

【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22年5月20日(2010.5.20)

【公開番号】特開2008-259711(P2008-259711A)

【公開日】平成20年10月30日(2008.10.30)

【年通号数】公開・登録公報2008-043

【出願番号】特願2007-105352(P2007-105352)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 C

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 M

【手続補正書】

【提出日】平成22年4月6日(2010.4.6)

【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】

コンピュータを、ゲーム空間上の仮想的な市場に、プレーヤによって制御されるキャラクタを登場させ、前記キャラクタの前記仮想的な市場における売買対象物の売買動作によって前記キャラクタとは異なる他のキャラクタとの間で対戦を行わせるゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記売買対象物の値動きに関するデータを記憶する値動きデータ記憶手段と、

前記値動きデータ記憶手段によって記憶された前記データに基づいて前記売買対象物の値動きを表示手段に表示させる表示制御手段と、

前記プレーヤによって操作され、前記キャラクタに前記売買対象物の売買動作を行わせる操作手段と、

前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのそれぞれによる売買対象物の売買動作に基づいて当該キャラクタ及び当該他のキャラクタのそれぞれが保有する評価値を演算する演算手段と、

前記演算手段によって演算された前記評価値に基づいて、予め定める所定の勝敗条件から対戦の勝敗を判別する判別手段として機能させることを特徴とする、ゲームプログラム

。

【請求項 2】

コンピュータを、ゲーム空間上の仮想的な市場に、プレーヤによって制御されるキャラクタを登場させ、前記キャラクタの前記仮想的な市場における売買対象物の売買動作によって、通信可能な他のゲーム装置で制御される前記キャラクタとは異なる他のキャラクタとの間で通信によって対戦を行わせるゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記売買対象物の値動きに関するデータを記憶する値動きデータ記憶手段と、

前記値動きデータ記憶手段によって記憶された前記データに基づいて前記売買対象物の

値動きを表示手段に表示させる表示制御手段と、

前記プレイヤーによって操作され、前記キャラクタに前記売買対象物の売買動作を行わせる操作手段と、

前記キャラクタによる売買対象物の売買動作に基づいて当該キャラクタが保有する評価値を演算する演算手段と、

前記演算手段によって演算された前記評価値を前記他のゲーム装置に送信する送信手段と、

前記他のキャラクタによる売買対象物の売買動作に基づいて演算された当該他のキャラクタが保有する評価値を受信する受信手段と、

前記演算手段によって演算された前記評価値及び前記受信手段によって受信された前記評価値に基づいて、予め定める所定の勝敗条件から対戦の勝敗を判別する判別手段として機能させることを特徴とする、ゲームプログラム。

【請求項 3】

前記キャラクタ及び前記他のキャラクタには、それぞれの精神状態を模擬的に数値化した精神値が設定されており、

前記コンピュータを、

前記売買対象物の売買動作に基づいて前記精神値を増減させる精神値演算手段と、

所定値以下になった前記精神値を有する前記キャラクタ及び前記他のキャラクタの売買動作に所定の制限を加える制御を行う制御手段として機能させることを特徴とする、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記精神値演算手段は、

前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのいずれか一方による前記売買対象物の売買動作に基づいて前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのいずれか他方の精神値を増減させることを特徴とする、請求項 3 に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】

前記所定の制限は、

前記売買対象物の売買動作を禁止することを特徴とする、請求項 3 又は 4 に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記コンピュータを、

前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのそれぞれが前記売買対象物を売買したことにより保有する前記売買対象物の含み損を演算する含み損演算手段として機能させ、

前記精神値演算手段は、

前記含み損演算手段によって演算された前記含み損に基づいて、当該含み損を保有する前記キャラクタ及び前記他のキャラクタの前記精神値を減少させることを特徴とする、請求項 3 ないし 5 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 7】

前記キャラクタ及び前記他のキャラクタには、前記精神値を増減させるための第 1 特定技が設定されており、

前記精神値演算手段は、

前記第 1 特定技が発動されたことに基づいて、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのいずれか一方の精神値を増減させることを特徴とする、請求項 3 ないし 6 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記コンピュータを、

前記制限手段によって前記キャラクタによる売買動作に前記所定の制限がされた場合、所定の操作入力を受け付ける解除操作手段と、

前記解除操作手段によって所定の操作入力を受け付けられた際、前記キャラクタの前記所定の制限を解除する禁止解除手段として機能させることを特徴とする、請求項 3 ないし

7 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 9】

前記判別手段は、

前記キャラクタの評価値と前記他のキャラクタの評価値との大小で勝敗を判別すること
を特徴とする、請求項 1 ないし 8 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 10】

前記コンピュータを、

前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのそれぞれによる前記売買対象物の 1 回の売買
動作に基づいて、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのそれぞれが保有する取得値を
演算する取得値演算手段として機能させ、

前記評価値は、

前記取得値の一定期間における総計であることを特徴とする、請求項 1 ないし 9 のいづ
れかに記載のゲームプログラム。

【請求項 11】

前記キャラクタ及び前記他のキャラクタには、前記売買対象物の値動きに影響を与える
第 2 特定技が設定されており、

前記表示制御手段は、

前記第 2 特定技が発動された場合、前記データ及び予め設定されている補正データに基
づいて前記売買対象物の値動きを前記表示手段に表示させることを特徴とする、請求項 1
ないし 10 のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項 12】

コンピュータを、ゲーム空間上の仮想的な市場に、プレーヤによって制御されるキャラ
クタを登場させ、前記キャラクタの前記仮想的な市場における売買対象物の売買動作によ
って前記キャラクタとは異なる他のキャラクタとの間で対戦を行わせるゲーム装置として
機能させるためのゲームプログラムであって、

前記キャラクタ及び前記他のキャラクタには、それぞれの精神状態を模擬的に数値化し
た精神値がそれぞれ設定されており、

前記コンピュータを、

前記売買対象物の値動きに関するデータを記憶する値動きデータ記憶手段と、

前記値動きデータ記憶手段によって記憶された前記データに基づいて前記売買対象物の
値動きを表示手段に表示させる表示制御手段と、

前記プレーヤによって操作され、前記キャラクタに前記売買対象物の売買動作を行わせ
る操作手段と、

前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのいずれか一方による前記売買対象物の売買動
作に基づいて前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのいずれか他方の精神値を演算する
精神値演算手段と、

前記精神値演算手段によって演算された前記精神値に基づいて、予め定める所定の勝敗
条件から対戦の勝敗を判別する判別手段として機能させることを特徴とする、ゲームプロ
グラム。

【請求項 13】

コンピュータを、ゲーム空間上の仮想的な市場に、プレーヤによって制御されるキャラ
クタを登場させ、前記キャラクタの前記仮想的な市場における売買対象物の売買動作によ
って、通信可能な他のゲーム装置で制御される前記キャラクタとは異なる他のキャラクタ
との間で対戦を行わせるゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記キャラクタ及び前記他のキャラクタには、それぞれの精神状態を模擬的に数値化し
た精神値がそれぞれ設定されており、

前記売買対象物の値動きに関するデータを記憶する値動きデータ記憶手段と、

前記値動きデータ記憶手段によって記憶された前記データに基づいて前記売買対象物の
値動きを表示手段に表示させる表示制御手段と、

前記プレーヤによって操作され、前記キャラクタに前記売買対象物の売買動作を行わせる操作手段と、

前記キャラクタによる前記売買対象物の売買動作があった場合、その旨を前記他のゲーム装置に送信する第１送信手段と、

前記他のキャラクタによる前記売買対象物の売買動作があった旨を前記他のゲーム装置から受信する第１受信手段と、

前記第１受信手段によって受信された前記他のキャラクタによる前記売買対象物の売買動作があった旨に基づいて前記キャラクタの精神値を演算する精神値演算手段と、

前記精神値演算手段によって演算された前記キャラクタの精神値を前記他のゲーム装置に送信する第２送信手段と、

前記第１送信手段によって送信した前記キャラクタによる前記売買対象物の売買動作があった旨に基づいて演算された前記他のキャラクタの精神値を受信する第２受信手段と、

前記精神値演算手段によって演算された前記キャラクタの精神値及び前記第２受信手段によって受信された前記他のキャラクタの精神値に基づいて、予め定める所定の勝敗条件から対戦の勝敗を判別する判別手段として機能させることを特徴とする、ゲームプログラム。

【請求項１４】

前記コンピュータを、

前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのそれぞれが前記売買対象物を売買したことにより保有する前記売買対象物の含み損を演算する含み損演算手段として機能させ、

前記精神値演算手段は、

前記含み損演算手段によって演算された前記含み損に基づいて、当該含み損を保有する前記キャラクタ及び前記他のキャラクタの前記精神値を減少させることを特徴とする、請求項１２に記載のゲームプログラム。

【請求項１５】

前記キャラクタ及び前記他のキャラクタには、前記精神値を増減させるための第１特定技が設定されており、

前記精神値演算手段は、

前記第１特定技が発動されたことに基づいて、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのいずれか一方の精神値を増減させることを特徴とする、請求項１２又は１４に記載のゲームプログラム。

【請求項１６】

前記市場は前記ゲーム空間上の仮想的な株式市場である、請求項１ないし１５のいずれかに記載のゲームプログラム。

【請求項１７】

請求項１ないし１６のいずれかに記載のゲームプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項１８】

請求項１ないし１６のいずれかに記載のゲームプログラムを実行するコンピュータ。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】ゲームプログラム、記憶媒体及びゲームプログラムを実行するコンピュータ

【技術分野】

【０００１】

本発明は、プレーヤによる操作によってゲームが進行するゲーム装置をコンピュータで

実現するためのゲームプログラム、このゲームプログラムを記録した記憶媒体及びこのゲームプログラムを実行するコンピュータに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、プレーヤによる操作によってゲームが進行する種々のビデオゲームが提案されている。最近では、例えば株式市場、為替市場、先物取引市場等といった、ゲーム空間上の仮想的な売買市場にプレーヤが参加し、プレーヤが各市場における商品（売買対象物）を売買することにより、自己の保有金額が変動することを楽しむといった市場シミュレーションゲームが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【0003】

