

XIOCOIN WhitePaper

PLAY WITH FUNDS

まえがき

このホワイトペーパーを読んで頂き、ありがとうございます。

XIOプロジェクトは、メインコンセプトとして「課金ではなく資金で遊ぶ」を掲げています。大雑把に言うと、暗号通貨による完全無政府資本主義の中で、資金の完全な自己管理のもと全人類が平等に安全かつ気軽に（かつ全力で）遊ぶための、ブロックチェーンアプリケーション開発プロジェクトです。

私たちは、現代のスマートフォンゲームにおけるデジタルデータのくじ引きのためにひたすら課金を繰り返す事や、コミュニティを持つゲームに熱中し、ネットワークを加熱させてゲームを盛り上げるヘビーユーザー達に見返りが無い事は不自然な現象だと考えています。

私達は、暗号通貨がこれらの問題を解決出来るポテンシャルを持っているのに、これらを解決しようとする画期的なプロジェクトが存在しない事に目をつけました。

確かに、既に世界中にはゲーム・ギャンブル・ショッピング・コミュニティ…、様々な用途のための暗号通貨（トークン）が星の数ほど存在しますが、どれも問題があったり個性のないトークンばかりで（独自の技術や道筋を有するOMGやTRXやEOSといった素晴らしいプロジェクトを除いて）、ほとんどのプロジェクトのアプリケーションはそもそも存在していないか、使い物にならないものばかりです。

私たちは「ゲーム」「ギャンブル」「ペイメント」において利便性を持つトークンやそれを扱うAPIやウォレットを日々研究・開発しています。

私たちが開発するトークンは、これらのAPIとウォレットを利用し、Webシステムに限りなく寄り添った、個人的な暗号通貨になるはずです。

そして、おそらく私達は従来のトークンプロジェクトと違う（少なくとも日本には存在しないであろう）革新的な軌道を歩むでしょう。

また、私たちはとても小さなプロジェクトなので、初期段階では日本の仮想通貨の法律をクリアする資金を持っていません。

そのため、日本の法律をクリアするための対策として閉鎖的なコミュニティを作り、将来的にそれを拡大するという方法でしかプロジェクトを開始することが出来ませんし、目標調達額をとっても低く設定し、確実に予算を得る事を第一に考えています。

そして私たちは、メンバー全員が開発に参加して、泥だらけになりながら事業を進めるでしょう。

確かに私たちには小さな力しかありませんが、小さな努力をたくさん重ねることが出来ます。

それに、スタートアップの規模の小ささはICOの結果でカバーすることが出来ます。

もしみなさんから支援を頂くことが出来れば、私たちはこの理想を、より短い距離で現実に変えることが出来るでしょう。

このホワイトペーパーでは、私たちのビジョンと技術を細かく伝えているつもりです。

是非、最後まで目を通していただければと思います。

XIOを宜しくお願い致します。

目次

まえがき	2	クラウドセール	29
目次	4	・ ルール	
コンセプト	5	・ 配布の割合	
・ PLAY WITH FUNDS		・ 埋蔵金	
・ カジノ		・ 目標調達額	
・ ポイントシステム		・ 資金の使い道	
		・ 日本の法律	
XIOの戦略	12	進捗	36
独自システム	21	ロードマップ	37
・ Wallet System		あとがき	39
・ Xagent		コアメンバー	41
・ サービス管理とXagentPayment			

コンセプト

PLAY WITH FUNDS

さて、私たちのビジョンを語る上で、このワードを欠かすことはできません。

「Play with funds [instead of charges]」（課金ではなく資金で遊ぶ）

これが私たちのメインコンセプトです。

この言葉には「ひたすらアプリケーションの提供企業に金銭を注ぎ込むだけの前時代的な浪費サイクルから抜け出し、資金(暗号通貨)を利用し、安全に簡単に報酬を得ながら楽しく暮らせる世界を作ろう」という願いが込められています。

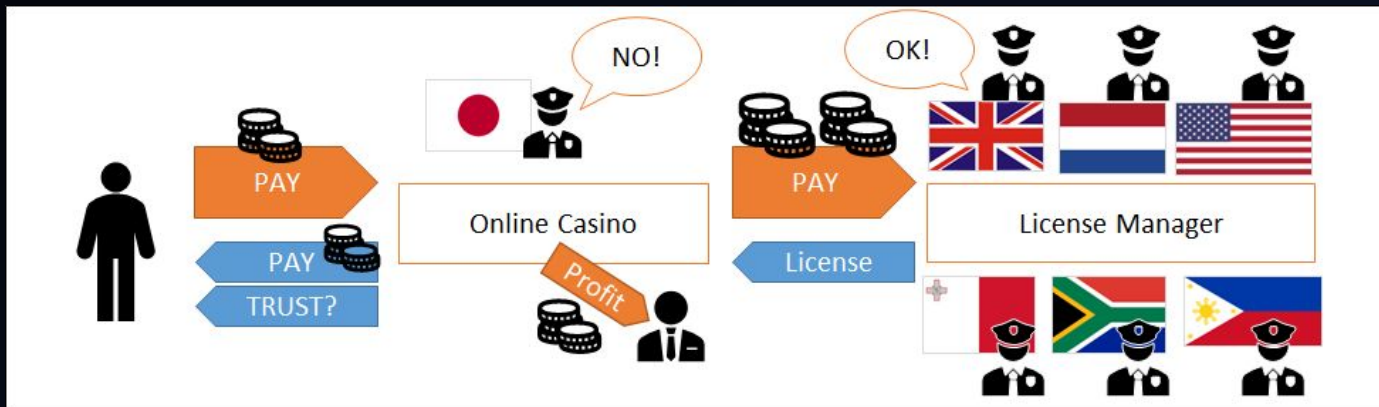
この願いの根底には「過度の中間搾取への抵抗」というものがあります。

「暗号通貨が強固なセキュリティの上で海外送金の複雑な仲介プロセスを省略することができる」という話は、ブロックチェーンを語る上でよく言われており、実際、暗号通貨を利用すればごく簡単に海外送金を行うことができます。

そして、この「仲介プロセスの省略」という言葉は、海外送金の例のような仲介の手間の省略を意味するだけではありません。次のページでご紹介します。

カジノ

例えば、「オンラインカジノ」の世界では、10か国以上の国にシステムの審査を行う組織があり、その審査を通過することで、ライセンス（信用）を得られる仕組みになっています。（私たちの国（日本）ではこのようなビジネスは禁止されており、いくら海外のライセンスを取得しても、国の中でオンラインカジノを運営することはできません。）

