

OPBセミナー資料

____年____月____日



注*本書はセミナー用です。

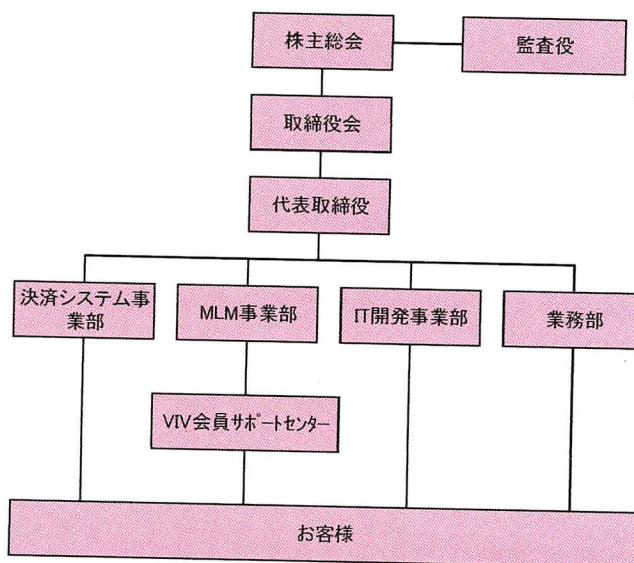
書面の内容は期限切れ又は変更することがありますのでご注意ください。
尚、本書は概要書面ではない為、契約時に利用することを禁じます

株式会社ヴィヴ

会社概要

- 会社名 株式会社 ヴィヴ
- 所在地 本 社：〒136-0072 東京都江東区大島1-2-1-3302
VIV会員サポートセンター：〒103-0024 東京都中央区日本橋小舟町5-7STビル4F
- 設立 2000年5月1日
- 資本金 77,700,000円
- 代表取締役 富田 将一朗
- 取引銀行 UFJ銀行 堀留支店
- 業務内容 腸内細菌を活用した健康促進食品の開発、製造及び販売
インターネットを利用した商品流通の運営管理及びシステムの企画
企業・店舗に対する決済システムの企画販売
オンラインコンテンツの広告運営

■会社組織図



- VIV(ヴィヴ)という名前・・・Vivifyすることをここではヴィヴ(VIV)と呼び、会社名にしました。

「Vivify」 1) ～に生命(生氣)を与える。～を活気づける。～を生き返らせる。
2) ～を生き生きとさせる。～鮮明(強烈)にする。

■はじめに

現在、日本人口総数約1億2700万人に対し、ビジネス活動が可能であるといわれている20歳～70歳までの総数は約8700万人で人口総数の70%程です。さらにMLM活動されている方は600万人程度、つまり人口総数のわずか5%に過ぎません。

しかし今日、MLMシステムをメインとしている企業が約4000社、そして新規で立ち上がる企業が無数ある中、その90%がMLMシステムによる組織収益のみで運営され会社がなりたっています。そして企業のその殆んどがMLM人口600万人という狭い市場のみを対象としているのです。

現在大手といわれている企業は既にこの市場で成功を収めているところもあります。しかしながら新規で立ち上がる企業はどうでしょうか？次から次へと新しい企業が立ち上がり、マーケティングや商品もパワーアップしていく、そして人の移動も激しくなり、しっかりとした基盤ができないために3年以内に約90%の企業が消え、そして5年経つ頃には1%しか残らないという現状があります。

結果、企業は組織収益のみで会社を維持し運営していく事は、かなり困難になってきています。つまりMLMでよく耳にすることのある『権利収入』は『組織収入』=『継続収入』なのです。

弊社は『継続収入』≠『権利収入』というところに着目し、完全に継続収入と権利収入が別なビジネスを皆様に提供していきます。つまり、権利収入は5%がターゲットではなく70%がターゲットなのです。

■事業コンセプト／内容

<<インターネットの世界に存在するデジタルエンタテインメントシティの構築>>

独自の通貨ポイントを利用してゲーム、ショッピング、映像鑑賞、音楽配信などを楽しむことができる、もうひとつの現実＝デジタルエンタテインメントシティを構築することが事業目標です。

