



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 113727764 B

(45) 授权公告日 2023. 09. 26

(21) 申请号 201980089799.7

(22) 申请日 2019.11.21

(65) 同一申请的已公布的文献号
申请公布号 CN 113727764 A

(43) 申请公布日 2021.11.30

(30) 优先权数据
16/220,397 2018.12.14 US
16/359,160 2019.03.20 US

(85) PCT国际申请进入国家阶段日
2021.07.21

(86) PCT国际申请的申请数据
PCT/US2019/062602 2019.11.21

(87) PCT国际申请的公布数据
W02020/123115 EN 2020.06.18

(73) 专利权人 索尼互动娱乐有限责任公司
地址 美国加利福尼亚州

(72) 发明人 M. 斯蒂芬斯 D. 卢茨

(74) 专利代理机构 北京市柳沈律师事务所
11105

专利代理师 张晓明

(51) Int.Cl.
A63F 13/61 (2014.01)
G06F 16/435 (2019.01)
G06F 16/438 (2019.01)
G06F 16/483 (2019.01)
G06F 16/9535 (2019.01)
H04L 67/12 (2022.01)

(56) 对比文件
CN 107533552 A, 2018.01.02
US 2009259531 A1, 2009.10.15
US 2015050998 A1, 2015.02.19
US 2017266568 A1, 2017.09.21
US 2017339093 A1, 2017.11.23
US 2018033250 A1, 2018.02.01
US 2018318708 A1, 2018.11.08

审查员 孔盼

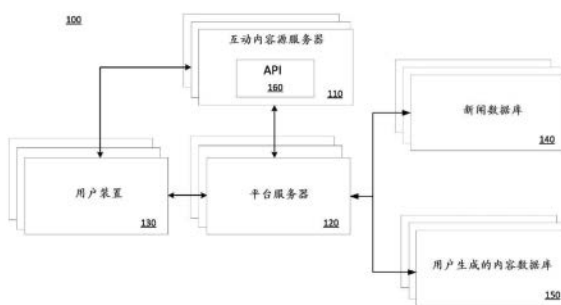
权利要求书3页 说明书7页 附图4页

(54) 发明名称

有针对性的游戏新闻和内容馈送

(57) 摘要

提供了一种用于有针对性的游戏新闻和媒体馈送的系统和方法。关于用户与互动内容标题的互动和多个互动内容标题的信息可存储在存储器中。处理器执行存储在存储器中的指令,其中所述处理器对所述指令的执行:分析存储在存储器中的关于用户与互动内容标题的互动的所述信息;以及识别表征所述用户与所述互动内容标题的互动的一个或多个关键词。可基于所识别的关键词对存储在数据库中的媒体进行过滤,并且在所述用户的用户装置上在有针对性的媒体馈送内显示所述媒体。可基于关于用户与所述互动内容标题的互动的最新信息来更新所显示的有针对性的媒体。



1. 一种基于内容互动而提供有针对性的媒体馈送的方法,所述方法包括:
 - 接收关于互动内容标题的信息,所接收的信息指示多个游戏会话中用户与所述互动内容标题的用户互动的集合,其中所述多个游戏会话中的每个游戏会话包括多个活动;
 - 跟踪包括所述用户互动的集合的所接收的信息,以确定所述多个活动中的每个活动在每个游戏会话中何时开始和结束;
 - 基于每个活动何时开始和结束而记录多个媒体文件,其中所记录的每个媒体文件与各个时间戳数据相关联并且存储在数据库处的所述多个媒体文件中;
 - 与记录每个媒体文件同时地创建各个活动数据,其中所述各个活动数据是基于各个用户互动和各个媒体文件和各个时间戳数据;
 - 基于所述各个活动数据识别一个或多个关键词;
 - 基于所识别的关键词对与其它用户相关联的第二多个媒体文件进行过滤,其中对所述多个媒体文件进行过滤包括将所识别的关键词与和所述媒体文件中的每一者相关联的元数据进行比较;
 - 在所述用户的用户装置上在所述有针对性的媒体馈送内生成被过滤的一组媒体文件的显示,所述被过滤的组中的所述媒体文件中的每一者与和所识别的关键词中的一者或多者匹配的元数据相关联;以及
 - 基于与所述用户与所述互动内容标题的新的互动相对应的一个或多个新的匹配而更新所述有针对性的媒体馈送的所述显示以包括新的被过滤的一组所述媒体文件。
2. 如权利要求1所述的方法,其中所述互动内容标题是游戏标题。
3. 如权利要求2所述的方法,其中所接收的信息指示在所述游戏标题内的所述用户的当前进度水平和当前技能水平。
4. 如权利要求3所述的方法,所述方法还包括基于所述用户进度的所述当前水平和所述当前技能水平而生成所述关键词,其中对所述媒体文件进行过滤包括使所述关键词与所述媒体文件的相关联的元数据匹配。
5. 如权利要求1所述的方法,其中所述多个媒体文件包括与所述互动内容标题相关的新闻,并且其中所述新闻是由所述互动内容标题的同一发布者发布。
6. 如权利要求1所述的方法,其中所述多个媒体文件包括由一个或多个同伴产生的用户生成的内容。
7. 如权利要求6所述的方法,其中所述一个或多个同伴中的至少一者是指定的有影响力者。
8. 如权利要求7所述的方法,所述方法还包括在所述有针对性的媒体馈送内比其他媒体更多地推广由所述指定的有影响力者产生的媒体。
9. 如权利要求6所述的方法,其中所述用户生成的内容特定于所述互动内容标题,并且包括能够选择以自动启动特定的互动内容标题的链接。
10. 如权利要求1所述的方法,其中所述多个媒体文件是由一个或多个第三方发布者产生。
11. 如权利要求10所述的方法,所述方法还包括由发布者对第三方媒体文件进行过滤。
12. 一种用于基于内容互动而提供有针对性的媒体馈送的系统,所述系统包括:
 - 通信接口,所述通信接口接收关于互动内容标题的信息,所接收的信息指示多个游戏

