

# MGオンライン

～利用マニュアル Ver.201908～

内容	ページ	内容	ページ
表紙	1	MG経営 ～ゲーム画面:意志決定エリア～	21
もくじ	2	MG経営 ～ゲーム画面:プレイヤーエリア～	22
MGオンラインの概要	3	MG経営 ～ゲーム画面:マーケットエリア～	23
ゲームの準備	4	MG経営 ～ゲーム画面:メッセージエリア～	24
動作環境・ブラウザ	5	MG経営 ～ゲームの終了～	25
ホーム ～会社情報表示～	6	MG経営 ～ゲームの結果～	26
設定/ログアウト	7	MG経営 ～結果の表示1～	27
会社設定1	8	MG経営 ～結果の表示2～	28
会社設定2	9	MG経営 ～決算の表示～	29
会社設定3	10	MG経営 ～決算の各表:決算報告書～	30
MG経営 ～参加・観戦可能なゲーム～	11	MG経営 ～決算の各表:キャッシュフロー～	31
MG経営 ～個人画面～	12	MG経営 ～決算の各表:税金計算等～	32
MG経営 ～ゲームの作成～	13	MG経営 ～決算の各表:期末の費用等～	33
MG経営 ～ゲームの表示～	14	MG経営 ～決算の各表:試算表～	34
MG経営 ～ゲームの参加～	15	MG経営 ～決算の各表:仕訳帳～	35
MG経営 ～ゲームの入室～	16	MG経営 ～決算の各表:原価計算～	36
MG経営 ～ゲームの開始1～	17	MG経営 ～経営計画1～	37
MG経営 ～ゲームの開始2～	18	MG経営 ～経営計画2～	38
MG経営 ～ゲーム画面:タイトル・タイム～	19	MG経営 ～経営計画3～	39
MG経営 ～ゲーム画面:会社ボード～	20	MG経営 ～経営計画3～	40

# MGオンラインの概要

## 1. ゲームの概要

MGオンラインは、プレイヤーが製造業の社長として意思決定を行い、経営体験を通じて「戦略的思考力」と「管理会計能力」が身に付くことを目的としています。

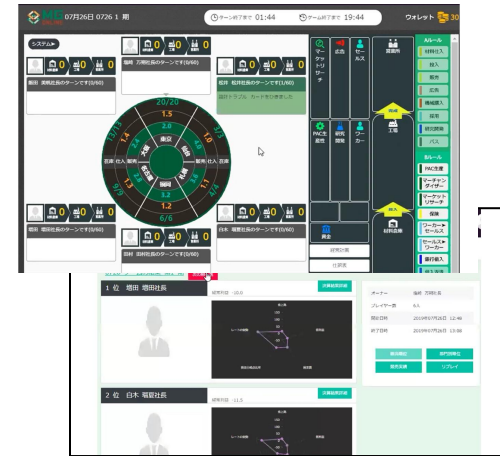
ゲームは他のプレイヤーと同時に開始し、ゲーム中は順番に意思決定を繰り返して企業経営を行います。用意されている意思決定は、基本の8種類に加えて、戦略的な意思決定が7種類です。

メーカー版MGでは、全員が同じマーケットで競争を行うため、材料を買いたくても安い在庫がなかったり、商品を売りたいくても誰かにより安い価格を提示されたり、思い通りの結果が出るとは限りません。

他のプレイヤーの状況を把握しながら、自分の目標をクリアできるように、戦略を練りながらゲームを進めてください。



## ■画面イメージ

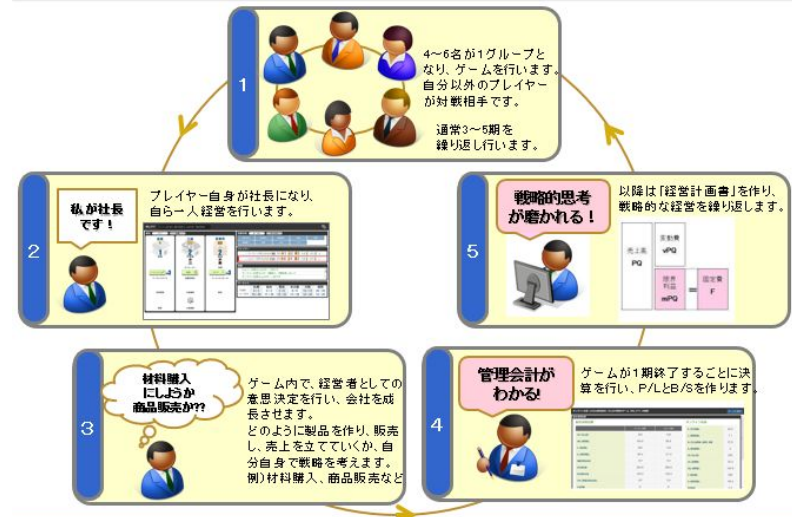


## 2. ゲームの目的

ゲームの目的は「利益の最大化」です。1ゲームで1期の経営を行い、5期、もしくは10期の間により多くの利益を創出することが目的になります。

ゲームは1期単位で区切られていますので、ゲーム終了ごとに決算情報を確認し、ゲーム開始前に経営計画を立てることができます。

会社は、1期目が終了後は、「次の期へ」をクリックすると2期目になります。



# ゲームの準備

## 1. 用意するもの

MGオンラインをご利用いただくにあたり、下記のものを用意してください。

### 【必須】

- ・PCまたはタブレット端末
- ・インターネット環境



### 【手書き決算時に必要なもの】

- ・手書き決算シートセット(オプション)
- ・電卓
- ・筆記用具



### 【必要に応じて用意するもの】

- ・利用マニュアル
- ・ルール表



# 動作環境・ブラウザ

## 2. 動作環境

ご利用いただくPCまたはタブレット端末は、右記の動作環境をご用意ください。

## 3. 利用ブラウザについて

MGオンラインは、**IE以外のブラウザ**でご利用いただけます。

もし、ブラウザがIEのみのご利用の場合は、右記のいずれかのブラウザをダウンロードしてください。いずれも無料のブラウザです。

※各サービスは、利用料金やURLが変更になる場合がございます。

予めご了承ください。

※MGオンラインは、HTML5を利用しております。そのため、

現状ではIEでご利用いただくことができません。



MGオンライン動作環境	
対応OS	Microsoft Windows 10 / 8.1 / 7
	Apple Mac OS X
推奨モニター解像度	1280x800(WXGA)
対応ブラウザ	Google Chrome (最新バージョン)
	Safari (最新バージョン)
	Mozilla Firefox (最新バージョン)
クライアント環境の推奨スペック	
推奨スペック	CPU: Intel Pentium 4(1GHz)以上
	メモリ: 512MB以上

