

Mossland

Mossland Ltd.



Ver 1.24

Contenido

| | |
|---|----|
| Contenido | 2 |
| 1 Introducción | 3 |
| 2 Mossland | 6 |
| 2.1 Juego móvil de AR basado en ubicación | 6 |
| 2.2 Propiedades de Comercio | 8 |
| 2.3 Plataforma publicitaria P2P (Red entre pares) basado en ubicación | 10 |
| 3 Moss Coin | 13 |
| 3.1 Moss Coin: resumen | 13 |
| 3.2 Moss Coin y Moss | 13 |
| 3.3 Plan de asignación de Moss Coin | 15 |
| 3.4 Emisión y Destrucción de Moss Coin | 16 |
| 4 Moss Chain | 17 |
| 4.1 Aspectos técnicos de la aplicación de la cadena de bloques | 17 |
| 4.2 Descentralización de Mossland | 17 |
| 4.3 Economía de Moss Chain | 19 |
| 5 ICO (Oferta Inicial de Monedas) | 21 |
| 5.1 Pre ICO | 21 |
| 5.2 ICO principal | 21 |
| 5.3 Periodo de lock-up de Moss Coin y Horario de distribución | 24 |
| 5.4 Beneficios para compradores de Moss Coin | 24 |
| 5.5 Política y Precauciones | 26 |
| 6 Visión del Mercado | 27 |
| 6.1 App de Check-in basado en ubicación | 27 |
| 6.2 Mercado Comercial de Ítems | 28 |
| 7 Desarrollo y Horario de Lanzamiento | 30 |
| 8 Equipo | 31 |
| 8.1 Reality Reflection | 31 |
| 8.2 Miembros | 34 |

1 Introducción

"Mossland" es un juego móvil de Realidad Aumentada(RA) basado en ubicación sobre propiedades inmobiliarias. Los usuarios pueden identificar propiedades reales en la vecindad, adquirirlas e intercambiarlas en el juego. Las propiedades virtuales en el juego pueden ser intercambiadas a través de criptomonedas, por lo que los usuarios estarán incentivados a subir el valor de sus propiedades.

Después de que se construya el servicio y surja la tecnología de cadena de bloques avanzada, la propiedad de los activos virtuales dentro del juego se transmitirá a la cadena de bloques. A partir de ese momento, los activos virtuales de Mossland estarán disponibles en la plataforma de negociación descentralizada y serán utilizados por más usuarios con más servicios.



Figura 1: Propiedad inmobiliaria + Accesorio (Objeto de Realidad Aumentada)

Realidad Aumentada El valor de la propiedad virtual en el juego es proporcional al número de check-ins a las propiedades donde los propietarios instalarán "Accesorios", objetos de AR adjuntados a las propiedades virtuales, lo cual es la forma más efectiva de llamar la atención de otros usuarios. Los Accesorios no solo harán las propiedades virtuales más llamativas, sino que también ofrecerán beneficios dentro del juego, lo cual aumentaría la cantidad de visitas.

Mientras más personas se unen al juego, más propiedades con varios accesorios de AR serán añadidas. Sería visualmente satisfactorio ver cómo un paisaje familiar de las ciudades

cambian sus imágenes con objetos de AR exóticas, lo cual sería un punto importante de comercialización para este juego.

Comercio de Propiedad y Accesorio Propiedades y Accesorios de Mossland pueden ser intercambiados entre los usuarios a través de subastas dentro del juego. Son posibles es posible con el uso de "Moss", monedas del juego que pueden ser intercambiadas por "Moss Coin", criptomonedas aseguradas por tecnología de cadenas de bloques. Después del lanzamiento del juego, el Moss Coin aparecerá enlistado en el intercambio de criptomonedas para dar valor líquido a los usuarios que hayan participado en las transacciones de Propiedades y Accesorios.

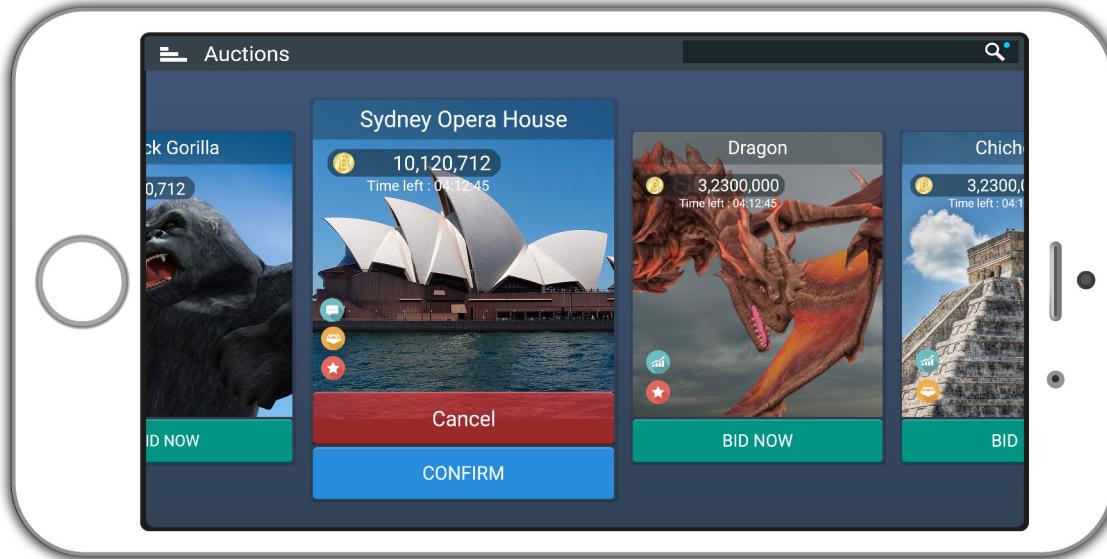


Figura 2: Sistema de subasta en el juego. Los usuarios pueden cambiar Propiedades por Moss.

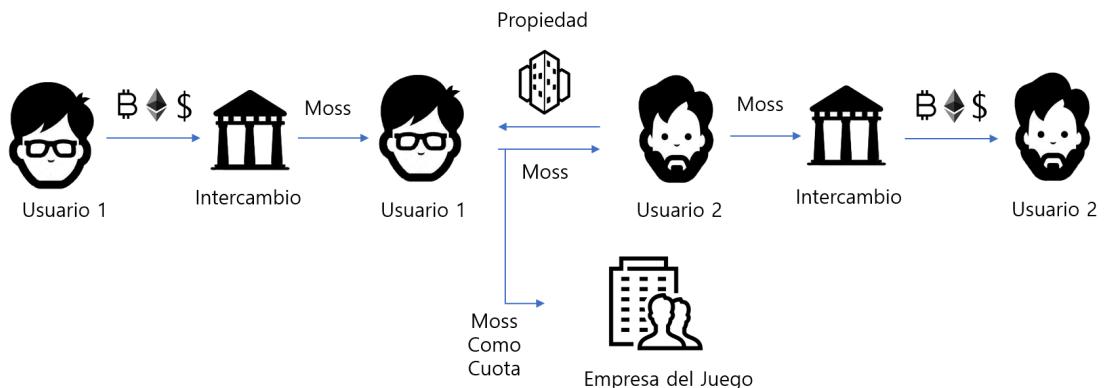


Figura 3: Moss usados para el intercambio de Propiedad pueden ser intercambiados por otros criptomonedas o dinero fiduciario.

Propaganda P2P Basada en Ubicación Mossland crea una nueva plataforma publicitaria basada en la convergencia de los juegos basados en la localización con la tecnología de AR. Cualquier usuario de Mossland puede crear y publicar campañas de propaganda a través de un simple interfaz después de configurar un presupuesto mediante Moss. La cuota publicitaria será recogida por la empresa de operación y el resto se utilizará para incentivar a los usuarios que visiten las propiedades reales. Dado que Mossland es un juego basado en ubicación, las propagandas estarán expuestas a los usuarios que se encuentren cerca de las propiedades, lo cual resulta en una mayor probabilidad de los usuarios visitar o realizar cualquier compra. Los Accesorios no solo agregarán una experiencia divertida, pero también ofrecerán un valor tangible a los usuarios.

Moss Chain Los accesorios de AR y inmobiliarios virtuales de Mossland son activos virtuales producidos por la tecnología del desarrollador, la capacidad de producción de recursos y la participación de usuarios. Para que estos activos virtuales tengan más sostenibilidad y mayor valor, deben ser utilizados por más servicios y más usuarios además de Mossland, y creados por más artistas y desarrolladores. Con ese fin, Mossland planea mover los activos virtuales del juego a la cadena de bloques y ponerlos a disposición para el comercio.

A través de esta cadena de bloques – Moss Chain, los activos virtuales y las propiedades construidas en Mossland también serán disponibles en otros servicios de AR basados en ubicación, lo que garantiza el valor y la persistencia de los activos virtuales. Además, dependiendo de la venta y creación de los artistas y desarrolladores de otros, activos virtuales a través de este mercado abierto, se permite la aseguración de recursos creativos y abundantes más allá de las capacidades de los desarrolladores de Mossland. Esta capacidad de creación y suministro de recursos más amplias y flexibles se conecta a posibilidades de nuevas publicitarias creativas.

