

Wizardry
○○○○○BC○○○○○

ETERNAL CRYPT

WHITE PAPER



目次

01 | プロジェクトについて

- 1.1. 概要
- 1.2. Wizardryの歴史と近年の歩み

02 | ゲームIP × Web3の新たな可能性

- 2.1. ゲームIPを起点にNFTと
トークンを活用したIP経済圏の実現
- 2.2. Eternal Crypt - Wizardry BC -について
 - 2.2.1. ゲーム概要
 - 2.2.2. ゲームシステム
 - 2.2.3. ゲームエコノミー

03 | トークンエコノミクス

- 3.1. 概要
- 3.2. NFT
 - 3.2.1. 冒険者NFT
 - 3.2.2. 候補者リストNFT
 - 3.2.3. AGCNFT
 - 3.2.4. アイテムNFT
- 3.3. トークン
 - 3.3.1. トークンの概要
 - 3.3.2. \$BCトークンのUtility
- 3.4. システムの概要

04 | トークンディストリビューション

- 4.1. 割合
- 4.2. Vesting Schedule

05 | ロードマップ

- 5.1. Eternal Crypt - Wizardry BC - の
目指す未来像
- 5.2. プロジェクトロードマップ

06 | チーム

- 6.1. ドリコム
- 6.2. Turingum
- 6.3. Zeal Nova
- 6.4. BOBG

07 | インフォメーション

08 | 注意事項

- 8.1 NFA
- 8.2 Disclaimer

09 | 更新履歴

01 | プロジェクトについて

1.1 | 概要

Eternal Crypt - Wizardry BC - は、『Wizardry』という歴史あるIPとゲーム産業のパイオニアとも言うべきブロックチェーンゲーム、そして共創的なアプローチを含むコンテンツ・メディアミックス展開を組み合わせる挑戦的なWeb3プロジェクトです。このプロジェクトは、ゲームIPを起点とし、経済圏の中心にブロックチェーンゲームを位置づけるとともに、IPコンテンツとしてのメディアミックス展開とコミュニティを通じたそのエンハンスを実現することで、ゲームエコノミーと外部収益性の接続を実現し、ブロックチェーンテクノロジーによって支えられる独自経済圏の継続的な成長を目指します。

本プロジェクトでは、\$BCトークンというトークンを活用することで、ブロックチェーンゲームとしてのEternal Crypt - Wizardry BC - でのユーティリティはもちろん、Wizardry IPに関連するさまざまなプロジェクトやプロダクトを統合し、ユーザー体験の拡張とコミュニティの拡大を図ります。\$BCトークンは、ゲーム内での取引やアセットの取得だけでなく、今後長期的なロードマップの中で展開されるEternal Crypt - Wizardry BC - のメディアミックス展開におけるユーティリティの実現、さらには他のWizardry IPプロジェクトや関連サービスとの連携し、そのユーティリティを拡張し、経済圏の価値向上を目指します。これにより、ユーザーは単一のゲームにとどまらず、Wizardry IP全体を通じて、さまざまなエンターテインメント体験やサービスを享受することが可能となります。

このように、Eternal Crypt - Wizardry BC - は、ブロックチェーンテクノロジーを用いて、トークンとNFTを活用するとともに、Web3がもたらすコミュニティとの共創を通して、Wizardry IPのさらなる育成と、100年後にもWizardryというゲームタイトルが世界中の人々に愛され、さまざまなコンテンツが継続的に提供される世界の実現を目指します。

1.2 | Wizardryの歴史と近年の歩み



「Wizardry」は、1981年にアメリカで発表されたコンピューター用RPGです。パーティー編成、迷宮の探索、モンスターとの戦闘やキャラクター成長などの要素は、後の様々なRPGに多大な影響を与え、RPGの始祖のひとつとされています。今日まで数多くの系列タイトルが発売され、Wizardryシリーズをベースとする小説などが発行されるなど、ゲームだけの世界にとどまることなく、発売開始から40年以上経つ今でも、世界中で根強い人気を誇る不朽の名作です。

本プロジェクトを構成する参画企業の1社でもある株式会社ドリコムは2020年に「Wizardry」シリーズのうち、『Wizardry6』、『Wizardry7』、『Wizardry8』、『Wizardry Gold』の著作権及び「Wizardry」の国内外の商標権を取得しています。

株式会社ドリコムは本プロジェクトに対して、「Wizardry」IPのライセンス提供を行うとともに、「Wizardry」IPを用いた新たなプロジェクトを複数推進しており、完全新作の「Wizardry」タイトルとして、スマートフォン向け3DダンジョンRPG「Wizardry Variants Daphne」の開発や、「Wizardry」の世界観をモチーフに描かれるダークファンタジー小説作品「ブレイド&バスタード -灰は暖かく、迷宮は灰暗い-」の出版を手掛けています。

IP誕生から40年が経過する中で、グローバルでの高い認知度と幅広いオーディエンスを持つ「Wizardry」は時代の流れをいち早く把握し、新作のゲームについても、モバイルゲーム、ブロックチェーンゲームと新たな領域へと拡大を広げ、またその世界観を舞台とする小説、コミックといった、ゲームだけではないエンターテインメント領域にも展開を進めています。「Wizardry」IPは、たゆまぬ進化を続け、100年後にも新たなコンテンツを生み出し続けるIPであることを目指します。

02 | ゲームIP × Web3の新たな可能性

2.1 | ゲームIPを起点にNFTとトークンを活用したIP経済圏の実現

ブロックチェーン、NFT、分散型アプリケーションというテクノロジーが注目を集め始めた当初より、そのユースケースとして、ゲームへの期待値は大きなものでありました。

これまでにさまざまなゲームプロジェクトが誕生し、多くのユーザーを集めるブロックチェーンゲームも登場するなど、ブロックチェーンゲーム市場は発展を遂げてきたと言えますが、一方でまだベンチマークと言えるほどの成功事例がないということも事実です。

