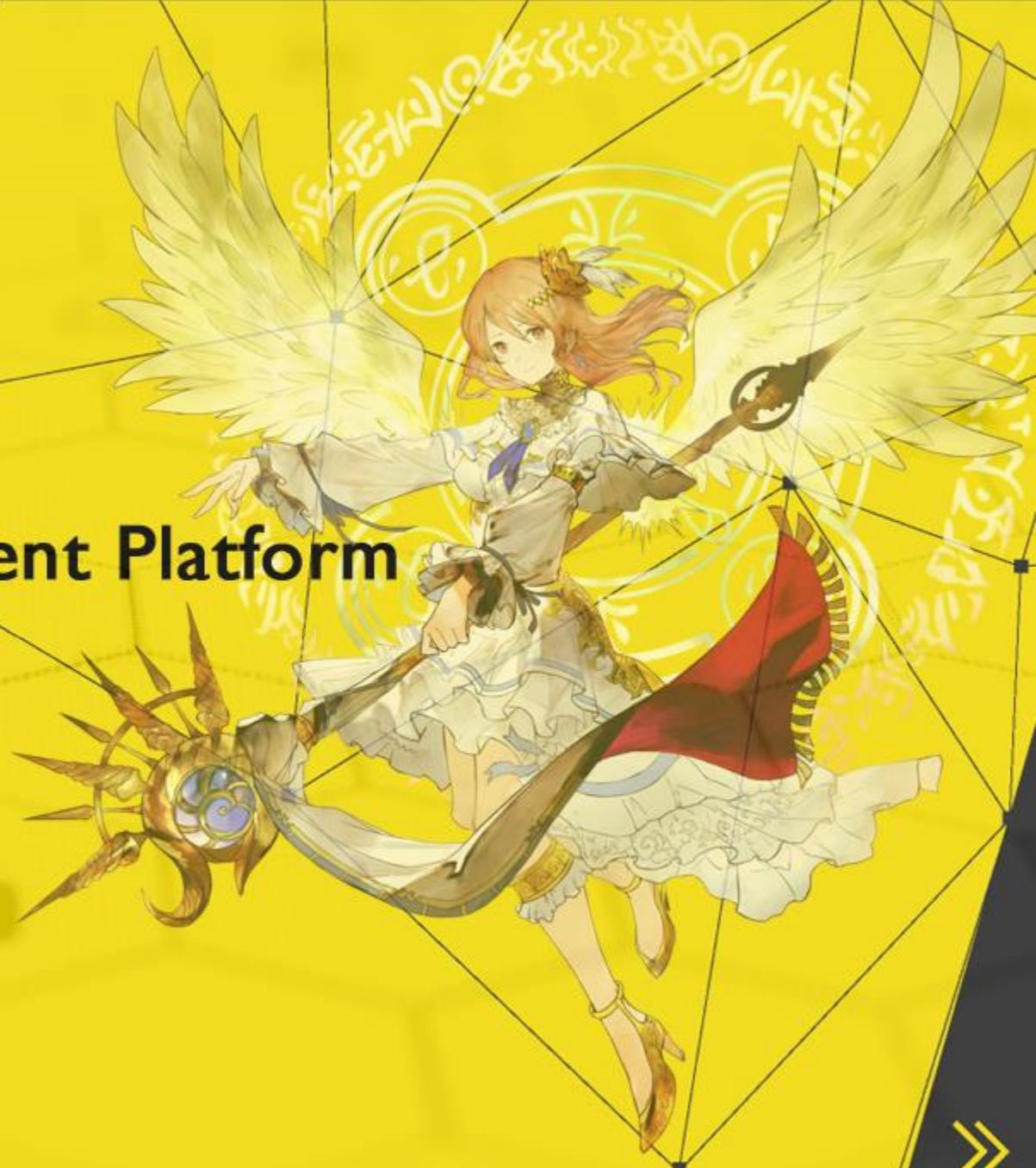


ASOBI COIN

Distributed Secondary Content Platform



ASOBIMO, Inc.
<http://asobico.in.io>



プロジェクト概要

ブロックチェーンテクノロジーを活用し、
デジタルコンテンツの保護流通プラットフォーム
を提供します

デジタルコンテンツの保護流通プラットフォーム（国際特許出願中：PCT/JP2018/16657）

デジタルコンテンツの保護システム

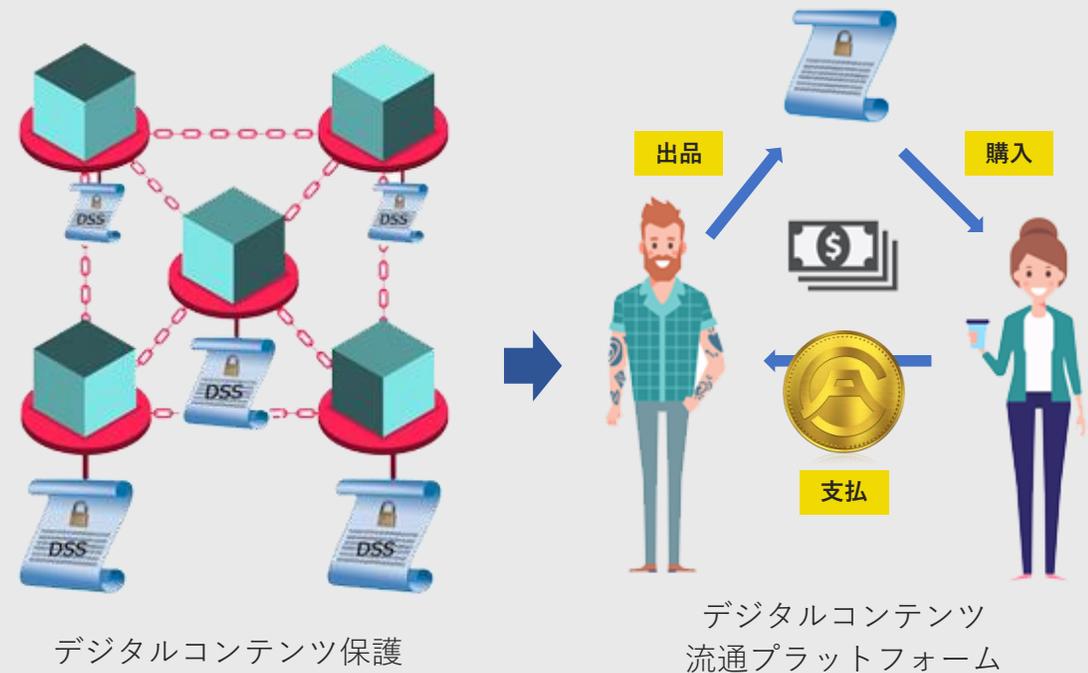
ブロックチェーン技術を応用することで、デジタルコンテンツの所有権を明確にし、コピー不可能にする「分散型セキュリティシステム（DSS）」を提供します