### ■ブラウザ

- Google Chrome (推奨)

[http://www.google.co.jp/chrome/intl/ja/landing\\_ie.html](http://www.google.co.jp/chrome/intl/ja/landing_ie.html)



- Safari

<http://www.apple.com/jp/safari/>

[http://support.apple.com/kb/DL1531?viewlocale=ja\\_JP](http://support.apple.com/kb/DL1531?viewlocale=ja_JP)



- Mozilla Firefox

<http://www.mozilla.jp/firefox/>



# ホーム ～会社情報表示～

## 1. ホームの説明

ホームは、ログイン後に表示されるページです。

メニューや会社情報などが表示されています。

### ①メニュー

MG経営(ゲーム)やガイドなどを選択できます。

### ②設定/ログアウト

ユーザーのプロフィールなどの設定とログアウトができます。

### ③お知らせ

全体のお知らせが表示されます。

### ④プロフィール

ユーザーのプロフィールが表示されます。

### ⑤会社情報

現在の会社情報が表示されます。初回は何も表示されません。

## ■ホーム(会社情報表示)

The screenshot shows the MG ONLINE user interface. At the top left is the MG ONLINE logo. On the top right, the user's name '塩崎 万朔' and a profile picture are displayed. Below the logo is a navigation menu with icons for Home, MG Management, MG Guide, Company Settings, and FAQ. A notice banner for '19/06/17 システムメンテナンスについて' is visible. The user profile section shows a placeholder for a profile picture and the name '塩崎 万朔', along with statistics: '期数計50 / 使用済42 / 未使用8' and 'レート: 110'. The company information section displays '株式会社エムジー' and '43期 2019年08月06日 設立'. To the left of the financial table is a radar chart with axes for '売上高', '純利益', '純資産', '現金', and '負債'. The table below the chart shows financial data for periods 1 through 5.

期	PQ	F	G	純資産額	現金	計画
1	20.0	20.2	5.4	-18.5	41.5	なし <a href="#">詳細をみる▶</a>
1	[テスト0509]			[ゲームを開権する]		なし
3						
4						
5						

# 設定/ログアウト

## 1. 設定の説明

「設定」では、①プロフィール、②パスワード、③画像、の設定が行えます。

### ①プロフィール

ニックネームとプロフィール(自己紹介)の入力が行えます。

ニックネームを設定すると、プロフィールには登録名ではなく、ニックネームが表示されます。

### ②パスワード

パスワードの変更が行えます。

現在のパスワード、新パスワードとパスワード確認を入力してください。

※管理者による変更が必要な場合もございます。

### ③画像

プロフィールに表示される画像を設定することができます。

## 2. ログアウト

ログアウトし、ログイン画面が表示されます。

プロフィール編集

①プロフィール

プロフィール パスワード プロフィール画像

プロフィール 2015年 株式会社ライトアップ入社

100文字以内で設定してください。

保存

プロフィール編集

②パスワード

プロフィール パスワード プロフィール画像

現在のパスワード

パスワード

パスワード (確認)

6～16文字以内で設定してください。

保存

プロフィール編集

③画像

プロフィール パスワード プロフィール画像

ゲーム用画像

リクルート用画像

画像を選択

アップロード

画像を選択

アップロード

# 会社設定1

## 1. 会社設定の説明

会社の新規作成や作成した会社を一覧で確認することができます。

### ①新規作成

会社を新規に作成することができます。

### ②会社情報

会社の実績が表示されます。また、経営計画の作成や情報編集(会社名、経営理念の変更)ができます。

### ③会社詳細

#### 1)「設定中」

複数の会社がある場合、ゲームで利用する会社を選択することができます。

#### 2)「経営計画」

次期の経営計画を立てることができます。

#### 3)「情報編集」

会社名・経営理念を編集することができます。

## ■会社設定画面

The screenshot shows the company setting interface. A red box labeled '1' highlights the '新規作成' (New Creation) button. A red box labeled '2' highlights a table with columns for '期' (Period), 'PQ', 'F', 'G', '純資産額' (Net Asset Amount), '現金' (Cash), and '計画' (Plan). The table contains data for periods 1 through 5. A red box labeled '3' highlights a sidebar menu with options: '設定中' (Setting in Progress), '経営計画' (Business Plan), and '情報編集' (Information Editing).

期	PQ	F	G	純資産額	現金	計画
1	[ゲームを探す]	[ゲームを開催する]				なし
3						
4						
5						



# 会社設定2

## 2. 会社の新規作成

メニューの「会社設定」をクリックし、「新規作成」をクリックすると、会社設定画面が表示されます。

必要項目を入力して、「確認」をクリックします。

### 1) 会社名

ゲーム中に表示される会社名です。

### 2) 経営理念

ビジョンや経営方針などを入力してください。

※会社の実績には関係がありません。

## ■会社の新規作成



The screenshot shows a web form titled "会社を登記する" (Register Company). Below the title is a light green header with the text "会社を設立するためには、登記する必要があります。" (To establish a company, registration is required). The form contains two input fields: "会社名" (Company Name) with a 20-character limit, and "経営理念" (Business Philosophy) with a 200-character limit. A blue "確認" (Confirm) button is located at the bottom right of the form area.

# 会社設定3

## 3. 会社の表示

ホームに、設立した会社が表示されます。

また、「会社設立」をクリックすると、作成した会社が一覧で確認できます。

### ■ホーム(会社情報表示)

株式会社エムジー 19年05月09日 設立

期	PQ	F	G	純資産額	現金	計画	
5	20.0	20.2	5.4	-18.5	41.5	なし	設定中
1	[ゲームを探す]	[ゲームを開発する]				あり	経営計画
3							情報編集
4							
5							

必ず利益を出す！！

# MG経営 ～ゲーム新着・ゲーム結果新着～

## 1. 参加可能なゲーム

自分が参加可能なゲームが表示されます。

※一度に2つ以上のゲームに同時に参加することはできません

ゲームに参加する際は、必ず前のゲームを退出していることを確認してください。

## 2. 観戦可能なゲーム

自分が観戦することのできるゲームが表示されます。

同じ社内やコミュニティ内のゲームは、プレイヤーとして招待されていない場合、リアルタイムで観戦することができます。

## ■ホーム(参加可能なゲーム・観戦可能なゲーム)

The screenshot displays two sections of game cards. The top section, titled '参加可能なゲーム' (Participable Games), shows four cards for 'テスト0509', 'テスト02', 'テスト03', and 'テスト0514'. Each card lists a host (塩崎万明), 2 players, 10x player count, 20-30 minutes duration, 5 rounds, and a 'レート変動無し' (No rating change) status. A green '参加する' (Join) button is at the bottom of each card. The bottom section, titled '観戦可能なゲーム' (Spectatable Games), shows the same four cards. The host is listed as '塩崎万明 社長' (Saltaki Manabu, President). The player count is 0, and the duration is 20 minutes. A green '観戦する' (Spectate) button is at the bottom of each card.

