

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO	
RAD: 14-105034- -2	FECHA: 2015-07-28 12:47:44
DEP: 2020 DIRECCION DE NUEVAS CREACIONES	EVE: 378 FASE NACIONAL INCLUIDO CAPITULO I
TRA: 11 PCT-PATENTE DE INVENCION CAPITULOS I Y II	FOLIOS: 7
ACT: 519 TRASLADOINFORME	

DIRECCIÓN DE NUEVAS CREACIONES

2020
Bogotá, D.C.,

Abogado(a)/Señor(a)
JUAN PABLO CADENA SARMIENTO

Asunto: Radicación: 14-105034- -2
Trámite: 11
Evento: 378
Actuación: 519
Oficio: 8900
Folios: 7

Patente de Invención	X			Patente de Modelo de Utilidad	
Vía Nacional					
Vía PCT (Fase Nacional)	X	Capítulo I	X	Capítulo II	
No. Solicitud Internacional	PCT/CN2013/072455				
Fecha de Presentación Internacional	12/03/2013				

Como resultado del Examen de Fondo realizado, con fundamento en el artículo 45 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, se comunica:

1. Documentos estudiados

Descripción:	Rad. N° 14-105034-00000-0000	15/Mayo/2014
Reivindicaciones:	Rad. N° 14-105034-00000-0000	15/Mayo/2014
Dibujos:	Rad. N° 14-105034-00000-0000	15/Mayo/2014
Prioridad:	CN 201210097117.7	05/Abril/2012

2. Análisis de la Prioridad

Se acepta la reivindicación de Prioridad porque: esta solicitud fue presentada dentro del plazo establecido (Art. 9 D 486) y su contenido técnico corresponde con el de la prioridad reivindicada.

3. Objeto de la invención

De acuerdo con lo establecido en el numeral 1.2.2.2 del Capítulo Primero del Título X de la Circular Única para efectos del examen de patentabilidad, se tendrá en cuenta la

tasa pagada por el solicitante al momento de comenzar el examen para las reivindicaciones adicionales; esto es que cuando la solicitud contenga más de diez (10) reivindicaciones y no se haya pagado la tasa complementaria, sólo se estudiarán las cubiertas por la tasa pagada. Por lo tanto, se estudiarán las reivindicaciones 1 a 18.

Título de la solicitud: “Método, aparato y sistema de eliminación de rol para un juego de emulador” (Ver página 1 del radicado bajo el N° 14-105034-00000-0000).

El problema planteado en esta solicitud consiste en la necesidad de proporcionar un método, aparato y sistema de eliminación de rol para un juego de emulador, donde se pueda garantizar que un jugador pueda salir del juego en cualquier momento mientras que los jugadores restantes puedan continuar sus juegos sin ser influenciados.

Para resolver este problema técnico, la solicitud en estudio proporciona un método, aparato y sistema de eliminación de rol para un juego de emulador, donde el método incluye que cuando se determine que existe un rol que se va a eliminar del juego de emulador, guarde la información actual que ejecuta el juego, llame una función de eliminación de rol para retirar el rol que se va a eliminar y cargue la información actual que ejecuta el juego guardada, con el fin de continuar ejecutando el juego de emulador.

El objeto de la presente Solicitud se relaciona con la Clasificación Internacional de Patentes (CIP): G06F 19/00.

4. No es una invención (Art 15 D 486 literal (d))

El objeto de las reivindicaciones 1 a 8 no se considera una invención, de acuerdo con el artículo citado, dado que se refiere a un método de eliminación de rol para un juego de emulador.

5. De la Solicitud de Patente

Reivindicaciones (Art 30 D 486, Art 22 PCT)

Se le sugiere a la solicitante que indique al frente de la característica o del elemento, el número de referencia (X) guardando correspondencia con el capítulo descriptivo, las gráficas o dibujos y dicho capítulo reivindicatorio, con el objetivo de comprender mejor la invención al momento de hacer el análisis y distinguir los elementos de dicha invención.

Las reivindicaciones 1 a 8 no son claras porque se refieren a un método de eliminación de rol para un juego de emulador, el cual no se considera patentable, de acuerdo con el artículo 15, literal d) de la Decisión 486, el cual indica que los planes, reglas y métodos para el ejercicio de actividades intelectuales, juegos o actividades económico-comerciales, no es considerado una invención.

