

## コンテンツ概要

### コンテンツ① タッチ&クリエイト

街を線路でつなぎ、発展させる

線路を生み出す

街を発展させる

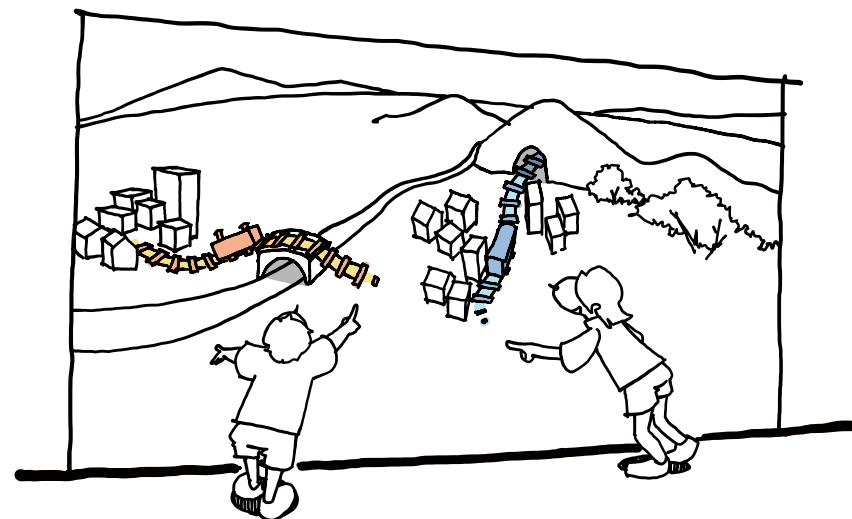
街をつなぐ楽しさ

鉄道の役割を感じる

線路を生み出して街を繋いでいくコンテンツ。

列車を走らせる楽しさや鉄道が街を発展する様子を理解する内容。

シンプルな操作で未就学児でもカジュアルに楽しめる。



サウンド要素

BGM :あり

効果音 :あり

ボイス :なし

### コンテンツ② 列車塗り絵

巨大な列車の塗り絵

色をぬる楽しさ

大きな列車

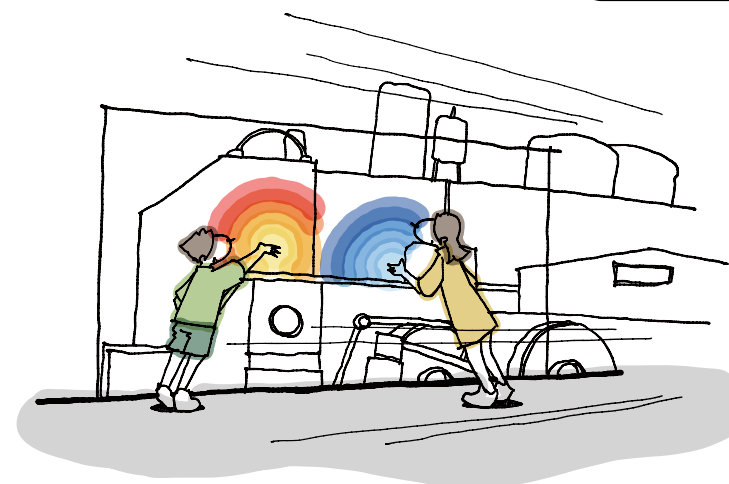
