

あきんどのものがたり

商人物語 マテリアル 説明書 ver.3

～資源輸入・素材製造から製品まで めざせ！業種制覇



げんちゃんゲームランド
商人物語 マテリアル

<https://gameland2.sakura.ne.jp/soldout/material/index.cgi>

- 各街毎にお1人1店舗までとします。
- 掲示板や郵便で、他人を不愉快にさせることはやめましょう。
- 一時的にゲームができない場合、店舗を一時凍結できます。
掲示板等で管理人にその旨をお知らせください。
- データの破損等で店舗データが消えても、管理人は責任を負いません。
- 利用規約に違反した場合、また、規約として明文化されていなくても、明らかに不正なことや他のプレイヤーに迷惑のかかる行為をしている場合は、手紙により注意し、最終的に改善されない場合は、追放などの対応を考えます。
- 連絡はHPの掲示板または以下のメールに連絡をお願いします。
すぐに対応できない場合もありますので、ご了承ください。

E-Mail: akimono@gameland2.sakura.ne.jp

商人物語ってどんなゲーム？

商人物語は、ブラウザだけで参加できる無料オンラインゲームです。

特徴① 原料の調達、アイテムの作製、販売がメイン

特徴② 1日1回、10分のプレイ時間で長く(2ヶ月～)楽しめる

ゲーム内の「持ち時間」を消費して仕入れや製造を行います。持ち時間は現実で1分経てば、同様に増えます。たまった持ち時間を消費して仕入れや製造をまとめて行うことができ、**結果はすぐに出ます**。

このため、1回のプレイ時間は短くて済み、頻繁にログインする必要がなく、長期間遊べるようなゲームになっています。

特徴③ オンラインで多数のユーザーとプレイ（互いに売買・ギルド・掲示板）

特徴④ 地理や理科、就活にも役立ちます（資源、モノの作り方、社会のしくみ）

資源輸入から素材製造・製品までをテーマにした商人物語です。

- プレイヤーは企業の社長として原料調達・加工・販売を行い、利益を元に設備を拡張したり、売上やポイントを他の企業と競います。
- 製品は、他の企業と売買できます。また街の顧客(コンピュータ)によって自動的に売れていきます。
- ゲーム内では、行動できる時間に制限があります。特定の職業に就いたり、作業の熟練度を上げることで、効率的に生産できます。

