

CHRONOS COIN

Whitepaper Ver. 1.0

目次

概要	3
市場動向	4
ゲーム市場	4
E-Sports 市場	4
日本における E-Sports の課題	5
Chronos LAND	6
Map	6
Avatar×Application Providers	6
E-Sports Island	7
E-Academy Island	7
E-Market Island	7
E-Support Island	7
ECO Farm Island	8
Entertainment Island	8
Secret Island	8
Chronos LAND および Coin のシステムについて	9
システムプロトコル	9
アカウントアドレス	9
外部送金認証	9
内部送金認証	9
Chronos LAND Wallet	10
モバイルアプリケーション	10
権限	10
Chronos Coin	11
Chronos Coin サービスの流れ	12
IEO	13
Road Map	14
リスク管理	15
会社概要	16

概要

Chronos Group は、2020 年 12 月 10 日に Chronos LAND を世界に向けてオープンし、全世界を一つにするためのプラットフォームを提供する。まずは、2020 年 5 月 24 日にイーサリアムプラットフォームを活用した ERC20 トークンである Chronos Coin の IEO (Initial Exchange Offering) を実施する。

また、Chronos LAND は、Game、E-Sports 市場の発展に貢献するとともに、日本においての E-Sports の課題を解決することができる。そして、世界中の人々を繋げる世界で唯一のプラットフォームとなりえる。

Chronos Group が提供する Chronos LAND は、以下の 7 つの Island (コンテンツ) で構成される。

- E-Sports Island
- E-Academy Island
- E-Market Island
- E-Support Island
- ECO Farm Island
- Entertainment Island
- Secret Island

Chronos Coin は、これらのコンテンツで利用される世界の共通通貨として、全ての国が一つになる空間をより楽しく過ごすために誕生する。

「世界中の皆様がこの 7 つのアイランドで幸せな気持ちになれる」

をテーマに Chronos World プロジェクトをスタートさせる。

本ホワイトペーパーでは、Chronos LAND および Chronos Coin について紹介する。

市場動向

ゲーム市場

2018年の世界ゲーム市場規模は約15兆円(1379億ドル)に到達した。(アメリカ市場調査会社 Newzoo の発表)内訳は、約半分がモバイルゲームが占め、残りを家庭用ゲームとPCゲームが二等分する結果となっている。このように、近年のゲーム市場では大きな変化が起ころうとしており、2021年には市場価値が20兆円を突破すると考えられている。

また、国内外において E-Sports が注目されており、2019年では「フォートナイト」や「Apex legends」等のバトルロワイヤルゲームが躍進しゲーム市場の拡大に貢献している。日本においても、家庭用、モバイル、PCと各ジャンルで大小様々な大会が行われており、E-Sportsの観戦文化が確実に拡大を進めている。このE-Sportsが浸透していくことで、ゲーム市場20兆円を支える柱に成長する可能性が高いと考えられる。

E-Sports 市場

昨今、E-Sportsが世界中で人気となりつつあり、プロのE-Sportsプレイヤーの中には、ストリーミングプレイし何千もの視聴者を魅了する。また、E-Sportsの大会では、オリンピックと見間違えるかのような熱狂が起きており、実際にオリンピックお正式種目化へといった議論もあるが、誕生したばかりのE-Sportsは、システムがまだ発展途上であり、多くのスポーツ同様に成長していくことは確実である。

2019年はE-Sports市場が初めて10億ドル以上となり、大きな転換を迎えている。2018年時点では10億ドルを突破するのは2020年までかかるとの見通しであったが、E-Sports市場は加速的な成長を遂げており、2022年には18億ドルの市場規模を突破すると予測されており、投資家、ゲーム業界、広告主にとって無視できない存在となっている。

E-Sportsでは、視聴者数というのが重要な指標であり、2019年にE-Sportsの視聴者数は4億5000万人以上となるため、E-Sportsは広告主にとって非常に魅力豊かな市場になると考えられる。

そして、世界最大のゲーム市場である中国では、E-Sportsがゲーム業界の大きな収益源となっており、現在も加速的に成長している。約1億3500万人の視聴者がE-Sportsを視聴し、米国と並び主要な市場となっている。中国では積極的な投資と支援が行われているため、今後もE-Sports業界の大きな成長を後押しする存在になると考えられる。

