

年 月 89年11月17日 修正
補充

申請日期：88.5.19

案號：88108148

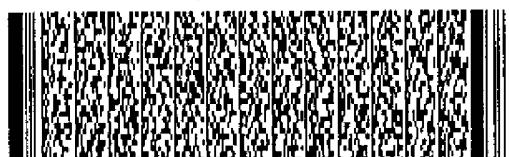
類別：H04N 5/775

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書

456147

一、 發明名稱	中文	資訊處理裝置及方法，提供媒體，記錄媒體及娛樂系統
	英文	情報処理装置および方法、提供媒体、記録媒体、 並びにエンタテイメント・システム
二、 發明人	姓名 (中文)	1. 大場 章男
	姓名 (英文)	1.
	國籍	1. 日本
	住、居所	1. 日本國東京都港區赤坂7丁目1番1號 新力電腦娛樂股份有限公司內
三、 申請人	姓名 (名稱) (中文)	1. 日商新力電腦娛樂股份有限公司
	姓名 (名稱) (英文)	1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
	國籍	1. 日本
	住、居所 (事務所)	1. 日本國東京都港區赤坂7丁目1番1號
	代表人 姓名 (中文)	1. 久 良木 健
代表人 姓名 (英文)	1.	



456147

案號 88108143

年 月 日 修正

本案已向

國(地區)申請專利

申請日期

案號

主張優先權

日本 JP

1998/05/20 特願平10-138042

有

有關微生物已寄存於

寄存日期

寄存號碼

無



五、發明說明 (1)

[發明詳細說明]

[發明技術領域]

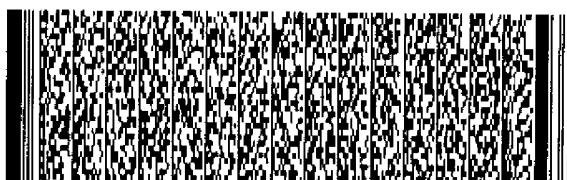
本發明是有關於資訊處理裝置、方法、提供媒體、及記錄媒體，特別是有關於下列之資訊處理裝置、方法、提供媒體、及記錄媒體：在資訊處理裝置是能分配傳送用於進行預定處理之資料，並且機器間之連接是正確之情況和不正確之情況，所顯示之畫面是不同，甚著在連接不正確時，亦能分配傳送如顯示通知使用者該種情況訊息(message)之資料。

[習知技術]

使用者(user)，在互相連接各式各樣電子機器時，是讀取並且實施手冊(manual)所書寫之附屬於其電子機器之連接方法。該手冊是如同書本般，一般，使用者是一邊讀取其內容來一邊進行連接。又，在錄影帶(video tape)記錄連接方法，使用者，亦是以錄放影機(video tap recorder, VTR)來播放其錄影帶，並學習其連接方法。

可是，在電子機器間進行資料之傳送時，是使用含有下列者之專用線路：區域網路(LAN, Local Area Network)、數據機(modem)、或是紅外線資料結合(infrared data association, IrDA)等之串聯線路，並聯線路，並使用光碟(CD-ROM)、磁碟(floppy disk)等之套裝軟體(package media)來進行，且使用專用協定(protocol)來進行。

[發明欲解決之課題]



五、發明說明 (2)

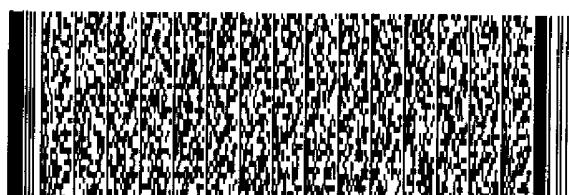
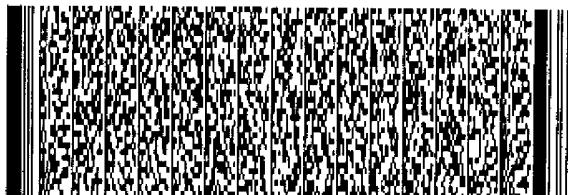
但是，使用者，是如上述般，讀取內容上所書寫之說明來進行電子機器之連接時，是僅用紙面所書寫之平面圖面來理解立體連接關係，而有進行錯誤連接之情況。又，在使用VTR時，安置連接機器之外殼和安置VTR之外殼不同時，因為使用者是無法一邊觀看所播放之畫面並一邊進行連接，一旦觀看VTR，來學習連接關係之後，進行實際之機器連接。因此，在無法完全了解連接關係之情況，是必須再次考慮到VTR等，而缺乏即時(real time)性。

又，例如，電玩(game)機等來作為電子機器，因為各個電玩機機種是使用不同之協定(protocol)，是難以進行與其他機器之資料傳送。

本發明是鑑於如此狀況而構成者，在正確連接之情況和不正確連接之情況，是顯示不同畫面，而在不正確連接之情況，是顯示能通知使用者該情況之訊息和正確之連接方法，甚著，經由能處理用於電視顯像之資料，是能處理用於電視顯像機之資料的機器和資料之傳送者。

[解決課題之方法]

與本發明有關之資訊處理裝置，其特徵在於具備有：第1資料，是為了使資訊處理裝置進行預定處理；輸入機構，是將在圖像顯示裝置顯示影像之第2資料輸入到配置在有效畫面區域內之影像資料(video data)；輸出機構，是經由輸入機構，將所輸入之顯像資料顯示在顯像顯示裝置來輸出；和處理機構，是經由輸入機構，並依照所輸入之顯像資料，抽取第1資料來處理。



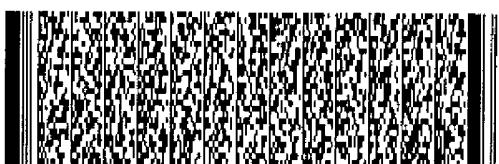
五、發明說明 (3)

與本發明有關之資訊處理方法，其特徵是在於含有下列者：第1資料，是使資訊處理裝置進行預定處理；輸入步驟(step)，是將在顯像顯示裝置顯示顯像之第2資料輸入到配置在有效畫面領域內之顯像資料；輸出步驟，是以輸入步驟，將所輸入之顯像資料顯示在顯像顯示裝置來輸出；和處理步驟，是以輸入步驟，並依照所輸入之顯像資料，抽取第1資料來處理。

與本發明有關之提供媒體，其特徵是在於能實施含有下列處理之電腦(computer)提供可讀取之程式(program)：第1資料，是使資訊處理裝置進行預定處理；輸入步驟，是將在顯像顯示裝置顯示影像之第2資料輸入到配置在有效畫面區域內之影像資料；輸出步驟，是以輸入步驟，將所輸入之影像資料顯示在圖像顯示裝置來輸出；和處理裝置，是以輸入步驟，並依照所輸入之影像資料，抽取第1資料來處理。

與本發明有關之記錄媒體，其特徵在於：記錄處理資訊處理裝置之第1資料，和將用於圖像顯示裝置之第2資料配置在有效畫面領域內之影像資料。

在與本發明有關之資訊處理裝置、資訊處理方法、及提供媒體，資訊處理裝置是將用於進行預定處理之第1資料和在圖像顯示裝置用於顯示影像之第2資料，輸入列配置在有效畫面區域內之影像資料，並且將其所輸入之影像資料輸出到用於顯示之圖像顯示裝置，甚著從所輸入之影像資料，抽取第1資料來處理。



五、發明說明 (4)

在與本發明有關之記錄媒體，是記錄：處理資訊處理裝置之第1資料，和將用於圖像顯示裝置之第2資料配置在有效畫面區域內之影像資料。

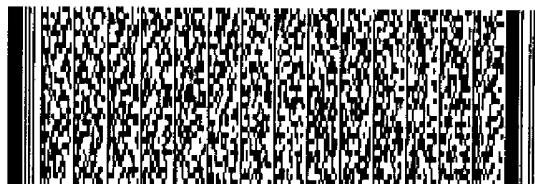
[發明之實施例]

以下是說明發明之實施例，為了明瞭申請專利範圍所記載之發明的各個機構和以下實施例之對應關係，在各個機構之後的括弧內，是附加對應之實施例(但只是一個例子)，如果是記述本發明之特徵，就如同其次般。但是當然該記載並不意味是受限於所記載之各個機構。

與本發明有關之資訊處理裝置，其特徵在於具備有下列者：第1資料(例如，圖3之基本資料區域62b)，是使資訊處理裝置進行預定處理；輸入機構(例如，圖2之PCRPC 44)，是將在圖像顯示裝置顯示影像之第2資料(例如，圖3之影像部61)輸入到配置在有效影像區域內之影像資料；輸出機構(例如，圖5之步驟S13)，是經由輸入機構，將所輸入之影像資料顯示在圖像顯示裝置來輸出；和處理機構(例如，圖5之步驟S13)，是經由輸入機構，並依照所輸入之影像資料，抽取第1資料來處理。

