

2023年5月30日

各 位

会 社 名 株式会社ネクスグループ  
代 表 者 名 代表取締役社長 石原 直樹  
(スタンダード市場・コード 6634)  
問 合 せ 先  
役 職 ・ 氏 名 取締役管理本部長 齊藤 洋介  
電 話 03-5766-9870

## ネクスコインの価値向上の取り組みに関するお知らせ

### ～NCXC ライトペーパーの公開～

当社は、2022年9月に公表しました暗号資産「ネクスコイン（以下「NCXC」）」の GameFi 領域での活用に向けた取り組みの一環として、NCXC のライトペーパーを公表いたしました。

詳細につきましては、添付をご参照ください。

記

(添付)  
別紙「NCXC ライトペーパー」

以 上



# Lightpaper

**NCXC GameFi プラットフォーム**

# GameFi とは

GameFi とは Game とブロックチェーン技術に基づく金融 (Finance) が融合した新しい Game の形です。

Game の世界のキャラクターやアイテムを NFT として実際に所有することでより強く Game の世界と結びついたり、報酬としてユーティリティトークンを獲得することでこれまでのゲーム以上の達成感を得ることができ、これまでとは全く新しい体験を提供します。

特に STEPN などで見られたゲームを遊ぶことでユーティリティトークンを獲得する、Play to Earn という形式は社会現象とも呼べるゲームになりました。Play to Earn モデルではユーザーは初期費用としてゲームのキャラクターを表象した NFT を購入し、NFT を利用してゲームをプレイすることで新たな NFT を獲得 (ブリード) したり、トークンを獲得することができます。非常にシンプルなゲームが多いながらもトークンの獲得や NFT の売買などによる収益機会をユーザーに提供し、新たなゲームの魅力を提供したことで大きな話題になりました。

こうした Game とブロックチェーン技術が融合した GameFi 領域は今後も大きく拡大するセクターと言われています。

経営コンサルタント会社である A.T.カーニー社のレポートによると現時点(2022 年 9 月時点)におけるブロックチェーンゲームの市場規模は 6000 億円で 3500 万人のユーザーが存在するが、2025 年にはユーザーは 2.4 億人、市場規模は 3 兆円まで拡大すると予測している。出典: <https://www.jp.kearney.com/issue-papers-perspectives/play-to-earn>

## GameFi のこれまでの問題点

こうした GameFi ですが、様々な問題点も孕んでいます。

最も大きな問題点はブームが一過性のものにすぎず、すぐにユーザーが離脱することです。

この問題の原因にはいくつか考えられますがまずはユーザーに飽きられやすい点が挙げられるでしょう。特に Play to Earn のゲームはユーザーが飽きてしまうとユーティリティトークンそのもののマーケットの崩壊に繋がってしまう恐れもあり、これが GameFi を短命なものにしています。多くの GameFi はシンプルで単一のゲームであるためユーザーは熱し易く冷めやすく、盛り上がることも多いですが一方で崩壊のスピードも非常に速いです。

また、高額な NFT を購入が参入条件になっているものが多く、これは一般ユーザーの敷居を非常に高めてしまい、新しいユーザーの参入を防いでしまいます。

これらの問題点を解決するために NCXC Game Fi プラットフォームでは高品質な Game を生み出すゲーム開発者と気軽に GameFi を始めたいユーザーの橋渡しをすることで、手軽で飽きないサービスを提供します。

## Web2.0 におけるハイパーカジュアルゲーム市場

ブロックチェーンゲーム、特に GameFi はまだまだ黎明期でありゲームもシンプルでゲーム性自体はそれほど高くないゲームが非常に多くなっています。

他方、Web2.0 の世界のゲーム分野では「ハイパーカジュアルゲーム」と呼ばれるシンプルながらも奥深いゲームの市場が急速に拡大しています。これらのゲームは収益や集客を完全に広告モデルに頼っているゲームであり、ユーザーは無料で暇つぶしなどの目的で遊ぶことができます。これらのゲームはモバイルゲームのダウンロード数では最大のカテゴリを占めており、全体の約 30%にも上ります。特にアジア市場では 38%を記録するなどアジア圏を中心に大きな伸びを見せています。

