



# **Come proteggere la propria creatività: software, videogames, app e fumetti - copyright o brevetto?**

**Giochi, fumetti, app, videogiochi, software,  
quale tutela in concreto**

***Ing. Marco G. Mari***



Polo Tecnologico Lucchese, Via della Chiesa XXXII Trav. I n.231 Sorbano del Giudice - Lucca  
Lunedì, 18 dicembre 2017

# COS'E' UN BREVETTO PER I.I.

- E' un "patto" tecnico-legale tra Stato e inventore, sancito da un titolo giuridico territoriale che consente al suo titolare di godere del diritto esclusivo di sfruttare la propria invenzione in regime di monopolio, in un dato Paese per un periodo di tempo limitato.
- In cambio lo Stato pretende: la divulgazione del contenuto tecnico; il pagamento di tasse di deposito e mantenimento.
- Bene immateriale, ma gestibile come un bene materiale (sfruttamento diretto, licenza, vendita).
- Strumento di diffusione della conoscenza tecnica ed incentivo alla ricerca.

## PERCHE' TUTELARE IL SOFTWARE

L'investimento in ricerca e sviluppo necessita di un ritorno economico, e poiché il software è entrato prepotentemente in tutti i campi della tecnologia, è necessario proteggerlo per garantire tale ritorno (cfr. Art. 27 TRIPs).

# COME TUTELARE IL SOFTWARE

Il software può presentare aspetti differenti:

- può avere un contenuto tecnico/funzionale → **brevetto**
- ha un proprio contenuto espressivo → **diritto d'autore** (restano esclusi dalla tutela le idee e i principi alla base di un programma, compresi problemi di base, idee generali di soluzione, concetti generali applicati anche alle interfacce, funzionalità del software, algoritmi, strutture dati, ecc., art. 2 LDA)
- presenta un aspetto esteriore (interfacce, icone, ecc.) → **design o modello**
- può esprimere una funzione distintiva (tutela del nome) → **marchio**

# DOMANDE E RISPOSTE SUL SOFTWARE



# IL SOFTWARE TUTELATO DAL DIRITTO D'AUTORE

D.Lgs. 29.12.92, n. 518 – Direttiva 250/91/CE

La protezione è stata accordata considerando la libertà di scelta che ha il programmatore nella sequenza delle operazioni e quindi nella struttura del programma, potendo realizzare le stesse funzioni con forme alternative equivalenti. Di conseguenza il software:

- può avere un carattere creativo
- la sua tutela è limitata alla forma “espressiva”, il modo in cui le istruzioni sono concepite e ordinate, e NON al “contenuto”, o meglio la/le funzione/i che il programma si propone di realizzare

# IL SOFTWARE TUTELATO DAL DIRITTO D'AUTORE

## Registrazione SIAE

Non necessaria, ma opportuna (agevole mezzo di prova in caso di contenzioso). Due possibili procedure:

- SW pubblicato (dal primo atto di sfruttamento, iscrizione in un apposito registro di software), non scade
- SW non pubblicato (nessun registro, durata quinquennale rinnovabile, altrimenti distruzione del supporto)

# IL SOFTWARE TUTELATO DAL CODICE DELLA P.I.

*Qual è la correlazione con la tutela brevettuale?*

- ✓ Il Diritto d'Autore è cumulabile con il Brevetto
- ✓ Il Diritto d'Autore protegge sostanzialmente l'espressione del SW sviluppato (il listato delle istruzioni SW di una specifica implementazione).
- ✓ Il Brevetto protegge la logica sottostante al SW sviluppato, indipendentemente dalla particolare implementazione.

# IL SOFTWARE TUTELATO DAL CODICE DELLA P.I.

I requisiti di brevettabilità generali – art. 45 cpi e 52 cbe

*Possono costituire oggetto di brevetto per invenzione le invenzioni, di ogni settore della tecnica, che sono nuove e che implicano un'attività inventiva e sono atte ad avere un'applicazione industriale.*



# IL SOFTWARE TUTELATO DAL CODICE DELLA P.I.

Esclusioni dalla brevettazione – Art. 45 cpi e art. 53 cbe

Non sono considerate come invenzioni:

- a) *le scoperte, le teorie scientifiche e i metodi matematici;*
- b) *i piani, i principi ed i metodi per attività intellettuali, per gioco o per attività commerciale ed i programmi di elaboratore;*
- c) *le presentazioni di informazioni.*

nella misura in cui sono rivendicate IN QUANTO TALI.

# IL SOFTWARE TUTELATO DAL CODICE DELLA P.I.

**Software, entità (non) brevettabile ?**

metodi matematici

$$\bar{x} = \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N x_i$$

teorie scientifiche

$$E=mc^2$$



metodi commerciali

metodi per attività intellettuali



presentazioni di informazioni



**Sono tutte entità astratte...  
.... ma il Software ?**

*Considerato come prodotto della programmazione, che è assimilata ad un'attività intellettuale, è ritenuto **(in quanto tale)** non brevettabile.*

# IL SOFTWARE TUTELATO DAL CODICE DELLA P.I.

## Guidelines for Examination, EPO

*To be patentable, the subject-matter for which protection is sought must therefore have a “technical character” or, to be more precise, involve a “technical teaching”, that is an instruction addressed to a skilled person as to how to solve a particular technical problem (rather than, for example, a purely financial, commercial or mathematical problem) using particular technical means.*

# IL SOFTWARE TUTELATO DAL CODICE DELLA P.I.

***Il software come «metodo per ... fare qualcosa»***

*... o meglio come strumento per implementare un metodo per ... fare qualcosa.*

*Il metodo sotteso dal software è in principio brevettabile, a meno che non sia escluso dalla brevettabilità per altre ragioni*

*(ad esempio si tratti di un metodo commerciale, di una attività ludica, o di una attività intellettuale, in quanto tale).*

*Quindi...il software è (potenzialmente) brevettabile se il metodo da esso implementato presenta carattere tecnico (implica un effetto tecnico "ulteriore").*

# IL SOFTWARE TUTELATO DAL CODICE DELLA P.I.

⇒ Per questo l'Ufficio Europeo dei Brevetti non parla di brevetti di "software", ma di "computer-implemented inventions":

invenzioni la cui implementazione implica l'utilizzo di un computer o altro mezzo programmabile.

# IL SOFTWARE TUTELATO DAL CODICE DELLA P.I.

Negli anni, la giurisprudenza dell'Ufficio Brevetti Europeo ha fornito le linee guida sulla brevettabilità del software.

**T208/84** – *“I programmi per computer sono brevettabili nella misura in cui forniscono un contributo tecnico rispetto allo stato dell’arte”*

**T1173/97** – *“Il software è brevettabile se produce un effetto tecnico aggiuntivo che va oltre la normale interazione fra programma e PC*

**T914/02** – *“Non può essere riconosciuto un carattere tecnico se il procedimento rivendicato può essere eseguito anche esclusivamente come atto mentale”*

# IL SOFTWARE TUTELATO DAL CODICE DELLA P.I.

E' quindi necessario poter riconoscere un carattere tecnico nell'invenzione rivendicata

E' quindi necessario che l'invenzione rivendicata implichi un effetto tecnico ulteriore oppure che siano necessarie considerazioni di carattere tecnico per attuare l'invenzione

L'effetto tecnico ulteriore può essere riscontrato nell'azione del software sia all'esterno del PC (ad esempio in sistemi di controllo di processi/apparecchiature), sia all'interno del PC stesso (ad esempio, nella gestione dei dati nella memoria del computer oppure nella gestione delle risorse hardware)

# IL SOFTWARE TUTELATO DAL CODICE DELLA P.I.

## Sono software (potenzialmente) brevettabili:

- software di controllo di un processo industriale;
- software che controllano un apparato o un processo tecnico;
- software di gestione delle memorie di un PC, di sue periferiche o dei processori;
- software che elaborano dati tecnici (e non entità numeriche astratte), quali elaborazione di immagini, compressione di dati, soppressione di rumore, codifica/decodifica

## Non sono invece software brevettabili:

- software per la risoluzione di integrali (metodo matematico);
- software per schemi pensionistici o assicurativi (commerciale);
- software gestionali che informatizzano procedimenti noti (nessun effetto tecnico aggiuntivo)



# IL SOFTWARE TUTELATO DAL CODICE DELLA P.I.

Riassumendo ...

il software come metodo per fare qualcosa, o meglio come strumento per implementare un metodo per ... fare qualcosa.

