



**ONT PAY**

Blockchain paymentplatform

# CONTENTS

---

## 1. 배경 및 필요성

|                     |   |
|---------------------|---|
| 1-1. 블록체인이란?        | 3 |
| 1-2. 블록체인에 대한 사회적배경 | 4 |
| 1-3. 블록체인의 필요성      | 5 |
| 1-4. 세계시장의흐름        | 7 |

## 2. ONT PAY 배경 및 필요성

|                       |   |
|-----------------------|---|
| 2-1. 기존 카드 결제 시스템의문제점 | 8 |
| 2-2. 현재 고객 리워드 시스템의한계 | 8 |

## 3. ONT PAY 기술

10

## 4. ONT PAY 사업 방향

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 4-1. 4세대 블록체인 기술도입            | 11 |
| 4-2. 결제 및 고객 리워드 플랫폼구축        | 12 |
| 4-3. ATM 기기를 통한 ONT PAY 현금화출금 | 13 |

## 5. ONT PAY 목표

|                |    |
|----------------|----|
| 5-1. 패러다임의 변화  | 14 |
| 5-2. 사용자 중심플랫폼 | 14 |
| 5-3. 새로운 결제시스템 | 14 |

## 6. ONT PAY Economy

15

## 7. Road Map of ONT PAY

17

## 8. 면책 조항

18

# 01 배경 및 필요성

## 1-1. 블록체인이란?

---

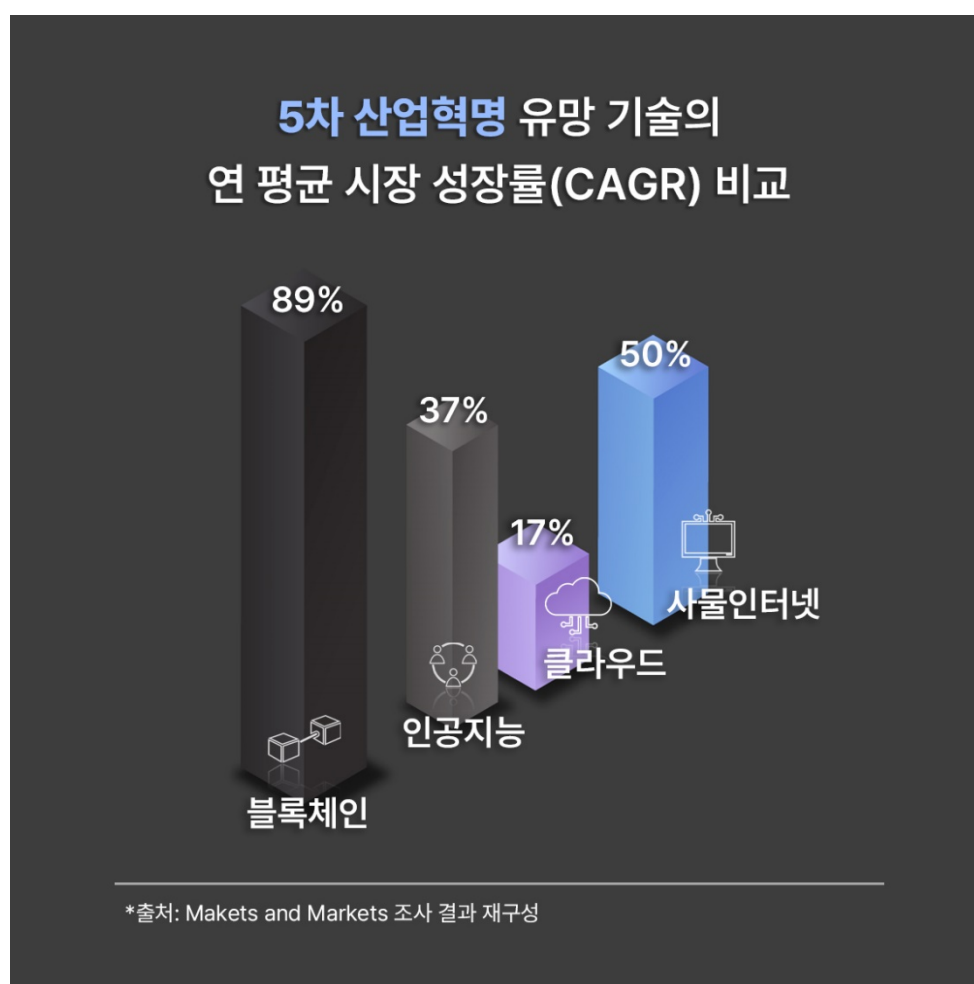
블록체인은 P2P 네트워크 기반으로 거래 내역이 담긴 장부를 거래에 참여한 모든 구성원에게 분산하여 저장하는 기술을 말하며 흔히 분장원장기술 (Distributed Ledger Technology) 거래 내역을 한 곳에 모아 저장하는 중앙 집중적인 시스템이 아닌 정보를 분산하는 탈중앙화 형태이기 때문에 보안성이 우수하며, 데이터 보호에 드는 비용을 절감하는 효과가 있습니다.

여러 건의 거래내역이 일정 시간마다 하나의 블록(Block)으로 묶여, 기존 생성된 블록에 체인(Chain)처럼 연결하여 기록을 연속적으로 보관하는 것입니다. 새로 생성된 블록들은 이전 거래 내역의 검증 데이터를 연계하여 블록을 생성하기 때문에, 블록이 쌓일수록 보안이 강화되는 구조를 갖습니다. 다시 말해, 각 블록들은 그 이전에 생성된 블록들의 모든 내역에 대한 검증 기록을 가지고 있게 되며, 한번 등록되면 변경이 불가능한 구조입니다.