與本發明有關之資訊處理裝置，其特徵在於：第2資料，是含有用於預定警告之第3資料(例如，圖3之選擇資料區域62a)，處理機構，是與第1資料之處理結果對應，來控制第3資料之圖像顯示裝置的顯示。

與本發明有關之資訊處理裝置，其特徵在於：影像資料，是含有用於抽取第1資料標準之第4資料(例如，圖3之



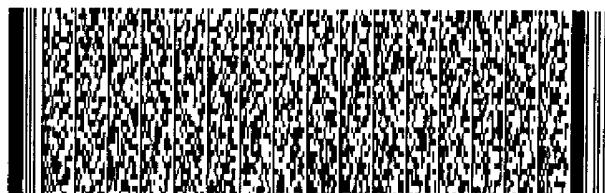
五、發明說明 (5)

標準資料區域62c)，處理機構，是以第4資料為標準，來抽取第1資料。

本發明之資訊處理裝置是適用於電腦娛樂機1(computer enter demand)之情況，並以此例，參考圖1來說明其構造和其他電子機器之連接關係。在電腦娛樂機1之主體3，是連接到操作裝置4，該操作裝置4是由下列者所構成：光碟機2(CD-ROM driver)，是播放記錄資料之光碟1(CD-ROM 1)；和多個按鈕(button)、搖桿(joy stick)。甚者，在主體3，作為電視影像機(TV)20和其他之電子機器，是連接到播放錄影帶31之VTR(錄放影機，video cassette recorder)。該VTR30，如同後述般，即使是電玩機、電視調諧器(TV tuner, STB)亦是可以。

圖2，是圖示電腦娛樂機1之內部構造的一例子圖。CPU(中央處理器)41，是依照主記憶器42(main memory)所記憶之各種程式(program)，來處理各種動作。例如，CPU 41，對於從操作裝置4所輸出之命令，是從設定(set)光碟機2(CD-ROM driver)之光碟11讀取資料，並將其資料記憶在主記憶器42，又將主記憶器42所記憶之資料，轉送到圖形顯示(graphic)裝置43，來描繪。

圖形顯示裝置43，在其內部是由GPU(繪圖處理裝置)51和VRAM(視頻隨機存取記憶器)52所構成，並經由PCRTC(可程式化陰極射線管控制器)44，來連接到TV 20和VTR 30。在VTR 30所播放之錄影帶31的資料，是輸入到PCRTC 44，因為轉換成電腦娛樂機1能處理之資料，而輸入到繪



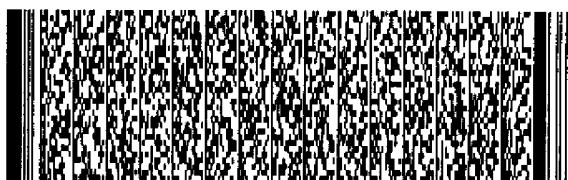
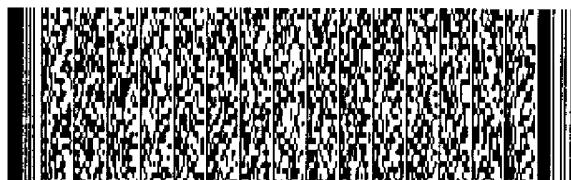
五、發明說明 (6)

圖裝置43。所輸入到資料，是記憶在VRAM 52。VRAM 52所記憶之資料，依照需要，經由GPU 51，來實施描繪處理，並經由PCRTC 44，來輸出到TV 20。又，圖形顯示裝置43，依照CPU 41之指令，來處理主記憶器42所記憶之資料，並經由PCRTC 44在TV 20，輸出其所處理之資料。

在此，是用圖3來說明從錄影帶31所讀出資料之資料構造。該資料構造，是由影像部61和資料部62所構成，資料部62是由選擇資料區域62a、基本資料區域62b、及標準資料區域62c所構成。在圖3(A)，基本資料區域62b和標準資料區域62c是設置在下部，而在圖3(B)，是設置在上部。如此般，基本資料區域62b和標準資料區域62c，設置在上部或是下部之任一處亦是可以。

在影像部61，是記憶TV 20上所顯示之顯示畫面資料。在資料部62之選擇資料區域62a，電腦娛樂機1，於無法進行TV 20、VRT 30正常連接時，是記憶TV 20上所顯示之字幕(teletext)等的資料。在資料部62之基本資料區域62b，是記憶TV 20之畫面上顯示影像部61和選擇區域(optional area)所記憶之資料時之影像大小、資料種類(data type)、頁數(page)號碼，最後頁數號碼、及電腦娛樂裝置1之電玩資料(game data)等。

基本資料區域62b之下部(圖3(A))或是上部(圖3(B))所附加之標準資料區域62c，是影像資料標準(reference)，用於修正歪斜)之條紋(stripe)影像資料，是以該標準資料區域62c為基礎，將基本資料區域62b所記錄之資料2進



五、發明說明 (7)

位化，來轉換成電腦娛樂機1之CPU 41能處理之資料。

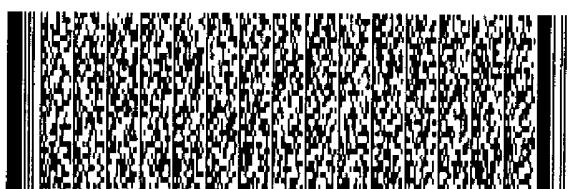
圖4，是圖示重覆顯示圖3(A)所示之資料構造實際表示例圖。在影像部61，是顯示標題(title)名稱和符號(character)，甚著，顯示正確連接關係之電玩機、TV、及VTR之影像。在其他者亦顯示電玩之介紹內容，開頭影片(opening movie)。

在選擇資料區域62a，是不用經由電腦娛樂機1，在將具有其資料構造之資料輸入到TV20時，是顯示將該情況通知使用者之字幕。例如，如圖4所示之"該影像是附有PS(電玩機)資料之應用(application)。並請倒帶依照說明來連接"等，來作為字幕。當然，其他之字幕、圖像或是動畫(animation)亦是可以。

基本資料區域62b，因為是電腦娛樂機1之處理用資料，在TV 20所顯示之情況，是使用者觀看亦無法理解之影像。

其次，參考圖5之流程圖(flow chart)，來說明電腦娛樂機1從VTR30取得資料之情況。首先，在步驟S1，是判斷是否正確連接電腦娛樂機1。該判斷，當然使用者是可以由目視來進行，如以下所示，亦可以判斷。

如圖6(A)，在僅與TV 20和VTR 30連接之情況，即，在不與電腦娛樂機1連接之情況，具有如圖3所示之資料構造的資料，是從錄影帶31經由VTR 30來播放，並輸入到TV 20。TV 20，因為無法處理基本資料區域62b之資料，



五、發明說明 (8)

而無法處理所輸入資料，而依舊，即，顯示如圖4所示之畫面。因此，使用者，觀看在TV 20上所顯示之影像，是可以判斷是否與電腦娛樂機1正確連接。

使用者，在步驟S2，於如圖4所示之TV 20上所顯示之畫面內，觀看選擇資料區域62a所顯示之字幕，現今，以VTR 30所播放之錄影帶31，是用於電腦娛樂機1之錄影帶31，甚著，觀看影像部61所示之正確連接，來進行如圖6(B)所示之連接。即，使用者，是將從VTR 30所輸出之資料，輸入到電腦娛樂機1，在此，於實施預定處理之後，輸出到TV20，如同播放般，是個別連接到電腦娛樂機1，TV20及VTR30。又，使用者，亦能進行錄影帶31之倒帶。

在步驟S2，如果是與電腦娛樂機1連接，或是，在步驟S1，判斷與電腦娛樂機1正確連接之情況，進入步驟S3，開始取得電腦娛樂機1之TV資料。首先，在步驟S3，電腦娛樂機1之TV資料。首先，在步驟S3，電腦娛樂機1之CPU 41，是讀出有關於顯示播放記憶在主記憶器42、錄影帶31之指令的訊息資料(message data)，並將其資料轉送到圖形顯示裝置43，甚著，在圖形顯示裝置43描繪。而且，其結果，是顯示"請播放錄影帶"等之訊息，來經由PCRTC44而輸出到TV20。

然後，在TV20上顯示訊息之後，開始步驟S4以下之處理。首先，在步驟S4，電腦娛樂機1之CPU41，是判斷以VTR30所播放之資料，是否輸入到圖形顯示裝置43。其



五、發明說明 (9)

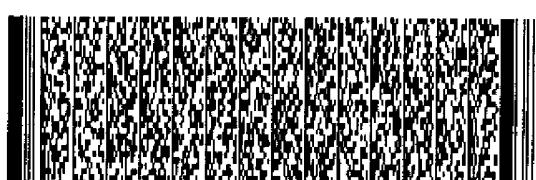
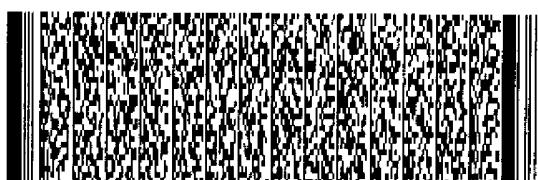
判斷結果，在判斷沒有輸入來自VTR30之資料時，進入步驟S5。

