

エルフトークン (ELF Token) の 販売及び取扱いに関する開示情報

株式会社 bitFlyer は、エルフトークン (ELF Token) の販売及び取扱いに関して、一般社団法人日本暗号資産取引業協会 (以下「JVCEA」) が定める「新規暗号資産の販売に関する規則」第5条1項に基づき下記の情報を開示いたします。

エルフトークン (ELF Token) 販売概要 (Initial Exchange Offering)

エルフトークン (ELF Token) 取扱い概要 (取引所)

新規暗号資産の販売に関する規則 第5条1項に関わる情報

ELF Token 販売概要 (Initial Exchange Offering)

1. 発行者 : 株式会社 HashPalette
2. 発行トークン : エルフトークン (ELF Token)
3. ティッカーシンボル : ELF
4. 総発行数 : 1,000,000,000 ELF
5. 販売総数 : 100,000,000 ELF
6. 販売総額 : 1,250,000,000 円
7. 申込受付開始日時 : 2024年2月9日 19時
8. 申込受付終了日時 : 2024年2月20日 23時59分
9. 申込キャンセル : 不可
10. 販売価格 : 12.50 円/ELF
11. 払込通貨 : 日本円
12. 申込単位 : 1 口 = 500 ELF
13. 申込上限 : 1,500 口 = 750,000 ELF
14. 申込金額 : 1 口座においてエルフトークン (ELF Token) の申込総数に販売価格を乗じた金額
15. 手数料率 : 8% (消費税含む)
16. 手数料 : 申込金額に手数料率を乗じた金額 (消費税含む)
17. 払込金額 : 申込金額と手数料の合計金額
18. 日本円のロック : 申込時口座にある払込金額相当の日本円はロックされる (ロック期間中の当該日本円の利用は不可)
19. 基準値 : 900,000,000 円
20. 販売成立条件 : 申込総額が基準値以上になること (不成立の場合再度販売期間を設定する予定)
21. 抽選日 : 2024年2月21日 (申込受付期間終了後、申込総額が販売総額を上回った場合に実施)
22. 抽選方法 : ランダム抽選 (口数毎に抽選実施、部分当選あり)
23. 結果通知日 : 2024年2月21日
24. 結果通知方法 : ① 電子メールによる連絡
② 当社サイト上に掲示

25. 受渡日

: 2024 年 2 月 21 日

ELF Token 取扱い概要（取引所）

1. 取扱いサービス : 取引所 (iOS/Android アプリ)
2. 取扱い開始日時 : 2024 年 2 月 22 日 ~ 2024 年 3 月 31 日の期間中に決定
3. 約定方法 : 競争売買の原則に基づき約定 (価格優先 / 時間優先)
4. 最小注文数量 : 0.00000001 ELF
5. 最大注文数量 : 400,000 ELF
6. 呼値 : 0.01 円
7. 通貨ペア : ELF/JPY
8. 注文種類 : 指値、成行
9. 手数料 : 約定数量 \times 0.2 %
10. サーキットブレーカー
 - a. 発動条件 : 制限値幅の範囲外における価格での約定が見込まれる発注が行われた場合
 - b. 基準価格 : 10 分前の約定価格
 - c. 制限値幅 : 基準価格の上下 20 %
 - d. 中断時間 : 約 5 分間
 - e. 再開方法 : 中断時間経過後、板寄せ方式により取引を再開
11. 取扱い後 24 時間の値幅制限
 - a. 上限価格 : 募集価格の 10 倍
 - b. 下限価格 : 募集価格の 0.25 倍