市場の拡大に伴ってハイパーカジュアルゲーム間における競争も激化しており、2022 年の新規リリース数は 2021 年の 5 倍となるおよそ 10000 タイトルがリリースされました。ハイパーカジュアルゲームは開発の難易度も低く、アイデアがあれば個人開発者でも人気の高いアプリが作れる特性も競争の激化に拍車をかけています。

その一方で集客を広告に頼ることから、シンプルかつゲーム性の高いタイトルであってもマーケティングによっては十分なユーザー数を獲得できなかつたり、新規タイトルに押されてサービスを停止したりうまく行かないゲームも多く存在します。また、中にはブロックチェーンゲームにはまだないゲーム性を秘めているゲームも数多く存在します。

参考: <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000014.000100064.html>

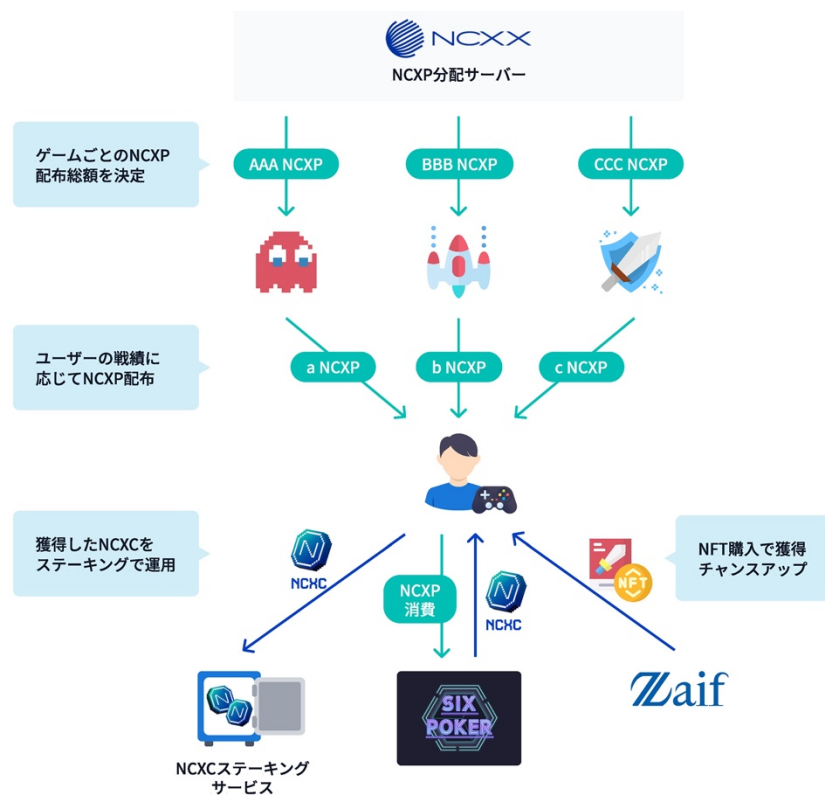
<https://pickups.jp/data/survey/47798/>

<https://hitmarker.net/news/report-5x-more-hyper-casual-games-in-2022-than-2021-1770220>

# NCXC Game Fi プラットフォームとは

[https://docs.google.com/presentation/d/14\\_b9QTT\\_aNTXERXq60HLCUnWbnYJuJ0\\_l6rylrqq5yQ/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/14_b9QTT_aNTXERXq60HLCUnWbnYJuJ0_l6rylrqq5yQ/edit?usp=sharing)

NCXC プラットフォームはゲーム性の高いハイパーカジュアルゲームを中心に、これらのゲームを簡単に Play to Earn のゲームに転換することのできるシステムを提供します。このシステムはゲームの実績に応じてプレイヤーにネクスポイントと呼ばれる共通のポイントを付与する仕組みをゲームに提供し、ネクスポイントをユーザーはネクスコインに転換することができます。



## 概略図

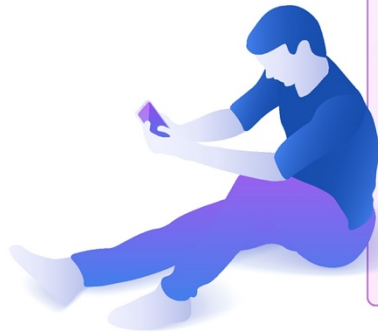
このシステムにより世の中に溢れている高品質なゲームを GameFi に転用し、プラットフォーム上に掲載することができます。ゲーム開発者は過去に開発したゲームを簡単に GameFi に転用することで、ゲームに新たな魅力を与えたとともにユーザーを呼び込むことができます。