OPB会員の皆様に、この最新の技術を駆使したデジタルな世界の住人＝顧客会員(ユーザー)を集めて頂き、そこから発生する利益を共に分配していくことが本件の事業目的です。

まずはオンライン対戦型麻雀ゲーム【激闘麻雀空間】からスタートします。(スタート時2560卓予定)

OPB会員の募集を限定5000人(一次)とし、OPB会員の皆様には弊社が提供する販売促進ツールおよびインターネットなどを活用してユーザーを獲得して頂きます。また毎月の獲得コイン枚数に応じて賞品・商品を提供するイベントなどを行い、ユーザーがプレイする意欲を高めていきます。

弊社またはOPB会員が獲得したユーザーが利用した料金の中から規定のロイヤリティを株式会社オグマオンライン(提携コンテンツ運営会社)から宣伝広告費として弊社に還元され、その内80%をOPB会員に還元します。

この宣伝広告費はユーザーが利用を続ける限り永遠に還元され続けます。

なお、弊社はOPB会員の業務を支援すべく、ウェブサイトの製作をはじめ、各種広告宣伝素材の作成などに協力します。

■企画意図／内容

全国のプレイヤーと対戦できるオンライン対戦ゲームが流行っています。麻雀ゲームユーザー数は3000万～4000万人以上と言われています。(オンライン・ゲームセンター・家庭用ゲーム等)

ゲームセンターに設置される『麻雀格闘倶楽部2(コナミ)』は1000台の販売がヒットといわれるアミューズメント機器の中で1万5000台を超える出荷、会員数も全国で150万人を超える大人気を誇っています。

インターネットの世界でもオンライン対戦型麻雀ゲームは安定した人気を保ち、500万人以上のプレイヤーが画面に向かって牌を並べているのです。

本企画は従来のオンライン対戦型ゲームに賞品制度を加味した究極のオンライン対戦ゲームです。

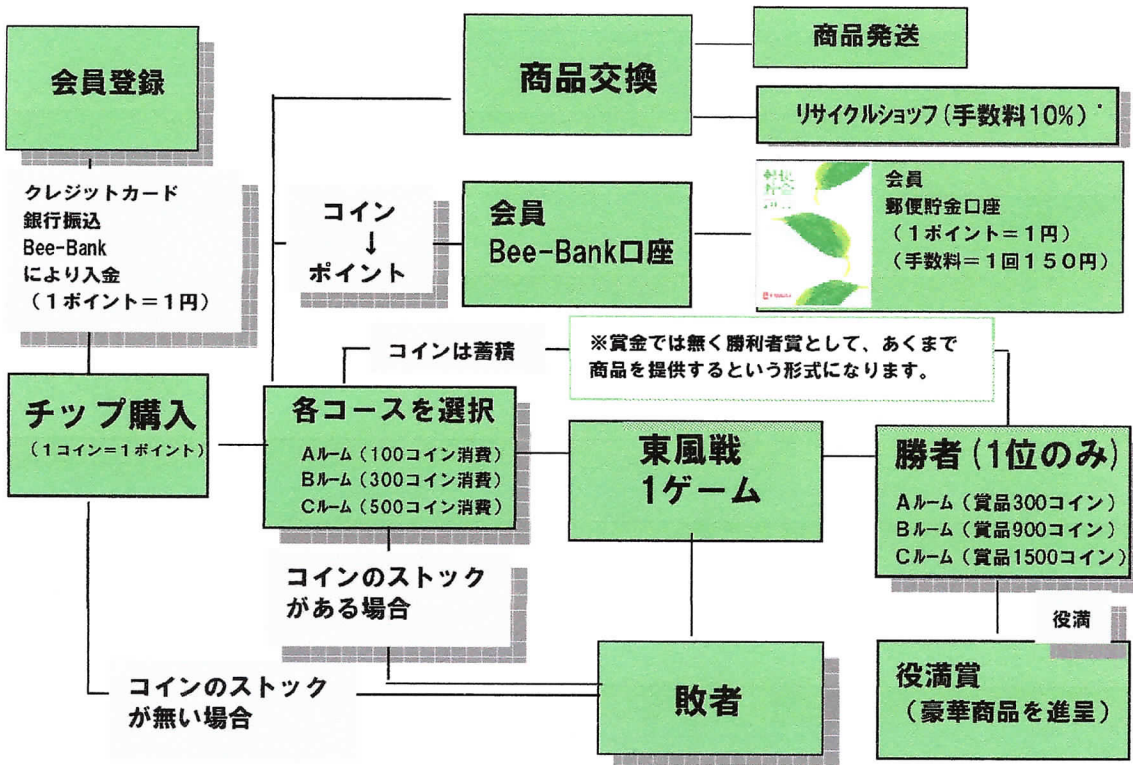
弊社またはOPB会員を通じて会員登録を済ませたユーザーはインターネットへ接続することによって全国各地のユーザーと24時間通信対局することができます。