在電腦娛樂機1沒有輸入來自VTR30之資料時，是考慮到以下2者，來作為原因。因為無法進行電腦娛樂機1和VTR30之正確連接，而無法輸入資料，或是，無法播放錄影帶31，而無法輸入資料。因此，電腦娛樂機1之CPU41是顯示，在步驟S5，是從主記憶器42讀出通知使用者該情況之訊息，並轉送到繪圖裝置43，來描繪處理，然後在TV25，經由PCRTC44來輸出。所顯示之訊息是"尚未輸入資料。請確認連接，開始播放錄影帶。"等。然後，如果結束訊息顯示，回到步驟S4，重覆其以下之處理。

另一方面，在步驟S4，電腦娛樂機1之CPU 41，是判斷來自VTR30之資料輸入到繪圖裝置43時，進入步驟S6。在步驟S6，CPU41，是判斷輸入到繪圖裝置43之資料，是否存在基本資料區域62b(圖4)。在判斷基本資料區域62b是不存在時，進入步驟S7。

在電腦娛樂機1之繪圖裝置43所輸入之資料，是不存在基本資料區域62b，為記錄一般影像等之錄影帶，而不是用於電腦娛樂機1之錄影帶28。因此，CPU41，在步驟S7，是在TV20顯示通知不同之錄影帶31標題訊息。其訊息是"請確認標題名稱"等。如果結束該訊息顯示，回到步驟S4，是重覆其以下之處理。

另一方面，在步驟S6，於所輸入之資料，在判斷基本資料區域62b是存在之情況，CPU41，是僅從繪圖裝置43讀出



五、發明說明 (10)

其資料之基本資料區域62b，並解析其資料，來判斷是否為有效資料。其結果，在判斷不是有效資料時，進入步驟S9。判斷不是有效資料，來考慮下列之情況：不能與使用中之電腦娛樂機1對應的早先版本(version)資料，不同電玩機之資料。

因此，電腦娛樂機1，在TV20，是顯示通知使用者無效資料訊息之情況。其訊息是"不同之版本(version)。"等。甚至，在該顯示之後，進入步驟S7，並在TV20上顯示確認如上述標題之訊息。然後，回到步驟S4，重覆其以下之處理。

另一方面，在步驟S8，所輸入之資料，在判斷為有效資料之情況，進入步驟S10。在步驟S10，依照基本資料區域62b之資料，讀取頁數(page)號碼。該頁數號碼，是經由影像部61之資料，TV20所顯示之每個不同畫面所依序附加之號碼。

在步驟S11，於步驟S10所讀取之頁數號碼，來判斷是否為1頁之數目。其結果，在判斷為不是1頁之數目時，進入步驟S12。判斷為不是1頁之數目，所播放之錄影帶28，因為是顯示在中途所播放者，於步驟S12，是在TV20顯示通知使用者該情況之訊息。其所顯示之訊息是"請將錄影帶倒帶，並從開頭播放"等。如果結束該顯示，回到步驟S4，來重覆其以下之處理。

另一方面，在步驟S11，從基本資料區域62b所讀出之頁數號碼，在判斷為顯示1頁之數目時，進入步驟S13。在步



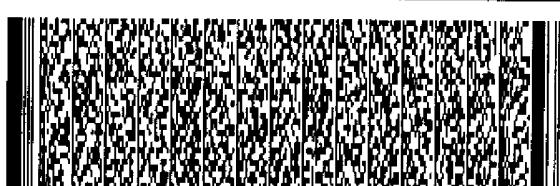
五、發明說明 (11)

驟S13，電腦娛樂機1之CPU41，是在所輸入之VTR30進行所播放之資料處理。CPU41，在輸入到繪圖裝置43之資料內，首先讀出基本資料區域62b之資料，並以該讀出資料為基礎來進行處理。例如，在輸入到繪圖裝置43之資料內，是僅將影像部61之資料記憶在VRAM52，並依照需要，讀出其所記憶之資料，並轉送到TV20，或是，沒有記憶在VRAM52，在所輸入之資料內，是僅將影像部61之資料轉送到TV20。

如此，在機器間之連接，所播放之錄影帶28是正確之情況，是在TV20上顯示電玩內容，開頭影片(opening movie)等(僅影像部61之資料)，反之，在機器間之連接、所播放之錄影帶31不是正確之情況，是與上述之開頭影片等一起在TV20上顯示通知該情況之字幕(例如，選擇資料區域62a之資料)，使用者，在連接有誤、操作錯誤時，是能認識該情況，且，能知道正確連接、操作。

在步驟S14，CPU41，在所讀出之基本資料區域62b的資料頁數碼，判斷是否為最後頁數碼。在判斷不是最後頁數碼時，回到步驟S13，來重覆其以下之處理。另一方面，在判斷為最後頁數碼時，來結束該流程圖之處理。

經由步驟S13和步驟S14之處理，在TV20上示以VTR30所播放之資料期間，是從設定(set)光碟機2之光碟11讀出資料，而記憶在主記憶器42亦是可以。如此這般，在結束VTR30之資料播放後，不用等待時間，使用者可開始電玩



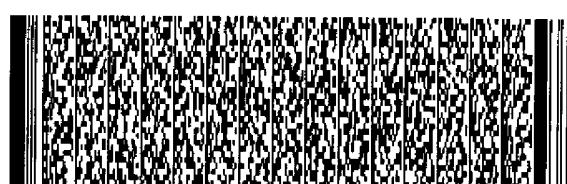
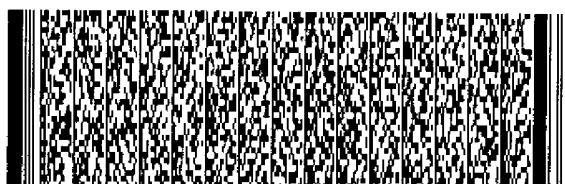
五、發明說明 (12)

遊戲。又，在基本資料區域62之資料，為上述之其他頁數號碼，版本資訊等之資料，亦是可以含有錄影帶28播放結束後所使用之電玩主體資料。

其次，是參考圖7之流程圖來說明將電玩機70用來替代VTR30時之電腦娛樂機1的資料取得動作。又，該電玩機70，不與電腦娛樂機1連接亦能單獨地，經由與TV20連接，是能實施其功能(使用者是能進行電玩遊戲)之裝置，而記錄電玩資料之記錄媒體，是使用第2光碟之裝置。

首先，在步驟S21，為判斷是否與電腦娛樂機1正確連接。該判斷，是在圖5之步驟S1處進行說明。因此，如圖8(A)，在僅連接TV20和電玩機70之情況，換言之，在沒有連接電腦娛樂機1之情況，具有如圖3所示之資料構造的資料，是經由電玩機70來讀出，因為是輸入到TV20，在TV20上，因為是顯示如圖4所示之畫面，使用者觀看其顯示畫面，來認識：電腦娛樂系統機1之連接是不正確，或是，沒有連接電腦娛樂機1。

使用者，在步驟S22，係TV20上所顯示畫面內，首先，觀看選擇資料區域62a所顯示之字幕，現今以電玩機70所播放之第2光碟71，是通知電腦娛樂機1用於提供資料之記錄媒體，甚著，觀看影像部61所顯示之正確連接，來從事如圖8(B)所示之連接。即，使用者，從電玩機70所輸出之資料，是輸入到電腦娛樂機1，在此，實施預定處理之後，輸出到TV20，如同播放般，來與電玩機70，電



五、發明說明 (13)

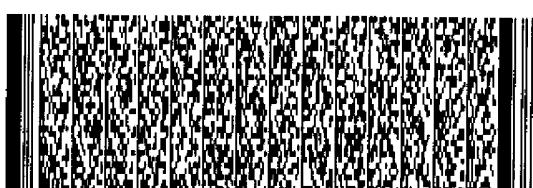
腦 娛 樂 機 1，及 TV20 連 接。

在步驟 S22，如果是與電腦娛樂機 1 連接，或是，在步驟 S21，於判斷為與電腦娛樂機 1 正確連接時，進入步驟 S23，開始電腦娛樂機 1 之資料取得。首先，在步驟 S23，電腦娛樂機 1 在 TV20，是顯示以電玩機 70 顯示播放第 2 光碟 71 之指示的訊息。其訊息資料，是記憶在主記憶器 42(圖 2)，例如"請播放光碟"等。

而且，顯示訊息之後，開始步驟 S24 以下之處理，該步驟 S24 以下之處理，因為是與圖 5 之步驟 S4 以下的處理相同之處理，而省略其說明。但是，在步驟 S25，是顯示通知使用者以電玩機 70 播放光碟 71 之訊息，而在步驟 S32，是顯示通知使用者再次以電玩機 70 播放第 2 光碟 71。

