

Mossland

Mossland Ltd.



Ver 1.24

目次

1 Introduction	3
2 Mossland	6
2.1 位置情報ベースの拡張現実モバイルゲーム	6
2.2 ユーザー間の仮想化された不動産取り引き	9
2.3 位置情報ベースのP2P(ピア・ツー・ピア)広告プラットフォーム	11
3 Moss Coin	14
3.1 Moss Coinの概要	14
3.2 Moss Coin と Moss	14
3.3 Moss Coinの配分計画	16
3.4 Moss Coinの消却及び発行ポリシー	16
4 Moss Chain	17
4.1 ブロックチェーン適用の技術的側面	17
4.2 Decentralization of Mossland	18
4.3 Moss Chainの経済	19
5 ICO	22
5.1 Pre ICO	22
5.2 Main ICO	22
5.3 Moss Coinのロックアップ及び配布日程	25
5.4 Moss Coinの購入者特典	25
5.5 ポリシーと注意事項	27
6 Market Insight	28
6.1 位置情報ベースのチェックインアプリ	28
6.2 アイテム取り引き市場	29
7 開発及びリリース計画	31
8 Team	32
8.1 Reality Reflection	32
8.2 Members	35
8.2.1 Team	35
8.2.2 Advisors	37

1 Introduction

Mosslandは現実の不動産を中心に展開する 位置情報ベース(Location Based)の拡張現実(Augmented Reality)モバイルゲームサービスです。ユーザーは周りの実在する建物をゲーム内で確認でき、プレイを通じて獲得や売り買いすることができます。また、こうして獲得した仮想不動産は暗号通貨を使い取り引きできるため、ユーザーは自分の建物の価値を上げようと努力します。サービスが構築された後、性能の優れたブロックチェーン技術が登場すれば、ゲーム内の仮想資産の所有権はブロックチェーン上に移行する予定です。それ以降、Mosslandの仮想資産は分散化された取り引きプラットフォームでトレードが可能となり、より多くのサービスと顧客が利用できるようになるでしょう。

Augmented Reality ゲーム内の建物の価値を上げるには、その建物を訪問しチェックインする人がたくさんいなければなりません¹。建物の所有者は、チェックイン数を増やすために拡張現実オブジェクトであるアクセサリ(Accessory)を設置することができます。アクセサリ(Accessory)はユーザーが所持している建物を視覚的に印象付けるだけでなく、訪れたユーザーにも様々な特典を与え、訪問者数を飛躍的に上昇させます。

また、ユーザーが増えるにつれ、より優れたアクセサリが設置され、見慣れた風景が拡張現実を通じて変化していく様がこのゲームのセールスポイントと言えます。



図 1: 現実の建物 + アクセサリ(拡張現実オブジェクト)

¹チェックイン中心の位置情報ゲームである「Foursquare」を参照。

Tradable Property And Accessory Mossland では、ゲーム内のオークションシステムを通じて仮想不動産とアクセサリ(Accessory)の取り引きが可能です。ユーザー同士の取り引きは、ゲーム内のオークション専用通貨であるMossを使って行われます。Mossはブロックチェーンベースの暗号通貨であるMoss Coinで1:1の交換が可能です。Moss Coinは正式サービス開始後に取引所で取り引き可能となる予定であり、ユーザーはゲーム内の不動産取り引きで獲得したMossを他の暗号通貨に換金することができます。

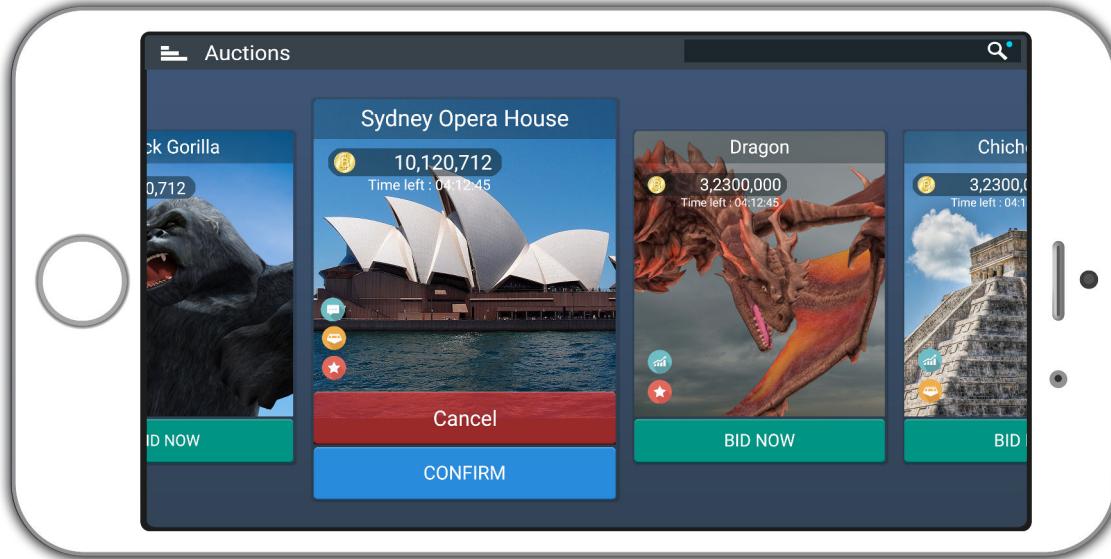


図 2: ゲーム内のオークション及びユーザー間の取り引きはMossを通じて行う。

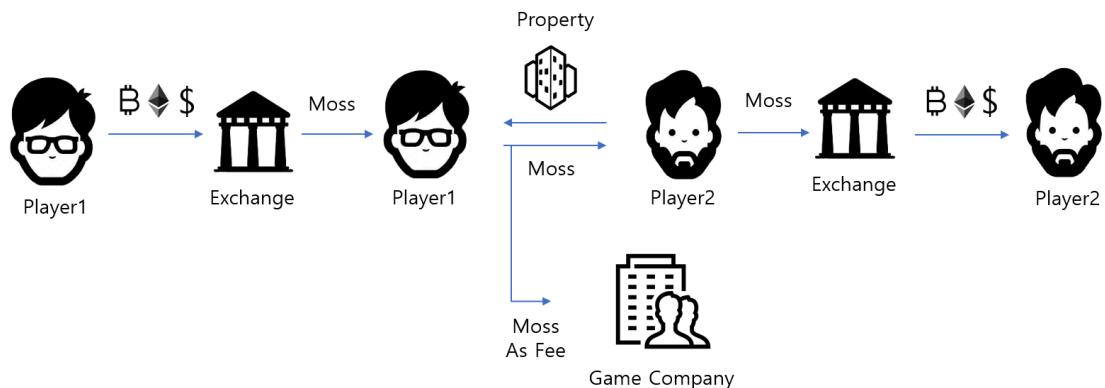


図 3: 取り引きに使用した Moss は他の暗号通貨や現金に換金可能。

Location Based P2P Advertisement ユーザーの実際の位置に基づいたゲーム性と拡張現実技術が融合したMosslandは、新しい広告プラットフォームの可能性を見出しています。Mosslandのユーザーであれば、Mossを使って誰でも簡単にインターフェイスを通じて広告を製作/実行することができます。こうして使用したMossは、広告手数

料として運営会社が一部を徴収し、残りは実際に訪れたり購入したユーザーに配布する報酬型広告を行います。

Mosslandの広告は位置情報ベースのため、近くにいる少数のユーザーにのみ露出されます。よって、広告の結果が実際の訪問や購入につながる可能性が非常に高いと言えます。また、拡張現実のアクセサリ(Accessory)を設置したショップは、消費者に新たな経験と実質的な特典を与え、ユーザーに受け入れられやすい広告となります。

Moss Chain Mosslandの仮想不動産と拡張現実アクセサリ(AR accessory)は、開発会社の技術力とリソース生産能力、そして使用者のプレイ参加によって生産される仮想資産です。このような仮想資産は、より多くの使用者がMossland以外にもたくさんのサービスを利用し、さらにたくさんのアーティストや開発者が製作するようになれば、より価値あるものとなるでしょう。このため、Mosslandはゲーム内の仮想資産をブロックチェーンに移行及び公開して、取り引きができるようにする予定です。

このブロックチェーン-Moss Chainを通じ、Mosslandで構築された仮想資産と所有権は、他の位置ベース拡張現実サービスでも使用でき、これは仮想資産の価値の上昇と、持続性を備えることになります。また、この公開市場を通じ、第三者であるアーティストと開発者が仮想資産を製作及び販売することによって、Mosslandの開発会社の技術を越える創意的で十分なリソースの確保が可能となります。そしてこのような幅広いリソースの確保と供給能力は、創意的で奇抜な広告制作へと繋がります。仮想資産がMossland以外にも様々なサービスで利用可能となれば、広告の価値も上昇します。建物の所有者に広告を提案し、承認する過程、広告の成果を配分する全ての過程においてブロックチェーンに記録し、信頼性ある位置ベース広告市場を形成することを目標とします。