Cuando los activos virtuales se disponen a una variedad de servicios además de Mossland, el valor de la publicidad también crece. Todos los procesos de proponer y aceptar anuncios para los propietarios de edificios y de distribuir los resultados publicitarios también se registrarán en la cadena de bloques, formando un mercado de publicidad basado en la ubicación transparente y confiable.

2 Mossland

2.1 Juego móvil de AR basado en ubicación

Los servicios basados en ubicación se hicieron popular debido al acceso del GPS en el smartphone personal. Con la disponibilidad del GPS, los usuarios competirán para obtener las propiedades virtuales en la vecindad, como los juegos de Check-in¹⁾.

Sin embargo, las corporaciones gigantes como Google y Facebook también había agregado servicios de check-in pero perdieron su competitividad debido a sus servicios simples. Al mismo tiempo, gracias a las avances en tecnología del dispositivo móvil, el servicio de AR ha demostrado tener un gran potencial. Al añadir tecnología de AR, la manipulación de un mundo real con objetos virtuales, con servicios basados en ubicación, será posible crear una nueva experiencia de los servicios móviles²⁾.

Mossland le agrega más profundidad de interacción con el base de un juego tradicional de check-in como Foursquare. Al insertar objetos de Ar en las Propiedades, los usuarios tendrán una mejor experiencia de juego cual los motiva a decorar y expandir sus Propiedades en además del juego básico de compra, protección y captura.

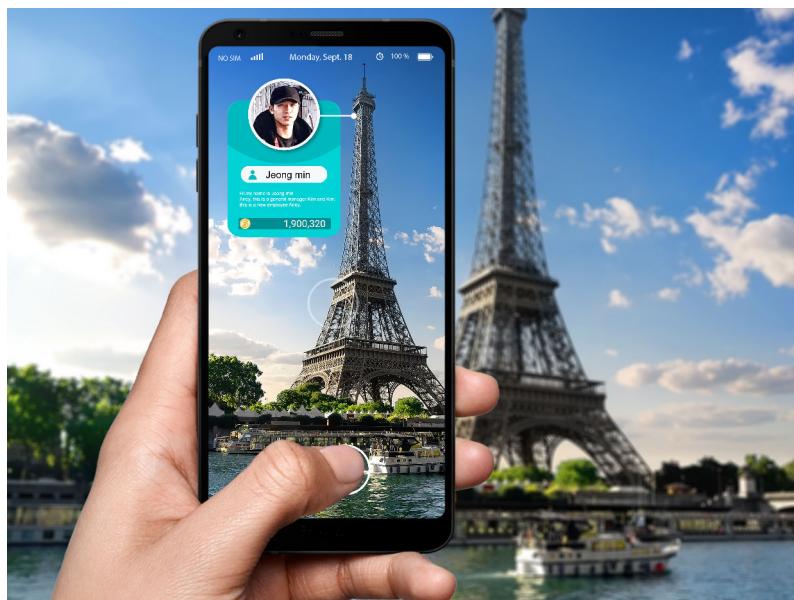


Figura 4: Check-in a Propiedades en la vecindad

Check-in La base del juego de Mossland es Check-in. Los usuarios pueden buscar edificios según sus ubicaciones y registrarse en cualquiera de ellos. Al hacer el check-in, pueden ganar oro u ítems como recompensa que se pueden usar para comprar y decorar sus Propiedades. Mientras que los juegos tradicionales de check-in están diseñados para enfocarse en check-in

1) Foursquare, Gowalla, MyTown etc

2) Consultar el caso de Pokemon Go

para actividades sociales, el check-in de Mossland está diseñado como una actividad esencial para lograr el objetivo del juego. Asimismo, las recompensas como el oro por check-in se reparten al azar para dar una agradable sorpresa y anticipación a los usuarios cada vez que se registren.

Tanto el dueño de la propiedad como los usuarios registrados estarán incentivados cada vez que se realice el check-in lo cual se creara un ciclo virtuoso para aumentar el valor de las Propiedades en proporción a los números de registro. Por lo tanto, los propietarios no solo estarán incentivados económicamente pero también socialmente como la sensación de recibir Likes en Facebook o el aumento de los seguidores en Twitter.

Propiedad Las Propiedades son activos virtuales del juego basado en las propiedades inmobiliarias. En el caso de Foursquare, los usuarios pueden registrarse en cualquier punto sin la necesidad de verificarlo, por lo que podría haber varios puntos para un mismo lugar. Por ejemplo, una sola Torre Eiffel se marcaba en varios puntos de interés como 'Torre Eiffel', 'La Torre Eiffel' o 'La Tour Eiffel'.

Mossland excluirá este caso y utilizará datos de POI fijos como Google Maps en lugares de registro en lo cual solo habrá una Propiedad para un POI para proteger su valor en el juego.

Accesorio Los Accesorios son objetos de AR instalados a las Propiedades. A diferencia de los juegos tradicionales de check-in, Mossland puede mejorar las Propiedades invirtiendo tiempo, esfuerzo, y monedas de juego. Tal logro se debe expresarse visualmente a otros usuarios para mostrar su motivación y éxito. El progreso de las Propiedades de los usuarios se podrá ver a través de la tecnología de AR.

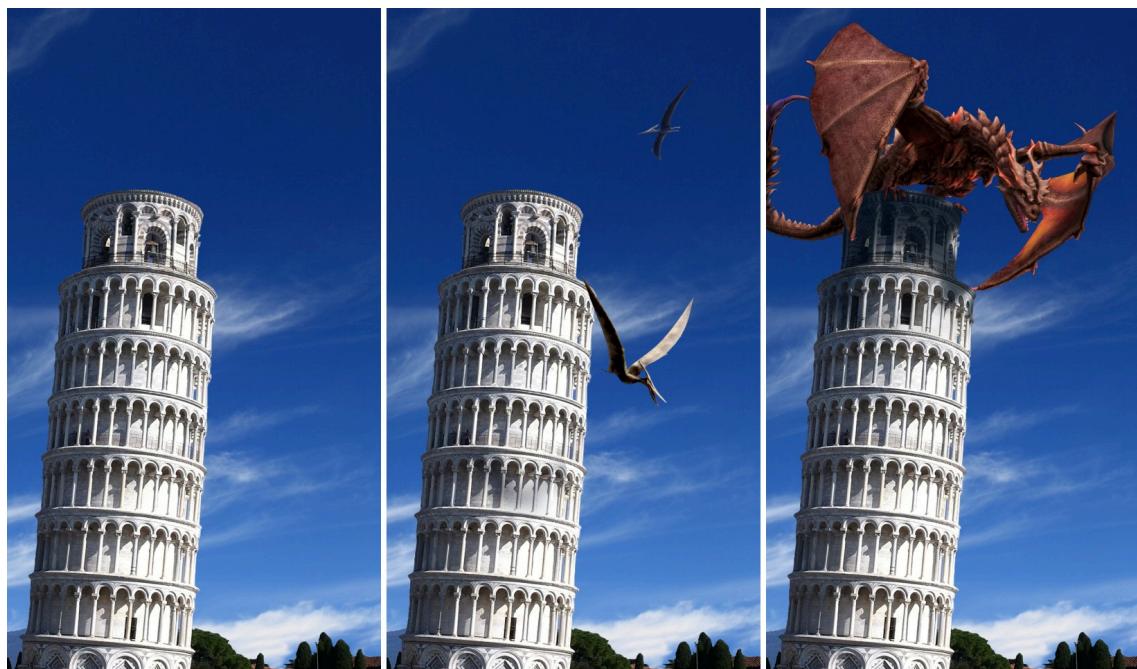


Figura 5: Accesorio de Realidad Aumentada (AR)

Por ejemplo, sin ningún Accesorio, la "Torre inclinada de Pisa" no se vería nada diferente para los usuarios en el juego. Sin embargo, si el propietario de la Propiedad le agrega Accesorios, los usuarios podrán ver un 'pterosaurio' de AR volando alrededor de la Propiedad dentro del juego. De la misma manera, el propietario puede gastar más dinero y esfuerzo para mejorar su Propiedad agregándole hasta un gran 'Dragón'.

El tamaño físico de las Propiedades y los Accesorios juegan una gran porción del juego. Dado que la pantalla del juego de AR se basa en la vista real de la cámara del dispositivo del usuario, los edificios altos con enormes Accesorios pueden atraer a los usuarios desde una gran distancia y hacerlos pasar por allí. Por lo tanto, los edificios más altos y más grandes podrían ser los puntos de referencia con mayor valor en el juego.



Figura 6: Las Propiedades y Accesorios grandes pueden atraer a usuarios de larga distancia

El valor de Accesorios no solo son visualmente atractivos, sino también, como otros juegos móviles exitosos, le agrega la interacción de juego dándole funciones táctiles para la necesidad de conseguir Accesorios. Desde la perspectiva de los usuarios de check-in, las Propiedades con Accesorios ofrecen recompensas y efectos visuales dentro del juego.

