
BGC Project White paper ver,1.00

CONRENTS

1 엔터테인먼트 시장의 동향

2 Be Gaming Staion 플랫폼

3 테크놀로지

3-1 블록체인

I 블록체인이란

II 블록체인의 현재와 미래

3-2 5G 고속 용량

I 저지연 통신

II 다량 동시접속

III

4 Be Gaming Staion 콘텐츠 및 블록체인

I 캐주얼 게임 온라인 게임

II AR

III VR

a, VR 게이밍

b, 현실 체험

c, 비현실 체험

IV 가상시티

V SNS 커뮤니티

VI 미디어

VII 마켓

5 BGC Token

5-1 토큰개요

5-2 알로케이션

5-3 BGC 토큰의 유동성

5-4 프로젝트에서의 토큰 활용

6 마케팅

6-1 미디어 전략

6-2 이벤트 전략

6-3 자사 콘텐츠를 이용한 광고 운용

7 기획, 운영회사

8 로드맵

8-1 비즈니스 사이드

8-2 개발 사이드

9 팀 멤버

9-1 Ryunosuke Hanzawa

9-2 Daisuke Ito

9-3 Murilo Osamu Nobo

9-4 Russell Harden

9-5 Brad Ream

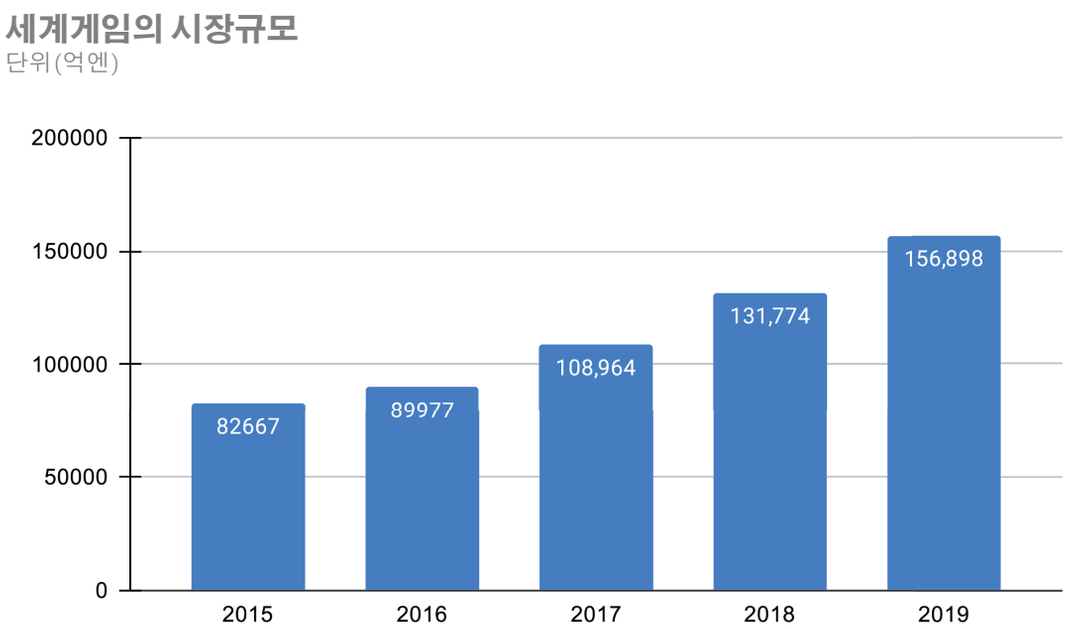
0 면책 사항

1, 엔터테인먼트시장의 동향

세계는 수십 년 동안 눈부신 발전을 이루었습니다. 사람들의 인터넷 및 스마트폰 이용 시간은
매년 길어지고 있고 지금은 생활에 없어서는 안되는 것이 되었습니다. 그리고 본래의 커뮤니케이션 툴로서의 모습에 머물지 않고, 이용 시간의 대부분을 동영상 시청 및 게임, SNS 등의 엔터테인먼트 콘텐츠가 차지하고 있습니다.

이제 오락, 엔터테인먼트는 서브컬처의 틀을 뛰어넘어 의식주와 동등하게 필요한 것이 되어 문화가 되었습니다. 기술의 진화에 의해 향후 전 세계 어디에서도 인터넷을 이용할 수 있게 됨으로써 엔터테인먼트 업계의 가능성도 그것에 비례하여 확대해 나가고 있습니다 .

사실, 게이밍 업계는 10년 연속 성장세를 보이고 있으며, 아래 그래프에서 볼 수 있듯이 올해 전 세계 시장 규모는 전년대비 약 2할증한 15조 6898억엔에 이릅니다. 앞으로도 이 업계가 달아오르는 것은 누구나 상상할 수 있을 것입니다.



Be Gaming Station은 이러한 장래성으로 가득 찬 업계에 혁명을 일으킬 수 있도록, 암호자산 “BGC”를 발행함으로써, 지금까지는 이루지 못했던, 국경을 초월한 엔터테인먼트 종합 플랫폼을 제공합니다. 또 제공만으로 끝이 아닌 “마케팅”에 최대의 중점을 두고 프로젝트를 진행해 나감으로써 세계를 석권해 나갈 계획입니다.

본 내용을 배경으로 하여 본 백서에서는 Be Gaming Station의 특징이나 비전, 마케팅 전략 등 프로젝트의 핵심이 되는 내용을 기재합니다.

2, Be Gaming Station 플랫폼

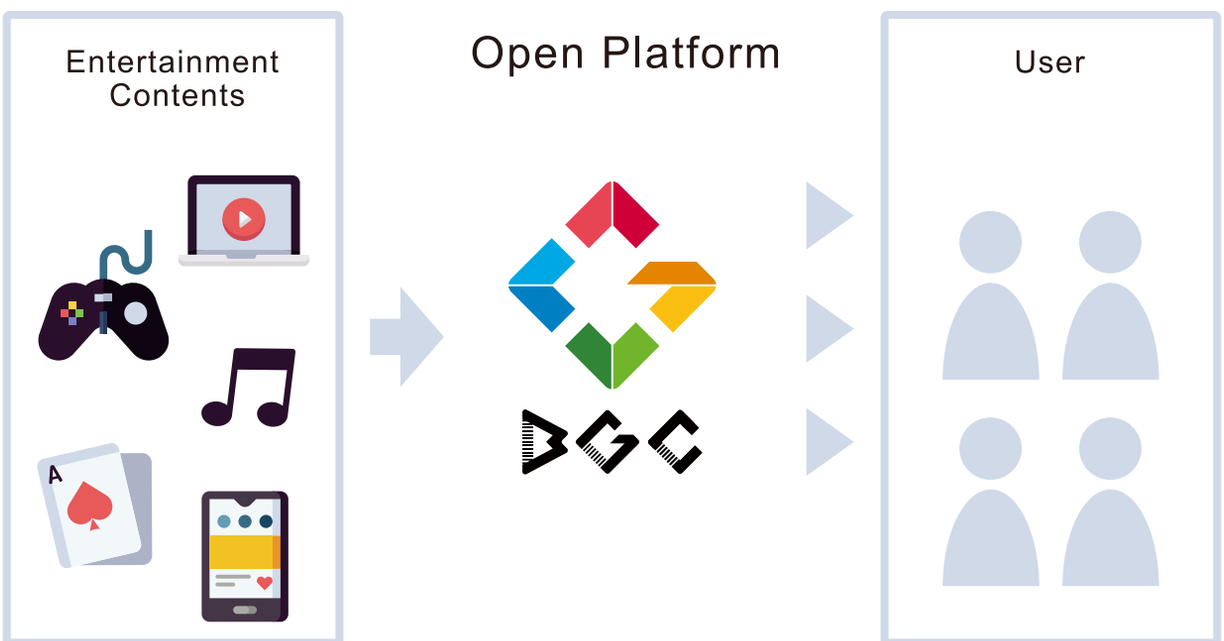
Be Gaming Station은 “Be Funny, Be Happy(즐겁고 행복하게)” 를 콘셉트로 블록체인 기술을 사용한 엔터테인먼트 종합 플랫폼입니다 .

