

MTC PLATFORM

METaverse - FANTASY SPORTS · e-Sports Game
BLOCKCHAIN PLATFORM



White Paper-Kor

©2021 MTC. All rights reserved.

Table of Contents

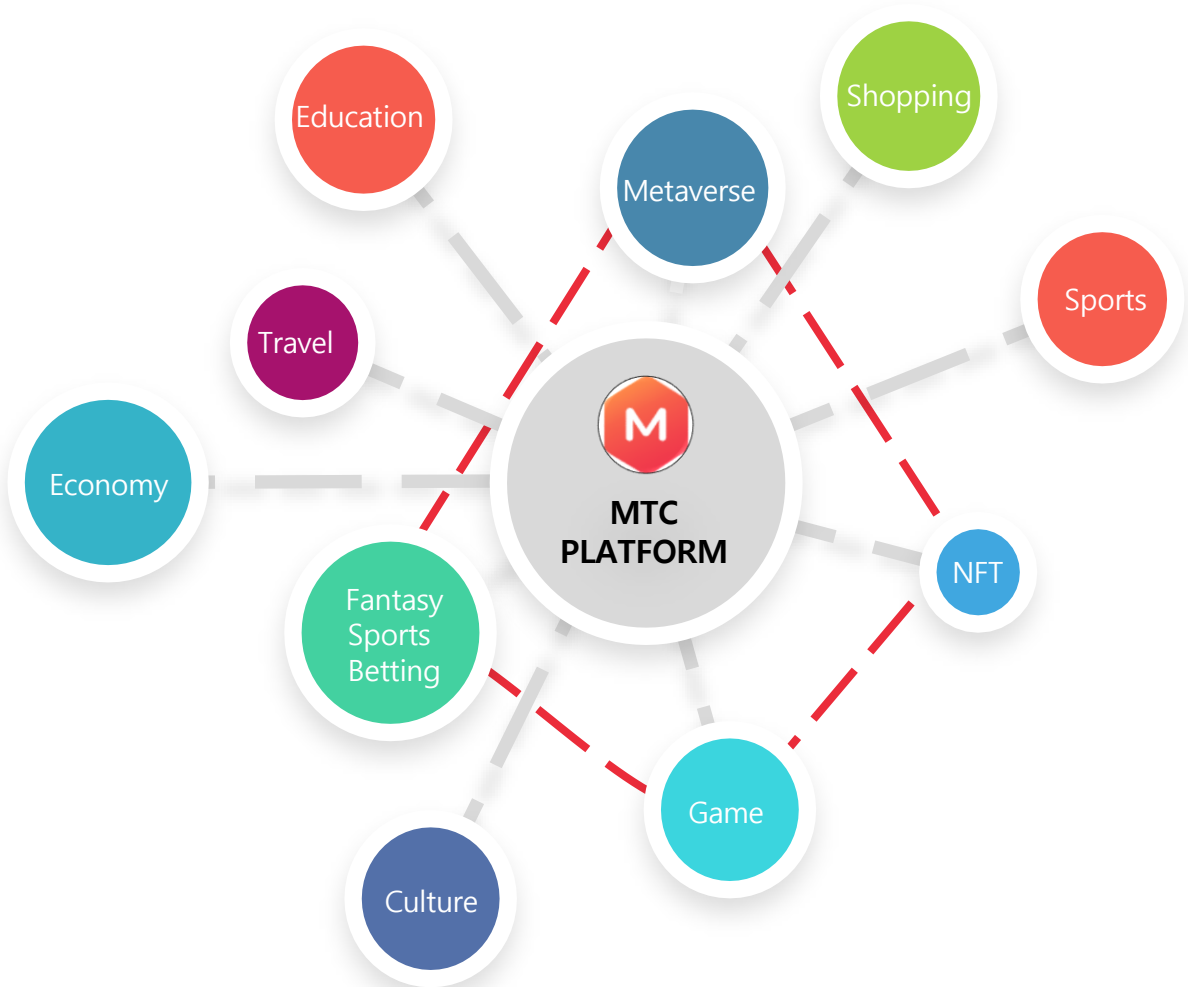
Overview	... 03
1. Market	
1-1. e-Sports	... 05
1-2. Global e-Sports Market	... 05
1-3. Local e-Sports Market	... 06
1-4. Fantasy Sports Market	... 07
1-5. 스포츠 승부 예측 Game Market	... 08
2. MTC Blockchain	
2-1. Why Blockchain	... 09
2-2. MTC Blockchain	... 09
2-3. IPFS 기반의 사용자 디지털 자산 보존 체계	... 10
2-4. MTC On-Off Chain	... 11
2-5. MTC Blockchain System Architecture	... 12
3. MTC Platform	
3-1. MTC Platform Business Overview	... 13
3-2. MTC Platform Objectives	... 14
3-3. MTC Platform Business Model	... 15
4. MTC Ecosystem	
4-1. MTC Token Economy	... 16
4-2. MTC Platform Ecosystem	... 17
4-3. MTC Economy Cycle	... 18
5. Hicon Adventure Platform	... 19
6. Game Service	
6-1. Game Services	... 23
6-2. Fantasy Sports Game	... 27
6-3. P2E Game - Heaven	... 28
6-4. Abusing 대응 방안31
7. Team & Advisor & Partners	... 32
8. Token Operation Plan	... 36
8-1. MTC Distribution Plan	... 36
8-2. Proceeds Allocation Plan	... 37
9. MTC Roadmap38
10. Legal Notice39

“MTC 은 Metaverse와 E-Sports 시장의 활성화와 선순환 구조 정립은 물론 다양한 콘텐츠 사업을 위해 고안된 Platform 입니다.”

1. MTC Platform

MTC Platform은 사회, 경제, 스포츠, 문화, 정치, 과학, 기술 등 전 영역의 데이터를 취급하는 마켓플레이스 플랫폼이다. Platform의 블록체인 네트워크는 P2P와 모바일 채굴의 형태로 구축되어 블록체인 내 참여자 모두가 생산자인 동시에 소비자가 되는 분산형 데이터 체인을 제공하고 동시에 내부적 프라이빗 체인을 통해 유저는 향상된 보안을 체험하게 된다. 구현된 분산형 데이터에 접근하기 위해서는 MTC 가 필요하다.

MTC은 토큰과 토큰끼리 서로 전송이 가능하며 토큰 유저들이 작은 노드가 되어 분산 시스템을 강화한다. MTC Platform은 분산형 데이터 외 비즈니스 환경 조성의 유연성과 확장성을 위하여 메타버스, 게임, 유통, 쇼핑, 여행, 교육 등의 다양한 콘텐츠를 제공하고 결제를 위한 인프라로서 MTC와 연계된 PAY 시스템을 제공한다



2. MTC Ecosystem

21세기에 들어서며 전 세계인에게 가장 매력적인 문화콘텐츠 중 하나로 빠르게 확산되고 있는 메타버스는 특히 MZ세대의 주류문화로 자리 잡으며 미국과 중국을 중심으로 시장 규모가 크게 성장하고 있다. 메타트론 메타버스는 보다 확장된 사용자들의 경험을 제공하고, 기존의 메타버스가 생산적인 활동과 사용자의 소비적인 활동이 구분된 것과는 차별화 하여 사용자 모두가 생산적인 활동이 가능한 구조의 Metaverse Ecosystem을 구현할 계획이다.

또한 MTC Platform을 통하여 e-Sports 시장의 성장과 고도화를 도모하고자 한다. 현재 e-Sports 시장은 게임사와 프로선수단, 방송사, 협찬사, 시청자, 협회, 경기장 등의 생태계를 구성하고 있으나 몇 개의 게임사와 방송사가 전체 수입의 90% 이상을 독식하면서 전체적인 불균형을 초래하고 있다. 이에 따라 게임사의 매출은 높아지고 전체 시장은 갈수록 커지고 있으나 프로선수단의 수입이 한정되어 있고 시청자와 팬들의 참여와 그에 따른 이익은 거의 없는 실정이다.

또한 코로나 팬데믹 이후 대규모의 대회가 열리지 못하고 있고 게임방 등 모여서 게임을 할 수 있는 곳이 제한되면서 전체적인 시장의 성장세도 멈춘 양상을 보이고 있으며 특히 대회가 열리지 못하면서 프로선수단 운영에 어려움을 겪고 있고 시청자들은 좋은 경기를 시청하지 못하는 등 위기 상황으로 진입하는 것으로 보인다.

MTC은 이러한 e-Sports 시장에 선순환 구조를 도입해 e-Sports 프로선수단의 안정적인 수입과 확장, 시청자 및 팬들의 참여와 이익 분배, 그리고 신규 선수 발굴을 위한 저변 확대를 꾀하고자 한다. MTC은 과거 스포츠 토토 사업이 스포츠 구단과 단체, 저변확대 사업 등을 통해 전체적인 스포츠 시장을 견인해 왔듯이 e-Sports 시장을 견인해 나갈 것이다. 스포츠 분야 승부 예측에 대한 소셜 게임이 별다른 제재가 없는 글로벌 시장과는 달리 한국은 2020년 4월 게임산업 진흥에 관한 법률 시행령 개정안을 발표하면서 비로소 웹보드 게임과 마찬가지로 합법화 되었고 이로써 이제 국내에서도 스포츠 승부 예측 게임이 음지에서 양지로 올라올 발판이 마련되었다. 우선 전세계적으로 대규모 팬덤을 보유하고 있는 e-Sports Game 산업을 배경으로 여기에 고도화된 Blockchain과 MTC의 결제 기술을 접목한 판타지 스포츠 게임 '2WinChance' 와 P2E 기반 게임인 'Heaven'을 주요 생태계로 채택하여 플랫폼을 확대해 나갈 예정이다.

블록체인 기술은 모든 데이터들에 대한 저장공간을 중앙화된 한 집단이 아닌 공유하는 모든 이들에게 책임과 권리를 나누고 언제 어디서든 확인하고 증명 가능하도록 탈중앙화된 원리를 적용한 기술이다. 블록은 하나의 데이터로써 블록(Block)이 되고 데이터를 저장한 블록은 실시간으로 연결(Chain)되어 모두가 공유할 수 있다. 모두가 확인하고 모두가 증명했기에 위변조가 어려우며 보안 기능 및 투명성이 뛰어난 기술이다. MTC 은 Metaverse , 스포츠 및 e-Sports Game 산업에 블록체인 기술을 융합하여 투명하고 강력한 Platform Service의 신뢰성을 유지함과 동시에 사용자의 개인 정보와 금융데이터를 완벽하게 보호하는 차세대 보안기술도 제공하고자 한다.

1. Market

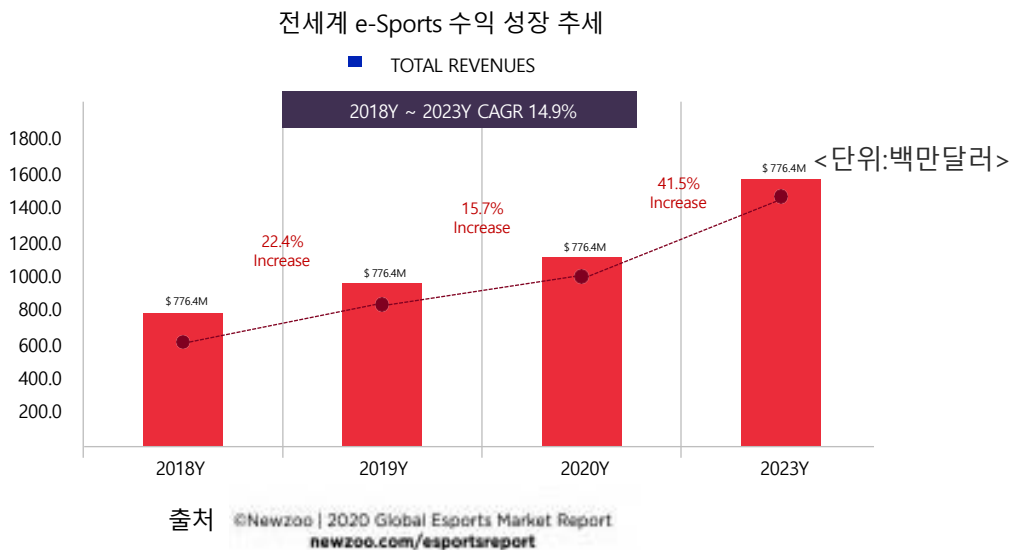
1-1. e-Sports

e-스포츠(e-Sports)는 일렉트로닉 스포츠(electronic sports)의 줄임말로써 게임과 스포츠 두가지 성격을 모두 가지고 있음을 뜻하며 대한민국 e-스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률에 따르면, 'e-스포츠'란 게임물을 매개로 하여 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기 및 부대 활동으로 정의(게임산업진흥에 관한 법률 제 2조 제1호)한다.

e-스포츠는 단순히 게임 뿐만 아니라 교육, 관광, 스포츠, 방송 등 광범위한 엔터테인먼트 산업으로 접근해야 하며 몇 명의 스타플레이어가 이끈 초기와 달리 현재는 안정적인 기반 인프라 위에서 지속적인 성장세를 유지하고 있다.

