



WOWm

WOWMetaverse

WORLD ON THE WORLD & Digital Life

Whitepaper Korea v1.0.0



Table of Contents

0. 면책 조항

1. BACKGROUND

- 1.1 디지털 자산 시장 현황
- 1.2 메타버스 시장의 확산
- 1.3 Global Game Market의 현황 및 규모
- 1.4 NFT의 다양한 활용 분야

2. WOW METAVERSE PLATFORM

- 2.1 WOW METAVERSE Platform
- 2.2 WOW METAVERSE Service
 - 1. WOW METAVERSE
 - 2. WOW NFT

3. WOWm TECHNOLOGY

- WOWm 스마트컨트랙트

4. WOW METAVERSE STAKING

5. 토큰 구성 및 세일

6. 팀 & 어드바이저

7. 파트너

8. 로드맵

Disclaimer

이 문서는 WOW METAVERSE FOUNDATION에 관심을 두고 있는 불특정의 사람들에게 WOW METAVERSE FOUNDATION의 사상과 기술적 세부 내용을 포함한 정보를 제공하고자 하는 목적으로 만들어졌습니다.

WOW METAVERSE FOUNDATION은 이 문서에 기재된 정보를 작성하기 위해 해당 내용에 대해 신중히 검토하고 기술적인 내용을 상세히 서술하였으며, 업데이트를 통해 항상 최신의 정보를 전달하고자 하는 합리적인 노력을 기울이고 있습니다. 하지만 이는 WOW METAVERSE FOUNDATION이 이 문서의 내용과 관련한 어떠한 사항에 대해서도 정확하거나 완전함을 보장하거나 주장하는 것은 아닙니다. 본 문서에 기재된 내용은 작성 당시의 시점을 기준으로 만들어졌으며, 그 내용의 전부 혹은 일부가 어떤 구속력을 지니거나 의무를 띠는 것은 아닙니다. 따라서 본 문서에 기재된 정보의 이용 혹은 비 이용, 미사용 등으로 인한 피해, 혹은 부정확하거나 불완전한 내용으로 인한 피해에 대해 WOW METAVERSE FOUNDATION은 어떤 법적 책임도 지지 않습니다.

또한 본 문서의 목적인 정보 제공 이외의 다른 목적으로 이용된 어떠한 행위에 대해서도 WOW METAVERSE FOUNDATION은 책임을 지지 않습니다. 만약 한국어 외의 여러 다른 언어로 작성된 본 문서의 다른 버전의 해석상 갈등이 존재한다면, 최신 버전의 한국어 버전에 우선권이 있습니다. 하지만 이 또한 한국어 버전의 내용에 대한 책임을 보증하는 것으로 이해되어서는 안 됩니다. 본 문서에 포함된 WOW METAVERSE FOUNDATION과 관련된 어떠한 내용도 WOW METAVERSE FOUNDATION의 사전 동의 없이 무단으로 복사, 수정, 유포, 제삼자에게 제공될 수 없습니다.

이 문서에 포함된 ‘예측정보’는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 향후 예상되는 실적을 의미하고, 표현상으로는 ‘예상’, ‘전망’, ‘계획’, ‘기대’ 등과 같은 단어를 포함합니다. 위 ‘예측정보’는 향후 환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래 실적은 ‘예측정보’에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 전망은 자료 작성일 현재를 기준으로 한 것이며 현재 시장 상황과 개발 환경 등을 고려한 것으로 향후 환경의 변화와 전략 수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 이해해 주시기 바랍니다. 본 자료의 활용으로 인해 발생하는 손실에 대하여 WOW METAVERSE FOUNDATION은 그 어떠한 법적, 도의적 책임도 지지 않습니다.

본 문서에 근거한 법적 책임의 면제에 대한 본 면책조항의 용어나 표현이 현행 법령에 반하는 상황에 해당 용어나 표현은 개정 전까지 효력을 상실하지만, 면책조항의 나머지 부분에 대해서는 여전히 그 유효성을 갖습니다.

1. Background

1.1 디지털 자산 시장 현황

2020년 4/4분기 이후 비트코인으로 대표되는 디지털자산 시장이 폭발적으로 성장하는 등 디지털 자산에 대한 수요가 급증하고 있다. 이는 비트코인을 비롯한 주요 암호화폐 가격이 빠르게 사상최고치를 기록하고, 시가총액 또한 한 때 2조달러를 넘기는 급등세를 보이며, 2021년 11월 최고가를 기록하였다. 또한 글로벌 디지털자산 시장에서 가상화폐별 비중은 2022년 비트코인 약 50.4%, 이더리움 약 14.5%, 바이낸스코인 약 4.1%, XRP 약 2.8%, Tether 약 2.5% 등의 순으로 거래되고 있다.

