



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 116457066 A

(43) 申请公布日 2023. 07. 18

(21) 申请号 202180075310.8

(74) 专利代理机构 北京市柳沈律师事务所

(22) 申请日 2021.11.03

11105

专利代理师 于小宁

(30) 优先权数据

63/111,528 2020.11.09 US

(51) Int.Cl.

A63F 13/46 (2006.01)

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2023.05.08

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/US2021/057832 2021.11.03

(87) PCT国际申请的公布数据

W02022/098707 EN 2022.05.12

(71) 申请人 索尼互动娱乐股份有限公司

地址 日本东京都

(72) 发明人 C·蒂尔巴 A·舍尔瓦尼

D·帕克 M·布卢姆-卡林

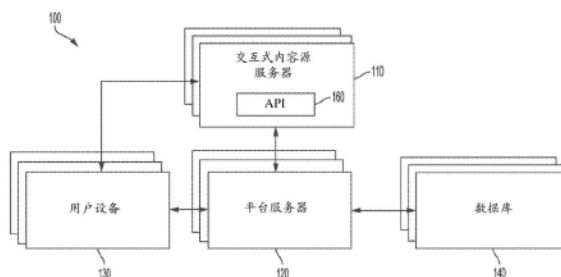
权利要求书3页 说明书12页 附图15页
按照条约第19条修改的权利要求书3页

(54) 发明名称

交互式内容标题的可重玩活动

(57) 摘要

一种用于创建和/或管理交互式内容标题的可重玩活动的操作的系统和方法。所述可重玩活动本质上可以是竞技性的并且可用于确定排名。可接收与交互式内容标题相关联的第一数据集。与所述交互式内容标题相关联的所述第一数据集可从交互式内容源服务器接收。所述交互式内容标题可至少部分地托管在所述交互式内容源服务器处。所述第一数据集可与所述交互式内容标题的可重玩活动相关联。可基于关联用户账户的所述第一数据集来确定分数。可基于其他用户账户的分数和与所述交互式内容标题的所述可重玩活动相关联的相应数据集来将所述关联用户账户放置于所述排名中。



1. 一种创建交互式内容标题的可重玩活动的计算机实现的方法, 所述计算机实现的方法包括:

接收与交互式内容标题相关联的第一数据集, 其中所述第一数据集与所述交互式内容标题的可重玩活动相关联;

基于关联用户账户的所述第一数据集来确定分数; 以及

基于其他用户账户的分数和与所述交互式内容的所述可重玩活动相关联的相应数据集来将所述关联用户账户放置于排名中。

2. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其还包括:

一旦所述关联用户账户已达到所述交互式内容标题中的检查点, 就将所述可重玩活动触发为能够供所述关联用户账户重玩。

3. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其中所述确定所述分数是基于所述可重玩活动的基于所述第一数据集计算的基于时间的完成。

4. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其还包括:

生成与所述可重玩活动相关联的排名, 其中所述排名能够在全球排名与所述关联用户账户的好友之间的好友排名之间改变。

5. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其中所述可重玩活动能够在设定时间段内重玩, 并且在所述设定时间段结束时, 最终确定所述排名并基于所述排名来分配奖励。

6. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其还包括:

生成可重玩活动菜单, 所述可重玩活动菜单用于显示所述关联用户账户能够使用的来自所述交互式内容标题和至少另一个交互式内容标题的可重玩活动集。

7. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其还包括:

向所述关联用户账户发送通知以游玩所述可重玩活动, 所述邀请由另一用户账户发起。

8. 如权利要求7所述的计算机实现的方法, 其中所述通知在所述另一用户账户在所述排名中击败所述关联用户账户时自动地发送。

9. 如权利要求7所述的计算机实现的方法, 其还包括:

生成组合式游玩视图, 所述游玩视图包括与所述关联用户账户相关联的第一游玩视图和与所述另一用户账户相关联的第二游玩视图, 其中所述组合式游玩视图是回放, 或者实时同步地显示。

10. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其中当游玩所述可重玩活动时, 所述可重玩活动为每个用户账户加载至少一个或多个相同的游戏玩法特征。

11. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其还包括:

接收与所述可重玩活动相关联的一个或多个第一对象文件, 所述一个或多个第一对象文件包括由所述交互式内容源服务器收集的对象数据,

其中所述一个或多个第一对象文件是通过所述交互式内容源服务器外部的对象记录器记录的, 并且

其中所述一个或多个第一对象文件与由所述交互式内容标题指定的活动相关联, 并且包括与活动标识、活动结果和游戏玩法特征中的至少一者相关联的时间戳。

12. 如权利要求11所述的计算机实现的方法, 其还包括:

接收通过所述对象记录器记录的一个或多个第二对象文件,所述一个或多个第二对象文件包括由所述交互式内容源服务器收集的关联对象数据;以及

生成特定于所述交互式内容标题的一个或多个可重玩活动,其中所述一个或多个第二对象文件用于确定所述一个或多个可重玩活动的分数。

13. 如权利要求11所述的计算机实现的方法,其还包括:

向所述交互式内容源服务器提供添加特定于所述交互式内容标题的其他可重玩活动和关联奖励的选项。

14. 如权利要求11所述的计算机实现的方法,其还包括:

通过与所述关联用户账户相关联的图形用户界面来提供供所述关联用户账户添加特定于所述交互式内容标题的其他可重玩活动和关联奖励的选项。

15. 如权利要求1所述的计算机实现的方法,其中所述第一数据集是从交互式内容源服务器接收的并且所述交互式内容标题至少部分地托管在所述交互式内容源服务器处。

16. 如权利要求1所述的计算机实现的方法,其还包括:

在所述可重玩活动的游玩期间为所述关联用户账户生成叠层,其中所述叠层显示关于所述可重玩活动的完成信息。

17. 一种系统,其包括:

一个或多个处理器;以及

至少一个存储器,所述存储器上存储有指令,所述指令在被执行时有效地使所述一个或多个处理器:

从交互式内容源服务器接收与至少部分地托管在所述交互式内容源服务器处的交互式内容标题相关联的第一数据集,其中所述第一数据集与所述交互式内容标题的可重玩活动相关联;

基于关联用户账户的所述第一数据集来确定分数;并且

基于其他用户账户的分数和与所述交互式内容的所述可重玩活动相关联的相应数据集来将所述关联用户账户放置于排名中。

18. 如权利要求17所述的系统,其中所述指令有效地使所述一个或多个处理器:

接收与所述可重玩活动相关联的一个或多个第一对象文件,所述一个或多个第一对象文件包括由所述交互式内容源服务器收集的对象数据,

其中所述一个或多个第一对象文件是通过所述交互式内容源服务器外部的对象记录器记录的,并且

其中所述一个或多个第一对象文件与由所述交互式内容标题指定的活动相关联,并且包括与活动标识、活动结果和游戏玩法特征中的至少一者相关联的时间戳。

19. 如权利要求18所述的系统,其中所述指令有效地使所述一个或多个处理器:

接收通过所述对象记录器记录的一个或多个第二对象文件,所述一个或多个第二对象文件包括由所述交互式内容源服务器收集的关联对象数据;并且

生成特定于所述交互式内容标题的一个或多个可重玩活动,其中所述一个或多个第二对象文件用于确定所述一个或多个可重玩活动的分数。

20. 一种非暂时性计算机可读介质,其包括:存储在其上的指令,所述指令在被执行时有效地使系统:

从交互式内容源服务器接收与至少部分地托管在所述交互式内容源服务器处的交互式内容标题相关联的第一数据集,其中所述第一数据集与所述交互式内容标题的可重玩活动相关联;

基于关联用户账户的所述第一数据集来确定分数;并且

基于其他用户账户的分数和与所述交互式内容的所述可重玩活动相关联的相应数据集来将所述关联用户账户放置于排名中。

交互式内容标题的可重玩活动

[0001] 发明背景

[0002] 1. 相关申请的交叉引用

[0003] 本申请要求2020年11月9日提交的美国临时申请号63/111,528的权益,所述临时申请全文以引用方式明确并入本文。

2. 技术领域

[0004] 本技术涉及交互式内容标题的可重玩活动。更具体地,本技术可创建、生成和/或提供用于管理交互式内容标题的可重玩活动的操作的各种方式。

3. 背景技术

[0005] 在基于平台的游戏玩法(例如,Sony PlayStation®)中重玩特定活动作为一种竞技性游戏的形式已经成为游戏玩家越来越流行的游戏玩法的形式。例如,速通已经成为竞技性游戏现象,其中游戏玩家在各种交互式内容标题中重玩某些活动,以在速度、分数或距离方面获得最高分数。

[0006] 目前可用的游戏媒体或平台未提供为游戏玩家提供记录和比较游戏内的某些活动的分数的方式的游戏内或平台内功能。通常,游戏玩家参与此类挑战并且确定他们在游戏媒体或平台提供的功能范围之外挑战这些活动的分数。

[0007] 因此,本领域需要用于创建、生成和/或提供用于管理交互式内容标题的可重玩活动的操作的各种方式的系统和方法。

发明内容

[0008] 本公开的方面包括提供用于创建和/或管理交互式内容标题的可重玩活动的操作的系统和方法。所述可重玩活动本质上可以是竞技性的并且可用于确定排名。可接收与交互式内容标题相关联的第一数据集。与所述交互式内容标题相关联的所述第一数据集可从交互式内容源服务器接收。所述交互式内容标题可至少部分地托管在所述交互式内容源服务器处。所述第一数据集可与所述交互式内容标题的可重玩活动相关联。可基于关联用户账户的所述第一数据集来确定分数。可基于其他用户账户的分数和与所述交互式内容标题的所述可重玩活动相关联的相应数据集来将所述关联用户账户放置于所述排名中。

[0009] 一旦所述关联用户账户达到所述交互式内容标题中的检查点,就触发所述关联用户账户游玩所述可重玩活动。与所述可重玩活动相关联的所述排名也可被生成。所述排名可以是全球排名或者所述关联用户账户的好友之间的本地排名。所述可重玩活动能够在设定时间段内重玩,并且在所述设定时间段结束时,最终确定所述排名并且基于所述排名来分配奖励。可生成可重玩活动菜单,用于显示来自所述交互式内容标题和至少另一个交互式内容标题的所述关联用户账户能够使用的可重玩活动集。

[0010] 可向所述关联用户账户发送邀请或通知,以游玩所述可重玩活动,其中所述邀请可由另一用户账户发起。所述邀请或通知可在其他用户账户在所述排名中击败所述用户账

户时自动地发送,所述邀请或通知提醒所述用户账户所述排名已经发生改变。组合式游玩视图可生成包括与所述关联用户账户相关联的第一游玩视图和与另一用户账户相关联的第二游玩视图,其中所述组合式游玩视图是回放或者实时同步地显示。可在所述可重玩活动的游玩期间为所述关联用户账户生成叠层,其中所述叠层显示关于所述可重玩活动的完成信息。

[0011] 此外,一个或多个第一对象文件可与所述可重玩活动相关联。所述一个或多个第一对象文件可包括由所述交互式内容源服务器收集的对象数据。一个或多个第二对象文件可通过所述对象记录器记录。所述一个或多个第二对象文件可包括由所述交互式内容源服务器收集的关联对象数据。可生成特定于所述交互式内容标题的一个或多个可重玩活动,其中所述一个或多个第二对象文件可用于确定所述一个或多个可重玩活动的分数。可向所述交互式内容源服务器提供添加特定于所述交互式内容标题的其他可重玩活动和关联奖励的选项。

[0012] 可通过与所述关联用户账户相关联的图形用户界面提供所述关联用户账户添加特定于所述交互式内容标题的其他可重玩活动和相关联奖励的选项。可生成所述关联用户账户的游玩的回放,其中所述回放可在所述可重玩活动的所述游戏完成时显示关于与所述游玩同步的控制器输入的数据。

[0013] 本公开的各种方面可包括用于创建和/或管理交互式内容标题的可重玩活动的操作的方法。此类方法可包括:从交互式内容源服务器接收与至少部分地托管在所述交互式内容源服务器处的交互式内容标题相关联的第一数据集,其中所述第一数据集与所述交互式内容的可重玩活动相关联。此类方法可包括:基于关联用户账户的所述第一数据集来确定分数。此类方法可包括:基于其他用户账户的分数和与所述交互式内容的所述可重玩活动相关联的相应数据集将所述关联用户账户放置于排名中。此类方法可包括:一旦所述关联用户账户已达到所述交互式内容标题中的检查点就触发所述关联用户账户游玩所述可重玩活动。此类方法可包括:生成与所述可重玩活动相关联的所述排名,其中所述排名可在全球排名与所述关联用户账户的好友之间的本地排名之间改变。此类方法可包括:向所述关联用户账户发送邀请或通知以游玩所述可重玩活动,其中所述邀请或通知可由另一用户账户发起。此类方法可包括:在所述可重玩活动的游玩期间为所述关联用户账户生成叠层,其中所述叠层显示关于所述可重玩活动的完成信息。