ユーザーは他のユーザーと対戦ゲームで対戦を行い、勝者は賞品ポイントを獲得することができます。獲得した賞品ポイントは様々な賞品に交換することができます。商品によっては株式会社オグマオンラインの推奨するサイトで合法的に買取を行い現金を指定する金融機関に入金させることも可能です。また、郵便局にてポイントを貨幣化できるシステム(PMSS)も導入予定です。

麻雀ゲームに続き、将棋ゲーム・ゴルフゲームなどのゲームコンテンツを予定しています。また、ショッピングモール、ライブチャットからの格闘技コンテンツの配信までも予定しています。

『激闘麻雀空間』全体フロー/換金システム

■『激闘麻雀空間』全体フロー

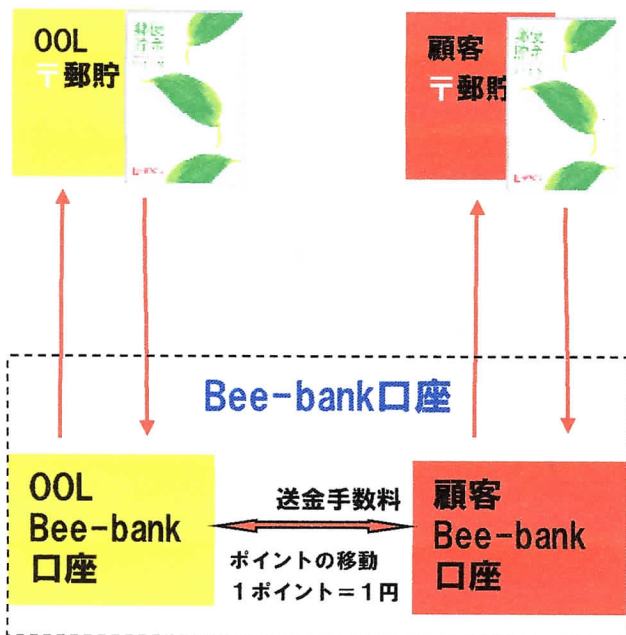


■換金システム

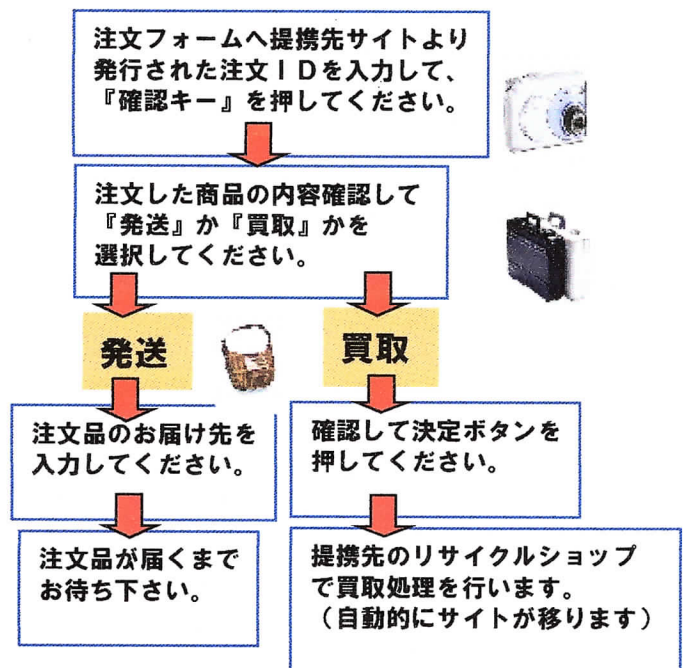
本企画『激闘空間』はプレイすることによって手に入れたコイン=ポイントを現金化するためにあたって、ポイントでは無く商品を提供し、その商品を『激闘空間』のサイトからリンクした、リサイクルショップにて買取=現金化するシステムを導入します。