Il metodo sotteso dal software è in principio brevettabile, a meno che non sia materia esclusa dalla brevettabilità.

Quindi, il software è potenzialmente brevettabile se il metodo da esso implementato presenta carattere tecnico (implica un effetto tecnico ulteriore)

# NUOVE APPLICAZIONI DEL SOFTWARE: LE APP



*Spesso sfruttano le capacità dei nuovi dispositivi per offrire servizi di vario tipo*

*Problema tecnico ?  
Soluzione nuova ed originale ?*



*Spesso mancano di novità e/o di originalità*

# NUOVE APPLICAZIONI DEL SOFTWARE: I SOCIAL

## Facebook Inc.

US n. 8,627,506 – 8,844,058 – 9,129,134

(AU, CA, JP) Systems and methods for providing privacy settings for applications associated with a user profile

Il brevetto Europeo non è stato concesso perché ...

*“...the examiner is of the opinion that the claimed subject-matter lacks an inventive step, as no technical solution to a realized technical problem has been proposed which would require an inventive step to be overcome. Instead, the claimed subject-matter appears to simply address the commercial/administrative problem of adjusting the privacy settings for a user’s social networking application. Although the claimed subject matter does contain a number of technical features, these features are considered to be well known in the art of data processing systems (...). No technical effect which would be unexpected to the person skilled in the art is apparent”*



FIG. 5

# NUOVE APPLICAZIONI DEL SOFTWARE: I SOCIAL

## REGISTERED DESIGN

### **Google Inc.**

Community Registered Design n. 002576512-0001

Locarno Class 14-04 - *Display panels with animated computer icons (part of -)*

### **Facebook Inc.**

Community Registered Design n. 002012807-0002

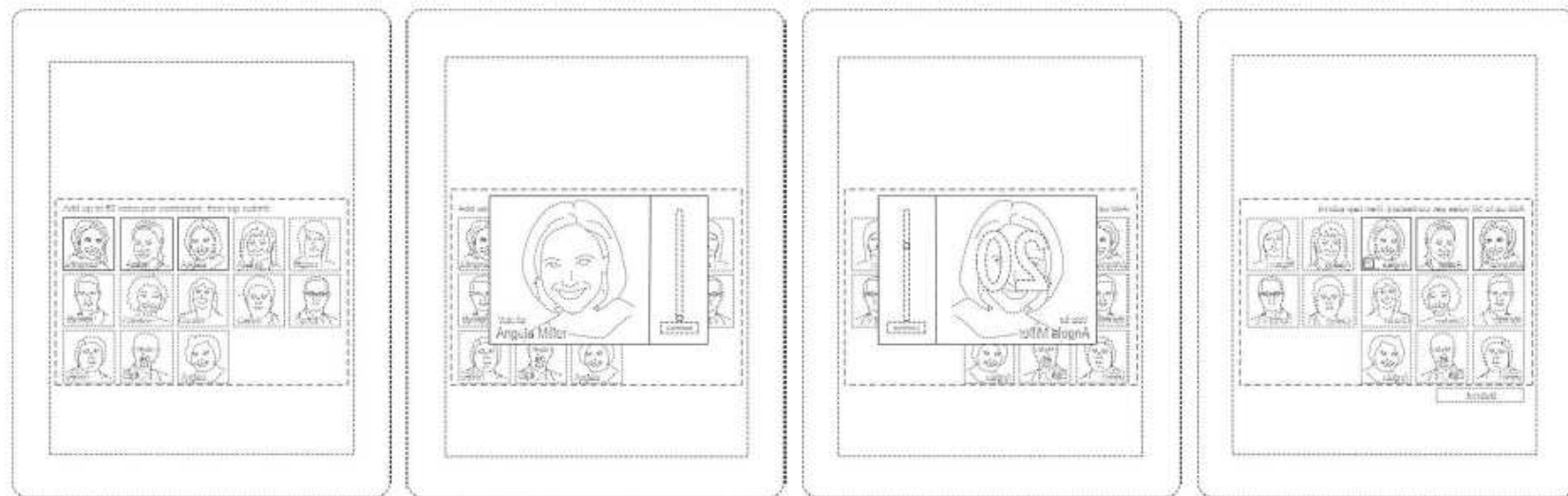
Locarno Class 14-04 - *Screen displays and icons*

# NUOVE APPLICAZIONI DEL SOFTWARE: I SOCIAL

## Google Inc.

Community Registered Design n. 002576512-0001

Locarno Class 14-04 - *Display panels with animated computer icons (part of -)*

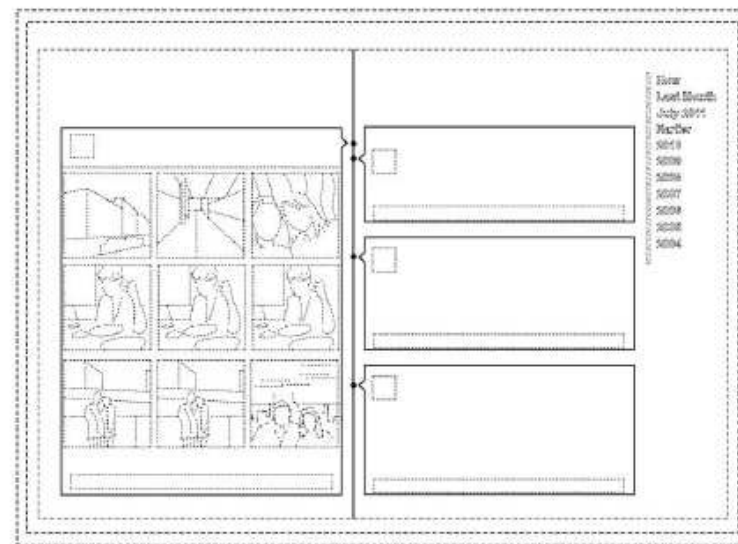
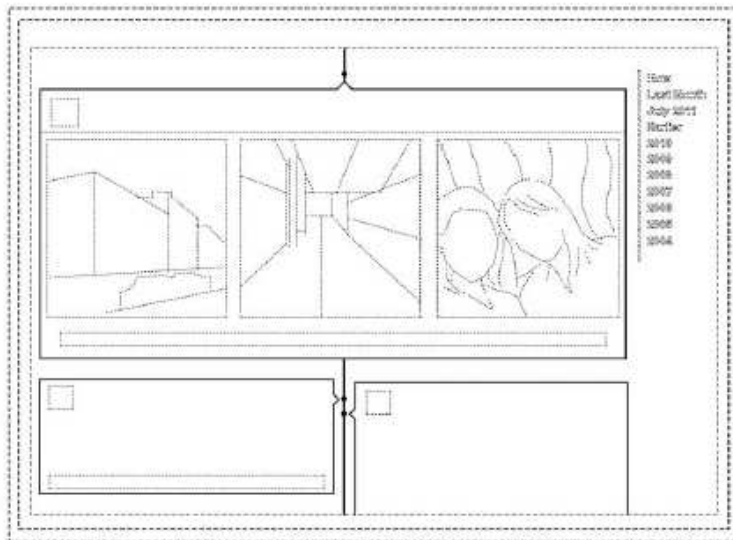