1-2. Global e-Sports Market

21세기에 들어서며 전 세계인에게 가장 매력적인 문화 콘텐츠 중 하나로 빠르게 확산되고 있는 e-Sports는 특히 MZ세대의 주류 문화로 자리 잡으며 미국과 중국을 중심으로 시장 규모가 크게 성장하였다. 1990년대 후반 스타크래프트의 선풍적 인기를 계기로 한국에서 탄생한 e-Sports(Electronic Sports)는 2018년 아시안게임 시범종목으로 채택되고, 2019년 세계 시청자 수가 4.4억 명에 이르는 등 대중적이며 세계적인 스포츠로 발전하게 되었다.



e-Sports시장 데이터 전문 미디어 뉴주(Newzoo)는 지난 2020년 2월 기준 세계 e-Sports 시장 규모가 11억 달러(한화 약 1조 2,400억원)에 이른 것으로 추산했으며 이는 2019년보다 15.7% 성장한 수치다.

1-3. Local e-Sports Market

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 발간한 '2020 대한민국 게임백서'에 따르면 2019년 국내 e스포츠 산업 규모는 1,398억 3,000만원으로 추정되며 이는 2018년 대비 22.8% 증가한 수치다.

국내 e스포츠 산업은 2017년을 제외하고 매년 두 자릿수 이상 성장해왔으며 2015년부터 2019년까지 연평균성장률은 17.9%를 기록했다.

e스포츠를 개최하는 게임사들의 투자 금액은 2018년 437억 6,000만원에서 2019년 604억원으로 대폭 성장했으며, 게임백서에 따르면 "대회 개최, 인프라 투자 등 종목사들이 국내 e스포츠 산업 성장을 위해 투자 금액을 지속적으로 늘리고 있다"고 설명했다.

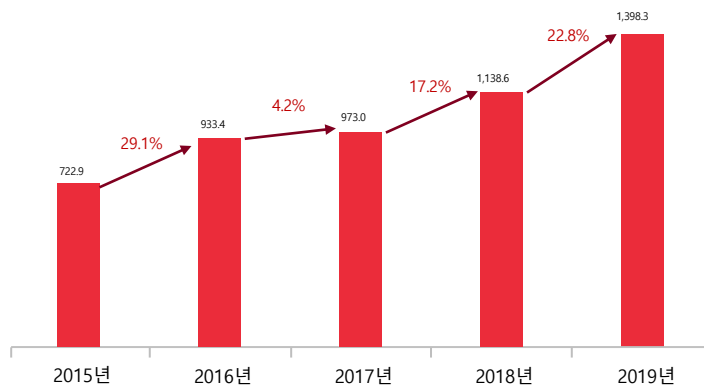
국내 e스포츠 산업 규모 및 추이(2015년 ~ 2019년)

국내 시장(13.1%)

전 세계 시장 7,407억 원 규모(2020년 기준)

(Source : NEWZOO : 2020 Global e-Sports Market Report)

(단위 : 억 원)



(Source : 국내 e스포츠 산업 연도별 규모, 성장률 : 2020 대한민국 게임 백서)

정부는 e-Sports를 미래 핵심산업으로 인식하고 e-Sports 대회 활성화, 전용 경기장 구축, 선수 보호 체계화 등 e-Sports 산업을 전략적으로 지원할 2020년 게임산업 진흥 종합 계획을 발표했다. 대한민국 e-Sports의 가능성은 글로벌 무대에서 더욱 높게 평가받고 있다. 2020년 기준 시장 규모는 세계 전체의 13.1%에 불과하지만, 현재 몇몇 종목을 제외한 세계적으로 인기 있는 게임의 정상급 선수들은 대부분 한국 출신이며 외국 선수들을 크게 압도하는 실력을 보유하고 있기 때문이다.

e-Sports의 강국으로서의 위상을 보유하고 있는 한국은 현재 전 세계적 열풍을 일으키며 새로운 한류의 주체로 e-Sports가 부상하고 있으며 LoL(리그 오브 레전드) 명문 구단 SKT T1이 소속된 세계적인 리그와 롤드컵 최다 우승자 Faker(이상혁)로 대표되는 우수한 선수들을 보유하고 있는 명실공히 e-Sports 종주국이다.

1-4. Fantasy Sports Market

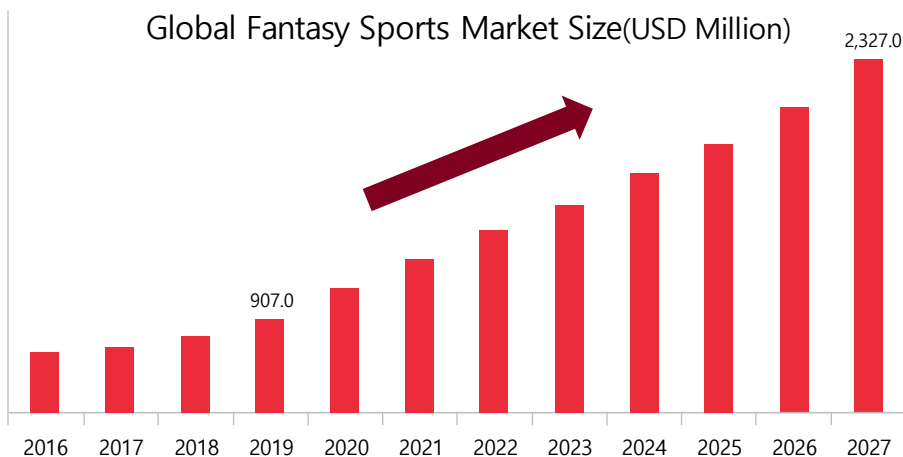
판타지 스포츠(Fantasy Sports)란 이용자가 온라인에서 실제 경기의 선수들을 택해 승부 예측하고 이용자가 택한 선수가 치른 실제 경기의 통계적 성과에 기반하여 참가자들 간 순위를 결정하는 게임을 말한다.

1950년 ~ 1960년대 미국의 스포츠 마니아들이 종이와 펜을 갖고 놀던 게임이 1999년 인터넷포털 야후가 판타지 스포츠리그를 열면서 온라인 게임으로 변신했다. 가장 인기가 높은 미식축구는 약 3,000만명의 미국인이 즐기고 있다. 2009년에는 팬듀얼이 기존 리그 방식을 벗어나 매일 즐길 수 있는 데일리 판타지 스포츠

게임을 발명했으며 이에 따라 판타지 스포츠 게임 유저는 급격하게 늘어나 2014년에는 북미의 판타지 스포츠를 즐기게 됐다.

우리나라는 2016년 최초로 데일리 판타지 스포츠 게임을 시작했으며 농구(KBL), 야구(KBO) 서비스를 거쳐 축구(K리그) 서비스까지 진행하며 발전해왔다.

해외 판타지 스포츠의 인기가 급상승함에 따라 국내 판타지 스포츠의 인지도도 최근 크게 높아지고 있다.



(Source : 2020, ReportCrux Market Research)

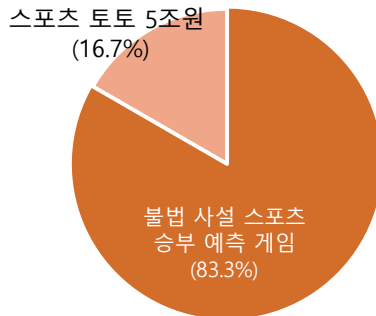


ReportCrux Market Research 보고서에 따르면 Fantasy Sports 시장에 대한 전 세계 수요는 2019년 약 9억7000만 달러로 평가됐으며 2027년 말까지 약 232억7000만 달러의 매출을 예상하며 2020년 ~ 2027년까지 매년 연평균성장률 12.5%의 성장을 기록할 것으로 분석하고 있다.

1-5. 스포츠 승부 예측 Game Market

2020년 기준 국내 스포츠 승부 예측 게임 시장 규모는 보수적으로 약 30조원으로 추정하고 있으며, 이중 불법 사설 스포츠 승부 예측 게임 시장 규모는 25조원으로 추정하고 있다. 정식 인가를 받은 합법 스포츠 승부 예측 게임은 약 5조원으로 사설 승부 예측 게임의 비중이 압도적으로 높다.

2020년 국내 스포츠 승부 예측 게임 시장 규모



※ 불법 스포츠 승부 예측 게임 시장 25조원 규모

(Source : 서울경제TV)

2020년 게임산업진흥에관한법률 시행령 개정안에 스포츠 승부 예측 게임이 편입된 이후 음지의 영역으로 여겨지던 스포츠 승부 예측 게임시장이 양성화 움직임을 보이고 있다.

스포츠 승부 예측 게임은 스포라이브 등 소수의 업체들이 시장을 점유하고 있지만 엠게임, 넵튠, NHN 등 브랜드 인지도가 높은 게임 업체들의 진출이 본격화될 경우 전체 시장 규모가 크게 확대될 것이라는 긍정적인 관측이 나오고 있으며 2021년 스포츠 승부 예측 게임 시장은 더욱 뜨겁게 성장할 것으로 예상하고 있다.



2. MTC Blockchain

2-1. Why blockchain

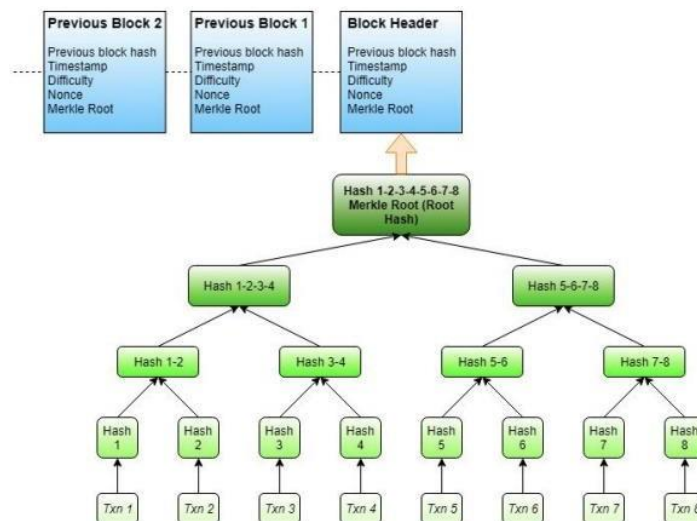
2007년 나카모토 사토시가 글로벌 금융위기 사태를 통해 중앙집권화된 금융시스템의 위험성을 인지하고 개인 간 거래가 가능한 블록체인 기술을 고안했다. 2009년 세계 첫 암호화폐인 비트코인(bitcoin)의 등장 이후 다수의 암호화폐가 유통 중이다. 비트코인은 화폐 금융분야에 적용된 하나의 예이며, 암호화폐는 블록체인이 추구하는 분권화와 탈중앙화의 가치에 기반해 공증된 거래 중개자가 없이도 네트워크 참가자들 간의 거래를 가능하게 한다.

블록체인은 네트워크에서 일어나는 거래정보가 암호화되어 해당 네트워크 참여자들 간 공유되는 디지털 원장을 의미한다. 생성된 순서대로 정보 저장 단위인 블록을 연결하는 과정에서 유효성을 검증함으로써 정보의 위 변조를 방지할 수 있다. 블록을 구성하고 있는 어느 한 거래정보가 변경되면 전체 블록체인 해시(Hash)값의 변동을 가져오게 되는 특징으로 노드(Node)가 임의로 정보를 조작하는 것을 불가능하게 함으로써 정보 무결성을 유지한다.

블록체인은 전자결제나 디지털 인증 뿐만 아니라 화물 추적 시스템, P2P 대출, 원산지부터 유통까지 전 과정을 추적하거나 예술품의 진품 감정, 위조화폐 방지, 전자투표, 전자시민권 발급, 차량 공유, 병원 간 공유되는 의료기록 관리 등 신뢰성이 요구되는 다양한 분야에 활용할 수 있다. P2P네트워크를 통한 완전한 정보 공유로 특정 노드를 목표로 한 외부로부터의 해킹 시도를 무력화시키고 전체 시스템이 중단되는 '단일 장애점(Single point of failure)' 위험에도 대비할 수 있게 된다.

2-2. MTC Blockchain

MTC는 블록체인 기술을 통해 공정하고 신뢰성이 있는 판타지 스포츠 게임을 제공하고자 TRON 블록체인 플랫폼을 통해 구현되었다. TRON 플랫폼에서 발행한 MTC 은 사용자에게 독립적인 디지털 자산의 트랜잭션을 보다 빠르고 간편하며, 안전하게 사용 가능한 인프라를 지원한다. 블록체인의 불변성을 사용하여 데이터를 공유하고 콘텐츠 품질을 보장한다. Token의 사용 단계에 있어 가식성과 다른 사람들의 사용 패턴을 온보딩 하여 용이하게 하는 네트워크를 구축할 수 있다.