如此般，經由連接不同之電玩機，在以 TV25 顯示以電玩機 70 所播放之第 2 光碟 71 資料期間，是以電腦娛樂機 1，從第 1 光碟 11 播放資料，並記憶在主記憶器 42。然後，在以 TV25 顯示主記憶器 42 所記憶之資料期間，將電玩機 70 所播放之第 2 光碟 71 資料記憶在電腦娛樂機 1 之視頻記憶器 (VRAM) 52 或是主記憶器 42。如此般，經由交互使用以電腦娛樂機 1 和電玩機 70 所播放之資料，是能流暢地處理資料。

其次，是參考圖 9 之流程圖來說明使用 TV20 所用之調諧器度(tuner)，例如 STB(Set Top Box) 80，來替代 VTR30 之情況。提供給該 STB 80 之節目資料，是具有如圖 3 所示之資料構造的資料。首先，在步驟 S41，為判斷是否與電



五、發明說明 (14)

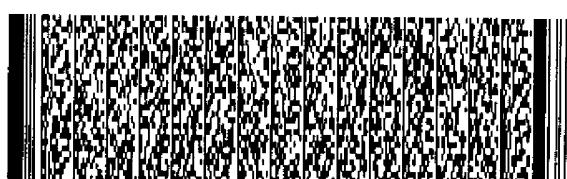
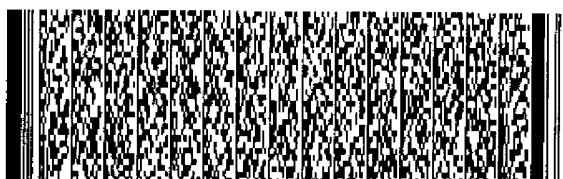
腦 娛 樂 機 I 正 確 連 接。該 判 斷，是 如 同 在 圖 5 之 步 驟 S10 處 進 行 說 明。

因 此，如 圖 10(A)，在 僅 TV20 和 STB80 連 接 之 情 況，即，在 不 與 電 腦 娛 樂 機 I 連 接 之 情 況，是 具 有 如 圖 3 所 示 之 資 料 構 造 之 資 料，經 由 STB80 來 接 收，甚 著，因 為 是 輸 入 到 TV20，而 在 TV20 上，是 顯 示 如 圖 4 所 示 之 畫 面。

使 用 者，在 步 驟 S42，於 TV20 上 所 顯 示 之 畫 面 內，首 先，觀 看 選 擇 資 料 區 域 62a 所 顯 示 之 字 幕，現 今，以 STB80 所 接 收 之 節 目（在 TV20 上 所 顯 示 之 節 目）是 通 知 電 腦 娛 樂 機 I 所 用 之 節 目，甚 著，觀 看 影 像 部 61 所 顯 示 之 正 確 連 接，來 從 事 如 圖 10(B) 所 示 之 連 接。即，使 用 者，以 STB80 所 接 收 之 資 料，是 輸 入 到 電 腦 娛 樂 機 I，在 此，實 施 預 定 處 理 之 後，輸 出 到 TV20，如 同 播 放 般，來 連 接 到 STB80、電 腦 娛 樂 機 I、及 TV20。

在 此，作 為 TV20 所 顯 示 之 選 擇 資 料 區 域 62a 之 字 幕，是 "該 節 目"，是 分 配 傳 送 電 玩 機 所 用 之 資 料 的 節 目。請 輕 鬆 地 參 考 上 述 連 接 方 法，連 接 電 玩 機。" 等，是 使 使 用 者 認 識 電 腦 娛 樂 機 I 所 用 之 節 目，甚 著，是 推 薦 連 接 電 腦 娛 樂 機 I 之 訊 息。

在 步 驟 S42，如 果 是 與 電 腦 娛 樂 機 I 連 接，而 進 入 步 驟 S43，來 開 始 電 腦 娛 樂 機 I 之 資 料 取 得。首 先，在 步 驟 S43，CPU41 是 在 TV20 顯 示，於 傳 送 電 玩 遊 戲 所 用 資 料 之 節 目 顯 示 設 定 頻 道 (channel) 指 示 之 訊 息。該 訊 息 資 料，是 記 憶 在 主 記 憶 器 42 (圖 2)，例 如，"請 在 電 玩 遊 戲 所 用 之



五、發明說明 (15)

節目設定頻道"。

然後，是顯示訊息，經過預定時間之後，開始步驟S44之下之處理。該步驟S44以下之處理，因為是與圖5之步驟S4以下的處理相同之處理，而省略其說明。但是，在步驟S45，是顯示如同接收電玩遊戲所用節目來推薦給使用者之資訊，在步驟S52，現在，所接收節目是在途中，其次は廣播相同節目，來顯示其開始時間。

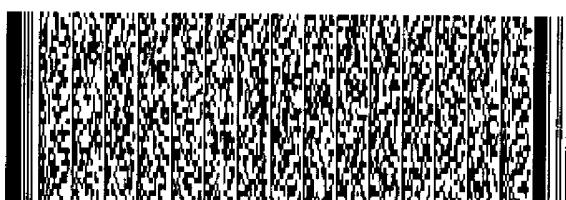
例如，在使用作為有定期更新電腦娛樂機1必要之學習軟體會(software)播放裝置之情況，是經由STB80來傳送其學習軟體，並記憶到主記憶器42，其他之記錄媒體。如此般，是不需要將如同磁碟(floppy disk)之套裝軟體(package)傳送到使用者家裏，並且，亦可在同時間內傳送多個使用者。

又，在該說明書中，將實施上述處理之電腦軟體(computer program)提供給使用者之提供媒體，亦是含有：磁碟(disk)、光碟(CD-ROM)等之其他資訊記錄媒體、網際網路(internet)、數位(digital)衛星等之網路(network)傳送媒體。

依照以上所說明之實施例可了解到，本發明，如果從其他方面理解，是能有如下之表現。

(1) 至少，其特徵在於具備有下列者：

主體3，是具有：是能搭配如同記錄電玩遊戲資料光碟之記錄媒體11；至少，讀取該記錄媒體之電玩遊戲資料而記錄到主記憶器42；處理該電玩遊戲資料之CPU41；及產生



五、發明說明 (16)

影像資料之圖形顯示裝置43；

操作裝置4，是連接到上述主體，經由電玩操作者(game player)之操作來控制電玩遊戲之進行；

在具有與上述主體連接，主要是顯示電玩遊戲畫面之顯示機構的電腦娛樂，系統1，

電子機器，是與上述主體連接，來提供構成上述電腦娛樂，系統之各個機器間連接資訊。

(2) 在上述(1)所記載之電腦娛樂，系統，

上述電子機器，是搭配錄影帶之錄放影機，電腦娛樂，系統。

(3) 在上述(1)所記載之電腦娛樂，系統，

上述電子機器，是搭配光碟之電玩機，電腦娛樂，系統。

(4) 在上述(1)所記載之電腦娛樂，系統，

上述電子機器，是電視調諧器(television tuner)，電腦娛樂，系統。

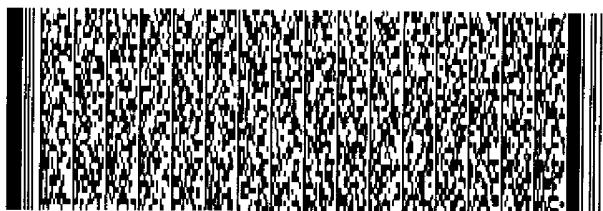
(5) 在上述(1)所記載之電腦娛樂，系統，

上述電子機器，是能提供網際網路機構之電子機器，電腦娛樂，系統。

(6) 在上述(1)所記載之電腦娛樂，系統，各個機器間之連接資訊，電腦娛樂，系統至少含有：

上述顯示機構所顯示之顯示畫面影像處理；

選擇資料(option data)，是在各個機器間連接不正常時，通知電玩操作者上述顯示畫面；



五、發明說明 (17)

基本資料，是具有將該連接資訊顯示在該顯示機構之控制資訊。

(7) 在上述(6)所記載之電腦娛樂，系統，

上述電子機器，是附加各個機器間之連接資訊，亦具有電玩遊戲資料，電腦娛樂，系統。

[發明效果]

如果藉由與如上述本發明有關之資訊處理裝置、資訊處理方法、及提供媒體，資訊處理裝置為了進行預定處理之第1資料，和將圖像顯示裝置顯示影像之第2資料輸入到配置在有效畫面區域內之影像資料(video data)，用來將其所輸入影像資料顯示在圖像顯示裝置來輸出，甚著，依照所輸入影像資料，在抽取第1資料，並處理者，資訊處理裝置在進行各種處理是分配傳送必要之資料，並且，在資訊處理裝置和圖像顯示裝置不是正確連接之情況，是能顯示通知使用者該情況之字幕。