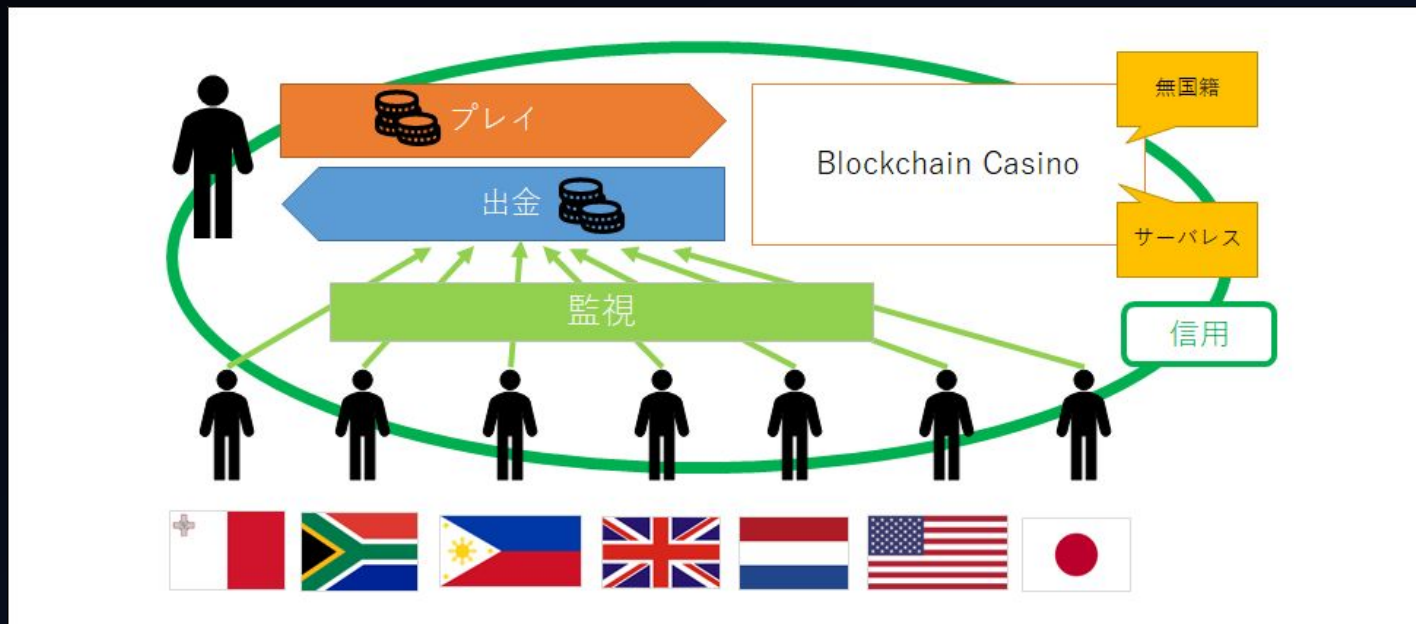


そして、審査の厳しい（高価なライセンス発行料が必要な）ライセンスを得ると、そのサイトは利用者から幾分かの信用を得ることが出来るのです。

しかし、サイトはこのライセンス料を支払った分、スロットなどではユーザーへの還元率も下げざるを得ないでしょうし、運営者の利益確保も必要なため、その負担は消費者が持つことになるでしょう。

確かにこのプロセスの中で「信用のためのライセンス管理」は必要かもしれませんが、
私たちが目指すブロックチェーンカジノにおいて、このような管理は不要なものとなるでしょう。

あらゆるシステムには得意不得意があるように、ブロックチェーンも万能な戦士というわけではなく、改ざんの防止に優れる反面、大量データの保持や機密情報の保持には向いていませんが、この個性は「国による規制からの不干涉」「信用のためのライセンス管理の省略」という点では大きなアドバンテージとなりえます。



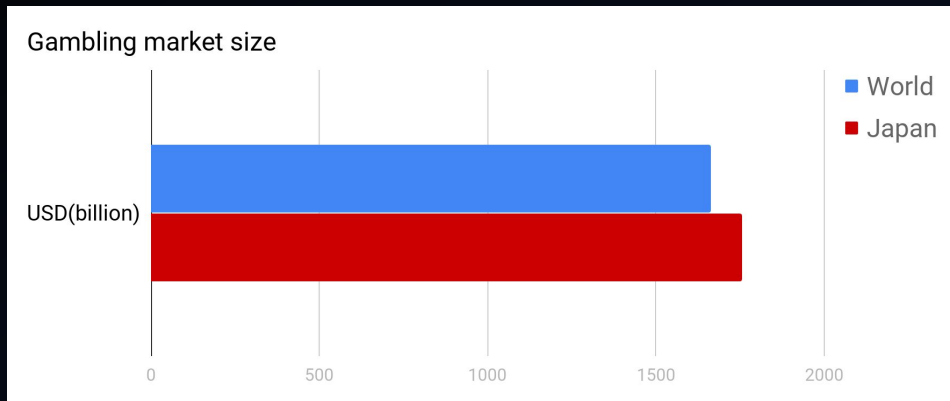
今までのカジノとは全く違う価値観でしょうが、このカジノは国籍を持たず、ユーザーの操作によって完全に自動で動き、マイナーへの報酬以外の費用を必要としません。その上で、謎に包まれたライセンス管理者ではなく、すべての人々がそのシステム上での通貨の動きを監視することで安心を得ることが出来るのです。

そのうえで、私たちは日本を大きなターゲットとして考えています。日本は国営以外のギャンブルを法律で禁止していますが、実は日本政府は、「ゲームを提供する店舗がメダルと引き換えにユーザーに景品を渡し、ユーザーは別の店で景品をお金に交換する...」という形で「パチンコ」「スロット」を黙認しています。パチンコとスロットは老若男女問わず、大きな人気を博しており、奇しくも日本が黙認するこの仕組みは、ブロックチェーンカジノと仮想通貨取引所の関係に酷似しています。



この図式を現実化させるためには、現在のXIOCOINの技術的な制限を取り払い、取引所へ上場する必要がありますが、実現すればユーザーも抵抗なくこの仕組みになじめるのではないのでしょうか。

そして、世界のカジノの市場規模が18兆円であることに對し、日本のパチンコ・スロット市場は19兆円と言われています。どれだけ日本人がギャンブルを好んでいるのか、よく分かるはずですよ。



そのため、私たちは多くの熱狂的な日本人がブロックチェーンカジノをプレイすることを視野に入れ、日本での人気が高いパチンコやスロットもブロックチェーンに内包したいと考えています。

(もちろん私たちは開発を行うだけで、カジノの運営を行うのはブロックチェーンそのものです)

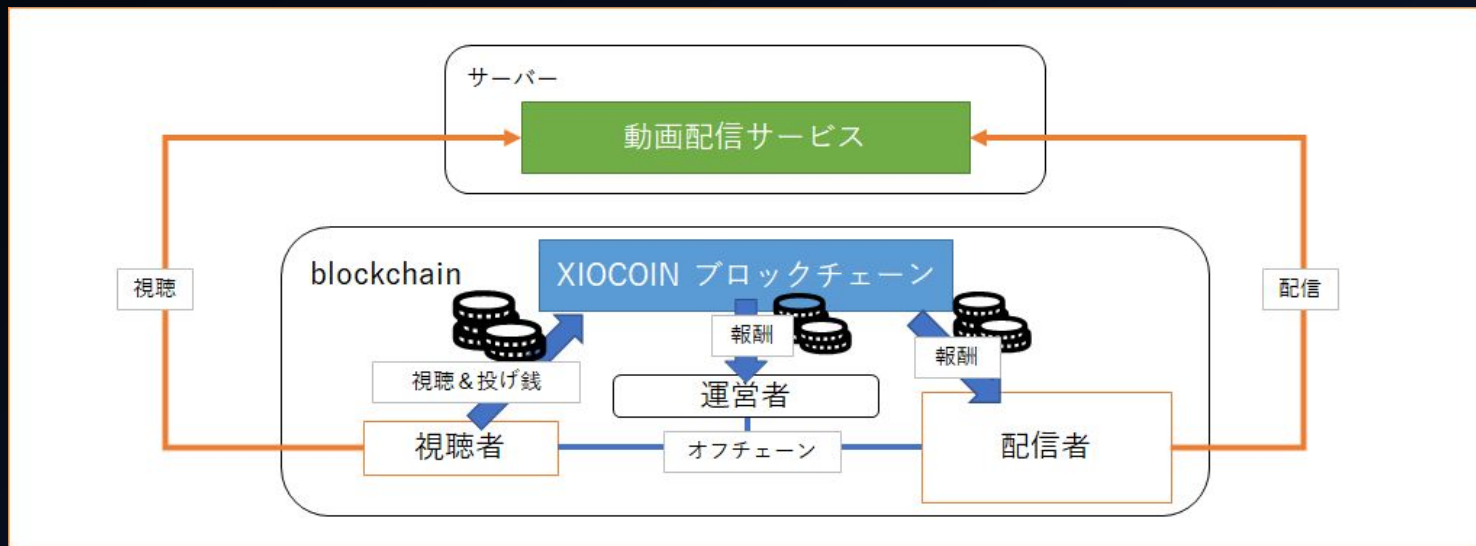
私たちは決してカジノの収益を得ることはありませんが、これにより、私たちのコインは大きな人気を得ることでしょう。

