



double jump
.tokyo

第2回 NFT共同勉強会
ブロックチェーンゲームにおける
NFTの実運用事例紹介



**Re-building the future of gaming
with blockchain technology!!**

2018年4月設立 ブロックチェーンゲーム開発会社








『BRAVE FRONTIER HEROES』

と合わせて

26,000 ETH売上

※時価70億円超

『My Crypto Heroes』
Ethereum上において
世界1位の取引量・ETH売上
を記録

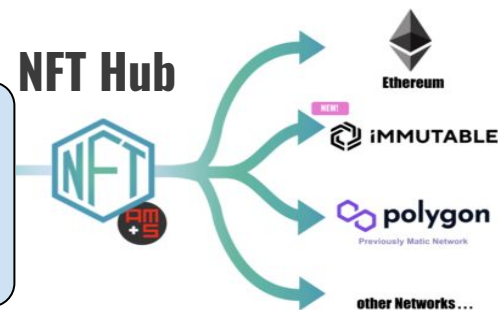
1		My Crypto Heroes	Games	ETH	3k -7.82%
2		BRAVE FRONTIE...	Games	ETH	1.2k -12.36%
3		OxUniverse	Games	ETH	685 +9.42%
4		Blockchain Cuties	Games	ETH	537 -11.39%
5		The Sandbox	Games	ETH	460 +14.71%

NFT販売実績で国内ダントツNo.1

新作自社タイトル MyCryptoSaga

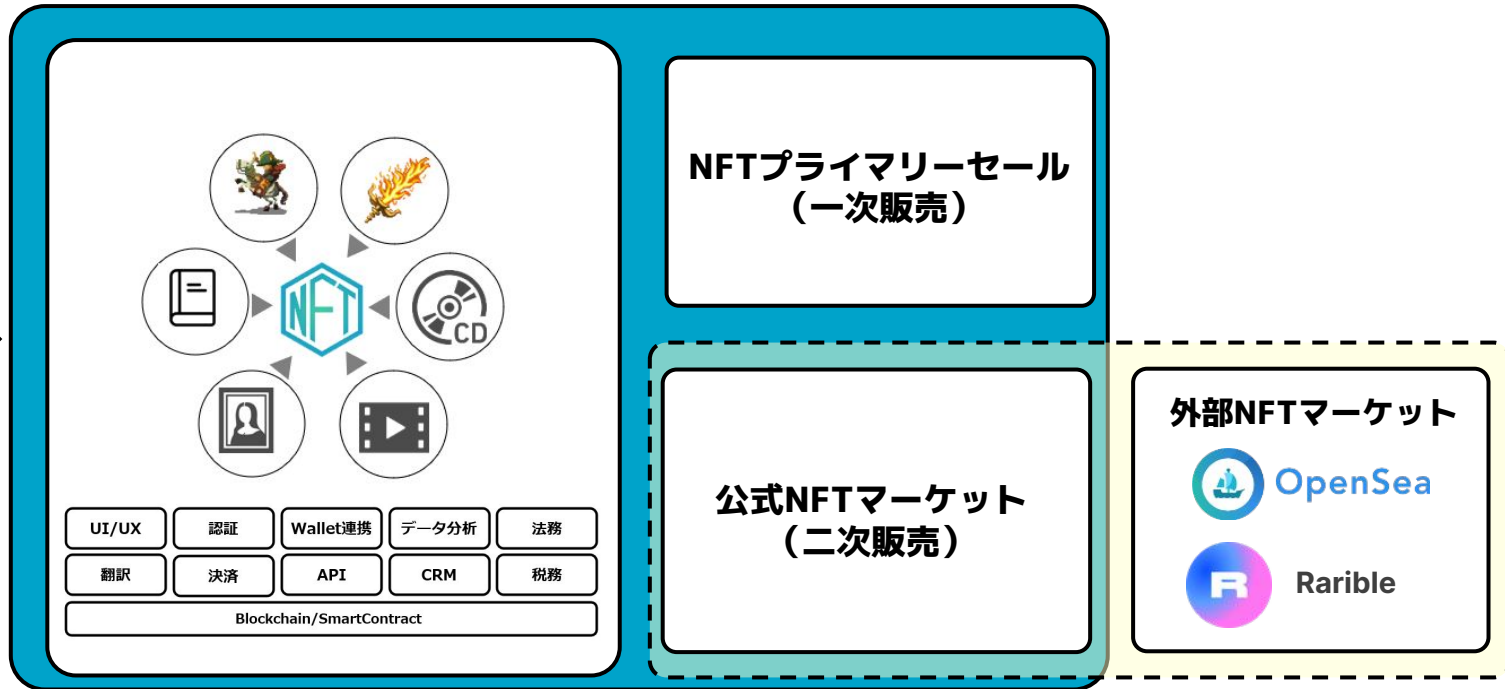
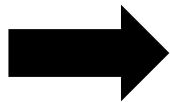