Ítem Para conseguir Accesorios, los usuarios necesitan registrarse a las Propiedades para conseguir 'ítems' aleatoriamente. Accesorios raros pueden ser conseguidos a través de ítems raros y una gran cantidad de oro.

2.2 Propiedades de Comercio

Propiedades obtenidos en Mossland pueden ser cambiados entre los usuarios a través del sistema de subasta, y la moneda usada para tales transacciones es el Moss.

Moneda En total hay 3 monedas en Mossland. El oro es la moneda del juego más común que puede ser creado y destruido dependiendo del juego y es difícil controlar la velocidad. El oro se puede obtener haciendo check-in, logrando metas, subiendo de nivel, y comprado a través de in-app. Tiene una posibilidad de inflación debido a que la velocidad no puede ser controlado directamente.

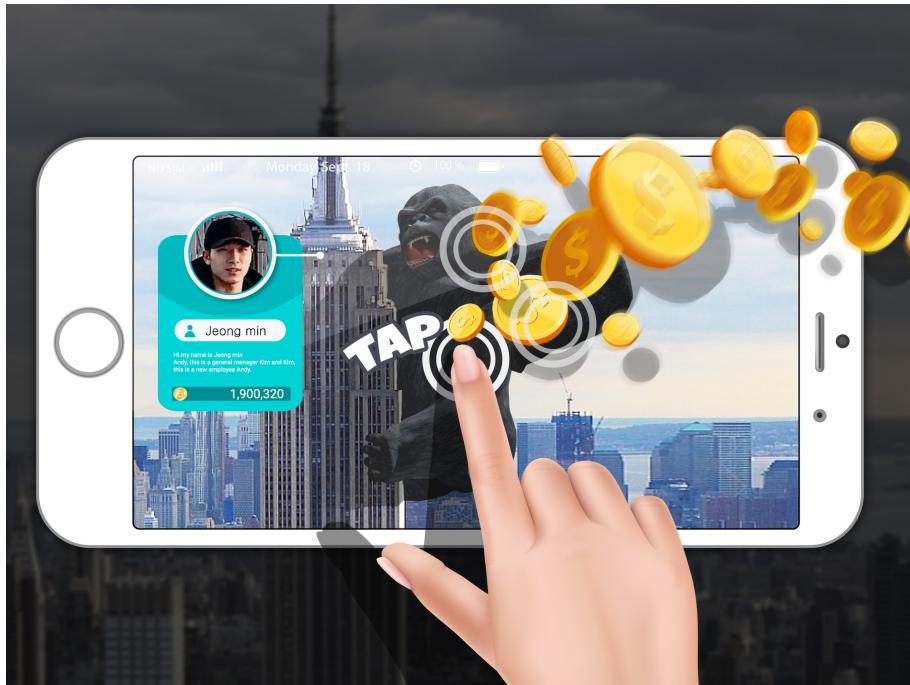


Figura 7: Los Accesorios ofrecen recompensas dentro del juego además de los efectos visuales

La segunda moneda es la gema. La gema solo puede ser recargada a través de in-app. Aunque es más valiosa que el oro, el suministro es difícil de controlar debido a que no tiene limitación en el número de compra. Se utiliza en la compra de prestaciones especiales e ítems dentro del juego.

La tercera moneda es el Moss. El suministro de Moss está estrictamente controlado a diferencia de las otras monedas del juego, como el oro y la gema. Los usuarios pueden comprar con criptomonedas como Bitcoin y Ethereum o in-app purchase solo dentro del límite total de Moss emitido. Para proteger el valor del Moss, los usuarios ya no podrán comprar más cuando todo el Moss emitido se agote. Los usuarios utilizarán el Moss para el comercio de Propiedades, y luego la compañía cobrará los costos de transacción para destruirlos o redistribuirlos en el juego.

Subasta Los usuarios pueden vender sus Propiedades y Accesorios en la subasta para otros los usuarios. Las transacciones entre los usuarios se administran en un sistema de subasta abierto y no se permitirá la negociación directa entre usuarios³⁾. Se esperan los siguientes efectos a través del sistema de subastas en el juego.

- Dado que la negociación se basa en Moss, los usuarios tendrán suficiente motivación para mejorar sus Propiedades.

3) En el caso del comercio directo, podrían haber usuarios abusando del comercio sin el uso de MOC

| Tipo de Moneda | Oro | Gema | Moss |
|-----------------------|----------------------------|--------------------|---|
| Control de Suministro | Débil | Débil | Estricto |
| Generación | Recompensa de juego IAP | IAP | IAP Cambio de Criptomonedas Publicidad de B2C |
| Consumo | Contenido de juego | Contenido de juego | Costo de transacción entre usuarios |
| Forma de adquisición | Recompensa de juego IAP | IAP | IAP Intercambio de Criptomonedas Publicidad de B2C, P2P Venta de Propiedad |
| Forma de gasto | Contenido de juego | Contenido de juego | Publicidad de P2P Adquisición de Propiedad Conversión de Criptomonedas |

Tabla 1: Monedas de Mossland

- La pérdida de Propiedades valiosas en el juego se puede prevenir. Por ejemplo, construcciones famosas como la Torre Eiffel, la Torre inclinada de Pisa y la Estatua de la Libertad también son reconocidas como activos importantes en el juego. Sin embargo, si los primeros jugadores compran esas Propiedades y abandonan el juego, dichos activos no podrán ser capitalizados. Pero si existe un mercado de comercio activo para monetizar el valor de cambio de esas Propiedades, los primeros usuarios venderán esas propiedades antes de abandonar el juego, por lo que esas Propiedades permanecerán vigentes.
- El sistema de subasta en sí es un contenido interesante del juego. La naturaleza de la subasta es encontrar Propiedades valiosas a un precio bajo donde los usuarios los pueden visitar frecuentemente para verificar los listados y probar su suerte.

2.3 Plataforma publicitaria P2P (Red entre pares) basado en ubicación

La mayoría de los mercados publicitarios son controlados por los grandes anunciantes con gran cantidad de recursos para publicitar sus productos o servicios a un público sin un número exacto. Se requiere un gran gasto, y aún así es difícil llegar a la audiencia designada. Por lo tanto, se hace difícil a los propietarios locales hacer publicidad y aunque lo hagan, terminan con resultados de bajo rendimiento. Dichos anunciantes querrán enfocarse en usuarios locales con un bajo presupuesto publicitario para un impacto directo en sus negocios.

Mossland proporcionará una plataforma de publicidad basada en ubicación para satisfacer las necesidades de esas tiendas locales. La estructura básica de la plataforma publicitaria está ilustrada en la Figura 8.

Cualquier usuario de Mossland puede ejecutar una campaña publicitaria en la cual cada



Figura 8: Circulación de campaña publicitaria en Mossland

canal publicitario se basa en una Propiedad específica. Hay dos casos al ejecutar una campaña publicitaria: una campaña publicitaria en su propia propiedad o en la propiedad de otro usuario. En el caso del segundo, se requiere el permiso del propietario para la campaña.

Todo el formato de anuncio se basa en CPA (costo por acción) y los usuarios serán recompensados con Moss de acuerdo a las acciones requeridas por el anunciante (ver el anuncio, hacer check-in, visita, compra). Según la Figura 8, la mayor parte del gasto publicitario se pagará directamente a los compradores y el resto será colectado como tarifa de publicidad para el propietario y la empresa del juego.

Esto es lo que Mossland espera de la plataforma publicitaria.

- Proveer una oportunidad a los usuarios que no compran monedas virtuales a conseguir Moss. Aún así, la barrera de compra de las criptomonedas sigue siendo alta donde la mayoría de los usuarios no están familiarizados con el concepto. Es posible que estos usuarios no participen en la economía de criptomonedas del juego, pero aun así tienen la posibilidad de conseguir Moss como recompensa respondiendo a las campañas publicitarias. De esa forma, es probable que participen en subastas con su Moss y comprar Propiedades.
- Así es como el valor del activo de Propiedades incrementará. Los propietarios de edificios destacados tienen más probabilidades de recibir ofertas para ejecutar campañas publicitarias. El dueño de la propiedad cobraría la tarifa de publicidad y resultaría en un aumento del valor del activo de la Propiedad. A largo plazo, el anunciante sentirá más económico poseer la Propiedad cual será otra razón para un aumento de valor de los activos.

- Debido a un aumento de demanda de Moss para campañas publicitarias bajo el límite estricto del suministro de Moss, el valor del Moss Coin aumentaría.

Desde hace tiempo, han habido intentos para capturar el mercado de micro publicidad basado en ubicación, pero no ha habido ni uno que ha llamado la atención. Mossland está intentando introducirse al mercado publicitario con tecnología de AR basada en ubicación. Cualquiera puede crear una campaña publicitaria en la plataforma P2P con el uso de herramientas simples de gestión para campañas publicitarias.