[0014] 本公开的另外方面可包括用于创建和/或管理交互式内容标题的可重玩活动的操作的系统。此类系统可包括: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。所述一个或多个处理器对所述指令的执行可从交互式内容源服务器接收与至少部分地托管在所述交互式内容源服务器处的交互式内容相关联的第一数据集,其中所述第一数据集与所述交互式内容的可重玩活动相关联。所述一个或多个处理器对所述指令的执行可基于关联用户账户的所述第一数据集来确定分数。所述一个或多个处理器对所述指令的执行可基于其他用户账户的分数和与所述交互式内容的所述可重玩活动相关联的相应数据集将所述关联用户账户放置于排名中。

[0015] 本公开的进一步方面包括非暂时性计算机可读介质或存储介质,所述非暂时性计算机可读介质或存储介质其上体现有由处理器执行以提供用于创建和/或管理交互式内容标题的可重玩活动的操作的方法的程序。

附图说明

[0016] 图1示出根据本公开的一个方面的其中可实现用于创建和/或管理交互式内容标题的可重玩活动的操作的系统的示例性网络环境；

[0017] 图2A示出根据本公开的一个方面的其中可实现用于将来自通用数据系统的对象数据绑定到媒体内容的系统的详细示例性网络；

[0018] 图2B示出根据本公开的一个方面的其中交互式内容标题将对象数据发送到一个或多个服务器处的各种模块的示例性网络的一部分；

[0019] 图2C示出根据本公开的一方面的各种对象和关联事件的示例性表；

[0020] 图3示出根据本公开的一方面的游戏玩法时间线的示例性图解，其中挑战由各种任务的完成来触发；

[0021] 图4A和图4B示出根据本公开的一个方面的针对可重玩活动的挑战邀请或通知的示例性图形用户界面；

[0022] 图4C示出根据本公开的一个方面的用于选择要邀请来游玩可重玩活动的用户账户的示例性图形用户界面；

[0023] 图4D示出根据本公开的一个方面的用于在查看全球排行榜和好友排行榜之间进行选择的选项的示例性图形用户界面；

[0024] 图4E示出根据本公开的一个方面的示出好友的特定可重玩活动的排名的排行榜的示例性图形用户界面；

[0025] 图4F示出根据本公开的一个方面的显示可重复活动数据的游戏内图形叠层的示例性图形用户界面；

[0026] 图4G示出根据本公开的一个方面的指示用户分数和排名的可重玩活动的重玩通知的示例性图形用户界面；

[0027] 图4H示出根据本公开的一个方面的指示用户的好友已击败用户的分数的可重玩活动的重玩通知的示例性图形用户界面；

[0028] 图4I示出根据本公开的一个方面的用于显示来自一个或多个交互式内容标题的可重玩活动集的可重玩活动菜单的示例性图形用户界面；

[0029] 图4J示出根据本公开的一个方面的用于显示来自一个或多个交互式内容标题的可重玩活动集的另一可重玩活动菜单的示例性图形用户界面；

[0030] 图5示出根据本公开的一个方面的用于生成可重玩活动的游戏玩法的示例性方法的流程图；并且

[0031] 图6示出根据本公开的一个方面的可用于媒体对象绑定以及基于其中显示的一个或多个对象显示流媒体的实时游玩数据的示例性电子娱乐系统。

具体实施方式

[0032] 下文阐述的详细描述意图作为本主题技术的各种配置的描述，并且不意图表示其中本技术可以被实践的仅有配置。附图并入本文中并构成详细描述的一部分。详细描述出于提供对本技术更透彻理解的目的而包括具体细节。然而，清楚且显而易见的是，本技术不限于本文阐述的具体细节，并且本技术可在没有这些细节的情况下实践。在一些实例中，为了避免模糊本主题技术的概念，以框图形式示出结构和部件。

[0033] 本公开的方面包括提供用于创建和/或管理不同交互式内容标题的可重玩活动的操作的系统和方法。可接收与交互式内容标题相关联的第一数据集。与所述交互式内容标题相关联的所述第一数据集可从交互式内容源服务器接收。所述交互式内容标题可至少部分地托管在所述交互式内容源服务器处。可基于关联用户账户的所述第一数据集来确定分数。可基于其他用户账户的分数以及与所述交互式内容标题的所述可重玩活动相关联的相应数据集来将所述关联用户账户放置于排名中。

[0034] 图1示出其中用于媒体对象绑定以及基于在其中显示的一个或多个对象显示流媒体或实时流媒体的实时游玩数据的系统的示例性网络环境100。网络环境100可包括提供流内容(例如,交互式视频、播客等)的一个或多个交互式内容服务器110、一个或多个平台服务器120、一个或多个用户设备130以及一个或多个数据库140。

[0035] 交互式内容服务器110可维护、流式传输和托管能够通过通信网络在用户设备130上流式传输的交互式媒体。此类交互式内容服务器110可在云(例如,一个或多个云服务器)中实现。每个媒体可包括用户能够参与(例如,观看活动或与活动交互)的一个或多个对象数据集。关于媒体中所示出的对象的数据可由媒体流服务器110、平台服务器120和/或用户设备130存储在对象文件216(“对象文件”)中,如将关于图2和图3详细论述。

[0036] 平台服务器120可负责与不同的交互式内容服务器110、数据库140和用户设备130通信。此类平台服务器120可在一个或多个云服务器上实现。流服务器110可与多个平台服务器120通信,不过媒体流服务器110可在一个或多个平台服务器120上实现。平台服务器120也可执行例如从用户接收流式传输流媒体(即,游戏、活动、视频、播客、用户生成内容(“UGC”)、发布者内容等)的用户请求的指令。平台服务器120可进一步执行例如用于流式传输流媒体内容标题的指令。此类流媒体可具有与流媒体的至少一部分相关联的至少一个对象集。每个对象数据集可具有关于在流媒体的至少一部分期间显示的对象的数据(例如,活动信息、地区信息、角色信息、机械信息、游戏媒体信息等)显示。

[0037] 流媒体和关联的至少一个对象数据集可通过应用程序编程接口(API) 160来提供,所述API允许各种类型的媒体流服务器110与不同的平台服务器120和不同的用户设备130进行通信。API 160可特定于提供流媒体内容标题的媒体流服务器110、提供媒体和关联的至少一个对象数据集的平台服务器120以及接收相同内容的用户设备130的特定计算机编程语言、操作系统、协议等。在包括多个不同类型的媒体流服务器110(或平台服务器120或用户设备130)的网络环境100中,同样地可存在对应数量的API 160。

[0038] 用户设备130可包括多个不同类型的计算设备。例如,用户设备130可包括任意数量的不同游戏控制台、移动设备、膝上型计算机和台式计算机。在另一示例中,用户设备130可在云(例如,一个或多个云服务器)中实现。此类用户设备130也可被配置来访问来自其他存储介质的数据,诸如但不限于在下载服务的情况下可能适当的存储卡或磁盘驱动器。此类设备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(存储器)和用于执行可存储在存储器中的指令的处理器。这些用户设备130也可使用多种不同的操作系统(例如,iOS、Android)、应用程序或计算语言(例如,C++、JavaScript)来运行。本文关于图6详细描述示例性用户设备130。

[0039] 数据库140可存储在平台服务器120、媒体流服务器110、任一服务器218(图2A中示出)上,存储在同一服务器上、不同的服务器上、单个服务器上、跨不同的服务器或在用户设

备130中的任一个上。此类数据库140可存储流媒体和/或关联对象数据集。此类流媒体可描绘用户能够参与的一个或多个对象(例如,活动)和/或由对等者、媒体内容标题的发布者 和/或第三方发布者创建的UGC(例如,屏幕截图、视频、评论、混搭程式等)。此类UGC可包括用于搜索此类UGC的元数据。此类UGC也可包括关于媒体和/或对等者的信息。此类对等者信息可从与交互式内容标题(例如,视频游戏、交互式书籍等)对象的对等者交互期间所收集的数据得到,并且可被“绑定”到UGC并与之一起存储。此类绑定增强了UGC,因为UGC可深度链接(例如,直接启动)到对象,可提供关于对象和/或UGC的对等者的信息,和/或可允许用户与UGC交互。一个或多个用户配置文件也可存储在数据库140中。每个用户配置文件可包括关于用户的信息(例如,活动和/或媒体内容标题中的用户进度、用户id、用户游戏人物等),并且可与媒体相关联。

[0040] 在图2A的示例性网络环境200中,示出示例性控制台228(例如,用户设备130)以及示例服务器218(例如,流服务器220、活动提要服务器224、UGC服务器232和对象服务器226)。控制台228可在平台服务器120、云服务器或服务器218中的任一台上实现。控制台228还可包括内容记录器202和对象记录器210,下文将更详细地描述,其中内容(例如,媒体)可通过控制台228记录和输出。交互式的各种内容标题230可在控制台228上执行。替代地或除此之外,内容记录器202可在平台服务器120、云服务器上或在服务器218中的任一台上实现。此类内容记录器202可从交互式内容标题230(例如,交互式内容源服务器110)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可存储多个内容片段(例如,v1、v2和v3)、每个片段的开始时间(例如,V1_START_TS、V2_START_TS、V3_START_TS)和每个片段的结束时间(例如,V1_END_TS、V2_END_TS、V3_END_TS)。此类片段可被控制台228存储为媒体文件212(例如,MP4、WebM等)。此类媒体文件212(例如,流媒体的一部分)可上传至流服务器220以便存储和后续流式传输或使用,不过媒体文件212可存储在任何服务器、云服务器、任何控制台228或任何用户设备130上。媒体文件212可周期性地和/或实时地或接近实时地上传。每个片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也可包括流ID,所述流ID与媒体文件212的流ID相匹配,从而将内容时间戳文件214与媒体文件212相关联。此类内容时间戳文件214可被上传和存储至活动提要服务器224和/或UGC服务器232,不过内容时间戳文件214可存储在任何服务器、云服务器、任何控制台228或任何用户设备130上。

[0041] 与内容记录器202从交互式内容标题230接收和记录内容同时地,对象库204从交互式内容标题230接收对象数据,并且对象记录器206跟踪对象数据以确定对象何时存在和结束。此类对象数据可周期性地和/或实时地或接近实时地上传。对象库204和对象记录器206可在平台服务器120、云服务器或在服务器218中的任一台上实现。当对象记录器206检测到对象开始时,对象记录器206从对象库204接收对象数据(例如,对象是否是活动、用户与活动的交互、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对象环形缓冲器210上(例如,ActivityID1、START_TS;ActivityID2、START_TS;ActivityID3、START_TS)。记录到对象环形缓冲器210上的此类活动数据可存储在对象文件216中。此类对象文件216也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,竞技性比赛、探索、任务等)、与活动相关的用户或对等者数据。例如,对象文件216可存储关于在活动期间使用的物品的数据。此类对象文件216可存储在对象服务器226上,

不过对象文件216可存储在任何服务器、云服务器、任何控制台228或任何用户设备130上。

[0042] 此类对象数据(例如,对象文件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,对象服务器226存储内容时间戳文件214,并且基于内容时间戳文件214的流ID与对象文件216的对应活动ID之间的匹配将所述内容时间戳文件与对象文件216相关联。在另一示例中,对象服务器226可存储对象文件216,并且可从UGC服务器232接收对对象文件216的查询。此类查询可通过搜索与随查询一起传输的内容时间戳文件214的流ID匹配的对象文件216的活动ID来执行。在又一示例中,对所存储的内容时间戳文件214的查询可通过将内容时间戳文件214的开始时间和结束时间与随查询一起传输的对应活动对象文件216的开始时间和结束时间相匹配来执行。此类对象文件216也可通过UGC服务器232与所匹配的内容时间戳文件214相关联,不过所述关联可由任何服务器、云服务器、任何控制台228或任何用户设备130来执行。在另一示例中,在每个内容时间戳文件214、对象文件216的创建期间,可由控制台228将对象文件216和内容时间戳文件214相关联。

[0043] 图2B示出示例性网络环境200的示例性集中视图222,其中可在服务器218(例如,平台服务器120、云服务器或在服务器218中的任一台上)上实现的挑战模块231可从交互式内容文件230接收与可重玩活动相关的数据。挑战模块231可从交互式内容标题230查询和/或接收与创建可重玩活动、通过用户账户对可重玩活动的游戏玩法进行评分以及显示关于可重玩活动的挑战相关信息相关联的特定活动数据。交互式内容标题230也可任选地通过对对象记录器206将对象数据发送到对象库204,并作为对象文件216存储在对象服务器226处。挑战模块231可从对象服务器226查询和/或接收关于特定用户账户、特定交互式内容标题230和特定活动的特定对象数据,以便为游玩可重玩活动的用户账户提供挑战相关数据。