# NUOVE APPLICAZIONI DEL SOFTWARE: I SOCIAL

## Facebook Inc.

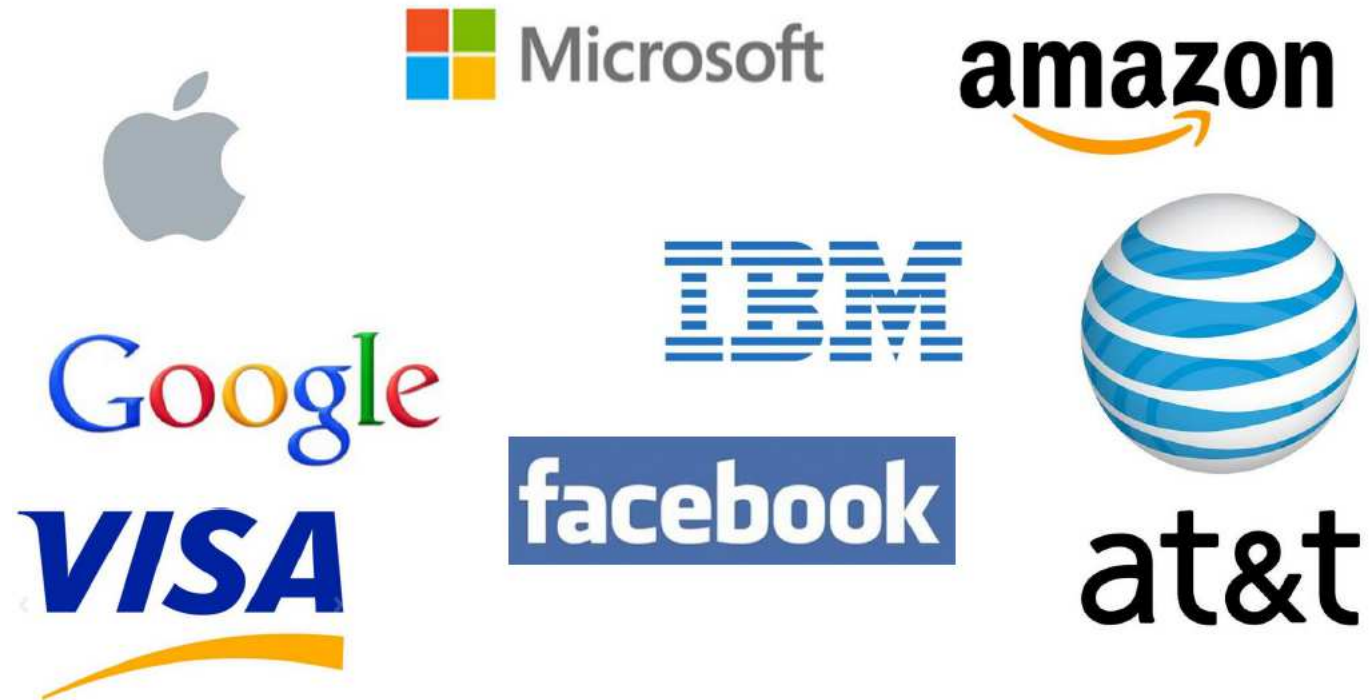
Community Registered Design n. 002012807-0002

Locarno Class 14-04 - *Screen displays and icons*



# IL SOFTWARE TUTELATO DAL CODICE DELLA P.I.

LE ALTRE FORME DI TUTELA DEL SOFTWARE  
I MARCHI “TRADIZIONALI”



# IL SOFTWARE TUTELATO DAL CODICE DELLA P.I.

## LE ALTRE FORME DI TUTELA DEL SOFTWARE I MARCHI “APP”





# TUTELA DEI GIOCHI-Brevetto



Europäisches Patentamt  
European Patent Office  
Office européen des brevets



Publication number: **0 464 065 B1**

## EUROPEAN PATENT SPECIFICATION

Date of publication of patent specification: **16.02.94** Int. Cl.<sup>5</sup> **A63H 33/08**

Application number: **90904779.7**

Date of filing: **19.03.90**

International application number:  
**PCT/DK90/00076**

International publication number:  
**WO 90/11112 (04.10.90 90/23)**

## A TOOL FOR USE IN THE SEPARATION OF ELEMENTS IN A BUILDING SET.

Priority: **20.03.89 DK 1352/89**

Date of publication of application:  
**08.01.92 Bulletin 92/02**

Publication of the grant of the patent:  
**16.02.94 Bulletin 94/07**

Designated Contracting States:  
**AT BE CH DE DK ES FR GB IT LI LU NL SE**

References cited:  
**DE-A- 3 213 120**  
**GB-A- 2 031 286**  
**US-A- 3 713 246**  
**US-A- 4 110 932**

Proprietor: **LEGO A/S**  
**Aastvej 1**  
**DK-7190 Billund(DK)**

Designated Contracting States:  
**BE CH DE DK ES FR IT LI LU NL SE AT**

Proprietor: **Interlego A.G.**  
**Neuhofstrasse 21**

**CH-6340 Baar(CH)**  
Designated Contracting States:  
**GB**

Inventor: **POULSEN, Ole, Vestergaard**  
**Urskovvej 6**  
**DK-7100 Vejle(DK)**  
Inventor: **JENSEN, Kurt**  
**Svendsgade 89**  
**DK-7100 Vejle(DK)**  
Inventor: **MICHAELSEN, Carsten**  
**Ribevej 19**  
**DK-7100 Vejle(DK)**

Representative: **WITTRUP, Flemming et al**  
**c/o Hofman-Bang & Boutard A/S**  
**Adelgade 15**  
**DK-1304 Copenhagen K (DK)**

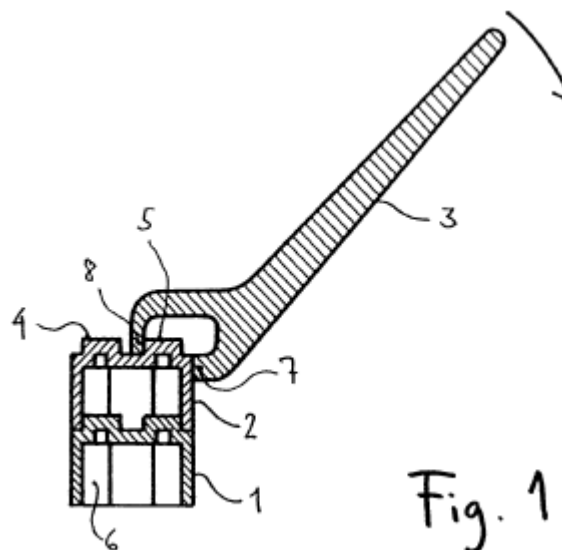


Fig. 1

# TUTELA DEI GIOCHI-Brevetto

(19) **United States**

(12) **Patent Application Publication** (10) Pub. No.: **US 2017/0282054 A1**  
 Barahona (43) Pub. Date: **Oct. 5, 2017**

(54) **SOCCER GAME ASSEMBLY**

(71) Applicant: **Edwin Barahona**, Coachella, CA (US)

(72) Inventor: **Edwin Barahona**, Coachella, CA (US)

(21) Appl. No.: **15/087,073**

(22) Filed: **Mar. 31, 2016**

**Publication Classification**

(51) **Int. Cl.**  
*A63F 7/07* (2006.01)  
*A63F 7/00* (2006.01)

(52) **U.S. Cl.**

CPC ..... *A63F 7/07* (2013.01); *A63F 7/0005* (2013.01); *A63F 7/0017* (2013.01)

**ABSTRACT**

A soccer game assembly includes a box that has a basal wall and a peripheral wall extending upwardly from the basal wall. A first goal is coupled to the peripheral wall and a second goal is coupled to the peripheral wall. A ball is positionable on the basal wall. A plurality of figures is provided and each of the figures is movably coupled to the basal wall. Each of the figures may be manipulated. The figures are spaced apart from each other and are distributed on the basal wall. Each of the figures selectively strikes the ball such that the ball is selectively urged toward a selected one of the first goal and the second goal.