列車の色・形に親しむ

列車の大きさを感じる

スクリーンいっぱいに表示された列車の色を塗るコンテンツ。

列車の色や形に親しみをもってもらいつつ、列車の大きさ・スピードも感じられる

内容。シンプルな操作で未就学児でもカジュアルに楽しめる。

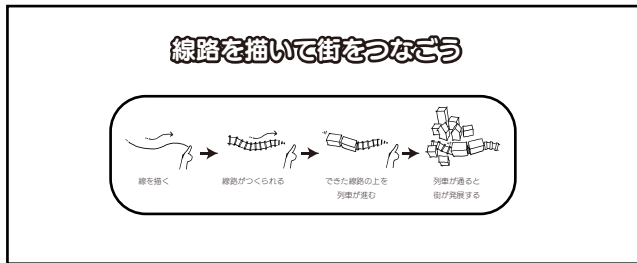


# フロー 1 プレイ：4分程度

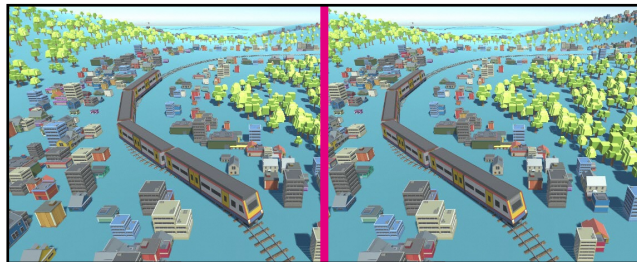
①待機画面



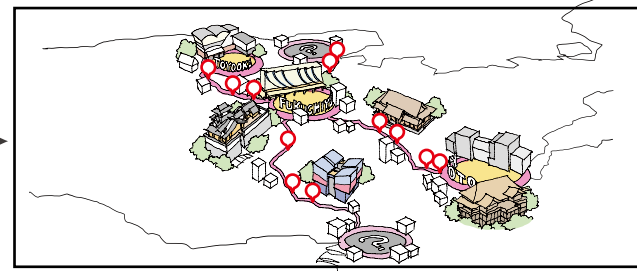
②操作説明画面



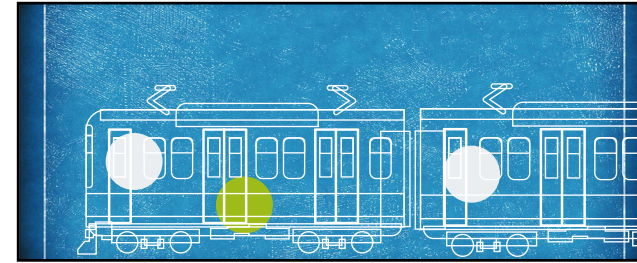
