新規イベント企画書　文化祭・地域イベント向け

会場を駆け巡りカードを創り出す体験型リアル探索カードゲーム

フィールド探索 × QRコード収集 × デジタルバトル × 自作カード実物化

OVERVIEW

企画概要と3つの特徴

1. 会場周遊型アトラクション

会場各所のQRコード設置看板を回ることで、回遊性と滞在時間を同時に最大化。

2. アプリ不要のWeb連携

参加者は専用Webアプリにログインするだけ。手軽にカード収集＆バトルが可能。

3. 自作カードの実物還元

自作キャラがゲームプールに追加され、勝利報酬としてリアルカード化して持ち帰れる。

GAME SYSTEM

探索とゲーム体験の仕組み



QRコードでのカード収集

広場や施設内に隠されたチェックポイントを探し出し、デッキを構築。

バトル＆エコシステムの循環

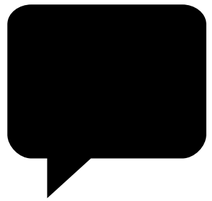
集めたカードで対戦。バトル後にプレイヤーが描いた絵が新しいカードとして実装。

無限周回（ループ）構造

他の参加者が作ったカードを次回探索でGETできる、終わらないカードプール進化。

FLOW & TIMELINE

1周のゲームフロー（想定所要時間）



3分

① 受付・説明

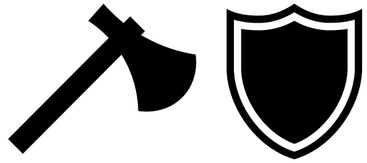
Webアプリログインと基本ルールの確認



10分〜1時間

② フィールド探索

各地のQRコードをスキャンしてカード獲得



3〜6分

③ カードバトル

集めたデッキで対戦ブースにてバトル



1〜5分

④ イラスト描画

オリジナルキャラ作成＆プール追加



1〜5分

⑤ 勝利特典印刷

勝者は自作or手持ちから1枚リアル化

CORE ATTRACTION

一番の面白さ（参加者を惹きつけるフック）

探索の快感

宝探しのようなワクワク感と運動性

ただ歩くだけでなく「強いカードを見つける」目的を持って会場を巡る楽しさ。

創造と共創

「自分の絵がゲームになる」特別体験

自身で描いたイラストがゲーム内に公式登場し、世界で1枚だけのリアルカードを手にする体験。

EVENT IMPACT

会場回遊・滞在時間への貢献

デッドスペースの解消

普段人が集まりにくい奥まったエリアや別階にもQRコードを配置し、会場全体の周遊率を向上。

滞在時間の延伸

「探索＋バトル＋制作」の一連のフローにより、イベント全体の滞在時間を自然に伸ばす。

コミュニティの活性化

他人が描いたカードが出現することで「これ誰が描いたやつ！？」という会話と交流を誘発。

SUMMARY & NEXT STEPS

企画のまとめと今後のスケジュール

STEP 01

仕様定義・ゲーム設計

属性相性ルール・初期カード種数・カード枠デザインの決定

担当：企画チーム

STEP 02

Webアプリ開発・テスト

QRスキャン・カード収集・オンラインバトル基盤の構築

担当：開発チーム

STEP 03

現地準備・テストプレイ

QR看板設置場所の選定・対戦ブース／印刷環境の設営・動作確認

担当：運営スタッフ