



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公告本

(11)證書號數：TW I804155 B

(45)公告日：中華民國 112 (2023) 年 06 月 01 日

(21)申請案號：111101366

(22)申請日：中華民國 111 (2022) 年 01 月 13 日

(51)Int. Cl. : A63F13/85 (2014.01)

A63F13/35 (2014.01)

A63F13/79 (2014.01)

(30)優先權：2021/01/14 日本

2021-004374

(71)申請人：日商科樂美遊樂有限公司 (日本) KONAMI AMUSEMENT CO., LTD. (JP)
日本

(72)發明人：伊藤信也 ITO, SHINYA (JP)；安倍悠斗 AMBE, YUTO (JP)；高田悠太 TAKADA, YUTA (JP)

(74)代理人：洪蘭心；李彥慶；林宗武

(56)參考文獻：

TW I439954B

TW I497435B

JP 2020-110448A

US 2020/0111319A1

審查人員：馮耀嘉

申請專利範圍項數：12 項 圖式數：18 共 65 頁

(54)名稱

遊戲系統、遊戲控制方法及程式

(57)摘要

一種遊戲系統，具有：關係登錄部，登錄多個使用者之間的關係；以及參加處理部，執行參加處理，其中參加處理包含：接受處理，在多個使用者中，從已登錄與第一使用者之關係的第二使用者接受第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及賦予處理，響應於第一使用者所遊玩之遊戲的結果，賦予第二使用者獎勵。

A game system comprising: a relationship registration department, which registers relationships between multiple users, and a participation processing department, which performs participation process. The participation process comprising, an accepting process, accepting the use of the game value in the game played by the first user among a plurality of users from the second user whose relationship with the first user is registered, and a rewarding process, rewarding the second user according to the result of the game played by the first user.

指定代表圖：

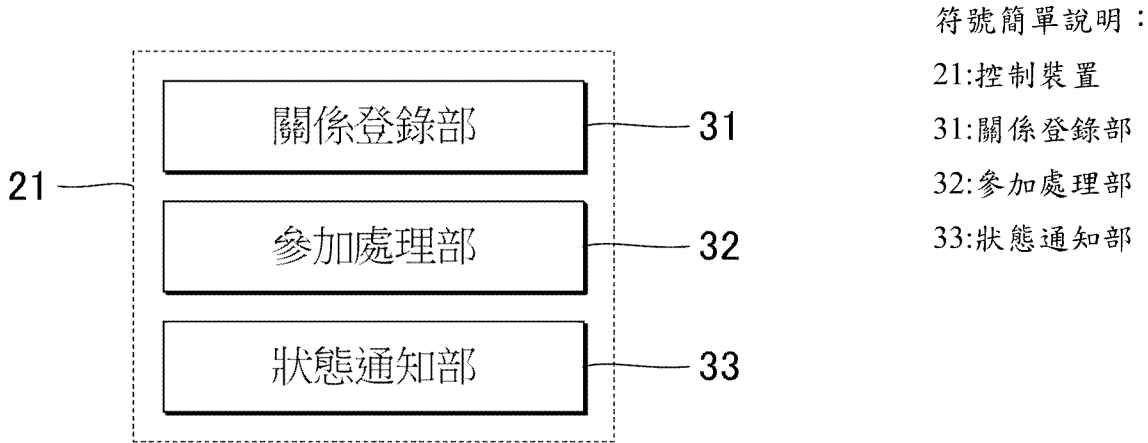


圖 7



I804155

【發明摘要】

【中文發明名稱】 遊戲系統、遊戲控制方法及程式

【英文發明名稱】 Game system, game control method and program

【中文】

一種遊戲系統，具有：關係登錄部，登錄多個使用者之間的關係；以及參加處理部，執行參加處理，其中參加處理包含：接受處理，在多個使用者中，從已登錄與第一使用者之關係的第二使用者接受第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及賦予處理，響應於第一使用者所遊玩之遊戲的結果，賦予第二使用者獎勵。

【英文】

A game system comprising: a relationship registration department, which registers relationships between multiple users, and a participation processing department, which performs participation process. The participation process comprising, an accepting process, accepting the use of the game value in the game played by the first user among a plurality of users from the second user whose relationship with the first user is registered, and a rewarding process, rewarding the second user according to the result of the game played by the first user.

【指定代表圖】圖7

【代表圖之符號簡單說明】

21: 控制裝置

31: 關係登錄部

32: 參加處理部

33: 狀態通知部

【發明說明書】

【中文發明名稱】 遊戲系統、遊戲控制方法及程式

【英文發明名稱】 Game system, game control method and program

【技術領域】

【0001】 本發明有關一種遊戲。

【先前技術】

【0002】 目前已有提出各種技術提供使用者可以例如消費獎牌等遊樂價值以換取遊玩遊戲。例如專利文獻1中，公開了一種遊戲系統針對遊玩獎牌遊戲的多個使用者可以登錄有朋友關係的其他使用者。出席遊樂設施的使用者可以掌握在此遊樂設施內的朋友。

〔專利技術文獻〕

〔專利文獻〕

【0003】 〔專利文獻1〕日本特許第6265290公報

【發明內容】

〔發明欲解決之課題〕

【0004】 然而，在專利文獻1的技術中，每個使用者只能掌握位於遊樂設施中的朋友。考慮到上述情況，本發明的一個態樣是使已登錄預定關係的多個使用者能夠輕鬆地共享遊戲體驗。

〔為解決課題之手段〕

【0005】 為解決上述課題，本發明的一態樣的遊戲系統，具有：關係登錄部，登錄包含第一使用者及第二使用者的多個使用者之間的關係；以及參

第 1 頁，共 42 頁(發明說明書)

加處理部，執行參加處理，其中參加處理包含：接受處理，從已登錄與第一使用者之關係的第二使用者接受第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及賦予處理，響應於第一使用者所遊玩之遊戲的結果，賦予第二使用者獎勵。

【0006】本發明的一態樣的遊戲控制方法，其中：登錄多個使用者之間的關係，並執行參加處理，其中參加處理包含：接受處理，在多個使用者中，從已登錄與第一使用者之關係的第二使用者接受第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及賦予處理，響應於該第一使用者所遊玩之該遊戲的結果，賦予該第二使用者獎勵。

【0007】本發明的一態樣的一種使電腦系統作為以下各部發揮作用的程式：關係登錄部，登錄包含第一使用者與第二使用者之多個使用者之間的關係；以及參加處理部，執行參加處理，其中參加處理包含：接受處理，在多個使用者中，從已登錄與所述第一使用者之關係的所述第二使用者接受所述第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及賦予處理，響應於所述第一使用者所遊玩之遊戲的結果賦予所述第二使用者獎勵。

【圖式簡單說明】

【0008】

圖1是表示第一實施型態的遊戲系統的結構的方塊圖。

圖2是表示遊戲裝置的結構的方塊圖。

圖3是遊玩畫面的示意圖。

圖4是表示遊戲處理的具體步驟的流程圖。

圖5是表示控制系統的結構的方塊圖。

圖6是使用者資料的示意圖。

圖7是表示控制系統的功能結構的方塊圖。

第 2 頁，共 42 頁(發明說明書)

圖8是表示遊戲系統的操作的流程圖。

圖9是表示遊戲系統的操作的流程圖。

圖10是候選列表的示意圖。

圖11是表示遊戲系統的操作的流程圖。

圖12是朋友列表的示意圖。

圖13是表示參加處理的具體步驟的流程圖。

圖14是表示通常參加處理的具體步驟的流程圖。

圖15是表示特別參加處理的具體步驟的流程圖。

圖16是預約資料的示意圖。

圖17是第4實施型態的遊戲畫面的示意圖。

圖18是第4實施型態的通常遊戲的說明圖。

【實施方式】

【0009】參照圖示說明本發明的實施的型態。在以下記載的實施的型態包含技術上合適的各種的限定。本發明的範圍不被限定於以下例示的型態。

【0010】〔第一實施型態〕

圖1是表示第一實施型態的遊戲系統的結構的方塊圖。如圖1所示，第一實施型態的遊戲系統1是包括多個遊戲裝置10（10a、10b）和控制系統20的資訊系統。

【0011】多個遊戲裝置10分別設置在不同的遊樂設施中。遊樂設施例如是遊戲中心、娛樂場等娛樂設施，或是購物中心等商業設施。各遊戲裝置10是向遊樂設施中的使用者U（Ua、Ub）提供遊戲的電腦系統。又，在圖1中，為了方便，在多個遊戲裝置10中示出使用者Ua使用的遊戲裝置10a和使

用者Ub使用的遊戲裝置10b。使用者Ua是「第二使用者」的示例，使用者Ub是「第一使用者」的示例。

【0012】控制系統20是用於控制多個遊戲裝置10中的每一個的操作的電腦系統。例如，安裝在遊樂設施外部的伺服器系統被用作控制系統20。多個遊戲裝置10分別通過例如網際網路的通訊網路2與控制系統20進行通訊。

【0013】圖2是表示各遊戲裝置10的結構的方塊圖。如圖2所示，遊戲裝置10包括控制裝置11、儲存裝置12、通訊裝置13、操作裝置14、顯示裝置15、抽獎裝置16和接受裝置17。遊戲裝置10不僅可以作為單個裝置來實現，也可以通過配置為彼此分離的多個裝置來實現。

【0014】控制裝置11例如由控制遊戲裝置10的各要素的一個或多個處理器構成。具體地，控制裝置11由例如：CPU（中央處理單元，Central Processing Unit）、GPU（圖形處理單元，Graphics Processing Unit）、DSP（數位訊號處理器，Digital Signal Processor）、FPGA（場式可程式閘陣列，Field Programmable Gate Array）或ASIC（應用特定積體電路，Application Specific Integrated Circuit）等一種以上的處理器構成。通訊裝置13通過通訊網路2與控制系統20進行通訊。

【0015】儲存裝置12是一個或多個記憶體，用於儲存控制裝置11所執行的程式和控制裝置11所使用的各種資料。作為儲存裝置12，例如，可以使用半導體記錄介質、磁記錄介質等公知的記錄介質或多種記錄介質的組合。作為儲存裝置12也可以使用附接到遊戲裝置10或可從遊戲裝置10拆卸的可攜式記錄介質，或者能夠由控制裝置11經由例如通訊網路2寫入或讀取的記錄介質（例如雲端儲存）。

【0016】操作裝置14是接受使用者U的操作的輸入設備。操作裝置14是觸控板，例如用於檢測使用者U操作的多個操作子，或是使用者U的接觸。顯

示裝置15在控制裝置11的控制下顯示圖像。作為顯示裝置15可以使用例如液晶顯示面板或有機EL（ Electroluminescence ）面板等各種顯示面板。

【0017】接受裝置17從使用者U接受有價值媒體。有價值媒體例如是實物獎牌（代幣）或電子獎牌。具體地，接受裝置17包括用於將使用者U提供的實物獎牌傳送到投幣口的傳送路徑以及用於對前述實物獎牌進行計數的計數機。此外，作為接受裝置17也可以使用通訊設備，所述通訊設備能與管理每個使用者U的電子獎牌帳戶的管理伺服器裝置（未示出）通訊。例如，接受裝置17執行取出處理將電子獎牌從管理伺服器裝置管理的帳戶轉移到遊戲裝置10，以及執行存入處理將電子獎牌轉移到管理伺服器裝置的帳戶。接受裝置17可以使用讀取機，所述讀取機用於從記錄有電子獎章的IC卡等記錄媒體向遊戲裝置10傳送電子獎牌。與接受裝置17接受的有價值媒體的數量相對應的數量的遊樂價值被設定為使用者U可以使用。遊樂價值是使用者U玩遊戲的價值（信用）。

【0018】抽獎裝置16是用於執行物理抽獎的機構，其中隨機選擇多個抽獎號碼中的任何一個。根據實體抽獎的結果來決定使用者U的中獎（成功）／落選（失敗）。作為抽獎裝置16的例子，例如，允許諸如球體的抽獎體進入多個抽獎孔中的任何一個的旋轉盤（輪盤），或者允許多個抽獎體中任何一個進入一個以上抽獎孔的抽獎機。應當注意也可以使用電子抽獎來代替物理抽獎，所述電子抽獎根據控制裝置11的演算決定使用者的中獎／落選。在執行電子抽獎的構成中，可以省略抽獎裝置16。

【0019】在第一實施型態的遊戲裝置10中，執行包括普通遊戲和特別遊戲在內的多種類型的抽獎遊戲。抽獎遊戲中使用抽獎裝置16。普通遊戲是使用者U不斷地或反覆地玩的抽獎遊戲。當作為普通遊戲的結果滿足預定條件（以下簡稱「執行條件」）時執行特別遊戲。執行條件例如是使用者U

在普通遊戲中獲得的特定物品的數量達到預定值。另一方面，特別遊戲是一種抽獎遊戲，其中使得使用者U中獎／落選被賦予大量獎勵的特別獎（頭獎）。特別遊戲是「第一遊戲」的示例，普通遊戲是「第二遊戲」的示例。

【0020】圖3是顯示裝置15顯示的普通遊戲的遊玩畫面G的示意圖。如圖3所示，遊玩畫面G包括遊戲圖像G1以及角色G2。遊戲圖像G1是表示普通遊戲的進行的狀況的圖像。第一實施型態中的普通遊戲是使用將多個抽獎號碼排列成矩陣的抽獎卡的賓果遊戲（即卡牌遊戲）。遊戲圖像G1是表示抽獎卡的圖像。抽獎卡上的多個抽獎號碼中，當使用抽獎裝置16通過物理抽獎順序選擇的抽獎號碼被排列在一列（垂直/水平/對角線）時，確定使用者U中獎。角色 G2 是使用者 U 擁有的顯示用物體。

【0021】圖4是表示各遊戲裝置10的控制裝置11執行的處理（以下簡稱「遊戲處理」）S的具體步驟的流程圖。

【0022】使用者U通過將有價值媒體輸入到接受裝置17來獲得遊樂價值。使用者U可以通過操作操作裝置14來指示使用期望的數量（以下稱為「使用量」）的遊樂價值。遊樂價值的使用指的是，使用者U消費遊樂價值以（即投注）遊玩普通遊戲以及在獲勝時獲得獎勵。控制裝置11從使用者U接受（S101）使用遊樂價值的指示。具體地，控制裝置11從使用者U持有的遊樂價值的數量中減去使用量。

【0023】當執行遊樂價值的接受時，控制裝置11進行普通遊戲（S102）。具體地，控制裝置11通過在顯示裝置15上顯示遊玩畫面G的同時控制抽獎裝置16來執行物理抽獎。此外，控制裝置11在物理抽獎的過程中滿足預定條件時賦予使用者U道具（item）。控制裝置11根據物理抽獎的結果判斷使用者U的中獎／落選（S103）。當使用者U在普通遊戲中獎時（S103：是），控制裝置11將與使用量相對應的數量的遊樂價值作為獎勵賦予（S104）使

用者U。即，將使用量乘以係數（賠率）所獲得的數量作為獎勵，添加到使用者U持有的遊樂價值的數量上。另一方面，當使用者U在普通遊戲落選時（S103：否），不執行對使用者U的賦予（S104）獎勵。

【0024】控制裝置11判斷是否滿足特別遊戲的執行條件（S105）。例如，控制裝置11判斷使用者U取得的道具數是否達到預定值。當滿足執行條件時（S105：是），控制裝置11使特別遊戲進行（S106）。特別遊戲的內容是任意的，例如執行使用抽獎裝置16進行的物理抽獎的抽獎遊戲。如上述說明所理解的，控制裝置11用作使抽獎遊戲（S102、S106）進行的元件（進行控制部）。另一方面，在不滿足執行條件的情況下（S105：否），控制裝置11不執行特別遊戲。

【0025】在特別遊戲中，控制裝置11判斷（S107）使用者U的中獎／落選。當使用者U在特別遊戲中獎時（S107：是），控制裝置11將大量遊樂價值作為獎勵賦予使用者U（S108）。例如，將每次執行普通遊戲所累積的遊樂價值的數量作為特別遊戲的獎勵賦予使用者U。如果使用者U在特別遊戲中落選（S107：否），則不執行賦予使用者U的獎勵（S108）。又，也可以將預定量的遊樂價值賦予特別遊戲中落選的使用者U。

【0026】控制裝置11判斷預定的結束條件是否成立（S109）。結束條件是例如由對操作裝置14的操作指示遊戲裝置10的操作結束。如果不滿足結束條件（S109：否），則控制裝置11將處理轉移到步驟S101。另一方面，當滿足結束條件時（S109：是），控制裝置11結束遊戲處理S。上述例示的遊戲處理S在多個遊戲裝置10中分別執行。

【0027】圖5是表示控制系統20的結構的方塊圖。如圖5所示，控制系統20由包括控制裝置21、儲存裝置22和通訊裝置23的電腦系統實現。控制系統

20可以作為單個裝置來實現，也可以通過配置為彼此分離的多個裝置來實現。

【0028】控制裝置21例如由對控制系統20的各要素進行控制的單個或多個處理器構成。具體地，控制裝置21由CPU、GPU、DSP、FPGA、ASIC等一種以上的處理器構成。通訊裝置23通過通訊網路2與各遊戲裝置10進行通訊。