Figura 9: Ejemplos de publicidad de Realidad Aumentada

3 Moss Coin

3.1 Moss Coin: resumen

Moss Coin es una criptomoneda basada en la plataforma Ethereum. La tabla 2 contiene más detalles:

| Título | Contenido |
|------------------------|--|
| Nombre | Moss Coin |
| Símbolo | MOC |
| Plataforma | Ethereum |
| Monto Total de Emisión | 500,000,000 MOC |
| Tipo de Cambio | 1 MOC = 0.0001 ETH 1 ETH = 10,000 MOC |

Tabla 2: Resumen de Moss Coin

3.2 Moss Coin y Moss

Como está mencionado en la subsección 2.2, hay tres tipos de monedas en Mossland. Entre ellos, Moss es una moneda controlada por la empresa para ser utilizada en la compra de Propiedades y Accesorios y en la ejecución de una campaña publicitaria P2P. Hay tres formas de obtener Moss.

- **Compra de Moss Coin con Criptomonedas**

Con el fin de suministrar Moss al juego, Moss Coin se emitirá y se incluirá en el intercambio de criptomonedas. Los usuarios pueden comprar Moss Coin durante el ICO (oferta inicial de monedas) o comprar en el intercambio de criptomonedas más tarde. El Moss Coin se puede cambiar a Moss en el sitio del juego y el Moss Coin se almacenan de forma segura por la empresa. A lo contrario, Moss se puede intercambiar por Moss Coin en el sitio web del juego. Luego se puede cambiar a otras criptomonedas o dinero fiduciario a través del intercambio de criptomonedas.

- **Adquisición a través de in-app purchase en app stores**

Moss se puede comprar en app stores como Google Play y Apple App Store. Es la forma más conveniente para los usuarios, pero debido al 30% de la tarifa de app store, tiene una desventaja en comparación al intercambio de criptomonedas. Además, para proteger el valor de Moss Coin, los usuarios solo pueden comprar cantidades limitadas asignado por la empresa. La empresa sólo revenderá la cantidad de Moss adquirida por la tarifa de transacción.

- **Adquisición por contrato publicitario**

Otra forma de adquirir Moss es cumpliendo ciertas acciones (check-in, visita, compra,

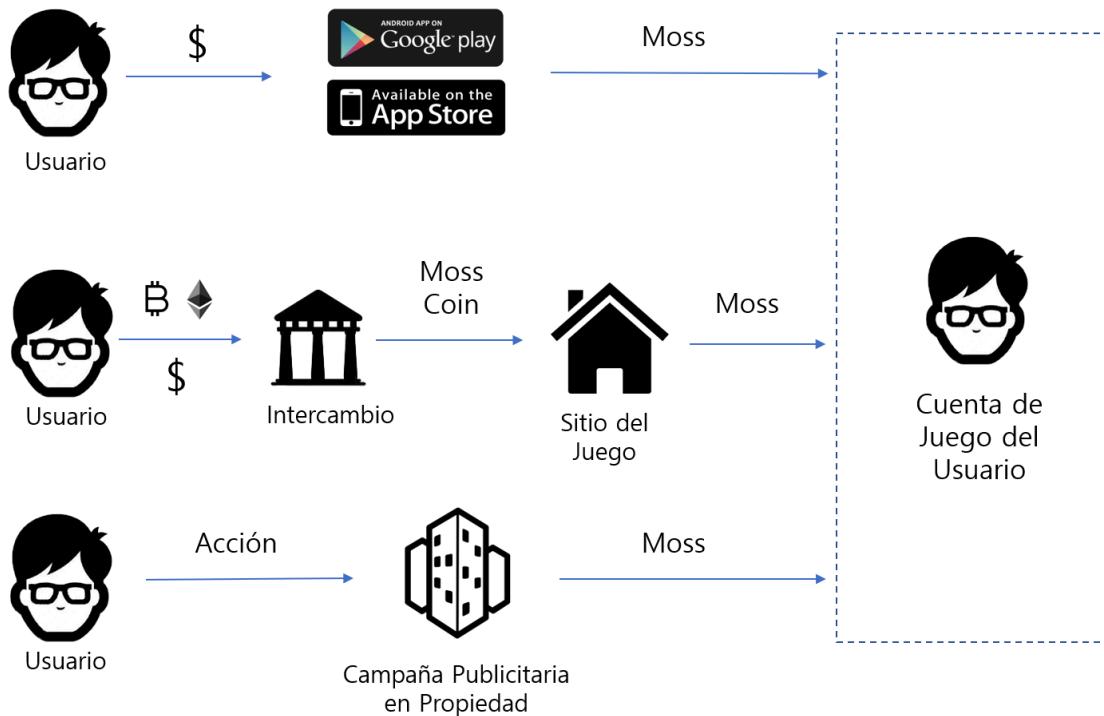


Figura 10: Forma de adquirir Moss

etc.) ofrecidos por los anunciantes. Aunque el Moss recompensado no es mucho, se espera una gran cantidad de usuarios en esta economía de Moss. Además, los usuarios pueden participar en la publicidad de P2P como propietarios y recibir una tarifa de transacción publicitaria. En caso de una campaña publicitaria exitosa, pueden ganar una gran cantidad de Moss.

A parte de las formas para adquirir Moss, todo el Moss se puede cambiar por Moss Coin y Moss Coin se puede cambiar a otras criptomonedas o dinero fiduciario a través del intercambio de criptomonedas.



Figura 11: Retiro de Moss

3.3 Plan de asignación de Moss Coin

El suministro total de Moss Coin está limitado a 500 millones de MOC, y una vez que se hayan emitido los 500 millones, no se emitirán nuevos. El Moss Coin emitido se distribuirá como se muestra en la Tabla 3 y la Figura 12.

| Item | | Volume |
|---------------|----------------------------|------------------------------------|
| Pre ICO | Privada pública | 41,949,405 MOC 24,999,451 MOC |
| ICO principal | Strategic Partners pública | 101,250,247 MOC 123,750,302 MOC |
| | Equipo | 75,000,000 MOC |
| | Asesor | 25,000,000 MOC |
| | Initial IAP | 75,000,000 MOC |
| | Reserva | 33,050,595 MOC |

Tabla 3: Plan de distribución de Moss Coin

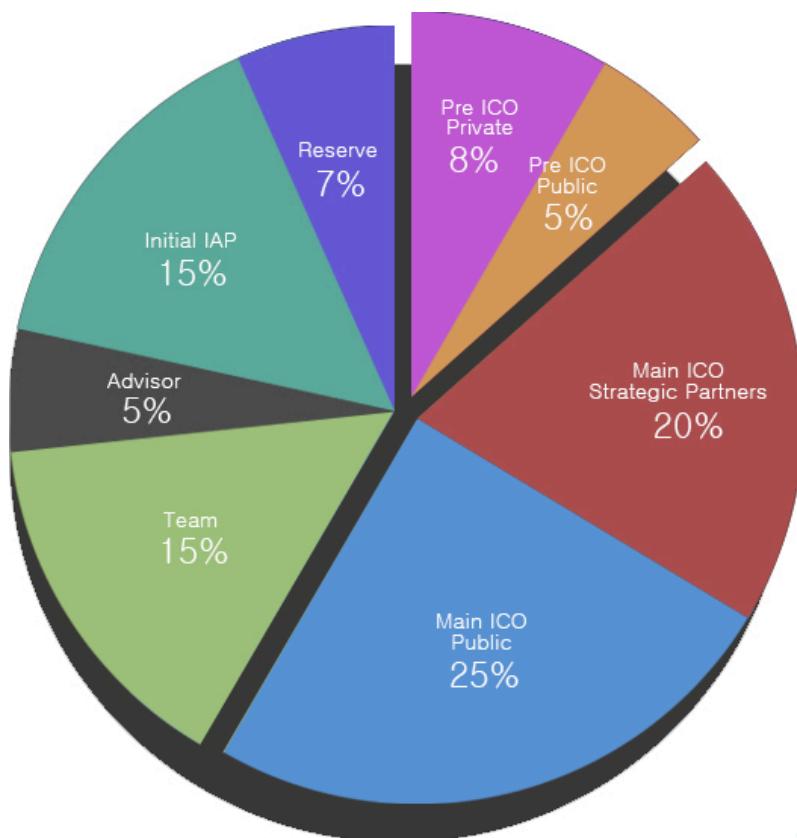


Figura 12: Proporción de distribución de Moss Coin

- Aproximadamente el 58% de la emisión se distribuirá en dos ICO, Pre ICO y ICO principal.

El Pre ICO se divide en una ronda privada para compradores de cantidad alta y una ronda pública para compradores generales. El ICO principal se divide en una ronda de Strategic Partners para socios estratégicos y una ronda pública para compradores generales.

- La transferencia del Moss Coin distribuido al Equipo y a los Asesores será prohibido por 1 año desde la venta del Moss Coin.
- Se asignará 75,000,000 MOC en el comienzo del servicio para que los usuarios puedan comprar a través del in-app. Después de que se completen todas las ventas, se planea vender y distribuir por venta de in-app solo la cantidad de Moss Coin recolectado por el operador como una comisión por las transacciones entre usuarios y las actividades de publicidad.