ブロックチェーンゲーム開発支援





NFT事業支援



SQUARE ENIX

SEGA Sammy

GODTAIL Inc.

1SEC
ONE SECOND

Souun Takeda
武田双雲

MyCryptoHeroesを例とした NFTの実運用事例紹介

ホワイトペーパー作りと当局確認

ブロックチェーンを活用した
Trading Asset Game

My Crypto Heroes

White Paper

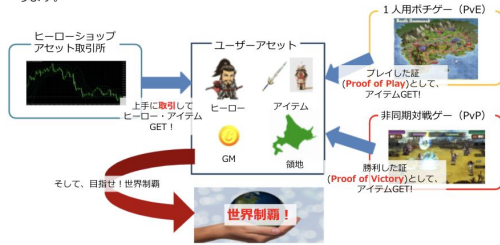
Ver.β

2018年4月27日

© 2018 double jump.tokyo inc. All Rights Reserved 1

ゲームプレイ概要

「ヒーロー」「アイテム」「領地」を集めて**世界制覇を目指す**のが、このゲームの最終プレイ目標となります。これらユーザーアセットを獲得するために、「ショップ・取引所」「1人用ボチゲー」「非同期対戦ゲー」の3つのゲーム要素があります。有用なアセットがあれば当然世界制覇に近づくので、言い方を換えれば、ユーザーはゲーム要素を駆使して**ユーザーアセットの価値最大化**を目指すのが、このゲームの醍醐味となります。



ヒーローショップアセット取引所
上手に取引してヒーローアイテムGET!
そして、目指せ！世界制覇

ユーザーアセット
ヒーロー アイテム
GM 領地

1人用ボチゲー (PvE)
プレイした証 (Proof of Play)として、アイテムGET!

非同期対戦ゲー (PvP)
勝利した証 (Proof of Victory)として、アイテムGET!

© 2018 double jump.tokyo inc. All Rights Reserved 14

アセット詳細① ヒーローアセット

「ヒーロー」は、ゲーム内でショップが取引所で取得するもので、ゲームプレイ時の能力値ベースとなります。

- ・ヒーローには種類 (例: 織田信長) があり、種類毎に有限 (例: 1万體) である
- ・データ内容はヒーローアセットのオンチェーンデータ参照
- ・“アート”は、ユーザーが絵として個別にエディット可能で、変更も可能
絵は、荒い目のドット絵として扱う
- ・ゲーム内で、ブロックチェーンアセットの「アイテム」を6マス分まで装備可能
- ・ヒーローとアイテムの総合性能が、ゲームプレイ (作業ゲームおよび対戦ゲーム) の効率化として作用
- ・同一種類のヒーローは合成することで能力値の大幅UPが可能
- ・ゲーム内と外部のETHウォレット間で出し入れ可能

第六天魔王 織田信長	ATK: ★★★★★
	DEF: ★★
	INT: ★★
	Rarity: ★★★★★
	Origin: Singoku
	Stance: Chaos
	Characteristic: Human

© 2018 double jump.tokyo inc. All Rights Reserved 25

- ・2018/4 ホワイトペーパー作成
- ・2018/5 金融庁確認
- NFTは2号仮想通貨ではない
- 代替性のあるものの大量は難しい
- ETH決済のオフチェーンゲーム内通貨は前払式決済手段に当たらず
- ・2018/6/21 MyCryptoHeroesプレスリリース