## 1. ホームの説明

「ホーム」をクリックすると、プロフィールや作成されたゲームが一覧で確認できます。

## 2. ゲームの作成

自分でゲームの作成する場合の手順を説明します。

1.「ゲームを開催する」ボタンをクリックします。

## ■個人成績画面

期	PQ	F	G	純資産額	現金	計画
1	[テスト0514]			[ゲームを開催する]		なし
3						
4						
5						

## 2. ゲームの作成

2.ゲーム作成の内容を入力・選択し、

「確認」ボタンをクリックします。

<ゲーム作成の内容>

1)ゲーム名:参加者にわかりやすい名前を付けます。

ex)○月▲日□□チームMG etc

2)ゲーム説明:時間、参加条件などを記入します。

3)ターン数:1ゲームのターン数を選択できます。

4)制限時間:1ゲームの時間を20～60分の間で5分刻みで選択できます。

5)持ち時間:各メンバーが1ゲーム中に考える時間を5～25分の間で5分刻みで選択できます。

6)期数制限:参加できるメンバーの期数を5期、10期のどちらかから選択ができます。

7)レート変動:ゲーム結果をレートに加算するか選択できます。

8)パスワード:ゲームに参加するためのパスワードを設定できます。特定のメンバーだけ入室してほしい場合、便利な機能です。

## ■ゲーム作成画面

ゲーム名	<input type="text" value="【○○社長のチーム】"/> <small>20文字以内で入力してください</small>
ゲーム説明	<input type="text"/>
ターン数	<input type="text" value="10ターン x 参加人数"/> <small>リスクによるプレイ順の変動が起きると、実際にまわってくるターン数はプレイヤーにより増減します</small>
制限時間	<input type="text" value="30分"/>
待ち時間	<input type="text" value="20分"/>
期数制限:	<input checked="" type="radio"/> 5期 <input type="radio"/> 10期
レート変動:	<input type="checkbox"/> あり <small>(チェックを入れると、ゲーム終了時に順位によってレート変動し、ランキングにはんえいされます)</small>
パスワード	<input type="password"/> <small>空の場合、パスワードはかかりません</small>
<input type="button" value="確認"/>	

## 2. ゲームの作成

3. ゲームの設定内容に間違いがなければ、「保存」ボタンをクリックします。

### ■ゲームの保存

## 3. ゲームの表示

作成されたゲームは、まず「観戦可能なゲーム」に表示されます。

管理者が管理画面よりゲーム参加者を設定することで、参加者の画面で、「参加可能なゲーム」へ表示されます。

### ■ゲームの表示

ゲーム名	参加者	人数	時間	回数	レート	参加ボタン	
テスト0514	★ 塩崎 万朝 ...	2人	10x人数	20分	5期	レート変動無し	参加する ▶
社内大会	★ 塩崎 万朝 ...	3人	13x人数	30分	5期	レート変動無し	参加する ▶
テスト0805	★ 塩崎 万朝 ...	2人	10x人数	20分	5期	レート変動無し	参加する ▶

## 4. ゲームの参加

既に作成されたゲームに参加する場合の手順を説明します。

### 1. 「ホーム」の対象ゲームの「参加する」をクリック

※「参加する」が赤くなっているゲームは、現在参加中のゲームです。別のゲームに参加したい場合は**まず現在参加中のゲームから退出**してください。

### 2. ゲームへの参加形式を選択

「参加」「観戦」のいずれか選択、「入室」をクリックします。

・「参加」: 6名までゲームに参加することができます。

・「観戦」: 人数制限はありません。

・「入室」: 「参加」か「観戦」を選択すると、クリックができるようになります。クリック後にゲーム画面が表示されます。

※「参加」「観戦」が選択されていないと、「入室」はクリックできません。

※進行中のゲームには入室できません。**一度退出した場合も同様ですのでご注意ください。**

### 1. 「参加する」をクリック



### 2. ゲームへの参加形式を選択



# MG経営 ～ゲームの入室～

## 5. ゲームの入室

1.「参加」を選択して「入室」をクリックすると、ゲーム画面が表示されます。

The screenshot displays the MG Online game interface. At the top, the date is 08月07日 1111期. The top bar includes a timer for 'ターン終了まで' (Turn ends) and 'ゲーム終了まで' (Game ends), and a 'ウォレット 30' (Wallet 30) indicator. The main area is divided into three sections: 'マーケット' (Market) on the left, '会社盤' (Company Dashboard) in the center, and '実行できるルール' (Executable Rules) on the right. The market is a circular chart with segments for '東京' (Tokyo), '大阪' (Osaka), '仙台' (Sendai), '福岡' (Fukuoka), and '札幌' (Sapporo), showing various values like 20/20, 1.5, 2.0, 1.0, 4.0, 3/3, 1.4, 2.4, 1.0, 4.0, 1.3, 1.3, 2.8, 3.6, 1.1, 4/4, 9/9, 1.3, 3.2, 1.2, 6/6. The company dashboard includes icons for 'マーケットリサーチ', '広告', 'セールス', '営業所', 'PAC生産性', '研究開発', 'ワーカー', '工場', and '資金'. The rules section lists 'Aルール' (Material input, Investment, Sales, Advertising, Machine purchase, Adoption, R&D, Pass) and 'Bルール' (PAC production, Market researcher, Insurance, Worker, Sales, Bank loan).

