

# ASOBI COIN

## Distributed Secondary Content Platform



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



## 項目概要

靈活運用區塊鏈技術，  
提供保護數位媒體的分銷平台

# 數位媒體的保護分銷平台 (正在申請國際專利：PCT/JP2018/16657)

## 數位媒體的保護系統

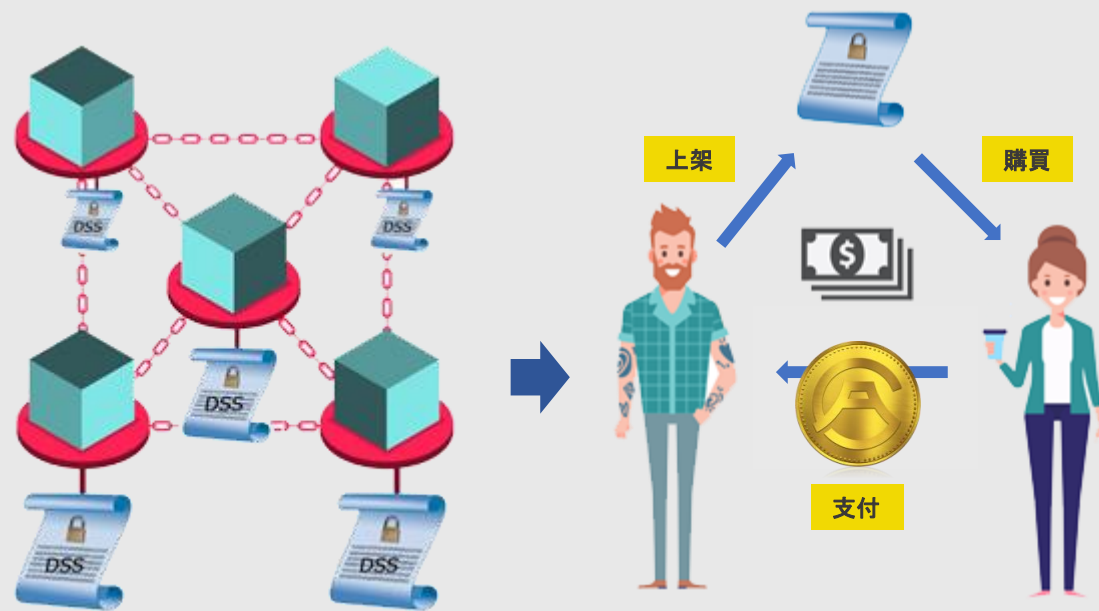
靈活運用區塊鏈技術，提供確立數位媒體所有權且無法複製的「分散型安全系統（DSS）」。

## 數位媒體的分銷平台

建立可以安全買賣數位媒體的P2P型二手分銷平台。

## 具體內容

在此平台上，用戶可運用DSS系統，互相買賣讀完的電子漫畫，玩膩的遊戲和聽厭的歌曲等等。



保護數位媒體

數位媒體的分銷平台

區塊鏈→數位媒體

數位媒體交易所



無法確立擁有者  
且無法複製

區塊鏈→數位貨幣



虛擬貨幣交易所

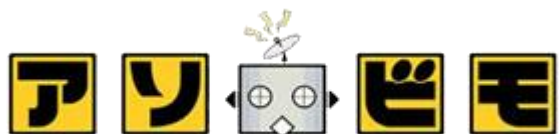


## 公司概要

Asobimo擁有長達15年以上的線上遊戲製作經歷。  
全球旗下員工超過600名以上。

# 公司概要

## Asobimo, Inc.



員工人數	550人
資本	4億8,050萬日元
所在地	東京都豊島区池袋 3-1-2
設立	2003年

## 上海小游网络科技有限公司 中國合作公司



員工人數	80人
資本	1,000萬人民幣
所在地	上海市普陀区中山北路 3300号环球港B座10GH
設立	2014年

## 量子遊戲股份有限公司 臺灣合作公司



員工人數	10人
資本	1,300萬新臺幣
所在地	臺北市中山區南京東路 二段132號8樓
設立	2018年

## 公司概要：產品介紹

本公司的代表性產品為線上遊戲



艾瓦貝爾聖境



托蘭異世錄



依露娜戰紀

本公司所有遊戲的  
合計下載量

5,000萬  
下載

艾瓦貝爾聖境的  
累積收入

約200億  
日元

### 獲獎記錄



獲得Google的Top developer認證



獲得蘋果公司的遊戲大獎



## 概念主旨

為什麼數位媒體不能像常見的商品一樣進行二手買賣呢？

實現數位媒體的二手買賣是我們的願景。

正因為沒有分銷成本，數位媒體可說是最適合進行二手買賣的商品。



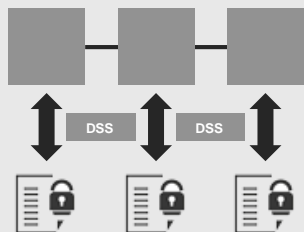
# 概念主旨

## 數位媒體的優缺點

數位媒體可以用極低成本，無限複製相同的內容。  
但是，如果無限複製音樂檔案、遊戲道具或是商店積分等數位資料，將會引起問題。

## 解決方案

我們將使用透過區塊鏈技術從而確立數位媒體所有權的系統「分散型安全系統（DSS）」，進一步提供安全有保障的數位媒體二手分銷平台。



### 分散型安全系統（DSS）

透過區塊鏈技術，實現數位媒體的全方位個別管理之系統。





# 概念：具體事例

## 賣掉讀完的電子漫畫

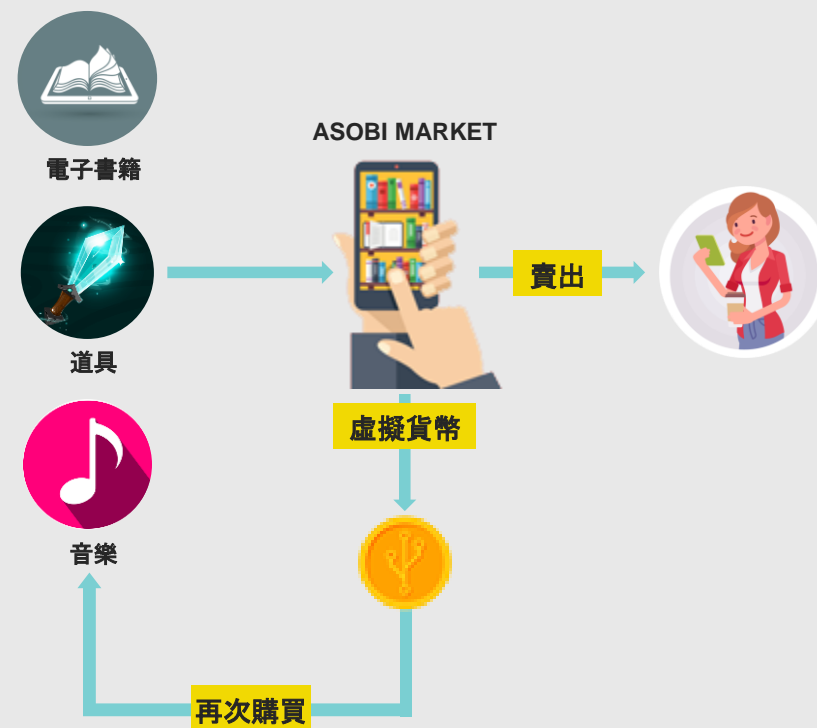
用戶可將已經讀完的電子漫畫賣給電子漫畫二手店，獲得虛擬貨幣。  
獲得的虛擬貨幣可用於購買別的電子漫畫或數位媒體。