【0029】儲存裝置22是一個或多個記憶體，用於儲存控制裝置21所執行的程式和控制裝置21所使用的各種資料。作為儲存裝置22，例如，可以使用半導體記錄介質、磁記錄介質等公知的記錄介質或多種記錄介質的組合。作為儲存裝置22，也可以使用附接到控制系統20或可從控制系統20拆卸的可攜式記錄介質，或者能夠由控制裝置21經由例如通訊網路2寫入或讀取的記錄介質（例如雲端儲存）。

【0030】儲存裝置22為多個使用者U分別儲存使用者資料X。各使用者U的使用者資料X是登記了關於所述使用者U的多個資訊的資料。圖6是使用者資料X的示意圖。如圖6所示，使用者資料X包括識別資訊x1、遊戲資料x2、狀態資訊x3、關係資訊x4、交流點數x5和候選資訊x6。

【0031】識別資訊x1是用於識別使用者U的代碼串。識別資訊x1被賦予給有事前進行使用登記的使用者U，並儲存在使用者U擁有的記錄介質（例如，IC卡）中。各遊戲裝置10使用從使用者U的記錄媒體接受到的包含識別資訊x1的使用者資料X開始抽獎遊戲，並根據抽獎遊戲的進展隨時更新使用者資料X。

【0032】遊戲資料x2是有關於使用者U遊玩遊戲的資訊。具體地，使用者U過去遊玩過的遊戲的結果、使用者U設置的玩家名稱、使用者U擁有的角色G2的角色名稱、角色G2的相關參數等，作為遊戲資料x2被登錄。與角色G2

相關的參數的例子包括角色G2所裝備的物品或是角色G2的能力值等。需要注意的是，角色G2不一定要出現在使用者U玩的遊戲中。即，可以從遊戲資料x2中省略與角色G2相關的參數。遊戲資料x2也被稱為表示抽獎遊戲的進展的資料（例如，使用者U獲得的道具）。

【0033】狀態資訊x3是表示使用者U的現在的狀態的資料。具體地，使用者U現在是否在玩遊戲以及使用者U所在的遊樂設施的名稱，作為狀態資訊x3登記在使用者資料X中。

【0034】各使用者U可以在抽獎遊戲中與另一個使用者U建立預定關係（以下簡稱「朋友關係」）。各使用者U的朋友關係分為單向朋友關係和雙向朋友關係。若聚焦在使用者Ua和使用者Ub，單向好友關係是使用者Ua關注使用者Ub，但使用者Ub不關注使用者Ua的關係。另一方面，雙向朋友是使用者Ua和使用者Ub相互關注的關係。即，例如使用者Ua關注使用者Ub且使用者Ub關注使用者Ua的關係是雙向朋友關係（follow-follower關係）。

【0035】關係資訊x4是表示使用者U之間的朋友關係的資訊。第一實施型態的關係資訊x4包括關注（follow）資訊x41和關注者（follower）資訊x42。各使用者U的關注資訊x41，包括使用者U關注的另一個使用者U的識別資訊x1。此外，各使用者的關注者資訊x42，包括關注使用者U的另一個使用者U的標識資訊x1。當使用者Ua和使用者Ub之間建立雙向朋友關係時，使用者Ua和使用者Ub分別的使用者資料X中的關注資訊x41及關注者資訊x42都包含另一個使用者U的標識資訊x1。

【0036】交流點數x5是由於使用者U之間的朋友關係而賦予各使用者U的遊戲內價值。例如，當使用者U消費交流點數x5，可以更改自身擁有的角色G2的能力值或裝備。例如，使用者U通過消耗預定數量的交流點數x5，使用者U可以獲得其擁有的角色G2所裝備的裝飾品等道具。在角色G2沒有

出現在抽獎遊戲的型態中，不賦予使用者U交流點數x5而是賦予各種獎勵。代替賦予使用者U交流點數x5（或是與交流點數x5一同），例如也可以賦予使用者U有利於推進抽獎遊戲的道具或是遊玩特別遊戲等的特定遊戲的權利等獎勵。

【0037】候選資訊x6是表示當各使用者U建立朋友關係時，作為對象的候選之另一使用者U（以下稱為「候選使用者U」）的資訊。後面將會詳細介紹，各使用者U在過去遊玩抽獎遊戲（特別是普通遊戲）中所涉及的其他使用者U作為候選使用者U被登記在候選資訊x6中。具體地，候選使用者U的識別資訊x1被登記為候選資訊x6。應當注意的是，在第一實施型態中，過去遊玩過抽獎遊戲的使用者U被登錄為候選使用者U，也可以在使用者U在玩抽獎遊戲時，根據使用者U的行為決定候選使用者U。

【0038】圖7是表示控制系統20的功能結構的方塊圖。如圖7所示，控制系統20的控制裝置21通過執行儲存在儲存裝置22中的程式來執行多個功能（關係登錄部31、參加處理部32和狀態通知部33）。

【0039】關係登錄部31登記使用者U之間的朋友關係。具體地，關係登錄部31通過更新每個使用者U的使用者資料X中的關係資訊x4來登記使用者U之間的朋友關係。

【0040】各使用者U可以參加另一個使用者U玩的抽獎遊戲（普通遊戲和特殊遊戲）。當使用者U在抽獎遊戲中中獎時，賦予參加抽獎遊戲的其他使用者U獎勵。圖7的參加處理部32控制各使用者U參加抽獎遊戲。即，使用者U參加抽獎遊戲是指根據另一使用者U遊玩抽獎遊戲的結果獲得獎勵的遊戲。對於抽獎遊戲而言，是否參加抽獎遊戲不影響其本身的結果。然而，使用者U是否參加或是參加的數量則影響抽獎遊戲的結果。

【0041】第一實施型態的參加處理部32執行參加處理Q（參考圖13）。參加處理Q是用於控制使用者U參加抽獎遊戲的處理。參加處理Q包括普通參加處理Q1和特別參加處理Q2。普通參加處理Q1是控制使用者U參加普通遊戲的處理。另一方面，特別參加處理Q2是控制使用者參加特別遊戲的處理。在第一實施型態中，只有與使用者U有雙向好友關係的使用者U才能參加所述使用者U的特殊遊戲。另一方面，任何使用者U都可以參加使用者U遊玩的普通遊戲，而不管與使用者U的關係是否存在以及模式（單向/雙向）。

【0042】圖7的狀態通知部33將使用者U所遊玩的抽獎遊戲（普通遊戲或特別遊戲）的狀態，通知參加所述抽獎遊戲的其他使用者U。因此，參加抽獎遊戲的使用者U可以確認所述抽獎遊戲的進展。

【0043】以下將描述第一實施型態中的遊戲系統1的操作。在以下描述中，假設使用者Ua參加另一使用者U的抽獎遊戲。控制系統20的控制裝置21以及使用者Ua所使用的遊戲裝置10a的控制裝置11執行的處理的具體過程如下所示。

【0044】圖8是當使用者Ua參加另一個使用者U的抽獎遊戲而不使用使用者U之間的朋友關係時，遊戲系統1的操作的具體示例。圖8的處理也稱為在使用者Ua與其他使用者U之間未建立朋友關係的初始狀態下執行的處理。

【0045】使用者Ua通過操作操作裝置14指示遊戲裝置10a參加另一個使用者U的普通遊戲。在接受到來自使用者Ua的參加的指令（Sa101）時，控制裝置11將從通訊裝置13發送通知M11至控制系統20（Sa102）。通知M11是使用者Ua請求參加另一使用者U的普通遊戲的消息。

【0046】控制系統20的控制裝置21通過通訊裝置23接收遊戲裝置10a發送的通知M11（Sb101）。當接受到通知M11時，控制裝置21選擇使用者資料X被記錄在儲存裝置22中的多個使用者U（以下稱為「選擇使用者U」）之一

(Sb102)。例如，控制裝置21從多個使用者U中隨機選擇一個使用者U。又，控制裝置21可以根據預定條件選擇使用者U。控制裝置21從通訊裝置23發送表示「選擇使用者U」的通知M12至原先請求的遊戲裝置10a

(Sb103)。通知M12包括候選使用者U的使用者資料X。

【0047】遊戲裝置10a的控制裝置11通過通訊裝置13接收控制系統20發送的通知M12 (Sa103)。控制裝置11使通知M12內表示使用者資料X的資訊 (例如，遊戲資料x2) 顯示在顯示裝置15中 (Sa104)。使用者Ua通過視覺識別顯示裝置15的顯示來確認選擇的使用者U的資訊。然後，使用者Ua通過操作操作裝置14來指示遊戲裝置10a參加由選擇使用者U遊玩的普通遊戲。在接受到來自使用者Ua的參加指令 (Sa105) 時，控制裝置11將通知M13從通訊裝置13發送到控制系統20 (Sa106)。通知M13包括使用者Ua的識別資訊x1以及選擇使用者U的識別資訊x1。

【0048】控制系統20的控制裝置21通過通訊裝置23接受遊戲裝置10a發送的通知M13 (Sb104)。接受到通知M13的控制裝置21執行普通參加處理Q1，使得使用者Ua參加由選擇使用者U遊玩的普通遊戲 (Sb105)。普通參加處理Q1的具體過程將在後面描述。

【0049】當執行通常參加處理Q1後，控制裝置21將這次的選擇使用者U的識別資訊x1登錄在使用者Ua的使用者資料X的候選資訊x6中 (Sb106)。即，選擇使用者U遊玩使用者Ua有參加的普通遊戲，並將此選擇使用者U作為候選使用者U登錄在使用者Ua的使用者資料X中。經過重複上述處理，在使用者Ua有參加的普通遊戲的多個使用者U中兩個以上使用者U被登錄為使用者Ua的候選使用者U。在上面的說明中，雖然例示控制系統20選擇了一個選擇使用者U的型態，控制系統20也可以選擇多個使用者U，並且使用者Ua可以從多個使用者U中選擇期望的選擇使用者U。

【0050】圖9是當使用者Ua與另一使用者U建立朋友關係時，遊戲系統1的操作之具體示例。使用者Ua通過操作操作裝置14來指示遊戲裝置10a提示候選使用者U。在接受到來自使用者Ua的參加的指令（Sa201）時，控制裝置11將從通訊裝置13發送通知M21至控制系統20（Sa202）。通知M21是請求提示候選使用者U的消息，其中包含使用者Ua的識別資訊x1。

【0051】控制系統20的關係登錄部31通過通訊裝置23接受遊戲裝置10a發送的通知M21（Sb201）。接受到通知M21時，關係登錄部31提取與使用者Ua相關的多個候選使用者U（Sb202）。具體地，關係登錄部31從儲存裝置22中檢索與通知M21中的識別資訊x1對應的使用者Ua之使用者資料X，並指定所述使用者資料X的候選資訊x6所表示的多個候選使用者U。即，指定了遊玩過使用者Ua有參加的過去的普通遊戲之多個候選使用者U。關係登錄部31從通訊裝置23發送表示多個候選使用者U的通知M22至原先請求的遊戲裝置10a（Sb203）。通知M22包含多個候選使用者U分別的使用者資料X

【0052】遊戲裝置10a的控制裝置11通過通訊裝置13接受控制系統20發送的通知M22（Sa203）。控制裝置11使顯示裝置15顯示由通知M22中的各使用者資料X表示的圖像（以下稱為「候選列表」L1（Sa204）。從以上說明可知，控制系統20的關係登錄部31使遊戲裝置10a的顯示裝置15顯示包含多個候選使用者U的候選列表L1。

【0053】圖10是候選列表L1的示意圖。如圖10所示，針對多個候選使用者U中的每一個候選使用者U，候選列表L1是排列其使用者資料X的資訊的圖像。例如，針對每個候選使用者U，顯示使用者資料X的遊戲資料x2所表示的玩家名和角色名、狀態資訊x3所表示的遊戲設施、交流點數x5的數值。

【0054】此外，為多個候選使用者U中有關注使用者Ua的候選使用者U顯示關注圖像F1。關注圖像F1是表示候選使用者U正在關注使用者Ua的圖像。

具體地，針對多個候選使用者U中關係資訊x4的關注資訊x41中包含使用者Ua的識別資訊x1的候選使用者，控制裝置11顯示所述候選使用者U的關注圖像F1。從以上說明可以理解，關係登錄部31向使用者Ua提示在過去遊玩普通遊戲時與使用者Ua相關的多個候選使用者U。此外，可以為使用者Ua正在關注的候選使用者U顯示關注圖像F1。通過對候選列表L1進行操作，對於使用者Ua正在關注的候選使用者U，使用者U也可以取消關注關係。

【0055】使用者Ua可以通過操作操作裝置14來選擇候選列表L1中顯示的多個候選使用者U中的任何一個。使用者Ua對候選使用者U的選擇相當於使用者Ua關注候選使用者U的指令。控制裝置11接受了使用者Ua對候選使用者U的選擇時（Sa205），如圖9所示，將通知M23從通訊裝置13發送到控制系統20（Sa206）。通知M23包括使用者Ua的識別資訊x1以及使用者Ua選擇的候選使用者U的識別資訊x1。

【0056】控制系統20的關係登錄部31通過通訊裝置23接受遊戲裝置10a發送的通知M23（Sb204）。接受到通知M23時，關係登記部31登錄使用者Ua與候選使用者U的關係（Sb205）。具體地，關係登錄部31從儲存裝置22中檢索與通知M23中的識別資訊x1對應的使用者Ua之使用者資料X，並且將通知M23中的候選使用者U的識別資訊x1登錄在所述使用者資料X的關注資訊x41中。此外，關係登錄部31也可以將使用者Ua的識別資訊x1登錄在候選使用者U的使用者資料X的關注者資訊x42中。從以上說明可以理解，關係登錄部31登記多個使用者U中由使用者Ua選擇的使用者U與所述使用者Ua之間的關係。通過對多個使用者U分別重複上述處理，在多個使用者U之間建立朋友關係（單向朋友關係或雙向朋友關係）。即，在第一實施型態中，使用者Ua可以與過去遊玩的抽獎遊戲中相關聯的候選使用者U之間建立朋友關係。

【0057】圖11是當使用者Ua利用與使用者U之間的朋友關係參加另一使用者U的抽獎遊戲時遊戲系統1的操作的具體示例。通過操作操作裝置14，使用者Ua指示遊戲裝置10a提示與使用者Ua有友誼的另一使用者U（以下稱為「登錄使用者U」）。當控制裝置11接受到來自使用者Ua的指示（Sa301），控制裝置11從通訊裝置13向控制系統20發送通知M31（Sa302）。通知M31是請求提示登錄使用者U的消息，包含使用者Ua的識別資訊x1。

【0058】控制系統20的參加處理部32通過通訊裝置23接受遊戲裝置10a發送的通知M31（Sb301）。當接受到通知M31時，參加處理部32提取與使用者Ua相關的多個登錄使用者U（Sb302）。具體地，參加處理部32從儲存裝置22中檢索與通知M31中的識別資訊x1對應的使用者Ua之使用者資料X，並指定所述使用者資料X的關係資訊x4中登錄識別資訊x1的多個候選使用者U。即，指定與使用者Ua具有關注關係和關注者關係中的一種（單向朋友關係）或兩種（雙向朋友關係）的多個登錄使用者U。參加處理部32從通訊裝置23發送表示多個登錄使用者U的通知M32至原先請求的遊戲裝置10a（Sb303）。通知M32包括多個登錄使用者U中的分別的使用者資料X。

【0059】遊戲裝置10a的控制裝置11通過通訊裝置13接受控制系統20發送的通知M32（Sa303）。控制裝置11使顯示裝置15顯示由通知M32內的各使用者資料X表示的圖像（以下稱為「朋友列表」）L2（Sa304）。從以上說明可知，控制系統20的參加處理部32使遊戲裝置10a的顯示裝置15顯示包含多個登錄使用者U的朋友列表L2。

【0060】圖12是朋友列表L2的示意圖。如圖12所示，針對多個登錄使用者U中的每一個登錄使用者U，朋友列表L2是排列其使用者資料X的資訊的圖像。第一實施例的朋友列表L2包括針對在多個登錄使用者U中實際遊玩抽獎遊戲的一個以上的登錄使用者U顯示其使用者資料X的資訊。例如，類似

於候選列表L1，針對每個候選使用者U，顯示使用者資料X的遊戲資料x2所表示的玩家名和角色名、狀態資訊x3所表示的遊戲設施、交流點數x5的數值。此外，已經遊玩完抽獎遊戲的登錄使用者U也可以從朋友列表L2中刪除。

【0061】此外，為每個登錄使用者U顯示關係圖像F2。關係圖像F2是表示使用者Ua與各登錄使用者U之間的關係的圖像。具體地，關係圖像F2表示登錄使用者U和使用者Ua之間的關係是單向朋友關係（關注關係或關注者關係）還是雙向朋友關係。例如，與使用者Ua具有單向朋友關係的註冊使用者U的關係圖像F2、與使用者Ua建立雙向朋友關係的註冊使用者U的關係圖像F2以不同的態樣顯示。