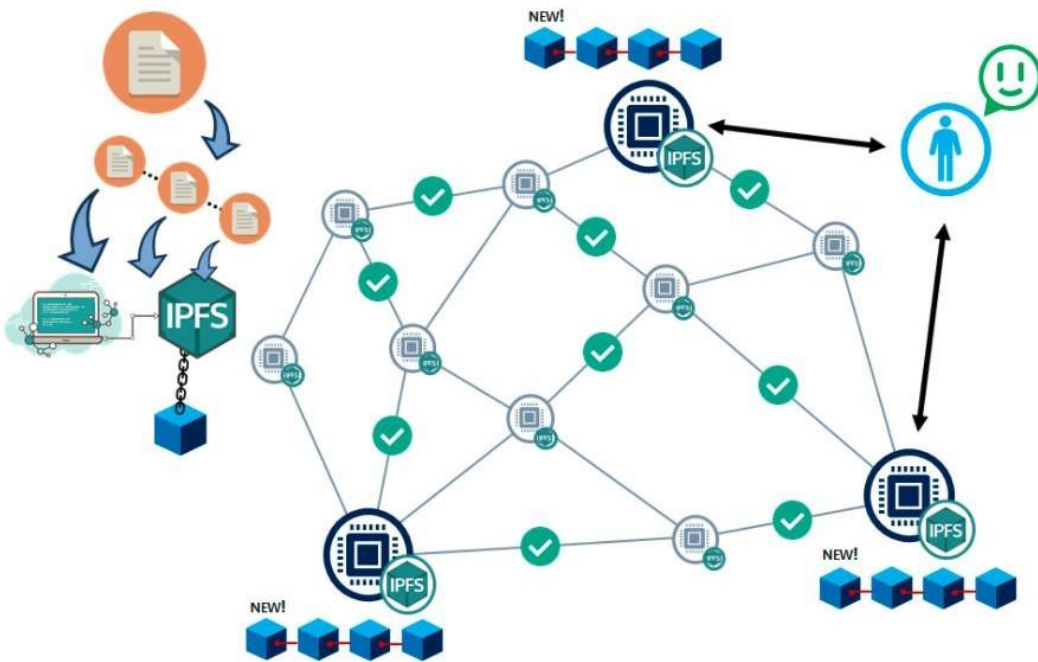


<Tron 네트워크의 위임지분증명(DPoS) 합의 알고리즘>

2-3. IPFS 기반의 사용자 디지털 자산 보존 체계

MTC Platform은 각 서비스 파트너와의 가치 교환 및 사용자 정보 교환을 위한 다양한 수준의 디지털 정보 및 자산을 공유하게 되고 이의 보안 및 안전한 관리를 위하여 IPFS 기반으로 플랫폼을 구축한다. IPFS는 “Inter Planetary File System”의 약자로, 분산형 파일 시스템이다. IPFS는 파일과 아이디(ID)로 처리되는 하이퍼 미디어 프로토콜로서, 동일한 파일 시스템으로 모든 컴퓨터 장치를 연결하려고 만든 분산 파일 시스템이다.

IPFS 는 IPFS는 파일 조각을 동시에 여러 컴퓨터 노드로부터 가져오는 구조로 기존 대역폭 비용을 60% 이상 절감할 수 있고 개방적이며 중앙집중화 되어 있지 않다. 지속적으로 사멸하고 형상이 변경되는 데이터의 미러링을 위한 형상 관리 시스템이 제공되며 Dapp 들의 백본이 블록체인화 되어 있다.



<IPFS 기반의 블록체인 네트워크에서 대용량 데이터 처리>

2-4. MTC On-Off Chain

· MTC Off Chain

플랫폼 서비스에서는 중요한 데이터를 추적, 저장하기 위해 별도의 기록 시스템 응용 저장소가 필요하다. 중요한 데이터들은 MTC 내 계좌의 신용 / 인출 거래 / 내부 규제 데이터(Ex : GDPR), 전체 트랜잭션 기록(COMMERCIAL SERVICES)등이 있다. 이러한 정보들은 기존의 데이터 베이스를 전통적으로 구현할 수 있는 방법으로 기록한다. 관계형 데이터베이스를 사용, 감사 기능을 구축할 경우 실수가 발생하기 쉽고 사용자 지정 개발 방식을 사용해야 하기 때문에 의도치 않은 데이터 변경을 추적, 검증하기 어렵다. MTC는 클라우드 제공 오프체인 시스템을 구축함으로써 확장 가능한 서버리스 아키텍처를 활용하여 과거 기록의 무결성을 쉽게 확인한다. Off Chain상의 수많은 로직에서 발생된 데이터를 효과적으로 관리하고 On Chain과 연결함으로써 중앙 운영방식과 분산형 소유 운영 방식의 하이브리드 형태의 MTC Platform System 구축을 목표로 하고 있다.

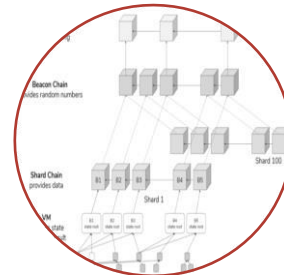
· MTC On Chain

On Chain(트론 프로토콜)에서는 MTC Off Chain 트랜잭션을 통해 쌓여진 정보들을 동기화하여 MTC 메인 블록체인 네트워크상의 트랜잭션 정보들을 기록한다.

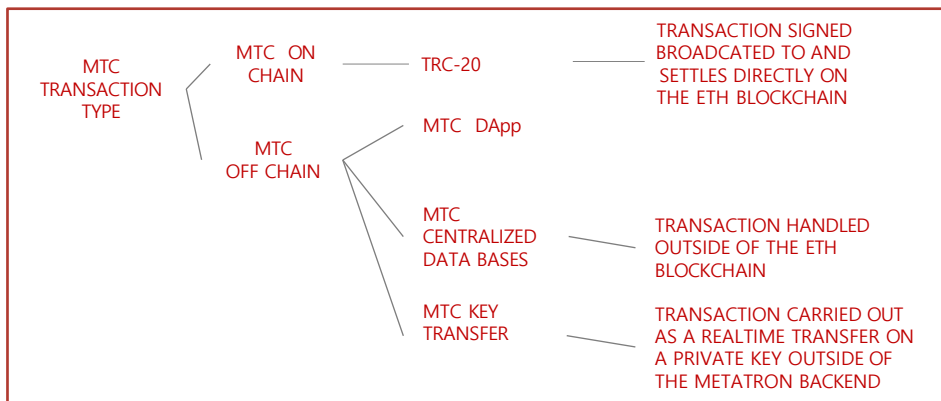
이때 Off Chain에서 가져오는 정보를 최소화 하여 블록 상에는 필요 정보들만 등록하게 된다.



CROSS SHARD / THE BEACON CHAIN

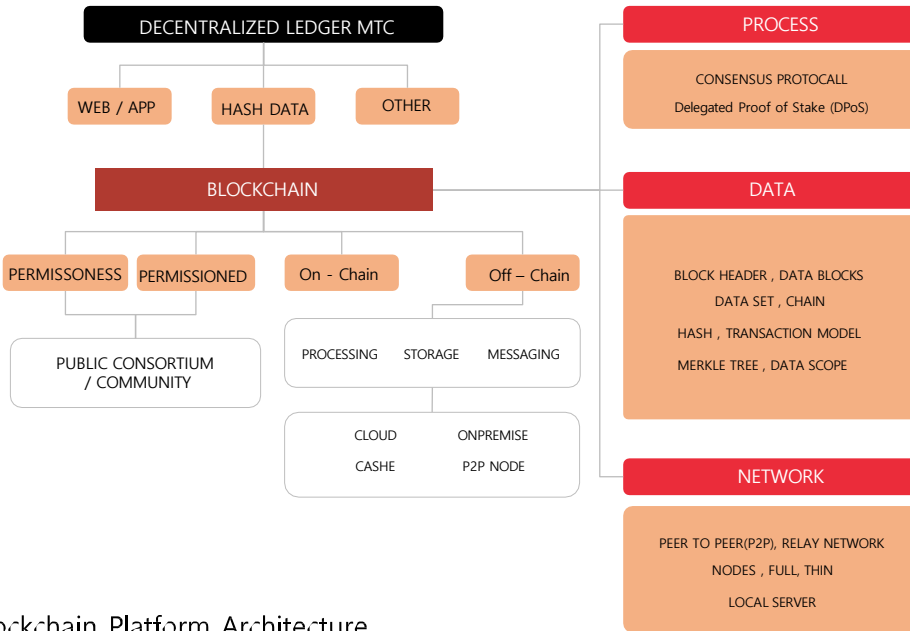


APPLICATION DATA /
SYSTEM OF RECORD / AUDIT TRAIL



2-5. Metatron Blockchain System Architecture

1) Metatron Data Architecture



2) MTC Blockchain Platform Architecture

❖ DApp Layer

- MTC 플랫폼을 접하는 사용자들이 DApp Service LAYER 계층.
- KYC를 통한 회원 인증과정을 거치며 MTC에서 제공하는 서비스 이용.
- MTC 서비스의 모든 데이터들은 MTC 블록체인 API를 연동하여 외부 해킹에 대한 보안 이슈를 해결하기 위한 분산구조 프로토콜을 지원.

❖ MTC API Layer

- MTC Platform은 Dapp 서비스 제공을 위한 서드파티 재단이나 서비스 제공 개발사들과 연계를 위해 플랫폼으로서의 API 서비스 구성.
- TRC-20 코어 코드 접근을 통해 다양한 환경 구성이 가능.

❖ Smart Contract Layer

- MTC Smart Contract는 디지털 자산과 금융 스마트 계약, 프로토콜 그리고 계약 코드 기반으로 구축된 분산형 애플리케이션(DApp) 계층.
- 스마트 계약을 통해 사전 정의된 자산 운영 로직에 의해 합의 / 이벤트 집합이 발생할 때 함수를 자동으로 실행하는 코드 라인을 관리.

❖ MTC Blockchain Layer

- 결제 / 리워드 / 콘텐츠 생성 등의 중요한 정보들을 Block Header에 저장하여 분산저장하는 데이터 구조의 저장 계층.
- TRON 플랫폼 기반의 블록체인으로 Protocol을 통해 생성되는 블록 및 데이터를 안정적으로 처리.

3. MTC Platform

3-1. MTC Platform Business Overview

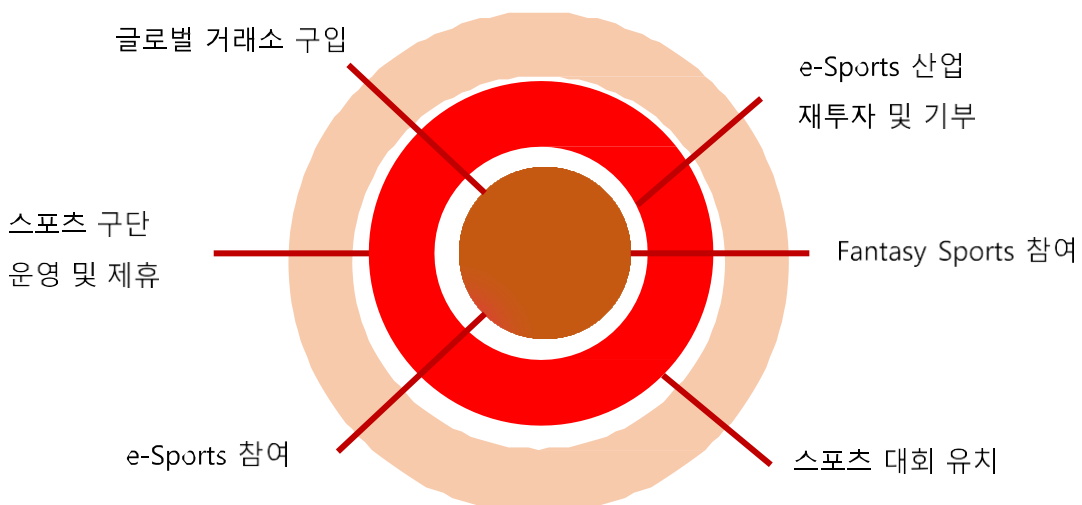
MTC Platform은 게임, e-Sports 시장의 활성화와 현재 활발히 전개되고 있는 메타버스 등 새로운 형태의 콘텐츠 서비스에 대한 산업적, 기술적 배경으로 시작되었다

MTC Platform은 블록체인 기반의 데이터 및 서비스 연계 플랫폼을 중심으로 다양한 e-Sports 서비스를 네트워킹하고 사용자의 저변 확대 및 최근 화두가 되고 있는 P2E (Play to Earn)의 장이 되기 위한 기술적, 환경적 공간을 제공하고자 한다. 게임 서비스에 요구되는 결제 도구의 제공, 플랫폼과의 연계를 통한 보안 기술 기반의 제공, 각 콘텐츠 사용자의 정보 연계를 통한 각 서비스 간 네트워킹을 제공한다.

MTC Platform은 게임 서비스 공급사와의 포괄적 계약을 통해 Fantasy Sports Game 장르인 '2WinChance'와 P2E 기반의 AOS 장르 게임인 'Heaven'을 그 첫단계로 서비스를 개시할 예정이다. 스포츠 분야 승부 예측에 대한 소셜 게임이 별다른 제재가 없는 글로벌 시장과는 달리 한국은 2020년 4월 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 개정안을 발표하면서 비로소 웹보드 게임과 마찬가지로 합법화 되었기 때문에 이제 국내에서도 스포츠 승부 예측 게임이 음지에서 양지로 올라올 발판이 마련되었고 P2E 게임에 대한 활발한 산업적 논의가 진행되고 있다.