## 賣掉不玩的遊戲道具

用戶可將遊戲內的稀有道具賣給遊戲道具二手店，獲得虛擬貨幣。  
獲得的虛擬貨幣可用於購買別的遊戲道具或數位媒體。

## 賣掉聽膩的音樂

用戶可將已經聽膩的付費音樂脫手轉賣，兌換成虛擬貨幣。



# 概念：數位媒體二手買賣市場的預測規模

## 數位媒體的市場規模（日本 - 新品買賣）

2016 年數位媒體的市場規模、相較去年增加了5.7%，總額達到8 兆4156 億日元(占媒體市場整體的67.9%)。

影片	: 4 兆 2,916 億日元
遊戲	: 1 兆 9,232 億日元
音樂・錄音製品	: 9,025 億日元
靜態圖像・文字	: 2,604 億日元
複合型	: 1 兆 378 億日元

上述市場規模仍在不斷擴大，各類型媒體的數位化比率如下所示  
遊戲和複合型：100%、影片：96.2%、音樂・錄音製品：65.4%、  
靜態圖像・文字：7.3%



# 概念：數位媒體二手買賣市場的預測規模

## 預測數位媒體二手買賣市場的規模（日本）

數位媒體的二手買賣作為尚未開拓的市場，擁有無限的潛力。

家具與書籍等「實體物品」的新品交易額約為15兆日元，而2次分銷（中古交易）則為2兆日元，約佔新品交易的15%。

依照此比率，假設二手買賣占日本數位媒體總市場的15%，則光是日本的數位媒體二手買賣的市場規模將達到約**1兆2,000億日元**。

數位媒體市場規模  
（新品買賣）  
**8 兆 4,156 億日元**

數位媒體二手買賣的規模  
**1 兆 2,000 億日元**





## ASOBI MARKET將活用區塊鏈技術解決問題

目前市面上有許多數位媒體服務，  
但是卻沒有提供用戶所有權，一旦提供服務的網站關閉，  
則已購買的電子書籍將無法繼續使用。

ASOBI MARKET可以轉移數位媒體的所有權，  
且因為有搭載新型DRM-分散型安全系統(DSS)，  
交易的安全亦獲得保障。

因此，使用者可以在安全的狀態下，  
以虛擬貨幣進行數位媒體的2次分銷(二手交易)。



# 關於ASOBI WALLET

可透過ASOBI WALLET直接購買各種數位媒體，亦可進行中古交易。

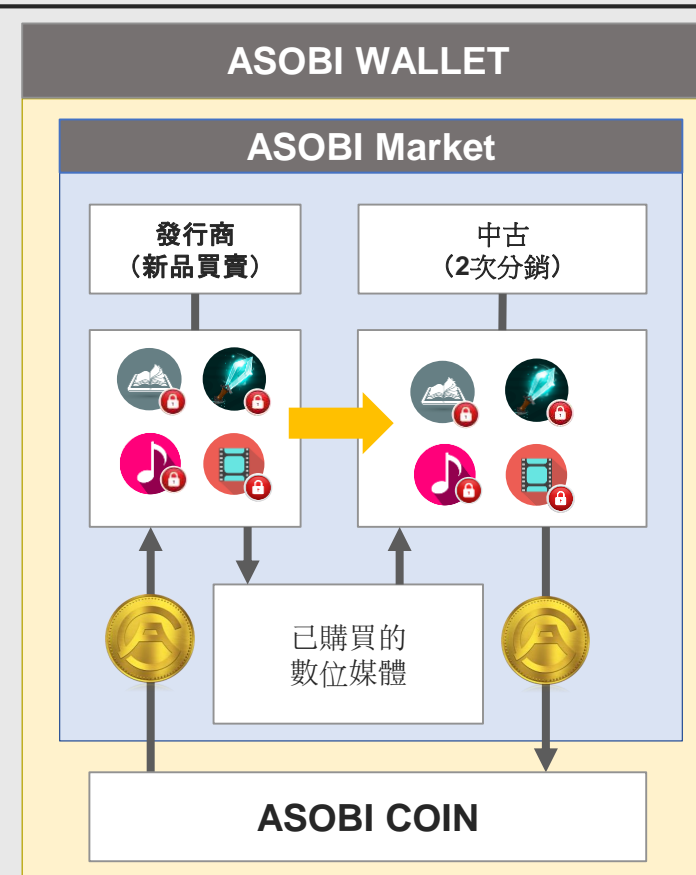
ASOBI WALLET上將會販賣下列類型等數位媒體。

- 電子書籍
- 遊戲道具
- 音樂
- 影片

在發行商店面中，將會販賣可進行中古交易的數位媒體。  
在中古交易市集中，則會販售中古且價位低廉的數位媒體。

在新品交易市集購買的數位媒體  
與實體物品的中古交易不同，由於不需要包裝與寄送費用，  
可以輕鬆放到中古交易市集販賣。

另外，賣出數位媒體的收入  
將會自動以ASOBI COIN的形式匯入ASOBI WALLET。





# 對著作權人的收益回饋

於ASOBI MARKET進行交易的數位媒體，系統會根據區塊鏈上的智能合約，自動將收益回饋給著作權人。（正在申請國際專利）

將二手書籍放上Amazon等商店販賣時，著作權人無法獲得相關收入。  
如今，二手交易市場已膨脹至1兆日元以上的規模，這對著作權人來說是至關重要的問題。

另一方面，歌手卻可以透過KTV的歌曲點播持續獲得收入，不斷創作新的作品。

ASOBI MARKET可以將回饋收益的程式附加在區塊鏈的智能合約上，日後只要有進行交易，系統就會自動將收益回饋給著作權人。

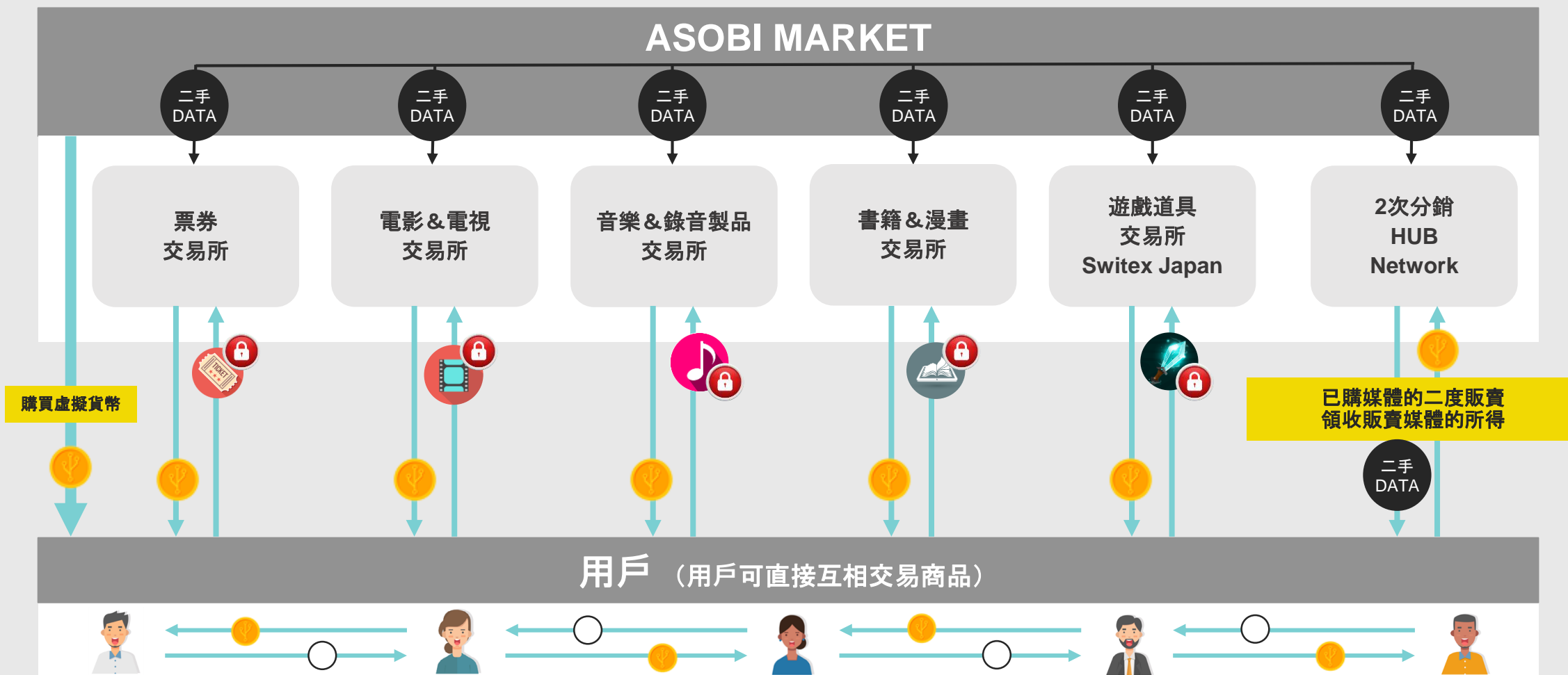
舉例來說，將中古的電子漫畫以200日元賣出時，系統會依據智能合約上的下列資訊，自動分配並回饋收益。  
（分配明細可以藉由區塊鏈的留存紀錄，做完全的可視化確認。）