[0044] 挑战模块231可包括创建模块233,所述创建模块可替代地与挑战模块231分离。创建模块233可创建相应交互式内容标题230的挑战创建或制定不同等级。例如,创建模块233可制定ICT特定挑战模块235。ICT特定挑战模块235可针对特定交互式内容标题230的特定可重玩活动而创建,并且可接收与所述可重玩活动以及挑战模块针对其创建的相应交互式内容标题230相关联的数据集。例如,对于ICT特定挑战模块235,挑战模块231或ICT特定挑战模块235本身可查询或接收活动数据集,所述活动数据集涵盖交互式内容标题230可从游戏玩法明确推断出的所有种类的活动数据。接着,创建模块233可基于由交互式内容标题230提供的活动数据集来限定一个或多个可重玩活动,并创建特定于所述交互式内容标题230的一个或多个ICT特定挑战模块235以监测关联活动并确定分数。

[0045] 创建模块233可创建对象兼容挑战模块237,所述对象兼容挑战模块可使用来自对象服务器226的对象数据来创建合适的可重玩活动并且还确定可重玩活动的每个游戏玩法的分数和排名。此外,对象兼容挑战模块237可确定并通知对象服务器226来转发某些对象文件,以触发对象兼容挑战模块237关于发送挑战相关信息以在用户设备130处显示和接收挑战相关活动数据以确定游玩可重玩活动的用户账户的关联分数和排名做出对应的回应。考虑到对象数据已经自动发送和生成并最终发送到对象服务器226,监测可重玩活动的对象兼容挑战模块237为交互式内容源服务器110提供不干涉体验。对象兼容挑战模块237可进一步查询关于交互式内容标题230可能已经创建的另外的ITC特定挑战的不是在对象服务器226处收集的另外的数据。创建模块233可从交互式内容标题230(例如,交互式内容源

服务器110)接收在挑战模块231处待分析和记录为可重玩活动的特定活动数据集的指示,诸如通过提供的图形用户界面来自用户(例如交互式内容标题的开发者)的输入。对象兼容挑战模块237可提供交互式内容标题230的更高级挑战集成,所述挑战集成通过提供与对象兼容挑战模块237所创建的挑战相比另外的或不同的挑战来寻求增强交互式内容标题230的挑战特征。

[0046] 创建模块233也可任选地针对每个交互式内容标题230制定用户创建集成模块239,所述用户创建集成模块可查询和/或接收来自交互式内容标题230的另外的数据,其中另外的数据不是在对象服务器226处收集的。另外的数据可与用户账户可能已经创建的特定于交互式内容标题230的另外的挑战相关。创建模块233可从用户设备130接收在挑战模块231处待分析和待作为可重玩活动记录的特定活动数据集,诸如来自提供的图形用户界面的输入。

[0047] ICT特定挑战模块235、对象兼容挑战模块237和用户创建集成模块239可用作单独模块或者一个或多个共享模块的一部分。所接收的活动数据可用于提供待在用户设备130处显示的各种挑战相关的信息。将在下文更详细地描述的图4A至图4H示出在用户设备130处显示各种挑战相关信息中的一个的不同示例性图形用户界面400(400A、400B、……等)。

[0048] 如图2C的示例性表250所示,此类对象数据(例如,对象文件216)可与关于活动可用性改变的事件信息相关联,并且可与具有关联对象信息的其他对象相关。媒体-对象绑定可在流媒体的至少一部分中所示的对象与流媒体之间形成遥测。例如,此类对象数据可为地区数据文件252、角色数据文件254、机械数据文件256、游戏媒体数据文件258以及其他游戏玩法相关的数据文件。

[0049] 此类对象数据(例如,对象文件216)可分类为推进式、开放式或竞技式。此类活动数据文件216可包括任选属性,诸如活动的更长描述、与活动相关联的图像、在启动游戏前活动是否对玩家可用、活动的完成是否需要完成游戏、活动是否能够在游戏内重复游玩以及是否存在嵌套任务或关联子活动。此类活动数据文件216可包括可为玩家指示当前可用活动的列表或阵列的活动可用性改变事件。例如,这可用来决定在游戏计划中显示哪些活动。

[0050] 此类地区数据文件252可指示具有单个坐标系的关联游戏世界的地区,其中地区可具有与其相关联的2D地图,并且可用来显示地区上的位置。如果地区数据文件252适用,则每个地区可包括地区ID和地区的简短可本地化名称。此类地区数据文件252可与视图投影矩阵(4×4)相关联,以便从3D世界坐标转换为2D地图方位。此类地区数据文件252可与位置改变事件相关联,所述事件指示玩家的当前游戏内位置的更新。此类位置改变事件可定期地或者每当玩家的游戏内位置发生显著改变时进行公布。平台服务器120可在“状态”中存储最新值。此类地区数据文件252可包括玩家的人物在地区中的x、y、z的方位,以及指示玩家的人物的取向或方向的a、b、c矢量。此类地区数据文件252可与活动开始事件和/或活动结束事件相关联,并且对于活动结束事件,完成、失败或放弃的结果可与活动(例如,活动ID)相关联。

[0051] 此类角色数据文件254可与在游戏中具有行为的实体相关联,并且可以是玩家控制的或游戏控制的,且可以在游玩期间动态地改变。此类角色数据文件254可包括角色的角色ID、角色的可本地化名称、角色的图像和/或角色的简短描述。此类角色数据文件254可与

指示出玩家的所选角色已经改变的角色选择事件相关联。所选角色可代表玩家在游戏中正在控制的角色并且可通过平台服务器120显示在玩家配置文件和其他空间上。偶尔可选择多于一个角色,并且每个游戏可在加载保存数据时替换其角色列表。

[0052] 此类机制数据文件256可与可由玩家或游戏用以影响游戏玩法的物品、技能或效果(例如,弓、箭、潜行攻击、火焰伤害)相关联,并且可排除不影响游戏玩法的物品(例如,收藏品)。此类机制数据文件256可包括机制的机制ID、机制的简短名称、机制的图像和/或机制的简短描述。此类机制数据文件256可与指示玩家可用的机制已经改变的机制可用性改变事件相关联。可用可意指该机制在游戏世界中可供玩家使用,但在使用前可能需要玩家通过一些步骤来将其获取进物品栏中(例如,从商店购买,从世界拾取)。每个游戏可在加载保存数据时替换其机制列表。

[0053] 此类机制数据文件256可与指示玩家的物品栏已经改变的机制物品栏改变事件相关联。物品栏可指在使用其之前玩家不必在游戏中采取另外的步骤即可立即使用的机制。物品栏信息用于估计玩家对各种活动的准备状态,其可转发到平台服务器120.每个游戏可在加载保存数据时替换其机制物品栏列表。关于冷却的机制可被认为是物品栏的一部分。具有任何非零值的机制计数(例如,弹药、治疗点数)可被视为“在物品栏中”。物品栏机制可被认为是可用机制的子集。

[0054] 此类机制数据文件256可与指示出机制已被玩家使用或已被用于对抗玩家的机制使用事件相关联,并且可用来在UGC语境中显示为机制使用。此类机制数据文件256可包括机制的列表或阵列,所述机制是已使用的(例如,火焰箭、火焰伤害)或者根据发起人是否是玩家,使得该机制是由玩家使用还是用于对抗玩家。此类机制数据文件256可包括发起人角色ID、发起人角色的当前地区ID和/或发起人角色的当前x、y、z方位。此类机制数据文件256可与指示机制对游戏玩法有影响(例如,箭击中敌人)的机制影响事件相关联,并且可用来在UGC语境中显示机制图像。机制使用事件和机制图像事件可没有联系。此类机制数据文件256可包括发起人角色ID、发起人角色的当前地区ID、发起人角色的当前x、y、z方位、目标角色ID、目标角色的当前地区ID、目标角色的当前x、y、z以及可缓解发起人机制的缓解机制。

[0055] 此类游戏媒体数据文件258可包括游戏媒体的游戏媒体ID、游戏媒体的可本地化名称、媒体格式(例如,图像、音频、视频、文本等)、媒体的类别或类型(剧情剪辑、音频日志、海报、开发者评论等)、URL或服务器配置的媒体文件和/或游戏媒体是否与特定活动相关联。此类游戏媒体数据文件258可与指示游戏媒体的特定片段现在已在游戏中开始的游戏媒体开始事件以及指示游戏媒体的特定片段已结束的游戏媒体结束事件相关联。

[0056] 图3是示出根据本公开的一个方面的示例性交互式内容标题230的游戏玩法时间线300的示例性图解的流程图,其中挑战性可重玩活动由各种任务的完成来触发。一旦完成可重玩活动的任务完成,可重玩活动就可解锁以供挑战。例如,如图3所示,如果可重玩活动包括完成路线然后打败头目,3号任务302打败头目的第一次完成可解锁可重玩活动,以便作为挑战来重玩。指示任务的完成的通知304还可包括“游玩挑战”选项306以邀请玩家重玩可重玩活动。

[0057] 一旦可重玩活动被解锁,玩家就可发送和接收关于所述可重玩活动的挑战邀请(即,通知)。图4A示出示例性图形用户界面400A,其提供搜索选项402、向其发送挑战邀请的其他玩家选择选项404(例如,拥有游戏的个人好友、好友组之间的专用挑战等)以及邀请按

钮406。对于一些挑战邀请,玩家可能以类演示体验的形式向未拥有交互式内容标题230的另一用户发送这种挑战。虽然图4A中未示出,但玩家也可能创建他们自己的挑战并同样发送邀请来游玩此类挑战。

[0058] 图4B和图4C示出挑战邀请的示例性图形用户界面400B、400C,同时挑战邀请408可包括关于挑战信息410的更多细节,诸如哪些其他用户和好友已挑战此特定可重玩活动以及与游玩和/或完成可重玩活动相关联的奖励。奖励可由交互式内容标题230来提供和/或在平台级提供。挑战邀请可进一步示出关于可重玩活动的排行榜412的部分以及在ICT级和/或平台级记录的最高分数。图4D和图4E进一步示出用于显示特定可重玩活动的全球排行榜414或好友排行榜416的示例性图形用户界面400D、400E。全球排行榜414和好友排行榜416可提供筛选选项418,其中玩家可查看特定玩家(诸如具有相似能力或兴趣特征的玩家)的更孤立视图。

[0059] 一旦玩家已选择接受挑战,如图4F中的图形用户界面400F所示,交互式内容标题230的游玩视图420内就可包括游戏内图形叠层422,所述游戏内图形叠层显示与可重复活动相关的数据,诸如挑战目标、完成百分比、经过时间和/或当前分数。一旦挑战完成,如图4G中的图形用户界面400G所示,就可连同玩家的分数和排名一起将第一通知424呈现给玩家,以重玩可重玩活动。另外,如图4F的图形用户界面400H所示,第二通知426可呈现给分数被所述玩家打破的其他玩家,以重新挑战并夺回他们在可重玩活动中的排名。第二通知426可以是在那些玩家不活跃在平台上时那些玩家的相应客户端设备诸如移动设备或个人计算机上的推送通知。

[0060] 此外,如图4I的图形用户界面400I所示,用户账户菜单428可包括可重玩活动信息,以及关于与用户账户相关联的一个或多个交互式内容标题230的其他类型的概要信息。例如,用户账户菜单428可包括用户账户当前正在游玩的可重玩活动的“当前挑战”指示430。此外,如图4J的图形用户界面400J所示,可重玩活动菜单432可包括关于每个可重玩活动的具体信息,包括每个相应可重玩活动的进度指示器434、游玩长度436和奖励指示器438。上述图形用户界面400(400A、400B等)中的显示所需的所有信息可通过挑战模块231导出,所述挑战模块直接或通过对象服务器226从交互式内容标题230接收相关活动数据。

[0061] 图5是根据本公开的一个方面的用于生成可重玩活动的游戏玩法的示例性方法500的流程图。可将任选邀请发送(502)到关联用户账户以游玩交互式内容标题230的可重玩活动。邀请可由关联用户账户达到交互式内容标题230中的检查点来触发。替代地,邀请可由另一用户账户发送以游玩可重玩活动。在一些情况下,当另一用户账户在关于可重玩活动的排名中击败该用户账户时,邀请或通知可自动地发送。接收(504)由用户账户的选择,所述选择用以开始可重玩活动的游玩。在游玩期间,如果用户账户正在挑战另一用户账户,则可生成组合式游玩视图,所述组合式游玩视图包括与关联用户账户相关联的第一游玩视图,和与另一用户账户相关联的第二游玩视图,其中组合式游玩视图可以是回放,或者实时同步地显示。在一些情况下,用户账户可看到叠加在他们的游玩视图中的另一用户账户的鬼影视图。

