

# MGオンライン

～利用マニュアル Ver.202103～

※マニュアルは常に最新版が有効です

# 1. MGオンライン概要

# 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」が身に付くことを目的としています。

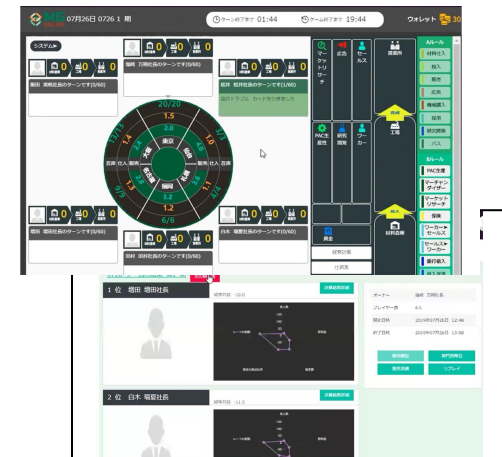
ゲームは他のプレイヤーと同時に開始し、ゲーム中は順番に意思決定を繰り返して企業経営を行います。用意されている意思決定は、基本の8種類に加えて、戦略的な意思決定が7種類です。

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、商品売りた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

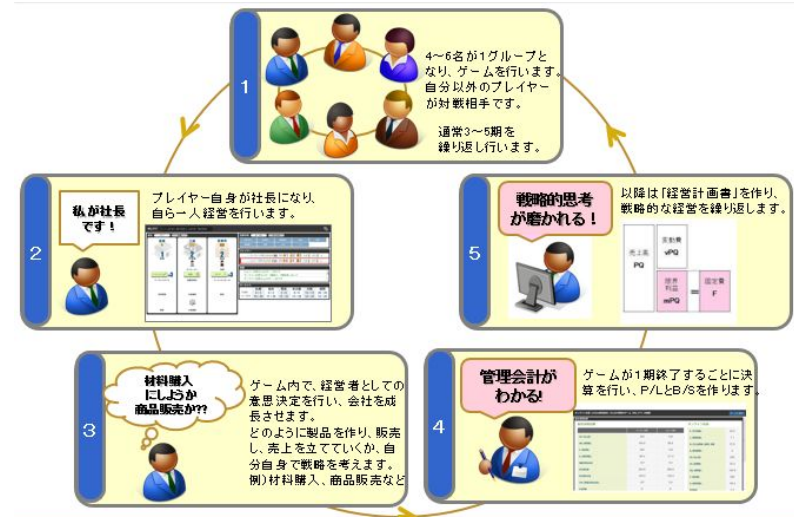


## 2. ゲームの目的

ゲームの目的は「利益の最大化」です。3~5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



### **【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<br>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)<br>Safari (最新バージョン)<br>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<br>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/>