【0062】使用者Ua可以通過操作操作裝置14來選擇在朋友列表L2中顯示的多個登錄使用者U中的任何一個。即，使用者Ua選擇實際遊玩抽獎遊戲的登錄使用者U。此外，使用者Ua可以通過操作操作裝置14來指示參加由所選擇的登錄使用者U玩的抽獎遊戲。具體地，對於具有單向朋友關係的登錄使用者U，使用者Ua可以指示參加所述登錄使用者U遊玩的普通遊戲。即，控制裝置11對於與使用者Ua具有單向朋友關係的登錄使用者U，從使用者Ua接受參加普通遊戲的指令。控制裝置11不接受使用者Ua參加具有單向好友關係的登錄使用者U的特別遊戲的指令。

【0063】另一方面，對於具有雙向朋友關係的登錄使用者U，使用者Ua可以指示參加登錄使用者U玩的普通遊戲或特別遊戲。具體地，使用者Ua通過操作操作裝置14，從普通遊戲和特別遊戲中選擇使用者Ua想要參加的抽獎遊戲。即，對於與使用者Ua具有雙向朋友關係的登錄使用者U，控制裝置11從使用者Ua接受到參加的普通遊戲或特別遊戲的指令。從以上說明可以理解，使用者Ua被禁止參加具有單向好友關係的登錄使用者U的特殊遊

戲，另一方面，使用者Ua被允許參加具有雙向朋友關係的登錄使用者U的特殊遊戲。

【0064】當控制裝置11從使用者Ua接受到登錄使用者U的選擇和參加抽獎遊戲的指令時（Sa305），如圖11所示，控制裝置11從通訊裝置13向控制系統20發送通知M33（Sa306）。通知M33包括使用者Ua的識別資訊x1、使用者Ua選擇的候選使用者U的識別資訊x1、以及表示使用者Ua選擇的抽獎遊戲（普通遊戲/特殊遊戲）的資訊。

【0065】控制系統20的參加處理部32通過通訊裝置23接受遊戲裝置10a發送的通知M33（Sb304）。在接受到通知M33時，參加處理部32執行參加處理Q（Sb305）。如上所述，參加處理Q是使使用者Ua參加由登錄使用者U遊玩的抽獎遊戲的處理。

【0066】圖13是表示參加處理Q的具體步驟的流程圖。當參加處理Q開始時，控制系統20的控制裝置21確定使用者Ua指示參加的抽獎遊戲是否為普通遊戲（Sc101）。即，判斷在通知M33中是否指定普通遊戲還是特別遊戲。當使用者Ua選擇普通遊戲時（Sc101：是），控制裝置21執行普通參加處理Q1（Sc102）。另一方面，當使用者Ua選擇特別遊戲時（Sc101：否），控制裝置21執行特別參加處理Q2（Sc103）。從以上說明可理解，當使用者Ua選擇了與使用者Ua具有單向朋友關係的登錄使用者U時，執行普通參加處理Q1，而當使用者Ua選擇了與使用者Ua具有雙向朋友關係的登錄使用者U時，執行普通參加處理Q1或特別參加處理Q2。在以下的說明中，假設使用者Ua由遊戲裝置10a參加使用者Ub由遊戲裝置10b遊玩的抽獎遊戲。

【0067】圖14是表示普通參加處理Q1的具體步驟的流程圖。當開始普通參加處理Q1時，控制系統20的狀態通知部33從遊戲裝置10b取得表示普通遊戲的進展的狀態資料（Q101）。具體地，狀態通知部33向遊戲裝置10b詢

問普通遊戲的狀態，並通過通訊裝置23接受從遊戲裝置10b發送的狀態資料。狀態通知部33將普通遊戲的狀態資料從通訊裝置23發送到遊戲裝置10a（Q102）。遊戲裝置10a的控制裝置11通過通訊裝置13接受從控制系統20發送的狀態資料（Sd101），使顯示裝置15顯示由狀態資料表示的進展狀態（Sd102）。

【0068】控制系統20的狀態通知部33參照從遊戲裝置10b接受到的狀態資料，判斷普通遊戲是否結束（Q103）。當普通遊戲沒有結束時（Q103：否），狀態通知部33將處理轉移到步驟Q101。即，直到普通遊戲結束，重複向遊戲裝置10a通知普通遊戲的進展的操作（Q101-Q102）。另一方面，當普通遊戲結束時（Q103：是），參加處理部32判斷使用者Ub是否在普通遊戲中獎（Q104）。

【0069】如參照圖4所述，遊戲裝置10b的控制裝置11在普通遊戲中獎的使用者Ub賦予獎勵（S104）。當使用者Ub贏得普通遊戲時（Q104：是），參加處理部32對參加所述普通遊戲的使用者Ua賦予獎勵（Q105）。例如，將預定量的遊樂價值作為獎勵賦予使用者Ua。賦予使用者Ua的遊樂價值是「第一獎勵」的一示例。

【0070】順便一提，在圖8所示的普通參加處理Q1（Sb105）中，在使用者Ua和使用者Ub（選擇使用者U）之間沒有建立朋友關係（單向朋友關係和雙向朋友關係）。此外，在圖13所示的普通參加處理Q1（Sc102）中，在使用者Ua和使用者Ub（登錄使用者U）之間建立單向朋友關係或雙向朋友關係。當使用者Ub由普通遊戲中獎（Q104：是）而賦予使用者Ua獎勵時，參加處理部32判斷使用者Ua和使用者Ub之間是否建立了雙向朋友關係（Q106）。

【0071】使用者Ua及使用者Ub之間未建立雙向朋友關係的情況（Q106：否）下，包括使用者Ua及使用者Ub之間未建立朋友關係，以及使用者Ua及使用者Ub之間有建立單向朋友關係。在未建立雙向朋友關係的情況（Q106：否）下，參加處理部32判斷使用者Ua及使用者Ub是否有建立單向朋友關係（Q107）。

【0072】當有建立單向朋友關係時（Q107：是），參加處理部32將預定值添加到作為普通遊戲參加者的使用者Ua的交流點數x5上（Q108）。另一方面，在使用者Ua和使用者Ub之間未建立朋友關係的情況下（S107：否），不執行對使用者Ua賦予交流點數x5（Q108）。

【0073】此外，當有建立雙向朋友關係的情況下（Q106：是），參加處理部43將預定值添加至遊玩普通遊戲的使用者Ub的交流點數x5以及參加者的使用者Ua的交流點數x5兩者上。又，如果使用者Ub在普通遊戲中落選（Q104：否），則不執行遊樂價值和交流點數x5的賦予（Q105-Q109）。即使使用者Ub在普通遊戲落選的情況下，也可以將交流點數x5賦予使用者Ua（以及使用者Ub）。即，作為參加普通遊戲的優惠，不管使用者Ub的普通遊戲的結果如何，也可以將交流點數x5賦予使用者Ua（和使用者Ub）。另一方面，關於遊樂價值，以根據正常遊戲的中獎／落選來控制是否賦予使用者Ua遊樂價值為佳。又，交流點數x5是「第二獎勵」的一個例子。

【0074】從上面的例子可以看出當使用者Ua和使用者Ub之間有建立雙向朋友關係時（Q106：是），賦予使用者Ua和使用者Ub雙方交流點數x5，另一方面，在未建立雙向朋友關係的情況下（Q106：否），賦予使用者Ua交流點數x5。此外，在使用者Ua和使用者Ub之間未建立朋友關係的情況下（Q107：否），不賦予使用者Ua或使用者Ub交流點數x5。即當使用者Ua與使用者Ub有建立朋友關係時，在使用者Ub中獎的情況下，使用者Ua可

以獲得交流點數x5，另一方面，當使用者Ua和使用者Ub之間未建立朋友關係時，不允許使用者Ua獲得交流點數x5。從以上說明可以理解，與使用者Ub未登錄朋友關係的使用者Ua被允許針對使用者Ub的普通遊戲的操作，與使用者Ub有登錄朋友關係的使用者Ua被允許針對使用者Ub的普通遊戲的操作相比，未登錄朋友關係的使用者Ua的操作較為受到限制。另一方面當使用者Ub在普通遊戲中獎的情況，無論使用者Ua與使用者Ub之間有無朋友關係以及和型態（單向好友關係／雙向好友關係），賦予使用者Ua與使用者Ub雙方獎勵

【0075】狀態通知部33將表示普通遊戲結果的狀態資料發送到遊戲裝置10a（Q11）。遊戲裝置10a的控制裝置11由通訊裝置13接受從控制系統20發送的狀態資料（Sd103），由顯示裝置15顯示狀況資料表示的普通遊戲的結果（Sd104）。普通參加處理Q1的具體流程即如上文所述。

【0076】圖15是表示特別參加處理Q2的具體步驟的流程圖。當使用者Ua從朋友列表L2中選擇了具有雙向朋友關係的使用者Ub時（圖11：Sa305），通過操作裝置14，使用者Ua可以指定期望的使用量，並指示遊戲裝置10a使用遊樂價值。遊樂價值的使用指的是使用者Ua消費遊樂價值（即賭注）以換取參加使用者Ub玩的特別遊戲並在使用者Ub中獎時獲得獎勵。

【0077】遊戲裝置10a的控制裝置11從使用者Ua接受使用遊樂價值的指示（Se101）。具體而言，控制裝置11從使用者Ua持有的遊樂價值的數量中減去使用量。控制裝置11從通訊裝置13向控制系統20發送通知M41（Se102）。通知M41是表示使用者Ua將遊樂價值用於使用者Ub的特別遊戲的消息，包括使用者Ua的識別資訊x1和遊樂價值的使用量。

【0078】控制系統20的參加處理部32執行接受處理R1（Q201）。接受處理R1是從使用者Ua接受使用者Ub遊玩的特別遊戲中的遊樂價值的使用的處

理。具體而言，接受處理R1是參加處理部32從通訊裝置23接受通知M41的處理，通知M41中包含遊樂價值的使用量。

【0079】控制系統20的狀態通知部33從遊戲裝置10b取得表示特別遊戲的進展狀態的狀態資料（Q202）。具體地，狀態通知部33向遊戲裝置10b詢問特殊遊戲的狀態，並通過通訊裝置23接受從所述遊戲裝置10b發送的狀態資料。狀態通知部33將特別遊戲的狀態資料從通訊裝置23發送到遊戲裝置10a（Q203）。遊戲裝置10a的控制裝置11通過裝置通訊13接受從控制系統20發送的狀態資料（Se103），並使顯示裝置15顯示由所述狀態數據表示的進展狀態（Se104）。

【0080】遊戲裝置10a的控制裝置11參照從控制系統20接受到的狀態資料，判斷特別遊戲是否結束（Se105）。如果特別遊戲沒有結束（Se105：否），則控制裝置11將處理轉移到步驟Se101。即，直到使用者Ub遊玩的特別遊戲結束，重複接受來自使用者Ua的使用遊樂價值的指令（包括使用量的指令）的處理（Se101、Se102）以及特別遊戲的狀態顯示（Se103、Se104）。即，使用者Ua通過顯示裝置15的顯示隨時確認特殊遊戲的狀態的同時，可以調整（例如，增加）在特別遊戲中的遊樂價值的使用量。

【0081】控制系統20的狀態通知部33參照從遊戲裝置10b接受到的狀態資料，判斷特別遊戲是否結束（Q204）。如果特別遊戲尚未結束（Q204：否），則狀態通知部33將處理轉移到步驟Q201。即，直到特別遊戲結束為止，重複接受使用者Ua的參加的操作（Q201）以及向遊戲裝置10a通知特別遊戲的進展的操作（Q202-Q203）。另一方面，當特別遊戲結束時（Q204：是），參加處理部32判斷使用者Ub在特殊遊戲是否中獎（Q205）。

【0082】當使用者Ub在特別遊戲中獎時（Q205：是），參加處理部32執行賦予處理R2（Q206）。賦予處理R2是由在特別遊戲中中獎的使用者Ub賦

予使用者Ua獎勵的處理。第一實施型態的參加處理部32將與使用者Ua指定的使用量相對應數量的遊樂價值（以下稱為「獎勵量」）作為獎勵賦予使用者Ua。例如，計算使用量乘以預定係數而獲得的數量作為獎勵量。此外賦予處理R2中，參加處理部32賦予使用者Ua及使用者Ub雙方交流點數x5。具體地，在使用者Ua及使用者Ub分別的交流點數x5添加預定值。另一方面，當使用者Ub在特別遊戲中落選時（Q205：否），參加處理部32不執行賦予處理。

【0083】具體地，在賦予處理R2中，參加處理部32從通訊裝置23向遊戲裝置10a發送表示遊樂價值的獎勵量的通知M42。在特殊遊戲結束後（Se105：是），遊戲裝置10a的控制裝置11通過通訊裝置13接受從控制系統20發送的通知M42（Se106）。控制裝置11將通知M42所表示的獎勵量與使用者Ua持有的遊樂價值的數量相加（Se107）。即，使用者Ua可用於抽獎遊戲的遊樂價值增加。

【0084】當執行賦予處理R2時，或者當使用者Ub在特殊遊戲落選時（Q205：否），狀態通知部33將表示特殊遊戲的結果（中獎／落選）的狀態資料發送到遊戲裝置10a（Q207）。遊戲裝置10a的控制裝置11通過通訊裝置13接受從控制系統20發送的狀態資料（Se108），並使顯示裝置15顯示由狀態數據表示的特殊遊戲的結果（Se109）。特別參加處理Q2的具體流程如以上所述。

【0085】如以上說明，第一實施型態中，有登錄與使用者Ub的關係（雙向朋友關係）的使用者Ua可以參加所述使用者Ub遊玩的特別遊戲。具體地，使用者Ua通過使用遊樂價值參加特別遊戲，並根據使用者Ub遊玩的特別遊戲之結果獲得獎勵。即，使用者Ua可以容易地與使用者Ub（有登錄與所述使用者Ua的關係）共享特別遊戲的體驗。

【0086】此外，在第一實施型態中，使用者Ua可以在確認使用者Ub遊玩的特殊遊戲的狀態的同時參加特別遊戲。因此，使用者Ua可以在確認使用者Ub玩的特別遊戲的狀態的同時參加特別遊戲。例如，使用者Ua在確認使用者Ub的遊戲狀況的同時決定遊樂價值的使用量（下注量）。

【0087】順帶一提，如第一實施型態的所示，與使用者Ub之間有建立雙向朋友關係的使用者Ua被允許參加使用者Ub遊玩的特別遊戲。另一方面，與使用者Ub之間未建立雙向朋友關係的使用者Uc（第三使用者）不被允許參加使用者Ub遊玩的特別遊戲。從以上說明可以理解，由於與使用者Ub的關係使用者Uc被允許的操作以及由於與使用者Ub的關係使用者Ua被允許的操作，使用者Uc的操作較為受到限制。使用者Ua是與使用者Ub有登錄關係的使用者U，使用者Uc是與使用者Ub沒有登錄關係的使用者U。根據上述配置，通過登錄與使用者Ub的關係，對於抽獎遊戲允許的操作的限制被放寬。因此，可以促進使用者U之間登錄關係。

【0088】〔第二實施型態〕

說明本發明的第二實施型態，又，在以下例示的各實施型態中，對於具有與第一實施型態相同功能的要素，將挪用第一實施型態的說明中使用的附圖標記，並適當省略其詳細說明。

【0089】在第一實施型態中，示出了使用者Ua參加使用者Ub實際正在玩的特別遊戲的模式。然而，使用者Ua在遊玩抽獎遊戲的期間內，可以預想到可能完全沒有發生使用者Ub在遊玩特別遊戲的狀態。考慮到以上情況，在第二實施型態中，使用者Ua可以預約參加使用者Ub之後遊玩的特別遊戲。即，就算在使用者Ua在遊玩抽獎遊戲的期間內，使用者Ub沒有遊玩特別遊戲，使用者Ua也可以針對使用者Ub的特別遊戲使用遊樂價值，並根據特別遊戲的結果獲得獎勵。

【0090】當使用者Ua從朋友列表L2中選擇想要的登錄使用者U（Sa305），並指定在特別遊戲中使用的遊戲值的數量（Se101）時，第二實施型態的參加處理部32執行接受處理R1（Q201）。使用者Ua選擇登錄使用者U以及對遊樂價值的使用量的指令，相當於對特殊遊戲預約參加的指令。當指示預約參加時，使用者Ua可以結束抽獎遊戲而無需等待特別遊戲的參加。

【0091】在第二實施型態的接受處理R1中，參加處理部32將表示使用者Ua預約參加的預約資料D保存在儲存裝置22中。如圖16所示，預約資料D包含使用者Ua的識別資訊x1、作為使用者Ua選擇要參加的特別遊戲的使用者Ub的識別資訊x1、以及遊樂價值的使用量Zb。儲存預約資料D之後，開始使用者Ub遊玩的特別遊戲。當特殊遊戲結束時，如圖16中的虛線所示，參加處理部32將表示特別遊戲結果的資料添加到預約資料D中。又，當使用者Ub在特別遊戲中獎的情況，參加處理部32將作為獎勵賦予使用者Ua的遊樂價值的獎勵量Zp也添加到預約資料D中。