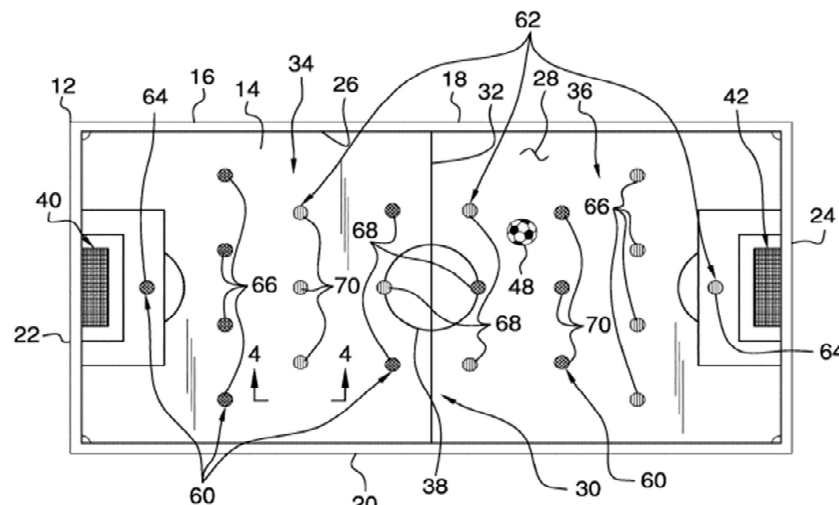
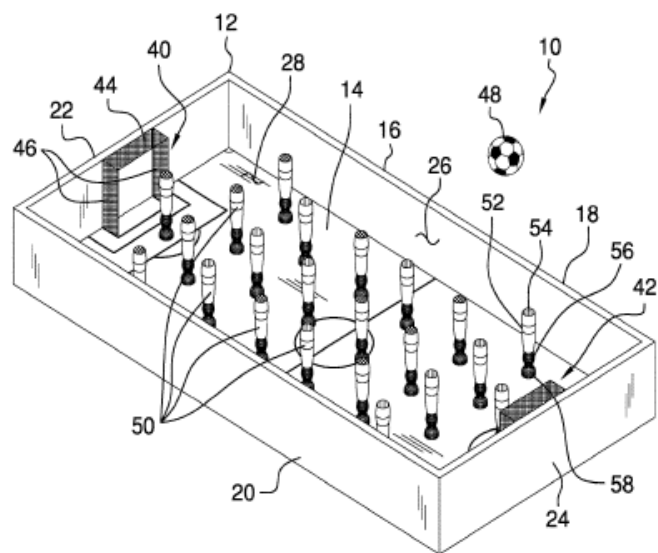


FIG. 2

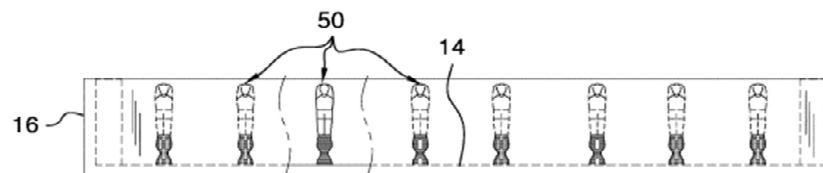


FIG. 3

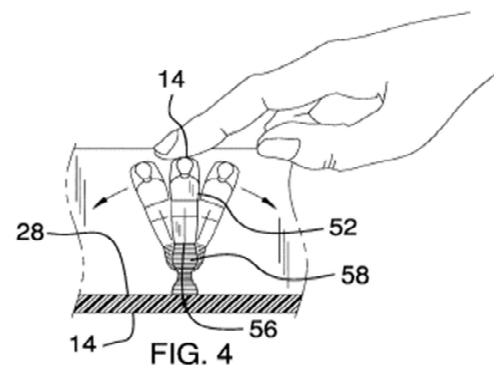


FIG. 4

# TUTELA DEI VIDEOGIOCHI-Brevetto

(19) **United States**

(12) **Patent Application Publication**  
BICKEL et al.

(10) Pub. No.: **US 2015/0317451 A1**  
(43) Pub. Date: **Nov. 5, 2015**

(54) **PHYSICAL FACE CLONING**

(71) Applicant: **THE WALT DISNEY COMPANY**,  
Burbank, CA (US)

(72) Inventors: **Bernd BICKEL**, Zurich (CH); **Peter KAUFMAN**, Liebefeld (CH); **Bernhard THOMASZEWSKI**, Zurich (CH); **Derek Edward BRADLEY**, Zurich (CH); **Phillip John JACKSON**, Glendale, CA (US); **Stephen R. MARSCHNER**, Ithaca, NY (US); **Wojciech MATSUIK**, Lexington, MA (US); **Markus GROSS**, Uster (CH); **Thabo Dominik BEELER**, Savognin (CH)

(21) Appl. No.: **14/797,755**

(22) Filed: **Jul. 13, 2015**

**Related U.S. Application Data**

(63) Continuation of application No. 13/275,481, filed on Oct. 18, 2011, now Pat. No. 9,082,222.

(60) Provisional application No. 61/433,923, filed on Jan. 18, 2011.

**Publication Classification**

(51) Int. Cl. **G06F 19/00** (2006.01)  
**G06F 17/10** (2006.01)  
(52) U.S. CL **G06F 19/3437** (2013.01); **G06F 17/10** (2013.01)  
CPC

(57) **ABSTRACT**

A computer-implemented method is provided for physical face cloning to generate a synthetic skin. Rather than attempt to reproduce the mechanical properties of biological tissue, an output-oriented approach is utilized that models the synthetic skin as an elastic material with isotropic and homogeneous properties (e.g., silicone rubber). The method includes capturing a plurality of expressive poses from a human subject and generating a computational model based on one or more material parameters of a material. In one embodiment, the computational model is a compressible neo-Hookean material model configured to simulate deformation behavior of the synthetic skin. The method further includes optimizing a shape geometry of the synthetic skin based on the computational model and the captured expressive poses. An optimization process is provided that varies the thickness of the synthetic skin based on a minimization of an elastic energy with respect to rest state positions of the synthetic skin.

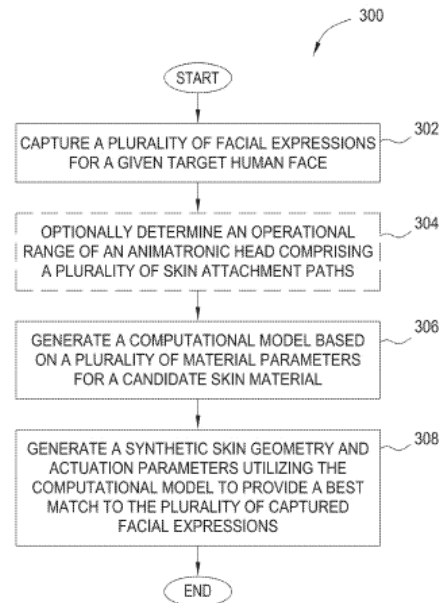
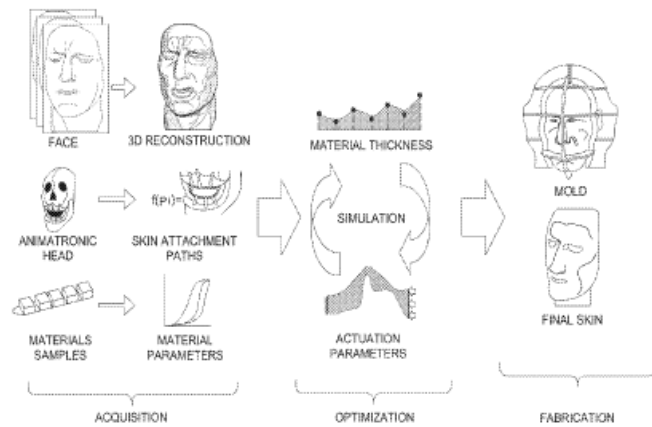