従来のブロックチェーンゲームの課題として、NFTの過剰な供給、それに伴い加速度的に増えるトークンの放出量、ゲームというよりもDeFiプロダクトのようなゲーム性などの点が挙げられます。こうした要素により、NFTは過剰に高騰し、一方でゲーム規模を超えたトークン排出量により、市場はすぐに崩壊し、崩壊がユーザーのプロダクトからの離脱ポイントなるという状況に陥りやすく、ブロックチェーンゲームとそのトークンエコノミーはサステナビリティに課題がありました。

本プロジェクトではこうした課題を解決し、さらにゲームのトークンエコノミーだけではなく、外部収益性の確保や、IPトークンとしてゲーム単体からさらに広範囲へのトークンユーティリティ拡張とユーザーコミュニティの拡大を志向し、ゲームIPを起点にNFTとトークンを活用したサステナブルなIP経済圏の実現を目指します。

2.2 | Eternal Crypt - Wizardry BC - について



2.2.1 | ゲーム概要

Eternal Crypt - Wizardry BC - は、『Wizardry』という歴史あるIPとゲーム産業のパイオニアとも言うべきブロックチェーンゲームを組み合わせた挑戦的なゲームタイトルです。

ユーザビリティを重視するとともにブロックチェーンゲームという特性を考慮し、ダンジョンRPGというジャンルからダンジョンを舞台としつつもそのゲームモデルはクッキークリッカーゲームへと大胆なアレンジを実施しました。そうした大胆な構造変更を行う一方で、ゲームの中毒性は確実に担保するとともに、パーティ編成の戦略性は明確にWizardryの血脈を受け継いでおり、いつまでも楽しめるシンプルながら奥深いゲーム性は『Wizardry』の名を冠するにふさわしい、新世代のブロックチェーンゲームとなっています。

プレイヤーはギルドマスターとして最適な冒険者によるパーティを編成し、立ちはだかる敵を倒し、ダンジョンのより深くを目指すと同時に、限られた財宝である「Blood Crystal」の獲得を目指します。

本ゲームは冒険者をはじめとするゲームアセットのNFTを購入せずともプレイでき、ギルドマスターとして活動することができます。ただし、「Blood Crystal」を獲得するためには、冒険者NFTをパーティー編成し、これまでの到達点よりもさらにダンジョンの奥に進む必要があるなど、いくつかの条件を満たす必要があります。

2.2.2 | ゲームシステム

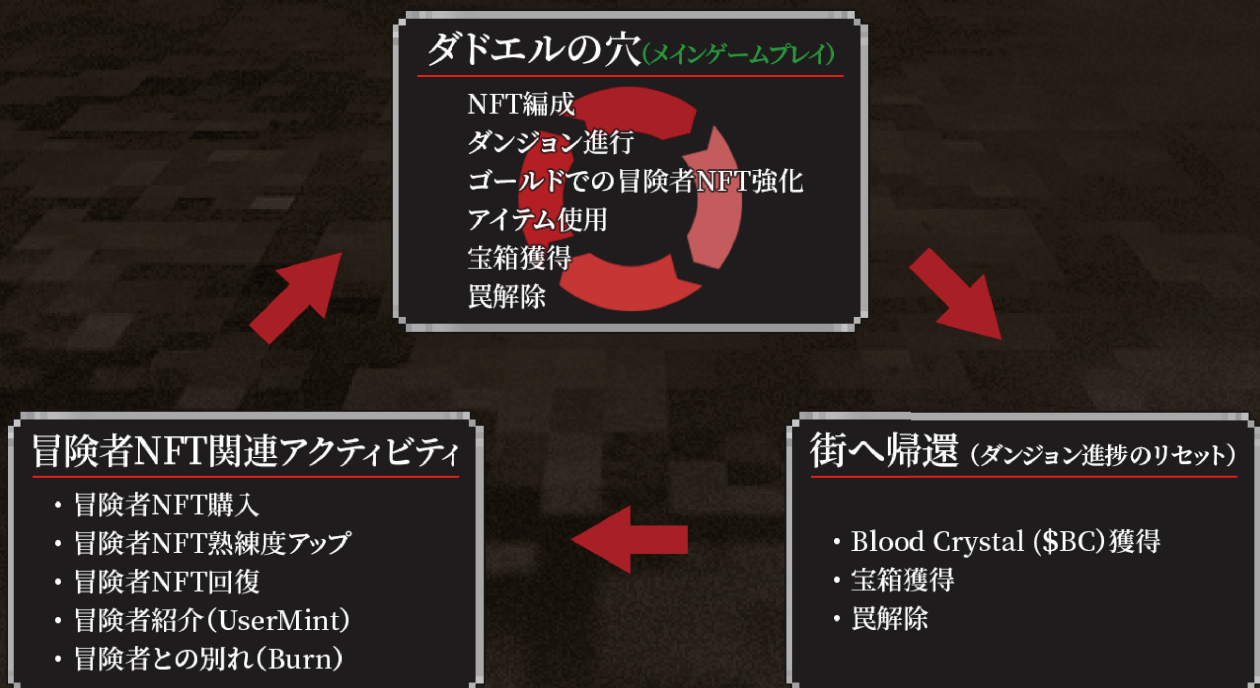
本ゲームではTap Titan2をはじめとし、多くのゲームで成功を納めた放置ゲームモデルである「Cookie Clicker」モデルを採用しています。

Eternal Crypt - Wizardry BC - では、Wizardryが世界に先駆けて提供した要素であるパーティ編成によるダンジョン踏破システムの血脈を受け継ぎ、冒険者NFTを効果的に配置してダンジョン深層を目指すとともに、その進捗により得られるトークンを最大化するという、「ブロックチェーンゲームならではの楽しみ方」を提供しています。