게임 및 카지노, 동영상 시청 및 음악, SNS 커뮤니티 및 미디어, 그리고 현실 도시를 고화질 3D 로 실현한 버추얼 시티 등, 모든 엔터테인먼트 콘텐츠가 포함되며, 그 중에서 놀기, 조사하기, 공유하기라는 아무렇지 않은 일상생활을 돈으로 바꿀 수 있는 것을 목적으로 한 서비스입니다 .

그 정체는 Be Gaming Station 오리지널 암호자산 "BGC"를 발행하는 것이며, BGC에서 게임내 통화를 구입, 컨텐츠 상금 및 보상 등이 BGC에서 지급되는 것입니다. 그리고 법정 통화가 아닌 암호 자산을 도입함으로써 국가에 얽매이지 않고 전 세계에 접근할 수 있는 플랫폼을 지향합니다.

여러분 가까이에 있는 서비스를 예를 들면, GREE 및 mobage타운의 이미지에 가깝고, 브라우저 버전과 앱 버전 플랫폼 내에서 다양한 콘텐츠를 이용 가능합니다.

각 컨텐츠의 상세내용을 (4. Be Gaming Station 컨텐츠와 블록체인) 편에서 보여드립니다.



3, 테크놀로지

Be Gaming Station이 그리는 비전에서 최신 테크놀로지는 중요한 포인트입니다.

지금은 당연해진 스마트폰이나 생체인증입니다만 불과 15년 전에는 누가 상상했을까요? 천천히 변화하는 것이 아닌 가속도로 진화해 가는 것이 IT 기술의 특징입니다.

IT세계의 중심은 미국의 실리콘밸리입니다. 실리콘밸리 사람들의 “테크놀로지를 진화시켜, 본 적이 없는 미래를 실현하고 싶다”는 생각에 우리는 “본 적이 없는 미래”를 실현시키는 역할을 담당하고 있습니다.

그리고 테크놀로지가 진화해 감에 따라, 주변에 있는 사물들이 소멸해 갈거라고 생각합니다. 하지만 오락, 엔터테인먼트는 소멸될까요? 오히려 이 업계는 점점 뜨거워질 것입니다. 그런 장래성이 있는 분야에, 우리는 최신 기술 중에서도 특히 주목받고 있는 블록체인, 5G에 포커스를 두어, 아직 본 적이 없는 엔터테인먼트를 제공해 갈 것입니다.



3-1, 블록체인

I 블록체인이란

블록체인이란 '분산형 네트워크'라 불리는 통신네트워크의 기반기술로 방대한 거래데이터를 특정 조직이나 단체를 필요로 하지 않고 관리할 수 있는 구조입니다. 그리고 블록체인의 가장 큰 특징은 '비중앙집권적'인 시스템입니다. 기존의 데이터베이스는 데이터를 주고받는데 있어 시스템 중앙에 위치한 서버가 필요했습니다.

그러나 블록체인을 활용하면 모든 것을 통제하는 중앙집권적인 서버부분이 불필요해지고 대신 모든 운용을 각 노드(개개인 사용자)가 담당하게 됩니다.

블록체인은 분산된 데이터를 각 노드가 각각 유지합니다. 그리고 이들 데이터를 '블록'이라고 불리는 단위별로 연결시켜 나감으로써 일련의 거래를 성사시키기 위해 블록체인이라고 부릅니다.

이와 같이 블록체인은 데이터가 각 노드에 분산되기 때문에 정보누설이 극히 일어나기 어렵고 높은 기밀유지성을 가지고 있는 것이 특징입니다. 또, 데이터를 수정할 수 없는 구조이기 때문에, 중앙에서 거래를 감시하는 조직은 필요가 없고, 낮은 비용, 스피드한 거래를 할 수 있는 것도 매력의 하나로 여겨지고 있습니다.

위에서 설명한 바와 같이 블록체인은 전권을 장악하는 관리자가 존재하지 않아 향후 금융은 물론 의료나 AI, 물류 등 다양한 분야에서 활용될 것으로 기대되고 있습니다. 예를 들어 해외송금을 할 때 블록체인을 이용한 가상화폐를 이용하면 그동안 수일이 필요했던 법정화폐 간 승인이나 교환작업이 불필요 해집니다.

Ⅱ 블록체인의 현재와 미래

블록체인은 2008년 나카모토 사토시 명의로 발표된 논문을 바탕으로 2009년 1월 3일에 운용이 스타트했습니다. 발표 초기에는 비트코인을 비롯한 암호 자산, 즉 금융에 주목받았습니다. 그러나 점차 블록체인의 높은 보안성에 주목받으며, '통화' 이외의 서비스에도 이용되기 시작했습니다.

이러한 통화 이외에 실용성 있는 서비스에는 지금까지의 서비스에 의존하지 않는 새로운 에코시스템을 구축할 수 있기 때문에 GAFA(Amazon, Apple, Facebook,Alphabet(Google)이나 알리바바와 같은 중앙집권형 서비스를 제공하는 대기업의 '시장독점'이나 '생활 의존'에 의한 탈피가 가능합니다.

우리가 이런 기업에 의존하는 가장 큰 이유는 단순히 편리하기 때문입니다. 하지만 그 들에게도 약점이 있고, 그것은 스스로 서비스나 데이터를 관리한다는 것입니다. 요즘도 페이스북 Amazon이 개인정보를 유출시켜버리는 경우가 있었는데, 이것이 바로 유저에게 있어서 리스크입니다.

블록체인을 활용한 에코시스템에 의해 데이터가 관리되었을 경우에는 악의적 데이터 변조나 해킹에 의한 정보 유출을 막을 수 있으며, 한 회사의 독점적인 데이터 관리에서도 탈피할 수 있어 데이터 악용도 불가능합니다.

또한 블록체인의 기술로는 제3자를 거치지 않는 계약이 가능하기 때문에 앱스토어에서 게임을 판매 시 매출의 30%를 앱le에 수수료로 가져가는 일이 없어집니다.

보다 안전하고 저렴한 서비스가 창출됨으로써 대기업의 시장 독점을 파괴하는 것이 가능해집니다. 스타트업도 기회가 있기 때문에 계속해서 새로운 서비스가 생겨나고 블록체인 업계 전체도 발전할 것입니다. 우리도 그 역할을 해 나갈 것입니다.

3-2, 5G

5G 서비스는 5G 원년이라 불리는 2020년부터 시작해 여러분도 많이 접하셨을 것입니다.

5G란 5세대 이동통신 시스템입니다. G란 'Generation(세대)'의 약자입니다. 세 가지 특징, 초고속화, 초다수 동시 접속, 초저지연이 있습니다. 초고속화에 의한 4K 나 8K와 같은 고해상도 동영상 전송이나, 초다수 동시 접속에 의한 IoT 보급, 초저지연에 의한 자동운전 정밀도 향상, 원격 치료 등이 가능해집니다.

IoT란 Internet of Things의 약자로, 모든 사물을 인터넷에 연결하는 것을 말합니다. 가까운 예로 가전처럼 지금까지 인터넷에 접속하지 않았던 물건을 연결함으로써 일이나 생활이 더 편리해집니다. 5G는 사회 인프라를 크게 바꿀 가능성을 가진 통신 시스템입니다.

단순히 생각해도 4G에서 5G로 바뀜으로써 10배 이상의 효과를 기대할 수 있습니다.

4G에서는 30초 걸리는 데이터의 다운로드도, 5G에서는 3초만에 완료됩니다. 지연도 적어지고 보다 실시간 조작을 인터넷을 통해 할 수 있기 때문에 자동운전이나 원격치료 등의 신뢰성이 중요한 분야에 효과가 기대되고 있습니다



Ⅰ 고속대용량

특징 중 하나로서 고속으로 대용량 통신이 가능해집니다.
4G와 비교해도 약 20배의 속도를 자랑하며, 4G에서는 다운로드에 10초 걸리는 데이터가 5G에서는 0.5초에 다운로드할 수 있어 저속이나 용량 제한이라는 문제가 없어집니다.