## 1-2. 블록체인에 대한 사회적 배경

현재 4차 산업혁명을 주도하는 인공지능(AI), 클라우드, 사물인터넷(IOT), 빅데이터 블록체인 등이 결합된 시너지에 의해 성장률이 상당히 높은 편입니다. 이들 인공지능 (AI), 클라우드, 사물인터넷 (IOT) 등을 탈중앙화의 기술 배경을 가지고 서로 연결시켜주는 역할을 하거나 때로는 이들의 활동을 돕기 위해 방대한 양의 데이터베이스를 제공하는 중개자의 역할을 하며, 효율과 비용을 절감하게 해주는 것이 바로 블록체인 기술입니다. 이것을 근거로 블록체인 시장은 빠른 속도로 발전해가고 있으며, 그 가능성을 인정받아 정부의 지원 또한 꾸준히 증가하고 있다. 이에 산업계를 향한 블록체인의 접목이 더욱 빠르게 확대될 것으로 기대하고 있으며, 우리가 알고 있는 블록체인을 접목한 암호화 화폐는 단지 시작일 뿐입니다.



### 1-3. 블록체인의 필요성

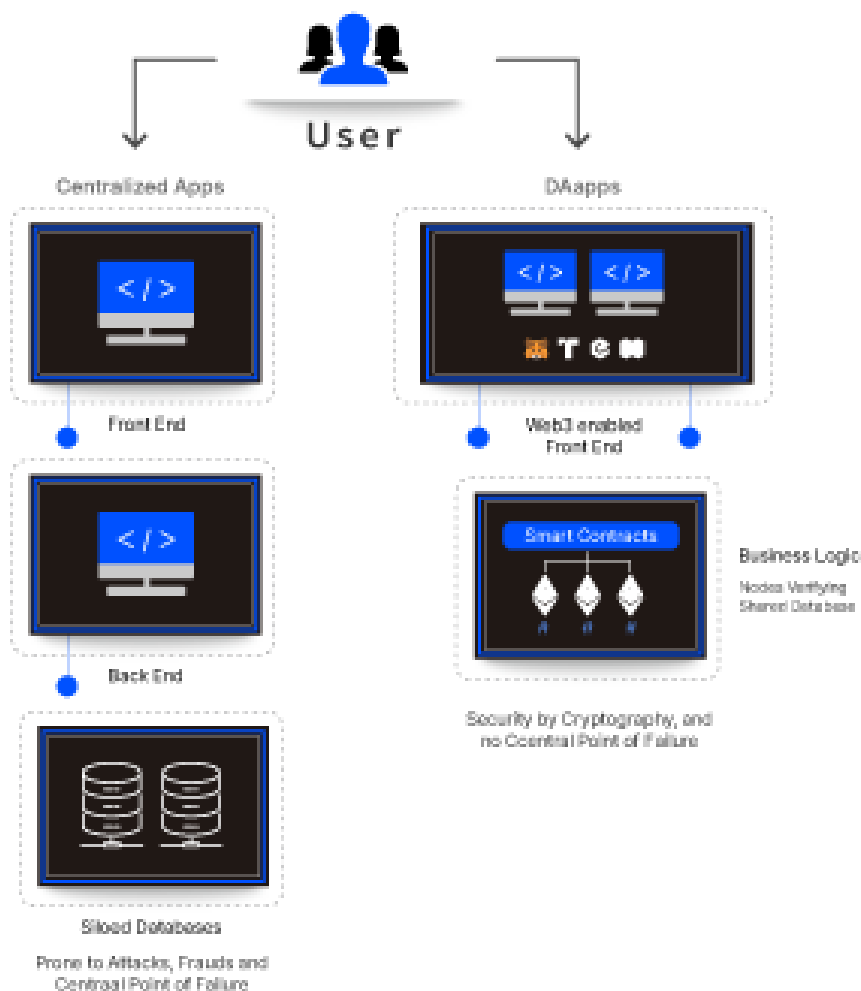
블록체인 기술은 암호화폐의 일종인 비트코인이 화제가 되면서 세상에 알려졌습니다. 암호화폐와 블록체인 기술은 개발 배경이 같으나 그 쓰임새는 다릅니다. 또한 블록체인 기술의 장점이 알려지면서 네트워크 및 암호생성/해독 등과 관련 있는 분야에서의 응용을 실현할 수 있게 되었으며, 이를 통해 관련 분야들의 산업에서 제공 가능한 서비스의 기능의 향상되었다는 결과가 보고됨에 따라 블록체인의 활용범위가 확대되어 그 수요가 산업 전반으로 확산되고 있습니다. 초기의 블록체인은 블록체인의 기술 자체보다는 초기 암호화폐인 비트코인으로써 알려지게 되었습니다. 비트코인은 해당 백서에도 확인할 수 있듯이 송금을 용이하게 하려는 목적으로 개발되었습니다. 송금 목적을 이행하기 위해서는 법정화폐로 교환이 가능해야 하며, 이것이 발전되어 비트코인은 법정화폐를 대체하는 전자화폐로 자리 잡게 될 것입니다. 그러나 비트코인은 한 개의 블록을 생성하기 위해서는 블록을 생성하는 참여자들의 승인이 필요로 하며, 이는 기본적으로 6명 이상 참여자의 승인을 필요로 합니다. 이것은 보안에 유념한 시스템이지만, 한편으로는 속도와 시간당 처리량에 한계가 있어서 비트코인의 치명적인 단점으로 작용합니다. 이른바 확장 가능성 (Scalability) 문제가 존재하는 것이다. 비트코인의 단점을 커버하기 위해 개발된 것이 2세대 블록체인이며 대표적으로는 이더리움을 들 수 있습니다. 이 기술은 해당 노드 위에 디앱(DApp)이라는 어플리케이션을 개발할 수 있도록 설계되었습니다. 따라서 최근에는 이 디앱(DApp)을 활용하여 '금융'뿐만 아니라 '공공 및 보안', '전자 결제', '산업 응용' 분야 등의 다양한 분야의 활용 방안을 넓히고 있습니다. 그 중, 블록체인 기술이 가장 많이 활용되고 있는 금융 시장은 블록체인 기술과 접목하여 큰 변화를 맞이하고 있습니다.