또한 게임의 글로벌 론칭과 확장성을 통해서 전체 플랫폼 이용자들을 증가시켜 나갈 예정이다. 게임 및 플랫폼 내에서 체류시간이 길어질수록 게임에 대한 이용시간이 증가됨을 의미하고 이는 실제적인 비즈니스 모델로 증명하게 될 것이다. 플랫폼 이용객의 증가와 더불어 자연스럽게 스포츠 및 관련 광고비즈니스 모델 등의 성과 등을 기대할 수 있다. 광고주와 참여자들이 모두 만족스러운 생태계를 플랫폼과 토큰을 통해 구축해 나가고자 한다.

궁극적으로 MTC Platform은 e-Sports를 포함한 스포츠 구단 운영, 대회 유치, 구단 제휴 등을 통해 e-Sports 시장과 스포츠 시장을 활성화 시킬 예정이며, 이익금에 대해서는 다양한 방법을 통해 재투자 및 기부를 함으로써 건강한 생태계를 유지해 나갈 것이다. 또한 각종 IP에 대한 투자와 e-Sports Game의 개발, 발굴, 활성화를 통해 더 많은 토큰의 수요처와 사용자를 확대해 나갈 전망이다



3-2. MTC Platform Objectives

블록체인 기술은 모든 데이터들에 대한 저장공간을 중앙화된 한 집단이 아닌 공유하는 모든 이들에게 책임과 권리를 나누고 언제 어디서든 확인하고 증명 가능하도록 탈중앙화된 원리를 적용한 체인 기술이다. 블록은 하나의 데이터로써 블록(Block)이 되고 데이터를 저장한 블록은 실시간으로 연결(Chain)되어 모두가 공유할 수 있다. 모두가 확인하고 모두가 증명했기에 위·변조가 어려우며 보안 기능 및 투명성이 뛰어난 기술이다.

MTC Platform은 e-Sports, Game 및 메타버스 등 콘텐츠 산업에 블록체인 기술을 융합하여 투명하고 강력하며 신뢰성이 있는 Platform Service를 제공할 수 있으며 사용자의 개인정보와 국내외 e-Sports, 게임 서비스 참여 주체에 대한 신뢰성 있는 데이터 관리 체계 공급 등 관련 데이터를 완벽하게 보호하는 차세대 보안기술을 제공한다.

Platform을 통해 e-Sports 게임 산업의 활성화를 다양한 차원에서 추진할 예정이다.

MTC Platform의 디지털 자산 토큰을 통한 e-Sports 산업에 대한 재투자 및 관련 단체에 대한 기부, 스포츠 대회 유치, 스포츠 구단 설립, 운영 및 기존 구단과의 제휴 등을 추진하는 것을 목표로 하고 있다.

블록체인 플랫폼을 통해 각 게임 플랫폼 내에서 사용되는 디지털 아이템 구매, Game Point 구매 등에 MTC Platform에서 제공하는 MTC 토큰 활용할 수 있도록 하여 토큰의 Ecosystem을 확대함으로써 서비스 이용자의 편의도 확대하고자 한다.

1) 차별화된 Game Platform Service 제공

- 구기 종목 위주의 국내 스포츠게임 승부 예측 시장에 글로벌 팬덤을 보유한 e-Sports를 포괄한 Game Service 제공 (2winChance)
- 국내 사용자에게 친숙한 toto 방식의 승부 예측 외 20~30대 연령층 공략을 위한 북미 Fantasy Sports Game Rule 제공 (신규 시장 선점)
- 게임 개발자 및 운영자와 프로 구단, PC방, 게임 이용자 그리고 관전자 모두 수익이 가능한 P2E 기반 마련

2) 게임 운영사 및 Pro e-Sports 구단을 위한 Blockchain Management System 구축

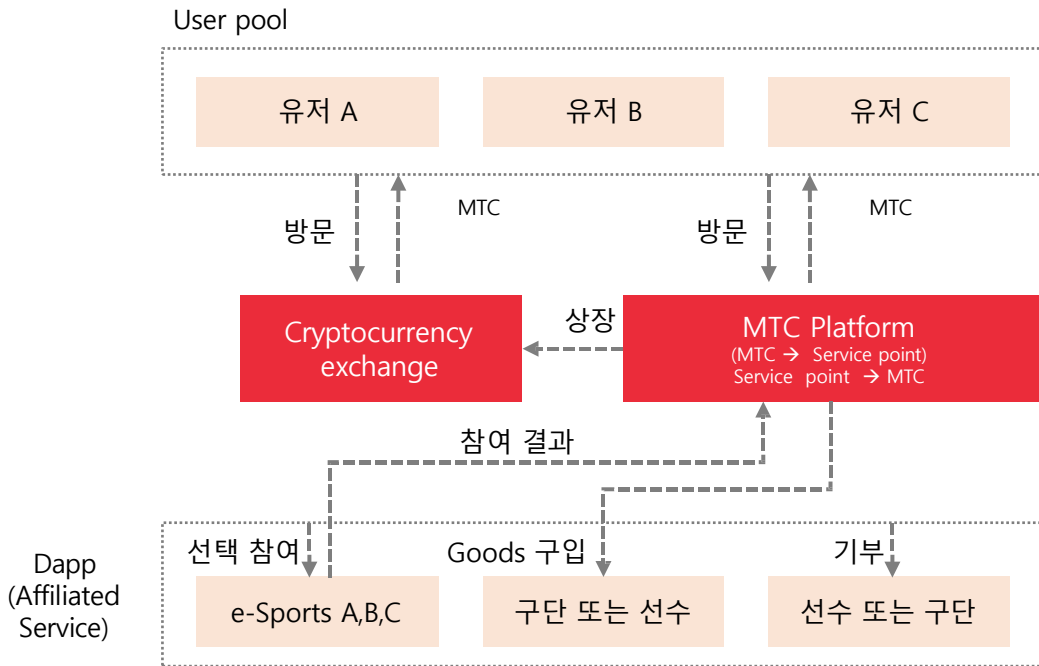
- e-Sports 운영을 위한 정확한 구단 정보 및 선수 정보 분석 System 제공.
- Blockchain Based로 고도화된 빅데이터 분석 결과 제공.
- Blockchain 기반의 정확한 정보로 구성된 각 구단별 승률 실시간 데이터 분석.
- 프로구단 지원 및 아마추어 리그 지원으로 e-Sports 참여폭 확대.

3) Amateur 및 Beginner를 위한 커뮤니티 구성

- 효율적인 마케팅을 위한 실사용자 중심의 콘텐츠 공유 및 재생산.
- 스폰서 유치, 구단에 기부 등을 통해 생태계 활성화.
- Pro User와 Amateur user 동시 활성화, Agency 사업으로 저변 확대

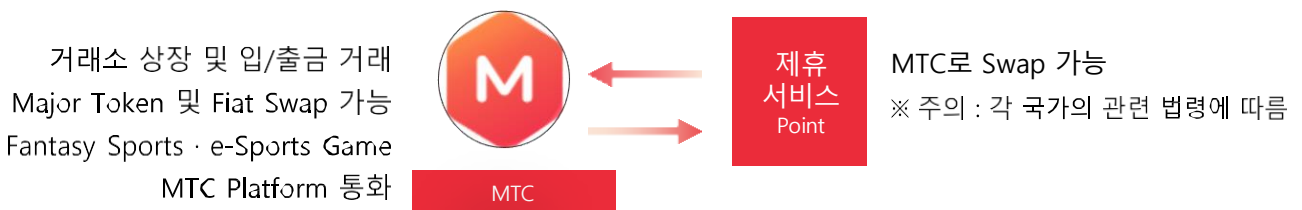
3-3. MTC Platform Business Model

MTC Platform의 주된 비즈니스 모델은 MTC Ecosystem에서 발생하는 수수료 기반의 수익 모델이다. 게임 참여 유저는 MTC Platform 내에서 MTC 과 SWAP 이 되는 각 게임 서비스의 포인트로 게임에 참여가 가능하며 플랫폼에서 다시 MTC로 환전이 가능하다. 다양한 게임 포인트, 마일리지, 멤버쉽과 스왑이 가능해 MTC 과 제휴된 서비스를 확대하여 으로 생태계를 확장해나갈 전망이며, 암호화폐 거래소에서 다양한 코인이나 법정 화폐로 전환할 수 있도록 할 계획이다. (단, 포인트와 코인 간의 환전은 각 국가별 관계 법령에 따라 시행된다.)



01. 스포츠 및 승부 예측 · e-Sports 게임에 관심있는 유저들을 하나의 Pool로 구성
02. MTC의 원활한 공급을 위하여 암호화폐 거래소와 상장 계약 체결
03. MTC 플랫폼은 MTC Point 과 DApp(승부 예측 · Heaven 장르 게임, 쇼핑물, 기부)으로 구성하여 서비스 제공.
04. Fantasy e-Sports 게임 제공을 위하여 관계사들과의 업무 협약 및 계약을 통한 콘텐츠 공급 및 판매

MTC 보유자는 MTC Platform과 제휴되어 있는 게임, 메타버스, NFT 등 다양한 비즈니스 플랫폼에서도 별도의 현금화 없이 토큰으로 해당 플랫폼의 서비스를 이용하기 위한 포인트로 전환 가능하다. 게임 대회 참여, 캠페인의 참여, 투표, 리워드의 승인 용도로 사용되며, MTC 플랫폼 내부의 스테이킹 정책에 따라 예치 보유를 할 수 있다.



4. MTC Ecosystem

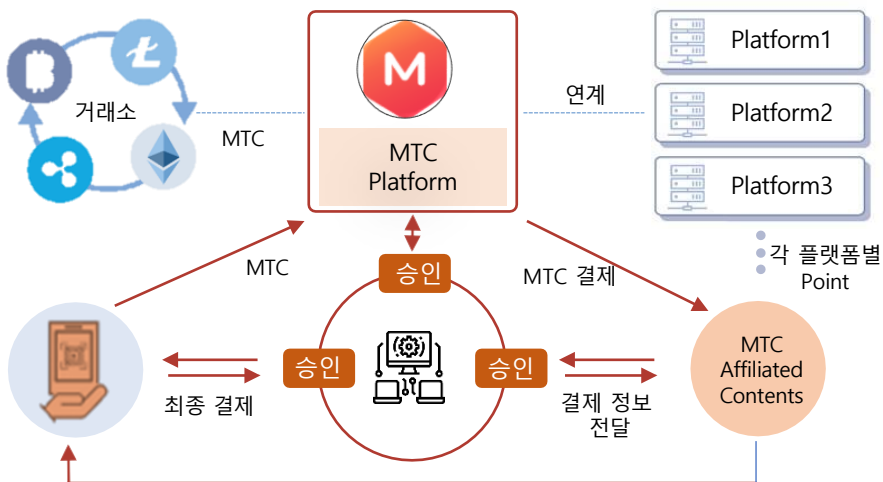
4-1. MTC Token Economy

MTC은 TRON 네트워크의 TRC-20을 기반으로 한 암호화폐로서 TRON 네트워크를 활용함으로써 MTC Platform에서 신뢰 할 수 있는 제3의 기관을 설립, 운영하기 위한 인력 및 자원 투입이 불필요하고, 모든 거래 기록이 네트워크 참여 구성원들에게 암호화되어 공개되기 때문에 거래의 투명성을 제고 시킬 수 있다. 또한 보안 측면에서 안전성을 확보한 블록체인의 기술적 요소를 활용, MTC 플랫폼의 보안을 담보할 수 있는 기술로서 이를 기반으로 안전하고 안정적인 Token 운용을 보장할 수 있다.

TRC-20 TOKEN

- TRC-20은 트론 블록체인 네트워크에서 정한 표준 토큰 스펙임.
- TRC-20 토큰은 ERC-20 토큰과 완전히 동일한 혜택을 제공
- 이더리움이 초당 트랜잭션 처리 속도(TPS)가 낮고 그로 인해 고객은 높은 수수료(Gas Fee)를 감당해야 하는 것과는 달리 TRC-20 토큰은 2,000TPS이고 Dapp의 거래 비용을 청구하지 않으며 위임지분증명(DPoS) 합의 알고리즘으로 빠른 처리속도 및 많은 수의 사용자 지원
- 테더는 TRC-20 토큰 표준을 사용하는 가장 크고 인지도가 높은 프로젝트임.

MTC은 MTC Platform의 서비스 참여에 대한 보상과 미래 안전자산 의 가치 수단이며, 메타트론 플랫폼 내 및 제휴 서비스 플랫폼에서 거래되는 암호화폐로 활용된다. 관련 서비스가 고도로 활성화, 성장하고, 안정적인 수익 구조를 만들어가면 MTC은 디지털 안전 자산으로 그 가치가 상승 유지된다. 또한 MTC와 제휴된 각 서비스 내의 포인트(마일리지) 등과 스왑 구조를 통해 자산의 시세 변동 리스크를 헷지하여 그 리스크를 최소화 한다.