Ⅱ 저지연통신

두 번째 특징으로는 저지연을 들 수 있습니다.
지연이 없어짐으로써 원격지와의 시차가 줄어 들어, 높은 신뢰성이 필요한 현장에서 보다 실시간으로 교환할 수 있게 됩니다. 구체적으로는 자동차의 자동 운전이나 원격 치료 등을 들 수 있습니다.

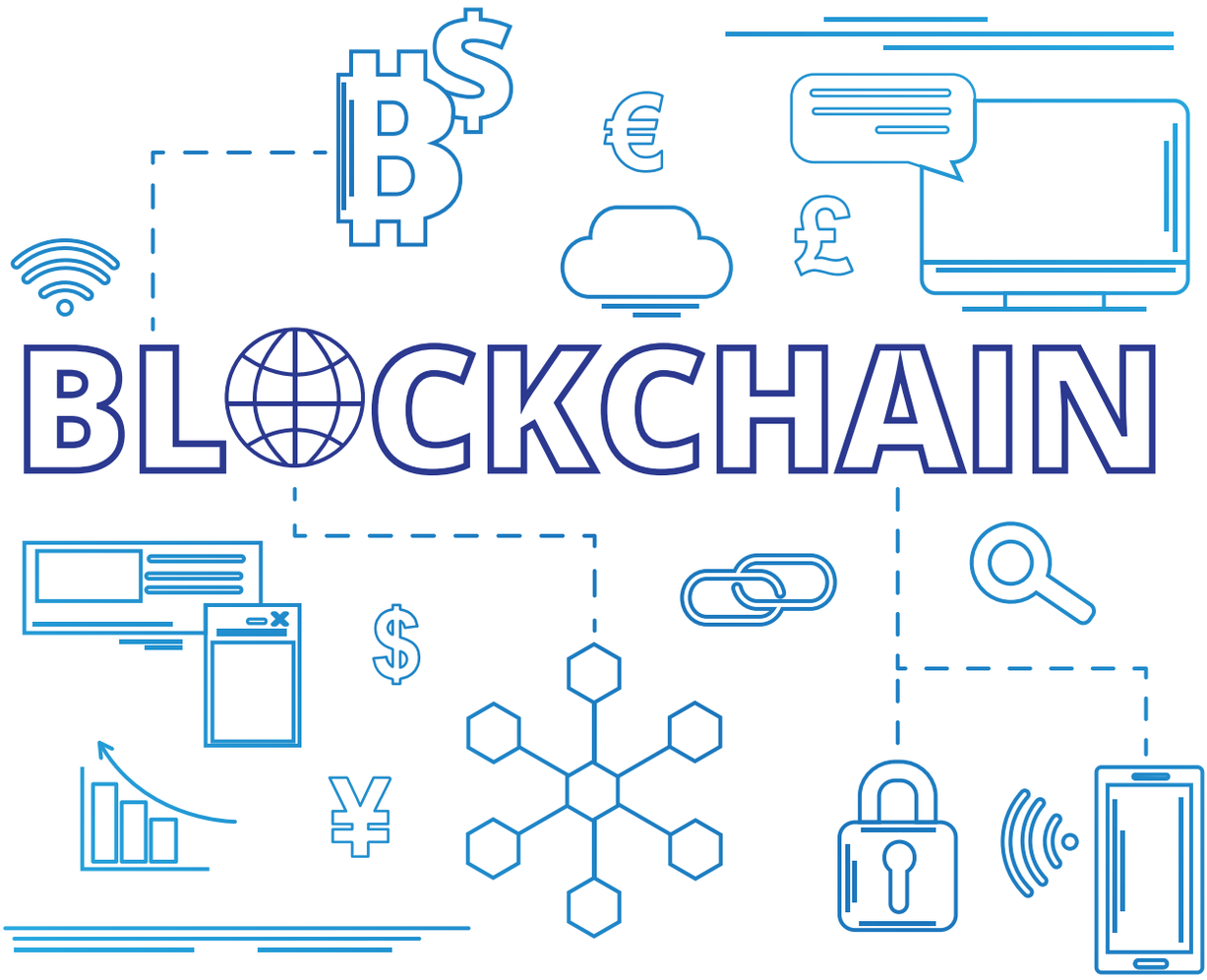
Ⅲ 다수동시접속

마지막 특징은 다수의 단말기가 동시에 접속할 수 있다는 것입니다. 가까운 예를 들면, 많은 인원이 참가하는 이벤트 회장에서 네트워크가 연결되지 않는 문제가 발생하지 않습니다. 또한 모든 사물이 인터넷에 접속할 수 있게 되므로 IoT 보급도 점점 넓어질 것입니다.



4, Be Gaming Station 컨텐츠와 블록체인

Be Gaming Station 플랫폼에서는 모든 콘텐츠를 블록체인을 이용하여 구축하면 해당 프로젝트가 발행하는 BGC로 과금이 가능합니다. 이 장에서는 각 콘텐츠의 설명과 함께 블록체인으로 구축함으로써 어떤 일이 실현 가능한지, BGC에서 어떤 과금이 가능한지를 해설합니다.



I 캐쥬얼온라인게임

블록체인으로 게임을 구축함으로써 얻을 수 있는 가장 큰 특징은 "허비한 시간과 돈이 고스란히 자산이 된다"라는 점입니다. 기존의 게임에서 과금을 하면 그것은 운영 회사의 매출이며, 게임을 그만두면 모든 것이 소용없게 되어 버립니다. 그러나 Be Gaming Station의 게임 컨텐츠에서는 Be Gaming Station 게임 내에서 손에 넣은 아이템을 다른 사람에게 보낼 수 있거나, 나중에 설명할 전용 마켓에서 매매할 수 있게 됩니다.

어떻게 그런 일이 가능하냐면 Be Gaming Station에서는 모든 아이템이나 캐릭터, 토지 등이 HMC721토큰으로 생성이 되기 때문입니다. 그것들은 마이페이지의 아이템 목록(지갑 기능)으로 관리할 수 있습니다. 또 Be Gaming Station은 이러한 아이템들을 사고팔 수 있는 마켓도 있어 특정 게임에 얽매이지 않고 모든 게임의 아이템을 매매가 가능하고, 물론Be Gaming Station 이외의 게임 아이템도 Be Gaming Station 마켓에서 매매가 가능합니다. 기간 한정품이나 희귀아이템, 숫자가 적은 물건 등은 고가로 거래되는 경향이 있습니다.

현재 게임의 수익창출 방법으로는 대회 상금이나 스폰서, 실황 동영상 광고 수입과 같이 제3자 의존의 방법밖에 없습니다. 하지만 Be Gaming Station의 게임 콘텐츠에서는 순수하게 실력으로 손에 쥔 아이템을 사고 팔아서 수익을 얻을 수 있습니다.

Be Gaming Station은 7월에 발매되어 릴리스 단계에서 30 타이틀의 게임 컨텐츠를 가지고 시작하였습니다. 이들은 점차 dApps화 되어 각각의 컨텐츠 아이템은 NFT 토큰으로 생성됩니다. dApps화가 되어 BGC에서 아이템을 구매하는 사용자가 증가하면 BGC의 수요도 높아집니다.

II AR

AR 이란 ‘Augmented Reality’의 약자로 어떤 디바이스를 통해 현실 세계에 디지털 정보를 투영시켜서 확장된 현실을 만들어 내는 기술입니다 .
대표적인 작품으로는 ‘포켓몬 GO’ 가 있고 2019 년 추정 다운로드 수 5,500 만건, 매출도 약 980 억엔으로 대히트 작품이 되었습니다 .