비트코인과 같은 디지털자산을 제도권으로 편입하려는 시도가 유럽과 캐나다 시장을 중심으로 전개되고 있으며, 비트코인 ETF(Exchange Traded Fund)의 경우 직접투자 대비 상대적으로 접근성, 환금성이 높아 빠르게 성장하고 있다. 비트코인에 직접투자하려면 암호화폐 지갑을 설정하거나 규제를 받지 않는 암호화폐 거래소에서 매매를 해야 하나 비트코인 ETF는 기존의 증권사 계정을 통해 쉽게 매매 가능하며, 규제를 받는 금융회사에서 발행하고 규제를 받는 거래소에서 거래되기 때문에 시장남용이나 불법적인 행위가 모니터링되고 있을 것이라는 신뢰를 가질 수 있고, 비트코인 지갑을 열 수 있는 키를 잃어버려서 자신의 비트코인에 접근하지 못하게 될 위험이 없다.

디지털자산 시장의 성장세가 글로벌 흐름으로 나타남에 따라 기관투자자들을 중심으로 비트코인과 같은 디지털자산을 제도권으로 편입하려는 시도가 확대되고, 시작은 2021년 프랑크푸르트 거래소에 등장한 첫 비트코인 ETP(Exchange Traded Product) ‘비트코인 ExchangeTraded Crypto(BTCE)’ 상장 이후 약 반년 만에 순자산 10만달러를 기록하는 등 높은 성장세 보였으며, 또한 비트코인 ETF인 ‘Purpose 비트코인 ETF(BTCC)’와 두 번째 상품인 ‘Evolve 비트코인 ETF(EBIT)’가 캐나다에서 출시되었으며, 세 번째 비트코인 ETF인 ‘CI 갤럭시 비트코인 ETF(BTCX)’, 네 번째 비트코인 ETF ‘3iQ CoinShares 비트코인 ETF’ 출시와 동시에 브라질에서도 비트코인 ETF를 승인되었으며, 이어 암호화폐 시가총액 2위인 이더리움에 투자하는 첫 ETP ‘ETC그룹 실물 이더리움 ETP’가 독일에서 출시되어 프랑크푸르트 거래소에서 거래 전 세계적으로 빠르게 확산되고 있다.

디지털자산 펀드 시장을 운용사/자산유형/ETP유형에 따라 구분해보면 각각 Grayscale, 비트코인, Investment Trust가 절대적인 비중을 차지하고 있는 상황이지만, 많은 국가에서 규제가 부재하여 디지털자산 ETP는 현재 일부 거래소에서만 거래가 가능한 상황이다.



1. Background

1.2 메타버스 시장의 확산

**메타버스 시장은 2027년까지 연간 47.2%의 성장률을 기록하며 초고속 성장
2022년 618억 달러로 예상, 2027년에 4,269억 달러로 증가 예상**

‘메타버스(Metaverse)’는 1992년 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)의 소설 ‘스노우 크래쉬’에서 처음 등장한 용어로서 자신을 대리하는 아바타(Avatar)를 통해 활동하는 3차원(3D) 가상세계를 의미한다. 2000년대 초반, 구글의 3D 지도 서비스인 ‘구글 어스(Google earth)’, 3D 가상세계인 ‘세컨드 라이프(Second Life)’ 등이 등장하면서 3D 웹(Web)에 대한 관심이 높아지고 사회적, 경제적 활동이 가능한 새로운 미래 공간으로서 메타버스에 대한 논의가 본격화되기 시작했다.

이와 같이 초기 메타버스는 게임 등 가상 세계 유형의 유희적 서비스 형태가 주류를 이루었다. 2D 형태의 전자게임은 3D 그래픽 기술과 인터넷 발전에 힘입어 가상 세계로 많은 이용자를 불러 모았다. 이후 PC, 스마트폰 확산과 더불어 싸이월드(Cyworld), 세컨라이프(Second Life), 페이스북 (Facebook) 등 생활·소통(Life communication) 서비스 형태의 라이프로킹 메타버스가 대중화되었다.

최근 메타버스 서비스는 외부 지식재산권(Intellectual Property, IP) 사업자들과의 제휴를 통한 ‘양면시장형 생태계 구축’, 이용자가 아이템 등 콘텐츠를 직접 제작할 수 있는 ‘창작 도구 도입’, 창작물의 수익화를 지원하는 가상화폐 등 ‘거래 시스템 구축’을 통해 플랫폼 비즈니스로 발전하고 있다.

제페토의 경우, 다양한 외부 IP 사업자와의 협력관계를 확대하고 있다(<표 1> 참조). 제페토 전체 사용자 수 2억명 중 80%가 10대 청소년이다⁴⁾. 10대~20대가 주요 소비자인 패션, 엔터테인먼트, 제조, 방송 등 분야의 IP 사업자에게는

메타버스는 자사 홍보 및 보유 IP 사업을 확장할 수 있는 기회이다. IP를 접목한 가상 아이템을 출시하거나 전용 홍보 공간을 마련하여 브랜드 이미지 향상 및 부가 수익 창출이 가능하다.

