

ARABLE

Blockchain-based
Arable Metaverse Platform

whitepaper V1.0



C O N T E N T S

Introduction	1.1 Metaverse Overview 1.2 Metaverse Ecosystem Features 1.3 Metaverse Common 1.4 The Relationship Between Games and The Metaverse
Arable Project	2.1 The Goals of The Arab Project 2.2 Detailed Goals of The Arable Project 2.3 Arable Metaverse Platform Keywords and Construction Plan
Arable Configuration	3.1 Community User 3.2 Ecosystem 3.3 User Rewards
Token Economy	4.1 ARABLE(ARA) COIN Use 4.2 Value Proposition
Business Model	5. Business Model
Token Information	6.1 Coin Overview 6.2 Token Types and Functions 6.3 Token Distribution 6.4 Financing Plan 6.5 Plan to Use The Funds
Roadmap	7. Roadmap
Legal Disclaimers	8. Legal Disclaimers

1. 서론(Introduction)

1.1 메타버스 개요

메타버스의 시대가 오고 있다. 90년대 스티븐슨의 소설에서 처음 사용된 메타버스라는 단어는 '초월, 그 이상'을 뜻하는 메타와 '세상 또는 우주'를 뜻하는 유니버스의 합성어로 현실을 초월한 가상의 세계를 보통 일컫는다. 최근 메타버스 기술은 AR, VR, MR, XR 등의 기존 기술과 어우러지며 자체 경제시스템을 도입하고 있다. 더 나아가 선풍적인 인기를 끌고 있는 블록체인 기술을 통해 증명단계를 도입하면서 주류 서비스로의 도약을 꿈꾸고 있다.

메타버스라는 새로운 트렌드에 맞춰 기업들은 앞 다퉈 비대면 가상 플랫폼의 개발에 집중하고 있다. 향후 5~10년 내로 '메타버스'는 우리의 삶에 녹아 들게 될 것으로 보고 있다.

1.2 메타버스 생태계 특징

메타버스 생태계가 갖춰야 할 특징들을 요약해 보자면 아래와 같다.

SEAMLESSNESS	한 공간에서 해결이 가능한 하나의 세상
PRESENCE	AR,VR,MR,XR/ 등 디바이스를 통한 실재감
INTEROPERABILITY	플랫폼간 상호운용성 : 아이템, 화폐 등의 자유로운 환전 및 이동
CONCURRENCE	많은 사용자들의 동시 활동
ECONOMY	자체 경제 체계 활성화

1.3 메타버스의 공통점

현실의 제약을 벗어나 자유롭게 뭐든지 할 수 있는 세상인 오픈월드의 구조를 가지고 있다

사용자 본인이 마음껏 만들어볼 수 있는 시스템인 에셋 에디트 플랫폼의 구조를 띠고 있다

각종 콘텐츠를 공유 및 판매할 수 있는 크리에이터 이코노미가 형성되어 있다

개인 개성을 표출할 수 있는 나만의 아바타가 존재한다

1.4 시사점

게임 및 커뮤니티 내 상호운용성을 바탕으로 디지털 공간을 새롭게 테라포밍(지구화/Digital Terraforming) 할 수 있을 뿐만 아니라 스스로 창조하고 유통함으로써 더욱 진화된 디지털 호모데우스(Homo Deus/신이 된 인간) 시대를 열게 될 것으로 예상된다.

메타버스라는 새로운 디지털 신대륙이 다가오고 있다. 원하든 원치 않든 우리는 모두 새로운 형태의 디지털 세상을 맞이해야만 한다.

아직 메타버스를 단순한 게임의 연장선으로만 바라보고 있는 기성세대가 있다면 이전에 갖고 있던 게임에 대한 선입견을 바꿀 시기가 왔다. 게임을 하는 인구가 하지 않는 인구를 추월하고 있는 시대이기 때문이다. 게임은 빠르게 메타버스의 특징들을 차용하고 있으며 그 안에서 새로운 가치를 열고 있다.

앞으로의 시대는 우리가 영화 속에서도 접했던 다양한 기술과 커뮤니티가 현실화할 것이며 일상에 깊이 녹아 들어 사용되어 질 것이다. '메타버스'는 게임과 같은 재미를 넘어 일상과 상상을 아우르는 필수 불가결한 시대의 패러다임으로 자리 잡고 있음을 인지해야만 한다. 그야말로 디지털 휴먼 부캐의 시대가 도래한 것이다.

새로운 패러다임과 플랫폼에 대한 이해와 학습이 그 어느 때보다 필요한 시점이다.

2. Arable Project

2.1 아라블 프로젝트의 목표

수십 년 전의 아이들은 골목길이나 학교 운동장을 놀이 공간으로 사용했다. 하지만 MZ 세대를 넘어 알파 세대들은 앞으로 오프라인에서 놀던 행위를 디지털 세계에서 하게 될 것이다. 이러한 일련의 예측 가능한 기술 성장 로드맵에 대해 일부 우려 섞인 걱정들도 있지만 메타버스라는 신대륙이 인류의 삶을 더욱 확장하기 위한 디지털 영토로서 건전하게 자리 잡기를 바라고 있다.

최근 크립토펙크 등 PFP(Picture For Profile) 프로젝트들이 대체 불가능한 토큰(NFT, Non-Fungible Token)의 날개를 달고 속속 생겨나고 있다. NFT(Non-Fungible Token)의 확장성은 아직도 초기 단계로 향후 PFP 프로젝트들은 세계관 확장에 대한 고민을 갖고 있는 상태이다.

현재로서는 디지털 프로필로서의 역할과 마켓에서 매매되는 형태로만 소비되고 있기 때문이다. 우리는 대부분의 PFP 프로젝트들이 각 각의 고유성을 보장받으면서 새로운 메타버스 공간에 참여하게 하고자 한다. 이는 PFP 프로젝트들의 세계관 확장과 희귀성을 높이는데 크게 기여하게 될 것으로 보고 있다. PFP 프로젝트들이 한 공간에 모일 때 우리의 아라블 메타버스 공간은 다양성의 보고가 될 것이며 프로젝트 간 시너지 효과를 내며 가치 추구적인 커뮤니티로 성장할 것으로 예측한다.

이미 형성된 PFP 커뮤니티뿐만 아니라 일반유저의 참여확대를 통해 커뮤니티성 메타버스를 구축해 나감으로써 이를 바탕으로 WEB 3.0을 구현하는 것이 최종 목표이다. 구현 단계는 커뮤니티, 게임, 영상기반의 카테고리를 순차적으로 오픈할 예정이다.

그 첫번째로 '다이버플래시'사와의 전략적 제휴를 통해 'LIFE TO EARN'의 생태계 구축을 진행하고자 한다. 바다, 환경에 대한 '다이버플래시'만의 철학을 아라블 시스템 플로우에 녹여내고 간접 체험하게 하고자 함으로서 환경, 기후에 대한 관심을 전세계 유저에게 알리고자 한다.

아라블은 'GAME', 'LIFE TO EARN' 생태계 아이템 등의 모든 구매과정에서 발생하는 수수료 일부를 해양, 수자원 보호 환경단체 등에 기부할 예정이다. 가상공간을 이용하는 것만으로도 실제 세상에 기여하게 되는 구조이다.

이로써 우리는 메타버스라는 형식의 장점을 취하 돼 사람들의 관심을 다시 세상 밖으로 끌어내는 창구 역할을 하고자 한다.

2.2 아라블 프로젝트의 상세목표

1. SOCIAL ACHIVEMENT(사회기여 및 성취)

우리는 커뮤니티를 통해 재미와 교류를 넘어 행위 속에서 사회 기여를 할 수 있는 부분에 초점을 맞추고 있다. 아바타에 대한 감정이입의 폐해를 방지하기 위해서는 현실에서도 가치 있고 보람되며 의미 있는 일들의 접촉면을 높이는 것이 중요하며 이를 위해 아라블 내 거래 수수료의 일정부분을 별도의 환경 기부 풀에 전송한다. 우리는 지구환경 보호에 대한 인식 변화를 통해 유저들이 사회적 성취를 경험하게 하는데 기본적인 목표를 두고 있다.

아라블은 미래월드 기반으로 실제 지구 데이터를 통해 구축된다.

아라블 랜드 내 주변환경 값은 유저 플레이와 연결성을 가진다.
수질, 기후, 대기 등의 값은 유저들의 플레이에 대한 영향을 수치화하여 변동된다.

실제로 전세계 특정지역에서 일어난 해양 환경 이슈가 아라블 생태계 전체에 일정비율로 영향을 미친다.
간접적으로 환경문제를 좀 더 체감할 수 있는 이벤트는 지속적으로 주어질 예정이다.

유저들이 아라블 생태계를 이용하며 발생시키는 수수료의 20%는 주요 환경 단체의 퍼블릭 지갑으로 코인이 전송되며 투명하게 공개되고 기부리스트에 유저의 이름이 등재된다.

2. LIFE TO EARN

우리는 'LIFE TO EARN'의 개념 도입을 위해 노력 중이다. 'LIFE TO EARN'은 말 그대로 오프라인에서 실제 자신의 일상이나 직업, 취미 콘텐츠를 메타버스로 연결해 부가수익을 창출하게 하는 방식이다. 즉, 단순히 플랫폼 고유의 게임을 통해 얻는 'PLAY TO EARN' 방식뿐만 아니라 자신의 삶을 오프라인에서 그대로 영위하는 것만으로도 새로운 부가이익을 얻을 수 있게 된다.

이를 위해 선택된 첫 번째 커뮤니티는 전 세계 스쿠버 커뮤니티다. 지구의 70%를 차지하는 바다에서 도전과 개척정신을 갖고 탐험 중인 스쿠버들은 최근 COVID-19로 어려움을 겪고 있다. 미지의 세계 중 하나인 바다에 대한 관심은 지속해서 증가하는 추세로 스쿠버 인구는 COVID-19 이전까지 전 세계적으로 매년 100만 명씩 증가세를 이어왔다. 아름다운 바다에 대한 호기심을 자극하면서 'LIFE TO EARN'을 도입하기에 최적의 커뮤니티로 보고 있다. 접점을 찾기 쉽지 않은 스쿠버와 메타버스 플랫폼을 '다이버플래시'사의 필터 어플리케이션과 연결함으로써 이 둘이 새로운 커뮤니티 환경을 경험하고 적극적으로 활용할 수 있길 바란다.

언젠가 인류의 노동이 기계로 대체되더라도 인간에게 노동은 삶의 중요한 부분으로서 우리는 이러한 부족한 일자리 문제를 온라인 세계에서 새로운 일자리의 창출과 소통의 공간으로서 대안을 제시하고자 한다. 'LIFE TO EARN'은 분야별 다양한 방식으로 WEB 3.0의 메타버스 내에 구축, 확장될 예정이다.