如果藉由與本發明有關之記錄媒體，處理資訊處理裝置之第1資料，和因為影像處理裝置所用之第2資料是記錄配置在有效畫面區域內之影像資料，資訊處理裝置在進行各種處理來分配傳送必要之資料，並且，在資訊處理裝置和圖像顯示裝置不是正確連接之情況，是能顯示通知使用者該情況之字幕。

[附圖簡單說明]

圖1是圖示本發明之資訊處理裝置適用於電腦娛樂裝置時之構造例圖。



五、發明說明 (18)

圖2是圖示電腦娛樂裝置之內部構造圖。

圖3a、b是圖示提供給電腦娛樂裝置之資料構造圖。

圖4是圖示播放圖3所示之資料構造的資料時之顯示例子圖。

圖5是說明電腦娛樂裝置動作之流程圖。

圖6a和b是說明機器連接圖。

圖7是說明電腦娛樂裝置其他動作之流程圖。

圖8a和b是說明其他機器之連接圖。

圖9是進一步說明電腦娛樂裝置之其他動作之流程圖。

圖10a和b是進一步說明其他機器之連接圖。

[符號說明]

- | | |
|---------|-----------|
| 1. | 電腦娛樂機 |
| 20. | 電視(TV) |
| 30. | 錄放影機(VTR) |
| 31. | 錄影帶 |
| 61. | 影像部 |
| 62. | 資料部 |
| 70. | 電玩機 |
| 11. 71. | 光碟 |
| 80. | STB(調諧器) |



456147

案號 88108143

年 月 日 修正

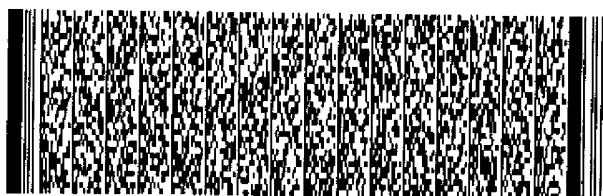
四、中文發明摘要 (發明之名稱：資訊處理裝置及方法，提供媒體，記錄媒體及娛樂系統)

在分配傳送用於資訊處理裝置之資料(data)，並且於進行電子機器連接錯誤之情況，會通知使用者(user)該情況，來進行正確連接。

影像部61在進行正確連接時，是用電視(televison)顯像機等之顯示裝置來顯示。資料(data)部62在進行電子機器連接有誤時，在影像顯示裝置之畫面上，是與影像部61一起顯示。資料部62之選擇資料區域(option data area)62a，是以字幕顯示訊息的方式(telop)來通知使用者該連接有誤。在基本資料區域(data area)62b，資訊處理裝置是記錄用於各種處理之資料。在資訊處理裝置，是輸入由影像部61和資料部62所如此構成之資料，在進行連接正確之情況，是依照基本資料區域62b之資料，並在影像顯

英文發明摘要 (發明之名稱：

)



456147

案號 88108143

年 月 日 修正

四、中文發明摘要 (發明之名稱：資訊處理裝置及方法，提供媒體，記錄媒體及娛樂系統)

示裝置是僅顯示影像部61，來處理所輸入之資料。

英文發明摘要 (發明之名稱：)



六、申請專利範圍

1. 一種資訊處理裝置，其特徵在於具備：

輸入機構，其輸入影像資料，該影像資料具有將於配置成能於各有效畫面區域內顯示之圖像顯示裝置中所顯示之圖像加以規定之基本資料，及顯示於圖像顯示裝置中之圖像資料；

輸出機構，將由上述輸入機構所輸入之影像資料顯示於上述圖像顯示裝置；

處理機構，依下述方式處理所輸入之上述影像資料：於電子機器連接錯誤時，上述基本資料會與上述圖像資料同時顯示於圖像顯示裝置，於連接正確時，依據該基本資料於上述圖像顯示裝置僅顯示該圖像資料。

2. 如申請專利範圍第1項之資訊處理裝置，其中上述圖像資料含有選擇性資料，可針對上述資訊處理裝置，在其他之電子機器未正常連接時，於上述圖像顯示裝置顯示所設定之警告，

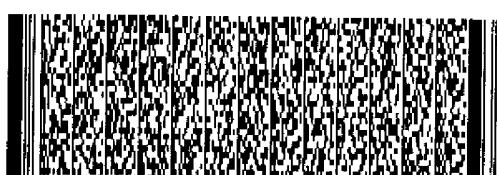
上述處理機構，對應上述基本資料之處理結果，控制上述選擇性資料在上述圖像顯示裝置之顯示。

3. 如申請專利範圍第1項之資訊處理裝置，其中上述影像資料，包含用以抽取上述基本標準資料之標準之標準資料；

上述處理機構，以上述標準資料為標準，抽取上述基本資料。

4. 一種資訊處理方法，其含有下列步驟：

輸入步驟，其輸入影像資料，該影像資料具有將於配



六、申請專利範圍

置成能於各有效畫面區域內顯示之圖像顯示裝置中顯示之圖像加以規定之基本資料，及顯示於圖像顯示裝置中之圖像資料；

輸出步驟，將由上述輸入機構所輸入之影像資料顯示於上述圖像顯示裝置；

處理步驟，依下述方式處理所輸入之上述影像資料：於電子機器連接錯誤時，上述基本資料會與上述圖像資料同時顯示於圖像顯示裝置，於連接正確時，依據該基本資料於圖像顯示裝置僅顯示該圖像資料。

5. 一種提供媒體，其提供能實施含有下列處理步驟之電腦所可讀取之程式：

輸入步驟，其輸入影像資料，該影像資料具有將圖像顯示裝置中所顯示之圖像加以規定之基本資料，及顯示於圖像顯示裝置中之圖像資料；

輸出步驟，將由上述輸入機構所輸入之影像資料顯示於上述圖像顯示裝置；

處理步驟，依下述方式處理所輸入之上述影像資料：於電子機器連接錯誤時，上述基本資料會與上述圖像資料同時顯示於圖像顯示裝置，於連接正確時，依據該基本資料於圖像顯示裝置僅顯示該圖像資料。

6. 一種記錄媒體，其係於申請專利範圍第5項之提供媒體中，上述基本資料及上述圖像資料配置於有效畫面區域內。

7. 如申請專利範圍第6項之記錄媒體，其中上述圖像資



六、申請專利範圍

料含有選擇性資料，可針對上述資訊處理裝置，在其他之電子機器未正常連接時，於上述圖像顯示裝置顯示所設定之警告，

上述處理機構，對應上述基本資料之處理結果，控制上述選擇性資料在上述圖像顯示裝置之顯示。

8. 如申請專利範圍第6項之記錄媒體，其中上述影像資料，包含用以抽取上述基本資料之標準之標準資料；

上述處理機構，以上述標準資料為標準，抽取上述基本資料。

9. 一種娛樂系統，至少具備有：

主體，其能配備如記錄遊戲資料之光碟之記錄媒體，且至少具有讀取記錄媒體之遊戲資料而加以記錄之主記憶體、處理該遊戲資料之CPU(中央處理器)、及產生圖像資料之圖形裝置；