デジタルコンテンツの流通プラットフォーム

セキュアなデジタルコンテンツを取引する、P2P型の二次流通プラットフォームを立ち上げます

具体的には？

読み終えた電子コミックや遊び飽きたゲームのアイテム、聞き飽きた音楽ファイルなどの、様々なデジタルコンテンツを個人間で売買することができます



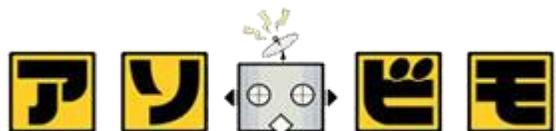
会社概要

アソビモは15年以上、オンラインゲームを作ってきた実績ある会社です

また、グローバルで600名以上の開発者が在籍しています

会社概要

アソビモ株式会社



社員数	550人
資本金	4億8,050万円
所在地	東京都豊島区池袋 3-1-2
設立	2003年

上海小游网络科技有限公司 中国パートナー企業



社員数	80人
資本金	1,000万元
所在地	上海市普陀区中山北路 3300号环球港B座10GH
設立	2014年

量子遊戯股份有限公司 台湾パートナー企業



社員数	10人
資本金	1,300万台湾ドル
所在地	台北市中山區南京東路 二段132號8樓
設立	2018年

会社概要：プロダクト紹介

当社の代表的なプロダクトはオンラインゲームです



アヴァベル オンライン



トーラム オンライン



イルーナ戦記 オンライン

当社全タイトルの
合計ダウンロード数

5,000万
ダウンロード

アヴァベルオンラインの
累計売上

約200億円

受賞履歴



グーグルプレイ トップディベロッパー認定



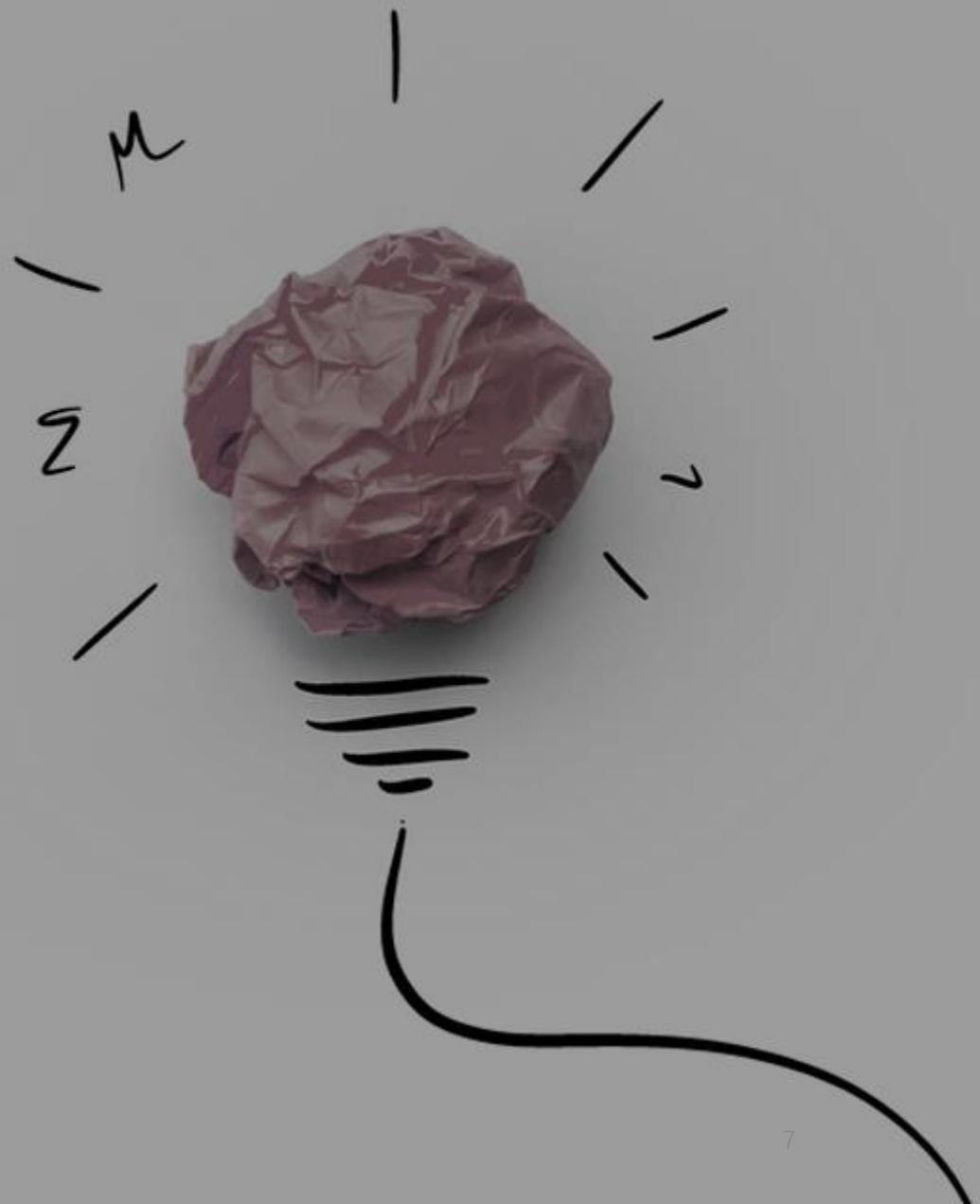
アップストア ゲーム大賞大作部門賞受賞

コンセプト

デジタルコンテンツは、なぜ二次流通（中古）で売れないのでしょうか？

私たちは、モノと同じようにデジタルコンテンツも二次流通させたいと考えています

流通コストゼロでやり取りできるデジタルコンテンツこそ、二次流通に最適だと考えています



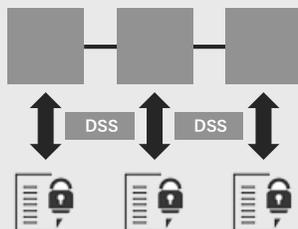
コンセプト

デジタルであるメリット、デメリット

デジタルは無限にローコストで、完全同一なものをコピーすることができますが、これは便利な半面、デメリットもあります
例えば、音楽ファイルやゲームアイテム、お店のポイントなどは、無制限に複製されると問題が起きてしまいます

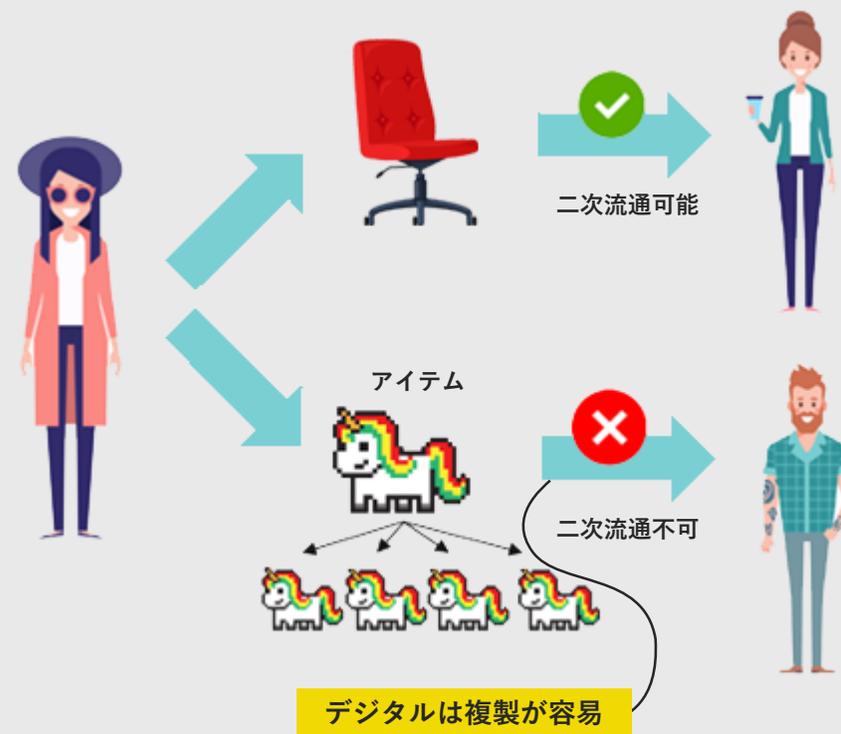
ソリューション

ブロックチェーンを活用したデジタルコンテンツの所有権を明確にするシステム「分散型セキュリティシステム (DSS)」
DSSで保護されたデジタルコンテンツの二次流通(中古)プラットフォームを提供します



分散型セキュリティシステム (DSS)

デジタルコンテンツをブロックチェーンを使って、完全に個別管理するシステム



コンセプト：具体的な事例

読み終わった電子コミックを売却

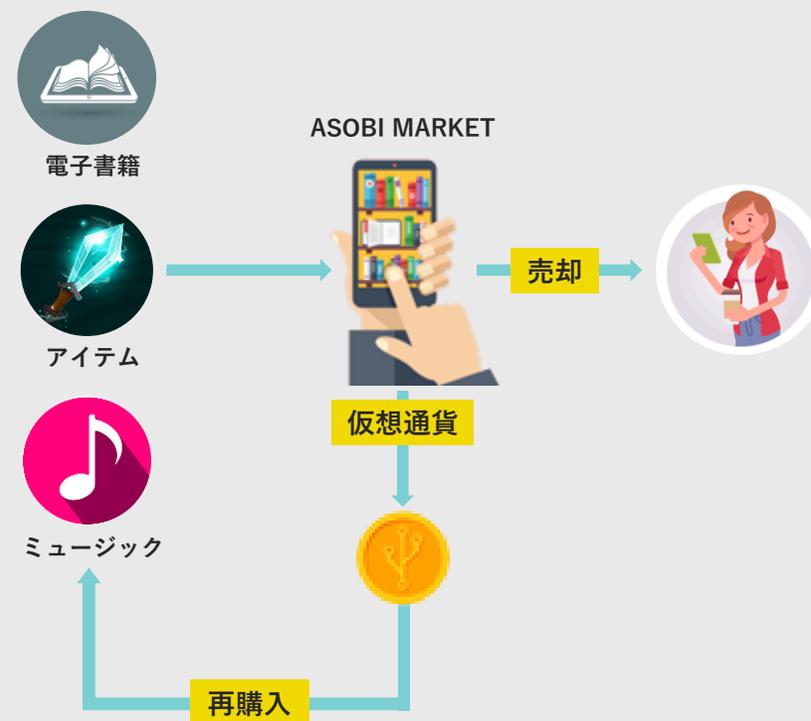
ストアで買った読み終わった電子コミックをデジタル中古ブックストアで売却して、仮想通貨に交換できます
入手した仮想通貨は、別の電子コミックやデジタルコンテンツの購入に利用することができます

遊び終わったゲームのアイテムを売却

ゲームのキャラクターが使っていたレア武器をゲームアイテムの売買ストアで売却して、仮想通貨を入手することができます。入手した仮想通貨で、新たなゲームアイテムやデジタルコンテンツを購入することができます

聞き飽きた音楽ファイルの売却

ミュージックストアから、ダウンロードして購入した音楽ファイルもう聞かなくなったなら、簡単に売って仮想通貨に変えることができます



コンセプト：デジタルコンテンツの二次流通市場規模予測

一次デジタルコンテンツ流通規模（日本）

2016年のデジタルコンテンツの市場規模は、前年比5.7%増の8兆4,156億円(コンテンツ市場全体の67.9%)

動画	: 4兆2,916億円
ゲーム	: 1兆9,232億円
音楽・音声	: 9,025億円
静止画・テキスト	: 2,604億円
複合型	: 1兆378億円

順調に拡大し、それぞれのコンテンツにおけるデジタルコンテンツの割合を示す「デジタル化率」は、ゲームと複合型が100%、動画が96.2%、音楽・音声は65.4%、静止画・テキストは7.3%になる