| 구분    | 내용  |
|-------|---|
| 암호화폐  | 암호화폐 (비트코인, 이더리움, 리플 등)                             |
| 금융    | 해외지불결제 시스템, 무역거래, P2P 거래, 보험 은행 거래 장부 시스템, 돈세탁 방지 등 |
| 일반    | 컨텐츠 유통 관리, 공연등의 암호방지를 위한 티켓 서비스                     |
| 공공 기관 | 세금 탈세 방지, 투명한 전자투표 등                                |
| 전자 결제 | 간편결제 시스템, 핀테크, 소액결제 등                               |

기존의 은행은 중앙 집중 방식(Centralized communication system)으로 운영되어 폐쇄적이며 보안에 취약하다는 치명적인 단점이 늘 제기되어 왔습니다. 블록체인 기술은 분산원장기술(Distributed Ledger Technology)을 바탕으로 개발된 기술인 만큼, 상기와 같은 기존 금융 플랫폼의 치명적인 단점을 보완할 수 있습니다. 이를 금융 플랫폼에 활용하면 이미 해킹에 노출 되어 왔던 기존 은행시스템과는 달리, 해킹을 막는 보안 시스템 향상과 관련해 실용적인 비용대비 효과를 거둘 수 있을 것으로 기대되어 왔으며 지금까지 블록체인 기술이 보여주었던 행보는 이미 블록체인 기술 자체는 해킹으로부터 안전하다는 것을 증명하고 있습니다. 상기와 같이 블록체인의 장점이 증명됨에 따라 자연스럽게 이와 이 기술의 신뢰도 증가하기 시작하였습니다.

## 1-4. 세계시장의 흐름

세계적으로 블록체인 기술을 모바일 어플리케이션에 적용하는 개발이 활발하게 진행되고 있으며, 이는 블록체인기술을 배경으로 하여 실물경제와 암호화폐를 연결하려고 하는 신사업 개발까지 이어지고 있습니다. 이 때문에 일반인이 쉽게 쓸 수 있는 모바일 콘텐츠(어플리케이션) 시장과 블록체인 기술을 결합한 새로운 사업모델이 등장하고 있으며, 곧 성공사례도 등장할 것이라는 기대감이 높아지고 있습니다. 암호화폐가 대중화되면서 암호화폐 지갑 및 디앱(DApp)에 대한 수요가 폭발적으로 증가하면서 시장에서 관련 서비스가 급속히 증가되고 있습니다. 현금은 물론, 신용카드도 없이 휴대전화로 결제하는 '간편결제' 시장에 암호화폐를 관리할 수 있는 지갑 생태계를 구축하여 선도하려는 업체간 경쟁도 가속화되고 있으며, 이제 세상은 블록체인을 통해 보다 더 손쉬운 캐쉬리스 (Cashless) 결제가 가능하게 될 것입니다. 이는 실물경제 결제에 있어서 커다란 변화를 불러올 것으로 보고 있습니다.





## 02 ONT PAY 배경 및 필요성

신용카드의 대중화, 인터넷/모바일 banking의 보급, 전자상거래 및 디지털 이코노미의 팽창 등을 근거로 보았을 때 거래의 범위는 점차 글로벌화, 거래의 환경은 온라인화되어 가고 있습니다. 하지만 이러한 전자상거래 시장의 수요의 변화에도 불구하고 여전히 결제방식은 기존 은행 및 금융 네트워크 사업자에서 채택하고 있는 중앙화 방식에서 크게 벗어나고 있지 않습니다.

### 2-1 기존 카드 결제 시스템의 문제점

---

첫째, 결제 시점과 지급 시점 간의 시간차 둘째, 다수의 중간 참여자들에게 지불하는 높은 수수료 부담 상기에 서술한 것과 같이 가맹점 및 전국 편의점 점주들은 금전적, 시간적 비용에 대해 상당한 부담을 안고 있는 것을 확인할 수 있습니다.