【0092】在特別遊戲結束後的任何時間（例如，以後的日子），使用者Ua開始抽獎遊戲。例如，當使用者Ua登錄遊戲系統1後開始抽獎遊戲。當檢測到使用者Ua開始抽獎遊戲時，控制系統20的參加處理部32執行賦予處理R2。第二實施型態的賦予處理R2中，參加處理部32向遊戲裝置10a發送通知M42，其中表示添加到預約資料D的獎勵量Zp（Q206）。與第一實施型態相同，遊戲裝置10a的控制裝置11將通知M42表示的獎勵量Zp與使用者Ua持有的遊樂價值的數量相加（Se107）。又，狀態通知部33將表示添加到預約資料D的特別遊戲的結果的狀態資料發送給遊戲裝置10a（Q207）。遊戲裝置10a的控制裝置11使顯示裝置15顯示由狀況數據表示的特殊遊戲的結果（Se108、Se109）。

【0093】從以上說明可以理解，第二實施型態的參加處理部32從使用者Ua指示預約參加時，在執行接受處理R1後，當使用者Ua開始使用者遊戲系統1後執行賦予處理R2。即，使用者開始使用者遊戲系統後（例如，登入）執行賦予處理R2。因此，使用者Ub的特別遊戲的進展期間，使用者Ua不一定要正在使用者遊戲系統1。例如使用者Ua在指示預約參加後回家，例如明天以後再開始使用遊戲系統1，可以根據特別遊戲的結果獲得獎勵。又，在第二實施型態中實現了與第一實施型態同樣的效果。

【0094】〔第三實施型態〕

在上述各型態中，假設使用者Ua和使用者Ub在不同的遊樂設施中使用遊戲裝置10（10a、10b）（以下稱為「狀態A」），但使用者Ua和使用者Ub與遊戲裝置10的關係不限於上述例子。例如，也能假設使用者Ua及使用者Ub使用位於一個遊樂設施內的不同遊戲裝置的狀況（以下稱為「狀態B」），或是，使用者Ua及使用者Ub使用同一個遊戲裝置10的狀態（以下稱為「狀態C」）。狀態B也可以說是遊戲裝置10a及遊戲裝置10b安裝在一個遊樂設施中的狀態。此外，狀態C也可以說是使用者Ua使用的遊戲裝置10a和使用者Ub使用的遊戲裝置10b構成單個裝置的狀態。參加處理部32可以通過參考每個使用者資料X的狀態資訊x3來辨識使用者Ua和使用者Ub的狀態是否對應於狀態A到狀態C。

【0095】第三實施型態的參加處理部32根據使用者Ua和使用者Ub是否處於上述的狀態A至狀態C變化參加處理Q的態樣。具體地，參加處理部32設置使用者Ua可用於使用者Ub遊玩的特別遊戲的遊樂價值的數量的最大值（以下稱為「最大使用量」）。根據使用者Ua和使用者Ub的情況會有所不同。例如，參加處理部32根據使用者Ua及使用者Ub的狀況通知遊戲裝置10最大使用量。遊戲裝置10的控制裝置11將從使用者Ua和使用者Ub接受的使用量

Zb限制在從參加處理部32通知的最大使用量以下的範圍內。例如，狀態C的最大使用量超過情況B的最大使用量，且狀態B的最大使用量超過狀態A的最大使用量，針對每種狀態單獨設置最大使用量。即，關於參加特殊遊戲，狀態B比狀態A更優待。因此，比起使用者Ua和使用者Ub出席不同的遊樂設施（情況A），更促進使用者Ua和使用者Ub一起出席同一個遊樂設施（情況B或情況C）。又，狀態C比狀態A更優待。因此，比起使用者Ua及使用者Ub使用不同遊戲裝置10（狀態B），更促進使用者Ua及使用者Ub在同一個遊戲裝置10一起遊玩（狀態C）。

【0096】在第三實施型態中實現了與第一實施型態同樣的效果。又，在第三實施型態中，具有根據使用者Ua以及使用者Ub與遊戲系統1的關係（使用者Ua及使用者Ub的位置關係）使參加處理Q的態樣多樣化的優點。

【0097】〔第四實施型態〕

圖17是第四實施型態的普通遊戲中使用的遊戲圖像G1的示意圖。如圖17所示，第四實施方式的遊戲圖像G1是由抽獎裝置16通過抽獎選擇的多個抽獎號碼N排列在平面上的圖像。多個抽獎號碼N被分成第一組N1和第二組N2。構成第一組N1的多個抽獎號碼N排列成圓環狀。另一方面，構成第二組N2的多個抽獎號碼N在由第一組N1包圍的區域中呈圓環狀排列。控制裝置11響應於來自使用者U對操作裝置14的指令，沿圓周方向移動第二組N2的多個抽獎號碼N。另一方面，第一組N1中每個抽獎號碼N的位置是固定的。然而，也能假設第一組N1的多個抽獎號碼N在圓周方向上移動的構造。

【0098】多個抽獎號碼N中都分別與兩個以上的其他抽獎號碼N相鄰。例如，第二組N2的各抽獎號碼N與位於圓周方向兩側的第二組N2的兩個抽獎號碼N以及第一組N1的一個抽獎號碼N相鄰。此外，第一組N1中的特定抽獎號碼N（具體地，「1」至「5」）與位於圓周方向兩側的第一組N1的兩

個抽獎號碼N相鄰，第一組N1的剩餘抽獎號碼N（具體地，「6」至「15」）與第一組N1的一個抽獎號碼N以及第二組N2的一個抽獎號碼N相鄰

【0099】多個抽獎號碼N被分別設置為有效狀態或無效狀態。有效狀態的抽獎號碼N和無效狀態的抽獎號碼N以不同的態樣顯示。在普通遊戲開始後的初期階段，如圖17所示。在多個抽獎號碼N中，將特定抽獎號碼N（具體而言，「1」至「5」）設置為有效狀態，並將剩餘的抽獎號碼N（具體而言，「6」至「25」）設置為無效狀態。

【0100】在普通遊戲中，抽獎裝置16將隨機選擇多個抽獎號碼N（以下稱為「選擇號碼N」）中的任意一個的抽獎操作重複預定次數。選擇號碼N為無效狀態時，控制裝置11將所述選擇號碼N從無效狀態轉變為有效狀態。例如，圖18的狀態1通過抽選選擇到無效狀態的選擇號碼N「7」時，如狀態2，將所述選擇號碼N「7」從無效狀態轉變為有效狀態。

【0101】當選擇號碼N已經處於有效狀態時，控制裝置11將選擇號碼N相鄰的一個或多個抽獎號碼N設定為有效狀態。例如，圖18的狀態2，當通過抽獎選擇已經處於有效狀態的抽獎號碼N「1」時，便如狀態3，將與所述抽獎號碼N「1」相鄰的抽獎號碼N「6」從無效狀態轉變為有效狀態。此外，當與處於有效狀態的選擇號碼N相鄰的抽獎號碼N已經處於有效狀態時，控制裝置11將與所述抽獎號碼N相鄰的另一個抽獎號碼N設定為有效狀態。例如，圖18的狀態2，當與抽獎號碼N「1」相鄰的抽獎號碼「7」已經處於有效狀態時，便如狀態3，將與抽獎號碼N「7」相鄰的抽獎號碼N「17」也從無效狀態轉變為有效狀態。如上所述，當與選擇號碼N相鄰的抽獎號碼N已經處於有效狀態時，與所述抽獎號碼N相鄰的其他抽獎號碼N也連鎖地被設定為有效狀態。

【0102】控制裝置11對在抽獎裝置16進行的物理抽獎重複預定次數時處於有效狀態的抽獎號碼N的數量N進行計數，並根據此數量賦予使用者U獎勵。例如，將有效狀態的抽獎號碼N對應的數量添加到使用者U持有的遊樂價值的數量上。

【0103】在第四實施型態中實現了與第一實施型態相同的效果。此外，在第四實施型態中，存在將多個抽獎號碼N連鎖地轉變為有效狀態的可能性。即，大量的抽獎號碼N可以根據一次物理抽獎的結果一次轉變為有效狀態。因此，可以向使用者U提供娛樂性高的普通遊戲。

【0104】〔變形例〕

上述示例型態中都可以分別進行各種修改。以下說明可以分別應用於上述實施型態的具體變形態樣。以下示例任意選擇的兩個以上的態樣，可以在不互相矛盾的範圍互相合併。

【0105】（1）使用者U之間建立朋友關係的方法，不限於上述的各型態示例。例如，當使用者Ub同意使用者Ua的請求時，也可以由控制系統20的控制裝置21登錄使用者Ua與使用者Ub之間的朋友關係（例如雙向好友關係）。

【0106】此外，例如，使用者Ua和使用者Ub之間的朋友關係可以通過使用由數字文字組成的認證碼來登錄。具體地，遊戲裝置10a通過顯示裝置15將認證碼提示給使用者Ua。使用者Ua將由遊戲裝置10a提示的認證碼例如通知作為使用者Ua的熟人的使用者Ub。例如可以使用電子郵件或SMS（Short Message Service）之類的任何方法將認證碼通知給使用者Ub。使用者Ub將使用者Ua通知的認證碼輸入到遊戲裝置10b。當提示給使用者Ua的認證碼與使用者Ub輸入的認證碼相符合時，控制系統20的控制裝置21登錄使用者Ua和使用者Ub之間的朋友關係。

【0107】各使用者U可以與其建立朋友關係的使用者U的總數可以被限制在預定值以下的範圍內。此外，假設使用者U之間的朋友關係可以根據來自各使用者U的指令取消。還優選地，可以為各使用者U之間的朋友關係設定不接受取消使用者U之間的朋友關係的指令之鎖定功能。

【0108】（2）在上述各型態中，使用者Ua與使用者Ub之間有建立雙向朋友關係是使用者Ua參加使用者Ub所遊玩的特別遊戲的條件。然而，使用者Ua及使用者Ub之間為了讓使用者Ua參加使用者Ub的特別遊戲所需的關係，不限於雙向朋友關係。例如，如果使用者Ua及使用者Ub之間有建立單向朋友關係，也可以允許使用者Ua參加使用者Ub的特別遊戲。即，使用者Ua關注使用者Ub的關係或者使用者Ua被使用者Ub關注的關係是使用者Ua參加的條件。

【0109】（3）在上述各型態中，將遊玩過使用者Ua參加過的普通遊戲的使用者U登記為候選使用者U，但候選使用者U的條件不限於上述例子。例如，參加使用者Ua遊玩的普通遊戲的另一使用者U也可以登錄為候選使用者U。即，在過去的遊戲（例如，普通遊戲）中與使用者Ua有關聯的使用者U，作為與使用者Ua建立朋友關係的候選被選擇為候選使用者U。然而，與使用者Ua的事前的關聯並不是候選使用者U的必要條件。即，也可以選擇與使用者Ua和過去沒有關聯的任意使用者U作為候選使用者U。

【0110】（4）在上述各型態中示例了，當使用者Ub在特殊遊戲中獎時，根據使用者Ua指定的使用量將獎勵量的遊樂價值賦予使用者Ua。然而，根據使用者Ub的特殊遊戲的結果賦予使用者Ua的獎勵量不限於上述示例。例如，也可以將使用者Ub在特殊遊戲中獎而獲得的遊樂價值的數量相對應的獎勵量的遊樂價值提供給使用者Ua。例如，假設使用者Ub在特殊遊戲中獎而獲得的遊樂價值量越大，賦予使用者Ua的獎勵量就越大。

【0111】（5）在上述各型態中，遊樂價值作為獎勵賦予參加使用者Ub的特別遊戲的使用者Ua，但賦予使用者Ua的獎勵的類型不限於上述示例。例如，與使用者Ub在特別遊戲中使用（下注）的遊戲價值不同的遊戲價值、可以在彩票遊戲中使用的物品或是角色等物體，或者，遊玩預定遊戲的權利，也可以作為參加特別遊戲的獎勵賦予使用者Ub。

【0112】（6）在上述各型態中，雖然以與使用者Ub登錄了雙向朋友關係的使用者Ua被允許參加使用者Ub遊玩的特別遊戲為例，根據與使用者Ub的關係的有無來控制是否允許使用者Ua的操作，不限於參加特別遊戲。例如，當使用者Ua和使用者Ub之間建立了特定的關係（例如，單向朋友關係或雙向朋友關係），可以假設使用者Ua及使用者Ub之間被允許交換消息的型態。此外，在使用者Ua和使用者Ub之間建立特定關係的條件下，可以假設各遊戲裝置10的顯示裝置15顯示包括使用者Ua和使用者Ub在內的多個使用者U之間的排名。控制系統20的控制裝置21計算包含使用者Ua和使用者Ub的組中的遊樂價值的取得量的合計值，與其他組比較此合計值並進行排名，此排名也可以顯示在各顯示裝置15。

【0113】此外，可以根據使用者U之間的關係逐步控制各使用者U被允許的操作程度。優選地，在使用者Ub遊玩的特別遊戲中，使用者Ua被允許的遊樂價值的使用量的上限（最大使用量）根據使用者Ua和使用者Ub之間的關係而改變。例如，控制裝置21根據使用者Ua及使用者Ub之間的關係控制最大使用量，使用者Ua及使用者Ub之間有建立雙向朋友關係時的最大使用量，大於兩者間只有單向朋友關係時的最大使用量。此外，例如也可以預想當使用者Ua及使用者Ub之間有建立雙向朋友關係時與只有建立單向朋友關係時相比，使用者Ua及使用者Ub之間在有建立雙向朋友關係時能夠交換的消息的種類或文字數增加的型態。

【0114】（7）朋友列表L2中顯示的資訊不限於圖12中例示的資訊。例如，也可以在朋友列表L2中顯示各登錄使用者U是否正在玩遊戲。此外，登錄使用者U使用能夠選擇性地玩多個遊戲模式中的任何一個的遊戲裝置10時，登錄使用者U選擇的遊戲模式可以顯示在朋友列表L2中。也可以預想參加抽獎遊戲的使用者U可以選擇其想參加多種遊戲模式中哪一種的型態。

【0115】（8）在上述每一種型態中，雖然以使用者Ua和使用者Ub玩相同類型的抽獎遊戲為例，但當使用者Ua和使用者Ub玩不同類型的遊戲時，也可以應用上述相同型態。即，遊戲裝置10a提供的遊戲和遊戲裝置10b提供的遊戲可以是不同種類的遊戲。在上述型態中，也可以將各登錄使用者U目前正在遊玩的遊戲類型顯示在朋友列表L2中。

【0116】（9）在上述各實施型態中，雖然以遊樂價值的使用量是根據來自使用者Ua的指示而可變值的結構為例，但使用者Ua在使用者Ub的特別遊戲中使用的遊樂價值的數量（使用量）可以是不依賴於來自使用者Ua的指令之固定值。類似地，賦予使用者Ua的獎勵量可以是不依賴於特別遊戲結果之固定值。類似地，對於使用者Ub遊玩的普通遊戲，使用者Ua可以指示遊樂價值的使用量的型態以及遊樂價值的使用量是固定值的形式都能被採用。因此，當使用者Ub在普通遊戲中獎時賦予（Q105）使用者Ua的遊樂價值的數量可以是可變值或固定值。

【0117】（10）在上述各型態中，以使用者Ua參加使用者Ub遊玩的特別遊戲的型態為例，但使用者Ub參加的抽獎遊戲的類型不限於特別遊戲。例如，也可以預想使用者Ua參加除了普通遊戲和特殊遊戲之外的遊戲的型態。從上述示例可以理解，任何使用者Ua無論其是否與使用者Ub有朋友關係，都可以參加使用者Ub所遊玩的特別遊戲以外的遊戲，另一方面，特別

遊戲以只有與使用者Ub登錄了朋友關係（單向好友關係或雙向好友關係）的使用者Ua可以參加的形式為佳。另外，在上述各實施型態中以抽獎遊戲為例，但本發明的遊戲的種類不限於上述示例。

【0118】（11）在上述各型態的普通遊戲中，當使用者Ua及使用者Ub之間有建立朋友關係時，則賦予使用者Ua和使用者Ub中的一方或雙方交流點數x，若未建立朋友關係，則不賦予使用者Ua及使用者Ub交流點數x5。根據使用者Ua及使用者Ub之間是否存在朋友關係而對使用者U的獎勵不同的結構不限於上述示例。例如，當使用者Ub在普通遊戲中獎時，賦予（Q105）使用者Ua的遊樂價值的數量可能根據於使用者Ua和使用者Ub之間是否存在朋友關係而不同。例如，也可以預想當使用者Ua及使用者Ub之間有建立朋友關係時，賦予使用者Ua的遊樂價值的數量大於未建立朋友關係時賦予使用者Ua的遊樂價值的數量。