For Point System

そして、通貨との相性が良いのですから、ギャンブルだけではなく、現代のスマートフォンゲーム市場で主流となっている「ポイントシステム」とももちろん相性は抜群です。

私たちは、このXIOCOINを通貨とした動画配信システムを開発しています。

このシステムは、ライブ動画の配信者が閲覧者から投げ銭を受け取ったり、有料配信による報酬を得たり出来る、従来の動画配信サイトと何ら変わりのないサイトになる予定ですが、ポイントシステムにブロックチェーンを用い、ポイントの管理を各ユーザー自身に任せることで管理費を削減することができます。



そして、そこで生じた利益を、運営者である私たちではなく配信者に大きく分配することで、サービスは大きな発展を得ると私たちは考えています。

そして、「ポイントシステム」といえば、昨今のスマートフォンゲーム市場における、日本のキャラクタービジネスとの繋がりを見過ごすことはできません。

消費者は、ゲーム事業者が配布するデジタルデータのために大金をはたいてくじ引きを行い、消費者が大金をはたいて手にしたデジタルデータは、ゲーム事業者のサーバーにデータがある限りゲーム事業者が所有権を持ちます。

ほとんどの場合、それらの金銭によるトレードは許されず、また、サービスが終了したり会社が倒産すると同時に、データは跡形もなく消滅するのです。

既にこのようなルールが一般的になってしまっていますが、お金を支払って買ったキャラクターが、企業側の都合で消滅するという事は非常に理不尽なことです。

すでに「CryptoKitties」や日本の「MyCryptoHeros」など、キャラクターを売買できる素晴らしいブロックチェーンゲームが存在していますが、

これらのサービスや私たちが作ろうとしているサービスは、この問題を見事に打ち砕くことが出来るでしょう。



CryptoKitties

<https://www.cryptokitties.co>

XIOの戦略

前述の通り、私たちは「課金ではなく資金で遊ぶ」というメインコンセプトを持っています。

そして、それを実現するために私たちがやらなければならない事はたくさんあるのですが、ここでは私たちが目標を達成するための戦略において重要な4つの項目を紹介します。

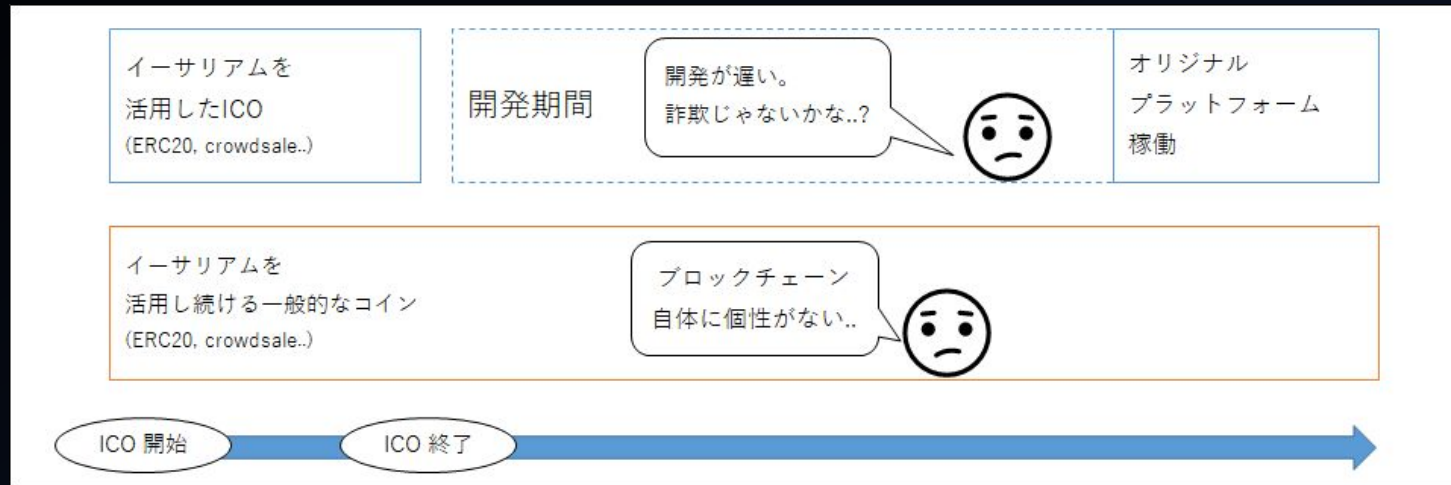
1. Ethereumプラットフォームの利用

私たちのICOはEthereumのプラットフォーム上で行われ、XIOCOINはEthereumトークンとして配布されません。

今までEthereum上で行われたICOのほとんどが、「独自のプラットフォーム構築を目指すプロジェクト」と「Ethereumの上で運用し続けるプロジェクト」に分かれますが、前者のほとんどはICO終了後に独自ブロックチェーンシステムの構築に向けて多くの時間を費やし、ICOから長い時間を経てプロジェクトのスタート地点に立つこととなります。

そしてその間、ICO参加者は完成するかもわからないブロックチェーンの完成を待つこととなります。そしてそれらのほとんどが完成しません。何も作り上げないまま資金を持ち逃げする詐欺（SCAM）もあるでしょう。

そして後者のほとんどが、Ethereumのコントラクトデプロイ時の容量制限によって、クラウドセールとERC20規格による送金機能しか持ち合わせていない、小さなブロックチェーンシステムです。



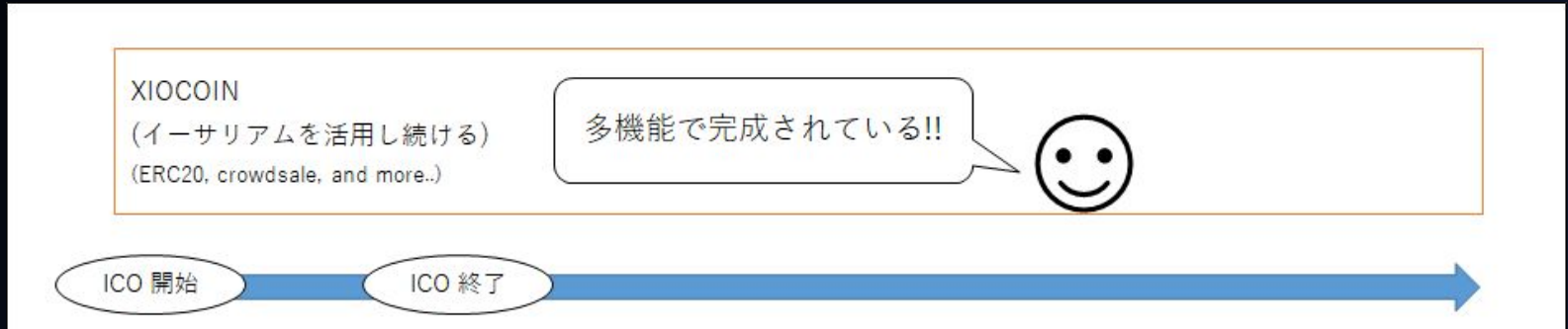
私たちのプロジェクトは、Ethereum上での運用を続けるという意味では後者ですが、もちろんメリットはあります。Ethereumトークンとして運用することで

- ・ 広く認知されているEthereum用のウォレットで保管が出来る
- ・ 参加ノードが多く世界中に分散しており、改ざんの危険性がほとんどない
- ・ 開発が容易