FIG. 3

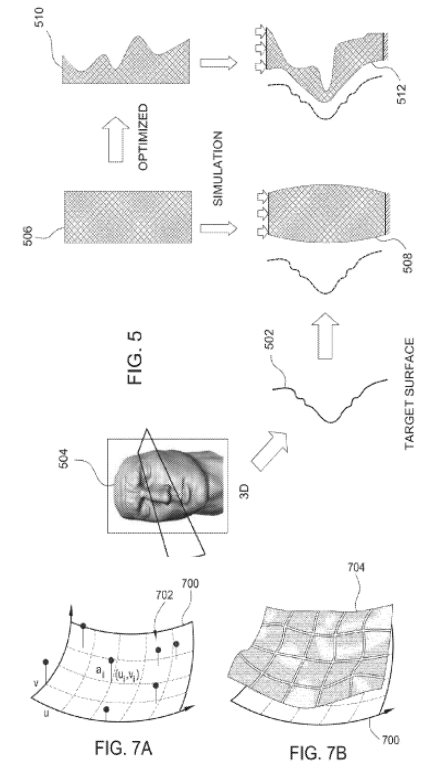
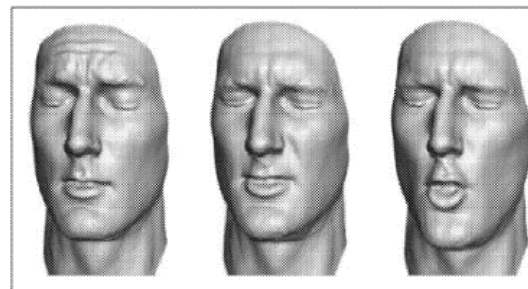


FIG. 7A

FIG. 7B

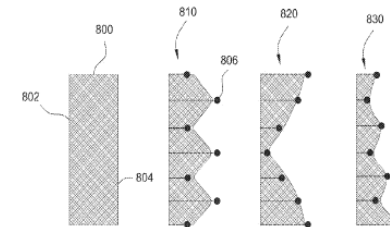


FIG. 8

# TUTELA DEI VIDEOGIOCHI-Brevetto

(12) **United States Patent**  
**Lobb et al.**  
 (10) **Patent No.:** US 6,699,127 B1  
 (45) **Date of Patent:** Mar. 2, 2004

(54) **REAL-TIME REPLAY SYSTEM FOR VIDEO GAME**  
 5,395,242 A 3/1995 Slye et al.  
 5,408,408 A 4/1995 Marsico, Jr.  
 5,604,855 A 2/1997 Crawford  
 5,607,356 A 3/1997 Schwartz  
 5,737,552 A 4/1998 Lavallee et al.  
 5,779,548 A 7/1998 Asai et al.  
 5,782,692 A 7/1998 Stelovsky  
 5,786,814 A 7/1998 Moran et al.  
 5,804,346 A 1/1999 Yokoi et al.  
 5,947,823 A 9/1999 Nimura  
 5,971,856 A 10/1999 Aoyama et al.  
 6,183,363 B1 \* 2/2001 Ishihara et al. .... 463/31 X  
 6,217,446 B1 \* 4/2001 Sanbongi et al. .... 463/7 X  
 6,280,323 B1 \* 8/2001 Yamazaki et al. .... 463/4 X

(75) Inventors: **Kenneth Lobb**, Sammamish, WA (US);  
**Paul Mithra**, Moorpark, CA (US);  
**Mike Berro**, Moorpark, CA (US)  
 (73) Assignee: **Nintendo of America Inc.**, Redmond, WA (US)  
 (\*) Notice: Subject to any disclaimer, the term of this patent is extended or adjusted under 35 U.S.C. 154(b) by 0 days.  
 (21) Appl. No.: **09/671,316**  
 (22) Filed: **Sep. 27, 2000**  
 (60) Provisional application No. 60/212,672, filed on Jun. 20, 2000.  
 (51) **Int. Cl.**<sup>7</sup> ..... **A63F 13/00**  
 (52) **U.S. Cl.** ..... **463/43; 463/1; 463/7; 463/36; 463/37; 345/418; 345/547; 345/619**  
 (58) **Field of Search** ..... 463/43, 44, 45, 463/46, 47, 36, 37, 38, 1, 4, 7, 8, 9; 345/121, 123, 126, 129, 130, 131, 139

(56) **References Cited**  
**U.S. PATENT DOCUMENTS**  
 4,342,454 A \* 8/1982 Baer et al. .... 463/31  
 4,662,635 A 5/1987 Enokian  
 4,890,833 A 1/1990 Lantz et al.  
 4,891,748 A 1/1990 Mann  
 5,261,820 A 11/1993 Slye et al.  
 5,267,734 A 12/1993 Stamper et al.  
 5,273,294 A 12/1993 Amanai  
 5,364,270 A 11/1994 Aoyama et al.

\* cited by examiner  
 Primary Examiner—Teresa Walberg  
 Assistant Examiner—Binh-An D. Nguyen  
 (74) Attorney, Agent, or Firm—Nixon & Vanderhyc P.C.  
**ABSTRACT**  
 (57) A system and method for enabling real-time replay for videogames, wherein the player can selectively rewind the videogame to previously played points in the game in order to replay portions of the game during real-time. Inline keyframes are periodically recorded, together with the controller information, so that upon selecting the replay option, the game can be rewound to the nearest keyframe. Once rewound, the game is restored based on the keyframe and is then played back from the keyframe using the stored controller information. At any point during playback, the player can take-over the action and use the actual game controller to begin actual play of the game from that point in the playback sequence. The player can also change cameras and speed for the playback in real-time at any time during the playback.

11 Claims, 16 Drawing Sheets

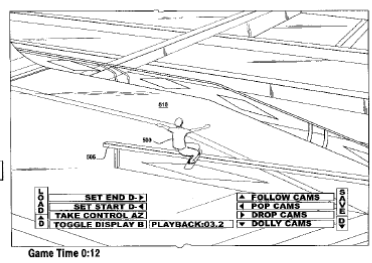
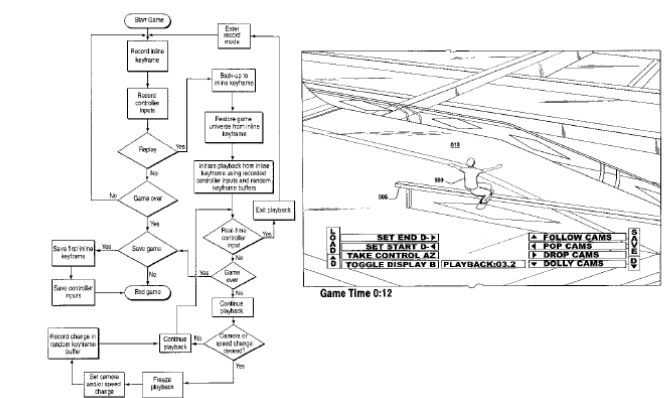
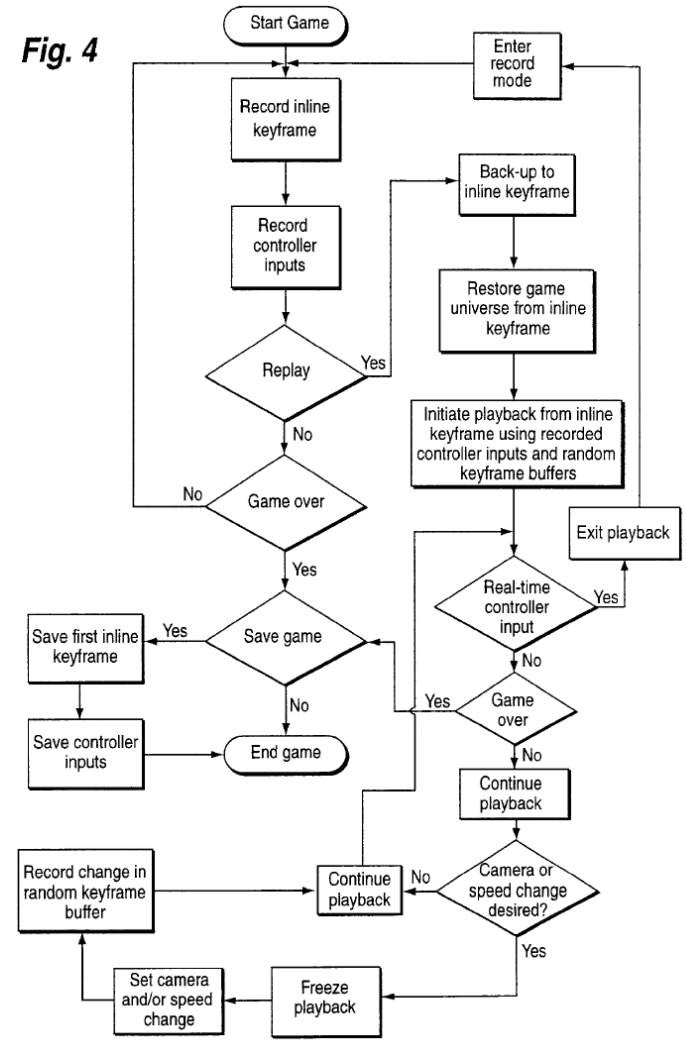