Be Gaming Station의 AR 콘텐츠에서는 상기와 같은 AR 게임은 물론 세계의 주요 도시, 관광지에 유명인과 인기 캐릭터를 투영함으로써 유치 활동 및 광고 선전이 가능한 서비스도 제공합니다.

또 여기에 블록체인 기술을 사용하여 하나밖에 없는 AR 유스 케이스 아이디어를 발안한 유저에게 보수를 지불하는 구조를 구축하고 있습니다 .

아이디어가 채택되면 세계에 하나뿐인 HMC721 토큰이 발행되고, 이것이 그 아이디어의 소유권 증명이 되는 구조입니다. 또 이 소유권을 마켓에서 파는 것도 가능하며, BGC의 유동성 촉진으로 연결됩니다.



Ⅲ VR

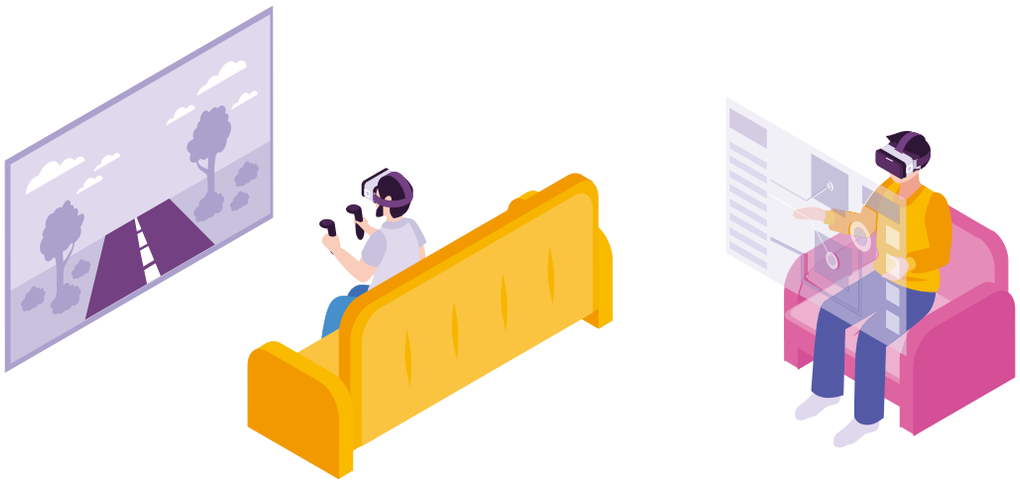
VR이란 'Virtual Reality'의 약자로 종종 '가상현실'로 번역됩니다. AR은 디지털 정보를 디바이스 앞의 현실세계에 투영입니다 하는 것에 비해, VR는 고글로 시야를 완전하게 가리는 것으로, 마치 다른 세계에 들어간 것 같은 몰입감을 체험할 수 있습니다.

Be Gaming Station 에서는 VR 디바이스와 플랫폼을 연동시킴으로써 아래와 같은 컨텐츠를 제공할 수 있습니다.



a VR 게이밍

VR 게이밍은 가상공간 내에서 360도 자유로운 시야로 움직임을 정확하게 통제하고 몰입감 넘치는 체험을 할 수 있습니다. 자신이 게임 속 주인공이 됨으로써 현실에서는 맛볼 수 없는 스릴감을 느낄 수 있습니다. VR 게이밍에서도 마찬가지로 이 프로젝트가 발행한 BGC에서 아이템을 구입할 수 있습니다.



b 현실 체험

음악 라이브 및 스포츠 관전 등 현장에 가야만 체험할 수 있는, 한정된 사람만 참가할 수 있는 공간을 느낄 수 있습니다. 공연장 정중앙에 360도 카메라를 설치하면 현장 분위기나 현실감을 집에서도 체험할 수 있습니다 .





c 비현실 체험

VR 을 사용하면 보통 사람은 경험할 수 없는 세계를 볼 수 있습니다. 예를 들면 우주여행, 에베레스트 등정 및 부유층의 생활, 심령 체험등 다양한 것이 가능해집니다. 5G의 보급에 의해 VR 영상도 보다 리얼하게 되기 때문에 진짜 현실 세계와 구별이 되지 않는 체험이 가능해집니다 .





Ⅳ 가상시티

Be Gaming Station에서는 가상 세계에 세계 주요 도시를 고화질 3D 로 작성하여 가상 시티를 구축합니다. 예를 들면 이 가상 시티에서 오리지널 건조물을 설계하여 다른 유저에게서 평가되면 보수를 받을 수 있다는 구조를 구축합니다.
자신이 소유한 토지나 건조물 등을 매각하거나 빌려주는 것도 가능하고, 금액의 지불에는 BGC가 이용됩니다.
또 이 가상시티에서는 간판 등의 광고 게재도 가능하며 광고비 지불에도 BGC가 이용됩니다. 현실 세계에서는 수십, 수백만엔 드는 비용도 가상공간 내에서는 저렴하게 실현할 수 있습니다.



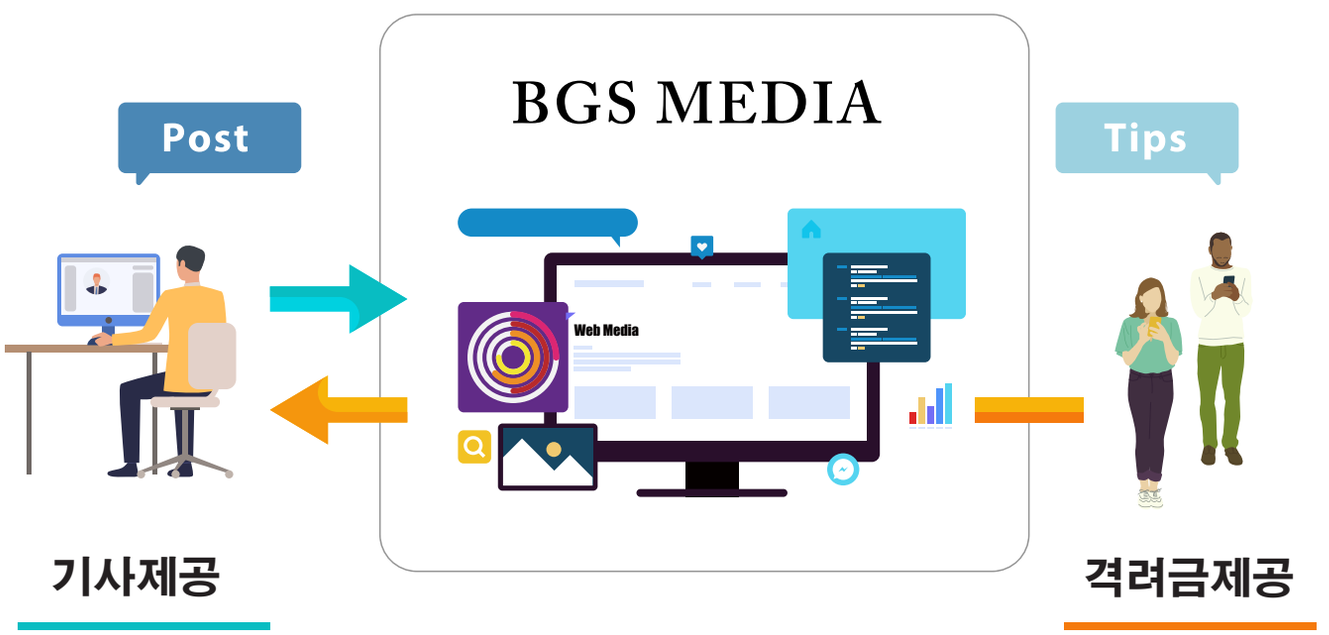
Ⅴ SNS 커뮤니티

서비스를 히트시키는데 중요한 요소 중 하나로 커뮤니티를 들 수 있으며, Be Gaming Station 프로젝트에서도 커뮤니티는 모든 콘텐츠에 대해 큰 역할을 담당하고 있습니다. 유저 한사람 한사람이 “아바타” 라고 하는, SNS상에서의 자신의 분신을 작성합니다. 내 마음대로 옷을 갈아입을 수 있고 한정 코스튬이나 희소성 있는 아이템을 착용한 사용자는 화제의 대상이 되며 승인 욕구가 충족되는 요소도 겸비하고 있습니다. 인스타그래머나 유튜버처럼 이 플랫폼 내에서의 인플루언서도 나타나게 될 것입니다.