3.4 Emisión y Destrucción de Moss Coin

En el comercio de Propiedades y de publicidad de los usuarios, la empresa cobrará Moss Coin como tarifa de transacción y dicha cantidad de Moss Coin puede ser destruido o revendido como ítems en in-app.

- **Emisión adicional de Moss Coin**

La cantidad total de Moss Coin emitida está limitada a 500 millones. No habrá más emisiones de nuevo Moss Coin, incluso en una situación de demanda alta. Esto resultará en el aumento del valor del Moss Coin.

- **Destrucción**

Para proteger el valor de Moss Coin, la empresa puede destruir cierta cantidad de Moss Coin. Tal información será anunciada antes de la ejecución.

- **Redistribución**

Cuando haya un riesgo ligero de disminución en el valor de Moss Coin, la empresa puede redistribuir cierta cantidad de Moss Coin recolectada en el mercado a través de in-app para estimular el uso de Moss. El precio de compra estará determinado por el precio de Moss Coin del mercado el día de la decisión de redistribución y el precio final será más alto que el precio de mercado debido a la tarifa de app store. Para proteger la estabilidad del mercado de Moss Coin, la empresa solo lo revenderá como in-app purchase y no en intercambio de criptomonedas.

4 Moss Chain

4.1 Aspectos técnicos de la aplicación de la cadena de bloques

Mossland empezará como un servicio de juegos basado en un servidor independiente. Despues de adquirir un número suficiente de usuarios, los datos se transferirán a una cadena de bloques y luego a DApp en la cadena de bloque correspondiente. La razón para desarrollar este proceso se debe a la preocupación sobre el rendimiento de la tecnología de cadena de bloques.

- **Rendimiento Transaccional**

El juego enfatiza la comodidad de la experiencia del usuario en términos de los atributos de los productos de entretenimiento. Por lo tanto, se requiere una velocidad de transacción muy rápida y con las plataformas públicas de cadena de bloques lanzadas hasta la fecha, no es fácil de satisfacer lo requerido. Especialmente, en una situación de la subasta, es imposible saber de inmediato si la oferta es exitosa debido a la falta de rendimiento de dicha transacción, e incluso lo podría obtener un licitador aunque llegue tarde por la diferencia en la comisión.

- **Comisiones**

En los servicios de juegos, las transacciones financieras no necesariamente ocurren. Puede haber cualquier cantidad de transacciones que quieran almacenar información del juego en una cadena de bloque sin movimiento de bienes. El problema ocurre cuando se almacena información en una cadena de bloques de esta manera, es decir, si se comisiona cada vez se crea un bloque, sería difícil mantener un servicio normal del juego.

Estos problemas ya han sido reconocidos como los principales desafíos en varios proyectos de cadena de bloques como EOS, y anticipamos que se comercializará una plataforma de cadena de bloques pública que ha experimentado un enorme crecimiento en corto plazo. Hasta entonces, Mossland primero se desarrollará sin la cadena de bloques e iniciará el servicio para asegurar la base de usuarios en la plataforma y demostrar el valor de Propiedades y Accesorios dentro del juego activos virtuales. Luego, una vez que se haya adquirido una plataforma probada de cadena de bloques, se hará posible el uso de los activos virtuales dentro de Mossland en múltiples proyectos de AR.

4.2 Descentralización de Mossland

La figura 13 muestra cómo Mossland, evoluciona a un proyecto de cadena de bloques.

- La información de Propiedades y Accesorios almacenada en el servidor de Mossland se transfiere a la cadena de bloques, y los recursos de Propiedades y Accesorios almacenados en la aplicación de cliente de Mossland se transfieren al servidor de descarga de recursos. Por lo tanto, las aplicaciones AR que desean usar los activos virtuales en Moss Chain (cadena de bloques de Mossland) se pueden atender con una capacidad de

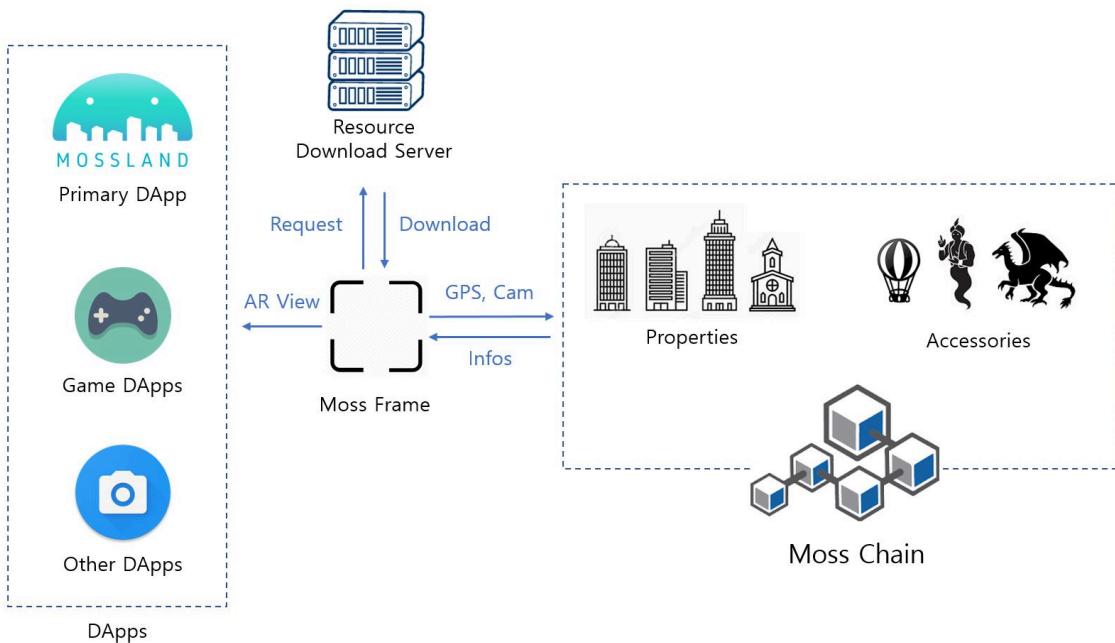


Figura 13: Descentralización de Mossland

cliente ligera. Esto proporciona un entorno en el que los activos virtuales de Mossland se puedan utilizar en más servicios.

- Se producirá y distribuirá un SDK de AR llamado Moss Frame. Moss Frame lee la información de Propiedades y Accesorios alrededor del usuario almacenado en Moss Chain a través de la información de ubicación y cámara del usuario. También toma los recursos necesarios de esta información del servidor de descarga de recursos y los envía a la pantalla. Moss Frame facilitará el desarrollo de varios DApp permitiendo a los desarrolladores sin tecnología AR de alto nivel a renderizar fácilmente el mundo virtual de Mossland.
- Mossland se convertirá en uno de los DApp de Moss Chain, ya que es una aplicación fuera de la cadena que maneja todas las funciones con todos los recursos. Con la experiencia de su rendimiento en el mercado hasta este punto, servirá como el mejor ejemplo de DAPP principal del uso de Moss Chain y Moss Frame, mientras impulsa a desarrolladores externos a desarrollar el DApp.

De esta forma, Mossland quiere aumentar el valor de los activos virtuales en lugar de renunciar a su monopolio mediante la liberación de sus activos de monopolio en la cadena de bloques. Además de Mossland, también apoyaremos el lanzamiento de otros DApp, que garantizará que el valor de Moss Coin y sus activos virtuales sean sostenibles.