Fig. 4



# TUTELA DEI VIDEOGIOCHI-Brevetto

(12) **United States Patent**  
Sterchi et al.

(10) **Patent No.:** US 9,409,091 B2  
(45) **Date of Patent:** Aug. 9, 2016

(54) **BASEBALL VIDEOGAME HAVING PITCHING METER, HERO MODE AND USER CUSTOMIZATION FEATURES**

(75) Inventors: **Henry Sterchi**, Redmond, WA (US);  
**Jeff Miller**, Redmond, WA (US)

(73) Assignee: **Nintendo Co., Ltd.**, Kyoto (JP)

(\* ) Notice: Subject to any disclaimer, the term of this patent is extended or adjusted under 35 U.S.C. 154(b) by 3711 days.

(21) Appl. No.: 11/077,202

(22) Filed: **Mar. 11, 2005**

(65) **Prior Publication Data**

US 2005/0153763 A1 Jul. 14, 2005

**Related U.S. Application Data**

(62) Division of application No. 10/821,269, filed on Apr. 9, 2004, now Pat. No. 8,012,003.

(60) Provisional application No. 60/461,423, filed on Apr. 10, 2003, provisional application No. 60/493,799, filed on Aug. 11, 2003, provisional application No. 60/537,910, filed on Jan. 22, 2004.

(51) **Int. Cl.**  
*A63F 9/24* (2006.01)  
*A63F 13/00* (2014.01)  
*A63F 13/573* (2014.01)  
*A63F 13/63* (2014.01)

(Continued)

(52) **U.S. Cl.**  
CPC ..... *A63F 13/573* (2014.09); *A63F 13/10* (2013.01); *A63F 13/44* (2014.09); *A63F 13/53* (2014.09); *A63F 13/60* (2014.09); *A63F 13/63* (2014.09); *A63F 13/812* (2014.09); *A63F 2300/303* (2013.01); *A63F 2300/638* (2013.01); *A63F 2300/64* (2013.01); *A63F 2300/646* (2013.01); *A63F 2300/8011* (2013.01)

(58) **Field of Classification Search**  
CPC ..... *A63F 13/42*; *A63F 2300/6045*; *A63F 2300/8011*  
USPC ..... 463/3  
See application file for complete search history.

(56) **References Cited**

U.S. PATENT DOCUMENTS

4,467,412 A 8/1984 Hoff  
4,552,360 A \* 11/1985 Bromley et al. .... 463/38  
(Continued)

FOREIGN PATENT DOCUMENTS

JP 2002-210239 1/2001

OTHER PUBLICATIONS

BaseballSpinAndCurve: <http://www.100.nist.gov/curverelease.htm>\*

(Continued)

*Primary Examiner* — Steven J Hylinski  
(74) *Attorney, Agent, or Firm* — Nixon & Vanderhye PC

(57) **ABSTRACT**

A sports videogame such as a baseball videogame allows a user to control the release time of a pitch in order to control the timing of a break on the pitched ball. Other implementations of a baseball videogame allow a user to put extra spin on a pitched ball to thereby create a greater break on the pitch or allow the user to play in a hero mode which enables the user to control a videogame character in a series of specific game play scenarios designed to allow the user to immediately control the videogame character to perform unique skills. Game play may also be customized by allowing the user to incorporate user-created images into screens of game play and/or allow the user to incorporate recorded audio messages into game play.

18 Claims, 22 Drawing Sheets

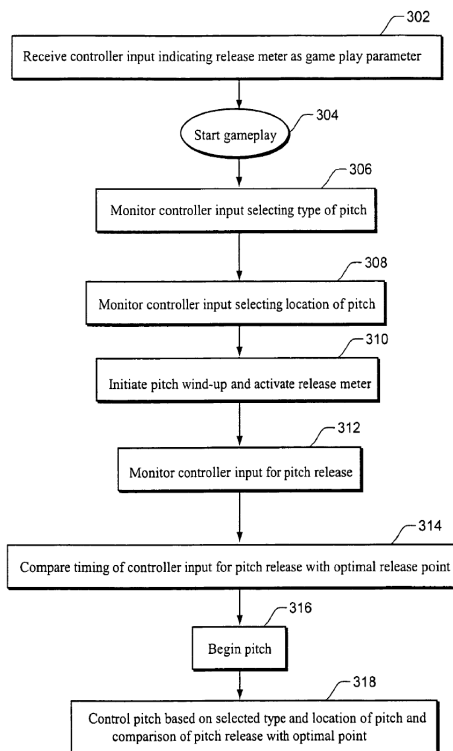
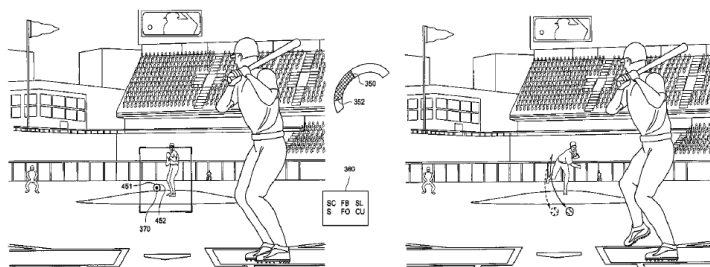


Fig. 4

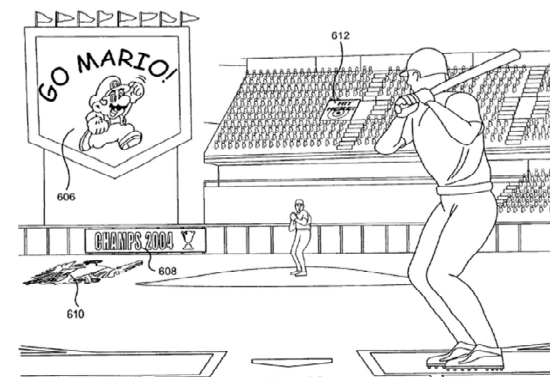


Fig. 18

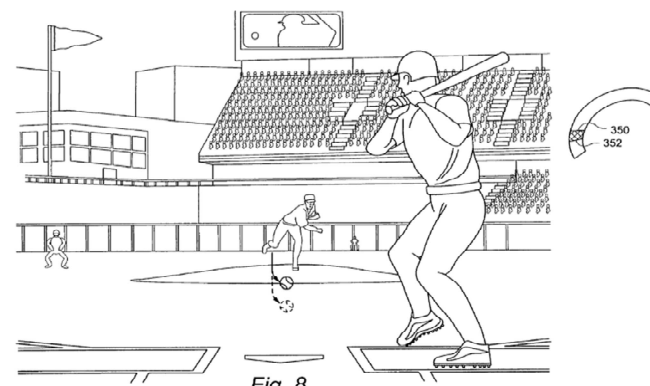


Fig. 8

# TUTELA DEI VIDEOGIOCHI-Brevetto

(12) **United States Patent**  
**Hope**

(10) **Patent No.:** US 8,425,325 B2  
(45) **Date of Patent:** Apr. 23, 2013

(54) **AUTOMATICALLY GENERATING A BOOK DESCRIBING A USER'S VIDEOGAME PERFORMANCE**  
 (75) **Inventor:** Eric James Hope, Cupertino, CA (US)  
 (73) **Assignee:** Apple Inc., Cupertino, CA (US)  
 (\*) **Notice:** Subject to any disclaimer, the term of this patent is extended or adjusted under 35 U.S.C. 154(b) by 377 days.  
 (21) **Appl. No.:** 12/367,181  
 (22) **Filed:** Feb. 6, 2009

