

【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】平成25年11月14日 (2013.11.14)

【公表番号】特表2013-533022(P2013-533022A)

【公表日】平成25年8月22日 (2013.8.22)

【年通号数】公開・登録公報2013-045

【出願番号】特願2013-516563(P2013-516563)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 2 1 2

A 6 3 F 13/00 3 1 0

【手続補正書】

【提出日】平成25年9月25日 (2013.9.25)

【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】

ゲームシステムであり、

一又は複数のプレイヤーによってプレイされる 2 以上のゲームと、

2 以上の交換可能なゲーム通貨と

を備えており、

各ゲームは、前記 2 以上のゲームの夫々をプレイすることで獲得される多数のポイント  
を列挙するように構成されており、

各ゲーム通貨は、2 以上の変換因子の夫々を用いて、共通ポイントへと且つ共通ポイン  
トから変換可能であり、

前記 2 以上の交換可能なゲーム通貨は、

前記 2 以上のゲームのうちの第 1 のゲームをプレイすることで獲得される前記ポイン  
ト、

前記 2 以上のゲームのうちの第 2 のゲームをプレイすることで獲得される前記ポイン  
ト、及び

一般的に認められている通貨単位

のうちの少なくとも 2 つであり、

前記ゲームシステムは、コンピュータ化及び / 又はプロセッサ化されており、

前記ゲームシステムは、演算デバイスによって実行されるように構成されているソフト  
ウェアモジュールであって、前記 2 以上の交換可能なゲーム通貨を決定するように構成さ  
れているポイント貨幣化 / 正規化モジュールを更に備えている

ことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】

前記 2 以上のゲームのうちの一のゲームから獲得されるポイントを、前記 2 以上の変換  
因子のうちの 1 つの変換因子を用いて、前記 2 以上のゲームのうちの他のゲームから獲得  
されるポイントに交換することで、2 人のプレイヤーは、プレイヤー - プレイヤ間のトレード  
を行うことができ、

トレードされたポイントのパーセンテージの形式で表される又は前記一般的に認められ

ている通貨単位で表される料金が、前記プレイヤーの双方又は一方に請求されることを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】

プレイヤーは、前記 2 以上のゲームのうちの一のゲームをプレイしている間に獲得されるポイント又は一般的に認められている通貨単位をゲーム管理者と交換することで、プレイヤー・管理者間でのトレードを行うことができる

ことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】

プレイヤーアカウントを更に備えており、

プレイヤーは、当該プレイヤーのプレイヤーアカウントに追加されている一般的に認められている通貨単位を用いて、共通ポイントを購入することができ、その後、前記共通ポイントを、特定のゲームのための等価ポイントであって且つ当該特定のゲームをプレイすることで獲得されるポイントであるかのようにみなされる等価ポイントに変換でき、

前記等価ポイントは、当該プレイヤーのプレイヤーアカウントにて保持される

ことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 5】

前記 2 以上の変換因子は、所定のゲームシステムマーケット因子によって決定される

ことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 6】

前記ゲームシステムマーケット因子は、前記 2 以上のゲームの夫々の相対的な人気度を含む

ことを特徴とする請求項 5 に記載のゲームシステム。

【請求項 7】

前記 2 以上の交換可能なゲーム通貨が一の形式から他の形式に変換される毎に、手数料が前記一又は複数のプレイヤーに請求される

ことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 8】

ゲームシステムを形成する方法であって、

プレイされる 2 以上のゲームを提供する工程と、

前記 2 以上のゲームのうち少なくとも一つのゲームの第 1 のプレイヤーと、ゲームシステムの管理者及び第 2 のプレイヤーのうちのいずれか若しくは双方との間での交換を促進する工程と

を備えており、

前記 2 以上のゲームは、当該 2 以上のゲームのうちのいずれかのゲームのプレイヤーが、当該 2 以上のゲームのうちの一又は複数のゲームをプレイしながら特定の動作を完了させることでポイントを獲得することができるように構成されており、

前記交換は、2 以上の変換因子の夫々を用いて共通ポイントへと且つ共通ポイントから夫々変換可能な 2 以上の交換可能なゲーム通貨の交換を含んでおり、

前記 2 以上の交換可能なゲーム通貨は、

前記 2 以上のゲームのうちの第 1 のゲームをプレイすることで獲得される前記ポイント、

前記 2 以上のゲームのうちの第 2 のゲームをプレイすることで獲得される前記ポイント、及び

一般的に認められている通貨単位

のうちの少なくとも 2 つであり、

前記ゲームシステムは、コンピュータ化及び / 又はプロセッサ化されており、

前記ゲームシステムの形成は、演算デバイスによって実行されるように構成されているソフトウェアモジュールであって、前記 2 以上の交換可能なゲーム通貨を決定するように構成されているポイント貨幣化 / 正規化モジュールの提供を更に含む

ことを特徴とするゲームシステムを形成する方法。

**【請求項 9】**

前記交換を促進する工程は、前記一般的に認められている通貨単位を、プレイヤーアカウントへと又はプレイヤーアカウントから移動する工程を含む  
ことを特徴とする請求項8に記載の方法。

**【請求項 10】**

前記第1のプレイヤー及び/又は前記第2のプレイヤーから、前記交換を促進するための手数料を受け取る工程を更に備える  
ことを特徴とする請求項8に記載の方法。

**【請求項 11】**

前記ポイントが獲得された前記ゲームの、前記ポイントがトレードされたゲームと比較した相対的な人気度を決定することで、交換される前記ポイント又は交換される一般的に認められている通貨単位の相対量を決定する工程を更に備える  
ことを特徴とする請求項8に記載の方法。

**【請求項 12】**

前記交換を行うための交換レートを決する工程を更に備え、  
前記交換レートは、他のゲームに対する一のゲームの相対的な人気度に応じて決定される  
ことを特徴とする請求項8に記載の方法。