[0062] 此外,可重玩活动可针对游玩可重玩活动的每个用户账户加载相同或不同的装备(例如,人物、武器、能力等),这取决于可重玩活动的设置。一些可重玩活动可要求所有游戏玩法以相同的装备开始,以使排名公平。在其他情况下,用户账户可选择对所述用户账户最

有利的装备。在用户账户可能不具有可重玩活动所需的装备的情况下,用户账户可在可重玩活动的游戏玩法之前或之后具有购买所述装备的选项。此外,在游玩期间,可为用户账户生成叠层。叠层可显示关于可重玩活动的完成信息。

[0063] 可接收(506)与可重玩活动的游戏相关联的第一数据集。第一数据集可直接从相应交互式内容源服务器接收。替代地或除此之外,可接收一个或多个第一对象文件,其中一个或多个对象文件与可重玩活动相关联并且包括由相应的交互式内容源服务器收集的的对象数据。一个或第一对象文件可通过交互式内容源服务器外部的对象记录器来记录。一个或多个第一对象文件可与由交互式内容标题230指定的活动相关联,并且可包括与活动标识、活动结果和游戏玩法特征中的至少一者相关联的时间戳。

[0064] 替代地或除此之外,可向交互式内容源服务器提供添加特定于每个交互式内容标题230的其他可重玩活动和关联奖励的选项。这样做时,可接收可通过对象记录器记录或者可直接从交互式内容标题230获得的一个或多个第二对象文件。所述一个或多个第二对象文件可包括由所述交互式内容源服务器收集的关联对象数据。可生成特定于交互式内容标题230的一个或多个可重玩活动,其中一个或多个第二对象文件用于确定一个或多个可重玩活动的分数。此外,供关联用户账户创建和添加他们自己的特定于每个交互式内容标题230的其他可重玩活动和关联奖励的选项可通过与关联用户账户相关联的图形用户界面提供。关联用户账户可被提供各种设置以选择和创建他们自己的可重玩活动,诸如目标或任务、如何得分、允许什么装备等。关联用户账户可将可重玩活动创建为在好友之间共享的私人可重玩活动或创建为任何用户账户都可挑战的公共可重玩活动。

[0065] 可基于与关联用户账户的游玩相关联的第一数据集来确定(508)分数。可基于其他用户账户的分数以及与交互式内容标题230的可重玩活动相关联的相应数据集来将关联用户账户放置(510)在排名中。分数可基于可重玩活动的基于时间的完成来确定,所述完成可基于第一数据集来计算。替代地或除此之外,分数可由在定时框架中完成某些任务时挣得的点数量来确定。替代地或除此之外,分数可基于不同的装备来确定,使得以特定装备完成某些使命或任务越困难,挣得的点数越多。排名可在全球排名与好友或具有相似的游戏熟练度的其他用户账户之间的排名之间关联和/或改变。此外,可为关联用户账户的游玩生成回放,其中回放可在可重玩活动的游玩完成时显示关于与游玩同步的控制器输入的数据。

[0066] 图6是根据本公开的一方面的可用于启动交互式内容并提供动态界面的示例性用户电子娱乐系统。图6的娱乐系统600包括主存储器605、中央处理单元(CPU)610、矢量单元615、图形处理单元620、输入/输出(I/O)处理器625、I/O处理器存储器630、外围接口635、存储卡640、通用串行总线(USB)接口645以及通信网络接口650。娱乐系统600还包括操作系统只读存储器(OS ROM)655、声音处理单元660、光盘控制单元670和硬盘驱动器665,它们通过总线675连接到I/O处理器625。

[0067] 娱乐系统600可以是电子游戏控制台。替代地,娱乐系统600可实现为通用计算机、机顶盒、手持式游戏设备、平板计算设备、虚拟现实设备、增强现实设备、或者移动计算设备或电话。娱乐系统可根据特定形状因子、目的或设计包含更多或更少的操作部件。

[0068] 图6的CPU 610、矢量单元615、图形处理单元620和I/O处理器625通过系统总线685进行通信。此外,图6的CPU 610通过专用总线680与主存储器605进行通信,而矢量单元615

和图形处理单元620可通过专用总线690进行通信。图6的CPU 610执行存储在OS ROM655和主存储器605中的程序。图6的主存储器605可包含预存储的程序和使用光盘控制单元670通过I/O处理器625从CD-ROM、DVD-ROM或其他光盘(未示出)传送的程序。图6的I/O处理器625也可允许通过无线或其他通信网络(例如,4G、LTE、1G等)传送的内容的引入。图6的I/O处理器625主要控制娱乐系统600的各种设备之间的数据交换,所述各种设备包括CPU 610、矢量单元615、图形处理单元620和外围接口635。

[0069] 图6的图形处理单元620执行从CPU 610和矢量单元615接收的图形指令以产生用于在显示设备(未示出)上显示的图像。例如,图6的矢量单元615可将对象从三维坐标转变为二维坐标,并且将二维坐标发送到图形处理单元620。此外,声音处理单元660执行指令以产生输出至诸如扬声器(未示出)的音频设备的声音信号。其他设备可通过USB接口645和诸如无线收发器的通信网络接口650连接至娱乐系统600,所述接口也可嵌入系统600中或者作为诸如处理器的某个其他部件的一部分。

[0070] 图6的娱乐系统600的用户通过外围接口635向CPU 610提供指令,这允许使用本领域已知的多种不同的可用外围设备(例如,控制器)。例如,用户可指示CPU 610将某些游戏信息存储在存储卡640或其他非暂时性计算机可读存储介质上,或指示游戏中的人物执行某个指定动作。

[0071] 本公开涉及可能由多种终端用户设备操作的应用程序。例如,终端用户设备可以是个人计算机、家庭娱乐系统(例如,Sony PlayStation 2®或Sony PlayStation 3®或Sony PlayStation 4®或Sony PlayStation 5®)、便携式游戏设备(例如,Sony PSP®或Sony Vita®)或不同但次等制造商的家庭娱乐系统。本文所述的本方法完全意图可在多种设备上操作。本公开的方面也可通过跨标题的中立性来实现和/或可在跨来自各种发布者的多种标题使用。

[0072] 本公开的方面可在可能使用多种设备操作的应用程序中实现。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)以供执行的任一种或多种介质。此类接枝可采取许多形式,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存储器。

[0073] 各种形式的传输介质可参与将一个或多个指令的一个或多个序列运送至CPU以供执行。总线将数据运送至系统RAM,CPU从所述系统RAM检索并执行指令。由系统RAM接收的指令可任选地在由CPU执行之前或之后存储在固定盘上。同样地,可实现各种形式的存储,以及其他网络接口和实现所述接口的网络拓扑。

[0074] 在本公开的一些方面中,计算机可读存储设备、介质和存储器可包括包含比特流等的有线或无线信号。然而,当提及时,非暂时性计算机可读存储介质明确地排除诸如能量、载波信号、电磁波以及信号本身的介质。

[0075] 出于说明和描述的目的而呈现了对本技术的前述详细描述。描述并非意图穷举或将本技术限于所公开的精确形式。鉴于以上教导,许多修改和变化是可能的。所描述的本公开的方面被选择以便充分地解释本技术的原理及其实际应用,并且使得本领域其他技术人

