

Mossland

Mossland Ltd.



Ver 1.24

Содержание

1 Введение	3
2 Mossland	7
2.1 Мобильная игра на основе местоположения с элементами дополненной реальности	7
2.2 Продажа Собственности	10
2.3 Платформа для P2P рекламных объявлений на основе местоположения	12
3 Moss Coin	15
3.1 Общая информация о Moss Coin	15
3.2 Moss Coin и Moss	15
3.3 План распределения Moss Coin	17
3.4 Политика сжигания и выпуска токенов Moss Coin	18
4 Moss Chain	20
4.1 Техническая сторона применения Блокчейн	20
4.2 Децентрализация Mossland	21
4.3 Экономика Moss Chain	22
5 ICO	24
5.1 Pre ICO	24
5.2 Основной этап ICO	24
5.3 График закрытия и оплата Moss Coin	27
5.4 Преимущества для покупателей Moss Coin	28
5.5 Политика и меры безопасности	29
6 Аналитика рынка	31
6.1 Приложение для регистрации с определением местоположения	31
6.2 Рынок для продажи предметов	32
7 График разработки и запуска	34
8 Команда	35
8.1 Reality Reflection	35
8.2 Члены команды	38
8.2.1 Команда	38
8.2.2 Консультанты по продуктам	40

1 Введение

“Mossland” – это мобильная игра с элементами дополненной реальности (англ. «Augmented Reality, AR») и использованием объектов Собственности. Пользователи могут идентифицировать находящуюся поблизости Собственность и захватывать ее для последующей продажи в игре. Виртуальные объекты внутри игры могут продаваться и переходить из рук в руки с помощью обмена криптовалютой, так что пользователи получают стимул тратить время и усилия на увеличение стоимости принадлежащей им Собственности.

После того, как сервис будет сформирован и будут внедрены технологии блокчайна с его высокой функциональностью, планируется перенести право на виртуальную Собственность внутри игры в блокчейн. С этого момента возможно будет заключать торговые сделки с виртуальной Собственностью на децентрализованной торговой платформе, а также будут доступны еще больше услуг, которыми смогут воспользоваться пользователи.



Рис. 1: Собственность + Дополнение (объект дополненной реальности)

Дополненная реальность Стоимость виртуальной Собственности пропорциональна количеству регистраций в данном объекте, так что владельцы будут устанавливать ”Дополнения т.е. объекты дополненной реальности, привязанные к виртуальному объекту Собственности, чтобы привлечь к объекту внимание других пользователей. Дополнения не только сделают Соб-

ственность визуально привлекательной, но и будут предоставлять игровые преимущества пользователям, что поможет увеличить количество посетителей.

По мере увеличения количества игроков все большее число зданий будет обзаводиться Дополнениями в форме объектов дополненной реальности. Наблюдать за тем, как знакомый ландшафт городов меняет свой вид благодаря экзотическим визуальным эффектам дополненной реальности, будет невероятно интересно, поэтому это должно помочь в привлечении внимания к игре.

Торговля Собственностью, Дополнениями Пользователи Mossland смогут свободно покупать и продавать здания и Дополнения с помощью системы игровых аукционов. Транзакции между пользователями будут производиться с помощью «Moss», игровой валюты, соответствующей Moss Coin, криптовалюте, защищенной с помощью технологии блокчейн. После выхода игры, Moss Coin, как ожидается, будет представлена на криптовалютной бирже и позволит пользователям, осуществившим транзакции с Собственностью и Дополнениями, получить вырученные средства.

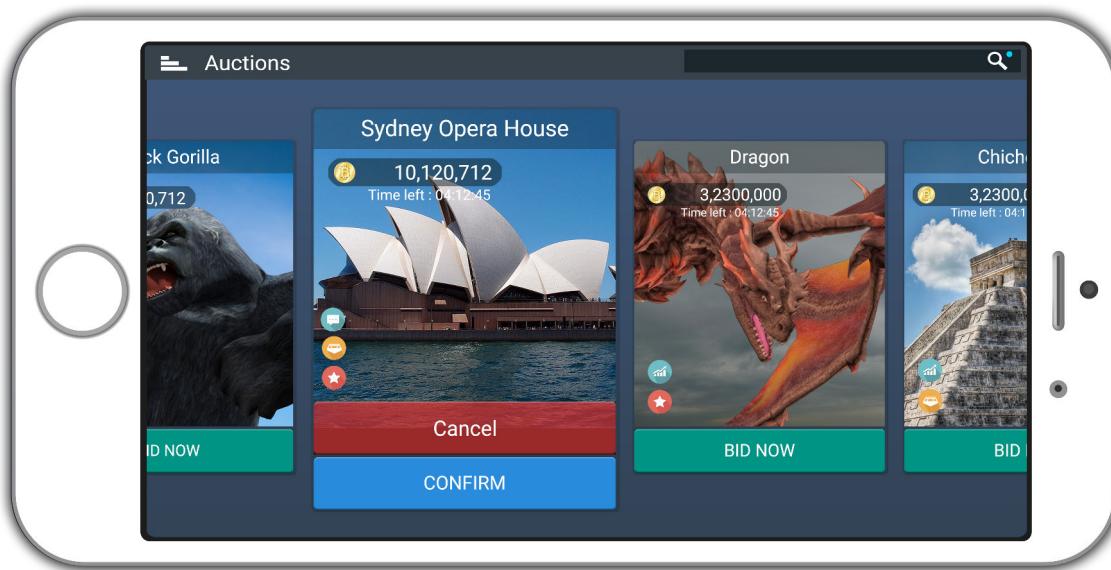


Рис. 2: Игровой аукционный зал (пользователи могут торговать Собственностью через Moss)

Реклама P2P на основе местоположения Mossland создает новую рекламную платформу, основанную на совмещении игры на базе местоположения в реальном мире и технологий дополненной реальности. Любой пользователь Mossland может создать и запустить рекламную кампанию, используя понятный интерфейс и установив рекламный бюджет с помощью Moss.



Рис. 3: Moss, используемый для продажи Собственности, можно обменять на другую криптовалюту или традиционные (фиатные) валюты

Рекламные платежи будут собираться компанией-оператором, а для стимуляции посетивших Собственность пользователей к совершению нужных действий будет использоваться напоминание. Так как Mossland – это игра, основанная на местоположении, реклама будет демонстрироваться пользователям, находящимся поблизости от объектов реальной Собственности, что с большой вероятностью поможет подтолкнуть пользователей посетить объект или сделать покупку. Дополнения, отображающиеся в дополненной реальности, не только делают игровой процесс более увлекательным, но и обладают реальной стоимостью, которая будет позитивно восприниматься и приветствоваться пользователями.

Moss Chain это виртуальное имущество, созданное за счет сочетания технического мастерства разработчиков виртуальной Собственности и дополненной реальности Mossland, производительности ресурсов и участия в игре пользователей. Для того, чтобы такое виртуальное имущество было долговечным и имело ценность, оно должно иметь больше сервисов, за исключением тех, что представлены на Mossland, и пользоваться спросом у пользователей, а также разрабатываться еще большим количеством разработчиков и дизайнеров. Для этого Mossland собирается перенести виртуальное имущество внутри игры в Блокчейн для того, чтобы было возможно осуществлять торговлю.

Данный Блокчейн позволяет через Moss Chain использовать созданное в Mossland виртуальное имущество и права собственности, находящиеся в другом месте и в дополненной реальности. Это обеспечит рост стоимости виртуальной собственности и станет залогом ее долговечности. Кроме этого, с помощью свободного рынка и в зависимости от создания и продажи виртуальной Собственности сторонними разработчиками и дизайнерами, станет возможно расширение ресурсов компании-разработчика Mossland, которые

превышают возможности и воображение. Создание таких расширенных и гибких ресурсов, а также предоставленные возможности будут также напрямую связаны с возможностью создания креативной и оригинальной рекламы.

Станет возможным использование виртуальной Собственности не только на Mossland, но и на других сервисах, а также повысится стоимость рекламы. Процесс предложения воспользоваться рекламой Владельцу здания, а также его принятие, все процессы распределения прибыли от рекламы будут записаны в блокчейне, таким образом, создавая прозрачный рынок рекламы, основанный на высоком доверии.

2 Mossland

2.1 Мобильная игра на основе местоположения с элементами дополненной реальности

Сервисы на основе определения местоположения (LBS-сервисы) завоевали популярность после широкого распространения смартфонов с поддержкой GPS. Благодаря доступности GPS пользователи смогут соревноваться в получении находящихся поблизости зданий и магазинов в виртуальную Собственность, как это делается в играх и приложениях с регистрацией¹.

Однако после того как такие технологические гиганты как Google и Facebook добавили в свои продукты возможность регистрации, стандартные социальные сервисы для публикации местоположения потеряли свое конкурентное преимущество. В то же самое время на фоне быстрого роста производительности мобильных устройств сервисы дополненной реальности, позволяющие управлять виртуальными видео объектами в режиме реального времени, показали большой потенциал к росту. Объединение технологии дополненной реальности, которая позволяет манипулировать виртуальными объектами в реальном мире, и сервисов на основе определения местоположения позволит создать абсолютно новый тип мобильных развлечений².

Mossland добавляет игровой элемент в традиционные сервисы с регистрацией, такие как Foursquare. Возможность установки объектов дополненной реальности на Собственность улучшает игровую составляющую и мотивирует пользователей украшать и улучшать свою Собственность в Дополнение к таким стандартным игровым задачам как покупка, защита и захват зданий.