③プレイ画面



④結果画面



⑤塗り絵画面



## ①待機画面



## 【スクリーン表示】

タイトル画面

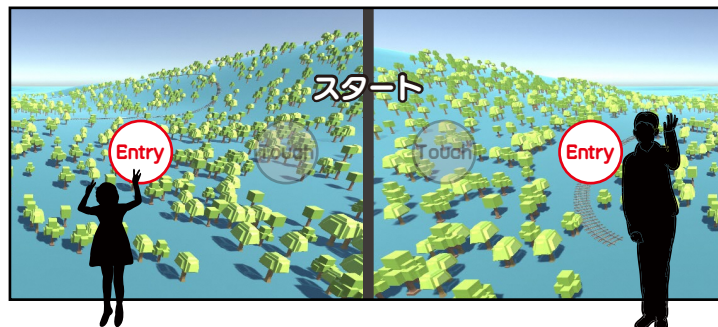
背景に CG の地形が表示され、ゆっくりスクロールする。

「丸いマークに触れてください」の文字



マークに触れるとカウントダウン開始。

触れたマークが変化する。

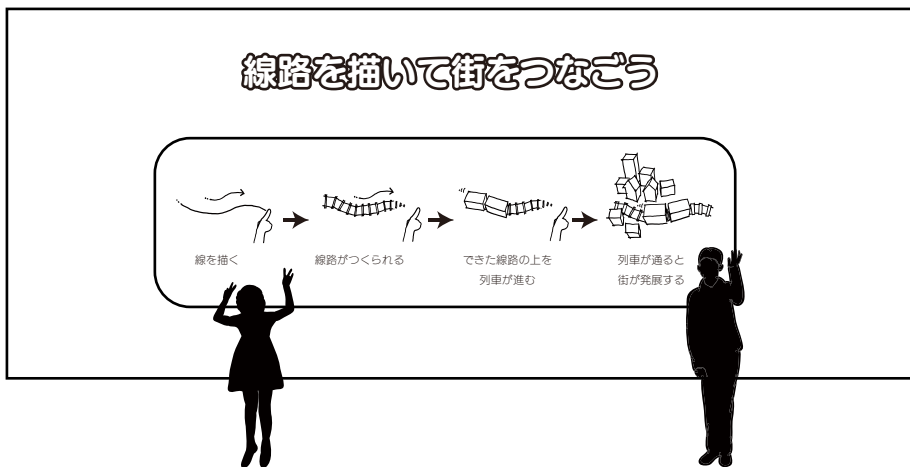


カウントダウンが完了すると、プレイ人数が確定される。

ユーザー数(1~4人)に応じて1~4分割される。

※次画面以降、ゲーム終了まで分割はそのまま