【特許文献1】特開2002-85837号公報

【0004】

このような市場シミュレーションゲームでは、現実の株式市場等における銘柄の名称、株価等のデータが、ある程度のタイムラグを経てゲーム装置に取得されるようになっている。すなわち、取得したデータは、現実の株式市場におけるデータではあるが、そのデータがタイムラグを有して取得されるため、タイムラグを有するデータを利用することにより、あたかも現実の株式市場における銘柄を売買しているような取引をゲーム空間上で行うことができる。

【0005】

上記市場シミュレーションゲームでは、プレーヤがゲーム空間上の仮想的な売買市場において商品を売買して自己の保有金額を変動させることにより、ゲームの面白さを提供している。ここで、本願出願人は、そのようなゲーム空間上の仮想的な売買市場において、対戦する相手を仮想的に登場させ、この仮想対戦相手と商品を売買し合うことにより勝敗を決定するといった対戦型ゲームの要素を、市場シミュレーションゲームに加えると、よりゲームを楽しめることができるのではないかと考えた。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

本願発明は、上記した事情のもとで考え出されたものであって、市場シミュレーションゲームをより面白みを持って行うことのできるゲームプログラム、このゲームプログラムを記録した記憶媒体及びこのゲームプログラムを実行するコンピュータを提供することを、その課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記の課題を解決するため、本願発明では、次の技術的手段を講じている。

【0008】

本願発明の第1の側面によって提供されるゲームプログラムは、コンピュータを、ゲーム空間上の仮想的な市場に、プレーヤによって制御されるキャラクタを登場させ、前記キャラクタの前記仮想的な市場における売買対象物の売買動作によって前記キャラクタとは異なる他のキャラクタとの間に対戦を行わせるゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、前記コンピュータを、前記売買対象物の値動きに関するデータを記憶する値動きデータ記憶手段と、前記値動きデータ記憶手段によって記憶された前記データに基づいて前記売買対象物の値動きを表示手段に表示させる表示制御手段と、前記プレーヤによって操作され、前記キャラクタに前記売買対象物の売買動作を行わせる操作手段と、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのそれぞれによる売買対象物の売買動作に基づいて当該キャラクタ及び当該他のキャラクタのそれぞれが保有する評価値を演算する演算手段と、前記演算手段によって演算された前記評価値に基づいて、予め定める所定の勝敗条件から対戦の勝敗を判別する判別手段として機能させることを特徴としている（請求項1）。

【0009】

この構成によれば、値動きデータ記憶手段によって記憶された売買対象物の値動きに関するデータに基づいて売買対象物の値動きが表示手段に表示されるので、プレーヤは、その表示を参照してキャラクタに売買対象物の売買動作を行わせることができる。そして、この売買動作に基づく評価値が演算され、演算された評価値と他のキャラクタによる売買対象物の売買動作に基づく評価値とが比較されて他のキャラクタとの対戦結果が判別される。したがって、このゲーム装置では、ゲーム空間上の仮想的な市場において他のキャラクタと売買対象物の売買をし合うことにより他のキャラクタと対戦することができ、市場シミュレーションゲームをより面白みを持って行うことができる。

【0010】

【0011】

【0012】

【0013】

【0014】

本願発明の第2の側面によって提供されるゲームプログラムは、コンピュータを、ゲーム空間上の仮想的な市場に、プレーヤによって制御されるキャラクタを登場させ、前記キャラクタの前記仮想的な市場における売買対象物の売買動作によって、通信可能な他のゲーム装置で制御される前記キャラクタとは異なる他のキャラクタとの間で通信によって対戦を行わせるゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、前記コンピュータを、前記売買対象物の値動きに関するデータを記憶する値動きデータ記憶手段と、前記値動きデータ記憶手段によって記憶された前記データに基づいて前記売買対象物の値動きを表示手段に表示させる表示制御手段と、前記プレーヤによって操作され、前記キャラクタに前記売買対象物の売買動作を行わせる操作手段と、前記キャラクタによる売買対象物の売買動作に基づいて当該キャラクタが保有する評価値を演算する演算手段と、前記演算手段によって演算された前記評価値を前記他のゲーム装置に送信する送信手段と、前記他のキャラクタによる売買対象物の売買動作に基づいて演算された当該他のキャラクタが保有する評価値を受信する受信手段と、前記演算手段によって演算された前記評価値及び前記受信手段によって受信された前記評価値に基づいて、予め定める所定の勝敗条件から対戦の勝敗を判別する判別手段として機能させることを特徴としている（請求項2）。

【0015】

好ましい実施の形態によれば、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタには、それぞれの精神状態を模擬的に数値化した精神値が設定されており、前記コンピュータを、前記売買対象物の売買動作に基づいて前記精神値を増減させる精神値演算手段と、所定値以下になった前記精神値を有する前記キャラクタ及び前記他のキャラクタの売買動作に所定の制限を加える制御を行う制御手段として機能させるとよい（請求項3）。

【0016】

好ましい実施の形態によれば、前記精神値演算手段は、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのいずれか一方による前記売買対象物の売買動作に基づいて前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのいずれか他方の精神値を増減させるとよい（請求項4）。

【0017】

好ましい実施の形態によれば、前記所定の制限は、前記売買対象物の売買動作を禁止するとよい（請求項5）。

【0018】

好ましい実施の形態によれば、前記コンピュータを、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのそれぞれが前記売買対象物を売買したことにより保有する前記売買対象物の含み損を演算する含み損演算手段として機能させ、前記精神値演算手段は、前記含み損演算手段によって演算された前記含み損に基づいて、当該含み損を保有する前記キャラクタ及び前記他のキャラクタの前記精神値を減少させるとよい（請求項6）。

【0019】

好ましい実施の形態によれば、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタには、前記精神値を増減させるための第1特定技が設定されており、前記精神値演算手段は、前記第1特

定技が発動されたことに基づいて、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのいずれか一方の精神値を増減させるとよい（請求項7）。

【0020】

好ましい実施の形態によれば、前記コンピュータを、前記制限手段によって前記キャラクタによる売買動作に前記所定の制限がされた場合、所定の操作入力を受け付ける解除操作手段と、前記解除操作手段によって所定の操作入力を受け付けられた際、前記キャラクタの前記所定の制限を解除する禁止解除手段として機能させるとよい（請求項8）。

【0021】

好ましい実施の形態によれば、前記判別手段は、前記キャラクタの評価値と前記他のキャラクタの評価値との大小で勝敗を判別するとよい（請求項9）。

【0022】

好ましい実施の形態によれば、前記コンピュータを、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのそれぞれによる前記売買対象物の1回の売買動作に基づいて、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのそれぞれが保有する取得値を演算する取得値演算手段として機能させ、前記評価値は、前記取得値の一定期間における総計であるとよい（請求項10）。

【0023】

好ましい実施の形態によれば、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタには、前記売買対象物の値動きに影響を与える第2特定技が設定されており、前記表示制御手段は、前記第2特定技が発動された場合、前記データ及び予め設定されている補正データに基づいて前記売買対象物の値動きを前記表示手段に表示させるとよい（請求項11）。

【0024】

本願発明の第3の側面によって提供されるゲームプログラムは、コンピュータを、ゲーム空間上の仮想的な市場に、プレーヤによって制御されるキャラクタを登場させ、前記キャラクタの前記仮想的な市場における売買対象物の売買動作によって前記キャラクタとは異なる他のキャラクタとの間に対戦を行わせるゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタには、それぞれの精神状態を模擬的に数値化した精神値がそれぞれ設定されており、前記コンピュータを、前記売買対象物の値動きに関するデータを記憶する値動きデータ記憶手段と、前記値動きデータ記憶手段によって記憶された前記データに基づいて前記売買対象物の値動きを表示手段に表示させる表示制御手段と、前記プレーヤによって操作され、前記キャラクタに前記売買対象物の売買動作を行わせる操作手段と、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのいずれか一方による前記売買対象物の売買動作に基づいて前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのいずれか他方の精神値を演算する精神値演算手段と、前記精神値演算手段によって演算された前記精神値に基づいて、予め定める所定の勝敗条件から対戦の勝敗を判別する判別手段として機能させることを特徴としている（請求項12）。

【0025】

本願発明の第4の側面によって提供されるゲームプログラムは、コンピュータを、ゲーム空間上の仮想的な市場に、プレーヤによって制御されるキャラクタを登場させ、前記キャラクタの前記仮想的な市場における売買対象物の売買動作によって、通信可能な他のゲーム装置で制御される前記キャラクタとは異なる他のキャラクタとの間に対戦を行わせるゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、前記コンピュータを、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタには、それぞれの精神状態を模擬的に数値化した精神値がそれぞれ設定されており、前記売買対象物の値動きに関するデータを記憶する値動きデータ記憶手段と、前記値動きデータ記憶手段によって記憶された前記データに基づいて前記売買対象物の値動きを表示手段に表示させる表示制御手段と、前記プレーヤによって操作され、前記キャラクタに前記売買対象物の売買動作を行わせる操作手段と、前記キャラクタによる前記売買対象物の売買動作があった場合、その旨を前記他のゲーム装置に送信する第1送信手段と、前記他のキャラクタによる前記売買対象物の売買動作があった旨を前記他のゲーム装置から受信する第1受信手段と、前記第1受信手段によって受信された前記他のキャラクタによる前記売買対象物の売買動作があった旨に基づいて前記キャラクタ

ラクタの精神値を演算する精神値演算手段と、前記精神値演算手段によって演算された前記キャラクタの精神値を前記他のゲーム装置に送信する第2送信手段と、前記第1送信手段によって送信した前記キャラクタによる前記売買対象物の売買動作があった旨に基づいて演算された前記他のキャラクタの精神値を受信する第2受信手段と、前記精神値演算手段によって演算された前記キャラクタの精神値及び前記第2受信手段によって受信された前記他のキャラクタの精神値に基づいて、予め定める所定の勝敗条件から対戦の勝敗を判別する判別手段として機能させることを特徴としている（請求項13）。