4-2. MTC Platform Ecosystem

블록체인 기술을 통해 플랫폼 사용자에게 공정하고 합리적인 혜택을 제공하도록 설계되었으며 토큰이 생태계를 활발하게 하는 기본 토큰이 되어 플랫폼 내에서 유저들이 참여하여 사용할 수 있도록 하며 다양한 교환 수단 및 이용 수단으로서 플랫폼 내에서 사용될 예정이다.

- MTC Platform 참여자

- 1) 서비스 이용자

MTC 플랫폼의 가장 중요한 요소는 이용자이다. 게임 플레이어이자 후원자, 참여 이벤트 등으로 우리의 플랫폼에 더 많은 참여자가 참여할 수 있도록 글로벌로 확장할 수 있는 서비스를 제공하도록 할 전망이다. 이 플랫폼 내에 유저는 유료 콘텐츠 구매, 프로모션 참여, 각종 이벤트 및 굿즈 구매 참여 등 부가서비스를 이용 할 수 있도록 계획할 예정이고, 각종 확장형 사업에 이 토큰을 이용해 참여할 수 있다. 이는 이 토큰을 사용해야 하는 주된 이유이기도 하다.

※ 주의 : 각 국가별 관계 법령에 따름

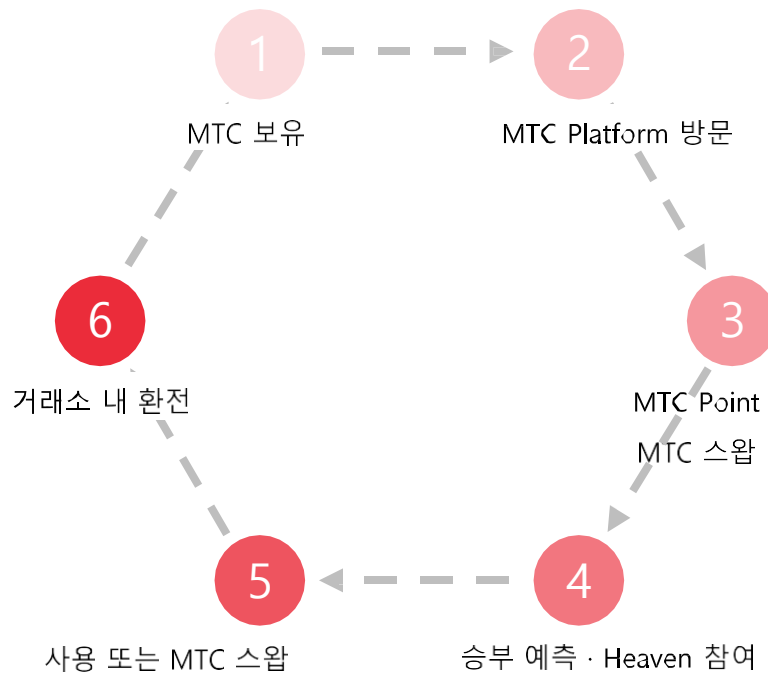
- 2) MTC Platform

재단은 MTC Platform의 소유자이자 향후 확대될 서비스 파트너 (게임사)의 토큰을 활용한 서비스 제공과 토큰의 발행, 수급, 운영 등을 책임지는 운영사가 된다. 서비스 이행 개시 후 MTC 토큰을 가장 많이 보유하고 운용하는 독점적인 유동성 공급자의 위치를 맡게 되며 플랫폼 서비스를 통한 보안 서비스의 판매, 광고 등의 수익 활동 및 각 제휴 서비스에서 사용되는 서비스 포인트와의 환전에 따른 수수료를 징수한다. 이렇게 발생된 재원을 통하여 플랫폼의 관리와 운영, 다양한 파트너사의 제휴 확보, 고객에 대한 마케팅 및 지원 등 활동을 수행한다

- 3) Platform Partners

MTC Platform은 다양한 e-Sports의 시장 활성화 및 안정적 서비스 체계를 구현하는 것을 목표로 하고 있다. 따라서 MTC Platform 의 비전을 공유하고 생태계에 참여함으로써 공동의 이익을 지향하는 파트너사는 중요한 생태계의 일원이 된다. 파트너사는 각 서비스에서 고객이 지불한 MTC 토큰을 MTC Platform Team에게 제공하고 이에 대한 정산금을 수취하게 된다. 각 서비스는 MTC Platform 과 생태계에 기여한 보상을 추가적으로 얻게 된다.

4-3. MTC Economy Cycle



01. MTC 보유

상장되어 있는 거래소를 통하여 구입, 채굴수량

02. MTC PlatForm

MTC Platform 회원 가입 및 판타지 스포츠 게임을 위한 방문

03. MTC -> Point 스왑

게임 참여를 위해 MTC 을 Point 로 환전

04. 승부 예측 Heaven 참여

환전한 MTC Point 로 게임에 승부 예측(참여).

05. 사용 또는 MTC 스왑

경기 결과에 따른 보상 / MTC Point 사용 또는 MTC로 환전.

※ 주의 : 각 국가의 관련 법령에 따름

06. 거래소 내 환전

MTC 이 상장되어 있는 거래소에서 환전

5. 하이콘 어드벤처 플랫폼

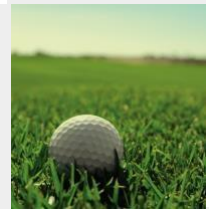
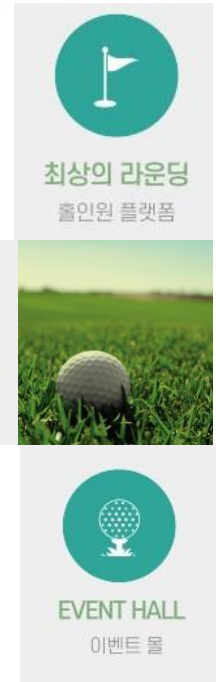
-MTC BUSINESS MODEL



세상에 단 하나뿐인 골프 플랫폼으로
현대인의 레저문화 선도

골퍼들에게 필요한 정보를 제공하고 라운딩 중 보물찾기의 유쾌한 경험을 선사하는 참신한 골프 인프라 플랫폼을 구축합니다.

골프장을 찾는 고객은 서프라이즈 선물을, 중소 제조업체는 가성비 높은 홍보효과를, 골프장은 효과적인 고객유치 수단을 확보할 수 있는 종합 플랫폼으로, 경제의 건전한 자금 순환에 기여합니다. 플랫폼의 축적된 고객 데이터를 토대로 국내 전 매장과 명소로 서비스를 확대하고 해외로 진출해 글로벌 플랫폼으로 도약할 것입니다.



5-1. 시장분석 및 골프 플랫폼 개발 배경

골프문화의 변화

고급 레저로만 인식되어 왔던 골프 시장에 MZ 세대 유입

- 2021년 골프인구, 전년대비 46만명이 증가한 515만명

신규 골프 입문자 중 MZ 세대가 할 수 있는 20~40대가 65% 차지

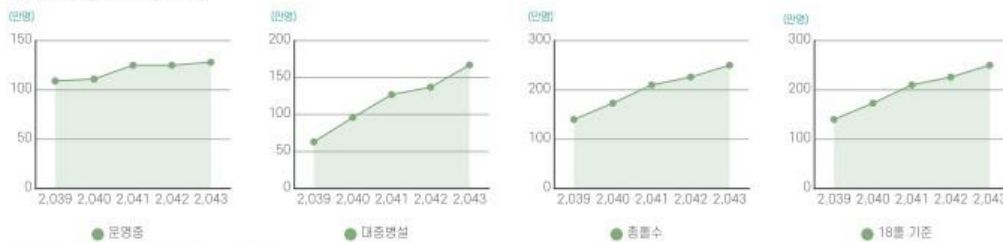
MZ 세대의 가장 큰 특징인 인증샷 문화가 결합되어 소위 필드 인증샷이 대세로 떠오르고 있다.

전체 골프 인구가 증가하고 있는 가운데 대기업들도 식음료를 포함한 골프 굿즈 산업에 뛰어들고 있을 정도로 현재 골프 시장과 이 시장을 둘러싼 부가 사업들의 성장세가 예상된다.

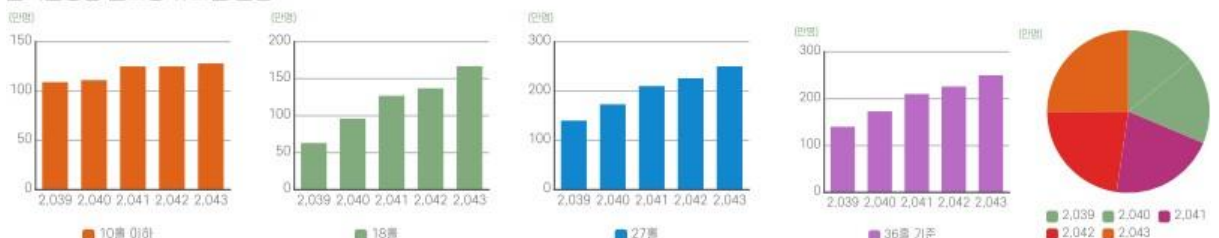
하이콘 어드벤처 골프 플랫폼은 이러한 트렌드를 반영해 중소기업과 소상공인의 수익 창출에 목적을 두고 있으며, 골프 유저들에게도 상품과 서비스를 무료로 제공해 참신한 즐거움을 선사할 것이다.

* 2019년 국내 골프장 내장객 35,836,000명으로 집계

전국운영중 골프장 현황



전국운영중 골프장 규모별 현황



핵심가치 Core Values

01_최상의 라운딩 PLATFORM

골프를 통해 자연과 조화로운 레저문화를 선도하는 하이콘에서 최상의 플랫폼을 경험하실 수 있습니다.

02_회원전용공간 VIP LOUNGE

VIP LOUNGE 가 제공하는 고품격 서비스는 고객의 삶을 풍요롭고, 여유롭게 만들어 드립니다.

03_골프와 문화가 공존하는 EVENT HALL

월별, 주별 다채로운 테마 이벤트가 펼쳐지는 곳입니다.
(보물찾기, 쇼핑물, 광고, 홍보, 골프 클리닉, 문화강연, 고객초청 등)



PLATFORM

회원가입
이벤트팔가자
가입&참가비



쇼핑몰이용
포인트상품구입
폐쇄물기업상품



골프장정보
골프코스, 위치
부킹, 조인 등



HiCON
ADVENTURE

골프아카데미
지도자/학습자 매칭 등
동영상교육



경품중정
홀인원당첨
실때시 적립



비콘광고
광고주 쿠폰





하이콘어드벤처 증강현실APP



DVENTURE

호기심을 자극하는
건강한 레저 프로그램

AR 보물투어 +



RFORMANCE

호기심을 자극하는
건강한 레저 프로그램

AR 가상현실 +

SHOP TOUR

지역특색에 맞는 AR로
쿠폰 활용과 관광 프로그램

AR 상점투어 +



Goods



APP Main



Character Friends



#CMYK 색상코드



\ 하트



\ 짜잔



\ 승리



\ 실패



\ 최고



\ 가자



6. Game Service

6-1. Game Services

MTC Platform은 서비스 출범과 함께 2가지 게임 서비스를 제임 서비스 공급사와 포괄적 계약을 체결하고 Dapp화 하여 제공할 예정이다. 먼저 제공하는 2WinChance는 Fantasy Sports Game으로 e-Sports 및 실제 스포츠 경기 결과에 대한 투명성과 승부 예측의 안정성을 위하여 블록체인 기술을 적용한 게임 서비스이다. Fantasy Sports Game은 스포츠 관련 구단과 선수들의 정보가 제공되고 구단 및 선수를 픽하여 팀을 구성하여 승부 예측을 하는 게임이다.

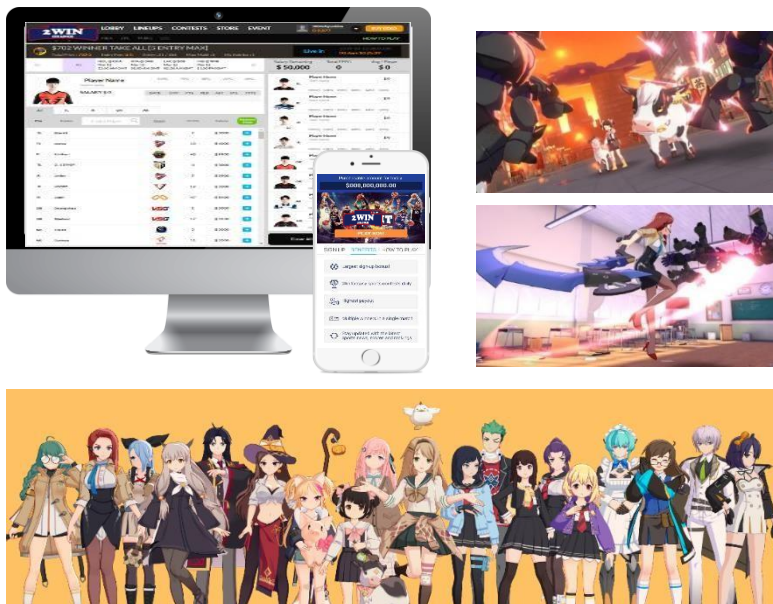
MTC Platform의 2WinChance는 Fantasy Sports Game으로 e-Sports 및 실제 스포츠 경기 결과에 대한 투명성과 승부 예측의 안정성을 위하여 블록체인 기술을 적용한 게임 서비스이다.