Регистрация (вход) Основное действие, совершающееся пользователями Mossland, – это регистрация (вход в объекты Собственности). Пользователи могут искать расположенные поблизости здания согласно своему местоположению и регистрироваться в любом из них. После регистрации, пользователь сможет заработать Золото или Предметы в качестве награды, которые можно использовать для покупки или улучшения Собственности. В то время как обычные игры с регистрацией предназначены для привлечения внимания к мероприятиям и любой активности, в Mossland регистрация – это основное действие, предназначенное для достижения игровой цели. Кроме того, Золото и Предметы, получаемые в награду за регистрацию, выпадают случайным образом, что это вызывает чувство азарта и неожиданности после регистрации.

Владелец Собственности, как и зарегистрированные пользователи, также заинтересован в регистрации, так как количество регистраций в здании

¹Например, в Foursquare, Gowalla, MyTown и т.д.

²Примером может служить популярность игры Pokemon Go.

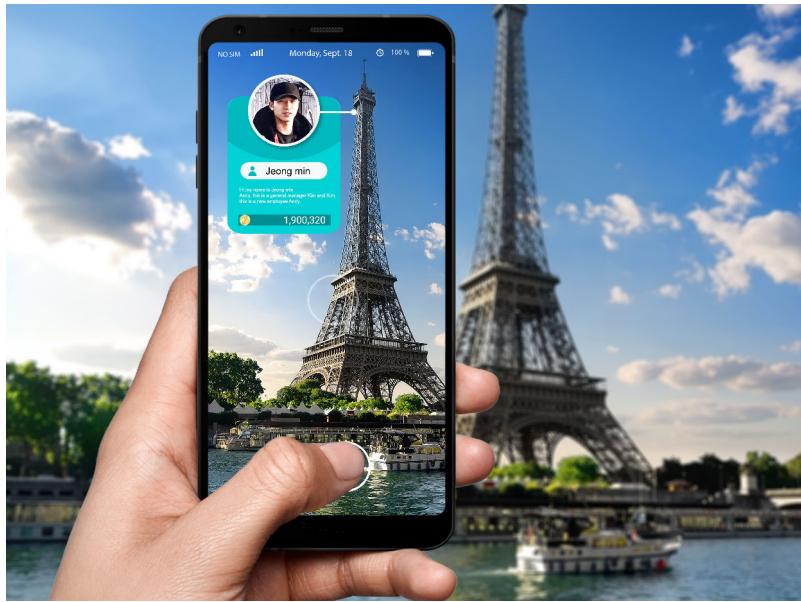


Рис. 4: Регистрация в находящейся поблизости Собственности

пропорционально увеличивает его ценность. Следовательно, владелец Собственности получает экономический стимул в Дополнение к эмоциям, получаемых от лайков в социальных сетях типа Facebook или увеличения подписчиков в Twitter и т.д.

Собственность Собственность – это виртуальный актив в игре, основанный на стоимости Собственности. В Foursquare пользователи могут отмечать (регистрировать) любое заинтересованное им место (Point of Interest, POI, далее интересное место) без какого-либо процесса подтверждения, так что для одного интересного места могут быть использованы различные наименования. Например, Эйфелева башня может быть отмечена как «Eiffel Tower», «The Eiffel Tower» или «La Tour Eiffel».

В Mossland используется одно конкретное наименование для интересного места согласно данным приложения Google Maps, а не предоставленная пользователем информация. Следовательно, одному интересному месту соответствует один единственный реальный объект, что позволяет защитить его стоимость в игре.

Дополнение Дополнение – это объект дополненной реальности, устанавливаемый на здании. Игра в Mossland отличается от традиционных игр на основе регистрации тем, что позволяет улучшать Собственность с течением времени, с помощью определенных действий или игровой валюты. Такой улучшение должно быть визуально заметным для других пользователей для их мотивации и демонстрации достижений. Для визуализации прогрес-

са улучшения Собственности в Mossland используются преимущества технологий дополненной реальности.

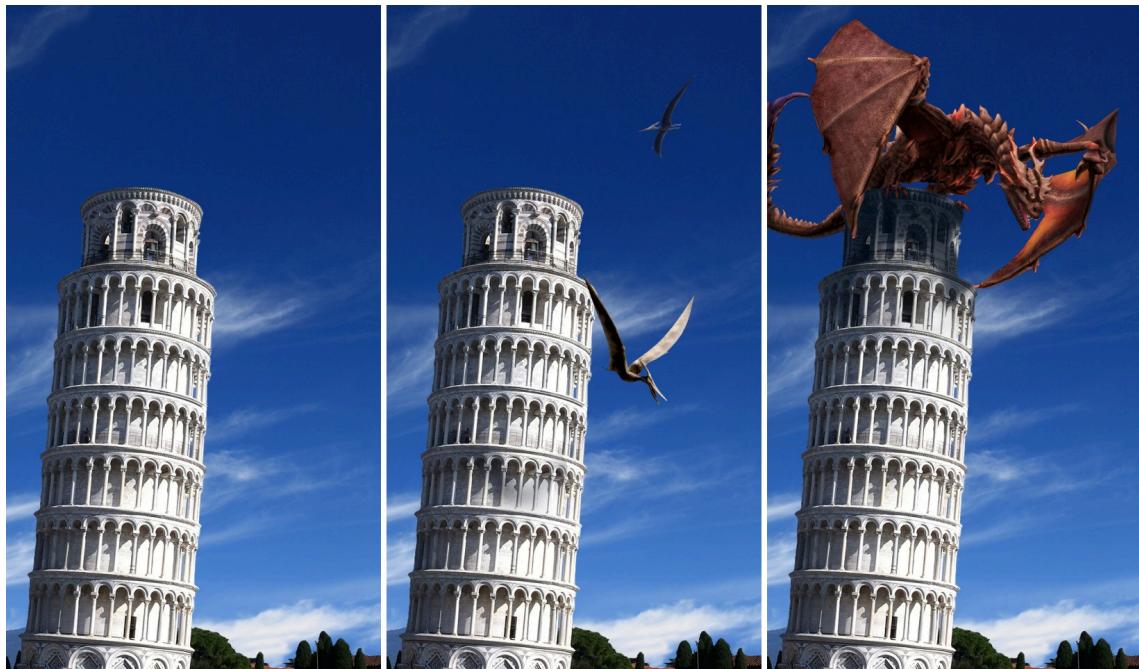


Рис. 5: Дополнение в дополненной реальности

Например, Пизанская башня без любого Дополнения будет отображаться пользователям в игре аналогично тому, как она выглядит в реальном мире. Но если владелец Собственности решит добавить (или выпустить) Дополнение «Птеранодон» к Собственности, пользователи увидят птеранодона, летающего вокруг башни, в игровой дополненной реальности. Аналогичным образом владелец Собственности может улучшить башню с помощью крупного «Дракона», потратив время или деньги на улучшение.

Физический размер Собственности и Дополнений играет существенную роль. Так как размер экрана дополненной реальности определяется картинкой с камеры на устройстве пользователя, высокие узнаваемые здания с большими Дополнениями могут привлекать внимание пользователей, находящихся на большом удалении от реального объекта, заставляя их регистрироваться в данном объекте. Т.е. высокие и крупные здания, привлекающие внимание, будут иметь более высокую стоимость в игре.

Ценность Дополнений состоит не только в визуальной привлекательности, но и в интерактивности, как и в других успешных мобильных играх. Mossland будет обеспечивать интерактивность для Дополнений, так что зарегистрированные пользователи смогут получать награды при взаимодействии с Дополнениями. Для зарегистрированных пользователей Собственность с Дополнениями будет предоставлять не только визуальные эффекты, но и игровые награды.



Рис. 6: Крупные здания и Дополнения будут привлекать внимание пользователей, находящихся на большом расстоянии

Предмет Для приобретения Дополнений пользователям нужно собрать случайные «Предметы» с помощью регистрации в Собственности. Редкие Дополнения можно получить только с помощью редких Предметов и большого количества Золота.

2.2 Продажа Собственности

Объекты находящиеся в виртуальной собственности в Mossland можно продавать другим пользователям в аукционном зале, используя специальную валюту, принимаемую на аукционах в Mossland.

Валюта В Mossland существует 3 вида валюты. Первая – это Золото. Это самая распространенная валюта в игре, которая генерируется в ходе игрового процесса и может расходоваться пользователями бесконтрольно. Золото можно заработать с помощью регистрации, выполнения миссий и достижения новых уровней. Запасы Золота также можно пополнить с помощью покупки в магазине мобильного приложения. Таким образом, общее количество Золота можно контролировать только косвенно с помощью игрового контента, что повышает риск инфляции.

Вторая валюта – это Гемы. Запас Гемов можно пополнить с помощью покупки в приложении (In-app purchase, IAP), а не в процессе игры. Гемы обладают более высокой ценностью по сравнению с Золотом, однако их количество также трудно контролировать, потому что пользователи могут приобретать Гемы без ограничений. Гемы можно использовать для приобретения премиальных функций и Предметов в игре.

