

ASOBI COIN

Distributed Secondary Content Platform



ASOBIMO, Inc.
<http://asobicoins.io>



О проекте

Использование технологии блокчейн для обеспечения “Платформы распространения вторичного цифрового контента”.

Платформа распространения вторичного цифрового контента

(подана заявка на международный патент: PCT/JP2018/16657)

Платформа защиты цифрового контента

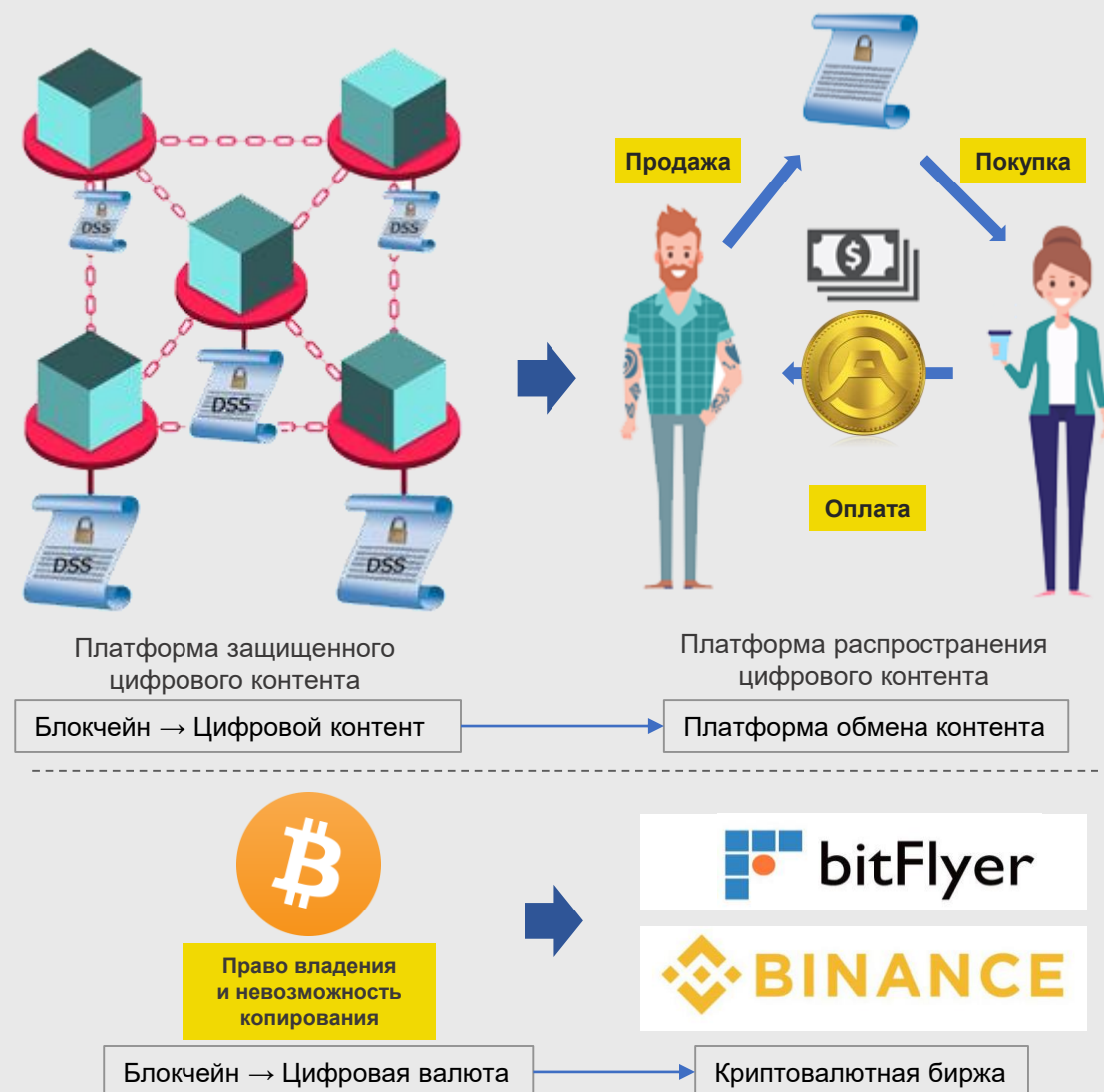
Мы используем блокчейн для “Децентрализованной системы защиты (DSS)” облачного типа, которая определяет право владения цифровым контентом.

Платформа распространения вторичного цифрового контента

Используя эту систему, мы запустим платформу распространения вторичного цифрового контента по системе P2P.

А именно?

С помощью этой платформы, используя DSS, можно будет продавать: прочитанные комиксы, наскучившие игровые данные и предметы, надоевшие музыкальные файлы.

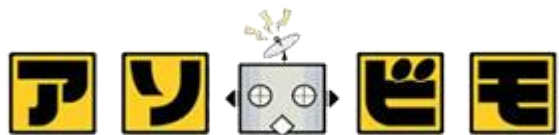




О компании

Asobimo – компания с 15 летним опытом создания онлайн игр и штатом в 600 разработчиков по всему миру.

ASOBIMO, Inc.



Сотрудники	550 человек
Капитал	480,500,000 JPY
Адрес	3-1-2 Ikebukuro Toshima-ku, Токио
Основана	2003 год

Shanghai Xiaoyou Network Technology Co., Ltd. Компания-партнер в Китае



Сотрудники	80 человек
Капитал	10,000,000 CNY
Адрес	10GH, Tower B, Global Harbor, 3300 Zhongshan North Road, Putuo District, Shanghai
Основана	2014 год

Quantum Games Inc. Компания-партнер в Тайване



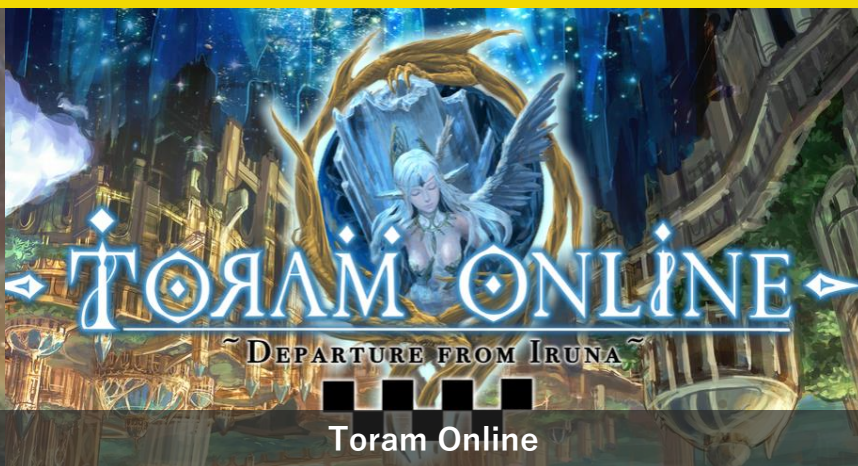
Сотрудники	10 человек
Капитал	13,000,000 TWD
Адрес	8F., No.132, Sec. 2, Nanjing E. Rd., Zhongshan Dist., Taipei City 10489, Taiwan Lesley Wang
Основана	2018 год

Компания: продукты

Лицо нашей компании – онлайн игры



Avabel Online



Toram Online



Iruna Online

Общее количество
загрузок наших игр

50,000,000

Совокупные продажи
Avabel Online

**200 млн.
USD**

Награды



Лучший разработчик Google play



App Store Game Grand Prix Division Award

Концепция

Почему нельзя продавать цифровой контент (поддержанный) на вторичном рынке?