プレスリリース

発表日: 2018年6月21日

歴史上の英雄達を集めて仮想世界を制覇!
新作ブロックチェーンゲーム『My Crypto Heroes』
今夏リリースに向け開発中

ブロックチェーンゲーム開発を行うdouble jump.tokyo株式会社 (本社: 東京都千代田区、代表取締役: 上野広伸) は、新作ブロックチェーンゲーム『My Crypto Heroes』を、2018年夏のリリースを目指して開発していることを発表いたしました。

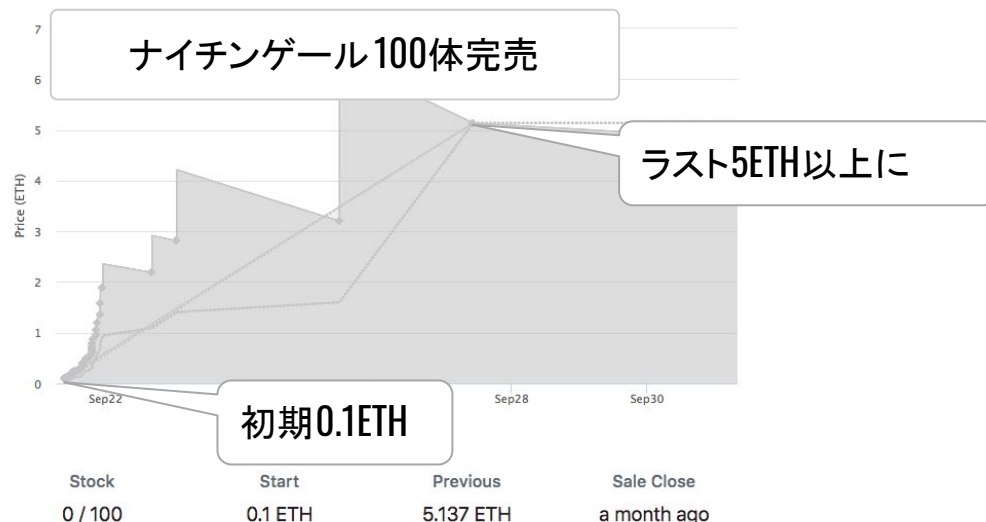


企画書でリーガル確認

プレセールと在庫連動型ダッチオークション

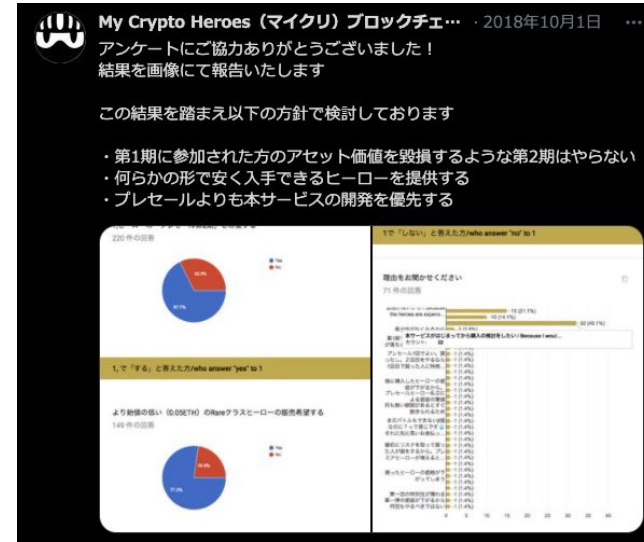
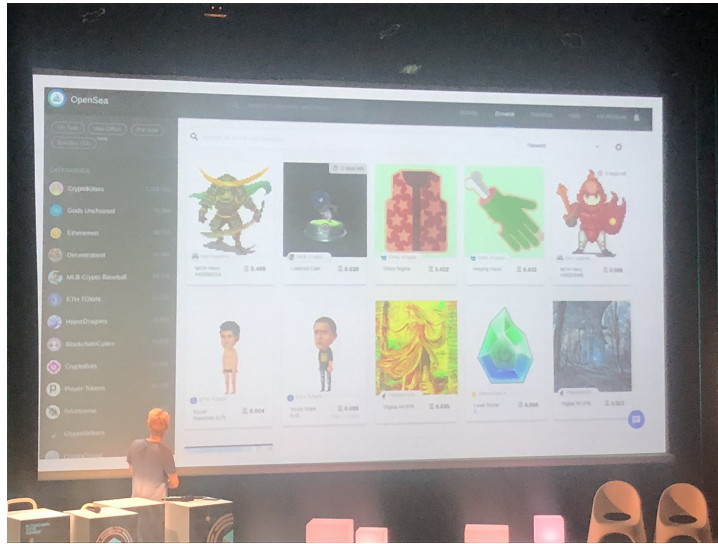
Epic Hero