**時間**

**現金**

08月07日 1111期

ターン終了まで

ゲーム終了まで

ウォレット 30

システム▶

**マーケット**

**会社盤**

**実行できるルール**



# MG経営 ～ゲームの開始1～

## 6. ゲームの開始

ゲームを開始できるのは、「リーダー」だけです。

※リーダーは、新規ゲーム作成時に管理者が設定します

※リーダーの役割はゲーム開始をするだけです

<リーダー以外の方>

1. 画面左上の「システム」をクリック
2. 「準備OK」をクリック

<リーダーの方>

1. 画面左上の「システム」をクリック
2. 「準備OK」をクリック
3. 全員が「準備OK」としたことを「メンバー」から確認
4. 「スタート」をクリック

※この手順は各期が始まる前に必ず実施します。

### ■ゲーム画面(リーダー以外の表示)



### ■ゲーム画面(リーダーの表示)



## 6. ゲームの開始

### 3. 期首処理の表示

ゲームが開始すると、全員に期首処理の表示がされます。  
期首処理では「研究開発の引継」を行うかの意思決定を行います。  
また、利益が出ている場合は、納税と配当金の支払いが自動で行われます。

#### ・1期目

: 1期首処理の必要はありません。

#### ・2期目以降

: 「借入金の返済」と「研究開発の引継」を行うかの意思決定を必要に応じて行います。

期首処理を終えたら、順番がシャッフルされるのを待ちます。

順番が決定したら、各プレイヤーごとのターンが開始します。

### ■ 期首処理(2期目以降)

期首処理

以下の条件で期首処理を実行します。

00:14

研究開発引継ぎ  
研究開発を行っていません

所持金額 58.0  
総借入額 60.0  
繰越可能研究開発数 0

※研究開発の繰越は、最大3つまで行えます

実行 閉じる

## 7. ゲーム画面の説明

### ①タイトル・タイム

タイトルとゲーム時間の表示がされます。



#### ・「ターン終了まで」

「ターン終了まで」の時間は、将棋の持ち時間と同じで、

ゲームの開始時に一定の持ち時間が与えられ、1ターン中では

最大で2分間が自分のターン中のみカウントダウンされます。

残時間が「00:00:00」になると強制的にターンがパスされます。

#### ・「ゲーム終了まで」

画面上の「ゲーム終了まで」が「00:00:00」になるとゲーム終了です。

ゲーム終了時に、自動で「期末費用」が支払われ決算が作成されます。

#### ※時間制とターン制について

1ゲームを、1)何分以内に終了すると決める「時間制」、2)何ターンで終了すると決める「ターン制」の2つの設定します。設定は、ゲーム設定時に行います。

※ターンが尽きた、もしくは時間が尽きた段階でその期は終了します。

# MG経営 ～ゲーム画面:会社ボード～

## 7. ゲーム画面の説明

### ②会社ボード

自分の会社の状況が表示されます。タブで表示を切り替えることができます。

#### ・「社名(会社状況)」

自社の稼働状況が表示されます。

#### ・「仕訳帳」

取引実績(取引が発生した意思決定)が表示されます。

#### ・「競売実績」

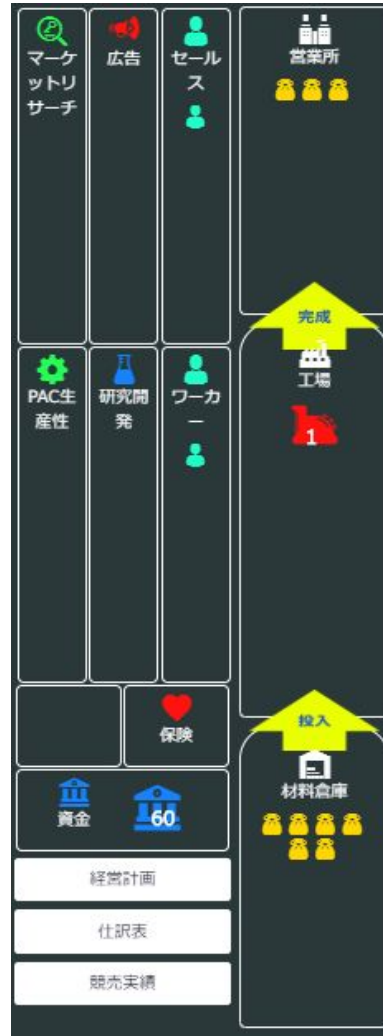
ゲーム中で発生した競売の実績が表示されます。

#### ・「経営計画」

作成した経営計画のサマリが表示されます。

※経営計画は、ゲーム開始までに作成した場合のみ表示されます。

### ■「社名(会社状況)」



### ■「仕訳帳」

仕訳表

No.	取引内容	数	借方		貸方		(残高)
1	機械工具	1	機械工具	20.0	現金	20.0	10.0
2	銀行借入	1	現金	60.0	借入金	60.0	64.0
			支払利息	6.0	現金	6.0	
3	機械故障		製造経費	0.5	現金	0.5	63.5
4	材料仕入	8	材料仕入高	8.6	現金	8.6	54.9
5	採用(ワーカー)	2	一般管理費	1.0	現金	1.0	53.9
6	配置転換(ワーカー)	1	一般管理費	0.5	現金	0.5	53.4
7	投入	4	投入費	0.8	現金	0.8	52.6
8	投入	4	投入費	0.8	現金	0.8	51.8
9	完成	4	完成費	0.4	現金	0.4	51.4
10	広告	1	販売費	1.0	現金	1.0	50.4
11	マーチャンダイザー	1	一般管理費	1.0	現金	1.0	49.4