プラットフォーム上のゲームはカジュアルゲームと呼ばれる気軽にプレイできるゲームが中心であり、ユーザーは気軽に遊ぶことで同時にネクスコインを獲得することができます。NFT を購入せずとも少額の NCXC を気軽に獲得することができますし、NFT を購入すれば従来の Play to earn のように多くの枚数を獲得することができます。

そして何よりプラットフォーム上でたくさんのカジュアルゲームが提供されることでユーザーは飽きることなく、日々のちょっとした余暇時間をネクスコインを獲得しながら楽しむことができます。このように NCXC Game Fi プラットフォームは開発者にもユーザーにも大きなメリットのあるプラットフォームなのです。

### ユーザーのメリット

- 飽きのこないGameFiプラットフォーム
- 常に新しいGameが供給される
- 暇つぶしで稼ぐことができる
- 初期費用はからない
- NFT購入によってさらに大きく稼ぐことを狙うことができる



### 開発者のメリット

- 過去に作ったゲームを簡単にGameFiに
- 魅力あるゲームの再生に繋がる
- 集客を用意に
- 新しい魅力をプラスすることができる



## NCXC Game Fi プラットフォームの強み

NCXC GameFi プラットフォームは他の GameFi やそれをメインとしたプラットフォームと比べてどのような点で優れているのでしょうか。

ポイントはゲームの多様性とユーザーの敷居の低さにあります。これまでの GameFi はゲームの開発コストが高く、またユーザー層も GameFi をある程度使ったことのあるウォレットなどに親しんでいるユーザーでした。それに対して NCXC GameFi プラットフォームはさまざまなハイパーカジュアルゲームを GameFi にしたすることができるため、非常に GameFi の開発コストを抑えることができます。このことはゲームの多様性に繋がり、飽きのこないプラットフォームとなっています。ユーザーもハイパーカジュアルゲームをプレイするのと同じ感覚でゲームを遊ぶことができるため、これまで GameFi と聞いて敬遠してきたあまりブロックチェーンに慣れていないユーザーでも手軽に遊ぶことができます。

このゲームの多様性とユーザーの敷居の低さは、これまでの GameFi よりも非常に多くの潜在顧客を NCXC GameFi プラットフォームが抱えていることを示しており、GameFi 市場の拡大を担えるプラットフォームであるといえます。



# Roadmap

## ステップ 0 GameFi 版 Six Poker リリース 2022/04

発行体であるネクスグループ株式会社で保有する次世代型のポーカーゲーム、Six Poker を GameFi としてリリースします。ゲーム内での戦績やデイリーミッションの消化によってネクスポイントを獲得することができます。また、エモート NFT を購入して使用することでよりネクスポイントをブーストしたり、ゲームをより楽しむことができるようになります。

## ステップ 1 トークンの配布機能リリース 2023/12

次にハイパーカジュアルゲームが GameFi として機能するためのトークン配布機能をリリースします。それぞれのハイパーカジュアルゲームはゲームごとに与えられるネクスポイントをユーザーに付与する仕組みを組み込むことでトークンをユーザーに簡単に配ることができます。

一方でこの段階ではゲームごとに NFT を作成することはできず、プラットフォーム上で使える NFT のみを販売します。

## ステップ 2 各 Game への NFT 統合システムをリリース 2024/6

次に NFT を書くゲーム会社が簡単に発行できるシステムをリリースします。

プラットフォーム側で用意したオンチェーンを監視するサーバーからユーザーの NFT 情報を取得することで、オンチェーンと統合せずともゲーム内アイテムを追加するような気軽さで既存の Game に NFT を統合することができます。

# Token Economics

## Earn



### ユーザー

- ゲームのプレイ
- NFTを使ったプレイ
- Stakingなどの報酬

## Consume



### ユーザー

- NFTの購入
- NFTの維持
- Stakingによるブースト



### 開発者

- NCXC割り当てのブースト
- 広告枠の利用
- リスティング手数料（ローンチ直後は無料）

# Allocation

## Allocation

- ユーザー留保
- Founder
- Seed Round
- Partner
- Private Round
- Market