コンセプト：デジタルコンテンツの二次流通市場規模予測

二次デジタルコンテンツ流通市場規模予想（日本）

二次デジタルコンテンツ流通は今まで無いマーケットとして無限の可能性のある市場

家具や書籍など「モノ」における1次流通は約15兆円、それに対する2次（中古）流通は2兆円、1次流通の約15%

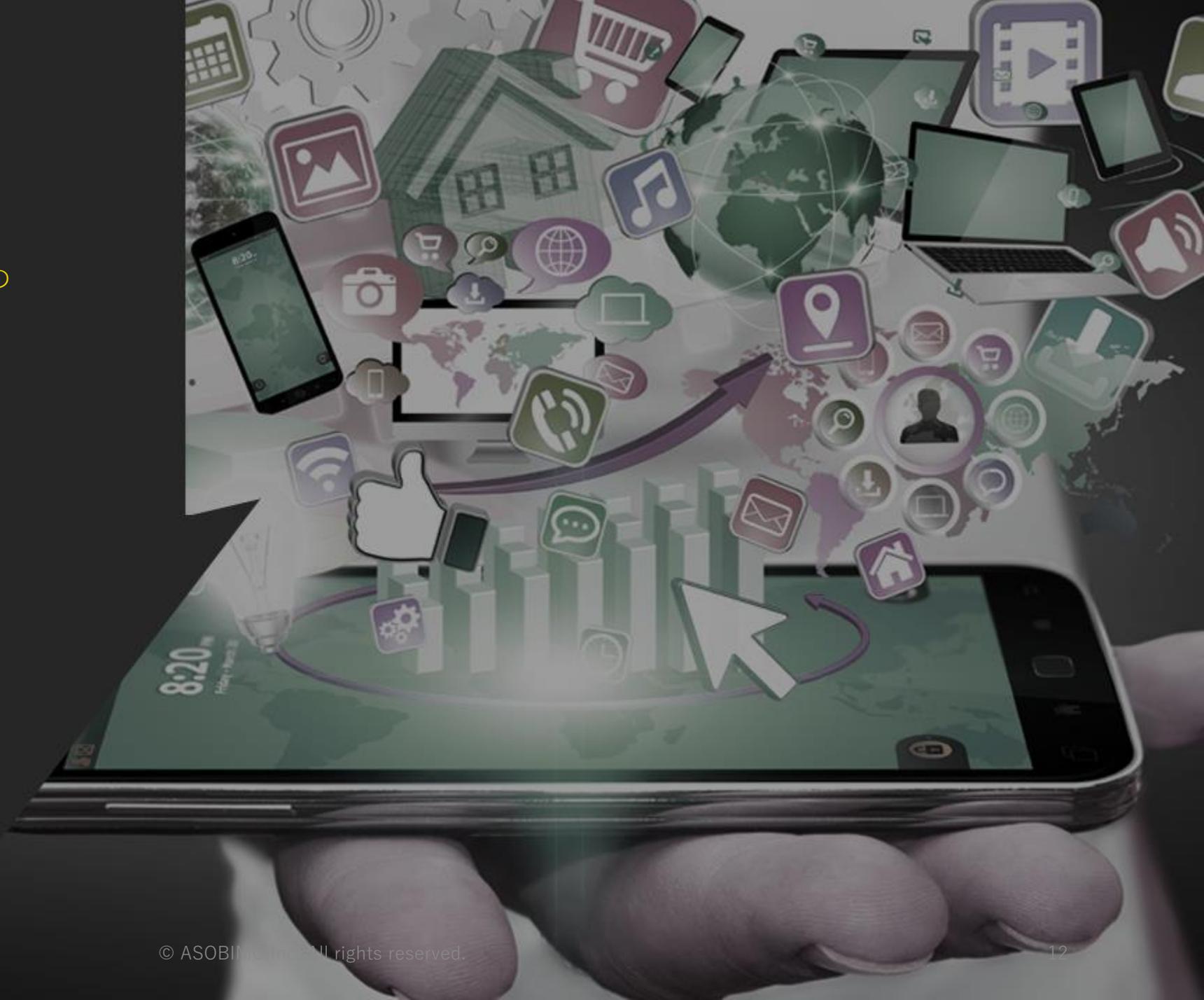
この比率から、日本の総デジタルコンテンツ流通規模の15%を二次市場と予想すると、デジタルコンテンツ二次流通規模は、日本だけでも**約1兆2000億円**に達する

一次デジタル
コンテンツ規模
8兆4,156億円

二次デジタルコンテンツ規模
1兆2000億円

ASOBI MARKET

ASOBI MARKETはデジタルコンテンツの
保護流通プラットフォームです



ASOBI MARKETについて

ASOBI MARKETではブロックチェーンテクノロジーを活用して問題を解決します

現在のデジタルコンテンツサービスの多くは、ユーザー所有権がないため、サービス提供サイトがクローズすると、そこで購入した電子書籍などは利用できなくなります。また、そもそも所有権がないため、売買することもできません。

ASOBI MARKETでは、ユーザーに所有権が移転しますが、DRMに変わる新たな分散型セキュリティシステム(DSS)が実装されていますので、所有権が明確で、コピーができません。

そのため、セキュアな状態でデジタルコンテンツの二次流通(中古売買)を行うことができます



ASOBI ウォレットについて

ASOBI ウォレット から様々な直接デジタルコンテンツの購入、中古売買が可能です

ASOBI ウォレットでは、

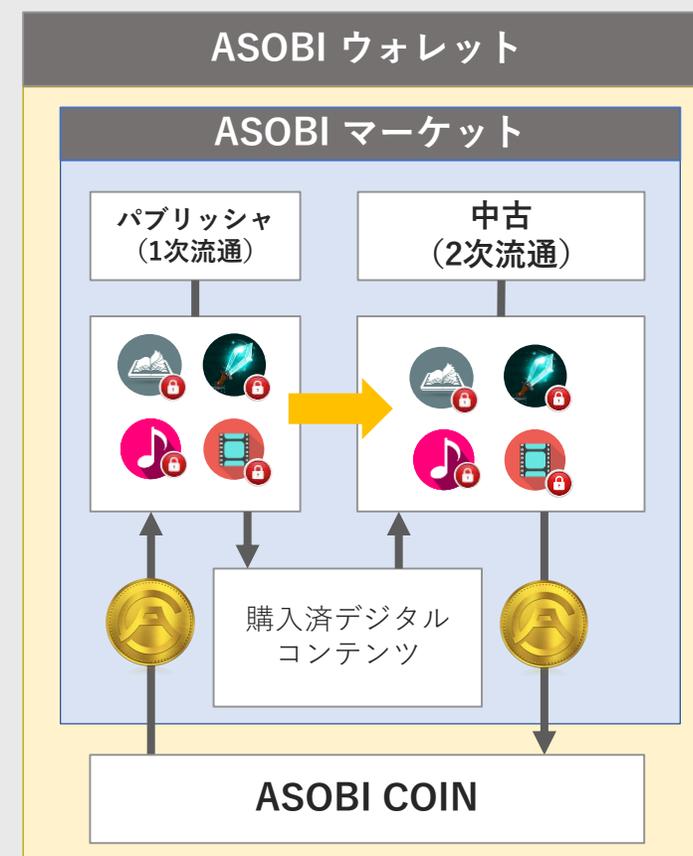
- ・電子書籍
- ・ゲームアイテム
- ・音楽
- ・動画

などのデジタルコンテンツが販売されています

パブリッシャーストアでは、中古流通可能なデジタルコンテンツが販売されています
2次流通マーケットでは中古のデジタルコンテンツが安く販売されています

1次流通マーケットで購入したデジタルコンテンツは
モノの中古販売と異なり、梱包や送付の手間はありませんので
簡単に2次流通マーケットで売却することができます

売れた金額は、アソビコインとして
ASOBI WALLETに振り込まれます



権利者への収益還元

ASOBI MARKETで、取引されたデジタルコンテンツは、ブロックチェーンに記載されたスマートコントラクトにより、確実に権利者へ収益が自動的に還元されます。（国際特許出願中）

ブックオフやアマゾンなどで、中古書籍が売れた場合、権利者に権利収入は発生しません。中古マーケットが1兆円以上に巨大化してきたなかで、これは権利者にとって死活問題です。

ASOBI MARKETでは、ブロックチェーンのスマートコントラクトに権利者への収益プログラムを記載することで、トランザクションが発生するたびに半永久的に権利者に、自動的に収益の還元を実現します。