### 2-2 현재 고객 리워드 시스템의 한계

---

화폐의 기능은 재화와 서비스와 교환이 가능한 교환의 수단(medium of exchange), 가치의 척도를 표현할 수 있는 회계의 단위(Unit of account), 그리고 가치 의를 저장할 수 있는 가치의 저장 수단 (Store of value)으로 구성되어 있습니다. 현재 시장에 참여하고 있는 경제의 주체들에 의해 널리 보급, 사용되고 있으며 충분히 화폐로서의 기능을 가지고 있으나 일반적으로 화폐라고 인식되지 못하고 있습니다. 물건이나 서비스를 구매해 본 사람이라면 누구라도 경험해 보았을 고객 리워드 입니다. 고객 리워드는 캐쉬백이라고 불리기도 하며 소비자가 상품을 구입할 시 그 대금에 따라 일정한 비율로 지급 및 적립되며, 차후에 상품이나 서비스를 구매할 시 고객 리워드 지급자의 사업체 또는 제휴 업체 내에서 고객 리워드를 이용하여 재화 및 서비스를 사용할 수 있습니다. 고객 리워드는 그 형식상 화폐로서의 성격을 지닙니다. 고객 리워드는 화폐의 세가지 기능, 즉 상품 교환의 매개적 기능, 회계 단위로서의 기능, 가치 보관의 기능을 모두 수행할 수 있기 때문입니다. 현재 통용되는 고객 리워드는 그 발급 주체가 사적기관으로 대부분 전자 형태로 발급되기 때문에 사적 전자화폐로 이해될 수 있습니다. 사적 전자화폐는 민간 기업이 자유롭게 발행하며 온라인상의 거래 매개체 형태를 띤 거래 수단 입니다. 현재 고객 리워드는 비용과 편의성의 측면에서 효율성을 자랑합니다. 거래에서 은행이나 카드회사와 같은 중개 회사를 거치지 않아도 된다는 점에서 지급 수수료는 아주 낮거나 전혀 들지 않습니다.



다른 결제수단과는 달리 분실 위험이 낮다는 것 또한 장점이 될 수 있습니다. 그러나 현재 사용되고 있는 고객 리워드는 여러 가지 측면에서 한계점을 보이고 있습니다. 조건부 채권의 형태를 지닌 고객 리워드는 정산되지 않을 위험성이 내재되어 있으며, 정산을 보장할 수 있는 지급 준비를 확인할 수 있는 방법이 존재하지 않습니다. 또한, 현재의 고객 리워드 발행사와 상품 제공 업체 간에는 정보의 격차가 존재하고 고객 데이터 및 사용 데이터는 평등한 수준으로 공유되지 않고 있으며 이러한 데이터에 접근하는 것이 제한되어 있는 실정입니다.

이에 ONT PAY는 첫째, 전통적인 결제 서비스가 가진 구조적인 한계에 대한 해결책을 찾아서 둘째, 사용자 친화 플랫폼 및 직관적 인터페이스를 도입하여 진입장벽을 개선하고, 셋째, 블록체인 기술과 코인 이코노미를 활용해 결제 처리과정을 간소화하며 넷째, 수수료를 낮춘 결제 솔루션 제공할 예정입니다. 다섯째, 결제 금액의 일부를 다시 ONT PAY로 리워드(REWARD) 여섯째, 전국 편의점의 ATM기 기를 활용한 ONT PAY현금화 인출 등을 통해 현실 세계에 빠르게 적용 가능한 암호 화폐 기반 결제 솔루션을 제공할 예정입니다.

## 03 ONT TOKEN 기술

ONT PAY는 블록체인 기술을 기반으로 발행한 ERC-20 암호화 화폐입니다. 'ONT PAY Payment'의 단위는 ONT로 표기합니다. 거래장부는 블록체인 기술을 바탕으로 전 세계적인 범위에서 수많은 사용자들의 서버에 분산하여 저장하기 때문에 해킹이 사실상 불가능합니다. ONT PAY 퍼블릭 블록체인을 활용하여 인터넷을 통해 모두에게 공개 운용 가능한 거래장부를 사용하고, 컴퓨팅 파워를 네트워크에 제공함으로써 누구나 공증에 참여가 가능합니다.

## 04 ONT PAY 사업 방향

### 4-1. 4세대 블록체인 기술 도입

ONT PAY 특징은 클라우드 기반의 4세대 블록체인 서비스입니다. 클라우드 환경을 제공하기 위해서는 기본적으로 서버가 필요하나 블록체인 기술을 이용하여 사용자들이 조금씩 저장 공간을 내놓고 이를 p2p 형태로 관리할 수 있습니다. 이럴 경우 해커들이 공격할 수 있는 중앙 서버가 없기 때문에 보안 측면에서도 보다 안전합니다.

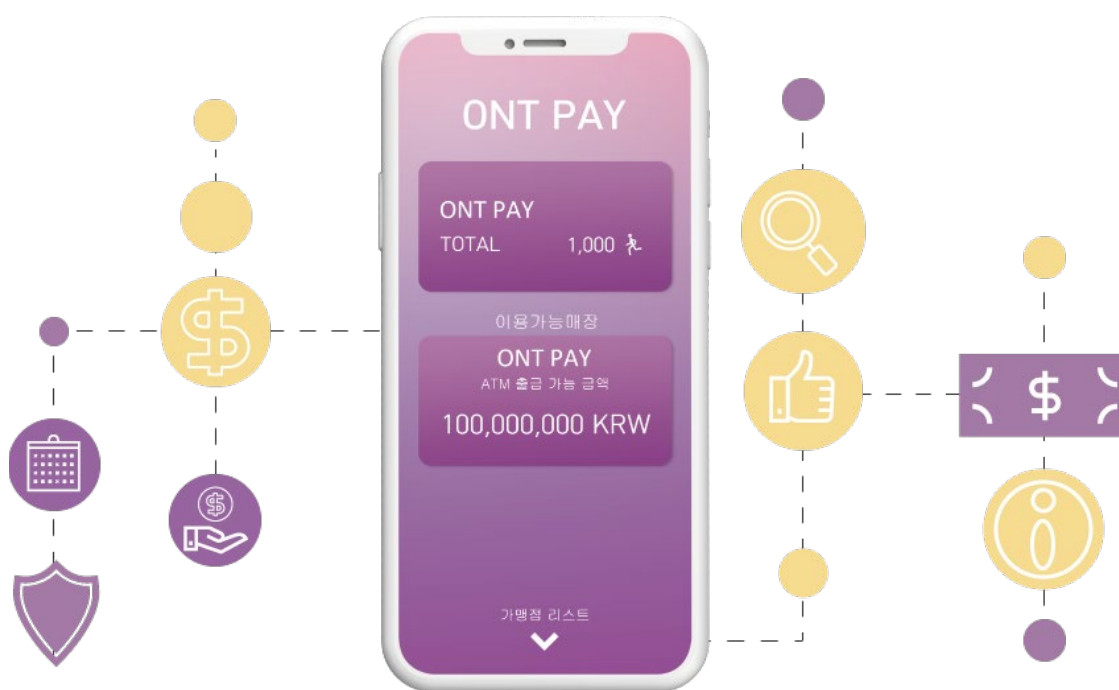
4세대 블록체인은 1세대, 2세대, 3세대를 이은 블록체인 기술로써 일반 사용자뿐만 아니라 기관, 산업, 정부 모두가 사용이 용이하게 개발된 기술입니다. 1세대와 2세대 블록체인의 기술의 약점을 보완하기 위해 이후 등장한 것이 3세대 블록체인으로 오프체인 트랜잭션 및 샤딩 기술을 사용하는 POS와 같은 접근방식으로 확장성, 속도 및 전력 효율 등의 문제를 해결하며, 대표적으로는 Cardano, Zilliqa등을 들 수 있습니다. 현재에는 4세대 블록체인 기술이 출현하기에 이르렀습니다.