などのメリットが得られます。

そして、Ethereumのトークンをどのように構築するかはすでに多くのエンジニアによって議論がされ、多くのプロジェクトがERC20という送金の規格を採用しており、スタンダードとなっています。

私たちがICOで配布するトークンは、「ERC20」という規格に加え、「ERC1538」というUpdatableかつ大容量の実装が可能な規格の採用によって、ERC20規格の送金機能とクラウドセール機能に加え、すでにこのホワイトペーパーで説明するシステムに必要なスマートコントラクトを実装完了させ、内包しています。



そのため、XIOCOINプロジェクトは、私たちがスマートコントラクトを簡単に扱うためのAPIなどの周辺機能を完成させてしまえば、ユーザーはそのまま利用することができます。

また、基本的に一度プログラムをブロックチェーン上に上げてしまうと、それをアップデートすることはできないのですが、XIOCOINは「ERC1538」の仕組みによってアップデートを行うことができます。

(権利の分散の強化を図るため、最終的に私たちはアップデート機能をクローズする予定です。)

2. Ether不要の送金とユーザビリティ向上のためのAPI開発

さて、Ethereumプラットフォームの利用は、前述のようなメリットを持つ反面、送金時の手数料として少額のEtherを必要とする（つまり利用者は常に少額のEtherを所持していなければならない）ユーザビリティに欠けた特性を持っています。

私たちは、Ethereumからの「信頼と利便性」という恩恵を受けながらもユーザビリティを保つため、Xagent（ゼイジェント）という送金APIの開発を開始しました。

このAPIは、私達の独自のウォレットシステムと連携し、ユーザーが送金するコインの一部を手数料として徴収する代わりにGAS(Etherの手数料)を負担するための「ERC865」という規格で設計されたAPIです。



Xagentシステムが所持する、送金代行のためのアカウント(通称agentアカウント)が利用者の手数料を負担して送金を代行する仕組みになっており、ユーザーはこれを利用することでEtherを持たずに送金を行うことが出来るのです。

また、この説明だけだと皆さんはMt.GOXやcoincheck、DAOのように外部からの不正な操作によって通貨を失ってしまうことを想像するかもしれませんが、その心配には及びません。

次のセクションで詳しく説明しますが、agentアカウントはユーザーの署名なしに送金することは出来ませんし、もちろんユーザーは自身の秘密鍵を保護するために署名をブラウザの中で行う必要があります。

さらに、ユーザーは送金前に別のAPIへのアクセスが必要になります。

このAPIが持つアカウント（通称: verifierアカウント）によって承認された金額のみ送金許可が行われる仕組みです。

あくまで送金の主体はユーザーであって、agentアカウントもverifierアカウントもただの送金モジュールに過ぎません。

私達は取引所を運営するわけではなく、取引のためのAPIを公開するだけのチームなのです。

3. 決済方法として既存の流通へのスムーズなフィット

動画サイトで配信者が広告収入を得たり、視聴時間ごとに視聴者から収益を得たり、また、企業や個人がECサイトやオークションサイトで販売収入を得たり、webサイトに広告を設置して広告費を得るなど、報酬の形式は様々ですが、これらの支払いはインターネット上で日常的に行われています。

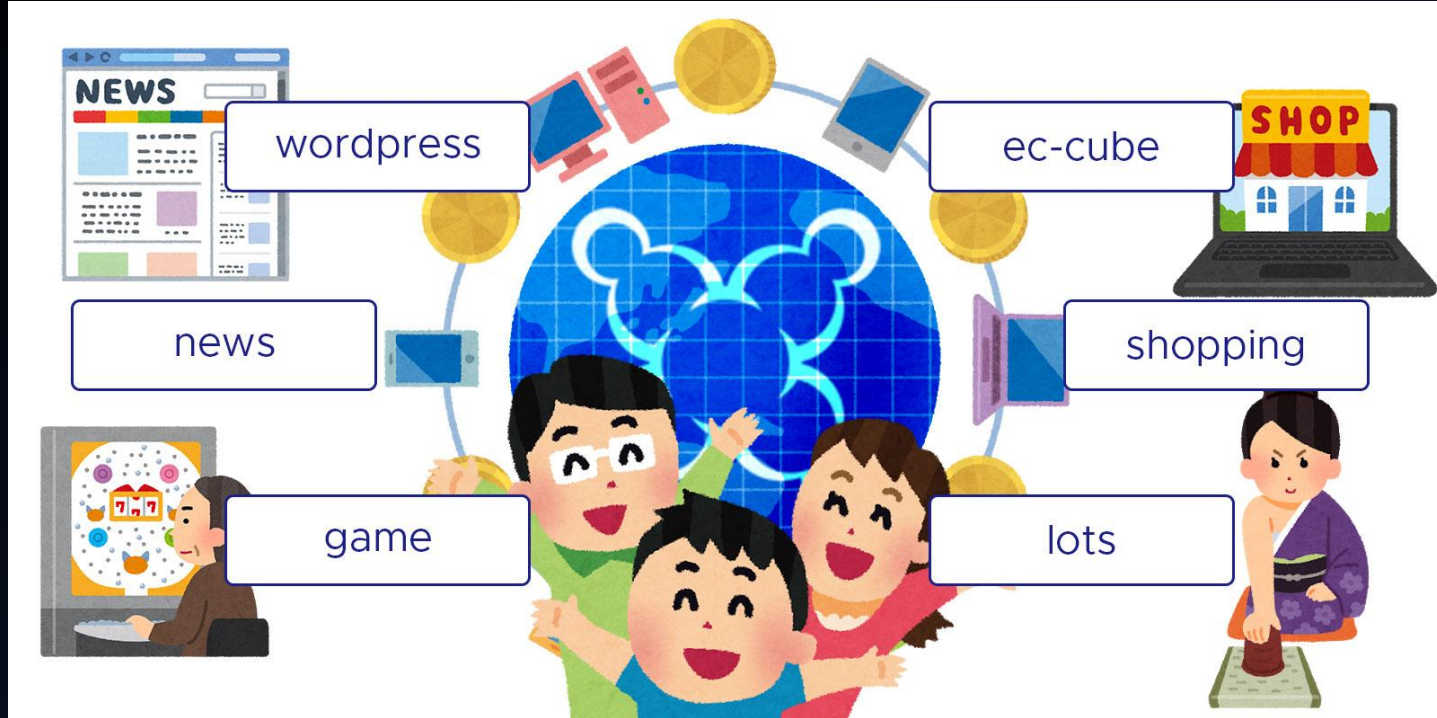
私達の今後の展望として、XagentシステムはECサイト用CMSとの連携や、アフィリエイトシステムとの連携などを随時行い、既に流通している様々なシステムにフィットする事になるでしょう。

例えば企業（専用のシステムを持たずCMSに頼っている中小企業であっても）が、既存のシステムから影響力の高いユーザーの画像投稿や発言、動画配信に対して報酬を支払い、自らも収入を得たい場合に、Xagentシステムを利用すれば簡単にそれを行う事が出来るのです。

また、コンセプトセクションで説明したように、勝者が利益を得られる形式のゲームは私達のAPIにうまくフィットするはずです。暗号通貨はそれらのゲーム達に対して匿名性を確保出来るためとても相性が良く、ユーザーは簡単に安心してゲームを楽しむことが出来るでしょう。

私たちは、私たちが開発するカジノ以外にも様々なゲームが開発されることを望んでおり、そのために、XagentPaymentを使ったカジノゲーム制作のためのSDKの配布や、他のチームへの技術支援も行う予定です。