또한 게임에서도 최근에는 협력 플레이형 작품이 히트하는 추세여서 커뮤니티와 길드는 필수라고 할 수 있습니다. 그리고 블록체인을 이용한 돈 버는 방법이나 노는 방법 등 다양한 정보교환의 장이 되기도 합니다.

VI 미디어

Be Gaming Station에서의 미디어 콘텐츠는 사용자 맞춤형 정보를 제공하기 때문에 자신이 관심 있는 분야의 정보를 수집하는 중요한 도구입니다. 또, 유익한 정보를 미디어 전송하는 것으로 BGC로 환금 가능한 포인트를 받거나 타유저의 기사에 “좋아요” 를 누름으로써 같은 포인트를 받을 수 있는 구조가 됩니다. 그 밖에도 자신이 투고한 기사 중 많은 광고 수입이 들어오는 기사는 캐피털로서 매각이 가능하며, 이 매매에도 BGC가 이용됩니다. 평소 게임을 하지 않던 사용자도 미디어 컨텐츠를 사용하여 얻은 포인트를 게임으로 사양할 수 있기 때문에 BeGaming Station으로도 활성화 될 수 있습니다. 미디어 콘텐츠로부터 사용자를 유도함으로써 게임 이용자를 늘리는 '마케팅 툴'로서도 중요한 역할을 담당하고 있습니다.

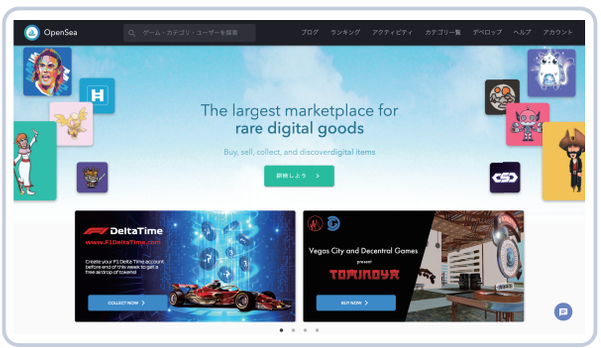


Ⅶ 마켓

나중에 나올 내용이지만 Be Gaming Station 내의 게임 아이템이나 아바타 코스튬 등은 모두 블록체인 기술을 이용하여 생성됩니다.
그렇기 때문에 게임 밖에서 매매가 가능하며, 그러한 장을 마켓 형태로 제공합니다. 이 곳은 블록체인 기술로 만든 형태라면, Be Gaming Station 내 콘텐츠 이외의 아이템도 매매가 가능합니다. 아이템의 구입에는 BGC가 이용됩니다.

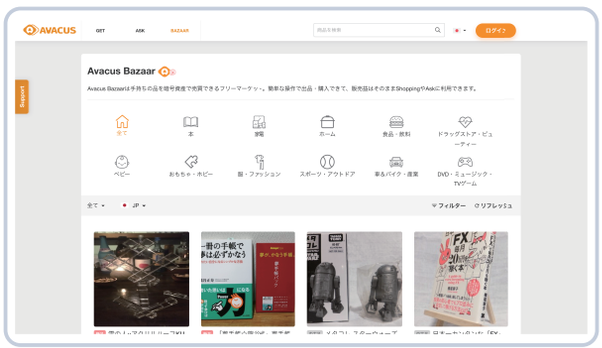
대표적인 오픈마켓사이트

- **Opensea**



https://opensea.io/

- **Avacus Bazaar**



https://avacus.io/bazaars

5, BGC Token

5-1, 토큰개요

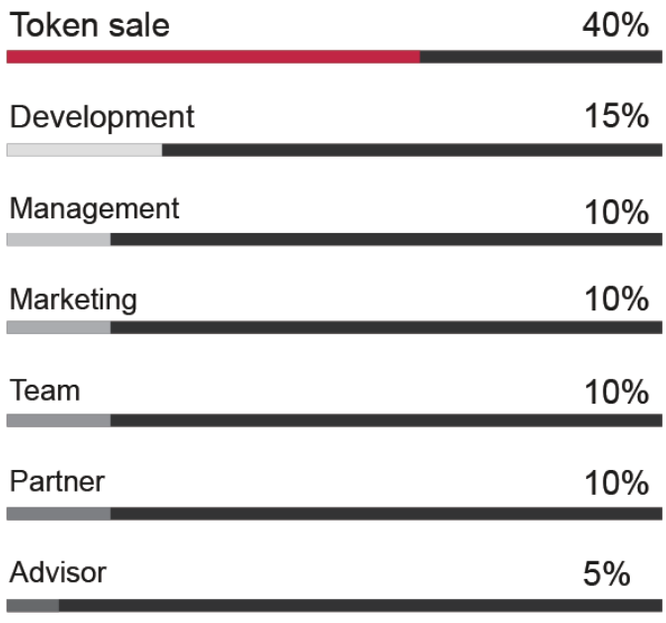
토큰이름	Be Gaming Coin
심볼	BGC
데시멀	18
총발행매수	3,000,000,000
발행법인	Reedll



5-2, 알로케이션

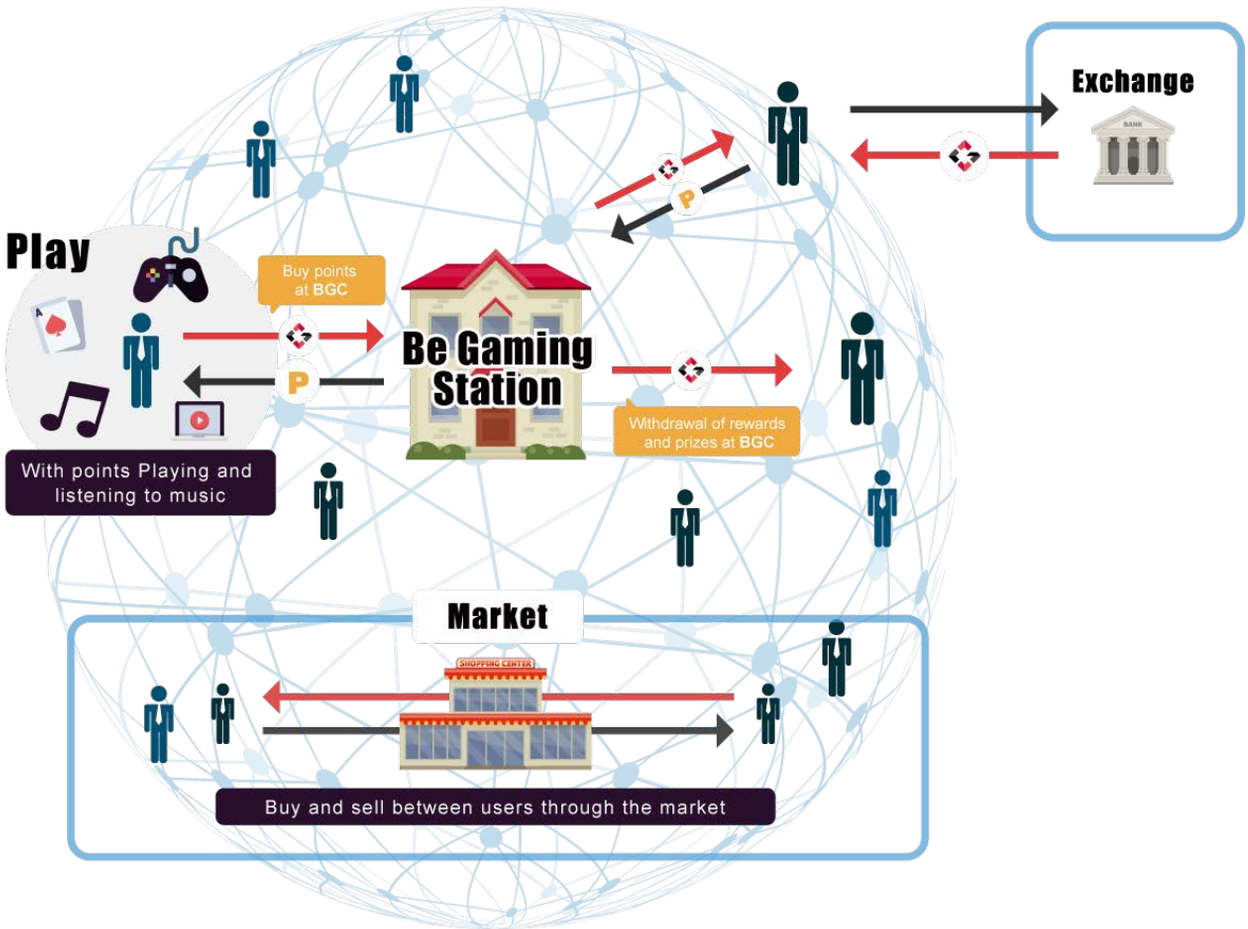
토큰세일	1,200,000,000 BGC
개발진	450,000,000 BGC
매니저먼트	300,000,000 BGC
마케팅	300,000,000 BGC
팀	300,000,000 BGC
파트너	300,000,000 BGC
어드바이저	150,000,000 BGC