【0026】

好ましい実施の形態によれば、前記コンピュータを、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのそれぞれが前記売買対象物を売買したことにより保有する前記売買対象物の含み損を演算する含み損演算手段として機能させ、前記精神値演算手段は、前記含み損演算手段によって演算された前記含み損に基づいて、当該含み損を保有する前記キャラクタ及び前記他のキャラクタの前記精神値を減少させるとよい（請求項14）。

【0027】

好ましい実施の形態によれば、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタには、前記精神値を増減させるための第1特定技が設定されており、前記精神値演算手段は、前記第1特定技が発動されたことに基づいて、前記キャラクタ及び前記他のキャラクタのいずれか一方の精神値を増減させるとよい（請求項15）。

【0028】

好ましい実施の形態によれば、前記市場は前記ゲーム空間上の仮想的な株式市場であるとい（請求項16）。

【0029】

本願発明の第5の側面によって提供される記憶媒体は、本願発明の第1ないし第4の側面によって提供されるゲームプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能なものであることを特徴としている（請求項17）。本願発明の第6の側面によって提供されるコンピュータは、本願発明の第1ないし第4の側面によって提供されるゲームプログラムを実行することを特徴としている（請求項18）。

【0030】

本願発明のその他の特徴および利点は、添付図面を参照して以下に行う詳細な説明によって、より明らかとなる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0031】

以下、本願発明の好ましい実施の形態を、添付図面を参照して具体的に説明する。

【0032】

図1は、本願発明に係るゲームプログラムを実行可能なゲーム装置としての携帯型ビデオゲーム機の概略外観正面図である。図2は、図1に示す携帯型ビデオゲーム機の概略外観側面図である。なお、本携帯型ビデオゲーム機は折り畳み式であり、図1は携帯型ビデオゲーム機が開かれた状態を、図2は折り畳まれた状態をそれぞれ示している。

【0033】

携帯用ビデオゲーム機（以下、単に「ゲーム機」という。）1は、横長の薄型直方体形状を有する下側本体2及び上側本体3等から構成されている。下側本体2と上側本体3とは、図示しない一対のヒンジにより回動可能に連結されている。また、下側本体2と上側本体3とは、図示しない接続部を介して電氣的に接続されている。

【0034】

下側本体2には、正面中央に第1表示部4、その左側に電源ボタン7及び十字キー8、右側に操作ボタン9a、9b、10等が配置されている。第1表示部4の表示画面上には、透明のタッチパネル6が設けられている。

【0035】

上側本体3には、正面中央に第2表示部5、その左右にスピーカ11A、11B等が配置されている。また、下側本体2の背面には、図2に示すように、ゲームメディア33（

後述)を装着するためのメディア装着部12が配置されている。

【0036】

第1表示部4及び第2表示部5は、それぞれの表示画面にビデオゲームのタイトル画像、メニュー画像、及びゲームの進行画像等の各種画像を表示するための表示装置であり、例えば半透過型カラー液晶ディスプレイで構成され、略同一の表示画面を有している。

【0037】

タッチパネル6は、パネル面に多数の微小コンデンサ又は微小抵抗(いずれも図示せず)が格子状に配置されて構成されている。タッチパネル6は、パネル面をプレーヤが直接に手で触れたり専用のタッチペン13で触れたりすることで、表示画面上の接触位置を検出する周知の入力装置である。なお、タッチペン13は、未使用時には下側本体2の側面に設けられた図示しない収納スペースに収納される。

【0038】

各種操作ボタンは、プレーヤに操作されることによってプレーヤの指示を後述するCPUに伝達するものである。操作ボタンとしては、電源の入/切を行うための電源ボタン7、選択画面において各種の設定を選択入力するための十字キー8、ゲームの開始時に「ゲーム開始」を指令するための「START」ボタン9a、ゲーム開始時にゲームの動作モード等を選択するための「SELECT」ボタン9b、及び各種の設定を入力するための4つのボタン10等がある。

【0039】

プレーヤがメディア装着部12にゲームプログラム等が格納されているゲームメディア33をセットし、電源ボタン7を操作してゲーム機1の電源をオンすることにより、ゲームがスタートする。プレーヤは、タッチパネル6、十字キー8、操作ボタン9a, 9b, 10等を操作してビデオゲーム中の各種の設定等を行うことができる。

【0040】

ゲームメディア33には、ゲームを実行するためのゲームプログラム及びゲームデータが記憶されている。本実施形態に係るビデオゲームは、例えばプレーヤの分身として登場するキャラクタ(以下、「メインキャラクタ」という。)がゲーム空間上の仮想的な株式市場において売買対象物である銘柄(商品)を売買することにより楽しむことのできる市場アドベンチャーゲームである。

【0041】

この市場アドベンチャーゲームでは、メインキャラクタが株式市場において1人で株の売買を行う「ソロトレード」モードと、他のキャラクタ(以下、「対戦キャラクタ」という。)と一定条件下で銘柄を売買し合うことにより勝敗を決定する「バーサストレード」モードとが用意されている。本実施形態の特徴に係る部分は、主として上記「バーサストレード」モードに関する部分であり、この「バーサストレード」モードの詳細については後述する。なお、メインキャラクタは、プレーヤが操作することによって動作されるのに対し、対戦キャラクタは、後述するCPU21によって動作制御される。

【0042】

図3は、この発明が適用されるゲーム機1の内部構成を示すブロック図である。ゲーム機1は、CPU21、描画データ生成プロセッサ22、RAM23、ROM24、描画処理プロセッサ25、VRAM(video-RAM)26、D/Aコンバータ27、第1表示部4、第2表示部5、音声処理プロセッサ28、アンプ29、スピーカ11A, 11B、入力信号処理部30、タッチパネル6、操作部31、ドライバ32及びバス34等を備えている。

【0043】

CPU21、描画データ生成プロセッサ22、RAM23、ROM24、描画処理プロセッサ25、音声処理プロセッサ28、入力信号処理部30、操作部31及びドライバ32は、バス34によって相互にデータ伝送可能に接続されている。

【0044】

CPU21は、ゲーム機1の全体動作を制御するものである。CPU21は、メディア

装着部 1 2 にゲームメディア 3 3 が装着されると、ROM 2 4 に記憶された基本プログラムにしたがい、ドライバ 3 2 を介してゲームメディア 3 3 からゲームプログラム及びゲームデータを RAM 2 3 に書き込み、ゲーム開始状態に設定する。CPU 2 1 は、RAM 2 3 に読み込まれたゲームプログラムを実行するとともに、プレーヤによるタッチパネル 6 及び操作部 3 1 の操作にしたがって、ゲーム進行を統括的に処理する。CPU 2 1 は、この処理結果に応じて第 1 及び第 2 表示部 4 , 5 に画像（以下、「ゲーム画像」という。）を表示させ、スピーカ 1 1 A , 1 1 B に効果音等の音声を出させる。

【0045】

RAM 2 3 には、ドライバ 3 2 によってゲームメディア 3 3 から読み込まれたゲームプログラム及びゲームデータを格納するロードエリア（図示せず）と、CPU 2 1 がゲームプログラムを処理するためのワークエリア（図示せず）とが設定されている。RAM 2 3 のロードエリアには、ゲームの進行に応じて必要なゲームプログラムとゲームデータとがゲームメディア 3 3 から読み込まれる。

【0046】

ROM 2 4 には、ゲームメディア 3 3 に記憶されているゲームプログラム及びゲームデータの読み出しを制御する基本プログラムや、タッチパネル 6 又は操作部 3 1 からの操作信号に応じてゲーム画面や音声等を制御するための制御プログラム等が記憶されている。

【0047】

ゲームプログラムには、CPU 2 1 に実行させるための処理手順や各種命令等が含まれている。また、ゲームプログラムには、市場アドベンチャーゲームの「ソロトレード」モード及び「パーストレード」モード等における進行プログラム、各キャラクタの売買動作における保有金額の演算に関するプログラム、後述する「精神力」の値の演算に関するプログラム、後述する「専用技」の値の演算に関するプログラム、後述する「ダメージ玉」の演出処理に関するプログラム等が含まれる。

【0048】

ゲームデータには、ゲームに登場するキャラクタや背景の画像データ、キャラクタの属性データ（名前、性別、ゲームレベル、所持可能な専用技等のデータ）、専用技に関するデータ、ダメージ玉に関する表示データ、会話文等のテキストデータ、効果音やBGM等の音声データ、文字や記号によるメッセージデータ等が含まれている。また、ゲームデータには、仮想的な株式市場に関するデータ、すなわち銘柄の種類、銘柄の初期の株価、各銘柄の時間的变化（値動き）に関するデータ、移動平均線の時間的变化に関するデータ等が含まれる。

【0049】

描画データ生成プロセッサ 2 2 は、描画処理に必要な各種の演算処理を行うものである。描画データ生成プロセッサ 2 2 は、CPU 2 1 がタッチパネル 6 又は操作部 3 1 から送信された操作情報や画像データを描画データ生成プロセッサ 2 2 に供給すると、CPU 2 1 から供給される操作情報及び画像データに基づいて、描画に必要なデータ（カーソルと背景との位置関係等）を演算し、その演算結果を描画処理プロセッサ 2 5 に供給する。

【0050】

描画処理プロセッサ 2 5 は、CPU 2 1 の指示に応じて、第 1 及び第 2 表示部 4 , 5 に表示するゲーム画像の描画処理を主として行うものである。描画処理プロセッサ 2 5 は、ゲーム画像の各プログラムの画像（二次元画像）を生成し、第 1 及び第 2 表示部 4 , 5 に表示させる。CPU 2 1 は、タッチパネル 6 及び操作部 3 1 から出力されたプレーヤの操作内容に基づく操作信号に基づき、第 1 及び第 2 表示部 4 , 5 に表示すべき画像の内容を決定し、その内容に対して必要な描画データ（メインキャラクタや背景等の画像データ、会話文等のテキストデータ等）を描画データ生成プロセッサ 2 2 に生成させる。その後、CPU 2 1 は、描画データ生成プロセッサ 2 2 に生成された描画データを描画処理プロセッサ 2 5 に転送して描画処理を行わせる。