Мы хотим распространять цифровой контент на вторичном рынке, так же, как и обычный товар.

Мы полагаем, что цифровой контент, которым можно торговать с нулевыми издержками, является наиболее подходящим для этих целей.

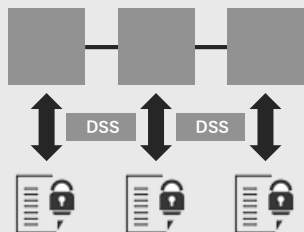


Преимущества и недостатки цифрового контента

Цифровой контент имеет чрезвычайно низкие издержки, возможность копирования одного и того же контента. С одной стороны – это преимущество, с другой – недостаток. Например, возникает проблема при бесконтрольном копировании: музыкальных файлов, игровых предметов, скидочных баллов магазина.

Решение

Мы предлагаем платформу защищенного цифрового контента для вторичного распространения с использованием “Децентрализованной системы защиты (DSS)”, которая определяет право владения цифровым контентом с использованием блокчейна.



“Децентрализованная система защиты (DSS)”

Система полноценного управления цифровым контентом на блокчейне



Концепция: пример

Продажа прочитанного цифрового комикса

Вы можете продать прочитанный цифровой комикс в цифровом магазине поддержанных книг и получить криптовалюту. Полученная криптовалюта может быть использована для приобретения другого цифрового комикса или контента.

Продажа ненужного игрового предмета

Вы можете продать редкое оружие, используемое игровым персонажем, в магазине и получить криптовалюту. Полученную криптовалюту можно использовать для приобретения нового игрового предмета или контента.

Продажа надоевшего музыкального файла

Если вам надоела музыка, которую вы приобрели в цифровом музыкальном магазине, то продайте ее и получите криптовалюту.



Концепция: прогноз объема рынка вторичного цифрового контента

Объем рынка первичного цифрового контента (Япония)

Объем рынка цифрового контента в 2016 году увеличился на 5,7% по сравнению с предыдущим годом и составил 8416 млрд. иен (67.9% всего рынка контента).

Видео: 4292 млрд. иен

Игры: 1923 млрд. иен

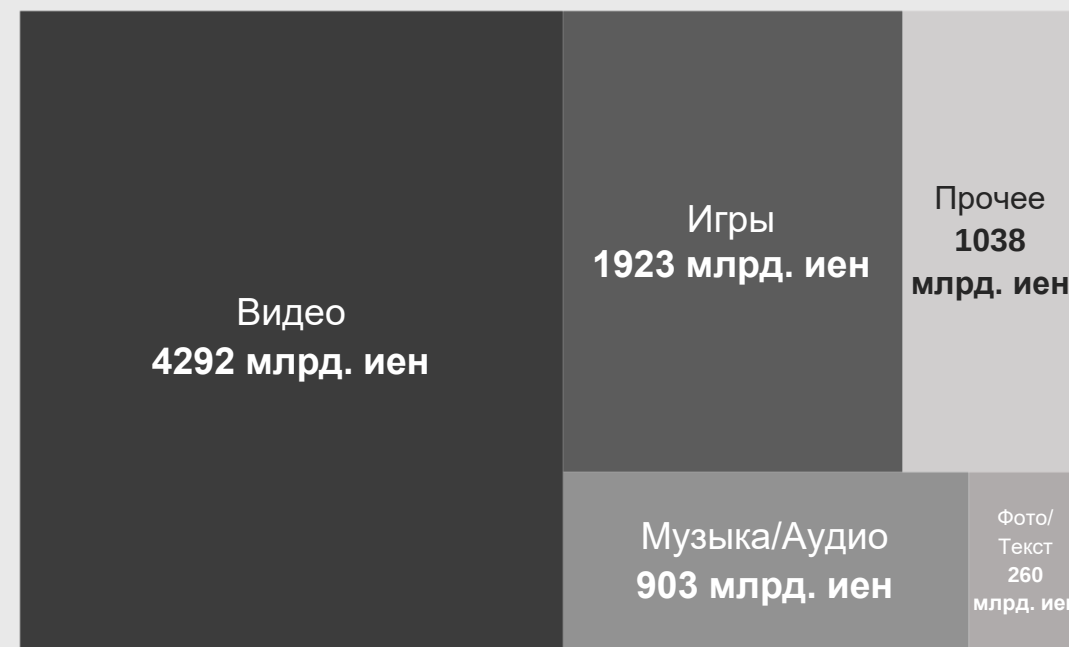
Музыка/Аудио: 903 млрд. иен

Фото/Текст: 260 млрд. иен

Прочее: 1038 млрд. иен

“Процент оцифровки” показывает, что доля цифрового контента постоянно увеличивается: игры и прочее - 100%, видео - 96.2%, музыка/аудио - 65.4%, фото/текст - 7.3%.

Японский рынок: около 8416 млрд. иен



Концепция: прогноз объема рынка вторичного цифрового контента

Объем рынка вторичного цифрового контента (Япония)

Рынок распространения вторичного цифрового контента имеет безграничные возможности.

Объем первичного рынка продуктов, таких как: мебель, книги, около 15 трлн. JPY. Объем вторичного (б/у) рынка 2 трлн. JPY, что составляет 15% от основного.

Ожидается, что в Японии вторичный рынок будет занимать 15% от общего объема цифрового контента и объем продаж прогнозируется **в пределах 1200 млрд. иен.**

Объем первичного цифрового контента

8416 млрд. иен

Объем вторичного цифрового контента
1200 млрд. иен

ASOBI MARKET - платформа распространения
вторичного цифрового контента.



ASOBI MARKET использует технологию блокчейн и решает проблему распространения вторичного контента.

В настоящее время, большое количество сервисов цифрового контента не предоставляют пользователю права на его владение. В данном случае, если сайт сервиса блокируется, то пользователь лишается возможности пользоваться приобретенным контентом.

ASOBI MARKET предоставляет пользователю право на владение контентом, а децентрализованная система защиты (DSS) и DRM обеспечивает безопасность сделки.

Благодаря этому возможно проводить операции вторичного распространения цифрового контента с криптовалютой в защищенной среде.



Покупайте и продавайте различный цифровой контент через ASOBI WALLET

Цифровой контент:

- Электронные книги
- Игровые предметы
- Музыка
- Видео

может быть продан на ASOBI WALLET.

Вы можете приобрести контент от издателя, а также продать или купить б/у контент на вторичном рынке по более низкой цене.