例：以200日元的價格賣出中古的電子漫畫後，相關的收益分配如下

- 賣家 +100日元
- 出版社 +70日元
- 作者 +30日元



# ASOBI MARKET 整體示意圖



## NAGA VIRTUAL簡介

## 安全的遊戲道具交易所

## 利益回饋給發行商



## 擴展ASOBI MARKET用戶的方法

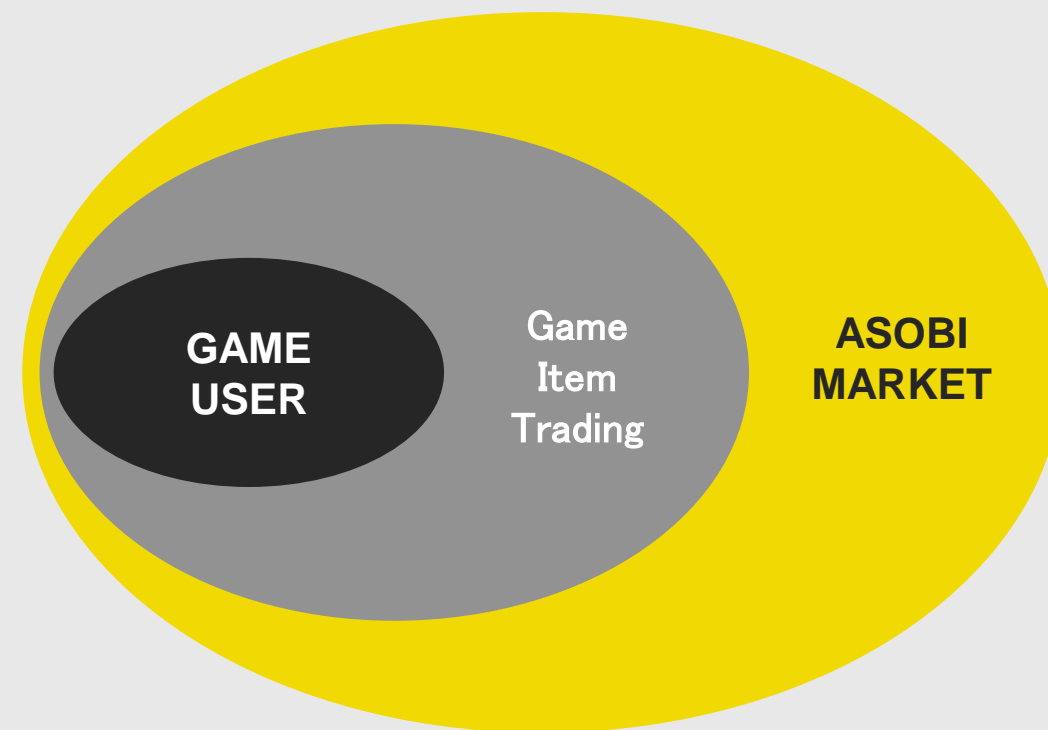
本公司遊戲產品的活躍用戶遍及全球，每個月達數百萬人以上。  
將以這些遊戲用戶為對象，提供可以二手買賣的遊戲道具，藉此拓展用戶數量。

## 對用戶進行空投(Airdrop)

對Asobimo遊戲的既有用戶進行空投(Airdrop)，藉此擴展ASOBI COIN的用戶。

## 設立亞洲區塊鏈遊戲協會

遊戲無界限。  
為了於中國大陸、韓國、臺灣等亞洲地區進一步推廣使用區塊鏈技術的遊戲與虛擬道具處理服務，將設立亞洲區塊鏈遊戲協會。



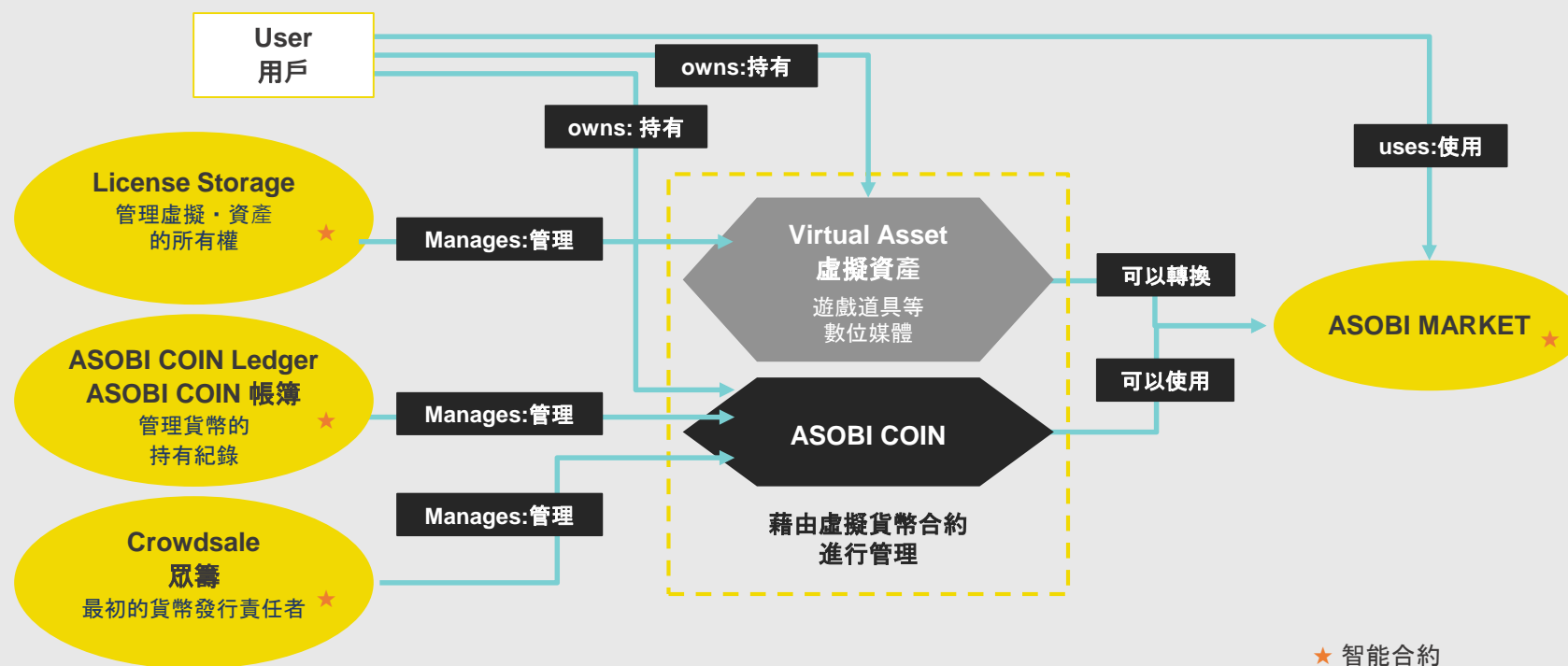
## 技術應用

分散型安全系統(DSS)