会话中用户与所述互动内容标题的用户互动的集合,其中所述多个游戏会话中的每个游戏会话包括多个活动;和

一个或多个处理器,所述一个或多个处理器执行存储在存储器中的指令,其中所述一个或多个处理器执行所述指令:

跟踪包括所述用户互动的集合的所接收的信息,以确定所述多个活动中的每个活动在每个游戏会话中何时开始和结束;

基于每个活动何时开始和结束而记录多个媒体文件,其中所记录的每个媒体文件与各个时间戳数据相关联并且存储在一个或多个数据库处的所述多个媒体文件中;

与记录每个媒体文件同时地创建各个活动数据,其中所述各个活动数据是基于各个用户互动和各个媒体文件和各个时间戳数据;

基于所述各个活动数据识别一个或多个关键词;

基于所识别的关键词对存储在所述一个或多个数据库中的第二多个媒体文件进行过滤,所述第二多个媒体文件与其它用户相关联,其中对所述多个媒体文件进行过滤包括将所识别的关键词与和所述媒体文件中的每一者相关联的元数据进行比较;

在所述用户的用户装置上在所述有针对性的媒体馈送内生成被过滤的一组所述媒体文件的显示,所述被过滤的组中的所述媒体文件中的每一者与和所识别的关键词中的一者或多者匹配的元数据相关联;以及

基于关于与所述用户与所述互动内容标题的新的互动相对应的用户匹配的一个或多个新信息而更新所述有针对性的媒体馈送的所述显示以包括新的被过滤的一组所述媒体文件。

13. 如权利要求12所述的系统,其中所述互动内容标题是游戏标题。

14. 如权利要求13所述的系统,其中关于所述用户的所述各个用户互动的所接收的信息指示在所述游戏标题内的当前用户进度水平和当前技能水平。

15. 如权利要求14所述的系统,其中所述一个或多个处理器对所述指令的进一步执行基于所述当前用户进度水平和所述当前技能水平而生成所述关键词,并且其中对所述多个媒体文件进行过滤包括使所述关键词与所述多个媒体文件的元数据匹配。

16. 如权利要求12所述的系统,其中所述多个媒体文件包括与所述互动内容标题相关的新闻,并且其中所述新闻是由所述互动内容标题的同一发布者发布。

17. 如权利要求12所述的系统,其中所述多个媒体文件包括由一个或多个同伴产生的用户生成的内容。

18. 如权利要求17所述的系统,其中所述一个或多个同伴中的至少一者是指定的有影响力者。

19. 如权利要求18所述的系统,其中所述一个或多个处理器对所述指令的进一步执行在所述有针对性的媒体馈送内比其他媒体更多地推广由所述指定的有影响力者产生的媒体。

20. 如权利要求17所述的系统,其中所述用户生成的内容特定于所述互动内容标题,并且包括能够选择以自动启动特定的互动内容标题的连接。

21. 如权利要求12所述的系统,其中所述多个媒体文件是由一个或多个第三方发布者产生。

22. 如权利要求21所述的系统,其中所述一个或多个处理器对所述指令的进一步执行由发布者对第三方媒体进行过滤。

23. 一种非暂时性计算机可读介质,在所述非暂时性计算机可读介质上体现有能够由一个或多个处理器执行以执行用于基于内容互动而提供有针对性的媒体馈送的方法的程序,所述方法包括:

接收关于互动内容标题的信息,所接收的信息指示多个游戏会话中用户与所述互动内容标题的用户互动的集合,其中所述多个游戏会话中的每个游戏会话包括多个活动;

跟踪包括所述用户互动的集合的所接收的信息,以确定所述多个活动中的每个活动在每个游戏会话中何时开始和结束;

基于每个活动何时开始和结束而记录多个媒体文件,其中所记录的每个媒体文件与各个时间戳数据相关联并且存储在数据库处的所述多个媒体文件中;

与记录每个媒体文件同时地创建各个活动数据,其中所述各个活动数据是基于各个用户互动和各个媒体文件和各个时间戳数据;

基于各个活动数据识别一个或多个关键词;

基于所识别的关键词对与其它用户相关联的第二多个媒体文件进行过滤,其中对所述多个媒体文件进行过滤包括将所识别的关键词与和所述媒体文件中的每一者相关联的元数据进行比较;

在所述用户的用户装置上在所述有针对性的媒体馈送内生成被过滤的一组媒体文件的显示,所述被过滤的组中的所述媒体文件中的每一者与和所识别的关键词中的一者或多者匹配的元数据相关联;以及

基于与所述用户与所述互动内容标题的新的互动相对应的一个或多个新的匹配而更新所述有针对性的媒体馈送的所述显示以包括新的被过滤的一组所述媒体文件。

有针对性的游戏新闻和内容馈送

背景技术

1. 发明领域

[0001] 本发明的技术涉及提供游戏新闻。更具体地,本发明的技术可提供有针对性的游戏新闻和内容馈送。

[0002] 2. 相关技术说明

[0003] 游戏新闻和其他游戏相关内容是让游戏玩家越来越欢迎和不断增长的信息源。通过此类内容馈送,来自发布者的游戏新闻或来自同伴的游戏内容可激励进一步的游戏性,推广游戏的新特征或新的游戏,或向他们的读者提供游戏帮助。用户通常能够在平台的网页(例如,门户、主页屏幕等)上得到目前可得的游戏新闻和/或内容。用户通常必须导航至新闻和/或内容并且整理新闻和/或内容以找到与所述用户相关的新闻和/或内容。

[0004] 由于游戏的受欢迎度和可用的游戏标题的绝对数目,不相关的游戏新闻和/或内容可能会让用户感到灰心。当新闻和/或内容不向用户提供用户信息并且致使用户花费时间与不相关的新闻和/或内容互动(例如,观看、阅读、收听)时,此类不相关的新闻可能会例如减损用户体验。此外,此类新闻和/或内容可能会阻挠和/或抑制用户玩游戏。