【0051】

VRAM 2 6 は、第 1 及び第 2 表示部 4 , 5 に表示される各コマの二次元画像の作成作

業を行うためのものであり、描画処理プロセッサ25に接続されている。VRAM26には、各コマの二次元画像のデータを格納するためのバッファ領域（以下、「スクリーンバッファ」という。）が2個設けられている。スクリーンバッファ26A、26Bは、同一のメモリ構造及びメモリ容量を有している。また、VRAM26は、スクリーンバッファ26A、26Bにゲーム画像を作成するための図示しない作業領域を有している。

【0052】

VRAM26に2つのスクリーンバッファ26A、26Bが設けられていることにより、第1及び第2表示部4、5への例えば1/60秒毎の各コマの描画処理をスムーズに行うことができる。例えば、単一の第1表示部4にゲーム画像を表示させるような描画処理の場合、一方のスクリーンバッファ26Aを用いて第1表示部4への表示処理を行っている間に、作業領域を用いて他方のスクリーンバッファ26Bにおいて次のコマの二次元画像のデータを生成する。この処理をスクリーンバッファ26Aとスクリーンバッファ26Bとの間で交互に行う。

【0053】

D/Aコンバータ27は、スクリーンバッファ26A、26Bから出力されるゲーム画像のデータをアナログ信号に変換して第1及び第2表示部4、5に出力する。また、D/Aコンバータ27は、スクリーンバッファ26A、26Bからのゲーム画像のデータの出力先を第1及び第2表示部4、5のいずれかに切り換えるスイッチ回路（図示せず）を備えている。このスイッチ回路の切り換えは、描画処理プロセッサ25によって制御される。

【0054】

音声処理プロセッサ28は、CPU21の指示によってゲームの進行に応じて効果音若しくはBGMの音響内容を決定し、その音響内容に対して音声データを作成するものである。音声処理プロセッサ28は、音声データに基づく音声信号をアンプ29に出力する。アンプ29は、受け取った音声信号を増幅した後にスピーカ11A、11Bに出力する。

【0055】

入力信号処理部30は、タッチパネル6から入力されるタッチ情報（センサである抵抗やコンデンサの変化情報）に基づいて第1表示部4のパネル面におけるタッチ位置を算出し、その算出結果をCPU21に出力する。

【0056】

操作部31は、図1に示す電源ボタン7、十字キー8、及び操作ボタン9a、9b、10を含み、プレーヤからの操作入力を受け付けて操作内容に応じた操作信号をCPU21に送信する。

【0057】

ドライバ32は、メディア装着部12に装着されたゲームメディア33から当該ゲームメディア33に記憶されたゲームプログラムやゲームデータ等を読み取るものである。

【0058】

次に、この市場アドベンチャーゲームの一つのモードである「バーサストレード」モードにおける表示画面について説明する。

【0059】

図4は、上記ゲーム機1に適用される市場アドベンチャーゲームの「バーサストレード」モードにおけるゲーム画像の一例を示す図である。図4(a)は、第2表示部5に表示されるゲーム画像を示し、図4(b)は、第1表示部4に表示されるゲーム画像を示す。なお、図4に示すゲーム画像は、同じタイミングで表示されるものである。

【0060】

「バーサストレード」モードは、プレーヤの分身となるメインキャラクタ（図4(b)のM参照）が、一定の条件を勝敗条件として対戦キャラクタ（図4(a)のV参照）と対戦するモードである。この「バーサストレード」モードでは、勝利条件が異なる複数種類のバトルゲームと、そのバトルゲームに登場する複数の対戦キャラクタVとが用意されている。各バトルゲームでは、複数の対戦キャラクタVのうち1人の対戦キャラクタVが登

場し、メインキャラクタMと1対1で勝負するようになっている。なお、各対戦キャラクタVは、売買の仕方にそれぞれ個性を有するように、またゲームレベルが異なるように予め作成されて設定されている。

【0061】

上記バトルゲームでは、その対戦を行うとき必要な参加金額が予め決められている。バトルゲームに勝利すると、メインキャラクタMは、一定の金額を取得することができる。メインキャラクタMは、バトルゲームに勝利して保有金額を増加させていくと、「トレーダーランク」と呼称されるゲームレベルが上昇する。「トレーダーランク」が上昇すると、「精神力」（後述）の最大値が増えたり、発動できる専用技（後述）の選択数が増えたりして、バトルゲームを有利に展開することができる。なお、上記保有金額は、特許請求の範囲に記載の「評価値」に相当するものである。また、キャラクタが1回の保有銘柄の売り動作で得られる金額は、特許請求の範囲に記載の「取得値」に相当するものである。

【0062】

プレーヤは、「バーサストレード」モードに移行すると、複数の対戦キャラクタVの中から任意の対戦キャラクタVを選択するようになっている。そして、プレーヤが任意の対戦キャラクタVを選択すると、複数種類のバトルゲームの中から所定のバトルゲームが自動的に選択されるようになっている。なお、メインキャラクタMのゲームレベルがある一定のレベルにならなければ、選択することができない対戦キャラクタVがあってもよい。また、プレーヤにより、複数種類のバトルゲームの中から任意のバトルゲームを選択することができるようにしてもよい。

【0063】

複数種類のバトルゲームは、例えば（1）一定期間において保有金額の大小で勝敗が決まるもの、（2）一定金額に先に到達したことで勝敗が決まるもの、（3）バトルゲームを複数回行いそのバトルゲームにおける勝敗数の大小で勝敗が決まるもの、（4）各キャラクタの対戦時の精神状態が模擬的に数値化されて示される「精神力」といった要素を導入し、この「精神力」の値によって勝敗が決まるもの等に概して分類されている。

【0064】

（1）の保有金額の大小で勝敗が決まるバトルゲームとしては、（a）例えば予め定める一定期間において売買対象物である1又は複数の銘柄（商品）を売買することにより、自己の保有金額が対戦キャラクタVの保有金額より多くなることを勝利条件としているもの（このバトルゲームは「スタンダード」と呼称される）、（b）1又は複数の銘柄を売買する場合に「買い操作」のみしかできないといった制約条件が付加されているもの（このバトルゲームは「ブルスタンダード」と呼称される）、（c）1又は複数の銘柄を売買する場合に、最初に特定の銘柄を売っておいて後で買ういわゆる「空売り」といった売買方法があるが、この「空売り」のみしかできない制約条件が付加されているもの（このバトルゲームは「ベアスタンダード」と呼称される）が挙げられる。

【0065】

さらに、（1）の保有金額の大小で勝敗が決まるバトルゲームとしては、（d）一方のキャラクタは「買い操作」のみ、他方のキャラクタは「売り操作」のみしかできないといった制約条件が付加されているもの（このバトルゲームは「ワンサイド」と呼称される）、（e）一定期間においてより多く損失したことを勝利条件としているもの（このバトルゲームは「クレイジーマカロフ」と呼称される）、（f）売買できる銘柄が一つに限定されるといった制約条件が付加されているもの（このバトルゲームは「ウエスタンホールデム」と呼称される）等が挙げられる。

【0066】

（2）の一定金額に先に到達したことで勝敗が決まるバトルゲームとしては、（g）例えばクリア条件の異なる3つのバトルゲームを先にクリアしたことを勝利条件としているもの（このバトルゲームは「トライアレア」と呼称される）、（h）一つの銘柄を例えば8回連続先に利確（保有する株式が取得当時の株価より上昇した価額にある状態で売却し、含み益を現金化すること（「利益確定売り」の略））したことを勝利条件としているも

の（このバトルゲームは「8ショット8キル」と呼称される）等が挙げられる。

【0067】

（3）の複数回のバトルゲームにおける勝敗数で勝敗が決まるバトルゲームとしては、（i）例えば3つの銘柄を用意し、一定期間においてそれぞれの銘柄について保有金額の大小を勝負し、勝利した銘柄の多いことを勝利条件としているもの（このバトルゲームは「3本の矢」と呼称される）、（j）複数種類のバトルゲームにクリア条件が設けられ、いずれかのキャラクタが先にクリア条件に失敗したとき相手側のキャラクタが勝利するもの（このバトルゲームは「エンドレス」と呼称される）等が挙げられる。

【0068】

さらに、（4）の「精神力」の値によって勝敗が決まるバトルゲームとしては、（k）保有金額の大小で勝敗を決定するのではなく、相手のキャラクタの「精神力」の値を先に「0」にすることを勝利条件として設定されているもの（このバトルゲームは「精神戦」と呼称される）が挙げられる。

【0069】

図4（b）に示す第1表示部4には、メインキャラクタM及び対戦キャラクタVが売買可能な銘柄とその株価とその銘柄の保有数とを表示する銘柄表示領域41が設けられている。第1表示部4には、銘柄表示領域41が3つ設けられている。なお、銘柄表示領域41内の右上部には、対戦キャラクタVの持ち株の単位数が表示され、その下部に、メインキャラクタMの持ち株の単位数が表示される。

【0070】

各銘柄表示領域41の左部には、メインキャラクタMが選択した銘柄を示す選択アイコン42が設けられている。選択アイコン42は、メインキャラクタMによって選択されると、通常黒色から緑色に変えられて表示される。メインキャラクタMは、この選択アイコン42によって選択された銘柄を売買することができ、選択された銘柄は、図4（a）に示すチャート領域48（後述）にその株価がグラフ化されて表示される。

【0071】

各銘柄表示領域41の右部には、対戦キャラクタVが選択した銘柄を示す選択アイコン43が設けられている。選択アイコン43も、対戦キャラクタVによって選択されると、通常黒色から緑色に表示される。対戦キャラクタVは、この選択アイコン43によって選択された銘柄を売買することができる。

【0072】

第1表示部4の下部には、「買い」ボタン44及び「売り」ボタン45が設けられている。プレーヤが「買い」ボタン44を操作すると、メインキャラクタMは選択アイコン42によって選択されている銘柄を買うことができる。「買い」ボタン44の1回の操作が1単位（例えば100株）数に相当する。また、選択されている銘柄を保有している状態でプレーヤが「売り」ボタン45を操作すると、選択されている銘柄を売ることができる。「売り」ボタン45の1回の操作が1単位数に相当する。