(65) **Prior Publication Data**  
US 2010/0203970 A1 Aug. 12, 2010

(51) **Int. Cl.**  
**A63F 13/00** (2006.01)  
(52) **U.S. Cl.**  
USPC 463/42; 463/29; 463/30; 463/31; 463/32; 463/33

(58) **Field of Classification Search** ..... 715/202-234, 715/769; 463/42  
See application file for complete search history.

(56) **References Cited**  
U.S. PATENT DOCUMENTS

5,749,735 A *	5/1998	Redford et al.	434/307 R
5,761,485 A *	6/1998	Munyan	715/839
5,956,034 A *	9/1999	Sachs et al.	715/776
6,069,622 A *	5/2000	Kurlander	715/753
6,493,734 B1 *	12/2002	Sachs et al.	715/212
7,020,663 B2 *	3/2006	Hay et al.	434/317
7,147,563 B2 *	12/2006	Mittra et al.	463/42
7,339,992 B2 *	3/2008	Chang et al.	375/240.25
7,577,901 B1 *	8/2009	Hull et al.	715/230
7,846,025 B2 *	12/2010	Whitten et al.	463/43
2002/0082063 A1 *	6/2002	Miyaki et al.	463/1

(Continued)  
FOREIGN PATENT DOCUMENTS  
WO WO 2006/122329 A2 \* 11/2006

*Primary Examiner* — N Drew Richards  
*Assistant Examiner* — Ankush Singal  
(74) *Attorney, Agent, or Firm* — Novak Druce Connolly Bove + Quigg LLP

(57) **ABSTRACT**  
Systems and methods are provided that record data in a videogame, such as a user's character and performance in the videogame, and generate a book, e-book, or comic book based on the recorded data. A narrative data structure generated from the recorded data may include pregenerated text and images, and may provide for insertion of the recorded data into the narrative data structure. The recorded data may be converted into natural-language text for insertion into the narrative data structure. In some embodiments, the system may record screenshots of the videogame and insert the screenshots into the narrative data structure as illustrations. The narrative data structure may be provided to a location for printing as a book or other publication or may be electronically formatted and provided as an e-book.

25 Claims, 14 Drawing Sheets

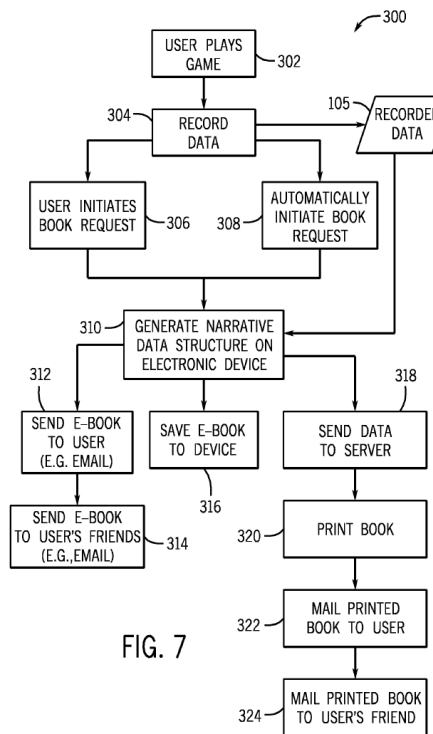
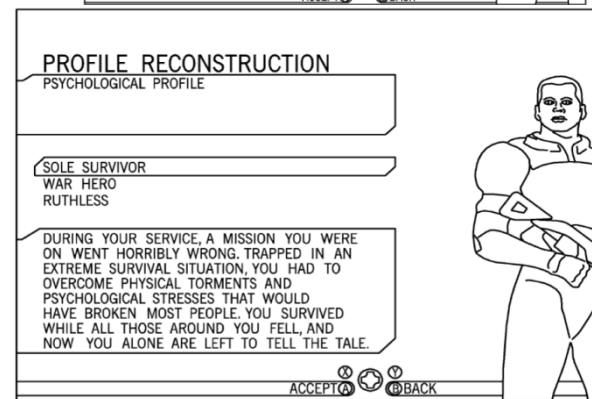
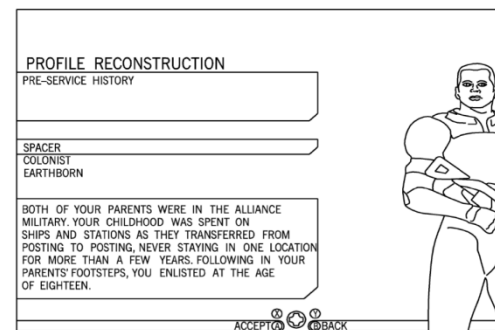
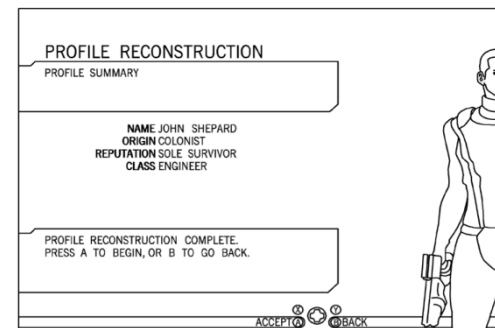
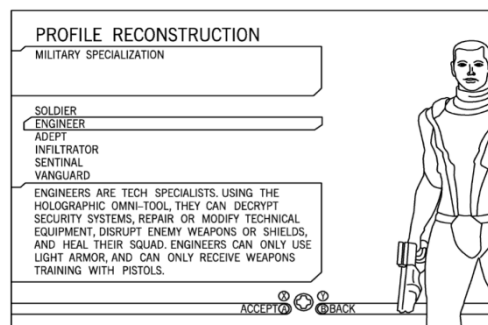
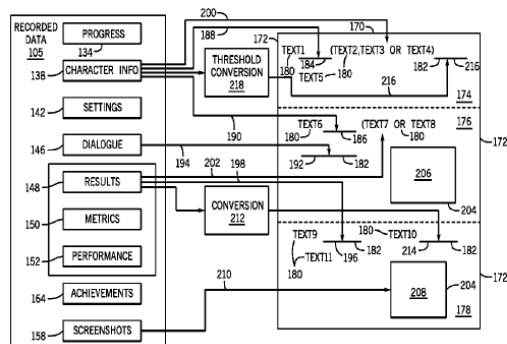
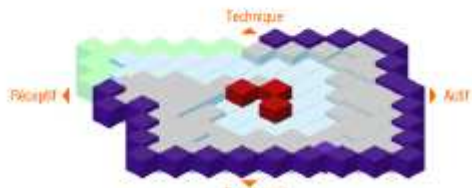
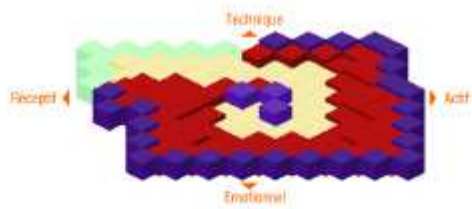