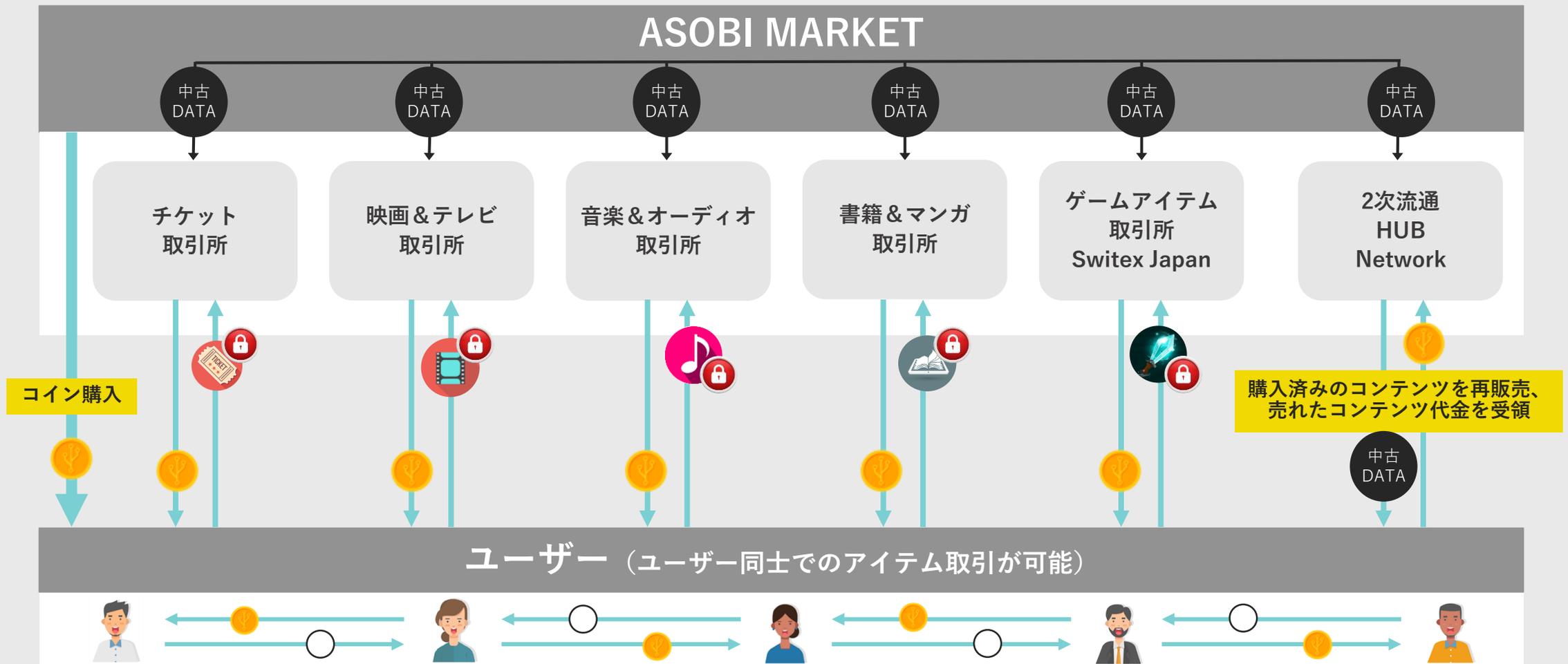
例えば、中古の漫画の電子書籍が200円で販売され場合、スマートコントラクトに記載さ入れた下記の情報により自動的に分配されます。（その分配はブロックチェーン上に残りログとして健全に可視化されます）

例) 200円で電子書籍が中古で売れた場合の分配例

- ・ 売主 +100円
- ・ 出版社 +70円
- ・ 著者 +30円



ASOBI MARKET全体図



ASOBI MARKET : NAGA VIRTUAL (Game Item Trading)

Switex Japanについて

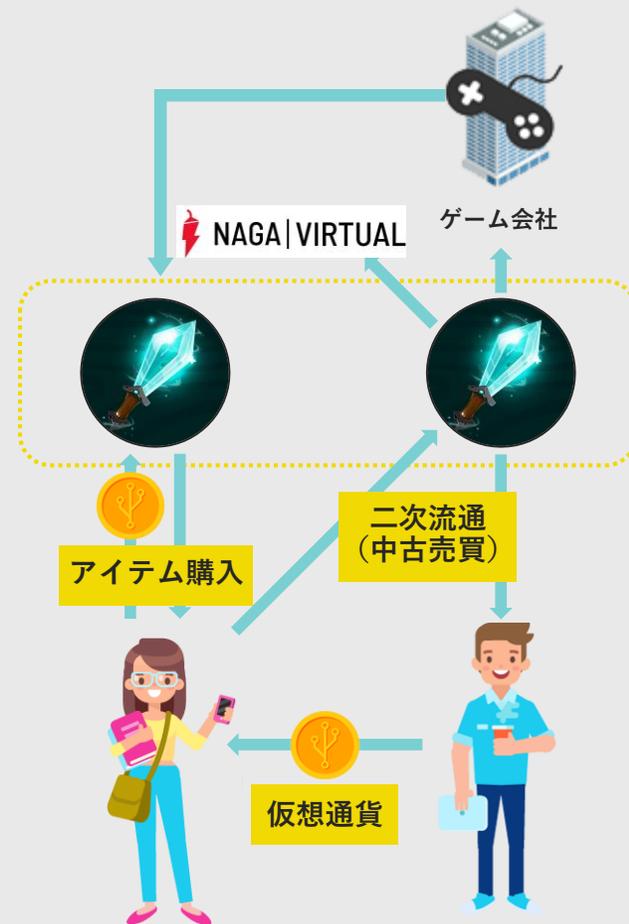
アソビマーケットのゲームアイテム二次流通プラットフォームがNAGA Virtualです
個人によるゲームアイテム売買や、ゲーム会社によるアイテム販売を行います

安全なゲームアイテム取引所

ゲームアイテム取引はリアルマネートレードと呼ばれ、マネーロンダリングや不正の温床として問題視されてきましたが、Switex Japanではアイテムの取引をブロックチェーンでセキュアに管理することで、アイテムトレードで起こる不正な取引を防ぎます

パブリッシャーへの収益還元

これまでのアイテムトレードでは、パブリッシャーに収益がありませんでしたが、Switex Japanはパブリッシャー公認のプラットフォームであり、トレード金額に応じて、収益がパブリッシャーに還元されます



アソビストアのユーザー拡大方法

当社のゲームには、全世界で既に月間数百万人以上のアクティブユーザーがいます
これらのユーザーに対し、二次流通可能なゲームアイテムを提供していくことをフックに、利用ユーザーを拡大していきます

ユーザーへのエアドロップ

アソビモゲームの既存ユーザーに対して、エアドロップを行い、アソビコイン利用者の拡大を目指します

アジアブロックチェーンゲーム協会の設立

ゲームは国境を越えます
中国、韓国、台湾といったアジアの国々と、ブロックチェーンを使ったゲームやゲームアイテムの取り扱いについての普及促進を進めていくために、アジアブロックチェーンゲーム協会を設立します



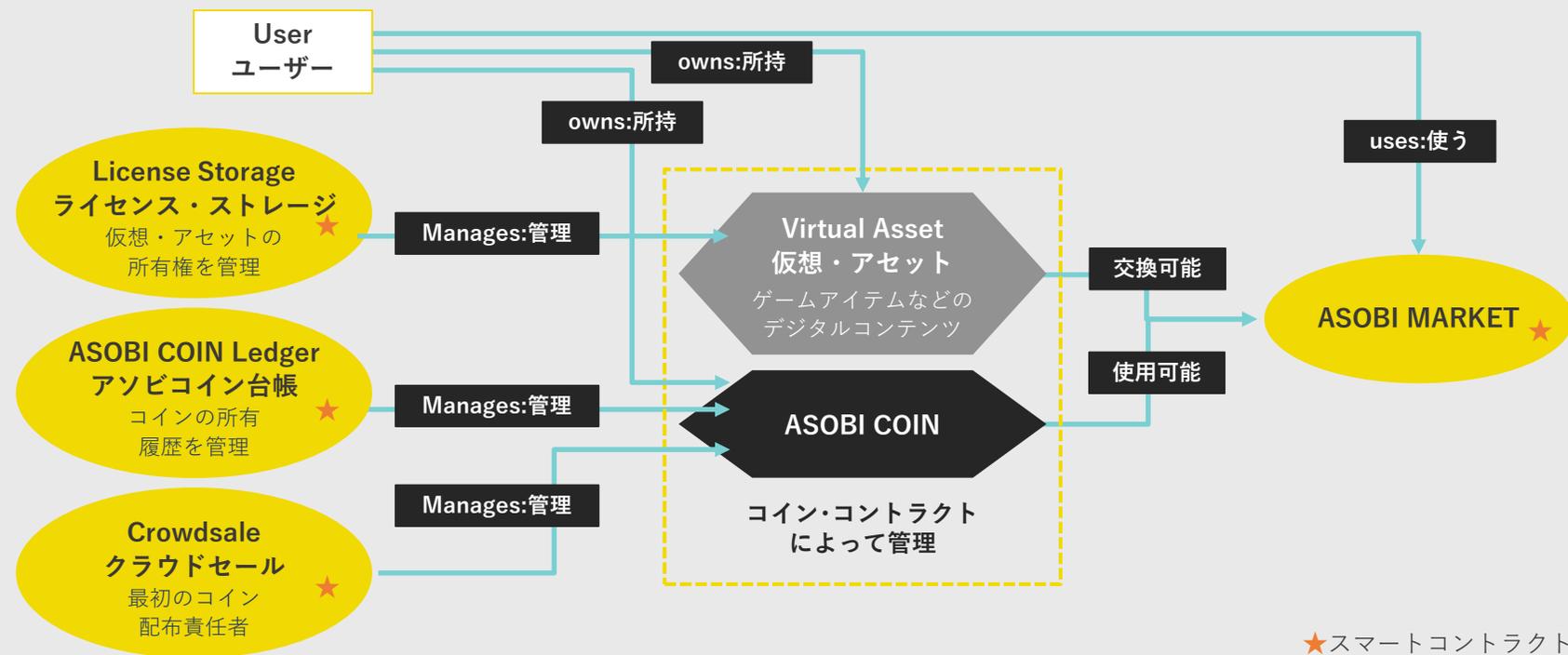
テクノロジー

ディセントライズドセキュリティーシステム(DSS)