### ■「競売実績」

大村 大村 社長 04:08

	参加数	提示価格	競争力	競争価格	販売個数
大村 大村社長	1	4.0	0.2	3.8	3
大村 大村社長	1	3.6	0.2	3.4	1

大村 大村 社長 04:08

	参加数	提示価格	競争力	競争価格	販売個数
塩崎 万朔社長	2	3.0	0.0	3.0	1
大村 大村社長	2	3.6	0.2	3.4	1

# MG経営 ～ゲーム画面:意思決定エリア～

## 7. ゲーム画面の説明

### ③意思決定エリア

プレイヤーが選択できる意思決定項目が表示されます。

#### ・「Aルール」

Aルールの項目が表示されます。Aルールは、自分のターンで「意思決定カード」を引くと、どれか1つだけ実行できます。

#### ・「Bルール」

Bルールの項目が表示されます。Bルールは、自分のターンを待っている間に実行できます。

#### ・「システム」

メンバーや強制決算が表示されます。ゲームオーナーとメンバーでは表示項目が違います。

※ゲームの「スタート」と「強制決算」はゲームオーナーのみ行うことができます。

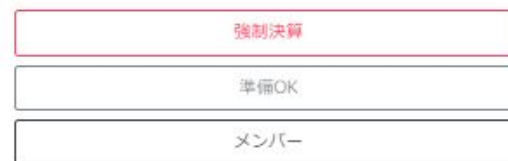
#### ■「Aルール」



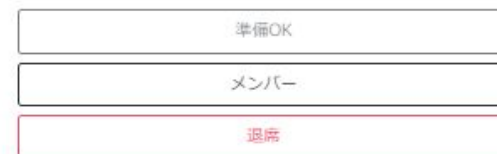
#### ■「Bルール」



#### ■「システム」(ゲームオーナーの表示)



#### ■「システム」(メンバーの表示)



# MG経営 ～ゲーム画面:プレイヤーエリア～

## 7. ゲーム画面の説明

### ④プレイヤーエリア

各プレイヤーの会社の状況が表示されます。

#### ・通常表示

「材料数」、「仕掛品数」、「製品数」が表示されます。

#### ・詳細表示

プレイヤー上でクリックを行うと、詳細表示になります。

選択した相手の会社版の状況を見ることができます。

#### ・通常表示



### ■「プレイヤーエリア」



## 7. ゲーム画面の説明

### ⑤ マーケットエリア

マーケットの状況が表示されます。

#### ・市場名

:「仙台」「札幌」「福岡」「名古屋」「大阪」「東京」は、  
材料購入と販売を行える市場を表しています。

#### ・「在庫」

:各市場の「現在の在庫数」と「最大在庫数」を表しています。

#### ・「仕入」

:「材料仕入価格」を表しています。

#### ・「販売」

:「製品販売時の最大価格」を表しています。

### ■「マーケットエリア」



## 7. ゲーム画面の説明

### ⑥メッセージエリア

ゲームの履歴が表示されます。

各プレイヤーの意思決定が表示されていきます。

### ■「メッセージエリア」





## 8. ゲームの終了

ゲームが制限ターン数・制限時間を迎えると、ゲーム終了のお知らせが表示されます。「次へ進む」をクリックすると、ゲーム結果画面が表示されます。

※ゲームの途中終了について

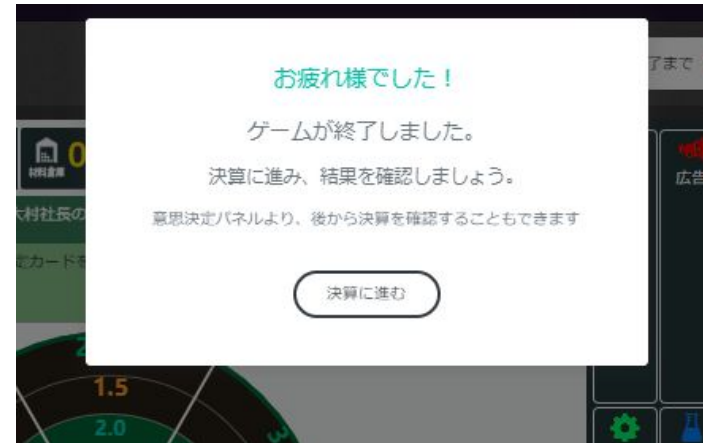
「強制決算」で、ゲームを途中で終わらせることができます。

「強制決算」ができるのは、「リーダー」だけです。

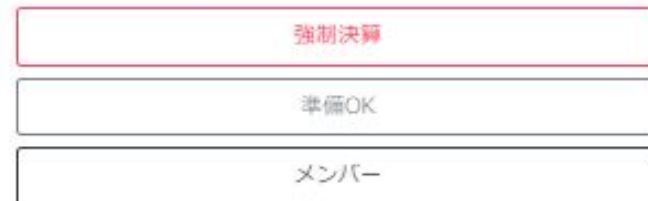
リーダーは、「システム」の中にある「強制決算」をクリックしてください。

ゲーム終了のお知らせが表示されます。

### ■ゲーム画面(ゲーム終了時)



### ■ゲーム画面(リーダー表示)



## 9. ゲームの結果

ゲーム結果画面でゲーム結果・決算を確認できます。

### ①順位

その期終了時点での純資産額で1位から順に並びます。

### ②決算結果詳細

各プレイヤーの決算結果が詳細に確認できます。

### ③ゲーム結果

ゲーム結果として「総合順位」「部門別順位」「競売実績」「リプレイ」を確認できます。

1.1.1 ゲームの結果 第1期 ③

① 1位 大村 大村社長 ② 決算結果詳細 経常利益 -8.8

2位 塩崎 万朔社長 ③ 決算結果詳細 経常利益 -20.6

オーナー 塩崎 万朔社長  
プレイヤー数 2人  
開始日時 2019年08月07日 15:48  
終了日時 2019年08月07日 16:09

総合順位 部門別順位  
競売実績 リプレイ

## 10. 結果の表示

ゲーム結果を様々な切り口で確認できます。

### ①総合順位

1ゲーム中で、利益が多い順に順位が付きます。

### ②部門別順位

純資産額、PQ(売上高)、mPQ(粗利)、vPQ(売上原価)、Q(売上個数)、P(平均単価)、F(固定費)、G(経常利益)が表示されます。

項目をクリックすると、昇順降順で並び替えできます。

### ③競売実績

1ゲーム中で行われた競売の実績が表示されます。

### ■総合順位



### ■部門別順位

	純資産額 ↓	売上高 PQ ↑	粗利 mPQ ↓	売上原価 vPQ ↓	売上個数 Q ↓	平均単価 P ↓	固定費 F ↓	経常利益 G ↓
大村 大村社長	81.2	15.6	10.2	5.4	4	3.90	19.0	-8.8
塩崎 万朔社長	69.4	0.0	0.1	-0.1	0	0.0	20.7	-20.6