미국 온라인 게임 플랫폼인 로블록스(Roblox)는 이용자가 직접 게임을 제작할 수 있는 ‘로블록스 스튜디오(Roblox Studio)’라는 창작 도구를 제공하고 있다. 스튜디오를 이용하면 프로그래밍 지식이 부족해도 간단하게 게임을 제작하고 로블록스 플랫폼에 등록 및 판매가 가능하다.

로블록스에는 7백만명의 개발자가 있으며, 등록된 게임 수는 5,000만개가 넘는다. 제페토도 이용자가 직접 아이템을 만들 수 있는 ‘제페토 스튜디오’를 제공하고 있다.



1. Background

로블록스, 제페토 등 메타버스 플랫폼은 현재 B2C 분야 가운데 주로 게임, 엔터테인먼트, 생활·소통 분야에 초점을 맞추고 있다. 이외에도 제조, 의료, 건축 등 다양한 전문 분야 종사자를 대상으로 개발한 메타버스 플랫폼들도 등장하고 있다.

엔비디아(NVIDIA)의 실시간 3D 디자인 협업 플랫폼, ‘옴니버스(Omniverse)’는 다수의 개발자 협업이 가능한 가상세계 메타버스를 빠르게 구현할 수 있다. 또한 마이크로소프트의 원격 협업 플랫폼, ‘메쉬(Mesh)’는 서로 다른 지역에 있는 사용자들이 아바타를 통해 서로 같은 공간에서 일하는 것처럼 느끼도록 지원하는 혼합현실(Mixed Reality, MR)기반의 메타버스 플랫폼이다.

현실 객체와 가상 정보를 동시에 볼 수 있어, 환자 수술, 장비 수리, 시제품 검토 등 의료, 제조, 디자인 등 다양한 영역에서 시공간적 제약을 극복한 협업이 가능해진다. 마이크로소프트 메쉬 외에도 스페이셜(Spatial), 글루(Glue) 등 메타버스 기반의 다양한 협업 플랫폼들이 개발되고 있다.

구글과 애플은 AR 기반의 메타버스를 쉽게 구현할 수 있도록 개발자 플랫폼, AR코어(ARCore)와 AR키트(ARKit)를 각각 발표하였다. 제조, 디자인, 교육, 유통 등 다양한 분야에서 본 플랫폼을 활용한 메타버스 애플리케이션 개발이 진행되고 있다.

이런 빠른 발전으로 플랫폼 내에 아이템 거래는 전용 가상화폐를 통해서 이루어진다. 로블록스의 경우, 게임이나 아이템 구매는 자체 가상 화폐인 ‘로벅스(Robux)’로 가능하다. 이용자들은 로벅스를 구매하여 게임이나 아이템 취득에 사용한다. 게임을 만든 개발자는 판매대금으로 로벅스를 받아 현금으로 교환할 수 있다.

로블록스에 따르면, 2020년 9월30일 기준으로 개발자 커뮤니티에 지급한 금액이 2억 달러를 넘었다⁶⁾. 더샌드박스(The Sandbox), 디센트럴랜드(Decentraland) 업랜드(Upland) 등 블록체인 기반 메타버스 게임 플랫폼에서는 자체 발행한 특정 암호화폐를 사용해 아이템 거래가 가능하다.

즉, 다양한 외부 사업자와의 연계, 사용자 창작 콘텐츠 활성화, 가상화폐 등의 거래 시스템 구축은 메타버스 플랫폼으로의 새로운 콘텐츠 유입, 콘텐츠 제작자의 수익 향상으로 이어진다.

이는 새로운 사용자 참여와 콘텐츠 제작자의 재투자를 유도하는 선순환적 네트워크 효과를 통한 메타버스 플랫폼의 지속적인 성장을 가능하게 한다.