3. CREATING A JOB (일자리 창출)

아라블 메타버스 내 새로운 직업군 종류

게임개발자	메타버스 내 게임 제작
공간 크리에이터	메타버스 빌더로서 이벤트나 행사 등의 공간건축, 제작
아바타/ 의류 아이템 디자이너	대부분의 에셋 콘텐츠 제작자
LIFE TO EARN	<p>활동가 모든 일상, 예술 분야 크리에이터</p> <p>(개별 회사 브랜드 역사, 제조과정 소개 및 간접 경험 제작자, 숙련이 필요한 춤, 제작공정을 상세히 볼 수 있게 하는 공예, 상호 소통이 중요한 음악제작 등 모든 현존하는 일자리를 통해 활동가로 활동이 가능)</p>

창작자들의 참여로 만들어지는 게임뿐만 아니라 아라블 자체 게임을 게임랜드 내에 오픈할 예정으로 은하계와 성단을 오가는 우주게임을 진행 중이다. 다중우주 개념을 도입해 유저들이 쉽게 접하기 어려운 신비로운 우주의 모습을 'VR'을 통해 탐험할 수 있다.

또한, 다양한 우주이론을 접목한 물리법칙을 적용함으로써 미시세계인 메타버스를 통해 거시세계인 지구와 놀라운 우주공간으로 우리의 시선을 옮기게 해 줄 것이다. 이런 시도를 통해 크리에이터들과 일반 디자이너들의 일자리가 더욱 많이 창출될 것으로 예상된다.

4. PFP(Picture For Profile) 프로젝트 세계관 확장

NFT 란?

예술작품, 유명인사 굿즈, 기념 콘텐츠 등을 포함한 희소성 있는 콘텐츠를 블록체인 네트워크 위에 올려 고유성과 소유를 증빙하는 NFT의 일종이다. NFT는 예술과 기술의 혼합으로 디지털 미디어의 일부를 고유하고 복제할 수 없음을 인증하는 고유한 단일 발행 토큰이다. 디지털 파일이나 미디어에 부여된 고유한 일련 번호를 컬렉션이나 고유한 작업의 일부로 진위를 보장할 수 있다.



그림 1 라바랩스 제공/크립토펙크

PFP(Picture For Profile) 프로젝트란?

프로필 사진을 NFT화 해 블록체인 위에서 소유와 저작권을 보장해 주는 프로젝트로 보유한 PFP에 따라 가치관, 재산 규모, 전문지식, 사회적 지위 등을 표현할 수 있으며 소속감을 얻을 수 있어 최근 많은 PFP 프로젝트들이 탄생하고 있다.

수집형 NFT 중 대표적인 사례는 크립토펙크와 같은 PFP(Picture For Profile) 프로젝트들이다. 하지만 단순 투기적 가치를 넘어 지속적인 가치를 유지하기 위해서는 넘어야 할 산이 많다. 단순 NFT 아이템만으로는 한계가 뚜렷한 것이다. 향후 수집형 NFT는 로열티가 높은 커뮤니티,

팬덤이 강한 IP, 브랜드, 사회적으로 통용될 수 있는 가치 있는 NFT 만이 지속가능한 관심을 이끌어낼 수 있을 것이다. 이는 곧 PFP 가치에 대한 보장과 거래 활성화로 이어지게 될 것이다.

우리는 기존의 IP, 브랜드를 벗어나 새로운 형태의 디지털 IP 인 PFP(Picture For Profile) 각각의 프로젝트 고유성을 보장하면서 아직 생태계가 완성되지 않은 유명 프로젝트들을 아라블 멀티버스 플랫폼에서 활동하게 하고자 한다. 아라블 플랫폼은 세계들의 세계, 다양한 행성을 품은 태양계와 같다고 비유할 수 있다.

초기 플랫폼 진입을 위해서는 일반 유저도 PFP 아바타를 보유해야만 한다. 이러한 제한은 PFP 프로젝트들의 세계관 확장에 기여할 뿐만 아니라 각 각의 프로젝트 희귀성을 높여주는 결과를 가져올 것이다. 아라블 플랫폼은 기존 플랫폼 간 경쟁이 아닌 상호 보완의 관계를 갖는다.

2.3 아라블 메타버스 플랫폼 키워드 및 구축계획

2.3.1 주요 키워드

Play to Join(친구들을 만나고)

Play to Fun(함께 게임을 즐기며)

Play to Earn(게임을 통해 수익도 얻고)

Play to Donate(게임을 하는것만으로도 기부도 하다)

Play to Achievement(그에 따른 사회적 성취를 얻게되며)

Play to Experience(이러한 경험들을 토대로 현실에 대한 관심과 행동으로 발전)

Life to Earn(게임을 하지 않더라도 직업 취미 등의 현실세계 콘텐츠를 통해 메타버스 내에서 수익을 얻는 것)

2.3.2 아라블 세계관 단계별 구축 계획

0 단계는 PFP(Picture For Profile) 프로젝트들과의 협업. NFT 의 가치를 믿는 전 세계 커뮤니티들이 아라블이라는 메타버스 공간으로 진입할 수 있는 3D 아바타 변환기능 지원 및 호환성 지원 단계이다. 이를 통해 자신의 2D 세계관을 넘어서 PFP(Picture For Profile) 프로젝트들이 활동할 수 있는 3D 메타버스 세계로 진입해 활동이 가능해진다.

1 단계는 각각의 PFP(Picture For Profile) 프로젝트를 하나의 브랜드 혹은 IP로 간주해 LAND 를 공급하고 사고팔 수 있는 Land Sale 단계이다.

2 단계는 자신이 구입한 LAND 안에 건물을 세울 수 있도록 복셀 에디트 기능을 추가해 더 다양한 크리에이터들의 진입을 이끄는 것이다.

3 단계는 부분적으로 변형된 미래월드의 개념을 세계관에 적용하는 것이다. 현실세계의 온난화, 해수면 상승, 해양쓰레기, 산호초 백화현상 등의 문제 등이 가상공간에 적용된다. 자신이 보유한 아이템, 랜드 등이 이에 해당하며 메타버스를 통해 모두가 직, 간접적으로 지구환경 문제에 대한 인사이트를 얻고 '나의 문제', '오늘의 문제'로 인식할 수 있게 된다.

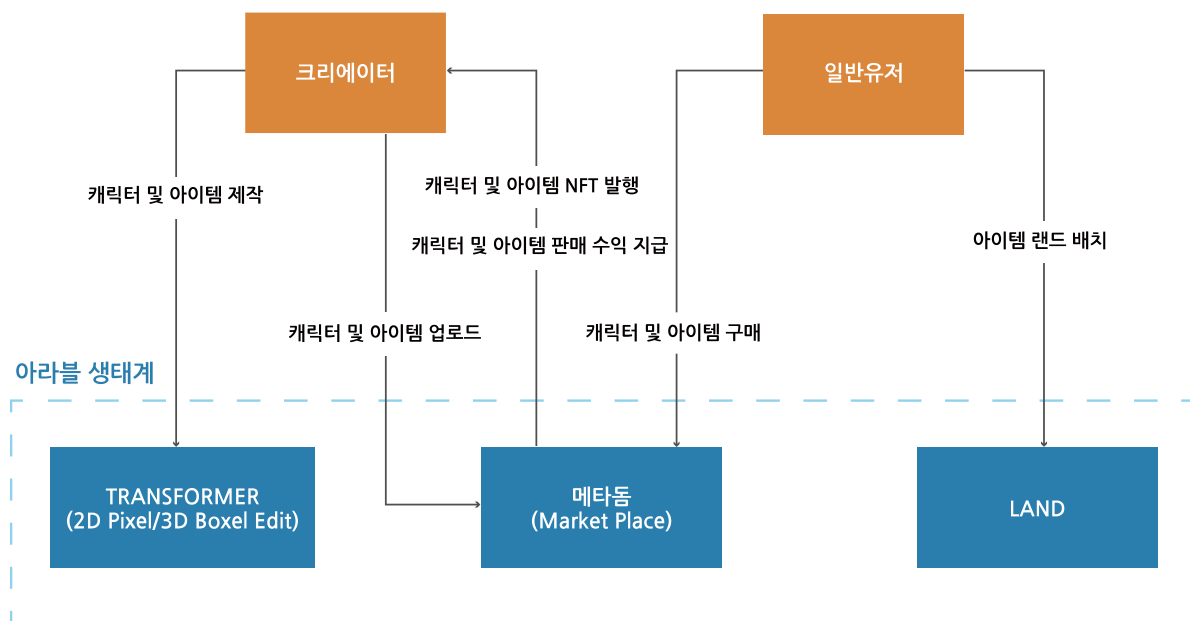
4 단계는 지구에 머물던 게임랜드의 범위를 우주로 확장해 다양한 게임메이커들을 진입시키는 것이다. 일반 창작자들의 간단한 2D 게임부터 대형 게임메이커들의 다양한 우주 게임을 접할 수 있게 된다. 아라블 또한 자체 우주탐험, 우주전쟁 게임을 런칭하기 위해 준비 중에 있다.

** 구축 일정은 상황에 따라 유동적일 수 있으며 동시 혹은 개별적으로 개발 진행 상황에 따라 달라질 수 있다.

3. Arable Configuration

3.1 커뮤니티 유저

아라블은 생태계 참여자들이 유저이자 창작자로서 활동이 가능하다. 아래 그림에서 그에 대한 플로우를 설명한다.



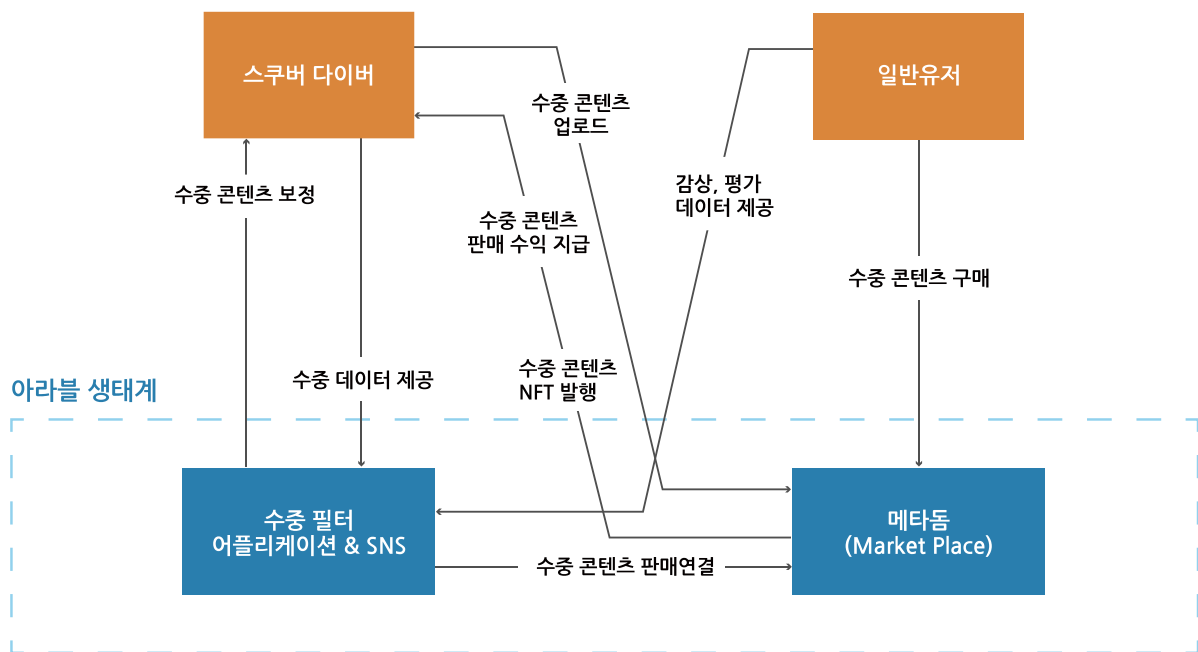
1. 일반 플레이 유저

일반유저는 콘텐츠 구매자인 동시에 콘텐츠 소비자이다. 에디터 기능을 통해 아이템을 직접 제작하기도 하고 타 플레이어의 아이템을 빌리거나 구입할 수 있다. 공간이동에 대한 의지는 자유이나 랜드 방문 시 유료지역이 있으며 기술적으로는 어디든 여행을 떠날 수 있다. 초기 플레이 유저는 PFP(Picture For Profile) 커뮤니티의 유저를 기본으로 시작되며 차차 일반 유저들의 참여도가 높아질 예정이다.