Третья валюта – это Moss. Общее количество Moss строго ограничено в отличие от игровых валют, таких как Золото и Гемы. Пользователи могут приобретать Moss с помощью других криптовалют, например, Bitcoin и Ethereum, или с помощью покупки в приложении, однако общее количество валюты

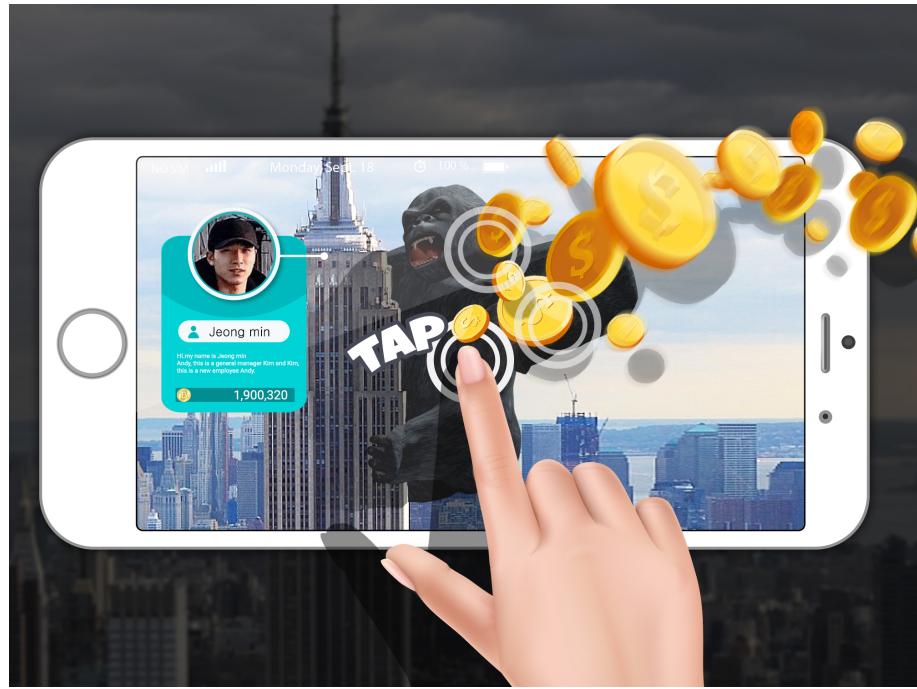


Рис. 7: Дополнения предоставляют игровые награды и визуальные эффекты

Moss ограничено. Когда все выпущенные Moss Coin будут распроданы, пользователи больше не смогут купить Moss в приложении. Так будет обеспечена защита стоимости Moss. Пользователи смогут тратить Moss на покупку Собственности, а комиссия за транзакции будет собираться компанией для сжигания или перепродажи в игре.

Аукционный зал Пользователи могут публиковать свою Собственность или Дополнения в Аукционном зале для продажи их другим пользователям. Транзакции между пользователями производятся с помощью открытого аукциона, а прямые сделки между пользователями запрещены³. Данный запрет должен оказать следующий позитивный эффект на систему аукционов внутри игры:

- Так как торговля осуществляется с использованием Moss с установленным обменным курсом, у пользователей будет мотивация улучшать свою Собственность
- Потеря ценной Собственности в игре будет невозможна. Например, знаменитые здания и сооружения, такие как Эйфелева башня, Пизанская башня и статуя Свободы, считаются ценным имуществом в игре. Если первые игроки смогут получить в собственность эти объекты, а затем перестанут участвовать в жизни сообщества, эти активы нельзя будет

³В случае прямых сделок между пользователями могут наблюдаться случаи нарушения правил и отказ от использования МОС

Тип валюты	Золото	Гем	Moss
Контроль выпуска	Слабый	Слабый	Строгий
Получение	Награды в игре, Покупка в приложении	Покупка в приложении	Покупка в приложении, Приобретение на криптовалютной бирже Размещение рекламы B2C
Расход	Игровой контент	Игровой контент	Комиссия за торговые сделки пользователей
Канал для получения	Награды в игре, Покупка в приложении	Покупка в приложении	Покупка в приложении, Приобретение на криптовалютной бирже, B2C и P2P реклама Продажа недвижимости
Канал для трат	Игровой контент	Игровой контент	Бюджет на размещение рекламы Приобретение недвижимости Конверсия криптовалюты

Таблица 1: Валюты Mossland

капитализировать. Однако при наличии активного рынка, позволяющего монетизировать права виртуальной собственности на эти объекты, первые пользователи смогут продать свои здания, прежде чем покинуть игру.

- Аукционный зал сам по себе является интересной функцией игры. Суть аукциона состоит в поиске ценных объектов, продаваемых по низкой цене, так что пользователи будут часто посещать Аукционный зал, чтобы быть в курсе представленных там объектов в надежде на выгодную сделку.

2.3 Платформа для P2P рекламных объявлений на основе местоположения

Большинство рынков рекламы контролируется крупными рекламодателями с огромными бюджетами, которые рекламируют свои услуги и продукты неограниченной аудитории. Такой подход требует больших трат, но с его помощью тяжело добраться до определенной целевой аудитории. В результате, владельцы небольших локальных магазинов испытывают трудности с рекламой и часто переплачивают при запуске рекламных кампаний, не получая нужного результата. Таким рекламодателям нужна аудитория, находящаяся поблизости, а также небольшой бюджет на рекламу, способный быстро принести результат.

Mossland предоставляет рекламную платформу на основе местоположения, которая сможет удовлетворить потребности таких локальных продав-

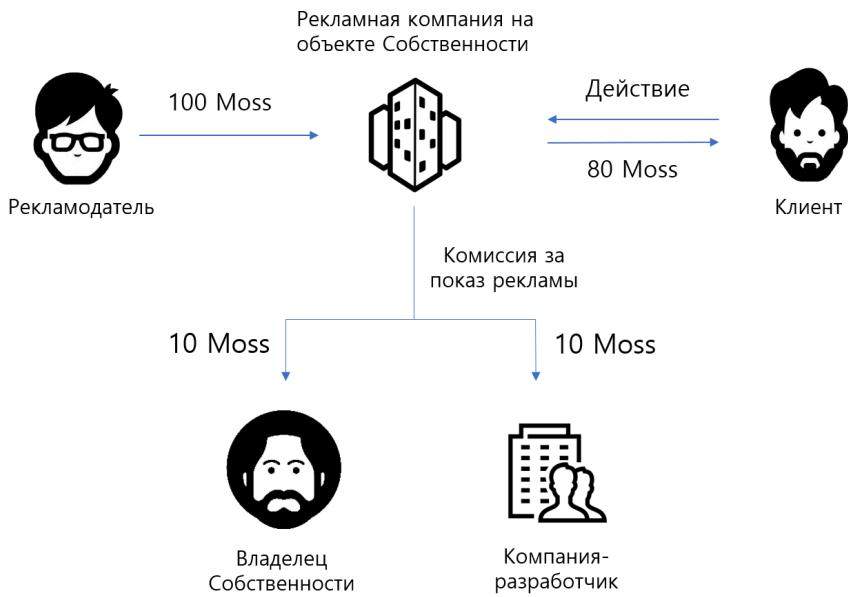


Рис. 8: Организация рекламной кампании в Mossland

цов. Базовая структура рекламной платформы представлена на рисунке 8.

Любой пользователь Mossland может запускать рекламную кампанию и свой рекламный канал для конкретной Собственности. Существует два варианта запуска рекламной кампании: рекламная кампания на Собственность рекламодателя и на Собственность. В последнем случае реклама размещается на Собственности пользователя с его согласия. В обоих случаях для запуска рекламной кампании не требуется одобрение или оценка оператора.

Все рекламные форматы основаны на оплате за действие (Cost Per Action, CPA), а Moss будет перечисляться пользователю согласно конкретному действию, определенному рекламодателем (просмотр объявления, отметка местоположения, визит, покупка). Согласно информации на рисунке 8 основная часть рекламного бюджета будет перечисляться непосредственно пользователям, а небольшую часть бюджета будет получать владелец Собственности и компания.

Ниже представлены ожидания Mossland от рекламной платформы.

- Платформа предоставит пользователям возможность без привлечения собственных средств осуществлять покупки в приложении или получать криптовалюту Moss. Порог вхождения для криптовалют до сих пор достаточно высок, а подавляющее большинство пользователей еще не знакомо с миром криптовалют. Такие пользователи могут не участвовать в обороте криптовалюты внутри игры, но смогут получать Moss в качестве награды, откликаясь на предложения рекламодателей. Затем они с большой вероятностью захотят потратить свою криптовалюту на покупку Собственности на аукционе.

- Рекламные кампании будут вызывать рост стоимости Собственности. Владельцы знаменитых объектов Собственности с большей вероятностью будут получать предложения от рекламодателей из-за высокой популярности места. Владельцы объекта будут получать вознаграждения за демонстрацию рекламы, что приведет к росту стоимости самого объекта. С точки зрения рекламодателя в долгосрочной перспективе будет более выгодно иметь собственную Собственность, и данное мнение станет еще одним драйвером роста стоимости активов.
- Вследствие повышенного спроса на Moss для нужд рекламных кампаний стоимость криптовалюты начнет расти благодаря строгим ограничением на ее выпуск.

В прошлом делались неоднократные попытки создать платформы для рекламных кампаний микроуровня на основе местоположения клиентов, но действительно популярного решения так и не появилось. Mossland старается нарушить существующий порядок рекламного рынка с помощью технологии дополненной реальности и определения местоположения. Создать рекламную кампанию на P2P рекламной платформе, используя простые инструменты управления кампанией, сможет каждый.



Рис. 9: Примеры рекламных объявлений в дополненной реальности

3 Moss Coin

3.1 Общая информация о Moss Coin

Moss Coin – это криптовалюта на базе платформы Ethereum. Подробное описание представлено в Таблице 2.

Название	Содержание
Название	Moss Coin
Символ	МОС
Платформа	Ethereum
Общий объем выпуска	500 000 000 МОС
Начальная цена в период предварительного ICO	1 МОС = 0.0001 ETH 1 ETH = 10 000 МОС
Начальная цена ICO	1 МОС = 0.12 USD

Таблица 2: Общая информация о Moss Coin

3.2 Moss Coin и Moss

Как было указано в параграфе 2.2, в Mossland существует три вида валюты. Moss является контролируемой компанией валютой, которую можно использовать для покупки Собственности и Дополнений, а также запуска P2P рекламных кампаний. Moss можно получить тремя способами.

