



個別

藤村石杖

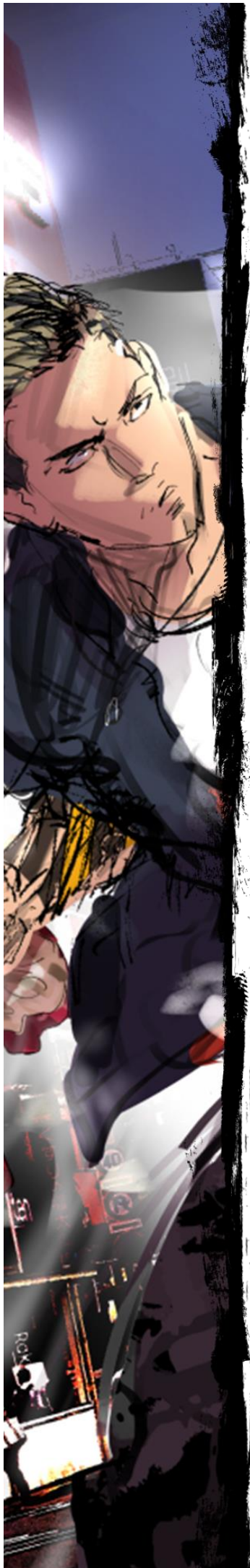
KENKA METAVERSE

KENKA METAVERSE Light Paper

Ver.1.0.0 2022/07/25

【Light Paper】KENKA METAVERSE

- インTRODクシヨソ
- 機能概要
- 経済圏について
- プロジェクトチーム
- 免責事項





イントロダクション

【KENKA METaverse】はアンダーグラウンドな世界をモチーフとしたブロックチェーンゲームです。

「Play to Earn」なエコシステムが設計されており、ユーザーは自らを鍛えて【喧嘩】に勝つことで、舎弟や名誉、金(トークン)など多くの物を手に入れることができます。ゲーム内の土地や舎弟、その他のアイテムは NFT となっており、送受信や売買することが可能となっています。それらを持ち寄って他のユーザーとギルドを形成し、協力することによって従来のゲームよりも強固なコミュニティに参加することができます。

【KENKA METaverse】が多くの「X to Earn」なサービスと異なる点は、その経済圏の設計思想にあります。多くのサービスでは経済圏が閉じられており、外部資金の流入は投資家や新規参入者のトークンや NFT の売買が大半となっています。そのため、新規参入者がいなくなるとバブルが崩壊するというケースが多く見られます。【KENKA METaverse】では「従来のソーシャルゲームのような課金システム」や「スポンサーによる広告収入」により現実の経済とつながり、更には「収支がマイナスとなる層」を意図的に作ることによってサステナブルなサービスを構築します。

本ライトペーパーでは【KENKA METaverse】の機能や要素、そして何より重要な経済圏の考え方についてご紹介致します。開発中のため技術面、法令、税務の問題など様々な要因によって変更が入る可能性はありますが、その根幹にある物をお伝えできればと考えております。



機能概要

- ### 1. シングルプレイ

街を散策し、NPCの敵と喧嘩をします。
勝利するとトークンが手に入り、敵が舎弟になる場合もあります。
- ### 2. 主人公

手に入れたアバターアイテムで着飾ることが出来ます。
アバターアイテムを手に入れることにより、主人公はより強化されます。
- ### 3. 舎弟

本作での仲間をまとめて舎弟と呼びますが、舎弟の中には鍛えてくれるトレーナーや様々な面でサポートをしてくれるパートナーなど含まれます。舎弟達はジムでのトレーニングやシマの経営、シマの防衛など様々な面で助けてくれます。
- ### 4. シマ

シマには様々な役割があります。シマを持つと定期的に収益を得たり、そのシマにある施設を使ったりすることが出来ます。多くのシマを持つことで、有利にゲームを進めることが出来ます。シマには規模があり、同じ施設でも場所によって収容出来る人数(観客数、最大投票口数)などが変わります。