2. 크리에이터

일반 유저들뿐만 아니라 전문 크리에이터들이 출현하게 될 것이며 이들은 이벤트에 대한 공간 및 스튜디오 제작뿐만 아니라 생태계 내 필요한 모든 아이템을 제작, 판매할 수 있다.

크리에이터에는 단순한 그래픽 디자인이나 게이메이커를 넘어서서 숙련이 필요한 춤, 제작공정을 상세히 볼 수 있게 하는 공예, 상호 소통이 중요한 음악 제작 등등 모든 분야에서 이루어질 수 있으며 오프라인에서 이뤄지고 있는 대부분의 창조적 에디터가 이에 해당한다. 'LIFE TO EARN' 분야를 확장시켜 줄 주요한 유저로서 아라블 플랫폼 내에서 무한한 상상력을 바탕으로 플랫폼에 기여하게 된다.



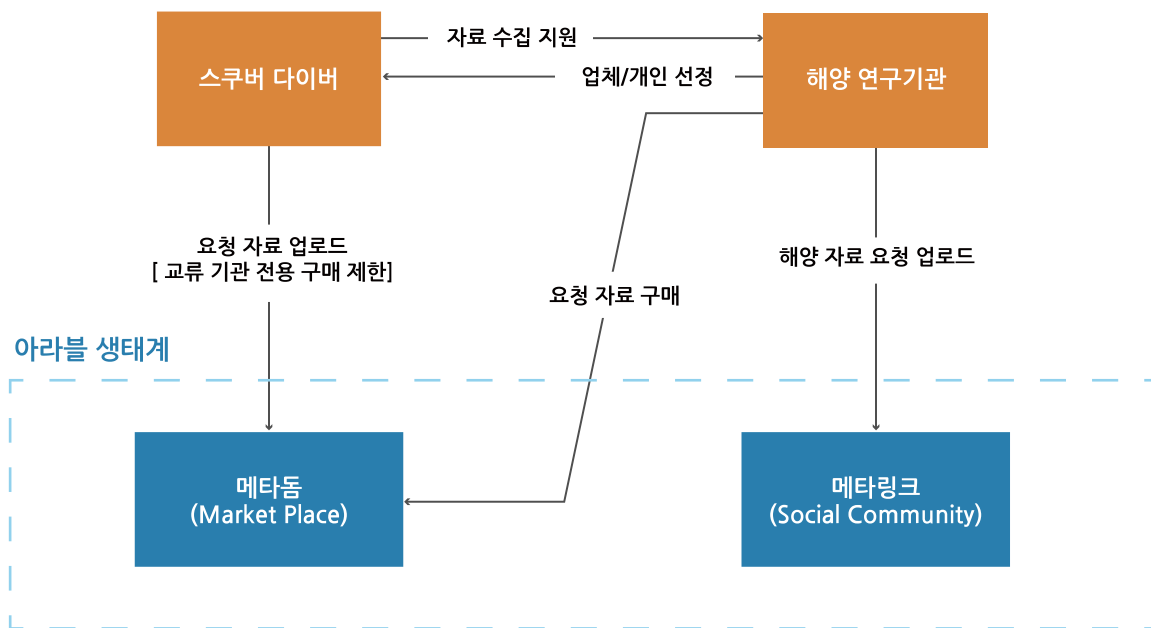
3. 스쿠버

스쿠버는 수중 콘텐츠 제공자의 역할을 맡는다. 메타버스 내 구축될 메타돔(마켓플레이스)에 직접 찍은 수중 사진이나 영상 콘텐츠를 제공할 수 있다. 메타데이터 제공자로서의 보상과 메타돔(마켓플레이스)에서 자신의 콘텐츠 판매를 통한 수익 창출이 가능하다. 또한, '다이버플래시'사의 필터마켓을 통해 다이버 샵 및 다이빙 유저가 필터 에디터를 통해 자신만의 수중필터를 제작할 수 있으며 자신의 계정에서 자신의 사진을 노출하고 타유저에게 자신의 필터를 판매할 수 있다. COVID-19로 인해 줄어든 관광객들을 대신해 손님이 없어도 새로운 수익처를 확보할 수 있으며 랜드 내에서 자신의 로컬 지역을 홍보할 수도 있다. 또한, 커뮤니티를 통해 전 세계 대학 및 연구기관과의 연결이 가능해진다. 특정 지역 내 해양 데이터에 대한 요청은 메타돔(마켓플레이스)을 통해 P2P로 서로에게 연결되며 양질의 콘텐츠

를 제공할 수 있다. 사진 및 영상의 업로드 활동을 통해 배지를 부여하고 레벨화 처리하여 다이버는 데이터의 신뢰도를 높일 수 있다. 마켓플레이스를 통해 해당 지역 내 산호초 군락의 변화 및 수온 변화, 해양동물의 이상현상, 해수면 상승 등 생태계 변화에 대한 데이터를 NFT 화 해 판매도 가능하다. 이때 2 차 판매에 대한 수익을 로열티로 지급받을 수 있다. 반대로 필요한 정보를 얻기 위해 연구기관 등이 원하는 형태의 자료를 신청하여 개별화된 자료를 공급받을 수도 있다. 거래에 따른 모든 계약은 아라블 마켓플레이스를 통해 NFT 화 되어 체인 내 저장되게 된다. 다이버들은 'LIFE To Earn'을 첫번째로 도입하는 커뮤니티이다.

4. 다이버플래시 해양 사진 필터 어플리케이션(SNS) 유저

스쿠버 다이버들 및 해양분야 활동가들은 아라블 플랫폼 내에 공급될 해양 콘텐츠를 제작하고 공급하게 된다. 이때 '다이버플래시' 사의 해양 사진 색상보정 어플리케이션을 이용할 수 있다. 가시광선의 도달이 어려운 바다 깊은 수심에서 다이버들은 다이버플래시 앱을 통해 스마트폰으로도 아름다운 바다 사진을 찍을 수 있게 된다. (수심에 따른 자동색상보정필터출시 준비중) 아라블과의 협업을 통해 '다이버플래시'는 수중 다이빙 세계에 디지털화를 선도하고 장비의 간소화를 이끄는 혁신적인 어플리케이션으로 성장할 예정이다. 아름다운 바다를 체험하는 전 세계 유저들은 '다이버플래시' 전용 SNS 앱을 통해 전 세계 다양한 다이버들과 교류할 수 있으며 자신의 다이빙 사진을 공유할 수 있게 된다. 다만 콘텐츠의 판매는 아라블 메타덤(마켓플레이스)을 통해서만 가능하다.

