

【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タリ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 응답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 ( 3 D ) 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 3 D 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 3 D ジオメトリ内の情報に対してハッシュを実行して 3 D ジオメトリ結果を描画することと、

前記 3 D 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 3 D ジオメトリを、前記リマスターされた 3 D ジオメトリが、前記 3 D 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 3 D ジオメトリハッシュに対応付けられることに応じて、取り出すことと、

前記リマスターされた 3 D 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。