

## コンテンツ概要

機関助手の仕事を体験する

スコップでの投炭作業

石炭の投げ分け

大変さを感じる

機関助手の醍醐味

機関助手の作業を体験するコンテンツ。

体全体を動かして投炭することで、隣の電車運転コンテンツと比較し、蒸気機関車時代の大変さを感じてもらおう。

また、投炭テクニック要素を追加することで、機関助手の仕事の醍醐味を体感してもらおう。

## ハードウェア概要

### メインディスプレイ

機関車の側面に設置された車窓を模したディスプレイ。

操作中は風景が表示され、路線からみえる山や街が動くことで機関車のスピードを表現する。

### サブディスプレイ

焚口戸の上に設置されるディスプレイ。

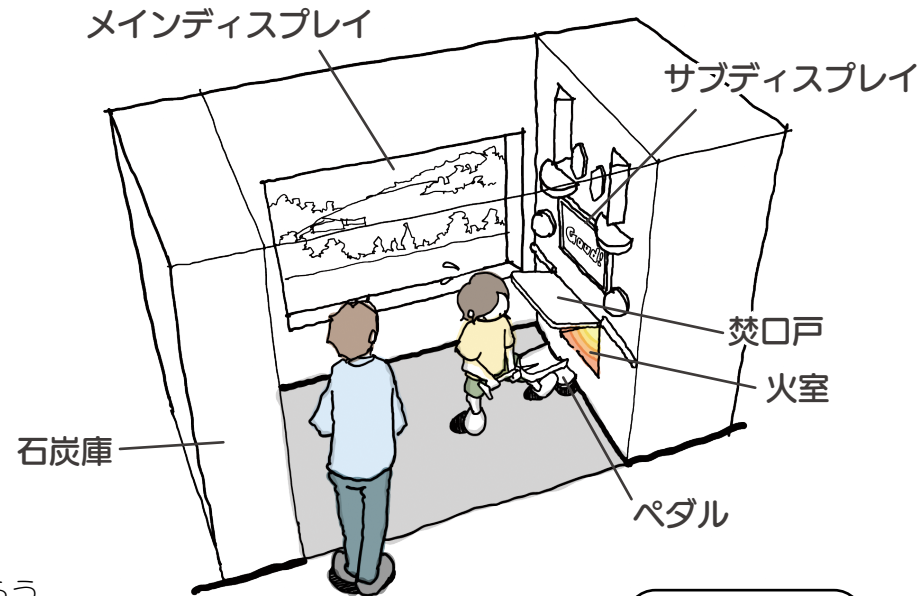
火室の温度や圧力、機関車のスピードなどの情報や、投炭位置の指示が表示される。

### 焚口戸 / ペダル

ペダルを踏むことで焚口戸が開き、火室へアクセスできる。センサーを用い開閉状況をコンテンツに送信する。

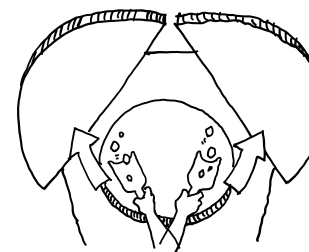
### 石炭庫 / 火室

石炭庫から石炭オブジェクトをすくい取り、実際に火室へ投げ入れることで、列車が進むシステム。

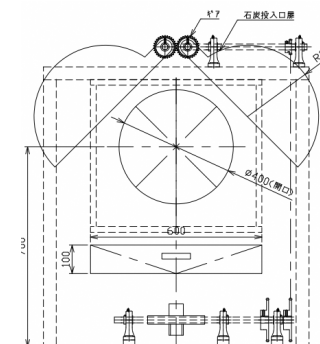