新規暗号資産の販売に関する規則 第5条1項関連情報

開示項目	内容
(1) 発行者の情報	
イ 発行者の名称、所在地及び登録番号	<p>発行者の名称：株式会社 HashPalette 所在地：東京都港区芝浦 1-1-1 浜松町ビルディング 12 階 会社法人等番号：0104-01-151474</p>
ロ 発行者の沿革	<p>株式会社 HashPalette は林 孝之が代表取締役を務め、マンガを中心とした電子書籍分野において日本でリードし、東京証券取引所市場第一部に上場している企業でもある株式会社 Link-U と、ブロックチェーン関連分野で豊富な実績を有する株式会社 HashPort のジョイントベンチャーとして、2020年3月2日に東京都で設立された。</p> <p>「NFT デジタル資産の時代へ。」というコンセプトを掲げており、ブロックチェーンや NFT でビジネスをグロスさせ、新しい価値を市場に生み出していくことを目的とし、主に NFT (Non-Fungible Token) を重点領域として、ブロックチェーン技術の研究開発やブロックチェーンを利用したコンテンツ事業開発のほか、コンテンツ領域におけるコンサルティングサービスも提供している。</p> <p>2021年7月には国内初となる IEO による資金調達を行い、同年翌月にはパレットのコンソーシアムブロックチェーンのメインネットがローンチされた。</p> <p>2022年1月には、株式会社 HashPort は株式会社 Link-U の保有する HashPalette 株式の全てを取得し、株式会社 HashPalette を完全子会社化した。</p> <p>また、同年2月に株式会社 HashPort はブロックチェーンゲームスタジオ部門「HashGames」を新設し、3月にブロックチェーンゲーム「ELF Masters」のプレスリリースを行い、9月に正式リリース。開発はアクティブに進んでおり、「ELF Masters」内で利用可能な NFT の販売も複数回実施されており、第1回セールにおいてはスターターパック 1,500 点（マスターレアパック：500 点/30,000 円、ウルトラレアパック：1,000 点/15,000 円）、約 3,000 万円分が即時完売している。</p> <p>第1回セールを受けて第2回セールは抽選方式で実施され、スターターパック 1,600 点（マスターレアパック：100 点/80,000 円、ウルトラレアパック：500 点/40,000 円、スーパーレアパック：1,000 点/12,000 円）、4,000 万円の販売総額に対し応募総額 27 億円以上を記録し、抽選倍率は全体で 67.8 倍の結果を記録している。</p> <p>「ELF Masters」は現在「THE LAND エルフの森」として大幅アップデートを予定しており、日本の法規制を遵守した安心してプレイ</p>

		<p>できるメタバース型のゲームを提供している。暗号資産・NFTを活用した持続的なゲームエコシステムを構築し、将来的に複数のブロックチェーンゲームとのNFTの横断を可能にすることにより相乗効果のあるユーザーや経済圏を構築することを目指している。</p>
ハ	<p>発行者及びその関係会社が営む主な事業の概要</p>	<p>① 発行者はNFT (Non-Fungible Token) を重点領域として、ブロックチェーン技術の研究開発やブロックチェーンを利用したコンテンツ事業開発のほか、コンテンツ領域におけるコンサルティングサービスも提供している。2021年7月には国内初のIEOによる資金調達を行い、同年翌月にはパレットのコンソーシアムブロックチェーンのメインネットをローンチしている。アプリケーションから技術基盤まで一気通貫でサポートしており、主に展開しているサービスは下記の通り。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ HashGames : ブロックチェーンゲームパブリッシャーとして、国内規制に準拠した日本初の Play to Earn ゲームエコシステムの構築を目指す株式会社 HashPalette のブロックチェーンゲームスタジオ。 ・ PLT Place : ゲームやコレクタブルなど様々な分野の NFT を出品及び二次取引可能な総合型マーケットプレイス。PLT を決済で利用することができる他、クレジットカードでの決済にも対応。 ・ PLT Wallet : NFT と暗号資産を管理することができるウォレットで、パレットトークン (PLT) とイーサリアムに対応。クロスチェーン機能による他ブロックチェーンへの資産移動や PLT のステーキングを実現。 ・ Palette Token (PLT) : NFT に特化したブロックチェーンとして国内初 IEO を達成。パレットチェーン上での手数料として使用される。クロスチェーン技術を用いてパレットチェーン内外での利用が可能。 ・ Palettescan : パレットチェーン上のウォレット情報や取引履歴、ブロック生成状況や NFT 流通状況などを確認することができる透明性の高いブロックチェーンエクスプローラーを提供。 ・ Palette SDK : アライアンスパートナー・デベロッパーのパレットチェーン上での Dapps 開発を支援する各種ツールを提供。主要言語に対応した SDK に加え、ニーズ特化のツールも提供予定。 ・ PaletteChain : NFT に特化した自社開発のブロックチェーンで、デジタル資産の発行・管理・流通を実現。クロスチェーン技術により、発行された NFT は他のブロックチェーンネットワークにも転送可能。 <p>② 親会社である株式会社 HashPort は「すべての資産をデジタル化</p>