クリッカー系×戦略系をかけあわせたゲームシステムでユーザーはギルドマスターとして冒険者を編成し、謎に包まれた神秘のダンジョンである『ダドエルの穴』の深淵を目指します。

ダンジョンから『街へ帰還』することにより、Blood Crystalと宝箱を獲得できます。前回の冒険よりもさらに奥深いダンジョンに到達するほど、多くの成果を得られる可能性が高くなります。

効率的にダンジョンの探索を深淵に向かって進めるために、冒険者（NFT）の編成、熟練度アップ、回復といったパーティーマネジメント、またレガシーアイテムの獲得・育成などゲームの各要素には常に戦略性が求められます。



2.2.3 | ゲームエコノミー

① ゲーム内で使用される通貨

❖ BLOOD CRYSTAL (\$BCトークン)

\$BCトークンは錬金力・採掘力を保有する冒険者NFTをパーティー編成した上で前回の最大深部より奥のフロアまで進捗した上で、「街へ帰還」することで入手することができます。またイベント報酬、クエスト報酬、各種宝箱でも獲得できる場合があります。

\$BCトークンは、新たな冒険者NFTの紹介（ユーザーミント）、冒険者NFTの熟練度アップ、冒険者NFTの採掘力の回復、状態異常回復等に使用できる他、ショップでの各種アイテム購入、マーケットでの各種アイテムの売買に使用することができます。

🌀 \$POL

ショップでの候補者リストNFT、冒険者NFT等の購入、マーケットでの候補者リストNFT、冒険者NFT等の売買に使用可能です。

② \$BCトークンの消費

- ・ 新たな冒険者NFTの紹介（ユーザーミント）
- ・ 冒険者NFTの熟練度アップ
- ・ 冒険者NFTの採掘力の回復
- ・ 冒険者NFTの状態異常の回復
- ・ 宝箱の開封時間の短縮
- ・ スキルボードのリセット
- ・ レガシーアイテムの解体
- ・ ゲーム外に\$BCトークン、NFT等を持ち出す際の手数料
- ・ マーケットでの売買時の手数料
- ・ マーケットでの各種アイテムの購入

③ \$BCトークンの獲得

- ・ 一定の条件を満たした上での「街へ帰還」時
- ・ マーケットでの各種アイテムの売却
- ・ イベント報酬
- ・ クエスト報酬
- ・ ゲーム内で獲得できる一部の宝箱の報酬
- ・ マーケットでの各種アイテムの購入

④ ゲームエコノミーのサステナビリティを維持するための仕組み

錬金力などのパラメータ導入やゲームモデルの工夫によりゲーム規模を超えるNFT

- ・ トークンの流通を抑えサステナブルなトークノミクスを目指しています。

◆安心して購入できる冒険者NFT

本ゲームにおける冒険者NFTの購入方法は、以下の3種類となります。

- ・ ゲーム内での販売での購入
- ・ ゲーム内マーケットプレイスでの購入
- ・ ゲーム外マーケットプレイスでの購入

また本ゲームで冒険者NFTを新たにmintする方法としては、以下があります。

- ・ 冒険者NFTの紹介
- ・ 「冒険者の灰」と「失われた魂」の組み合わせによる復活

ゲーム内での販売については、販売数量がコントロールされており、新たなmintについても必要アイテム数の供給コントロールにより、冒険者NFTの供給が過剰にならないような調整弁が組み込まれています。また錬金力の概念により、冒険者NFTの供給バランスが多くなった場合においても、冒険者NFTから市場に供給される\$BCトークンのボリュームが著しく増加する懸念は回避することができます。

◆サステナブルなトークン循環と外部収益性

本プロジェクトでは、サステナブルなトークン循環の実現のために、発行上限のあるシングルトークンモデルを採用するとともに、ゲーム内において多様なトークン消費ポイントを設定しています。

また本プロジェクトのトークンエコノミーを支える収益源として、ゲームへの課金だけに依存しない外部収益の実現を見込んでおり、外部収益としては、ゲーム内の無料ユーザーをターゲットとした広告収益や、他のゲーム、NFTプロジェクト等とのコラボレーションによる収益、本プロジェクトのIP化（ノベル化、コミック化等のメディアミックス展開等）などによる収益の実現に取り組んでいきます。

◆ゲームとしての高い完成度とプレイヤーの創意工夫を求められるゲームシステム

シンプルながらも高い中毒性を持つゲームモデルとしてクッキークリッカーモデルを採用するとともに、冒険者NFTにより、戦略性を追加することで、それぞれのプレイヤーの創意工夫によりさまざまな楽しみ方が可能なゲームを実現します。

また本プロジェクトでは、これまで数々の人気モバイルゲームアプリにおいて、5年を超えて成長するゲーム運営を実現してきた開発チームが携わっており、本ゲームにおいてもイベント運営や、追加機能開発により、長期にわたって成長しつづけるゲーム運営の実現が期待できます。

03 | トークンエコノミクス

3.1 | 概要

本エコシスシステムには、Eternal Crypt - Wizardry BCのNFTである冒険者NFT、アイテムNFT、そしてゲーム内通貨である\$BCトークンが存在します。

冒険者NFTには様々なレアリティが存在し、「レア」以上のものは特別な「錬金力」というステータスを持ち、\$BCトークン獲得の鍵となります。

また、冒険者NFTを得るための候補者リストNFT、ゲームの正式リリース前に実施されたWizardry BC INOで販売された特別なAGCNFT、そしてアイテムNFTには、紹介状NFTや失われた魂NFTなどがあります。