# 技術應用：智能合約的建構

## Smart Contract Architecture

作為數位媒體的保護分銷平台(ASOBI COIN)的特徵，將配置多個環節組件與智能合約。





# 技術應用：智能合約的建構

## CASE1：購買道具

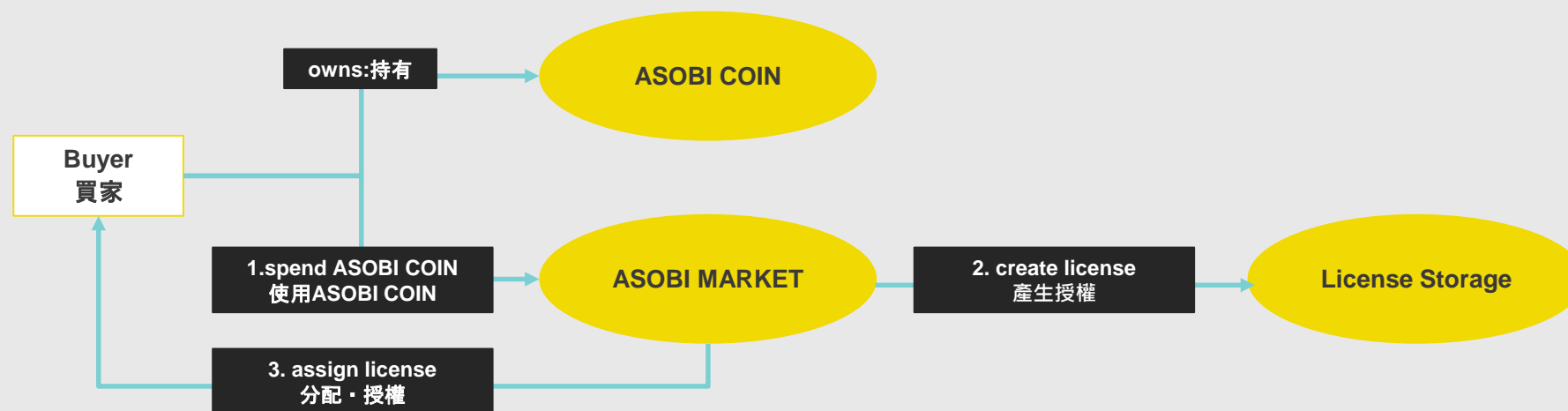
使用ASOBI COIN，在ASOBI MARKET購買虛擬資產

**STEP 1** 買家可以使用ASOBI COIN，於ASOBI MARKET購買遊戲道具或是其他虛擬資產。

**STEP 2** ASOBI MARKET將新的授權資訊附加於License Storage。

**STEP 3** 分配至買家。

**STEP 4** 用戶獲得授權，可使用虛擬資產。



# 技術應用：智能合約的建構

## CASE2：道具交易

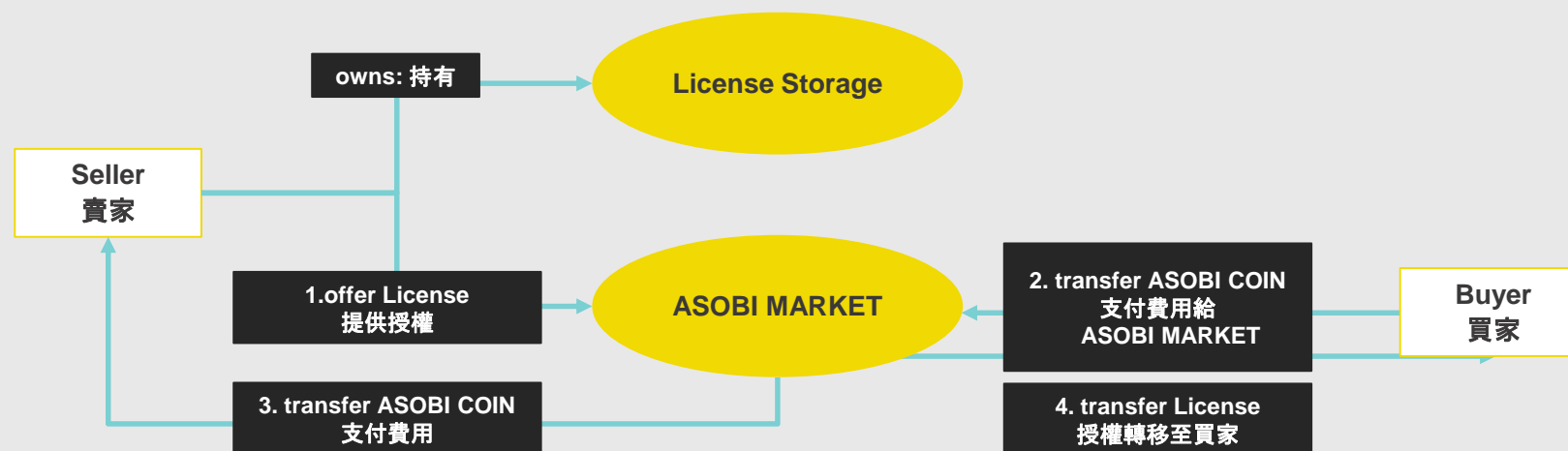
用戶可以使用ASOBI COIN與其他用戶進行虛擬資產之交易。

**STEP 1** 賣家可以比照ASOBI MARKET推薦的價格，或是以自己心儀的價格將商品上架販賣。

**STEP 2** 買家透過ASOBI MARKET，使用ASOBI COIN進行支付。

**STEP 3** 將費用(ASOBI COIN)支付給賣家。

**STEP 4** 買家由ASOBI MARKET獲得使用授權。

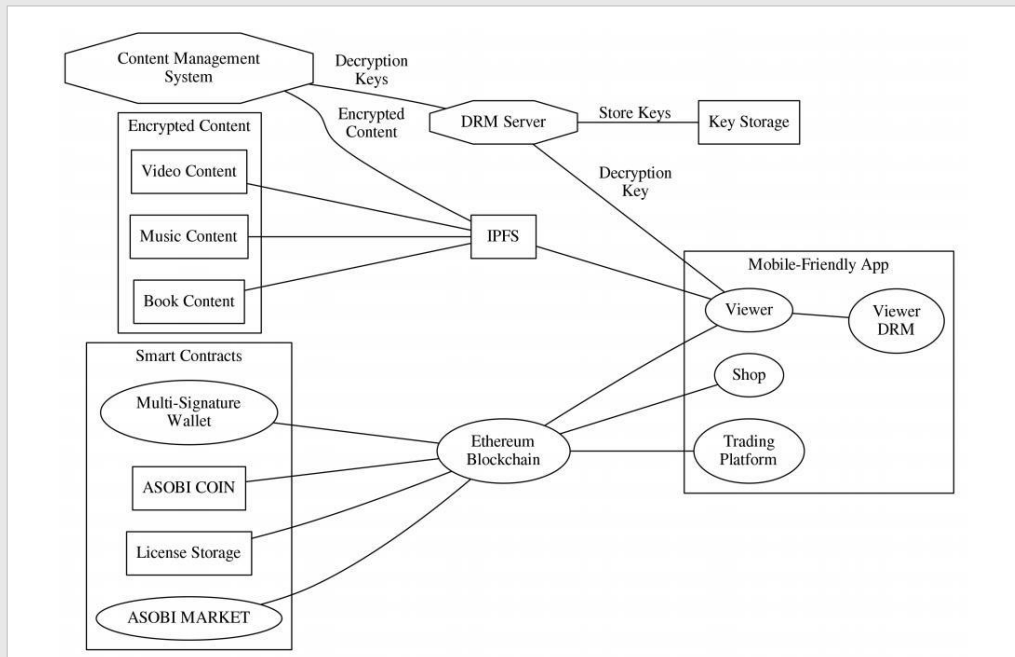


## Yellow Paper

ASOBI MARKET相關的技術文件（Yellow Paper）與GitHub現正開放閱覽。  
詳細內容請至下方連結確認。

URL : [https://asobimo.io/pdf/yellow\\_paper\\_en.pdf](https://asobimo.io/pdf/yellow_paper_en.pdf)

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



ASOBI MARKET維繫著集中管理與分散管理2個領域。  
通過Ethereum區塊鏈，可以安全進行數位媒體的交易。

數位媒體的發佈將使用DRM，以鏈下 (off-chain)形式進行。  
可同時保護用戶與出版者的權益。

通過區塊鏈，用戶可以確實管理自己擁有的數位媒體，  
獲得真正的所有權。

發行商則可以享有高透明度的交易流程與收益回饋。

# 技術應用：基於區塊鏈技術，使用簡易的 DRM

## 簡易裝載

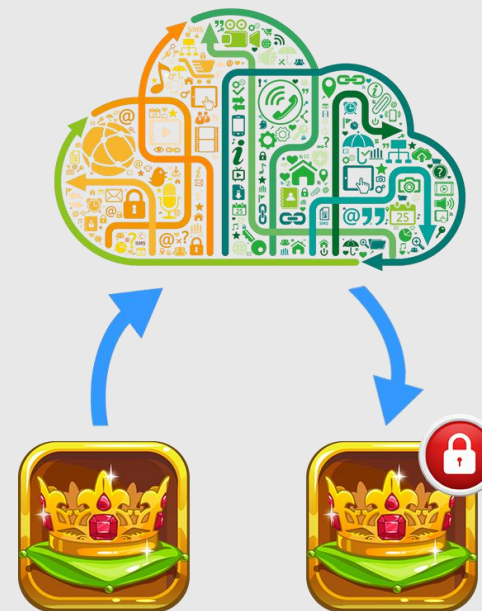
目前的DRM（數位版權管理）機制尚不完善，難以用於同人活動等個人用途。但是，透過區塊鏈技術，我們已實現完美的DRM，即使是個人用戶也能輕易使用本公司的DRM服務，進而保障自己的數位媒體。

本公司將此命名為DSS。（Decentralized Security System，分散型安全系統）