■ マテリアル街の仕様

決算	4日（60日アクセスがないと消去されます）
最大持ち時間 / 最大熟練度	150時間 / 1000%
決算ごとの熟練度減少	決算毎に1% + 熟練度の6%

※ 熟練度が50%のとき、固定(1%)と50の6%(3%)で、熟練度は4%減少します。

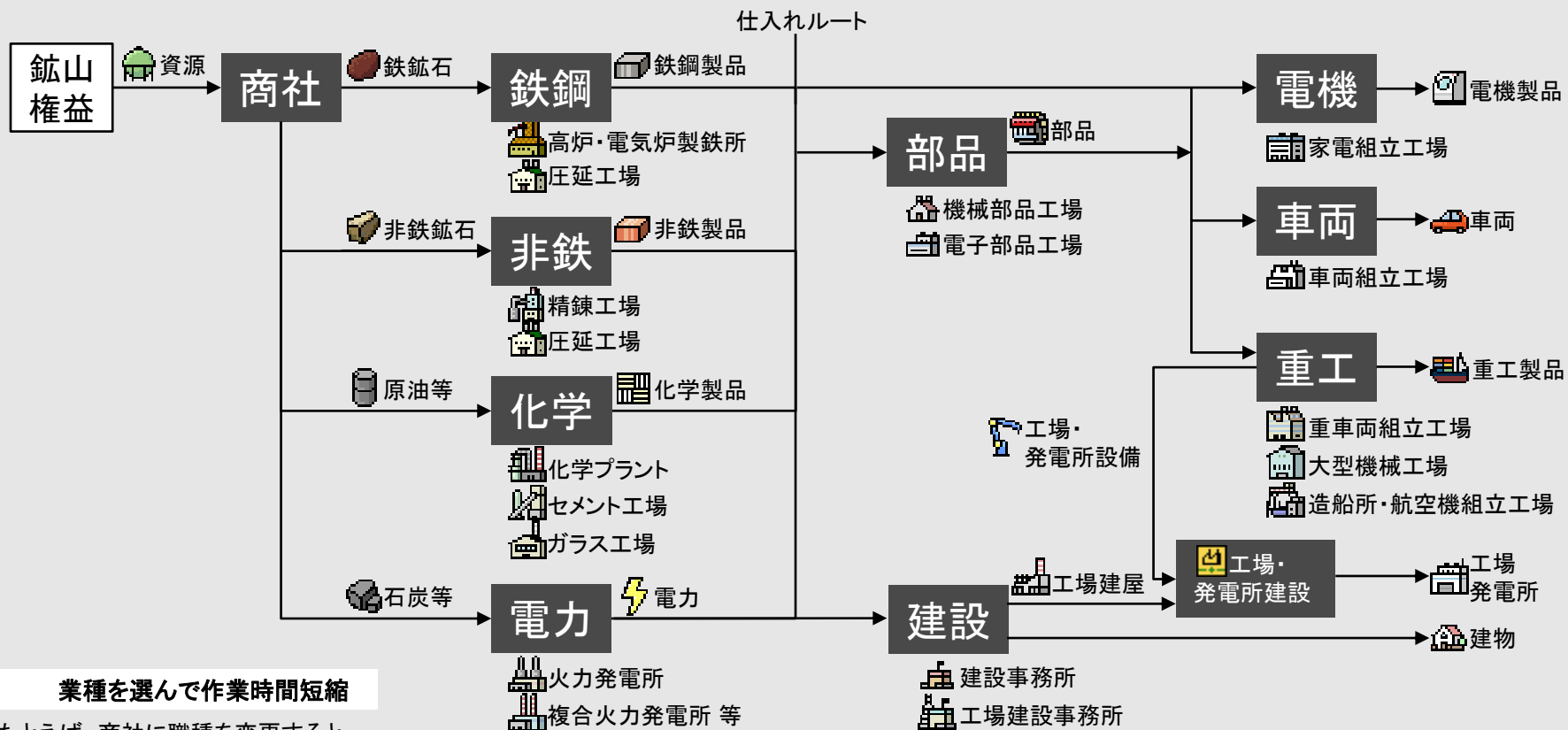
業種と製品のフロー

げんちゃんゲームランド
商人物語 マテリアル

<https://gameland2.sakura.ne.jp/soldout/material/index.cgi>

利益率：低い
難易度：易しい

利益率：高い
難易度：難しい



※ 非鉄：鉄以外の銅やアルミニウム、亜鉛、ニッケルなどの金属を指します。

※ 電力、金属、燃料を仕入れルートから購入することも可能です。

めざせ！業種制覇

決算(4日)ごとのランキングが一位だと優勝となります

決算時に、業種ごとの商品の売上が50万以上で一位のとき、業種制覇となります

商社 電力 鉄鋼 非鉄 化学 部品 電機 車両 重工 建設

優勝回数10回、全10業種制覇を達成するとゲーム完全クリアです

ゲームクリア者は殿堂入りとなり、店名、クリア日数などが記録されます

優勝回数を増やし、様々な業種を制覇すると、地位が上がり、できることが増えます

市長立候補：地位 5pt 以上, ギルド設立：10 pt 以上

商人物語の始め方

既に商人物語のやり方を知っている方は、
11ページからご覧ください。

ゲームを始めよう

- 参加するには、【新規店舗オープン】を選択します。

【新規店舗オープン】残り38名様 (移転:残り43名様)

【経営】【施設】【掲示板12/31】【一言07/31】【次回決算 08/16 06:00】
マテ > 【店内】【倉庫】【市場】【他店】【売上】【新聞】【依頼 07/29】【競売 02/18】 → 上部メニュー
活動中 > 三菱化学

倉庫をクリック

秘書: はじめまして。私が社長の秘書をさせていただきます。
まずはじめに、説明書を読んでみましょう。
アイテム紹介も参考してみてください。

ここからも倉庫へ行けます

●陳列棚: 現在11個: 維持費 ¥0

資金 ¥1,000,000
時間 96時間01分
人気 50%
ごみ 綺麗
[収支] [手続]

資金
持ち時間

棚No.	商品名	売値	標準価格	在庫数	今期売上数	前期売上数
棚1	なし					

陳列棚

コメントを変更する(200文字まで) [変更]

三菱化学の出来事

08/15 14:55 [重要]三菱化学が新装開店しました。

- これが店内画面です。資金が¥1,000,000、持ち時間が96時間あります。
- まだ陳列棚に商品はありません。まずは倉庫をクリックしましょう。

スタートキットを使おう

- **スタートキット**をクリックします。今回は、化学メーカーを選んでみます。
- 最初は、商社や化学、鉄鋼や非鉄がお勧めです。
- 使用すると、化学プラントなどのアイテムを入手できます。

名称	標準価格	維持費	数量/最大
 サウジアラビア権益	¥ 50,000	¥ 2,000	1/20
 化学プラント	¥ 320,000	¥ 12,800	1/5
 原油	¥ 60	¥ 2	1200/10000

- 化学プラントをクリックして、原油を精製してみましょう。
- 原油から、重油やガソリン、ナフサができました。
- ガソリンを販売するには、ガソリンをクリックして、**陳列棚**に陳列します。
- 最初は、陳列棚がひとつしかありません。倉庫の「**陳列棚変更**」を使って、陳列棚を5つくらいにして、重油や天然ガスも陳列してみましょう。

 天然ガス	¥ 40	¥ 2	115/10000	1/0	棚1 ¥ 40	¥ 40	不足
 重油	¥ 80	¥ 3	400/8000		棚2 ¥ 80	¥ 80	不足
 ガソリン	¥ 150	¥ 6	240/8000		棚3 ¥ 150	¥ 244	飽和
 ナフサ	¥ 80	¥ 3	160/6000		棚4 ¥ 80	¥ 80	不足