4세대 블록체인이란, 일명 블록체인 4.0으로 불리며, 3세대 이전의 장점은 흡수하고 모든 문제는 해결하겠다는 것에 그 목표가 있습니다. 기존 블록체인 기술과의 호환을 고려해 하이퍼레저 패브릭으로 설계해 해당 칩과 솔루션을 이용하여 TPS를 향상시켰습니다. 클라우드 기반의 기술로써, 서버의 필요성을 부정하고, 블록체인 기술을 이용하여 전체 사용자들의 공간을 조금씩 사용함으로써, p2p의 형태로 보관 및 전송이 가능합니다. 또한, 지금까지의 블록체인의 경우, 모든 참여자들이 한 블록씩 검증을 진행하여 속도 처리가 느렸다면, 4세대 블록체인 기술은 모든 노드들이 해당 블록을 동시에 검증하지 않고, 수많은 노드들이 분산되어 각자 맡은 바 검증을 동시에 진행하여 초당 약 수백만 TPS의 처리가 가능하도록 합니다. 이는 무한한 확장성, 무한에 가까운 탈중앙화와 이에 따른 보안의 우수성, 즉각적인 거래처리, 수수료 프리, 비트코인의 단 100만분의 1의 에너지 소모의 탈중앙화 소프트웨어 구조에 기반한 기술이라 할 수 있습니다.

지금까지 블록체인 기술을 기반한 암호화폐가 결제수단으로써 보급이 어려웠던 대표적인 이유는 보안의 취약성, 전송속도의 한계 그리고 처리능력의 한계 등을 들 수 있습니다. 그러나, 차세대 블록 체인 기술이라고 불리는, 4세대 블록체인을 사용한 ONT PAY는 이 3가지를 모두 보완한 기술로, 결제 수단으로써 보급은 물론, 지금까지의 중앙화 시스템 기반이었던 은행의 역할을 대신할 플랫폼으로 기대가 모아지고 있습니다. 그 결과, 지금까지 블록체인을 사용해왔던 개인 혹은 집단 간의 신뢰를 높이며 이 신뢰를 바탕으로 탈중앙화를 꿈꾸는 금융 플랫폼을 완성시킬 것입니다. 이러한 개발적 기술로 ONT PAY는 실물경제 플랫폼이라는 생태계 구축을 목표로 하고 있습니다. 전국에 분포되어 있는 편의점 및 일반 가맹점 소상공인 등을 대상으로 카드보다 저렴한 수수료로 서비스를 제공할 예정이며, 지역 경제 활성화를 선도하여 경제 성장을 높여줄 것입니다. 또한, ONT PAY는 더욱 간단하고 사용자 친화적인 플랫폼을 제공하고 직관적인 사용자 월렛과 거래소 플랫폼 인터 페이스를 도입하여 진입 장벽을 낮추고자 합니다. 이러한 플랫폼을 바탕으로 ONT PAY는 크게 두 가지의 사업을 진행하고자 합니다.

## 4-2. 결제 및 고객 리워드 플랫폼 구축

ONT PAY는 온라인 상거래에 최적화된 편의점, 가맹점 등의 결제 및 고객 리워드 플랫폼을 구축하는 것을 목표로 하고 있습니다. 국내에는 3만여 개 이상의 편의점 및 수많은 가맹점이 존재하며, 1인 가구 시대로 변화되는 급속한 환경 속에 국내 편의점의 시장은 꾸준하게 성장을 이뤄내고 있습니다. 이러한 편의점의 수요가 증가함에 따라 결제 방식 또한 다양하게 늘어나고 있는 추세입니다. 카드, 현금, 포인트, 바코드, QR코드 등 여러 결제 수단이 존재하나 코인을 이용한 결제는 현재까지 전무합니다. ONT PAY는 전국 편의점 및 가맹점에서 ONT APP을 통해 간편결제가 이뤄지며, 결제금액의 일부를 다시 ONT PAY로 리워드해 주는 방식으로 진행될 예정입니다.