只要將欲受DSS保護的數位媒體上傳至DSS的雲端伺服器，就可以完成DSS裝載，數位媒體即可獲得DSS保護。

用戶可將已裝載DSS的數位媒體放上保護分銷平台，進行二手買賣。

透過使用簡易，且不需要工程師維護的區塊鏈安全系統服務，進一步提供包括同人漫畫、遊戲等個人創作在內，面向各種數位媒體二手交易的全方位分銷平台。



## 虛擬貨幣的使用價值



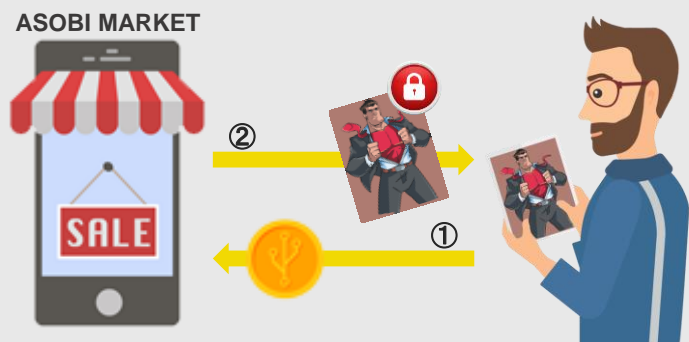
# 虛擬貨幣的使用價值

## 循環(Cycle)

用戶可以在受保障的數位媒體保護分銷平台(ASOBI MARKET)使用ASOBI COIN進行交易。

於ASOBI MARKET購買的數位媒體，可於ASOBI MARKET再度販賣，或是與其他用戶進行交易。

[STEP 1]



支付ASOBI COIN，在ASOBI MARKET購買了  
電子漫畫第1集

[STEP 2]

以電子漫畫第1集的販賣所得  
購買電子漫畫第2集



把閱讀完畢的電子漫畫第1集  
上架到ASOBI MARKET

在ASOBI MARKET購得  
已上架的電子漫畫第1集

# 虛擬貨幣的使用價值：可用於Asobimo或是其他公司的遊戲

ASOBI COIN可於下列的ASOBIMO遊戲或其他公司的遊戲中使用。  
於ASOBIMO的遊戲中使用時，1 ASOBI COIN有相當於2日元的價值。

\* 將陸續加入Asobimo以外的遊戲產品



艾瓦貝爾聖境

艾瓦貝爾聖境為累積營收達約200億的  
超賣座MMORPG。



魔石  
1個相當於120日元



60ASOBI COIN  
可兌換1個魔石  
可享約50%的優惠



托蘭異世錄

托蘭異世錄的玩家遍及全球，是每月活躍玩家  
達數十萬人的大型MMORPG。



露珠  
1個相當於120日元



60ASOBI COIN  
可兌換1個露珠  
可享約50%的優惠



煉金術物語

支援熱門的VR玩法，以動漫風畫面表現為特徵  
的MMORPG。



賢者石  
1個相當於120日元



60ASOBI COIN  
可兌換1個賢者石  
可享約50%的優惠



依露娜戰紀

運營超過10年的知名遊戲產品，  
是世界上第1款3D – MMORPG手遊。



金幣  
100枚相當於108日元



50ASOBI COIN  
可兌換100枚  
可享約50%的優惠

# 預定可使用虛擬貨幣的遊戲產品

## 開發中的遊戲產品亦會依序導入虛擬貨幣

### 新作「PROJECT Eternal（暫定）」

畫面表現凌駕於目前所有手遊的3A級 3DMMORPG，  
投入15億經費，目前仍在開發階段。  
將放眼全球市場，目標年營收1,000億日元。

深度解析現有的各式MMOPRG產品，網羅各種內容與玩法。  
提供玩家百玩不倦的豐富遊戲體驗。  
除了智慧型手機平台，亦預定於電腦(Steam平台)與家用主機  
(Nintendo Switch、PlayStation4) 上發行。