1. Background

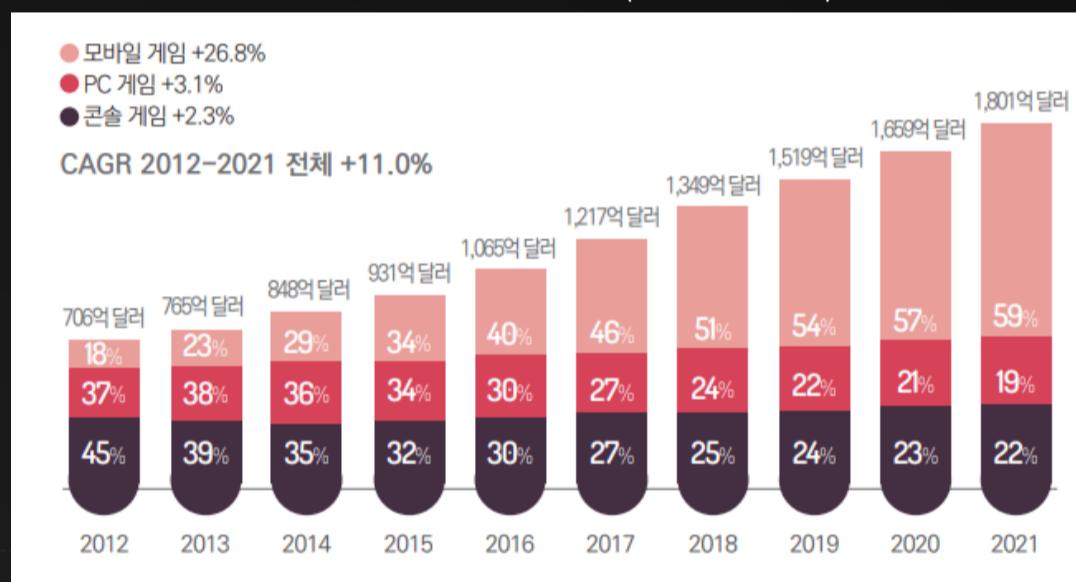
1.3 Global Game Market의 현황 및 규모

현재 세계는 AI, IOT, BIG DATA, Blockchain, 지능형 로봇, 가상현실(Virtual Reality: VR), 증강현실(Augmented Reality: AR), 그리고 혼합현실(Mixed Reality: MR) 기술 등 새롭고 혁신적인 정보통신기술(ICT)의 융합하는 4차 산업혁명 시대를 맞이하고 있다.

그러나 코로나19 확산에 따라 전 세계적으로 새로운 패턴과 트렌드가 생겨나고 있으며, 전 세계 인구의 약43%에 해당하는 33.8억 명 이상의 사람들이 사회적 거리두기를 실천하면서, 비대면 콘텐츠의 소비와 새로운 문화를 갈망하고 있다. 하지만 경제적으로 소비위축과 수출감소 및 생산감소로 이어지는 경제적이 충격이 전세계적으로 확산되고 있다.

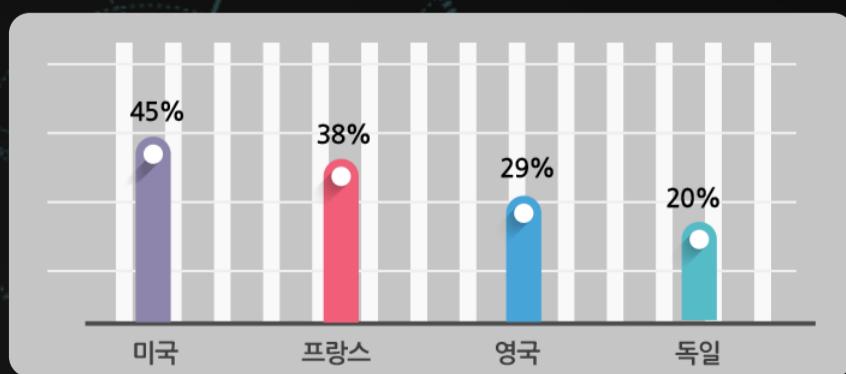
코로나19로 인한 전세계 경기 상황이 대공황 시절과 비교되는 가운데 서도, 게임산업은 팬데믹의 수혜주로 불릴 만큼 매출과 이용자 수가 증가했다. 무엇보다 격리 상황에서 게임이 사람 사이 연결의 매개가 되며, 게임의 순기능에 대한 사회적 찬사가 이어지는 등 글로벌 게임업계는 수익과 상관없이 값진 성과도 얻었다.

<글로벌 게임산업 규모 추이 (2012년-2021년)>



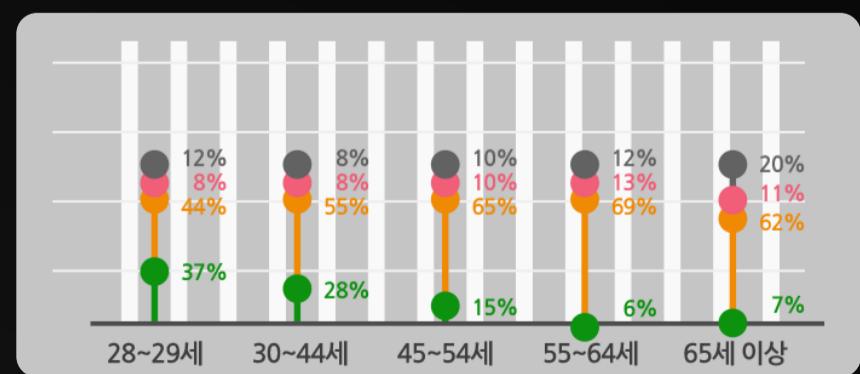
출처 : NEWZOO – 2018 Global Games Market Report

<2020년 3월 4주 주요국 게임이용시간 전주 대비 증가율>



출처: Morning Consult(2020.04)