员能够利用本技术以及适应所设想的特定用途的各种修改。意图由权利要求来限定本技术的范围。

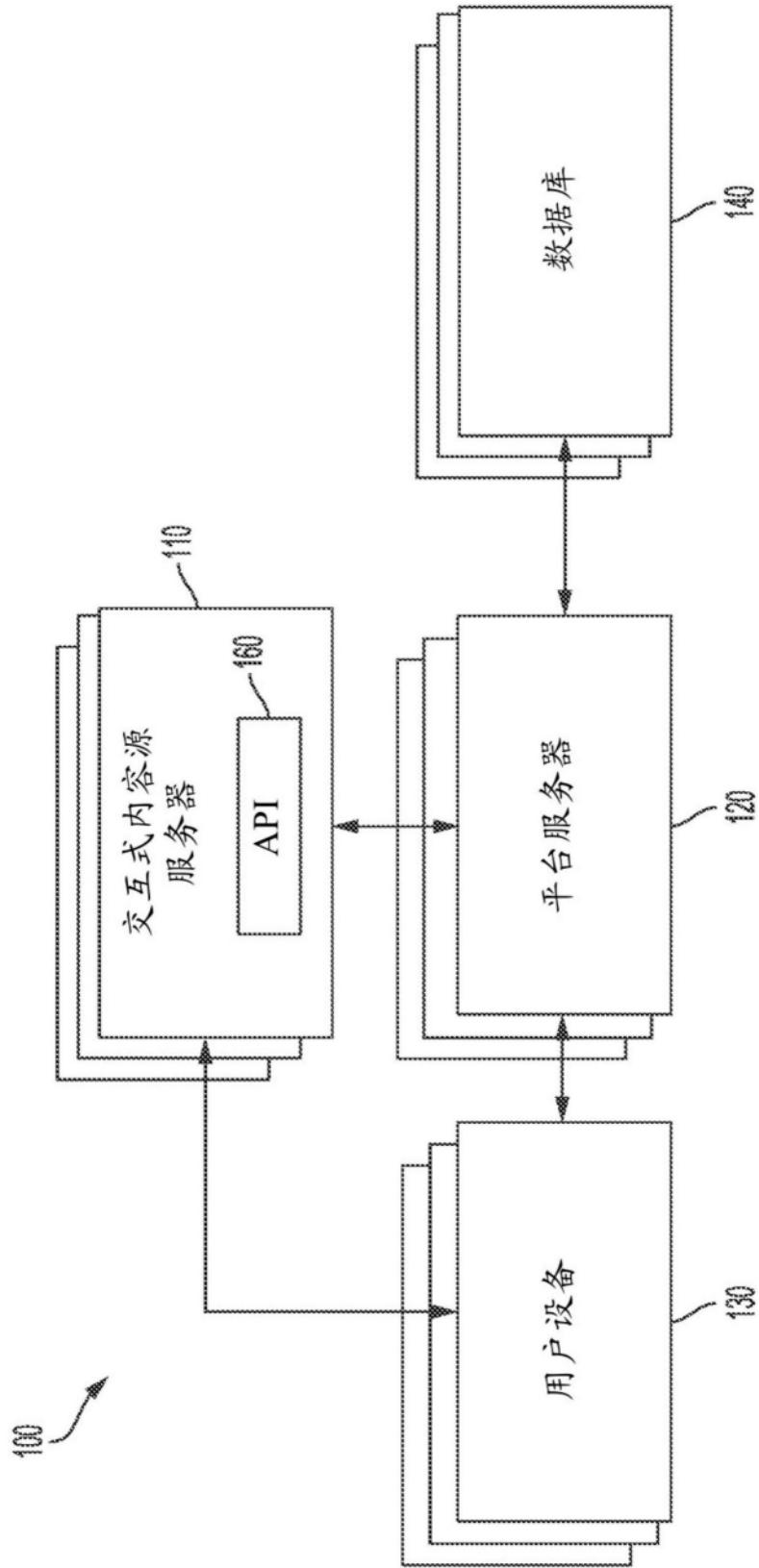


图1

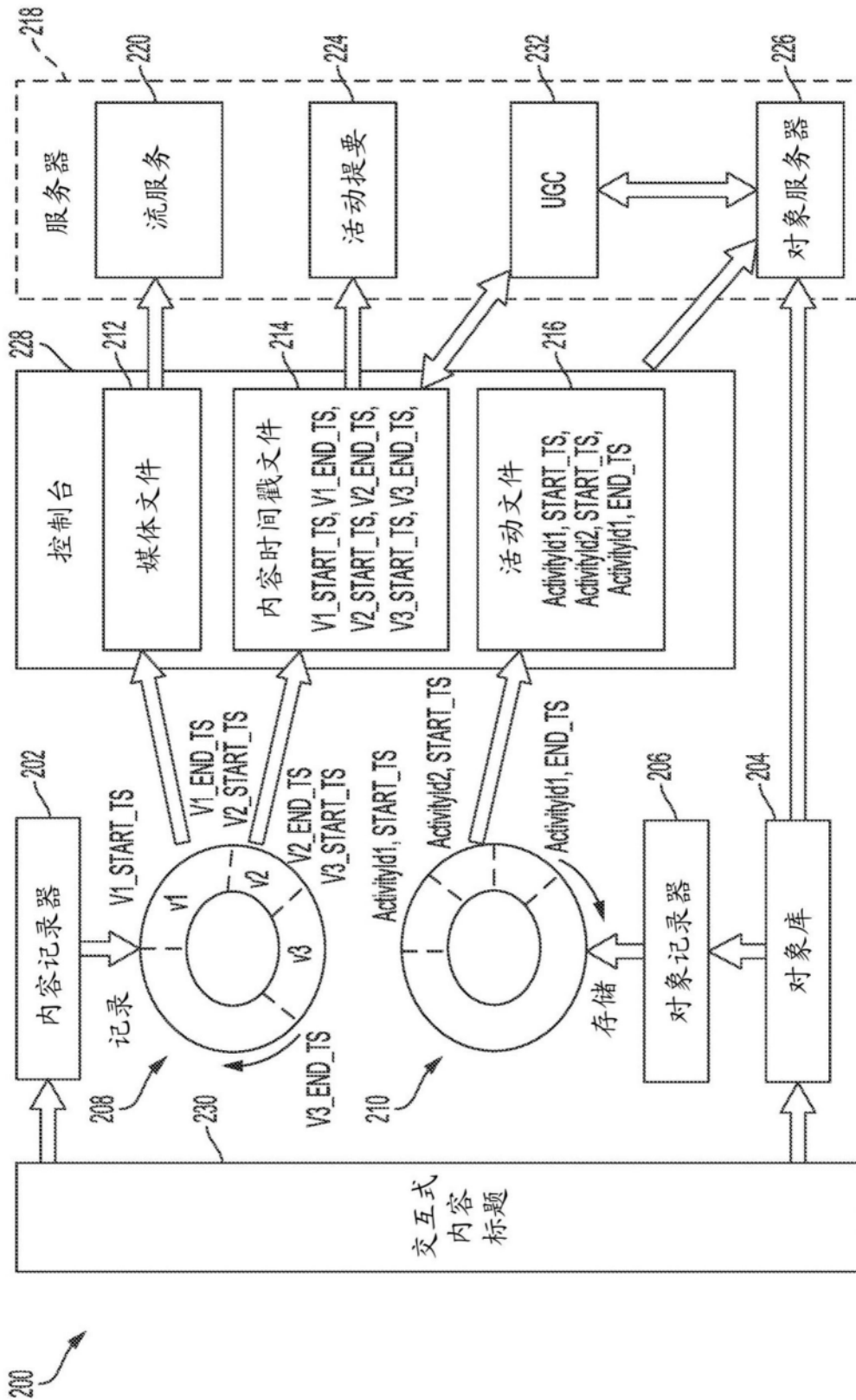


图2A

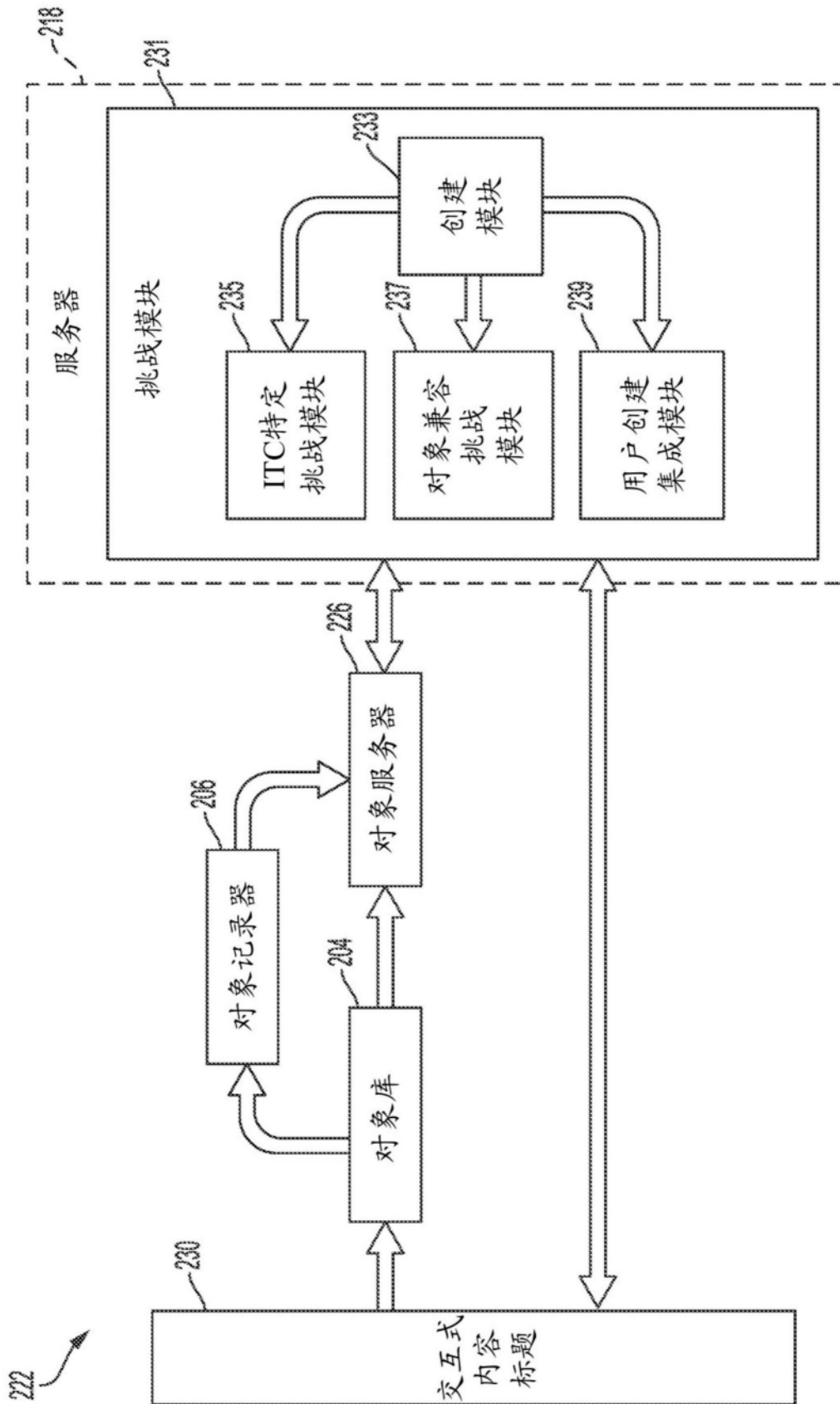


图2B

对象	事件
活动	activityAvailabilityChange (id[]) activityStart (id, location) activityEnd (id, outcome, location)
地区	locationChange (id, location)
角色	
机制	mechanicAvailabilityChange (id[]) mechanicInventoryChange (id[]) mechanicLoadoutChange (id[]) mechanicUse (id[],.) mechanicImpact (id)
游戏媒体	gameMediaUnlock (id) gameMediaStart (id) gameMediaEnd (id)

图2C

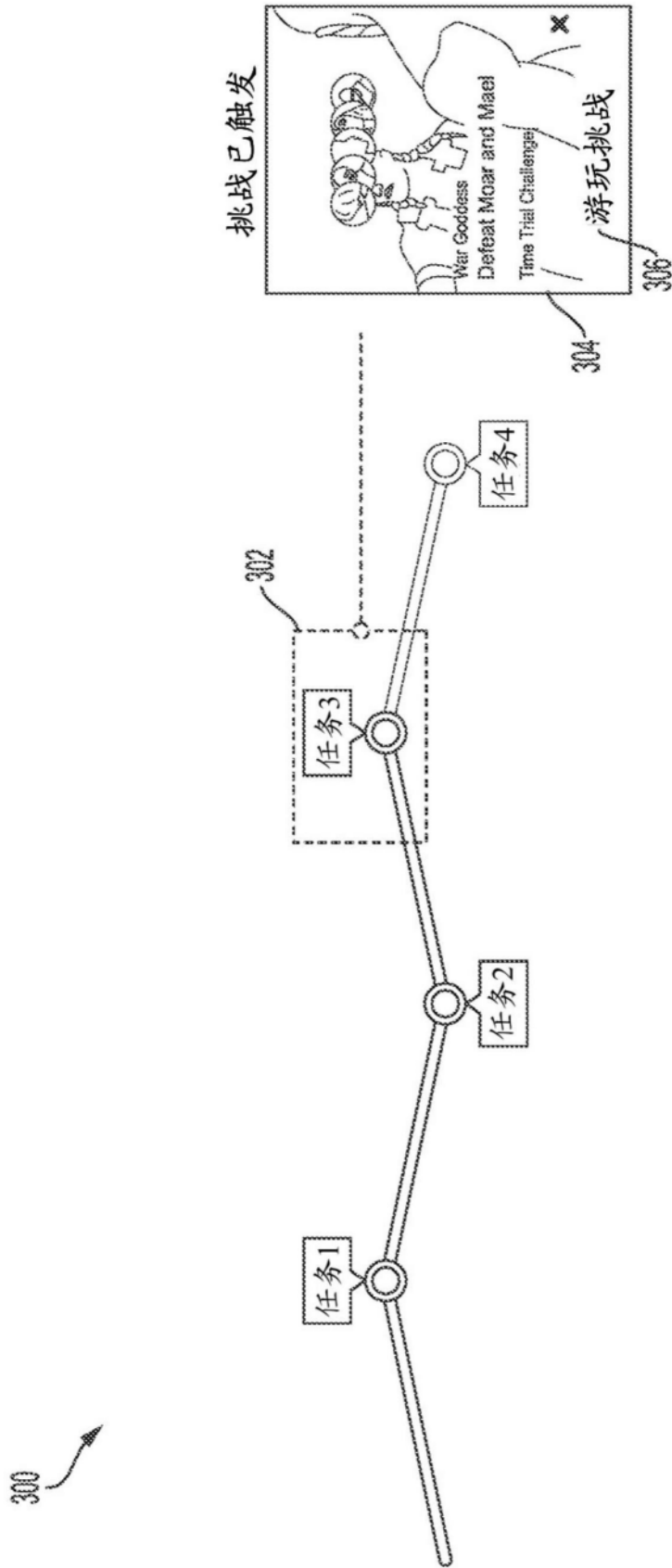
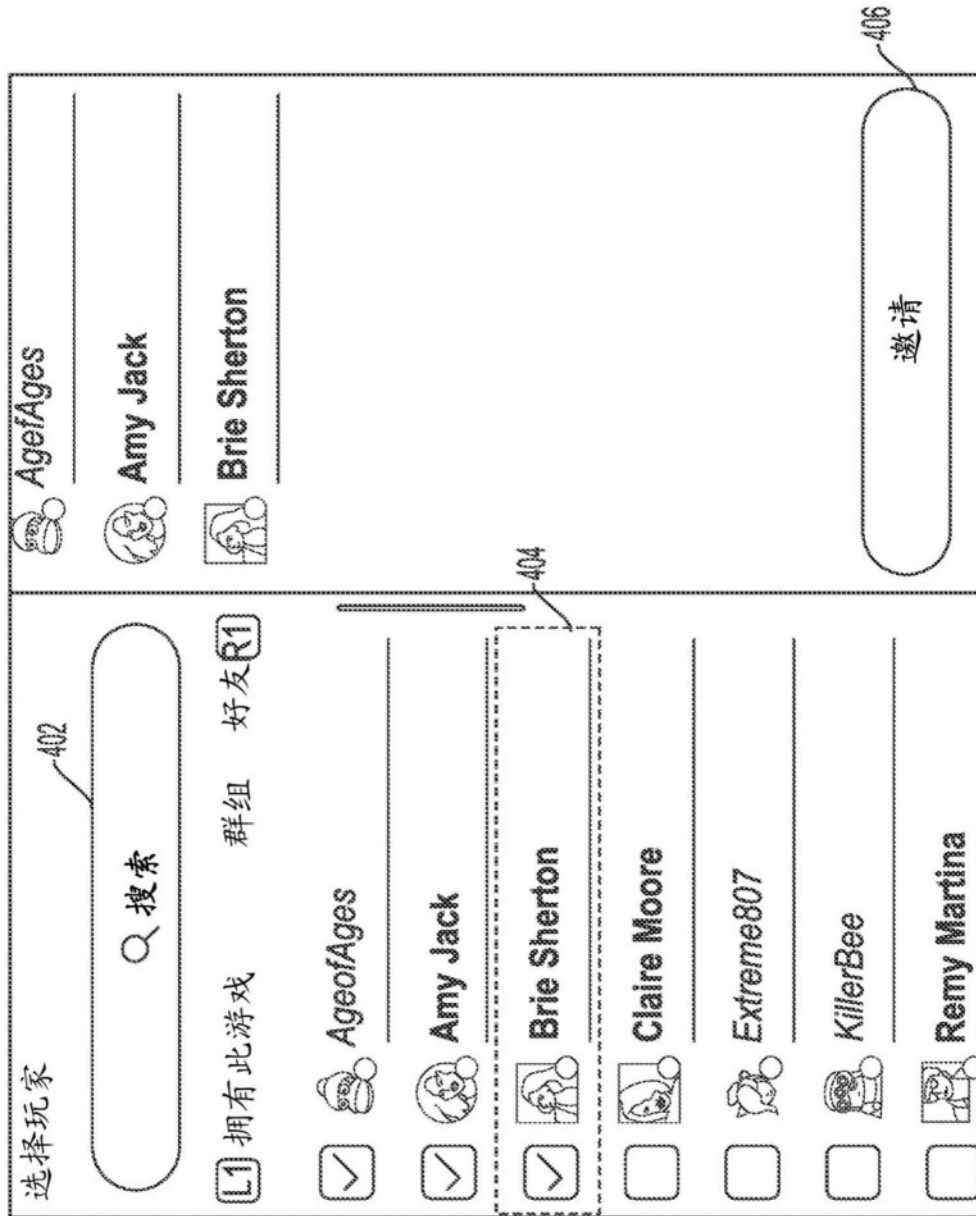