EpicヒーローはLegendaryヒーローには及びないものの、強かなヒーローです。Legendaryヒーローの数が豊富でない以上、日々売れ、需要も高いため、稀なヒーローは高値で早くEpicヒーローです。固有のスキル特性によっては、Legendaryヒーローより高値的にチームに組み込まれるでしょう。



- ・2018/9/21～10/1 ヒーローNFTプレセール(売上694ETH)
- ・在庫連動型ダッチオークション(特許取得済)
 - 時間とともに価格が落ちる
 - 購入時に在庫数に応じて価格が上がる(少ない在庫でより上がる)
 - いわゆるAMM (Automated Market Maker)

販売方式が超重要！！ 値付け/盛り上げ/時刻/買占め防止/AMM等



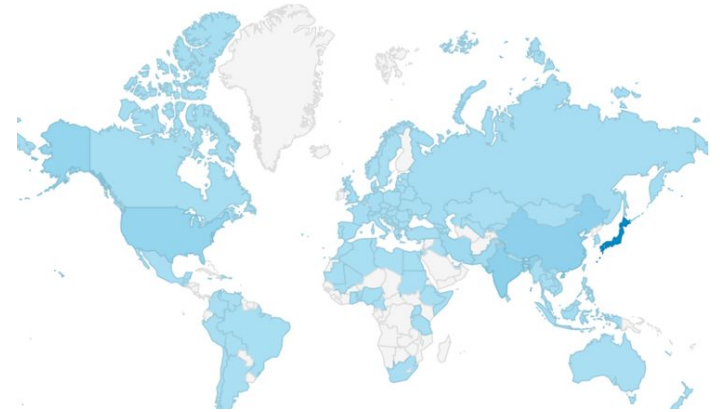
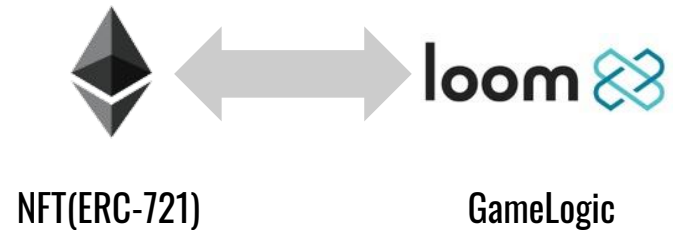
・2018/9/22 プレセール翌日にはOpenSeaに登場

※フランスでの Blockchain Game Summitでの話題

・プレセール第2期は計画していたものの、

事前発表していなかったためユーザアンケート受けて中止

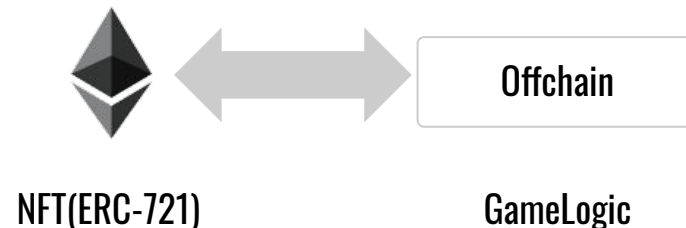
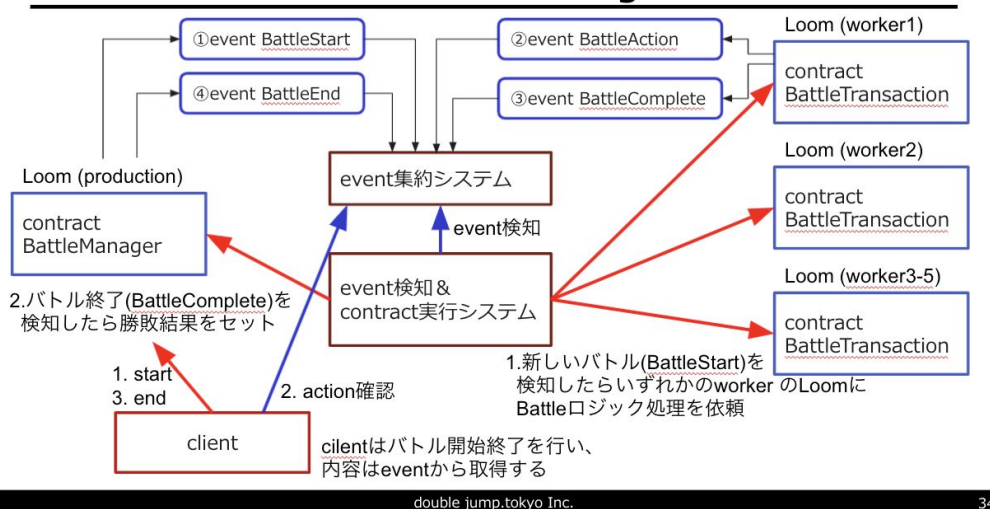
**事前発表ないものは慎重に
迷ったらユーザに聞く**