【0119】（12）在上述各型態中，以遊戲裝置10a和遊戲裝置10b分別單體構成的型態為例，但遊戲裝置10a和遊戲裝置10b也可以一體構成。例如也可以預想遊戲單元包括設置有抽獎裝置16的抽獎單元以及由不同使用者U使用的多個站。多個站其中之一相當於遊戲裝置10a，而另一個站相當於遊戲裝置10b。在第三實施型態中的狀態C中也示出，使用者Ua使用遊戲單元的多個站的其中一個（遊戲裝置10a），並且使用者Ub使用另一個站（遊戲裝置10b）的狀態。

【0120】（13）在上述的各型態中，雖然以在特殊遊戲中使用者Ua指示遊樂價值的使用量的型態為例，也可以預想參加使用者Ub的特殊遊戲之使用者Ua可以選擇多個選項之一。例如，使用者Ua也可以選擇與遊樂價值相關的多個使用量中的任意一個。參加處理部32在接受處理R1中接受使用者Ub

對使用量的選擇作為使用遊戲值的指令。當使用者Ub在特殊遊戲中獎時，將與使用者Ua選擇的使用量相對應的獎勵量的遊樂價值賦予使用者Ua。

【0121】此外也可以預想，在特別遊戲中使用者Ub中獎多個抽獎賞之一的型態中，參加特別遊戲的使用者Ua可以選擇多個抽獎賞的其中之一。參加處理部32賦予使用者Ua的獎勵量也可以根據使用者Ub中獎的抽獎賞與使用者Ua選擇的抽獎賞之間的差異而改變。從上面的例子可以看出，以參加特別遊戲的使用者Ua選擇多個選項之一，並根據使用者Ub遊玩特別遊戲的結果對使用者Ua賦予獎勵的型態為佳。例如，當使用者Ua和使用者Ub選擇共同的抽獎賞時，當使用者Ub在特殊遊戲中獎時，也賦予使用者Ua獎勵。此外，當使用者Ua和使用者Ub選擇不同的抽獎賞時，可能會出現使用者Ua和使用者Ub其中一個中獎而另一個落選的情況。例如，可以預想到使用者Ua因中獎並被賦予獎勵，另一方面使用者Ub因落選而沒有被賦予獎勵的情況，或是，使用者Ub因中獎並被賦予獎勵，另一方面使用者Ua因落選而沒有被賦予獎勵的情況

【0122】（14）在上述的各型態中，雖然以具備與多個遊戲裝置10分離的控制系統20的遊戲系統1為例，但也可以預想將上述各型態例示的控制系統20的功能搭載於多個遊戲裝置10的任一個雙的型態，或是，此功能以分佈式安裝在多個遊戲裝置10中型態。即，與多個遊戲裝置10分離的控制系統20並不是必須的。又，控制系統20的一些功能可以安裝在一個或多個遊戲裝置10上。

【0123】（15）上述各實施型態的控制系統20的功能，通過構成控制裝置21的一個以上的處理器以及儲存在儲存裝置22中的程式的協作來實現。能以儲存在電腦可讀的記錄媒體中並安裝在電腦中的型態，來提供根據上述各型態的程式。記錄媒體例如是非暫時性（non-transitory）記錄媒體，

CD-ROM等光記錄介質（光碟）是一個好的例子，還包括任何已知類型的記錄媒體，例如半導體記錄媒體或磁記錄媒體。非暫時性記錄媒體包括除了暫時性的傳播訊號（transitory, propagating signal）之外的任何記錄媒體，並且也不排除易失性記錄媒體。此外，在發送設備經由通訊網路2發送程式的配置中，用於將程序儲存在發送設備中的記錄媒體即相當於上述非暫時性記錄媒體。

【0124】〔補充說明〕

從以上記載可以理解例如以下的本發明的優選態樣。又，以下為使各態樣容易理解，為方便起見，附圖標記被顯示在括號中，但不旨在將本發明限於圖式的態樣。

【0125】〔補充說明1〕

本發明的一態樣（補充說明1）的遊戲系統（1），具有：關係登錄部（31），登錄包含第一使用者（Ub）及第二使用者（Ua）的多個使用者（U）之間的關係；以及參加處理部（32），執行參加處理，其中參加處理包含：接受處理（R1），從已登錄與所述第一使用者（Ub）之關係的所述第二使用者（Ua）接受所述第一使用者（Ub）所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及賦予處理（R2），響應於所述第一使用者（Ub）所遊玩之所述遊戲的結果，賦予所述第二使用者（Ua）獎勵。根據以上的態樣，與第一使用者（Ub）有登錄關係第二使用者（Ua）可以參加第一使用者（Ub）所遊玩的遊戲。具體地，第二使用者（Ua）使用遊樂價值參加遊戲，並根據第一使用者（Ub）的遊戲結果獲得獎勵。因此，第二使用者（Ua）可以容易地與第一使用者（Ub）（與第二使用者（Ua）有登錄關係）共享遊戲體驗。

【0126】多個使用者（U）之間的「關係」是例如，由使用者A及使用者B中的一個向另一個的單向請求建立的關係（單向朋友關係），或是，使用者A和使用者B之間通過雙向請求建立的關係（雙向朋友關係）。

【0127】「遊戲」可以是任意的類型。例如，作為「遊戲」的一示例，執行用於決定使用者（U）的中獎／落選（輸）的抽獎過程（例如，物理抽獎或電子抽獎）的抽獎遊戲。然而，本發明適用於任何遊戲，例如，戰鬥遊戲，第一使用者（Ub）與其他使用者對戰的；競技遊戲，第一使用者（Ub）與另一使用者（U）在體育或棋盤遊戲（board game）等中競爭；音樂遊戲，第一使用者（Ub）隨著音樂及時操作；動作遊戲，第一使用者（Ub）通過操作角色達到各種目的；搜索遊戲，第一使用者（Ub）通過操作角色搜索各個地方。

【0128】「遊樂價值」是一種用作遊玩遊戲的對價之有形或無形的價值。有形遊樂價值例如是物理獎牌（代幣）、金錢（硬幣）或票券。無形遊樂價值例如是電子獎牌、電子貨幣（電子金錢）、信用或積分。

【0129】遊樂價值的「使用」相當於消費遊樂價值，作為遊玩遊戲的對價、或是為了獲得獎勵的對價。使用遊樂價值作為獲得獎勵的對價的行為也被稱為「下注」。

【0130】「獎勵」是作為參加遊戲的對價賦予第二使用者（Ua）的價值。「獎勵」的種類可以是任意的，例如與使用者（U）使用的遊樂價值是同樣的遊樂價值是獎勵的一示例。但是第二使用者（Ua）為了參加遊戲而使用的遊樂價值的種類與賦予該第二使用者（Ua）的獎勵的種類也可以不同。例如使用者（U）可以在遊戲中使用的虛擬物體（例如道具或角色），或是此遊戲中可以使用的點數，也可以作為「獎勵」賦予第二使用者（Ua）。

又，遊玩特定的遊戲的權利，或是與遊戲相關連的物品等有形物體，也可以作為「獎勵」賦予第二使用者。

【0131】「根據遊戲的結果將獎勵賦予所述第二使用者（Ua）」是指第二使用者（Ua）的獎勵有無或是數量根據遊戲的結果而變化。例如，當第一使用者（Ub）在抽獎遊戲中獎時，第二使用者（Ua）將獲得獎勵，當第一使用者（Ub）抽獎遊戲落選時，不賦予第二使用者（Ua）獎勵。賦予第二使用者（Ua）的獎勵的數量，可以根據第二使用者（Ua）使用的遊樂價值的數量而變化，也可以是固定數量。

【0132】〔補充說明2〕

補充說明1的具體例（補充說明2），其中所述多個使用者（U）更包含與所述第一使用者（Ub）未登錄關係的第三使用者（U），由於所述第三使用者（U）與所述第一使用者（Ub）的關係而所述第三使用者（U）被允許針對所述遊戲進行的操作，與由於所述第二使用者（Ua）與所述第一使用者（Ub）的關係而所述第二使用者（Ua）被允許針對所述遊戲的操作相比，所述第三使用者（U）進行的操作較為受到限制。根據以上的態樣，通過登錄使用者（U）之間的關係來放寬對各使用者（U）允許的操作的限制。因此可以促進使用者（U）之間登錄關係。

【0133】「由於第三使用者（U）與第一使用者（Ub）的關係而第三使用者（U）被允許針對遊戲進行的操作，與由於第二使用者（Ua）與第一使用者（Ub）的關係而第二使用者（Ua）被允許針對遊戲的操作相比，第三使用者（U）進行的操作較為受到限制」指的是包括，例如在〔態樣1〕中，第三使用者（U）不被允許的操作，對於第二使用者（Ua）是被允許的操作，或是在〔態樣2〕中第二使用者（Ua）及第三使用者（U）雙方都被允許進行特定的操作，對於此操作的態樣或程度，第三使用者（U）跟第二

使用者（Ua）相比較為受到限制。作為態樣1的具體例可以預想，例如，對於第一使用者（Ub）所遊玩的遊戲，第二使用者（Ua）被允許參加而第三使用者（U）不被允許參加的型態，或是與第一使用者（Ub）之間的對話（訊息交換），第二使用者（Ua）被允許而第三使用者（U）不被允許的型態。又，作為態樣2的具體例可以預想，對於第一使用者（Ub）所遊玩的遊戲中，第三使用者可以使用的遊樂價值的數量被限制在預定值以下，而第二使用者可以使用超過預定值的遊樂價值的數量的型態。

【0134】〔補充說明3〕

補充說明2的具體例（補充說明3）中，所述遊戲為第一遊戲，所述參加處理部（32），針對所述第二使用者（Ua）允許使用所述第一遊戲的遊樂價值，以及允許使用所述第一使用者（Ub）所遊玩的第二遊戲的遊樂價值，針對所述第三使用者（U）允許使用所述第二遊戲的遊樂價值，不允許使用所述第一遊戲的遊樂價值。根據上述結構，使用者（U）可以通過登錄與第一使用者（Ub）的關係來參加第一使用者（Ub）的第一遊戲，並可以促進使用者（U）之間登錄關係。

【0135】〔補充說明4〕

補充說明2的具體例（補充說明3）中，所述遊戲為第一遊戲，所述參加處理部（32），當所述第一使用者（Ub）與所述第二使用者（Ua）之間登錄為雙向關係的情況下，允許所述第二使用者（Ua）使用所述第一遊戲的遊樂價值，以及允許使用所述第一使用者（Ub）所遊玩的第二遊戲的遊樂價值，當所述第一使用者（Ub）與所述第二使用者（Ua）之間登錄為單向關係的情況下，允許所述第二使用者（Ua）使用所述第二遊戲的遊樂價值，不允許所述第二使用者（Ua）使用所述第一遊戲的遊樂價值。以上的態樣中，第一使用者（Ub）及第二使用者（Ua）之間有登錄雙向關係時，第二

使用者（Ua）被允許使用第一遊戲的遊樂價值。即，可以促進使用者（U）之間登錄雙向關係。

【0136】補充說明4的具體例（補充說明5）中，其中所述參加處理部（32）響應於所述第一使用者（Ub）的所述第二遊戲遊玩結果，賦予所述第二使用者（Ua）第一獎勵，當所述第一使用者（Ub）與所述第二使用者（Ua）之間登錄為雙向關係的情況下，賦予所述第一使用者（Ub）與所述第二使用者（Ua）雙方所述第二獎勵，當所述第一使用者（Ub）與所述第二使用者（Ua）之間登錄為單向關係的情況下，賦予所述第一使用者（Ub）所述第二獎勵。根據上述態樣，當在第一使用者（Ub）和第二使用者（Ua）之間有登錄雙向關係時，賦予第一使用者（Ub）和第二使用者（Ua）第二獎勵。因此，促進使用者（U）登錄雙向關係的效果尤為顯著。

【0137】〔補充說明6〕

補充說明1至補充說明5任一項的具體例（補充說明六），其中多個使用者（U）更包括第四使用者（U），所述關係登錄部（31），在所述多個使用者中（U），提示在過去遊玩所述第一遊戲時與所述第四使用者（U）相關的兩個以上的使用者（U），在所述提示的兩個以上使用者（U）中，登錄所述第四使用者（U）所選擇的使用者（U）與所述第四使用者（U）的關係。根據以上的態樣，可以登錄各使用者（U）過去遊玩的遊戲中相關的使用者（U）之間的關係。

【0138】〔補充說明7〕

補充說明1至補充說明6任一項的具體例（補充說明7）的遊戲系統（1），其中具有狀況通知部（33），通知所述第二使用者（Ua）所述第一使用者（Ub）遊玩所述第一遊戲的進度。根據以上方面，第二使用者（Ua）可以在確認第一使用者（Ub）玩的遊戲的狀態的同時參加遊戲。例如，第二使

用者（Ua）可以在確認第一使用者（Ub）的遊戲狀態的同時決定遊樂價值的使用量（下注量）。

【0139】〔補充說明8〕

補充說明1至補充說明7任一項的具體例（補充說明8）中，其中當所述第二使用者（Ua）指示預約參加的情況下，所述參加處理部（32）在執行所述接受處理（R1）後，在所述第二使用者（Ua）開始使用（例如，登入）所述遊戲系統的情況下，執行所述賦予處理（R2）。即，第一使用者（Ub）的遊戲進行期間內，第二使用者（Ua）不一定要正在使用遊戲系統（1）。例如，第二使用者（Ua）指示預約參加後回家，例如明天以後再開始使用遊戲系統（1）後，可以根據此遊戲的結果獲得獎勵。

【0140】〔補充說明9〕

補充說明1至補充說明8任一項的具體例（補充說明9）中，其中在所述參加處理部（32）中，響應於所述第一使用者（Ub）與所述第二使用者（Ua）是使用一個遊戲裝置（10），還是使用一個設施內不同的遊戲裝置（10），或者使用不同設施中的遊戲裝置（10），而變化所述參加處理的態樣。根據以上的態樣，能夠根據第一使用者（Ub）和第二使用者（Ua）使用的遊戲裝置（10）的位置關係，使參加處理的方式多樣化。

【0141】〔補充說明10〕

「參加處理的態樣」是與參加處理相關的條件或方法。補充說明9的具體例（補充說明10）中與參加處理相關的條件的示例是，例如第二使用者可使用的遊樂價值的數量的最大值（即最大下注數），或者是賦予該第二使用者的獎勵的數量的範圍或條件（例如與遊樂價值的使用量的關係）。此外，與參加處理相關的方法，例如參加處理相關的視覺或聽覺效果的方法。

【0142】〔補充說明11〕

本發明的一態樣（補充說明11）的遊戲控制方法，其中：登錄多個使用者（U）之間的關係，並執行參加處理，其中參加處理包含：接受處理（R1），在多個使用者（U）中，從已登錄與第一使用者（Ub）之關係的第二使用者（Ua）接受第一使用者（Ub）所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及賦予處理（R2），響應於所述第一使用者（Ub）所遊玩之所述遊戲的結果，賦予所述第二使用者（Ua）獎勵。

【0143】〔補充說明12〕

本發明的一態樣（補充說明12）的程式，是一種使電腦系統作為以下各部發揮作用的程式，具有：關係登錄部（31），登錄包含多個使用者（U）之間的關係；以及參加處理部（32），執行參加處理，其中參加處理包含：接受處理（R2），在多個使用者（U）中，從已登錄與第一使用者（Ub）之關係的第二使用者（Ua）接受所述第一使用者（Ub）所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及賦予處理（R2），響應於所述第一使用者（Ub）所遊玩之所述遊戲的結果賦予所述第二使用者（Ua）獎勵。

【符號說明】

【0144】

- 1: 遊戲系統
- 2: 通訊網路
- 10、10a、10b: 遊戲裝置
- 11: 控制裝置
- 12: 儲存裝置
- 13: 通訊裝置
- 14: 操作裝置

15: 顯示裝置

16: 抽獎裝置

17: 接受裝置

20: 控制系統

21: 控制裝置

22: 儲存裝置

23: 通訊裝置

31: 關係登錄部

32: 參加處理部

33: 狀態通知部

G: 遊玩畫面

G1: 遊戲圖像

G2: 角色

F1: 關注圖像

F2: 關係圖像

L1: 候選列表

L2: 朋友列表

U、Ua、Ub、Uc: 使用者

S: 處理

R1: 接受處理

R2: 賦予處理

N1: 第一組

N2: 第二組

N: 抽獎號碼、選擇號碼

Q1:普通參加處理

Q2: 特別參加處理

X: 使用者資料

x1: 識別資訊

x2: 遊戲資料

x3: 狀態資訊

x4: 關係資訊

x5: 交流點數

x6: 候選資訊

x41: 關注資訊

x42: 關注者資訊

Zb: 使用量

Zp: 獎勵量

【發明申請專利範圍】

【請求項1】一種遊戲系統，具有：

關係登錄部，登錄包含第一使用者及第二使用者的多個使用者之間的關係；

以及

參加處理部，執行參加處理，其中參加處理包含：

接受處理，從已登錄與該第一使用者之關係的該第二使用者接受該第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及