テクノロジー：スマートコントラクトの構築

Smart Contract Architecture

デジタルコンテンツ保護流通プラットフォーム(ASOBI COIN) の特性として、複数のコンポーネントとスマートコントラクトをデプロイ

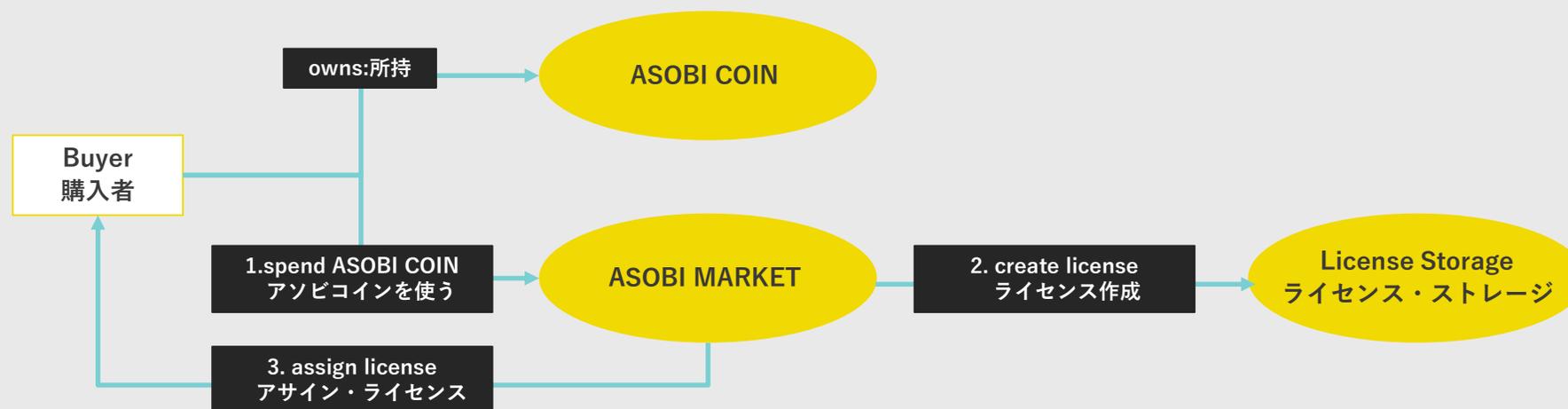


テクノロジー：スマートコントラクトの構築

CASE1：アイテム購入

ASOBI COINを使用し、ASOBI MARKETで仮想アセットを購入

- ステップ1** 購入者がASOBI COINを使用し、ゲームアイテムや他の仮想アセットをASOBI MARKETで購入ができます
- ステップ2** ASOBI MARKETは新しいライセンスをライセンス・ストレージに付け加えられます
- ステップ3** ユーザーにアサインします
- ステップ4** ユーザーはライセンスを受け取り、仮想アセットは利用可能になります

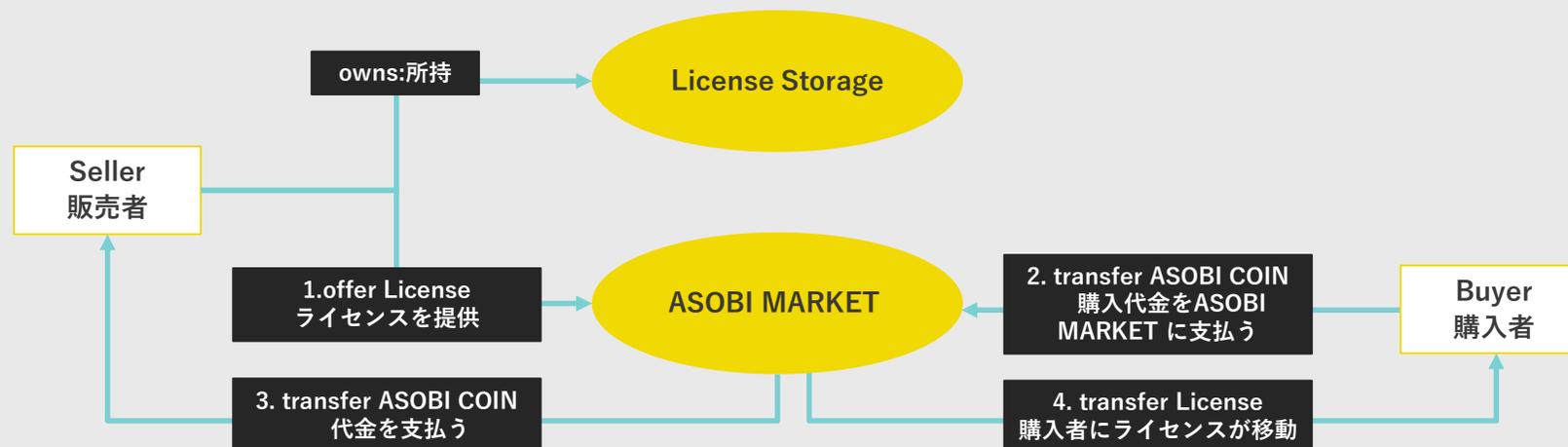


テクノロジー：スマートコントラクトの構築

CASE2：アイテム取引

ASOBI COINを使用し、ASOBI MARKETで仮想アセットを購入

- ステップ1** 出品者はASOBI MARKETにすすめられた価格、もしくはユーザー自身が設定した価格で出品
- ステップ2** 購入者はASOBI MARKETにASOBI COINで支払う
- ステップ3** 出品の代金(ASOBI COIN)を出品者に支払う
- ステップ4** 購入者はASOBI MARKETよりライセンスを受け取る



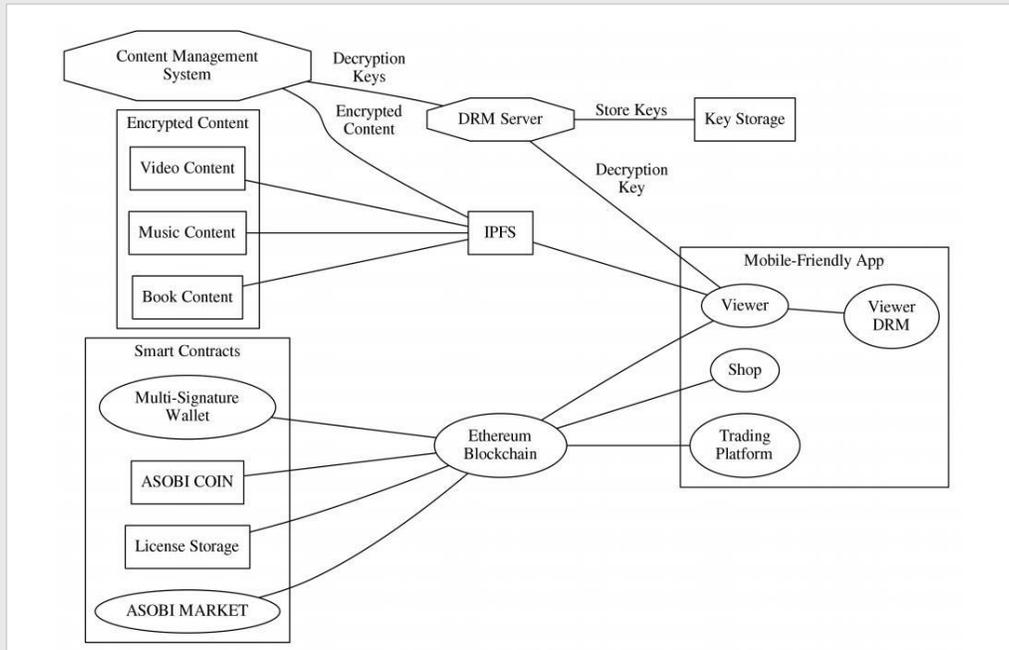
テクノロジー：イエローペーパー

イエローペーパー

ASOBI COINでは、アソビマーケットを実現するための技術仕様書（イエローペーパー）とGitHubを公開しています。詳細につきましては、そちらでご確認ください。