又、FCPBホールディング株式会社が提供する新しい形の電子ポイント(電子マネー)=PMSSも導入します。このポイントは郵便局で口座を開設することによって、誰でも気軽に利用できるシステムです。ポイントはインターネット上をはじめ、PMSS加盟店舗では現金と同様に使用する事が可能であり、郵便局口座を通じて自由に現金化できます。

◇PMSS(ポイントマネーストアーシステム)



◇リサイクルショップシステム



取扱商品/OPB入会方法/会員ランク/ボーナス取得条件

■取扱商品 ヴィヴ オリジナル ロム 価格:525,000円(税込)

内 容:会員の皆様のスポンサー活動に使える内容が入っています。

- ①Company Information・・・会社概要
- ②VBB Goods Guide・・・VBB商品についての解説
- ③VBB Marketing Plan・・・VBBについてのマーケティングプラン
- ④OPB Goods Guide・・・OPB商品についての解説
- ⑤OPB Marketing Plan・・・OPBについてのマーケティングプラン
- ⑥Demo Game・・・激闘空間シリーズのデモゲーム

動作環境について

- ・対応OS 日本語版 Windows98・Windows2000・Windows ME・Windows XP
- ・CPU MMX Pentium 166MHz 以上
- ・メモリ 32MB 以上
- ・グラフィック 640×480/16Bit 以上
- ・サウンド Windowsで動作するサウンドカード(推奨)
- ・デバイス Windowsで動作可能なマウス
- ・ディスク容量 インストール可能な6MBのHDD空き容量

■OPB入会方法

□内訳:登録手数料、商品代金、ホームページサーバー管理料(前払分)

【登録手数料】2,000円(税込) ※ビジネスを始めるためのスターターキット(2セット)及び送料が含まれております。

【商品代金】525,000円(税込)

【ホームページサーバー管理料】6,000円(税込)・・・2ヶ月目及び3ヶ月目の前払い分となります。
個人のURLの保持及び管理料金です。

□ホームページサーバー管理料・・・**3,000円(税込)・・・登録月より2ヶ月目からお支払いください。**

□サービス内容、権利等・・・URLの保持・メンテナンス・各種ボーナス取得

□お支払方法・・・オートシブにより自動引落

□登録時の合計振込金額・・・533,000円(税込)

■会員ランク

会員ランクは表のようになります。下から上に昇格していきます。登録時はCH(チャレンジャー会員)です。

名称
アルティメイト
ロード
ヒーロー
マスター
チャレンジャー



■ボーナス取得条件

□ボーナス発生月に商品購入しているか又はURLが稼働している

- ・パスアップボーナス
- ・タイトルボーナス
- ・リリーフボーナス
- ・オーバーフローボーナス

□条件無

- ・スタートボーナス
- ・パブリシティボーナス
- ・ユーザーゲットボーナス
- ・ユーザーゲットグループボーナス

マーケティングプラン

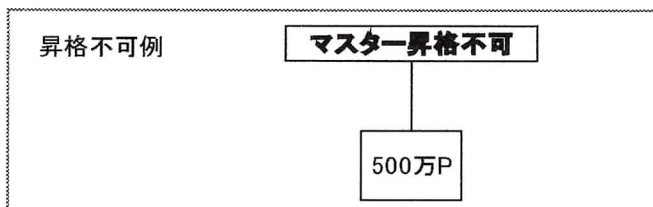
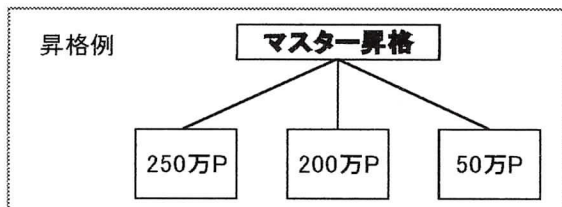
■会員ランクへの昇格条件