Las reivindicaciones 9 a 18 no son claras porque se refieren a: reiv. 9: “...la unidad que guarda información actual que ejecuta el juego se configura para guardar la información actual que ejecuta el juego cuando se determina que existe un rol que se va a eliminar del juego de emulador; la unidad de eliminación de rol se configura para llamar una función de eliminación de rol para retirar el rol que se va a eliminar; y la unidad que carga información del juego se configura para cargar la información actual que ejecuta

el juego guardada, con el fin de continuar ejecutando el juego de emulador.”, reiv. 10: “...la unidad de eliminación de rol se configura para guardar una identidad del rol que se va a eliminar en datos de pila del juego de emulador; y modificar un puntero de programa del juego de emulador para ejecutar la función de eliminación de rol, con el fin de eliminar un rol que corresponde a la identidad del rol que se va a eliminar, en donde la función de eliminación de rol llama la identidad del rol que se va a eliminar que se guarda en los datos de pila como el parámetro.”, reiv. 11: “...la unidad que determina el estado de juego se configura para determinar si se debe realizar inmediatamente la eliminación de rol con base en el estado de ejecución de juego; si el resultado de la determinación es SI, la unidad que guarda información actual que ejecuta el juego guarda la información actual que ejecuta el juego, y de otra forma, la unidad que guarda información actual que ejecuta el juego se mantiene en espera hasta que se active la siguiente vez.”, reiv. 12: “...la unidad que determina el estado de juego se configura para determinar si se debe realizar inmediatamente la eliminación de rol al: determinar si la función de eliminación de rol se puede operar inmediatamente y/o determinar si se visualiza una animación.”, reiv. 13: “...en donde la función de eliminación de rol comprende por lo menos una de las siguientes funciones: función de deducción de puntos de salud de rol, función de deducción de puntos de vida de rol, y muerte de la función de rol.”, reiv. 14: “...la unidad que guarda información actual que ejecuta el juego se configura para determinar el juego de emulador que tiene un rol que se va a eliminar cuando se determina que existen datos de estado de rol que indican un rol inactivo.”, reiv. 15: “...para un juego de emulador, en donde el sistema comprende un emulador y...la unidad de almacenamiento de juego de emulador se configura para guardar instrucciones de programa del juego de emulador; el emulador se configura para transformar las instrucciones de programa del juego de emulador almacenadas por la unidad de almacenamiento de juego de emulador en instrucciones que se pueden identificar, y ejecutar las instrucciones que se pueden identificar con el fin de ejecutar el juego de emulador; el emulador comprende adicionalmente una unidad que guarda información actual que ejecuta el juego, una unidad de eliminación de rol y una unidad que carga información del juego, en donde: la unidad que guarda información actual que ejecuta el juego se configura para guardar la información actual que ejecuta el juego cuando se determina que existe un rol que se va a eliminar del juego de emulador; la unidad de eliminación de rol se configura para llamar una función de eliminación de rol para retirar el rol que se va a eliminar; y la unidad que carga información del juego se configura para cargar la información actual que ejecuta el juego guardada, con el fin de continuar ejecutando el juego de emulador.”, reiv. 16: “...la unidad de eliminación de rol se configura para guardar una identidad del rol que se va a eliminar en datos de pila del juego de emulador; y modificar un puntero de programa del juego de emulador para ejecutar la función de eliminación de rol, en donde la función de eliminación de rol llama la identidad del rol que se va a eliminar que se guarda en los datos de pila como el parámetro, con el fin de eliminar un rol que corresponde a la identidad del rol que se va a eliminar.”, reiv. 17: “...en donde, el emulador comprende adicionalmente una unidad que determina el estado de juego; la unidad que determina el estado de juego se configura para determinar si se debe realizar inmediatamente la eliminación de rol con base en el estado de ejecución de juego, si el resultado de determinación es SI, la unidad que guarda información actual que ejecuta el juego guarda la información actual que ejecuta el juego, y de otra forma, la unidad que guarda información actual que ejecuta el juego se mantiene en espera hasta que se active la siguiente vez.”, reiv. 18: “...en el que se almacena un grupo de instrucciones, el grupo de instrucciones, cuando se ejecuta, provoca que la máquina implemente el método de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 8.”, que son resultados a alcanzar, puesto que las reivindicaciones incluirían no sólo la solución propuesta por la solicitante, sino todas las alternativas presentes o futuras que lleguen a esos resultados. Se sugiere reemplazarlos por las características técnicas

esenciales estructurales tangibles, que contribuyen a la obtención de esos efectos.

Las reivindicaciones 9 a 12 y 14 a 17 no son claras porque mencionan: “...unidad que guarda información...”, “...unidad de eliminación...”, “...unidad que carga información...”, “...unidad que determina el estado de juego...”, “...unidad de almacenamiento...”, “...un medio legible por máquina...”, siendo frases de carácter general que sugiere de forma imprecisa que la protección se extiende a otras posibles variaciones o modificaciones. Se sugiere precisar la utilización de las unidades y medios mencionados.