### サウンド要素

BGM : あり  
効果音 : あり  
ボイス : なし



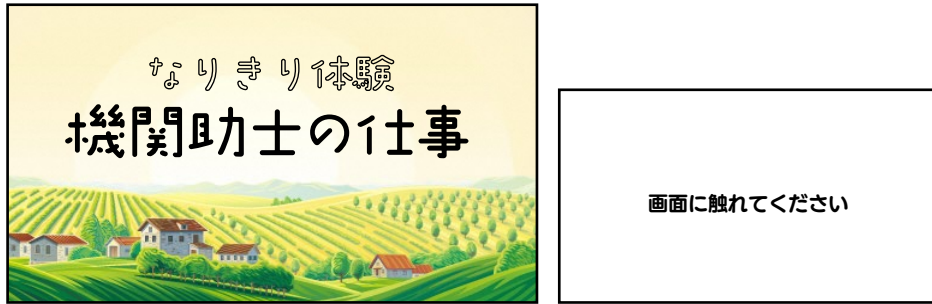
石炭の投げ分け



焚口戸図面

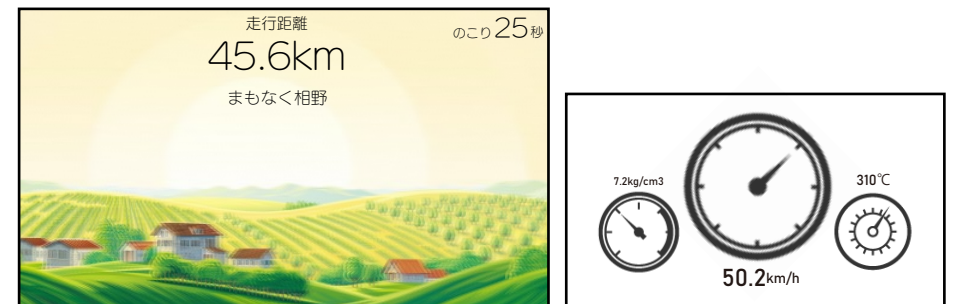
# フロー 1プレイ：3分程度

## ①待機画面



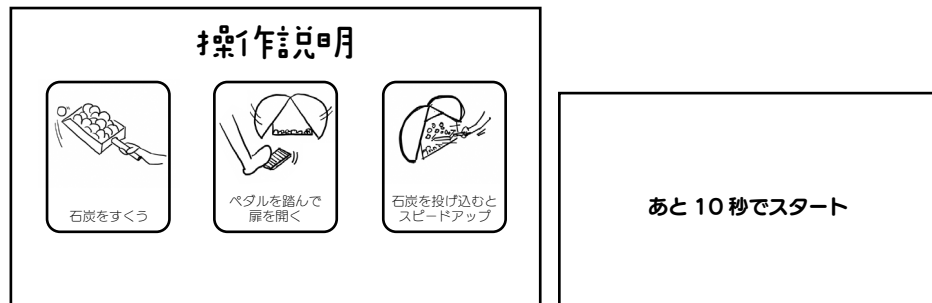
待機中画面。ランキング表示やプレイ方法などの情報提示も検討中。

## ③プレイ画面



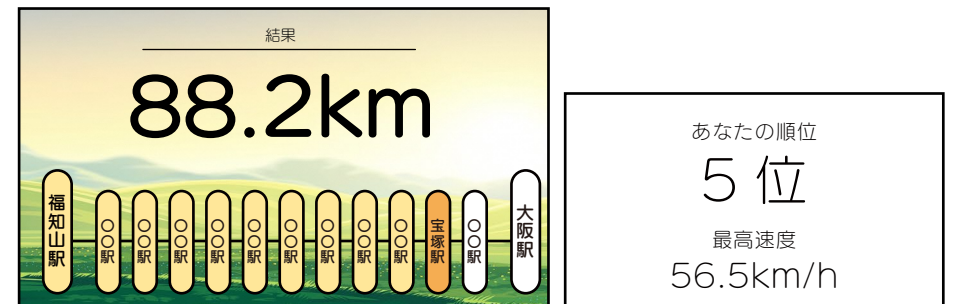
機関助手の操作を行い、列車を進ませる。

## ②操作説明画面



コンテンツの目的や操作方法を説明する画面。

## ④結果画面



結果表示画面。ランキングも表示。

## ①トップ画面



メインディスプレイ

### 【ディスプレイ表示】

メインディスプレイにコンテンツタイトルを表示。  
サブディスプレイにも操作を促す文章を表示する。

### 【操作】

サブディスプレイにタッチすると、スタート。  
操作説明画面に遷移する。



サブディスプレイ

### 【コンテンツ名検討】

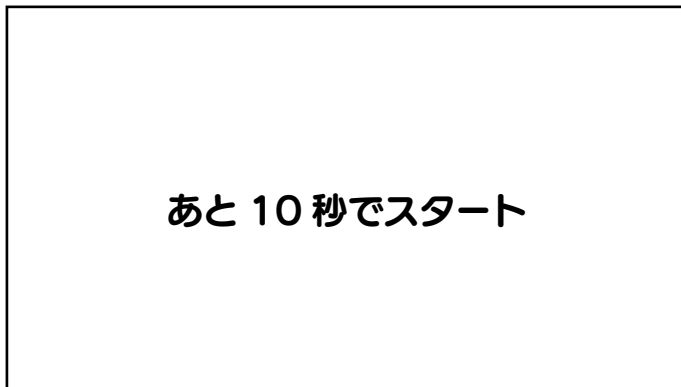
[なりきり体験 機関助手]