## 4. アカウント種別

MGオンラインのアカウントには「ユーザーアカウント」と「管理アカウント」がございます。

### ■管理アカウント

- ・ゲーム設定などを行うためのアカウント
- ・ユーザーアカウントの作成、ゲームの作成、カードの割合の変更などが可能です

### ■ユーザーアカウント

- ・ゲームに参加するためのアカウント
- ・MGオンラインの参加者1名につき、1アカウントを利用
- ・管理アカウントにて作成が可能

## 2. 画面の説明

### ー管理アカウントー

# 管理アカウントについて

管理アカウントは、1アカウント配布されます。  
管理アカウントでできることは下記の3つです。

## ①ユーザーアカウントの作成

ゲームに参加するためのユーザーアカウントを作成できます。

## ②ゲームの作成

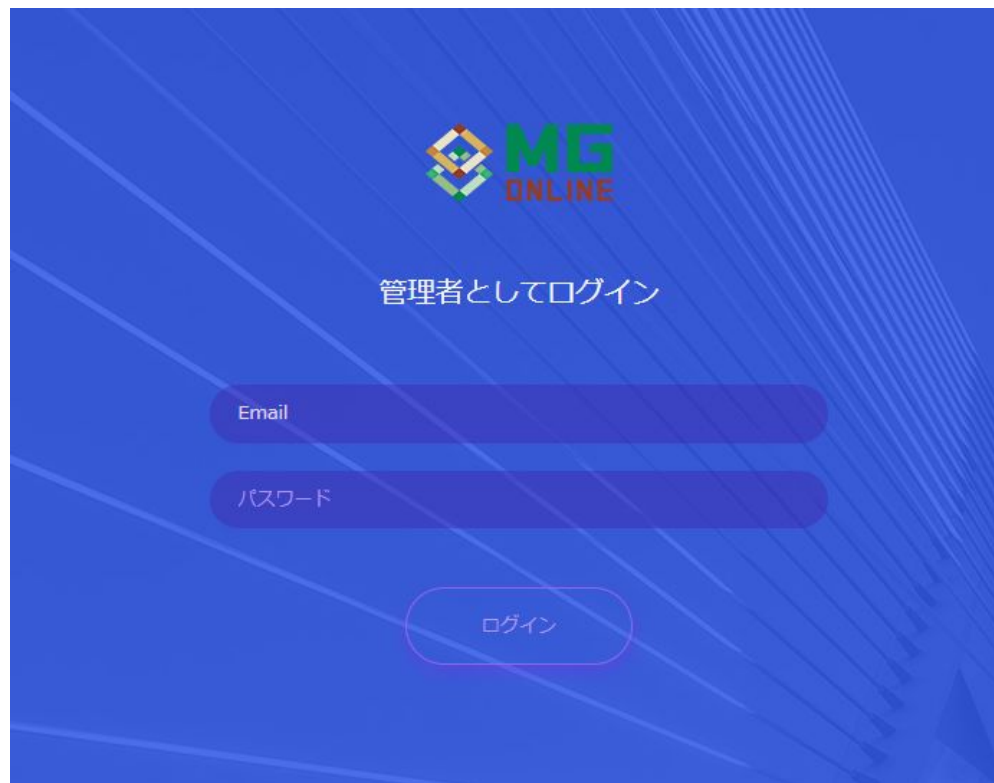
ゲームを作成できます。

## ③カードの割合の変更

ゲーム内で利用するカードの出現割合を変更できます。

## ④データの管理

各種データのダウンロードなどができます。



# ホーム画面 —アカウント管理(管理者)—

## 1. アカウント管理(管理者)

ログイン後に表示されるページです。メニューでは「アカウント管理(管理者)」のページです。  
左側のメニューバーやアカウント数の情報が表示されています。

### ①メニューバー

各種メニューが選択できます。

### ②アカウント数、期数の確認

現在利用しているアカウント数、期数が分かります。  
実際に利用している数ではなく、付与している数が表示されます。

例) 5期ずつ5名に付与した場合、それを消費するかどうかに関係なく  
使用に「5アカウント、25期」と表示されます。

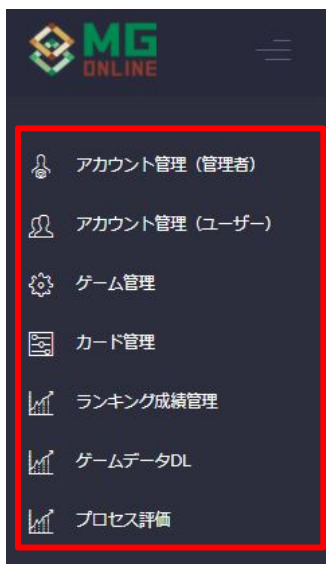
### ③新規作成

管理アカウントを追加する場合に、新規作成ができます。  
ただし基本的には管理アカウントは1アカウントのみで行う方が  
運用しやすいため、**特別な事情がない限り作成しないでください。**

作成されたアカウントは**子アカウント**として作成され、  
子アカウントで作成されたゲームには親アカウントで作成した  
ユーザーは招待できません。

そのため、同じ社内で全く別のグループを作成する場合のみ有効  
です。作成されたい場合には、一度営業担当へご相談ください。

①



## アカウント管理 (管理者)

②



|        | 使用  | 未使用 | 合計  |
|--------|-----|-----|-----|
| アカウント数 | 17  | 13  | 30  |
| 期数     | 525 | 215 | 740 |

## 2. アカウント管理(ユーザー)

ユーザーアカウントの作成、管理ができます。

### ①新規作成

ユーザーアカウントを新規作成できます。  
1アカウントずつ作成します。

### ②一括アップロード

ユーザーアカウントを複数同時に作成できます。  
サンプルデータをダウンロードし、既定のファイルを作成してください。

### ③アカウント管理

作成済みのユーザーアカウントの確認ができます。  
期数を追加したり、情報を後から編集することも可能です。

#### アカウント管理 (ユーザー)

①

②

[+ 新規作成](#)

[ファイルアップロード](#) [アップロード用ファイルサンプルのダウンロード](#)

10 件表示

検索:

③

| NO      | 名前    | 所属  | メールアドレス            | パスワード | 期数 | リクルートエリアへの許可<br>※全員にチェック <input type="checkbox"/> | 登録日        | 編集・停止                                 | 停止中 |
|---------|-------|-----|--------------------|-------|----|---------------------------------------------------|------------|---------------------------------------|-----|
| U001135 | テスト 1 | 体験用 | test01@mg-test.com | ***** | 50 | <input type="checkbox"/>                          | 2020/11/19 | <a href="#">編集</a> <a href="#">停止</a> |     |
| U000586 | MG 太郎 | oo  | mg@taroi.com       | ***** | 5  | <input type="checkbox"/>                          | 2020/07/01 | <a href="#">編集</a> <a href="#">停止</a> |     |