「PROJECT A2」新作  
「艾瓦貝爾聖境Ⅱ（暫定）」  
「依露娜戰紀HD（暫定）」  
「依露娜戰紀Ⅲ（暫定）」





## 未來規劃



**至2018年12月**  
推出ASOBI WALLET

**至2018年12月**  
可於自家遊戲中使用ASOBI COIN

**至2018年12月**  
於ASOBI MARKET推出遊戲道具  
的二手交易平台

**至2019年3月**  
於ASOBI MARKET推出電子書籍  
的二手交易平台

**至2019年6月**  
於ASOBI MARKET推出音樂・電影・電子票券  
的二手交易平台

**至2019年12月**  
可於1萬款以上的遊戲內使用  
ASOBI COIN。





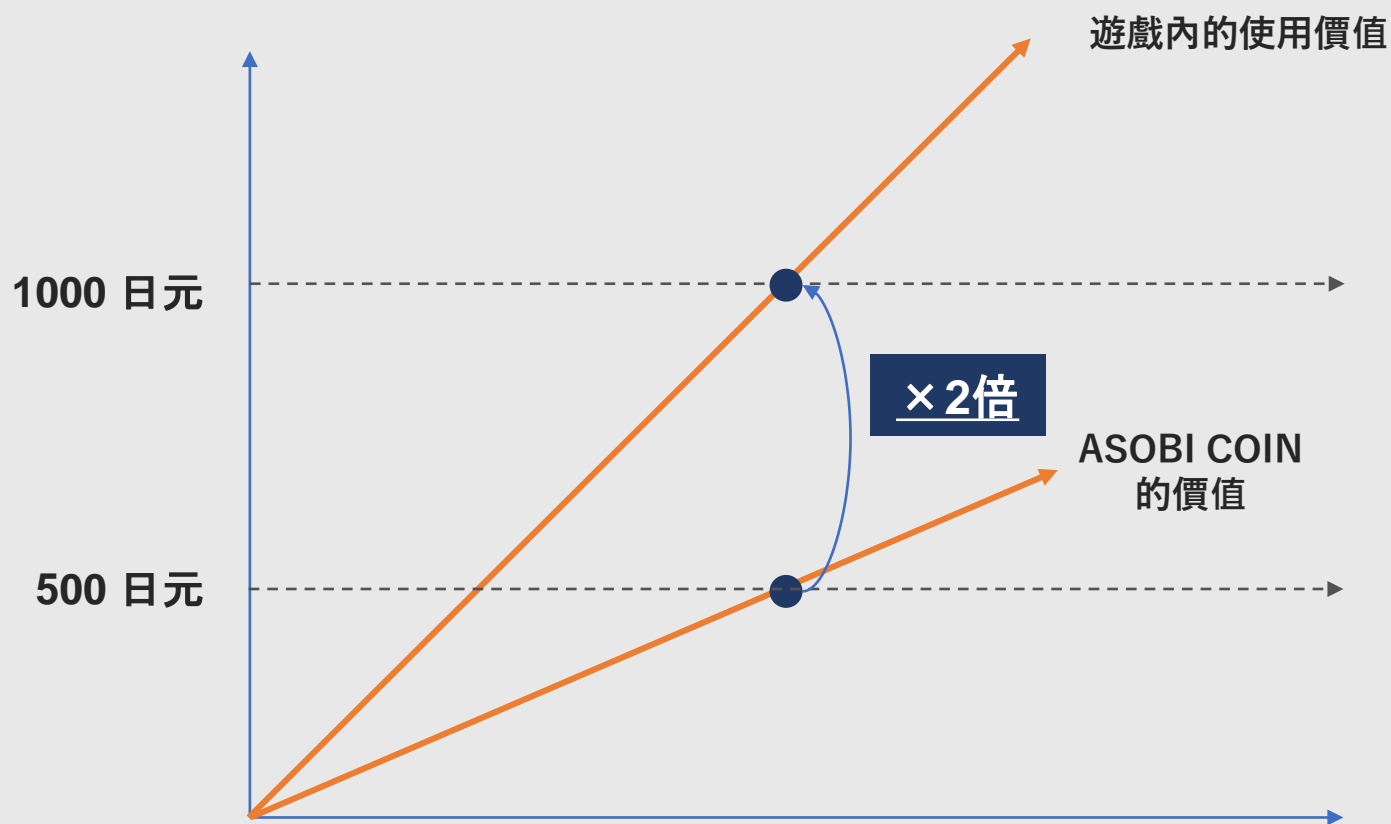
# ASOBI COIN (ABX) SALE内容

## 基本資訊

Hardcap	5,500,000,000 日元
Softcap (※已達成)	550,000,000 日元
COIN發行數量	16,500,000,000 枚
Token價格	1枚 = 1 日元 (0.01USD)