		<p>する」をミッションに、ブロックチェーンの社会応用を支えるソリューションプロバイダーとして事業を展開し、暗号資産交換業者を含む日本国内の企業に、新規暗号資産取扱い関連サービスやコンサルティングサービスを提供している。また、海外の有力なブロックチェーンプロジェクトの日本における成功を支援するアクセラレータープログラムを提供しており、多くのプロジェクトの日本展開に貢献している。</p>
<p>ニ</p>	<p>発行者の役員の氏名及び経歴</p>	<p>・取締役会長 吉田 世博 2013年慶應義塾大学法学部卒。ボストンコンサルティンググループのデジタル事業開発部門である BCG Digital Ventures にて、東京オフィス最年少の Venture Architect（投資・事業開発担当者）として日本及び中国でのプロジェクトに従事。2018年に株式会社 HashPort を創業。国内の主要暗号資産交換業者にコンサルティング・システムの提供を行う。その後、2020年に NFT 分野の子会社として株式会社 HashPalette を創業。同社は日本国内で初の IEO を成功させた他、日本国内最大級の NFT マーケットプレイスと NFT ゲームスタジオをはじめとする NFT エコシステムを運営している。日本暗号資産ビジネス協会理事、東京大学工学系研究科共同研究員、慶應義塾大学グローバルリサーチインスティテュート「暗号資産研究プロジェクト」共同研究メンバーを務めている。</p> <p>・代表取締役 林 孝之 2004年に株式会社ワークスアプリケーションズ入社。2014年に同社会計シリーズプロダクト責任者に就任し、エンジニアや QA、コンサルタントを統括。2019年6月に株式会社ニューズピックス入社。PdM チームの立ち上げを経て、2020年8月に執行役員 VPoE に就任し、プロダクトチームの組織作りや採用を推進。2022年4月に株式会社 HashPort の取締役 CTO に就任。2023年6月に株式会社 HashPalette の代表取締役 CEO に就任。</p> <p>・非常勤取締役 松原 裕樹 楽天、サイバーエージェント及び電通での経験を経て、2013年8月に株式会社 Link-U を創業し、2014年12月に代表取締役社長に就任。「電子書籍」や「動画配信」の分野において実績と強みを持つ。 サーバー開発・アプリケーション開発・運用をワンストップで行い、小学館との協業による漫画アプリ「マンガワン」や NHK との共同開発による「ポケット語学」などを提供している。</p> <p>・非常勤監査役 斎藤 創 創・佐藤法律事務所代表弁護士。日本及びニューヨーク州にて弁護士資格。東京大学法学部、ニューヨーク大学ロースクール卒。西村あさひ法律事務所にて主として金融分野を取り扱った後、2015年に独立して現事務所を立ち上げ。web3、FinTech、スタートアップ、ベンチャーファイナンスを専門とする。 日本ブロックチェーン協会顧問、日本 STO 協会公益理事、一般社団</p>

		<p>法人 Metaverse Japan 監事、FinTech 協会キャピタルマーケット部門事務局、bitFlyer 社外取締役などを歴任。2022 年 9 月に株式会社 HashPort の非常勤監査役に就任し、2023 年 6 月には株式会社 HashPalette の非常勤監査役に就任。</p>
ホ	発行者の業績の概要	<p>2021 年 7 月 1 日から 2021 年 7 月 28 日を販売期間として国内初となる IEO (Initial Exchange Offering) における新規発行トークンの販売を行ったことに伴い、2022 年 1 月期月次累計 (2022 年 1 月 31 日時点) の売上高は 931,500 千円、経常利益は 548,069 千円、当期純利益は 315,801 千円であった。今後、パレットでのコンテンツ数や利用者数を増加させ活性化させるための施策を随時行っていく予定である。</p> <p>なお、発行者の決算については次項参照。</p>
へ	発行者の財務の状況	<p>株式会社 HashPalette 2023 年 3 月期決算報告書 (2023 年 3 月 31 日)</p> <p>【資産の部】 流動資産：599,239 千円 固定資産：395,029 千円 資産の部合計：994,268 千円</p> <p>【負債の部】 流動負債：1,060,461 千円 固定負債：なし 負債の部合計：1,060,461 千円</p> <p>【純資産の部】 資本金：45,000 千円 資本剰余金合計：25,000 千円 利益剰余金：△144,784 千円 株主資本合計：△74,784 千円 新株予約権合計：なし 純資産合計：△66,193 千円 負債及び純資産の部合計：994,268 千円</p> <p>株式会社 HashPalette 2022 年 1 月期決算報告書 (2022 年 1 月 31 日)</p> <p>【資産の部】 流動資産：702,003 千円 固定資産：30 千円 資産の部合計：702,033 千円</p> <p>【負債の部】 流動負債：327,547 千円 固定負債：なし 負債の部合計：327,547 千円</p>

【純資産の部】

資本金：45,000 千円
資本剰余金合計：25,000 千円
利益剰余金：304,485 千円
株主資本合計：374,485 千円
新株予約権合計：なし
純資産合計：374,485 千円
負債及び純資産の部合計：702,033 千円

(参考情報①)

株式会社 HashPort 2023 年 3 月期決算報告書 (2023 年 3 月 31 日)