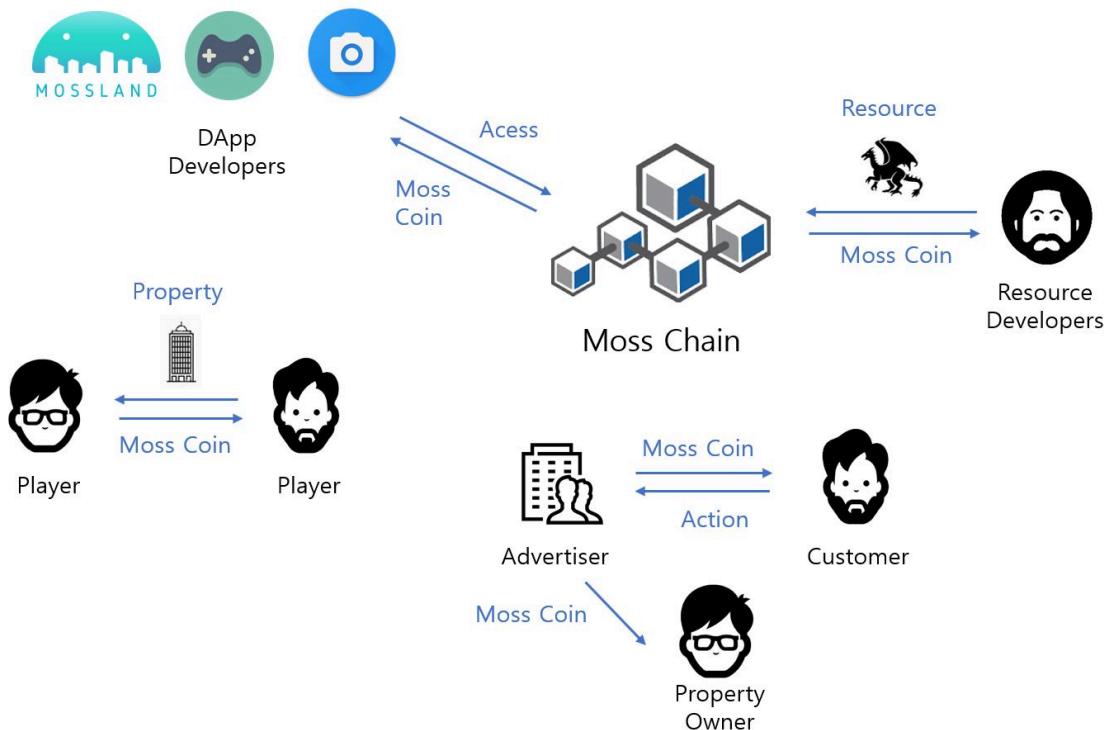


Figura 14: Actividades Económicas de Moss Chain

4.3 Economía de Moss Chain

Figura 14 representa las transacciones económicas que tienen lugar en la Moss Chain. Hay que tomar en cuenta que cuando Mossland cambia a la cadena de bloques, todos los intercambios realizados con Moss estarán compuestos por Moss Coin.

• Desarrollo y venta de recursos

El desarrollador del recursos crea datos y animaciones del modelo 3D adecuados para Accesorios de AR y los registra con Moss Chain al precio de venta deseado. Cuando alguien compra el Accesorio, el desarrollador recibe el Moss Coin y paga la tarifa a Moss Chain. Cuando se active este proceso, el Accesorio de AR de Moss Chain podrá proporcionar una gran cantidad de producciones y creatividad más allá de los límites de las capacidades de producción de recursos de Mossland.

• Subasta de Propiedad

La subasta en el juego de Mossland se convertirá en un sitio de subastas en cadena a través de Moss Chain. En lugar de Moss, se comercializará con Moss Coin, y para que la subasta y todos los procesos se registren y almacenen de forma transparente. Un cierto porcentaje de la transacción se paga a Moss Chain como una tarifa de transacción, y Moss Chain distribuye algunas de estas tarifas a los desarrolladores DApp de los jugadores.

- **Publicidad**

Las negociaciones entre los anunciantes y los propietarios ahora se llevarán a cabo a través de Moss Chain. Todos los propietarios que quieran publicitar y encontrar parejas se hará a través de Moss Chain para acordar a los términos y tarifas. La tarifa del anuncio se distribuye al propietario, desarrollador de DApp y Moss Chain.

- **Desarrollo e ingresos de DApp**

El desarrollador de DApp recibe una comisión por Moss Chain en la mayoría de las transacciones de Moss Coin, incluyendo subastas y publicidad. Las expectativas de estos ingresos serán un fuerte impulso para el desarrollo de DApp de Moss Chain.

5 ICO (Oferta Inicial de Monedas)

El ICO se dividirá en dos etapas, Pre ICO y ICO principal.

5.1 Pre ICO

Consulte la Tabla 4 para obtener detalles sobre Pre ICO. Pre ICO se divide en ronda privada para compradores de Moss Coin y ronda pública para compradores generales y se puede comprar Moss Coin de 0.1 ETH a 1,000 ETH. El precio de venta es 1 ETH = 10,000 MOC, pero la bonificación se paga como se muestra en la Tabla 5.

Tabla 4: Detalles de Pre ICO

| Ítem | Contenido | |
|----------------|---------------------------------------|----------------|
| Horario | 29 de enero 2018 – 11 de febrero 2018 | |
| Precio Regular | 1 ETH = 10,000 MOC | |
| Suministro | Privada | 41,949,405 MOC |
| | pública | 24,999,451 MOC |
| | Total | 66,948,856 MOC |
| Compra Mínima | 0.1 ETH | |
| Compra Máxima | 1,000 ETH | |
| Limitación | Países que prohíben ICO | |

Tabla 5: Plan de Bonificación de Pre ICO

| Nivel | < 5 ETH | < 10 ETH | < 25 ETH | < 75 ETH | ≥ 75 ETH |
|---------|---------|----------|----------|----------|----------|
| Pre ICO | 35% | 40% | 45% | 50% | 55% |

5.2 ICO principal

Main ICO se divide en una ronda de socios estratégicos para negocios de Mossland de socios estratégicos y una ronda pública para compradores generales. Para compradores generales que participan en rondas públicas, Moss Coin está disponible desde un mínimo de 0.1 ETH hasta un máximo de 20 ETH. Consulte la Tabla 6 para obtener detalles de ICO principal.

El precio de venta del Moss Coin de ICO principal se determina con base del precio promedio del Etherium durante el Pre ICO y el comienzo de ICO principal, de modo que ningún participante sufra una pérdida por el precio del Ethereum. El precio del Ethereum requerido para el cálculo se basa en el precio de mercado de Bittrex⁴⁾. El valor promedio del Ethereum es la mediana del precio más alto y más bajo durante el período de Pre ICO. Dado que el ICO principal se extiende durante un período de cuatro semanas, el precio de Moss Coin durante

4) <https://www.bittrex.com>

Tabla 6: Detalles de ICO Principal

| Ítem | Contenido | |
|----------------|---|-----------------|
| Horario | 21 de marzo 2018 – 17 de abril 2018 | |
| Precio Regular | 1 MOC = 0.12 USD 1 MOC = 0.12 / E_{main} ETH | |
| Suministro | Strategic Partners | 101,250,247 MOC |
| | pública | 123,750,302 MOC |
| Compra Mínima | Total | |
| | 225,000,549 MOC | |
| Compra Máxima | 0.1 ETH 20 ETH | |
| Limitación | Países que prohíben ICO | |

Tabla 7: Plan de Bonificación de ICO principal

| Período de Compra | Semana 1 | Semana 2 | Semana 3 | Semana 4 |
|-------------------|-------------|------------|------------|-------------|
| | 3.21 - 3.27 | 3.28 - 4.3 | 4.4 - 4.10 | 4.11 - 4.17 |
| Bono | 15% | 10% | 5% | 2.5% |

el ICO principal se actualizará una vez al día y está determinado por el precio de mercado de Etherium en el momento de la renovación. Tabla 7 muestra las bonificaciones aplicadas durante el ICO principal.

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

P_{main_ico} = Precio de Moss Coin durante el ICO principal (MOC/ETH)

E_{main} = Precio del Ethereum durante el ICO principal (USD/ETH)

E_{pre_max} = Precio máximo del Ethereum durante el Pre ICO (USD/ETH)

E_{pre_min} = Precio mínimo del Ethereum durante el Pre ICO (USD/ETH)

Actualización y fin de Pre ICO El precio más alto de Etherium fue de 1198.6 USD / ETH y el precio más bajo fue de 1182.0 USD / ETH basado en Bittrex durante el Pre ICO. Por lo tanto, el valor predeterminado durante el Pre ICO se determinó en 1190.3 USD / ETH. Cuando se redondea a un centavo, el precio del Moss Coin durante el ICO principal se determina de la siguiente manera:

$$1 \text{ MOC} = 0.12 \text{ USD}$$

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

E_{main} = Precio del Ethereum durante el ICO principal (USD/ETH)

5.3 Periodo de lock-up de Moss Coin y Horario de distribución

Moss Coin adquirido a través del Pre ICO y ICO principal se distribuirá después de que se finalice el proceso de KYC⁵⁾. Con el fin de mitigar el riesgo de volatilidad del mercado, el Moss Coin comprado se distribuirá durante el período de lock-up como se muestra en la Tabla 9. En la Tabla 9, D+0 es el primer punto de distribución de Moss Coin después de que se termine el ICO principal. Hay que tener en cuenta que la cantidad comprada al precio base y el monto pagado como bonificación, el período de lock-up se aplica por separado.

| Monto a pagar | < 250 mil MOC | < 1 millón MOC | ≥ 1 millón MOC |
|-----------------------------------|-------------------|--------------------|--------------------|
| Período de Lock-up Básico | - | 30 días - 90 días | 30 días - 180 días |
| Período de Lock-up Bonificación | 30 días - 90 días | 30 días - 180 días | 30 días - 360 días |
| Período de Lock-up Equipo, Asesor | 360 días | | |

Tabla 8: Horario de Lock-up y Distribución de Moss Coin

| MOC Punto de Distribución | < 250 mil MOC | | < 1 millón MOC | | ≥ 1 millón MOC | | Equipo, Asesor |
|------------------------------|---------------|-------|----------------|-------|----------------|-------|-------------------|
| | Basic | Bonus | Basic | Bonus | Basic | Bonus | |
| 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% |

Tabla 9: Calendario de distribución de Moss Coin

5.4 Beneficios para compradores de Moss Coin

Para los participantes de ICO se les proporcionará los siguientes beneficios.