操作裝置，其與上述主體連接，經由遊戲者之操作來控制遊戲之進行；

顯示機構，其與上述主體連接，主要顯示遊戲圖像；其特徵為具備有：

電子機器，其與上述主體連接，並提供構成上述娛樂系統各機器間之連接資訊。

10. 如申請專利範圍第9項之娛樂系統，其中上述電子機器，為配備錄影帶之錄放影機。

11. 如申請專利範圍第9項之娛樂系統，其中上述電子機器，為配備光碟之遊戲機。



六、申請專利範圍

12. 如申請專利範圍第9項之娛樂系統，其中上述電子機器，為電視調諧器。

13. 如申請專利範圍第9項之娛樂系統，其中上述電子機器，為能提供網際網路(internet)機構之電子機器。

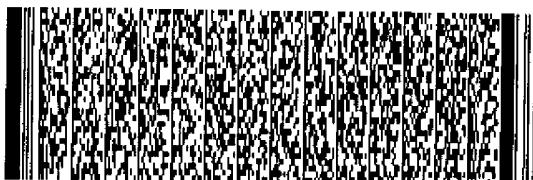
14. 如申請專利範圍第9項之娛樂系統，其中各機器間之連接資訊，至少包含：

顯示畫面之圖像資料，顯示於上述顯示機構；

選擇資料，於各機器間連接不正常時，經由上述顯示畫面通知遊戲者；

基本資料，具有於該顯示機構顯示該連接資訊之控制資訊。

15. 如申請專利範圍第14項之娛樂系統，其中上述電子機器，除各機器間之連接資訊外，還具有遊戲資料。



圖式

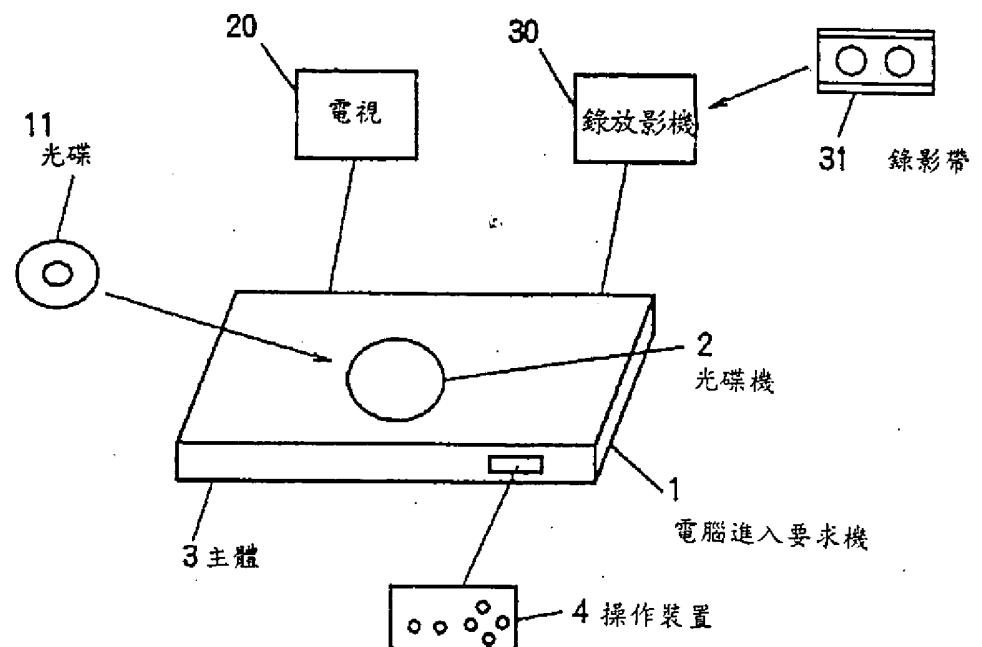


圖 1

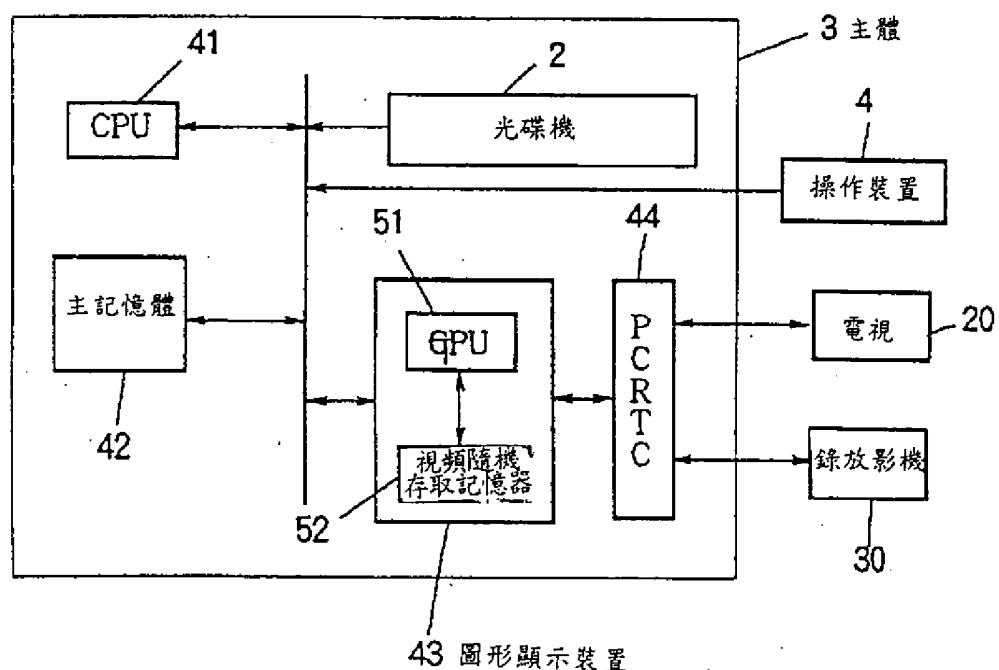


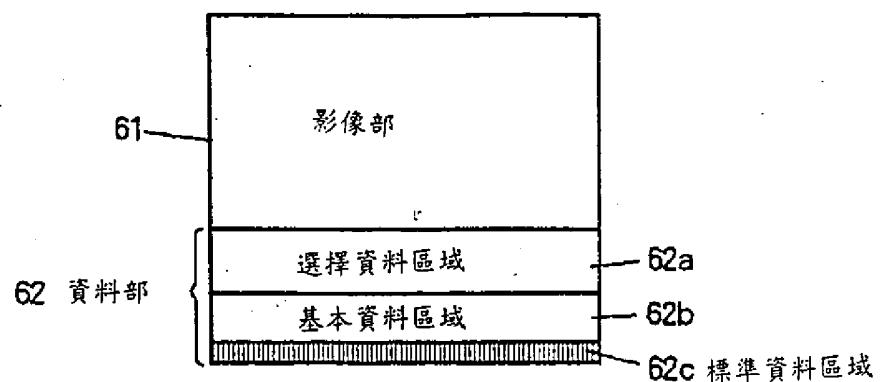
圖 2



456147

圖式

(A)



(B)