【資産の部】

流動資産：1,567,261 千円
固定資産：156,531 千円
資産の部合計：1,723,792 千円

【負債の部】

流動負債：213,793 千円
固定負債：20,720 千円
負債の部合計：234,513 千円

【純資産の部】

資本金：544,109 千円
資本剰余金合計：1,383,135 千円
利益剰余金：△437,965 千円
株主資本合計：1,489,279 千円
新株予約権合計：なし
純資産合計：1,489,279 千円
負債及び純資産の部合計：1,723,792 千円

株式会社 HashPort 2022 年 3 月期決算報告書 (2022 年 3 月 31 日)

【資産の部】

流動資産：834,032 千円
固定資産：140,061 千円
資産の部合計：974,094 千円

【負債の部】

流動負債：100,327 千円
固定負債：24,080 千円
負債の部合計：124,407 千円

【純資産の部】

資本金：100,000 千円
資本剰余金合計：939,025 千円

利益剰余金：△189,338 千円
株主資本合計：849,686 千円
新株予約権合計：なし
純資産合計：849,686 千円
負債及び純資産の部合計：974,094 千円

(参考情報②)

損益計算書の情報

株式会社 HashPalette 2023 年 3 月期決算報告書 (2022 年 2 月 1 日
から 2023 年 3 月 31 日)

売上高：718,303 千円
売上原価：544,874 千円
売上総利益：173,428 千円
販管費及び一般管理費：585,008 千円
営業損失：411,579 千円
営業外収益：257,657 千円
営業外費用：96,356 千円
経常損失：250,278 千円
特別損失：194,266 千円
当期純損失：449,270 千円

株式会社 HashPalette 2022 年 1 月期決算報告書 (2021 年 2 月 1 日
から 2022 年 1 月 31 日)

売上高：931,500 千円
売上原価：76,792 千円
売上総利益：854,707 千円
販管費及び一般管理費：490,933 千円
営業利益：363,773 千円
営業外収益：193,912 千円
営業外費用：4,803 千円
経常利益：552,883 千円
当期純利益：327,328 千円

株式会社 HashPort 2023 年 3 月期決算報告書 (2022 年 4 月 1 日か
ら 2023 年 3 月 31 日)

売上高：339,962 千円
売上原価：8,793 千円
売上総利益：331,169 千円
販管費及び一般管理費：488,525 千円
営業損失：157,356 千円
営業外収益：3,639 千円
営業外費用：7,384 千円
経常損失：161,101 千円
特別損失：86,575 千円

		<p>当期純損失：248,627 千円</p> <p>株式会社 HashPort 2022 年 3 月期決算報告書（2021 年 4 月 1 日から 2022 年 3 月 31 日）</p> <p>売上高：414,594 千円 売上原価：115,187 千円 売上総利益：299,406 千円 販管費及び一般管理費：403,137 千円 営業損失：103,730 千円 営業外収益：1,819 千円 営業外費用：636 千円 経常損失：102,546 千円 特別利益：30,000 千円 当期純損失：73,944 千円</p> <p>※当開示情報の(3) 調達資金の情報、ロ 調達資金の財務諸表上の取扱いに記載の通り、発行体が新規暗号資産の販売を行って調達した資金は一括して損益計算書上に「売上高」、貸借対照表上は「現金及び預金」の勘定科目に計上される。</p>
ト	発行者の社員数、組織及び機関	<p>株式会社 HashPalette</p> <ul style="list-style-type: none"> ・社員数：25 名（2024 年 1 月時点） ・組織：管理部、スタジオ部、プラットフォーム部の 3 部門で構成されている。スタジオ部には企画グループ、開発・運営グループ、デザイングループ、CS グループが配置されている。プラットフォーム部にはエンジニアグループとエコシステムグループが配置されている。 ・機関：取締役会、監査役
チ	発行者の株式の状況	<p>発行株式の数は 37,000 株であり、2023 年 1 月現在以下のように割り当てられている。</p> <p>株式会社 HashPort：100 % 合計：100.00 %</p>
リ	発行者のコーポレート・ガバナンスの状況	<p>2021 年 4 月 1 日付で取締役会設置会社となり、定期的に取り締役会を開催している。また、監査役を設置し取締役の業務執行も対象とした監査役監査を実施している。</p>
(2) 新規暗号資産の情報		
イ	新規暗号資産の名称及びティッカーコード(シンボル)	<p>新規暗号資産の名称：エルフトークン (ELF Token) ティッカーシンボル：ELF</p>