- ・2018/9/25～11/2 バトルβ開催
- ・GameLogicはEVM互換でPlasma接続のLoomNetworkを選択
- ・参加者1,000名、バトル50,000回、海外比率50%以上

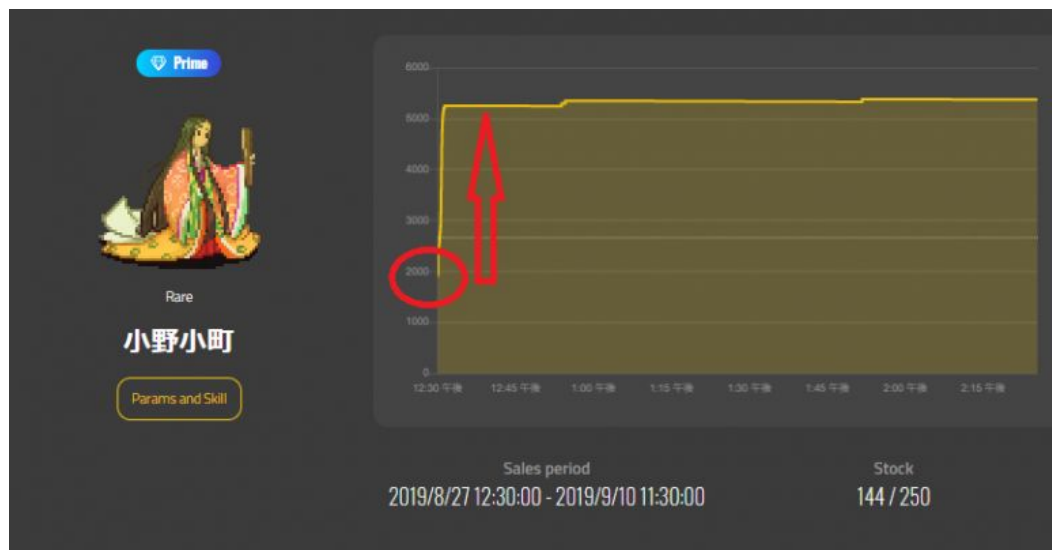
NFTのグローバルな集客ポテンシャル

性能改善策2：バトル計算のSharding



- ・GameLogicをすべてSolidityで記述(1バトル1億GAS)
- ・大会ラスト2時間はランザクション詰まりでとてもじゃないがサービスできるレベルではない
- ・無理やりLoomをSharding対応するがそれでもCrossShard問題は出た
- ・最も大事なNFT(ERC-721)情報以外はオフチェーン利用を念頭に

ブロックチェーン上に刻むデータは要検討



- ・2018/11/30 本リリース
- ・NFTエコシステムは維持しながらも、GameLogicはサクサク動く！
- ・年末年始にTVCMでさらにユーザ増
- ・ヒーロー販売は”連打戦”と言われるくらいの争奪戦に
- ・開始30分はDITメンバ購入不可というルール