## ②操作説明画面

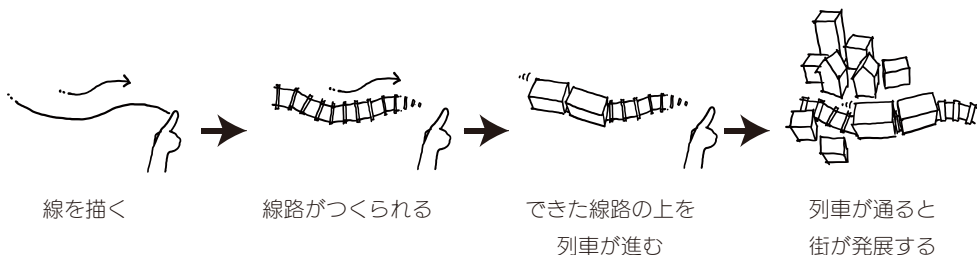


### 【スクリーン表示】

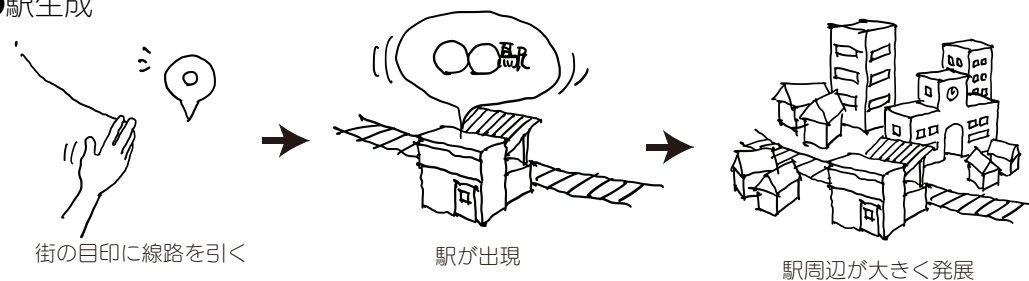
操作方法とプレイの目的を表示する。  
一定時間経過でゲームスタート

### 【操作方法について】

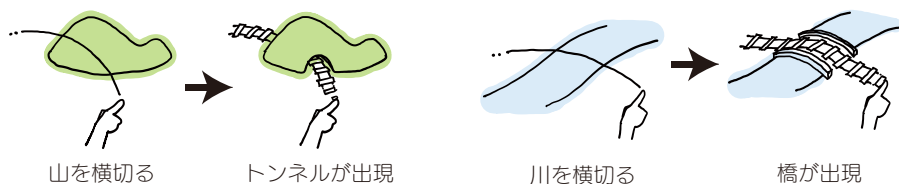
#### ●基本操作



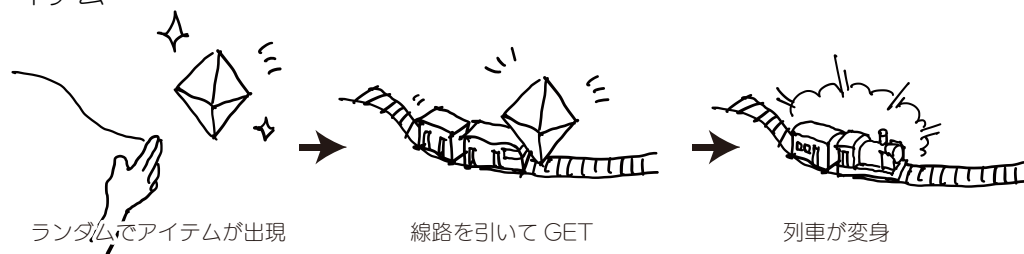
#### ●駅生成



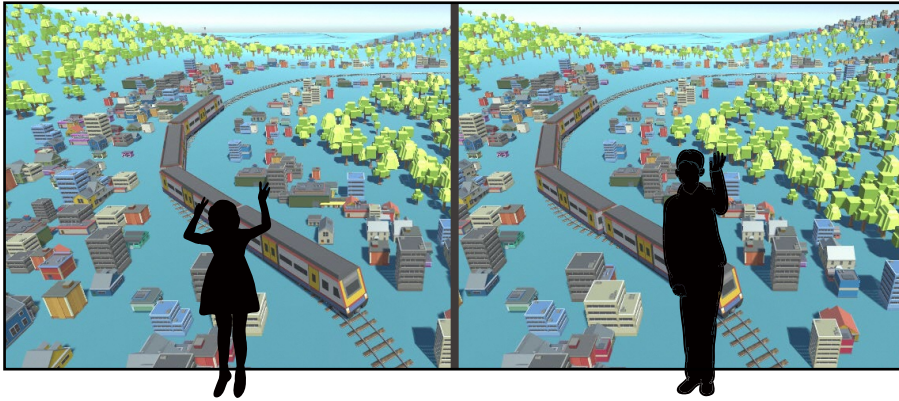