ロ	新規暗号資産の発行及び販売の目的	<p>エルフトークン（ELF Token）は、株式会社 HashPalette（2020年3月設立）により発行され、2022年2月に新設したブロックチェーンゲームスタジオ部門「HashGames」により同年の9月にリリースされたブロックチェーンゲーム「ELF Masters」のアップデート版としてリリース予定の「THE LAND エルフの森」で使用される暗号資産である。</p> <p>当該ゲームは、日本の法規制を遵守した安心してプレイできるメタバース型のゲームを提供し、暗号資産・NFTを活用した持続的なゲームエコシステムを構築している。将来的に複数のブロックチェーンゲームとNFTの横断を可能にすることにより相乗効果のあるユーザーや経済圏を構築することを目指している。</p> <p>当該暗号資産の発行及び販売は、「THE LAND エルフの森」内でエコシステムを構築することにより収益分配を可能にし、より一層活発なコミュニティ活動が行われることを目的としている。</p>
ハ	具体的な用途	<p>主に下記のユーティリティ性を持つ：</p> <p>1.ゲーム内での利用 ゲーム内で作物をより早く生産させることや、作物や畜産物の生産に必要な各種アイテムの購入に利用可能な課金アイテム「EAU（エルフゴールド）」の購入に利用できる。「EAU（エルフゴールド）」はアバターの衣装や装飾品、施設の購入にも利用可能である。</p> <p>2.ステーキング 保有するエルフトークン（ELF Token）を一定期間ロックすることにより報酬を獲得できる。ステーキング量に応じて作物の成長速度が速くなる他、特別な種が付与される。また、ステーキング期間中は限定の装飾品を使用できる権利が付与される他、ステーキングすることにより倉庫の入個数を増やすことができる。</p> <p>3. ガバナンス投票参加 ステーキングまたは保有するエルフトークン（ELF Token）量に応じてゲーム内コンテンツに関する提案に投票することが可能。</p> <p>4.PLT Place で NFT 売買 エルフトークン（ELF Token）を用いて PLT Place 上でエルフやゲーム内で獲得した NFT をアイテム化し、売買することが可能。</p>
ニ	新規暗号資産の保有者に対して負担する債務がある場合には、当該債務の内容、債務者の情報及び履行期日並びに当該債務に係る債権の	該当なし

	内容（譲渡方法、譲渡制限の有無、対抗要件の具備方法及び新規暗号資産の流出が生じたことにより当該債権を行使することができなくなる場合は当該債権の保全方法を含む。）	
ホ	前二に規定する債権に関し、新規暗号資産の保有者が不利益（発行者に起因するものを含む。）を被るおそれがある場合はその内容	該当なし
ヘ	新規暗号資産の発行上限を設ける場合には当該上限数	1,000,000,000 ELF
ト	新規暗号資産の発行済みの数量	1,000,000,000 ELF
チ	新規暗号資産を取り扱う又は取り扱うことが決定している事業者(国内外を問わない。)が存在する場合には、当該事業者の名称及び取扱時期	<p>受託販売に関する情報</p> <p>取扱い業者 : 株式会社 bitFlyer（当社）</p> <p>販売用暗号資産受領日 : 2024 年 2 月 9 日</p> <p>受託販売開始日 : 2024 年 2 月 9 日</p> <p>二次流通開始日時</p> <p>取扱い開始日 : 2024 年 2 月 22 日 ~ 2024 年 3 月 31 日の期間中に決定</p> <p>取扱いサービス : 取引所（iOS/Android アプリ）</p>
リ	新規暗号資産の追加発行、追加販売又は無償付与(以下「追加発行等」という。)を予定している場合には、当該追加発行等の内容(追加発行等を予定しない場合には、その旨)	該当なし

ヌ	過去に新規暗号資産の販売(有利販売(本項第5号ワに定める有利販売をいう。)及び無償付与を含む。)が行われた場合には、当該販売等の状況	該当なし
ル	発行者が発行済みの新規暗号資産を償却(当該暗号資産を消滅又は永続的に使用不能にすることをいう。以下同じ。)することを予定している場合には、当該償却の内容	発行者が事業計画の計画売上を超過した場合、エルフトークン(ELF Token)の償却の検討を行う。 実施の際は超過した収益の10%を償却原資の上限とする。 また、実施の際はユーザーへの告知を事前に行う。
ヲ	新規暗号資産についてマーケットメイカーが存在する場合には、当該マーケットメイカーの名称及びマーケットメイクの内容	当該開示書面公開時において、発行者及び当社がマーケットメイカーと契約している事実はない。
ロ	新規暗号資産の対象システム(第17条に定める対象システムをいう。)に脆弱性が発見された場合等において、新規暗号資産の移転の停止その他緊急対応措置を講じる可能性がある場合にはその旨	対象システムに脆弱性等が発見された場合には、当該暗号資産のリスク評価調査を行い、結果に影響を与える要因を識別した場合、当社会議体にて一次停止・取扱い廃止等の判断を審議する。協議の上、一次停止若しくは取扱い廃止が妥当であると判断された場合、一次停止若しくは取扱い廃止に関する決議を取締役会にて決議する。再開する場合も上記と同様のプロセスを実施する。 発行者においてはトークノミクスにおいて要となるゲーム「THE LAND エルフの森」自体に脆弱性が発見された場合は、直ちに株式会社 HashPalette 代表取締役の判断で緊急メンテナンスを実施する。株式会社 HashPalette 代表取締役の指示が出され次第、プラットフォーム部の SRE 担当者がゲームの外部からのアクセスを遮断し、スタジオ部の CS 担当者が公式 HP にてその旨が告知される予定。また、トークンコントラクトに脆弱性が発見された場合は当社と連携して状況に応じて対応する。