## 遊戲用戶會購買ABX的理由

1ABX = 在遊戲中有 ? 日元 × 2 倍 的價值  
與應用商店相比，玩家僅需花費半價購買



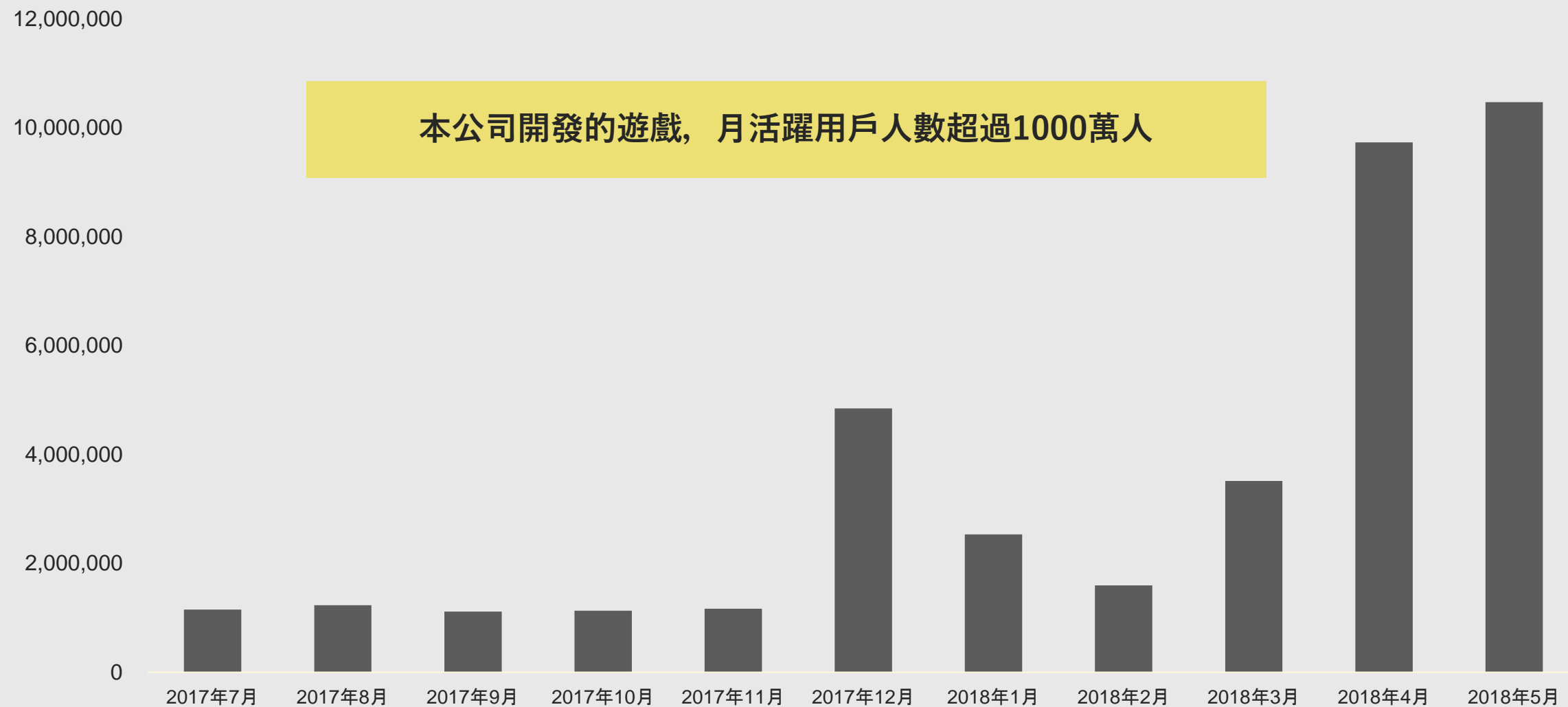
ABX的價值如果為500日元，  
在遊戲中有相當於1000日元的價值。

由於售價為應用商店的半價  
遊戲用戶會選購ABX

可獲得遊戲用戶長期穩定的  
購買支持

※ASOBI COIN作為遊戲點數，在遊戲內可發揮2倍於價格的價值。

## 月活躍用戶人數



# Token Utility : Token Allocation (虛擬貨幣分配)

## 販賣

販賣50%的虛擬貨幣，藉此確保其流動性。

## 團隊與顧問

為團隊與顧問確保20%的虛擬貨幣。

**Lockup期間為180天。**

## Bounty Program

施行Bounty Program，無Lockup。

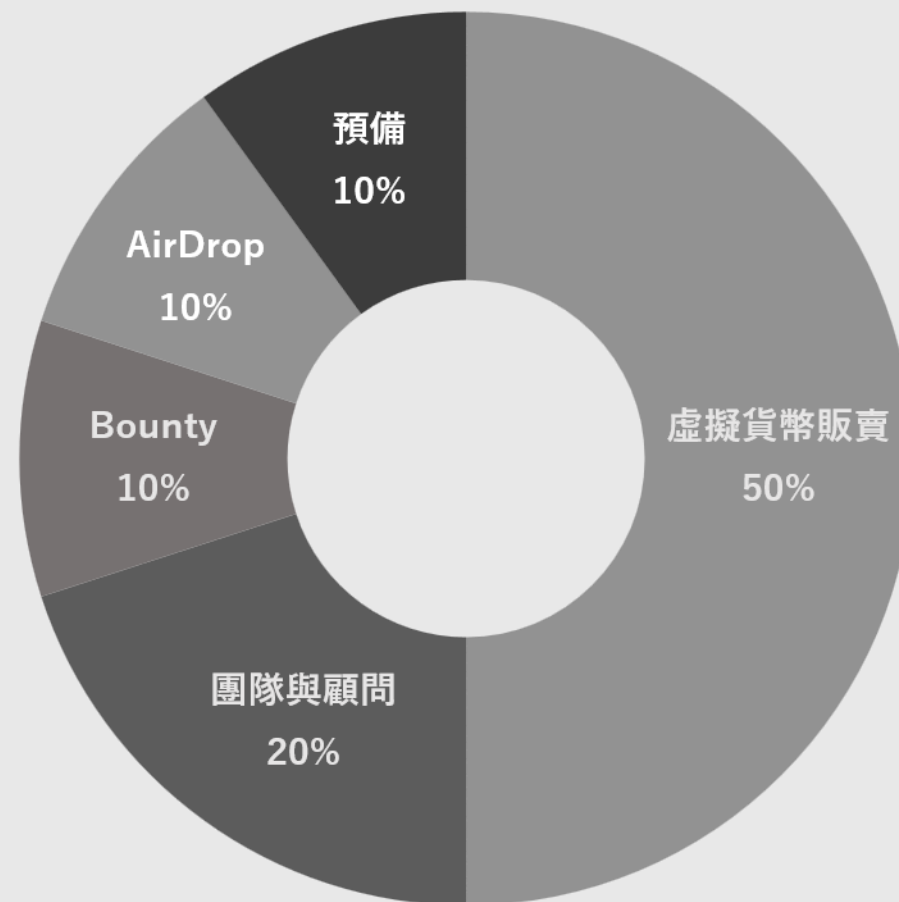
## AirDrop(空投)

施行AirDrop Program，無Lockup。

## 預備

作為預備用途，保有10%的虛擬貨幣。

**Lockup期間為360天。**



## Token Utility : Proceed Allocation (收益分配)

### 軟體開發

用於ASOBI MARKET的相關軟體開發。作為DSS雲端系統的開發經費等用途。

### 行銷宣傳

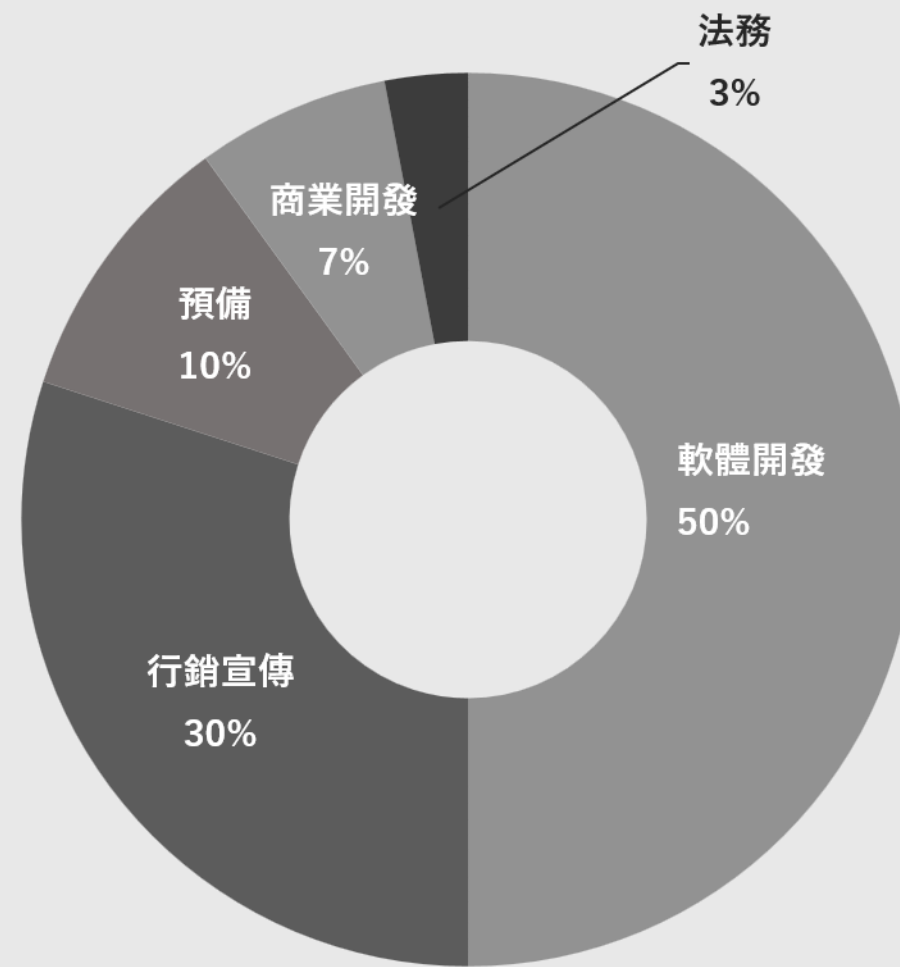
作為ASOBI MARKET或ASOBI COIN的宣傳經費。

### 商業開發

專案結束後，用於募集企業合作夥伴、加速商業拓展的經費。

### 法務

用於確認與解決法務問題。





## Our Team

# Our Team



**Katsunori Kondo**

---

ASOBI COIN Co-founder CEO

He is a serial entrepreneur with a proven record of selling. After graduating from Kobe University, he began his career working for SNK corporation. Later, he established Polygon Magic, Inc. and is currently the president of Asobimo, Inc.