●保管倉庫

名称	標準価格	維持費	数量/最大	熟練
 陳列棚変更	¥ 0	¥ 0	1/1	
 スタートキット	¥ 10,000	¥ 10	1/1	

スタートキットをクリック

 サウジアラビア権益
 化学プラント
 天然ガス
 重油
 ガソリン
 ナフサ

- 陳列した商品は自動的に売れます。
- 他のプレイヤーが買うこともあります。

仕入れをしよう

- 仕入れは、「市場」「他店」、倉庫の中の「権益」で行えます。

●市場

<< < [1] 2 > >>

電力契約	¥ 50,000	残28件	
燃料仕入れルート	¥ 50,000	残23件	
金属仕入れルート	¥ 50,000	残22件	
高炉製鉄所	¥ 700,000	残2箇所	
電気炉製鉄所	¥ 340,000	残7箇所	
精錬工場	¥ 320,000	残7箇所	
化学プラント	¥ 320,000	残6箇所	1箇所所持
ガラス工場	¥ 340,000	残11箇所	
セメント工場	¥ 360,000	残12箇所	
圧延工場	¥ 240,000	残11箇所	
火力発電所	¥ 480,000	残13箇所	
機械部品工場	¥ 400,000	残10箇所	
電子部品工場	¥ 400,000	残11箇所	
大型機械工場	¥ 600,000	残7箇所	
建設事務所	¥ 100,000	残10箇所	
工場建設事務所	¥ 100,000	残9箇所	
原油	¥ 60	残217L	
天然ガス	¥ 40	残2335L	115L所持
鉄スクラップ	¥ 20	残750kg	
廃棄銅	¥ 300	残27kg	
アルミスクラップ	¥ 120	残84kg	
建築廃材	¥ 10	残3482kg	
セメント	¥ 60	残331kg	
建設重機	¥ 70,000	残28台	
工場建屋	¥ 100,000	残1棟	

<< < [1] 2 > >>

●他店での商品別表示

なし 商品で検索 すべて 店名で検索 相場を調査

[全] 権益 工場 資源 金属 化学 部品 車両 加工 建設 他

<< [1] 2 > >>

電力	¥ 22	残10895kW	RANK 1 株式会社ECO
鉄スクラップ	¥ 24	残599kg	RANK 1 株式会社ECO
電力	¥ 25	残13635kW	RANK 2 有明のぞみ
天然ガス	¥ 40	残115L	RANK 7 四葉化学
セメント	¥ 60	売切切れ	RANK 4 東京マテリアル
セメント	¥ 60	残873kg	RANK 2 有明のぞみ
原油	¥ 72	残1638L	RANK 1 株式会社ECO
重油	¥ 80	残400L	RANK 7 四葉化学
ナフサ	¥ 80	残160L	RANK 7 四葉化学
アルミスクラップ	¥ 144	残53kg	RANK 1 株式会社ECO
ガソリン	¥ 150	残240L	RANK 7 四葉化学
ガソリン	¥ 300	残412L	RANK 5 レンゴク
合成繊維	¥ 320	残1029kg	RANK 1 株式会社ECO
廃棄銅	¥ 330	残341kg	RANK 5 レンゴク
板ガラス	¥ 750	売切切れ	RANK 3 GEN社
建設事務所	¥ 1,000	残1箇所	RANK 4 東京マテリアル
道路	¥ 1,200	売切切れ	RANK 2 有明のぞみ
エンジン	¥ 5,000	残80台	RANK 5 レンゴク
エンジン	¥ 7,500	残11台	RANK 1 株式会社ECO
バイク	¥ 18,000	残19台	RANK 2 有明のぞみ
船舶用エンジン	¥ 20,000	売切切れ	RANK 2 有明のぞみ
鉄道車両	¥ 50,000	残2両	RANK 2 有明のぞみ
鉄道車両	¥ 50,000	売切切れ	RANK 3 GEN社
大型クレーン	¥ 70,000	残1台	RANK 3 GEN社
建設重機	¥ 84,000	残4台	RANK 3 GEN社

<< [1] 2 > >>



- 市場で、「権益投資」を購入すると、権益を入手できます。

- たとえば、倉庫のサウジアラビア権益を使用して、原油を輸入できます。
 - 持ち時間を2時間消費します。
 - 3回くらい実行してみましょう。
- 原油を採掘しました。
入手:原油 +600 (残600)
- 原油を入手できました。

●原油の採掘

備考	[商社] 原油輸入量:200L/回
費用 (1回)	¥4,000
時間 (1回)	2時間
最大回数	45

1 回 または 回

作業を効率的に進めよう

- 「化学メーカー」では、備考に[化学]とある作業の時間が、短縮されます。
- 業種は市場の「業種変更」で変更できます
- 作業を繰り返すと熟練度が上がり、作業にかかる時間はさらに短縮されます。
- 場合によっては、商社になって輸入の時間を短くしたほうがよい場合もあります。