### ■競売実績

大村 大村 社長 の販売

	入札個数	入札価格	競争力	競争価格	落札個数
大村 大村社長	1	4.0	0.2	3.8	3
大村 大村社長	1	3.6	0.2	3.4	1

## 10. 結果の表示

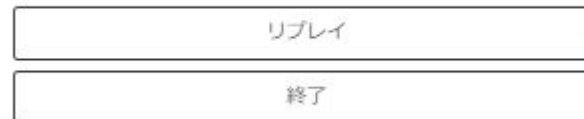
### ④リプレイ

1ゲーム中の流れを再現できます。

リプレイを始めるには「システム」から「リプレイ」をクリックします。

リプレイを終了するには「システム」の「終了」をクリック

### ■リプレイ



## 11. 決算の表示

ゲーム結果画面の「決算結果詳細」をクリックしてください。

各プレイヤーの決算結果が確認できます。

### 1) 決算報告書

戦略会計STRAC(損益計算書P/L)、貸借対照表B/Sが表示されます。

### 2) キャッシュフロー

キャッシュフローが表示されます。

### 3) 税金計算等

特別損益、未払法人税及び配当金の計算、配当の計算が表示されます。

### 4) 期末費用等

期末費用、現金、借入金、減価償却と売却分期首簿価、固定資産が表示されます。

### 5) 試算表

試算表(MGオンライン独自仕様)が表示されます。

### 6) 仕訳帳

仕訳帳(MGオンライン独自仕様)が表示されます。

### 7) 原価計算

原価計算(MGオンライン独自仕様)が表示されます。

## ■ゲーム結果画面

大村 大村社長 第1期

[決算報告書] [キャッシュフロー] [税金計算等] [期末費用等] [試算表] [仕訳帳] [原価計算]

STRACによる損益計算書 (P/L)

貸借対照表 (B/S)

売上個数Q	売上原価vPQ	固定費合計F	現金	買掛金
4	5.4	19.0	58.0	-
売上高PQ	付加価値mPQ	製造固定費	売掛金	借入金
15.6	10.2	6	-	60.0
		販売費	材料	未払法人税
		2.5	0.0(0個)	0.0
		一般管理費	仕掛品	
		4.5	5.2(4個)	
		研究開発費	製品	
		0	0.0(0個)	
		営業外費用		
		6		
		G (経常利益)	流動資産合計	負債合計
		-8.8	63.2	60.0
		特別損益	固定資産	資本金
		0.0	18.0	30
		税引前当期純利益	固定資産合計	繰越利益剰余金
		-8.8	18.0	-8.8
		未払い法人税	総資産合計	純資産合計
		0.0	81.2	21.2
		当期純利益	負債・純資産合計	81.2
		-8.8		

平均単価 P	変動単価 vP
3.9	1.4
	付加価値単価 mP
	2.6

# MG経営 ～決算の各表:決算報告書～

## 12. 決算の各表

### 1) 決算報告書

STRAC会計 (図解損益計算書P/L)、貸借対照表B/Sが表示されます。

大村 大村社長 第1期

[決算報告書] [キャッシュフロー] [税金計算等] [期末費用等] [試算表] [仕訳帳] [原価計算]

STRACによる損益計算書 (P/L)			貸借対照表 (B/S)	
売上個数Q 4	売上原価vPQ 5.4		現金 58.0	買掛金 -
売上高PQ 15.6	付加価値mPQ 10.2	固定費合計F 19.0	売掛金 -	借入金 60.0
		製造固定費 6	材料 0.0(0個)	未払法人税 0.0
		販売費 2.5	仕掛品 5.2(4個)	
		一般管理費 4.5	製品 0.0(0個)	
		研究開発費 0	流動資産合計 63.2	負債合計 60.0
		営業外費用 6	固定資産 18.0	資本金 30
		G (経常利益) -8.8	固定資産合計 18.0	繰越利益剰余金 -8.8
		特別損益 0.0	総資産合計 81.2	純資産合計 21.2
		税引前当期純利益 -8.8	負債・純資産合計 81.2	
		未払い法人税 0.0		
		当期純利益 -8.8		
			コスト構造	
			平均単価 P 3.9	変動単価 vP 1.4
				付加価値単価 mP 2.6

# MG経営 ～決算の各表: キャッシュフロー～

## 12. 決算の各表

### 2) キャッシュフロー

キャッシュフローが表示されます。

[決算報告書] [キャッシュフロー] [税金計算等] [期末費用等] [試算表] [仕訳帳] [原簿計算]

### キャッシュフロー

営業活動キャッシュフロー	投資活動キャッシュフロー	財務キャッシュフロー
税引前利益 -8.8	機械購入 20.0	資本金増加 30
減価償却費 2.0	固定資産売却額 0.0	当期借入金 60.0
固定資産売却損失 0.0		借入金返済 0.0
材料の増減 0.0		配当金支払い 0.0
仕掛品の増減 -5.2	投資CF計 -20.0	財務CF計 -30.0
製品の増減 0.0	フリーキャッシュフロー -32.0	当期キャッシュフロー 58
売掛金の増減 -		
買掛金の増減 -		
納税 0.0	ROE (株主資本利益率)	ROA (純資産利益率)
営業CF計 -12.0	-	-

## 12. 決算の各表

### 3)税金計算等

特別損益、未払法人税及び配当金の計算、配当の計算が表示されます。

特別損益		未払法人税及び配当金の計算	
機械売却額 0.0	合計 0.0	売却分期簿価 0.0	税引前当期純利益 -8.8
受取保険金 0.0		火災被害額 0.0	前期繰越利益剰余金 0.0
		製造ミス額 0.0	合計 -8.8
		盗難被害額 0.0	未払法人税額 0.0
特別損失 0.0		特別利益 0.0	税引前当期純利益、もしくは前期繰越利益剰余金との合計が▲なら0 前期繰越利益剰余金が▲で、合計が+なら合計金額の50% 前期繰越利益剰余金が+で、合計が+なら税引き前当期純利益の50%
		配当金 0.0	未払法人税の計算で、合計が+なら、当期純利益の15% ※来期期首支払