URL : https://asobimo.io/pdf/yellow_paper_en.pdf

GitHub : <https://github.com/asobicoin/asobicoin>



ASOBI MARKETはセントラライズドとディセントラライズドの世界を繋ぎます。コンテンツはイーサリアムブロックチェーンによって安全に取引することができます。

コンテンツの配信はDRMを使い、オフチェーンで行います。ユーザの権利と出版社の権利を同時に保護します。

ユーザはブロックチェーンによって、持っているコンテンツを自分で管理できるので、真のオーナーシップを有します。

パブリッシャーは透明性の高い取引とレベニューシェアを享受します。

テクノロジー：簡単に使いやすいブロックチェーンによるDRM

実装が簡単

当社が提供するDRMサービスはブロックチェーンにより、完璧なDRMを実現し、個人レベルでも手軽にデジタルコンテンツをセキュアにすることができます

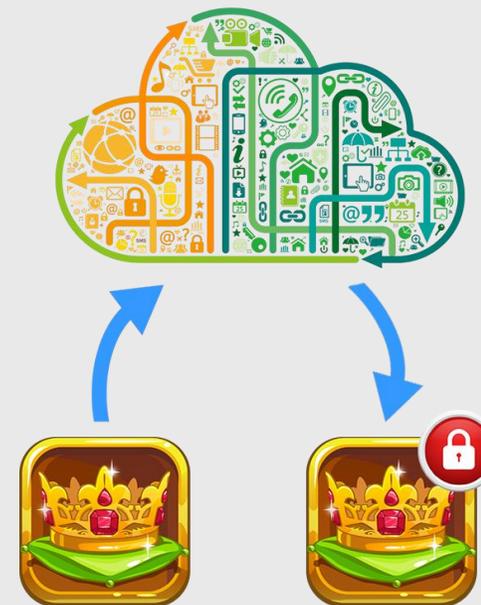
これをDSSと呼んでいます（Decentralized Security System）

DRMを組み込みたいデジタルコンテンツをDSSクラウドにアップロードするだけで、ブロックチェーンにより完全にセキュア化されたデジタルコンテンツを作ります

DSSによって、プロテクトされたデジタルコンテンツは、所有権が明らかで、コピーが不可能なため、デジタルコンテンツの二次流通が可能になります

エンジニア不要で、だれもが簡単にブロックチェーンを利用したDRMサービスを提供することで、同人マンガや同人ゲームなどの個人活動でも使える、幅広いデジタルコンテンツの保護流通プラットフォームを提供します

ブロックチェーンによる新しいDRMであるDSSは、「無料」で提供される予定です



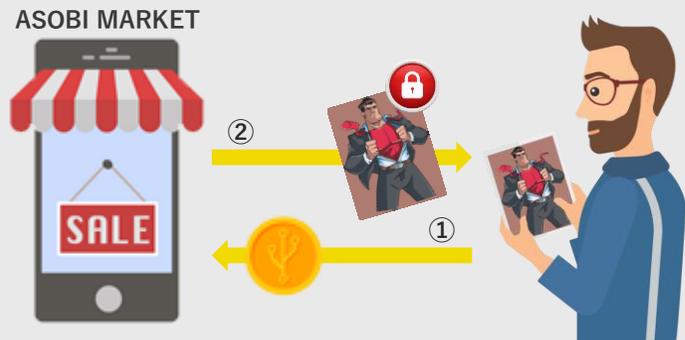
ASOBI COINの利用価値

ASOBI COINの利用価値

サイクル

安全なデジタルコンテンツ保護流通プラットフォーム(ASOBI MARKET)でASOBI COINは通貨として利用可能です
ASOBI MARKETで購入したデジタルコンテンツは再度、ASOBI MARKETで販売することが出来て、またはユーザー同士での売買も出来ます

[STEP 1]



ASOBI COINを支払ってASOBI MARKETで
デジタルマンガ1巻を購入

[STEP 2]

デジタルマンガ1巻の販売代金で
デジタルマンガ2巻を購入



読み終わったデジタルマンガ
1巻をASOBI MARKETに出品

出品されたデジタルマンガ1巻を
ASOBI MARKETで購入

コインの利用価値：アソビモや他社のゲームで利用可能

ASOBI COINは下記のアソビモゲームや他社のゲームで利用が可能です
アソビモのゲームで利用する際には、1アソビコイン=2円相当の価値として利用できます。

*対応ゲームはアソビモ以外でも増やしていきます



アヴァベル オンライン

アヴァベルオンラインは累計売上約200億の大ヒットMMORPGです



魔石
1個120円相当



60ASOBI COINで
1魔石と交換できます
約50%OFFで購入可能



トーラム オンライン

トーラムオンラインはグローバルで
月間数十万人がplayする大型のMMORPG



雫玉
1個120円相当



60ASOBI COINで
1雫玉と交換できます
約50%OFFで購入可能



アルケミアストーリー

話題のVRにも対応したアニメチックな
ビジュアルが特徴のMMORPG



賢者石
1個120円相当



60ASOBI COINで
1賢者石と交換できます
約50%OFFで購入可能



イルーナ戦記 オンライン

10年以上運営続けている高い知名度のある
世界初のモバイル3DMMORPGです



コイン
100個108円相当



50ASOBI COINで
100個と交換できます
約50%OFFで購入可能

ASOBI COIN対応予定タイトル

開発中のタイトルも順次ASOBI COINが利用可能になります

新作「PROJECT エターナル（仮）」

これまでのスマホグラフィックを圧倒的に凌駕するトリプルAクラスの
3DMMORPG15億円の費用を投じて開発中
グローバルで販売し、目標は年間売上1,000億円

既存の様々なMMORPGを研究し、あらゆるコンテンツを網羅
遊び尽くせないコンテンツボリューム
スマートフォン版だけではなく、パソコン（Steam）やコンシューマ
ゲーム機（Nintendo Switch、PlayStation4）での発売も予定

「PROJECT A2」新作

「アヴァベルオンラインII（仮）」

「イルーナ戦記オンラインHD（仮）」

「イルーナ戦記オンラインIII（仮）」



ロードマップ

ロードマップ



ASOBI COIN (ABX) セール内容

基本情報

ハードキャップ	5,500,000,000円
ソフトキャップ (※達成済み)	550,000,000円
コイン発行数	16,500,000,000枚
トークン	ERC-20