图3



400A

图4A

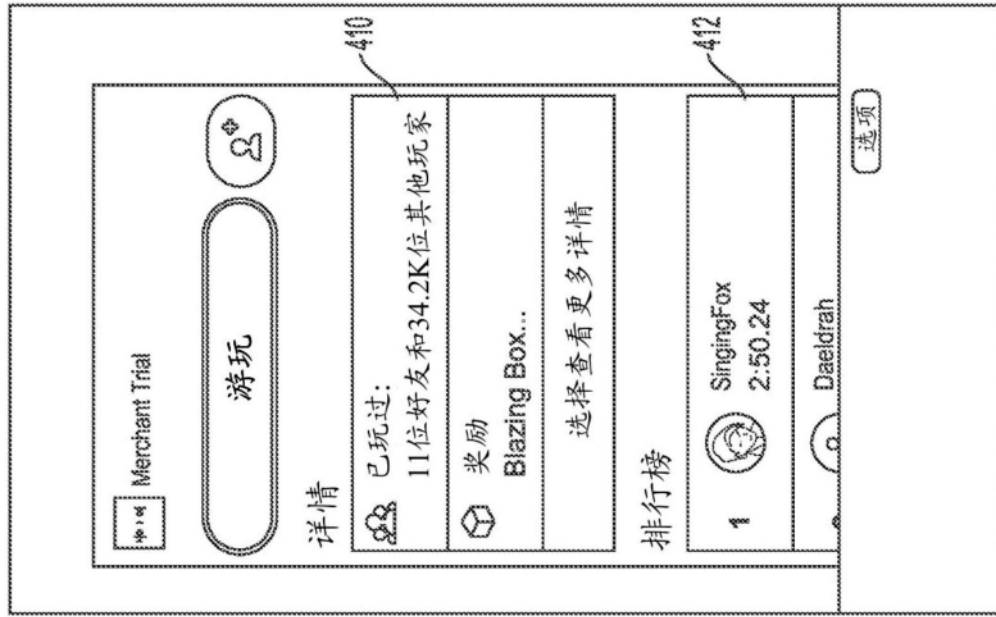


图 4C

400C

400B

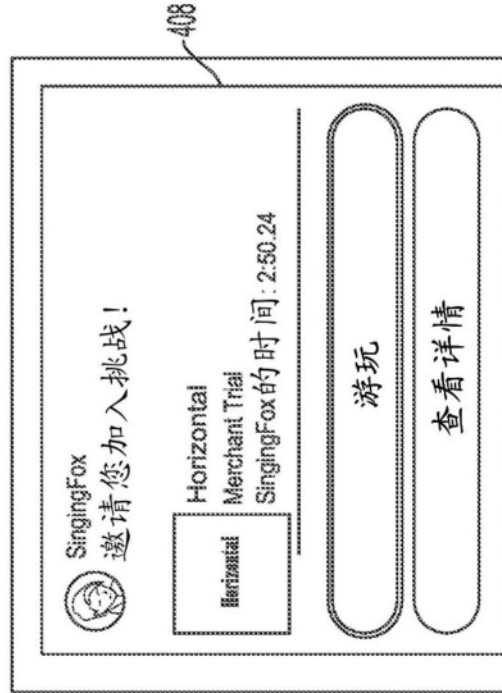


图 4B

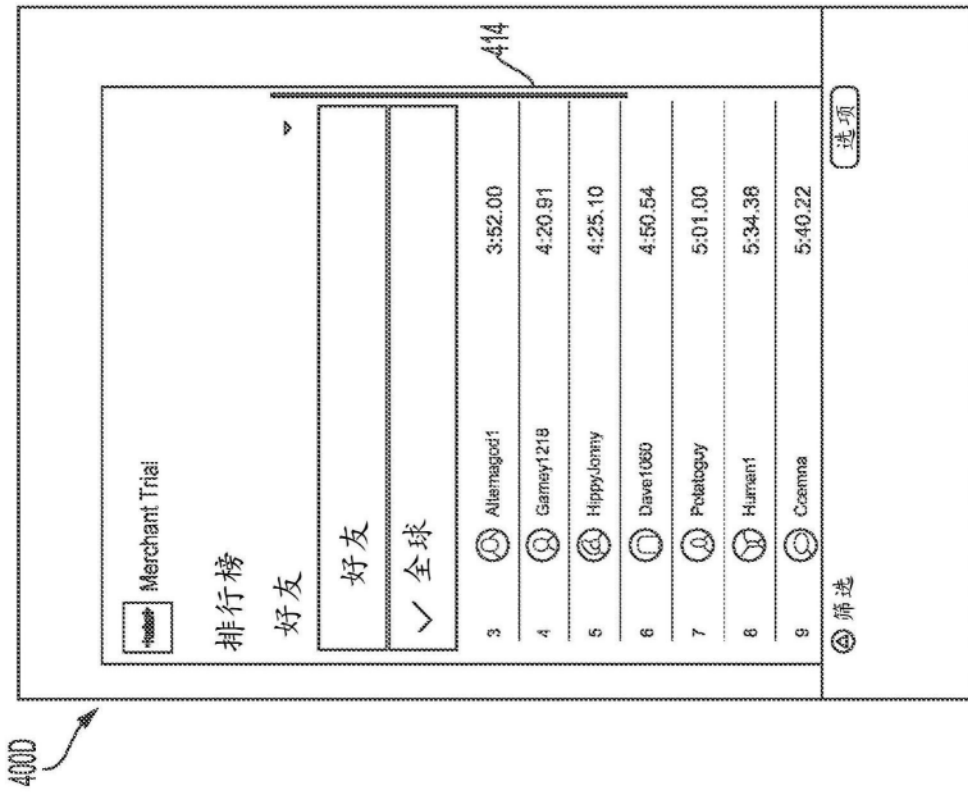


图4D

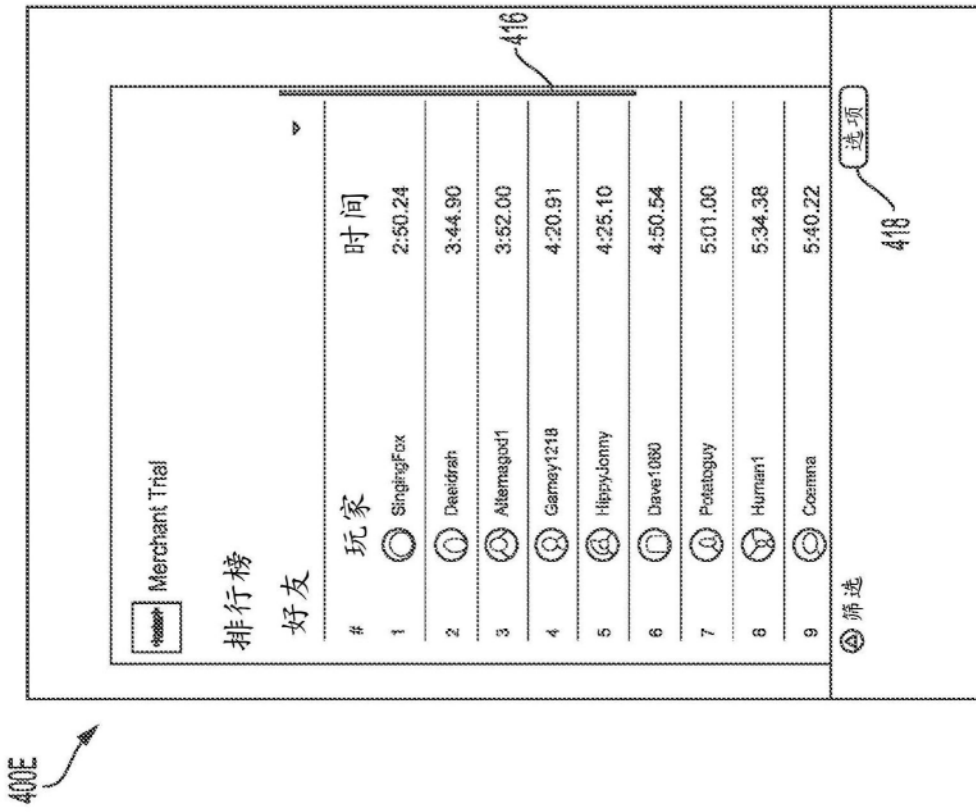


图4E

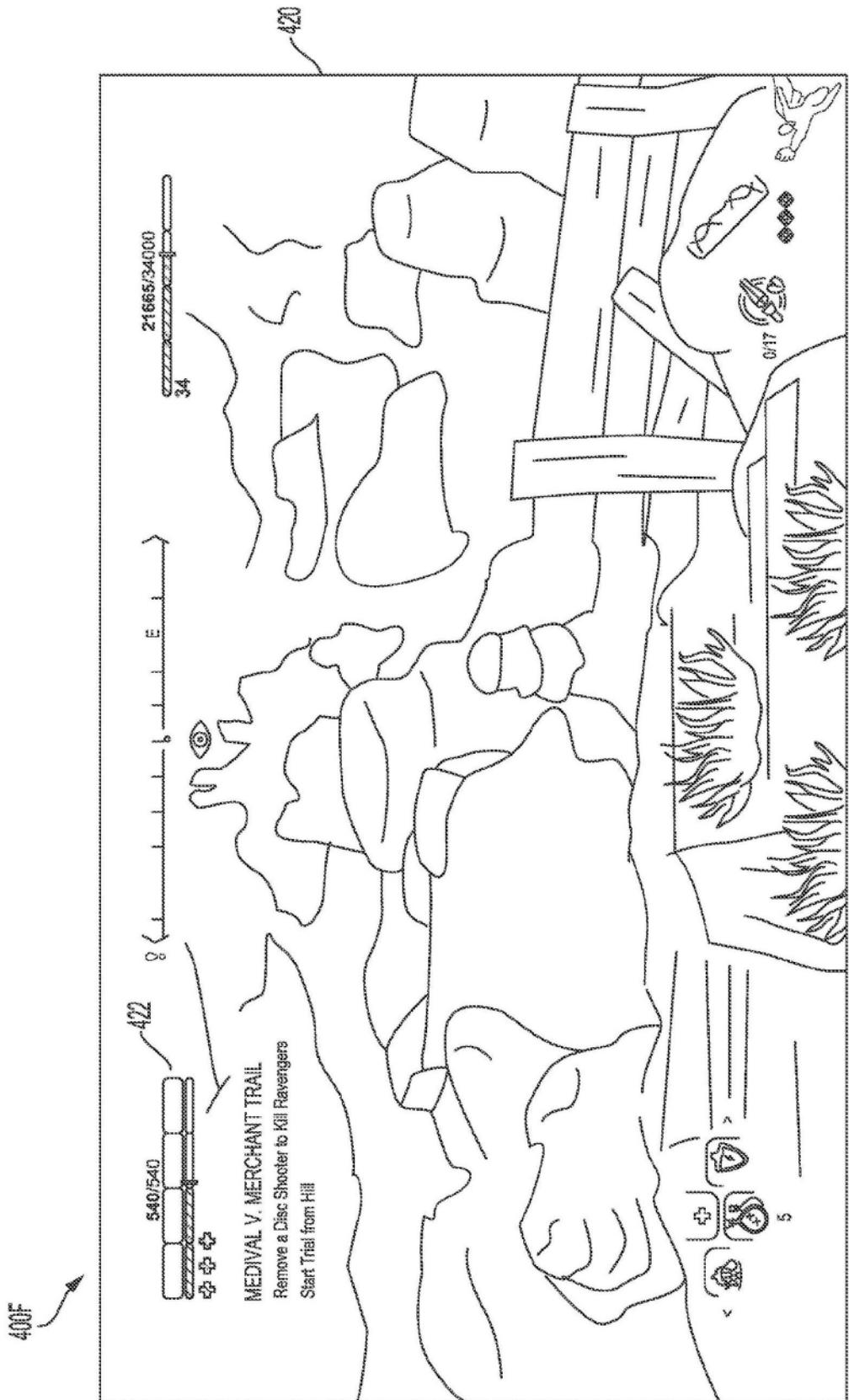


图4F

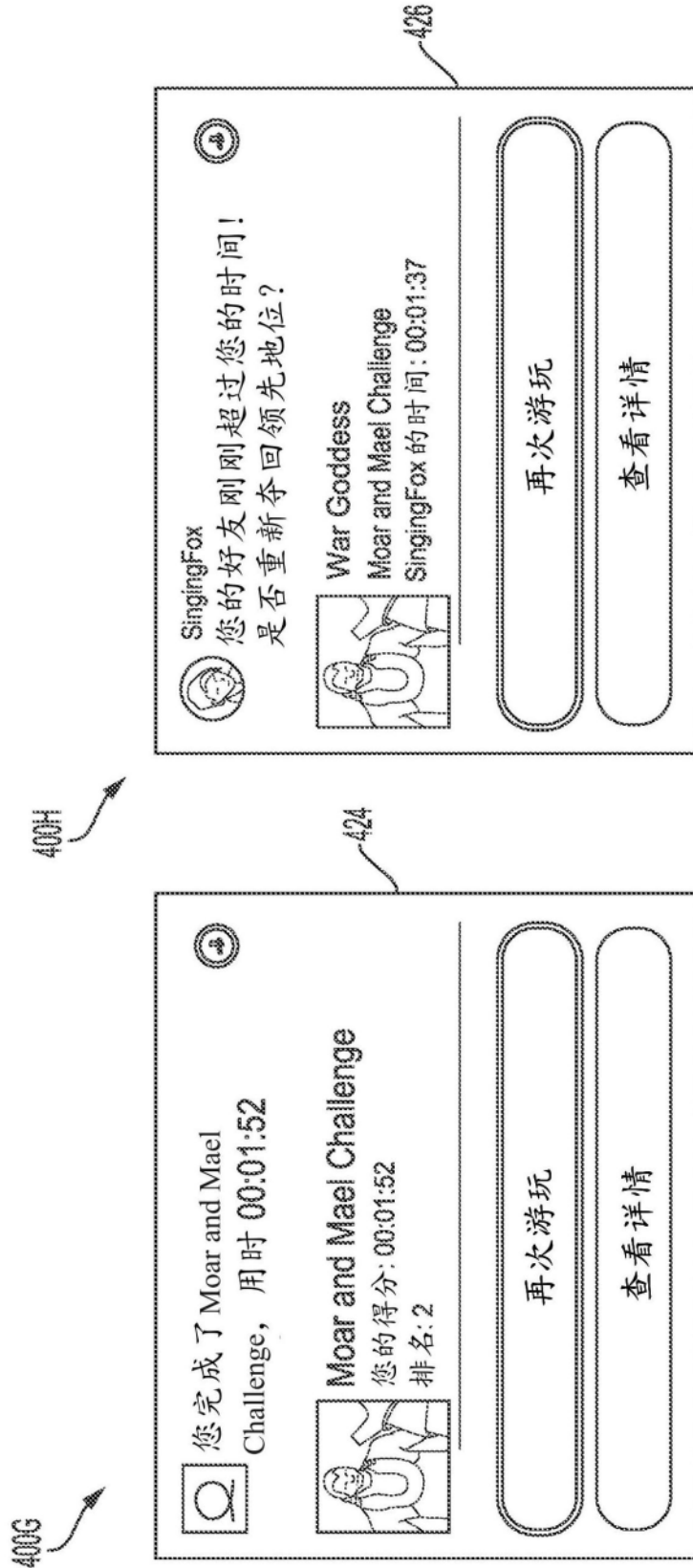


图 4H

图 4G

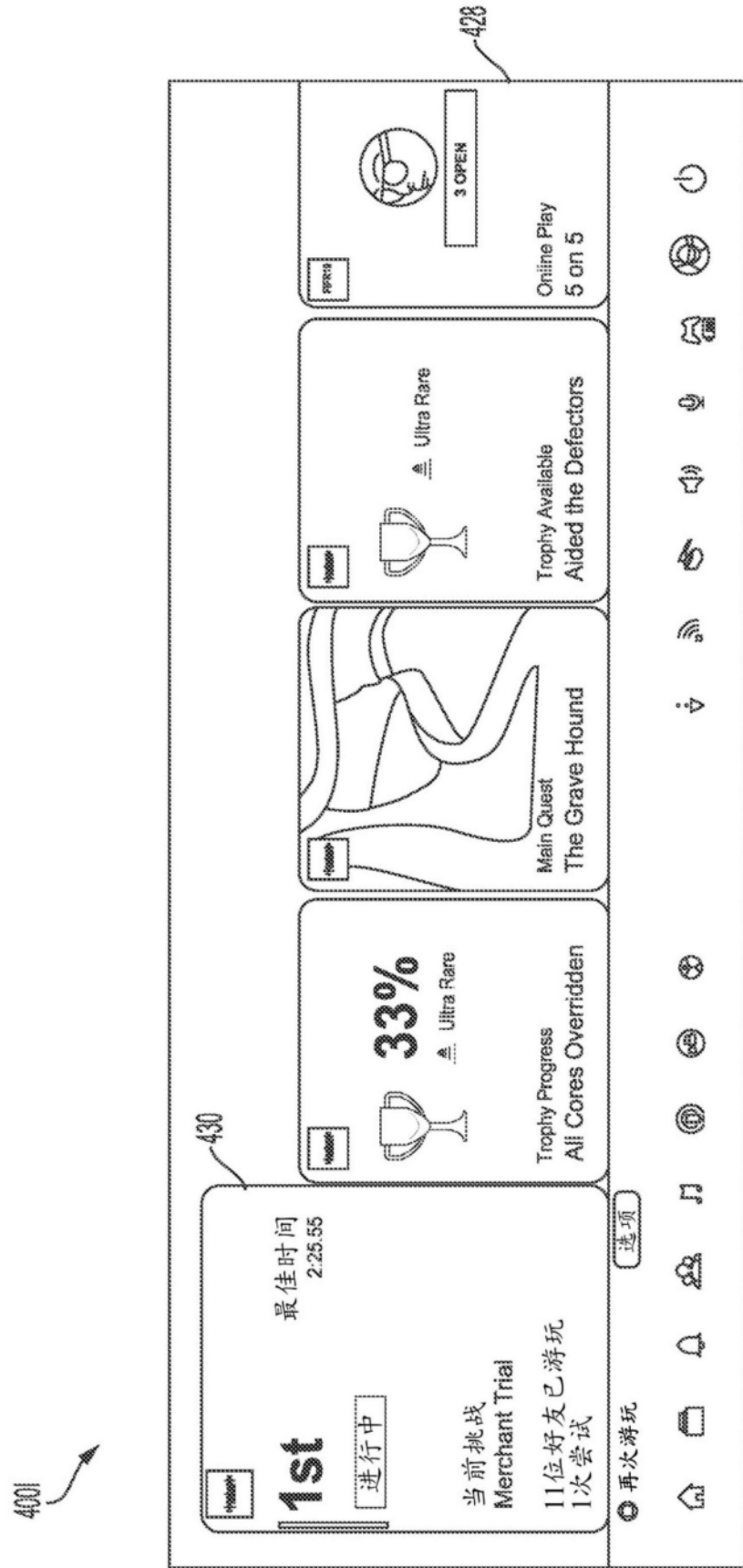


图4I

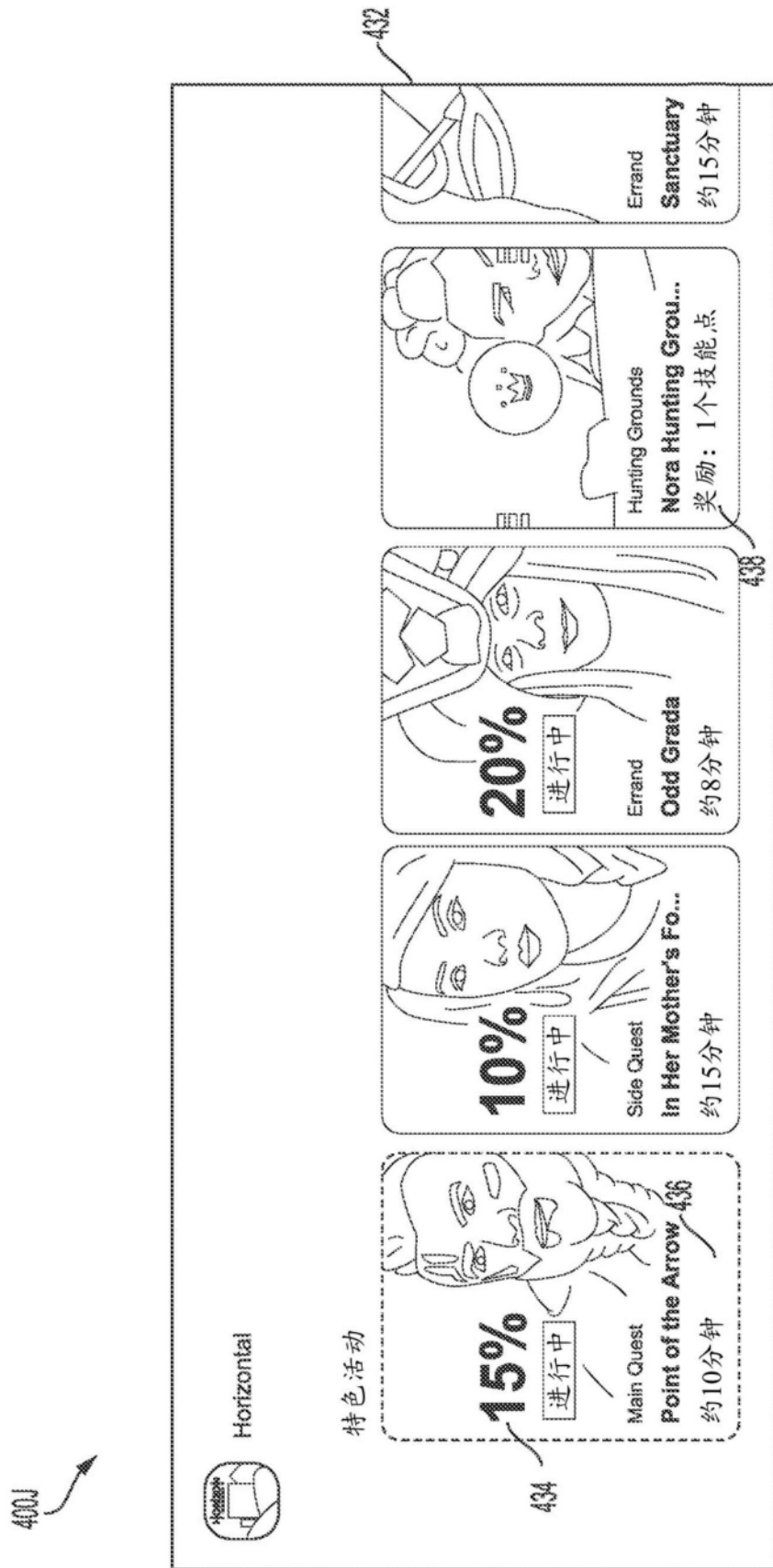


图4J

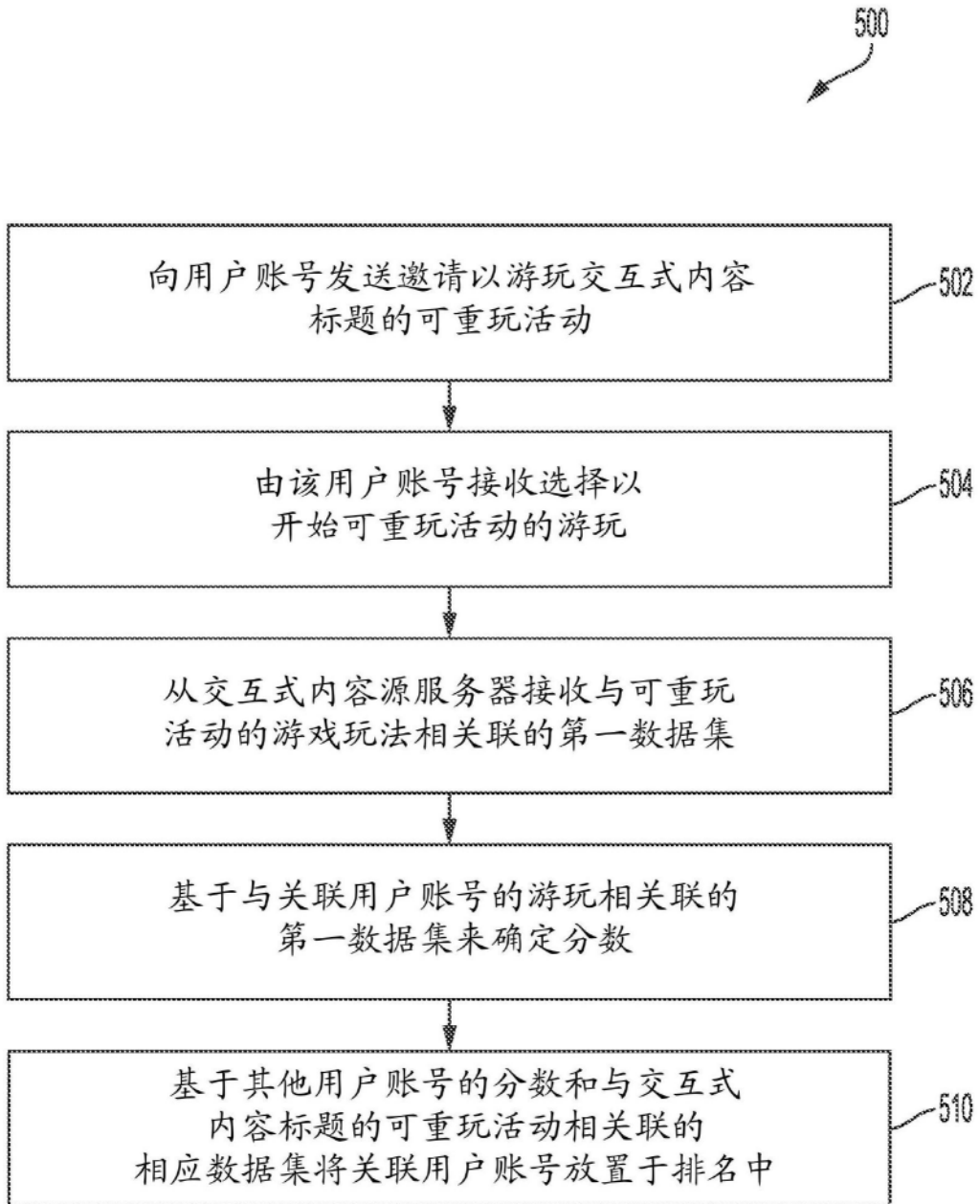


图5

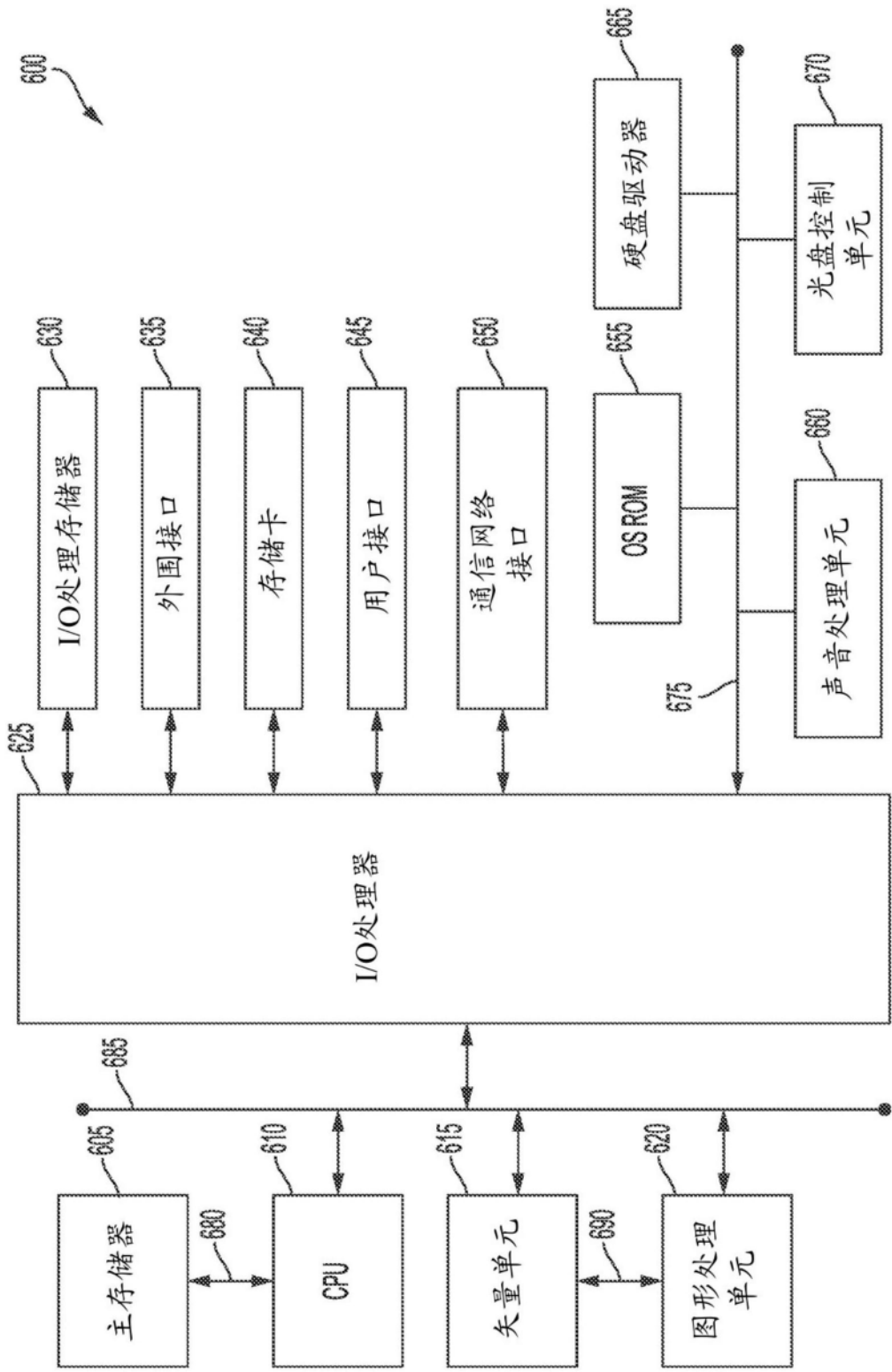


图6

1. 一种创建交互式内容标题的可重玩活动的计算机实现的方法, 所述计算机实现的方法包括:

将与交互式内容标题的可重玩活动相关联的一个或多个第一对象文件存储在存储器中, 所述一个或多个第一对象文件包括由交互式内容源服务器收集的对象数据, 其中所述一个或多个第一对象文件是通过所述交互式内容源服务器外部的对象记录器记录的;

接收与关联用户账户对所述交互式内容标题的游玩相关联的第一数据集, 其中所述第一数据集与所述交互式内容标题的所述可重玩活动相关联;

基于所述第一数据集来确定所述关联用户账户的分数;

基于所确定分数和与来自所存储对象文件的与所述交互式内容标题的所述可重玩活动相关联的相应数据集的其他用户账户相对应的一个或多个分数来将所述关联用户账户放置于排名中; 以及

向所述关联用户账户发送通知以游玩所述可重玩活动。

2. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其还包括:

一旦所述关联用户账户已达到所述交互式内容标题中的检查点, 就将所述可重玩活动触发为能够供所述关联用户账户重玩。

3. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其中确定所述分数是基于所述可重玩活动的基于所述第一数据集计算的基于时间的完成。

4. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其还包括:

生成与所述可重玩活动相关联的排名, 其中所述排名能够在全球排名与所述关联用户账户的好友之间的好友排名之间改变。

5. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其中所述可重玩活动能够在设定时间段内重玩, 并且在所述设定时间段结束时, 最终确定所述排名并基于所述排名来分配奖励。

6. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其还包括:

生成可重玩活动菜单, 所述可重玩活动菜单用于显示所述关联用户账户能够使用的来自所述交互式内容标题和至少另一个交互式内容标题的可重玩活动集。

7. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其中所述邀请由另一用户账户发起。

8. 如权利要求7所述的计算机实现的方法, 其中所述通知在所述另一用户账户在所述排名中击败所述关联用户账户时自动地发送。

9. 如权利要求7所述的计算机实现的方法, 其还包括:

生成组合式游玩视图, 所述游玩视图包括与所述关联用户账户相关联的第一游玩视图和与所述另一用户账户相关联的第二游玩视图, 其中所述组合式游玩视图是回放, 或者实时同步地显示。

10. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其中当游玩所述可重玩活动时, 所述可重玩活动为每个用户账户加载至少一个或多个相同的游戏玩法特征。

11. 如权利要求1所述的计算机实现的方法, 其还包括: 接收与所述可重玩活动相关联的所述一个或多个第一对象文件, 其中所述一个或多个第一对象文件与由所述交互式内容标题指定的活动相关联, 并且包括与活动标识、活动结果和游戏玩法特征中的至少一者相关联的时间戳。

12. 如权利要求11所述的计算机实现的方法, 其还包括:

接收通过所述对象记录器记录的一个或多个第二对象文件,所述一个或多个第二对象文件包括由所述交互式内容源服务器收集的关联对象数据;以及

生成特定于所述交互式内容标题的一个或多个可重玩活动,其中所述一个或多个第二对象文件用于确定所述一个或多个可重玩活动的分数。

13. 如权利要求11所述的计算机实现的方法,其还包括:

向所述交互式内容源服务器提供添加特定于所述交互式内容标题的其他可重玩活动和关联奖励的选项。

14. 如权利要求11所述的计算机实现的方法,其还包括:

通过与所述关联用户账户相关联的图形用户界面来提供供所述关联用户账户添加特定于所述交互式内容标题的其他可重玩活动和关联奖励的选项。

15. 如权利要求1所述的计算机实现的方法,其中所述第一数据集是从交互式内容源服务器接收的并且所述交互式内容标题至少部分地托管在所述交互式内容源服务器处。