# MG経営 ～決算の各表: 期末費用等～

## 12. 決算の各表

### 4) 期末費用等

期末費用、現金、借入金、減価償却と売却分期首簿価、固定資産が表示されます。

[決算報告書] [キャッシュフロー] [税金計算等] [期末費用等] [試算表] [仕訳帳] [原価計算]																					
<b>期末費用</b>		<b>減価償却費と売却分期首簿価</b>																			
労務費	1.5	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>期首簿価</th> <th>購入期数</th> <th>減価償却</th> <th>売却額</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>大型機械</td> <td>18.0</td> <td>1</td> <td>2.0</td> <td>0.0</td> </tr> <tr> <td>合計</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>2</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>			期首簿価	購入期数	減価償却	売却額	大型機械	18.0	1	2.0	0.0	合計	-	-	2	0			
	期首簿価	購入期数	減価償却	売却額																	
大型機械	18.0	1	2.0	0.0																	
合計	-	-	2	0																	
ワーカー	1.5(1人)	<b>固定資産</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>前期繰越</th> <th>合計</th> <th>当期償却</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0.0</td> <td>20.0</td> <td>2.0</td> </tr> <tr> <td>機械工具購入</td> <td></td> <td>売却分期首簿価</td> </tr> <tr> <td>20.0</td> <td></td> <td>0.0</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>次期繰越</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>18.0</td> </tr> </tbody> </table>		前期繰越	合計	当期償却	0.0	20.0	2.0	機械工具購入		売却分期首簿価	20.0		0.0			次期繰越			18.0
前期繰越	合計			当期償却																	
0.0	20.0	2.0																			
機械工具購入		売却分期首簿価																			
20.0		0.0																			
		次期繰越																			
		18.0																			
退職被補充者	0(0人)																				
販売費	1.5																				
セールス	1.5(1人)																				
退職被補充者	0(0人)																				
一般管理費	2																				
製造経費	2																				
期末費用合計	7.00																				
<b>現金</b>																					
前期繰越	30.0	合計	出金合計																		
入金合計	75.6		47.6																		
		105.6	次期繰越																		
			58.0																		
<b>借入金</b>																					
借入金返済	0.0	合計	前期繰越																		
次期繰越	60.0		0.0																		
		60.0	当期借入金																		
			60.0																		

# MG経営 ～決算の各表:試算表～

## 12. 決算の各表

### 5) 試算表

試算表(MGオンライン独自仕様)が表示されます。

[決算報告書] [キャッシュフロー] [税金計算等] [期末費用等] [試算表] [仕訳帳] [原価計算]

### 試算表

勘定科目	前期繰越	借方 +	貸方 -	残高	勘定科目	前期繰越	借方 -	貸方 +	残高
【資産】					【負債】				
現金	30.0	75.6	47.6	58.0	借入金	0.0	0.0	60.0	60.0
材料	0.0	8.6	0.0	0.0	未払法人税	0.0	0.0	0.0	0.0
仕掛品	0.0	5.0	0.0	5.2	未払配当金	0.0	0.0	0.0	0.0
製品	0.0	5.4	0.0	0.0	【資本】				
機械工具	0.0	20.0	2.0	18.0	資本金	30.0	0.0	0.0	30.0
					繰越利益剰余金	0.0	0	-8.8	-8.8
【費用】					【収益】				
<売上原価>					<営業収益>				
売上原価		5.4	0	5.4	売上高				
材料仕入高		8.6	8.6	0.0					
投入費		1.6	1.6	0.0					
完成費		0.4	0.4	0.0					
<固定費>									
減価償却費		2.0	0	2.0					
労務費		1.5	0	1.5					
製造経費		2.5	0	2.5					
販売費		2.5	0	2.5					
一般管理費		4.5	0	4.5					
研究開発費		0	0	0					
<特別損失>					<特別利益>				
火災損失		0.0	0	0.0	受取保険金			0	0

## 12. 決算の各表

### 6) 仕訳帳

仕訳帳(MGオンライン独自仕様)が表示されます。

[決算報告書] [キャッシュフロー] [税金計算等] [期末費用等] [試算表] [仕訳帳] [原価計算]

### 仕訳帳

No.	取引内容	数量	借方	貸方	(現金残高)
1	機械工具	1	機械工具 20.0	現金 20.0	10.0
2	銀行借入	1	現金 60.0	借入金 60.0	64.0
			支払利息 6.0	現金 6.0	
3	機械故障		製造経費 0.5	現金 0.5	63.5
4	材料仕入	8	材料仕入高 8.6	現金 8.6	54.9
5	採用(ワーカー)	2	一般管理費 1.0	現金 1.0	53.9
6	配置転換(ワーカー)	1	一般管理費 0.5	現金 0.5	53.4
7	投入	4	投入費 0.8	現金 0.8	52.6
8	投入	4	投入費 0.8	現金 0.8	51.8
9	完成	4	完成費 0.4	現金 0.4	51.4
10	広告	1	販売費 1.0	現金 1.0	50.4
11	マーチャンダイザ	1	一般管理費 1.0	現金 1.0	49.4
12	販売	3	現金 12.0	売上 12.0	61.4
13	販売	1	現金 3.6	売上 3.6	65.0

# MG経営 ～決算の各表:原価計算～

## 12. 決算の各表

### 7) 原価計算

原価計算(MGオンライン独自仕様)が表示されます。

[決算報告書] [キャッシュフロー] [税金計算等] [期末費用等] [試算表] [仕訳帳] [原価計算]

直接原価計算

				<b>【製品】</b>	
				前期繰越製品 0.0 (0個)	売上原価 5.4(4個)
				完成費 0.4	合計 5.4 (4個)
				当期完成品製造原価 5.0 (4個)	盗難 0.0 (0個)
				製造ミス 0.0(0個)	平均単価 1.4
				次期繰越製品 0.0(0個)	
		<b>【仕掛品】</b>			
		前期繰越仕掛品 0.0(0個)	合計 10.2 (8個)		
		投入費 1.6	平均単価 1.3		
		当期投入材料費 8.6(8個)			
		火災 0.0(0 個)			
		次期繰越材料 0.0(0個)			
<b>【材料】</b>					
前期繰越材料 0.0(0個)	合計 8.6 (8個)				
当期材料仕入 8.6(8 個)	平均単価 1.1				

# 経営計画1

## 1. 経営計画の作成

会社は、每期ごとに経営計画を作成することができます。

経営計画は、目標とする利益から逆算し、必要な売上高・売上個数を算出します。

経営計画を作成すると、期中に行う活動の目標ができ、素早く意思決定ができるようになります。

経営計画を作成する手順を説明します。

1. 会社情報に表示されているゲームの「経営計画」をクリック
2. 経営計画入力画面が表示されます。必要項目(主にピンクの枠)を入力してください。
3. 項目の入力が完了したら、右側の「保存」をクリックすると、作成が完了します。

