

SHOTIQ_RIVET

Reality Interaction, Verification, Engagement & Trust

Minglly Service Story 概要書

What is Minglly — CVOA 公式 HPで 確認してください～！

CVOA | Minglly

Mingllyとは

Missionの流れ

楽しみ方

よくある質問

4人で挑む Reality Mission

街を歩けば、 仲間と物語が始まる。

Mingllyは、4人で街を探索し、Hintをつなぎ、
Reality Targetを見つける協力型Mission Serviceです。

Missionに参加する

Mingllyの楽しみ方

4人 Team

街を探索

SHOTIQで検証

店舗でReward

4人でつながる 4ステップ

1 Missionを選ぶ



エリアやテーマからMissionを選択。
目的地と目標を確認します。

2 4人Teamをつくる



友人や新しい仲間と4人Teamを結成。
それぞれの役割で協力します。

3 Hintをつないで探索



街を歩きながらHintを集めて共有。
つながった情報からTargetを導きます。

4 撮影・達成・Reward



TargetをSHOTIQで撮影して検証。
達成後は、店舗で特典を受け取れます。

現実の行動が、確かな体験になる



Geo Match



Visual Match



Team Check-In



Reality Contents

SHOTIQがMissionの撮影・場所・時間を確認します。

Sponsorの要望を、松島の地理条件を持つMission設計へ変換する

MISSION SETTING 01-02 | SPONSOR HEARING → ACTIVITY AREA / POLYGON



01 SPONSOR HEARING

PoCでは、CVOAが、自らSponsorとなる！

Center Staffが聴取

目的・Target User・Core Meaning・Reward Budget・実施条件

01 CENTER DESIGN

Activity AreaをPolygon設定

候補Point・移動距離・所要時間・安全性・Bragging Place 動線を設計

SPONSOR INPUT

目的 / Message / Budget

MISSION BRIEF

Activity / Team / Reward

MAP DESIGN

Polygon / Candidate Points

FIELD ORDER

Creatorへ設計通知

CreatorがCenter設計を、現地のReality TargetとHintへ落とし込む

MISSION SETTING 03-04 | BRIEF CHECK → FIELD CAPTURE → HINT / PUBLISH



02 BRIEF CHECK

Center設計をTabletで確認

Polygon・候補Point・想定難易度・Sponsor条件を確認して現地へ

02 FIELD CAPTURE

SHOTIQ_CAM_Creator

数力所のTreasure Targetを撮影 → Reference登録 → Hint設定

CENTER BRIEF

MOVE TO FIELD

SELECT POINTS

CAPTURE REF

SET HINT

NOTIFY CENTER

MISSION READY

Minglly_AIが朝のUserへ、その日に合うTreasure Huntを提案する

PLAYER FORMATION 01 | AI RECOMMENDATION → ACTIVITY DETAIL → JOIN

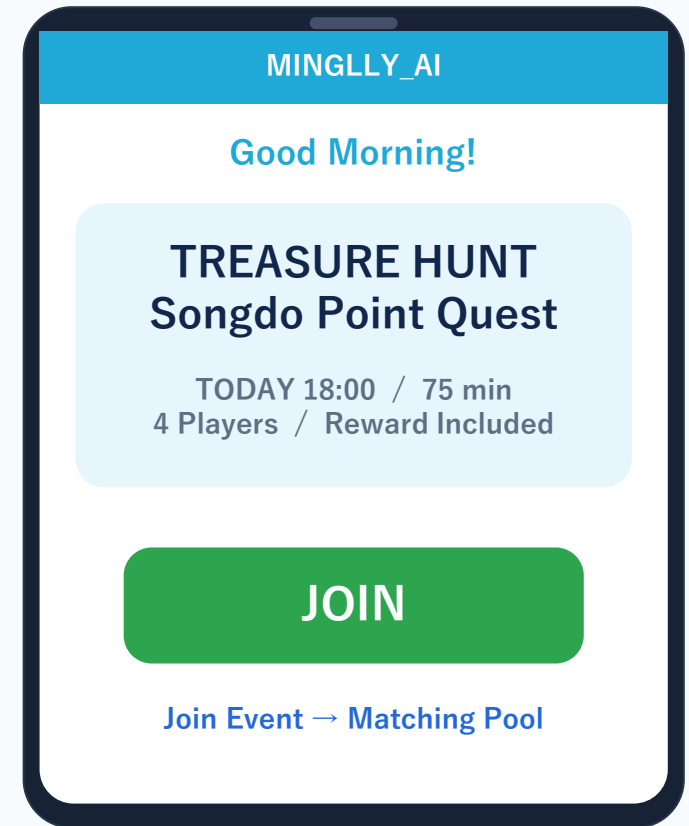


03 MINGLLY_AI



朝、アプリを開く

User Profile ・ 空き時間 ・ 地域 ・ 興味から、おすすめActivityを提示



PROFILE SIGNAL

interest / age / language

ACTIVITY FIT

area / time / preference

JOIN EVENT

user_id / activity_id

MATCHING POOL

many joined users

多数のJOIN Userから4人をMatchingし、現地で「Team」に変える

PLAYER FORMATION 02-04 | AUTO MATCH → NOTIFY → MEET / INTRODUCE / STRATEGY



04 AUTO MATCH

User Profileから4名を自動編成 →
Team成立通知 → ガッツポーズ！

CENTER MATCHING

A

B

C

D

Profile Fit × Availability × Diversity × Safety

05 MEET + STRATEGY

男女各2名が指定場所に集合

自己紹介 → 役割確認 → 簡単な探索戦略を協議

NEXT: DISTRIBUTED QUEST

4人へ異なるTargetとHintを配布 → 分散探索 → Cross Hint交換

EXPLORE

SHOTIQ_CAMは、写真を「Missionに紐づくEvidence」へ変える

PLAYER MISSION 05 | REALITY TARGET CAPTURE → GEO / VISUAL / INTEGRITY VERIFY



04 SHOTIQ_CAM



Mission-bound Capture

外部画像Uploadではなく、指定Mission中にSHOTIQ_CAMで取得

05 VERIFY SUCCESS

VERIFY ENGINE

- ✓ Geo Match | 指定範囲内
- ✓ Visual Match | Target一致
- ✓ Capture Integrity | 正規撮影
- ✓ Time / Device | Session整合
- ✓ Angle / Condition | 条件適合