[0005] 因此,在本领域中需要用于确定有针对性的游戏新闻和内容馈送的系统和方法。

发明内容

[0006] 本发明的实施方案包括用于提供有针对性的游戏新闻和内容馈送的系统和方法。关于用户与互动内容标题的互动和多个互动内容标题的信息可存储在存储器中。可对此类信息进行分析以识别表征用户与互动内容标题的互动的一个或多个关键词。可基于所识别的关键词对存储在数据库中的媒体进行过滤,并且在所述用户的用户装置上在有针对性的媒体馈送内显示所述媒体。可基于关于用户与所述互动内容标题的互动的最新信息来更新所显示的有针对性的媒体。

[0007] 各种实施方案可包括用于提供有针对性的游戏新闻和内容馈送的方法。此类方法可包括分析关于用户与互动内容标题的互动的所接收的信息。此类方法可包括识别表征用户与互动内容标题的互动的一个或多个关键词。此类方法可包括基于所识别的关键词对存储在数据库中的媒体进行过滤。此类方法可包括在用户的用户装置上在有针对性的媒体馈送内显示经过滤的媒体。此类方法可包括基于关于用户与互动内容标题的互动的最新信息而更新有针对性的媒体馈送的显示。

[0008] 附加实施方案可包括用于提供有针对性的游戏新闻和内容馈送的系统。此类系统可包括存储器,所述存储器存储关于用户与互动内容标题的互动的信息。此类系统可包括执行存储在存储器中的指令的处理器。处理器对指令的执行可分析存储在存储器中的关于用户与互动内容标题的互动的信息。处理器对指令的执行可识别表征用户与互动内容标题的互动的一个或多个关键词。处理器对指令的执行可基于所识别的关键词对存储在数据库中的媒体进行过滤。处理器对指令的执行可在用户的用户装置上在有针对性的媒体馈送内

显示经过滤的媒体。处理器对指令的执行可基于关于用户与互动内容标题的互动的最新信息而更新有针对性的媒体馈送的显示。

[0009] 其他实施方案包括非暂时性计算机可读存储介质,在所述非暂时性计算机可读存储介质上体现有能够由处理器执行以基于与内容的互动而提供有针对性的媒体馈送。

附图说明

[0010] 图1示出了其中可实施用于提供有针对性的游戏新闻和内容馈送的系统的示例性网络环境。

[0011] 图2示出了其中可实施用于将来自通用数据系统的数据绑定至用户生成的内容的系统的详细示例性网络。

[0012] 图3是示出用于提供有针对性的游戏新闻和内容馈送的示例性方法的流程图。

[0013] 图4是可用于提供有针对性的游戏新闻和内容馈送的示例性电子娱乐系统。

具体实施方式

[0014] 期望下文陈述的详细描述是对主题技术的各种配置的描述,并且无意表示可实践所述技术的仅有配置。附图并入本文并构成详细描述的一部分。详细描述包括特定细节以用于提供对技术的更透彻的理解。然而,将清楚和显而易见的是,所述技术不限于本文陈述的特定细节,并且可在没有这些细节的情况下实践所述技术。在一些情况下,为了避免使主题技术的概念模糊不清,以框图形式示出了结构和部件。

[0015] 本发明的实施方案包括用于基于用户与内容的互动而提供有针对性的游戏新闻和内容馈送的系统和方法。可将用户信息存储在用户装置或平台服务器中。此类用户信息可包括关于用户与一个或多个互动内容标题的互动的数据。可由平台服务器检索此类用户信息。可将媒体存储在数据库中。可由平台服务器基于用户信息来检索此类媒体。此类媒体可作为有针对性的媒体在用户装置上显示。可由平台服务器基于新的用户信息而更新此类有针对性的媒体。

[0016] 图1示出了其中可存在用于提供有针对性的游戏新闻和内容馈送的系统的示例性网络环境100。网络环境100可包括提供互动内容标题(例如,视频游戏、互动视频等)的一个或多个互动内容源服务器110、平台服务器120、一个或多个用户装置130、一个或多个新闻数据库140以及一个或多个用户生成的内容(UGC)数据库150。

[0017] 互动内容源服务器110可维持和托管可用于通过通信网络向用户装置130播放的互动内容标题。此类互动内容服务器110可实施在云(例如,一个或多个云服务器)中。每个互动内容标题可包括在内容标题内可用的一个或多个活动。所述一个或多个活动中的每一者可包括活动ID。所述一个或多个活动可以能够由单个用户或由多个用户玩。可由平台服务器120和/或用户装置130跟踪和存储关于用户与活动的互动的数据,如将关于图2详细论述。可将每个互动内容标题和/或每个相应的活动存储在任何服务器、云服务器、任何控制台228或任何用户装置130上。

[0018] 平台服务器120可负责与不同的互动内容源服务器110、新闻数据库140和UGC数据库150通信。此类平台服务器120可实施在一个或多个云服务器上。互动内容源服务器110可与多个平台服务器120通信。平台服务器120还可执行例如用于接收用户信息的指令,所述

用户信息具有关于用户与一个或多个互动内容标题的互动的数据(例如,用户技能水平、用户在互动内容标题上的进度、用户在互动内容标题的活动上的进度等)。平台服务器120还可执行例如用于基于用户信息而检索存储在数据库中的媒体(例如,新闻、UGC、文章、视频、播客等)的指令。平台服务器120还可执行例如用于将所述媒体作为有针对性的媒体显示在用户的用户装置上的指令。平台服务器120还可执行例如用于基于新的用户信息而更新有针对性的媒体的指令。

[0019] 可通过应用编程接口(API)160提供互动内容标题和它们的对应的活动,所述API允许各种类型的互动内容源服务器110与不同的平台服务器120和不同的用户装置130通信。API 160可以特定于以下各项的特定计算机编程语言、操作系统、协议等:提供互动内容标题的互动内容源服务器110、提供相关联的模板的平台服务器120,以及接收以上内容的用户装置130。在包括多种不同类型的互动内容源服务器110(或平台服务器120或用户装置130)的网络环境100中,同样可存在对应数量的API 160。