8月23日

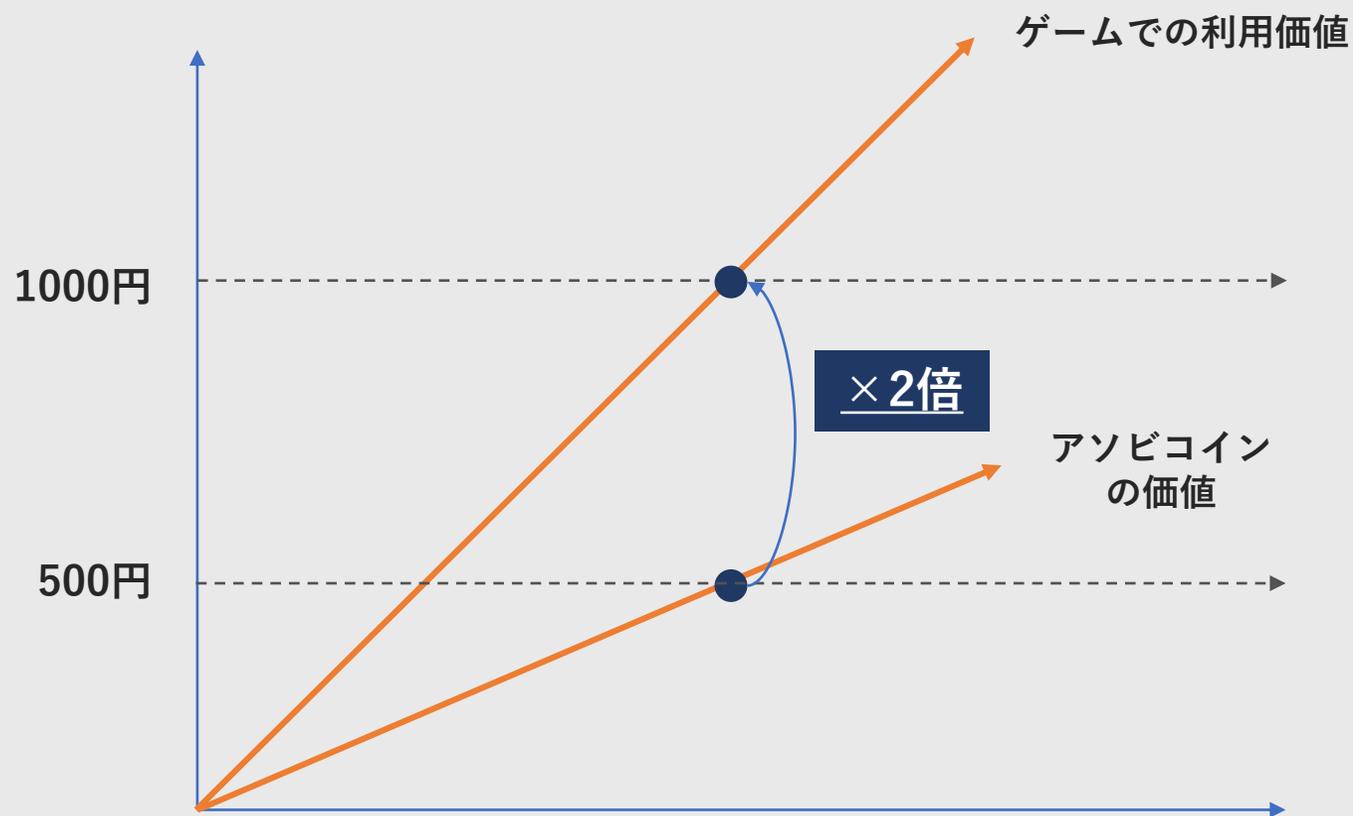
8月30日

プレセール STAGE3

販売開始	8月23日
販売終了	8月30日
ロックアップ	なし

ゲームユーザーがABXを買う理由

1ABX = ?円 × 2倍の価値としてゲーム利用が可能
アプリストアに比べて半額で購入できることになる



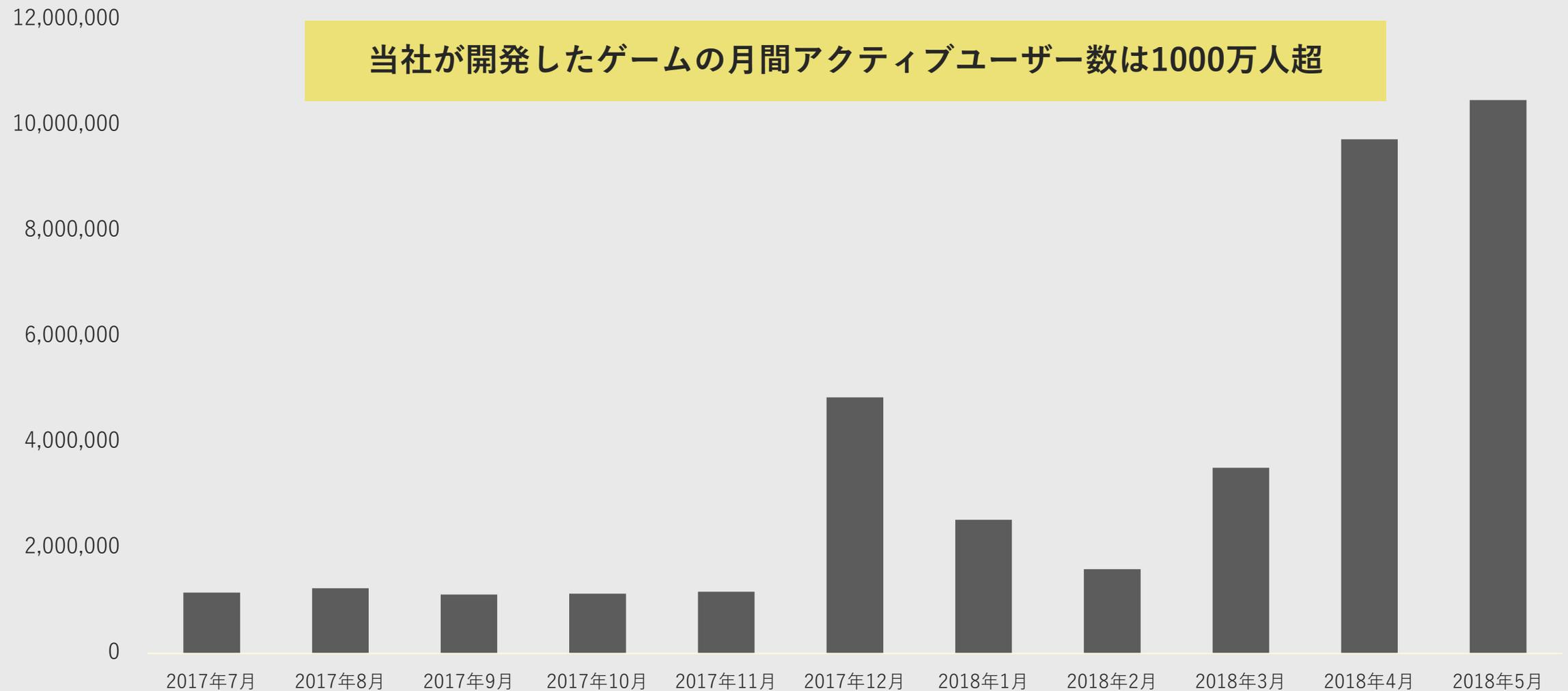
ABXの価値が500円の場合、
ゲームでは、1000円相当で利用可能

アプリストアの半額で買えるため
ゲームユーザーはABXで購入する

常にゲームユーザーによって
買い支えが期待できる

※アプリストアは2倍の価格でゲーム利用が可能なポイントです

月間アクティブユーザー数



ユーティリティ & アロケーション

セール

50%のトークンを販売し、一定の流動性を確保します

チーム・アドバイザー（180日のロックアップ）

チームおよびアドバイザーに、20%を確保します

ロックアップ期間は180日です

バウンティプログラム

バウンティプログラムを実施します。ロックアップはありません

エアドロップ

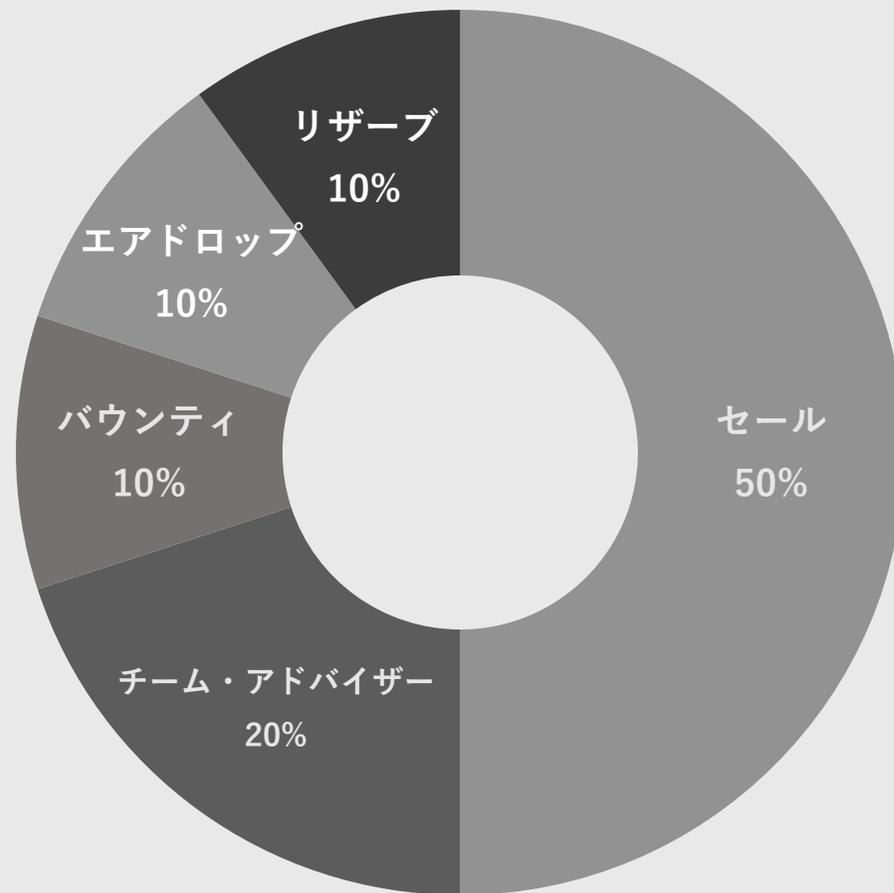
エアドロッププログラムを実施します

ロックアップはありません

リザーブ（360日のロックアップ）

発行するコインの10%を予備として保有します

ロックアップ期間は360日です



トークンユーティリティ：プロシードアロケーション

ソフト開発

ASOBI MARKETに関するソフト開発。DSSクラウドの開発費用等に使用

プロモーション

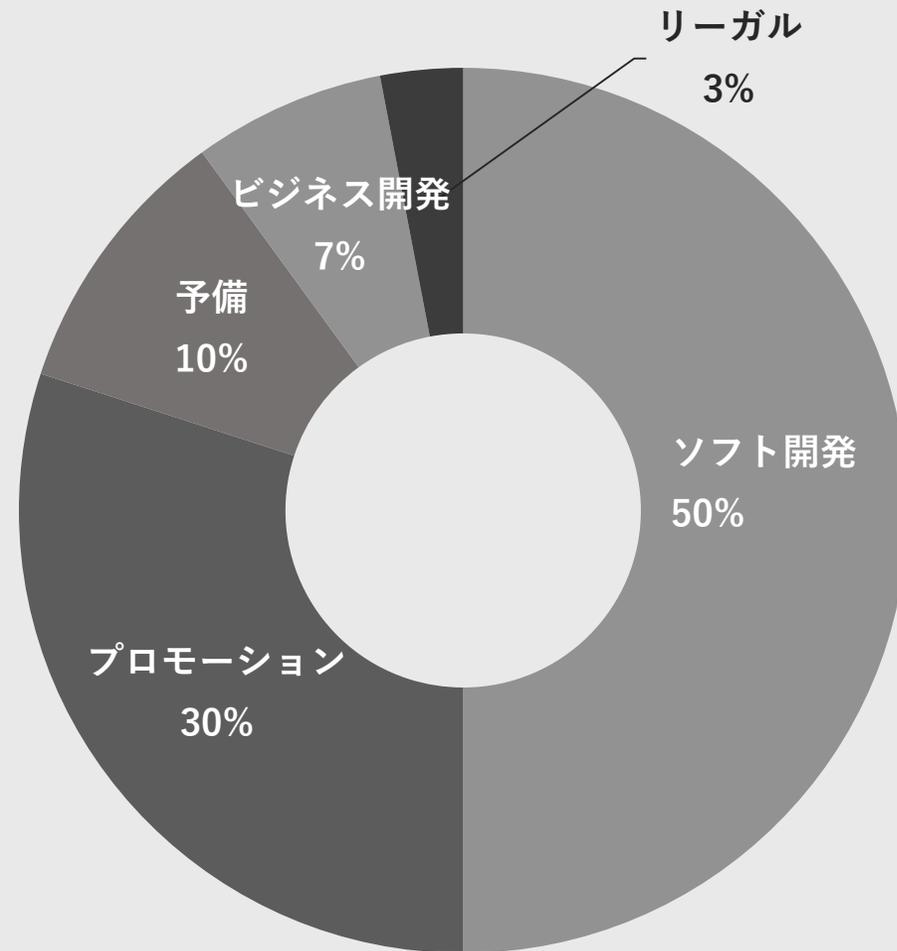
アソビストアやアソビコインのプロモーション費用として利用

ビジネス開発

プロジェクト終了後、パートナー企業を募り、ビジネスを加速させていくための費用として利用

リーガル

リーガル上の問題の確認、解決に利用します



チーム紹介

チーム紹介



近藤 克紀

ASOBI COIN Co-Founder CEO

神戸大学を卒業後、SNK株式会社に入社ポリゴンマジック株式会社を経て、アソビモ株式会社を創業
複数の事業を創業・売却した実績のあるシリアルアントレプレナー



生原 優介

ASOBI COIN Co-Founder CFO

Softbankの法人部門にて営業企画、国際営業、部門立ち上げに従事
2013年アソビモに参画経営企画として事業開発を担当



村井 政哉

ASOBI COIN Co-Founder CMO

2001年よりモバイルアプリ関連ベンチャーにて、
メディア編集長、プロモーションに従事
2011年からアソビモに参画、マーケティングを担当



羅 鍾九

ASOBI COIN Co-Founder COO

モバイルゲーム、インターネット生放送、Eコマース事業を約15年
間行い、DeNA、KAKAO Groupの子会社を運営し、2018年4月にア
ソビモに参加

テックチーム紹介



Justus Perlwitz

ASOBI COIN Co-Founder Technical Director

分散型アプリケーションに関する知識と開発ノウハウを持つ
ブロックチェーンエンジニア。コンサルタントとしても活躍



Giosué Russo

ASOBI COIN Co-Founder Technical Director

フルスタック・デベロッパー
2001年からコンピュータグラフィッカーとデジタルアーティスト
として活動



新保 朋宏

ASOBI COIN Co-Founder CTO

アソビモ株式会社取締役開発本部長2017年よりSwitex GmbHと
Blockchainのアイテムトレーディングシステムを共同開発



平島 誠

ASOBI COIN Co-Founder Technical Director

任天堂やスクウェアエニックス、コナミなど大手ゲーム会社でメイン
プログラマーとして活躍。Dappsの開発に参加



Benjamin Bilski

The NAGA Group AG
Executive Director

ベンジャミン・ビルスキーはフォーブスが選出する30歳以下の
最も優れた人物に送られる「U30ヨーロッパ:テック」に
選ばれたインターネット起業家



IGOR KULATOV

The NAGA Group AG
Chief Technology Officer

電気通信学、仮想通貨、フィンテックのソフトウェアエンジニア
NAGAグループAGとSwitex GmbHの技術戦略責任者

ADVISORS



千本 倅生

日本の実業家
京都大学卒業、フロリダ大学修士課程・博士課程修了、工学博士
稲盛和夫と共に第二電電株式会社（現在のKDDI）を創業
DDIセルラー（現在のau）創業
イー・アクセス、イー・モバイル株式会社（現在のワイモバイル）創業
スタンフォード大学、カリフォルニア大学バークレー校、慶応大学教授



山田 淳

日本の実業家
東京大学工学部卒業後、松下通信工業（株）に入社
日本クアルコム創業、元代表取締役会長兼社長
会津電力株式会社 代表取締役 副社長



宮 正義

元立命館大学
客員教授
BBS大学 教授



瀧澤 成承

投資家
Bitsmith Inc
代表取締役社長



マックスむらい

日本を代表する
ユーチューバー
YouTubeやTwitterのフ
ォロワー数は数100万超



イケダハヤト

日本を代表する
仮想通貨ブロガー
月間PV100万超



Yasin Sebastian

The NAGA Group AG
founder
CEO



Alexander Braune

The NAGA Group AG
Operational Director



André Rupp

The NAGA Group AG
Director of Business
Development