5-3, BGC토큰의 유동성

Be Gaming Station플랫폼에서의 게임 내 통화는 BGC토큰으로 구매 가능합니다. 이것은 Be Gaming Station플랫폼이 활성화되면 될수록 그에 비례해서 BGC 토큰의 시가총액도 올라가는 구조입니다. 또한 마켓도 마찬가지로 BGC 토큰으로 아이템을 사면 저렴하게 되고, 이는 사용자 간의 BGC 토큰 거래 촉진으로도 이어질 수 있습니다. 그리고 우리 프로젝트는 "놀면서 풍요로워진다"를 컨셉으로 하고 있기 때문에 각 컨텐츠로 얻은 보상이나 상금도 BGC 토큰으로 지급됩니다.



5-4, 프로젝트에서의 토큰 활용

토큰 분배 내역으로 먼저 개발비에 15%를 할당합니다. 우리 프로젝트는 제품 개발이 큰 축을 이루고 있기 때문입니다. 다음으로 중요한 예산이 마케팅이고, 여기에는 10%를 확보했습니다.
그 외에는 매니지먼트, 팀, 파트너에게 10%를, 어드바이저에게 5%를 할당했습니다. 팀의 10퍼센트는 “9. 팀멤버”에 기재된 멤버입니다. 5명으로 20%씩 배정하고,
파트너는 “7. 기획, 운영회사”에 기재되어 있는 회사들이 보유합니다.
거기로부터 각각 어떠한 스케줄로 시장에 방출할지는 현단계에서는 미정이기 때문에, 정해지는 대로 수시 SNS에서 공식 발표를 실시합니다.

6, 마케팅

서두에도 기재하였지만, 본 프로젝트는 개발이 끝이 아니라 Be Gaming Station을 세계에 발신하기 위해 '마케팅' 을 가장 중요시하고 있습니다 .
그렇기 때문에 게임 업계에서 많은 실적을 가진 '한자와 류노스케' 씨를 종합 프로듀서로 초빙하였습니다.

한자와씨는 지금까지 400타이틀 이상의 게임에 관여했고, 그중 40 타이틀 이상을 매출 순위 TOP 100안에 들게 하였으며, 나아가 전 타이틀 누계 과금액 3,000억 엔 돌파를 달성했습니다.

2018년 8월 공동 프로듀스로 발표된 '포케카라' 는 불과 1년 4개월 만에 다운로드수 750만명을 돌파하여 명실상부한 일본 No.1 노래방 앱이 되었습니다. 또, 누구라도 들어본 적이 있을 법한 '황야행동' 도 한자와 씨가 운영 어드바이저, 종합 컨설팅, 마케팅 전략을 담당하고 있으며 일본에서 2019년 모바일 게임 과금 순위에서 파즈도라나 몬스토를 잇는 4위인 424억엔이라는 성적을 만들어냈습니다.

이 섹션에서는 그런 한자와 씨가 고안해 온 마케팅 전략을 예로 들어 BGS가 앞으로 어떤 마케팅을 할 것인가를 설명하겠습니다.

Pokekara



보컬로이드, J-POP, 애니메이션 송, 히트곡, 팝송, 락등 신곡에서 히트곡까지 광고 없이 마음껏 노래할 수 있는 무료 노래방 채점 앱. 채점 기능 탑재로 전국 순위에 참가할 수 있는 것 외에 같은 음악의 취미를 가진 사람과 연결할 수도 있습니다 .

황야행동



약 100 명의 플레이어가 온라인에서 모여, 헬리콥터가 맵을 통과하고 있는 사이에 낙하산을 사용하여 내려선다. 낙하 후에는 건물 안 등에 떨어져 있는 무기 및 보호구 등을 주워서 그것을 교묘히 이용하면서 마지막 한 사람 또는 한 팀이 될 때까지 싸운다 ,

6-1, 미디어전략

미디어 전략에서는 주로 SNS를 활용한 마케팅을 합니다.

Be Gaming Station내의 콘텐츠 하나하나에 SNS 어카운트를 작성하여 운용함으로써 폭넓은 유저에게 다가갈 수 있습니다. 이들 어카운트는 Be Gaming Station 콘텐츠 내의 모든 어카운트로 순환 운용시킴으로써 보다 큰 상승효과를 기대할 수 있습니다.

예를 들면 아래 이미지, 한자와 씨가 자사에서 운용하고 있는 'Memories of Link(메모링)' 의 공식 트위터 투고는 약 13,000 회 리트윗된 것을 알 수 있습니다.

단지 공지하는 것뿐만 아니라 지폐가 바뀐 타이밍에 메모링 신화폐를 발행하는 캠페인을 실시하는 등 화제에 따른 내용을 넣음으로써 더 폭넓은 층에 도달하게 할 수 있습니다.



이것은 그저 한 예이지만, Be Gaming Station내의 모든 콘텐츠에 같은 시책을 한 뒤에 Be Gaming Station으로 유도함으로써 한 가지의 콘텐츠의 팬에 머무르지 않고 플랫폼 자체의 성황으로 이어집니다.

지금까지 쌓아온 프로모션 노하우에 근거한 기존 미디어의 조합을 실시하여 타겟 유저에게 로코스트 하이리턴으로 정보가 전파되는 프로모션을 실시합니다.

6-2, 이벤트전략

온라인 마케팅뿐만 아니라 온라인에서의 유저와의 거리를 좁히고, 끌어들여서 보다 서비스에 친근함을 가지게 하기 위한 시책도 계획하고 있습니다. 게임을 둘러싼 환경이 변함에 따라 팬의 형태도 변화하고 있으며 최근에는 팬 마케팅은 중요한 시책 중의 하나입니다. 신규 유저 획득도 물론 중요하지만 중장기적인 브랜드 가치 및 매출을 늘리는 데에는 없어서는 안됩니다. 그런 팬 마케팅도 본 프로젝트는 독자적인 노하우를 가지고 있습니다.

예를 들면 게임 시장의 최대 이벤트라고 하면 매년 개최되는 'TOKYO GAME SHOW'.

Click Holdings사는 2019년의 이 이벤트에 4작품을 출점하여 100평방미터의 부스에 2일 동안 10만명을 동원하였습니다. TOKYO GAME SHOW 전체의 방문자는 23 만 명으로 발표되고 있으며 그 절반 가까이가 한자와 씨의 부스를 찾은 것이 됩니다. 대기업도 포함된 전체 부스에서 No.1의 동원수를 기록하였습니다.