【0073】

第1表示部4の上部左部には、メインキャラクタMの保有金額を表示する金額表示領域46が設けられている。保有金額は、メインキャラクタMが売買動作を行うことにより増減する。例えば、プレーヤが「買い」ボタン44を操作すると、操作時の株価×銘柄数が算出され、算出された値が操作時の保有金額から差し引かれ、その算出結果の値が新たな保有金額として金額表示領域46に表示される。また、プレーヤが「売り」ボタン45を操作すると、操作時の株価×銘柄数が算出され、算出された値が操作時の保有金額に加えられ、その算出結果の値が新たな保有金額として金額表示領域46に表示される。

【0074】

このように、メインキャラクタMが特定の銘柄を買って保有し、あるタイミングで当該銘柄を売ることにより1回の売買動作が成立し、メインキャラクタMは、その売買動作によって利益を得たり損失を被ったりする。例えば、株価が低いときにその銘柄を買い、高くなってから売ると利確することができる。なお、「空売り」する場合には、上記1回の

売買動作における買い、売りの操作が逆の順番で行われる。また、上記１回の売買動作で取得される金額は、特許請求の範囲に記載の「取得値」に相当するものである。

【００７５】

第１表示部４の上部右部には、対戦キャラクタＶの保有金額を表示する金額表示領域４７が設けられている。この保有金額の値は、対戦キャラクタＶが売買動作を行うことにより増減する。

【００７６】

図４（ａ）に示す第２表示部５には、株価の変化（値動き）をグラフ化して表示するためのチャート領域４８が設けられている。このチャート領域４８には、選択アイコン４２によって選択されている銘柄の株価についての変動がグラフ化されて表示される。チャート領域４８の横軸は時間であり、縦軸は株価である。チャート領域４８中に表示される矢印４９が株価の変動を示しており、この矢印４９は、「出来高（当該銘柄の売買株数）」が増減することにより縦方向に太くなったり細くなったりして表示される。また、細線５０は、当該銘柄の「移動平均線」を示している。なお、チャート領域４８には、「抵抗線」等が表示されてもよい。

【００７７】

上記矢印４９で示される各銘柄の株価の変化（値動き）は、現実の銘柄の株価の変化を模擬するように、種々のパラメータ（値動きに関するデータ）が所定の計算式によって演算されることにより作成される。なお、この市場アドベンチャーゲームでは、例えば図４（ｂ）の銘柄表示領域４１に示すように、仮想の銘柄が作成されて用いられている。上記種々のパラメータや所定の計算式等のデータは、予めゲームメディア３３に記憶されており、必要に応じてゲームメディア３３から読み出されて用いられる。

【００７８】

より具体的には、ある銘柄の株価は、下記に示す手順で基本的に変化させられる。すなわち、（１）現時点の株価と適正価格とを比較しそれらの乖離率（両者の値がどれだけ離れているかを示す割合）を算出する処理、（２）算出された乖離率と当該銘柄の出来高とに基づいて、株価の変化する方向（上昇又は下降）を決定する処理、（３）当該銘柄の出来高と乱数とに基づいて、株価の変動幅とその変動における期間とを決定する処理といった一連の処理を基本サイクルとし、この基本サイクルを繰り返すことにより当該銘柄の株価を変化させる。

【００７９】

ここで、適正価格とは、一般的にその銘柄の経済的価値に見合った妥当な価格のことをいうが、本実施形態では、「理論株価×イベント加算値」によって適正価格を算出している。上式のうち「理論株価」とは、一般的にその銘柄の株式会社の業績や財務状況から算出される本来あるべき株価をいうが、本実施形態では、各銘柄に対して年毎に所定値が設定されている。「理論株価」は、本発明の値動きに関するデータに含まれる。

【００８０】

この市場アドベンチャーゲームでは、所定の確率で各種のイベントが発生するように設定されており、これらのイベントには、上式に含まれる「イベント加算値」がそれぞれ設定されている。イベントには、例えば株式会社が業績を下方修正したといった特定の銘柄にのみ影響するイベントと、例えば戦争等といった全ての銘柄に対して影響するイベントがある。このようなイベントが発生すると、当該イベントのイベント加算値が上式に適用され、適正価格が取得される。

【００８１】

このようにして、上記特定の銘柄又は全ての銘柄の株価の変化（値動き）が計算により取得され、上昇したり下降したりといった変化を表示させることができる。そのため、各銘柄の株価の変化をチャート領域４８において銘柄ごとに個性的に演出することができる。例えば、ある銘柄は時間の経過にともなって一旦徐々に上昇していき、ある時期に急下降するといった変化を演出することができる。また、逆に、他の銘柄は時間の経過にともなって一旦徐々に下降していき、ある時期に急上昇するといった変化を演出することがで

きる。あるいは、ある銘柄は短期間で激しく上下に変化するという演出も可能である。

【0082】

なお、銘柄の株価の変化を作成するための上記方法は一例であり、他の方法を用いて銘柄の株価の変化を作成するようにしてもよい。例えば、適正価格の計算式には、他のパラメータが付加されてもよい。

【0083】

第2表示部5の上部には、メインキャラクタMと対戦キャラクタVとの対戦状況を視覚的に表した「勝負バー」51が設けられている。「勝負バー」51は、2つの領域を有しており、この領域の面積が大きいほどその領域に対応するキャラクタが有利であることを示すものである。具体的には、左側領域（白抜き表示の領域）がメインキャラクタMに、右側領域（斜線表示の領域）が対戦キャラクタVにそれぞれ設定されている。この「勝負バー」51は、バトルゲームの種類によってその表示される意味内容が異なる。例えば一定期間において保有金額の大小で勝敗を決定するバトルゲームの場合には、メインキャラクタM及び対戦キャラクタVの保有金額の割合が「勝負バー」51に示される。

【0084】

第1表示部4のメインキャラクタMの下部には、メインキャラクタMの「精神力」の値を示す精神力ゲージ52Aが設けられている。また、第2表示部5の対戦キャラクタVの下部には、対戦キャラクタVの「精神力」の値を示す精神力ゲージ52Bが設けられている。これら「精神力」は、バトルゲーム中におけるメインキャラクタM及び対戦キャラクタVの売買動作や「専用技」の発動等によってその値が増減するようになっている。

【0085】

より具体的には、「精神力」の値は、メインキャラクタM及び対戦キャラクタVの銘柄の売買動作によって増減する。例えば、メインキャラクタMがある銘柄を売買して利確すると、それによって対戦キャラクタVがダメージを受けたとして対戦キャラクタVの「精神力」の値が低下する。逆に、対戦キャラクタVがある銘柄を売買して利確すると、それによってメインキャラクタMがダメージを受けたとしてメインキャラクタMの「精神力」の値が低下する。この場合、利確の額が大きいほど、「精神力」の値が大きく低下するようになっている。

【0086】

上記のように、メインキャラクタM及び対戦キャラクタVのうちいずれか一方が利確すると、メインキャラクタM及び対戦キャラクタVのうちいずれか他方の「精神力」の値が減算されるが、このとき、ゲーム画面（図4参照）では、「ダメージ玉」と呼称されるアイテムを移動させる演出を行うことにより、ダメージを与えた又は受けたことの動作を視覚的に表した演出が行われる。この「ダメージ玉」の演出については後述する。

【0087】

なお、メインキャラクタMの「精神力」の値が最大値から減少している場合は、例えばメインキャラクタMが利確することにより、メインキャラクタMの「精神力」の値が上昇（回復）するようにされてもよい。同様に、対戦キャラクタVの「精神力」の値が最大値から減少している場合は、例えば対戦キャラクタVが利確することにより、対戦キャラクタVの「精神力」の値が上昇（回復）するようにされてもよい。

【0088】

また、メインキャラクタMがある銘柄を売買して（例えば「損切り（含み損がある状態で決済すること）」して）保有金額が低下すると、当該メインキャラクタMがダメージを受けたとして「精神力」の値が低下するようにしてもよい。この場合、さらに対戦キャラクタVが有利になったとして、当該対戦キャラクタVの「精神力」の値が増加するようにしてもよい。逆に、対戦キャラクタVが「損切り」することにより、メインキャラクタMの「精神力」の値が上昇するようにしてもよい。

【0089】

本実施形態の「精神力」の値は、最大値より小さくなっているときには、対戦時間が経過するにしたがって徐々に増加する。すなわち、「精神力」の値は、含み損を有する状態

を除き、対戦時間の経過によって自動的に回復する。例えばバトルゲーム上で「1日」（実際には数秒又は数分）が経過するにしたがって、「精神力」の最大値の0.75%ずつを増加させるようにしている。

【0090】

また、キャラクタが保有している銘柄がいわゆる「含み益」を有する場合、現実「含み益」を有する人間の精神状態が良好となるのと同様に、キャラクタの精神状態も「含み益」によって精神状態が良好であるとして「精神力」の値の上昇量を増加させる。

【0091】

一方、キャラクタが保有する銘柄がいわゆる「含み損」を有する場合、現実「含み損」を有する人間の精神状態が悪化するのと同様に、キャラクタの精神状態も悪化しているとして「精神力」の値の上昇量を減少させる、あるいは「含み損」が大きい場合には上昇ではなく減少させるようにする。

【0092】

これにより、現実「売買を行う人間の精神状態を模擬的に表すことができる。また、例えば、自己のキャラクタの「精神力」が低い状態の場合、利確して対戦相手にダメージを与えるべきか、それとも、まずは自己のキャラクタの精神力の回復を優先するか等のプレイヤーの戦略性を向上させることもできる。

【0093】

さらに、「精神力」の値は、相手のキャラクタが利確したり、後述する専用技を相手のキャラクタから発動されたりすることにより減り、その数値が「0」になることがある。「パーサストレード」モード（「精神戦」を除く）では、「精神力」の値が「0」になると、一定時間、銘柄の売買取引ができなくなる。これは、現実において売買を行う人間が大損してしまった場合等に大きなダメージを負って何もできないくらいに精神的に酷い状態に陥ってしまったことを模擬的に表している。なお、上述の一定時間は、「精神力」の値が「0」から最大値に到達するまでの間、すなわち、キャラクタの精神状態が回復するまでの時間である。また、上記の値「0」は、特許請求の範囲に記載の「所定値」に相当するものである。