日本における E-Sports の課題

日本では、複数の法律が E-Sports 発展を拒んでいるのが現状である。

- (1) 試合に高額賞金を提供すると、景品の最高額を制限した景品表示法に抵触する可能性があり、偶然の要素がある遊戯となると賭博罪の対象となる。これに関しては、2018 年に開催した大会でプロ選手に仕事の報酬を払うという仕組みでクリアされたが、海外と同レベルの賞金を出す大会は実現していない。
- (2) 風営法のクリアは現状では難しく、お金を払ってゲームができる場所はゲームセンターのみとなっている。よって、家庭用ゲーム機を有料で遊ばせることはできないとされている。
- (3) 日本では、E-Sports 認知度が高いとは言えず、積極的な PR を通じて認知度を上げる活動が必要となる。
- (4) 日本では、ゲームに対する意識の低さ、賞金の低さからプロ選手を育成するのが難しい環境であり、本格的に普及させるためには、育成環境の整備が必要となる。

Chronos LAND

Chronos Group が提供する Chronos LAND は、E-Sports、E-Academy、E-Market、E-Support、ECO Farm、Entertainment、Secret といった様々な Island (コンテンツ) を集めたプラットフォームであり、Chronos LAND を利用したユーザは、LAND 内で Chronos Point をためることができる。Chronos Point は、友達やスター選手への送付、買い物、アバター等の様々なことに利用可能となる。また、Chronos Point は Chronos Coin と相互交換することができ、取引所での利用や実店舗での利用も可能となるため、Chronos Coin は、Chronos LAND のコンテンツと世界を繋ぐ Chronos World 共通通貨となる。

また、Chronos LAND では、Chronos Point や Coin を有効に活用すること、ユーザが自分の家からネットにつながるだけであること、そして、世界に向けた広告、育成環境等を充実させることができること等から、日本が E-Sports に抱える課題をすべて解決することが可能となる。

Map

Chronos LAND では、ゲームコンテンツを Map に集約し、ユーザがより楽しく利用可能なプラットフォームを提供する。

そして、自分と友達の場所を相互にシェアするとともに、友達がいるところまでの移動時間や自分の移動履歴、多数の友達が集まっている場所を知ることやフォローしている GAMER を友達と一緒に応援に行くことも可能である。また、ゴーストモード機能により位置情報の非公開に設定することも可能である。

更に、Map 上には GAME ランキング等を配置。GAME を選択することで内容説明を確認、ダウンロードが可能であり、プレイランキング、Avatar、Chronos Point とのリンクも可能となる。

Avatar×Application Providers

ユーザは自分のアバターを創って Chronos LAND で楽しむことが可能であり、E-Sports 有名選手との交流や世界中のユーザとのコミュニケーションが可能となる。もちろん、SNS とのリンクもあり、簡単に情報配信可能な仕組みを構築する。

更に、アプリゲーム開発企業と提携することで、有名選手の特別なアバターを提供することが可能となる。もちろん、この機能は Chronos Point で購入することができ、選手とユーザとの距離を縮める特別な付加価値を提供するとともに、E-Sports 選手が世界中に広がる手助けとなる。

E-Sports Island

E-Sports では、世界中を繋げる為、各国の動画配信企業との提携を進めており、世界中で行われる大会をリアルに観戦することができる。各国の動画配信企業と Chronos Coin、Chronos Point を利用できるように提携を進める計画である。

Map には、様々なゲームがある中、好きなゲームを選択し、リンクに飛んで大会を観戦することや観戦しながらチャットを行うことも可能である。

今後加速する E-Sports 業界を後押しするべく、プレーヤ、観戦、広告等全てを繋ぐプラットフォームを構築していく計画である。

E-Academy Island

E-Academy では、E-Sports に関わるプレーヤから、エンジニアや MC まで様々な人間の育成を進めていく。E-Sports の大会を行う際の人材やメディアを支える全ての人材を育成するのが目的である。さらに、E-Academy では、ファンやスポンサー企業に応援される選手を第一線で活躍する一流選手が指導する。

E-Market Island

E-Market では、日本国内のオンラインショッピングサイトの機能を集結し、全世界のありとあらゆるショッピングサイトが利用可能となる共同購入サイトを構築する。ショッピングサイトでは、Chronos LAND を利用することで貯まった Chronos Point を商品と交換し、旅行、レストラン等に利用することが可能となる。Chronos LAND では、ゲームに Chronos Point を使えるだけでなく、日常生活へのアウトプットが可能なのも魅力の一つとなるようなシステム構築を進めている。