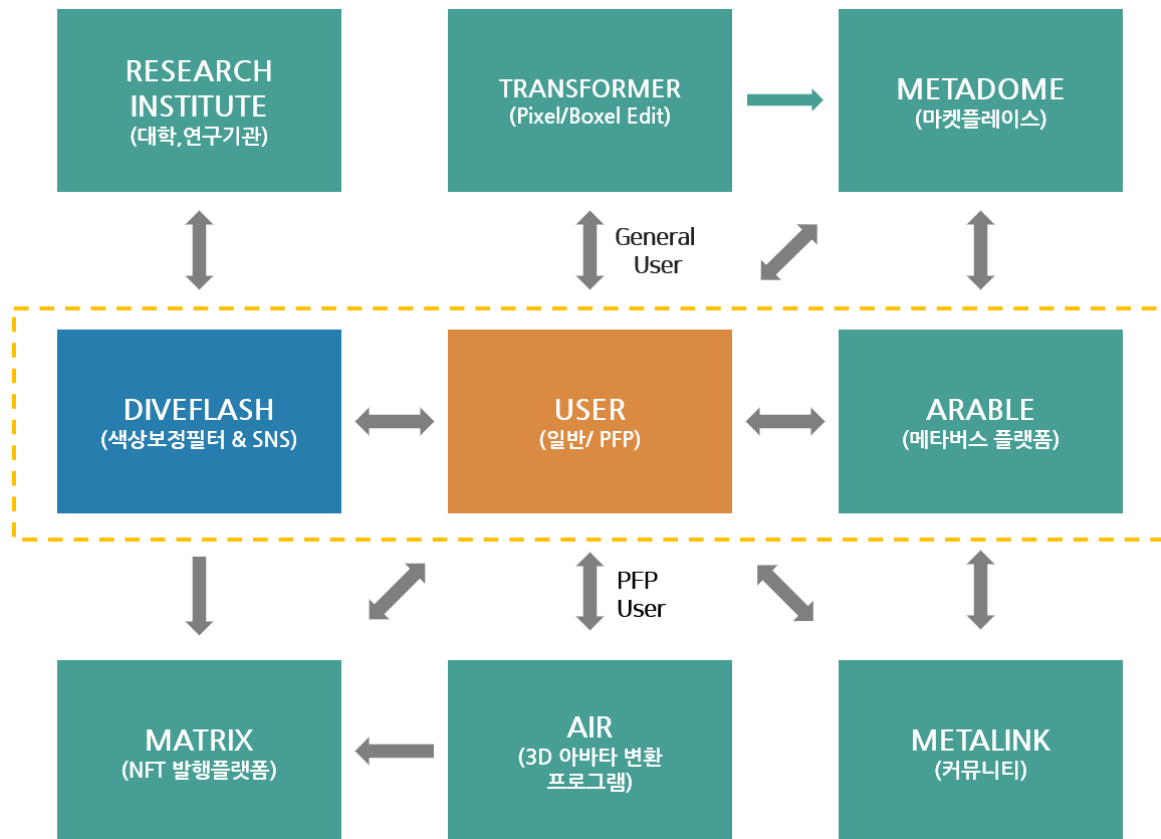


5. 대학 및 연구기관

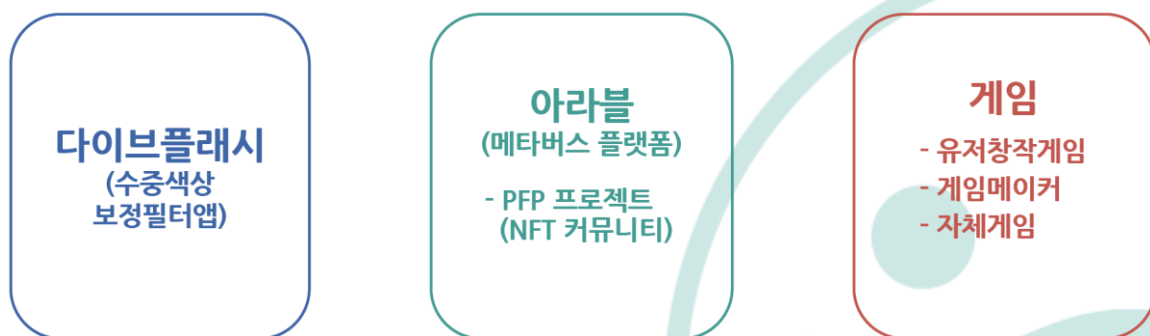
대학 및 해양 연구기관들은 아라블을 통해 유통되는 데이터를 연구자료로 사용할 수 있으며 직접 메타돔(마켓플레이스) 내에 접속해 필요한 데이터를 로컬 다이버 및 단체에 의뢰할 수도 있다. 현재 전세계 해양 생태계는 온난화의 영향으로 빠르게 변화하고 있다. 바다는 지구에서 발생하는 이산화탄소의 가장 큰 저장소로서 이미 그 기능이 포화상태에 이르렀다. 이는 온난화를 더욱 가속시키고 있으며 더 많은 해일과 태풍, 허리케인을 발생시켜 인류를 위협하고 있다. 또한, 이로 인해 빠르게 사라지고 있는 남, 북극의 빙하는 전세계 해수면 상승으로 이어져 해양도시에 막대한 피해를 야기하고 있다. 현재 상태로 지속이 된다면 금세기 말 해수면은 80CM 이상 상승할 것으로 예측된다. 산업화 이후 인류에 의해 상승한 해수면은 20CM로 4배가 넘는 수치로 위협이 아닌 생존의 문제로 다가오고 있다. 전세계에 골고루 분포한 다양한 전문 스쿠버 다이버들이 제공하는 데이터를 통해 가장 최신의 전 세계 바다 환경데이터를 빠르게 수집할 수 있어 연구의 신뢰도를 향상시킬 수 있게 된다. 향후 메타버스 내에 바다에 대한 다이버들의 실시간 데이터 마켓을 오픈해 더 많은 양질의 해양 데이터를 공급하는 플랫폼으로서 영향력을 발휘하게 될 것이다.

3.2 생태계

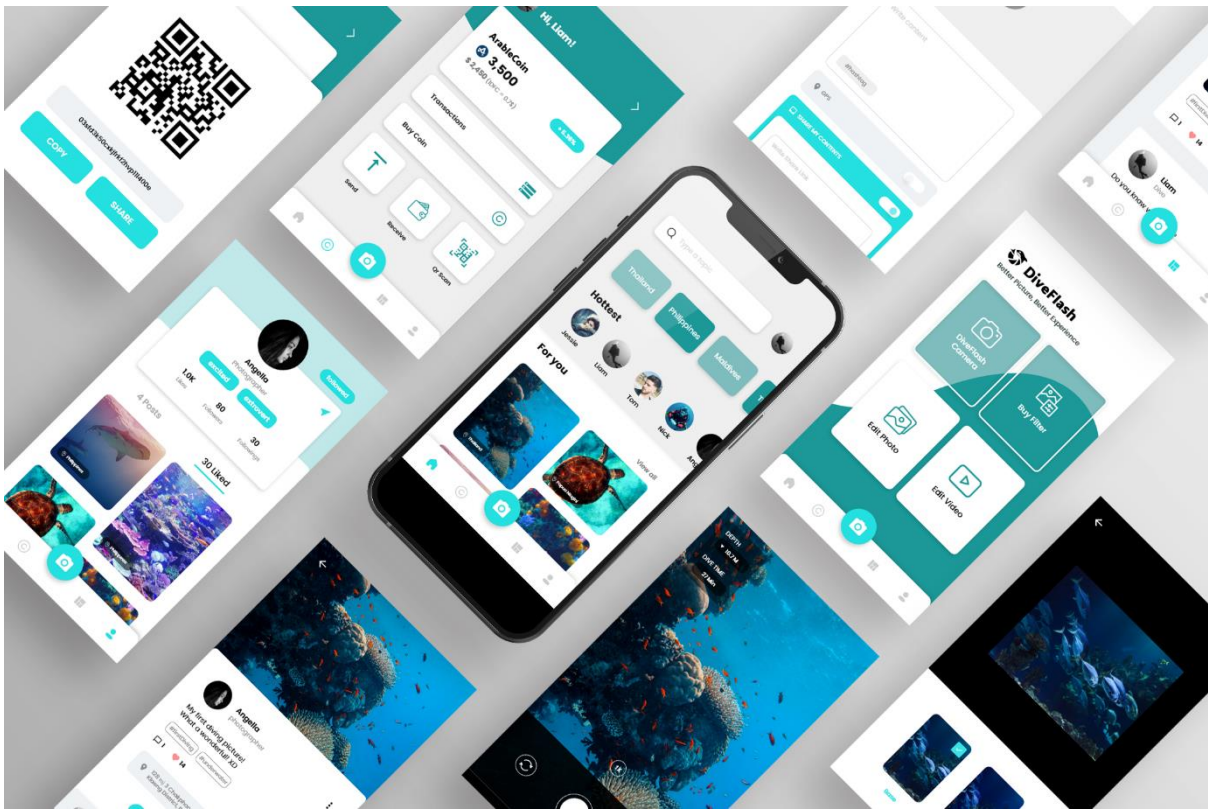
아라블 생태계 구성요소



아라블 내의 생태계는 각기 다른 활동 장려를 위해 그에 맞는 모델을 설계하였다. 아래는 생태계 순환을 위해 이루어진 주요 플랫폼들간 흐름도이다.



1. 다이버플래시 수중 필터 어플리케이션 & SNS



‘다이버플래시’사의 어플리케이션은 수심에 따라 필터를 통해 자연 그대로의 색감을 되살릴 수 있는 필터 개발을 최종 목표로 한다.

현재, 스쿠버들은 본인이 찍은 이미지 혹은 영상을 후보정할 수 있는 기능을 사용할 수 있다. 다이빙 이후 다양한 필터를 선택하여 자신이 원하는 색감의 이미지 혹은 영상을 어플리케이션을 통해 손쉽게 얻을 수 있게 되면서 그 동안 어려웠던 사진 보정과정을 혁신하게 된다.

수중 사진은 수심에 따라 색감이 점차 상실되어 별도의 보정이 반드시 필요하다. 수중 모바일 필터 어플리케이션은 누구나 간편하게 자동보정 기능을 통해 양질의 수중 이미지, 영상을 촬영할 수 있도록 한다. 또한, дай버 전용 SNS 를 통해 행복한 다이빙의 시간을 기록에 남기고 친구들과 공유하며 유명 дай버와 친분을 맺을 수 있으며 그들의 새로운 다이빙 포인트 및 영상을 피드를 통해 확인할 수 있게 된다.

또한, 수중 이미지 혹은 동영상 촬영 위치를 GPS 로 공유하고, 협력업체를 연결하게 된다. 다이빙 계획 및 여행정보 전반을 다루는 플랫폼으로써의 역할을 맡게 되고 특정 지역 업로드에 대한 검증은 GPS 를 통해 위치 정보를 추가하여 콘텐츠 신뢰도를 높이게 된다.

인증 дай버들은 사진, 동영상뿐만아니라 VR 콘텐츠 기본 소스를 아라블 마켓플레이스에 업로드가 가능하다. NFT 발행플랫폼인 MATRIX 를 이용해 콘텐츠를 NFT 화 후 판매할 수 있다.

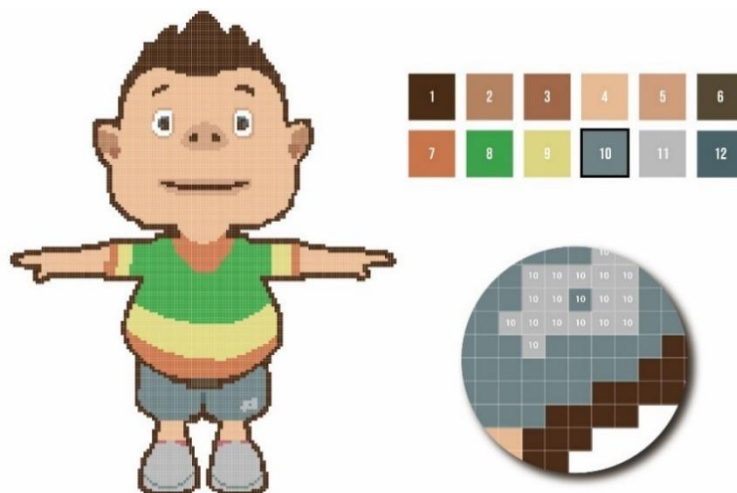
다이브플래시 어플리케이션은 전 세계 дай버 협회와 협력해 강사들에게 무상으로 제공되어 빠르게 생태계 확장을 이끌게 된다.