# ホーム画面 —アカウント管理(ユーザー)—

## ①新規作成

### 1) 必要事項記入

名前(姓／名)、メールアドレス、所属、期数を入力します。

※メールアドレスは実在しないもので問題ありません。

※所属は管理用です。ゲームに影響ありません。

※パスワードは変更しても構いませんが、研修実施を考えると

「mggame」のままだがやりやすいです

※期数は5期単位で追加できます。

1期＝1年分の経営です

### 2) 確認、送信

上記を入力後、「確認」→「送信」でアカウント作成が完了します。

### アカウント管理

|         |             |     |
|---------|-------------|-----|
| ユーザーID  | U001543     |     |
| 名前(姓／名) | 姓           | 名   |
| メールアドレス | test@mg.com |     |
| 所属      | アカウント       |     |
| パスワード   | mggame      |     |
| 期数      | -           | 5 + |

確認

# ホーム画面 —アカウント管理(ユーザー)—

## ②一括アップロード

### 1) テンプレートダウンロード

「アカウント管理(ユーザー)」よりダウンロード



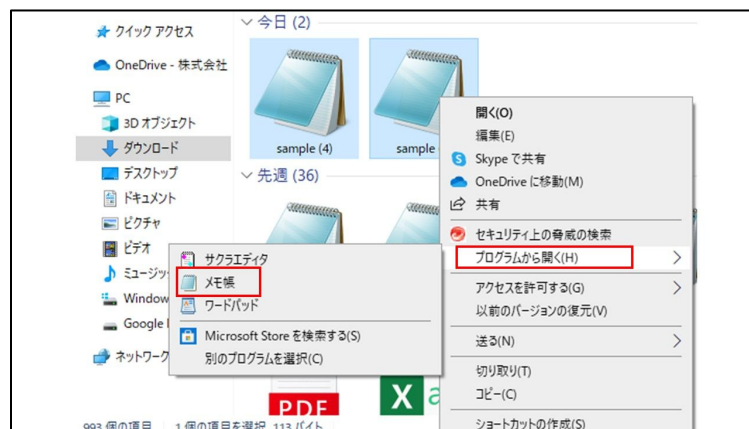
### 2) メモ帳で開く

右の手順で開くことができます。

※tsvファイルを用いているため、メモ帳がおすすめです。

※文字コードが変わると文字化けすることがあります。

ローカル上で開くようにしてください。



### 3) アカウント情報入力

「姓」「名」「メールアドレス」など入力してください。

※メールアドレスがログインIDになります

※リクルートエリアはゲームに関係ありません。

「1」と入力してください。

### 4) アップロード

データをアップロードします。



## 3. ゲーム管理

ゲームの作成、管理ができます。

### <ゲーム作成方法>

- 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。  
時間で区切る場合には「無制限」を選択します。
- 4)制限時間:1ゲームの時間を15～60分の間で5分刻みで  
選択できます。
- 5)待ち時間:1ターンの時間を1～25分の間から選択できます。
- 6)期数制限:ゲームの期数を5期、10期どちらか選択します。
- 7)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。
- 8)プレイヤー招待:最大6名まで参加メンバーを選択できます。

※レート変動、開始時間は設定しなくて大丈夫です

### ゲーム管理

|         |                                                               |
|---------|---------------------------------------------------------------|
| ゲーム名    | <input type="text"/>                                          |
| ゲーム説明   | <input type="text"/>                                          |
| ターン数    | 無制限 <input type="button" value="▼"/>                          |
| 制限時間    | 20分 <input type="button" value="▼"/>                          |
| 待ち時間    | 2分 <input type="button" value="▼"/>                           |
| 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                                   |
| パスワード   | <input type="text"/>                                          |
| ゲーム開始時間 | <input type="text"/> <input type="button" value="📅"/>         |

## 作成したゲームの確認

作成したゲームを確認できます。  
「観戦可能なゲーム」に表示するかどうかを選択可能です。

表示中 → 観戦可能です

非表示中 → 観戦ができませんようになっています

| ゲームID   | ゲーム名    | ゲーム開始時間          | 最終更新日      | メンバー | 観戦   | 編集・停止                                 |
|---------|---------|------------------|------------|------|------|---------------------------------------|
| G001048 | 0 1 2 1 | 2021/01/21 10:48 | 2021/01/21 | 2    | 表示中  | <a href="#">編集</a> <a href="#">停止</a> |
| G000961 | 1 2 0 9 |                  | 2020/12/09 | 3    | 非表示中 | <a href="#">編集</a> <a href="#">停止</a> |

## ゲームの表示

作成されたゲームは、対象プレイヤーの「参加可能なゲーム」に表示されます。

### 参加可能なゲーム

#### テスト0514



★ 塩崎 万明 ...

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 万明 ...

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 万明 ...

2 人

10x人数

20分

5期

レート変動無し

参加する ▶

画面の説明 ー管理アカウントー

©2015 MGオンライン All Rights Reserved.

