虚拟商品交易平台

技术领域

本发明涉及电子商务，尤其涉及电子商务的虚拟商品交易系统。

背景技术

线上游戏是指多个玩家利用因特网连线至一游戏系统，并一同进行游玩的游戏，其不受距离与语言的影响并拥有最真实的互动玩法，因而广受玩家的欢迎，已逐渐成为游戏的主流市场。

在进行线上游戏时，专供游戏系统内使用的虚拟装备、宝物、道具或金钱为可以流通交换与使用的，因此不同的玩家为了游玩上的需求，会有互通有无的交易需求，而已知交易的方式，大体分为官方交易与私下交易两种方式，官方交易顾名思义为由游戏系统提供的交易平台进行交易，使不同的玩家通过交易平台进行交易，大体来说，官方交易是安全的，然而官方交易通常仅限于游戏系统内使用的虚拟装备、宝物、道具与虚拟金钱的交换，因此其局限性大，难以满足玩家的交易需求。

而私下交易，意指使用非游戏系统提供的交易平台进行交易，因此除了玩家个人的叫卖式交易之外，还包含使用非游戏系统所提供的交易平台进行交易，如拍卖网站，只要不要涉及非法交易行为，原则上玩家之间可以各取所需，自由贩卖，如可以用虚拟装备、宝物、道具与虚拟金钱换取现实的金钱，反之亦可。

然而，私下交易的问题在于不安全，因此为了确保买家的交易安全，如拍卖网站等交易平台，通常会要求卖家进行身份确认，以确认卖家的身份，通过掌握卖家身份，来确保卖家所贩卖的商品确实存在且合法，且会提供买家于交易失败时的退款服务。而为了确保卖家的交易安全，当买家看上某一虚拟商品并支付其所要求的款项时，必须要等卖家确认收到买家款项后，卖家才会将该虚拟商品的所有权移转给买家，藉以确保卖家的安全，因此买家无法在第一时间取得虚拟商品。

而对于热门的线上游戏来说，虚拟商品的价值会随着时间大幅的波动，其通常是逐渐减损，当买家无法在第一时间取得虚拟商品时，其损失的时间价值难以估计，因此为了第一时间取得所需的虚拟商品，亦有人会接受毫无保障由卖家私人叫卖的交易方式，其会导致诈骗不断的重复发生。显然已知虚拟商品交易方式，无法满足使用上的需求。

发明内容

爰是，本发明的主要目的在于披露一种虚拟商品交易平台，除了可以确保买家与卖家的交易安全之外，还可让买家在第一时间取得虚拟商品，满足交易上的需求。

基于上述目的，本发明为一种虚拟商品交易平台，连接一金融系统与一游戏系统，其包含一交易处理元件、一商品验证元件与一支付验证元件，其中该交易处理元件供一卖家针对该游戏系统内的一虚拟商品，于该虚拟商品交易平台上建立附带一交易条件的一交易标的，且供一买家支付该交易条件以对该交易标的进行交易。而该商品验证元件于该卖家建立该交易标的后，该商品验证元件产生一扣押请求信号并传输至该游戏系统，让该游戏系统检查该虚拟商品的真伪，并扣押该虚拟商品，并回传一扣押完成信号至该商品验证元件，以完成该交易标的的验证作业。又该支付验证元件于该买家对该交易标的进行交易时，验证该买家是否完成该交易条件，并当该买家完成该交易条件时，该支付验证元件实时通知该游戏系统，将对应的该虚拟商品交付给该买家。

据此，本发明通过该商品验证元件产生该扣押请求信号并传输至该游戏系统，使该游戏系统检查该虚拟商品的真伪，并扣押该虚拟商品，因而该支付验证元件可在当该买家完成该交易条件时，实时通知该游戏系统，将对应的该虚拟商品交付给该买家，故该买家在支付该交易条件后，即可实时取得该虚拟商品，进而维持该虚拟商品的时间价值，满足交易上的需求。