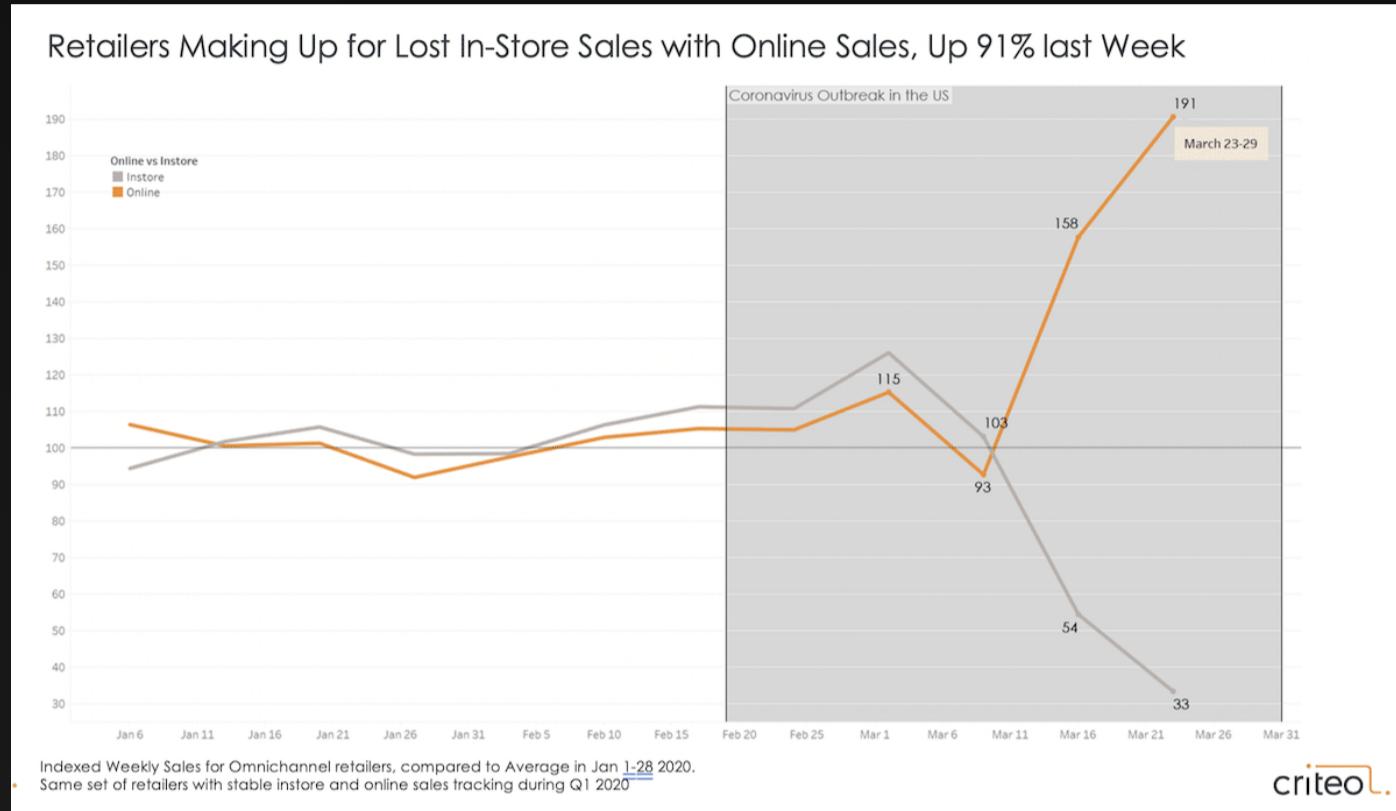
<2020년 4월 1주 미국 코로나19로 인한 게임 지출 변화>



출처: Morning Consult(2020.04)

1. Background

리테일 매출을 오프라인에서 온라인으로 전환시키는 코로나19 영향으로, 웹 서비스 기업 Akamai는 이달 초 일일 웹 트래픽이 50% 증가했다고 발표했다. 최근 크리테오가 전 세계 소비자 10,000여 명을 대상으로 실시한 설문조사에서, 절반 정도의 응답자들이 코로나19 때문에 온라인에서 더 많이 구매 할 것이라는 분석으로 볼 수 있다.



사회적 거리두기로 인한 격리감과 지루함을 달래기 위해, 소비자들은 사람들과 연결을 유지하며 즐거움을 얻을 수 있는 제품들에 지출을 하고 있다. 웹캠 판매가 프랑스의 경우 자그마치 1,633%, 독일 2,418%, 미국 352%, 호주에서도 544%로 대폭 증가했다.

비디오 게임 소프트웨어의 판매는 스페인(+185%), 영국(+158%), 이탈리아(+146%), 미국(+131%), 호주(+138%)에서 모두 증가세를 보였다.