2 Mossland

2.1 位置情報ベースの拡張現実モバイルゲーム

スマートフォンの普及によってGPSが使われるようになり、位置情報ベースサービス(LBS)の人気が高まりました。こうした中、ユーザーの近くにある建物やショップを探し出し、仮想所有権を争う遊びをチェックインゲーム²と呼んでいます。

しかし、FacebookやGoogle等の大手IT企業もチェックインサービスを提供しており、自分の位置情報を共有したり、他人の位置情報をチェックするソーシャルネットワークサービス(SNS)は競争性を失っています。一方で、モバイルデバイスは圧倒的な発展を遂げ、リアルタイムの映像の中の仮想のオブジェクトを合成する拡張現実(Augmented Reality)サービスに大きな注目を集めています。現実と仮想の合成という拡張現実の特性上、位置情報ベースを加えることで全く新しいモバイルサービスを提供することができます³。

Mosslandは「Foursquare」のような既存のチェックインゲームに拡張現実という面白さとしてゲーム化(Gamification)の奥深さを加えました。不動産を所持し、守り、奪い合うという基本のプレイ方式に加え、拡張現実のオブジェクトを追加して自分の建物を飾り、より多くのユーザーにチェックインを促すことができます。

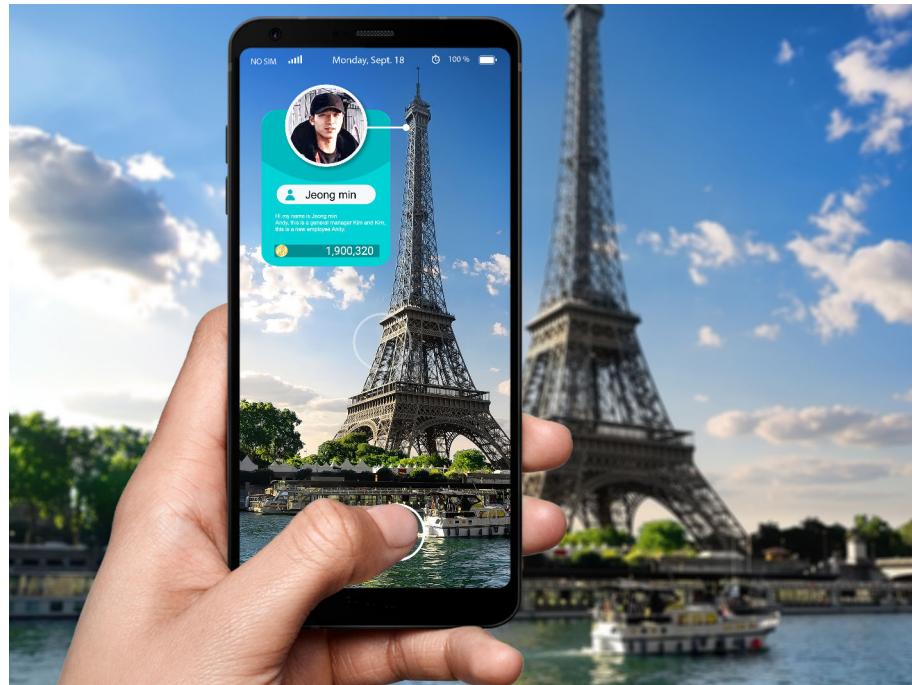


図 4: Mosslandにおけるチェックイン

²Foursquare、Gowalla、MyTown等

³ポケモンGOの事例を参考とする

Checkin Mosslandではチェックインが基本となります。ユーザーは自分の位置に応じて近くにある建物を検索することができ、その内の一つにチェックインすることができます。チェックインすると、GoldやItemといった報酬を獲得し、ユーザーはこれらを集めて自分の建物を獲得したり成長させることができます。これまでのチェックインゲームは、社会的交流という面に焦点を置いてチェックイン機能が設計されていましたが、Mosslandではゲーム上の目標をクリアするための必須条件として組み込んでいます。また、チェックイン後に受け取る報酬は、Goldの数やItemのレア度をランダムに決定し、チェックインする度に期待感を煽れる飽きの来ない設計となっています。

報酬はチェックインしたユーザーだけでなく、建物の所有者にも与えられます。よって、チェックインしたユーザー数が多いほど、自分の建物の価値が上昇します。建物の所有者はFacebookの「いいね！」の数や、Twitterのフォロワー数にも似た満足感だけでなく、建物の収益性という実質的な特典も受け取ることができます。

Property プロパティ(Property)とは、現実の不動産を元にしたゲーム内の仮想資産です。「Foursquare」の場合、ユーザーが場所を登録できるため、一つの建物がゲーム内の複数個所で確認できるケースが多くありました。例えば、現実では一つしか存在しないエッフェル塔が、「Eiffel Tower」、「the Eiffel Tower」、または「La Tour Eiffel」のように異なった名称で様々な場所で確認することができました。

Mosslandではユーザーによる建物の登録を止め、Google等のPOIデータを活用することでこのような問題を解決していく方向です。よって、一つの現実不動産につきプロパティ(Property)は1件のみとなり、複数のプロパティ(Property)が発生して建物の価値が下がることを防ぎます。

Accessory アクセサリ(Accessary)とは、プロパティ(Property)上に設置された拡張現実オブジェクトのことです。既存のチェックインゲームとは違い、Mosslandは自分が所有するプロパティ(Property)に時間と労力、そして購入を通じアップグレードさせることができます。これはユーザーに達成感と動機を与えるため、必ず視覚的に認識できるものでなくてはなりません。現実に存在する不動産が仮想世界で所有でき、アップグレードしていく様子を直感的に表現するため、Mosslandは拡張現実の技術を導入するつもりです。

例えば、図5のようなアクセサリ(Accessary)のない「ピサの斜塔」を他のユーザーがMosslandを通じて見た場合、実際の「ピサの斜塔」と同じ光景として映ります。一方、所有者がプレイを通じて獲得した「プテラノドン」を配置すると、「ピサの斜塔」の周辺にいるユーザーは拡張現実を通して建物の周りを飛び回る「プテラノドン」を見るることができます。同様に、建物の所有者が労力と費用を使えば、巨大な「ドラゴン」を設置することも可能です。

ここで、プロパティ(Property)とアクセサリ(Accessary)の物理的な大きさは非常に重要な役割を担っていると言えます。拡張現実の画面はユーザーのモバイル機器に付属され

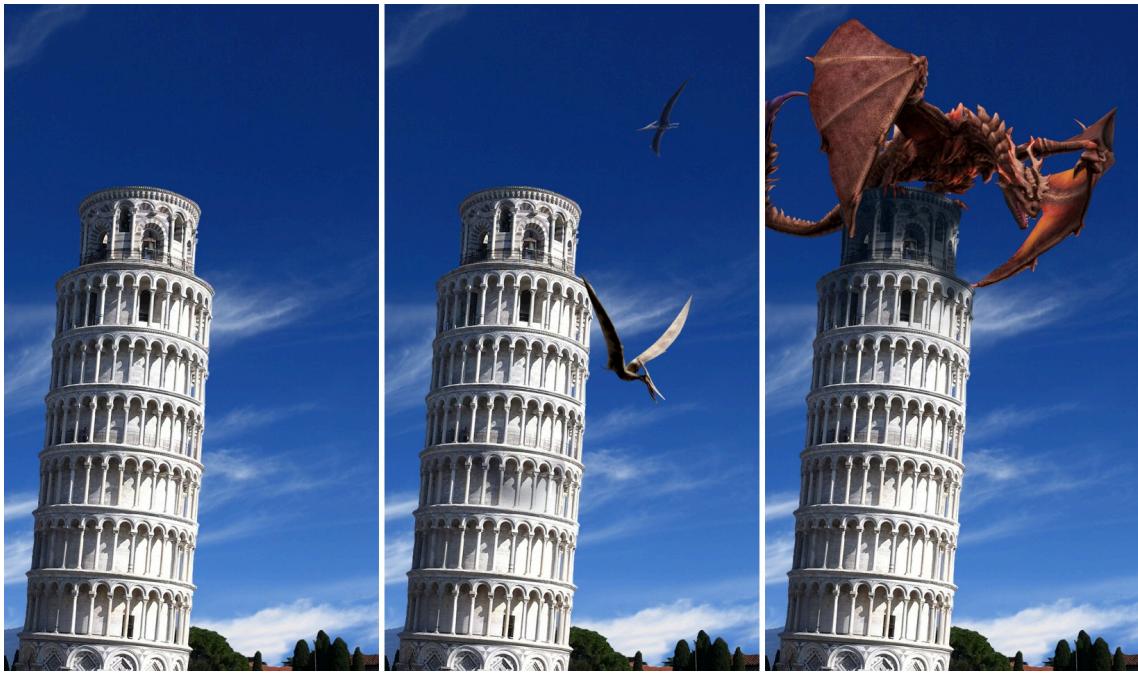


図 5: 現存する建物に合成した拡張現実アクセサリ

ているカメラの実際の映像を元にしているため、大きなランドマークタワーやアクセサリ(Accessary)を使えば、遠くにいるユーザーを引きつけチェックインされやすくなります。よって、ゲーム内ではランドマークとなる高くて大きな建物がより価値あるものとなるのです⁴。