【0094】

また「精神力」の値が「0」になると、「精神力」の最大値が例えば10%減少するようになっている。さらに、「精神力」の値が「0」になると、対戦中においてメインキャラクタMが保有することのできる専用技が1つ減少し、発動できなくなる。

【0095】

なお、本実施形態では、「精神力」の値が「0」になったときに全ての銘柄の売買取引を禁止しているが、特にこれに限定されるのではなく、売買動作について所定の制限を行うようにしてもよい。例えば、売買できる複数の銘柄のうちの損した銘柄について、売買動作を禁止してもよい。また、売買動作のうち、売る動作のみを禁止してもよい。

【0096】

これに対し、「精神力」が「0」になった時点で、タッチパネル6を専用のタッチペン13等で擦ったり、所定のボタンを操作したりすることにより、「精神力」の値の回復の度合いを上げることができる。例えば、タッチパネル6をタッチペン13で1回擦る毎に、「精神力」の最大値の0.75%分を回復（上昇）させる。また、所定のボタンを1回押下する毎に、「精神力」の最大値の0.5%分を回復（上昇）させる。

【0097】

このように、この実施形態では、「精神力」といったメインキャラクタM及び対戦キャラクタVの精神状態を模擬的に数値化したものが用いられ、現実の人間が売買動作を行う際の精神状態を反映させてバトルゲームにおいて自己の勝敗に間接的にあるいは直接的に影響を及ぼすので、プレイヤーはゲーム操作中においても現実「売買動作をしているような高揚した気分を維持することができる。また、プレイヤーはキャラクタに感情移入し易くなり、ゲームの面白さを向上させることができる。

【0098】

第1表示部4(図4(b)参照)のメインキャラクタMの近傍には、メインキャラクタMが発動することのできる専用技(「トレーディングアーツ」と呼称される)を表示する専用技表示領域53Aが設けられている。また、第2表示部5(図4(a)参照)の対戦キャラクタVの近傍には、対戦キャラクタVが発動することのできる専用技を表示する専用技表示領域53Bが設けられている。

【0099】

専用技は、メインキャラクタM及び対戦キャラクタVが対戦状態を有利にするために発動されるものである。この「バーサストレード」モードでは、複数の専用技が用意されており、メインキャラクタM及び対戦キャラクタVが所定数(例えば3個)保有することできるようになっている。専用技は、「バーサストレード」モードでの対戦中に保有している専用技の中からプレイヤーが任意に選択し必要に応じて発動することができる。

【0100】

各専用技には、発動可能な状態になるまでのタイマがそれぞれ設定されている。このタイマは、バトルゲーム中の時間の経過にともなって一定の割合で上昇する。そして、このタイマが所定値に到達した後、メインキャラクタM及び対戦キャラクタVがそれらを発動することができるようになっている。所定値は、各専用技によって異なる値が設定されている。また、専用技を発動した後は、再びタイマがリセットされ、所定値に達するまで発動できない状態となる。

【0101】

なお、専用技には、メインキャラクタMが任意に選択することのできないものや、トレーダーランクの値によって選択することのできないものや、「バーサストレード」モードのみでしか選択することのできないものがある。

【0102】

専用技には、例えば発動したキャラクタ又は相手のキャラクタの「精神力」の値を変化させるものと、各銘柄の株価の値を変化させるものがある。

【0103】

発動したキャラクタ又は相手のキャラクタの「精神力」の値を変化させる専用技としては、例えば「気合」、「揺さぶり」といった専用技が挙げられる。例えば「気合」は、発動したキャラクタの「精神力」の値を上昇させるものである。キャラクタが「気合」を発動すると、当該キャラクタの「精神力」の最大値の約25%が上昇する。また、「揺さぶり」は、相手のキャラクタが含み損を有しているときに発動することにより、相手のキャラクタの「精神力」の値を減少させるものである。キャラクタが「揺さぶり」を発動すると、攻撃力(トレーダーランクの値によって変動する値)×乱数(例えば12~24)が演算され、演算された値が相手のキャラクタの「精神力」の値から差し引かれる。

【0104】

各銘柄の株価の値を変化させる専用技としては、例えば「買い煽り」といった専用技が挙げられる。「買い煽り」は、特定の銘柄の株価の値を上昇させるものである。キャラクタが「買い煽り」を発動すると、特定の銘柄の株価の値が一定期間に限り約10%上昇する。

【0105】

なお、「買い煽り」のような特定の銘柄の株価の値を上昇させたり下降させたりする専用技には、「イベント加算値」がそれぞれ設定されており、これらの専用技が発動されると、上述した適正価格を算出するための「理論株価×イベント加算値」に当該専用技の「イベント加算値」が代入され、適正価格が算出されるとともに、株価の変動の計算が行われる。

【0106】

次に、「バーサストレード」モードのバトルゲームにおける基本的な動作制御について、図5に示すフローチャートを参照して説明する。なお、以下の説明では、バトルゲームとして、一定期間により多くの保有金額があることで勝負を決定する「スタンダード」が行われるものとする。

【0107】

プレーヤによって「バーサストレード」が選択設定されると、CPU 21は、図6に示すように、第1表示部4に対戦相手となる対戦キャラクタVの選択画面を表示させる(S1)。この場合、プレーヤ(メインキャラクタM)のゲームレベル(トレーダーランク)に応じて、選択できる対戦キャラクタVが制限されることがある。また、トレーダーランクが低いときや「バーサストレード」を行う際に保有金額が不足しているときには、「バーサストレード」が選択されない場合もある。

【0108】

プレーヤの操作によって対戦キャラクタVが選択されると(図6の例ではキャラクタB又はキャラクタCのいずれかを選択)、選択された対戦キャラクタVとのバトルゲームが決定され、CPU 21は、当該バトルゲームの勝利条件等のルールに関するデータをゲームメディア33から読み出し、一旦RAM 23に記憶させる。

【0109】

次いで、CPU 21は、図7に示すように、第1及び第2表示部4, 5に「バーサストレード」の準備画面を表示させる(S2)。この準備画面では、図7(a)に示すように、第2表示部5にバトルゲームのルールの説明が表示される(符号55参照)。また、図7(b)に示すように、第1表示部4にプレーヤによって選択するための選択事項を表示する画面が表示される。

【0110】

すなわち、この準備画面には、使用する銘柄の選択するための銘柄選択ボタン56、使用する専用技を選択するための専用技選択ボタン57、対戦相手の情報を表示させるための相手情報ボタン58、チャートの設定を行うためのチャート設定ボタン59(例えば「移動平均線」の表示又は非表示)、及びトレードを開始するためのスタートボタン60が表示される。

【0111】

プレーヤによって銘柄選択ボタン56が操作され、図示しない銘柄一覧画面が表示された場合、プレーヤは、この銘柄一覧画面から使用する銘柄を選択することができる。また、プレーヤによって専用技選択ボタン57が操作され、図示しない専用技一覧画面が表示された場合、プレーヤは、この専用技一覧画面から使用する専用技を選択することができる。

【0112】

プレーヤによって銘柄が選択されると、CPU 21は、プレーヤによってスタートボタン60が操作される(S3)まで待機する。プレーヤによってスタートボタン60が操作されると(S3: YES)、CPU 21は、選択された銘柄の株価の変化(値動き)に関するデータをゲームメディア33から読み出し(S4)、一旦RAM 23に記憶させる。また、このとき、対戦キャラクタVの売買動作に関するデータもゲームメディア33から読み出される。

【0113】

その後、CPU 21は、第1及び第2表示部4, 5に、図4に示したように、「バーサストレード」特有のゲーム画面を表示させる(S5)。この「バーサストレード」の表示画面が表示されると同時にバトルゲームが開始される。

【0114】

すなわち、CPU 21は、RAM 23に記憶されプレーヤによって選択されている銘柄の株価の変化(値動き)を演算し、演算結果に基づいて第2表示部5のチャート領域48の矢印49にして株価を時間的に変化させるように表示させる。なお、この場合、株価が変化して表示されることとともなって、プレーヤの選択設定に基づいて移動平均線50が表示される。また、株価を示す矢印49は、出来高により縦方向の幅が広がったり狭まったりして表示される。プレーヤは、第2表示部5に表示される株価の変化を見て、銘柄を売買することができる。

【0115】

図 5 に戻り、図 4 に示すゲーム画面が表示されると、メインキャラクタ M 又は対戦キャラクタ V によって売買動作が行われたか否かが判別される (S 6)。なお、ここで売買動作とは、所定の銘柄を買い (又は空売りし)、その後売って (又は空売り後に買って)、何らかの損益が発生するまでの動作をいう。

【 0 1 1 6 】

売買動作が行われた場合 (S 6 : Y E S)、その売買動作がプレーヤの操作によるものであるか否かが判別される (S 7)。すなわち、売買動作がプレーヤの操作によってメインキャラクタ M が行ったものであるか、若しくは売買動作が C P U 2 1 による制御動作によって対戦キャラクタ V が行ったものであるかが判別される。