14

# ホーム画面

## カード管理

ゲーム中に使用するカードの割合を変更できます。  
ゲーム中に変更することも可能です。

### <おすすめ設定>

#### ■初心者向け(基本ルール重視)

意思決定カード: 120枚

リスクカード : 任意のもの5つほどを1枚、それ以外は0枚

ラッキーカード: 2つとも1枚ずつ

#### ■上級者向け(ダイナミックなゲームを展開)

意思決定カード: 100枚

リスクカード : それぞれ1枚ずつ

ラッキーカード: 2つとも2枚ずつ

### カード管理

#### ※意思決定カード

デフォルト (デフォルト 60枚)

100枚

#### ※リスクカード

| ID | リスクカード名 | 枚数  |
|----|---------|-----|
| 1  | ワーカー退職  | 1 ▼ |
| 2  | セールス退職  | 1 ▼ |
| 3  | 研究開発成功  | 0 ▼ |
| 4  | クレーム発生  | 0 ▼ |

### 意思決定カード



Aルールから意思決定を  
ひとつ行うことができます。

### リスクカード



マイナスの影響がある  
カードです。

全部で14種類あります。

### ラッキーカード



プラスの影響がある  
カードです。

全部で2種類あります。

# 3. 画面の説明

## —ユーザーアカウント—

# ユーザーアカウントについて

ユーザーアカウントは、各参加者に1アカウントずつ配布されます。

ユーザーアカウントでできることは下記の3つです。

## ①ゲームへの参加

自分が招待されているゲームへ参加することができます。

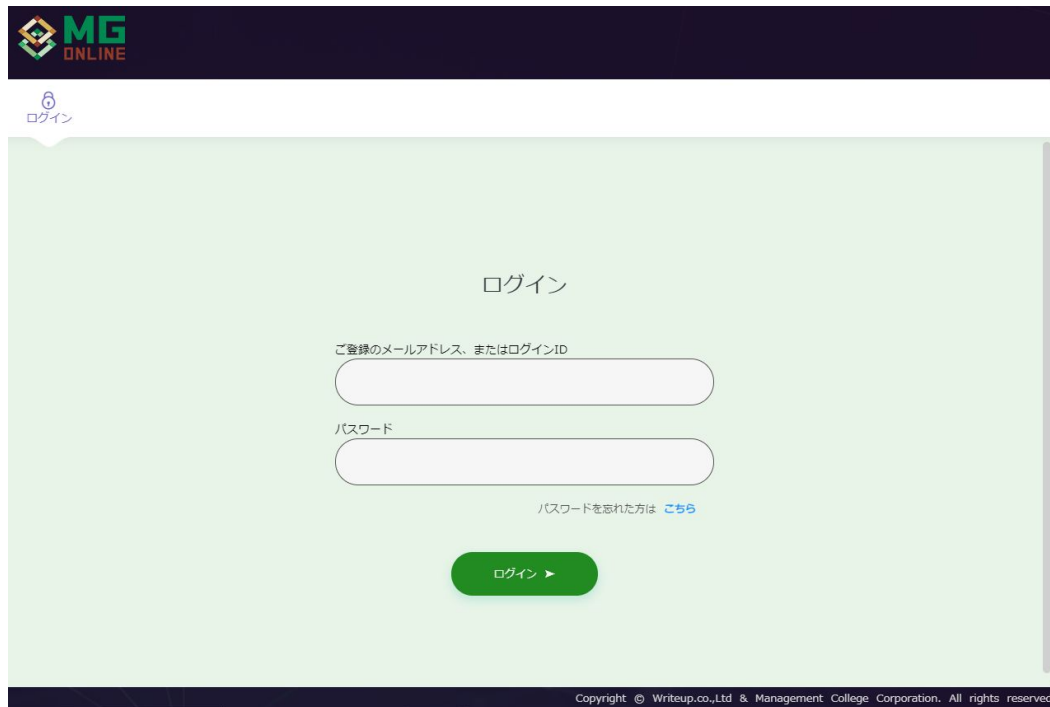
過去のゲームのデータは、後からでも参照可能です。

## ②ゲームの観戦

自分が招待されていないゲームを観戦することができます。

## ③プロフィールの設定

写真やニックネームの設定ができます。



The image shows the login page of the MG ONLINE system. At the top left is the MG ONLINE logo. Below it is a 'ログイン' (Login) link with a key icon. The main area has a light green background and contains the title 'ログイン' (Login). Below the title are two input fields: the first is labeled 'ご登録のメールアドレス、またはログインID' (Registered email address or login ID) and the second is labeled 'パスワード' (Password). Below these fields is a link that says 'パスワードを忘れた方は [こちら](#)' (If you forgot your password, click here). At the bottom is a green 'ログイン ▶' (Login) button. The footer contains the copyright notice: 'Copyright © Writeup.co.,Ltd & Management College Corporation. All rights reserved.'