2. PFP(Picture For Profile) 프로젝트

- 자체 PFP 프로젝트 런칭
- 국내외 PFP 프로젝트 커뮤니티를 아라블로 진입시켜 다양성이 넘치는 커뮤니티 구성

3. 아라블(메타버스 플랫폼)

ARAPIX (Pixel Art Game/픽셀 NFT 발행 체험)

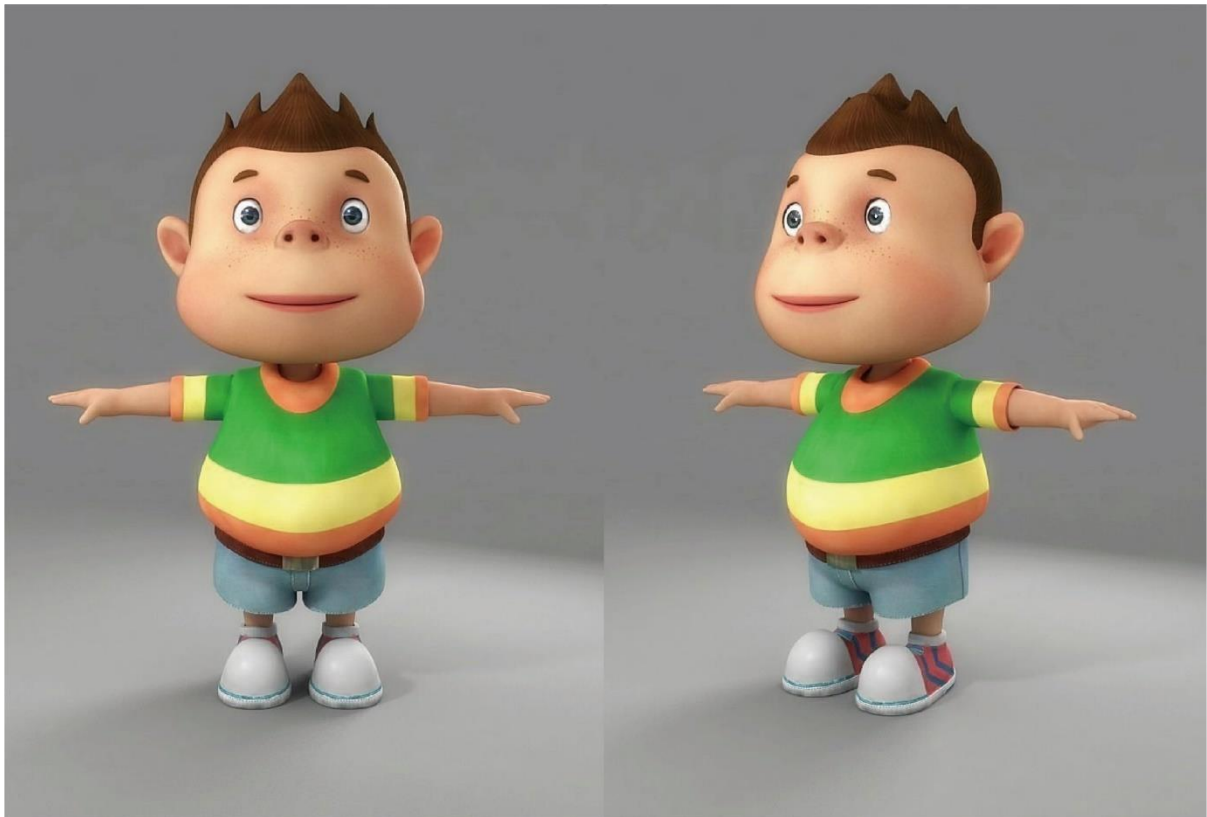


- 픽셀 아트 작품을 따라 그리는 게임/기간별 순위에 따른 보상
- 직접 만든 픽셀 아트를 통해 NFT 발행 활성화

MATRIX (Blockchain NFT Publish platform/NFT 발행플랫폼)

- 이더리움 기반의 NFT 발행 플랫폼
- 메타버스 내 아이템 에셋 이외에 다이버플래시 앱을 통해 생산된 사진, 영상도 NFT로 발행해 메타돔(마켓플레이스)에서 판매 가능

AIR (3D Transform Edit/3D 아바타 변환 프로그램)



- 2D 인 PFP 프로젝트 아바타에 바람을 넣어 입체화해주는 툴로 3D 변환 프로그램이다.
- PFP(Picture For Profile) 커뮤니티의 2D 아바타들을 아라블 메타버스 내에서 활동이 가능하도록 3D 형태로 자동 변환해 새로운 메타버스 공간에서의 활동이 가능하게 된다. PFP(Picture For Profile) 커뮤니티 간 소통의 장(글로벌 컨퍼런스)을 마련해 각각의 프라이빗한 세계관과 고유성을 보장하고 희귀성을 높여 세계관 확장에 기여하도록 제작된 변환 프로그램이다. 변환 프로그램의 수수료는 BTC, ETH, 아라토코인을 통해 이루어지며 아라토코인으로 결제 시 수수료 및 이용료에 할인을 받을 수 있다.

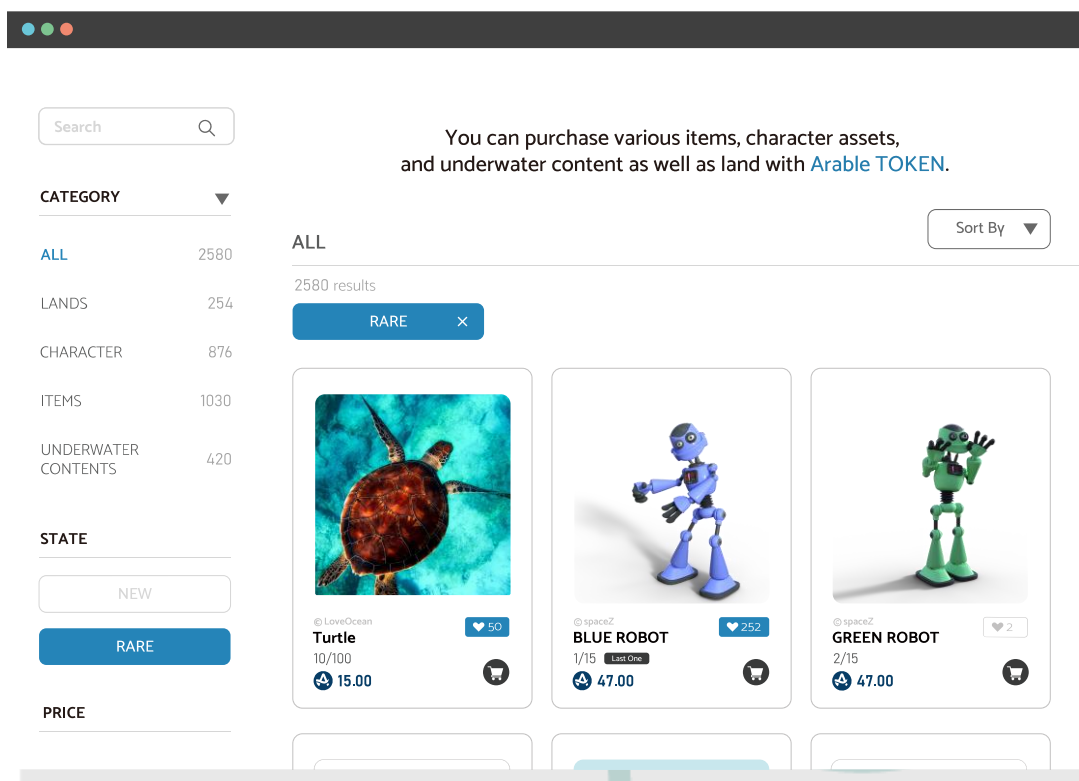
TRANSFORMER (2D Pixel/3D Boxel Edit)

- 복셀이라는 용어는 부피 (volume)와 픽셀 (pixel)을 조합한 혼성어이다.
- 유저가 직접 아바타 및 생태계에 쓰이는 모든 아이템 제작 가능한 프로그램
- TRANSFORMER 는 창작자를 위한 2D/3D 에디터이다. 메타버스 공간에서 필요한 모든 아이템을 직접 제작, 판매할 수 있도록 다양한 기능이 지원된다. 또한, 에디터 접근성을 높이기 위해 다양한 기본 템플릿을 제공함으로써 유저 누구나 자신의 공간을 꾸미는데 어려움 없이 아이템 제작이 가능하다.

METALINK (Social Hub/커스텀 아이템 의뢰(중립지대))

메타링크는 기본 커뮤니티 기능뿐만 아니라 커스터마이징을 원하는 의뢰자와 크리에이터를 연결하는 역할을 한다. 메타링크를 통해서 선물용 아이템 제작, 나만의 맞춤형 아이템 제작 의뢰, 해양 자료요청 등을 할 수 있게 된다. 메타링크는 크리에이터의 창작능력과 의뢰자의 요청을 연결하여 세상 하나뿐인 진정한 의미의 NFT 발행이 가능하도록 돕는 커뮤니티이다.

METADOME (MARKET PLACE/판매시장)



- 에셋 아이템/공간 아이템 & 수중 콘텐츠 & 랜드 판매/구매(NFT)를 위한 시장이다.
- METADOME에서는 랜드와 아바타 및 기타 아이템, 수중 콘텐츠 등의 판매가 가능하다. 모든 거래는 블록체인 위에 등록되고 기록된다.
- 메타링크를 통해 전 세계 해양연구에 매진하고 있는 대학 및 연구기관은 다이버 랜드인 아틀란티스 유저들에게 다양한 해양조사 공동프로젝트를 의뢰할 수 있으며 이와 관련한 계약은 메타돔에서 NFT화 되어 계약이 진행된다.

LAND



- 메타버스 내 토지로서 브랜드 및 IP 파트너십, 팬덤, 다양한 카테고리 유명 커뮤니티 등 랜드 세일 제휴 및 일반 유저를 상대로 랜드 판매 예정이다.
- 기업은 랜드 구매 후 랜드를 브랜드화하여 커뮤니티 응집 및 마케팅 홍보를 할 수 있다.
- 소유자는 소유한 랜드 및 바다에서 타 유저가 낚시 및 VR 콘텐츠를 이용 시 이용료를 받을 수 있다. 이처럼 자신만의 독특한 랜드와 바다로 다양한 부가 수익이 가능하다.

- 비소유 바다영역 및 항로에 따라 접근 난이도를 달리 두어 접근이 어려운 미지의 바다일수록 희귀도도 그 만큼 높아진다. 해당 지역까지 접근하는 것 자체도 탐험이며 도전의 영역으로 해류와 바람을 최대한 현실적으로 구현할 예정이다.

3.3 사용자 보상

1. 일반유저

탄소발자국 미션

아라블은 미래월드 양식을 플랫폼에 적용한다. 그로 인해 실제로 발생한 지구상 재난, 재해, 기후변화, 해수면 상승에 대해 아라블 랜드 내에 일괄 적용이 이루어진다. 그 외 메타버스 공간 내에서 이루어지는 모든 소비, 창작 행위에 대한 일상적 페널티 미션이 부과된다. 이용자들은 랜드와 바다 환경 복구를 위해 쓰레기 수거 및 녹지화 이벤트 발생 시 해당 플레이를 위한 아이템을 활용하여 공간을 정화해야 하며 이에 대한 보상으로 아라코인(ARA)이 지급된다. 이를 현금화 해 기본수익을 창출할 수 있으며 아라블에서 사용할 수도 있다.

콘텐츠 소비

메타링크(커뮤니티/중립지대) 및 랜드 내 뷰어(스크린)에서 모든 영상과 사진을 감상할 때 생기는 데이터에 따라 시청 유저에게 일정 추후 발행 예정인 마일리지 코인이 지급되며 해당 코인으로 아이템을 구매할 수 있다. 콘텐츠를 감상하는 행동은 인기 콘텐츠와 추천 알고리즘 학습에 영향을 주게 된다. 메타링크 및 랜드 내 뷰어(스크린)에서 노출되는 콘텐츠 평가 활동으로 인해 발생하는 데이터는 양질의 콘텐츠 활성화에 도움을 주고 추천 콘텐츠 엔진을 고도화시키는 것에 이바지하기 때문에 아라블 생태계의 성장에 도움을 준다.