賦予處理，響應於該第一使用者所遊玩之該遊戲的結果，賦予該第二使用者獎勵；

其中該多個使用者更包含與該第一使用者未登錄關係的第三使用者，

由於該第三使用者與該第一使用者的關係而該第三使用者被允許針對該遊戲進行的操作，與由於該第二使用者與該第一使用者的關係而該第二使用者被允許針對該遊戲的操作相比，該第三使用者進行的操作較為受到限制；

其中該遊戲為第一遊戲，

該參加處理部，

針對該第二使用者允許使用該第一遊戲的遊樂價值，以及允許使用該第一使用者所遊玩的第二遊戲的遊樂價值，

針對該第三使用者允許使用該第二遊戲的遊樂價值，不允許使用該第一遊戲的遊樂價值。

【請求項2】一種遊戲系統，具有：

關係登錄部，登錄包含第一使用者及第二使用者的多個使用者之間的關係；

以及

參加處理部，執行參加處理，其中參加處理包含：

接受處理，從已登錄與該第一使用者之關係的該第二使用者接受該第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及

賦予處理，響應於該第一使用者所遊玩之該遊戲的結果，賦予該第二使用者獎勵；

其中該遊戲為第一遊戲，

該參加處理部，

當該第一使用者與第二使用者之間登錄為雙向關係的情況下，允許該第二使用者使用該第一遊戲的遊樂價值，以及允許使用該第一使用者所遊玩的第二遊戲的遊樂價值，

當該第一使用者與第二使用者之間登錄為單向關係的情況下，允許該第二使用者使用該第二遊戲的遊樂價值，不允許該第二使用者使用該第一遊戲的遊樂價值。

【請求項3】 一種遊戲系統，具有：

關係登錄部，登錄包含第一使用者及第二使用者的多個使用者之間的關係；
以及

參加處理部，執行參加處理，其中參加處理包含：

接受處理，從已登錄與該第一使用者之關係的該第二使用者接受該第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及

賦予處理，響應於該第一使用者所遊玩之該遊戲的結果，賦予該第二使用者獎勵；

其中當該第二使用者指示預約參加的情況下，該參加處理部在執行該接受處理後，在該第二使用者開始使用該遊戲系統的情況下，執行該賦予處理。

【請求項4】一種遊戲系統，具有：

關係登錄部，登錄包含第一使用者及第二使用者的多個使用者之間的關係；以及

參加處理部，執行參加處理，其中參加處理包含：

接受處理，從已登錄與該第一使用者之關係的該第二使用者接受該第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及

賦予處理，響應於該第一使用者所遊玩之該遊戲的結果，賦予該第二使用者獎勵；

其中在該參加處理部中，響應於該第一使用者與該第二使用者是使用一個遊戲裝置，還是使用一個設施內不同的遊戲裝置，或者使用不同設施中的遊戲裝置，而變化該參加處理的態樣。

【請求項5】一種由電腦系統實現的遊戲控制方法，其中：登錄多個使用者之間的關係，並執行參加處理，其中參加處理包含：

接受處理，在多個使用者中，從已登錄與第一使用者之關係的第二使用者接受第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及

賦予處理，響應於該第一使用者所遊玩之該遊戲的結果，賦予該第二使用者獎勵；

其中該多個使用者更包含與該第一使用者未登錄關係的第三使用者，

由於該第三使用者與該第一使用者的關係而該第三使用者被允許針對該遊戲進行的操作，與由於該第二使用者與該第一使用者的關係而該第二使用者被允許針對該遊戲的操作相比，該第三使用者進行的操作較為受到限制；

其中該遊戲為第一遊戲，

該參加處理部，

針對該第二使用者允許使用該第一遊戲的遊樂價值，以及允許使用該第一使用者所遊玩的第二遊戲的遊樂價值，

針對該第三使用者允許使用該第二遊戲的遊樂價值，不允許使用該第一遊戲的遊樂價值。

【請求項6】一種由電腦系統實現的遊戲控制方法，其中：登錄多個使用者之間的關係，並執行參加處理，其中參加處理包含：

接受處理，在多個使用者中，從已登錄與第一使用者之關係的第二使用者接受第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及

賦予處理，響應於該第一使用者所遊玩之該遊戲的結果，賦予該第二使用者獎勵；

其中該遊戲為第一遊戲，

該參加處理部，

當該第一使用者與第二使用者之間登錄為雙向關係的情況下，允許該第二使用者使用該第一遊戲的遊樂價值，以及允許使用該第一使用者所遊玩的第二遊戲的遊樂價值，

當該第一使用者與第二使用者之間登錄為單向關係的情況下，允許該第二使用者使用該第二遊戲的遊樂價值，不允許該第二使用者使用該第一遊戲的遊樂價值。

【請求項7】一種由電腦系統實現的遊戲控制方法，其中：登錄多個使用者之間的關係，並執行參加處理，其中參加處理包含：

接受處理，在多個使用者中，從已登錄與第一使用者之關係的第二使用者接受第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及

賦予處理，響應於該第一使用者所遊玩之該遊戲的結果，賦予該第二使用者獎勵；

其中當該第二使用者指示預約參加的情況下，該參加處理部在執行該接受處理後，在該第二使用者開始使用該遊戲系統的情況下，執行該賦予處理。

【請求項8】一種由電腦系統實現的遊戲控制方法，其中：登錄多個使用者之間的關係，並執行參加處理，其中參加處理包含：

接受處理，在多個使用者中，從已登錄與第一使用者之關係的第二使用者接受第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及

賦予處理，響應於該第一使用者所遊玩之該遊戲的結果，賦予該第二使用者獎勵；

其中在該參加處理部中，響應於該第一使用者與該第二使用者是使用一個遊戲裝置，還是使用一個設施內不同的遊戲裝置，或者使用不同設施中的遊戲裝置，而變化該參加處理的態樣。

【請求項9】一種使電腦系統作為以下各部發揮作用的程式：

關係登錄部，登錄包含多個使用者之間的關係；以及

參加處理部，執行參加處理，其中參加處理包含：

接受處理，在多個使用者中，從已登錄與第一使用者之關係的第二使用者接受第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及

賦予處理，響應於該第一使用者所遊玩之該遊戲的結果賦予該第二使用者獎勵；

其中該多個使用者更包含與該第一使用者未登錄關係的第三使用者，

由於該第三使用者與該第一使用者的關係而該第三使用者被允許針對該遊戲進行的操作，與由於該第二使用者與該第一使用者的關係而該第二使用者被允許針對該遊戲的操作相比，該第三使用者進行的操作較為受到限制；

其中該遊戲為第一遊戲，

該參加處理部，

針對該第二使用者允許使用該第一遊戲的遊樂價值，以及允許使用該第一使用者所遊玩的第二遊戲的遊樂價值，

針對該第三使用者允許使用該第二遊戲的遊樂價值，不允許使用該第一遊戲的遊樂價值。

【請求項10】 一種使電腦系統作為以下各部發揮作用的程式：

關係登錄部，登錄包含多個使用者之間的關係；以及

參加處理部，執行參加處理，其中參加處理包含：

接受處理，在多個使用者中，從已登錄與第一使用者之關係的第二使用者接受第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及

賦予處理，響應於該第一使用者所遊玩之該遊戲的結果賦予該第二使用者獎勵；

其中該遊戲為第一遊戲，

該參加處理部，

當該第一使用者與第二使用者之間登錄為雙向關係的情況下，允許該第二使用者使用該第一遊戲的遊樂價值，以及允許使用該第一使用者所遊玩的第二遊戲的遊樂價值，

當該第一使用者與第二使用者之間登錄為單向關係的情況下，允許該第二使用者使用該第二遊戲的遊樂價值，不允許該第二使用者使用該第一遊戲的遊樂價值。

【請求項11】一種使電腦系統作為以下各部發揮作用的程式：

關係登錄部，登錄包含多個使用者之間的關係；以及

參加處理部，執行參加處理，其中參加處理包含：

接受處理，在多個使用者中，從已登錄與第一使用者之關係的第二使用者接受第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及

賦予處理，響應於該第一使用者所遊玩之該遊戲的結果賦予該第二使用者獎勵；

其中當該第二使用者指示預約參加的情況下，該參加處理部在執行該接受處理後，在該第二使用者開始使用該遊戲系統的情況下，執行該賦予處理。

【請求項12】一種使電腦系統作為以下各部發揮作用的程式：

關係登錄部，登錄包含多個使用者之間的關係；以及

參加處理部，執行參加處理，其中參加處理包含：

接受處理，在多個使用者中，從已登錄與第一使用者之關係的第二使用者接受第一使用者所遊玩之遊戲的遊樂價值的使用；以及

賦予處理，響應於該第一使用者所遊玩之該遊戲的結果賦予該第二使用者獎勵；

其中在該參加處理部中，響應於該第一使用者與該第二使用者是使用一個遊戲裝置，還是使用一個設施內不同的遊戲裝置，或者使用不同設施中的遊戲裝置，而變化該參加處理的態樣。