【 0 1 1 7 】

売買動作がプレーヤの操作によるものである場合 (S 7 : Y E S)、メインキャラクタ M の禁止フラグがオンであるか否かの判別処理が行われる (S 8)。ここで、禁止フラグとは、その値によってキャラクタの売買動作を禁止するか否かを示すものであり、各キャラクタにそれぞれ設定されている。例えば、禁止フラグがオンであれば売買動作が禁止され、禁止フラグがオフであれば売買動作が許可される。禁止フラグは、後述するように「精神力」の値が「 0 」になった場合、オンに設定され、プレーヤの特定の操作により「精神力」の値が最大値になった場合、オフに設定される。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 8 において禁止フラグがオンでない場合 (S 8 : N O)、メインキャラクタ M の売買動作処理が行われる (S 9)。一方、ステップ S 8 において禁止フラグがオンである場合 (S 8 : Y E S)、メインキャラクタ M の売買動作処理は行われずにステップ S 1 2 に進む。メインキャラクタ M の売買動作処理では、メインキャラクタ M の保有金額が演算される。例えば、売買した銘柄の決算時における株価と銘柄数とが乗算され、乗算された値が 1 回の売買動作における取得金額として現時点の保有金額に加算される。そして、加算された保有金額は、新たな保有金額としてメインキャラクタ M の金額表示領域 4 6 に表示される。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 7 において、売買動作が C P U 2 1 の制御によるものである場合 (S 7 : N O)、対戦キャラクタ V の禁止フラグがオンであるか否かの判別処理を行う (S 1 0)。ステップ S 1 0 において禁止フラグがオンでない場合 (S 1 0 : N O)、対戦キャラクタ V の売買動作処理が行われる (S 1 1)。具体的には、対戦キャラクタ V の保有金額が演算される。例えば、売買した銘柄の決算時における株価と銘柄数とが乗算され、乗算された値が 1 回の売買動作における取得金額として現時点の保有金額に加算される。そして、加算された保有金額は、新たな保有金額として対戦キャラクタ V の金額表示領域 4 7 に表示される。一方、ステップ S 1 0 において禁止フラグがオンである場合 (S 1 0 : Y E S)、対戦キャラクタ V の売買動作処理は行われずにステップ S 1 2 に進む。

【 0 1 2 0 】

その後、売買動作によって利確したか否かの判別が行われる (S 1 2)。売買動作によって利確した場合 (S 1 2 : Y E S)、売買動作処理による精神力の演算処理 (S 1 3) と、「ダメージ玉」の演出処理とが行われる (S 1 4)。

【 0 1 2 1 】

売買動作処理による精神力の演算処理としては、例えば、メインキャラクタ M が利確した場合には、対戦キャラクタ V の「精神力」の値が当該利確した金額に応じて減算される。一方、例えば対戦キャラクタ V が利確した場合には、メインキャラクタ M の「精神力」の値が当該利確した金額に応じて減算される。

【 0 1 2 2 】

「ダメージ玉」の演出処理としては、例えばメインキャラクタ M が利確した場合には、図 8 に示すように、第 1 表示部 4 のメインキャラクタ M の精神力ゲージ 5 2 A の近傍にダメージ玉 6 1 を出現させ、所定時間 (例えば 2 秒) 経過後、図 9 に示すように、それが第 2 表示部 5 の対戦キャラクタ V の精神力ゲージ 5 2 B に向かい、図 1 0 に示すように、そ

の精神力ゲージ 5 2 B にダメージ玉 6 1 が達すると消滅させるといった演出が表示される。このとき、ダメージ玉 6 1 が消滅したと同時に、対戦キャラクタ V の精神力ゲージ 5 2 B が「精神力」の値が小さくなった分だけ短くなるように表示される。

【 0 1 2 3 】

これとは逆に、例えば対戦キャラクタ V が利確した場合には、第 2 表示部 5 の対戦キャラクタ V の精神力ゲージ 5 2 B の近傍にダメージ玉 (図略) が出現し、所定時間経過後、それが第 1 表示部 4 のメインキャラクタ M の精神力ゲージ 5 2 A に向かい、その精神力ゲージ 5 2 A にダメージ玉が達すると消滅するといった演出が表示される。このとき、ダメージ玉が消滅したと同時に、メインキャラクタ M の精神力ゲージ 5 2 A が「精神力」の値が小さくなった分だけ短くなるように表示される。

【 0 1 2 4 】

このような演出表示を行うことにより、各キャラクタが相手のキャラクタの利確により精神的にダメージを受けたことを感覚的に把握することができ、ゲーム画面に視覚的な面白さを醸し出ことができる。

【 0 1 2 5 】

なお、ダメージ玉 6 1 の大きさは、利確時の金額の大きさに応じて変化するようにしてもよい。例えば大きな金額で利確した場合には、大きなダメージ玉 6 1 を表示させるようにすればよい。

【 0 1 2 6 】

また、ダメージ玉 6 1 は、利確してから所定時間経過後に、利確した一方のキャラクタの精神力ゲージ近傍から他方のキャラクタの精神力ゲージに向けて発射されるが、この所定時間経過するまでに他方のキャラクタが利確した場合、この利確によって別のダメージ玉が他方のキャラクタの精神力ゲージから一方のキャラクタの精神力ゲージに向けて発射される。このような場合には、2 つのダメージ玉が両精神力ゲージの間の軌道上で衝突し、利確した金額の少ない方のダメージ玉が消滅するような演出を行うようにしてもよい。そして、利確した金額の大きい方のダメージ玉が利確の差分に基づいて縮小表示され、相手の精神力ゲージに向かうようにしてもよい。

【 0 1 2 7 】

また、2 つのダメージ玉において利確した金額の差が所定値以下の場合には、バトルゲームを一時中断し、別のミニゲームに移行するようにしてもよい。すなわち、このミニゲームでは、2 つのダメージ玉がぶつかった状態が表示され、プレーヤが第 1 表示部 4 の表面をタッチペン 1 3 等で擦ることに基づいて両ダメージ玉が軌道上を移動し、自己のダメージ玉を相手側の精神力ゲージに移動させた方が勝利するといった処理が行われる。

【 0 1 2 8 】

その後、時間経過による「精神力」の演算処理をキャラクタ毎に行う (S 1 5)。この演算処理では、例えばゲーム上の 1 日毎に『「精神力」の最大値 \times (0 . 7 5 % + 補正值 (%))』の演算式で増加量を求めて現在の「精神力」の値に加算する。ここで、補正值を求める演算式は、キャラクタが保有している銘柄が含み益を有しているか、又は含み損を有しているかで異なる。補正值の演算式は、キャラクタが含み益を有している場合、「 $Y \div X \div 20 \times 100$ 」 (%) を用いる。ここで、「Y」は、現時点の含み益又は含み損の総計を示し、「X」は現時点の総資産 (現時点の保有金額に保有銘柄を金額に換算した分を加算した値) を示す。また、補正式の演算式は、キャラクタが含み損を有している場合、「 $Y \div X \div 5 \times 100$ 」 (%) を用いる。なお、ステップ S 1 5 における演算処理は、禁止フラグがオンとなっているキャラクタについては実行されず、ステップ S 1 6 の処理に移行する。

【 0 1 2 9 】

次いで、「精神力」の値が「0」になったときの演算処理をキャラクタ毎に行う (S 1 6)。この演算処理では、まずキャラクタの禁止フラグがオンであるか否かを判別する。禁止フラグがオンでない場合、「精神力」の値が「0」であるか否かを判別する。「精神力」の値が「0」であると判別した場合、このキャラクタの禁止フラグをオンに設定する

。これにより、禁止フラグがオンに設定されたキャラクタは、売買動作が禁止される。

【0130】

また、「精神力」の値が「0」であると判別した場合、「精神力」の最大値を例えば10%減少させる。これにともなって、該当するキャラクタの精神力ゲージ52A, 52Bが、その横幅が縮小するように表示される。また、該当するキャラクタが保有する専用技を1つ減少させる。これにともなって、該当する専用技表示領域53A, 53Bが1つ消失するように表示される。

【0131】

また、禁止フラグがオン又は「精神力」の値が「0」であると判別した場合、該当するキャラクタの時間経過による「精神力」の値を増加させる演算処理を行う。例えば、ゲーム上の1日毎に『「精神力」の最大値×(0.75%+操作入力値(%))』の演算式で増加量を求めて現在の「精神力」の値に加算する。

【0132】

ここで、操作入力値は、ゲーム上の1日が経過する間に操作されたタッチパネル6及び所定のボタンの操作回数に応じた値の総計を示す。上述したように、プレーヤがタッチパネル6をタッチペン13で1回擦る毎に0.75%、所定のボタンを1回押下する毎に0.5%を操作入力値に加算していく。例えば、ゲーム上の1日が経過するまでにタッチパネル6が2回擦られ、所定のボタンが1回押下された場合の演算式は、『「精神力」の最大値×(0.75%+2.0%)』となる。

【0133】

なお、CPU21によって制御されているキャラクタ(例えば対戦キャラクタV)の場合は、操作入力がないので、例えば『「精神力」の最大値×(0.75%)』の演算式で増加量を求めればよい。

【0134】

また、この演算処理の後、該当するキャラクタの「精神力」の値が最大値になったか否かを判断し、最大値になったと判別した場合は禁止フラグをオフに設定してステップS17の処理に移行する。また、最大値に到達していないと判別した場合は禁止フラグはオンに維持したままステップS17の処理に移行する。

【0135】

一方、禁止フラグがオフでかつ「精神力」の値が「0」でないキャラクタについては、演算処理等を行わずに、ステップS17の処理に移行する。

【0136】

なお、上述の例では、時間経過及びタッチパネル6等の所定の操作入力によって「精神力」の値を増加させているが、タッチパネル6等の所定の操作入力のみに応じて「精神力」の値を増加させるようにしてもよい。タッチパネル6及び所定のボタンの操作入力は、本発明の所定の操作入力に相当する。

【0137】

次いで、メインキャラクタM又は対戦キャラクタVが専用技を発動させたか否かの判別処理が行われる(S17)。専用技を発動させたと判別された場合(S17:YES)、その専用技の発動にともなう処理が行われる(S18)。例えばメインキャラクタMが専用技の「気合」を発動させた場合には、自己の「精神力」の値が上昇する処理が行われる。また、例えばメインキャラクタMが「揺さぶり」を発動させた場合には、対戦キャラクタVの「精神力」の値が減少する処理が行われる。このとき、上述したダメージ玉の演出処理を行ってもよい。さらに、発動される「専用技」が例えば「買い煽り」といった株価の値を変化させるものである場合には、株価の値を変化させる処理が行われる。

【0138】

その後、バトルゲームの対戦時間に相当する一定時間が経過したか否かが判別され(S19)、一定時間経過していない場合には(S19:NO)、ステップS4に戻り、株価データの読み出し処理を行う。また、一定時間経過した場合には(S19:YES)、バトルゲームが終了し、このバトルゲームにおける勝敗を判定する処理を行う(S20)。