\$BCトークンは、ゲーム内でのさまざまな活動や取引に使用される主要な通貨であり、新たな冒険者NFTの獲得、熟練度の向上、採掘力の回復、状態異常の治療、宝箱の開封時間の短縮など、ゲーム進行に欠かせない多くの用途があります。さらに、\$BCトークンはWizardryのIPを超えたユーティリティを持ち、ゲーム外のNFTやオリジナルグッズの販売、デジタルコンテンツの購入、特別イベントへの参加など、幅広いシーンでの使用が可能です。\$BCトークンはPolygon, Ethereum上で発行され、発行上限は1,000,000,000枚に設定されています。

3.2 | NFT

3.2.1. 冒険者NFT

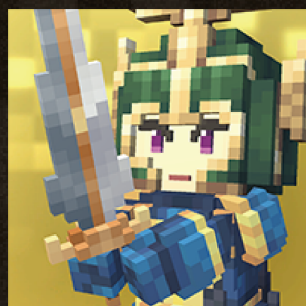
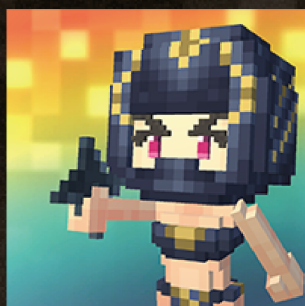
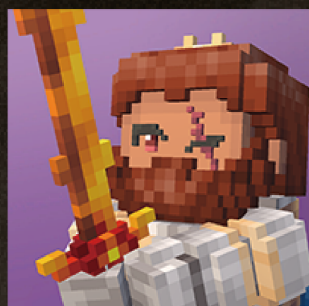
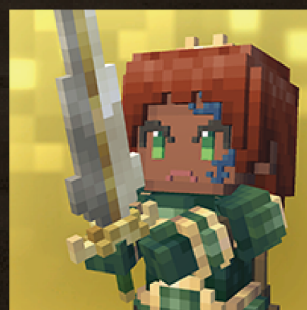
ゲーム内で使える冒険者には、「コモン」「レア」「エピック」「レジェンド」「ジェネシス」の5つのレアリティがあり、その内「レア」以上の冒険者がNFT化されており、冒険者NFTと呼ばれます。

冒険者NFTは、「コモン」の冒険者に比べて高いステータスを持つだけでなく、\$BCを獲得するための「錬金力」と呼ばれる特別なステータスを有しています。

「街へ帰還」する際にはこの「錬金力」が消費されます。「錬金力」を失った冒険者NFTは\$BCトークンを獲得する能力は失われますが、それ以外のステータスは維持されるため、パーティの戦力としては引き続き使用することができます。

冒険者たちは人間、エルフ、ドワーフ、フェルパーという4つの種族と、戦士、僧侶、魔法使い、盗賊、司祭、侍、君主、忍者という8つの職業からなり、種族と職業に応じて能力には違いがあり、それぞれに強みと弱みを持っています。

ギルドマスターは状況に合わせて、戦略を立て、パーティを組み替える必要があります。



3.2.2. 候補者リストNFT

冒険者NFTを手に入れるためのNFTであり、候補者リストを開封することで冒険者NFT1体が手に入ります。

通常の候補者リストNFTの他、イベントなどに合わせてコラボ候補者リストNFTなど特別なコレクションが運営より販売されることがあります。

候補者リストは運営によるショップでの販売の他、「冒険者の紹介（ユーザーミニト）」でも獲得することができます。

3.2.3. AGC NFT

冒険者NFTの中でも「ジェネシス」のレアリティに該当し、ゲームの正式リリース前に実施されたWIZARDRY BC INOで販売された特別なNFTコレクション「ADVENTURER GENESIS COLLECTION」の冒険者NFTを「AGCNFT」と呼びます。

「ADVENTURER GENESIS COLLECTION」は初期10,000体のNFTコレクションとなっており、10,000体に対してトークンアロケーションにおけるINOの割当である20%の\$BCトークンが割当られていました。

1. AGCNFTのユーティリティは以下のようなものがあります。
アーリーアクセス（先行リリース版）をプレイ可能
2. \$BCトークンの先行獲得として、先行リリース時にADVENTURER GENESIS COLLECTIONをパーティに編成してゲームをプレイすることでゲームトークンであるBLOOD CRYSTAL(\$BC)をトークン発行に先行して獲得可能。1体あたりの最大獲得可能\$BCトークンは固定で、先行リリース期間中は\$BCトークン全体の最大15%を放出し、その後3ヶ月をかけて最大20%までを放出。
3. 限定イベントとして、保有者限定のDISCORDチャンネルへの参加が可能で、限定チャンネルでは、新情報の先行公開や保有者限定イベントを開催。

3.2.4. アイテムNFT

◆紹介状NFT

「冒険者の紹介」を行う際に必要となるアイテムです。

「冒険者の紹介」を行う際には、紹介回数が1回以上の冒険者NFT2体と、紹介状NFT1個、そして\$BCトークンを消費することで、候補者リストNFT1個を手に入れることができます。

◆失われた魂NFTと冒険者の灰NFT

失われた魂NFTと冒険者の灰NFTは組み合わせることで、蘇生というかたちで冒険者NFTを手に入れることができます。冒険者の灰・失われた魂には複数の種類が存在し、正しい組み合わせでないと使用することができません。また冒険者の灰・失われた魂の種類によって、蘇生する確率が異なります。

また一部の種類の冒険者の灰・失われた魂はNFTではなく、ゲーム内アイテムとして存在し、ゲーム外への持ち出しやマーケットでの売買ができないものがあります。

◆冒険者の石碑NFTと石版NFT

一部の冒険者を除いて、条件を満たす冒険者では「冒険者と別れる」というアクションを実施することができます。「冒険者と別れる」ことにより冒険者の石碑NFTや紹介状NFTを獲得できます。