NFTならではの自社ルールの必要性

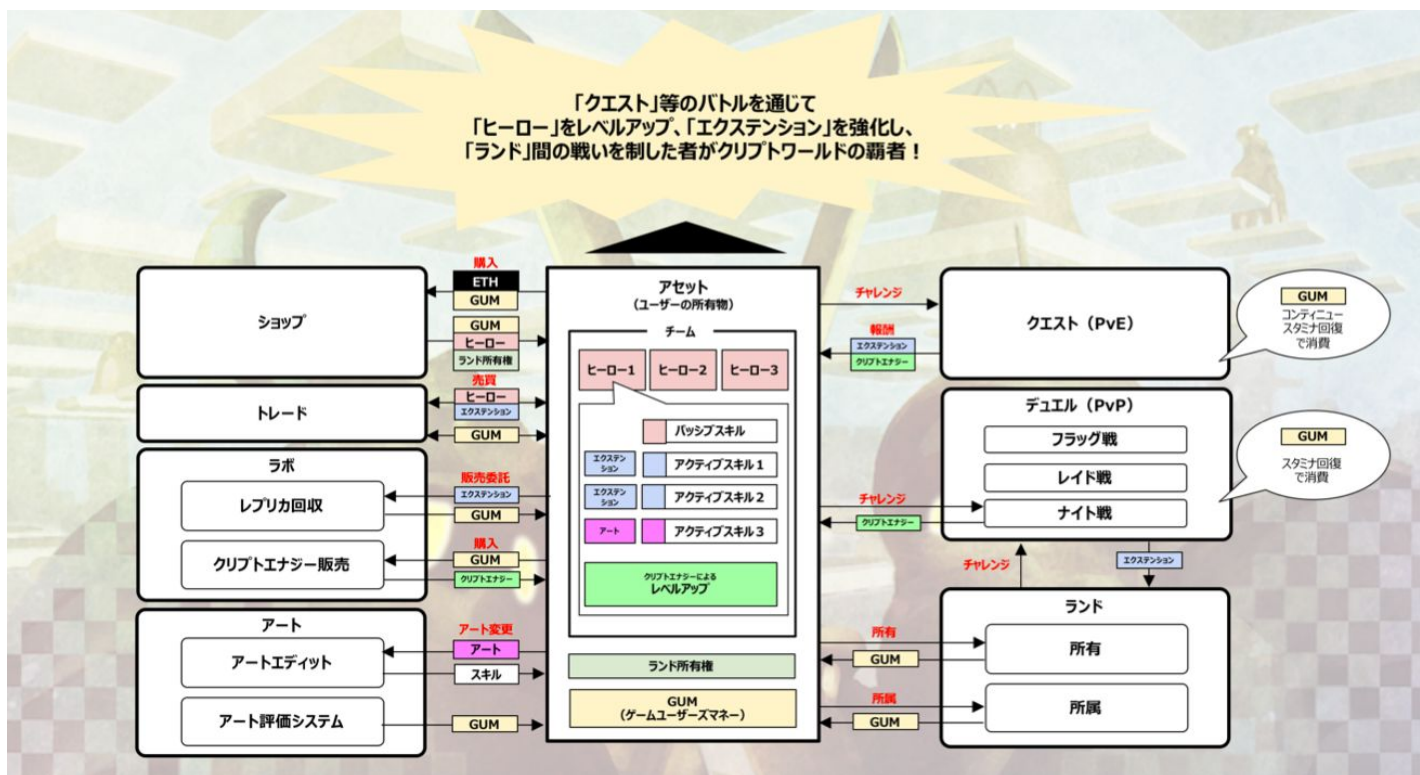


NFTの種類	入手方法	用途
Hero	運営から購入 トレードで入手	3人1組の編成用 クエストやPvPに行く
Extension	プレイ報酬 トレードで入手	各ヒーローに2つまで 装備できる装備品
Land	運営から購入	ゲーム内国家のオーナー 上位者はKingとして振る舞う