ゲームを行う場合は、「ホーム」に戻ってください。  
※すでに作成されている場合は、「計画」の欄に「あり」が表示されません。

## ■会社設定画面

期	PQ	F	G	純資産額	現金	計画	
2	[ゲームを探す]	[ゲームを開始する]				なし	設定中
4							経営計画
5							情報編集

## ■経営計画

1. 目標G(利益)		0
2. 計画F(固定費)		0
2-1. 労務費		
ワーカー	0 (人) × 1.5	0
2-2. 製造経費		
所有機械	0 (台) × 2.0	0
PAC生産性	<input type="radio"/> 使用する(半価1.0) <input checked="" type="radio"/> 使用しない	0
修理費(機械トラブル発生リスク想定)	<input type="radio"/> 修理費(0.5)を想定 <input checked="" type="radio"/> 計画に入れない	0
2-3. 減価償却費(機械所有台数)		
大型機械	(年間2.0) × 0	0

# 経営計画2

## 2. 経営計画の入力項目

経営計画は、画面上のピンク色の枠を中心に数字を入力すると作成されますが、下記で項目についてご説明いたします。

### <経営計画の項目>

1. 目標G(利益)を決定する。

2. 計画F(固定費)を決定する。

2-1. 労務費

2-2. 製造経費

2-3. 減価償却費(機械所有台数)

2-4. 販売費

2-5. 一般管理費

2-6. 営業外費用

2-7. 研究開発費

3. 必要mPQ(付加価値) = F(固定費) + G(利益)の算出

4. 製品1個の予定P(売値)を入力する。

5. 材料1個の買値を入力する。

6. 予定vPQ(売上原価) = 材料単価 + 加工費(1) + 完成費(1)の算出

7. 予定mP(付加価値単価) = 予定P(売値) - 予定vP(売上原価)の算出

8. 必要Q(売上個数) = 必要mPQ(付加価値) / mP(1個の付加価値)の算出

9. PQ(売上) = 予定P(売値単価) × 必要Q(売上個数)の算出

10. vPQ(売上原価) = PQ(売上) - mPQ(付加価値)の算出

1. 目標G(利益)		0
2. 計画F(固定費)		0
2-1. 労務費		
ワーカー	0 (人) × 1.5	0
2-2. 製造経費		
所有機械	0 (台) × 2.0	0
PAC生産性	<input type="radio"/> 使用する(単価1.0) <input checked="" type="radio"/> 使用しない	0
修理費(機械トラブル発生リスク想定)	<input type="radio"/> 修理費(0.5)を想定 <input checked="" type="radio"/> 計画に入れない	0
2-3. 減価償却費(機械所有台数)		
大型機械	(年割2.0) × 0	0
普通機械	(年割1.0) × 0	0
アタッチメント	(年割0.2) × 0	0
2-4. 販売費		
セールス	0 (人) × 1.5	
マーケットリサーチ	(単価1.0) × 0 ▼ (円)	0
広告	(単価2.0) × 0 ▼ (円)	0
クレーム処理費(客情発生リスク想定)	<input type="radio"/> クレーム処理費(0.5)を想定 <input checked="" type="radio"/> 計画に入れない	0
2-5. 一般管理費		
ワーカー+セールス	0 (人) × 1.0	0
マーチャンダイザー	(単価1.0) × 0 ▼ (円)	0
保険	<input type="radio"/> 保険に加入する(単価0.5) <input checked="" type="radio"/> 加入しない	0
記号転換	(単価0.5) × 0 (円)	0
採用枠よび過剰	(単価0.5) × 0 (円)	0
2-6. 営業外費用		
借入の割増誘高	0 × 0.05	0
期中の借入	0 × 0.05	0
2-7. 研究開発費		
前期繰越研究開発	(繰越単価1.0) × 0 ▼ (円)	0
期中の研究開発	(単価2.0) × 0 (円)	0
3. 必要mPQ(付加価値) = F(固定費) + G(利益)		
4. 製品1個の予定P(売値)を入力		0
5. 材料1個の買値を入力		
		0
6. 予定vP(売上原価) = 材料単価 + 投入費(0.2) + 完成費(0.1)		
0 + 0.2 + 0.1		0.3
7. 予定mP(付加価値単価) = 予定P(売値) - 予定vP(売上原価)		
0 - 0.3		-0.3
8. 必要Q(売上個数) = 必要mPQ(付加価値) / mP(1個の付加価値)		
0 / -0.3		0
9. PQ(売上) = 予定P(売値単価) × 必要Q(売上個数)		
0 × 0		0
10. vPQ(売上原価) = PQ(売上) - mPQ(付加価値)		
0 - 0		0



## 3. 経営計画の活用方法

経営計画は、入力すると自動で目標達成に必要な「売上」や「個数」を産出いたします。

<効果的なPDCAに！>

PDCAの一番最初に「Plan」があることから分かるように、

まずは計画を立てないとそもそも上手くいったのかどうかは分かりません。

「なんとなく黒字だからよかった」では、いざ経営が傾いたときにそれを立て直すことが出来なくなってしまいます。

うまくいった理由、うまくいかなかった理由を考えるための材料として経営計画を活用してください！

### (1) 差分を把握し、修正する

計画を立てると、目標達成に対して「現状がどの段階なのか」を確認することができます。

計画で立てた「想定売値」「想定販売個数」を記録しておき、そこの差分を埋める行動を取ることができます。

### (2) スケジュールを立てる

計画を立て、経営に臨むと、数字目標を経てるだけでは不足しており、

「いつ」「なにを」実施するか、という行動まで落とし込んだ計画を立てることの重要性が理解できるようになります。

MGオンラインでは自動で計算を行うため、計画を楽に立てることができます。

実際のスケジュールを意識することで、目標を絵空事では終わらせない行動力をつけることができます。

# よくあるご質問

**Q.ゲーム中に通信が途切れてしまった、画面の反応がない**

A. ブラウザの再読み込みをしてください。ゲームに続けて参加できます。

**Q.ゲームに参加できない**

A. 1社で参加できるゲームは1つのみです。選択している会社が参加中のゲームや作成したゲームがないかどうか、ホーム画面で確認してください。もし参加中・作成中のゲームがあった場合は、参加しているゲームを退出するか新しい会社を作成してみてください。

**Q.ゲームが開始されない**

A. ゲーム用のポートが閉じている可能性があります。ネットワーク環境を調べてください。

また、一部のユーザーのネットワーク環境が異なり、ゲームが開始できない場合があります。

ゲーム画面の「システム」の「メンバー」ボタンをクリックし表示されるメンバー管理で「オンライン」表示がない方が該当のユーザーです。どうしても「オンライン」にならない場合は、「オンライン」にならないユーザーをゲーム画面のメンバー管理でkickし、ゲームを開始してください。