館全体のトンマナに合わせたコンテンツ名を検討。

## ②操作説明画面



メインディスプレイ



サブディスプレイ

### 【ディスプレイ表示】

メインディスプレイにイラストでゲーム内容を表示する。  
サブディスプレイにはゲームスタートまでの時間を表示。

### 【説明内容】

1. 石炭をすくう
2. ペダルを踏んで扉をひらく
3. 石炭を投げ込むとスピードアップ
4. 時間内にできるだけ進もう
5. 蓋を開けたままにすると温度が下がる
6. 指示通りに、石炭を投げ分けよう

### 【操作】

一定時間経過でゲームスタート。

### ③プレイ画面



メインディスプレイ

#### 【ディスプレイ表示】

メインディスプレイに風景と走行距離、残り時間を表示。  
サブディスプレイには各種数値とゲーム演出を表示する。

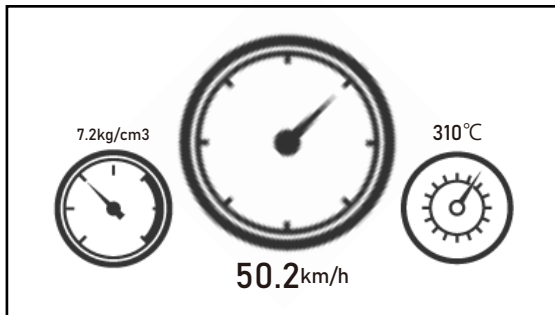
#### 【ゲームシステムについて】

- ・速度0、福知山駅からスタート。
- ・制限時間以内での到達距離を競うコンテンツ。
- ・石炭を入れると温度が上がり、スピードがあがる。
- ・温度は徐々に下がるので、スピードを保つためには石炭を入れ続ける必要がある。
- ・焚口戸を開けると温度が下がるので、速やかに投炭するとロスが少ない。
- ・一定間隔で投炭位置の指示が発生し、操作の成否に応じて速度が変化する。

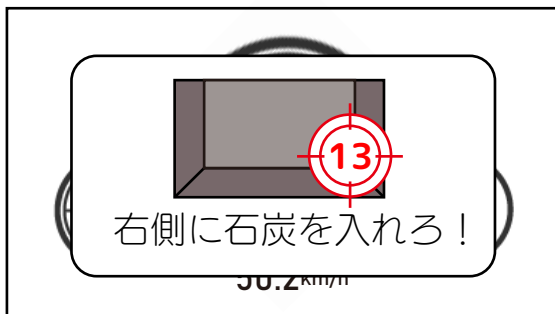
#### 【ゲームのねらい】

以下の訴求点を感じられる操作性・難易度に調整する。

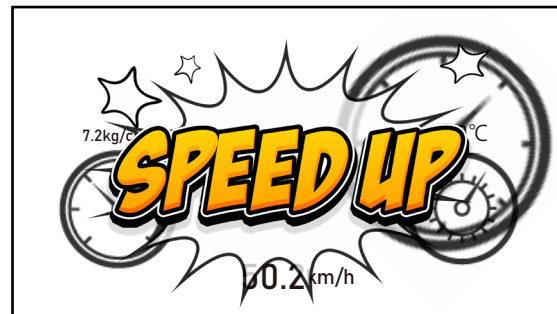
- ・体を大きく動かす操作で、隣の電車運転コンテンツと比較し「昔は大変だった」ことを伝える。
- ・単に石炭を入れるだけではなく、投炭位置の投げ分けや素早さ・持久力を必要とした機関助手の技術を体感してもらう。