[0020] 用户装置130可包括多种不同类型的计算装置。例如,用户装置130可包括任何数量的不同的游戏控制台、移动装置、膝上型计算机和台式计算机。在另一示例中,用户装置130可实施在云(例如,一个或多个云服务器)中。此类用户装置130还可被配置为从其他存储介质访问数据,所述其他存储介质诸如但不限于在下载的服务的情况下可为适当的存储卡或磁盘驱动器。此类装置130可包括标准硬件计算部件,诸如但不限于网络和媒体接口、非暂时性计算机可读存储装置(存储器)和用于执行可存储在存储器中的指令的处理器。这些用户装置130还可使用多种不同的操作系统(例如,iOS、Android)、应用或计算语言(例如,C++、JavaScript)来运行。本文关于图4详细描述了示例性用户装置130。

[0021] 新闻数据库140和UGC数据库150可存储在平台服务器120、互动内容服务器110、服务器218(在图2中示出)中的任一者上、同一服务器上、不同服务器上、单个服务器上,或跨不同的服务器而存储。此类新闻数据库140可存储来自互动内容标题的发布者和/或第三方发布者的媒体。可与一个或多个指定的互动内容标题相关的此类媒体可包括元数据(例如,表征媒体或相关的互动内容标题),通过所述元数据来搜索和过滤此类媒体。与互动内容标题相关的此类媒体可包括例如对互动内容标题的点评、评论、批评、游戏攻略或小窍门。在一些情况下,互动内容标题的发布者可过滤此类媒体并且阻止此类媒体向用户展现。此类过滤可以是期望的,以防止向用户呈现不宜于标题的媒体。

[0022] UGC数据库150可存储由互动内容标题的用户或玩家创建的UGC(例如,截屏、视频、评论、聚合应用等)。此类UGC可包括对此类媒体进行过滤和搜索所借助的元数据。此类UGC还可包括关于互动内容标题和/或相应的创建者的信息。可从在互动或参加互动内容标题的活动期间收集的数据得到此类信息。可将此类信息绑定至UGC并且连同UGC一起存储。此类绑定增强了UGC,因为绑定的信息可允许UGC深链接(例如,直接启动)至互动内容标题,以提供关于UGC的活动和/或创建者的信息和/或允许用户与UGC互动。

[0023] 在图2的示例性网络环境200中,示出了示例性控制台228(例如,用户装置130)和示例性服务器218(例如,流式传输服务器220、Ghost Solution Suite服务器(GSS服务器)222、活动馈送服务器224、UGC服务器232和通用数据系统(UDS)服务器226)。在一个示例中,控制台228可实施在平台服务器120、云服务器上或服务器218中的任一者上。在示例性示例中,内容记录器202可实施在平台服务器120、云服务器上或服务器218中的任一者上。此类

内容记录器202从互动内容标题230接收内容(例如,媒体),并且将所述内容记录到内容环形缓冲器208上。此类环形缓冲器208可存储多个内容段(例如,v1、v2和v3)、每个段的开始时间(例如,V1_START_TS、V2_START_TS、V3_START_TS)和每个段的结束时间(例如,V1_END_TS、V2_END_TS、V3_END_TS)。此类段可被控制台228存储为媒体文件212(例如,MP4、WebM等)。可将此类媒体文件212上传至流式传输服务器220和/或GSS服务器222以供存储和后续的流式传输或使用,但媒体文件212可存储在任何服务器、云服务器、任何控制台228或任何用户装置130上。每个段的此类开始时间和结束时间可被控制台228存储为内容时间戳文件214。此类内容时间戳文件214还可包括流式传输ID或GSS ID,所述流式传输ID或GSS ID与媒体文件212的流式传输ID或GSS ID匹配,进而使内容时间戳文件214与媒体文件212相关联。可将此类内容时间戳文件214上传和存储至活动馈送服务器224和/或UGC服务器232,但可将内容时间戳文件214存储在任何服务器、云服务器、任何控制台228或任何用户装置130上。

[0024] 与内容记录器202从互动内容标题230接收和记录内容同时地,UDS库204从互动内容标题230接收数据,并且UDS活动记录器206跟踪所述数据以确定活动何时开始和结束。UDS库204和UDS活动记录器206可实施在平台服务器120、云服务器上或服务器218中的任一者上。当UDS活动记录器206检测到活动起点时,UDS活动记录器206从UDS库204接收活动数据(例如,用户与活动的互动、活动ID、活动开始时间、活动结束时间、活动结果、活动类型等),并且将活动数据记录到UDS环形缓冲器210上(例如,ActivityID1、START_TS; ActivityID2、START_TS; ActivityID3、START_TS)。记录到UDS环形缓冲器210上的此类活动数据可存储在UDS活动文件216中。此类UDS活动文件216还可包括活动开始时间、活动结束时间、活动ID、活动结果、活动类型(例如,竞争性比赛、任务、作业等)、与活动相关的用户或同行数据。例如,UDS活动文件216可存储与在活动期间使用的物品相关的数据。此类UDS活动文件216可存储在UDS服务器226上,但UDS活动文件216可存储在任何服务器、云服务器、任何控制台228或任何用户装置130上。

[0025] 此类UDS活动数据(例如,UDS活动文件216)可与内容数据(例如,媒体文件212和/或内容时间戳文件214)相关联。在一个示例中,UGC服务器232存储内容时间戳文件214,并且基于内容时间戳文件214的流式传输ID或GSS ID与UDS活动文件216的对应的活动ID之间的匹配而使内容时间戳文件214与UDS活动文件216相关联。在另一示例中,UDS服务器226可存储UDS活动文件216,并且可从UGC服务器232接收对UDS活动文件216的搜索请求。可通过以下操作执行此类搜索请求:搜索与和所述搜索请求一起传输的内容时间戳文件214的流式传输ID或GSS ID匹配的UDS活动文件216的活动ID。在另一示例中,可通过以下操作执行对所存储的内容时间戳文件214的搜索请求:使内容时间戳文件214的开始时间和结束时间与和所述搜索请求一起传输的对应的UDS活动文件216的开始时间和结束时间匹配。还可通过UGC服务器232使此类UDS活动文件216与匹配的内容时间戳文件214相关联,但所述关联可由任何服务器、云服务器、任何控制台228或任何用户装置130执行。在另一示例中,可通过控制台228在创建每个文件216、214期间使UDS活动文件216和内容时间戳文件214相关联。