이러한 전세계적으로 사회적 거리두기 경제 속에, 새로운 현실을 직면하며 소비자가 소비하고자 하는 트랜드로 “WORLD ON THE WORLD & Digital Life”를 제안한다.

1. Background

1.4 NFT의 다양한 활용 분야

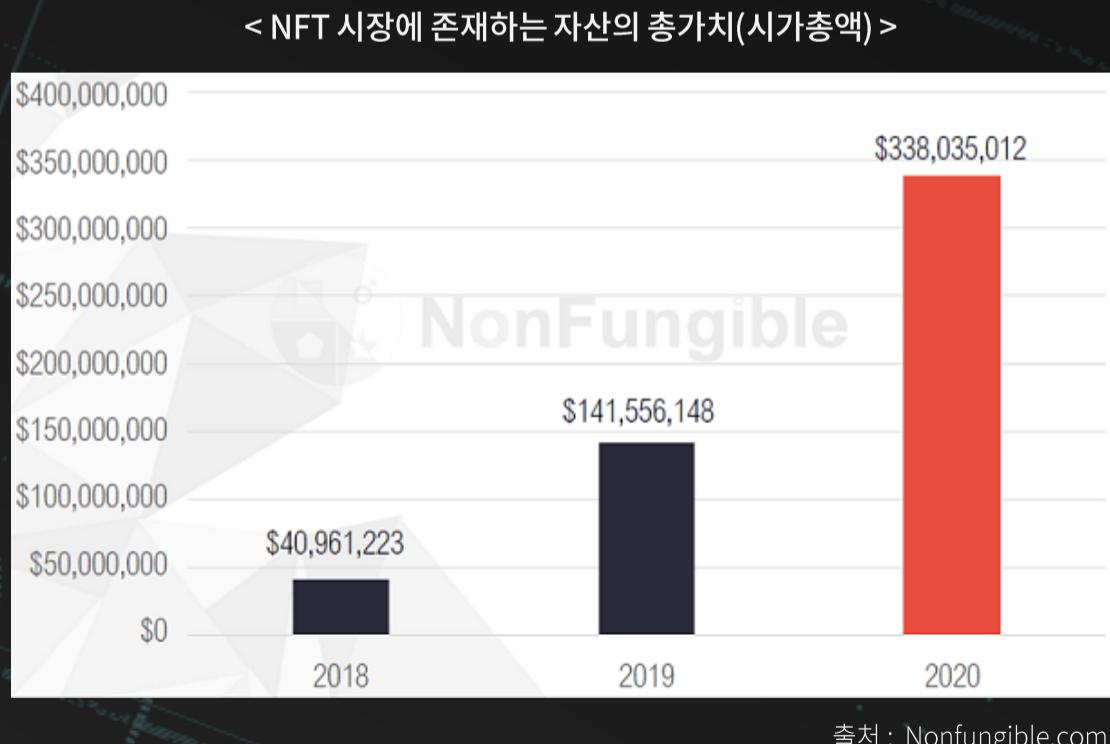
2021년 140억 달러(약 17조 원)에서 2022년 350억 달러(약 43조 원) 규모 성장 전망

블록체인 기술을 세상에 알리고 대중화한 것은 2008년 발표된 비트코인(Bitcoin)이지만, 본격적인 블록체인의 시대를 연 것은 2015년에 발표한 이더리움(Ethereum)부터 확산되었다. 이더리움은 튜링 완전한 스마트 컨트랙트 기술을 채용하여, 가치저장 수단에 머물러있던 블록체인에 새로운 가능성을 보여주며, 기능성 토큰, DApp(Decentralized App), ICO라는 새로운 탈 중앙화된 생태계로 폭발적으로 성장하는 환경을 열어 주었다.

이와 더불어 은행 등 제3의 중개 기관이 없더라도 블록체인 기술을 이용하면 누구나 신뢰할 수 있는 안전한 거래를 할 수 있다. 블록체인은 암호화폐뿐 아니라, 온라인 거래내역이 있고 이력 관리가 필요한 모든 데이터 처리에 활용할 수 있다. 블록체인으로 스마트 계약, 물류관리 시스템, 문서관리 시스템, 의료 정보관리 시스템, 저작권 관리 시스템, 소셜미디어 관리 시스템, 게임 아이템 관리 시스템, 전자 투표 시스템, 신원확인 시스템 등 다양한 활용이 가능하다. 또한 블록체인은 4차 산업혁명의 핵심 기술 중 하나이며, 이중 디지털 자산과 이를 활용한 사업이 주목받고 있으며, 동시에 디지털 자산 플랫폼 개발 사업이 가장 주목받는 분야가 되었다.