図 6: 大きな建物やアクセサリーは遠くのユーザーの注意を引くことができる。

アクセサリ(Accessory)は視覚的な呼び込み効果があるだけではありません。これは成功している他のモバイルゲームと同様であり、Mosslandにはアクセサリ(Accessory)に触れられる機能があります。図7のように、アクセサリ(Accessory)はそれぞれ固有の機能を持っており、ユーザーがチェックインしてタッチすると報酬を受け取ることができます

⁴ 小さい建物にはドラゴンのような大きなアクセサリ(Accessory)を設置することすらできない。

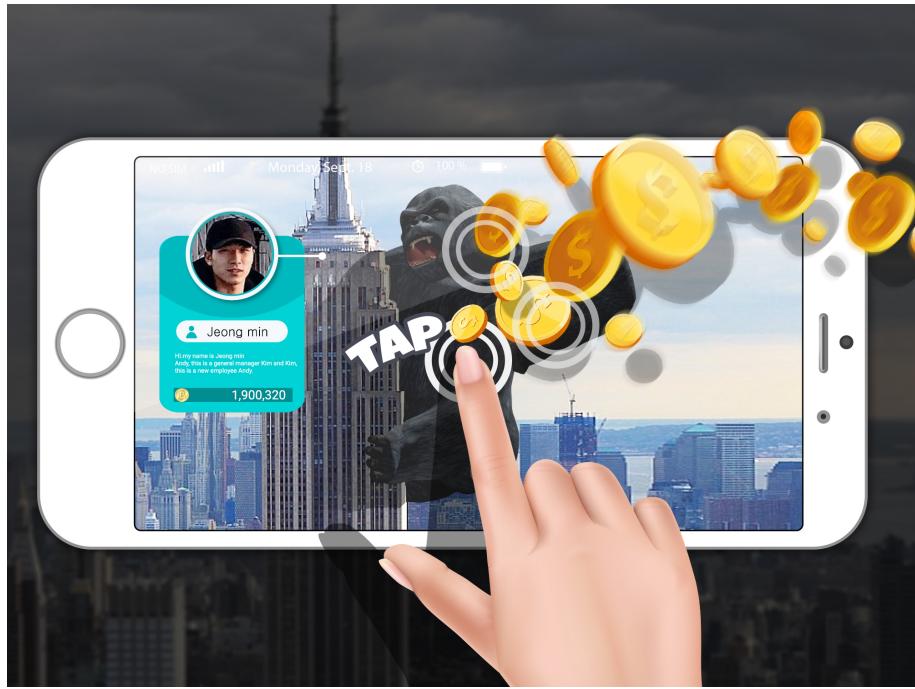


図7: アクセサリーからは視覚効果だけでなく、報酬も手に入れる事ができる。

ます。チェックインするユーザーの立場からすると、より良いアクセサリ(Accessory)が設置された建物は、見た目だけでなくより多くのメリットがあるため魅力的な存在と言えるでしょう。

Item ユーザーはアクセサリ(Accessory)を手に入れるためにアイテム(Item)を集めなければなりません。アイテム(Item)はチェックインで獲得し、珍しいアクセサリ(Accessory)は当然、レアなアイテムと膨大なGoldが必要となります。

2.2 ユーザー間の仮想化された不動産取り引き

Mosslandで手に入れたプロパティ(Property)は、オークションを通じてユーザー間で取り引きすることができます。この時に使用する通貨がMossです。

Currency Mosslandでは合計3種類の通貨を使用します。1つ目は最もよく使われるGoldです。Goldはゲームをプレイすることで生産されユーザーによって消費されるため、供給量に対する管理が弱いという点があります。Goldはチェックインやミッション達成、レベルアップによる報酬として簡単に手に入り、アプリ内購入によってチャージすることも可能です。

2つ目はGemです。これは、ゲームプレイではなくゲーム内で購入しチャージする通貨です。ゲームをプレイすることで簡単に手に入るGoldより貴重なものですが、ユーザーが購入できるGemの量に制限はないため、供給量の管理は厳しくありません。ゲーム

内の様々なレア機能やアイテムを購入する際に使用します。

3つ目はMossです。MossはGoldやGemとは異なり、運営上で通貨の価値を管理しています。よって、ユーザーは発行された分の範囲内でのみゲーム内で購入したり、ビットコインやイーサリアム等の暗号通貨で購入が可能です。発行された分を全て使い切った場合は、Mossの購入は一時中断され、通貨の価値が下がるのを防ぎます。Mossは主にユーザー間の取り引きに使用され、手数料の一部が運営側に徴収されます。運営側はこのMossを消却したり、再度流通させることができます。

通貨の種類	Gold	Gem	Moss
供給量管理	非常に緩やか	弱い	厳格
生産方法	ゲームプレイ ゲーム内課金	ゲーム内課金	ゲーム内課金 暗号通貨取引所で購入 B2Cの広告ホスティング
消滅	コンテンツ	コンテンツ	ユーザー間の取引手数料
取得経路	ゲームプレイ ゲーム内課金	ゲーム内課金	ゲーム内課金 暗号通貨取引所で購入 B2C広告、P2P広告タッチ ユーザー間の取引で資産売却
消費経路	コンテンツ消費	コンテンツ消費	P2P広告掲示 ユーザー間取引で資産売却 暗号通貨に換金

表1: モスランドの通貨

オークション ユーザーは自分のプロパティ(Property)やアクセサリ(Accessory)をオークションで他のユーザーに売却することができます。このようにユーザー間の取り引きは公開型オークションの形式で行われ、ユーザー同士の直接取り引きは行われません⁵。ゲーム内オークションでは以下のようなアドバンテージを期待することができます。

- ・換金性のあるMossで行われるため、ユーザーには自分のプロパティ(Property)を育てる動機になる。
- ・価値あるプロパティ(Property)が失われないようになる。例えば「エッフェル塔」や「ピサの斜塔」、「自由の女神像」等の有名な建造物は、ゲーム内でも価値ある資産となる。しかし、初期のユーザーがプロパティ(Property)を所有したままゲームをやめてしまえば、これらのプロパティ(Property)は今後ゲーム内で使われなくなる。

⁵ユーザー間の直接取り引きを実装すると、Mossを通さないアビュージング取り引きが可能となる。

なってしまう。もしプロパティ(Property)の価値を換金できる場があれば、初期のユーザーもゲームから離脱する前にプロパティ(Property)を売却し、今後もゲーム内に残すことができる。

- ・オークション自体が魅力的なコンテンツとなる。オークションの特性上、運が良ければ価値あるものを低価格で手に入れることができる。よって、常に物と価格が変動するオークションを訪れるることは、それ自体がユーザーの接続数をアップするきっかけとなる。

2.3 位置情報ベースのP2P(ピア・ツー・ピア)広告プラットフォーム

ほとんどの広告は、莫大な資本を持った大手の広告主によってマスメディアを通じ不特定多数に宣伝が行われています。このような広告には膨大な費用がかかりますが、広告を必要とする人々に伝わる確率は低いと言えます。よって、広告はオフラインで小規模のショップを運営する人にとっては扱いづらいものであり、広告を発信しても望ましい結果を得ることは容易ではありません。このような広告主は、低予算で周囲の消費者をターゲットにすることで、事業に直接的な効果をもたらしたいと考えています。



図 8: Mosslandでの広告掲載構造

Mosslandは、このような需要に合わせた位置情報ベースの広告プラットフォームを提供しようと考えています。このプラットフォームの基本構造は、図8のようになっています。

Mosslandのユーザーで、且つMossを所持している人であれば広告を出すことが可能です。広告の掲載はプロパティ(Property)を通して行われ、掲載するにあたり運営会社と協議する必要はありません。広告主がプロパティ(Property)の所有者である場合、協議の必要なく広告の掲載が可能ですが、広告主がプロパティ(Property)の所有者でない場合は該当のプロパティ(Property)の所有者の同意が必要となります。

広告は全てCAP(Cost Per Action)形式で行われ、消費者が広告主の求める行動(広告閲覧、チェックイン、訪問、購入)をすると、広告主が約束したMossを支払うことになります。図8のように、広告主が支払う広告費のほとんどが消費者に渡り、プロパティ(Property)の所有者と運営会社が一部を徴収します。



図 9: 拡張現実広告の例

Mosslandがこの広告プラットフォームで期待しているのは以下の点です。

- ・アプリ内購入や仮想通貨にお金を使わないユーザーに、Mossを獲得する機会を与えることができます。仮想通貨の参入には未だに壁が高く、ほとんどのユーザーがその概念すら知らない状況です。こうしたユーザーはゲーム内の仮想通貨経済に参加しないかもしれません、広告に応じた対価としてMossを受け取ることで、運営会社の収益が発生するだけでなく、ユーザーが自然とMossを集めオークションに参加する機会が生まれます。
- ・プロパティ(Property)の資産価値が上がります。人気のプロパティ(Property)には多くの人が流れ込むため、そのプロパティ(Property)の所有者は他に比べて広告依頼を受ける可能性が高くなります。広告掲載による手数料でMossを獲得し、その分プロパティ(Property)の資産価値も上昇します。また、広告主の立場では長期的に見ればプロパティ(Property)を購入した方が費用の節約となるため、それを購入す