備考	[化学] 原油を精製します。
時間 (1回)	58分(熟練度4%)
使用 (1回)	原油 300 残 600 消費する
最大回数	2



備考	[化学] 原油を精製します。
時間 (1回)	38分(熟練度4%)
使用 (1回)	原油 300 残 600 消費する
最大回数	2



備考	[化学] 原油を精製します。
時間 (1回)	26分(熟練度50%)
使用 (1回)	原油 300 残 800 消費する
最大回数	2

化学メーカー以外：58分

熟練度：4%

化学メーカー：38分

熟練度：50%

化学メーカー：26分

- 始め方の説明は以上です。わからないことがあったら掲示板で聞きましょう。
始め方を間違えたと思った場合は、上部メニュー「手続＞再出発」で最初の状態から再スタートできます。

マテリアル街の攻略

よりランキング上位を狙うために

適切な業種を選ぶ

市場で業種変更を購入し、業種を変更します。メインの作業時間が短縮されるようにします。

不足している製品を陳列する

市場に供給過剰な製品は売れ行きが悪くなります。他の店で売っていない品物を陳列しましょう。すぐ品切れになるときは、価格を上げましょう。

陳列する種類を増やす

1種類の商品の売れ行きは決まっています(1時間に1個売れる、など)。陳列棚を増やすと、維持費がかかりますが、一度にたくさんの商品が売れるので利益が上がります。

加工して売る

たとえば、鉄の利益率は、鉄鉱石 < 鉄鋼 < 鋼板 の順に高くなります。できるだけ加工して売ると、儲かりやすくなります。

【利点】 他店や市場在庫に左右されず安定的に資源を調達し販売

【欠点】 資源を輸入して売っただけでは、利益が低い

- 同じ資源でも地域によって採掘の効率が異なるので、よりたくさんの資源がとれる地域から輸入する。
- 市場で不足している資源を販売する。
- 化学プラントや高炉製鉄所、発電所などで資源を加工して利益率を高める。



シリコン・アルミニウムと電力

シリコンは珪石、アルミニウムはボーキサイトから作られますが、大量の電力を必要とします。そのため電力の高い日本では精錬せず、電力の安い国で精錬された製品を輸入しています。

※ 資源の埋蔵・産出量ではなく、日本への輸出量の統計資料に基づき、ゲームバランスも考慮して設定しています。

※ 輸入の際の費用はゲームバランスに基づいており、実際の価格と関係ありません。

※ ニッケル鉱石はインドネシアから輸入していますが、埋蔵量を基準に設定しました。

【利点】 電力はあらゆる生産活動に必須で売れやすい

【欠点】 電力過剰時は売上減。高CO₂排出。基本的に商品が電力しかない。

- 天然ガス(マレーシアやカタール)や石炭(オーストラリア)を輸入して火力発電を行う。
- 石炭が最も低コストだが、天然ガス火力のほうが低CO₂排出。
- 依頼所なども活用して、複合型火力発電所や原子力発電所、太陽光発電所を建設する。

例) 火力発電所 = 発電所建設(市場) + 発電所建屋(工場建設事務所) + 発電用タービン (重機械工場)