6-2, 이벤트전략

또, '황야행동' 에서는 게임 개발자 및 유명 라이브 진행자, 첫 팬미팅 이벤트 '황야 초대 회의' 를 개최, '음양사' 라고 하는 게임에서는 핼러윈 이벤트로 게임 캐릭터로 분장한 코스플레이어를 대량 기용하여 8만명 규모의 인산인해를 만든 것이 화제가 되어 뉴스 프로그램에서도 다루어졌습니다.



돈을 사용하여 다루게 하는 것이 아니라 화제성을 만들어서 비용을 들이지 않고 큰 미디어를 활용함으로써 많은 유저를 획득하였습니다 .

이러한 비용을 줄인 팬 마케팅은 고객의 열량을 최대화하는 중요한 시책으로 계속해서 서비스를 이용하는 상태를 만들어내는 큰 전략 중 하나입니다.

Be Gaming Station도 같은 마케팅을 함으로써 팬을 끌어들이는 형태의 서비스로 성장시켜 나갑니다.



6-3, 자사 콘텐츠를 이용한 광고 운용

본 프로젝트는 신규로 설립한 기업에 의한 것이 아니라 지금까지 많은 실적을 가진 한자와 씨의 Click Holdings 사가 중심이 되어 움직이고 있습니다.
그렇기 때문에 지금까지 관여해 온 모든 기존 콘텐츠를 이용하여 Be Gaming Station의 선전이 가능해집니다.
기존 콘텐츠는 게임뿐만 아니라 다양한 서비스가 있으며 예를 들면 100 만 다운로드 수를 돌파한 뉴스 앱 'Newsbox' 도 그 중 하나입니다.
이와 같이 이미 어느 정도의 유저를 가지고 있는 콘텐츠를 최대한 활용할 수 있는 것도 큰 강점이 됩니다.



- **NewsBox- 국내외의 최신 뉴스, 속보를 무제한으로 열람 가능**

다운로드 수 1,000,000 돌파.
100만 건 이상의 기사를 NewsBox 독자적인 기술로 리얼 타임으로 해석. 문자뉴스뿐만 아니라 동영상 뉴스도 즐길 수 있다. 24 시간 365 일 수시로 갱신. 매일 훑어보는 것만으로 뉴스를 확실하게 확인할 수 있다.







7, 기획 · 운영회사

Click Holdings 주식회사

Click Holdings

엔터테인먼트 분야에서 마케팅, 기획, 개발등 수 많은 실적이 있음.

레지나 엔터테인먼트 주식회사

Regina Entertainment

온라인 게임, 앱의 기획, 개발, 운영, 마케팅, 그 외 IT사업의 기획 개발.

BLISS BANK

BLISS BANK

코모로 연합의 은행권. 원스톱은행으로 고객에게 가장 효율적, 효과적인 금융 솔루션을 제공.

NoReso Limited

NoReso

필리핀에 거점을 둔 영상, 디자인 관련 사업을 주로 한 기업. 많은 엔터테인먼트 관련 기업과의 실적도 많다.

ARMS Central

ARMS Central

제품 프로모션에 특화된 마케팅기업의 마케팅 툴을 활용하여 폭넓은 층의 사용자에게 접근.

LOCKL International

LOCKL International

웹 시스템, 블록체인 시스템 구축을 자부하는 기업이며 아시아를 중심으로 다양한 클라이언트와 실적이 있음.

Gunpow Limited

Gunpow

애니메이션 캐릭터 디자인 등, 엔터테인먼트 컨텐츠를 만들며, 소셜 앱의 개발, 운용을 실시중.

8, 로드맵

8-1, 비지니스사이드

- 당 프로젝트는 2020년 3월부터 1차 모집을 시작했으며, 8월 현재 2차 모집이 시작되었습니다.
- 2020년 10월에는 Be Gaming Station 유저수를 10만명으로, 그 2개월 후의 12월에는 100만명을 달성할 계획입니다.
- 2021년 1월에는 BGC의 환율 목표를 10센트, 월간 거래량 목표를 $10mil로 설정했습니다.
- 그리고 2021년 2월에 게임 수익 분배를 시작할 예정입니다.
- 2021년 4월에는 게임 이용자수를 300만명 목표로 계획하고 있습니다.

8-2, 개발사이드

- 2020년 8월 현재, 이미 「BGSgame」의 론칭은 완료되었습니다.
- 그리고 동시에 BGSgame 프로모션을 본격화해 나가겠습니다.
- 플랫폼으로서도 소셜 기능을 추가하여 커뮤니티의 활성화를 도모합니다.
- 2021년 1월에는 콘텐츠 '버추얼시티'의 마카오 및 도쿄 일부를 출시할 예정입니다.
- 2021년 6월에는 기존 게임을 모두 블록체인 게임화(dApps)하여 출시할 예정입니다. 동시에 버추얼시티의 도쿄가 더욱 확대되며, 다른 도시인 오사카, 삿포로, 뉴욕도 론칭될 예정입니다.
- 또 엔터테인먼트 플랫폼의 론칭, 금융 서비스 도입도 같은 시기에 계획하고 있습니다.
- 2021년 12월에는 런던, 파리 등 세계 주요 도시의 가상시티를 론칭할 계획입니다. 그리고 Be Gaming Station 컨텐츠를 100 타이틀 도입시키고, 서드 파티 컨텐츠도 100 타이틀 도입을 계획하고 있습니다.

8-1, 로드맵 (비즈니스 사이드)

3 March 2020
- Be Gaming Station 제 1 페이즈 모집 개시

8 August 2020
- Be Gaming Station 제 2 페이즈 모집 개시

10 October 2020
- BGC 상장 예정 (마켓 캡 100 위 이내)
- 게임 유저 수 10 만명 목표

12 December 2020
- 게임 유저 수 100 만명 목표

2 February 2021
- 게임 수익 분배 개시 예정

4 April 2021
- 게임 유저 수 300 만 명 목표

8 August 2021
- 마켓 캡 60 위 전후
- 레이트목표: 10센트, 월간거래총액목표: $10mil

12 December 2021
- 마켓 캡 20 위 전후

8-2, 로드맵 (개발사이드)



March 2020

July 31, 2020
- BGS Game(게이밍 플랫폼) 론칭예정
- 330 게임 동시 릴리

(이후 매월 3~10 타이틀의 게임 추가 예정)

August 2020

August 12, 2020
- Be Gaming Station 프로모션
- 게이밍 플랫폼 소셜 기능 추가

October 2020

December 2020

January 2021
- 가상시티 마카오 및 도쿄의 일부 론칭 예정

February 2021

April 2021

June 2021
- 블록체인 게임 론칭 예정
- 가상시티 도쿄 (광역)
- 오사카, 삿포로, 뉴욕 론칭 예정
- 엔터테인먼트 플랫폼의 론칭 예정
- 금융 서비스의 도입 예정

August 2021

December 2021

December 2021
- 주요 국제도시의 가상시티를 론칭 예정
- Be Gaming Station 콘텐츠 100 타이틀 목표
- 서드 파티 콘텐츠 100 타이틀 목표

9, 팀멤버

【 Ryunosuke Hanzawa 】



Total Producer

Click Holdings 주식회사 대표이사
중국 우한대학 졸업 후, 1999 년 일본으로 돌아와, 2002년 정보공학 석사 학위 취득. NTT 데이터 그룹의 SE, 마이크로소프트계열 기술자용 EC 사이트의 마케팅 책임자, 그리(GREE) 중국 사업 총괄 디렉터/콘텐츠 디렉터/신규 사업 책임자, 넥슨 모바일의 아시아 사업 부장을 역임. 2014 년 NDPmedia, 2016년 Click Tech를 창업. 불과 2년 만에 일본 넥슨 마케팅 Top10 순위 진입을 이뤄내고, 연 매출 40 억엔을 달성. 2018년 6월 CLICK Holdings를 창업, 인터넷, 국제비즈니스, AI, 5G, 그라운드 플랫폼에도 크게 관여. 게임, 카지노, 마케팅, 엔터테인먼트 업계에 정통. 2020년 Be Gaming Station의 설립에 참가하여 토탈 프로듀서에 취임.

