

福崎町妖怪ミステリーフォトラリー

# 遊び方

キミは何匹  
撮れるかな？



# 1. ゲームの遊び方について - 1. 起動

①ホーム画面の「福崎町妖怪AR」をタップすると起動します。

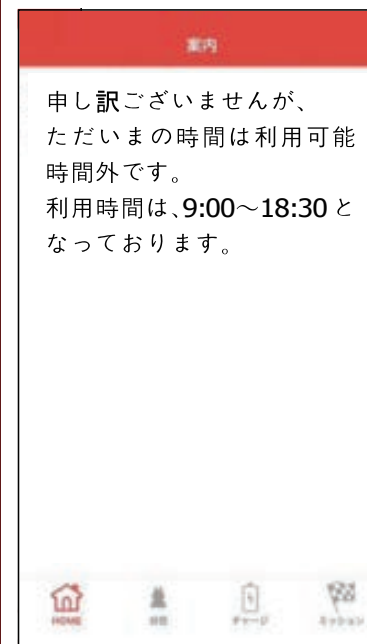
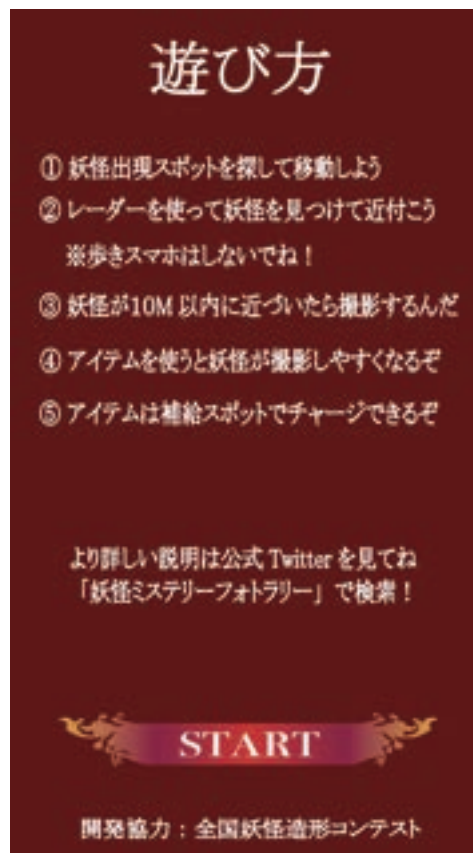


②起動中画面



③「START」をタップするとゲームのメニュー画面に移動します。

※利用時間外の場合は「案内」画面が表示されます。



# 1. ゲームの遊び方について - 2. メニュー

## HOME

マップを見たり、レーダーで妖怪を探すためのメニュー



## 妖怪 (妖怪図鑑)

撮影に成功した妖怪の詳細を閲覧するためのメニュー



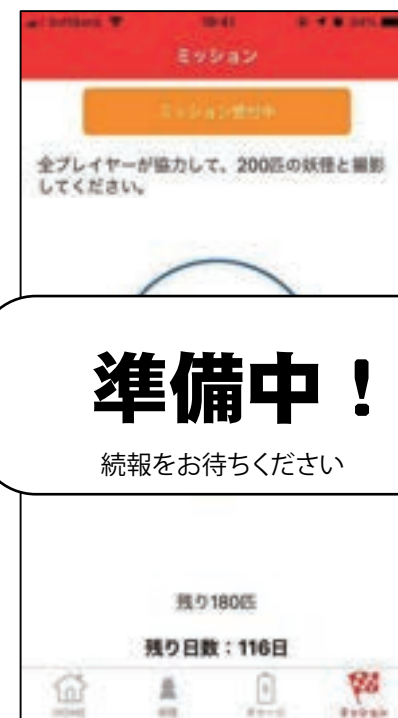
## アイテム

QRコードをスキャンして特別なアイテムを獲得するためのメニュー



## ミッション

プレイヤーが協力して達成できるミッションが表示されるメニュー



**準備中!**

続報をお待ちください

残り180匹

残り日数: 116日

# 1. ゲームの遊び方について - 3-1. HOME画面

## HOME

マップを見たり、レーダーで妖怪を探すためのメニュー



マップには、妖怪を上手に撮影するためのアイテムや、念写パワーを回復するためのアイテムを取得できる店舗がピン表示されています。

店舗のピンをタップすると、店舗の詳細が表示され、さらに店舗詳細をタップすると店舗のホームページが表示されます。(ある場合のみ)



## 念写パワー

妖怪を撮影するために必要なポイントです。妖怪の属性や消費ポイントによって、念写パワーが消費される。  
※消費した念写パワーは、一定時間経過により、少しずつ回復します。