カ	発行者が保有し、又は保有することとなる新規暗号資産の総量(総量が特定できない場合には、その上限及び下限)	<p>発行者が保有する新規暗号資産の総量は、全体の 37% に相当する 370,000,000 ELF となる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 運営チーム : 160,000,000 ELF (16%) IEO 後 6 ヶ月間ロックアップ、その後 6 年かけて毎月 1/72 ずつロックアップ解除。 ・ マーケティング : 50,000,000 ELF (9%) IEO 後全額ロックアップ解除。 ・ 流動性と取引所上場 : 120,000,000 ELF (12%) IEO 後全額ロックアップ解除。 <p>※ホワイトペーパー¹「4.3 トークンアロケーション・排出計画」参照。</p>
コ	発行者が保有する新規暗号資産の財務諸表上の取扱い	財務諸表上における発行者が保有する当該新規暗号資産の評価は 0 円とする。但し、会計基準の新規規定や変更等があった場合には、当該暗号資産の財務諸表上の取扱いを見直す可能性がある。
ク	その他概要説明書(暗号資産の取扱いに関する規則第 5 条に定める概要説明書をいう。)記載の内容	<p>当社が取扱う暗号資産については下記をご参照ください。 https://bitflyer.com/ja-jp/virtual-currency-list</p> <p>尚、エルフトークン (ELF Token) に関する概要は申込開始日である 2024 年 2 月 9 日に掲載予定。</p>
(3) 調達資金の情報		
イ	調達資金の用途の詳細	<p>調達資金の用途は以下の通り。</p> <p>マーケティング : 30% エコシステム活性化のためのプロモーション及びコラボレーションなどで使用される。</p> <p>コントラクター : 35% 「THE LAND エルフの森」の運営において必要な外部事業者(取引所、マーケットメイカー、会計士、弁護士、その他アドバイザー等)に対する費用として使用される。</p> <p>オペレーション : 20% プロジェクト運営・開発費用として使用される。</p> <p>予備費 : 15% 予備費として使用される。</p> <p>※ホワイトペーパー「4.4 ELF の IEO 資金用途」参照。</p>

¹ WhitePaper の URL : <https://theland.game/WhitePaper>

ロ	調達資金の財務諸表上の取扱い	一括して損益計算書上に「売上高」、貸借対照表上は「現金及び預金」の勘定科目に計上予定。										
(4) 対象事業の情報												
イ	対象事業の目的	「新規暗号資産の発行及び販売の目的」参照。										
ロ	対象事業の詳細	<p>エルフトークン（ELF Token）は、株式会社 HashPalette（2020年3月設立）により発行され、2022年2月に新設したブロックチェーンゲームスタジオ部門「HashGames」により同年の9月にリリースされたブロックチェーンゲーム「ELF Masters」のアップデート版としてリリース予定の「THE LAND エルフの森」で使用される暗号資産である。</p> <p>当該ゲームは、日本の法規制を遵守した安心してプレイできるメタバース型のゲームを提供し、暗号資産・NFTを活用した持続的なゲームエコシステムを構築している。将来的に複数のブロックチェーンゲームとのNFTの横断を可能にすることにより相乗効果のあるユーザーや経済圏を構築することを目指している。</p>										
ハ	対象事業の事業計画の詳細	<p>2023年3～9月</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ホワイトペーパー公開 ・PV公開 ・NFT 1st セール ・Partner 発表 <p>2023年10～12月</p> <ul style="list-style-type: none"> ・事前登録開始 ・クローズド初期テスト版リリース <p>2024年1～3月</p> <ul style="list-style-type: none"> ・bitFlyer IEO ・NFT 2nd セール ・ゲームリリース ・同盟機能リリース ・IP コラボ実施 <p>2024年4～6月</p> <ul style="list-style-type: none"> ・同盟機能アップデート ・コラボランドリリース ・メインクエスト追加 <p>24年3月期 見込</p> <table border="0"> <tr> <td>売上高</td> <td>1,814,275 千円</td> </tr> <tr> <td>販売費及び一般管理費</td> <td>1,444,866 千円</td> </tr> <tr> <td>営業利益</td> <td>▲229,371 千円</td> </tr> <tr> <td>経常利益</td> <td>▲180,502 千円</td> </tr> <tr> <td>当期純利益</td> <td>▲180,547 千円</td> </tr> </table>	売上高	1,814,275 千円	販売費及び一般管理費	1,444,866 千円	営業利益	▲229,371 千円	経常利益	▲180,502 千円	当期純利益	▲180,547 千円
売上高	1,814,275 千円											
販売費及び一般管理費	1,444,866 千円											
営業利益	▲229,371 千円											
経常利益	▲180,502 千円											
当期純利益	▲180,547 千円											