5) KYC: Know Your Customer, es el proceso de recopilar e identificar la identidad del cliente y evitar que se utilice como una ruta de lavado de dinero para organizaciones terroristas y delictivas.

• Bonificación

Se aplicará una bonificación para permitir que los participantes de ICO adquieran Moss Coin a un precio más bajo. Como se describe en la cláusula 3.4, la empresa considerará activamente la destrucción de Moss Coin cuando sea necesario para proteger el valor del Moss Coin. Por el otro lado, la empresa no emitirá más Moss Coin, para anticipar el aumento del valor total del Moss Coin y dar beneficios a los ya en posesión.

• Subasta Previa de Propiedades de Lugares Emblemáticos

Debido a la naturaleza del juego, la competencia para ocupar Propiedades famosas es inevitable. El problema anticipado al comienzo del servicio es que los primeros usuarios se aprovechen de las Propiedades más famosas con el mínimo esfuerzo. En tal caso, sería difícil proporcionar una motivación de largo plazo a los usuarios y puede crear una sensación de privación para los recién llegados al juego. Para prevenir esto, la empresa tomará posesión de algunas de las principales Propiedades históricas al comienzo como activos.

Algunas de las Propiedades emblemáticas controladas pueden ser usadas para crear una calle de demostración de AR como publicidad del juego. En las primeras etapas del servicio del juego, las Propiedades no tendrán Accesorios, lo que dificulta a los usuarios imaginarse cómo sería uno con los Accesorios instalados. Para resolver este problema y promover el futuro modelo del juego, la empresa seleccionará calles populares como demostración y mostrar una etapa desarrollada del juego.



Figura 15: Subasta previa de Propiedades de lugares emblemáticos

Además, la empresa seleccionará Propiedades claves entre los controlados y los pondrá en la subasta previa. Se programará antes de la venta en in-app para los participantes de ICO y solamente para compradores de Moss Coin. Los usuarios pueden anticipar un

aumento de valor de sus Propiedades al comprarlos a un precio relativamente bajo en la subasta previa.

Cuando el servicio del juego esté en pleno funcionamiento con una gran cantidad de usuarios, sería muy difícil adquirir Propiedades históricas, sin importar el esfuerzo, tiempo y Moss Coin usados. Será una oportunidad excepcional para los primeros usuarios a adquirir Propiedades famosas a un buen precio.

5.5 Política y Precauciones

Los participantes de ICO deben de tener en cuenta las siguientes políticas y precauciones.

- **Riesgos e Incertidumbres**

El Whitepaper solo describe su plan de negocios y su visión, que no garantiza ningún resultado comercial. Los usuarios deben de tener en cuenta que la ejecución del plan comercial puede ser modificado en cualquier etapa del plan.

- **Restricción de ICO**

Los ciudadanos de un país donde el ICO está prohibido no pueden participar en el ICO. En el caso de que un usuario en tal país llega a participar, deberá de estar consciente de sus responsabilidades legales.

- **Idiomas**

La versión original del Whitepaper es en inglés y puede haber errores en las versiones traducidas. Verifique y consulte la versión original en inglés antes de participar en el ICO.

- **Uso de Moss Coin**

Moss Coin solo se usará como se describe en el Whitepaper. Moss Coin no es un valor y no otorgará ningún tipo de dividendo o derechos de voto al propietario de Moss Coin.

- **Cancelación y Reembolso**

Los participantes de ICO no pueden cancelar la compra de Moss Coin o pedir por reembolso.

6 Visión del Mercado

6.1 App de Check-in basado en ubicación

Cuando el GPS se convirtió en una de las funciones esenciales del smartphone, se introdujeron muchas aplicaciones basadas en ubicación al mercado, como Foursquare, Latitude, Loopt y Gowalla. Foursquare ganó la primera ronda en el mercado de check-in, pero cuando los gigantes de la tecnología como Facebook y Google introdujeron funciones de check-in a sus servicios, el uso de Foursquare disminuyó gradualmente.

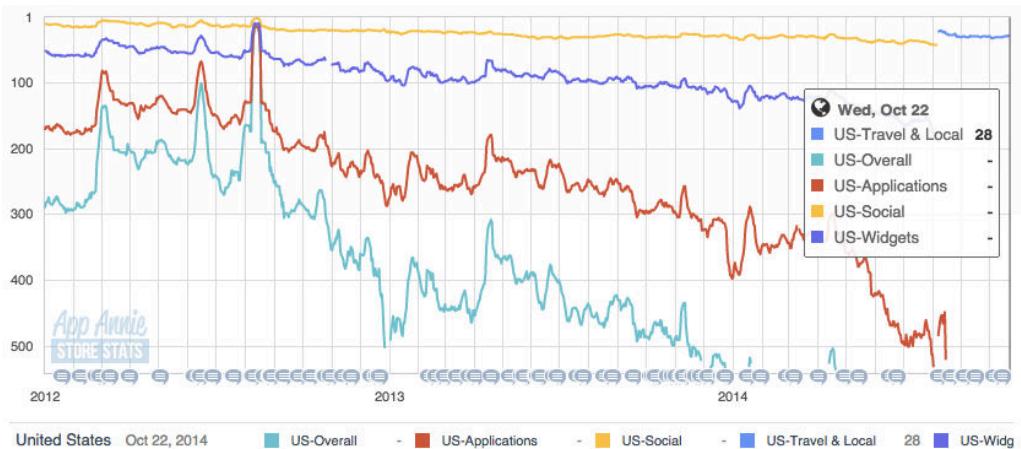


Figura 16: Datos de clasificación de Google Play de Foursquare

La disminución del servicio de Foursquare dio mucha inspiración a Mossland. Foursquare logró crecer en un corto tiempo debido a que se enfocó más en el servicio de check-in que el servicio de juego haciéndole competencia a Facebook Places. Sin embargo, Facebook continuó posicionándose como un servicio integrado de redes sociales, dejando Foursquare atrás. El servicio de redes sociales que se enfoca en una sola característica social como el check-in de Foursquare podría eventualmente quedarse fuera de la competencia contra aplicaciones con servicios integrados como Facebook.

Por lo tanto, Mossland se enfocará más en los aspectos de juego con recompensas por check-in y dar a los usuarios una clara motivación para adquirir Propiedades valiosas. Además de la satisfacción que trae la posesión de Propiedades, los usuarios pueden añadir Accesos a sus Propiedades para ejecutar campañas publicitarias basada en ubicación para atraer usuarios y recibir recompensas. Asimismo, Mossland puede proporcionar más motivación a través de criptomonedas basadas en la tecnología de cadena de bloques para dar valor económico.

Esencialmente, Mossland puede resolver la desafiante pregunta de Foursquare "¿Para qué hacer check-in?" y diferenciarse a otras aplicaciones o servicios de check-in

6.2 Mercado Comercial de Ítems

El mercado de comercio de ítems digitales ha sido un asunto llamativo desde los primeros juegos en línea. Al principio, el valor de los ítems digitales de los juegos eran cuestionables, pero ahora se ha vuelto una norma en comercio con un valor tangible. De todos formas, hay muchos países donde el comercio de ítems es restringido considerados como juegos de azar en línea.

Un caso conocido de restricción del comercio de ítems del juego pasó en Corea del Sur, donde se reguló el lanzamiento de Diablo III. Originalmente, Activision-Blizzard tenía en mente lanzar Diablo III con un sistema de subasta con dinero real pero el Comité de Calificación y Administración de Juegos lo desaprobó. Después de una larga disputa, el lanzamiento del juego fue aprobado después de eliminar el sistema de subastas con dinero real en el juego.

Sin embargo, el Tribunal Supremo de Corea del Sur ha aclarado que los ítems digitales del juego Lineage de NCsoft son bienes legítimos por sus largas horas de trabajo y tiempo invertido. Pero el intercambio de ítems de probabilidad como una máquina tragamonedas sigue siendo ilegal y considerado como juego de azar. Por lo tanto, la mayoría de las compañías no admiten el comercio de ítems con dinero real para evitar el riesgo de convertirse en un juego de azar. Mientras tanto, la plataforma de negociación de ítems por intermediarios, como Itembay, admite la negociación de ítems entre usuarios y cobra la tarifa de transacción. Debido a la falta de seguridad y protección, han habido muchos casos de fraude de comercio de ítems.

Aunque algunos países siguen limitando el comercio de ítems, el tamaño del mercado es considerable y muestra un gran potencial. No es ningún secreto que Planet Calypso de Entropia Universe se vendió a \$6,000,000, donde el comercio de ítems con dinero real es posible.