[0026] 图3是示出用于提供有针对性的游戏新闻和内容馈送的示例性方法300的流程图。图3的方法300可体现为非暂时性计算机可读存储介质中的可执行指令,所述非暂时性计算

机可读存储介质包括但不限于CD、DVD或诸如硬盘驱动器的非易失性存储器。存储介质的指令可由处理器(或多个处理器)执行,以致使托管或以其他方式访问存储介质的计算装置的各种硬件部件实行所述方法。对指令的执行可实施在云服务器上(例如,在云中执行在图3中识别的步骤)。在图3中识别的步骤(和其次序)是示例性的,并且可包括所述步骤的各种替代方案、等同物或派生物,包括但不限于执行所述步骤的次序。

[0027] 在步骤310中,由平台服务器120从用户装置130接收用户信息,但此类用户信息可由任何服务器、云服务器、任何控制台228或任何用户装置130接收。此类用户信息包括关于用户与一个或多个互动内容标题的互动的数据。此类用户信息可包括UDS活动文件216,所述UDS活动文件216可包括关于活动的信息(例如,活动ID、互动内容标题230信息、活动的开始时间、结束时间、类型、活动的结果、在活动中使用的物品或武器)和/或关于用户与活动的互动的信息(例如,用户在游戏内的进度、用户的技能水平、角色信息)。可将此类用户信息存储在任何服务器、云服务器、任何控制台228或任何用户装置130上。

[0028] 在步骤320中,由平台服务器120检索存储在新闻数据库140或UGC数据库150中的媒体,但可由任何服务器、云服务器、任何控制台228或任何用户装置130检索所述媒体。每个所存储的媒体可包括相关联的媒体文件212和对应的内容时间戳文件214。此类检索是基于用户信息。此类检索可包括基于所述用户信息而生成关键词。例如,用户可能对互动内容标题不熟悉,并且可生成诸如“初学者”或“新”的关键词来表征用户与互动内容标题230的互动。其他关键词可基于指示以下各项的用户信息来表征用户:在互动内容标题内选定的活动的类型、此类活动内的进度、技能水平、选定的角色、选定的武器或其他游戏内的对象、游戏相关的通信,以及相对于一个或多个互动内容标题所采取的其他动作。检索到的媒体可包括与具有活动ID的对应的UDS活动文件216相关联的媒体文件212和内容时间戳文件214两者。可向此类检索到的媒体分配活动ID,进而使检索到的媒体与UDS活动文件216相关联。

[0029] 随后可使用此类关键词对所存储的媒体的元数据进行过滤和搜索。换句话说,可使用此类关键词最初通过过滤除包含未包含所述关键词的元数据的所存储的媒体而对所存储的媒体进行过滤。例如,关键词“初学者”或“新”可生成具有关于互动内容标题的初学者水平背景信息的媒体(例如,文章或UGC),或者可生成具有初学者的入门指南(例如,手册或游戏攻略)的文章。在另一示例中,用户信息指示用户已将活动进行到一半,并且具有高技能水平。可使检索到的媒体朝向高级用户,并且可包括例如与高级技术和游戏性相关的文章。此外,在同一示例中,可使检索到的媒体针对于关于在活动的半途处的特殊事件(例如,事件、物品等)的媒体。

[0030] 如先前描述,此类媒体可以是与互动内容标题相关的新闻。此类新闻和互动内容标题都可由发布者产生。此类新闻可由不同于互动内容标题的发布者的第三方产生。因此,发布者可选择对由第三方产生的新闻或媒体进行过滤。例如,发布者可希望防止关于发布者的互动内容标题的负面新闻或媒体到达用户。此类发布者还可希望通过备受尊重的第三方推广正面新闻或媒体。

[0031] 此类媒体还可以是由一个或多个同伴产生的UGC。此类UGC可包括如先前描述的绑定至UGC(例如,媒体文件212和内容时间戳文件214)的活动数据(例如,UDS活动文件216)。此类绑定的活动数据可为用户提供与UGC的互动体验,如在下文更详细地描述。所述同伴中

的一者可以是有影响力者。来自此类有影响力者的UGC可在其他媒体(例如,另一同伴媒体、第三方媒体或发布者媒体)之前推广。此类有影响力者可激励用户开始或增加与特定互动内容标题的互动。

[0032] 在步骤330中,检索到的媒体作为有针对性的媒体显示在用户装置130上。此类有针对性的媒体与用户与互动内容标题的经历和互动点相关,进而增加用户体验。此类有针对性的媒体还可通过向用户提供有帮助的小窍门或专属UGC而激励用户继续与互动内容标题互动。此外,对于UGC媒体,此类UGC可深链接至UGC的互动内容标题,使得所述链接自动启动互动内容标题。当用户与平台服务器120互动但尚未开始与互动内容标题互动时可提供此类UGC。可基于用户已经参加的类似的活动或互动内容标题而建议此类UGC。

[0033] 在步骤340中,基于新的用户信息而更新有针对性的媒体。新的用户信息可以是具有新的活动ID的新的UDS活动文件216和关于用户与新活动的互动的新的信息。此类新的用户信息可包括互动内容标题中的更新的进度、新的用户技能和/或增加的用户经历等。此类新的用户信息还可包括用户已经开始互动的新的互动标题。可更新此类有针对性的媒体以包括与在这些新的互动阶段处的用户相关的媒体。例如,在用户在互动内容标题内进步时,相关的媒体可从初学者水平媒体调整为高级水平媒体。

[0034] 用于提供有针对性的媒体的此类系统和方法增加了用户对游戏性和媒体的体验。通过提供有针对性的媒体,用户不必搜索相关的媒体或者花费时间与不相关的媒体互动。此外,此类有针对性的媒体可通过以下方式激励用户在用户可能结束玩游戏的难点处继续游戏:提供具有有帮助的小窍门的媒体来克服此类难点。此类有针对性的媒体还可通过基于用户玩的类似游戏建议新的游戏而激励用户尝试新的游戏。