【發明圖式】

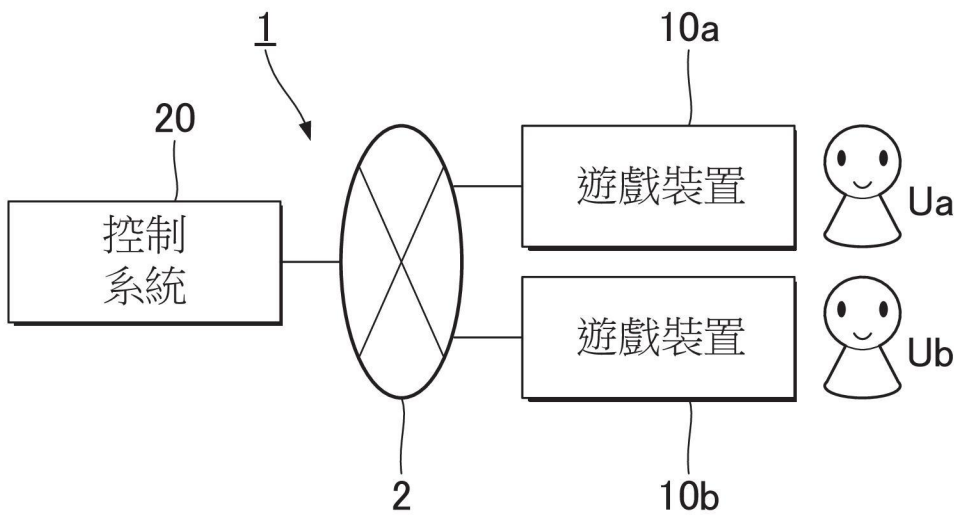


圖 1

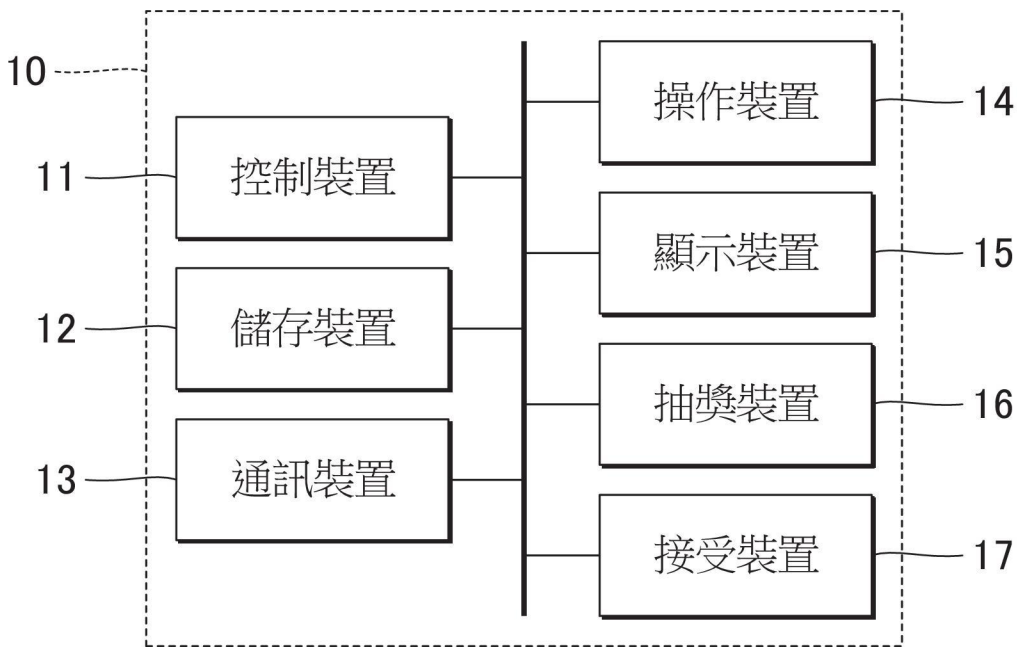


圖 2

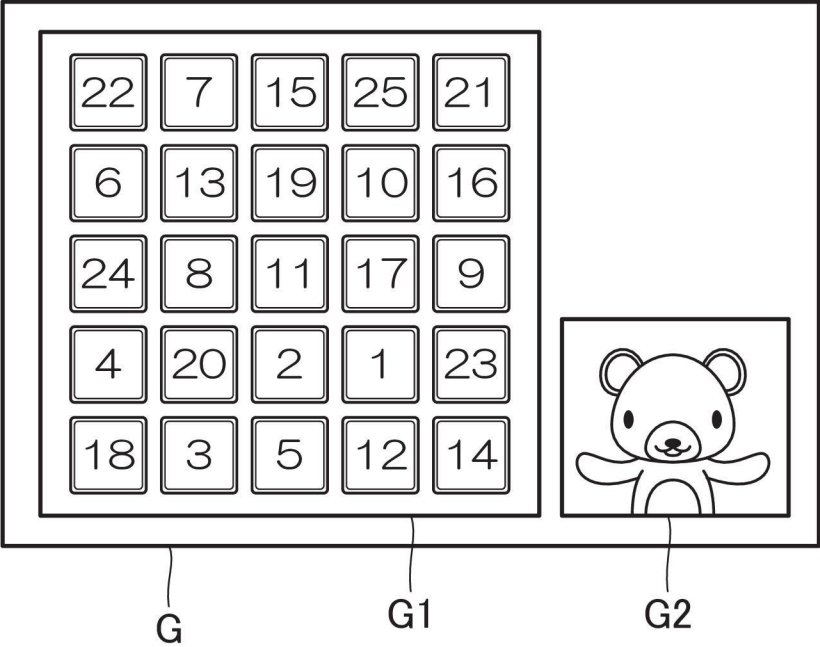


圖 3

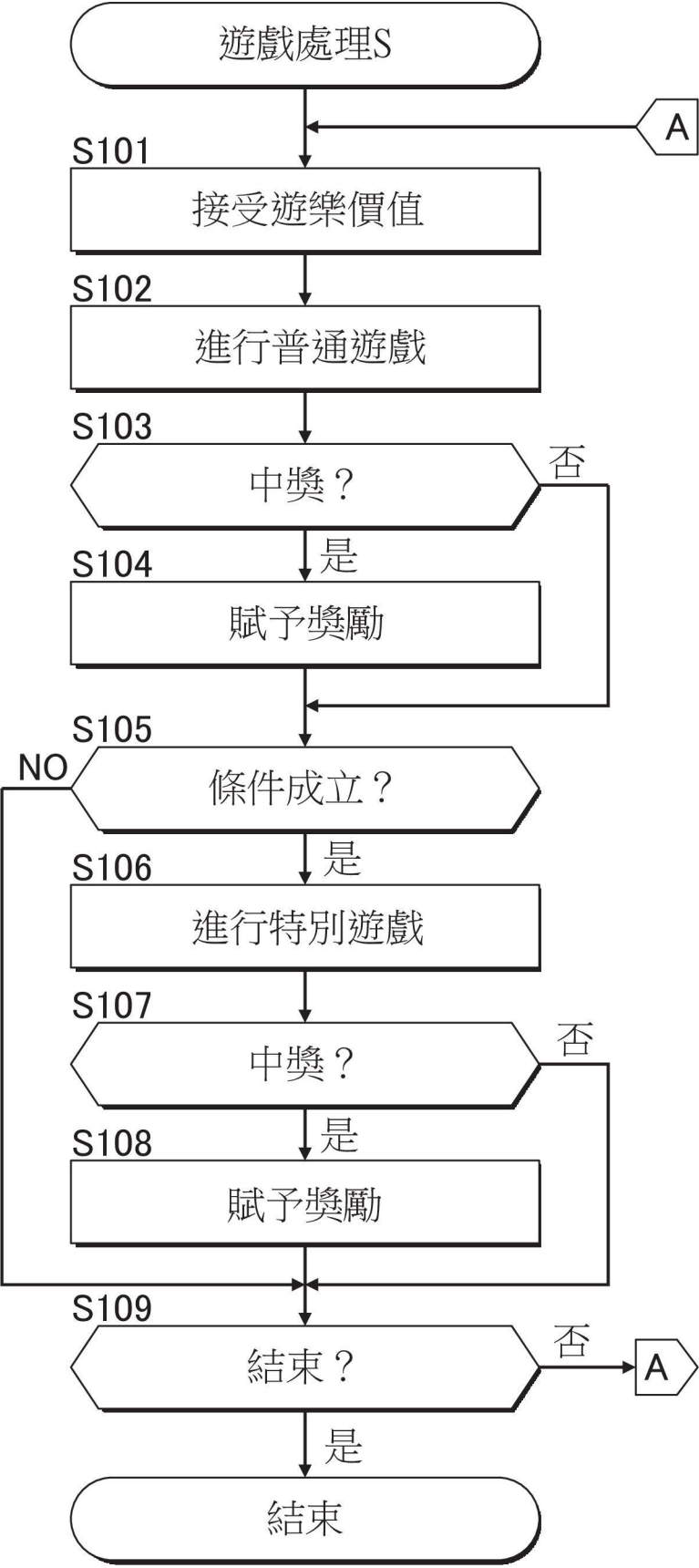


圖 4

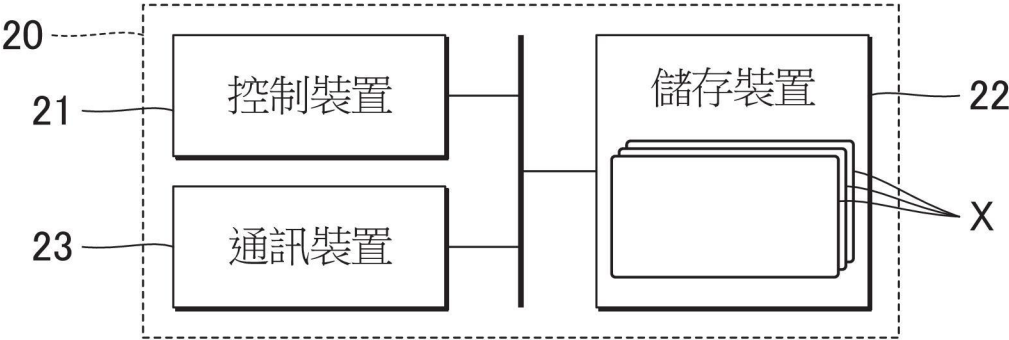


圖 5

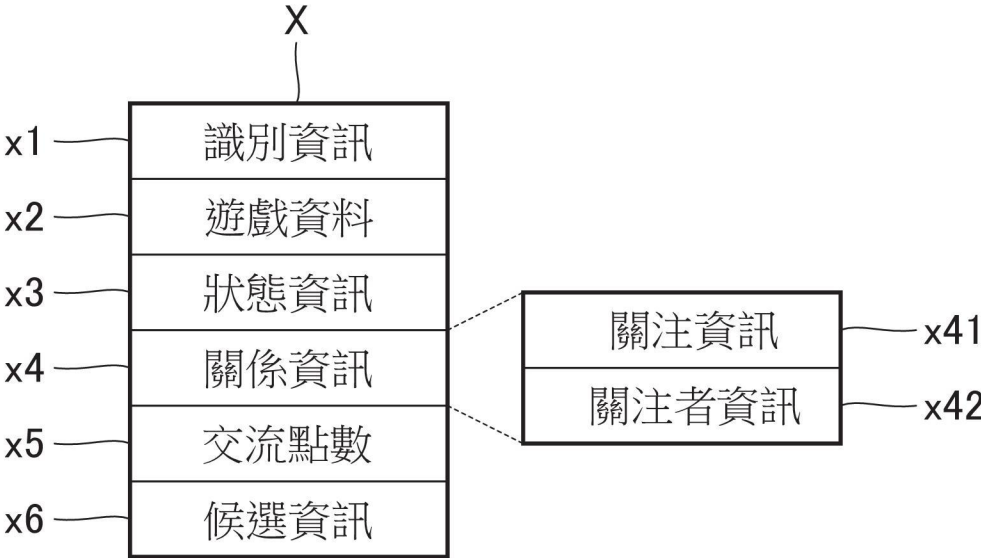


圖 6



圖 7

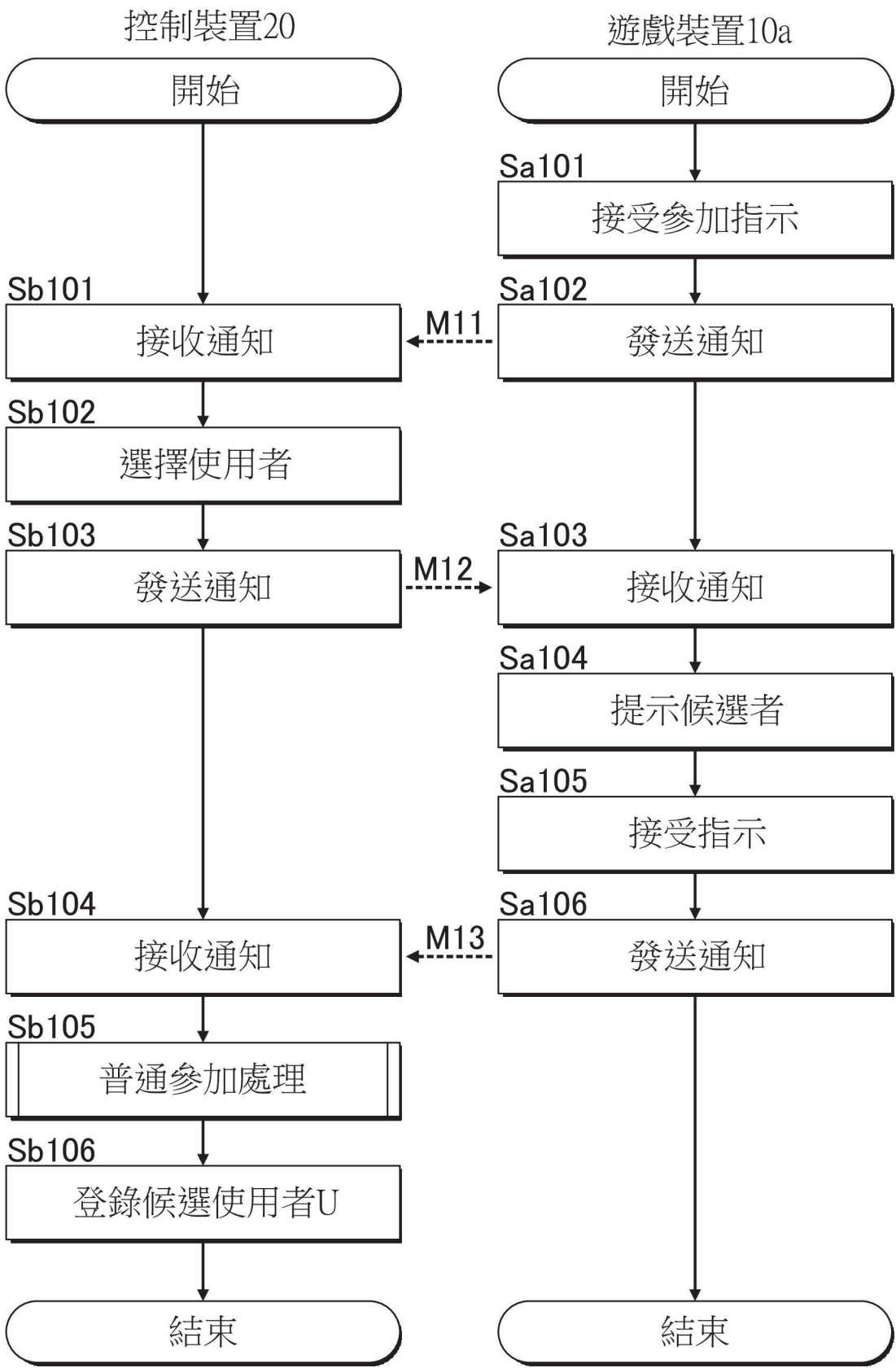


圖 8

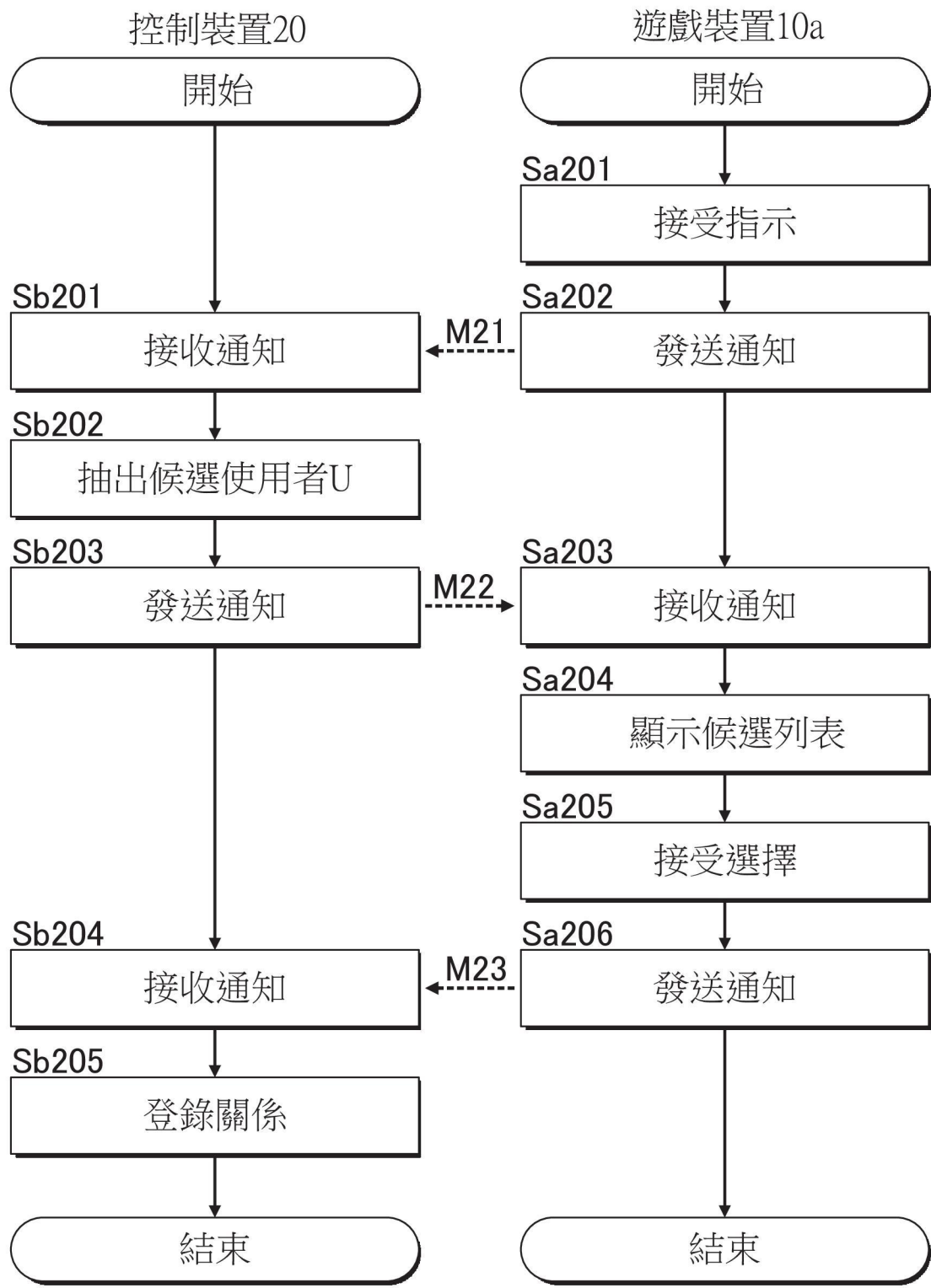


圖 9

x2

x3

x5

玩家名	角色名	店舖名	點數	關係
XXX	AAA	aaa店	56	 F1
YYY	BBB	bbb店	38	—
ZZZ	CCC	ccc店	82	—
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮ L1

圖 10

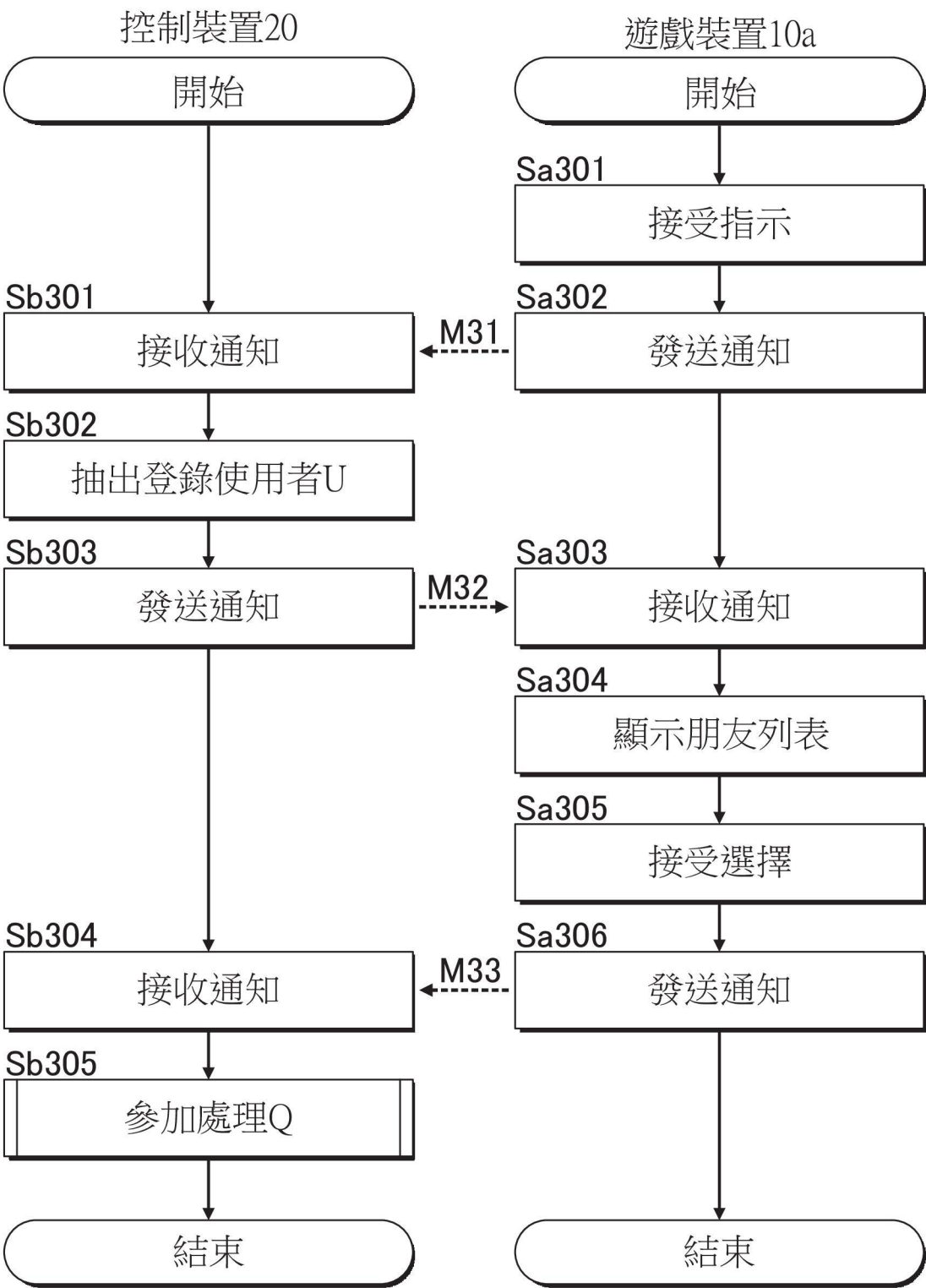


圖 11

x2		x3	x5		
玩家名	角色名	店舖名	點數	關係	
XXX	AAA	aaa店	56	☹	F2
YYY	BBB	bbb店	38	☺	F2
ZZZ	CCC	ccc店	82	☺	F2
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	L2