Fantasy Sports Game은 스포츠 관련 구단과 선수들의 정보가 제공되고 구단 및 선수를 픽하여 팀을 구성하여 승부 예측을 하는 게임이다.

또한 MTC Platform에서 제공하는 HEAVEN은 AOS 장르로 팀을 구성하여 '개인의 성장과 파밍', '팀 플레이', '진영간의 전투'를 통하여 승리를 쟁취하는 e-Sports P2E 게임 이다. 게임 및 승부 예측을 위해서는 재단에서 발행하는 MTC와 게임 서비스 내 Point 을 사용해야만 서비스를 이용할 수 있다.

MTC Platform의 승부 예측 게임은 e-Sports Game에 경기 결과에 따라 보상 또는 손실이 발생할 수 있다. 만일 사용자가 승리하게 된다면 더 많은 게임 포인트로 보상받게 되며 이는 플랫폼 내에서 MTC 으로 전환이 가능하다. (단, 각 국가별 관련 규제에 따름)

전환된 MTC(각 국가의 관련 법령에 따름)은 암호화폐 거래소를 통해 현금으로 환전에 할 수 있으며, MTC Platform에서 자신이 좋아하는 구단 또는 선수의 Goods를 구입하거나 기부를 할 수도 있다.



6-2. Fantasy Sports Game (2WinChance Game)

1) PC 기반 게임 구성

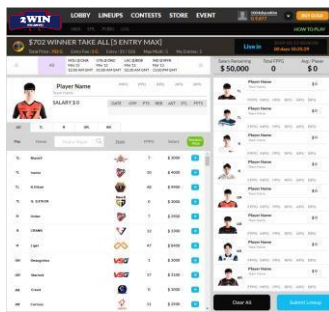


[로비 구성]

[로비 구성]

- 1) 로비 화면으로 각 경기별 모드(현재 BAG, NBA, EPL 까지 적용)
- 2) 경기 일정은 일주일씩 업데이트되며 선수와 구단 정보는 실시간 업데이트
- 3) 참여 가능 슬롯은 최종 배당률에 따라 차등 노출되며 신뢰성을 높이기 위해

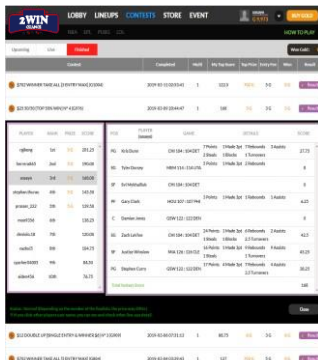
참여한 유저 ID 노출로 조작 불가능 강조



[승부 예측 슬롯 상세]

[승부 예측 슬롯 상세]

- 1) 입상 순위에 따른 배당금 정보
- 2) 간략한 슬롯 정보와 규정 설명
- 3) 현재 슬롯에 참여한 유저 ID 노출
(경쟁사와 차별된 점으로 운영사 조작 불가능으로 신뢰성을 높임)



[승부 예측 결과 조회]

[승부 예측 결과 조회]

- 1) 현재 복미 판타지 룰 방식 적용 국내 버전용은 별도 개발을 통해 토트 방식 추가
- 2) 각 구단별 선수의 상세 전적 정보 노출

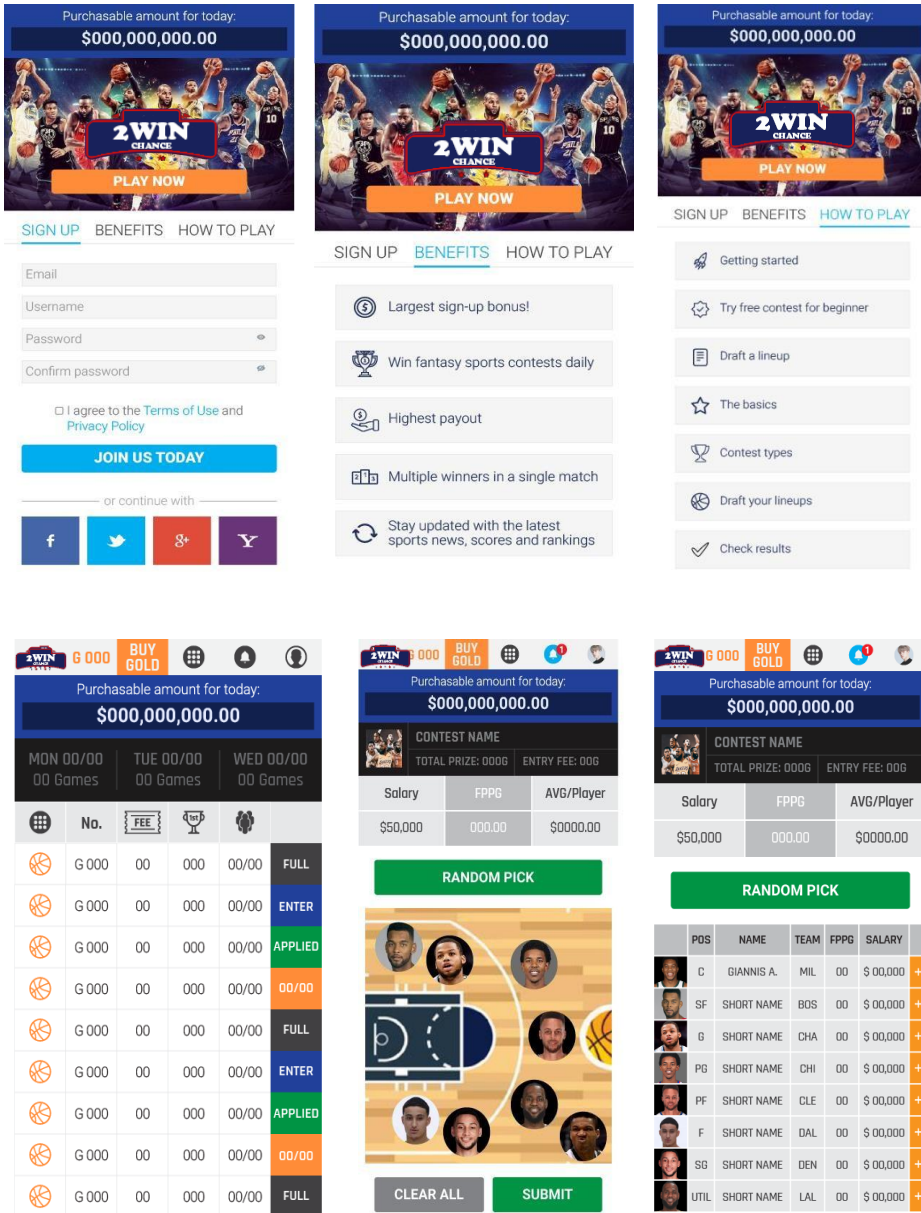


[상점]

[상점]

- 1) 각 경기별 전용 상점
- 2) 유저가 선호하는 구단 Goods 구매함으로써 각 구단에게 기부 가능
- 3) 참여에 필요한 골드 및 MTC Point 구매 가능
- 4) 승부 예측 참여 방식 : 현금과 MTC Point로 구매 가능하며 환전이 아닌 제품을 판매 하는 방식

2) Mobile 기반 게임 구성



[로비 구성]

- 1) Mobile Web 버전 : 별도 설치 없이 접속 가능
- 2) PC 버전과 동일한 모든 기능 작동
- 3) 협소한 화면으로 인해 승부 예측 조회와 경기 정보 조회 기능 강화
- 4) 트래픽 최소화 개발
- 5) 모바일 보안 별도 강화

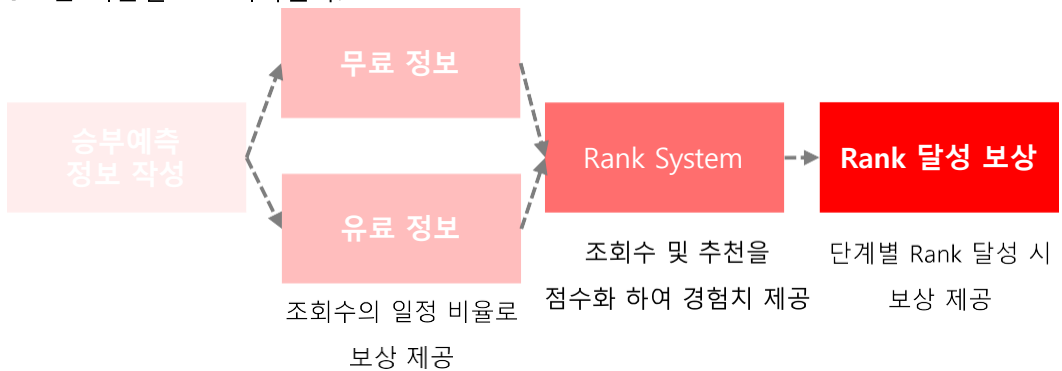
3) Fantasy Sports 보상 정책

A. Picker 보상정책

Picker는 다양한 정보를 통하여 승부 예측 정보를 작성하고 일반 참여자의 조회수 및 추천을 통하여 Rank를 달성 할 수 있다.

단계별 Rank 달성(브론즈 → 실버 → 골드 → 플래티넘 → 다이아 → 마스터)시 보상을 제공 받으며 유료정보 제공 시 유료정보 조회수의 일정 비율로 보상을 제공 받는다.

Picker의 정보 제공 시 적중률과 현재 Rank를 보여주게 되며 적중률은 영구적으로 초기화가 되지 않는다. Rank는 시즌별로 초기화된다.

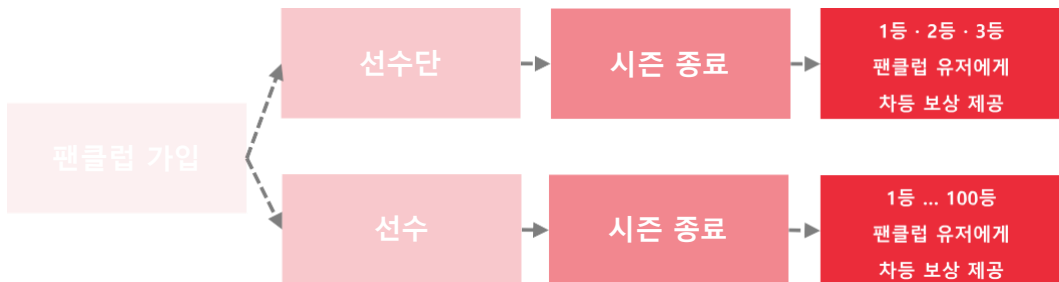


[Picker 보상정책]

B. 일반 유저의 보상정책

일반 유저들은 선수단 및 선수의 팬클럽 가입을 통하여 보상을 제공한다. 보상은 시즌 종료 후 선수단 및 해당 선수의 순위에 따라 결정되며 선수단 및 선수 팬클럽에 대한 보상은 팬클럽 인원수로 균등분배한다.

보상 기준은 시즌별 가입기간에 따라 일정 비율로($(X/\text{시즌 기간}) \times 100\%$) 결정되며 팬클럽 취합 인정 기준은 시즌 종료 전 별도로 공지한다.



[일반 유저 보상정책]

6-3. P2E Game – HEAVEN

1) 게임 구성

구분	내용
게임명	HEAVEN(P2E)
장르	Aeon Of Strife(AOS)
플레이 시간	15분 ~ 40분

A. 캐릭터 및 스킬 시스템

30여 가지의 독립적인 캐릭터성을 기반으로 제작하여 각각의 캐릭터 스토리를 보유하여 캐릭터별 연계 스토리가 게임 내에 반영되어 전략적인 캐릭터 조합에 활용 가능하다. 각 캐릭터는 10개 ~ 20개의 캐릭터 특성에 맞는 다양한 스킬을 보유하고 있다.

캐릭터의 화려한 액션을 보여주기 위해 캐릭터별 70여 가지의 다양한 모션을 구현했으며, 캐릭터별 액션성을 위한 기본 공격 모션 스페셜 공격 및 콤보 공격 모션을 표현했다.

B. 배틀 시스템

Heaven의 전투는 '빠른 전투'와 '화려함', '박진감'을 주요 키워드로 한다.

스킬에 사용되는 MP(Magic Point)는 휴식 없이도 빠른 속도를 회복되며, 전투 중에도 지속적으로 회복되기 때문에 타게임에 비해 스킬사용빈도가 높다.

같은 무기를 사용해도 캐릭터의 개성에 따라 다른 애니메이션과 이펙트가 보여지며 특정 직업은 없으나 캐릭터 고유의 스킬을 가지고 있어 다양한 전투 연출이 가능하다.