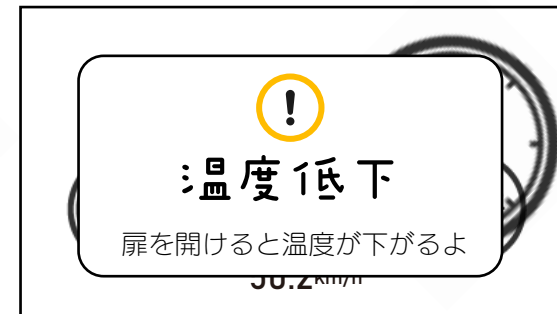
サブディスプレイ



サブディスプレイ：投炭位置の指示



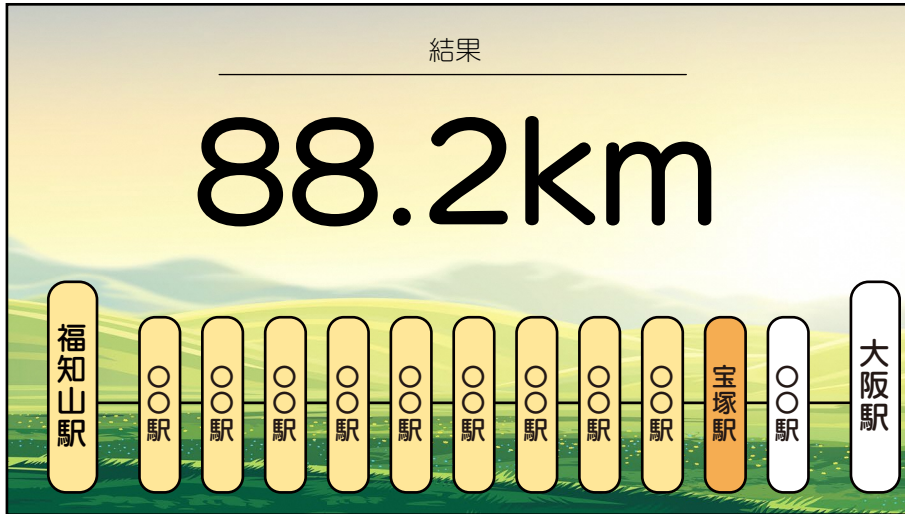
サブディスプレイ：スピードアップ演出



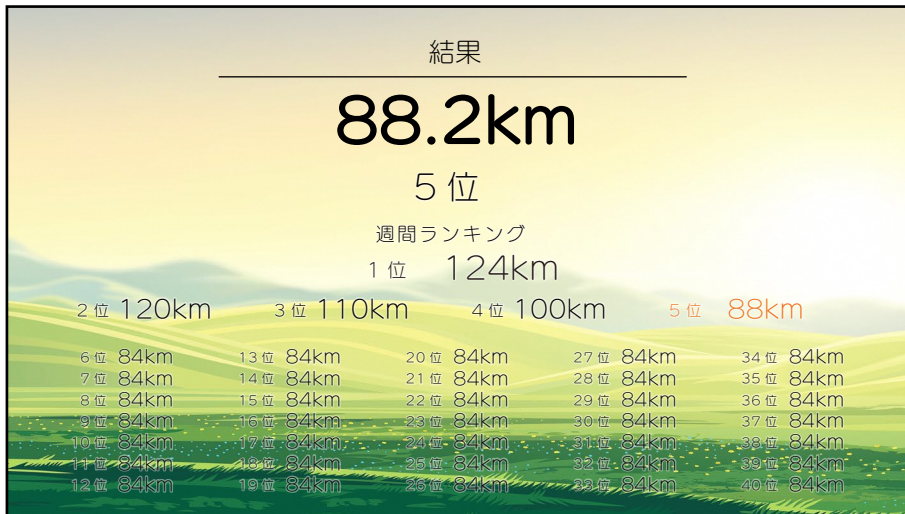
サブディスプレイ：温度低下注意



## ④結果画面



メインディスプレイ：プレイ結果表示



メインディスプレイ：ランキング表示

### 【ディスプレイ表示】

メインディスプレイに到達距離と到達駅が表示される。

一定時間後、ランキング表示。

サブディスプレイは最高速度などのスタツを表示。

### 【到達駅について】

福知山～大阪駅の福知山線・JR 宝塚線を想定。

スコアの上限が決まっているため、全体の1%程度が大阪駅に到達できるくらいの難易度に調整する予定。

### 【ランキングについて】

ランキングの保存期間については、協議の上決定する。



サブディスプレイ