- 電力多消費の精錬工場や電気炉製鉄所などを同時に運用する。

表. 各燃料の発熱量

エネルギー	発熱量
石炭 1 kg	25 MJ
天然ガス 1 kg	55 MJ
重油 1 L	42 MJ
ガソリン 1L	35 MJ
ナフサ 1L	34 MJ

※ 石炭は一般炭。重油はC重油。

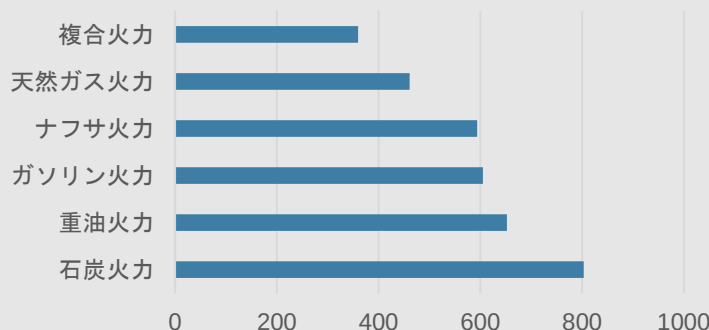


図. CO2排出量の比較[kg-CO2/kWh(送電端)]
燃料の燃焼のみで、設備運用等は含まない。

化学メーカーは、石油化学から、ガラス、セメントまでをカバーします。

【利点】 原料調達が容易で、多種類の製品を製造可能。

【欠点】 利益率が低め。

■ 化学プラント

- 原油を輸入して精製。ナフサは合成樹脂や合成繊維の原料となる。
- 重油やガソリン、天然ガス(本当は液化石油ガス)は販売したり、発電に利用できる。

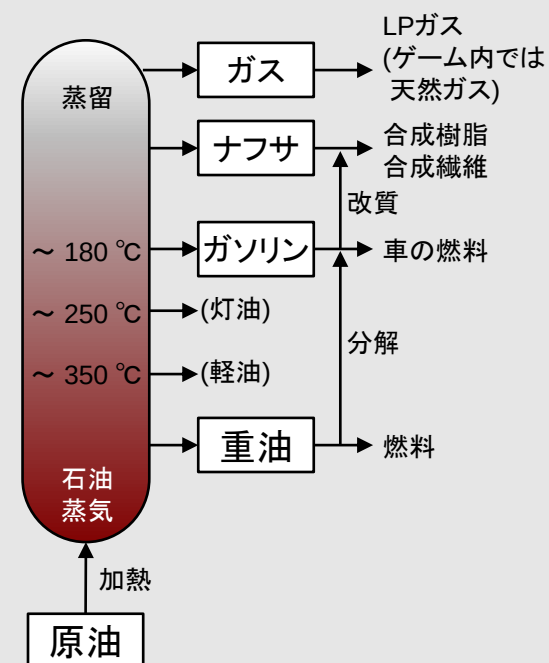
■ ガラス工場

- 珪石(市場、中国)、石炭(オーストラリア等)を輸入してガラスを製造。
- アルミニウム(オーストラリア)を入手すれば、サッシ窓を製造できる。

■ セメント工場

- 珪石、重油(原油を精製)を使用する。
- スラグや建築廃材を安く入手してセメントの原料とすれば、利益率が上がる。

石油精製のしくみ



【利点】 金属製品を売れば利益率増。車両や重工での需要も高い。

【欠点】 多種類の原料の安定供給が必要。高CO₂排出。

- 権益を使って原料を調達することも、商社から買うこともできます。圧延工場の作業時間も短縮されます。

■ 高炉製鉄所（鉄鋼）

- 鉄鉱石と石炭を使用します。
- 特殊鋼製造にはニッケル鉱石とレアメタルが必要です。

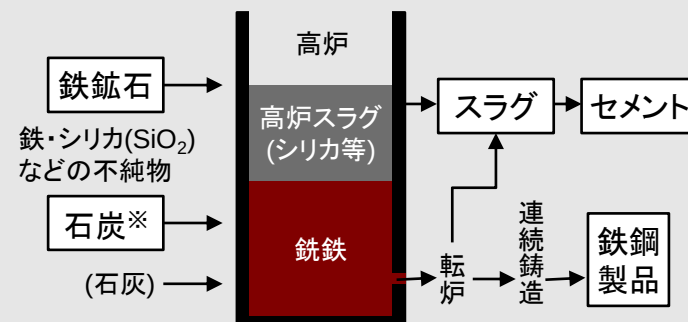
■ 電気炉製鉄所（鉄鋼）

- 鉄スクラップ（市場）を用いて製鉄を行います。
鉄スクラップや電力の価格が低い場合、有利になります。

■ 精錬工場（非鉄）

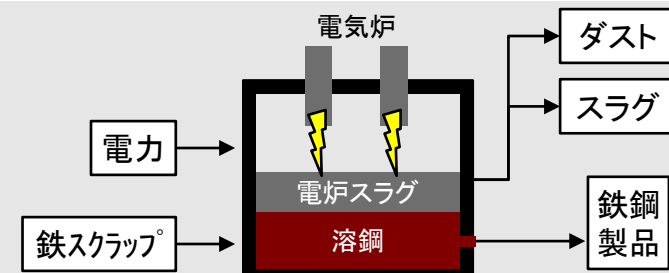
- 銅・亜鉛・アルミニウム・ニッケルを精錬します。
利益率の高い製品を売るとよいでしょう。
- 銅鉱石（チリ・ペルー）または廃棄銅（市場）⇒ 銅 ⇒ 電線
- 亜鉛鉱石（アメリカ・ペルー）⇒ 亜鉛 ⇒ 亜鉛めっき鋼板
- ニッケル鉱石（ロシア・カナダ）⇒ ニッケル ⇒ 特殊鋼
- アルミニウムは、電力が安く入手できる場合（水力等）はボーキサイトから還元したほうがよいですが、通常は輸入アルミニウムを使用します。アルミ缶（圧延工場）等に加工できます。

高炉・転炉による製鉄のしくみ



※ 製鉄に使われる石炭はコークス(原料炭から作る)と呼ばれ、発電などに用いる石炭(一般炭)とは異なります。

電気炉による製鉄のしくみ



【利点】 利益率が高い。車両や重工での需要も高い。

【欠点】 電力多消費。仕入価格によっては利益率減。多種類の原料必要。

- 機械部品(車両などへ)と電子部品(電機などへ)がある。当然権益を使用したほうが原価は低くなるが、その分時間がかかる。非鉄などと組み合わせるか、上位の車両や家電と組み合わせるとよいだろう。

■ 電子部品工場 (難易度: 比較的易しい)

- アルミ、銅、シリコン、ニッケル、レアメタルを使用する。デジタル機器の原料となる。
- 精錬工場があれば、銅とニッケルが自給できる、アルミとシリコン、レアメタルは直接輸入すればよい。
- 家電組立工場で、デジタル機器の製造が可能。
- 材料調達は容易だが、製造に時間がかかるタイプ。