# ホームページ

## 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。

The screenshot shows the MG ONLINE homepage. At the top right, the user name '塩崎 万翔' is displayed next to a profile icon. A navigation bar contains links for 'ホーム' (Home), 'MG経営' (MG Management), 'MGガイド' (MG Guide), '会社設定' (Company Settings), and 'FAQ'. A notification banner for '19/06/17 システムメンテナンスについて' is visible. The main content area is divided into two sections. The left section, labeled ④, shows the user's profile for '塩崎 万翔' with statistics: '期数計50 / 使用済42 / 未使用8' and 'レート: 110', and a link to 'プロフィールページを見る 1位/0人'. The right section, labeled ⑤, displays company information for '株式会社エムジー' (43期, established 2019/08/06) and a table of financial data.

| 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 |
| 1 | [テスト0509] |      | [ゲームを開始する] |       | なし   |    |
| 3 |           |      |            |       |      |    |
| 4 |           |      |            |       |      |    |
| 5 |           |      |            |       |      |    |

# ホーム画面 ー②設定/ログアウトー

## 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

# ホーム画面 ゲーム

## 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。

## ■ホーム(参加可能なゲーム・観戦可能なゲーム)



## 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  
くても、リアルタイムで観戦することができます。

## 4. ゲーム参加方法

# ゲーム参加方法

「参加可能なゲーム」からゲームに参加できます。

※ゲームは管理アカウントから作成します

## <ゲーム参加手順>

### ①会社設立

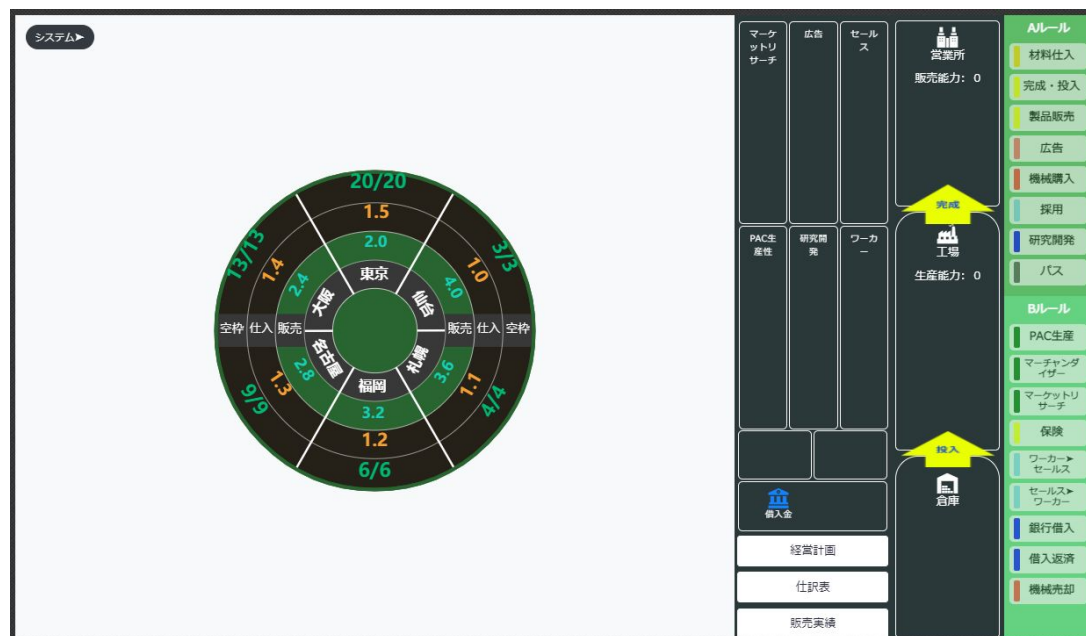
メニューの「会社設定」より会社を設立します。  
会社は何個でも設立できますが、ゲームの積算記録は会社ごとに残されます。

### ②ゲームへの参加

「参加可能なゲーム」から参加します。  
※同時に2つ以上のゲームに参加することはできません。

### ③ゲーム開始

リーダーの指示でゲームが開始します。  
※一度始まったゲームの途中参加、途中抜け、メンバーの変更はできません



# ①会社設立

## 1. 会社設定の説明

ゲームに参加するためには「会社の設立」を行う必要があります。  
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)「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 Setup' interface. A red box labeled '1' highlights the '+ New Creation' button at the top left. Another red box labeled '2' highlights a table with columns for 'Period', 'PQ', 'F', 'G', 'Net Income', 'Cash', and 'Plan'. The table has rows for periods 1 through 5, with period 1 containing '[Game Search]' and '[Game Release]'. A third red box labeled '3' highlights a sidebar on the right with buttons for 'Setting in Progress', 'Business Plan', and 'Information Editing'.

| 期 | PQ       | F            | G | 純資産額 | 現金 | 計画 |
|---|----------|--------------|---|------|----|----|
| 1 | [ゲームを探す] | [ゲームをリリースする] |   |      |    | なし |
| 3 |          |              |   |      |    |    |
| 4 |          |              |   |      |    |    |
| 5 |          |              |   |      |    |    |

# ①会社設立

## 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

### 会社を登記する

会社を設立するためには、登記する必要があります。

会社名

20文字以内で入力してください

経営理念

200文字以内で入力してください

確認

## 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。

株式会社エムジー 19年05月09日 設立

必ず利益を出す！！

| 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 |
| 1 | [ゲームを探す] [ゲームを開始する] |      |     |       |      | あり |
| 3 |                     |      |     |       |      |    |
| 4 |                     |      |     |       |      |    |
| 5 |                     |      |     |       |      |    |