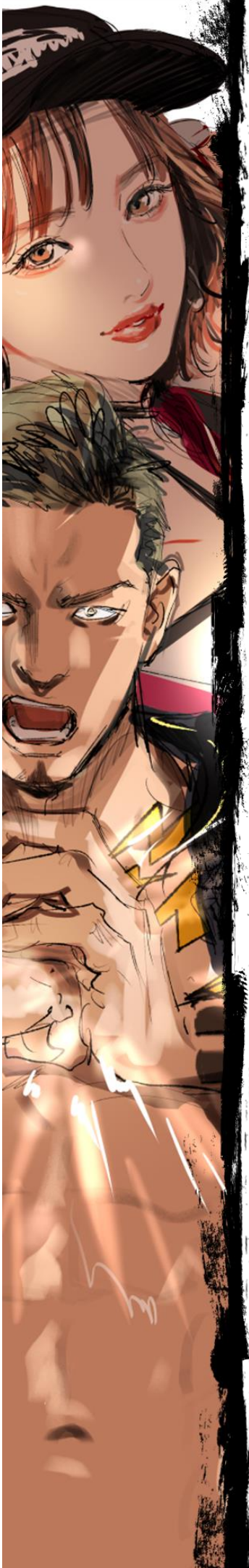
ここでは特殊な施設を持つシマを一部ご紹介します。

●ジム

キャラクターを鍛えるための施設です。シマのオーナーはトレーナーを配置することにより、ジムの効果を上昇させることができます。配置されたトレーナーによっては技を覚えることも可能となります。
ユーザーはオーナーが設定した利用料を支払うことで、好きなジムで鍛えることが出来ます。支払われた利用料の一部はオーナーの収益となります。スター選手が使用するジムには、より強くなりたいと考える多くのユーザーが集まるでしょう。

●格闘場(アリーナ)

世界中のユーザーたちと喧嘩ができ、勝つことでファイトマネーを獲得します。選手以外のプレイヤーは勝敗予想をしてベットできます。
規模の大きなシマになるとトーナメントや総当たり戦など独自の格闘イベントの開催ができ、1試合ごとの勝敗予想のみではなく優勝予想などもできるようになります。



ベットで発生した収益は一定の割合を関係者への分配にあて、オーナーの収益、ベットされた各選手への分配、運営手数料などに使用されます。

●賭場

賭場ではトークンによってミニゲームポイントを購入し、そのポイントを使用することでスロットやポーカーなどの様々な遊戯が出来ます。遊戯の種類はシマによって異なり、遊戯に勝利することでポイントを貯めると、ここでしか手に入らない NFT と交換が出来ます。発生した収益は手数料を除いてオーナーの収益となります。

※法律上の問題が無い仕様とするために変更が入る可能性があります。
※景品となる NFT は遊戯を行ったユーザーの所有となるため、使用や売却は自由に可能です。

●マーケット

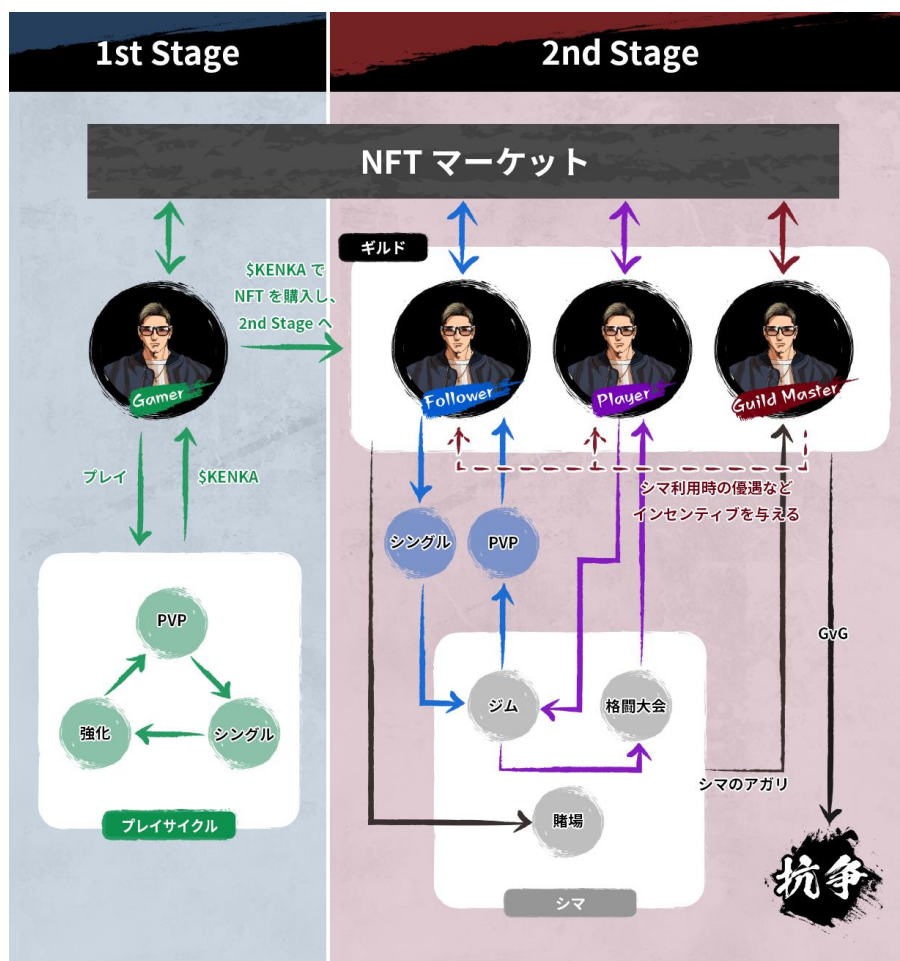
様々な NFT を売買することができます。
マーケットでの売買には手数料が発生します。

