

【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、

ー又は複数のプレイヤ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人のプレイヤは、プレイヤ-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-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】

プレイヤアカウントを更に備えており、

プレイヤは、当該プレイヤのプレイヤ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、当該プレイヤのプレイヤ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の少なくとも一つのゲームの第1のプレイヤと、ゲームシステムの管理者及び第2のプレイヤ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、プレイヤアカウントへと又はプレイヤ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のプレイヤ及び／又は前記第2のプレイヤから、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定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。