設定中

経営計画

情報編集

## ②ゲームへの参加 ー参加手順ー

### 1.「ホーム」の対象ゲームの「参加する」をクリック

※「参加する」が赤いゲームは、現在参加中です。  
新規ゲームに参加する場合、**現在参加中のゲームから退出する必要があります。(退出方法後述)**

### 2. ゲームへの参加形式を選択

「参加」→「入室」の順にクリックします。

- ・「参加」: ゲームに参加表明します。  
※実際に参加するためには「入室」が必要です
- ・「観戦」: ゲームには参加せず、観戦できます
- ・「入室」: 「参加」選択後にクリックできます。  
クリック後にゲーム画面に遷移します。

※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。**

### <参加キャンセル方法>

- ・現在参加中のゲームでは2の画面で一番上のボタンが「**参加Cancel**」という表示になります。  
そちらをクリックするとゲームから退出することができ、次のゲームに参加できるようになります。
- ・ただし、一度退出したゲームに再入室するためにはそのゲームのリーダー権限でしかできないため、別のゲームに参加する際以外は退出しないようにしてください。

### 1. 「参加する」をクリック



### 2. ゲームへの参加形式を選択



## ②ゲームへの参加 ーゲーム画面ー

「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。

時間

現金



## ②ゲームへの参加 ーゲーム画面ー

### ①時間

ゲームに関連する時間が表示されます。



#### ・「ターン終了まで」

そのターンで意思決定を迫えるまでの時間です。  
残時間が「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」

その期の終了までの時間です。残時間が「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。

※データ処理の関係で、残り30秒から販売できなくなります

#### ※時間制とターン制について

1ゲームを、何分以内に終了すると決める「時間制」、何ターンで終了すると決める「ターン制」の2つの設定があります。  
ターン数が規定に達した場合、時間前に期が終了します。

## ②ゲームへの参加 ーゲーム画面ー

### ②会社盤

自分の会社の状況が表示されます。

#### ・会社盤

自社の様子が表示されます。

#### ・「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 万寿社長        | 2   | 3.0  | 0.0 | 3.0  | 1    |
| 大村 大村社長        | 2   | 3.6  | 0.2 | 3.4  | 1    |

## ②ゲームへの参加 ーゲーム画面ー

### 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。リーダーとメンバーでは表示項目が違います。

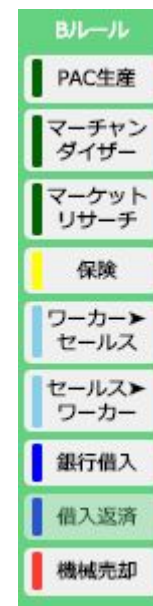
※ゲームの「スタート」と「強制決算」はリーダーのみ行うことができます。

※強制決算をすると、その時点でゲームを終了できます

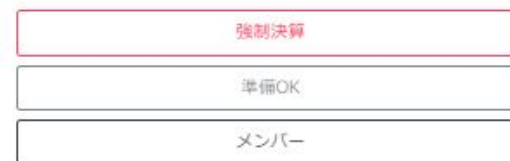
#### ■「Aルール」



#### ■「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)



## ②ゲームへの参加 ーゲーム画面ー

### 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

他のプレイヤー上でクリックを行うと詳細が表示され、選択した相手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」



## ②ゲームへの参加 ーゲーム画面ー

### 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」を示しています  
また、販売可能数は各市場の最大在庫数までとなります。

例) 右の図の名古屋の場合

最大在庫数 : 9

現在の在庫数 : 6

販売可能数 : 3

・「仕入」  
:各市場における「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。  
ただし販売の際にはコンペが行われるため、  
必ず最大価格で売れるとは限りません。

### ■「マーケットエリア」



## ②ゲームへの参加 ーゲームのスタートー

### 3.ゲームのスタート

あらかじめ設定された「リーダー」がメンバーの参加確認を行い、ゲームのスタートをします。

※リーダーは、ゲーム作成時に管理アカウントにて設定します

※リーダーの役割は「メンバーの参加確認」「スタート」の2つです

＜リーダー以外のメンバー＞

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。

※退出したメンバーがいた場合、「メンバー」から「再入室させる」ことができます。

もし誤って退出した方がいた場合、この方法で復活できます。

### ■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)



## ②ゲームへの参加 ーゲームのスタートー

### 4.期首処理

1年の始めに行う作業です。  
「利息の支払い」「研究開発の引継ぎ」「納税、配当金の支払い」の3つが実行されます。  
(すべて自動)

・1期目  
:1期首処理の必要はありません。

・2期目以降  
:自動で処理されます。  
※自動で支払い行われます。現金がなくなり倒産しないように気を付けてください。

#### <支払い金額>

- ・利息:借入金の10%
- ・納税:利益の50%  
※ただし累積で赤字の場合には発生しません
- ・配当金:当期利益剰余金が  
6.1～12.0 →3.0  
12.1～18.0 →6.0  
18.1～ →9.0