る必要が生まれます。これもまた、プロパティ(Property)の資産価値を上げる要素となるでしょう。

- Moss Coinの価値が上がる。広告掲載を求める人が増える程Mossの需要は上がりますが、Mossは発行数を管理できる通貨のため供給に制限があります。これにより自然とMoss Coinの価値は上昇します。

これまで何度も位置情報ベースのマイクロ広告市場を開拓する試みが行われてきましたが、未だに大きな成功を収めたプラットフォームはありません。Mosslandは位置情報ベースの拡張現実技術を取り入れ、消費者が注目度の高い広告を生産できるようにしました。また、Mossを所持する誰もが広告を掲載できるツールを製作及び流通させ、運営会社の介入なく低予算で掲載できるP2P(Peer to Peer)広告プラットフォームを目指しています。

3 Moss Coin

3.1 Moss Coinの概要

Moss Coinはイーサリアム(Ethereum)プラットフォームの暗号通貨です。詳細は表2をご確認ください。

項目	内容
名前	Moss Coin
シンボル	MOC
プラットフォーム	Ethereum
総発行量	500,000,000 MOC
Pre ICO基準価格	1 MOC = 0.0001 ETH 1 ETH = 10,000 MOC
Main ICO基準価格	1 MOC = 0.12 USD

表 2: Moss Coinの概要

3.2 Moss Coin と Moss

2.2節で述べた通り、MosslandではGold、Gem、Mossの3つの通貨を使用することができます。その中でもMossは、運営会社で供給量を管理できる通貨です。プロパティ(Property)やアクセサリ(Accessary)を購入したり、P2P広告を掲載する際に使用します。ユーザーがMossを手に入れる経路は3つあります。

- 暗号通貨取引所でMoss Coinを購入する

ゲーム内でMossをチャージするために、Moss Coinという暗号通貨を発行し取引所で流通させる計画です。ユーザーはICOに参加し、初期のMoss Coinを購入することができ、その後は取引所を通じてMoss Coinを購入することができます。購入したMoss Coinはゲームサイトを通じてMossを換金し、換金時に使用したMoss Coinは運営会社のwalletに保管されます。運営会社は換金で受け取ったMoss Coinを保管し、引き出したいユーザーが現れたら支払います。

- モバイルストアのアプリ内で購入する

Google PlayやApp Store等のモバイルストアでのアプリ内購入でMossを手に入れます。これが一番便利な方法ですが、ストア手数料として30%差し引かれるため、価格的には最も不利となります。また、Moss Coinの価値を維持するため、ユーザーは運営会社が割り当てた数量の範囲内でのみしかMossを購入できません。運営

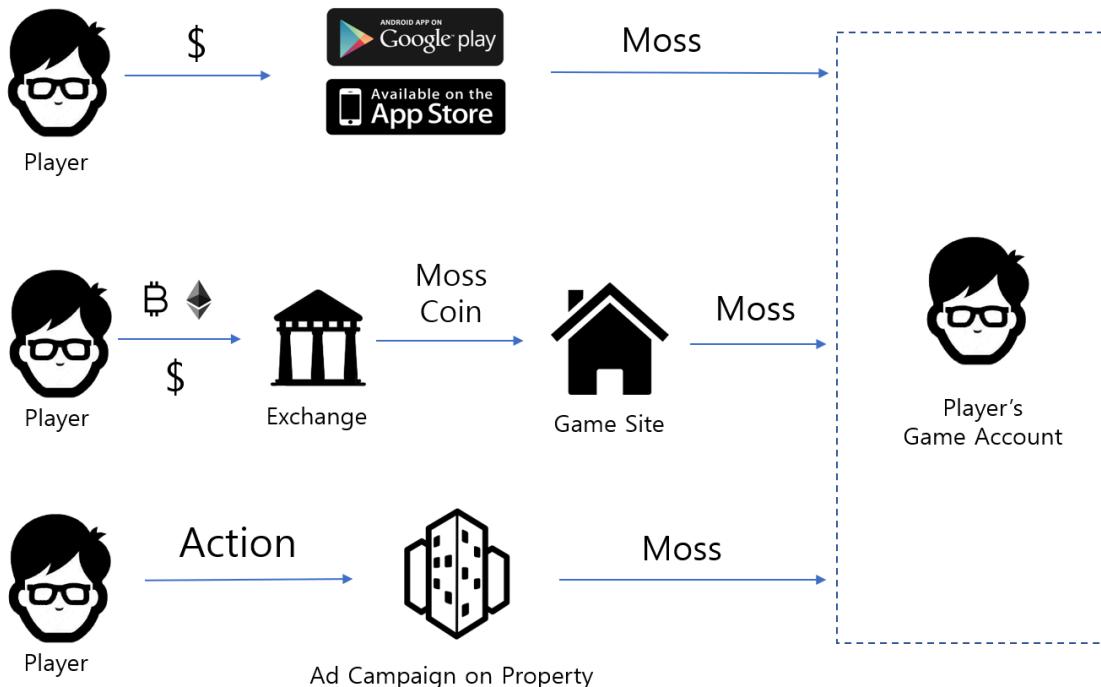


図 10: Mossの獲得経路

会社は手数料として得たMossの総量内でのみアプリ内購入として再販することで、引き出したいユーザーにいつでもMoss Coinを支払うことができます。

・広告参加

P2P広告で提示するアクション(チェックイン、訪問、購入など)を行い、提示したMossが支払われます。額は小さいですが、Moss経済においてこの経路で入って来るユーザーは相当数であると期待します。また、自分のプロパティ(Property)にP2P広告をおいて広告手数料を受け取る方法もありますが、広告に成功した場合、たくさんMossを稼ぐことができます。

Mossの獲得経路とは関係なく、全てのMossはMoss Coinとして引き出すことができ、引き出したMoss CoinはMoss Coinが選定した取引所で仮想通貨や現金に換金することができます。



図 11: モスの引き出し

3.3 Moss Coinの配分計画

Moss Coinの供給量の上限は5億MOCに制限され、その5億が全て発行されるとそれ以上新しいトークンは発行されません。発行されたMoss Coinは、図3と図12のように配分する予定です。

項目		数量
Pre ICO	Private	41,949,405 MOC
	Public	24,999,451 MOC
Main ICO	Strategic Partners	101,250,247 MOC
	Public	123,750,302 MOC
	Team	75,000,000 MOC
	Advisor	25,000,000 MOC
	初期アプリ内購入用	75,000,000 MOC
	Reserve	33,050,595 MOC

表 3: Moss Coinの配分計画

- ・総発行量のうち、約58%を2回の ICO、Pre ICOと Main ICOで配分します。このうち、Pre ICOは高額購入者のためのPrivateラウンドと、一般購入者のためのPublicラウンドで行われます。また、Main ICOは戦略的なパートナーのためのStrategic Partnersラウンドと、一般購入者のためのPublicラウンドで行われます。
- ・市場の安定化のため、TeamとAdvisorに配分するMoss Coinは、Moss Coinの最初の配分時から1年間、譲渡が禁止となります。
- ・サービスの初期段階でも、使用者がアプリ内購入でMossを購入できるよう、75,000,000 MOCを割り当てます。これらが売り切れた後は、使用者同士で取り引きしたり、広告宣伝の手数料として運営会社が回収した Moss Coin分をアプリ内購入として販売し、再流通させる計画です。

3.4 Moss Coinの消却及び発行ポリシー

ユーザー間の取り引きや広告など、Mossに関連した行動が生じれば運営会社は取引手数料としてMoss Coinを徴収します。こうして徴収したMoss Coinは運営会社が消却したり、アプリ内で販売します。