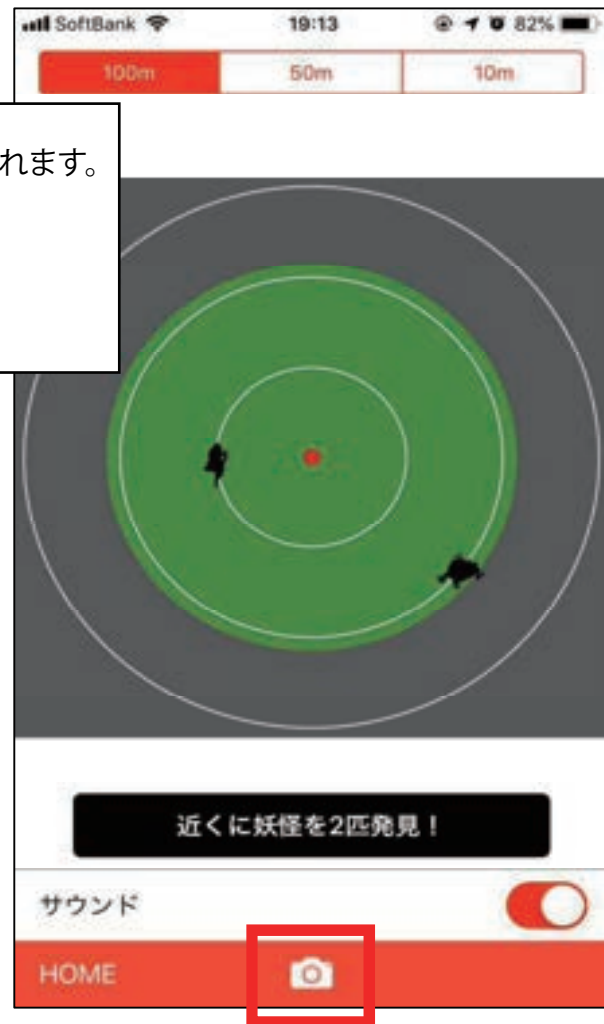
**もちむぎのやかた**  
〒670-2204 兵庫県神崎郡福崎町西田原 1022-4  
【レストラン】11:00~17:00  
【売店】9:00~17:00  
0790-22-0569 (月曜定休)  
店舗の特徴「もち麦」を使ったもち麦餅が楽しめるレストラン。もち麦商品も充実。

妖怪を探す場合は「レーダー」をタップするとレーダー画面に遷移します。

# 1. ゲームの遊び方について - 3-2. レーダー画面

## レーダー画面

近くに妖怪がいる場合は、レーダーに妖怪が表示されます。  
レーダーの範囲は、100m、50m、10mの  
三段階で切り替えることができます。  
また、サウンドをオンにすると、妖怪に近づくと  
つれて大きな音が鳴り探しやすくなります。



妖怪との距離が近づけば、レーダー画面の  
「カメラ」ボタンをタップしカメラ画面に  
切り替えてください。



# 1. ゲームの遊び方について - 3-3. 撮影画面

BGMが鳴っているタイミングで撮影ボタンをタップすると撮影することができます。

※妖怪が正面に表示されるように、自分やカメラの向きを合わせる必要があります。また、BGMが鳴っていない時や妖怪との距離が遠い場合にはうまく撮影が出来ません。



撮影成功画面



念写パワーが減る

「妖怪の詳細をみる」をタップすると妖怪の説明画面へ移動します。

# 1. ゲームの遊び方について - 3-3. 妖怪詳細画面及び保存写真

終了する場合は「×」



撮影した写真はギャラリーやカメラロールに保存されます。



各種SNSへ投稿可能



**ざしきわらし**

おもに岩手県に伝えられる精霊的な存在。座敷または蔵に住む神と言われ、家人に悪戯を働く、見た者には幸運が訪れる、家に富をもたらすなどの伝承がある。

## 2.妖怪図鑑について

メニューの「妖怪」をタップすると妖怪図鑑画面へ移動します。



出現する妖怪の一覧が表示されます。撮影に成功した妖怪は画像と妖怪名が表示されますが、撮影できていない妖怪は、妖怪のシルエットと出現場所のヒントが表示されます。



妖怪をタップすると、妖怪の詳細情報が表示されます。シルエットだけの妖怪は見る事が出来ません。



### 3.チャージ(念写パワー、アイテム獲得)について

メニューの「チャージ」をタップすると  
QRコード読み込み画面へ移動します。



妖怪ミステリフォトラリーのQRコードを読み込むと  
アイテムがゲットできます。  
妖怪ベンチではマタタビ弾、観光交流センターでは  
体力全回復のアイテムがゲットできます。



### 3.チャージ(念写パワー、アイテム獲得)について

アイテム使用画面



アイテムを使用すると撮影しにくい妖怪の撮影成功率を上げることが出来ます。

**ヒントをもとに妖怪をどんどん撮ろう  
目指せコンプリート！**

**探しに来てや～**