□昇格時期…各ランクの条件達成時の翌日に昇格

□パワーライン…自己組織の系列の中で、単月総売上ポイントが一番多い系列のことをいいます。

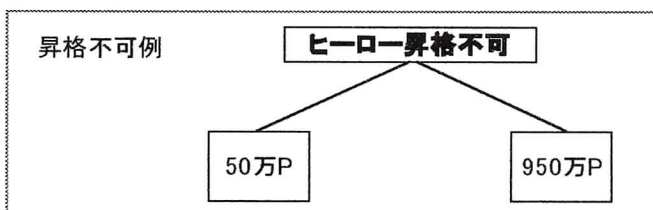
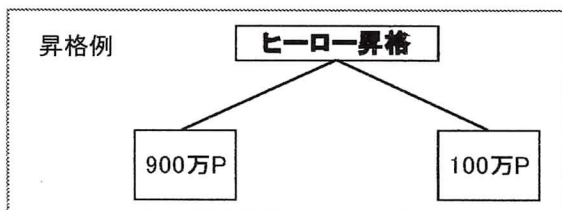
◆マスター

- ・ 累計で自己組織総売上が5,000,000P以上あり、500,000P以上の売上有る系列が2系列以上あること。



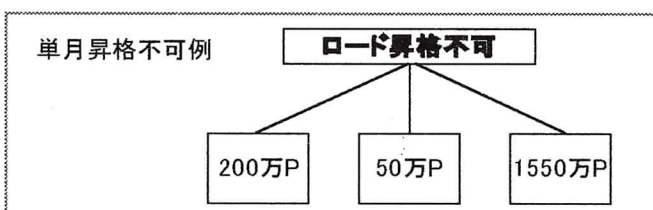
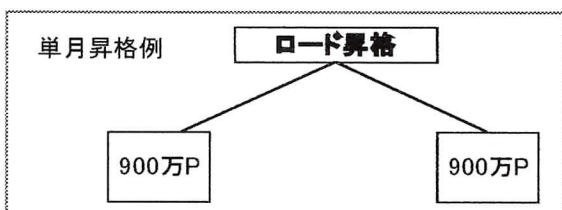
◆ヒーロー

- ・ マスターに昇格している。
- ・ 累計で自己組織総売上が10,000,000P以上あり、パワーライン以外の系列で累計1,000,000P以上の売上有ること。



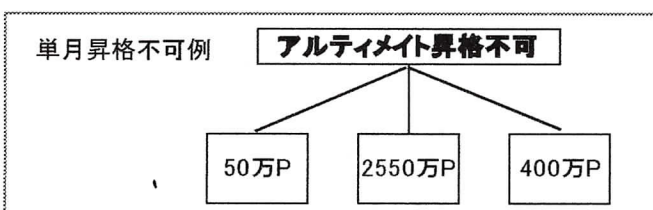
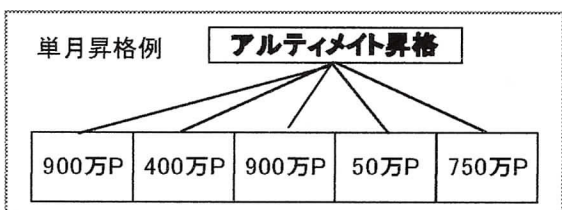
◆ロード

- ・ ヒーローに昇格している。
- ・ 2ヶ月累計で、自己組織総売上が30,000,000P以上あり、パワーライン以外の系列で3,000,000P以上の売上有ること。または、単月で、自己組織総売上が18,000,000P以上あり、パワーライン以外の系列で3,000,000P以上の売上有ること。



◆アルティメイト

- ・ ロードに昇格している。
- ・ 2ヶ月累計で、自己組織総売上が50,000,000P以上あり、パワーライン以外の系列で5,000,000P以上の売上有ること。または、単月で、自己組織総売上が30,000,000P以上あり、パワーライン以外の系列で5,000,000P以上の売上有ること。