・追加供給

Moss Coinは5億まで発行されます。需要が増えても追加で供給することではなく、Moss Coinの価値はそれによって調整されます。

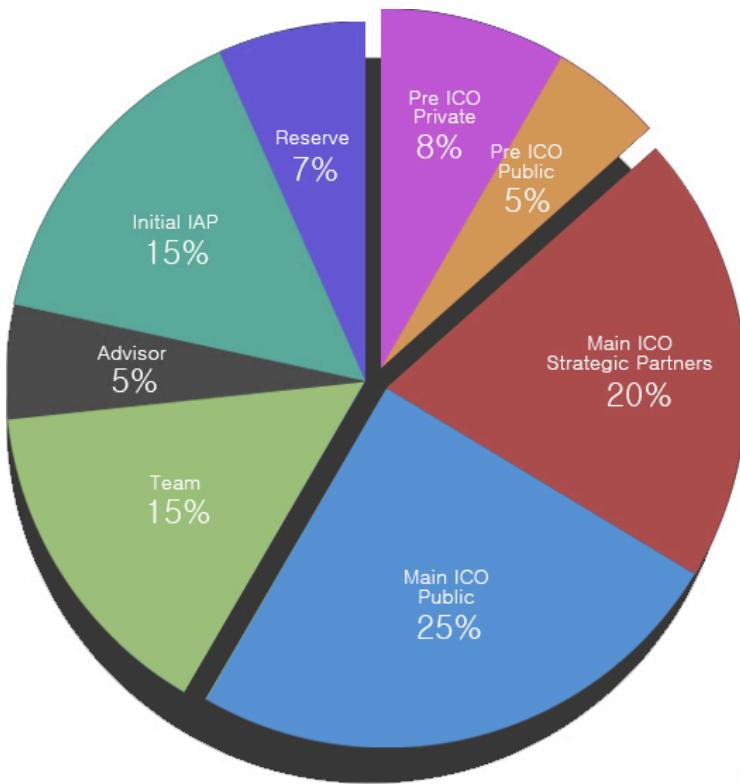


図 12: Moss Coinの配分比率

- ・ **消却**

Moss Coinの価値が下がると、運営会社はMoss Coinの価値を守るために回収したMoss Coinの一部を消却し、これを告知します。

- ・ **再流通**

Moss Coinの価値が下がる心配がなく、スムーズに通貨を使用するのに回収したMoss Coinの再流通が正しいと判断した場合、運営会社は回収したMoss Coinの一部をアプリ内で再販します。再販が決定した時点によってMoss Coinのアプリ内での価格が決定します。モバイルプラットフォームの手数料があるため、相場より高めに販売されます。市場の混乱を避けるため、運営会社がアプリ内購入でない取引所を通じてMoss Coinを販売及び再流通させることはなるべくやめます。

4 Moss Chain

4.1 ブロックチェーン適用の技術的側面

Mosslandはまず、独自的な中央サーバーベースのゲームサービスとして開発しユーザーを十分に確保した後、ブロックチェーンへデータを移行し、該当のブロックチェーンのDAppに移植するという二段階の過程を経ます。このように二段階にわたって開発する理由は、ブロックチェーン技術の性能に対し考慮すべき点があるためです。

・トランザクションの性能

ゲームはエンターテイメント商品の属性上、使用者観点での快適さを重視します。よって、非情に速いトランザクション速度が求められますが、これまでサービスを開始してきたパブリックブロックチェーンプラットフォームではこれを満足させることは簡単ではありませんでした。特にオークションのように、使用者が競い合い取り引きを行う状況で、このようなトランザクションの性能不足により入札結果をすぐに知ることができず、一足遅れて入札した人でもトランザクション手数料によって先に落札できてしまうなど、使用者が納得できない状況が数多く発生する可能性があります。

・手数料

ゲームサービスでは必ずしも金融取り引きを伴うトランザクションのみが発生するわけではありません。財貨の移動なくブロックチェーンにゲーム内情報を保存しようとするトランザクションは、いくらでも発生する可能性があります。問題は、このようにブロックチェーンに情報を保存しようとする際、すなわちブロックを生成する度に手数料が発生すれば、ゲーム内の動きは減少し、正常なゲームサービスは難しくなります。

上記のような問題は、既にEOSのような様々なブロックチェーンプロジェクトで重要な解決課題として認識されています。遠くない将来、目覚ましい発展を遂げたパブリックブロックチェーンプラットフォームのサービスが開始されることを期待しています。それまでは、Mosslandはオフチェーンで開発しサービスを開始して、プラットフォーム使用者の底辺を確保し、ゲーム内のプロパティ(Property)とアクセサリ(Accessory)の仮想資産としての価値を立証したいと思います。その後、性能が認められたブロックチェーンプラットフォームが確保されれば、オンチェーンプロジェクトに移行し、Mossland内の仮想資産が様々な拡張現実プロジェクトで活用されるようにする予定です。

4.2 Decentralization of Mossland

図13を見ると、オフチェーンプロジェクトであったMosslandがどうやってオンチェーンプロジェクトに変化したのかが分かります。

- ・Mosslandサーバーに保存されていたプロパティ(Property)とアクセサリ(Accessory)情報は全てブロックチェーンに移転され、Mosslandのクライアントアプリに保存されていたプロパティ(Property)とアクセサリ(Accessory)のリソースは、リソースダウンロードサーバーに移転されます。よって、Moss Chain (Mosslandのブロックチェーン)上の仮想資産を活用しようとする拡張現実アプリは、軽量化されたクライアントの容量でもサービスが可能となります。これは、より多くのサービスにおいてMosslandの仮想資産が活用できるということを示しています。

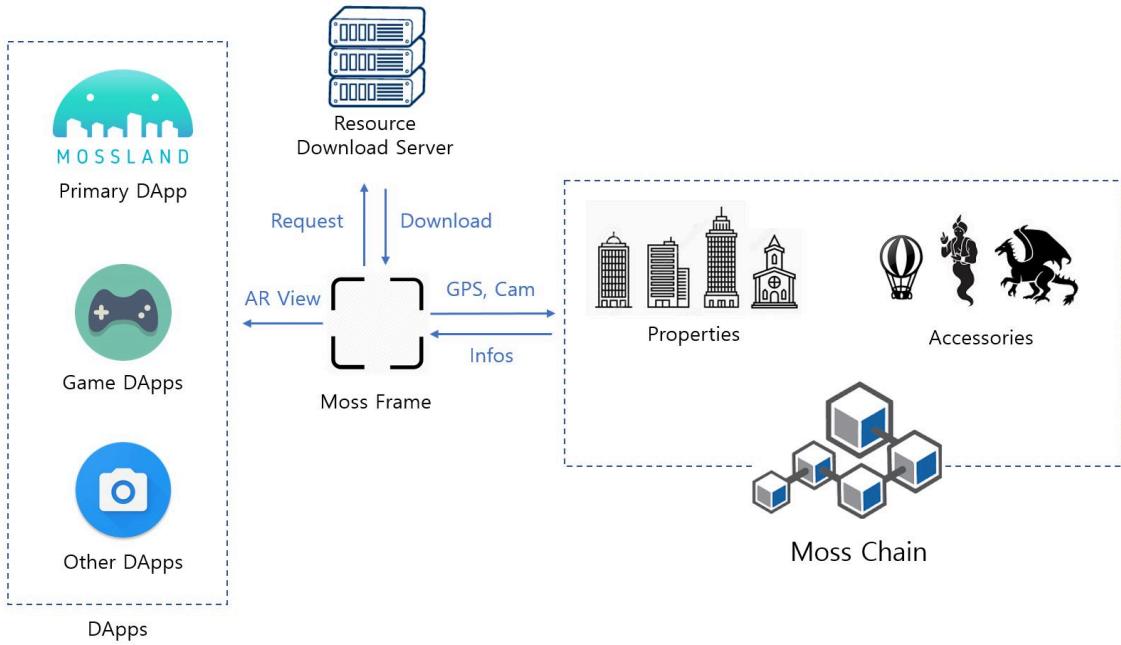


図 13: Mosslandの分散化

- Moss FrameというAR SDKが製作及び配布される予定です。Moss Frameは使用者の位置情報とカメラ情報から、Moss Chainに保存されている使用者の周りのプロパティ(Property)とアクセサリ(Accessory)に関する情報を読み込みます。また、この情報から必要なリソースをリソースダウンロードサーバーからダウンロードして画面に出力してくれます。Moss Frameは高いレベルの拡張現実技術がない開発会社も簡単にMosslandの仮想世界をレンダリングできることによって、様々なDAppが開発されることを促します。
- Mosslandはオフチェーンアプリとして全てのリソースで全ての機能を処理していましたが、Moss ChainのDAppの一つに変わるでしょう。これまでの市場での成果をもとに、第三者である開発者たちのDApp開発を促しながら、Moss ChainとMoss Frameを最も模範的に活用するPrimary DAppとしての役割を遂行することになるでしょう。

このように、Mosslandは独占使用していた仮想資産をブロックチェーン上に公開し、独占を放棄する代わりに仮想資産の価値を上げるつもりです。また、Mossland以外にもプロモーションに成功するDAppが出てくるよう支援することによって、Moss Coinと仮想資産の価値が持続性を持てるようにします。

4.3 Moss Chainの経済

図14にはMoss Chain上で発生する経済的な取り引きの動きを確認できます。Mosslandがオフチェーンからオンチェーンに変われば、Mossで行われていた全ての取り引きがMoss