5. ギルド

複数のユーザーでギルドを作ることができます。チームに参加できる人数は所持しているシマの数や規模によって変わります。ギルド内では同じチームのメンバーには無料でジムを使わせるなど、チームを優遇することが出来ます。協力してより強いチームを目指すことでイベントを優位に進めることができます。

経済圏について

【KENKA METaverse】では2つのステージと、4種のユーザータイプに分けて経済圏を構築することで、持続可能な Play to Earn のサービスを作り上げます。



【KENKA METaverse】の経済圏イメージ

1. ステージ

経済圏の説明ではステージという言葉を使いますが、ここで言うステージとは概念的な物であり、ゲーム内では明確にステージが分かれているわけではありません。

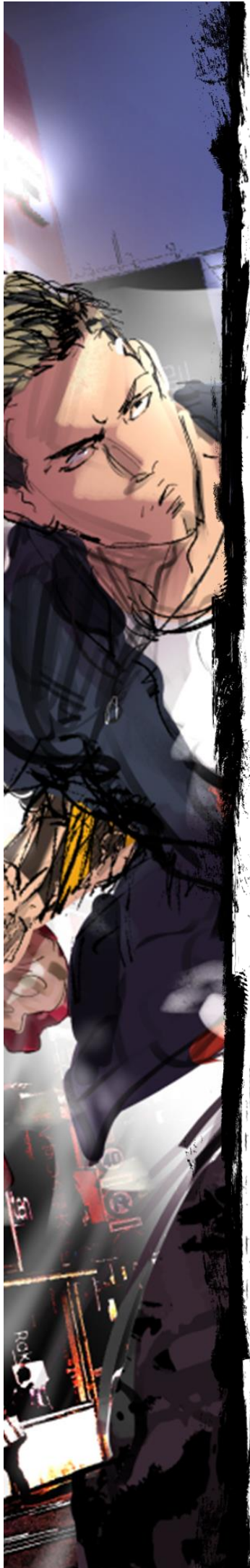
●「1st ステージ」

NFT 無しでプレイ出来る、従来のソーシャルゲームとほぼ同様な機能群

●「2nd ステージ」

NFT を使用してプレイする Play to Earn なサービスとしての機能群

実際には各ユーザーは両方のステージを同時にプレイできますが、必要となる NFT を持っていないと 2nd ステージの機能は使用できません。



具体例として、通常のアプリ内課金によって実行できるガチャから排出される舎弟は 1st ステージでしか使用できません。NFT として購入した舎弟は 2nd ステージでの使用が可能です。

※1st ステージで獲得した舎弟はミントによって NFT 化することで 2nd ステージでの使用が可能となります。

2. ユーザータイプ

【KENKA METAVVERSE】ではユーザーを動きによって 4 パターンに分類しています。Guild Master と Player を「楽しませる層」、Follower と Gamer を「楽しむ層」として位置づけています。他のユーザーを楽しませることによってゲームに貢献したユーザーはトークンを得ることができます。楽しんだユーザーは通常のアプリ内課金、もしくは通常とは異なるポイントで任意の支出が発生します。

●Guild Master

稼ぐこと重視したユーザーです。シマを購入して、そこにある施設から収入を手に入れます。ギルドを作り、他のユーザーたちと協力することで、より稼ぎが大きくなります。便宜上 Guild Master と呼称していますが、ギルドに1人である必要はなく、複数名の Guild Master がシマを持ち寄ってギルドを構成するケースが多くなるでしょう。自分のジムや格闘大会にスター選手が来ることで、より多くの集客が見込めます。ギルドのメンバーには無料でジムを使用させるなどの優遇ができ、それによってメンバーを育成し、Player のスター化を後押しすることでスターと協力して安定した集客ができます。

現実のイメージで例えると、ジムのオーナーやアリーナの経営者、e スポーツの監督などが当てはまります。

●Player

稼ぎと名誉の両方を手に入れるユーザーです。ジムでトレーニングをして、大会でのファイトマネーとしてトークンを稼ぎます。場合によってはスポンサーからの広告収入を得ることができます。多くのユーザーの目標地点であり、【KENKA METAVVERSE】の象徴的なユーザーとなる層です。現実のイメージで例えると、格闘選手(朝倉未来選手など)や e スポーツ選手など。トップ層の選手のみならず地方リーグの選手なども含まれるため、多くの方が想像されるよりも大勢の Player が存在します。