** 마일리지 코인은 온, 오프라인 모두에서 적립 및 사용이 가능하다.

픽셀 챌린지 게임

픽셀아트 게임인 ARAPIX 는 픽셀 아트를 따라 그려보는 체험형 게임으로 완성할 때마다 NFT 발행권이 무료 제공된다. 간단한 픽셀 게임에 집중하며 마음을 힐링하고 NFT 창작 경험을 늘려 플랫폼 접근성을 높이게 된다. 또한, 특정기간 동안의 순위를 매겨 이용 유저들에게 일정 코인 및 희귀 아이템 에어드랍이 보상으로 주어진다. 게임랜드에 우선 도입되며 이후 게임메이커를 추가해 블록체인 게임 플랫폼으로 성장하게 된다.

2. PFP 프로젝트 유저

PFP(Picture For Profile) 프로젝트 중 선별된 팀의 유저들은 협의 절차에 따라 아라블로 유입될 수 있다. 아라블은 해당 PFP(Picture For Profile) 홀더의 30%에게만 선착순에 의거해 우선 아라블 가입 권한과 랜드 SALE 에 참여할 수 있는 권리를 부여하며 이 과정을 통해 PFP의 희귀성이 더욱 높아지게 되고 플랫폼의 가치를 높이게 된다.

3. 크리에이터

크리에이터에 의해 제작된 아이템 및 아바타 등은 NFT 로 발행해 메타돔(마켓플레이스)에서 판매가 가능하며 P2P 거래/경매/역경매 등 판매방식에 따른 판매금이 지급된다. 더불어 하위 저작권을 인정해 줌으로써 판매가 발생할 때마다 3.5%의 로열티가 원작자에게 돌아가며 로열티 지급 횟수에는 제한이 없으나 최대 지급기간은 10 년으로 한다.

4. 스쿠버 다이버

업로드 보상

수중 사진 및 영상 업로드 수중 콘텐츠를 아라블 뷰어(스크린)에 업로드하는 것만으로도 코인 및 아이템을 선택적으로 보상받을 수 있으며 그 외 타 유저들의 시청 보상(판매금 별도)도 추가된다. 노출 알고리즘은 다이버의 팔로워 수와 콘텐츠 좋아요 수 및 기타 내부규정에 의해 결정되며 이에 따라 다이버들은 더 많은 양질의 자료를 올리는 선순환구조가 이루어 진다.

로컬 공식 스쿠버 자격

아라블은 내부정책에 의해 결정된 업체 및 개인에게 로컬 공식 스쿠버 자격을 부여한다. 각 지역별 공식 로컬 다이버 및 단체로 승격될 시 해당 유저 및 단체에게는 일정 보상금이 1 회 지급된다. 아라블 내 아바타도에게도 공식배지가 착용된다. 또한 공식 다이버들은 양질의 콘텐츠를 특정 횟수 이상 업로드할 때마다 희귀한 해양동물 등을 랜덤으로 에어드랍 받을 수 있다

VR 콘텐츠

공식 다이버들에게는 3D VR 촬영 장비를 지원해주고 아라블 메타버스 뷰어(스크린)에 콘텐츠를 올릴 수 있는 권한이 주어지게 된다. 우수한 콘텐츠는 아라블에서 가공해 타 VR 디바이스 업체에 콘텐츠로 공급이 된다. 다이버는 VR 콘텐츠 판매금의 40%를 지급받는다.

4. Token Economy

4.1 ARABLE(ARA) COIN 용도

- ✓ '다이버플래시' 사의 유저가 제작한 다양한 유료 필터 결제 용도로 사용된다.
- ✓ '다이버플래시'와 제휴된 수중드론, 방수하우징 상품 결제에 사용(할인가) 된다.
- ✓ 다이버들의 사진, 영상, VR 콘텐츠 업로드 보상용으로 사용된다.
- ✓ 아라블 스쿠버 다이버들의 랜드인 아틀란티스에서 전세계 항공, 숙박 등 모든 여행 예약, 결제에 사용된다.
- ✓ PFP(Picture For Profile) 커뮤니티 유저들의 아바타 3D 전환 톨인 AIR 로 아바타 전환 시 사용된다.
- ✓ 크리에이터 및 아라블의 창작 에셋(아이템)을 구매하는 데 사용된다.
- ✓ 아라블 LAND 구매에 사용된다.
- ✓ 플랫폼 내 모든 거래 발생 시 수수료 일정부분을 스마트컨트랙트를 통해 기부품로 적립되며 이때 주 통화로 사용된다. (이더리움이 아닌 아라블로 거래 수수료 결제 시 5% 할인된 거래 수수료가 적용된다)
- ✓ 아라블에서 발행되는 희귀 아이템 강화 및 융합(NFT) 카드 구매 및 룰렛 참여권으로 사용된다.
- ✓ 향후 발행될 마일리지 코인 에어드랍 시 스냅샷 기준 코인으로 활용된다.
- ✓ 아라블 랜드 내 입점한 오프라인 해양업체 이용 시 마일리지 코인을 지급하는 기준이 되며 지급을 위한 사용내역 인증에 활용된다.
- ✓ 게임랜드 내 모든 게임 이용 시 결제용 코인으로 사용된다.

4.2 가치 제안

- ✓ 게임, 커뮤니티 활동을 즐기는 과정 속에서 발생하는 수수료 일정 부분을 그린피스 등 해양 환경 단체들을 위한 지갑으로 자동적립이 이루어진다. 게임과 랜드 꾸미기, 커뮤니티 활동 등을 하는 것만으로도 현실 세계 발전에 기여할 수 있게 된다.
- ✓ 다이버들은 랜드 내 자신의 온라인 샵을 오픈함으로써 아라블 유저들에게 수중영상과 사진들을 알릴 수 있고 매장을 홍보할 수 있다. 다이버플래시 수중필터 앱을 통해 연동된 아라블 메타버스 내 뷰어(스크린)에 바로 업로드가 이루어지며 시청 수에 따른 보상을 받을 수 있게 된다. 이는 다이버들의 새로운 부가 수익구조를 창출해내며 크리에이터로서의 성장을 돕게 된다.
- ✓ 로컬 다이버들은 희귀한 사진 및 조회수가 높은 사진과 영상을 업로드하는 것만으로도 희귀 아바타 및 아이템을 일정비율로 지급받게 되며 이를 현금화할 수 있게 된다.
- ✓ 공식 배지 다이버들에게는 VR 콘텐츠 제작을 위한 온, 오프라인 지원을 하게 된다. 가공된 콘텐츠를 다양한 VR 디바이스 업체에 공동제작, 보급하게 되고, 이에 따른 수익의 40%를 다이버들에게 지급함으로써 'LIFE TO EARN'을 실현시킨다. 즉 메타버스에서의 활동이 아닌 현실 속에서 큰 변화 없이도 또 다른 부가수익을 얻을 수 있게 된다. 바다를 직접 소비하지 않고도 그 경험을 공유하게 됨으로써 궁극적으로 멀게만 느껴졌던 바다에 대한 이해와 관심을 일으켜 환경보호라는 우리의 캠페인에 공감하고 함께 커뮤니티에서 활동하는 선순환 구조를 일으키게 된다.
- ✓ 다이버플래시 필터 앱은 온, 오프라인 결제기능이 탑재되며 전 세계 스쿠버 샵, 항공사, 숙박, 음식점 등 로컬지역을 묶어 앱을 통해 할인 및 결제를 할 수 있게 된다. 해당 여행 결제정보는 랜드에서 일반 유저들이 실제 여행에 필요한 정보를 표시하는데 제공되어진다. 다이버들은 새로운 플랫폼에 참여할 기회를 얻고 일반유저들은 메타버스 공간에만 머물지 않고 현실과 상호작용하는 기회를 얻을 수 있게 된다.

- ✓ 전 세계 주요 대학 및 연구기관에서 필요한 영상 및 해저, 수중 환경 데이터를 로컬 다이버들과 연결시켜줌으로써 연구기관들은 더 저렴한 비용에 더 많은 정보를 실시간으로 받을 수 있게 된다. 더 빠른 소통과 접근성을 제공하게 되어 연구 속도 증진효과와 실시간으로 전송받는 양질의 콘텐츠를 다양한 해양국가 지역에서 얻을 수 있게 된다. 이는 자연스레 다이버뿐 아니라 해양, 육상지역 내 주민들에게도 데이터 발굴이라는 연계 일자리들을 창출하는 효과를 가져올 것으로 기대한다.
- ✓ 타 유저의 바다낚시를 통해 직접 아이템을 발굴하는 것뿐만 아니라 다이버 랜드인 아틀란티스에서 제공하는 오프라인 스쿠버 서비스를 결제 시 유저는 희귀도 높은 아이템을 추가로 얻을 수 있게 된다. 이는 실제 여행을 촉진하며 여행자는 자신이 원하는 지역에서 다이빙 후 GPS 인증을 마치고 희귀한 아이템을 받을 수 있는 랜덤박스를 지급받게 된다. 즉, 아이템을 얻기 위해 가상세계에 머물던 유저들을 적극적으로 현실 활동으로 이끌 수 있는 트리거가 되게 된다.
- ✓ 아라블은 메타버스 내에 다양한 커뮤니티를 아우르면서 아이템 상호 소비를 촉진해 현실 세계의 불필요한 과잉소비를 줄일 수 있다. 현실 세계에서 못 이룬 소비 욕망에 대한 충족을 더 저렴한 가격에 대리만족할 수 있게 된다. 패스트 패션 업체들은 자체 크리에이터를 육성해 플랫폼 내 아이템을 공급함으로써 과잉생산을 부추기는 트렌드를 자연스레 줄일 수 있는 기회를 얻게 된다. 온라인을 통해서도 새로운 수익 창출의 기회를 열 수 있어 그만큼 과잉 소비문화를 대체할 수 있게 될 것으로 예상된다. 이는 궁극적으로 자원의 소비 총량을 줄인다는 점에서 지구환경 보호에 일조하게 된다.
- ✓ 아라블 내 자체 우주탐험 게임을 통해 신비로운 우주의 전경을 'VR'을 통해 경험할 수 있다. 다가오는 우주시대를 맞아 진취적인 도전정신과 꿈을 키울 수 있는 청소년 교육 콘텐츠로서도 확장이 가능하다. 뿐만 아니라 우주생활을 자연스레 받아드리고 기존의 물리법칙과 사회적 관념에서 벗어나 우주시대에 걸 맞는 새로운 인류의 행동양식에 대한 연구자료로도 활용이 되어질 수 있게 된다.

5. Business Model

'ARABLE'의 비즈니스 모델은 다음과 같다.