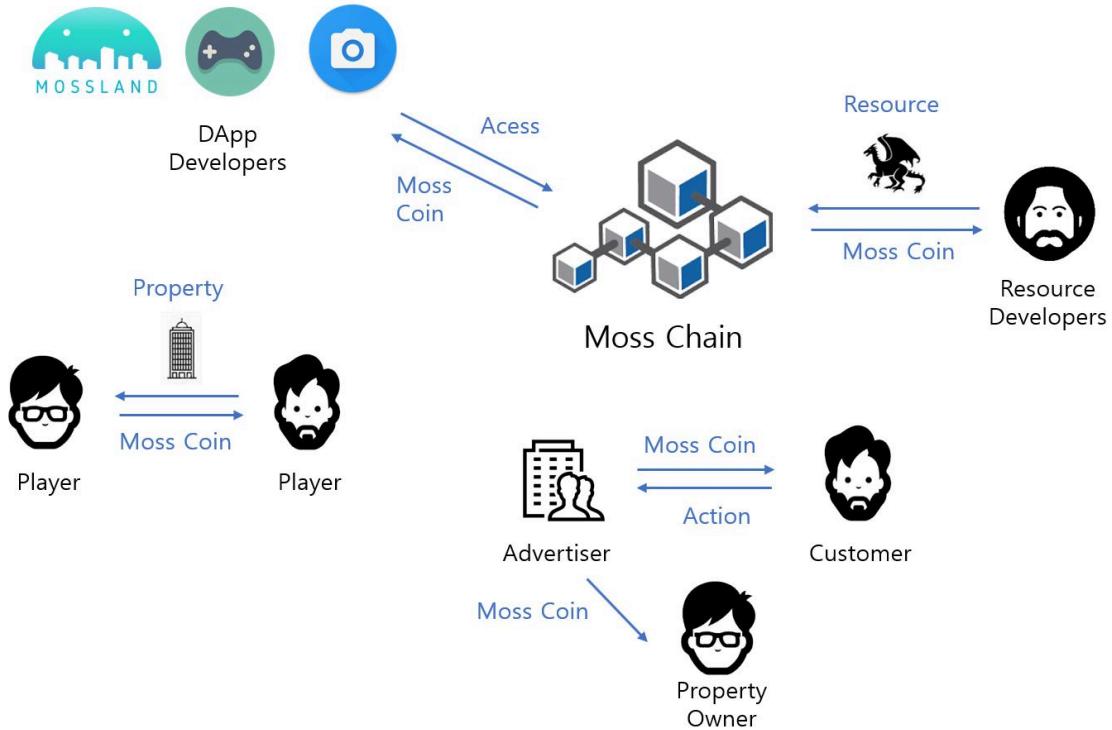


図 14: Moss Chain の経済活動

Coinで行われる点に注目してください。

・ リソース開発と販売

リソース開発者は、拡張現実アクセサリ(AR Accessory)に見合った3Dモデルデータとアニメーションなどを製作し、好きな販売価格でMoss Chainに登録します。誰かがそのアクセサリ(Accessory)を購入すると、リソース開発者はMoss Coinを受け取り、Moss Chainに手数料を支払います。このような動きが活性化すれば、Moss Chainの拡張現実アクセサリ(AR Accessory)はMossland開発会社のリソース製作能力の限界を超えて、生産量と創意性の両面において十分な供給が可能となるでしょう。

・ プロパティ(Property)オークション

Mosslandのゲーム内オークションは、Moss Chainを通じたオンチェーンオークションに変わります。Mossの代わりにMoss Coinで取り引きされ、オークションの入札と落札の過程が目に見て記録及び保存されるというメリットがあります。取り引き額の一定比率は、取り引き手数料としてMoss Chainに支払われ、Moss Chainはこの手数料の一部をプレイヤーのDApp開発者に配分します。

・ 広告

広告主とプロパティ(Property)所有者の広告に関する協議は、Moss Chainを通じて行われる予定です。広告をうちたい広告主や、広告を掲載したいプロパティ(Property)

所有者は皆、Moss Chainを通じて相手を探し、条件と手数料について協議します。広告によって発生した手数料は、プロパティ(Property)所有者とDApp開発者、Moss Chainに配分されます。

- **DApp開発と収益**

Moss Coinを利用したほぼ全てのプロパティ(Property)オークションと広告などの取り引きで、DApp開発者はMoss Chainから手数料を受け取ります。このような収益に対する期待はMoss ChainのDApp開発に対する強い原動力となるでしょう。

5 ICO

ICOはPre ICOとMain ICOの二段階に分けて行う予定です。

5.1 Pre ICO

Pre ICOの詳細は図4をご参考ください。Pre ICOはMoss Coinの高額購入者のためのPrivateラウンドと一般購入者のためのPublicラウンドに分けられ、最低0.1 ETHから最大1,000 ETHまでMoss Coinの購入が可能となります。販売基準価格は、1 ETH = 10,000 MOCとし、図5のようにボーナスがつきます。

表4: Pre ICO 詳細事項

項目	内容	
日程	2018.01.29 - 2018.02.11	
基準価格	1 ETH = 10,000 MOC	
数量	Private	41,949,405 MOC
	Public	24,999,451 MOC
	合計	66,948,856 MOC
最低購入額	0.1 ETH	
最大購入額	1,000 ETH	
購入制限国家	ICOが禁止する全ての国家	

表5: Pre ICO ボーナス計画

金額	< 5 ETH	< 10 ETH	< 25 ETH	< 75 ETH	≥ 75 ETH
ボーナス	35%	40%	45%	50%	55%

5.2 Main ICO

Main ICOはMossland事業における戦略的パートナーのためのStrategic Partnerラウンドと、一般購入者のためのPublicラウンドに分けられ、クアンタム(QTUM)とイーサリアム(ETH)での購入が可能です。Publicラウンドに参加する一般購入者は、クアンタムで購入する際、最低2 QTUMから最大1000 QTUMまで、イーサリアムで購入する際は最低0.1 ETHから最大20 ETHまでMoss Coinの購入が可能です。Main ICOの詳細事項は、図6をご参考ください。

表 6: Main ICO詳細事項

項目	内容	
日程	2018.03.21 - 2018.04.17	
基準価格	$1 \text{ MOC} = 0.12 \text{ USD}$ $1 \text{ MOC} = 0.12 / Q_{main} \text{ QTUM}$ $1 \text{ MOC} = 0.12 / E_{main} \text{ ETH}$	
数量	Strategic Partners	101,250,247 MOC
	Public	123,750,302 MOC
	総合	225,000,549 MOC
購入限度額	$2 \text{ QTUM} \sim 1000 \text{ QTUM}$ $0.1 \text{ ETH} \sim 20 \text{ ETH}$	
購入制限国家	ICOが禁止する全ての国家	

表 7: Main ICOボーナス計画

購入時期	1週	2週	3週	4週
	3.21 - 3.27	3.28 - 4.3	4.4 - 4.10	4.11 - 4.17
ボーナス	15%	10%	5%	2.5%

Main ICOのMoss Coin販売基準価格は、イーサリアム価格変動でPre ICOとMain ICOの参加者がどちらも損をしないよう、Pre ICO期間中のイーサリアム平均価格とMain ICOの開始地点のイーサリアム価格によって決まります。計算に必要なイーサリアム価格は、Bittrex⁶の時価を基準として決め、Pre ICO期間のイーサリアム平均価格は期間内の最高価格と、期間内の最低価格の中間値とします。Main ICOが4週間という長期間を経て行われるため、Main ICO期間のMoss Coin価格は毎日一度更新する予定であり、更新時のクアンタムとイーサリアム時価によって決まります。Main ICO期間に適用されるボーナス表は図7をご覧ください。

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

Pre ICO終了後のアップデート Pre ICO期間中、イーサリアム最高価格はBittrex基準で1198.6 USD/ETH、イーサリアム最低価格は1182.0 USD/ETHを記録しました。よって、Pre ICO期間のイーサリアム基準価格は、その中間値である1190.3 USD/ETHに決定

⁶<https://www.bittrex.com>

P_{main_ico}	= Main ICO期間の Moss Coin価格 (MOC/ETH)
E_{main}	= Main ICO期間のイーサリアム価格 (USD/ETH)
E_{pre_max}	= Pre ICO期間のイーサリアム最高価格 (USD/ETH)
E_{pre_min}	= Pre ICO期間のイーサリアム最低価格 (USD/ETH)

しました。1セント以下を四捨五入すると、公式に伴いMain ICOのMoss Coin価格は以下の通りになります。

$$\begin{aligned} 1 \text{ MOC} &= 0.12 \text{ USD} \\ 1 \text{ MOC} &= 0.12 / Q_{main} \text{ QTUM} \\ 1 \text{ MOC} &= 0.12 / E_{main} \text{ ETH} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} E_{main} &= \text{Main ICO期間のイーサリアム価格 (USD/ETH)} \\ Q_{main} &= \text{Main ICO期間のクアンタム価格 (USD/QTUM)} \end{aligned}$$

5.3 Moss Coinのロックアップ及び配布日程

Pre ICOとMain ICOにて購入したMoss Coinは、Main ICO終了後、KYC⁷過程を経た後に配布されます。Moss Coin市場の初期変動によるリスクを解消するため、配布予定であるMoss Coinの総数量によって図8のようにロックアップ期間がおかれます。この際、基準価格で購入した基本数量とボーナスとして配布される数は、ロックアップ期間が別途適用される点をご注意ください。

ロックアップ期間の設定によって適用されるMoss Coinの配布日程の詳細は、図9をご参考ください。図のD+0は、Main ICOとKYC過程が終了後、最初のMoss Coin配布時点を表します。

配布予定金額	< 25万 MOC	< 100万 MOC	≥ 100万 MOC
基本ロックアップ期間	-	30日 90日	30日 180日
ボーナスロックアップ期間	30日 90日	30日 180日	30日 360日
Team, Advisorロックアップ期間	360日		