冒険者の石碑NFTとは冒険者との記録が刻まれた石碑です。石碑を読み解くことにより石版NFTを得ることができます。

石版NFTは冒険者の戦闘経験を記した石版です。石版NFTを読むことでスキルを学習できます。

3.3 | トークン

3.3.1. トークンの概要

①BCトークンの概要

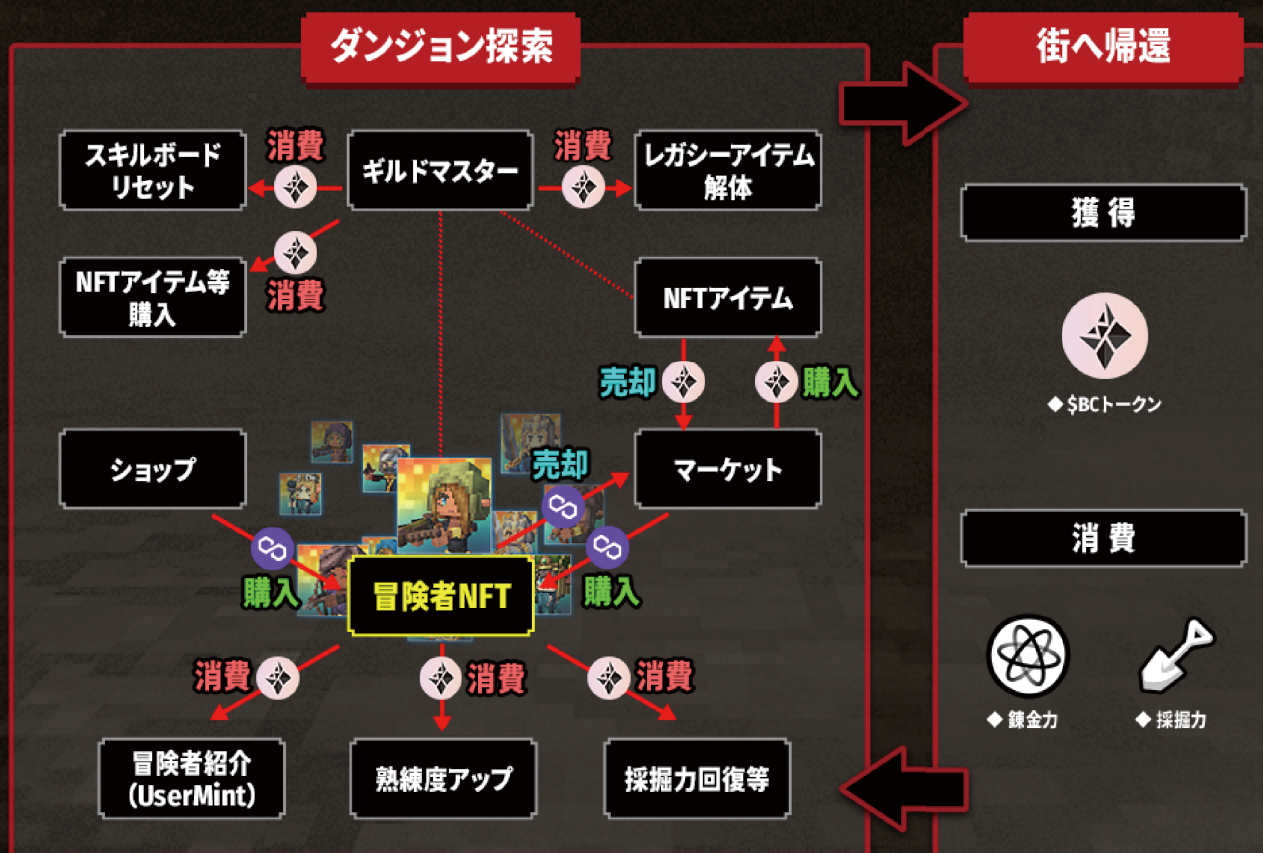
BCトークンは『Eternal Crypt - Wizardry BC -』で利用可能なゲーム内通貨であり、Polygon, Ethereum上で発行されます。暗号資産取引所での購入、ゲームにおける進捗などを通して獲得することができます。また、BCトークンはゲーム内アイテムの購入や、冒険者NFTの熟練度アップ、新たな冒険者の紹介などに使用することができます。加えて、BCトークンのユーティリティは今後ゲーム内およびゲーム関連での拡張を予定するとともに、本ゲームのメディアミックス展開においても随時ユーティリティを検討していく予定となっています。

②BCトークンの仕様

トークン規格	ERC-20
ネットワーク	Polygon / Ethereum
総発行枚数	1,000,000,000
ティッカー	\$BC
Token Contract Address (Polygon)	0xFe049F59963545bF5469f968E04C9646D6e2C2c5
Token Contract Address (Ethereum)	0x4b6d036d0BC62A633aCca6d10956E9dbBB16748f

③ トークンエコシステム

『Eternal Crypt - Wizardry BC -』のエコシステムは、ゲーム内外での\$BCトークンとNFTの活用により、プレイヤーと運営の間で持続可能な循環を生み出します。プレイヤーは、冒険者NFTを活用してゲームを進め、ゲーム内の様々なアクションによって\$BCトークンを獲得します。これらのトークンは、新たなNFTの獲得、ゲーム内アイテムの購入、またマーケットプレイスでのNFTの売買に使用可能です。ゲーム内で消費された\$BCは、エコシステムを支えるさまざまな報酬やランキング報酬に再分配されます。このエコシステムは、ゲームのプレイだけではなく、コミュニティの形成、新たなコンテンツの創出、そして最終的にはWizardry IPの長期的な価値向上に貢献することを目指しています。