さらに、私達はこれらのゲームとXagentシステムのために、raiden networkやplasmaといったプロジェクトのように、オフチェーン技術を利用してEthereumのスケーラビリティの問題に立ち向かいます。ユーザー達はこれらのオフチェーン技術とXagentシステムを利用する事で、手数料を気にする事なく自由に遊ぶ事が出来るでしょう。



4. 独自DEX(分散取引所)の構築

前述のとおり、私たちの発行する暗号通貨はEthereumプラットフォームの上で、ERC20規格に沿って設計されているため、一般的なEthereumトークンとして安全に利用することが出来ます。

しかし、取引所に預けてしまえばどんなコインも安全とは言えません。すべての取引所が危険とは言いませんが、取引所のホットウォレットによる管理はとても危険なものです。

そこで、私たちはXchange（エクスチェンジ）システムというAPIを構想しています。

これはまだ企画段階のプロダクトですが、取引所に頼らずEthereumのコントラクト上でコールドウォレットからブロックチェーン上のプログラムを使って取引を行うシステムです。

基本的にあなたが自分のコールドウォレットから暗号通貨を売りたいと思った時、あなたはそのコインを取り扱っている取引所に送金する必要があるはずで

このXchangeを利用すればあなたがXIOコインを報酬として受け取った時に、その場でスマートフォンから、しかも安全にXIOコインを売ることが出来ます。このプロダクトが完成すれば取引所など必要ありません。

ここでみなさんはこの構想に対してEthereumのチェーン上に既に存在する分散取引所と同様のものだと感じるでしょうが、私たちは私たちがの個性を持っています。

XchangeシステムはXagentシステムのAPIを通して取引を遂行することで、手数料としてEtherを使わずにスマートフォン上のウォレットから直接扱うというのがポイントです。

発行時の制限による流動性の低さを、より簡単な手順によってカバーするのが真意ですが、スマートフォン上のウォレットからコントラクトを通して取引が出来るようになれば、あなたたちは暗号通貨を取引所に預けておく意味はありません。

私達のコインは現状とても閉鎖的ではありますが、特定の相手との安全な取引という点において大きなアドバンテージを得ることになります。

独自システム

このセクションでは、私達のメインプロダクトである送金代行システム「Xagent」と、そこに付随する支払いシステム「XagentPayment」と「service管理システム」、さらにそれをサポートするウォレットシステムの詳細を説明します。

前のセクションで説明したXchangeシステムに関しては構想段階なので、ここでは除外します。

1. Wallet System

まず、ここで紹介するのは、この先で紹介する「Xagent」「XagentPayment」を効率的に使うためのウォレットアプリです。

まだ、名前が確定していないので「Xwallet」という仮の名前で呼びましょう。

アプリ版も開発予定ですが、私たちはこのウォレットシステムをProgressive Web Applicationとして実装予定です。発展途上の最新技術のため、ゆっくりとした開発になるかもしれませんが、完成すれば、ブラウザでwebページを開いてホームに追加するだけで、あなたのスマートフォンがウォレットに変身するはずですよ。

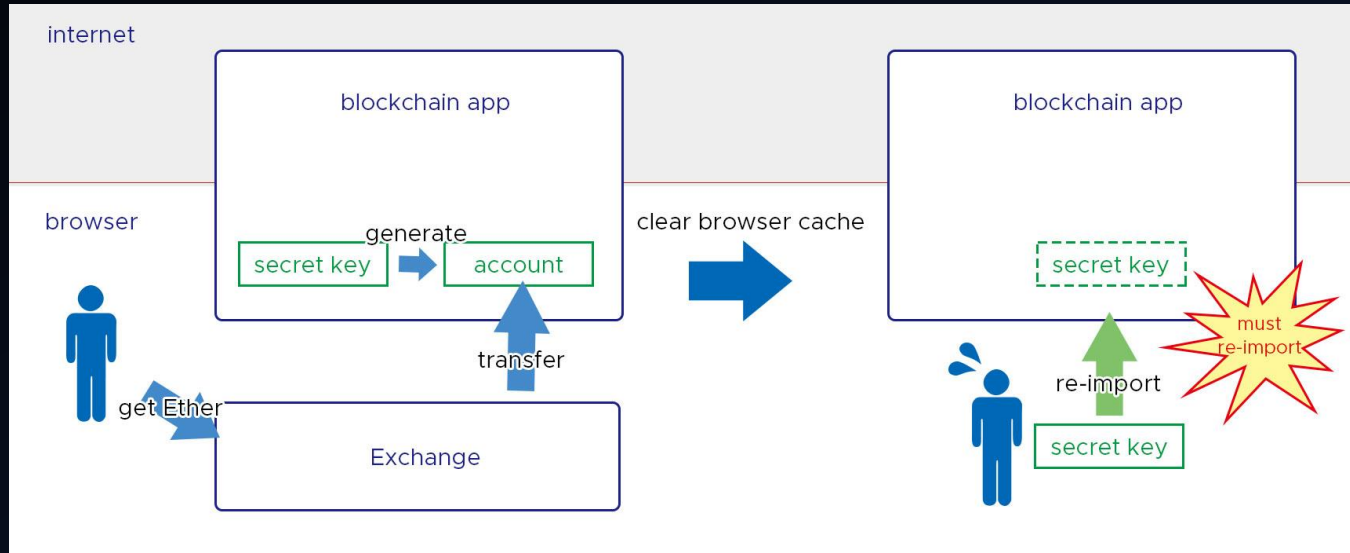
そして、そのXwalletは基本的にXIOCOINのXagentシステムをサポートするためのウォレットになる予定で、直接Xagentシステムを通して送金を行う事はもちろん、後述のXagentPaymentも利用でき、

あなたはEthereumや他のEthereumトークンを凌駕した使いやすさを楽しむ事ができるでしょう。

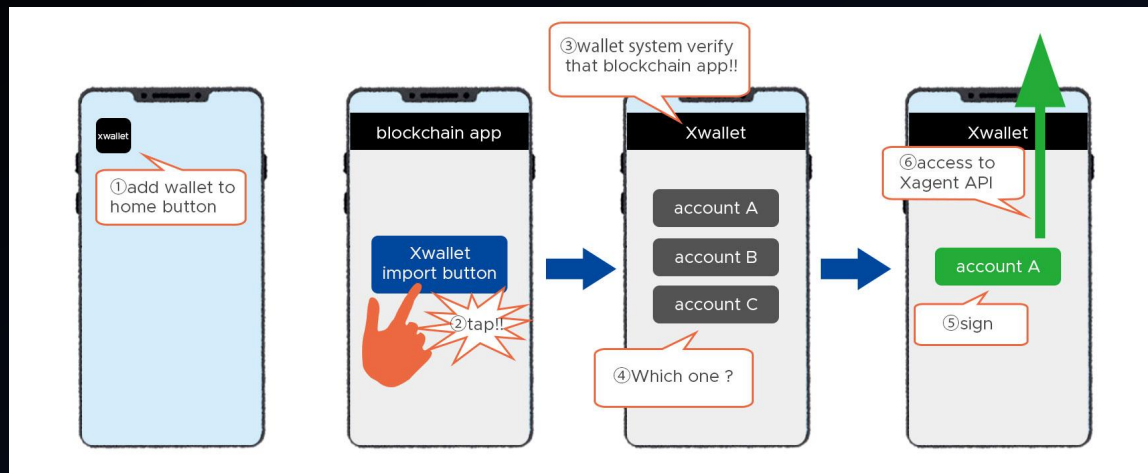
試しにとあるブロックチェーンゲームをこのXwalletから利用することを想定してみましょう。

まず、このゲームの場合、ユーザーはXwalletを使わなくてもゲーム用のEthereumアカウントをその場で作成してゲームを開始することができます。

この秘密鍵は暗号化されてブラウザに保存されますが、例えばあなたがiPhoneのSafariの設定でブラウザのキャッシュをクリアすると、ブラウザに保管した秘密鍵は消えてしまい、あなたは再びアカウントをインポートをしなければなりません。もしあなたが秘密鍵を保管していなければ大変なトラブルになるでしょう。