При продаже продукта на вторичном рынке в реальной жизни, необходимо заниматься упаковкой и отправкой. В случае с продажей цифрового контента на вторичном рынке такая проблема отсутствует.

Сумма от продажи контента в ASOBI COIN будет автоматически переведена на ваш ASOBI WALLET.



Доход правообладателя

Цифровой контент, продаваемый на ASOBI MARKET, будет отражен на блокчейне в качестве смарт-контракта и законный владелец будет получать прибыль автоматически.
(международный патент ожидает рассмотрения)

При продаже подержанной книги на Amazon издатель не получает прибыли.

Вторичный рынок является большой проблемой для издателей.

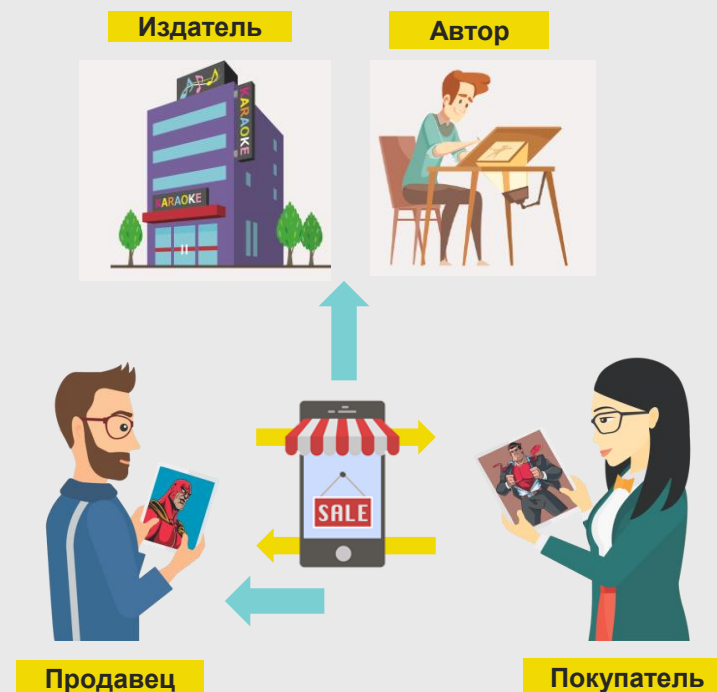
Однако, музыкант получает прибыль от своих песен, которые были проиграны или спеты в караоке.

Используя смарт-контракты на блокчейне, ASOBI MARKET будет приносить прибыль правообладателям автоматически.

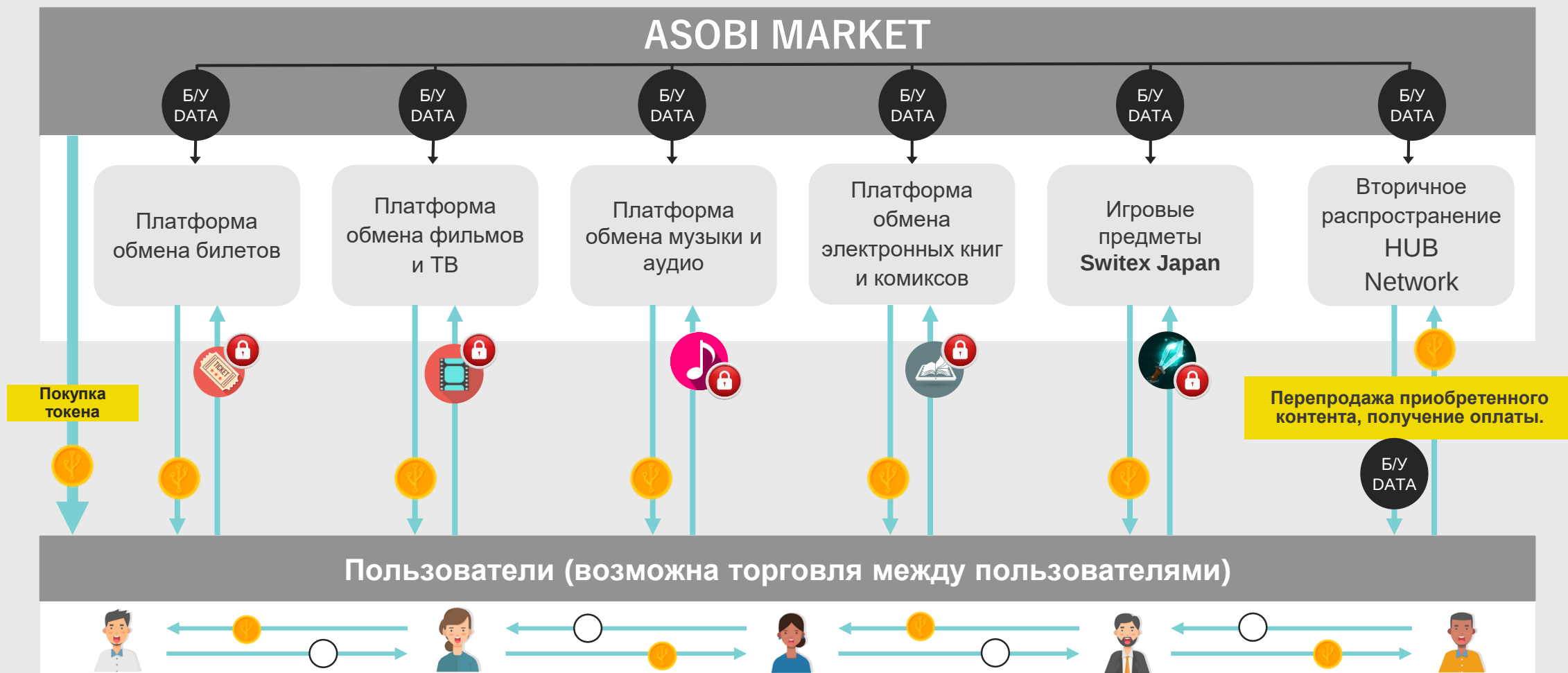
Например, при продаже цифрового комикса за 200 JPY (около 2 USD), согласно смарт-контракту прибыль будет распределяться таким образом:

- Продавец +100 JPY (около 1 USD)
- Издатель +70 JPY (около 0.70 USD)
- Автор +30 JPY (около 0.30 USD)

(вся информация будет записана в блокчейн)