De igual forma, se le recuerda a la solicitante que las características técnicas esenciales estructurales son las que definen la invención en una reivindicación de producto, las que la hacen (o deberían hacerla) diferente del estado de la técnica y, por tanto, constituyen la solución al problema técnico que intenta resolver la invención. Para una mayor claridad, se definen los siguientes conceptos:

Las características que definen la invención son las características técnicas estructurales de carácter tangible (partes mecánicas, eléctricas, electrónicas y su relación o conexión). Las características funcionales son los elementos que conforman las invenciones, descritos en términos de su uso o su función. No definen la invención, pero explican la relación que hay entre sus diversas características estructurales, por lo tanto, dichas características funcionales no brindan novedad y/o nivel inventivo a la invención y no son tenidas en cuenta en el examen de patentabilidad.

De acuerdo con lo anterior, se sugiere a la solicitante que defina el producto por sus características técnicas esenciales estructurales tangibles.

Por lo anterior, el capítulo reivindicatorio de la solicitud en estudio no cumple con el requisito de claridad acuerdo con el artículo 30 de la Decisión 486. En consecuencia, la solicitante deberá presentar un nuevo capítulo reivindicatorio, donde se hayan modificado las objeciones anteriormente citadas; dichas modificaciones no deben ampliar el objeto inicialmente presentado por la presente solicitud.

6. Determinación del Estado de la Técnica

El estado de la técnica se determinó con base en la fecha de presentación de la solicitud de prioridad: abril 05 de 2012 y se encontró el siguiente documento que anticipa el objeto de esta solicitud:

Ítem	Documento	Título	Fecha de Publicación
D1	WO 03/071383	“Development system for multimedia programs and platform for performing such programs”	16/Octubre/2003

El documento D1¹ divulga una plataforma de juego instalada en computadores personales de propósito general para unos usuarios para transformarlo en una máquina de juego dedicada, capaz de ejecutar juegos. La plataforma utiliza una combinación de módulos de programación de bajo y alto nivel contenidos en un módulo de librería (Fl. 1, Resumen).

7. Examen de Patentabilidad (Art 14 D 486)

1 <https://www.google.com.co/patents/WO2003071383A3?cl=en&dq=WO+03/071383&hl=es&sa=X&ei=CQ6TVZXsAZH1ggTc1IDgAQ&ved=0CBsQ6AEwAA>

Es importante mencionar que el siguiente análisis de patentabilidad se realizó teniendo en cuenta las objeciones de los numerales 4 y 5 de la presente comunicación.

Novedad (Art 16 D486)

La reivindicación 9 consiste en *“Un aparato de eliminación de rol para un juego de emulador, en donde el aparato comprende una unidad que guarda información actual que ejecuta el juego, una unidad de eliminación de rol y una unidad...”* (Ver página 21 del radicado N° 14-105034-00000-0000).

Comparación de las características técnicas esenciales, con las del Estado de la Técnica:

Características esenciales	D1
Unidad que guarda información.	Un servidor (Fl. 28, Pág. 26, Reiv. 5). Administrador de archivos I/O utilizado principalmente para operaciones de lectura y escritura no activas. Por ejemplo, la función "salvar juego" de un PC implicará archivos escritos, mientras que la misma cosa en una consola implicará lectura/escritura para/de EEPROM y/o tarjetas de memoria (Pág. 16, Párr. 50).
Unidad de eliminación.	Un servidor (Fl. 28, Pág. 26, Reiv. 5). Administrador de archivos I/O utilizado principalmente para operaciones de lectura y escritura no activas. Por ejemplo, la función "salvar juego" de un PC implicará archivos escritos, mientras que la misma cosa en una consola implicará lectura/escritura para/de EEPROM y/o tarjetas de memoria (Pág. 16, Párr. 50).
Unidad de carga.	Un servidor (Fl. 28, Pág. 26, Reiv. 5). Administrador de archivos I/O utilizado principalmente para operaciones de lectura y escritura no activas. Por ejemplo, la función "salvar juego" de un PC implicará archivos escritos, mientras que la misma cosa en una consola implicará lectura/escritura para/de EEPROM y/o tarjetas de memoria (Pág. 16, Párr. 50).

De acuerdo con la tabla anterior, donde se comparan las características técnicas de la reivindicación 9 con la anterioridad D1, el aparato de eliminación de rol descrito en dicha reivindicación, ya era conocido en el estado de la técnica. Por lo tanto, la reivindicación 9 no es nueva.