Figura 17: El ítem de juego digital más caro: Entropia Universe – Planet Calypso

En tales circunstancias, el sistema de criptomonedas basada en la tecnología de cadena de bloques puede ser un elemento esencial en el mercado de comercio de ítems del juego digital. Las criptomonedas no tienen un país de emisión ni un concepto de nacionalidad, y solo los propietarios de criptomonedas son responsables en sus países con el dinero fiduciario. La función de la empresa de servicios es solo emitir la criptomoneda y distribuirla al mercado comercial. La retirada del dinero fiduciario se externalizará a través del intercambio de criptomonedas y se asegurará mediante la tecnología de cadena de bloques.

Mossland tiene en mente que la empresa operadora de servicios pueda proporcionar de manera segura el comercio de ítems de juegos digitales utilizando criptomonedas sin el medio de una plataforma de intermediarios. A diferencia del caso de Entropia Universe para cambiar PED⁶⁾ a dólar estadounidense con una tasa fija, Mossland proporciona acceso global de retiro a cualquier moneda a través de criptomonedas sin restricciones.

6) PED: Project Entropia Dollar – Moneda del juego Entropia Universe

7 Desarrollo y Horario de Lanzamiento

El horario de desarrollo y lanzamiento de Mossland se describe en la Figura 18. Cuando el Pre ICO y el ICO principal termine, se espera que Moss Coin se enliste en el intercambio de criptomonedas. Las ganancias financieras ayudarán al desarrollo de alfa en 2018 y de la prueba de beta cerrada (CBT) a principios de 2019. Mossland se lanzará solamente en algunos países para mejorar el juego y resolver cualquier problema técnico antes del servicio global en 2019. La subasta previa de Propiedades se llevará a cabo justo después del lanzamiento oficial global.



Figura 18: Guía del proyecto

8 Equipo

8.1 Reality Reflection

Reality Reflection es una empresa emergente de realidad virtual y realidad aumentada respaldada por una comunidad virtual especializada en personajes humanos virtuales y el desarrollo de juegos. Fue fundada en 2015 y hay 18 profesionales con experiencia en tecnología VR y AR, diseño de juegos y marketing trabajando en el proyecto de Mossland.

| | |
|-----------------------------|--|
| Nombre de la Empresa | Reality Reflection |
| Ubicación | Corea del Sur |
| Establecido | 2015 |
| Página Oficial | https://www.realityreflection.com |
| Área de Negocio | VR, AR, personajes humanos virtuales |
| Cartera | Miniature Tower Defense (2016) Music Inside (2016) Speed Ball Arena (2017) VMoji (2017) Gangsta Underground Poker (2018) |



Figura 19: Estudio de VR de Reality Reflection de personaje digital humana 3D

Juegos de VR Reality Reflection se estableció con una clara visión del mundo de VR. Ha estado lanzando juegos de VR en todas las plataformas de VR disponibles, incluyendo HTC Vive, Oculus Rift, Playstation VR y Samsung Gear VR, y acumuló una gran cantidad de conocimiento técnico para una mejor experiencia de VR.



Music Inside

Juego de VR de acción de ritmo
Título de lanzamiento de Oculus Touch
Unreal Engine Showcase
Amazon AWS Gamelift Showcase
<http://www.musicinsidevr.com>



Speedball Arena

Juego de VR deportivo
de acción de jugadores múltiples
Unreal Engine Showcase
<https://www.speedballarena.co/>



Gangsta Underground Poker

Juego de VR de póquer
de jugadores múltiples
Preparándose para lanzamiento en 2018

Digital Humana Reality Reflection tiene un gran interés en la tecnología humana digital para representar al personaje humano en el mundo de VR de la manera más realística. Gracias al estudio de escaneo 3D más grande de todo Asia con 200 cámaras DSLR, el escaneo humano en 3D, la compresión de imágenes y la tecnología de renderización realista en tiempo real ha mejorado drásticamente. Basado en estas tecnologías, Vmoji, una aplicación de chat de video con reconocimiento facial 3D, fue lanzado en diciembre de 2017.



Figura 20: Escaneo humano 3D digital

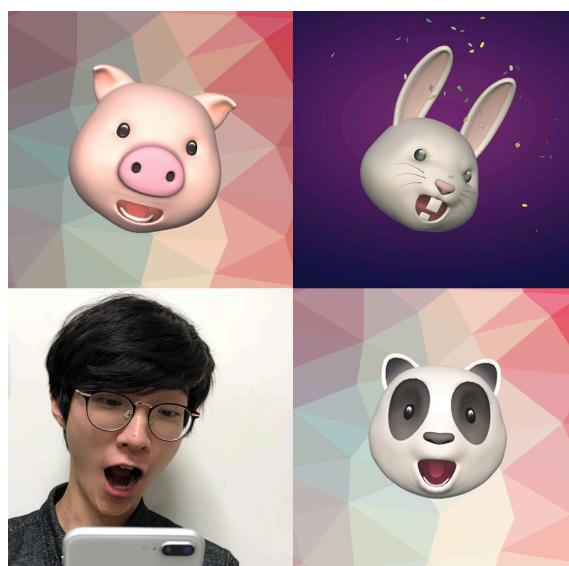


Figura 21: Aplicación de chat de video con reconocimiento facial 3D, Vmoji

8.2 Miembros

8.2.1 Equipo



Wooram Son
CEO, Co-Founder

Experto en gráficos por computadora 3D
Antiguo Ingeniero de Software en Samsung Electronics



Chester Roh
CSO, Co-Founder

Fundador Empresario en Serie de Inzen (IPO en Corea), TNC (comprado por Google), 5Rocks (comprado por Tapjoy)



Minuk Kim
CTO, Co-Founder

Experto en gráficos por computadora 3D
Antiguo Ingeniero en Pantech Software



Yongjun Hong
CFO, Co-Founder, KICPA

Antiguo CFO en 5Rocks
Antiguo Contador en PwC Korea



Sean Oh
COO, Co-Founder

Experto en Personaje de Digital Humana
Antiguo Ingeniero de Software en Samsung Electronics



Don Lim
VP of Business Development

Antiguo Gerente General en Com2us USA, Inc.
Antiguo Asesor de Agente de Ventas en IBM



Byukryun Choi
Lead Character Artist



Sangmin Lee
Lead Environment Artist



Youngdae Cho
Client Engineer



Yunu Kim
Server Engineer

Antiguo Character Artist
en NS Studio

Antiguo Environment
Artist
en M Game

Antiguo Ingeniero de
Software en NHN Next
Antiguo comercializador
en 5Rocks

Antiguo Ingeniero de
Software en Line Games



Junchel Park
Blockchain Engineer
Antiguo Ingeniero de
Software en Kakao
Games



Hyunwook Nam
Blockchain Engineer
Antiguo Ingeniero de
Software en NHN Next



Seunghyun Kim
Software Engineer
Antiguo Ingeniero de
Software en NHN Next



Hyunbin Nam
Game Designer
Antiguo Diseñador de
Juegos en Affinity



Jerome Hernandez
Creative Engineer
Antiguo Director Creativo
en CERN



Emily Park
PR Manager
Antiguo Gerente de
Relaciones Públicas
en Lineable
Cheil Worldwide A.E.

8.2.2 Asesores



Jason Han
Blockchain Advisor

Cofundador y Partner/CTO,
FuturePlay
Fundador y CEO,
NexR (Acquired by KT)
Profesor Adjunto, KAIST MBA
KAIST PhD en
P2P y Sistema Distributaria



Louis Jinhwa Kim
Blockchain Advisor

Cofundador, Director, Asociación
Korea Blockchain
Cofundador, Korbit
Director, Tide Institute
Autor de World 1st Bitcoin Book,
'Next Money Bitcoin(2013)'



Jeffrey Lim
Startup Advisor

18+ años de experiencia en
startup ecosystem,
Antiguo Jefe de Campus Seúl,
Google
Antiguo inversor de capital de
riesgo en Softbank Ventures
Emprendedor en Serie



Duhee Lee
Asesor Startup

Founder LIKELION,
Founder Kongdoo,
Google Impact Challenge, Primer
Lugar (People's Choice)
Orador, 66th UN NGO



Charles Rim
M&A Advisor

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



John Chang
Investment Advisor

Socio General, Access Ventures
APAC Head-Equities,
Barclays Asia
CEO, Deutsche Bank Korea
Cofundador, Access
Communications



Peter Van Dyke
AR UX & Design Advisor

UX Interactivo / Producción,
Apple
CSO & Product Head, GTR
Jefe de Producto,
nnpf KR/SK Planet
Codirector Creativo, Com2us



Min Pyo Hong
Security Advisor

Fundador, SEWORKS
Fundador, SHIFTWORKS
(adquirido por Infraware)
Asesor de gobierno de seguridad
digital por 20+ años
Cinco veces Finalista
Consecutivo en DEFCON CTF



Wonchai Lee
Monetization Advisor

Sr. Football Comerciante,
The Hong Kong Jockey Club
Sr. Odds Compilador,
Singapore Pools
Oddsmaker, SportsToto



Ilya Mikov
Cryptocurrency Gaming
Advisor

Cofundador, Active Games
Fundador, Mobile Active
Terminó una ronda de ICO para
su MMORPG móvil exitosamente
Lordmancer II.