■ 機械部品工場 (難易度: 比較的難しい)

- アルミ、銅、特殊鋼、ニッケル、レアメタルを使用する。自動車や家電の原料になる。
- 電子部品に加えて使用量が多く、特殊鋼も使うので、材料の仕入れはより複雑に。
- 白物家電や車両製造のためには、さらに鋼板などが多く必要で、総じて電子部品→デジタル機器より難しくなっている。

【利点】 様々な建造物や、工場建屋を早く建設でき利益率も高い。

【欠点】 セメントや鋼材を多く使用する。使用する原料の種類が多い。

- 建設する建物の規模に応じて多くの建設重機や大型クレーンが必要となります。
- 建物によっては大量のセメントや亜鉛めっき鋼板が必要で、他の業種との連携が必要かもしれません。
- 工場建屋と、さらにタービン等の設備(重機械工場)が製造できれば、発電所などの工場を商品にできます。

■ 建設事務所

- セメント(セメント工場)、形鋼・鋼管・ステンレス鋼板・電線・亜鉛めっき鋼板(圧延工場)、サッシ窓(ガラス工場)を使用する。それぞれの原料也多岐に渡っている。

■ 工場建設事務所

- 工場建屋・発電所建屋・組立工場建屋を建設できる。特に電機や車両に必要な組立工場を作るには、組立工場と組立ロボットが必要となり、両方とも市場に出ないので重要となる。

【利点】 発電設備や航空・船舶・防衛など幅広い製品を扱う。

【欠点】 製品が大型のため原料の使用量と種類が多い。工場が多い。

- 重工という分野が一般的には馴染みがないため、何が原料になるのか想像しにくいと思います。
- 基本的には、発電所などの設備は特殊な金属を大型の機械で加工したり熱処理するイメージとなります。
- 防衛装備品には通信レーダーやミサイル、砲塔が必要です。

■ 大型機械工場（発電所設備・工場の炉・航空船舶のエンジン）

- 特殊鋼（大量）、鋼管、ニッケル、アルミ、鋼板が必要です。

■ 重車両組立工場（建設重機など）

- エンジン、合成繊維、鋼板、モーター、熱交換器、板ガラス、油圧シリンダーなどが必要です。

■ 航空機組立工場

- アルミニウム、ガスタービン、鋼板、電子回路などが必要です。

■ 造船所

- 鋼板、ステンレス鋼板、船舶用エンジン、形鋼、鋼管などが必要です。

【利点】 利益率がかなり高く、製品の種類も多い。

【欠点】 原料が様々で、すべてを揃えるのが大変である。

- 一般消費者向けの製品が中心であり、他の企業が必要とするのは、通信レーダーなど一部である。
- 組立工場自体が市場に供給されておらず、様々な部品を必要とするので、ゲームに慣れてきてから始めよう。
- 依頼などをうまく活用して原料を安定入手するとよいだろう。