또한, 출혈 이펙트 카메라에 피가 튀어 오르는 효과는 기본이며 화면 전체에 '블러 (Blur)' 나 '잔상' 그리고 특정 기술로 마지막에 일격을 가했을때 피티쉬 애니메이션(Finish Animation) 발동 등 다양한 카메라 워크를 이용한 카메라 연출과 만화적인 느낌의 연출, 그리고 다양한 특수연출과 풍부한 애니메이션은 전투를 보다 화려하고 박진감 있는 전투로 표현한다.



C. 배틀 시스템-전투

맵은 다양한 플레이모드(영역차지, 기지 쟁탈전, 깃발 뺏기, 공성전 등)의 조합으로 구현되어 있고, 맵 플레이 시 다양한 모드를 통한 전략성 맵이 내포되어 있다. 또한, 나무·돌·바리게이트·사다리 등 다양한 물체(Object)를 게임에서 활용하여 다양한 전투가 가능하다. 게임 플레이 중 특정 미션을 완료 시 상대 진영 건물에게 치명적인 공격을 가할 수 있는 거대 병기가 소환되며 일정 시간을 초과 하면 게임의 플레이를 마무리 지을 수 있는 공성병기와 퀘스트가 등장하여 전략적인 운영이 가능하다.

D. 진영 시스템

참여자는 3개의 진영으로 구성된 학교 중 하나의 학교를 선택(교장실, 경비실, 체육관, 과학실, 양호실, 매점, 기숙사로 구성)하여 게임의 전략적인 요소로 활용이 가능하다. 각 학교의 구성물은 각 구성물마다 특징을 가지고 있으며, 각 구성물이 파괴되면 해당 진영은 패널티를 받게 된다

E. 맵 시스템

맵(Map)은 총 15가지의 맵으로 구성되어 있고, 각 맵 별 미션 달성 시 거대 NPC 소환, 공중 전함 출격 등 독특한 전략성을 보유한다.

세트 구분	테마 구분	테마 설명
도시 세트	여의도 공원	거대한 대규모 전장터, 거점지역 점령 시 공중전함 출격
	서울의 숲	굴곡이 심한 게릴라형 맵, 맵 중앙의 바위거인이 핵심 포인트
	잠실역	중앙의 큰 호수를 둘러싼 수중전과 맵 외곽의 테러전, 절망의 화신 등장
	서초역	맵 중앙부에 거대한 빛의 나무가 포인트
	에버랜드	맵의 거의 모든 부분을 차지하고 있는 거대한 공용의 레어
수학여행 세트	세령계티 국립공원	높지대에 반쯤 가라앉아 있는 물의 양호실
	모투누이 섬	불타고 있는 거대한 탑
	콜로세움	허물어진 투기장
	오르비에토 지하도시	거대한 지하도시 배경
	바빌론 공중정원	공중에 떠있는 거대한 요새와도 같은 신비로운 느낌의 정원
해외여행 세트	기획 중	세부 기획 중

F. 랭킹 시스템

경쟁을 통한 지속적인 플레이 유도를 위한 랭킹시스템 도입, 참여자의 목적성을 제공해주기 위해 맵·경험치·개인승률·개인 승수 등 다양한 기준에 따른 랭킹 시스템을 적용했다.

G. 보상 시스템

전투 종료 후 전투간 기여도에 따라서 MTC을 보상하며, 랭킹시스템을 통하여 분기·반기·연간별 MTC을 보상 받을 수 있다. 또한, HEAVEN 내 다양한 콘텐츠를 통하여 MTC 을 보상 받을 수 있다. 참여자는 보상 받은 MTC을 통하여 전투에 필요한 아이템과 캐릭터의 스킨 및 애니메이션을 구매 할 수 있으며, 별도의 상점을 통하여 GOODS 구매 및 프로 HEAVEN구단의 기부를 통한 응원이 가능하다.

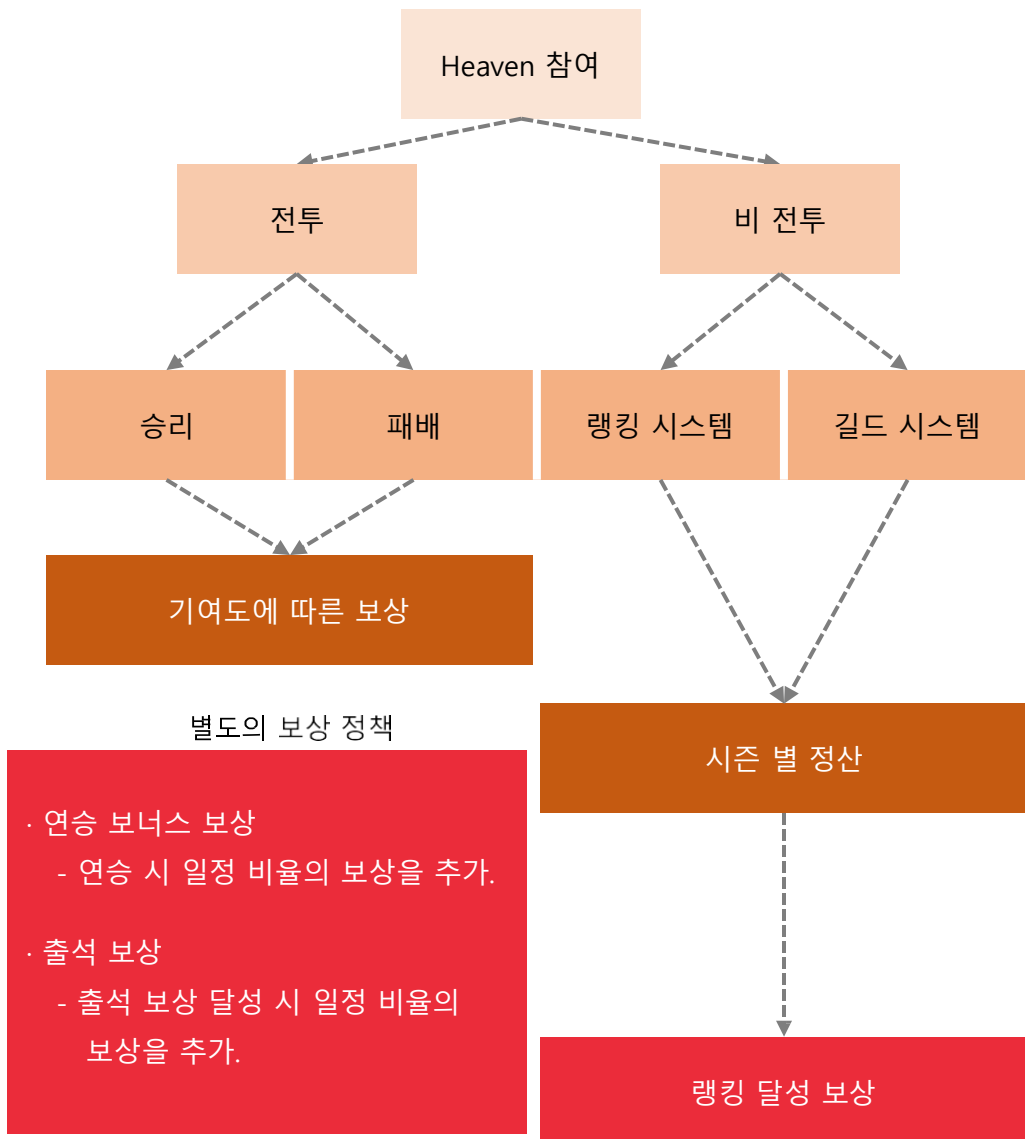


2) Heaven 보상 정책

참여자는 전투에 참가하여 MTC보상을 받을 수 있다. 보상은 전투 종료 시와 전투를 제외한 부분에서 받을 수 있으며, 전투시 승리진영과 패배진영에 따라서 받을 수 있는 보상의 양이 다르며 전투시 기여도에 따라서 보상을 받을 수 있는 비율이 달라진다.

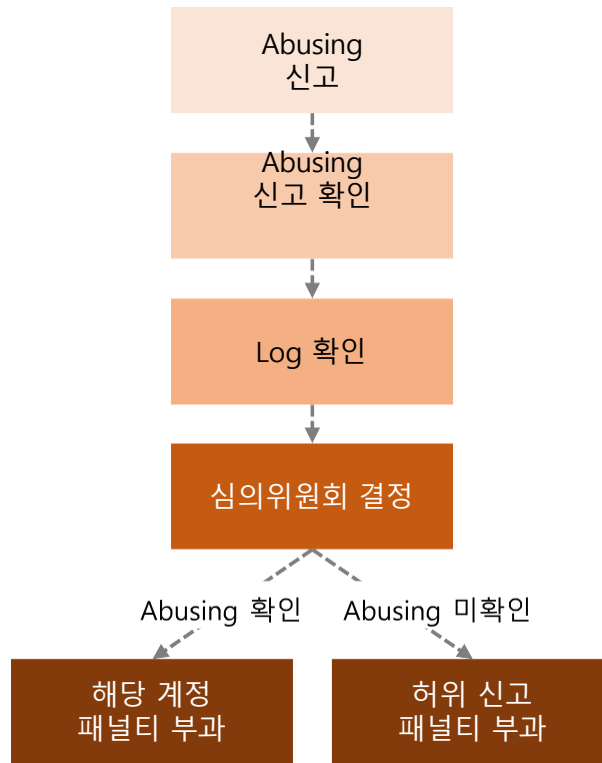
비 전투시 랭킹시스템(브론즈 → 실버 → 골드 → 플래티넘 → 다이아 → 마스터 → 챌린저 등)을 통하여 시즌별 달성 랭킹에 따라 차등 보상을 받으며, 길드 시스템을 통하여 받을 수 있다. 비 정기적인 이벤트를 통하여 연습 및 출석보상으로 참여자가 받는 보상에 일정 비율(%)로 추가 보상을 받을 수 있다.

MTC Platform의 활성화를 위하여 참여자가 받을 수 있는 보상의 종류는 추가되거나 삭제 될 수 있다



[보상 정책]

6-4. Abusing 대응 방안



01. Abusing 신고

- Abusing 의심 유저 신고

02. Abusing 신고 확인

- Abusing 신고 확인 및 사실 확인

03. Log 확인

- 비정상적인 활동이 있었는지 사실 확인

04. 심의위원회 결정

- Log 확인 및 절차를 통하여 Abusing 여부 결정

05. Abusing 사실 여부에 대한 집행

- 1) Abusing 확인 : Abusing 계정 정지 및 Abusing으로 취한 이득 몰수.

Abusing 신고 계정 Abusing으로 인한 손해 복구 및 보상 제공, 해당 계정 정지 / 해당 게임으로 얻은

보상 몰수

- ※ Abusing 횟수에 따라 계정 정지 차등 적용 : 1차 7일 정지, 2차 30일 정지, 3차 영구정지

- 2) Abusing 미확인 : 고의 신고 계정 경고 조치

- ※ Abusing 고의 신고 횟수에 따라 경고조치 차등 적용 : 3차 3일 정지, 5차 10일 정지

7. Team & Partners

7-1. Team 구성

김강수 / CEO

- 조지와싱턴대학교(미국) 경영대학원(국제금융)석사(졸)
- 대우그룹 회장비서실 근무
- 청와대 전문관 (행정관) 근무
- 기획재정부 과장 근무
- 대성자산운용 수석자문위원
- 무궁화신탁 수석자문위원
- 현대자산운용 수석자문위원
- 비욘드자산운용 수석자문위원

Eric Yu / CSO

- Hion plus 대표이사
- KCGA(한중골프연합)상임 위원장
- 세계생활체육연합 / 한국청년부장
- TAFiSA 서울총회 조직위원
- Hicon Adventure Platform 전략기획 총괄
- Golf AR Game / App / Blockchain Development

성학승 / COO & CTO

- Game Operation & P2E Tech Leader
- KPGA Team League에서 올킬 달성
- e스포츠 코치(MBC게임.SK 텔레콤 T1)
- 전 스타크래프트 프로게이머(한국)
- 온게임넷 A매치 총 전적 (53전 21승 32패)
- MBC게임 A매치 총 전적(78전 43승 35패)

최현모 / CMO & Advisor (Korea)

- MTC Global Communication Leader & Advisor
- Blockchain Business Marketer
- Metaverse & eSports Platform Marketer

7-2.Advisor

1) Peter McCallion (Legal Advisor)

He is an attorney admitted to practice law in New York and Maryland. He is also Managing Director, Private Capital Group, of Bankers Capital International, an investment bank, and is licensed as a broker by FINRA. He is a licensed real estate broker in New York. His primary practice areas are finance and corporate law. He was born and raised in Pelham Manor, New York, and graduated from Pelham Memorial High School. He attended Yale University, where he majored in English and earned a B.A. degree. He also went to Duke University for graduate school, where he studied English literature and earned an M.A. degree. He attended law school at Fordham University School of Law, where he received a J.D. degree. He is a member of the Union League Club in New York City and the New York City Bar Association. Representative clients are the Putnam County National Bank; Time Equities, Inc.; Tully Construction Co., Inc.; Takenaka Corporation.

