

2017年9月29日

## JR東日本とNTTドコモが共同開催した「山手線ビーコンを使ったアプリコンテスト」において 最優秀賞を受賞したゲームアプリ「山手線黒猫誘拐事件」が JR東日本のキャンペーンとのタイアップを実施！

- 「山手線ビーコンを使ったアプリコンテスト」は、JR東日本・NTTドコモ両社がオープンイノベーションの取組みの一環として2017年2月に開催、当社は運営協力という形で参画しております。
- ゲームアプリ「山手線黒猫誘拐事件」（以下、本アプリ）は、山手線全車両に搭載されている音波ビーコンと、列車走行位置情報を連動させ、山手線に乗車中に様々なバリエーションのストーリーが進行する、新しい形の謎解きトレインストーリーゲームです。
- 本アプリはiPhone、Android両方に対応しており、いずれも無料でダウンロードが可能です。
- 10月1日から11月30日まで、JR東日本「～ココロも動かせ！山手線～」キャンペーンと連携し、山手線の各駅や沿線で開催される様々なイベント情報をゲーム進行中にタイムリーに提供します。
- 本アプリで使用しているソリューションは「山手線チェックインサービス」※として広告商品化をしております。（列車走行位置情報は今回のアプリコンテスト用に特別に開放しているものです）
- 当社は、交通広告とスマートフォンをはじめとした様々なテクノロジーとの連携による交通広告の価値向上を検討しており、本アプリコンテストに運営から参画、本アプリのリリースまでのプロモーション支援も行ってまいります。

※サービス提供者が提供するアプリで、山手線の車内に設置されている音波装置の信号を受信する（チェックインする）ことで、お客さまが現在乗車している山手線の列車・車両を判定する機能です。チェックインすることで、サービス提供者が山手線の車内で提供するサービスを受けることができます。

キービジュアル



画面イメージ



走行位置とゲーム進行の連動 プリッジ画面とイベント告知 山手線オリジナルクイズ

本取り組みの概要については下記をご参照ください。

JR 東日本・QOLP 共同リリース

<http://www.jreast.co.jp/press/2017/20170919.pdf>

本アプリコンテスト概要

[http://www.airstamp.jp/contest/final\\_report/index.html](http://www.airstamp.jp/contest/final_report/index.html)