16. 如权利要求1所述的计算机实现的方法,其还包括:

在所述可重玩活动的游玩期间为所述关联用户账户生成叠层,其中所述叠层显示关于所述可重玩活动的完成信息。

17. 一种系统,其包括:

一个或多个处理器;以及

至少一个存储器,所述存储器上存储有指令,所述指令在被执行时有效地使所述一个或多个处理器:

存储与可重玩活动相关联的一个或多个第一对象文件,所述一个或多个第一对象文件包括由交互式内容源服务器收集的对象数据,其中所述一个或多个第一对象文件是通过所述交互式内容源服务器外部的对象记录器记录的;

从所述交互式内容源服务器接收与关联用户账户对所述交互式内容的游玩相关联的第一数据集,其中所述第一数据集与所述交互式内容标题的所述可重玩活动相关联;

基于所述第一数据集来确定所述关联用户账户的分数;

基于所确定分数和与来自所存储对象文件的与所述交互式内容标题的所述可重玩活动相关联的相应数据集的其他用户账户相对应的一个或多个分数来将所述关联用户账户放置于排名中;并且

向所述关联用户账户发送通知以游玩所述可重玩活动。

18. 如权利要求17所述的系统,其中所述指令有效地使所述一个或多个处理器接收与所述可重玩活动相关联的所述一个或多个第一对象文件,其中所述一个或多个第一对象文件与由所述交互式内容标题指定的活动相关联,并且包括与活动标识、活动结果和游戏玩法特征中的至少一者相关联的时间戳。

19. 如权利要求18所述的系统,其中所述指令有效地使所述一个或多个处理器:

接收通过所述对象记录器记录的一个或多个第二对象文件,所述一个或多个第二对象文件包括由所述交互式内容源服务器收集的关联对象数据;并且

生成特定于所述交互式内容标题的一个或多个可重玩活动,其中所述一个或多个第二对象文件用于确定所述一个或多个可重玩活动的分数。

20. 一种非暂时性计算机可读介质,其包括:存储在其上的指令,所述指令在被执行时

有效地使系统：

将与交互式内容标题的可重玩活动相关联的一个或多个第一对象文件存储在存储器中，所述一个或多个第一对象文件包括由交互式内容源服务器收集的对象数据，其中所述一个或多个第一对象文件是通过所述交互式内容源服务器外部的对象记录器记录的；

从所述交互式内容源服务器接收与关联用户账户对所述交互式内容标题的游玩相关联的第一数据集，其中所述第一数据集与所述交互式内容标题的所述可重玩活动相关联；

基于所述第一数据集来确定所述关联用户账户的分数；

基于所确定分数和与来自所存储对象文件的与所述交互式内容标题的所述可重玩活动相关联的相应数据集的其他用户账户相对应的一个或多个分数来将所述关联用户账户放置于排名中；并且

向所述关联用户账户发送通知以游玩所述可重玩活动。