**Yuusuke Haibara**

---

ASOBI COIN Co-founder CFO

Worked for Softbank's corporate division in business planning, international sales and department launch. Since 2013 in Asobimo he's been in charge of business development as a business planner.



**Hidemi Oshimo**

---

ASOBI COIN Co-founder CIO

After working in mobile business at electronics related company group, for about 15 years he has managed a mobile related company and worked as a director of a game publisher.



**Na Jonggu**

---

ASOBI COIN Co-founder COO

He has been working at mobile games, internet lives and e-commerce business for 15 years. Also worked for DeNA, a subsidiary of KAKAO Group and joined Asobimo in April 2018.



**Masaya Murai**

---

ASOBI COIN Co-founder CMO

Since 2001 he has worked as a media editor-in-chief in promotion at a mobile application related venture. He joined Asobimo in 2011 and is in charge of marketing.

# Technical Team



**Justus Perlwitz**

ASOBI COIN Co-Founder Technical Director

Justus' extensive knowledge of distributed applications and quality-driven development processes has led to an extensive career working as a software developer, co-founder and consultant.



**Giosué Russo**

ASOBI COIN Co-Founder Technical Director

Giosué Russo is a full stack developer, computer graphic expert and digital artist since 2001. He is passionate about blockchain technologies and has been working with them since 2013.



**Tomohiro Shinbo**

ASOBI COIN Co-Founder CTO

Asobimo Inc. Director Development Division Director. Jointly develop with Switex GmbH Blockchain item trading system since 2017



**Makoto Hirashima**

ASOBI COIN Co-Founder Technical Director

He has worked for major game companies such as Nintendo, Square Eninx and Konami. He is involved in developing DApps.



**Benjamin Bilski**

The NAGA Group AG  
Executive Director

Benjamin Bilski, a Forbes 30 under 30 Member, is a serial internet entrepreneur. He is the Founder and Executive Director of one of Europe's fastest growing FinTechs, The NAGA Group AG.



**IGOR KULATOV**

The NAGA Group AG  
Chief Technology Officer

Highly effective software engineer with big experience in telecommunication, cryptocurrencies and fintech. As an active crypto enthusiast, strongly believe in the brilliant future of blockchain technologies.

## ADVISORS



**Sachio Semoto**

Japanese Entrepreneur

Completed bachelor's degree from Kyoto University and his M.S. and Ph.D. degrees from the University of Florida.  
Founder of Second Denki KK (present KDDI)  
Founder of DDI Cellular (current name au)  
Chairman and CEO of eAccess and eMobile



**Jun Yamada**

Japanese Entrepreneur

Joined Matsushita Communication Industrial Co., after graduating The University of Tokyo, Faculty of Technology  
ex. Chairman and President of Qualcomm Japan  
Vice president Representative Director of Aizu Electric Power Company



**Masayoshi Miya**

Former Ritsumeikan University as a Affiliate Professor,  
BBS University  
Professor of Business Administration



**Sayshow Takizawa**

Investor  
Bitsmith Inc.  
Managing Director



**Max Murai**

Japanese Youtuber with a million followers on YouTube and Twitter



**Hayato Ikeda**

Japanese crypto blogger with over million monthly readers



**Yasin Sebastian**

The NAGA Group AG founder



**Alexander Braune**

The NAGA Group AG Operational Director



**André Rupp**

The NAGA Group AG Director of Business Development

# Our Team

## COMPANY ADVISORS



### NAGA GROUP

NAGA, a fintech company listed on the Frankfurt stock exchange, issued NAGA COIN and reached 60 million dollars in ICO.



### TOKENSKY

World's top class Blockchain events. Tokyo session was jointly organized by ASOBIMO and gathered over 3000 visitors from 26 countries.



### DLE

Video content production and business produce.  
Strategic business partner distributed secondary content in Japan.  
Listed on Tokyo Stock Exchange【3686】





# Terms and Conditions

This document is for informational purposes only and should not be viewed as an offer to sell stocks or securities using Distributed Secondary Content Platform or the associated company.

(ASOBI COIN) Token does not give control rights.

The holder of (ASOBI COIN) token does not get the ownership or property rights of ASOBI COIN. We can take opinions and feedback into consideration, but holding (ASOBI COIN) tokens does not give the rights to participate in decisions concerning the development of Distributed Secondary Content Platform.

## **There is no guarantee of income or profit**

The examples of the calculation of income and profits used in this document are given for illustrative purposes only or to show industry average, therefore they do not guarantee that these results will be obtained according to the marketing plan.

## **Risk of failure**

There is a possibility that marketing plans, business arrangements including marketing strategies related to the funds collected during the ICO will not be successful.

## **Uncertainty of the regulations**

The blockchain related technology is supervised and managed by various regulatory bodies. There is a possibility of restrictions of the usage or possession of digital tokens similar to (ASOBI COIN) tokens, including restrictions in system functions or slowing down the purchase process in the future. However there are cases where it may correspond to one or more inquiries or actions that are not restricted.

## **Risk of using new technology**

Digital tokens like ASOBI COIN are still fairly new and relatively unverified technology. In addition to the risks mentioned in this document, there are additional risks that the ASOBI COIN team can not predict.

## **ASOBI COIN token is not an investment**

(ASOBI COIN) token is not any kind of public or legally binding investment. We may modify the purpose described in this document due to unforeseen circumstances. Despite trying to achieve all the goals described in this document, everyone involved in purchasing tokens will do it on their own risk.

## **Quantum computer**

Technological innovation such as the development of quantum computers can danger encrypted communication including ASOBI COIN.

## **Insufficient usage**

A token should not be considered as an investment, but it is possible to earn over time. Also, if you are not actively using the Distributed Secondary Content Platform, the value may go drop.

## **Risk of fund losses**

The funds collected during the ICO procedure are not guaranteed. In the case of losses of value, there are no individual or public agencies that buyers can deal with.

## **Integration**

This agreement consists of the total agreement on this case by all parties related. All previous contracts, discussions, presentations, warranties and conditions are summarized in this document. There are no explicit or implicit guarantees, conditions or contracts between the related parties, except the ones stated in the agreement at hand. This agreement can only be amended by a legitimate document by the parties related.

## **Disclaimer**

It is Your full responsibility to use or not be able to use ASOBI COIN. You will agree on leaving no responsibility for ASOBI COIN. After the ASOBI COIN tokens are issued, they will be sent to you without a guarantee of explicit or implicit cases including violation of intellectual property rights of others, and all implied warranties of commercial values for special purposes. Some jurisdiction areas do not allow the exclusion of implied warranties, the above implied warranty exclusion may not apply.

This document is for informational purposes only and should not be viewed as an offer to sell stocks or securities using Distributed Secondary Content Platform or the associated company. (ASOBI COIN) Token does not give control rights.

The holder of (ASOBI COIN) token does not get the ownership or property rights of ASOBI COIN. We can take opinions and feedback into consideration, but holding (ASOBI COIN) tokens does not give the rights to participate in decisions concerning the development of Distributed Secondary Content Platform.

・本契約は、日本語を正文とする。本契約につき、英語による翻訳文が作成された場合でも、日本語の正文のみが契約としての効力を有するものとし、英語訳にはいかなる効力も有しないものとする。

・ The governing language of this Agreement shall be Japanese. If an English translation hereof is made for reference purpose, only the Japanese original shall have the effect of a contract and such English translation shall have no effect.