### ■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

## ②ゲームへの参加 ーゲーム中ー

### 5.ゲーム中

各自ターンが回ってきて、カードの指示に従って意思決定を行います。

#### ①カードを引く

3枚のうちから1枚を選択します。

※15秒以内に選択しない場合、自動で選択されます

カードには「意思決定カード」「リスクカード」

「ラッキーカード」の3種類があります。

※カードの割合は管理アカウントで設定します

#### ②カードの指示に従って行動する

#### ③次のひとへ

※他の人のターンの間に「Bルール」の実行ができます

※研修の際には自分の行動を声に出すようにしましょう

例)「カードを引きます」「採用をします」

#### 意思決定カード



Aルールから意思決定を  
ひとつ行うことができます。

#### リスクカード



マイナスの影響がある  
カードです。

全部で14種類あります。

#### ラッキーカード



プラスの影響がある  
カードです。

全部で2種類あります。

## ②ゲームへの参加 ーゲームの終了ー

### 6.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、その期が終了します。

#### <期の終了>

##### ①期末処理

借入金の返済などを行います。  
必ず返す必要はありませんが、次の期の期首処理で利息の支払いがあるため、現金に余裕がある場合は一部返済しても良いでしょう。

##### ②ゲーム終了

全員が期末処理を追えると、「決算に進む」の画面が出ます。  
こちら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>

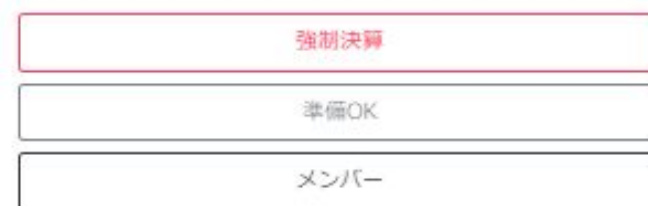
「強制決算」で、ゲームを途中で終わらせることができます。  
「強制決算」ができるのは、「リーダー」だけです。

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。

#### ■ゲーム画面(ゲーム終了時)



#### ■ゲーム画面(リーダー表示)



## ②ゲームへの参加 ーゲームの結果ー

### 7.ゲームの結果

期が終了すると、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。

#### ④次の期へ進む

次の期のゲーム画面に進みます。

The screenshot shows the '111 ゲームの結果 第1期' (Game Results Period 1) screen. At the top, there is a navigation bar with icons for Home, MG Management, MG Guide, Company Settings, and FAQ. Below this, the title '111 ゲームの結果 第1期' is displayed. A red box labeled '①' highlights the player list on the left, showing '1位 大村 大村社長' and '2位 塩崎 万朔社長'. A red box labeled '②' highlights the '決算結果詳細' (Detailed Settlement Results) button for the first player. A red box labeled '③' highlights the buttons for '総合順位' (Overall Ranking), '部門別順位' (Departmental Ranking), '競売実績' (Auction Record), and 'リプレイ' (Replay). A red box labeled '④' highlights the '次の期へ進む' (Proceed to Next Period) button. The main content area displays a radar chart for each player, showing metrics such as '売上高' (Sales), '粗利益' (Gross Profit), '固定費' (Fixed Costs), '損益分岐点比率' (Break-even Ratio), and 'レートの変動' (Rate Change). The first player's chart shows a sales value of 150 and a gross profit of 100. The second player's chart shows a sales value of 100 and a gross profit of 50.

## ②ゲームへの参加 ーゲームの結果詳細ー

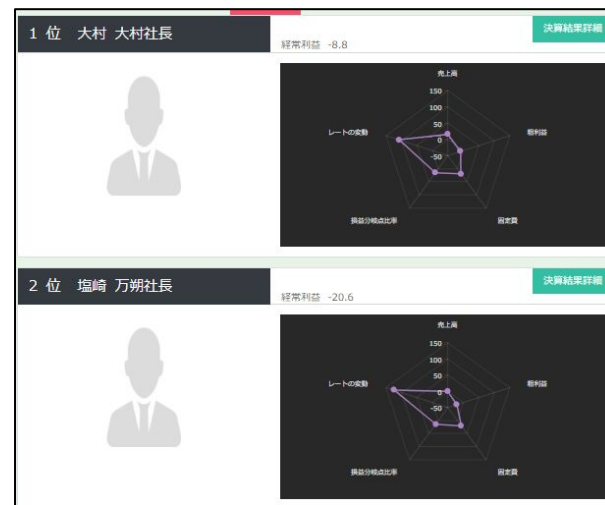
### 8.ゲームの結果詳細

ゲーム結果を様々な切り口で確認できます。

#### ①総合順位

その時点で純資産額が多い順に順位が付きます。

#### ■総合順位



#### ②部門別順位

純資産額、売上高、粗利、売上原価、売上個数、平均単価、固定費、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。

#### ■部門別順位

|         | 純資産額<br>↓ | 売上高<br>PQ ↑ | 粗利<br>mPQ ↓ | 売上原価<br>vPQ ↓ | 売上個数<br>Q ↓ | 平均単価<br>P ↓ | 固定費<br>F ↓ | 経常利益<br>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       |