COMPANY ADVISORS



NAGA GROUP

NAGA GROUPはフランクフルト証券取引所に上場するドイツのフィンテック企業です
NAGA COINを発行し60億円のICOを成功させています



トークンスカイ

世界最大級のブロックチェーンイベントを世界各地で主催
東京大会をアソビモと共同で開催
26カ国から3000名以上が参加



DEL (ディー・エル・イー)

映像コンテンツ制作、ビジネスプロデュースがおもな業務内容
日本の企業デジタルコンテンツの保護流通プラットフォームの活用
について戦略業務提携を行う
東京証券取引所一部上場企業【3686】



規約と条件

この文書は情報提供のみを目的としたものであり、デジタルコンテンツの保護流通プラットフォームまたは 関連会社を使用して株式や有価証券を売却するオファーとしてみなされるべきではありません。

(ASOBI COIN) トークンは制御権を与えません。

所有 (ASOBI COIN) コインは所有者にASOBI COINの所有権または財産権を与えるものではありません。コミュニティの意見とフィードバックを考慮に入れることができますが、デジタルコンテンツの保護流通プラットフォームの開発に関する意思決定に参加する権利を所有者に与えるものではありません。

収入または利益の保証なし

この文書で使用されている収入および利益の計算の例は、説明目的のみまたは業界平均を示すために与えられており、これらの結果がマーケティングプランに従って得られることを保証するものではありません。

失敗のリスク

セール中に収集された資金に関連するすべてのその後のマーケティング活動がうまくいかない可能性があるといった、ビジネス上の取り決めまたはマーケティング戦略の失敗を含みますが、それに限定されない様々な理由により可能です。

規制の不確実性

ブロックチェーン関連の技術は、世界中のさまざまな規制機関によって監督および管理されています。ASOBI COINは、システムの機能または将来ASOBI COINを購入するプロセス を遅くしたり、制限したりする可能性のあるASOBI COINのようなデジタルトークンの使用または所有に制限を課すことを含むが、それには制限されない1つまたはそれ以上の照会またはアクションに該当する可能性があります。

新技術を使用するリスク

ASOBI COINのようなコインは、かなり新しく、比較的未検証の技術です。このドキュメントで言及されているリスクに加えて、ASOBI COINチームが予測できない追加リスクがあります。これらのリスクは、ここに示されたものではなく、他の形で 現れる可能性があります。

ASOBI COINは投資ではありません

ASOBI COINは、いかなる種類の公的または法的拘束力のある投資でもありません。 予期せぬ事態のために、本書に記載された目的を修正することがあります。 この文書で説明されているすべての目標を達成しようとしているにもかかわらず、ASOBI COINの購入に関与するすべての人および当事者 は、自己責任でそれを行います。

量子コンピュータ

量子コンピュータの開発などの技術革新は、ASOBI COINを含む暗号化通信に危険をもたらす可能性があります。

不十分な使用

ASOBI COINは投資と見なされるべきではありませんが、時間の経過とともに価値を得ることができます。 また、デジタルコンテンツの保護流通プラットフォームで積極的に使用されていない場合は、価値が下がる可能性があります。

資金喪失のリスク

セール中に回収された資金は保証されていません。 価値の損失または喪失の場合、買い手が対処できる個人または公的保険代理人はいません。

統合

本契約は、本件の主題に関する当事者の完全な合意を構成 します。 以前のすべての契約、討議、プレゼンテーション、保証および条件は、この文書にまとめられています。 本契約に明示的に規定されている場合を除き、当事者間の明示的または黙示的な保証、条件または契約はありません。 本契約は、当事者によって正当に執行される書面によってのみ修正することができます

保証の免責

あなたは、あなたの使用、またはASOBI COINを使用できないことはあなた自身の責任であり、あなたはASOBI COINからすべての責任を取り除くことに同意します。 発行日以降、ASOBI COINは、他の人の知的財産権を侵害することなく、特定の目的のための商業的価値の全ての黙示的保証を含め、明示的または黙示的ないかなる保証もなくあなたに送られます。 一部の管轄区域では黙示的保証の除外を認めていないため、上記の黙示的保証の除外が適用されない場合があります。

この文書は情報提供のみを目的としたものであり、ASOBI COIN プラットフォームまたは関連会社を使用して株式や有価証券 を売却するオファーとしてみなされるべきではありません。 ASOBI COINは、制御権を与えません。 所有するASOBI COINは所有者にASOBI COINの所有権または財産権を与えるものではありません。 コミュニティの意見とフィードバックを考慮に入れることができますが、ASOBI COINは、ASOBI COINプラットフォームの開発に関する意思決定に参加する権利を所有者に与えるものではありません。

- ・本契約は、日本語を正文とする。本契約につき、英語による翻訳文が作成された場合でも、日本語の正文のみが契約としての効力を有するものとし、英語訳にはいかなる効力も有しないものとする。
- ・ The governing language of this Agreement shall be Japanese. If an English translation hereof is made for reference purpose , only the Japanese original shall have the effect of a contract and such English translation shall have no effect.