- **Покупка на криптовалютной бирже**

Для обеспечения обращения валюты Moss в игре будет выпущена криптовалюта Moss Coin, которую можно будет приобрести на криптовалютной бирже. Пользователи смогут купить Moss Coin во время ICO (Первичное размещение монет) или позднее на криптовалютной бирже. Полученную таким способом Moss Coin можно будет обменять на Moss на сайте игры, а саму Moss Coin будут безопасно храниться и управляться на кошельке компании. Пользователи также смогут обратно обменять Moss на Moss Coin на сайте игры. После этого полученную валюту можно будет свободно обменять на другие криптовалюты или традиционные (фиатные) валюты, воспользовавшись услугами криптовалютной биржи.

- **Покупка в приложении через магазины приложений**

Moss можно купить через магазины мобильных приложений, такие как Google Play и Apple App Store. Это самый удобный способ, но из-за 30% комиссии, взимаемой магазином приложений, стоимость игровой валю-

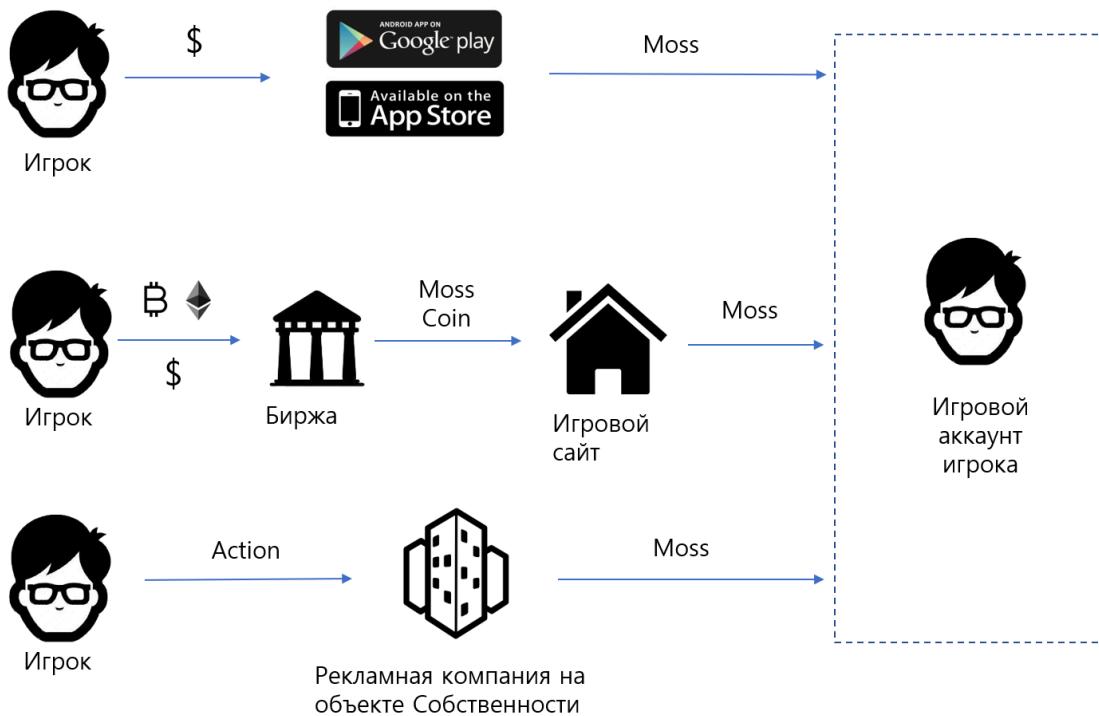


Рис. 10: Каналы получения Moss пользователями

ты Moss, приобретаемой таким образом, будет выше, чем на криптовалютной бирже. Кроме того, с целью защиты стоимости криптовалюты Moss Coin запрещено приобретать неограниченное количество валюты Moss, так как ее количество ограничено суммой выпуска, определяемой компанией. Компания будет перепродавать только количество валюты Moss, равное полученному ей в качестве комиссии за транзакции при покупках в приложении. Таким образом, всю валюту Moss, приобретенную через магазины приложений, можно будет обменять на криптовалюту Moss Coin в любой момент времени.

• Оплата рекламных действий

Пользователи будут получать Moss после выполнения определенных действий (регистрация, посещение, покупка и т.д.), требуемых рекламодателями. Хотя полученное таким образом количество валюты Moss будет невелико, ожидаемое количество участников обращения Moss может быть большим. Кроме того, пользователи могут участвовать в P2P рекламных кампаниях в качестве владельцев Собственности и получать комиссии за рекламные объявления. При успешной рекламной кампании можно заработать большое количество Moss.

Вне зависимости от способов получения валюты Moss, пользователь может обменять всю имеющуюся в наличии валюту Moss на Moss Coin, а Moss Coin можно далее обменять на другие криптовалюты или фиатные валюты.

на криптовалютной бирже.



Рис. 11: Выведение валюты Moss

3.3 План распределения Moss Coin

Объем выпуска Moss Coin будет ограничен 500 000 000 МОС. После того как будет выпущено 500 млн. токенов, новые выпускаться не будут. Планируется выпустить Moss Coin, согласно Таблице 3 и Рисунку 12.

Доля		Объем
Pre ICO	Приватное	41 949 405 МОС
	Публичное	24 999 451 МОС
Основной этап ICO	Стратегические партнеры	101 250 247 МОС
	Публичное	123 750 302 МОС
Команда		75 000 000 МОС
Консультанты		25 000 000 МОС
покупок в приложении		75 000 000 МОС
Резерв		33 050 595 МОС

Таблица 3: План распределения Moss Coin

- Примерно 58 % от общего объема будет распределено на 2 этапа ICO: Pre ICO и Основной этап ICO. При этом этап Pre ICO будет состоять из приватного раунда для покупателей, потративших крупную сумму, и публичного раунда для обычных покупателей. Основной этап ICO будет состоять из раунда «Стратегические партнеры» для стратегических партнеров и публичного раунда для обычных покупателей.
- Для обеспечения безопасности рынка, Moss Coin, выделенный Команде и Консультантам будет заблокирован на год с момента первичного распределения, при этом передача и дарение валюты запрещены.
- Для возможности Пользователям осуществления покупок Moss на начальном этапе через приложение, на продажу товара выделено 75 000

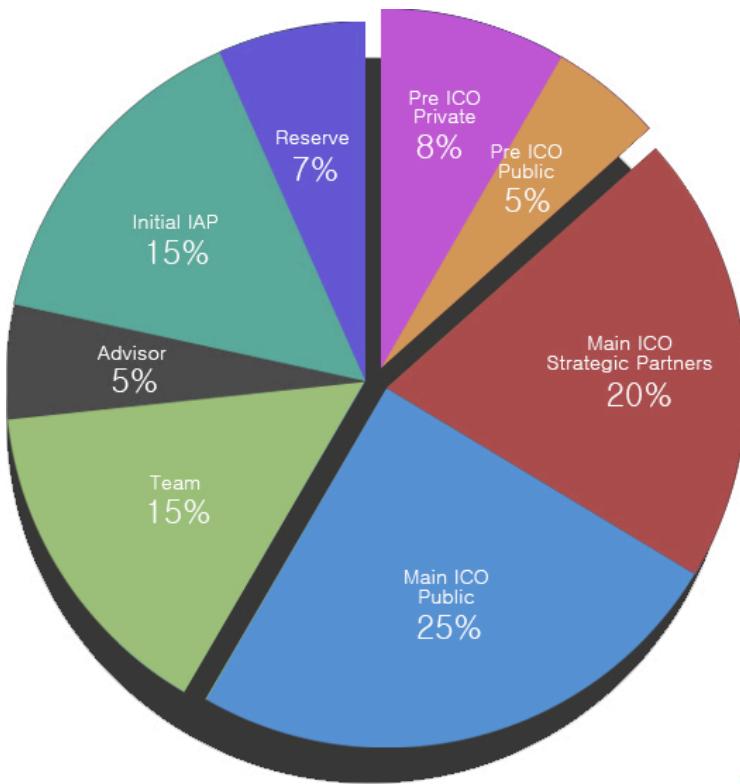


Рис. 12: Процентное соотношение распределения Moss Coin

000 МОС. После полной продажи указанного количества, планируется продать через приложение и повторно пустить по кругу только тот Moss Coin, который был изъят управляющим в виде комиссии за торговые сделки между пользователями и рекламу.

3.4 Политика сжигания и выпуска токенов Moss Coin

В результате покупки пользователями Собственности и участия в рекламных кампаниях компания будет получать Moss Coin в форме комиссии за транзакции, и полученная таким образом валюта может либо сжигаться, либо перепродаваться в приложении.

- Дополнительный выпуск Moss Coin**

Общее количество выпущенных Moss Coin составит 500 млн.. Даже при большом спросе новые Moss Coin выпускаться не будут. В результате, это будет способствовать увеличению стоимости Moss Coin.

- Сжигание**

Для защиты стоимости Moss Coin компания может прибегнуть к сжиганию определенного количества Moss Coin. Информация об этом будет опубликована заблаговременно.

- **Перераспределение**

При условии минимального риска снижения стоимости Moss Coin компания может перераспределить определенное количество полученной валюты на рынке путем покупок в приложении с целью стимуляции использования валюты Moss. Цена при покупке в приложении будет определяться рыночной ценой Moss Coin на дату принятия решения о перераспределении, а итоговая цена будет выше рыночной из-за взимаемой магазином приложений комиссии. Для обеспечения стабильности рынка Moss Coin компания будет перепродаивать Moss Coin только с помощью инструмента покупки в приложении и не будет использовать для этого криптовалютную биржу.