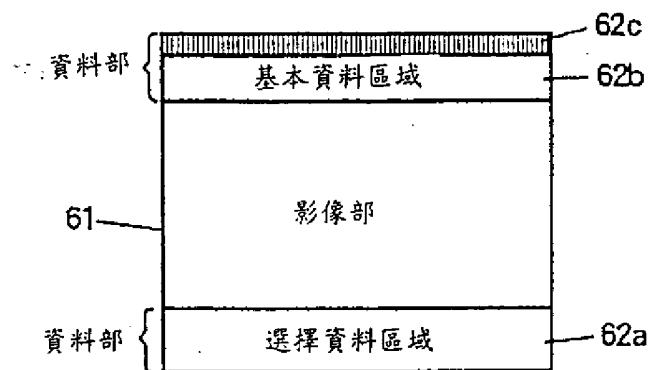


圖 3

横向文例子：
該影像是附有 PS(電玩機)資料之應用。請倒帶並依照說明來連接

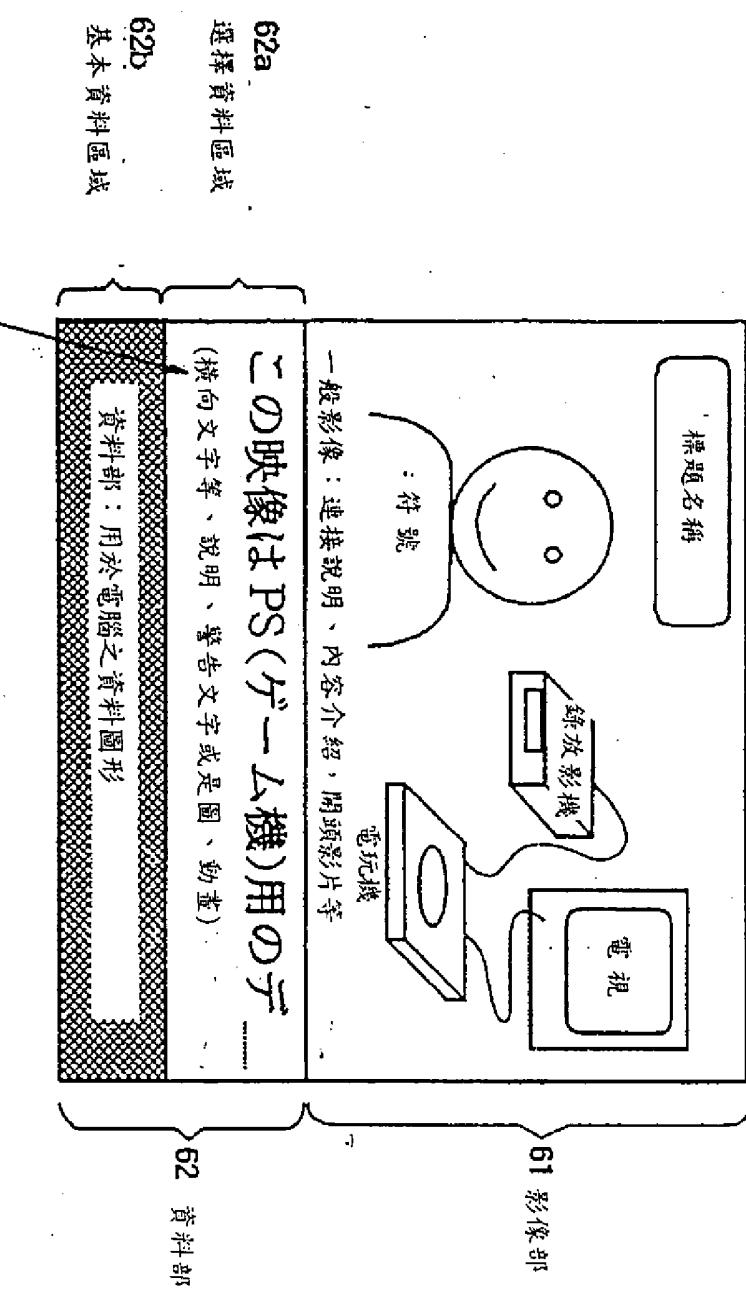


圖 4

圖式

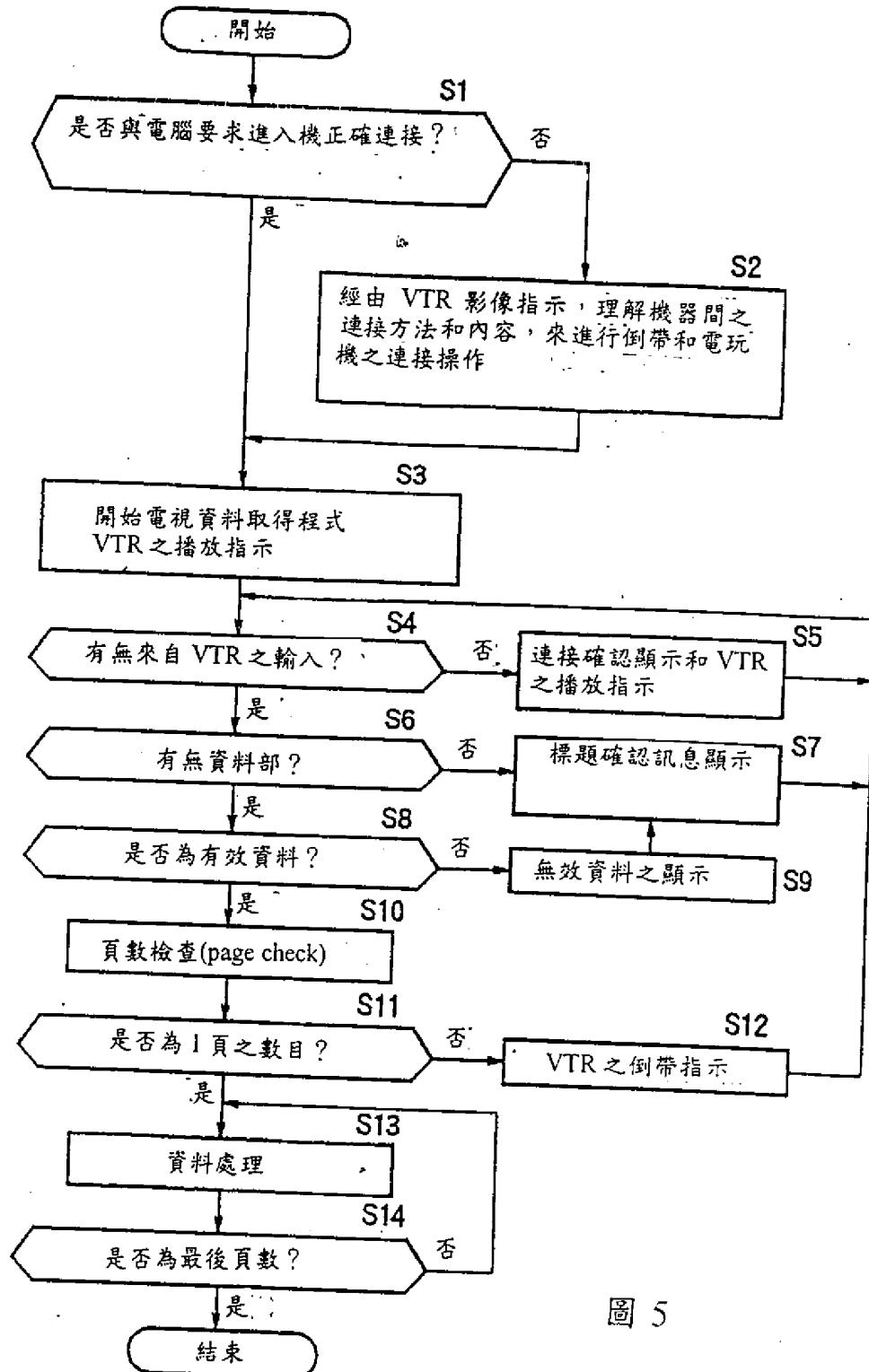
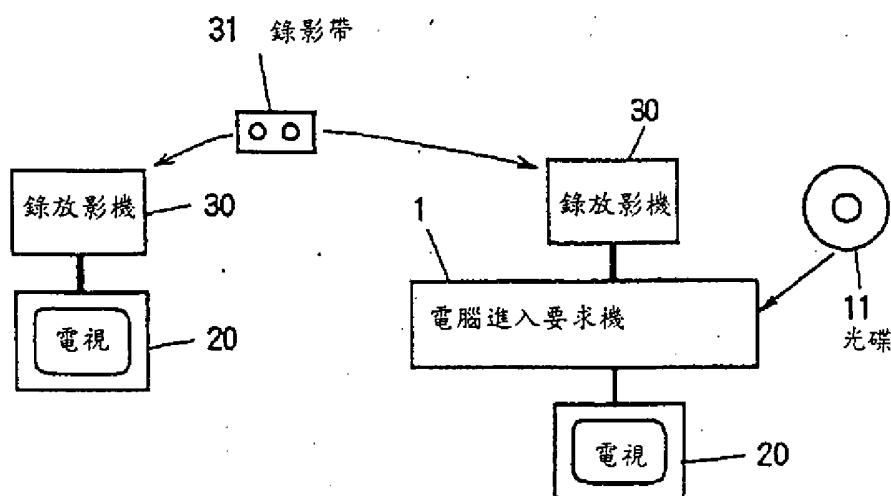


圖 5

圖式

(A)



(B)

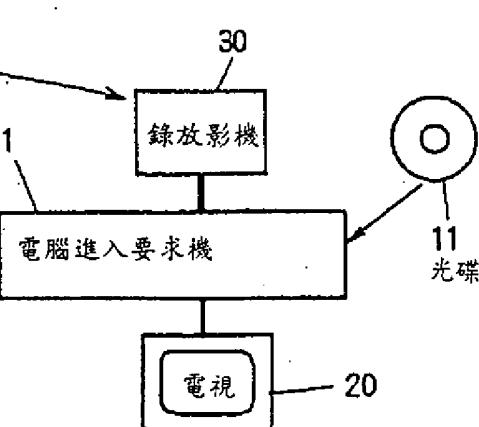


圖 6

圖式

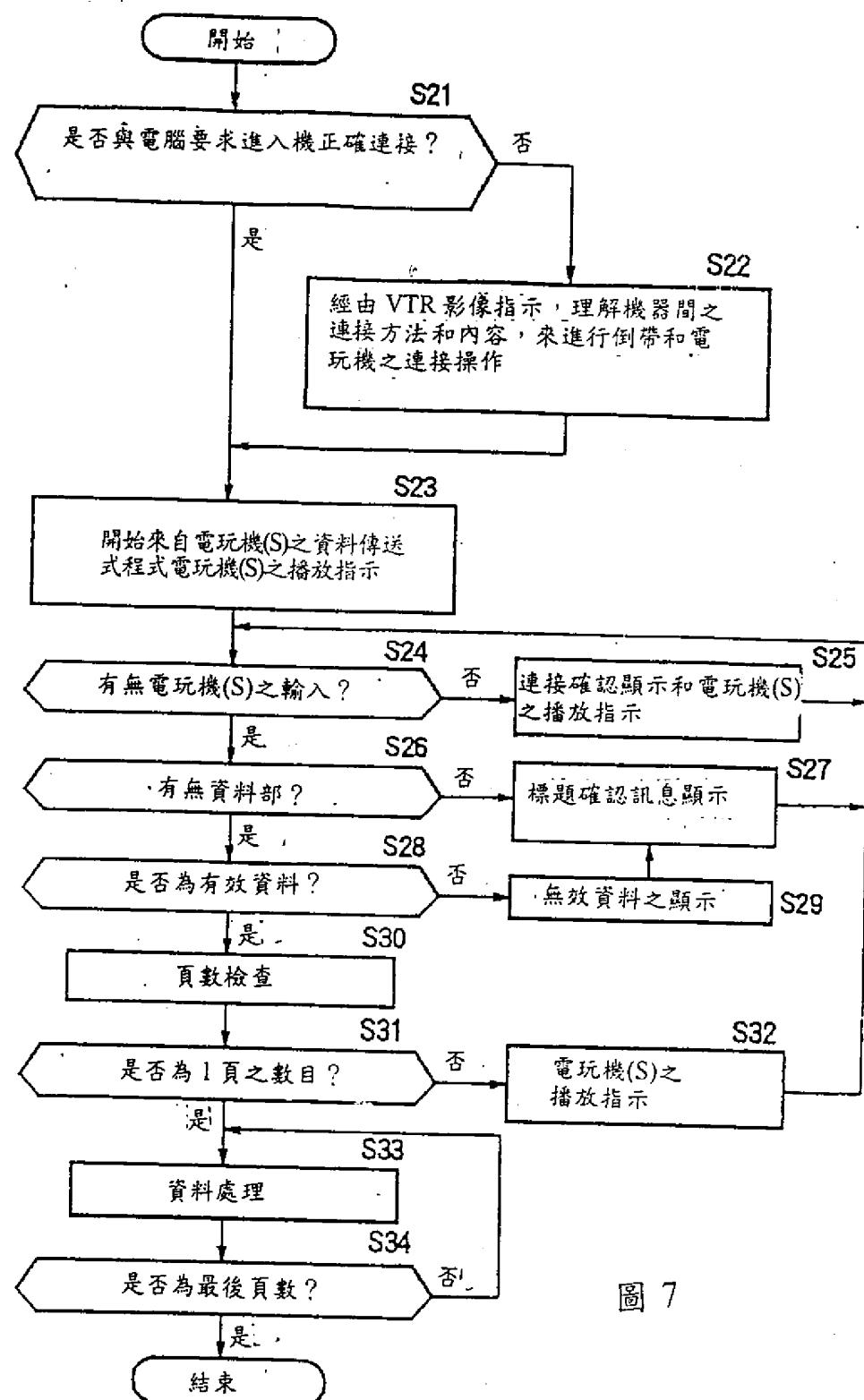
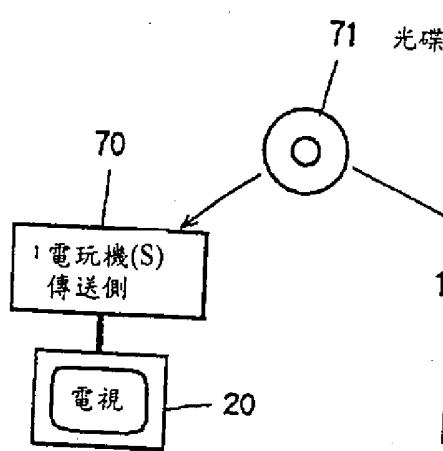