※概略図につき一部省略されている項目があります。

3.3.2. BCトークンのUtility

①ゲームでのユーティリティ

ゲーム内において、ゲームの戦略性に関わる要素を中心に多岐にわたる消費ポイントを提供します。

- ・ 新たな冒険者NFTの紹介（ユーザーミント）
- ・ 冒険者NFTの熟練度アップ
- ・ 冒険者NFTの採掘力の回復
- ・ 冒険者NFTの状態異常の回復
- ・ 宝箱の開封時間の短縮
- ・ スキルボードのリセット
- ・ レガシーアイテムの解体
- ・ ゲーム外に\$BCトークン、NFT等を持ち出す際の手数料
- ・ マーケットでの売買時の手数料
- ・ マーケットでの各種アイテムの購入

②IPトークンとしてのユーティリティ

Eternal Crypt - Wizardry BC - のゲームユーティリティに留まらないWizardryIP間でのユーティリティ拡張を実現します。

◆Eternal Crypt - Wizardry BC - 以外のWizardryコンテンツのNFTの販売時の決済手段として

こうしたNFTコレクションはInteroperability実現のための取り組みとして、Eternal Crypt - Wizardry BC -でのユーティリティ提供を検討します。
NFTコレクションに応じたユーティリティ提供を検討します。

◆Wizardryコンテンツのオリジナルグッズ販売時の決済手段として

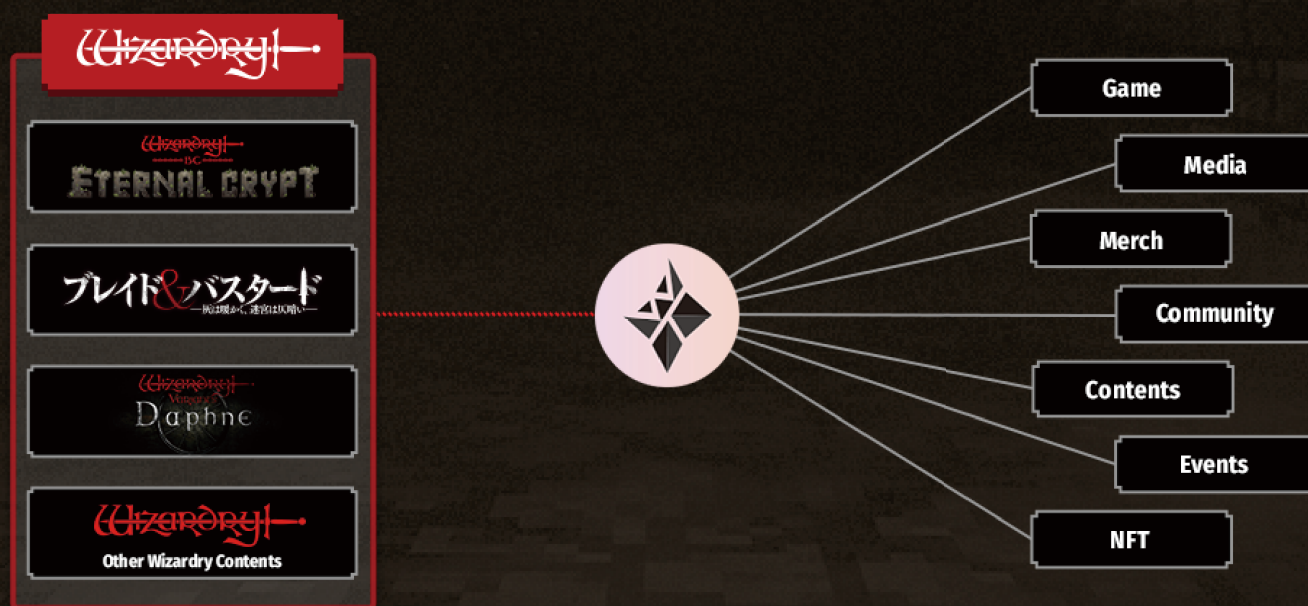
Eternal Crypt - Wizardry BC -、「ブレイド&バスタード」や「Wizardry Variants Daphne」をはじめとするWizardryコンテンツのオリジナルグッズ販売時の決済手段として\$BCトークン利用可能なオンラインショップ等の販売チャネルを提供します。

◆Wizardryコンテンツのデジタルコンテンツ販売時の決済手段として

Eternal Crypt - Wizardry BC - のメディアミックス展開によるコンテンツをはじめ、Wizardryコンテンツのデジタルコンテンツ販売時の決済手段として\$BCトークン利用可能な販売チャネルを提供します。

◆イベント参加権やコミュニティにおける特別ロールの提供条件として

\$BCトークンの保有や消費量あるいは、\$BCトークンでの購入を条件に、Wizardryコンテンツが提供する様々なイベントへの参加券や、各種コミュニティにおける特別ロールを提供します。



3.4 | システムの概要

『ETERNAL CRYPT - WIZARDRY BC -』では、プレイヤーはエクウィズプラットフォームから自己管理のWALLETを作成し、そのWALLETからゲーム内WALLETにトークンを送付してゲーム内で利用することができます。トークンのゲーム内での消費や獲得はオフチェーンのデータベースに記録され、高いUXを実現しながら、プレイヤーは随時、獲得したトークンを外部のWALLETへ出庫できます。