[0035] 图4是可用于启动互动内容并且提供动态界面的示例性用户电子娱乐系统。图4的娱乐系统400包括主存储器405、中央处理单元(CPU)410、向量单元415、图形处理单元420,输入/输出(I/O)处理器425、I/O处理器存储器430、外围接口435、存储卡440、通用串行总线(USB)接口445以及通信网络接口450。娱乐系统400还包括经由总线475连接至I/O处理器425的操作系统只读存储器(OS ROM)455、声音处理单元460、光盘控制单元470和硬盘驱动器465。

[0036] 娱乐系统400可以是电子游戏控制台。可替代地,可将娱乐系统400实施为通用计算机、机顶盒、手持式游戏装置、平板计算装置、虚拟现实装置、增强现实装置或移动计算装置或电话。娱乐系统可依据特定形状因数、目的或设计而包含更多或更少的操作部件。

[0037] 图4的CPU 410、向量单元415、图形处理单元420和I/O处理器425经由系统总线485进行通信。此外,图4的CPU 410经由专用总线480与主存储器405进行通信,而向量单元415和图形处理单元420可以通过专用总线490进行通信。图4的CPU 410执行存储在OS ROM 455和主存储器405中的程序。图4的主存储器405可以包含预存储的程序和通过I/O处理器425使用光盘控制单元470从CD-ROM、DVD-ROM或其他光盘(未示出)传递的程序。图4的I/O处理器425还可以允许引入通过无线或其他通信网络(例如,4G、LTE、1G等等)传递的内容。图4的I/O处理器425主要控制娱乐系统400的各种装置之间的数据交换,所述各种装置包括CPU 410、向量单元415、图形处理单元420和外围接口435。

[0038] 图4的图形处理单元420执行从CPU 410和向量单元415接收到的图形指令以产生用于在显示装置(未示出)上显示的图像。例如,图4的向量单元415可以将对象从三维坐标

变换到二维坐标,并将二维坐标发送到图形处理单元420。此外,声音处理单元460执行指令以产生声音信号,所述声音信号被输出到音频装置,诸如扬声器(未示出)。其他装置可经由USB接口445和诸如无线收发器的通信网络接口450连接至娱乐系统400,所述USB接口和所述通信网络接口还可嵌入系统400中或者作为诸如处理器的某一其他部件的部分。

[0039] 图4的娱乐系统400的用户经由外围接口435向CPU 410提供指令,其允许使用本领域中已知的各种不同的可用外围装置(例如,控制器)。例如,用户可以指令CPU 410将某些游戏信息存储在存储卡440或其他非暂时性计算机可读存储介质上,或指令游戏中的角色执行某个指定的动作。

[0040] 本发明可实施在可以能够由多种终端用户装置操作的应用中。例如,终端用户装置可以是个人计算机、家庭娱乐系统(例如,Sony PlayStation2®或Sony PlayStation3®或Sony PlayStation4®)、便携式游戏装置(例如,Sony PSP®或Sony Vita®)或不同但较次的制造商的家庭娱乐系统。本文描述的本方法充分期望能够在多种装置上操作。本发明也可利用交叉标题中立性而实施,其中可跨来自各种发布者的多种标题使用本系统的实施方案。

[0041] 本发明可实施在可以能够使用多种装置操作的应用中。非暂时性计算机可读存储介质是指参与将指令提供给中央处理单元(CPU)以进行执行的任何一种或多种介质。此类介质可以采取许多形式,包括但不限于非易失性和易失性介质,分别诸如光盘或磁盘和动态存储器。非暂时性计算机可读介质的常见形式包括例如软盘、柔性盘、硬盘、磁带、任何其他磁性介质、CD-ROM光盘、数字视频光盘(DVD)、任何其他光学介质、RAM、PROM、EPROM、FLASH EPROM以及任何其他存储器芯片或盒式磁盘。

[0042] 各种形式的传输介质可涉及到将一个或多个指令的一个或多个序列载运至CPU以进行执行。总线将数据载运到系统RAM,CPU从所述系统RAM检索并执行指令。由系统RAM接收的指令在由CPU执行之前或之后可任选地存储于固定磁盘上。同样地,可实施各种形式的存储装置,以及必要的网络接口和网络拓扑以实施相同的目的。

[0043] 上面已经呈现了对技术的详细描述以用于说明和描述目的。所述详细描述无意是详尽的或将所述技术限制于所公开的精确形式。鉴于上述教导,许多修改和变化是可能的。选择所述实施方案以便最好地解释该技术的原理、其实际应用,并且使得本领域技术人员在各种实施方案中使用该技术并且进行各种修改来适合于特定的预期用途。意图由权利要求来限定本技术的范围。