しかし、あなたがXwalletを利用すればこの問題はすぐに解決出来ます。



①あなたがXwalletをチェックした事がない場合、まずあなたはXwalletのページを開き、ウォレットを作成、またはインポートする必要があります。

そして、そのページをホームに追加して下さい。それでウォレットの準備は完了です。

②そして、例えばあなたがゲーム上で「Xwalletをインポートする」という意味のボタンをタップします。
(1st STEP)

③するとそこにXwalletへのアクセスが割り込み、XwalletはサーバーでゲームがXwalletに登録されているかをチェックします（このプロセスのみオンラインです）。

④そこで許可が下りるとあなたはウォレットからアカウントを選択する事ができます。

⑤アカウントを選択すると、あなたのウォレットは自動で署名を生成します。

⑥その署名はXagentシステムのエントランスAPIに送られ、前のセクションで説明したいくつかのやり取りが自動的に行われます。

これだけでEtherを持たずにEthereumで遊ぶ準備は完了です。ウォレットの作成さえできていれば、ユーザー操作としては2ステップです。

サービス側にアドレスと残高は表示されますが、あなたの大事な秘密鍵はサービスに側に提供されていないため、安全にブロックチェーンを楽しむ事が出来るでしょう。

これが、私たちのウォレットの大枠のイメージとなります。

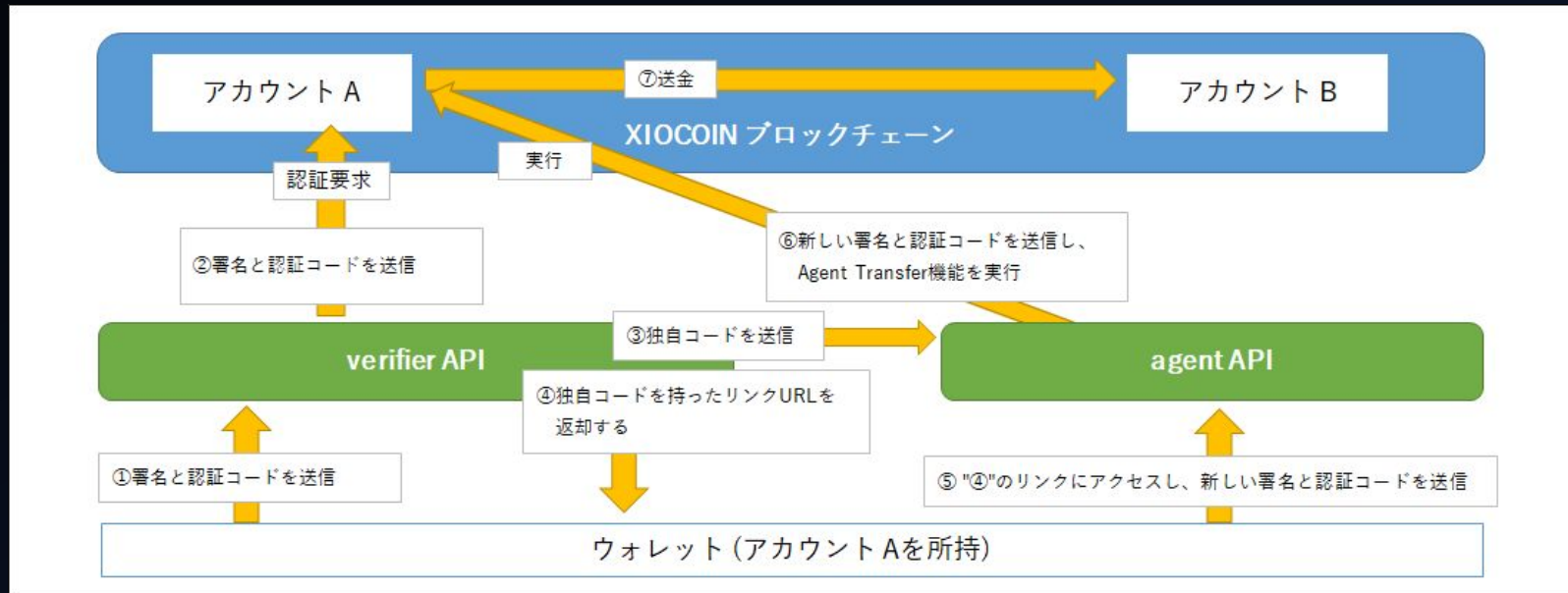
ここまではXIOCOINのAPIへの動作をお伝えしましたが、私たちのウォレットでは、同時に他のEthereumのERC20トークンも管理対象とする予定です。

さらに、私たちはこのウォレットをBitCoinやRippleなどとも連携させたいと考えており、このウォレットを通じてみなさんに私たちの技術に触れて頂きたいと考えています。

2. Xagent

次は私たちのメインプロダクトとなる、Xagentシステムの紹介です。
まず、下の図をご覧ください。Xagentシステムの業務フローの設計図になります。

まず、1つ目のAPI「verifier API」は、ウォレットから短期間だけ有効なコードと署名を受け取り（①）、
コントラクトへアクセスし、送金の承認を行います（②）。



そして、verifier APIは、2つ目のAPIに当たる「agent API」へ新しく生成したコードを送り（③）、同時にそのコードを利用したagent APIへのリンクURLを作成し、ユーザーに送ります（④）。

そして、ユーザーは送られたリンクへアクセスし、新たに作成した署名を送信します（⑤）。

agent APIは、受け取った署名を使って、ユーザーの送金を実行します。

②と⑥の手順でそれぞれのAPIからEthereumのマイナーへ手数料が支払われますが、ユーザーはEtherを一切使っていませんね。

その分、ユーザーは②と⑥のセクションでagentとverifierにEtherを肩代わりしてもらい代わりにそれらのアカウントそれぞれに、送金したいXIOCOINの一部を支払うことになります。

もし私達がサーバーの嚴重な壁を破壊されても、犯人はそれだけでは何もすることが出来ません。

agentシステムのアカウントは常に私たちのローカル環境にあり、サーバーの通信に反応して送金を代行するだけです。agentアカウントやverifierアカウントはユーザーの資産を管理するアカウントではなく、ただのモジュールに過ぎないのです。

ユーザー達は自身の秘密鍵を自身で保護する事によって、自身の資産の安全を保つ事ができるでしょう。

3. サービス管理とXagentPayment

ここでは先ほど説明したXagentに付随した機能である、XagentPaymentシステムとそれを実現するための必須機能である、「サービス管理システム」を紹介します。