1. 랜드 판매 수익/이용료

아라블 랜드 판매 수익으로 NFT 프로젝트들이 토지를 구입해 자신만의 세계를 구축할 수 있다. 랜드 판매에는 PFP 프로젝트, 유명 IP, 브랜드와의 제휴를 통한 단독 랜드 판매도 이에 포함된다. 또한, 바다 소유자들에게는 일정기간마다 희귀 아이템이 지급되며 타유저 소유의 바다에서 낚시를 통해 희귀 아이템 확보가 가능하게 되고 해당 바다에 대한 이용료는 아라블 코인으로 결제된다.

2. 아이템 판매 수익

아라블은 생태계에 필요한 기본 아이템 및 희귀 아이템들을 NFT 화 해 판매할 예정이다. 이는 아라블의 수익으로 책정되며 원작자로서 일반 크리에이터와 동일하게 구입자가 재판매마다 판매금액의 3.5%의 수익을 추가로 지급받는다.

3. PFP 프로젝트 내 아바타 변환틀 이용료

아라블은 PFP 프로젝트 아바타에 대한 변환 프로그램인 AIR 를 제공하고 이용료는 아라블 코인으로 결제한다.

4. 메타돔(마켓플레이스) 거래 수수료

유저들이 기본 템플릿을 통해 직접 제작한 아이템은 아라블 마켓플레이스인 메타돔에서 판매가 가능하다. 해당 유저의 판매수수료는 크리에이터 총판매 수익의 5%로 스마트 컨트랙트로 아라블에 수수료로 정산된다. (복셀 에디트를 통해 제작 후 본인이 사용하는 것은 수수료에 포함되지 않는다)

5. 수중필터 어플 '다이버플래시' 이용료

'다이버플래시'사의 수중필터는 아라블 메타버스를 통해 구입 시 무료로 사용이 가능하며 일부 사진 및 영상의 유료 필터 기능에 대해서만 어플 이용료를 결제해야 한다. 결제방식은

구독제가 아닌 종량제로 사용한만큼만 '다이버플래시' 사의 앱에서 결제 가능하다. 이때 코인으로 결제 시 추가 할인이(20%)적용된 가격으로 결제가 이루어진다.

6. 사진, 영상, VR 저작권 및 판권에 대한 수수료

제휴사인 '다이버플래시' 앱을 통해 바다 속 아름다운 사진, 영상, 필터 마켓내 '나만의 필터' 판매금, VR 콘텐츠 제작 소스에 대한 저작권에 대한 수수료가 발생하게 된다. 특히, VR 콘텐츠로 가공된 제작물은 VR 디바이스 업체들에 해양 콘텐츠로 공급할 예정이며, 이에 대한 판권 및 저작권 판매 수수료의 40%를 다이버들에게 아라블 코인으로 지급하는 것으로 한다. 나머지는 아라블의 수익으로 전환한다.

7. 게임랜드 내 아이템 판매 수익

게임랜드내 모든 게임주체는 일반 창작자와 게임메이커, 아라블 자체게임으로 나뉘어지며 모든 결제코인은 아라코인으로 이루어진다. 아라블이 준비 중인 우주전쟁 게임 스타게이트를 통해 블랙홀, 행성간 이동, 다중우주 속에서 NFT 를 활용해 확장된 메타버스 속 우주를 즐기게 된다.



아라블 자체 게임 스타게이트(미리보기 이미지 컷)

6. Token Information

6.1 코인 개요



[ARABLE COIN LOGO]

Category	Content
Name	ARABLE COIN
Symbol	ARA
Total Supply	5,000,000,000 ARA
Decimals	18
Initial Price	0.01 USD
Type	ERC-20
Contract Address	

ARABLE 생태계 토큰들은 이더리움 기반으로 이더리움의 ERC-20/ERC-721/ERC-1155 의 양식을 따라 발행되며 ARA TOKEN 은 아라블 플랫폼 내 유틸리티 토큰으로 사용된다.

6.2 토큰의 종류와 기능

아라블 생태계에는 3 가지 토큰이 활용된다.

1. ARABLE 토큰

Arable 토큰은 아라블 생태계에서 거버넌스 토큰이자 모든 플랫폼 내 결제 기능을 하는 유틸리티 토큰이다. 랜드 및 각종 아이템 에셋들의 구매, 메타돔(마켓플레이스) 내 모든 거래, 에디트를 활용한 NFT 발행 수수료, POA 방식의 유저 보상 등에 Arable(ARA Token) 토큰이 사용된다. LAND 홀더 및 Arable 홀더는 아라블 생태계의 주요 결정 사항 발생 시 Arable 토큰을 이용해 거버넌스 투표에 사용될 수 있다.

2. LAND 토큰

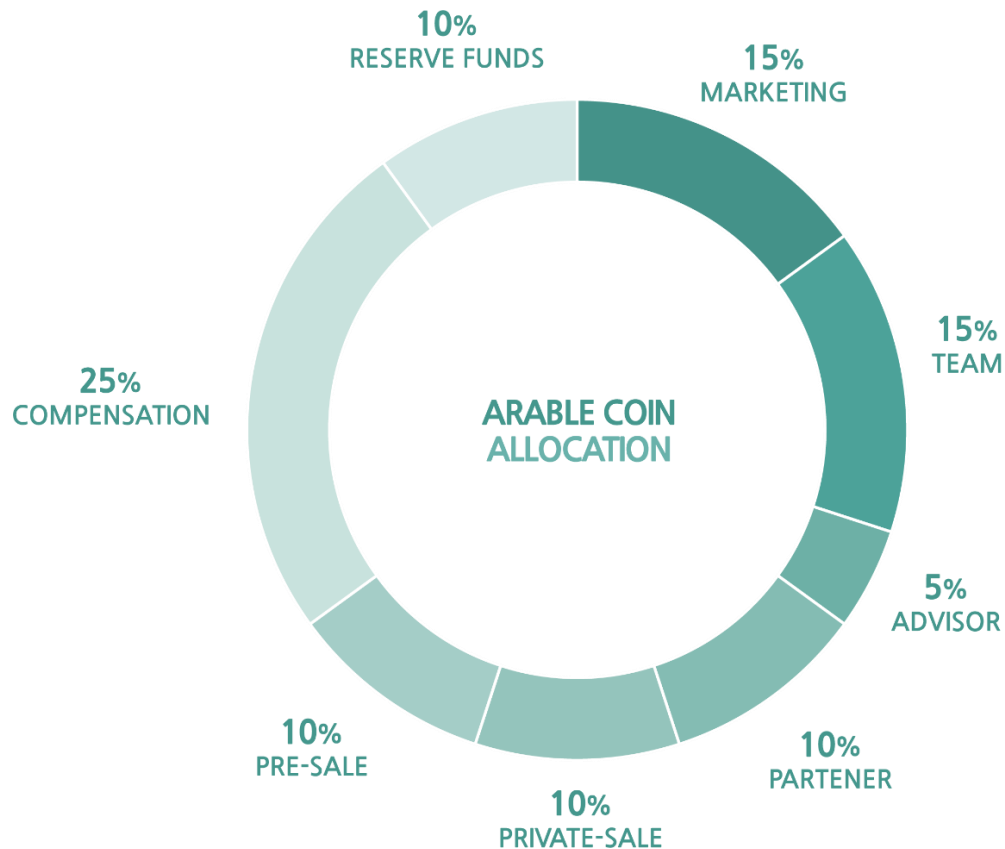
LAND 는 아라블 생태계의 한정된 가상 디지털 토지이다. ERC-721 의 형태로 자동변환되어 발행되어진다. 유저들은 자신이 만든 창작물 또는 마켓플레이스를 통해 구매한 아이템을 LAND 에 배치하여 자신만의 LAND 로 꾸밀 수 있다. 아라블 내에는 동일한 LAND 가 존재할 수 없으며 각 LAND 는 NFT 토큰의 특성상 고유성을 지닌다. LAND 는 브랜드, 커뮤니티, IP 와의 협업을 통해 순차적으로 세일 될 예정이다.

3. SALT 토큰

SALT 토큰은 *NFT 에셋을 통칭한다. 초기 아이템 에셋들은 아티스트들과의 협업을 통해 제작 배포되며 유저는 메타돔(마켓플레이스)을 통해 아이템(SALT) 구매가 가능하다. 동시에 트랜스포머(복셀 에디트)에서 일반 유저의 창작물들도 NFT 로 발행이 가능하다. 이 외 다양한 예술품과 스쿠버 다이버 등의 'Life to Earn' 방식의 사진, 영상, VR 등의 NFT 는 ERC-721 스마트 컨트랙트와 ERC-1155 방식 모두 유저의 선택에 의해 발행이 가능하다. NFT 화 된 모든 창작물들은 플랫폼과 이더리움 체인 내에서 보호를 받게 되어 자신의 창작물에 대한 한정성, 불변성, 추적 가능성을 보장받게 됩니다. 또한, PFP(Picture For Profile) 프로젝트들의 아바타들도 3D 로 변환 시 동일한 방식을 적용 받게 된다.

6.3 토큰 분배

6.3.1 토큰의 분배



아라블 토큰의 분배 정책을 도표화하였다. 위의 도표에 따라 아라블 토큰의 분배는 마케팅 15%, 팀물량 15%, 어드바이저 5%, 파트너 10%, Private-Sale 10%, Pre-Sale 10% 생태계 보상(Compensation) 25%, 예비비 10%로 분배된다.

6.3.2 코인의 보호예수(Token Lock-up)

팀물량은 3년, 예비비는 발행시점으로부터 1년간 Lock-Up 된다. 어드바이저, 파트너 물량은 발행시점으로부터 1년 Lock-Up 되며, 이후 매월 10%씩 언락 일정에 따라 배포될 예정이다. Private-Sale 물량은 첫 거래소 상장일로부터 6개월 Lock-Up 기간이 설정한다. Pre-Sale 물량은 6개월의 Lock-Up 로 설정한다.

6.3.3 Privacy & GDPR

각국의 개인정보 보호 정책을 준수하며, 유럽의 GDPR 가이드를 충족하도록 노력할 것입니다.