ASOBI MARKET схема



ASOBI MARKET: NAGA VIRTUAL

Switex Japan Game

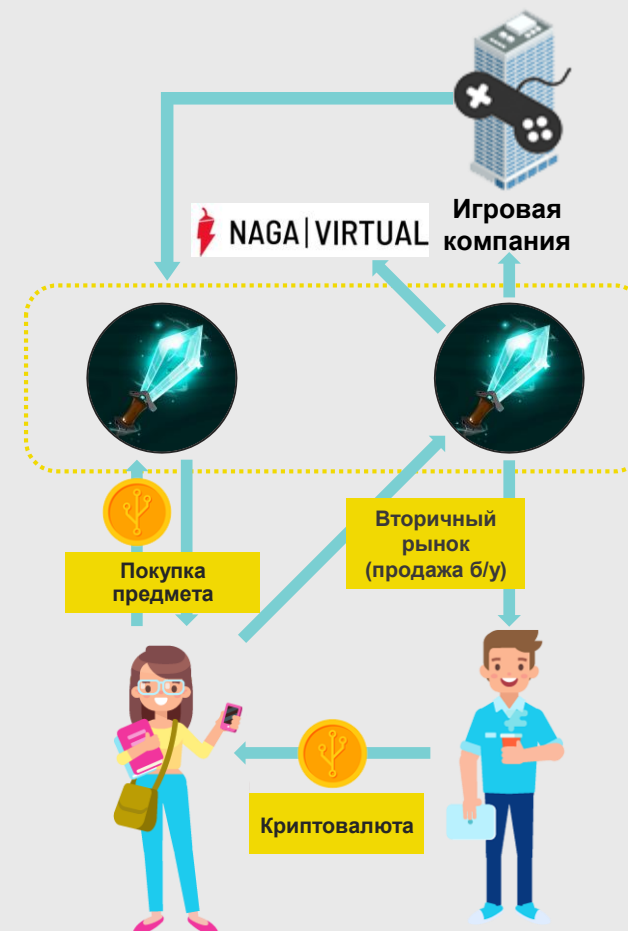
ASOBIMO и SWITEX GmbH совместно разработали NAGA Virtual, платформу вторичного контента игровых предметов внутри ASOBI MARKET. Геймеры могут покупать или продавать виртуальные игровые предметы самостоятельно или через издателя игр.

Безопасный обмен предметами

Торговля игровыми предметами, торговля за реальные деньги, может являться методом отмывания денег и незаконных действий. Однако, в NAGA Virtual торговля предметами защищена блокчейном, что предотвращает появление незаконных операций.

Доход издателя

До этого момента, в существующей системе торговли предметами, издатель не имел дохода. Но благодаря платформе NAGA Virtual издатель получает доход в зависимости от суммы сделки.



ASOBI MARKET: Switex Japan

Увеличение количества пользователей ASOBI MARKET

Ежемесячно в наши игры играют сотни тысяч активных пользователей по всему миру. Мы представим им и новым пользователям возможность продажи и покупки игровых предметов в нашем магазине. Это станет ключом к увеличению количества пользователей.

Эйрдроп для пользователей

Мы проведем эйрдроп для пользователей игр Asobimo, таким образом повышая интерес к использованию ASOBI COIN.

Создание Игровой Блокчейн Организации

Игры пересекают границы. Вместе со странами азиатского региона: Китай, Южная Корея, Тайвань, мы создадим “Азиатскую Игровую Блокчейн Организацию” для поддержки, развития игр и игровых предметов с технологией блокчейн.



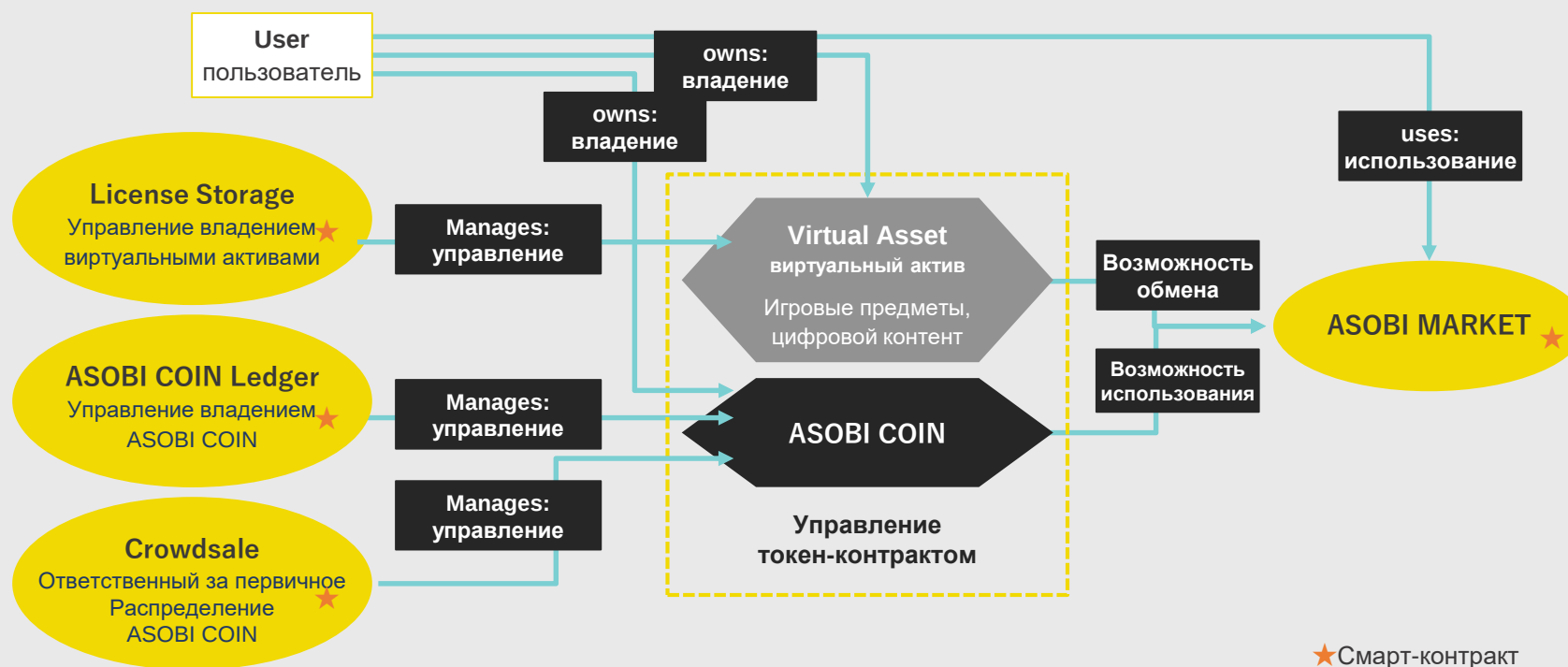
Технология

Децентрализованная система защиты (DSS)

Технология: архитектура смарт-контракта

Архитектура смарт-контракта

Для функций предлагаемых платформой ASOBI COIN будут развернуты различные компоненты и смарт-контракт.