E-Support Island

E-Support では、ユーザが最大のサポータとなるシステムであり、世界中の困っている人、恵まれない国の子供たち、未来のある若者を支援するプロジェクトである。恵まれない子供には、生活支援のため、サッカーボール、ノートや鉛筆などの物資を集め、支給することを計画している。また、Chronos LAND の審査基準に基づきクリアしたユーザは、自分のやりたいこと、アイデアや発明などを登録し、クラウドファンディングのように支援を求めることも可能である。

ECO Farm Island

ECO Farm は、リアルとバーチャルの融合である。現実にある契約農家と Chronos LAND の畑を繋げ、ユーザが作物の育成を行う。世界中のユーザが日本の畑のオーナーになることができ、リアルタイムで成長を確認することが可能である。さらに、収穫時期にはツアーを開催し、リアルを体験することができ、作物もユーザに届けられる。

Entertainment Island

Entertainment は、各国の動画配信、ゲーム配信プラットフォームとの提携を進め E-Sports の後押し、ユーザの満足度を高める計画である。E-Sports が盛んな中国のゲーム配信プラットフォームは当然であり、提携後は Chronos Coin、Cronos Point を利用可能にし、課金システム(つまり投げ銭)も構築していく予定である。

Secret Island

Secret Island の内容はプロジェクト進行とともに公開する予定である。世界中の人々を繋ぐ Chronos LAND の最後のカギとなるコンテンツとなる Secret Island は、リアルとデジタルを“繋ぐ”、“交換する”といった利便性をユーザにもたらすことになる。

Chronos LAND および Coin のシステムについて

システムプロトコル

システムプロトコルは、外部から開発を促せる柔軟な決済プロトコルとなるように設計されている。

- (1) 今後のブロックチェーンの変更やそれに代わる技術が開発された場合、時代のニーズや技術に合わせて対応することが可能であり、それらを実行し支えるのが Chronos LAND および Chronos Coin のユーザやコミュニティであると考ええる。
- (2) 初期段階では、ブロックチェーン技術のスマートコントラクトを用いたシステムで運用を行い、今後、SDK および APIなどを組み合わせ、Chronos LAND の開発を進める。

アカウントアドレス

アカウントアドレスは、関連付けられた Chronos Point、Chronos Coin、TXID(トランザクション) および残高を追跡するために使用されるパブリックアドレスとして実装している。残高、内部送金、外部送金はブロックチェーン上に記録される。

外部送金認証

Chronos LAND 内での内部送金は、トランザクション処理のみであり、外部送金に関しては、セキュリティ上、認証作業が独自に実施される。

内部送金認証

アカウント間の支払い関係を表すスマートコントラクトであり、アカウント間の Chronos Point および Chronos Coin の転送を容易にする。

Chronos LAND Wallet

アカウントの詳細表示、取引履歴、残高、Chronos Point および Chronos Coin との交換、取引、その他の契約を接続および切断するためのダッシュボードとなっている。アカウント間の支払いを容易にし、これらのインタラクションは取引、内部送金の認証、保留、トランザクションの表示およびアカウントの残高表示で構成される。

モバイルアプリケーション

Android、iOS で構成されたアプリケーション Chronos LAND App の開発を進めている。(2020 年 Q3 予定)

権限

アプリケーション内部には、権限の機能を実装している。ユーザに権限を付与することで、今後、ユーザランクによって特典を付与する等のポイント機能を実装する場合のユーザ区分とすることが可能となる。また、スポンサーが今後のイベント等の企画を行う際に、ユーザランクに応じてイベントを打出すことが可能になりますので、スポンサーのマーケティング戦略に役立つ機能となる。

Chronos Coin

Coin Name	Chronos Coin
Symbol	CHR
Total Supply	10,000,000,000
Blockchain	ERC20
Contract	0x21F6DC9D0cB36a998d5b93E304904bc44366C567
Decimals	18

ERC20 のサービス設計は、`approve()`と `transferForm()`関数によって構築している。
`Approve()`・・・`approve()`関数は、第三者(サービスコントラクト)に送信者の残高(アカウントに紐づくバランス)からトークンを転送することを許可するために用いられる。トークンは `allowed` という `mapping` 型のデータ構造に保存される。

`TransferForm()`・・・`TransferForm()`関数は、第三者(サービスコントラクト)によりトークンの転送を行うために用いられる。

`allowance()`・・・`allowance()`関数は、`approve()`関数で `allowed` に割当てたトークンの値を返す `view` 関数である。

Chronos Coin サービスの流れ

サービス利用者 (Sender) が 1CHR (Chronos Coin Token) を消費して Service Contract を操作し、利用する場合以下の通りとなる。