FIG. 7



# TUTELA DEI VIDEOGIOCHI-Dis/Mod



it

it

it

it

Videogiochi per computer

Simulatori interattivi per videogiochi

Giochi da tavolo

Giochi per computer

# TUTELA DEI VIDEOGIOCHI-Dis/Mod

1.2



1.3



1.4

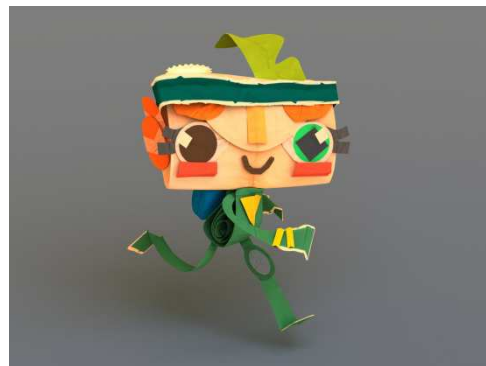


it  
it  
it  
it  
it

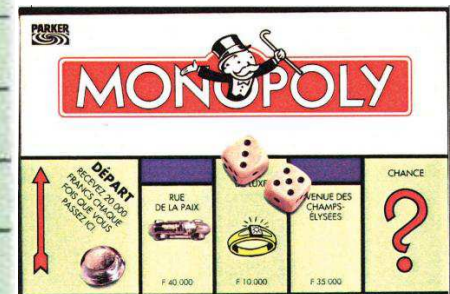
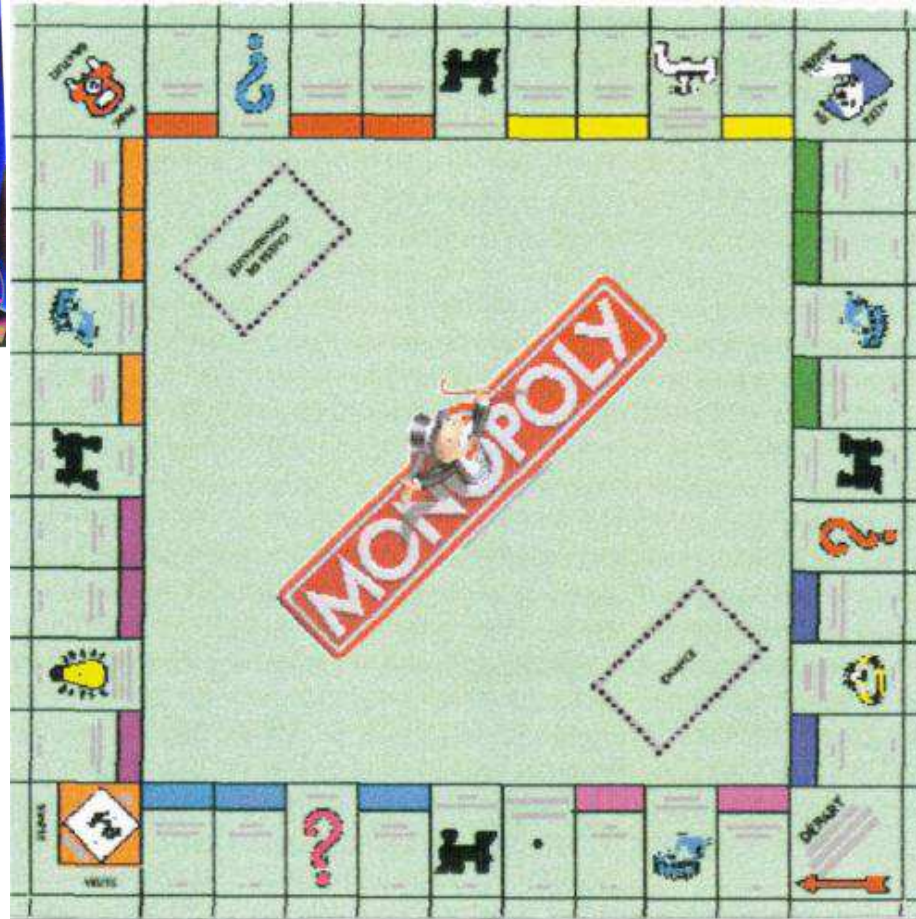
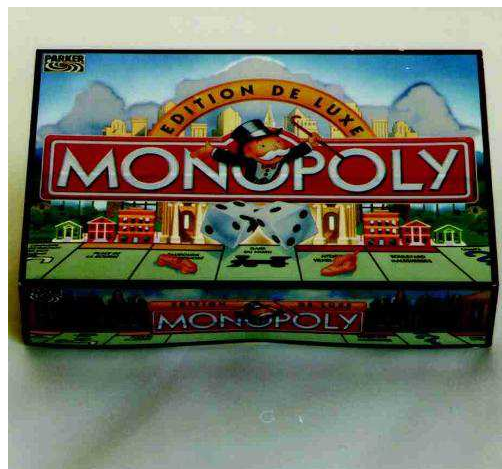
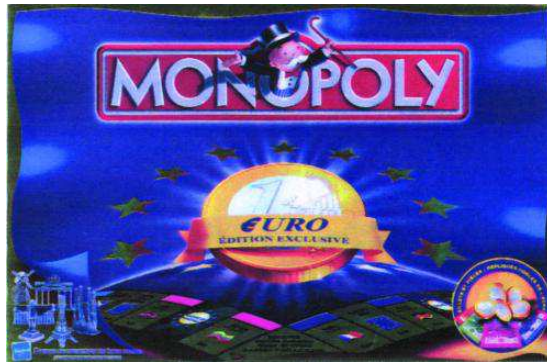
Racchette per giochi  
Leve di comando per giocattoli  
Giochi elettronici  
Apparecchi di divertimento  
Videogiochi



# TUTELA DEI VIDEOGIOCHI-Dis/Mod



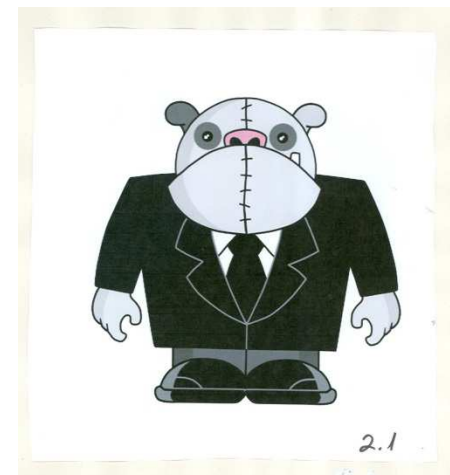
# TUTELA DEI GIOCHI-Marchio



# TUTELA DEI FUMETTI-Dis/Mod



LINUS



# TUTELA DEI FUMETTI-Marchio

**TOPOLINO**



BATMAN



DONALD DUCK

**VALENTINA**  
BY GUIDO CREPAX

**TEX WILLER**



POPEYE

**SUPERMAN**

**DYLAN DOG**

  
GLI ANTENATI  
FLINTSTONES

**INFINE:  
VALUTARE ANCHE LA DURATA  
MASSIMA DELLA PROTEZIONE PER LA  
SCELTA DELLA SEQUENZA**

- **Modello D'Utilità: 10 anni**
- **Invenzione Industriale: 20 anni**
- **Disegno/Modello: 25 anni**
- **Diritto d'autore: 70 anni dopo la morte dell'autore**
- **Marchio: potenzialmente infinito**



**ING. MARI & C. SRL**  
**RINGRAZIA PER LA CORTESE ATTENZIONE**  
**ARRIVEDERCI A PRESTO. BUON NATALE!!!**

**Ing. MARCO G. MARI**

ING. MARI & C. Srl - Viale San Concordio, 473/B  
55100 LUCCA  
[www.mari.it](http://www.mari.it) - [lucca@mari.it](mailto:lucca@mari.it)