4 Moss Chain

4.1 Техническая сторона применения Блокчейн

Mossland был изначально разработан как игровой сервис, основанный на самостоятельном централизованном сервере и уже после того, как количество пользователей увеличиться, планируется перенос данных на блокчейн, пройдя два этапа перехода с помощью соответствующего децентрализованного приложения (Dapp) Блокчейна. Разработка именно в два этапа связана с беспокойством по поводу функциональности технологий Блокчейна.

- **Функциональность транзакций**

Игра, обладая свойствами развлекательного контента, придает особое значение удобству пользователей. Соответственно, требуется достаточно высокая скорость транзакций, что до настоящего момента нелегко было осуществить на платформах, запущенных на публичном блокчейне. Особенно, в условиях подобных аукциону, где пользователям необходимо торговаться. Из-за низкой функциональности транзакций, невозможно сразу узнать успешно ли выдвинута цена для торгов и даже пользователь, который позже выдвинул цену, в зависимости от комиссии, может первым победить на аукционе и прочее множество подобных ситуаций, которые могут возникнуть и которые с трудом поддаются пониманию.

- **Комиссия**

В игровом сервисе проходят не только транзакции, сопровождающие финансовые сделки. Без переноса имущества на блокчейн может возникнуть транзакция, которая имеет целью сохранить информацию внутри игры. Проблема заключается в том, что если каждый раз при попытке сохранять информацию таким образом, то есть другими словами если каждый раз при создании блока будет сниматься комиссия, то деятельность внутри игры будет снижаться и тем самым нормальный игровой сервис будет усложнен .

Вышеуказанные проблемы уже стоят на повестке дня на нескольких проектах Блокчейна , таких как EOS и надеемся на то, что в скором времени мы сможем воспользоваться платформой публичного Блокчейна, достигшего стремительного развития. А до тех пор Mossland начнет разрабатывать сервис вне блокчейна и собирается расширить основу платформы пользователей, а также доказать ценность Собственности и Дополнений в качестве виртуального имущества внутри игры. После этого, если расшириться платформа блокчейн, прошедшая проверку, то данная платформа перейдет на проект блокчейн и мы сделаем так, чтобы можно было воспользоваться вир-

туальным имуществом на Mossland и несколькими проектами дополненной реальности.

4.2 Децентрализация Mossland

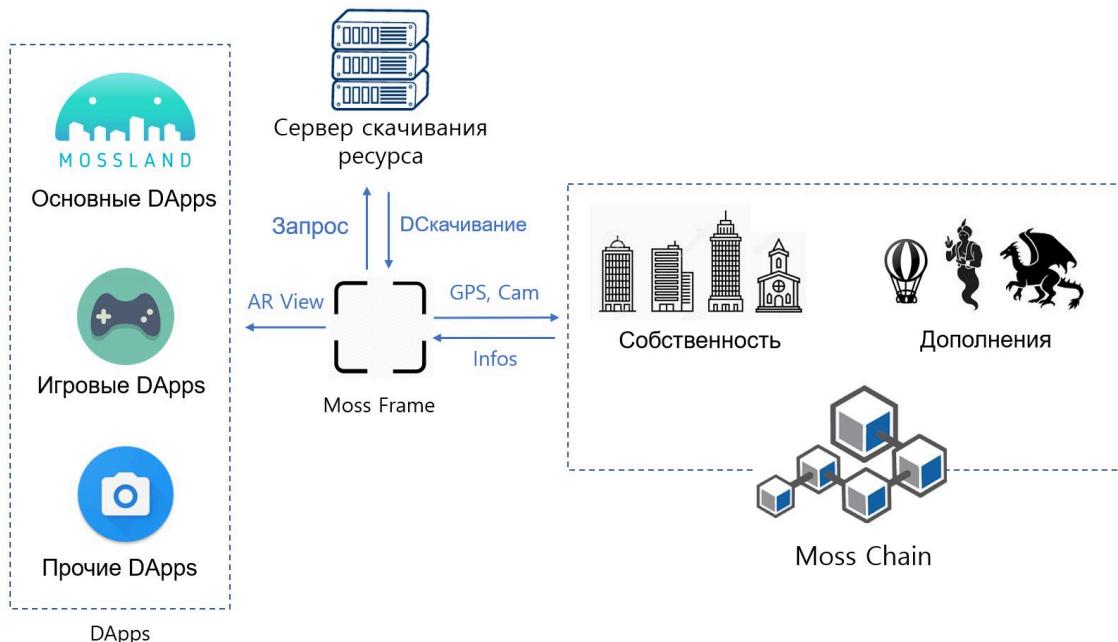


Рис. 13: Децентрализация Mossland

Если вы посмотрите на Рисунок 13, то поймете как Mossland, который был проектом вне Блокчена переходит на проект Блокчейн.

- Сохраненные на сервере Mossland все данные относительно Собственности и Дополнений должны быть перенесены на блокчейн, а ресурсы Собственности и Дополнений, которые были сохранены на приложении пользователей Mossland переходят на скачанный сервер ресурсов. Таким образом, в приложениях с дополненной реальностью станет возможным использование виртуальной собственности Moss Chain (блокчайна Mossland) с небольшим объемом пользователя. Это предоставит условия для того, чтобы можно было использовать виртуальную собственность не только на этом сервисе, но и на многих других.
- Moss Frame это SDK дополненной реальности, которое будет создано и распространено. Moss Frame считывает информацию относительно Собственности и Дополнений рядом с Пользователем, которая сохраняется на Moss Chain, получая информацию с камера и по местонахождению Пользователя. А также, Moss Frame отвечает за то, что, основываясь на этой информации, скачивает с сервиса ресурсов необходимые ресурсы

и выводит на экран. Moss Frame делает возможным с легкостью визуализировать виртуальный мир Mossland даже разработчикам, у которых нет высоких технологий дополненной реальности, а также помогает разработать различные децентрализованные приложения (Dapp).

- Mossland, будучи приложением вне блокчейна, включающее в себя все ресурсы и все функции, будет переделан в одно из децентрализованных приложений (DApp) Moss Chain. Также Mossland будет стимулировать сторонних разработчиков на разработку децентрализованных приложений на основе результатов, достигнутых до этого момента на рынке, и будет играть немаловажную роль Основного децентрализованного приложения, которое будет активно использовать Moss Chain и Moss Frame.

Таким образом, Mossland, который вел монополию, используя виртуальную Собственность, теперь планирует повысить ценность виртуальной Собственности путем отказа от монополии и входа в блокчейн. Также мы собираемся помочь в выходе на свет успешных децентрализованных приложений, помимо Mossland, для того, чтобы закрепить стоимость виртуальной собственности и Moss Coin.

4.3 Экономика Moss Chain

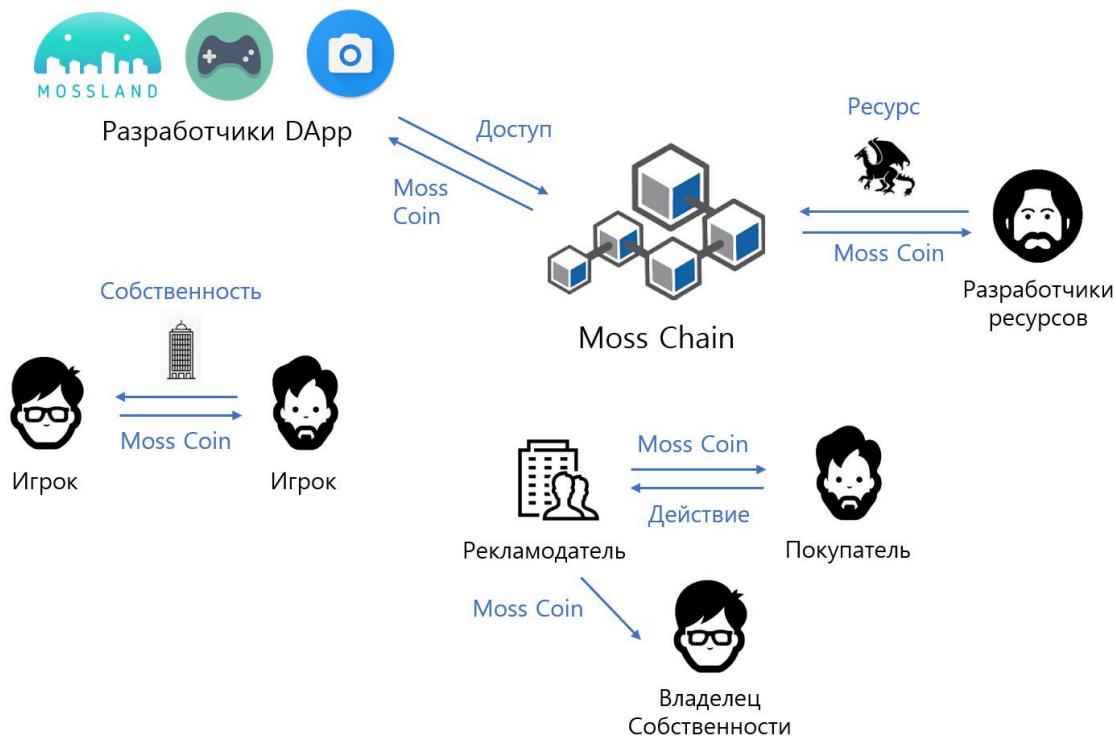


Рис. 14: Экономическая деятельность Moss Chain

На рисунке 14 изображены торговые сделки, проходящие через Moss Chain. Если Mossland перейдет в блокчейн, все покупки, совершенные в Moss, станут проходить в Moss Coin.