表 8: Moss Coinのロックアップ期間

5.4 Moss Coinの購入者特典

ICO参加者には以下の特典が付与されます。

- ・ ボーナス

ICO参加者にはボーナスが適用され、Moss Coinを低価格で購入することができます。また3.4節で述べた通り、Moss Coinの価格を保つため積極的にMoss Coinを消却する一方、追加発行はしないためMoss Coinのデフレに伴う価値の上昇を予測できます。

- ・ ランドマークの事前オークション

Mosslandはゲームの特性上、プロパティ(Property)の初期の保有に関する競争は避けられません。問題は、サービス開始時にユーザーが人気のランドマークを簡単に買い占めてしまう可能性があることです。この場合、ゲームを長期間プレイする動機を与えづらくなり、遅れてゲームに参加した人がやりがいを見出せない可能があります。これを防ぐため、Mosslandでは各国でサービスする際に国家の重要なランドマークを選び、運営会社の所有物として所有しておきます。

こうして運営会社が所有する重要なプロパティ(Property)の一部は、拡張現実実験街(Augmented Reality Demonstration Street)としてゲームの宣伝用に使用しま

⁷KYC : Know Your Customer、顧客の身元を収集及び把握し、犯罪やテロ集団の資金洗浄として使用されないよう防止する過程。

MOC 配布時点	< 25万 MOC		< 100万 MOC		≥ 100万 MOC		Team & Advisor
	基本量	ボーナス量	基本量	ボーナス量	基本量	ボーナス量	
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%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

表 9: Moss Coinのロックアップ期間及び配布日程

す。ゲームの初期段階では拡張現実アクセサリ(Accessary)が適用された建物が足りないため、ユーザーは拡張現実のイメージを掴みにくいでしょう。この問題を解決すると同時に、運営会社は国家別に人口の多い都市のストリートを選び、デモを作成してゲームの完成度をイメージすることができます。また、ユーザーはこのデモを通してある程度出来上がったゲームの姿とビジョンを持つことができます。そして初期ユーザーが都市で拡張現実を楽しむ姿は、ゲームの宣伝に大いに役立つはずです。

また、運営会社が所有する重要なプロパティ(Property)の一部は、ICO参加者への特典として事前オークションで販売する予定です。事前オークションは正式サービス開始後、Mossのアプリ内購入前に行われ、ICO参加者からMoss Coinを購入した人のみ参加することができます。事前オークションでICO参加者はある程度少ないMoss Coinでハイクオリティーのランドマークを選ぶことができ、今後ユーザーが増えればそのランドマークは莫大な価値を持つプロパティ(Property)となります。

サービスが安定し始めると、多大な労力と時間、そしてMoss Coinを費やしても有名なランドマークを購入することは難しくなります。よって、ICO参加者への特典として事前オークションを行うことは、重要なチャンスとなるでしょう。

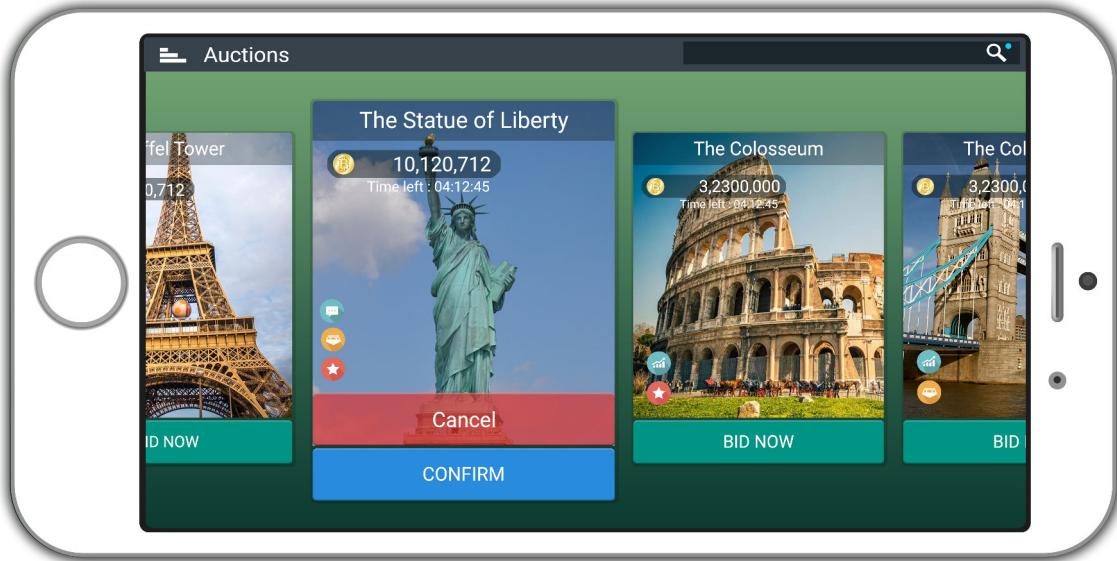


図 15: ランドマークの事前オークション

5.5 ポリシーと注意事項

ICO参加者は、以下の項目を十分理解した上で購入をしなければなりません。

- **リスクと不確実性**

ホワイトペーパーに記載されている内容は事業計画とビジョンのみであり、事業の結果を保証するものではありません。ICO参加者は、事業状況と進捗によって計画が変更する可能性があるということを念頭においてください。

- **ICOへの参加制限**

ICOが禁止されている国の国民はICOに参加できません。ICO禁止国の国民がICOに参加した場合、参加者が法的処置を受けることになります。

- **言語**

ホワイトペーパーの原文は英語で記載されており、翻訳版には誤訳や漏れがある可能性があります。よってICOに参加する際は、原文である英語版のホワイトペーパーをご確認ください。

- **Moss Coinの性格**

Moss Coinはホワイトペーパーに記載された用途以外に使用することはできません。Moss Coinは証券ではなく、Moss Coinの所有者には経営への参加券や利益配当はありません。

- **キャンセルと返金**

ICO参加者は、Moss Coinの購入をキャンセルしたり返金を求ることはできません。

6 Market Insight

6.1 位置情報ベースのチェックインアプリ

GPSがスマートフォンの主要な機能の一部になるにつれ、「Foursquare」や「Latitude」、「Loopt」、「Gowalla」などの位置情報ベースアプリが数多く登場しています。「Foursquare」は初期のチェックインアプリ市場の競争を勝ち抜きましたが、FacebookやGoogleなどの大手IT企業が自社のSNSにチェックイン機能を導入した後は、「Foursquare」のユーザーは減少傾向にあります。

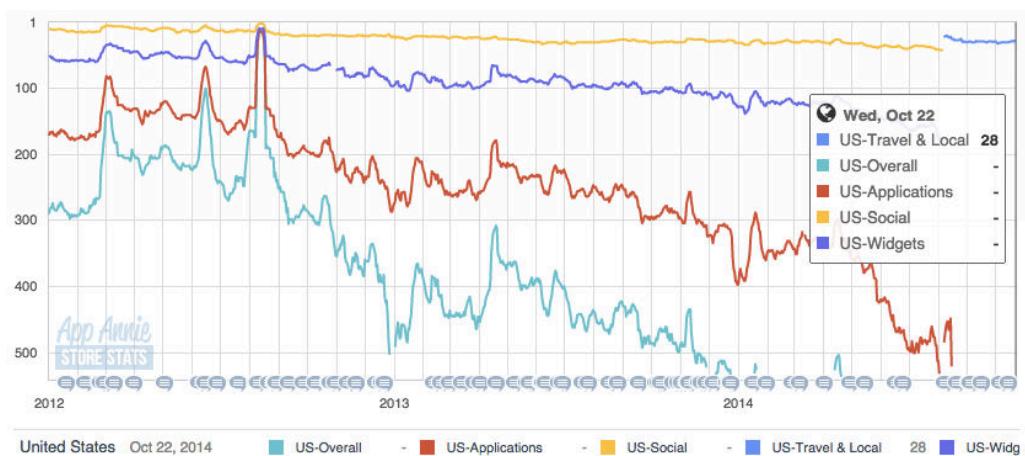


図 16: 「Foursquare」の Google Playダウンロードランキング推移

市場の先駆けであった「Foursquare」の苦戦は、Mosslandに大きな衝撃を与えました。「Foursquare」はゲーム性よりもシンプルなチェックイン行為に焦点を当てることで急成長を遂げ、Facebook Placesを開始した後も長期間耐えてきました。しかし、FacebookがSNSの機能の一部としてチェックイン機能を位置づけて行くにつれ、チェックインのためだけに「Foursquare」を使用するという行為は、ユーザーにとって面倒なものとなっていました。「Foursquare」のようにチェックインというシンプルな機能に重点を置いたサービスは、Facebookのサービスの一つとして吸収され、次第に競争力を失っていました。

そのためMosslandでは、ユーザーにランドマークを所有するという明確なモチベーションを与えつつ、チェックインがゲーム内で直接的な報酬に結びつくという新たなゲーム性に重点をおいています。ランドマークを所有するという満足感に加え、ユーザーは拡張現実を通して誇示し、広告収入まで得られるようにしました。また、ブロックチェーン技術を利用した暗号通貨を取り入れ、流動性を確保することで経済的なモチベーションを与えることも可能です。