その後、ゲーム画面に勝敗結果（もちろん引き分けの場合もある）を表示する処理が行われる（S 2 1）。これにより、プレーヤは、メインキャラクタMが勝者となったのか敗者となったのかを把握することができる。

【0139】

また、図5のフローチャートには示していないが、バトルゲームにおける対戦中には、各種のイベントが所定の確率で生じる処理が行われる。

【0140】

図5に示したフローチャートによる動作制御は、バトルゲームとして一定期間により多くの保有金額があることで勝負を決定する「スタンダード」に関するものであるが、他のバトルゲームにおける動作制御は、図5に示すフローチャートの動作制御に準じ一部が変更されて行われる。

【0141】

次に、バトルゲームのうち「精神戦」について、図11に示すフローチャートを参照して説明する。なお、図11のフローチャートに示す動作制御は、図5のフローチャートに示した動作制御と部分的に同等であり、以下では異なる部分について説明する。

【0142】

すなわち、図5に示すステップS 1～S 18（ステップS 8，S 10，S 16を除く）は、図11に示すステップS 31～S 45と同様であるため、説明を省略する。図5に示したステップS 16の「精神力」の値が「0」になったときの処理は、「精神力」の値が「0」になったことが勝敗条件となるので、図11に示す「精神戦」では実施されない。

【0143】

図11のステップS 46では、メインキャラクタM及び対戦キャラクタVのいずれかの「精神力」の値が「0」になったか否かが判別される。ここで、メインキャラクタM及び対戦キャラクタVのいずれかの「精神力」の値が「0」になっていない場合（S 46：N O）、ステップS 47の対戦時間である一定時間が経過したか否かの判別処理に進む。

【0144】

そして、一定時間が経過したと判別された場合（S 47：Y E S）、メインキャラクタM又は対戦キャラクタVの「精神力」の値が対戦時間を経過しても「0」にならなかったため、この対戦は引き分けであると判定される（S 49）。なお、ステップS 49において引き分けと判定することに代えて、対戦時間が経過しても「精神力」の値が「0」にならなかった場合には、その時点における保有金額の多い方を勝者とするような処理を行うようにしてもよい。

【0145】

一方、ステップS 46において、メインキャラクタM及び対戦キャラクタVのいずれかの「精神力」の値が「0」になった場合（S 46：Y E S）、ステップS 48の勝敗判定処理に進む。勝敗判定処理では、例えばメインキャラクタMの「精神力」の値が「0」になった場合、対戦キャラクタVが勝利したと判定する。一方、対戦キャラクタVの「精神力」の値が「0」になった場合、メインキャラクタMが勝利したと判定する。

【0146】

ステップS 49において引き分けと判定した場合、又はステップS 48において勝敗を判定した場合、ゲーム画面に勝敗結果を表示する処理が行われる（S 50）。

【0147】

このように、対戦キャラクタVとのバトルゲームが「精神戦」の場合は、売買動作による保有金額には関係なく、「精神力」の値が「0」になったときにそのバトルゲームにおける勝敗が決定する。すなわち、図5に示した動作制御では、「精神力」の値は勝敗条件に間接的に影響するものであったが、図11に示す動作制御では、「精神力」は勝敗条件に直接的に影響するものとなっている。したがって、プレーヤは、他のバトルゲームとは趣きの異なるバトルゲームを楽しむことができる。

【0148】

なお、図11に示す動作制御においても、図11のフローチャートには示していないが

、「精神力」の値が時間の経過にともなって一定の割合で増減する処理、各種のイベントが所定の確率で生じる処理等が行われる。

【0149】

もちろん、この発明の範囲は上述した実施の形態に限定されるものではない。例えば、上記実施形態で述べたビデオゲームの内容は、市場アドベンチャーゲームに適用することに限るものではなく、他のアクションゲーム又はロールプレイングゲーム等にも適用することができる。また、上記に示したバトルゲームの内容及び種類、キャラクタの属性情報、専用技の内容及び種類、銘柄のデータ等は、上記した内容に限るものではない。また、株価のデータは、現実の株価のデータを例えば図示しないネットワーク回線を通じて取得し、所定時間経過後に必要な部分だけを用いてチャート領域48にグラフ化するようにしてもよい。

【0150】

また、本実施形態では、携帯型ビデオゲーム機におけるビデオゲームについて述べたが、携帯型ビデオゲーム機に限るものではなく、家庭用ゲーム機、アーケードゲーム機、パーソナルコンピュータ等に適用するようにしてもよい。

【0151】

さらに、プレーヤ同士で対戦するようにしてもよい。例えば、家庭用ゲーム機のように、複数の操作手段（ゲーム用コントローラ）を備えたもので、単一のディスプレイに表示された画像を見ながら複数のプレーヤが対戦を行う。また、本実施形態のビデオゲーム機1のように例えばIEEE802.11に準拠した無線LAN装置（図示せず）を備え、同様のビデオゲーム機1を有するプレーヤとアクセスポイントを必要としないアドホックモードで通信対戦することもできる。この通信対戦では、各ビデオゲーム機1の第1表示部4、第2表示部5には、図4に示すような画像とほぼ同様の画像が表示されるが、メインキャラクタMと対戦キャラクタVがそれぞれ入れ替わった状態で表示される。

【0152】

また、アクセスポイントを設けたインフラストラクチャモードでの通信対戦であってもよい。さらに、ネットワーク回線を介してゲームサーバと通信可能な通信手段を備えたゲーム機同士を接続し、複数のプレーヤ同士で通信対戦を行うようにしてもよい。

【0153】

なお、プレーヤAのビデオゲーム機1Aと他のプレーヤBのビデオゲーム機1Bとの間で通信して対戦する場合であっても、各ビデオゲーム機1A、1Bは、図5、図11に示す処理と同様の処理を行うが、対戦するプレーヤB、Aが操作するキャラクタの保有金額や「精神力」の値の演算等は行わず、操作を行うプレーヤA、Bのキャラクタについてのみ行う。なお、プレーヤA、B及びビデオゲーム機1A、1Bは図示しない。また、各ビデオゲーム機1A、1Bは、プレーヤA、Bが操作するキャラクタの保有金額等のデータを対戦するプレーヤB、Aのビデオゲーム機1B、1Aに定期的送信する。

【0154】

例えば、「スタンダード」のバトルゲームが行われるときには、プレーヤAの売買操作によって増減した保有金額や精神力の値等のデータが、対戦するプレーヤBのビデオゲーム機1Bに送信され、他のプレーヤBの売買操作によって増減した保有金額や精神力の値等のデータが、ビデオゲーム機1Aで受信される。そして、各ビデオゲーム機1A、1Bで互いの保有金額に基づいて勝敗が決定される。

【0155】

また、例えば「精神戦」のバトルゲームが行われるときには、プレーヤAが売買操作した旨や保有金額等のデータが他のビデオゲーム機1Bに送信され、他のプレーヤBが売買操作した旨や保有金額等のデータがビデオゲーム機1Aで受信される。ビデオゲーム機1Aでは、他のプレーヤBが売買操作した旨に基づいてプレーヤAのキャラクタの「精神力」の値が演算され、演算された「精神力」の値は他のビデオゲーム機1Bに送信される。プレーヤAが売買操作した旨に基づいて演算された他のプレーヤBのキャラクタの「精神力」の値は、ビデオゲーム機1Aで受信される。そして、各ビデオゲーム機1A、1Bで

互いの「精神力」の値に基づいて勝敗が決定される。

【 0 1 5 6 】

また、本実施形態に記載のゲームプログラムは、オンラインゲームに適用するようにしてもよく、オンラインゲームに参加したプレーヤ同士で対戦する、あるいは複数のプレーヤとチームを組んで他のチームと対戦するといったゲームに適用するようにしてもよい。

【図面の簡単な説明】

【 0 1 5 7 】

【図 1】本願発明に係るゲームプログラムを実行可能なゲーム装置としての携帯型ビデオゲーム機の概略外観正面図である。

【図 2】図 1 に示す携帯型ビデオゲーム機の概略外観側面図である。

【図 3】ゲーム機の内部構成を示すブロック図である。

【図 4】「バーサストレード」モードにおけるゲーム画像の一例を示す図であり、(a) は第 2 表示部に表示されるゲーム画像を示し、(b) は第 1 表示部に表示されるゲーム画像を示す。

【図 5】バトルゲームにおける動作制御を示すフローチャートである。

【図 6】対戦キャラクタの選択画面の一例を示す図である。

【図 7】バーサストレード準備画面の一例を示す図である。

【図 8】ダメージ玉を説明するためのゲーム画像の一例を示す図である。

【図 9】ダメージ玉を説明するためのゲーム画像の一例を示す図である。

【図 10】ダメージ玉を説明するためのゲーム画像の一例を示す図である。

【図 11】バトルゲームにおける他の動作制御を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【 0 1 5 8 】

- 1 ビデオゲーム機
- 2 下側本体
- 3 上側本体
- 4 第 1 表示部
- 5 第 2 表示部
- 6 タッチパネル
- 1 1 A , 1 1 B スピーカ
- 1 3 タッチペン
- 2 1 C P U
- 2 2 描画データ生成プロセッサ
- 2 3 R A M
- 2 4 R O M
- 2 5 描画処理プロセッサ
- 2 6 V R A M
- 2 6 A , 2 6 B スクリーンバッファ
- 2 7 D / A コンバータ
- 2 8 音声処理プロセッサ
- 2 9 アンプ
- 3 0 入力信号処理部
- 3 1 操作部
- 3 2 ドライバ
- 3 3 ゲームメディア
- 4 1 銘柄表示領域
- 4 2 , 4 3 選択アイコン
- 4 4 買いボタン
- 4 5 売りボタン
- 4 6 , 4 7 金額表示領域

- 4 8 チャート領域
- 4 9 矢印（株価の）
- 5 1 勝負バー
- 5 2 A , 5 2 B 精神力ゲージ
- 5 3 A , 5 3 B 専用技表示領域
- 6 1 ダメージ玉
- M メインキャラクタ
- V 対戦キャラクタ