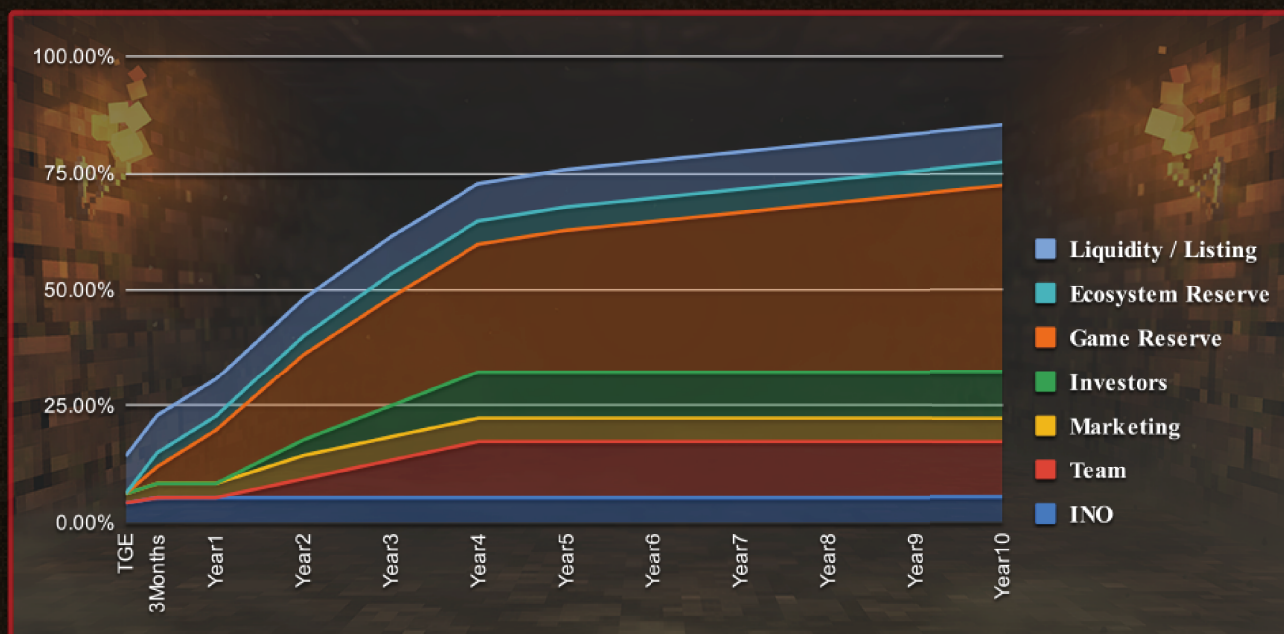
04 | トークンディストリビューション

4.1 | 割合

Blood Crystalのトークンディストリビューションは以下のように設定されています。

INO	20% (14.83% Burn済)
Game Reserve	40%
Team	12%
Marketing	5%
Ecosystem Reserve	5%
Liquidity / Listing	8%
Investors	10%

4.2 | Vesting Schedule



◆Team

TGEより12ヶ月間のロックアップ期間を設け、その後3年間に渡って段階的に解除されます。

◆Investors

投資家ごとに合意したロックアップ期間を設け、段階的に解除されます（または一括で全て放出されます）

◆Game Reserve

Eternal Crypt - Wizardry BC - にて採掘可能なBCが枯渇しないよう、10年間に渡って段階的に放出可能な状態となります。

◆Ecosystem Reserve

本エコシステムの保全用途に割り当て可能なよう、TGEより3ヶ月間に渡って段階的に3%を放出可能とし、さらにTGEより1年後から2年間に渡って段階的に2%を放出可能な状態とします（TGEより3年後に合計5%が放出可能な状態となります）

日本法人のトークン発行における諸問題をスピーディに解決しつつ、トークンの発行/運用/管理から取引所上場までを一気通貫で行う会社です。日本の上場企業のブロックチェーン事業者を中心に、既に複数プロジェクトと協業を行なっております。

05 | ロードマップ

5.1 | Eternal Crypt - Wizardry BC - の目指す未来像

Eternal Crypt - Wizardry BC - は、ゲームIPを起点に、NFTとトークンを活用したIP経済圏の実現を目指しています。

これまでのモバイルゲームでは、二次流通市場の提供が極めて限定的でした。多くのゲームでは、プレイヤーがゲーム内で獲得したアセットやアイテムはゲーム内での利用に限定され、外部での取引が制限されていました。しかし、Eternal Crypt - Wizardry BC -では、NFTとトークンを活用することで、プレイヤーに二次流通市場を提供することが可能となります。

この二次流通市場の提供により、新たなユーザー体験が提供されます。プレイヤーはゲーム内で獲得したNFTアイテムや冒険者NFTを自由に取引することができるため、他のプレイヤーとの交流が深まり、より多様なゲームプレイが可能となります。

またEternal Crypt - Wizardry BC - はユーザー層の多角化と収益手段の多角化を目指します。本ゲームはFree-to-Playモデルで提供することにより、ブロックチェーンゲームユーザーだけでなく、世界中のゲームユーザーに対してリーチすることが可能になります。またFree-to-Playユーザーには広告視聴などのオプションを提供することで、よりゲームを楽しんでもらうとともに、運営は広告収益という選択肢を獲得することができます。

また長期的にはゲーム以外のコンテンツ、例えばノベルやコミックといった形で、Eternal Crypt - Wizardry BC - の世界観を拡張していくことを目指します。こうしたメディアミックス展開により、ゲームユーザーだけでなくさらに幅広いユーザー層を取り込み、Eternal Crypt - Wizardry BC - のコンテンツとしての価値と収益性を高めていきます。

さらにBCトークンはWizardry IPのもとに提供される様々なコンテンツにそのユーティリティを拡張する予定です。

BCトークンはEternal Crypt - Wizardry BC - のゲーム内での利用だけでなく、他のWizardry製品や関連サービスとも連携し、BCトークンによって接続させるWizardry IP経済圏全体での価値を高めることを目指しています。

これにより、ユーザーは単一のゲームだけでなく、Wizardry IP全体を通じて、さまざまなエンターテインメント体験やサービスを享受することが可能となります。

このように、Wizardry BCはゲームIPを起点にしたNFTとトークンを活用し、新たなIP経済圏を築くことで、ユーザーそしてファンとの関係を深化させ、持続的なコミュニティの形成を目指しています。