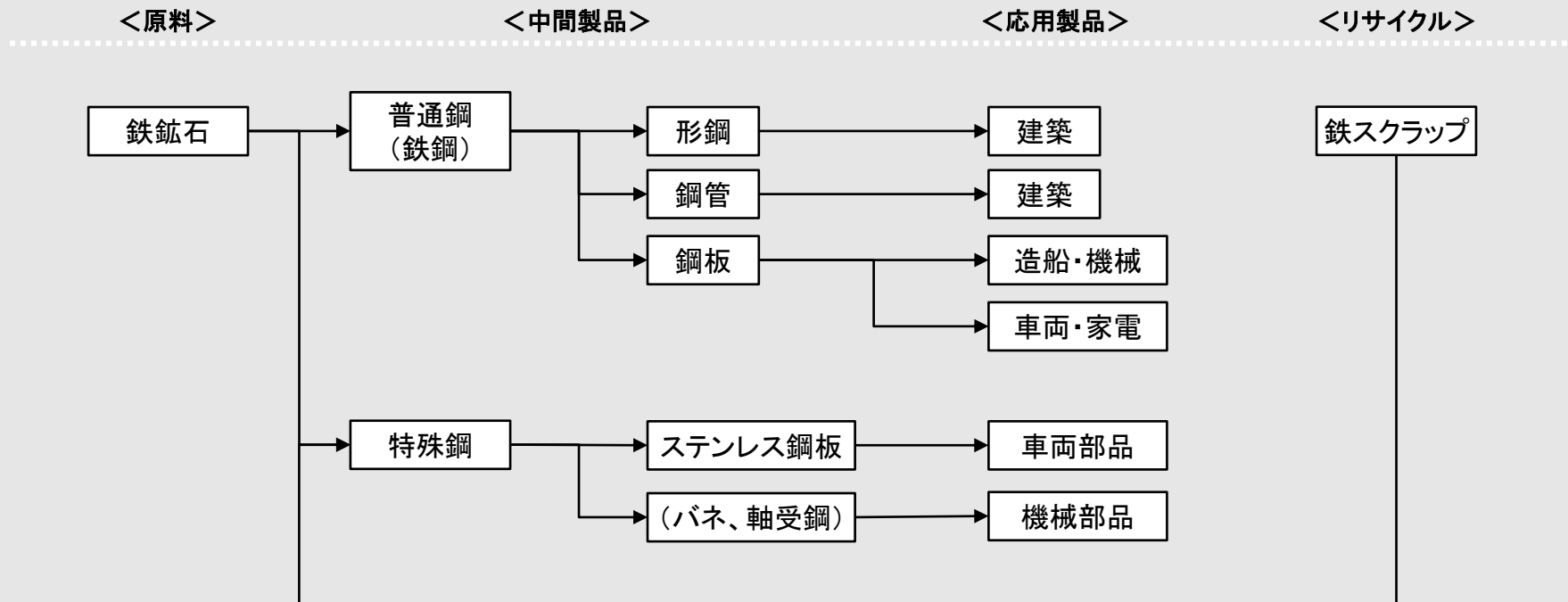
■ 家電組立工場

- ステンレス鋼板、合成樹脂、鋼板、モーター、熱交換器、電子回路、電池、水晶デバイス、液晶パネルなどを使用する。
- 白物家電メインなら機械部品工場、デジタル家電なら電子部品工場との組み合わせがよい。

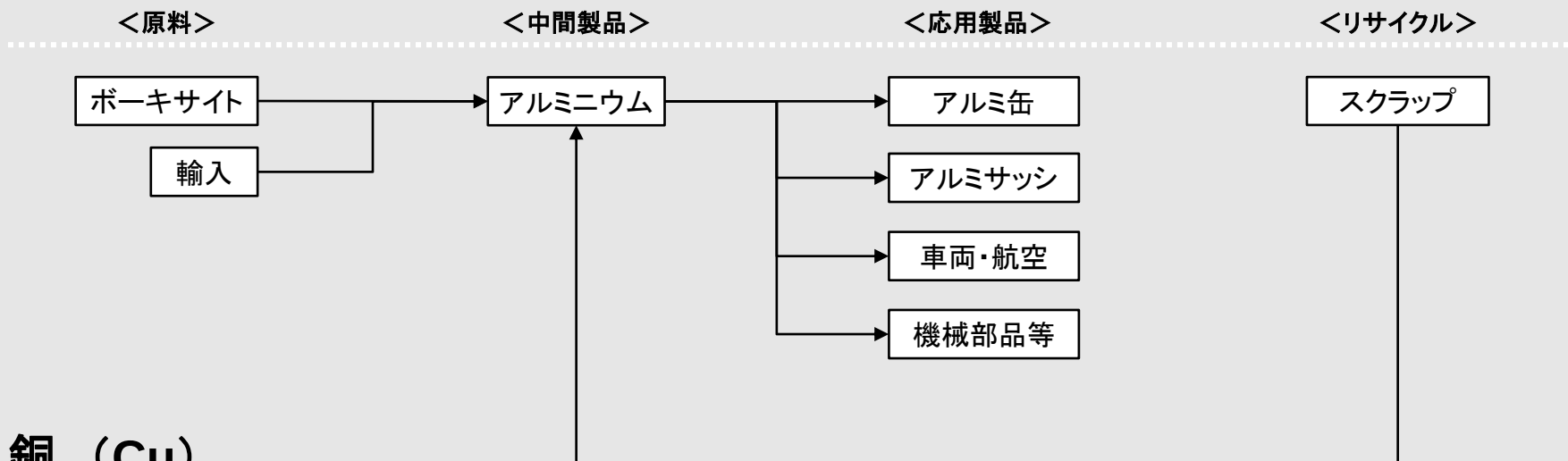
■ 車両組立工場

- エンジン、合成繊維、鋼板、モーター、熱交換器、板ガラスが必要となる。鋼板を多く使うので、圧延工場と機械部品工場はあったほうがいいのかも说不定い。

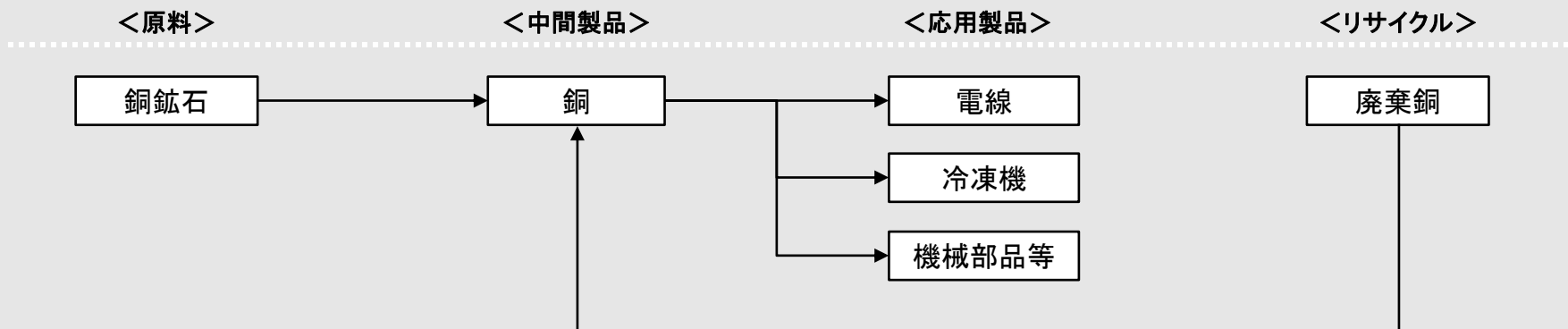
鉄 (Fe)