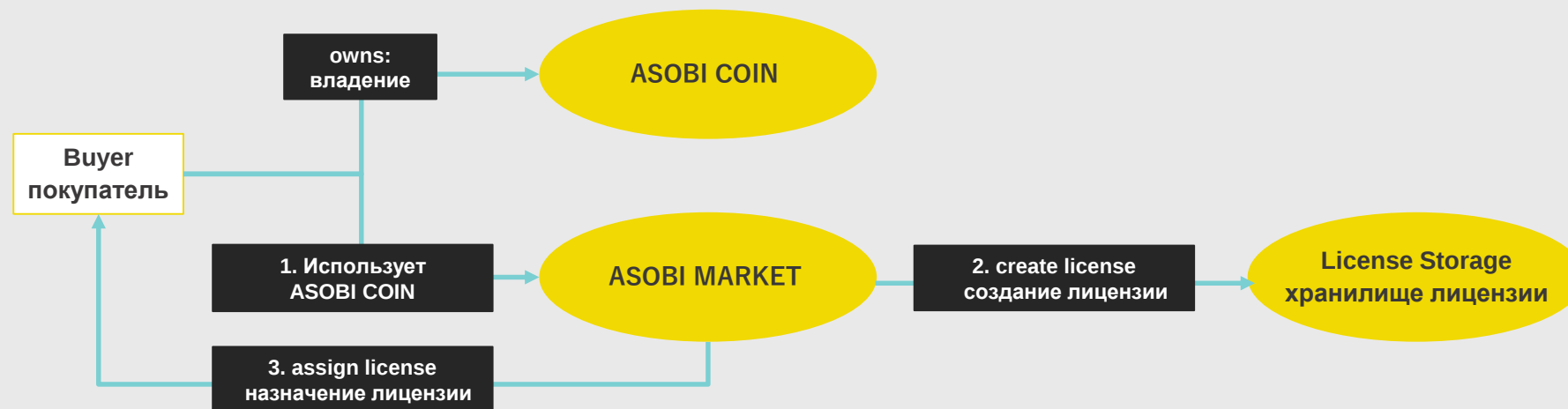


Технология: архитектура смарт-контракта

Случай 1: приобретение предметов

Использование ASOBI COIN для приобретения виртуальных активов в ASOBI MARKET.

- Шаг 1** Покупатель использует ASOBI COIN для приобретения игровых предметов и других виртуальных активов в ASOBI MARKET.
- Шаг 2** ASOBI MARKET добавляет новую лицензию в хранилище лицензий (License Storage).
- Шаг 3** Назначение лицензии пользователю.
- Шаг 4** Пользователь получает лицензию, виртуальный актив доступен к использованию.



Технология: архитектура смарт-контракта

Случай 2: торговля предметами

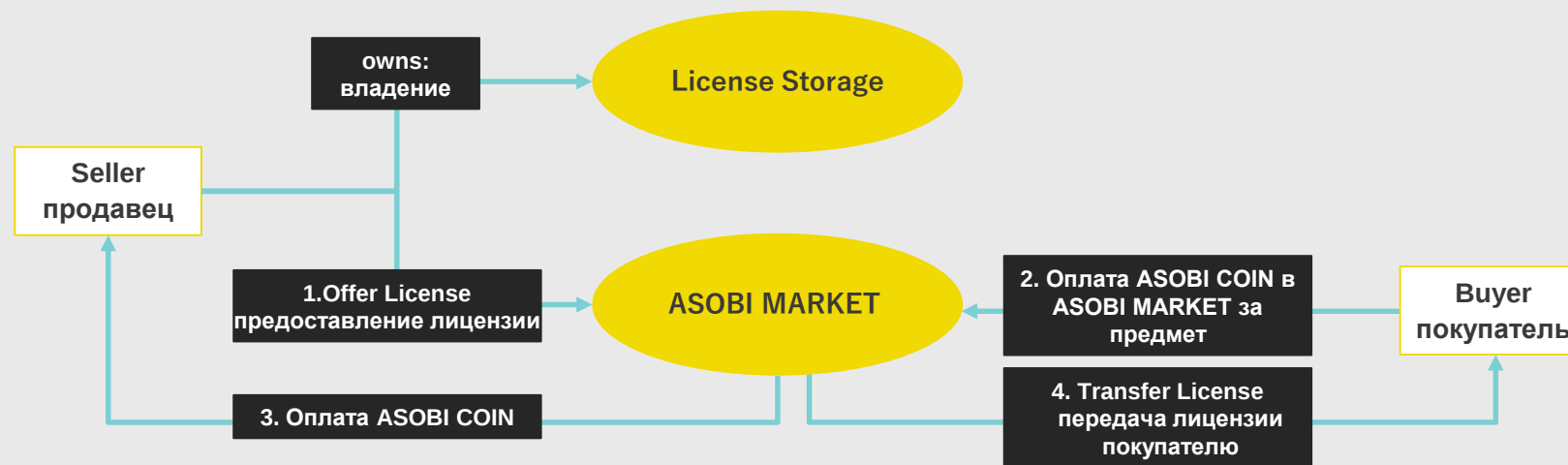
С ASOBI COIN пользователи могут торговать виртуальными активами между собой.

Шаг 1 Продавец выставляет предмет по своей цене или цене рекомендованной ASOBI MARKET.

Шаг 2 Покупатель проводит оплату в ASOBI MARKET с использованием ASOBI COIN.

Шаг 3 Оплата (ASOBI COIN) продавцу.

Шаг 4 Покупатель получает лицензию от ASOBI MARKET.



Технология: желтая книга

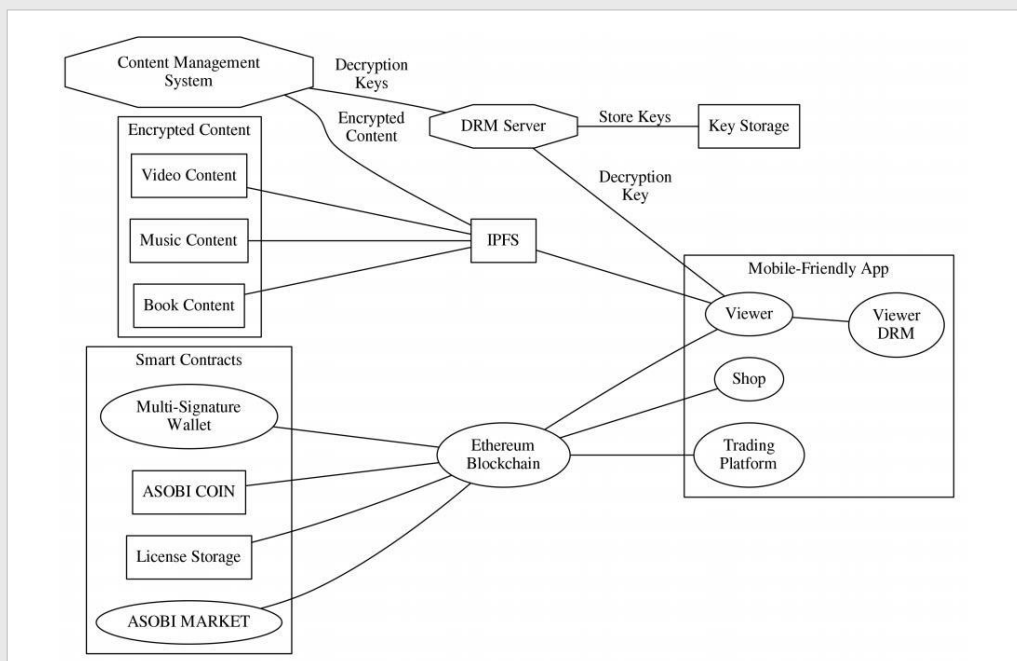
Желтая книга

ASOBI COIN выпустила техническую спецификацию (желтая книга) и ведет страницу на GitHub.