NFT(Non-fungible Token · 대체 불가능 토큰)은 블록체인 기술을 활용해 디지털 콘텐츠에 고유한 표식을 부여하는 기술이다. 디지털 항목은 제한 없이 쉽게 복제할 수 있으므로 지금까지 어느 것이 원본이고 누구의 소유인지 명확히 할 수 없었다. 하지만 NFT가 생성되면 해당 디지털 항목에 대해 인증 및 소유권 증명이 이뤄지므로 ‘디지털 자산’이 돼 거래를 원하는 사람들끼리 자유롭게 사고팔 수 있게 된다.

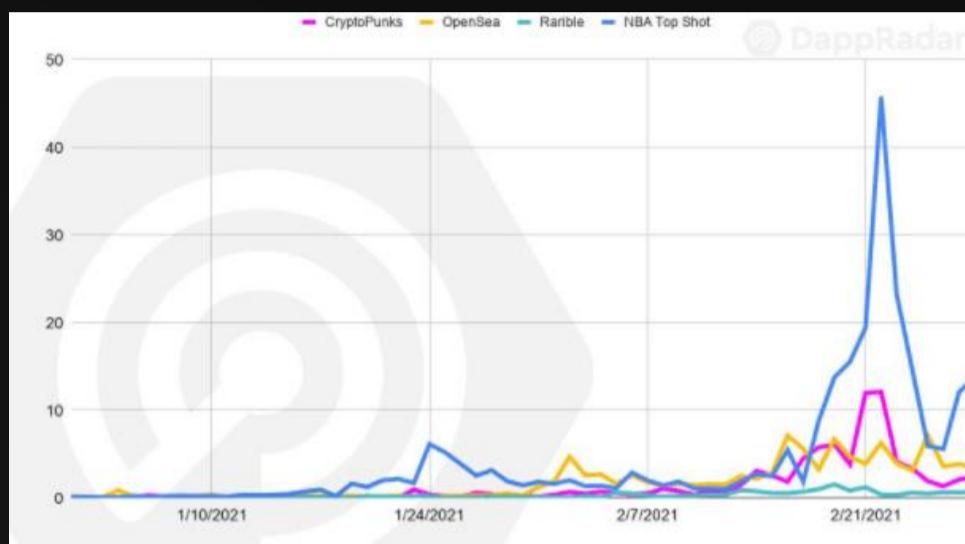
이와 같은 속성 덕분에 NFT는 한정판 디지털 상품을 만들고 싶은 화가, 음악가, 크리에이터, 영화 제작자와 같은 예술가들은 물론 관련 비즈니스 업계의 열렬한 관심을 받는 중이다. 2020년을 강타한 코로나19 덕분에 가상 경제 및 디지털 자산에 대한 투자가 그 어느 때보다 크게 증가했다는 점도 빼놓을 수 없다. 현재 미국에서는 얼리어답터, 암호화폐 애호가, 희귀한 디지털 상품 수집가들이 추세에 따라 NFT 현금화를 시도하면서 NFT 시장은 빠르게 성장하고 있다.



1. Background

NFT 시장에 존재하는 자산의 총가치(시가 총액)는 2018년 4096만 달러, 2019년 1억4155만 달러, 2020년 3억3803만 달러로 폭등하였다.

< 2021년 NFT 거래량(단위 : US\$ 백만) >



출처 : DappRadar

NFT 거래량(미국 달러 기준) 역시 2019년 6286만 달러에서 2020년 2억5085만 달러로 약 300% 증가했고, 이와 함께 NFT의 이전(판매), 보유 등에 쓰이는 디지털 지갑도 지난해 기준 전년대비 두 배 늘어난 22만2179개로 집계됐다. 2021년 1분기 성장세는 2020년보다 더 무섭다. 암호화폐 전문매체 땅레이더 집계에 따르면 지난 2월에만 상위 3개의 NFT 마켓 플레이스인 NBA Top Shot, OpenSea, CryptoPunks에서 NFT 거래량이 3억4200만 달러에 이르렀다.

FT가 주로 거래되고 있는 분야를 분석하면 NFT 산업이 취하고 있는 방향을 알 수 있다. 2020년을 기준으로 NFT 시장의 기초가 되는 주요 트렌드 분야는 예술, 수집품, 메타버스, 스포츠, 게임 및 유트리티 등이며 판매 규모를 기준으로 시장에 분포되었다.

또한 전 세계적으로 NFT 산업은 빠르게 발전하고 있으며, 글로벌 주요 기업들이 NFT 산업에 빠르게 접근하고 있다. 비디오게임 시장은 Ubisoft, Mythical Games, Capcom, SquareEnix, Atari 등 참여하고, 스포츠 시장은 NBA, MLB, Formula 1, PSG, FC Bayern München, Real Madrid & more than 100 football 등이 사업을 진행하고 있다. 이외 패션 분야는 나이키가 대표적이며, 엔터테인먼트 분야는 BBC Studios, Warner Music, Paramount Pictures 등이 있다. 기술 인프라 분야에서는 삼성, IBM, AMD, Microsoft Azure 등이 있으며, 아트 및 경매 분야는 Christie's, Sotheby's, deadmau5, Lil Yachty 등 빠르게 확장 중이다.