マーケティングプラン

- ポイント…1ポイントは1円です。
- ボーナスの支払い…毎月月末締め、翌月25日にお支払致します。
*金融機関が定休日の際、前営業日となります。

1 スタートボーナス…1人紹介につき、15%を還元

- ・原資は初回購入(500,000P)です。

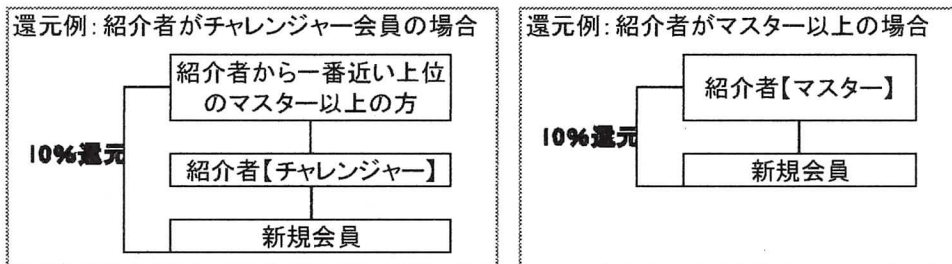
2 パスアップボーナス…2系列を原則とし、自己組織内単月総売上の20%を還元(基準値を2,500,000Pとします)

- ・原資は初回購入(500,000P)です。
- ・お支払条件はボーナス発生月に商品購入しているか又は自己のURLが稼動していることです。

3 タイトルボーナス

- ・原資は初回購入(500,000P)です。
- ・お支払条件はボーナス発生月に商品購入しているか又は自己のURLが稼動していることです。

①マスターボーナス…新規会員の紹介者から一番近い会員ランクマスター以上の方へ、10%を還元

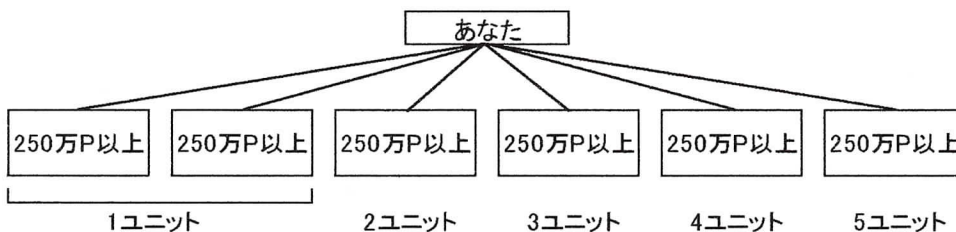


②ヒーローボーナス…会社総売上の3%を、ヒーロー以上の方のユニット数で均等分配し還元

③ロードボーナス…会社総売上の2%を、ロード以上の方のユニット数で均等分配し還元

④アルティメイトボーナス…会社総売上の2%を、アルティメイトの方のユニット数で均等分配し還元

※ユニットとは 1ユニット目…2,500,000Pの売上のある系列が2系列あること(単月)
2ユニット目以降…1ユニットできていれば、2,500,000Pの売上のある系列ができるごとにユニットができます。(単月)



4 リリーフボーナス・・・会社総売上上の3%を、対象者で均等分配(上限あり)

- ・ 原資は初回購入(500,000P)です。
- ・ お支払条件はボーナス発生月に商品購入しているか又は自己のURLが稼動していることです。

対象者: OPBのボーナス合計が100,000P以下であり、自己紹介が1名あり、500,000Pの売上有る系列が2系列ある方

リリーフボーナスの上限: 100,000P

5 オーバーフローボーナス・・・リリーフボーナスで還元できなかった分を、対象者で均等分配

- ・ 原資はリリーフボーナスの未還元分です。
- ・ お支払条件はボーナス発生月に商品購入しているか又は自己のURLが稼動していることです。

対象者: OPB会員に登録している方で、単月の紹介人数が多い順に3名
*同順位の場合は自己組織総売上が多い方が対象者になります

6 パブリシティボーナス・・・ 広告宣伝費として、弊社サイト内単月利益の65%(一部ユーザーゲットオーバーフローキャピタル【7ページ9項目参照】を含む)をランク別に還元