Для подробного ознакомления, пожалуйста, пройдите по ссылке.

URL : https://asobimo.io/pdf/yellow_paper_en.pdf

GitHub : <https://github.com/asobicoin/asobicoin>



ASOBI MARKET объединяет миры централизации и децентрализации.

Безопасная покупка и обмен контентом происходит на блокчейне Ethereum.

DRM и потоковая передача контента происходят в оффлайн. Мы уважаем права пользователя и издателя.

Поскольку пользователи имеют полный контроль над своими данными в блокчейне, мы даем им истинное ощущение владения этими данными.

Издатели получают прозрачный рынок и справедливое распределение доходов.

Технология: DRM на технологии блокчейн

Простота использования

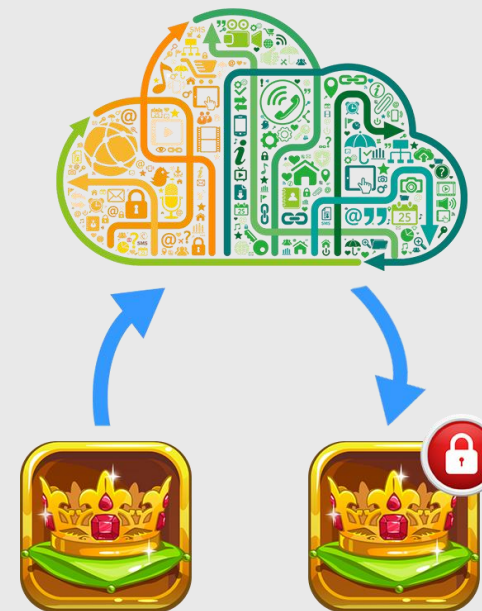
DRM (Digital Rights Management) не завершена и использование ее затруднительно для индивидуальных пользователей. Однако, мы предоставим превосходную DRM с использованием технологии блокчейн. Эта система позволит пользователям легко защитить свой цифровой контент.

Мы называем это DSS (Decentralized Security System).

Вам нужно только загрузить контент в DSS облако, после этого он будет защищен и готов к продаже на платформе распространения цифрового контента.

Нет нужды в инженерах. Благодаря блокчейн платформе, которую мы создадим, создатели контента смогут легко добавлять свои работы.

Люди смогут продавать собственные цифровые комиксы или игры среди другого цифрового контента на платформе.



Практическая ценность токена

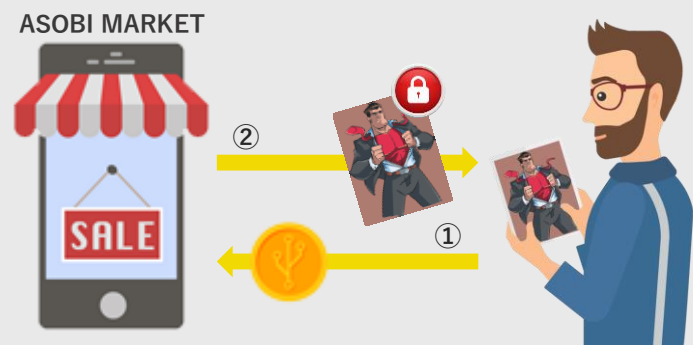
Практическая ценность токена

Цикл

ASOBI COIN может использоваться в защищенной платформе распределения вторичного цифрового контента (ASOBI MARKET).

Цифровой контент, приобретенный на платформе, может быть вторично продан в ASOBI MARKET или продан от пользователя пользователю.

[STEP 1]



Оплата ASOBI COIN, покупка **цифрового комикса** в ASOBI MARKET

[STEP 2]

Покупка другого **цифрового комикса** за вырученные средства



Продажа прочитанного **цифрового комикса** в ASOBI MARKET

Приобретение выставленного на продажу в ASOBI MARKET **цифрового комикса**

Практическая ценность токена: использование в играх от ASOBIMO и играх других компаний

ASOBI COIN можно использовать в следующих играх, а также в играх от других компаний.
Стоимость 1 ASOBI COIN = 2 JPY (около 0.02 USD) в играх ASOBIMO.

* Будут доступны не только игры от ASOBIMO



Avabel Online

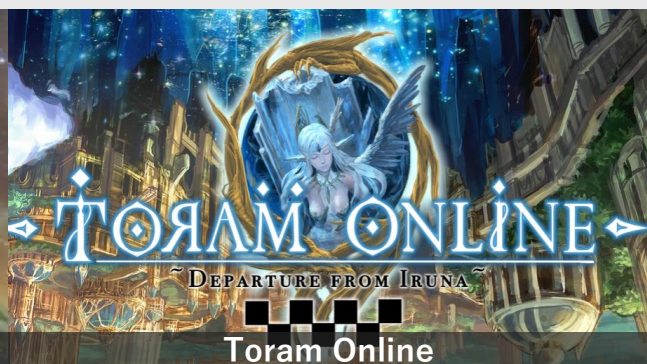
Avabel Online – MMORPG хит с совокупными продажами около 20 миллиардов иен.



Волшебный камень
1 шт. - 120 иен



60 ASOBI COIN можно обменять на 1 волшебный камень со скидкой около 50%.



Toram Online

Toram Online – MMORPG, ежемесячно в нее играют сотни тысяч игроков со всего мира.



Сфера
1 шт. - 120 иен



60 ASOBI COIN можно обменять на 1 сферу со скидкой около 50%.



Alchemia Story

MMORPG в стиле аниме с поддержкой технологии VR.



Камень мудрости
1 шт. - 120 иен



60 ASOBI COIN можно обменять на 1 камень мудрости со скидкой около 50%.



Iruna Online

Первая в мире, популярная 3D MMORPG, существующая уже более 10 лет.



Монета
100 монет - 108 иен



50 ASOBI COIN можно обменять на 100 монет со скидкой около 50%.

Игры в разработке и использование токена

Токен можно будет использовать для игр находящихся в разработке

Новая игра «PROJECT ETERNAL» (рабочее название)

3D MMORPG AAA класса, графика этой игры значительно превосходит существующие игры для смартфонов.

В проект инвестировано 1,5 млрд. иен. Игра будет продаваться по всему миру с планируемым годовым объемом продаж в 100 млрд. иен.

Мы провели анализ различных MMORPG и планируем осуществлять продажи не только версии для смартфонов, но и для ПК (Steam), игровых приставок (Nintendo Switch, PlayStation 4).