SUCCESS

Reality Fragment Unlock

不一致時はRetake。Reward対象にはしない。

EVIDENCE CHAIN

capture_id

player / device

mission / target

GPS / server
time

reference_id

verify_result

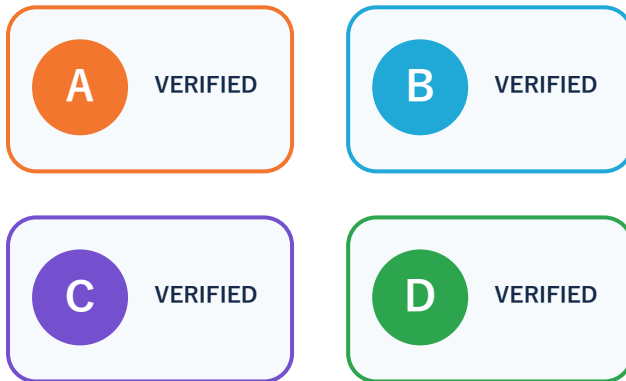
4人の成功が揃った瞬間、RewardとSponsor MeaningがUnlockされる

PLAYER MISSION 06-07 | 4 REALITY FRAGMENTS → ASSEMBLY → BONUS / REVEAL



06 ASSEMBLY

TEAM BOARD



4 / 4 COMPLETE

4人のEvidenceがMission単位でAssembly

1人の自己申告では、Final Rewardは開かない。

07 BONUS + UNLOCK



TEAM PROXIMITY BONUS

4 / 4 within 50m → BONUS ON

同時存在はGame Bonusであると同時に、Verified TimeのConfidence Signal。

MISSION POINT

Game Score / 達成・Hint効率・Co-op

TIME POINT

Verified Engagement Timeに基づき発行

UNLOCK

Core Meaning / Sponsor Reveal / Reward Eligibility

Mission後の移動までVerifyし、店舗送客・支払・Data資産へ接続する

PLAYER MISSION 08-10 | BRAGGING PLACE → VERIFIED VISIT → PAYMENT / REALITY DATA



08 BRAGGING PLACE



MOVE TO PLACE

共同体験の直後に近隣Cafe・飲食店へ移動。会話を
Social Continuationへ。

09 VISIT VERIFY

- ✓ 4 Player Captures
- ✓ Location / Place Geofence
- ✓ Server Time / Time Session
- ✓ Team Proximity / Regroup

VERIFIED VISIT

reward_entitlement = eligible

10 PAYMENT + DATA

店舗スマホへ支払通知

Reward / Time Point消費をLedger記録

Reality Content・Action Data・Sponsor ROIへ

TEAM ARRIVAL

4 EVIDENCE

VISIT VERIFY

TP / REWARD

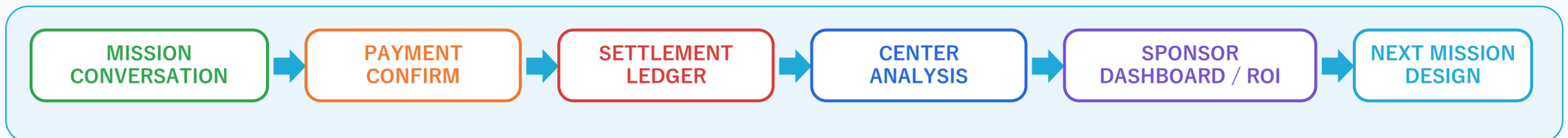
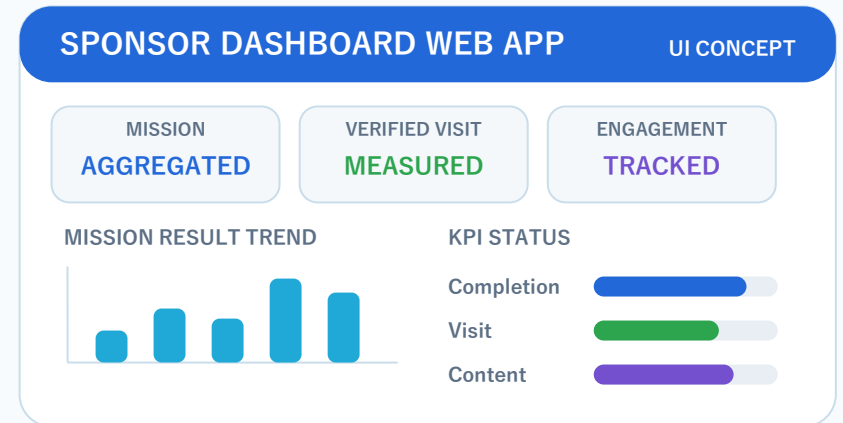
PAYMENT NOTICE

SPONSOR DATA

遊びの終了ではなく、検証済み成果・地域送客・次のMissionを育てるData生成までが1つのService。

Missionの余韻が、店舗売上とSponsor ROIへ還流する

SOCIAL CONTINUATION → PAYMENT CONFIRM → CENTER ANALYTICS → SPONSOR DASHBOARD



体験の終了点が、地域店舗への価値還元と次のMission改善の起点になる。