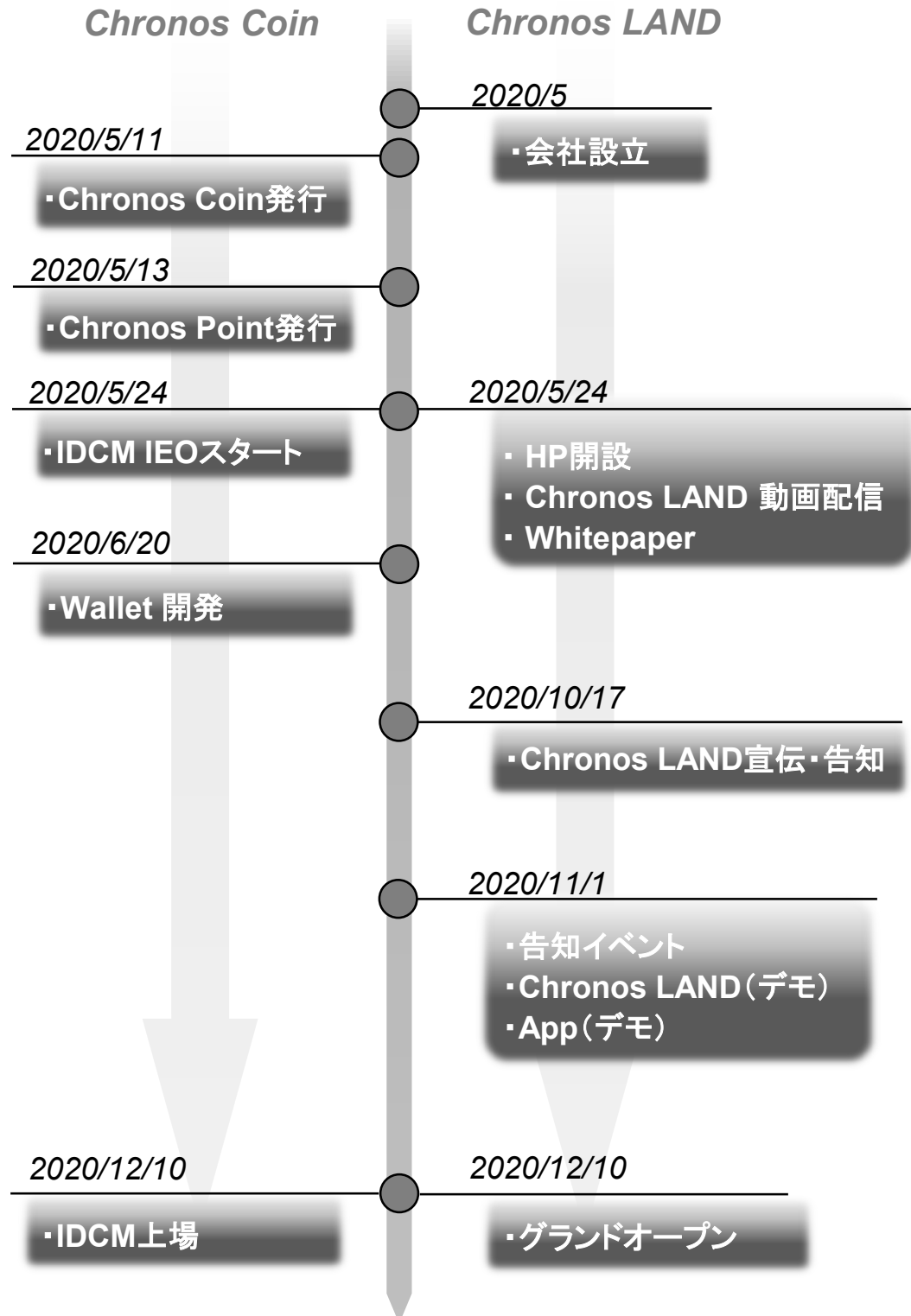
- (1) Sender は、Token Contract に対して approve()関数を実行し、1CHR を転送することを承認する。
- (2) Sender は、Service Contract に対して hoge()関数を実行し、サービスを利用する。
- (3) Service Contract は、hoge() 関数の中で Token Contract に対して transferForm() 関数を実行する。transferForm で移動するトークンは approve()関数で承認されている必要がある。
- (4) transferForm()関数を実行し、Sender のトークンを Service Contract が振舞われ、結果が Sender に返る。