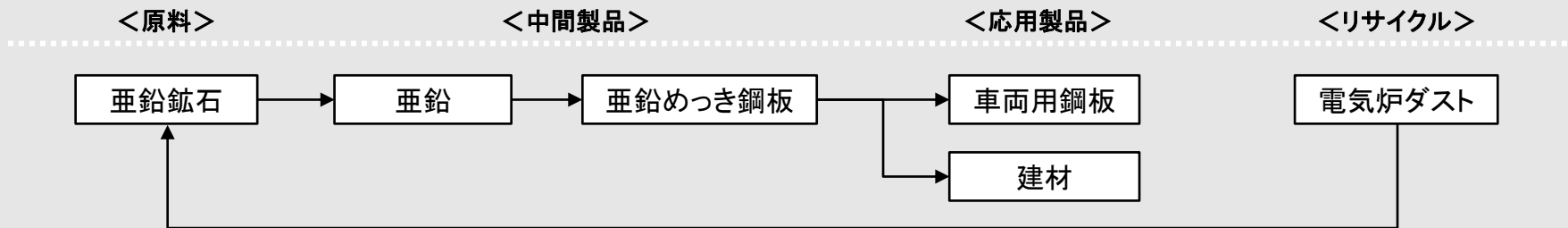
アルミニウム (Al)



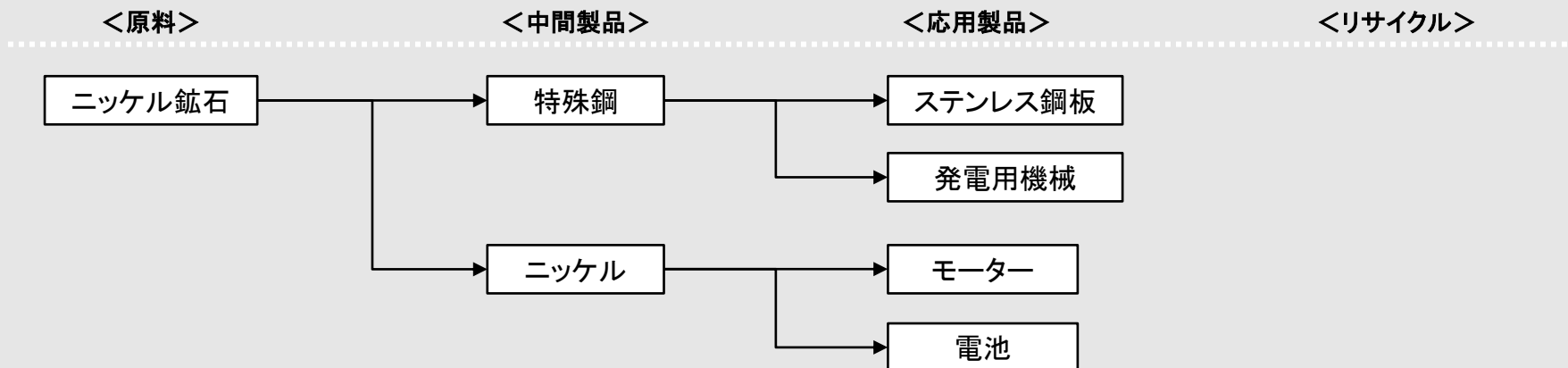
銅 (Cu)



亜鉛（Zn）



ニッケル（Ni）



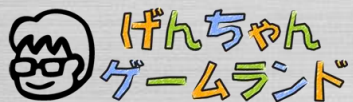
このたびは、マテリアル街で遊んでいただきありがとうございます。

現実の資源・製造業に基づいた地味なゲームとなっており、用語など、小中学生にとっては難しいかもしれません。必要な材料をできるだけ公開するなど、難しくならないよう気をつけています。製品がどのような資源から作られているか、マテリアル分野に興味を持っていただけると幸いです。

ゲーム中に発見した不具合やミス、さらにゲームを面白くするアイデアなどありましたら、ゲーム内の一言掲示板などにご連絡をいただけると助かります。

どうぞよろしくお願いいたします。

2022年8月15日 げんちゃん



<https://gameland2.sakura.ne.jp/>

開発元：げんちゃんゲームランド（GEN）

商人物語 マテリアル

<https://gameland2.sakura.ne.jp/soldout/material/index.cgi>

2015/1/3 α版開始

2022/8/15 正式版リリース

連絡先

ゲーム内でエラーや不具合を見つけた場合はゲーム内
掲示板や以下のメールアドレスにご報告ください。
すぐに対応できない場合もありますので、ご了承ください。

E-Mail: akimono@gameland2.sakura.ne.jp