まず、先ほど紹介した通常のXagentシステムでは、送金にEtherは不要ですが、2度の署名送信を必要とし、2方向への税金の支払いが発生します。

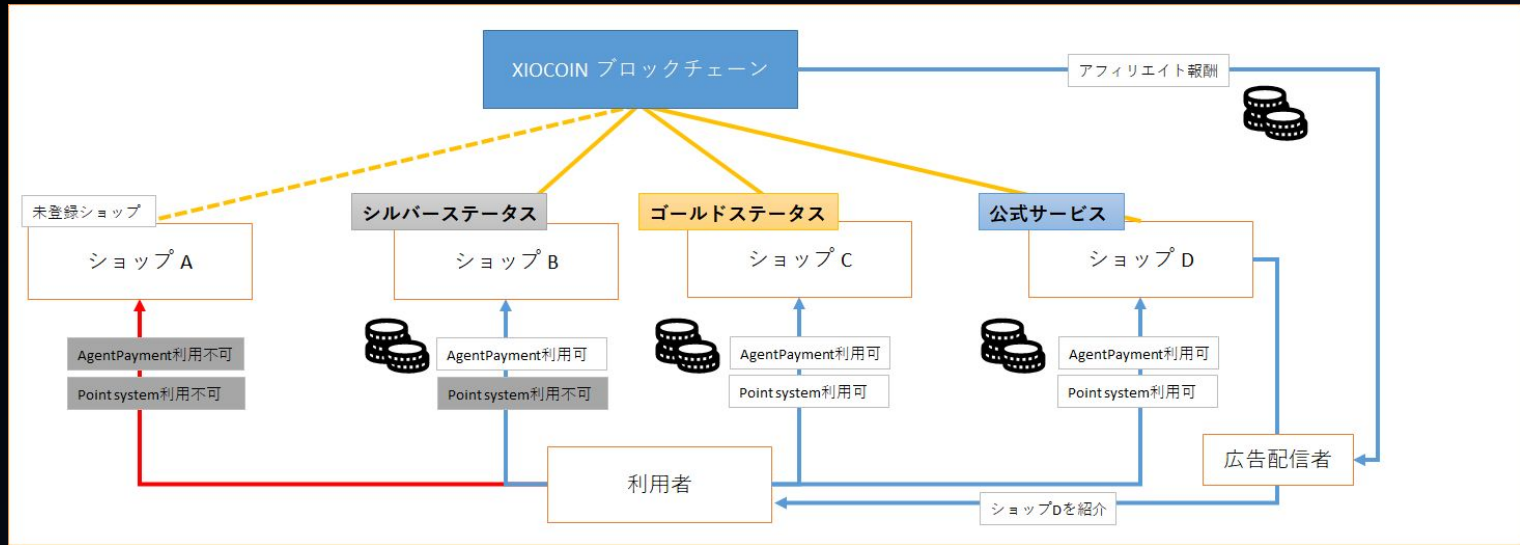
Etherが不要な代わりに少し割高だと感じられるかもしれませんが、これは個人間の送金をサポートするためのシステムなので、セキュリティに万全を期すため、ある程度は仕方がないと考えています。

しかし、そこでアイデアが生まれました。私たちとしっかりと契約書を交わした企業であれば、そのプロセスを簡略化する事が出来るのではないか？企業の協力を得られればユーザーは支払いに対して一切手数料を支払わずに済むのではないか？

そして、私たちはXIOCOINのコントラクトにサービス管理機能を加えたのです。

XIOCOINのブロックチェーン上にサービスのアカウント（支払の受け取りアドレス、またはスマートコントラクトのアドレス）を登録し、サービスアカウントへの支払を行う場合は1stepでの手数料完全無料の送金を許可します。

これがXagentPaymentにおけるメイン機能となります。



また、XagentPaymentで支払の受け取りが可能なアカウントには3種類あり、

「シルバー」は支払が可能。

「ゴールド」は支払と、所持中のコインを担保とした、サービス単独のポイントシステムの利用が可能。

「公式サービス」は私たちが直接開発に参加するサービスとなる予定で、アフィリエイト機能を備えており、アフィリエイトの紹介でサービスを利用し始めたユーザーが、該当のサービスにXagentPaymentでの支払いを行うと、埋蔵されたXIOCOINからアフィリエイトに対して報酬が支払われます。

クラウドセール

ルール

まずシステムに関して、私達はトークンセールのためのスマートコントラクトを実装しているため、Etherを支払ったのにトークンが配布されないというトラブルは起こりえません。

購入者がXIOのクラウドセールのアドレスに対してEtherを送金すると、送金者に対して自動でトークンが送られます。送金金額の最低限度は0.03ETH（約1000円）です。

セールの期間は2020年1月1日～2020年6月16日の24週間。

XIOコインの総発行量は50,000,000,000XIO。（500億XIO）

その中の25,000,000,000XIO（250億XIO）がトークンセールで販売されます。

1枚当たりの単位は「XIO」で、1XIOを0.000001ETHに設定しています。

もしあなたが私達のオフィシャルページから購入の申請を提出して、XIOCOINコントラクトに入金するならば、そのタイミングが早ければ早いほど安くコインを買うことができます。

そのメリットは私たちがリリースするゲームコントラクトに入金したとしても得ることはできませんのでご注意ください。

また、今回のトークンセールは大きく分けて4回に分けて開始されます。
レートは以下の表を参照してください。

また、総配布数の250億XIOと別に上限調達額の記述がありますが、もし調達したEtherが22000ETHに達した場合、その時点で私たちは「最大目標の達成」としてICOをクローズします。

	期間	1ETHあたりの配布枚数
1st (4weeks)	2020/01/01 00:00 UTC ~ 2020/01/28 23:59 UTC	1200000 XIO (+20%)
2nd (6weeks)	2020/01/29 00:00 UTC ~ 2020/03/10 23:59 UTC	1150000 XIO (+15%)
2nd (6weeks)	2020/03/11 00:00 UTC ~ 2020/04/21 23:59 UTC	1100000 XIO (+10%)
4th (8weeks)	2020/04/22 00:00 UTC ~ 2020/06/16 23:59 UTC	1050000 XIO (+5%)

総配布数: 25,000,000,000XIO / 上限調達金額: 22000ETH

配布の割合

ここでは配布の割合について説明します。

まず、XIOコインの総発行量の50%がクラウドセールで配布されます。
この内、クラウドセールで配布されなかったものは埋蔵されます（後述）。

次に、全体の20%はXIOコインを利用出来るサービスに販売、または貸し出すためにホールドされ、
全体の15%はバウンティプログラム（エアドロップやクラウドファンディングなど）のバウンティのために
ホールドされます。

この中のいくらかは今回の
トークンセール終了後に解放されるでしょうが、
私達はこれらを何年もかけて解放すること
になるでしょう。

そして、残りのトークンの中の10%はチーム内の
バウンティに当てられます。

distribution rate

Crowd Funding

5.0%

Burying

5.0%

Bounty Program

10.0%

Team

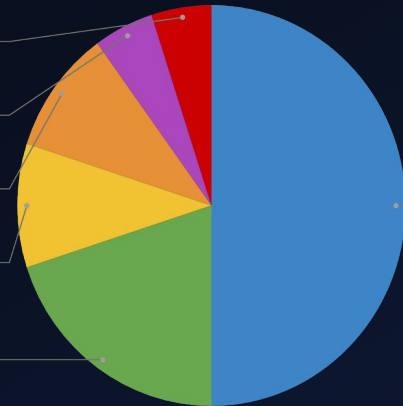
10.0%

For Services

20.0%

Crowd Sale

50.0%



私達は有志の集合体なので、現在はメンバー全員が実質無給で開発に参加しています。

そのため、トークンセール終了後に残りのトークンの10%の中から開発者たちや協力者たちに対して、いくらかのバウンティを支払うことをお許しください。

埋蔵金

前のページでの説明では総発行量のうち、5%についての説明を省いているのですが、この全体の10%はクラウドセールの余剰分と共に「バリー(埋蔵)」されます。さて、私達は「埋蔵」という言葉を使いました。これはトークンを「採掘」出来る事を意味します。私達はブロックの承認作業をイーサリアムのマイナー達に委任していますが、彼らによってマイニングされるのはETHであってXIOではありません。

私達はイーサリアムやビットコインの様にXIOもマイニング出来るようにしたいと考えています。

その方法に関しては試行が必要な段階なので、メインプロダクトのひとつとして発表する事は出来ませんが、提案としては0x coinのようなマイニングを行なう方法や、広告へのアクセスによって報酬を受け取る方法が挙げられます。

これはまだ構想段階なので、もし私達がこれを不要と判断すれば、このトークン達を「焼却」する事になるでしょう（この措置によって通貨の希少性が上がるというメリットがあります）。