6.4 자금 조달 계획

6.4.1 씨드투자 유치

Private-Sale

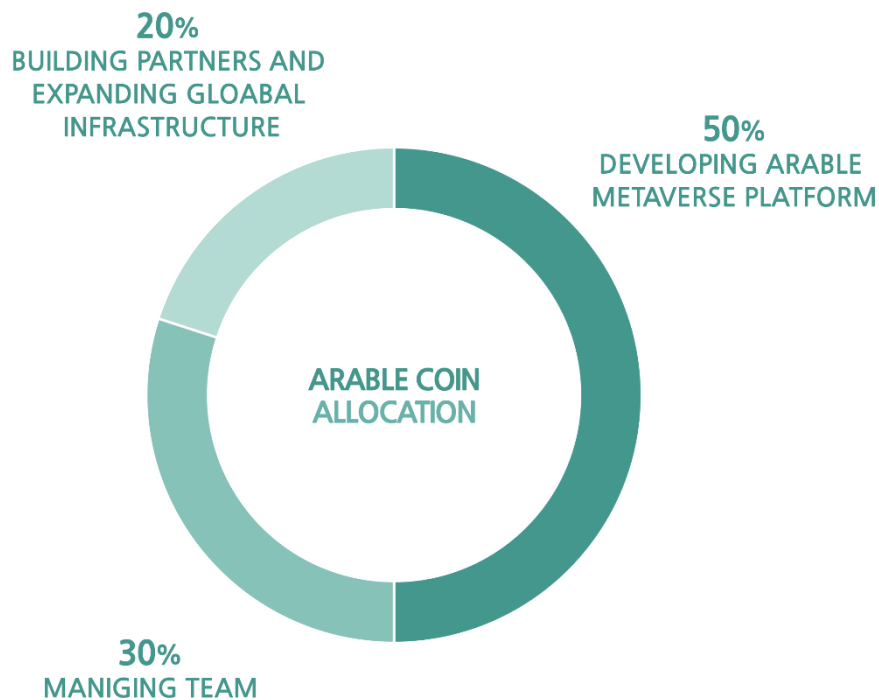
Pre-Sale

6.4.2 IP/브랜드 랜드 세일

IP/브랜드 및 일반 랜드 프리세일



6.5 자금 사용 계획



6.5.1 아라블 메타버스 플랫폼 개발(50%)

- ✓ 템플릿 및 트랜스포머 (복셀 에디트)
- ✓ AIR (픽셀 3D 변환 서비스)
- ✓ MATRIX (NFT 발행 플랫폼 : ETH 기반)
- ✓ METADOME (마켓플레이스)
- ✓ GAME (SPACE WAR : STAR GATE)

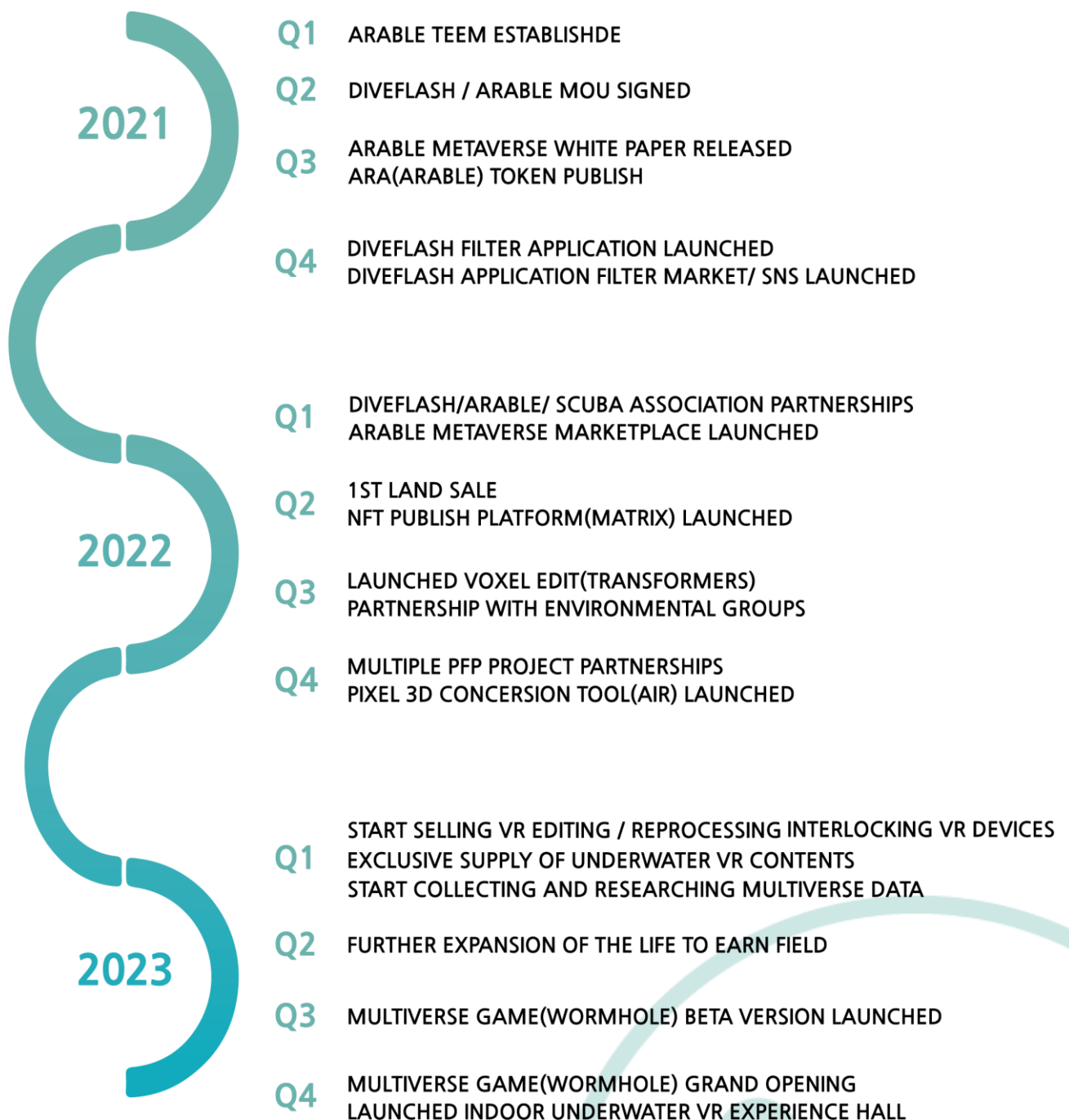
6.5.2 팀운영(30%)

개발 수요에 따른 개발, 기획, 마케팅 등의 인건비 및 운영비

6.5.3 파트너 구축 및 글로벌 인프라 확장(20%)

- ✓ 국내외 PFP 프로젝트와의 생태계 연동 및 파트너쉽
- ✓ 개발, 마케팅 파트너쉽

7. Roadmap



8. Legal Disclaimers

본 백서는 아라블 프로젝트가 추진하고자 하는 새로운 사업모델과 현황, 팀에 대한 정보를 제공하고자 작성하였습니다. 이 백서를 통해 저희 플랫폼에 투자를 권유하고자 하는 목적이 아니며 그와는 전혀 무관합니다. 또한 저희 아라블 팀은 이 백서를 작성 당시를 기준으로 작성하여 제공하는 것으로서, 결론을 포함해서 백서 상의 어떤 내용도 장래 시점까지 정확하다는 점을 보증하지 않습니다.

아라블 팀은 이 백서와 관련하여 여러분에게 어떠한 사항도 정확성을 진술 및 보장하지 않으며, 그에 대한 법적 책임을 부담하지 않습니다. 그 예로 아라블 팀은 i) 백서가 적법한 권리에 근거하여 작성되었으며, 제 3자의 권리를 침해하지 않는지, ii) 백서가 상업적으로 가치가 있거나 유용한 지, iii) 백서가 여러분이 가지고 있는 특정한 목적의 달성에 적합한지 iv) 백서의 내용에 오류가 있는지 등을 보장하지 않습니다. 물론, 책임 면제의 범위는 앞서 든 예에 한정되지 않습니다.

여러분이 자신의 의사결정 등 행위에 있어 이 백서를 이용(백서를 참고하거나 이를 근거로 한 경우도 포함하되 이에 한정되지 아니한다)한 경우, 그에 다른 결과는 이익, 손해 여부를 불문하고 전적으로 여러분의 판단에 따른 것입니다. 다시 말해 이 백서를 이용함으로써 여러분에게 손해, 손실, 채무 기타 피해가 발생하더라도 아라블 팀은 그에 대한 배상, 보상 기타 책임을 부담하지 않는다는 점에 유의하시기 바랍니다.

미래 예측 진술에 대한 경고문 (a) 본 백서에 명시된 특정 표현들은 프로젝트의 미래, 미래 사건, 전망 등에 대한 예측성 진술을 담고 있다. 이러한 내용은 역사적 사실에 기반한 진술이 아니며 '예정,' '추정,' '믿음,' '기대,' '전망,' '예상' 등의 단어와 유사한 표현들로 식별됩니다. 본 백서 외 발표자료, 인터뷰, 동영상 등 기타 공개자료에도 이러 한 미래 예측 진술이 포함될 수 있습니다. 본 백서에 포함된 미래 예측 진술은 아라블 및 관계사의 향 후 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 구체화되는 경우 아라블 및 관계사의 실제 성과와 발전은 미래 예측 진술에 의해 설정된 기대와 다를 수 있습니다. 향후 이러한 상황에 변화가 있어도 아라블 및 관계사는 미래 예측 진술에 대한 업데이트를 제공할 의무가 없습니다. 본 백서, 아라블 및 관계사의

홈페이지와 기타 자료 등에 포함된 미래 예측 진술을 바 탕으로 행동을 하는 경우 미래 예측 진술의 내용이 실현되지 않는 것에 대한 책임은 오로지 귀하에게 있습니다.

(c) 본 백서가 작성된 날짜를 기준으로 아라블 플랫폼은 완성되었거나 완전히 운영 중인 상태가 아닙니다. 향후 아라블 플랫폼이 완성되고 완전히 운영될 것이라는 전제하에 설명이 작성되었지만, 이는 플랫폼의 완성 및 완전한 운영에 대한 보장 또는 약속으로 해석되어서는 안 됩니다.

자금세탁방지법(AML) 구매자는 아라블 팀의 아라블 코인(ARA) 및 기타 관련 파생상품(있는 경우)을 통해 자금 세탁, 불법적인 통화 거래 및 기타 제한된 활동에 어떠한 형태로든 참여하지 않겠다는 데 동의해야 합니다. 각 참여자는 아라블 코인 및 기타 관련 파생상품을 자금 세탁을 목적으로 직, 간접적 판매, 교환 및 처분할 수 없다는 사실을 숙지하여야 합니다.

중요사항 관련 정책, 법률 및 규정, 기술, 경제 및 기타 요인의 빈번한 변경으로 인해 본 백서에 제공된 정보는 정확하지 않을 수 있고, 신뢰할 수 없거나 최종적이지 않을 수 있으며, 여러 차례 변경될 수 있습니다. 본 자료는 오직 참고를 위한 용도로만 제공됩니다. 저희 팀은 제공된 정보의 정확성 및 정당성에 책임을 지지 않다. 참여를 희망하는 사람은 본 백서에 있는 정보에만 의존해서는 안 됩니다. 저희는 참여자들이 후원에 앞서 자체적으로 조사하기를 권장합니다. 본질적으로 본 백서는 사업제안서 혹은 사업 홍보 문서이며, 그 어떤 상황에도 법적 구속력을 갖지 않는다. 본 문서에 명시된 내용은 단지 참고용이며, 토큰 구매자는 스스로 추가적인 주의를 기울여야 합니다.

언어의 해석, 본 문서는 한국어와 영어로 제공됩니다. 분쟁 발생 시, 저희는 국문 버전(KOREAN version)을 근거로 문제를 해결할 것입니다. 본 백서의 보다 정확한 해석을 위해서는 국문 버전을 참고하여 주시기 바랍니다.