- ・販売NFTと非販売NFTを使い分け
- ・それぞれのNFTに違うユーティリティを持たせる

NFT設計こそブロックチェーンゲームの肝！！



- ・3種のNFTを中心にどのようなエコシステムを築くかが重要
- ・ゲーム内だけでなく、ゲーム外も含めたエコシステム設計

ゲーム外含めた包括的エコシステム設計



士
PvPバトルに参加し
賞品、名声を得る



農
クエストをクリアし
経験値、Extensionを獲得し
その売買を行う



工
Heroアートを作成し
販売を行う 名声を得る



商
Hero、Extensionを市場から
仕入れ販売を行う

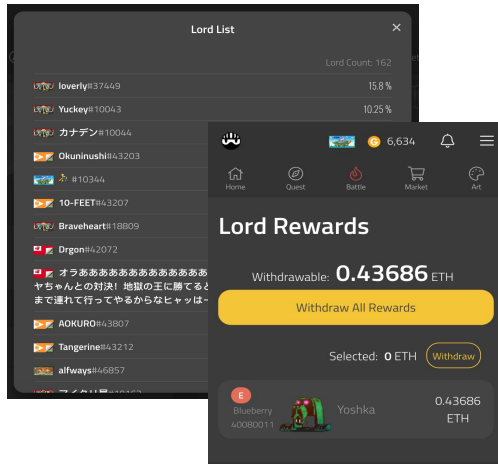
- ・大別して士農工商というペルソナが存在
- ・1つの目的には最適解が存在する
- ・様々な目的による最適解の違いが流動性を生む
- ・商が内外のエコシステムを繋ぐ

複数のペルソナを織り込むことによる流動性

Land Holder

30%

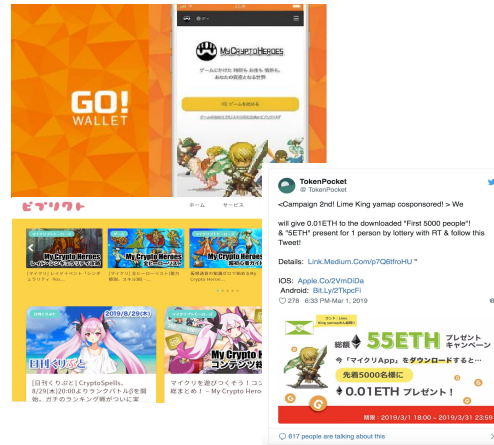
Revenue Share



VIP Referral

20%

Revenue Share



Referral

5%

Revenue Share



- ・スマートコントラクト内でETH分岐
- ・Revenue Shareモデルを簡単に構築可能

リファ報酬の設計がマーケティングの肝！



- ・2019/4/28 お台場映画館を借り切ってパブリックビューイング！
- ・NFTの価値、ゲームの価値を一緒に盛り上げていこうというムーブ

NFTを介してユーザがステークホルダーに！



- ・2019/8/29 マイクリとクリスペでNFTコンバート開始
- ・マイクリNFTとクリスペNFTの相互Lock/Unlockスマコン
- ・NFTユーティリティが増えるためNFT元の価値増加
NFT先もNFTホルダーを呼び込めるため利がある

NFTを介した相互マーケティング

オープンなmetadata共通仕様



double jump
.tokyo



CryptoGames

FINANCiE

SmartApp
株式会社スマートアプリ

- ・2020/10/23 NFT相互利用を促進するためにOct-Pass立ち上げ
- ・NFT相互利用を活発化させるためにはmetadataを共通化する必要性
- ・現在はBCAに移管して推進

NFT相互利用は足並み揃えるべき課題

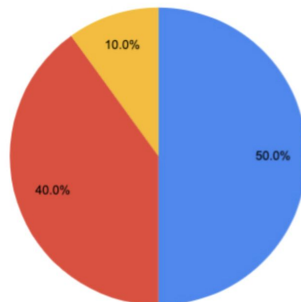


非販売

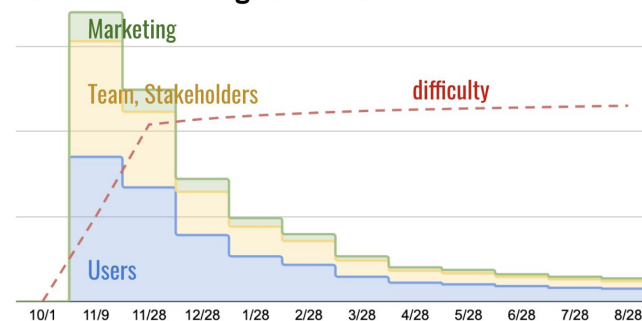
ERC-20



New producer Letter



Simulation of Ingot Grants



- ・2020/11/9 プレイ報酬の非販売ガバナンストークンMCHC配布開始
- ・2021/4 MCHC投票による初のユーザープロデューサー誕生！
- ・MCHCの活用拡大のためマイクリをMCH社に分離