☹：單向朋友關係
☺：雙向朋友關係

圖12

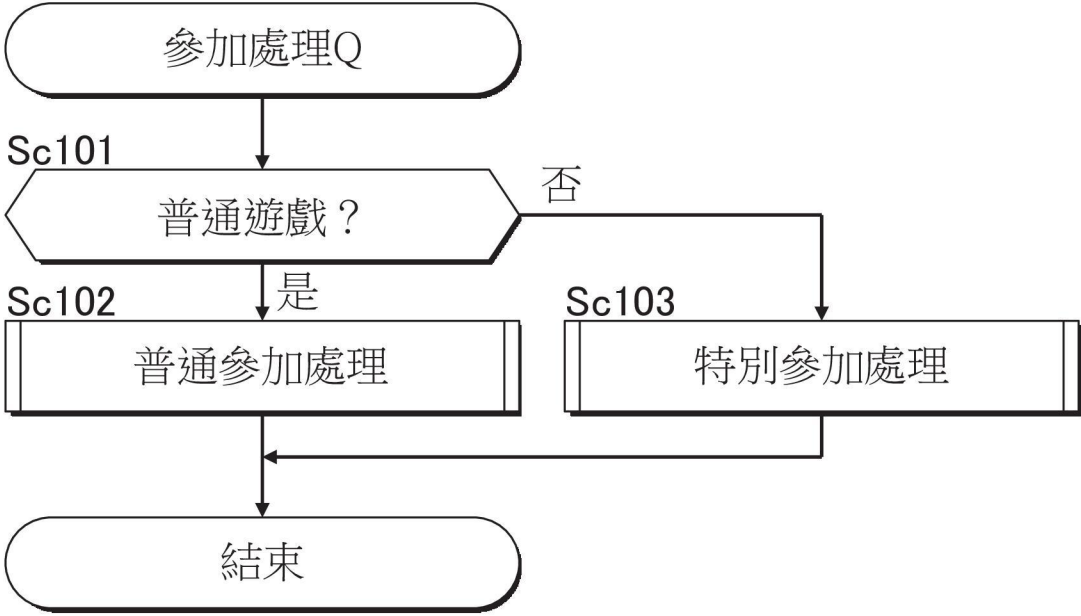


圖13

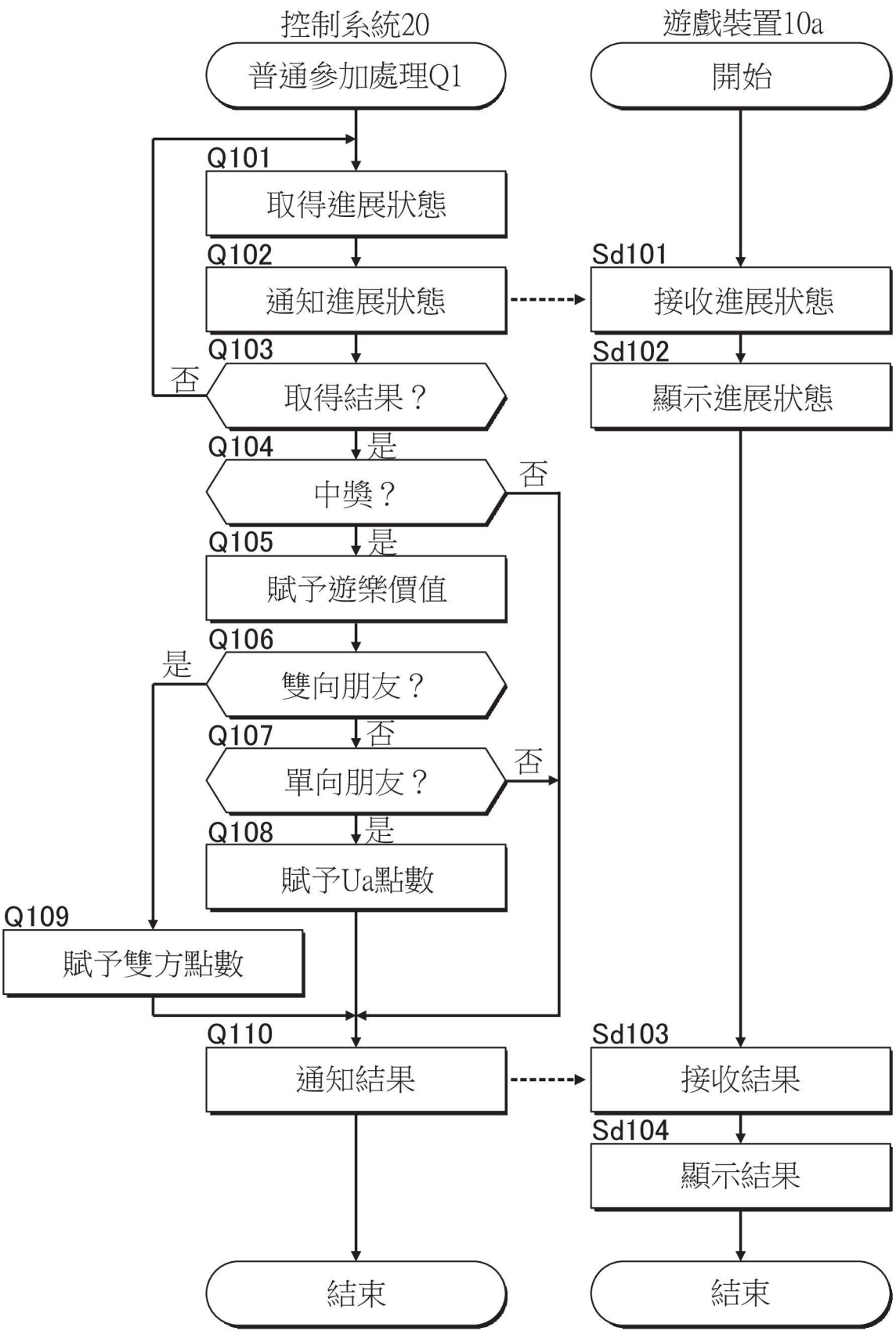


圖14

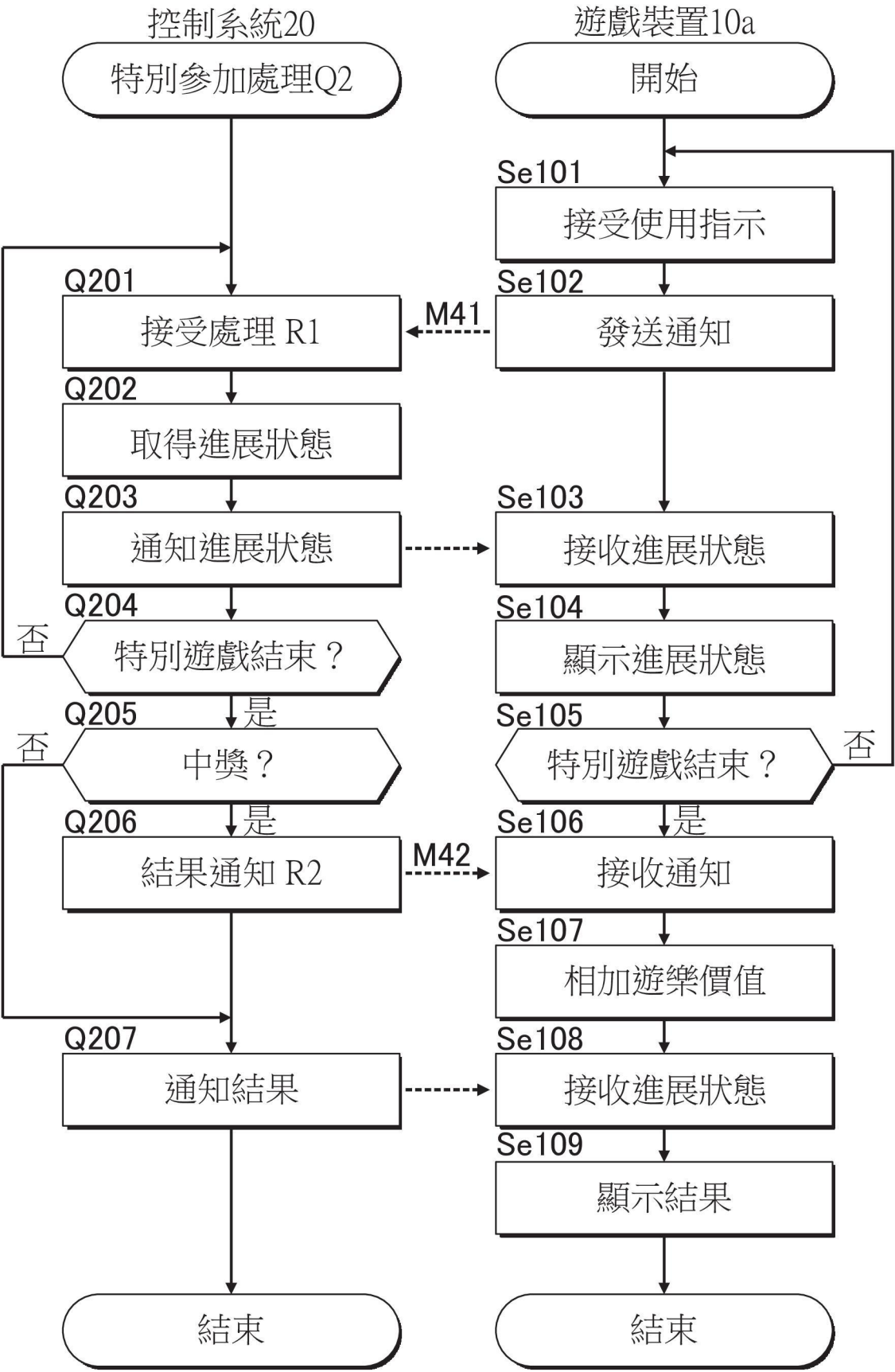


圖 15

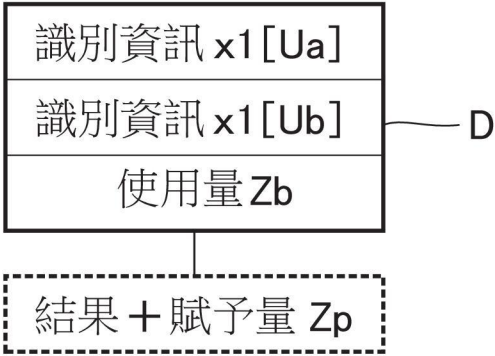


圖 16

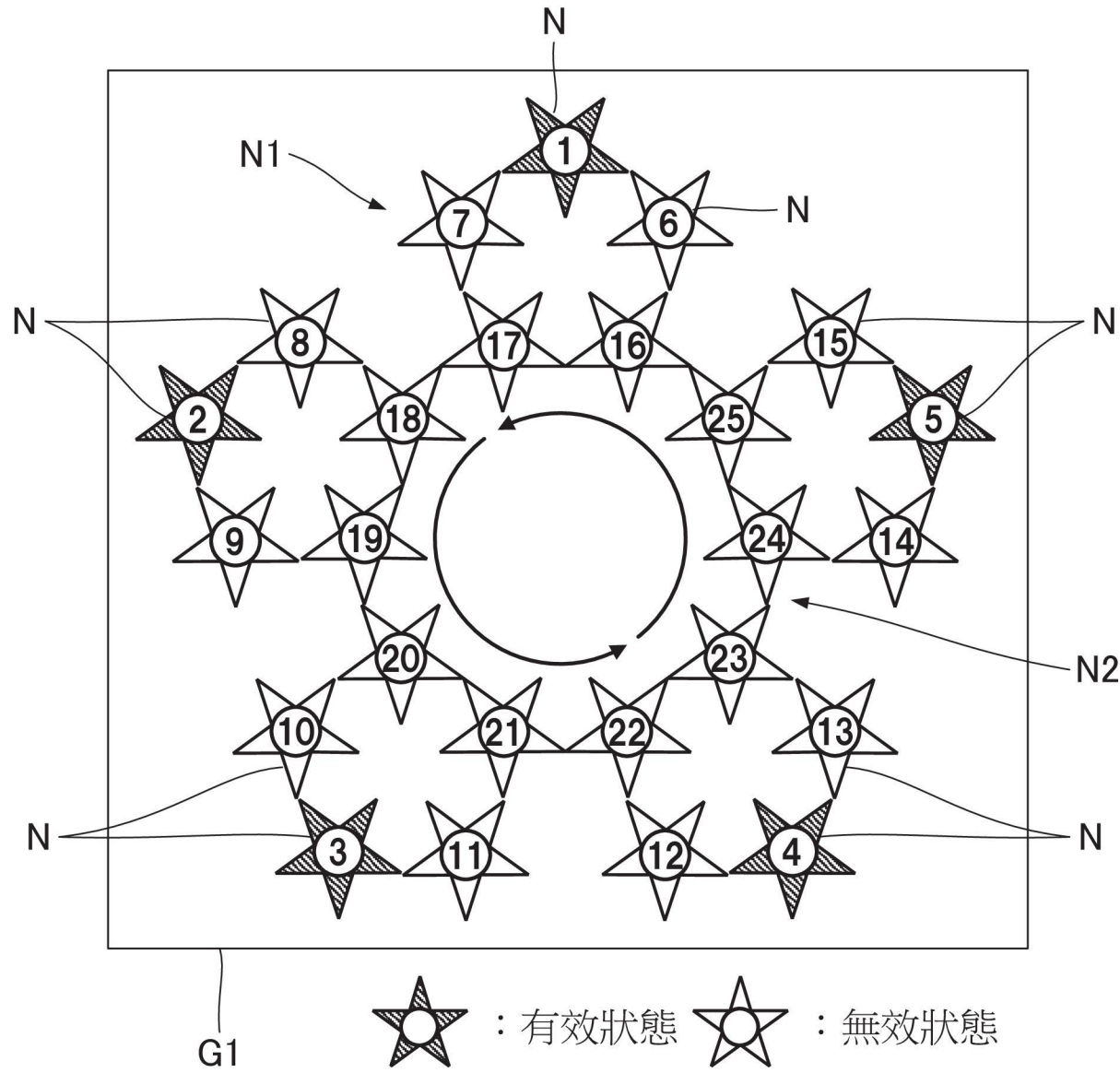


圖 17

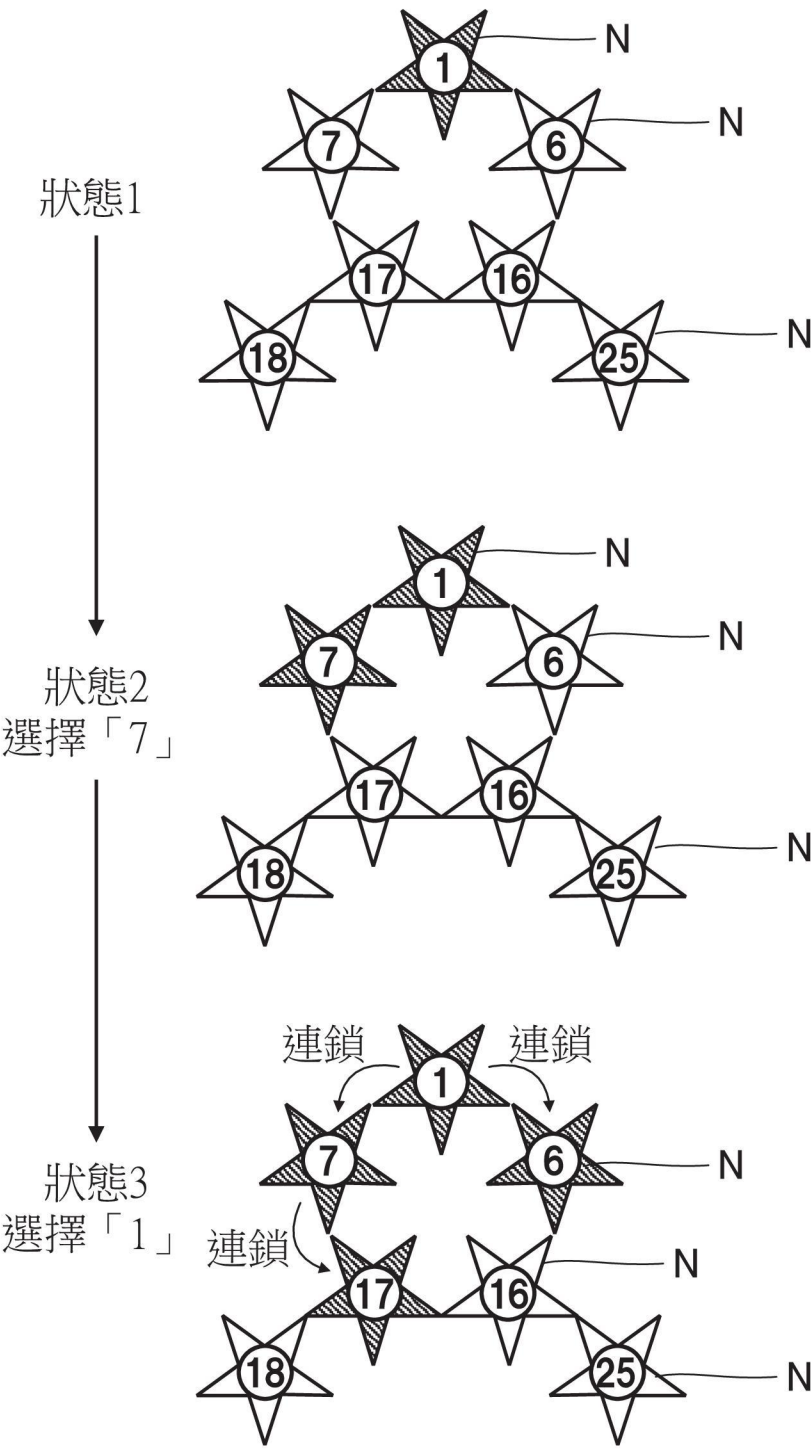


圖18