- **Разработка и продажа ресурсов**

Разработчики ресурсов создадут подходящие для Дополнений дополненной реальности данные, анимации и прочее и зарегистрируют их в Moss Chain по желаемой для продажи цене. Если кто-то купит данное Дополнение, то разработчик ресурса получит Moss Coin и заплатит комиссию в Moss Chain. Если данный процесс активизируется, то Дополнения дополненной реальности Moss Chain превзойдут все границы возможного в плане создания ресурсов компанией-разработчиком Mossland, а также станет возможным создание Дополнений, удовлетворяющих по двум основным показателям: производительность и креативность.

- **Аукцион Собственности**

Аукционный зал Mossland внутри игры с помощью Moss Chain будет изменен на аукционный зал блокчейн. Вместо Moss все сделки будут проходить в Moss Coin, а также предложение цены на аукционе и процесс торгов и совершения сделки для прозрачности будет записан и сохранен. Определенный процент от суммы сделки будет оплачен в виде комиссии Moss Chain, а Moss Chain в свою очередь, распределит часть от комиссии между разработчиками децентрализованного приложения игроков.

- **Реклама**

Соглашение по поводу рекламы между рекламодателем и владельцем Собственности теперь будет проходить через Moss Chain. Рекламодатель, который хочет дать рекламу или владелец Собственности, который хочет разместить у себя рекламу должны будут искать друг друга через Moss Chain и договариваться об условиях и комиссии. Комиссия от рекламы распределяется между владельцем Собственности, разработчиками децентрализованного приложения и Moss Chain.

- **Разработка децентрализованного приложения и прибыль от него**

Почти от всех сделок с Moss Coin, таких как аукцион Собственности или реклама и прочее, разработчики децентрализованного приложения получают часть от комиссии с Moss Chain. Мы надеемся, что такая прибыль станет мотивацией для разработки децентрализованного приложения.

5 ICO

Планируется провести ICO, который состоит из двух этапов Pre ICO и Основного этапа ICO.

5.1 Pre ICO

Детальная информация относительно Pre ICO представлена в Таблице 4. Pre ICO разделен на приватный раунд для участников с крупной суммой Moss Coin и публичного раунда для обычных участников. Возможна покупка Moss Coin от минимум 0,1 ETH до максимум 1 000 ETH. Стандартная цена продажи составляет 1 ETH = 10 000 МОС, бонусы прилагаются согласно информации, представленной в Таблице 5.

Таблица 4: Детальная информация этапа Pre ICO

Пункт	Содержание	
График	29.01.2018 - 11.02.2018	
Базисная (стандартная) цена	1 ETH = 10 000 МОС	
Количество	Приватное	41 949 405 МОС
	Публичное	24 999 451 МОС
	Итого	66 948 856 МОС
Минимальная цена	0,1 ETH	
Максимальная цена	1 000 ETH	
Страны, участие которых ограничено	Все страны, в которых запрещено первичное размещение монет (ICO)	

Таблица 5: План бонусов Pre ICO

Сумма	< 5 ETH	< 10 ETH	< 25 ETH	< 75 ETH	≥ 75 ETH
Бонусы	35%	40%	45%	50%	55%

5.2 Основной этап ICO

Основной этап ICO разделен на раунд Стратегические партнеры для стратегических партнеров и публичный раунд для обычных участников, в котором можно участвовать используя Quantum(QTUM) и Ethereum(ETH). Для обычных участников публичного раунда возможна покупка Moss Coin от минимум 2 QTUM до 1000 QTUM и от минимум 0,1 ETH до 20 ETH. Детальная информация относительно Основного этапа ICO представлена в Таблице 6.

Чтобы участники Pre ICO и Основного этапа ICO не понесли убытки в связи с изменением цены на Эфириум, стандартная цена продажи Moss Coin на

Таблица 6: Детальная информация Основного этапа ICO

Пункт	Содержание	
График	21.03.2018 - 17.04.2018	
Базисная (стандартная) цена	1 МОС = 0,12 долл. США 1 МОС = 0,12 / Q_{main} QTUM 1 МОС = 0,12 / E_{main} ETH	
Количество	Стратегические партнеры	101 250 247 МОС
	Публичное	123 750 302 МОС
	Итого	225 000 549 МОС
Предел покупки	2 QTUM ~ 1000 QTUM 0,1 ETH ~ 20 ETH	
Страны, участие которых ограничено	Все страны, в которых запрещено первичное размещение монет (ICO)	

Таблица 7: План бонусов Основного этапа ICO

Период покупки	1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя
	21.03 - 27.03	28.03 - 3.04	4.04 - 10.04	11.04 - 17.04
Бонусы	15%	10%	5%	2,5%

Основном этапе ICO будет устанавливаться согласно средней цене на Эфириум во время этапа Pre ICO и в начале Основного этапа ICO. Цена Эфириум, необходимая для расчета, берется от рыночной стоимости, а за среднюю цену на Эфириум во время этапа берется средняя величина между минимальной и максимальной стоимостью за период. Основной этап будет проводиться в течение 4 недель. Цена Moss Coin во время Основного этапа будет обновляться раз в день согласно ежедневной рыночной стоимости на Quantum и Ethereum. Бонусы во время основного этапа ICO будут применяться согласно Таблице 7.

$$P_{main_ico} = \frac{2E_{main}}{E_{pre_max} + E_{pre_min}} \times 10,000(MOC/ETH)$$

- P_{main_ico} = Цена Moss Coin во время Основного ICO (МОС / ETH)
- E_{main} = Цена Эфириум во время Основного ICO (долл. США / ETH)
- E_{pre_max} = Максимальная цена Эфириум во время pre ICO (долл. США / ETH)
- E_{pre_min} = Минимальная цена Эфириум во время pre ICO (долл. США / ETH)

После окончания этапа Pre ICO во время обновления Pre ICO, основываясь на Bittrex, максимальная цена Эфириум составляла 1198.6 долл. США / ETH, а минимальная цена 1198.6 долл. США / ETH. Таким образом, средняя цена Эфириум во время этапа Pre ICO устанавливается согласно средней величине, которая составляет 1190.3 долл. США / ETH. Если округлить до ниже 1 цента, то согласно формуле стоимость Moss Coin Основного этапа ICO рассчитывается следующим образом:

$$1 \text{ MOC} = 0.12 \text{ долл. США}$$

$$1 \text{ MOC} = 0.12 / Q_{main} \text{ QTUM}$$

$$1 \text{ MOC} = 0.12 / E_{main} \text{ ETH}$$

Q_{main} = Цена Quantum во время Основного ICO (долл. США / QTUM)

E_{main} = Цена Эфириум во время Основного ICO (долл. США / ETH)

5.3 График закрытия и оплата Moss Coin

Moss Coin, который был приобретен на этапах Pre ICO и Основного ICO будут оплачены, после окончания Основного этапа ICO и прохождения процесса KYC⁴. Для обеспечения безопасности на начальном этапе рынка Moss Coin, Moss Coin, ожидающий выплаты, в зависимости от общего количества, будет закрыт на определенный период, устанавливаемый согласно Таблице 8. Необходимо учитывать то, что в этот период количество, подлежащее оплате в качестве стандартного количества и бонусов, купленное за базисную цену, будет считаться отдельно от периода закрытия Moss Coin.

Сумма, ожидающая оплаты	< 250 тыс. МОС	< 1 млн. МОС	≥ 1 млн. МОС
Стандартный период закрытия вложенного капитала	-	30 - 90 дней	30 - 180 дней
Период закрытия бонусов	30 - 90 дней	30 - 180 дней	30 - 360 дней
Период закрытия для команды, консультантов		360 дней	

Таблица 8: Период блокировки Moss Coin

Момент распределения МОС	< 250 тыс. МОС		< 1 млн. МОС		≥ 1 млн. МОС		Команда, & Консультанты
	бей-сик	бонус	бей-сик	бонус	бей-сик	бонус	
D+0	100%	-	-	-	-	-	-
D+30	-	34%	34%	17%	17%	9%	-
D+60	-	33%	33%	17%	17%	9%	-
D+90	-	33%	33%	17%	17%	9%	-
D+120	-	-	-	17%	17%	9%	-
D+150	-	-	-	16%	16%	8%	-
D+180	-	-	-	16%	16%	8%	-
D+210	-	-	-	-	-	8%	-
D+240	-	-	-	-	-	8%	-
D+270	-	-	-	-	-	8%	-
D+300	-	-	-	-	-	8%	-
D+330	-	-	-	-	-	8%	-
D+360	-	-	-	-	-	8%	100%
Итого	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Таблица 9: Расписание распределения МОС

В Таблице 9 представлен детальный график выплаты Moss Coin в зависимости от установления срока закрытия. В данной таблице D+0 это момент

⁴KYC : Знай своего клиента, это процесс сбора личных данных клиента для предотвращения отмывания капитала преступной группой лиц или финансовых махинаций.

самого первого распределения Moss Coin после окончания Основного этапа ICO и процесса KYC.

5.4 Преимущества для покупателей Moss Coin

Участники ICO смогут воспользоваться следующими преимуществами:

- **Бонус**

Бонусы позволяют участникам ICO приобрести криптовалюту Moss Coin по более низкой цене. Как было указано в параграфе 3.4, компания будет активно рассматривать необходимость сжигания Moss Coin, если это будет необходимо для защиты стоимости Moss Coin. С другой стороны, компания не будет выпускать дополнительные Moss Coin, что будет способствовать повышению стоимости криптовалюты Moss Coin и обеспечит преимущество для держателей Moss Coin.