2) Christopher Thorne (Advisor)

Mr. Thorne is a chairman of Cytonus Therapeutics Inc. He is a partner of A&P and seasoned executive and noted investor who has worked in a member of industries in senior leadership positions. He currently serves as partner of A&P and executive chairman of Broadline Capital and has backed numerous innovative companies in life sciences and technology from venture-stage through IPO. Previously, Mr. Thorne served as a senior management consultant at McKinsey & Co., where he managed strategic and operational programs for Fortune 500 clients.

After serving leadership roles there, he left the firm to execute on his entrepreneurial vision by launching a category-leading SaaS company who's on-demand intelligence solutions create efficiency gains for F&B manufacturers, distributors and retail operators by converting paper-based processes into paperless digital transactions throughout the entire value chain. He then initiated a roll-up of tech companies with backing from Accel-KKR. The resulting company successfully sold to Roper Technologies for greater than a half billion dollars.

Chris holds three degrees, BA, MBA, and JD from Harvard, where he founded the Harvard Negotiation Law Review, was elected president of the university-wide student government, and competed in intercollegiate rugby, wrestling, and soccer.

3) Michael J. Woods (Advisor)

Mr. Michael J. Woods has served as the Chief Executive Officer at Monsoon Blockchain Storage Co., and he served as the Chief Executive Officer at Rothschild Asset Management Inc. since 2015. Prior to this, Mr. Woods served as the Head of the Americas Global Client Group at Deutsche Investment Management Americas Inc. and as its Managing Director since 2009. He served as the Chief Executive Officer, Managing Director, and U.S. Head of Distribution at DeAW M Distributors, Inc. (previously known as DWS Investments Distributors, Inc.), where Mr. Woods was responsible for managing the US mutual funds business as well as the firm's Americas' distribution teams.

He served as the Head of the Americas Asset Management Business for Deutsche Bank. Previously, Mr. Woods served as the Head of the Financial Intermediaries and Investments Group and Senior Vice President at Evergreen Investment Management Company, LLC from 2007 to 2009.

Mr. Woods served as the Chief Executive Officer and Vice Chairman of the Board of XTF Advisors LLC. He served as Chief Executive Officer and Vice Chairman of Board of Directors of Marco Polo XTF Inc. (previously known as XTF Global Asset Management, LLC) from 2006 to 2007.

He served as Managing Director and US Head of Sub-Advisory and Investment Only Business from 2000 to 2006 for Salomon Brothers / CitiGroup Asset Management. Mr. Woods was responsible for strategic business decisions, product development strategies, budgeting, client relationship management, and all fund board management.

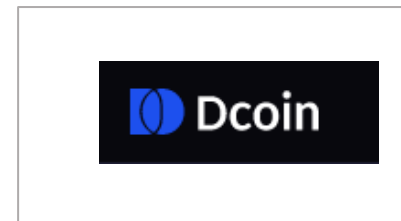
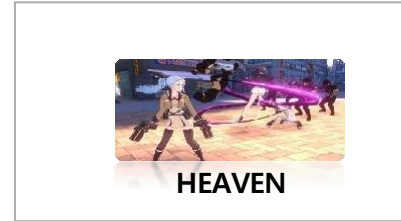
Prior to that, he served as the Director of Distribution for Rittenhouse / Nuveen and a National Sales Manager for Delaware Investments / Voyageur Investments. Mr. Woods worked at Nuveen Investments, Inc. and Prudential Equity Group, LLC. He started his career as a Financial Representative for Advest and Prudential Securities. Mr. Woods has served as a Board Member of The Children's Village, The Big Brothers Big Sisters Organization, and The Mutual Fund Education Alliance. He is CI MA and CI MC certified. Mr. Woods earned a BA degree in Business from Taylor University. He currently serves on the board of the Business Council for International Understanding and the board of the Metropolitan Opera

7-3. Partnership

Bakers



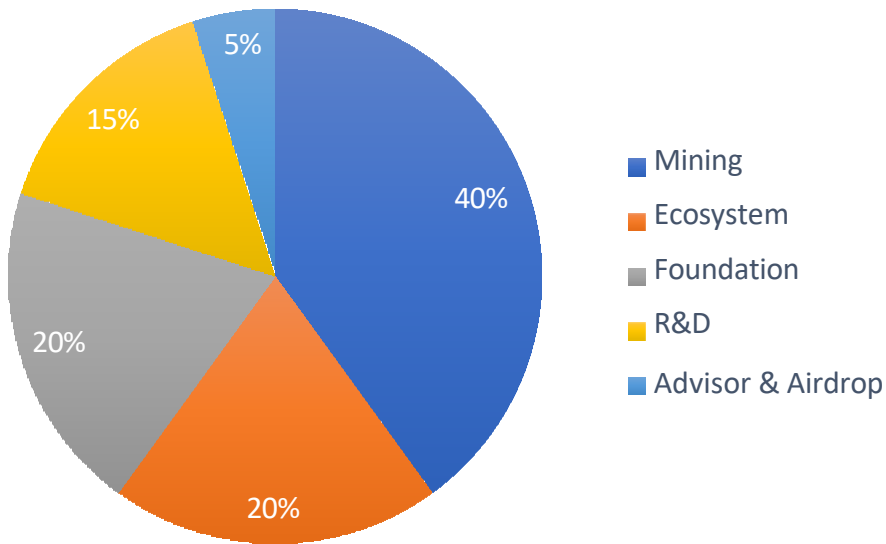
Partners



8. Token Operation Plan

8-1. MTC Distribution Plan

- MTC은 TRC-20기반의 커스텀 토큰으로서 총10억개 발행.
- MTC는 거래소 상장과 생태계를 갖춘 TOKEN ECONOMIST(토큰경제)를 지향 하며, Mining에 의한 유통량을 제외하고는 일정비율과 기간에 따라 락업 (Lock-up) 정책으로 MTC가치를 높일 것입니다.



총 발행량		1,000,000,000 MTC		
Blockchain		Tron(trc-20)		
토큰명칭		MTC(Metatron Coin)		
초기값		0.1 USDT		
Ticker		MTC		
P O R T F O L I O	Mobile mining	40%	400,000,000 mtc	
	Ecosystem	20%	200,000,000 mtc	Lock
	Foundation	20%	200,000,000 mtc	Lock
	R & D	15%	150,000,000 mtc	Lock
	Advisor & Airdrop	5%	50,000,000 mtc	Lock
	Total	100%	1,000,000,000 mtc	

8-2. Proceeds Allocation Plan

항목	예산배정	내역
운영비	40%	플랫폼을 운영하기 위해 소요되는 비용과 초기 수수료를 대체하기 위한 비용
개발비	30%	메타버스와 eSports 플랫폼을 지양하기 위한 개발 비용
홍보마케팅	20%	플랫폼 활성화와 Global Community 확대를 위한 필수 비용
전략적 비즈니스	5%	전세계 분산 되어 <u>되어</u> 있는 생태계 자원공유를 위한 비즈니스 개척비용
예치금	5%	향후 플랫폼의 업데이트 에 사용
TOTAL	100%	

9. MTC Roadmap



10. Legal Notice

본 법적 고지 및 면책 조항의 모든 내용을 주의 깊게 읽기를 바랍니다. 귀하의 향후 행동에 대해 확실하지 않다면 법률, 재무, 세무 등 기타 전문가의 의견을 구할 것을 권장합니다.

1. 법적 고지

- a. 본 백서는 작성 당시를 기준으로 MTC PLATFORM 관련하여 일반 참고 목적으로만 배포되었으며 검토 및 수정될 수 있습니다. 본 백서는 표지의 날짜를 기준으로 최신 정보를 반영하고 있으며 최종본이 아님을 유의하시기 바랍니다. 해당 날짜 이후 사업 운영, 재정 상태 등 본 문서에 기재된 정보가 변경될 수 있습니다. 본 백서는 비정기적으로 업데이트 될 수 있습니다.
- b. MTC의 매매와 관련 계약 또는 법적 구속력이 있는 서약을 체결할 의무는 그 누구에게도 없으며 본 백서를 근거로 자금을 수수해서는 안 됩니다. MTC 매매는 MTC 플랫폼을 통해 이루어지며, 관련 세부사항은 본 백서와 별도로 공지됩니다.
- c. 본 백서는 그 어떤 경우에도 이 문서의 제시 또는 문서 자체가 계약 및 투자 결정에 근거가 되거나 의존되어서는 안 됩니다.
- d. MTC은 증권, 사업신탁의 단위, 또는 집단 투자 계획의 단위를 구성하기 위한 것이 아니며, 이에 대한 각 정의는 사업지 관할 구역의 동등한 규정에 명시된 정의를 따릅니다. 따라서 본 백서는 사업 계획서, 사업 설명서, 제안서 등으로 제공된 것이 아니며, 그 어떤 관할권에서도 증권, 사업신탁의 단위, 집단 투자 계획의 단위 등 투자 제안이나 모집으로 해석되어서는 안 됩니다.
- e. MTC 구매자들에게 참여하거나 투자수익/수입/지급/이익 또는 그 금액의 일부를 수령할 기회로 이해, 해석, 분류, 취급되어서는 안 됩니다.
- f. 본 백서에 명시된 토큰 발행 방식이 규제 또는 금지된 관할권에서 이 문서의 전체 또는 일부를 복제, 배포 등 전파할 수 없습니다.
- g. MTC의 채굴권 구매를 희망하는 경우 다음과 같이 이해, 해석, 분류, 취급해서는 안 됩니다:
(1) 암호화폐가 아닌 다른 화폐, (2) 그 어떤 기관에서 발행한 채권 및 주식, (3) 이러한 채권 및 주식에 대한 권한, 옵션, 파생상품, (4) 투자수익 보장 또는 손실 회피가 목적이거나 이를 목적으로 사칭하는 차액 계약 및 기타 계약 하의 권리, (5) 집단 투자 계획, 사업신탁 등 증권의 단위 또는 파생상품.

2. 배포 및 전파의 제한

- a. 본 백서의 전체 또는 일부를 배포 또는 전파하는 것은 그 어떤 관할권의 법률 또는 규제 요구 사항에 의해 금지 및 제한될 수 있습니다.
- b. 배포 및 전파로 인해 본 백서를 열람 또는 소지하게 된 경우 그 어떤 목적으로든 본 백서 또는 그 내용을 배포, 복제 등 기타 방식으로 다른 사람에게 공유하거나 이러한 상황이 벌어지도록 허용 및 원인제공을 해서는 안 됩니다.

3. 미래 예측 진술에 대한 경고문

a. 본 백서에 명시된 특정 표현들은 프로젝트의 미래, 미래 사건, 전망 등에 대한 예측성 진술을 담고 있습니다. 이러한 내용은 역사적 사실에 기반한 진술이 아니며 '예정', '추정', '믿음', '기대', '전망', '예상' 등의 단어와 유사한 표현들로 식별됩니다.

본백서 외 발표자료, 인터뷰, 동영상 등 기타 공개자료에도 이러한 미래 예측 진술이 포함될 수 있습니다. 본 백서에 포함된 미래 예측 진술은 재단 및 관계사의 향후 결과, 실적, 업적 등을 포함하지만 이에 국한되지 않습니다.

b. 미래 예측 진술은 다양한 리스크 및 불확실성을 포함하고 있습니다. 이러한 진술은 미래 성과를 보장하지 않으며 따라서 지나치게 의존해서는 안 됩니다. 리스크 및 불확실성이 현실로 구체화하는 경우 재단 및 관계사의 실제 성과와 발전은 미래 예측 진술 때문에 설정된 기대와 다를 수 있습니다. 향후 이러한 상황에 변화가 있어도 재단 및 관계사는 미래 예측 진술에 대한 업데이트를 제공할 의무가 없습니다. 본 백서, 재단 및 관계사의 홈페이지와 기타 자료 등에 포함된 미래 예측 진술을 바탕으로 행동을 하는 경우 미래 예측 진술의 내용이 실현되지 않는 것에 대한 책임은 오로지 귀하에게 있습니다.

c. 본 백서가 작성된 날짜를 기준으로 MTC PLATFORM이 완성되었거나 완전히 운영 중인 상태가 아닙니다. 향후 PLATFORM이 완성되고 완전히 운영될 것이라는 전제하에 설명이 작성되었지만, 이는 PLATFORM의 완성 및 완전한 운영에 대한 보장 또는 약속으로 해석되어서는 안 됩니다.

4. 잠재적 리스크

a. MTC 구매 및 채굴사업 참여를 결정하기 전 아래 내용을 주의 깊게 읽고 관련 요소와 리스크를 충분히 분석 및 이해할 것을 권장합니다. 리스크는 다음을 포함하지만 이에 국한되지 않습니다.

(i) 식별 정보 분실로 인한 MTC 접근 제한, 보관한 디지털 월렛 관련 필수 개인 키 분실 등 보관 관련 구매자 과실 리스크

(ii) 글로벌 시장 및 경제 상황으로 인한 MTC 발행(채굴후) 후 가치 변동 리스크.