Также находятся в разработке:

Новая игра «PROJECT A2»

«Avabel Online II» (рабочее название)

«Iruna Senki Online HD» (рабочее название)

«Iruna Online III» (рабочее название)



Дорожная карта



Дорожная карта



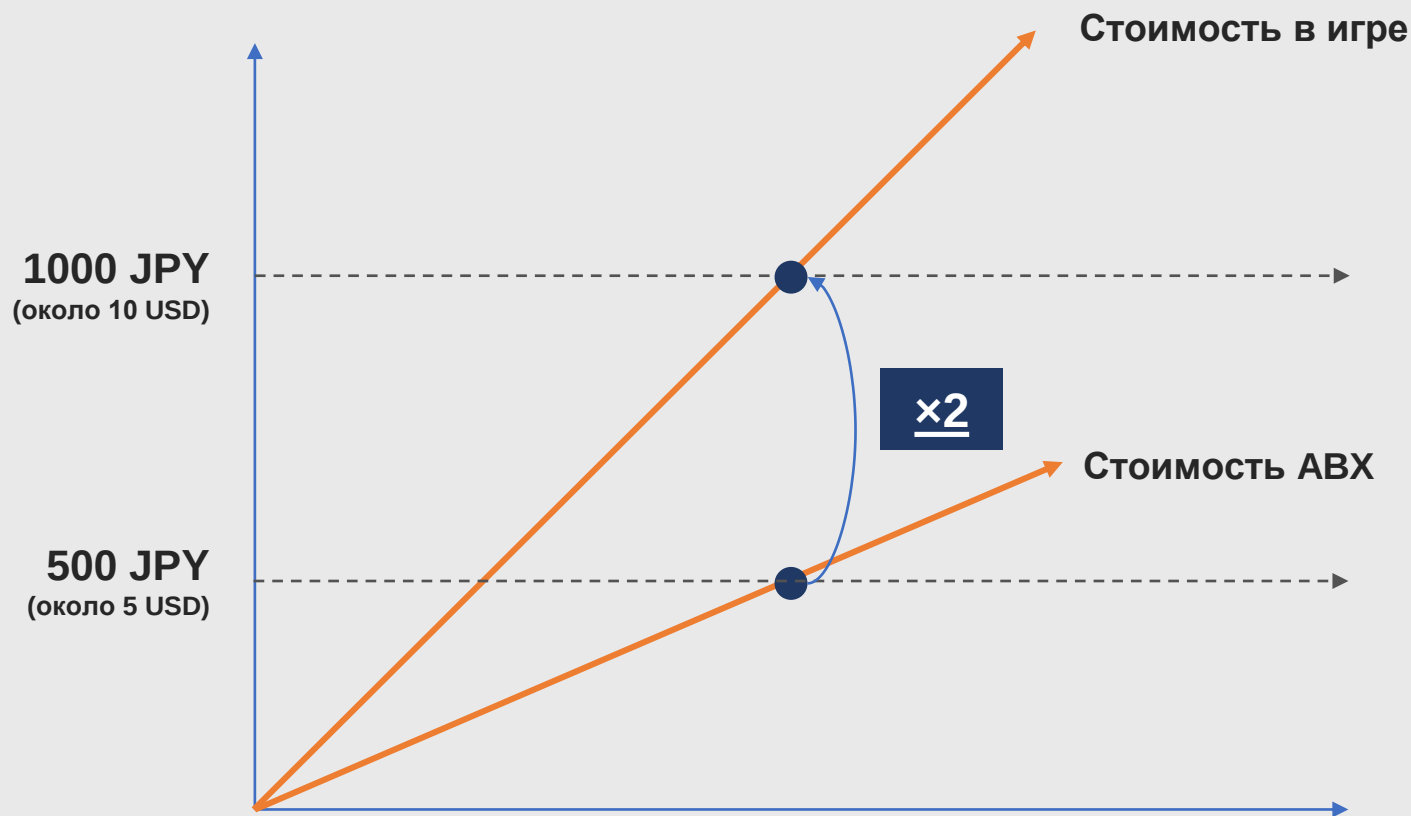
Токенсейл ASOBI COIN (ABX)

Основная информация

Hard Cap	5,500,000,000 JPY (около 50,000,000 USD)
Soft Cap (*достигнуто)	550,000,000 JPY (около 5,000,000 USD)
Цена ABX токена	1 JPY (около 0.01 USD)
Общий выпуск	16,500,000,000 токенов
Токен	ERC-20

Почему игроки покупают ABX

1 ABX эквивалентен двойной цене в играх
(50% скидка по сравнению с магазином приложений)



При цене ABX в 500 JPY (около 5 USD), 1 токен в игре эквивалентен 1000 JPY (около 10 USD)

Игроки покупают ABX, чтобы сэкономить 50% от стоимости в магазине приложений

Игроки поддержат нас и будут покупать токен

*Возможность использования в играх с двойной выгодой в цене.

Количество активных пользователей по месяцам



Использование токена: распределение токенов

Токенсейл

Для обеспечения ликвидности, во время проведения ICO, мы выставим на продажу 50% всех токенов.

Команда и советники

20% токенов будет распределено между командой и советниками.

Период блокировки 180 дней.

Баунти программа

Блокировки нет.

Эйрдроп

Блокировки нет.

Резерв

10% токенов для формирования резерва.

Период блокировки 360 дней.



Использование токена: использование собранных средств

Разработка программного обеспечения

Разработка ASOBI MARKET и системы DSS.

Продвижение

Средства на продвижение ASOBI MARKET и ASOBI COIN.

Развитие бизнеса

После завершения ICO средства пойдут на расходы компаний-партнеров для развития бизнеса.

Юридические расходы

Средства пойдут на решение юридических вопросов.



Команда

Команда



Katsunori Kondo

Соучредитель ASOBI COIN, CEO

После окончания Kobe University, работал в SNK CORPORATION. После работы в Polygon Magic, Inc., организовал собственную компанию ASOBIMO, Inc. Серийный предприниматель создавший несколько компаний.



Yuusuke Haibara

Соучредитель ASOBI COIN, CFO

Международные продажи, бизнес-планирование и запуск отдела корпоративных подразделений Softbank. В Asobimo с 2013 года. Занимается развитием бизнеса в качестве специалиста по планированию.



Hidemi Oshimo

Соучредитель ASOBI COIN, CIO

После работы в компании занимающейся электроникой, работал директором издательства игр. После этого, более 15 лет руководил компанией, бизнес которой был связан с мобильными технологиями.



Na Joungu

Соучредитель ASOBI COIN, COO

15 лет занимался мобильными играми, интернет-трансляциями, электронной коммерцией, работал в DeNA, дочерней компании KAKAO Group. В Asobimo с апреля 2018.



Masaya Murai

Соучредитель ASOBI COIN, CMO

С 2001 года работал главным медиа редактором, занимался продвижением мобильных приложений. В Asobimo с 2011 года, занимается маркетингом.

Техническая команда



Justus Perlwitz

Соучредитель ASOBI COIN, технический директор

Блокчейн инженер, имеет опыт в разработке децентрализованных приложений. Консультант.



Giosué Russo

Соучредитель ASOBI COIN, фулстек разработчик

Фулстек разработчик. С 2001 года занимается компьютерной графикой, цифровой художник.