IEO

CHRONOS トークンは、下記取引所にて Initial Exchange Offering (以下 IEO) を実施する。本トークンは CHR と呼ばれる ERC20 準拠のトークンであり、暗号資産 BTC (Bitcoin)、ETH (Ethereum)、USDT (Tether)、JAC (Joy of All Culture) にて交換が可能となる。

IDCM IEO Information	
IEO Commencement Date	2020/05/24
IEO Sale Period(days)	30
Price	\$ 0.70
Soft Cap	\$ 5,000,000
Hard Cap	\$14,000,000
Bonus	購入時に購入金額の 10% (1回のみ) 上場日より 1 ヶ月後から、保有枚数の 1% の Chronos Point を毎月付与 (期間1年間)
Bonus Distribution Date	IEO 終了後
With Locking Period	一般 : IEO 終了から 1 年間 プレミアム : 上場日から 1 ヶ月
Premium Coin Sale Price	BTC = 40% ETH = 20% USDT = 20% JAC = 20%
Minimum Purchase	0.1BTC 4.5ETH 900USDT 22,500JAC
Distribution Requirement	1,000,000 枚 (サービスコイン)
Other	最小購入金額 : \$1,000 最大購入金額 : \$50,000

Road Map



リスク管理

ホワイトペーパーの公表または配布は、管轄の法律、規制要件または規則が遵守されたことを意味するものではない。

販売者及びその関連会社、役員、従業員または代理人は、適用される法律、規則及び規則によって許可されていることをウェブサイト、Chronos トークン、Chronos 製品及びサービスによって、直接的、間接的、付随的、特別的な損害(逸失利益または逸失利益を含むがこれに限定されない)を含むいかなる損害についても、Chronos トークン、Chronos 製品及びサービスの使用または使用の損失に起因する取引損失、または損害賠償を含むがこれに限定されるものではない。

ユーザは、投資、購入後の即時再販またはその他の財務目的のために Chronos トークンを購入しないことを確認し、同意する必要がある。ホワイトペーパーの声明の一部には、売り手、売り手が事業を行っているセクターおよび産業に関するロードマップ、財務実績、事業戦略および将来の計画に関する売り手の現在の見解を反映した将来に見通しに関する記述が含まれている。

「期待する」、「計画する」、「信じる」、「プロジェクトする」、「目的」、「する」、「行う」、「続ける」などのステートメント同様の記述は、将来の見通しに関するものである。これらの全ての記述は、リスクと不確実性を伴う事項に関連している。したがって、売り手の実際の結果がこれらの記述に示されている結果と大きく異なる可能性がある。これらの要因には、T&C に記載されている事項が含まれているが、これに限定されるものではない。

ホワイトペーパーにおける将来の見通しに関する記述は、将来の事象に関する売り手の現在の見解を反映しており、売主の事業、経営実績および成長戦略に関するこれらのリスク、その他の不確実性および仮定の対象となる。また、これらの記述は、ホワイトペーパー発行日のみ有効である。購入者は、購入決定を行う前に実際の結果が異なる可能性のあるホワイトペーパーと T&C で特定された要因を具体的に考慮する必要があり、売り手の利益を示唆するものではない。

この文書に記載されている情報には、契約を履行する義務はない。Chronos プロジェクトの主な目的は、デジタル通貨市場および Chronos 通貨保持者の多くの潜在的な顧客に効果的なプラットフォーム情報を提供することである。

この声明は、行政規制や顧客による過度の投資を避けるためのものではない。私たちは、さまざまな地域や国の規制を遵守するために最善をつくす。現在の不明確な問題については、**Chronos** 所持者の利益を優先します。

計算方法の技術的な部分など、このテキストに記載されている情報の信頼性を保証する。ただし、公開したコンテンツまたは計画には、さまざまな要因による変更の可能性がある。したがって、所有者のリスクを軽減するために、プロジェクトの結果は直接または間接的に顧客に提供される。プロジェクトの計画が変更されると、発表の結果が変わる場合がある。**Chronos** の事前販売は、自発的な参加という形をとる。適切に参加するために、使用規則に必ず同意が必要である。ルールへの同意、情報提供、およびセキュリティの使用は最初の販売に必要な条件であり、リスクの内容が不一致の条件下で発生した場合、弊社は法的責任を負わない。上記は **Chronos** プロジェクト会社の法的宣言である。

会社概要

会社名 : Gene Internationally Pty Ltd.

所在地 : 165 Chesterfield dr Bonogin QLD Australia

代表者 : Takeru Koshiji