		<p>25年3月期 見込</p> <p>売上高 8,002,900 千円</p> <p>販売費及び一般管理費 4,039,618 千円</p> <p>営業利益 3,221,484 千円</p> <p>経常利益 3,213,601 千円</p> <p>当期純利益 2,163,790 千円</p> <p>26年3月期 見込</p> <p>売上高 8,829,289 千円</p> <p>販売費及び一般管理費 4,444,425 千円</p> <p>営業利益 3,534,428 千円</p> <p>経常利益 3,526,555 千円</p> <p>当期純利益 2,368,430 千円</p>
ニ	対象事業の主要な推進者の経歴	発行者の役員である吉田世博氏、林孝之氏、松原裕樹氏、斎藤 創氏の経歴に関しては「発行者の役員の氏名及び経歴」参照。
ホ	対象事業の破綻が新規暗号資産の価格に与える影響	当該暗号資産が使用されるブロックチェーンゲームは発行者が開発・運営している。対象事業の破綻により開発が遅延又は停止した場合、当該暗号資産の価格が毀損する可能性がある。 また、発行済の当該通貨はパレットチェーン上に流通しており、万が一対象事業が破綻した場合は流通するプラットフォームへの影響も生じる可能性がある。
ヘ	対象事業のために必要な体制の状況	上記「5条第1項第1号イ・リ」までの項目参照
ト	対象事業の実現可能性等	発行者より提供された事業計画について、当社は計画遂行に重要な影響を及ぼす要因を特定し、それら各要因に対して実現性及び妥当性に関する評価検証を行った。また、当該事業計画の遂行への影響範囲が大きな項目に関しては一定の負荷をかけ、財務状況の安定性について検証した。結果、当社としては提供された事業計画は妥当であり、実現可能な計画であることを確認した。
(5) 新規暗号資産の販売に関する情報		
イ	販売価格	12.50 円/ELF

ロ	販売価格の算定根拠	<p>当社は、第三者によるトークン価値算定書に基づき販売価格を決定している。</p> <p>評価アプローチとしては、対象トークンと性質が類似するデュアルトークン型のブロックチェーンゲーム用トークンで、信頼できるマルチプル指標が存在することから、マルチプル法による価値算定を行っている。</p> <p>マルチプルは、類似するトークンのガバナンストークン時価総額、ガバナンストークンホルダー数、ユーティリティトークン時価総額、ユーティリティトークン数を元に算定されている。</p> <p>ユーティリティトークンの時価総額は、トークンと法定通貨の類似性に着目し、トークン・エコノミーを小規模な経済圏と見做すことによりトークン価値を算定する貨幣数量説を採用している。具体的には、フィッシャーの交換方程式 ($MV = PT$、M：貨幣数量、V：貨幣流通速度、P：物価、T：財貨の実質取引総量) を構成する P (物価) 以外の変数を算定し、トークン価格を算定している。尚、前述したフィッシャーの交換方程式における各変数はさらに幾つかのパラメーターにより構成されており、当社は報告書を参考にそれら個別パラメーターの妥当性評価を行っている。</p>
ハ	販売及び無償付与の対象となる新規暗号資産の総量(以下「販売等予定総量」という。)	<p>販売対象となる新規暗号資産の総量は、全体の 10% となる 100,000,000 ELF。</p> <p>無償付与の予定はない。</p>
ニ	販売期間(販売期間を定めない場合にはその旨)	<p>申込開始日：2024年2月9日 19時</p> <p>申込最終日：2024年2月20日 23時59分</p> <p>抽選日：2024年2月21日 申込終了後</p> <p>受渡期間：2024年2月21日</p>
ホ	購入の申込み方法	<p>当社サービスへログインした後、当該通貨購入申込フォームによる申込を行う。</p>
ヘ	購入の申込後の撤回の可否及び撤回の方法	<p>購入申込後のキャンセルは不可。</p>
ト	販売の対価として購入者が払い込む暗号資産又は法定通貨の額等(以下「払込金額等」という。)に下限を設ける場合にはその内容	<p>500 ELF を 1 口とする。</p> <p>下限：1 口</p> <p>上限：1,500 口</p> <p>購入者は法定通貨（日本円）を支払う。</p>