고객리워드는 사용이 용이하고 전산 관리가 가능하다는 점에 있어서 전자 화폐로 발전할 수 있는 충분한 가능성을 지니고 있습니다. 현재는 사적 기관이 중앙화된 주체로서 발행하고 운용함으로써 변동 가능성, 유통 유연성의 한계, 제도적 보안 장치의 부재 등의 요소로 인해 화폐로서의 신뢰성을 충분하게 확보하지 못하고 있습니다. 또한, 기존의 고객 리워드 시스템은 발행사가 고객 리워드 운영의 일방적인 주체여서 발행사 측의 전산 오류 또는 정보 누락 등의 문제가 발생해도 고객이 인지하기 어려웠습니다. 고객 리워드는 고객에게 채권 형태로 부여되는 가치 자산이므로 강력한 보안을 통해 그 안전이 보호되어야 합니다. 고객 리워드 제도는 마케팅과 고객 유치를 위한 효과적인 수단이며, 비즈니스 성장을 위한 효과적인 전략을 구축할 수 있는 양질의 데이터를 수집할 수 있는 빅데이터 플랫폼으로서의 역할을 수행하고 있습니다.

### 4-3. ATM 기기를 통한 ONT PAY 현금화 출금

ONT PAY의 큰 장점은 ATM 기기를 통해서 ONT PAY 현금화 출금입니다. 글로벌 시장조사업체리서치앤마켓은 암호화폐 ATM 시장이 향후 3년에 약 1,500억 이상 규모로 성장할 것이라는 분석이 나왔습니다. 이에 ONT PAY 앱을 통해서 보안 OTP를 발생 시켜 전국에 편의점의 ATM기기를 통해 보유하고 있는 ONT PAY를 쉽게 현금화하는 서비스를 진행할 예정입니다. 국내 뿐만 아니라 해외에서 현금이 필요할 경우 수수료가 비싼 환전소나 은행을 대신하여 쉽고 빠르게 저렴한 수수료를 보유하고 있는 ONT PAY를 현금화할 수 있습니다.



## 05 ONT PAY 목표

### 5-1. 패러다임의 변화

수많은 코인 프로젝트 및 재단은 대대적인 관심과 인정을 받고 있지만 아직까지 세계적인 규모로 전자상거래 분야에서 성공하지는 못했습니다. 정확히 말하자면 수많은 플랫폼은 존재하나 극소수만 이 암호화폐를 이용하여 지불수단으로 활용하고 있습니다. 재단의 궁극적인 목표는 더 많은 사람들이 패러다임 변화를 일으킬 정도로 강력한 블록체인 기술을 제대로 활용할 수 있도록 하는 것입니다.

### 5-2. 사용자 중심 플랫폼

재단은 ONT PAY 앱에서 온라인 및 모바일 서비스상의 결제, 보상 및 거래에 사용되는 자체 암호화폐 플랫폼을 만드는 것을 목표로 하고 있습니다. 상품을 구매할 수 있는 서비스, 개인 간 거래를 할 수 있는 P2P 서비스 등 단순히 사고팔고 거래만 되는 코인이 아니라 블록체인X11 해싱 알고리즘 적용으로 안정성과 이더리움 기반 스마트 송금 기능을 채용, 익명성과 달리 실명으로 투명성을 강조하고 타 코인과 차별화를 모색하여 실물경제에서 사용할 수 있는 시스템을 갖추는 작업을 지속적으로 할 것입니다.

### 5-3 새로운 결제 시스템

마지막 재단의 목표는 편의성, 안전성 등을 고려한 최고의 코인 지불결제 모바일 지갑을 구현하는 것입니다. 이를 바탕으로 일본, 중국 기점으로 미국과 유럽까지 진출하여 수많은 사용자가 플랫폼을 이용한다면 단순히 가맹점뿐만 아니라 대형 마트 및 쇼핑몰에 진출할 수 있을 거라 믿고 있습니다.

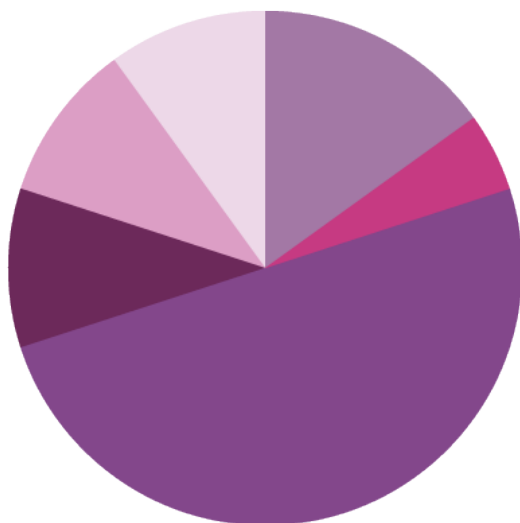
## 06 ONT PAY Economy

ONT PAY는 앱에서 온라인 및 모바일 서비스상의 결제, 보상 및 거래에 사용되는 자체 암호화폐 플랫폼을 만드는 것을 목표로 하고 있습니다. 블록체인 기반 DApp 서비스 제공자들과 서비스 사용자들의 이익 공유를 통해 함께 성장하는 공유경제 생태계를 실현할 것입니다.

