

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】令和2年2月27日(2020.2.27)

【公表番号】特表2020-500569(P2020-500569A)

【公表日】令和2年1月16日(2020.1.16)

【年通号数】公開・登録公報2020-002

【出願番号】特願2019-518206(P2019-518206)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/52 (2014.01)

G 0 6 T 11/80 (2006.01)

A 6 3 F 13/53 (2014.01)

G 0 6 T 1/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/52

G 0 6 T 11/80 A

A 6 3 F 13/53

G 0 6 T 1/00 2 0 0 A

【手続補正書】

【提出日】平成31年4月4日(2019.4.4)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

デバイスであって、

一時的信号ではない少なくとも1つのコンピュータメモリを含み、

前記コンピュータメモリは、少なくとも1つのプロセッサによって実行可能な命令であって、

第1の解像度で用いるようにデザインされたレガシーソフトウェアであるコンピュータゲームソフトウェアからのテクスチャに対する呼出しを阻止することと、

少なくとも第1のテクスチャに対する第1の阻止された呼出しに対して、前記第1のテクスチャに対応付けられる情報に対してハッシュを実行して結果を描画することと、

前記結果にマッチングするデータ構造からのリマスターされたテクスチャハッシュにリマスターされたテクスチャが対応付けられることに応じて、前記結果を用いて、データ構造から、前記リマスターされたテクスチャを取り出すことと、

前記コンピュータゲームソフトウェアの制御下で前記ゲームが表示されたときに前記リマスターされたテクスチャを実行中のコンピュータゲームの表示に挿入することと、を行う前記命令を含み、

前記リマスターされたテクスチャは、前記リマスターされたテクスチャを描画するための前記第1のテクスチャのアーチストオーグメンテーションにもとづいてリマスティングコンピュータによって生成される、デバイス。

【請求項2】

前記レガシーソフトウェアは、前記第1の解像度を有する第1のディスプレイ上で用いるようにデザインされており、前記リマスターされたテクスチャは、前記レガシーソフトウェアにおけるコードを変えることなく、前記第1の解像度よりも高い第2の解像度を有する第2のディスプレイ上で表示するように設定されている、請求項1に記載のデバイス

。

【請求項 3】

前記命令は、

それぞれの阻止された呼出しの対象となる複数の前記テクスチャに対して前記ハッシュを実行することが実行できる請求項 1 に記載のデバイス。

【請求項 4】

前記命令は、

データベース内のどのリマスターされたテクスチャハッシュにも前記結果がマッチングしないことに応じて、前記第 1 の阻止された呼出しに応答して当初のテクスチャを表示することが実行できる請求項 1 に記載のデバイス。

【請求項 5】

前記命令は、

コンピュータゲームソフトウェアからのレガシーオーディオに対する呼出しを阻止することと、

データ構造から前記レガシーオーディオのリマスターされたバージョンを取り出すこと、

前記リマスターされたバージョンを前記実行中の前記コンピュータゲームの表示に挿入することと、が実行できる請求項 1 に記載のデバイス。

【請求項 6】

前記第 1 の阻止された呼出しはオーディオトラックに対するものである請求項 5 に記載のデバイス。

【請求項 7】

前記第 1 の阻止された呼出しはオーディオサンプルに対するものである請求項 5 に記載のデバイス。

【請求項 8】

前記命令は、

コンピュータゲームソフトウェアからの 3 次元 (3D) ジオメトリに対する呼出しを阻止することと、

少なくとも 3D ジオメトリに対する第 1 の阻止された呼出しに対して、対応付けられる 3D ジオメトリ内の情報に対してハッシュを実行して 3D ジオメトリ結果を描画すること、

前記 3D ジオメトリ結果を用いて、データ構造から、リマスターされた 3D ジオメトリを、前記リマスターされた 3D ジオメトリが、前記 3D ジオメトリ結果にマッチングするデータ構造からのリマスターされた 3D ジオメトリハッシュに対応付けられることに応じて、取り出すこと、

前記リマスターされた 3D ジオメトリを前記実行中の前記コンピュータゲームの表示に挿入することと、が実行できる請求項 1 に記載のデバイス。

【請求項 9】

前記少なくとも 1 つのプロセッサを含む請求項 1 に記載のデバイス。

【請求項 10】

前記コンピュータゲームを表示するための少なくとも 1 つのディスプレイを含む請求項 9 に記載のデバイス。

【請求項 11】

装置であって、

少なくとも 1 つのプロセッサによって実行可能な命令を含む少なくとも 1 つのコンピュータ記憶装置と、

少なくとも 1 つのプロセッサであって、前記命令にアクセスして、  
レガシーコンピュータゲームソフトウェアの表示制御装置からのアセットを取り出すための信号を阻止することと、

少なくともいくつかの阻止された信号に対して、それぞれの一意識別子を生成し、前記

それぞれの一意識別子を、それぞれの阻止された信号に対応付けられるそれぞれのアセットに対応付けて、それぞれの結果を描画することと、

少なくともそれぞれの第1のアセットに対応づけられた第1の結果に対して、データ構造にアクセスしてマッチングを見つけることと、

マッチングが見つかったことに応じて、第2の結果をテストすることと、

マッチングが見つからないことに応じて、前記第1の結果を前記データ構造に追加することと、

マッチングが見つからないことに応じて、リマスターするために前記第1のアセットを出力することと、

前記第1のアセットに対応するリマスターされたアセットを受け取ることと、

前記データ構造において前記リマスターされたアセットを前記第1の結果に対応付けることと、を行うように構成されている前記プロセッサと、を含む装置。

【請求項12】

前記命令は、

結果のマッチングが見つからないことに応じて、前記表示制御装置によりディスプレイ上に当初のアセットを表示することが実行できる請求項11に記載の装置。

【請求項13】

前記表示制御装置はソフトウェアによって実施される請求項11に記載の装置。

【請求項14】

前記ソフトウェアはコンピュータゲームソフトウェアである請求項13に記載の装置。

【請求項15】

前記アセットはコンピュータゲームテクスチャを含む請求項11に記載の装置。

【請求項16】

前記アセットはオーディオ要素を含む請求項11に記載の装置。

【請求項17】

前記信号はソフトウェア生成呼出しを含む請求項11に記載の装置。

【請求項18】

前記一意識別子は、前記それぞれのアセット上でアルゴリズムを実行することによって描画される請求項11に記載の装置。

【請求項19】

コンピュータゲームソフトウェアの制御下で前記ゲームが表示されたときに各リマスターされたアセットが実行中のコンピュータゲームの表示に挿入される請求項11に記載の装置。

【請求項20】

方法であって、

コンピュータゲームソフトウェアからのアセットに対する呼出しを阻止することと、

少なくとも第1のアセットに対する第1の阻止された呼出しに対して、第1の一意識別子を生成することと、

前記第1の一意識別子がリマスタリングデータ構造内の入力にマッチングするか否かを判定することと、

前記第1の一意識別子が前記データ構造内の入力にマッチングすることに応じて、前記呼出しの阻止を継続することと、

前記第1の一意識別子が前記データ構造内の入力にマッチングしないことに応じて、前記第1の一意識別子及び前記第1のアセットを前記データ構造に記憶することと、

前記第1のアセットをリマスタリングコンピュータに出力することと、

前記リマスタリングコンピュータから、前記第1のアセットをアーティストが変更することにもとづいてリマスターされたアセットを受け取ることであって、前記リマスターされたアセットは前記第1のアセットのより高い解像度バージョンである、前記受け取ることと、

前記データ構造において、前記リマスターされたアセットに一意識別子を対応付けるこ

とと、を含む方法。