チャレンジャー以上	10%
マスター以上	10%
ヒーロー以上	15%
ロード以上	15%
アルティメイト	15%

7 ユーザーゲットボーナス・・・弊社サイト内単月利益の10%を自己ユーザー紹介カウント数別に還元

500カウント以上	5%
1,000カウント以上	2%
2,000カウント以上	2%
3,000カウント以上	1%

カウント数・・・1ゲームを1カウントとします

8 ユーザーゲットグループボーナス・・・ 弊社サイト内単月利益の5%を自己グループユーザー紹介カウント数別に還元

3,000カウント以上	1%
5,000カウント以上	1%
10,000カウント以上	1%
20,000カウント以上	1%
50,000カウント以上	1%

※取得条件・・・自己のユーザー紹介カウントが100カウント以上あること

カウント数・・・1ゲームを1カウントとします

9 ユーザーゲットオーバーフローキャピタル

7.ユーザーゲットボーナスと8.ユーザーゲットグループボーナスで還元できなかった分は、6.パブリシティボーナスのヒーロー以上/ロード以上/アルティメイトの原資へ均等分配し、還元します。

10 名義変更サポートシステム(専用申込書あり)

※このシステムを受ける際は下記の内容をしっかりと理解してください。

- ・ 自分のポジションを新規登録者へ名義変更をすることができます。
- ・ 変更後、そのポジションの権利は変更登録日より、全て変更後の方へ移ります。
- ・ 全ての権利とは、変更登録日より前に発生したボーナスや何らかの返金及び不足金の請求(クーリングオフによるボーナス返金請求など)も、含まれます。

激闘麻雀空間での弊社収益見込み

■激闘麻雀空間での弊社収益見込み

OPB会員から紹介を受けたプレイヤーが500P卓でプレイした場合、1ゲーム(東風戦)あたり500P×4名=2000Pの10%=200円が弊社の収益となります。

仮に10%の卓で行われたと想定した場合、200×246卓という計算になるので、51,200円が弊社の収益となります。

1時間に4ゲーム(1ゲーム15分平均として)がプレイされたとした場合、51,200円×4ゲーム=204,800円が1時間あたりの収益になります。

これが1日に平均12時間稼働したとすると…
204,800円×12時間=2,457,600円となり、

1日の収益は245万7600円
1ヶ月の収益は7372万8000円
1年間の収益は8億9702万4000円
…となります。

内、80%をOPB会員へ還元します。

※インターネットのオンライン麻雀サイトは10万～100万単位のユーザーがいるため、1000人単位のユーザーが集まる可能性は高いと考えられます。又、需要に応じて対応するユーザー数を上げる事も可能です。

又、今後の新しいゲームでの売上も対象となります。

□100P卓×4名(1ゲーム10%=40円の利益/256卓=1024名での想定)

稼働時間	ゲーム数	1卓あたり利益	1024名での想定
1時間稼働(4ゲーム)	256	40,960	1,228,800
3時間稼働(12ゲーム)	256	122,880	3,686,400
6時間稼働(24ゲーム)	256	245,760	7,372,800
9時間稼働(36ゲーム)	256	368,640	11,059,200
12時間稼働(48ゲーム)	256	491,520	14,745,600
15時間稼働(60ゲーム)	256	614,400	18,432,000

□300P卓×4名(1ゲーム10%=120円の利益/256卓=1024名での想定)

稼働時間	ゲーム数	1卓あたり利益	1024名での想定
1時間稼働(4ゲーム)	256	122,880	3,686,400
3時間稼働(12ゲーム)	256	368,640	11,059,200
6時間稼働(24ゲーム)	256	737,280	22,118,400
9時間稼働(36ゲーム)	256	1,105,920	33,177,600
12時間稼働(48ゲーム)	256	1,474,560	44,236,800
15時間稼働(60ゲーム)	256	1,843,200	55,296,000

□500P卓×4名(1ゲーム10%=200円の利益/256卓=1024名での想定)

稼働時間	ゲーム数	1卓あたり利益	1024名での想定
1時間稼働(4ゲーム)	256	204,800	6,144,000
3時間稼働(12ゲーム)	256	614,400	18,432,000
6時間稼働(24ゲーム)	256	1,228,800	36,864,000
9時間稼働(36ゲーム)	256	1,843,200	55,296,000
12時間稼働(48ゲーム)	256	2,457,600	73,728,000
15時間稼働(60ゲーム)	256	3,072,000	92,160,000