### Publication Information

| Coin name | Symbol | Protocol |
|-----------|--------|----------|
| ONT PAY   | ONT    |          |

Total Issuance  
300,000,000 ONT



- 초기기여자 (Early Contributors) 5%
- 설립자 & 팀 (Founders & Team) 10%
- 마케팅 (Marketing) 10%
- 토큰 세일 (Token Sale) 10%
- 회사 보유분 (Reserves) 15%
- 리워드 (Reward) 50%

Total Supply : 300,000,000



- 초기 기여자 (Early Contributors) 5%

### 초기투자자 추가 인센티브

|                        |          |
|------------------------|----------|
| 1500달러 (원화 200만원) 이상   | 5% 추가지급  |
| 3700달러 (원화 500만원) 이상   | 7% 추가지급  |
| 7400달러 (원화 1000만원) 이상  | 15% 추가지급 |
| 14700달러 (원화 2000만원) 이상 | 20% 추가지급 |

\*매수금액기준

- 설립자 & 팀 (Founders & Team) 10%

프로젝트 성공에 기여한 설립자와 팀원들에게 총 발행량 중 7%를 배정합니다. 토큰은 기여도에 따라 배분되며 배분된 토큰은 수령일로부터 락업이 진행됩니다.

- 마케팅 (Marketing) 10%

프로젝트 홍보를 위한 다양한 글로벌 마케팅 캠페인을 진행하기 위해 총 발행량의 10%를 마케팅에 배정합니다. 마케팅을 위해 배정되는 토큰의 락업 기간은 마케팅 캠페인마다 별도로 정할 예정입니다.

- 토큰 세일 (Token Sale) 10%

락업 (Lock-up) 기간을 적용하여 판매될 예정입니다.

- 회사 보유분 (Reserves) 15%

총 발행량의 15%는 회사 보유분입니다. 총 발행량의 15%는 회사보유분이 유지되도록 관리할 예정입니다.

- 리워드 (Reward) 50%

총 발행량의 50%는 ONT PAY 활성화를 위한 Rewards로 사용될 예정입니다.

# 07 Road Map of ONT PAY



# Disclaimer

---

## 8. 면책 조항

아래 내용들을 주의 깊게 읽으시기 바랍니다. 아래 내용은 본 백서를 읽는 모든 사람에게 적용됩니다.

ONT PAY 백서(이하 “백서”)는 작성 당시를 기준(as is)으로 하여 작성 및 제공되므로 백서에 포함 된 어떠한 내용이라도 ONT PAY Inc.의 재량에 따라 언제든지 변경되거나 업데이트 될 수 있으며, 본 백서의 어떠한 내용이라도 장래 시점까지 변경되지 않는다는 점을 담보하지 않습니다. 만일 본 백서의 내용에 대해 어떠한 의심의 여지가 있는 경우 구매 전 회계사, 변호사 또는 기타 전문가와 상의해야 합니다.

1. 본 백서의 목적은 ONT PAY Inc.가 준비 중인 ONT PAY에 대한 요약된 정보와 소개를 다루는 것에 있습니다. 본 백서는 ONT PAY 또는 ONT PAY Inc.에 대해서 법적으로 구속력이 없으며 백서 상 어떠한 문구들도 구독, 구매, 투자 제안 그리고 투자 강요의 성격을 띠고 있지 않습니다.
2. 본 백서 상 모든 정보나 분석 내용은 투자결정의 근거가 될 수 없으며, 어떠한 투자 제안이나 조언도 아님을 알려드립니다. 본 백서 상의 미래 계획적인 성격을 띄는 어떠한 내용이나 데이터는 어떠한 이유에 서든 바뀔 수 있으며 정확하지 않을 수 있고 그 내용에 관한 어떠한 보장이나 약속도 없음을 알려드립니다.
3. 이사, 에이전트, 직원, 계약자, 판매 파트너를 포함한 ONT PAY Inc.는 다음과 같이 본 문서에 포함된 정보에 따라 발생할 수 있는 직접적 또는 간접적으로 발생하는 모든 종류의 손해를 책임지지 않습니다:

- (1) 해당 백서에 따른 계약 내용의 정확성 및 완전성
- (2) 백서의 오류 또는 누락
- (3) 확인되지 않은 원인으로 인한 백서 열람 불가능

4) 백서 사용 또는 미사용으로 인해 발생하는 기타 모든 손해. 또한, ONT PAY Inc.는 본 문서에 포함 된 정보를 이용하여 한 의사 결정 행위에 따라 발생할 수 있는 다음 사항 들에 대하여 사전 경고가 주어졌거나 해당 손해가 예측 가능할 경우에도 전적으로 책임을 지지 않습니다.

- (1) 이익, 수익, 부채 및 기타 모든 형태의 금전적 손해
- (2) 사업 거래, 사업 활동, 영업 이익 관련 활동 중에 발생한 수입, 매출, 자본 감소, 채무 기타 손실
- (3) 데이터 손실 또는 손상

## Disclaimer

---

(4) 부수적 또는 특수 손해

(5) 낭비되거나 손실된 관리 시간

(6) 간접적이거나 필연적인 손해

4. 진행 중인 ONT PAY의 내용이나 시장의 변화, 기술 발전 그리고 ICO나 토큰 규제에 따라서는 백서의 내용은 달라질 수 있습니다. 그러나 ONT PAY Inc.는 차후에 본 백서에 명시된 사건, 플랫폼, 향후 계획, 추정치의 변화나 오차범위 안의 변경 사항 등에 대해 독자들에게 통보하거나 보고 할 의무가 없음을 알려 드립니다.

5. 본 백서 상 법, 세무, 규제, 금융, 회계와 같은 분야에 대한 정보들은 조언이 아님을 알려드립니다. ONT PAY의 구입은 구매자들에게 ONT PAY의 구매를 위해 지불한 물질적 자산을 포함해 물질적인 손실을 가져올 수 있습니다. ONT PAY 구입에 앞서, 구매자들은 세무, 규제, 금융, 법률 등의 전문가들에게 잠재적 위험 부담, 수익 및 ONT PAY 거래가 초래할 수 있는 결과들에 대해서 상담할 것을 권합니다.