#### ●追加演出



#### ●アイテム



### ③プレイ画面

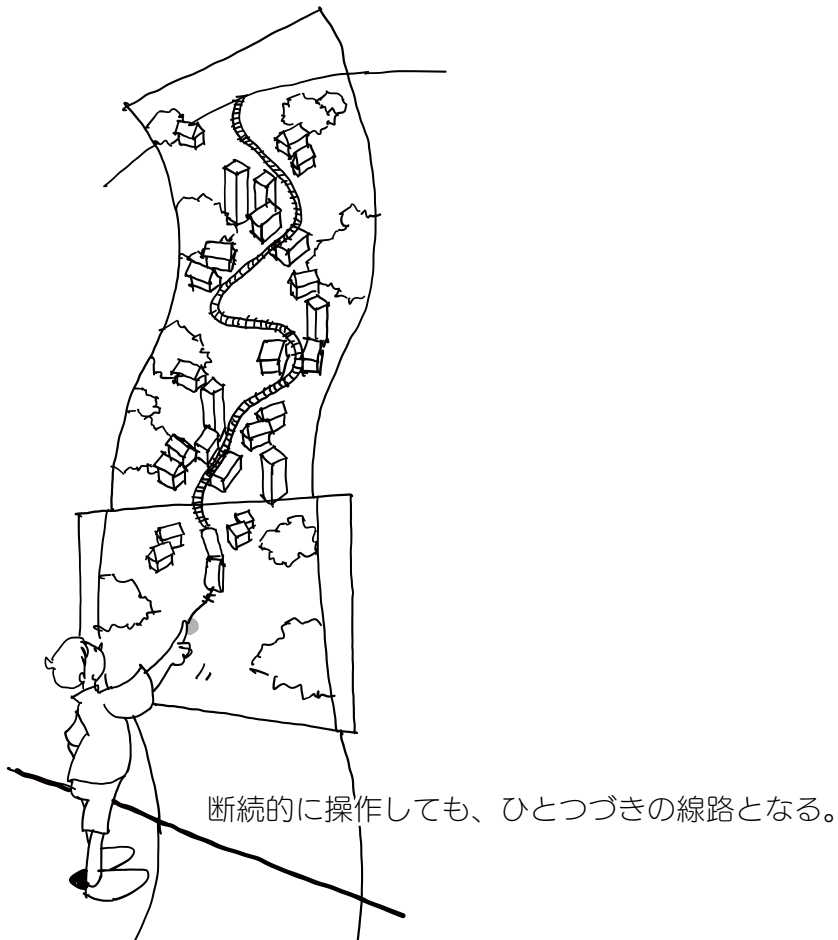


#### 【スクリーン表示】

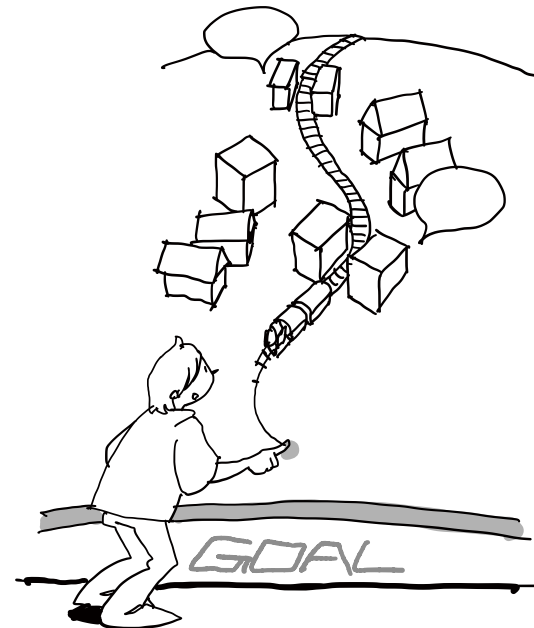
プレイヤーの数に分割された画面に、風景が表示される。  
上部が遠くを表示するステージ。

#### 【ゲームフローについて】

各路線の主な駅からスタート。(大阪・京都など)  
自由に線を描くとひとつづきの線路が出現し、列車が走り出す。  
途中の目印に線路を通すと駅が出現。駅の周りが発展する。  
最下部のゴールに到達すると終了。  
リザルト画面に遷移する。