- **Предварительный аукцион для самых знаменитых зданий и объектов**

Из-за природы и сюжета игры неизбежно возникнет конкуренция за самые знаменитые постройки между первыми игроками. Проблема, которая, как ожидается, встанет на ранних этапах игры, будет заключаться в том, что первые игроки смогут заполучить популярные здания и объекты с минимальными усилиями. В этом случае будет сложно обеспечить долгосрочную мотивацию пользователей, а игроки, которые позже присоединятся к игре, могут почувствовать себя ущемленными. Чтобы предотвратить данную проблему, компания заблаговременно займет большинство популярных объектов и зданий в начале игры.

Некоторые из предварительно занятых объектов могут быть выбраны для создания специальных улиц для демонстрации возможностей технологии дополненной реальности и использования в целях продвижения игры. На ранних этапах игры зданий с Дополнениями, выполнеными с помощью дополненной реальности, будет мало, что не позволит пользователям понять, как будет выглядеть здание с установленными Дополнениями. Для решения данной проблемы и продвижения модели поведения в игре компания выберет популярные улицы с высоким трафиком для создания демонстрационных улиц, чтобы показать, как будут выглядеть улицы по мере развития игры.

Кроме того, компания выберет ключевые здания среди предварительно занятых и проведет предварительный аукцион. Аукцион будет проведен перед началом покупок в приложении для участников ICO и пользователей, которые приобрели Moss Coin. Приняв участие в предварительном аукционе и получив шанс приобрести самые популярные зда-

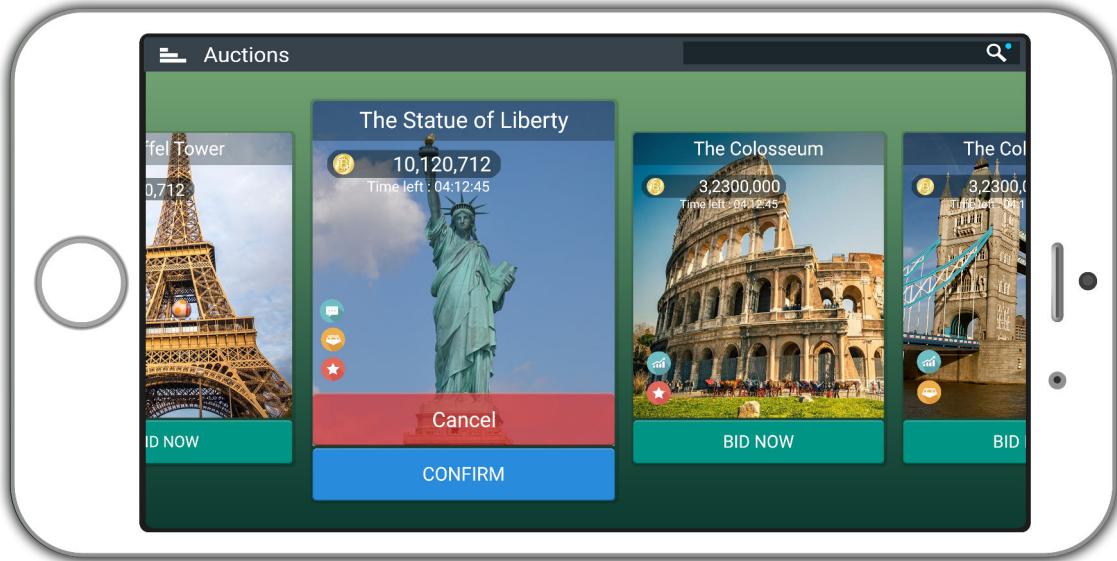


Рис. 15: Предварительный аукцион на популярные здания и Собственность

ния по привлекательной цене, пользователи смогут получить выгоду от ожидаемого повышения их стоимости в будущем.

Когда игра заработает полностью, а количество пользователей увеличится, заполучить самые популярные здания и Собственность будет очень сложно, даже потратив большое количество времени, усилий и Moss Coin. Таким образом, аукцион предоставляет первым пользователям уникальную возможность приобретения популярных зданий по низкой стоимости.

5.5 Политика и меры безопасности

Участникам ICO необходимо учитывать следующие политики и меры безопасности.

- **Риск и неопределенность**

«Белая книга» описывает только бизнес-план и видение и не гарантирует какие-либо финансовые результаты. Пользователи должны давать себе отчет, что в бизнес-план могут быть внесены изменения по мере его реализации.

- **Ограничения для участников ICO**

Граждане стран, в которых ICO запрещены законом, не могут участвовать в ICO. В случае участия гражданина страны, где ICO запрещены, в первичном размещении, данный участник должен давать себе отчет в последствиях таких действий при их наличии.

- **Языки**

Оригинальная версия «Белой книги» написана на английском языке, а переведенная версия может содержать ошибки или неточности. Пожалуйста, ознакомьтесь с оригинальной английской версией и используйте ее для уточнения любых вопросов перед участием в ICO.

- **Дополнительный выпуск Moss Coin**

Moss Coin будет использоваться только согласно описанию, содержащемуся в «Белой книге». Moss Coin не является акцией, поэтому пользователи не будут иметь право голоса и не могут рассчитывать на получение дивидендов в какой-либо форме.

- **Погашение и возврат средств**

Участники ICO не могут отменить приобретение Moss Coin и запрашивать возврат средств.

6 Аналитика рынка

6.1 Приложение для регистрации с определением местоположения

Когда поддержка GPS (Глобальная система позиционирования) стала одной из базовых функций любого смартфона, на высококонкурентном рынке мобильных приложений появился целый ряд решений на основе регистрации, например, Foursquare, Latitude, Loopt и Gowalla. Foursquare выиграл первый раунд борьбы на рынке приложений для регистрации, однако когда технологические гиганты, такие как Facebook и Google, внедрили подобные функции в свои социальные сервисы, популярность Foursquare начала постепенно снижаться.

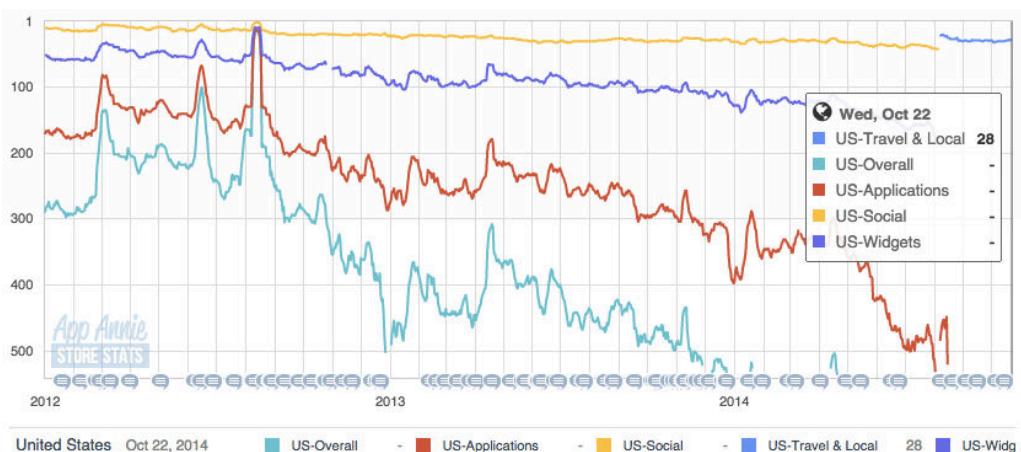


Рис. 16: График рейтинга Foursquare в Google Play

Несмотря на падение популярности лидера сегмента, Foursquare послужил источником вдохновения для создателей Mossland. Сфокусировавшись на простом действии регистрации вместо добавления игрового элемента, оно смогли очень быстро вырасти и попыталось сохранить позиции в борьбе с Facebook Places. Однако, на фоне того, как Facebook продолжает позиционировать себя как интегрированную социальную сеть, использование отдельного приложения (Foursquare) только для регистрации становится избыточным и слишком сложным для пользователей. Социальные сети, фокусирующиеся на простых социальных функциях, наподобие регистрации Foursquare, в конце концов, проигрывают конкуренцию интегрированным социальным сетям наподобие Facebook.

Mossland, учитывая информацию выше, будет фокусироваться на неисследованном пока пути геймификации, объединив регистрацию с реальными наградами в одном приложении с целью создания для пользователей четких стимулов для приобретения ценной знаменитой Собственности. В

добавление к приятному чувству владения Собственностью, пользователи смогут улучшать свои здания, привязывая к ним объекты в дополненной реальности и запуская рекламные кампании на основе местоположения для привлечения других пользователей и получения наград. Кроме того, Mossland обеспечивает экономические мотивы для пользователей, используя криптовалюту на базе технологии блокчейн с высокой ликвидностью. Таким образом, Mossland попытается ответить на остро вставший перед пользователями Foursquare вопрос: «Зачем мне регистрироваться?». И отстроиться от других похожих приложений с возможностью регистрации.

6.2 Рынок для продажи предметов

Площадки для продажи цифровых игровых предметов всегда были горячей темой с момента появления онлайн-игр. Изначально реальная ценность цифровых игровых предметов ставилась под вопрос, но со временем это стало нормой и такие предметы получили соответствующую ценность. Несмотря на это, существует ряд стран, где торговля цифровыми игровыми предметами запрещена и приравнена к онлайн казино. Хорошо известен случай ограничения торговли игровыми предметами, произошедший в Южной Корее, власти которой приняли решение запретить релиз игры Diablo III. Первоначально компания Activision-Blizzard планировала реализовать в Diablo III в Южной Корее аукцион, который должен был принимать реальные денежные средства, однако Комитет по рейтингам и управлению игр заблокировал релиз, приравняв его к азартным играм. После долгих разбирательств релиз Diablo III все-таки состоялся, однако создателям игры пришлось удалить из корейской версии игры аукцион, принимающий реальные деньги.