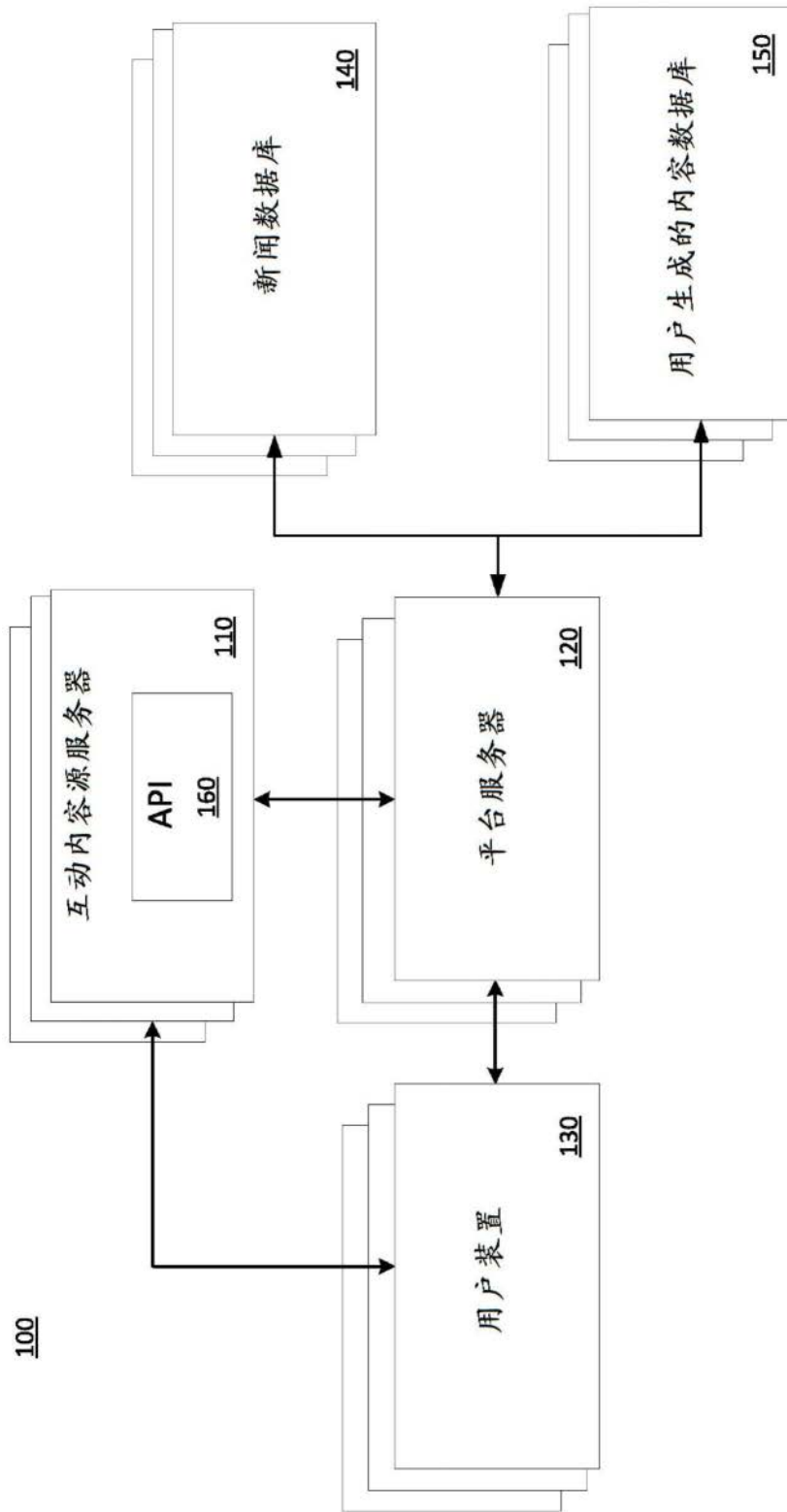


图1

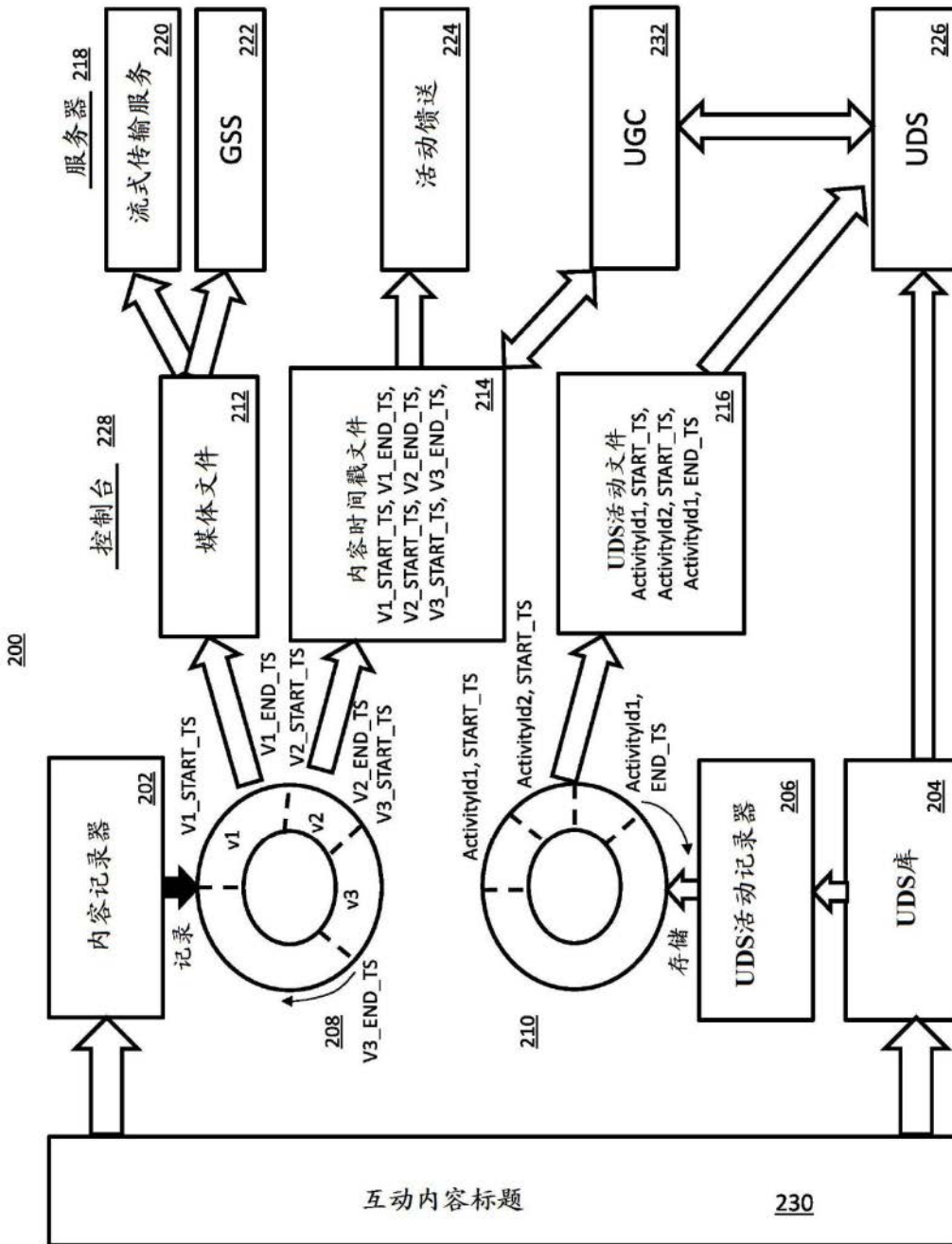


图2