チ	払込金額等の払込方法及び払込期限	<p>払込期限：2024年2月20日23時59分</p> <p>払込金額等の払込方法：申込時に払込金額相当分の日本円をロックする（ロック期間中、当該日本円を用いた暗号資産の売買及び外部への出金は不可）。当該ロック済みの日本円のうち、当選分を当落発表時に当社が引き落とす形で払込金額の支払いを実施するものとする。</p>
リ	新規暗号資産の販売に際して購入者が支払うべき手数料、報酬若しくは費用の金額若しくはその上限額又はこれらの計算方法	<p>販売手数料率：8%（消費税を含む）</p> <p>販売手数料計算方法：申込金額に手数料率を乗じた金額</p>
ヌ	払込金額等の総額等（以下「払込総額等」という。）又は新規暗号資産の販売総量が基準値に満たない場合において、払込金額等の全部又は一部を返還するときにはその旨並びに返還時期及び返還方法	<p>申込総量に販売価格を乗じた金額が基準値である900百万円に達しなかった場合には、申込期間終了日の翌日に当社はロックした払込総額等の全額の解除を行う。</p>
ル	新規暗号資産の受渡方法及び受渡時期	<p>受渡期間：2024年2月21日</p> <p>受渡方法：当選口数相当の申込金額及び販売手数料の合計金額が口座から引き落とされ、その対価となるエルフトークン（ELF Token）が口座に振り込まれる。抽選に漏れた場合は販売手数料の引き落としはない。尚、当選口数相当の申込金額及び販売手数料の合計金額と当初ロック金額の差額についてはロック解除される。</p>
ヲ	新規暗号資産の販売に条件を付す場合には、当該条件の内容	<p>申込総量に販売価格を乗じた金額が基準値に達しなかった場合、ロックした払込金額等の全額を解除し、トークンセールを再度実施する方向で協議する予定。</p>
ワ	通常よりも有利な価格で新規暗号資産を販売（以下「有利販売」という。）する場合には次に掲げる事項	
	a. 有利販売の期間	該当なし
	b. 有利販売の目的	該当なし
	c. 有利販売の対象者	該当なし
	d. 有利販売の数量及び販売等予定総量に対する割合	該当なし

	e. 有利販売の価格及び割引率	該当なし
カ	無償で新規暗号資産を付与(以下「無償付与」という。)する場合には次に掲げる事項	
	a. 無償付与の時期	該当なし
	b. 無償付与の目的	該当なし
	c. 無償付与の対象者	該当なし
	d. 無償付与の数量及び販売等予定総量に対する割合	該当なし
コ	新規暗号資産の販売に際して優待プログラムを実施する場合には、当該優待プログラムの内容及び適法性並びに利用者との利益相反の有無	該当なし
ク	新規暗号資産の販売に関しての相談及び苦情に応ずる営業所の所在及び連絡先	当社 HP「当社の苦情処理・紛争解決に係る業務運営体制等について」参照。 https://bitflyer.com/ja-jp/claim-handling
ケ	購入者が利用できる ADR 機関の名称及び連絡方法	(同上)
コ	新規暗号資産の販売に係る準拠法及び裁判管轄	当社ご利用規約「第 22 条 準拠法および管轄裁判所」参照。 準拠法：日本法 裁判管轄：東京地方裁判所 https://bitflyer.com/ja-jp/usepolicy
ク	新規暗号資産の販売に際して発行者及び購入者との間で権利義務関係が発生する場合には、当該権利義務の内容	該当なし

【注意事項】

- 当該暗号資産が使用されるブロックチェーンゲームは発行者が開発・運営しているため、対象事業の破綻、開発の遅延又は停止を受けて、当該暗号資産の価格が毀損する可能性があります

- 当該暗号資産が使用されるブロックチェーンゲームを開発・運営している発行者の財務状況が悪化した場合も当該暗号資産の価格が毀損する可能性があります
- 発行者の損益計算書において、新規暗号資産売却による調達資金は現状の会計基準に基づき売上高に計上されます。当該会計基準は将来変更される可能性があります

以上

(作成日) 2024年2月8日