●Follower

Follower は【KENKA METAVVERSE】の一般的なユーザーです。シングルプレイや PVP でトークンを稼ぎつつも楽しむことを重視する層です。ジムでのトレーニングやマーケットでの NFT 購入によって強くなり Player を目指したり、賭場のミニゲームで遊戯を行ったりします。最も期待する役割は格闘大会での Player の応援です。勝敗予想にベットすることで熱狂的に応援をし、Player のスター化を後押ししてくれる大事な層となります。


●Gamer

NFTを持たず、通常のソーシャルゲームユーザーとして基本無料と少額の課金で遊ぶユーザーです。Followerとの差はNFTアイテムを所有して「2nd ステージ」をプレイできるかどうかとなります。「1st ステージ」をプレイすることでも若干のトークンを手に入れることができます。それをためてNFTアイテムを購入して、Followerになることを目指します。多くのGamerは貯まるのを待つだけではなく、「貯まったトークンを換金したい」、「貯まるまで待てないからトークンを購入したい」、「少量のトークンを賭場で増やしたい」といった動機で初めてのブロックチェーンゲームをプレイすることになるでしょう。Play to Earnはまだまだ対象となるユーザーが少ないジャンルですが、窓口を広げてきっかけを作ることでFollower化することを期待しています。

3. まとめ

Guild Masterがジムや格闘大会の興行を行い、Playerがそこで戦うことで観客を楽しませます。FollowerやGamerはPlayerにベットをして熱狂的に応援し、スターを産み出します。アプリ内課金やベットに使用されたトークンの一定割合は経済圏の維持に使用されます。また、スターの誕生によってスポンサーがつき、その広告費が経済圏に流入します。広告費はシマのオーナーや選手の収益となるのはもちろんのこと、一定割合が経済圏の維持に使用されます。

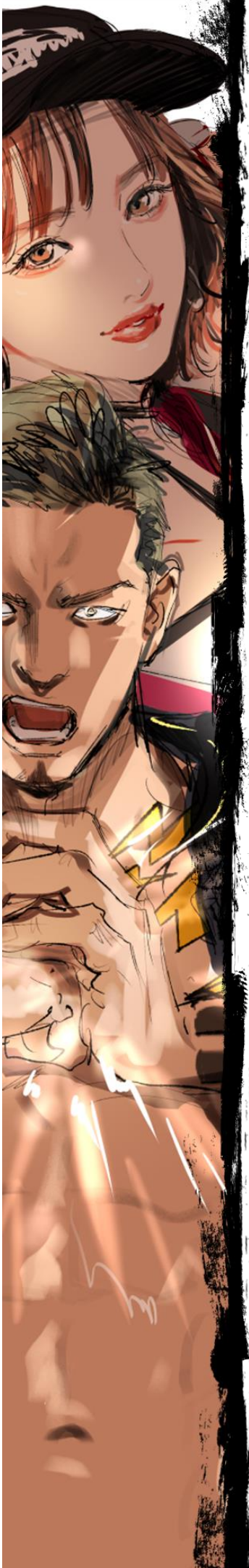




プロジェクトチーム

●運営会社
TTX. Inc

●開発会社
株式会社 WEARE



免責事項

本資料は【KENKA METAVERSE】に関する情報提供のみを目的としており、TTXgames が提供するサービスおよび関連媒体への投資に関する意見を述べるものではありません。また、資料に記載された情報は現時点での開発想定となるため、法への対応や技術的な問題、その他の何らかの事由によって変更となる可能性があります。その上で、上記の情報と見解、分析などは、あくまでプロジェクト内の想定であり、投資判断を促すものではなく、ユーザーが投資する場合には関連するリスクを理解している必要があります。一部の国においては、ブロックチェーンプロジェクトおよび暗号資産に関して明確な法規制が整備されておらず、法または政策の変更により投資した資本が失われる可能性があります。

投資家はリスクを十分に検討した上で、対応するすべての結果に責任を持って意思決定を行う必要があります。考えられるリスクとしては、行政庁のポリシーや規制の変更、コンプライアンス、ビジネスサイクル、ハッキング、技術開発の遅延または失敗、管理リスク、価格変動などが含まれますが、これらに限定されるものではありません。

暗号資産の取引には重大なリスクが伴い、投資した資本が失われる可能性があることを完全に理解し、自己の投資経験や投資目標を考慮した上での投資判断を行って下さい。