



ケイゾンが新システムを開発
運営する株式投資シミュレーションゲームに導入し
さらにセミリアルなサービスを提供

株式会社ケイゾン(<http://www.k-zone.co.jp>)

インターネット上で個人投資家向けの金融情報サイトを運営する株式会社ケイゾン(所在地:東京都中央区、社長:吉田武司)は、運営している株式投資シミュレーションゲームに、このたび開発した新システムを導入し(特許出願中)さらに現実の取引に近似した感覚を体験できる株式投資シミュレーションゲームを提供できるようになりましたのでお知らせいたします。

新しいシステムの概要は、シミュレーションゲーム内でユーザーからの注文に対して、直近約定値、出来高、市場によっては気配値、気配数量などの情報に基づき、現実の市場における注文状況を類推し、高精度なシミュレーションを行い、類推した「取引相手」(1)を探し出すことにより約定とし、また、実際の取引所における約定方法と同様に、競争売買における原則としての「優先度」(2)も発生させます。

- 1「取引相手」: 現実市場の注文状況データをもとに、新システムが類推した下記注文
売り注文時は、取引銘柄についての「買い注文」
買い注文時は、取引銘柄についての「売り注文」

2「優先度」:

(価格優先の原則)

買指値注文の場合、指値の高い注文を優先

売指値注文の場合、指値の安い注文を優先

(時間優先の原則)

価格優先の原則で同等の優先度となる注文については先に出された注文を優先

ケイゾンでは運営している投資シミュレーションゲームである「Trading Derby(トレーディング・ダービー)」、「TENTOU THE MARKET(テントウ・ザ・マーケット)」に、この新システムを9月1日より導入いたします。市場動向の小さな差異により、投益に大きな差

異が生まれることもある株取引だからこそ、より模擬精度の高い仮想取引の開発・導入は非常に意義のあることと考えております。新システムを導入することで上記ケイゾン投資シミュレーションゲームは「もしこのユーザーの一連の取引注文が仮想的なものではなく現実であったとしたなら、どのように約定されるのか」を模擬することを可能とさせ、「現実に資産を費やす危険を冒す前にゲームで練習しておきたい」というケイゾンの抱える潜在的個人投資家へ、より貢献することができると考えております。

ケイゾンは8月31日現在会員数が8万6千人を突破し、インターネット視聴率ランキング(JAR 調べ)では金融カテゴリーにおいて1位にランクされるなど、順調に展開して参りました。この度の新発明を含め、既に8万6千人を突破した会員数のデータベースや、これまで展開してきたウェブ・アプリケーション・サービスの潜在的個人投資家における反響や実績をベースに、今後も金融分野に特化したウェブ・アプリケーションをいち早く展開し、個人投資家のための情報収集や学習・体験の場を提供し、さらなるステージを目指して参ります。

(以上)