附图说明

图 1 为本发明系统架构图。

图 2 为本发明另一实施系统架构图。

具体实施方式

兹有关本发明的详细内容及技术说明，现以实施例来作进一步说明，但应了解的是，这些实施例仅为示例说明之用，而不应被解释为本发明实施的限制。

请参阅图 1 所示，本发明为一种虚拟商品交易平台 10，连接一金融系统 50 与一游戏系统 60，其包含一交易处理元件 11、一商品验证元件 12 与一支付验证元件 13，其中该交易处理元件 11 供一卖家 20 针对该游戏系统 60 内的一虚拟商品 61 在该虚拟商品交易平台 10 上建立附带一交易条件的一交易标的，且供一买家 30 支付该交易条件以对该交易标的进行交易。

而该商品验证元件 12 于该卖家 20 建立该交易标的后，该商品验证元件 12 产生一扣押请求信号并传输至该游戏系统 60，让该游戏系统 60 检查该虚拟商品 61 的真伪并扣押该虚拟商品 61，并回传一扣押完成信号至该商品验证元件 12，以完成该交易标的的验证作业。

又该支付验证元件 13 于该买家 30 对该交易标的进行交易时，验证该买家 30 是否完成该交易条件，并该支付验证元件 13 当该买家 30 完成该交易条件时，实时通知该游戏系统 60，将对应的该虚拟商品 61 交付给该买家 30。

以下列举各种常见的交易模式，但非以此为限。

实施例一

若该交易条件为该买家 30 于该金融系统 50 支付一交易款项，也即该买家 30 为用钱购买该虚拟商品 61，该买家 30 可以利用该金融系统 50 来支付该交易款项，在当该金融系统 50 收到该交易款项时，该金融系统 50 传输一已付款信号至该支付验证元件 13，以验证该买家 30 完成该交易条件，该支付验证元件 13 即可实时通知该游戏系统 60，将对应的该虚拟商品 61 交付给该买家 30。

又利用该金融系统 50 来支付该交易款项的方式又可细分为如下所述的各种状况，首先该买家 30 对该交易标的进行交易时，该交易处理元件 11 可以通知该金融系统 50 产生一虚拟户头，以让该买家 30 将该交易款项利用 ATM 转帐、柜台汇款等方式汇至该虚拟户头，即可让该金融系统 50 收到该交易款项。

或者，若该买家 30 于该金融系统 50 具有一买家账户 51，该买家 30 对该交易标的进行交易时，可以为授权该交易处理元件 11 通知该金融系统 50 在该买家账户 51 中扣除该交易款项，亦可让该金融系统 50 收到该交易款项。

或者，该买家 30 对该交易标的进行交易时，该交易处理元件 11 可以通知该金融系统 50 进行一信用卡支付处理程序，该交易处理元件 11 会产生线上信用卡授权网页，以使该买家 30 利用该信用卡支付处理程序，于线上直接输入信用卡数据，即可使该金融系统 50 收到该交易款项。

或者，该交易处理元件 11 可以通知该金融系统 50 于一代收单位 52 产生一代收条码，该代收单位 52 可以为便利商店、邮局或金融机构，该买家 30 只要前往上述地点，即可使该买家 30 于该代收单位通过该代收条码交付该交易款项，进而让该金融系统 50 收到该交易款项。

实施例二

若该交易条件为该买家 30 支付该卖家 20 指定该游戏系统 60 内的一交易商品 62，也即该买家 30 为用虚拟的商品交换虚拟的商品时，此时只要该游戏系统 60 将该交易商品 62 交付给该卖家 20 时，即可视为完成该交易条件，同时该游戏系统 60 将该虚拟商品 61 交付给该买家 30。

而在细部操作上，该交易商品 62 与该虚拟商品 61 可以分为属于同一游戏系统与不同游戏系统两种，并分述如下。

如图 1 所示，若该交易商品 62 与该虚拟商品 61 属于同一游戏系统 60，则该买家 30 为通过该支付验证元件 13 将一交易信号传输给该游戏系统 60，以使该游戏系统 60 将该交易商品 62 交付给该卖家 20，来完成该交易条件。

请再参阅图 2 所示，若该交易条件为该买家 30 支付该卖家 20 指定另一游戏系统 60A 内的一交易商品 62，即该交易商品 62 与该虚拟商品 61 分属于不同的游戏系统 60A、60 时，则在该另一游戏系统 60A 将该交易商品 62 交付给该卖家 20 时，视作完成该交易条件，同时该游戏系统 60 将该虚拟商品 61 交付给该买家 30，且该买家 30 为通过该支付验证元件 13 将一交易信号传输给该另一游戏系统 60A，使该另一游戏系统 60A 将该交易商品 62 交付给该卖家 20。