目標調達額

私たちは、このトークンセールを3段階に分けました。

第一目標：1000ETH

最低限の目標ラインです。もしこのセールの結果がこのライン以下だった場合、マーケティングの不足が原因と考え、プロジェクトを進めながら、第二目標までの残りの6000ETHを調達するための更なるPRを行い、クラウドファンディングやICOプラットフォームへの相談によって、資金調達の施策を行う予定です。

私たちは資金の返却は行いませんが、困難な道でも粘り強く戦う意志があり、その資金を決して無駄にはしません。資金調達の方法はコインの配布だけではないからです。

第二目標：7000ETH

私たちのプロダクトを3年以内に完成させるために十分な資金だと考えています。私たちはおそらく少数の優秀な仲間を得て素晴らしいプロダクトを完成させることができるでしょう。この場合、配布されなかったトークンは前述のように埋蔵されます。

第三目標：22000ETH

最高の結果です。これだけの資金があれば、すぐさま有名な取引所への上場を行える可能性があります。私たちは多くの優秀な仲間を加え、プロダクトは最短距離を走るでしょう。

資金の使い道

今回私達が調達したEtherの用途に関して、私たちが目標に定める7000ETHを調達した場合の仮説を用意しました。

まず、2000ETHが事業の一時的な経費に回されます。日本の暗号通貨の法律に抵触する可能性があるため、詳しくお伝えできませんが、コインの流動性を上げるための施策のための経費や、法律をクリアするための経費などの一時的な経費として利用されます。

次に、4500ETHが人件費やセキュリティ費用など、組織として開発を続けるための運営資金として、長い時間をかけて利用されます。

会社はマルタ島か香港に籍をおきたいと考えていますが、開発のほとんどを日本で行いたいと考えています。

そして、残りの500ETHはEtherのままサービスの運転資金としてホールドされ、私たちのシステム内で、ユーザーのGASを負担するために利用されます。

日本の法律について

私達は日本に拠点を置く以上、日本の資金決済法から逃れることは出来ません。

ここでは我々の現時点での法的な立ち位置と、どのタイミングでどのような申請を行うかを説明します。

日本の法規制に関してはここで語るまでもないので、このような他のwebサイトを確認していただければと思います。→https://topcourt-law.com/virtual_currency/ico_regulations_financing

一般に、日本で電子マネーを発行するときは、次の規制のいずれかにサービスを適用し、金融庁に登録する必要があります。

まずは、資金決済法の中の「仮想通貨法」と呼ばれる部分に関して、私達はクリアしています。

申請した特定のユーザーのみコインを利用出来るように、私達はスマートコントラクトに独自の設計を既に施しているのです。これは、仮想通貨法で示される仮想通貨の定義である“利用者の不特定性”を無くするための技術的な制限です。

また、日本には「前払式支払手段」と呼ばれるチャージ式支払い方法に当たる規制がありますが、上記の技術的制限がある上、私たちのサービスはまだローンチ前で、サービスでの使用が出来ません。消費が出来ない支払手段など決して存在しないため、現時点ではこの規制もクリアしていると言えます。

現時点では金融庁の許可は不要ですが、私達はXIOコインの進化のために組織を拡大し、金融庁に登録することを目指す予定です。

進捗

さて、ここまで開発済みのもの、開発中のもの、構想中のものをすべてまとめて私たちの提案として発表してきましたが、ここでは私たちが作りたいものがどれだけ具現化できているかをお伝えします。

以下のリストをご覧ください。

- ・ Xagent コントラクト 実装：100%
- ・ XagentPayment コントラクト 実装：100%
- ・ サービス管理 コントラクト 実装：100%
- ・ wallet system (β) 実装：20%
- ・ XagentAPI (β) 実装：20%
- ・ XagentPaymentAPI (β) 実装：10%

みなさんが私たちのプログラムを簡単に利用するためのAPIは未完成の状態ですが、コアとなるスマートコントラクト（ブロックチェーン部分のプログラム）の実装は完了していて、あとは通常のシステム制作の要領で仕事を全うするだけです。

あなた達は2020年の前半までに私たちのサービスを体感することが出来るでしょう。

ロードマップ

このセクションでは私達のロードマップを公開します。これは最も遠回りをした場合の道のりです。もし私達が多くの支援を得れば、この距離はより短くなるでしょう。

流動性を増すためのアップデートの詳細はここでは詳しく述べられませんが、私達はICO終了後すぐにそれを発表します。それはあなた達を十分満足させるものになる予定です。

2019.8

XIOCOINリリース

2019.12

XagentAPI (β)プレリリース

2020.1

ICOスタート

2020.3

XagentAPI (β)リリース、walletアプリ (β)リリース

2020.6

調達したEtherを投入し、流動性を増すためのアップデートに関する施策の実行開始
ポイントシステムとしてコスプレサイト「coslog」に導入予定

2020.11

XagentPaymentAPI (β) リリース

2021.4

ブロックチェーンカジノのいくつかのゲームをリリース

2021.6 ~

動画配信サイトのリリース

あとがき

ここまで読み進めて下さり、ほんとうにありがとうございます。

XIOは本当に小さなスタートアップのEthereumトークン/dapps開発チームです。私たちは経理的実体を持たず、開発以外の全ての業務をブロックチェーンの上だけで行います。

プロジェクトの便宜上のCEOは日本におり、もちろんCEOは全てのトラブルの責任者であり、フロントに立つこともあるでしょう。しかし、それ以外の状況ではただオーナーアカウントを持ち、トークンのたった5%を配分出来る立場にすぎません。

私たちのオーナーアカウントだけに与えられた権限は、トークンのサイドファンクションに関係するアカウント管理と、コントラクトのアップデート権限ですが、コントラクトのアップデートに関してはアップデートが不要であると判断したタイミングで永久凍結を行う予定です。

このようにオーナーの権限を狭くして行き、最終的にはオーナー権限によるアカウント管理の執行も、周囲の同意を得なければならない状態を作りたいと考えています。

権利の分散化された組織による、分散化されたシステム。これが私たちの理想です。

そして、私たちはその分散化されたシステムによって、ありふれたポイントシステムに慣らされた

課金サービスの形を壊し、簡単に送金を行えるユーザビリティによって、ノンビットコイナー達にライトに暗号通貨を持つことを体感してもらいたいと考えています。

それぞれの国でそれぞれのユーザーがこのような私たちの施策を踏み台として、会社の利益のためにユーザーや末端の会社から資金をむしり取るようなゲームや決済の古い習慣を破壊し続け、新たな世界を再構築することを私たちは望んでいます。

これによって世界中の人達が「課金ではなく資金で遊ぶ」世界を実現できるでしょう。

私達は確かに小さな存在ですが、暗号通貨の成長と共に一步ずつ進化し、これらの歴史に新たな足跡を残したいと考えています。

ここまで読んで頂き、ありがとうございました。

質問はTelegramで受け付けますので、ぜひXIOのTelegramコミュニティにご参加ください。

また、私達はXagentシステムのリリース後、我々の決済システムの導入にご協力頂けるサービスを募集しています。

ご興味がおありでしたらTelegramにご連絡よろしくお願い致します。

LINK⇒[XIO Telegram Community](#)

コアメンバー

Hiroshi Nakashima

CEO/CTO。文化服装学院を卒業後、デザイン会社やweb企業で働き、デザインとサイト運営の基礎を学ぶ。2015年からはシステムエンジニアに転向し、インフラエンジニア / サーバーサイドエンジニアとして勤務。2017年からは在籍していた会社でシステム管理者として従事するも、2018年に新たな経験を積むためシステム開発会社に転職。ブロックチェーンに出会い、Ethereumトークンの開発を独学で開始。「XIOプロジェクト」を開始した。

更新

2019/07/06 クラウドセール日時を編集 v2.1

2019/07/18 一部の図を日本語に適応 v2.1.1