De acuerdo al análisis anterior, las reivindicaciones dependientes son afectadas por novedad por las razones dadas a continuación:

- Reivindicación 11: Un servidor (Fl. 28, Pág. 26, Reiv. 5). Administrador de archivos I/O utilizado principalmente para operaciones de lectura y escritura no activas. Por ejemplo, la función "salvar juego" de un PC implicará archivos escritos, mientras que la misma cosa en una consola implicará lectura/escritura para/de EEPROM y/o tarjetas de memoria (Pág. 16, Párr. 50).

De igual manera, las reivindicaciones dependientes 10 y 12 a 14 no mencionan características técnicas tangibles adicionales que puedan brindarle novedad al objeto de la reivindicación 9, puesto que se encuentran redactadas en términos de usos, funcionalidades y/o resultados, por lo cual se considera que no son nuevas.

La reivindicación 15 consiste en “*Un sistema de eliminación de rol para un juego de emulador, en donde el sistema comprende un emulador y una unidad de almacenamiento de juego de emulador, en donde: la unidad de almacenamiento de juego de emulador se configura para guardar instrucciones de programa del juego...*” (Ver página 22 del radicado N° 14-105034-00000-0000).

Comparación de las características técnicas esenciales, con las del Estado de la Técnica:

Características esenciales	D1
Unidad de almacenamiento.	Un servidor para almacenar (Fl. 28, Pág. 26, Reiv. 5).

De acuerdo con la tabla anterior, donde se comparan las características técnicas de la reivindicación 15 con la anterioridad D1, el sistema de eliminación de rol descrito en dicha reivindicación, ya era conocido en el estado de la técnica. Por lo tanto, la reivindicación 15 no es nueva.

De igual manera, las reivindicaciones dependientes 16 y 17 no mencionan características técnicas tangibles adicionales que puedan brindarle novedad al objeto de la reivindicación 15, puesto que se encuentran redactadas en términos de usos, funcionalidades y/o resultados, por lo cual se considera que no son nuevas.

La reivindicación 18 consiste en “*Un medio legible por máquina en el que se almacena un grupo de instrucciones, el grupo de instrucciones, cuando se ejecuta, provoca que la máquina...*” (Ver página 23 del radicado N° 14-105034-00000-0000).

Comparación de las características técnicas esenciales, con las del Estado de la Técnica:

Características esenciales	D1
Un medio legible por máquina.	El servidor almacena un conjunto de activos principales y una serie de programas que permiten a un operador en una de las estaciones de trabajo, crear un programa de juego y lo producen para su distribución en un medio de almacenamiento extraíble, como un CD, o exportarlo a través de Internet (Fl. 7, Pág. 5, Párr. 24).

De acuerdo con la tabla anterior, donde se comparan las características técnicas de la reivindicación 18 con la anterioridad D1, el medio legible por máquina descrito en dicha reivindicación, ya era conocido en el estado de la técnica. Por lo tanto, la reivindicación 18 no es nueva.

8. Conclusión

Los requisitos de patentabilidad de la presente solicitud están afectados de acuerdo a las objeciones de los numerales 4 y 5 y así:

Ítem	Documento	Reivindicaciones afectadas	Requisito que afecta
D1	WO 03/071383	9 a 18	Novedad/ Nivel Inventivo

En cumplimiento del artículo 45 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, se le indica que debe dar respuesta dentro del término de sesenta (60) días contados a partir del día siguiente de la fecha de notificación de la presente comunicación. En caso de no dar respuesta al presente requerimiento, o si a pesar de la respuesta subsistieran los impedimentos para la concesión, se denegará la patente.

Se invita al solicitante se sirva indicar, si así lo considera, su renuncia al término faltante de sesenta (60) días para dar respuesta a este requerimiento y presentarla por escrito.

Finalmente, se le recuerda al solicitante que si como respuesta a este requerimiento llegara a modificar el capítulo reivindicatorio y éste contenga más de diez (10) reivindicaciones, no pagará la tasa de modificación voluntaria pero sí la correspondiente al pago por reivindicación adicional.

Notifíquese el presente oficio conforme a lo dispuesto en el numeral 5.2, literal e), del capítulo quinto del título primero de la Circular Única No. 10 de 2001.



JOSÉ LUIS SALAZAR LÓPEZ
Director de Nuevas Creaciones (c)

El anterior requerimiento fue notificado por fijación en lista, de fecha 2015-08-04

Elaboró: Miguel Fernando Muñoz Pinilla
Revisó: Francisco Javier Gonzalez Paez