300

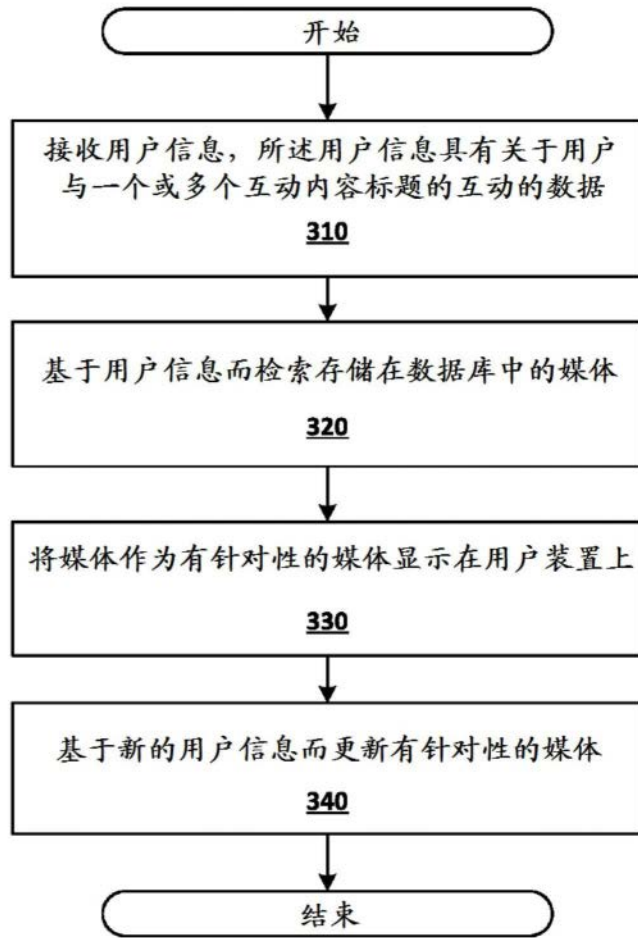


图3

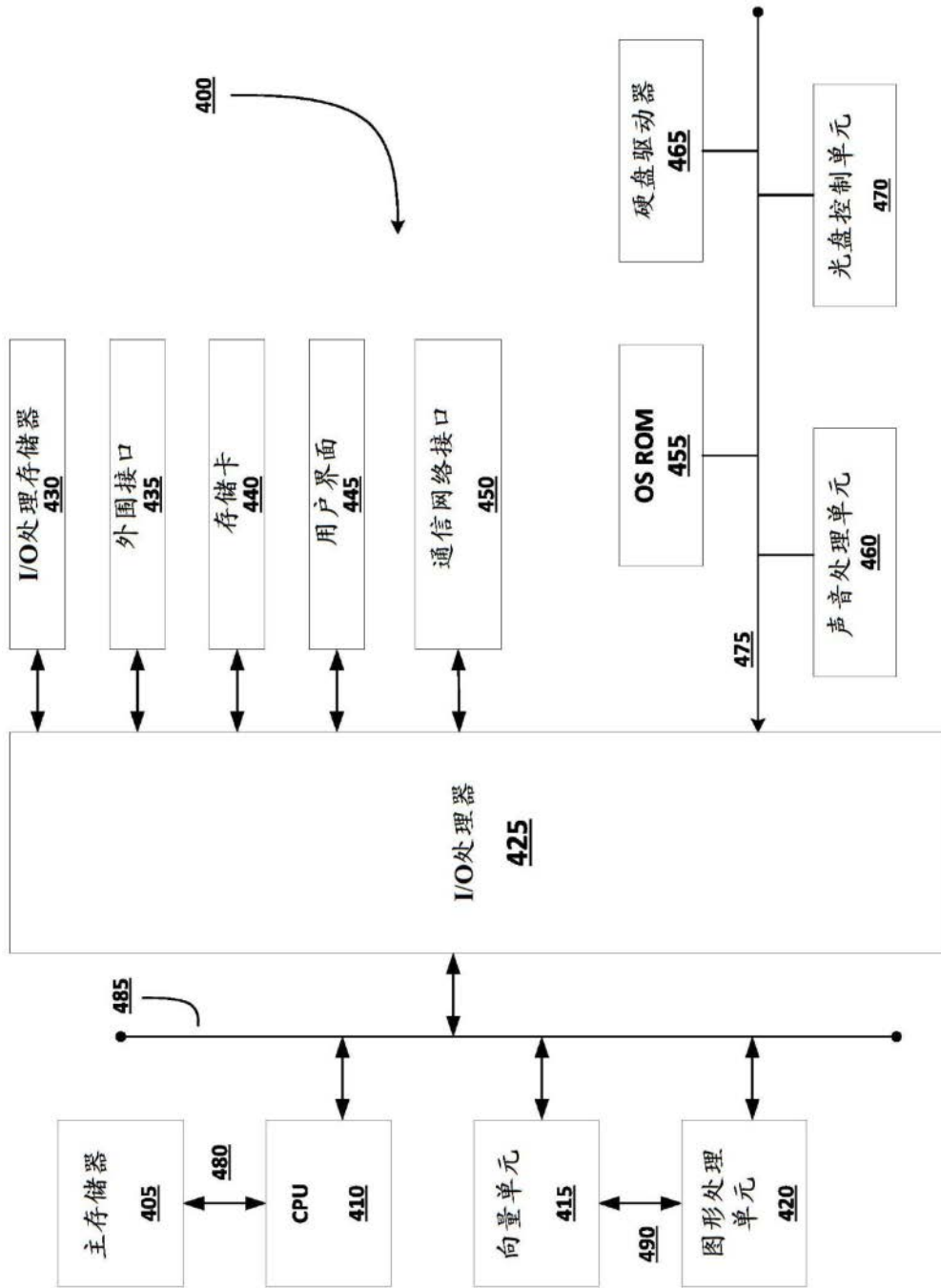


图4