Однако Высший суд Южной Кореи признал цифровые игровые предметы в игре Lineage, выпущенной NCsoft законными активами, которые имеют ценность и могут служить выражением долгих часов использования вычислительных ресурсов и затраченного времени. Однако продажа игровых товаров за реальные деньги со случайной вероятностью, как это происходит в игровых автоматах, до сих пор считается незаконной и приравнена к онлайн-казино. Следовательно, большинство игровых компаний не поддерживает продажу игровых предметов за реальные деньги во избежание риска попадания под санкции. В то же самое время, сторонние платформы для торговли игровыми предметами, например, Itembay, поддерживают торговлю предметами и получают комиссии за транзакции. Из-за недостатка безопасности и защиты пользователи сталкиваются с мошенничеством при торговле игровыми предметами.

Хотя некоторые страны ограничивают, а некоторые разрешают торговлю цифровыми игровыми предметами, размер этого рынка очень велик и имеет

огромный потенциал роста. Например, планета Калипсо была продана за 6 000 000 \$ в игре Entropia Universe, которая поддерживает продажу игровых предметов за реальные деньги.



Рис. 17: Самый дорогой цифровой игровой предмет: Entropia Universe - Planet Calypso

В этих обстоятельствах внедрение криптовалюты на базе технологии блокчейн поможет перевернуть ситуацию на рынке цифровых игровых предметов. Криптовалюты не имеют привязки к конкретной стране, национальности, а владельцы криптовалюты несут ответственность только в пределах страны, в которой они выводят криптовалюту и получают традиционную (фиатную) валюту. Роль компании, обеспечивающей сервисное обслуживание, ограничивается выпуском криптовалюты и дистрибуцией на традиционном рынке. Обмен игровой валюты на физические вальяты будет осуществляться с помощью криптовалютной биржи, а безопасность гарантируется с помощью технологии блокчейн.

Видение Mossland состоит в том, что сервисная компания может гарантировать защищенную и безопасную торговлю цифровыми игровыми предметами с использованием криптовалюты без необходимости использования посредника в лице ненадежной сторонней платформы. В отличие от игры Entropia Universe, где обмен PED⁵ на доллары США осуществляется по фиксированному курсу, Mossland обеспечивает возможность вывода средств в любой валюте в глобальном масштабе посредством использования криптовалют, не знающих границ.

⁵PED: Доллар Project Entropia - Валюта, используемая в игре Entropia Universe

7 График разработки и запуска

График разработки и запуска Mossland представлен на Рисунке 18. Ожидается, что Moss Coin войдет в список обменных криптовалют, как только будут завершены Pre ICO и основной этап ICO. Вырученные средства от доходов пойдут на разработку альфа-версии в 2018 году и закрытый бета тест (ЗБТ) в начале 2019 г. Mossland будет запущена в нескольких странах для улучшения качества игры и устранения технических недочетов до глобального запуска игры в 2019 г. Предварительный аукцион объектов Собственности, пройдет сразу после официального глобального запуска игры.



Рис. 18: План по развитию проекта

8 Команда

8.1 Reality Reflection

Reality Reflection – это получивший венчурное финансирование стартап, занимающийся виртуальной и дополненной реальностью и специализирующийся на создании цифровых моделей человека и разработке игр. Компания была основана в 2015 году, и сейчас над проектом Mossland работают 18 специалистов в области виртуальной и дополненной реальности, разработки игр и маркетинга.

Название компании	Reality Reflection
Местоположение	Корея
Дата основания	2015 год
Веб-сайт	https://www.realityreflection.com
Специализация	Виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), цифровая модель человека
Портфолио	Music Inside (2016) Speed Ball Arena (2017) VMoji (2017) Gangsta Underground Poker (2018)



Рис. 19: Студия виртуальной реальности Reality Reflection, используемая для создания цифровых 3D копий человека

VR игры Reality Reflection была основана с целью развития мира виртуальной реальности. Студия выпускала VR игры для всех доступных платформ, включая HTC Vive, Oculus Rift, Playstation VR и Samsung Gear VR, и наработала широкий набор компетенций в области виртуальной реальности.



Music Inside

Активная VR игра с использованием ритма музыки

Игра с поддержкой Oculus Touch

Шоукейс Unreal Engine

Шоукейс Amazon AWS Gamelift

<http://www.musicinsidevr.com>



Speedball Arena

Многопользовательская спортивная VR игра

Шоукейс Unreal Engine

<https://www.speedballarena.co/>



Gangsta Underground Poker

Многопользовательская карточная VR игра

Релиз запланирован на 1 квартал 2018 года

Цифровая модель человека Reality Reflection проявляет огромный интерес к технологиям создания цифровой модели человека для презентации модели в виртуальной реальности в максимально реалистичном виде. С помощью крупнейшей в Азии студии для 3D сканирования, оснащенной 200 зеркальными фотокамерами и камерами глубины компании удалось усовершенствовать технологии 3D сканирования человека, сжатия изображения и фотопротеалистичного отображения в режиме реального времени. На основе разработанных технологий было создано приложение Vmoji для видеообщения с функцией 3D распознавания лица, а его релиз состоялся в декабре 2017 года.



Рис. 20: Цифровое сканирование человека

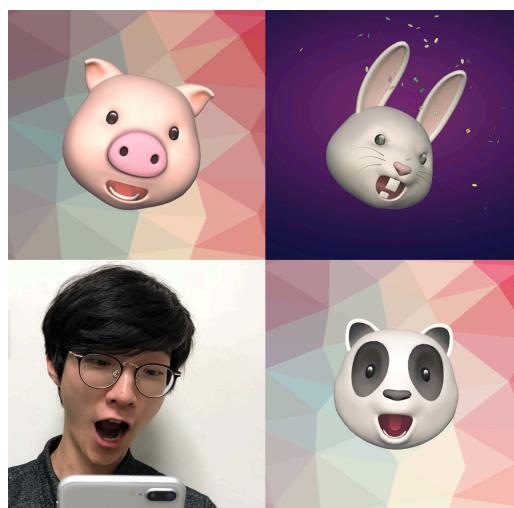


Рис. 21: Приложение для общения VMoji с функцией распознавания лица

8.2 Члены команды

8.2.1 Команда



Wooram Son
Генеральный директор,
сооснователь

Эксперт в области
компьютерной 3D графики,
Бывший Samsung Electronics
Инженер программного
обеспечения



Chester Roh
Научный руководитель,
сооснователь

Серийный предприниматель
Основатель Inzen
(IPO в Корее),
TNC (поглощена Google),
5Rocks (поглощена Tapjoy)



Minuk Kim
Технический директор,
сооснователь

Эксперт в области
компьютерной 3D графики,
Бывший инженер
программного обеспечения в
Pantech



Yongjun Hong
Финансовый директор,
сооснователь, KICPA

Бывший финансовый
директор 5Rocks,
Бывший бухгалтер
подразделения PwC в Корее



Sean Oh
Операционный директор,
сооснователь

Эксперт в области создания
цифровой модели человека,
Бывший Samsung Electronics
Инженер программного
обеспечения



Don Lim
Вице-президент по
развитию бизнеса

Бывший генеральный
менеджер Com2us USA, Inc.
Бывший помощник
руководителя по сбыту в IBM



Byukryun Choi
Главный художник по персонажам



Sangmin Lee
Главный художник по игровому окружению



Youngdae Cho
Инженер клиентского ПО



Yunu Kim
Инженер серверного ПО



Junchel Park
инженер блочных цепей



Hyunwook Nam
инженер блочных цепей



Seunghyun Kim
Инженер программного обеспечения



Hyunbin Nam
Игровой дизайнер



Jerome Hernandez
Creative Engineer



Emily Park
PR Manager

8.2.2 Консультанты по продуктам



Jason Han
Blockchain Advisor

Co-Founder & Partner/CTO,
FuturePlay
Founder & CEO,
NexR (Acquired by KT)
Adjunct Professor, KAIST MBA



Louis Jinhwa Kim
Blockchain Advisor
Co-founder, Director, Korea
Blockchain Association
Co-founder, Korbit
Director, Tide Institute
Author of World 1st Bitcoin
Book, 'Next Money Bitcoin(2013)'



Jeffrey Lim
Startup Advisor

18+ years of experience in
startup ecosystem,
Head of Campus Seoul, Google
Venture capitalist at Softbank
Ventures



Duhee Lee
Startup Advisor

Founder LIKELION,
Founder Kongdoo,
Google Impact Challenge,
1st Place (People's Choice)
Speaker, 66th UN NGO



Charles Rim
M&A Advisor

General Partner, Access Ventures
MD, Tapjoy Korea & SE Asia
Venture Partner, DFJ Athena VC
Head of M&A, Google APAC
CSO, Yahoo Korea & SE Asia



John Chang
Investment Advisor

General Partner, Access Ventures
APAC Head-Equities,
Barclays Asia
CEO, Deutsche Bank Korea
Co-Founder, Access
Communications



Peter Van Dyke
AR UX & Design Advisor

Interactive UX/Production, Apple
CSO & Product Head, GTR
Production Head,
nnpf KR/SK Planet
Creative Co-Director, Com2uS



Min Pyo Hong
Security Advisor

Founder, SEWORKS
Founder, SHIFTWORKS
(acquired by Infraware)
Advised governments on digital
security issues for 20+ years
Five-time consecutive finalist at
DEFCON CTF



Wonchai Lee
Monetization Advisor

Sr. Football Trader,
The Hong Kong Jockey Club
Sr. Odds Compiler,
Singapore Pools
Oddsmaker, SportsToto



Ilya Mikov
Cryptocurrency Gaming
Advisor

Co-Founder, Active Games
Founder, Mobile Active
Successfully raised an ICO round
for its mobile MMORPG
Lordmancer II.