2018년 활동 공적이 인정되어 재중일본대사관으로부터 중일 우호 문화 교류 최우수 개인상을 수상

【 Daisuke Ito 】



CEO

칸사이학원대학 상학부 졸업 24세에 독립 후, 관련된 사업의 대부분에서 톱 세일즈를 기록한다. 몇 만 시간이 넘는게임시간을 보낼 정도로 게임에 푹 빠진 유소년기를 보낸다. 기존 게임이나 엔터테인먼트 콘텐츠, 카지노 게임 등을 블록체인과 접목해 놀이 분야를 어린이, 어른, 연령에 상관없이 수익성을 가질 수 있는 무한한 가능성을 지닌 분야로 만들기 위해 많은 프로젝트에 관여했다. "누구나 어릴 적에 꿈꿨던 플랫폼의 실현"을 위해, Be Gaming Station에서는 CEO로서 프로젝트를 수행한다.

【 Ban Yi 】



CFO

호주 데킨 대학교 법학과를 졸업한 국제 변호사이다.
2004년, 빅토리아 패밀리 코트에서 인턴쉽 프로그램을 진행했고, 세계에서 가장 큰 백화점 회사인 메이시즈에서 법률 컨설턴트로 일했다.
2010년에는 국내 PSM풍력그룹(코스피 상장사 상위 5개사, 총주가가 200만달러)의 법무이사로 근무했다.
2018 퀀텀인베스트먼트에서 블록체인 프로젝트에 대한 투자 검토와 법률 자문을 담당하고 있으며, 100여 개 프로젝트에 대한 ICO, 증권 심사, 법률 규제 등을 담당해왔다.
블록체인에 대한 이해도가 높고 BGC의 안정적인 자금 운용과 법률 업무를 총괄하는 국제법 전문가다.

【 HIROAKI HASHIMURA 】

CTO



2000년 도코모 imode에 제공되고 있는 게임들의 과금시스템을 개발 납품
CAPCOM과 SEGA등 거대게임 업체를 상대로 게임 개발컨설팅과 관리업무 서비스제공하는 회사를 만들고 일본게임업계에서 중요한 존재가 됨.
블록체인과 게임의 시너지효과를 살리기 위해 BGC 프로젝트에 CTO로써 참여

【 Russell Harden 】

Director

미디어 관련 기업에서 7년간 근무 후 블록체인 암호자산에 흥미를 가지고 블록체인 시스템 개발회사의 홍보를 담당. 스스로도 블록체인, 암호자산계의 강연회 등 적극적으로 참가 및 주최를 통해, 커뮤니티를 구축. 이전부터 연관이 있던 Nobo씨로부터 업무협력의 오퍼를 받고 당프로젝트에 참가. 홀더에의 접근 등, 대외적인 중요한 역할을 담당.

【 Brad Ream 】

Director

2012년부터 금융 관련 기업에 근무하면서 자신도 10년 정도 외환, 주식 투자 경력을 가지고 2016년부터 암호 자산 거래도 할 수 있게 됨. 주요 통화뿐 아니라 ICO에도 주목하기 시작하고 동시에 블록체인, 암호자산에 대한 지식도 쌓아나감. 블록체인 기술 엔터테인먼트로 혁신을 일으킨다고 하는 Be Gaming Station 프로젝트의 비전에 깊이 공감하고 참여.

10, 면책사항

본 백서에 기재되어 있는 정보는 총망라적인 것이 아닙니다. 본 문서는 Be Gaming Station(이하 "당사"라 함)과 토큰 구매자 간의 계약관계를 시사하는 것이 아닙니다. 또 본 백서는 각국의 법령, 조례, 통지, 판례, 기타 법령(이하 "법령"이라 함)의 해석을 보완하는 것이 아니며, 모두 구매자의 판단 및 그 판단에 따른 것이며, 해당 행위에 대해 일체의 책임을 보증하는 것이 아닙니다. 당사는 본 백서에 기재된 정보의 정확성, 신뢰성, 진정성, 무결성 또는 이 토큰의 판매와 관련하여 다른 곳에 게재된 모든 자료를 보증하지 않으며 어떠한 책임도 지지 않습니다. BGC는 이른바 암호자산이 아니라 유틸리티 토큰입니다. (토큰의 가치와 양은 토큰 소지자가 받을 수 있는 서비스의 양과 질에서 반드시 일치한다고 할 수 없으며, 서비스를 받기 위해 반드시 일정한 양이 소비됩니다.) 또 본 백서는 이른바 ICO에 관한 정보를 제공하는 것이 아니라 유틸리티 토큰의 적용에 관한 정보를 제공하는 것을 목적으로 하고 있습니다. BGC는 Ethernet 네트워크를 기반으로 발행된 토큰이며 증권 및 암호 자산을 구성하는 것이 아닙니다. 신청자의 법령 등에 의해 유가증권 또는 가상화폐로 간주될 우려가 있는 경우, 또는 다른 법령 등에 의해 규제되고 있는 경우에는 BGC에 응모할 수 없습니다. 또, 신청자 본인의 판단에 의한 일체의 행위에 대해서는 신청자가 책임지며, 재단은 일체의 책임을 지지 않습니다.

본 백서는 정부 발행 통화(법정 통화)에 대한 투자를 권장하지 않습니다.

Be Gaming Station은 정부가 발행한 법정화폐로는 구입할 수 없습니다. 몇몇 정부기관이 ICO에 관한 성명을 발표했으며, 이 백서 발급 시점에서 다음 국가의 시민, 거주자, 그린카드 소지자가 ICO에 참가하는 것을 금지 또는 규제받고 있습니다.

낙도 전역을 포함하는 중화인민공화국 (중국) 영국과 북아일랜드 연합왕국 (영국) (맨도, 북아일랜드 및 채널제도를 포함. 싱가폴, 뉴질랜드) 본서에서 기술한 바와 같이, BGC는 증권이나 법정 통화로서의 기능을 갖지 않고 유틸리티 토큰으로서 설계되었습니다. 단, 해당 토큰의 유용성 여부에 대해서는 각국의 법령을 참조하여 신청자 스스로가 판단하여 그 판단에 따른 행동을 합니다.

BGC의 기술 설계는 이하와 같습니다.

• 물품 또는 용역의 구입, 차입을 받는 경우, 불특정인이 이러한 대가를 지불하기 위해 이용할 수 (특이성)없습니다.
• 불특정인을 상대방으로서 매매할 수 있는 재산적 가치(property value)가 아닙니다.
• 전자적 수단에 의해 전자기기 등에 기록된 것이라도 전자정보처리조직을 사용하여 불특정 다수의 사람에게 이전(전자기록으로)할 수 없습니다.
• 각국의 법정통화자산(법정통화)이 아닙니다.
• 법정통화의 대가에 상당하는 금액 또는 수량이 기록되어 있는 것이 아닙니다. (가치보존))。
• 수량, 금액에 따른 대가로 발행하는 것(고찰의 일관성)이 아닙니다.
• 법정통화 대신에 지급(지급변경권의 행사)에 사용할 수 있는 것이 아닙니다.
• 자산가치가 있는 것은 소유한 토큰 수에 따라 분배(지불)되지 않습니다.
• 당사는 신청자가 보유한 토큰의 교환, 환불, 기타 어떠한 방식으로 토큰 및 법정통화로 (회수 가능성) 교환도 하지 않습니다.

이 문서는 신청자에게 통지하기 위해 의도된 것이 아닙니다.

• 보유하고 있는 가상화폐를 BGC로 교환하는 것을 권장하지 않습니다.
• 토큰 구매신청자는 본 자료의 내용을 모두 이해하고 스스로의 책임 하에 법령에 관한 지식을 습득하고 신청한 것으로 합니다.