#### 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。

#### ■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    |

## ②ゲームへの参加 ーゲームの結果詳細ー

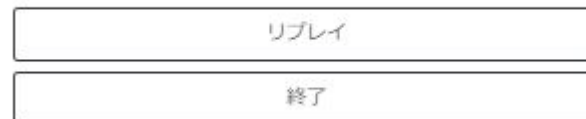
### ④リプレイ

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」をクリックします。

### ■リプレイ



## ②ゲームへの参加 ー決算ー

### 9. 決算の表示

各自の決算結果を確認できます。

「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」「固定費」の各項目を確認できます。

### <表示方法>

数字をクリックするとその期の決算結果を見ることができます。  
例)「1」をクリック→1期目の結果を表示

### 決算結果詳細

: ポップアップで表示されます。



### 決算結果詳細(印刷用)

: 別タブで表示されます。  
印刷やPDFでの保存が可能です。

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

# 5. よくある質問

ートラブルシューティングー

**Q.ユーザーアカウントを作成したのに、ゲームの作成(ユーザーでのログイン)ができません**

**A.管理アカウントを作成していないかご確認ください。**

間違えて「ユーザーアカウント」ではなく「管理アカウント」を作成してしまうケースがあります。作成したアカウントがどちらなのか管理画面のメニューバーよりご確認ください。

**Q.一括アップロードができません、文字化けします**

**A.アップロードファイルの文字コードをご確認ください。**

手順にあるように「**tsv**」というファイル形式を利用しています。  
別の形式を用いると文字化けすることがございます。

**Q.ユーザーアカウント作成の際のアドレスは実在しないものでも構いませんか？**

**A.問題ありません。**

ただし、同じアドレスで複数アカウントを持つことはできないので、その点だけご了承ください。

**Q.ユーザー作成の際の期数はどのくらいが良いですか？**

**A.利用する分で作成してください。**

ただし5期単位でしか作成できないため、  
5期以下の利用 → 5期で作成  
6～10期の利用→10期で作成  
で作成してください。

**Q.ゲームは2日に分けて開催するなど、時間を空けて開催しても良いですか？**

**A.問題ありません。**

ただし、設定の関係で自動でゲームから退出する場合があります。

その場合、リーダーがメンバーを再入室させる必要があるので、ご注意ください。

**Q.ゲームのメンバーを途中で入れ替えることはできますか？**

**A.ユーザーアカウントを入れ替えることはできません。**

ゲーム開始後は一切変更できません。誰かが入室したあとに変更するとバグが起こります。

開始前であれば変更は可能ですので、管理画面のゲーム編集から行ってください。

**Q.作成したゲームが観戦可能なゲームに表示されません。**

**A.観戦非表示になっていないかご確認ください。**

表示にすると観戦することが可能です。

### Q.ログインできません

A. URL、ID、パスワードが正しいかご確認ください。

特にコピーをした際に、末尾に半角スペースが入っている場合があります。

また、アカウント作成が上手くいっていない可能性もあります。その場合には管理アカウントで 該当アカウントから「編集」→「確認」→「送信」をすると利用できるようになります。

### Q.ゲームに参加できません

A. まずは表示をご確認ください。

期数が足りない場合→管理アカウントから期数を追加してください

会社がありません →会社の設立をしてください

参加可能なゲームに表示されない→ゲームに招待しているかご確認ください

### Q.「参加可能なゲーム」が表示されない、ログイン後の画面がおかしい

A. PC、タブレットを用いて、Internet Explorer以外でログインしているか確認してください。

ゲームにはスマホではログインできません。

また、Internet Explorerでは正しく表示されません。

詳細は推奨ブラウザをご確認ください。

### Q.ゲームの表示が遅れる、画面が遷移しない

A. キャッシュの削除をしてください。

ブラウザに記録が残っているために表示が遅れることがあります。

シークレットモード、プライベートウィンドウでログインすると、正しく表示されるのでそちらをお試しください。

**Q.ゲーム中にカードがでない、ルールが選択できない**

**A.端末の時間が正しいか確認してください。**

1分以上時間がずれていると正しくカードが表示されないことがあります。

端末の時間の修正方法は検索してご確認ください。

**Q.別の端末で同じアカウントに同時ログインしても問題ありませんか？**

**A.ゲーム中の同時ログインは絶対にやめてください。**

ゲームが2期分進むなど、不具合が起こります。

観戦する場合には観戦用のアカウントを作成し、そちらからログインしてください。

**Q.誤って退出してしまったらゲームに再度参加することはできませんか？**

**A.リーダーが再入室させることができます。**

ゲーム開始前であれば、ゲーム画面の左上「システム」→「メンバー」→「再入室させる」で再度ゲームに参加させられます。

ただし、メンバーが欠けたままゲームを開始した場合、再度参加させることはできません。

**ゲームスタート前に全員が参加しているか必ずご確認ください。**

**Q.結果はいつまで確認できますか？**

**A.最低1年間はデータを保証しています。**

それ以降は個別にお問い合わせください。

FAQにて解決しなかった問題については  
一度営業担当までお問い合わせください。