これが、「なぜチェックインするのか?」という「Foursquare」が抱えていた疑問に対する、Mosslandの差別化された戦略です。

6.2 アイテム取り引き市場

オンラインゲームを楽しめるようになってから、アイテムの現金取引は厄介な問題とされてきました。当初、実体のないゲームのアイテムに価値はないと思われていましたが、今では財産価値のある仮想資産として認識されています。その反面、ゲームアイテムの取り引きはオンラインギャンブルの一環とみなし、多くの国で禁止されています。

有名な事例としては、韓国で「ディアブロIII」のリリースに規制がかかったケースです。本来、「ディアブロIII」ではゲーム内に本物の通貨を使用するオークション機能を追加する予定でした。しかし、韓国のゲーム管理委員会はそれをオンラインギャンブルと見なし、承認を拒否しました。長い論争の末、「ディアブロIII」は本物の通貨を使ったオークション機能を排除することで、韓国で正式にサービスを開始することが承認されました。

韓国の最高裁判所では、ゲーム(リネージュ)内のアイテムを時間と労力に対する正当な対価として認めています。しかし、スロットマシーンのようなランダム性ある方法で獲得したものを換金することは、今でもギャンブルであり違法とされています。よってほとんどのゲーム会社はオンラインギャンブルとみなされる法的なリスクを避けるため、ゲーム内の現金取り引きをサポートしていません。一方、アイテムベイのような仲介業者がゲーム内アイテムの現金への換金をサポートし、手数料を受け取っていますが、安全性とセキュリティーが確保されていないため、今でも詐欺が多発しています。

このようにアイテムの現金取り引きが認められていない国があるものの、市場は確かに存在しており、大きな成長が見込まれています。現金引き出しが可能なゲーム「Entropia Universe」に登場する「Planet Calypso」という惑星が600万ドルで取り引きされたという実例もあります。



図 17: 歴代最高額取り引きアイテム：Entropia Universe - Planet Calypso

このような市場状況の中、ブロックチェーン技術を使った暗号通貨の導入は、ゲーム

内アイテムの取引市場を変えるきっかけになるかもしれません。暗号通貨は発行国を持たず、さらに国家という概念もないため、現金の引き出しは暗号通貨の所有者の法的責任内で行われます。つまり、サービスを提供する会社は暗号通貨を発行し、その通貨がユーザー間の取り引きで使用されるのであれば、運営会社は現金の引き出しを行わなくても、ユーザーが好きな時に好きな通貨でいつでも引き出すことが可能なのです。

Mosslandはこのような暗号通貨の特性を生かし、信頼性に欠ける仲介業者をはさまず安全な取り引きを提供できると考えています。また、固定レートでのみ米ドルに交換できるEntropia UniverseのPED⁸とは異なり、Mosslandは国境を跨いで世界中から引き出せるというメリットもあります。

⁸Project Entropia Dollar、Entropia Universeのゲーム内通貨

7 開発及びリリース計画

Mosslandの開発とリリースまでのスケジュールは、図 18で確認できます。Pre ICOとMain ICOが終れば、Moss Coinの取引所の上場を推進する予定です。ICOを通じ調達した資金で2018年内にアルファ版の開発を完了し、2019年の前半にクローズドベータテストを繰り返し行い完成度を高めます。2019年の半ばでテスト国家を選定し、ゲームの技術的な問題を再調整した後、2019年に全世界に向けた正式サービスを目指しています。その際には、ランドマークの事前オーケションイベントを行う予定です。



図 18: プロジェクトのロードマップ

8 Team

8.1 Reality Reflection

Reality Reflectionは、仮想現実(Virtual Reality)と拡張現実(Augmented Reality)ゲーム及びデジタルヒューマン開発を専門としたベンチャー企業です。2015年に設立され、今では18人の専門家がこれまで積み重ねてきた経験を活かし、Mosslandの開発を行っています。

会社名	Reality Reflection
所在地	韓国
設立	2015年
公式サイト	https://www.realityreflection.com
事業分野	VR、ARゲーム、デジタルヒューマン
ポートフォリオ	Music Inside (2016) Miniature Tower Defense (2017) Speed Ball Arena (2017) Gangsta Underground : Poker (2018) Vmoji (2018)



図 19: Reality ReflectionのVRスタジオ

VR Games Reality Reflectionは、仮想現実に明確なビジョンを持って設立されました。HTC Vive、Oculus Rift、PlayStation®VR、Samsung Gear VRなどほぼ全てのVRプラットフォームでゲームをリリースしており、最良のVRコンテンツを実現するため日々努力しています。



Music Inside

VRリズムアクションゲーム

Oculus Touch用タイトル

Unreal Engineショーケース

Amazon AWS Game liftショーケース

<http://www.musicinsidevr.com>



Speedball Arena

VR対戦スポーツアクションゲーム

Unreal Engineショーケース

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



Gangsta Underground Poker

VR対戦ポーカーゲーム

リリース準備中

Digital Human Reality Reflectionは、仮想現実世界の人間を可能な限り現実に近い形で表現するデジタルヒューマン(Digital Human)技術に大きな関心を抱いています。そのため、200台のDLSRカメラとDepthカメラを設置したアジア最大の3Dスキャン設備を整え、3Dヒューマンスキャニングや画像圧縮、リアルタイム画像レンダリングテクノロジーの開発を行ってきました。このような技術力を活かし、2017年2月に3D顔認識ビデオチャットアプリである「Vmoji」をリリースしました。



図 20: 3Dヒューマンスキャニング

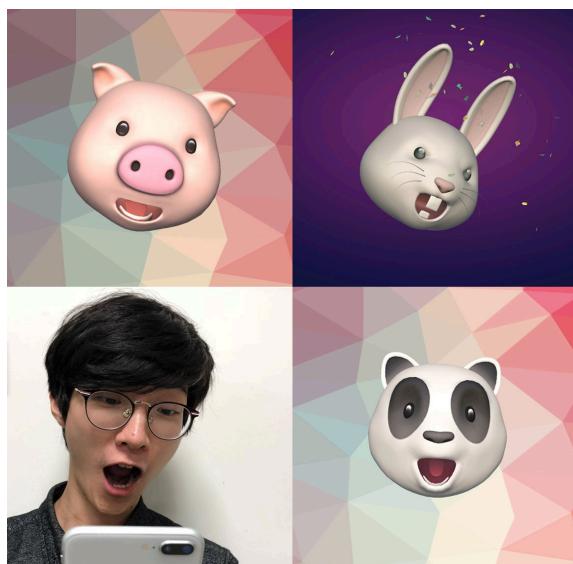


図 21: 顔認識チャットアプリ 「VMoji」

8.2 Members

8.2.1 Team



Wooram Son
CEO、Co-Founder

3Dコンピュータ
ーグラフィックス専門
前サムスン電子専任研究員
前ソウル大学病院
臨床医学研究所研究員



Chester Roh
CSO、Co-Founder

Inzen(KOSDAQ上場)創業
TNC(Googleが買収)創業
5Rocks(Tapjoyが買収)創業



Minuk Kim
CEO、Co-Founder

3Dコンピュータ
ーグラフィックス専門
前Pantechエンジニア



Yongjun Hong
CFO、Co-Founder

スタートアップ財務会計専門家
前5Rocks CFO
前PwC Korea会計士



Sean Oh
COO、Co-Founder

デジタルヒューマ
ンキャラクター専門家
前サムスン電子専任研究員



Don Lim
VP of Business Development

BlueStacks諮詢
Com2us USA支社長
前IBM事業開発チーム



Byukryun Choi
Lead Character Artist

前NSスタジオ
キャラクターデザイナー



Sangmin Lee
Lead Environment

Artist
前M Game
背景デザイナー



Youngdae Cho
Client Engineer

前Naver Next開発者
(前)Line Games 開発者
前5Rocks PR/マーケター



Yunu Kim
Server Engineer



Junchel Park
Blockchain Engineer
前 Kakao Games 開発者



Hyunwook Nam
Blockchain Engineer
前Naver Next開発者



Seunghyun Kim
Software Engineer
前Naver Next開発者
前Affinityゲーム企画者



Jerome Hernandez
Creative Engineer

ヨーロッパ
粒子物理研究所
クリエイティブ
マネージャー



Emily Park
PR Manager

前Lineable
PRマネージャー
前Cheil Worldwide A.E.
マネージャー

8.2.2 Advisors



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, First
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



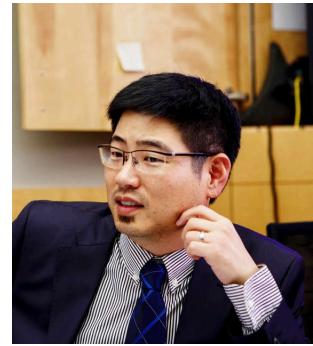
Peter Van Dyke
AR UX & Design Advisor

Interactive UX/Production, Apple
CSO & Product Head, GTR
Production Head,
npnf 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.