Tomohiro Shinbo

Соучредитель ASOBI COIN, СТО

Директор отдела развития ASOBIMO, Inc.
2017 года совместно со Switex GmbH занимается разработкой блокчейн платформы торговли предметами.



Makoto Hirashima

Соучредитель ASOBI COIN, фулстек разработчик

С 1999 года участвовал в различных игровых проектах в качестве программиста, проектировщика, директора и продюсера. Занимается разработкой Dapps.



Benjamin Bilski

Исполнительный директор The NAGA Group AG

Был выбран Forbes для "Under 30 Europe: Technology" как лучший интернет-предприниматель до 30 лет.



Igor Kulatov

The NAGA Group AG
Chief Technology Officer

Телекоммуникационная инженерия, криптовалюта, FinTech инженер-программист.
Отвечает за техническую стратегию в The NAGA Group AG и Switex GmbH.

Советники



Sachio Semmoto

Японский предприниматель

Магистратура и докторат Университета Флориды, доктор технических наук.

Учредитель: Daini Denden Inc. (в настоящее время KDDI), DDI Kyocera (в настоящее время au), eAccess Ltd (в настоящее время Ymobile).



Jun Yamada

Японский предприниматель

После окончания инженерного факультета Токийского Университета, работал в Matsushita Communication Industrial Co., Ltd.

Бывший президент Qualcomm Japan.

Вице-президент Aizu Electric Power Company.



Masayoshi Miya

Нештатный профессор
Ritsumeikan University,
BBT University,
профессор высшей
школы бизнеса



Sayshow Takizawa

Инвестор
Bitsmith Inc CEO



Max Murai

Японский YouTube
видеоблогер
YouTube, более 1 млн.
подписчиков в Twitter.



Hayato Ikeda

Японский
видеоблогер канала о
криптовалюте, с
более чем 1 млн.
просмотров
ежемесячно.



Yasin Sebastian

Учредитель
The NAGA Group AG



Alexander Braune

Операционный
директор
The NAGA Group AG



André Rupp

Директор бизнес
развития
The NAGA Group AG

Компании советников



NAGA GROUP

NAGA GROUP - немецкая компания FinTech, зарегистрированная на Франкфуртской фондовой бирже. Выпустила NAGA COIN и собрала 50 миллионов USD на ICO.

2018 TOKENSKY
Blockchain Conference Seoul Session
2018.03.14-15 Grand Hilton Hotel Seoul Korea(Convention Centre)
Organizer: Asia-Pacific Blockchain Association (APBA)
TOKENSKY Organizing Committee and Participating Partners

TOKENSKY

TOKENSKY проводит крупнейшие в мире блокчейн мероприятия. Совместно с ASOBIMO была проведена криптоконференция в Токио. Мероприятие собрало более 3000 участников из 26 стран.



DLE

Компания занимается производством видео контента и бизнес-продюсированием.

Планируется заключение бизнес-альянса по деятельности связанной с платформой цифрового контента.

Акции компании размещены на Токийской бирже (3686).



Условия использования

Настоящий документ предназначен только для информационных целей и не должен рассматриваться как предложение о продаже акций или ценных бумаг с использованием "Платформы распределения вторичного цифрового контента" или связанной с ней компаний. (ASOBI COIN) токен не дает контрольных прав.

Владелец (ASOBI COIN) токена не получает права собственности или имущественного права. Мы можем принять во внимание мнения и отзывы, но держатель (ASOBI COIN) токена не имеет прав на участие принятия решений по разработке "Платформы распределения вторичного цифрового контента".

Отсутствие гарантии дохода или прибыли

Примеры расчета дохода и прибыли, использованные в этом документе, приводятся только в иллюстративных целях и для отражения ситуации в среднем по отрасли, поэтому эти данные не могут являться гарантией того, что результаты будут достигнуты в соответствии с маркетинговым планом.

Риск неудачи

Существует вероятность, что маркетинговые планы, деловые договоренности, включая маркетинговую стратегию, связанные со сбором средств в течение ICO окажутся неудачными.

Неопределенность регулирования

Технология блокчейн контролируется и инспектируется различными контролирующими органами по всему миру. Существует вероятность ограничения использования или владения цифровыми токенами, такими как ASOBI COIN, включая ограничения в функциях системы или замедления процесса покупки в будущем. Однако существуют случаи, когда это может соответствовать одному или нескольким запросам или действиям, которые не ограничены.

Риск использования новой технологии

Цифровые токены, такие как ASOBI COIN - новая и относительно мало изученная технология. В дополнение к рискам, указанным в документе, могут существовать и другие риски, которые команда ASOBI COIN не в силах предсказать.

ASOBI COIN токен не является инструментом инвестирования

(ASOBI COIN) токен не является публичной или юридической инвестицией. В связи с непредвиденными обстоятельствами мы можем изменить цель, описанную в этом документе. Несмотря на планы по достижению всех поставленных целей, описанных в этом документе, участвующие в покупке токенов (ASOBI COIN) делают это на свой страх и риск.

Квантовый компьютер

Технологические инновации, такие как разработка квантового компьютера, могут представлять опасность для шифрования данных, включая токен (ASOBI COIN).

Недостаточное использование

Токен (ASOBI COIN) не должен рассматриваться в качестве инструмента инвестирования, однако со временем его стоимость может увеличиться. Если "Платформа распространения вторичного цифрового контента" не будет активно использоваться, стоимость токена может снизиться.

Риск потери средств

Средства, собранные в ходе ICO не застрахованы. В случае потерь и убытков, нет индивидуальных или государственных учреждений, в которые могут обратиться участники.

Интеграция

Этот документ является соглашением сторон. Все предыдущие контракты, обсуждения, презентации, гарантии и условия объединены в этом документе. Нет никаких явных или неявных гарантий, условий или контрактов между связанными сторонами, кроме тех, что указаны в соглашении. Это соглашение может быть изменено только законным документом соответствующих сторон.

Отказ от претензий

Вы несете полную ответственность за использование или неиспользование ASOBI COIN. Вы отказываетесь от всех претензий в отношении ASOBI COIN. После выпуска ASOBI COIN токенов, они будут отправлены Вам без гарантий явных или подразумеваемых, включая подразумеваемые гарантии коммерческой ценности для определенной цели, не нарушая права интеллектуальной собственности других лиц. Некоторые юрисдикции не допускают исключение подразумеваемых гарантий, вышеупомянутое исключение подразумеваемых гарантий может не применяться. Данный документ предназначен только для информационных целей и не может рассматриваться как предложение о продаже акций или ценных бумаг с использованием "Платформы распространения вторичного цифрового контента" или связанной с ней компаний. (ASOBI COIN) токен не дает контролирующих прав. Владелец (ASOBI COIN) токена не получает права собственности или имущественного права. Мы можем принять во внимание мнения и отзывы, но держатель (ASOBI COIN) токена не имеет прав на участие принятия решений по разработке "Платформы распределения вторичного цифрового контента".

• Официальным языком данного соглашения является японский. Перевод на русский язык выполнен в информационных целях и не может влиять на данное соглашение.