如上所述，本发明主要是通过该商品验证元件产生该扣押请求信号并传输至该游戏系统，让该游戏系统检查该虚拟商品的真伪，并扣押该虚拟商品，因此可以确保该虚拟商品的存在。另外该支付验证元件可在当该买家完成该交易条件时，实时通知该游戏系统，将对应的该虚拟商品交付给该买家，故该买家在支付该交易条件后，即可实时取得该虚拟商品，进而维持该虚拟商品的时间价值，因此除了可以确保买家与卖家的交易安全之外，还可让买家在第一时间取得虚拟商品，满足交易上的需求。

权 利 要 求 书

1. 一种虚拟商品交易平台，连接一金融系统与一游戏系统，其特征在于，所述虚拟商品交易平台包含：

一交易处理元件，所述交易处理元件供一卖家针对所述游戏系统内的一虚拟商品在所述虚拟商品交易平台上建立附带一交易条件的一交易标的，且供一买家支付所述交易条件以对所述交易标的进行交易；

一商品验证元件，所述商品验证元件在所述卖家建立所述交易标的后，所述商品验证元件产生一扣押请求信号并将所述扣押请求信号传输至所述游戏系统，让所述游戏系统检查所述虚拟商品的真伪并扣押所述虚拟商品，并回传一扣押完成信号至所述商品验证元件，以完成所述交易标的的验证作业；

一支付验证元件，所述支付验证元件在所述买家对所述交易标的进行交易时验证所述买家是否完成所述交易条件，并当所述买家完成所述交易条件时，所述支付验证元件实时通知所述游戏系统将对应的所述虚拟商品交付给所述买家。

2. 根据权利要求 1 所述的虚拟商品交易平台，其特征在于，所述交易条件为所述买家于所述金融系统支付一交易款项，且所述金融系统收到所述交易款项时传输一已付款信号至所述支付验证元件，以验证所述买家完成所述交易条件。

3. 根据权利要求 2 所述的虚拟商品交易平台，其特征在于，当所述买家对所述交易标的进行交易时，所述交易处理元件通知所述金融系统产生一虚拟户头，而所述买家将所述交易款项汇至所述虚拟户头而使所述金融系统收到所述交易款项。

4. 根据权利要求 2 所述的虚拟商品交易平台，其特征在于，所述买家在所述金融系统具有一买家账户，当所述买家对所述交易标的进行交易时，授权所述交易处理元件通知所述金融系统在所述买家账户中扣除所述交易款项，以使所述金融系统收到所述交易款项。

5. 根据权利要求 2 所述的虚拟商品交易平台，其特征在于，当所述买家对所述交易标的进行交易时，所述交易处理元件通知所述金融系统进行一信用卡支付处理程序，以使所述买家利用所述信用卡支付处理程序使所述金融系统收到所述交易款项。

6. 根据权利要求 2 所述的虚拟商品交易平台，其特征在于，所述交易处理元件通知所述金融系统于一代收单位产生一代收条码，以使所述买家于所述代收单位通过所述代收条码交付所述交易款项，使所述金融系统收到所述交易款项。

7. 根据权利要求 1 所述的虚拟商品交易平台，其特征在于，所述交易条件为所述买家支付所述卖家指定所述游戏系统内的一交易商品，且当所述游戏系统将所述交易商品交付给所述卖家时，完成所述交易条件，同时所述游戏系统将所述虚拟商品交付给所述买家。

8. 根据权利要求 7 所述的虚拟商品交易平台，其特征在于，所述买家通过所述支付验证元件将一交易信号传输给所述游戏系统，使所述游戏系统将所述交易商品交付给所述卖家。

9. 根据权利要求 1 所述的虚拟商品交易平台，其特征在于，所述交易条件为所述买家支付所述卖家指定另一游戏系统内的一交易商品，且当所述另一游戏系统将所述交易商品交付给所述卖家时，完成所述交易条件，同时所述游戏系统将所述虚拟商品交付给所述买家。

10. 根据权利要求 9 所述的虚拟商品交易平台，其特征在于，所述支付验证元件将一交易信号传输给所述另一游戏系统，使所述另一游戏系统将所述交易商品交付给所述卖家。