6. 자신의 법적 관할권 내에서 ONT PAY의 인수와 처분 등에 관하여 발생할 수 있는 소득세 등 기타 과세 처분 및 해외 환전에 대한 법적 가능 여부를 판단하는 것은 전적으로 ONT PAY 구매자의 몫입니다.

7. 백서의 출판·배포가 금지된 나라에서 본 백서의 출판·배포를 금합니다. 본 백서에 있는 정보들은 어떠한 규제 기관의 검증이나 인가도 받지 않았으며, 법에 저촉되는 어떠한 행위도 ONT PAY Inc.에 효력이 없습니다. 본 백서의 출판·배포가 그 발행된 나라의 규제 사항을 모두 준수하였다는 것을 보장하지 않습니다.

8. ONT PAY에 대한 공식 자료는 본 백서이며 한국어로 작성되었습니다. 본 백서는 다른 언어로 번역될 수 있으며 예비 구매자 및 기존 구매자 등과 구두 혹은 서면 의사소통을 하는데 사용될 수 있으며 이 과정에서 일부 정보가 곡해되거나 잘못 해석되거나 손실될 수 있습니다. 따라서 이러한 대체적인 의사소통의 정확도를 보장할 수 없음을 숙지하시기 바랍니다. 그러한 부정확한 의사소통 발생 시 한국어로 작성된 본 공식 백서의 정보가 우선합니다.

9. 모든 백서 내용은 저작권의 보호를 받습니다. 개인적 용도 또는 기타 소유권 고지 사항이 있는 경우에만 백서의 개별 섹션을 다운로드하거나 인쇄할 수 있습니다. ONT PAY Inc.의 사전 서면 허가 없이는 본 백서를 전체적으로 또는 부분적으로 복제하거나 전자적 수단 또는 기타 방식으로 복제하거나, 공공 또는 상업적 목적으로 수정, 링크, 사용할 수 없습니다.

## Disclaimer

---

ONT PAY Inc.은 구매자들에게 ONT PAY 구매대금 상당의 손실을 볼 수 있다는 위험을 포함하여 여러가지 종류의 위험을 고지하고 있습니다. 아래에 쓰여진 위험 부담이나 비확실성에 관한 정보의 정확성은 담보되지 않습니다. 구매자들은 ONT PAY의 매매 및 보유로서 명백하게 ONT PAY의 어떠한 형태의 보증도 없는 현재 상태 그대로의 위험 부담을 인지하고 구매한다는 것에 동의한 것으로 간주됩니다.

1.블록체인 리스크: 블록체인 시스템 혼잡으로 거래가 늦게 처리되거나 거래가 무효화될 수 있습니다. 특히 ONT PAY의 발행과 분배를 담당하는 스마트 계약은 이더리움 블록체인이라는 기술에 기초하고 있습니다. 이더리움 프로토콜은 약점과 취약성을 가지고 있을 수 있으며 ONT PAY이 손실되는 버그를 포함해 각종 버그가 발생할 수 있습니다. 또 이러한 이더리움 블록체인의 문제로 ONT PAY Inc. 및 ONT PAY 구매자에게 물질적 피해가 발생할 수 있습니다.

2.개인정보 리스크: 사용자의 개인정보는 ONT PAY 구매자의 전자 지갑에 있는 ONT PAY의 분배와 통제를 위하여 필요 합니다. 따라서, 개인정보가 유출될 경우 구매자의 전자 지갑에 있는 ONT PAY이 유출 될 수 있습니다. 더욱이, 구매자의 개인정보 유출로 인해 제3자가 구매자의 전자 지갑을 열람하여 ONT PAY을 훔쳐갈 수도 있습니다.

3.보안 리스크: 다른 모든 암호 화폐와 마찬가지로 이더리움은 '이중 지불 공격' 혹은 '51% 공격'과 같은 마이닝 공격에 취약합니다. 해커들 혹은 다른 악의적인 의도가 있는 집단들이 위와 같은 공격 방법으로 ONT PAY Inc. 또는 ONT PAY을 공격할 수 있으며, 이러한 블록체인 공격이 성공할 경우 ONT PAY 거래와 ONT PAY에 큰 타격을 줄 수 있습니다.

4.전자지갑 호환성 리스크: ONT PAY을 구입하거나 저장하기 위해서 ONT PAY과 기술적 호환이 되는 전자 지갑을 사용해야 합니다. 만약 다른 지갑을 사용하신다면 구입하신 ONT PAY을 접속하여 보시지 못하실 수 있습니다.

5.불가항력 리스크: ONT PAY은 아직 개발 중에 있으며 ONT PAY Inc.는 ONT PAY을 백서에 쓰인 내용 그대로 개발 및 유지하도록 노력할 것이나 그 세부사항에서 법률, 디자인, 기술, 행정상 규제 등 여러가지의 이유에서 변화가 생길 수 있습니다.

ONT PAY Inc.은 규제 프레임이나 요구되는 허가 및 라이선스 및 과세 정책의 변화, ONT PAY Inc.이나 ONT PAY에 불리한 영향을 끼치는 플랫폼 또는 오픈소스의 등장, 시장의 관심 부족 및 기타 이와 유사한 사태가 발생하는 등 불가항력적인 요인으로 인하여 ONT PAY의 가치 하락이나 손실 및 유동성에 손해가 발생할 경우, 그로 인한 배상책임이 모두 면제됩니다.