5.2 | プロジェクトロードマップ

Q2 - 2023

ティザーサイト公開
SNS公開



Q4 - 2023

ゲーム先行リリース



Q2 - 2024

アニメIPコラボ実施
マーケット機能改善
編成サポート機能追加
新規ユーザー向けオンボーディングサポート拡充



Q4 - 2024

外部NFT販売実施
\$BCトークン取扱取引所等拡大
\$BCトークン取引量向上施策実施
大型マーケティング施策発表



Q3 - 2023

公式サイト公開
Litepaper公開
INO



Q1 - 2024

イベント機能追加
モバイルアプリ版リリース
ゲーム本リリース
TGE



Q3 - 2024

NFTアイテム追加
メインダンジョンアップデート制導入
Airdropキャンペーン
コラボ実施(Web3)
ハーフアニバーサリーイベント実施



Q1/Q2 - 2025

\$BCトークン取扱取引所等拡大
1周年アニバーサリーイベント
ゲーム大型アップデート



06 | チーム

6.1. ドリコム

株式会社ドリコムは、日本の東証グロース市場に上場するモバイルゲームデベロッパーです。10年以上にわたり、商業的に成功した多数のゲームタイトルを開発してきました。特に、人気IPゲーム運用では極めて大規模なユーザーベースに対して安定したサービスを提供してきた実績があり、高い技術力を保有しています。5年以上にわたる長期運用を行っているタイトルが多数ラインナップされており、この実績から、IP保有企業からの高い信頼を得て、良好な関係性を築いています。

また、ドリコムは独自IPの育成にも力を注いでおり、2020年には「Wizardry」IPを取得し、「Wizardry Variants Daphne」というスマートフォン向けゲームを制作しています。さらに、「Wizardry」をモチーフにしたライトノベル「ブレイド&バスタード -灰は暖かく、迷宮は仄暗い-」もリリースしており、IPを活用したメディアミックス展開にも積極的に取り組んでいます。

ドリコムは2017年からBlockchain技術の研究開発を行っており、2023年3月にはNFTを活用したモバイルゲーム「GGGGG」をリリースするなど、Web3事業にも積極的に取り組んでいます。

6.2. Turingum

チューリングাম株式会社は、ブロックチェーン・Web3に特化したコンサルティングファームです。東京証券取引所スタンダード市場に上場している株式会社クシムの子会社として、Web3領域でトークノミクス設計やスマートコントラクト開発事業を展開しています。

6.3. Zeal Nova

ZEAL NOVA DMCCは、アラブ首長国連邦のドバイに拠点を置くゲームパブリッシャーです。Dubai Multi Commodities Centre (DMCC)のライセンスのもと、ブロックチェーンゲームパブリッシャーとしてのグローバルな展開を進めています。

6.4. BOBG

BOBG社は、『My Crypto Heroes』に始まるトークン発行/運用の知見を活用し、日本法人のトークン発行における諸問題をスピーディに解決しつつ、トークンの発行/運用/管理から取引所上場までを一気通貫で行う会社です。日本の上場企業のブロックチェーン事業者を中心に、既に複数プロジェクトと協業を行なっております。

07 | インフォメーション

Wizardryシリーズ



◆ポータルサイト・SNS

ポータルサイト：<https://wizardry.info/>

公式X（旧Twitter）日本語：https://twitter.com/wizardry_series

◆ポータルサイト運営元

株式会社ドリコム

公式サイト：<https://drecom.co.jp/>

Eternal Crypt - Wizardry BC -



◆アプリ情報

対応言語：日本語・英語

動作環境：

端末種類	詳細
PC	OS : Windows 10 / macOS 12 以降 メモリ : 8GB 以上
iOS端末 (スマートフォン・タブレット)	OS : iOS 16 以降 メモリ : 4GB 以上 推奨ブラウザ : Safari
Android端末 (スマートフォン・タブレット)	OS : Android 8 以降 メモリ : 6GB 以上 推奨ブラウザ : Chrome

◆公式サイト・SNS

公式サイト：<https://wiz-eternalcrypt.com>

公式X (旧Twitter) 日本語：<https://twitter.com/WizardryBC>

公式X (旧Twitter) 英語：https://twitter.com/WizardryBC_EN

公式X (旧Twitter) 中国語：https://twitter.com/WizardryBC_CN

Discord：<https://discord.gg/WizardryBC>

08 | 注意事項

8.1. NFA

本ホワイトペーパーは\$BTCトークンをこれからどのように展開していくかという情報を皆様に提供することを目的としているもので、いかなる投資活動についての推奨または勧誘を意図したものではありません。

8.2. Disclaimer

本ホワイトペーパーを提供する時点において、ユーザーが居住する国における暗号資産、NFTの保有や取引を禁じる法律、規制、規則が整備されていない場合があります。そのため今後のユーザーの居住する国における政策及び法令・規制等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。ユーザーはこのような状況を理解した上で、ユーザーに生じる結果に責任を持った上で、自らの意思に基づいて意思決定を行ってください。

また、暗号資産に関して考えられるリスクとしては、以下のようなものが想定されますが、これらに限られるものではありません。そして、生じたリスクについて、本プロジェクトは何かを保証したり責任を負うものではありません。

- 社会の動向・潮流の変化によるリスク
- 行政機関およびこれに関連する機関による法令及び規制の変更によるコンプライアンスのリスク
- 本プロジェクトの関与しない技術開発の遅延または失敗による影響が生じるリスク
- 利用する第三者が提供するサーバー、ツール等の管理・サービス提供の変更または技術的問題による影響が生じるリスク
- ユーザーが管理するウォレットへのハッキング、その他第三者からの技術的攻撃による影響が生じるリスク
- 暗号資産の価格変動リスク

09 | 更新履歴

2024/07/31

3.3.1. トークンの概要

③トークンエコシステム

- ・図を更新しました

2024/10/23

5.2 プロジェクトロードマップ

- ・図を更新しました