ガバナンストークンと相性良いが課題も



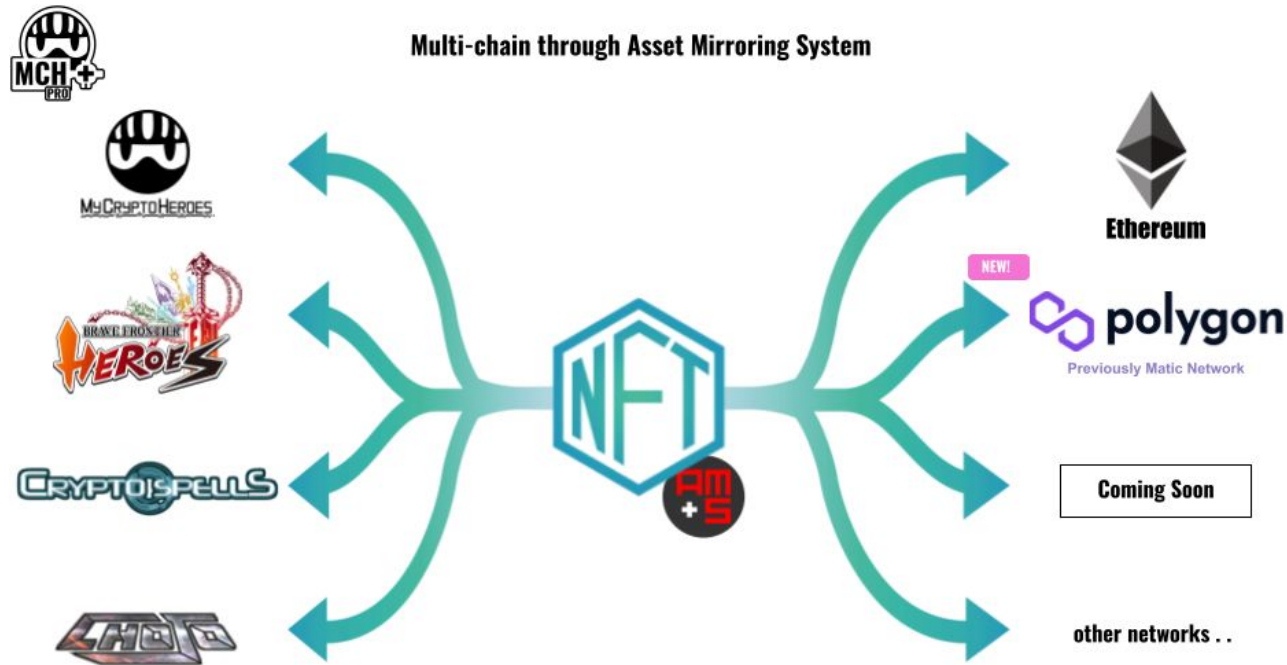
- ・2021/3/25 マイクリ/プレヒロユーザにRARI給付金
- ・NFT所持ユーザに総額7,500万円ほどのRARIが配布される
- ・Rarible側もNFTを購入し理解しているユーザにマーケできる利点

エアドロによる直接マーケティング



- ・2021/3/25 マイクリ/ブレヒロユーザにRARI給付金
- ・NFT所持ユーザに総額7,500万円ほどのRARIが配布される
- ・Rarible側もNFTを購入し理解しているユーザにマーケできる利点

エアドロによる直接マーケティング



- ・EthereumのGAS代高騰に対応してオフチェーンに逃げた
- ・次にPolygonなど、GAS代がリーズナブルなブロックチェーン対応

NFTはマルチチェーン対応へ



- ・DJTの新作ゲーム「My Crypto Saga」もうすぐリリース！
- ・Polygon上にエコシステムを構築
- ・NFTを直販ではなく、プレイ報奨として配布する設計で
プレイしながら自然にNFTに導かれるようなゲームになれば良いな！

乞うご期待！ よろしくお願ひします

Thank you and questions are welcomed!