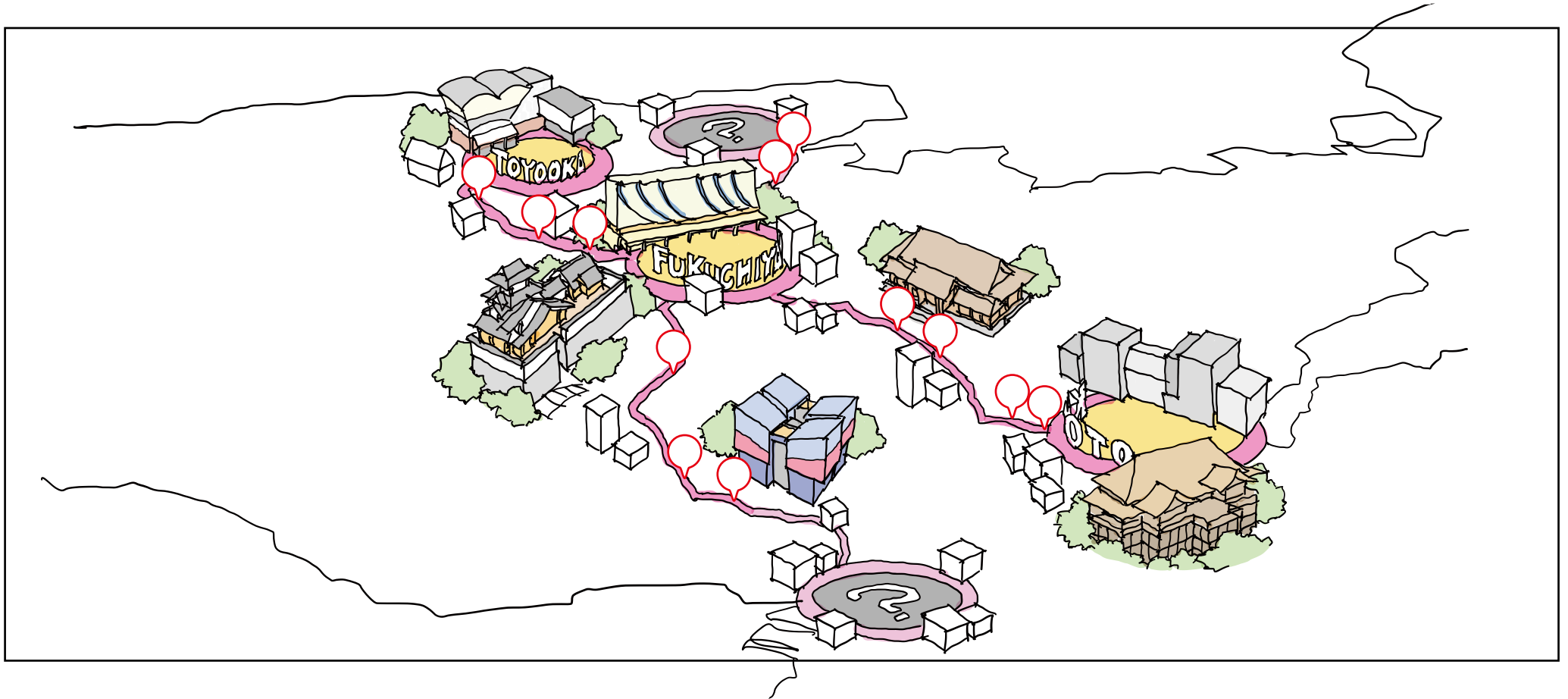


断続的に操作しても、ひとつづきの線路となる。



最下部にゴールエリアを配置

## ④結果画面



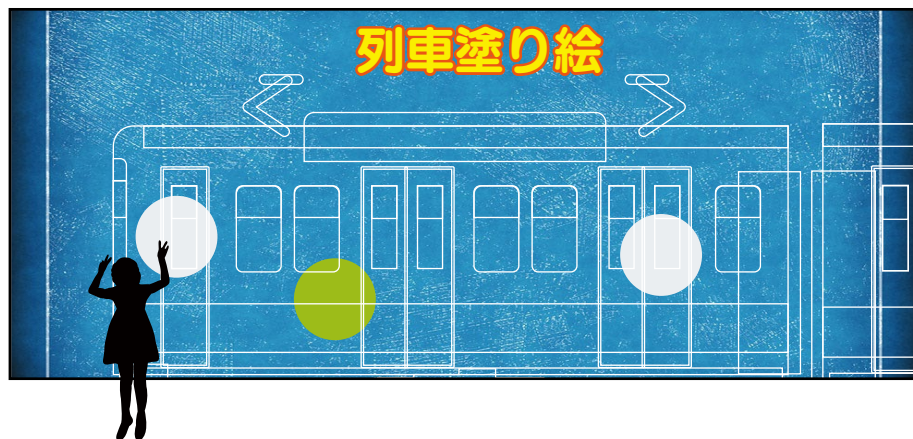
### 【スクリーン表示】

プレイ画面から、全体ビューに移行。

各路線での駅や街の発展などの結果を表示する。

一定時間経過で、塗り絵画面に遷移する。

## ⑤塗り絵画面



## 【スクリーン表示】

大きな列車イラストが入場。  
タッチすると色が塗られる。



すべて色が塗られると完成エフェクト。  
列車の形式・愛称が表示される。  
色塗り完成時、もしくは一定時間経過で列車が走り出し、待機画面に遷移する。

## 【登場予定車種】



蒸気機関車 C1140



ディーゼル機関車 DD54



北近畿 485系



丹波路快速 223系



こうのとり