圖 7

圖式

(A)



(B)

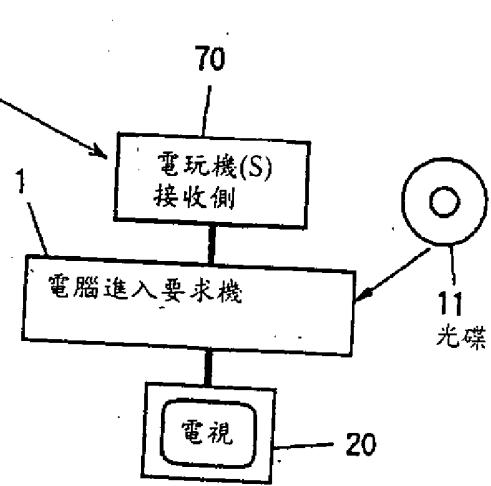


圖 8

圖式

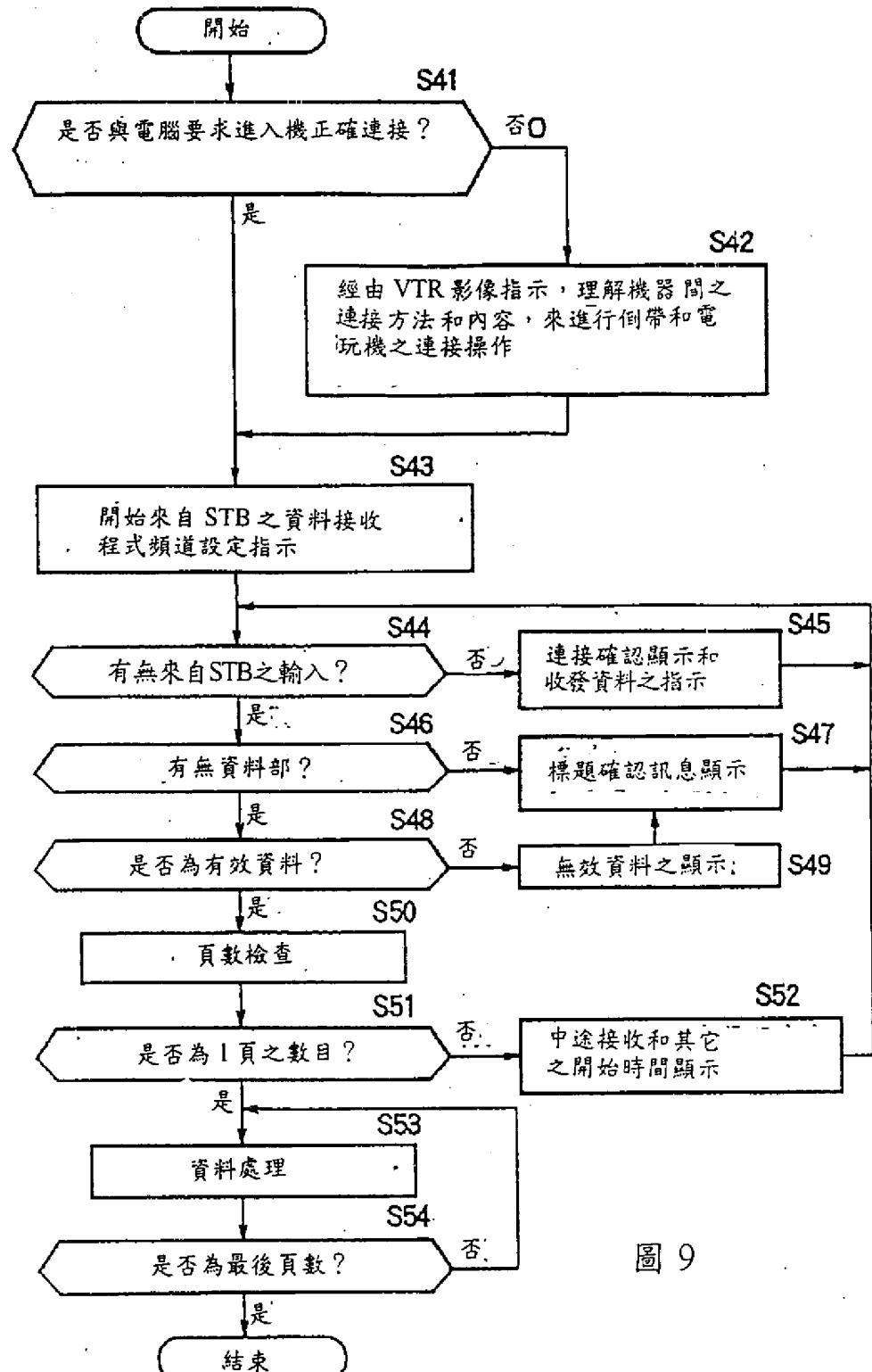
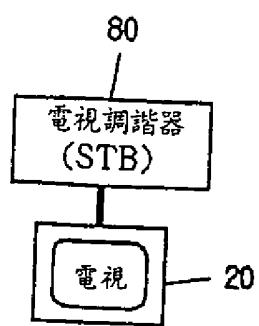


圖 9

圖式

(A)



(B)

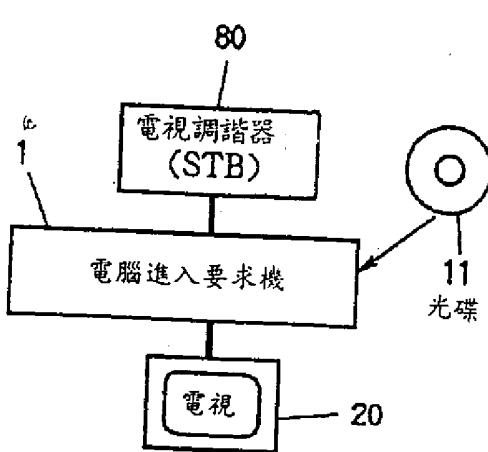


圖 10

年 月 89年11月17日 修正

案號：88108148

補充

申請日期：88.5.19

類別：H04N 5/775

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書

456147

一、 發明名稱	中文	資訊處理裝置及方法，提供媒體，記錄媒體及娛樂系統
	英文	情報処理装置および方法、提供媒体、記録媒体、 並びにエンタテイメント・システム
二、 發明人	姓名 (中文)	1. 大場 章男
	姓名 (英文)	1.
	國籍	1. 日本
	住、居所	1. 日本國東京都港區赤坂7丁目1番1號 新力電腦娛樂股份有限公司內
三、 申請人	姓名 (名稱) (中文)	1. 日商新力電腦娛樂股份有限公司
	姓名 (名稱) (英文)	1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
	國籍	1. 日本
	住、居所 (事務所)	1. 日本國東京都港區赤坂7丁目1番1號
	代表人 姓名 (中文)	1. 久 良木 健
代表人 姓名 (英文)	1.	