이런 대체 불가능 토큰(NFT) 시장은 이렇게 다양한 분야에서 확장 중이지만, 현 NFT 시장의 판매 매출 기준으로 수집 부분은 점차적으로 감소 추세이고, ART 부분은 전체 2번째로 많은 유저와 활발한 거래로 상승하고 있다. 그 뒤로 게임산업은 팬데믹 수혜 산업으로 여전히 인기를 유지하고 있고, 이외 민팅, 스테이킹 등 다양한 파생 상품으로 성장을 가속화하고 있다.

02. WOW METAVERSE Platform

2.1 WOW METAVERSE PLATFORM

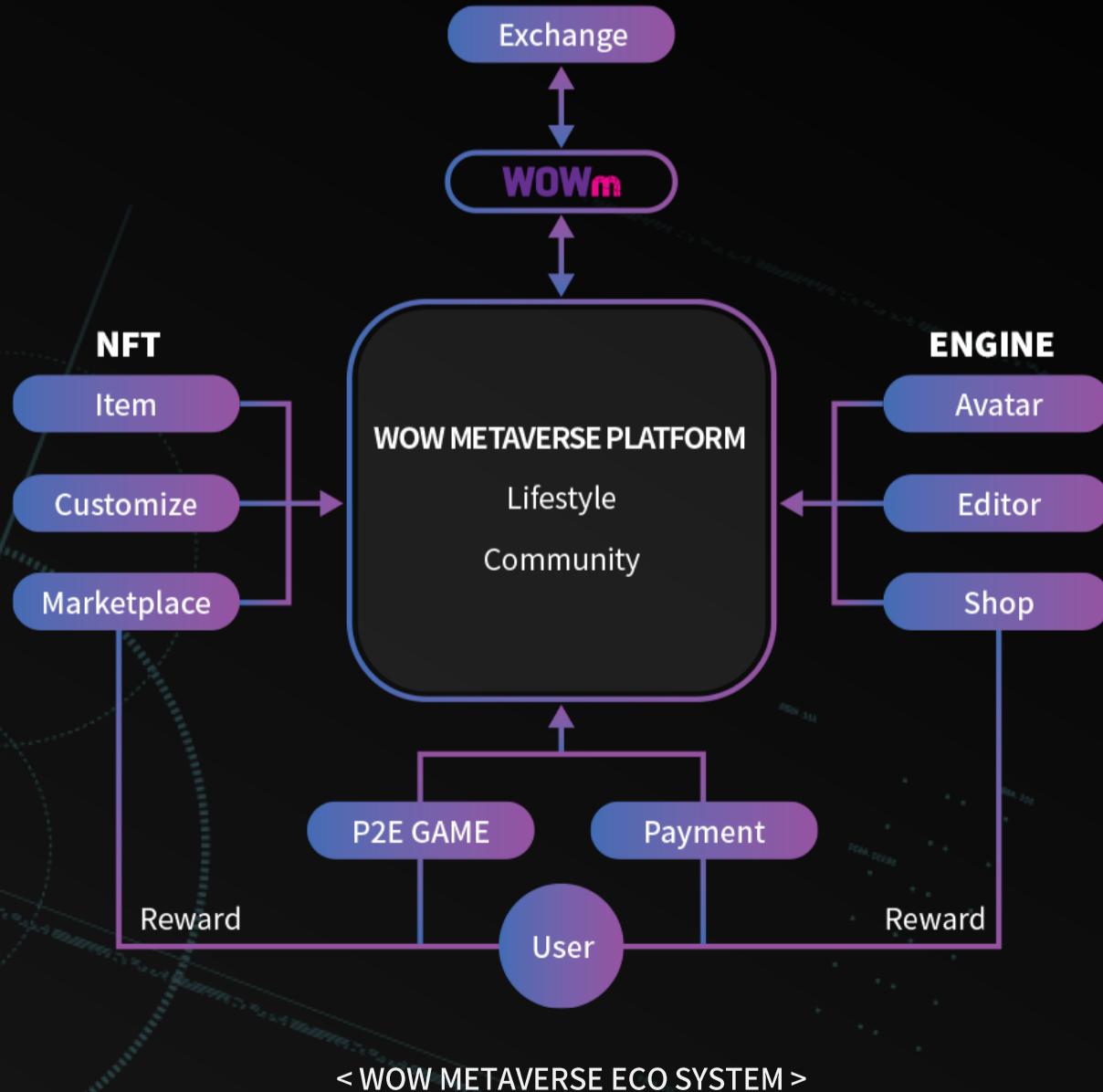
WOW METAVERSE는 아바타, 3D 모델, 가상 공간 환경은 시장 혁신으로 인해 빠르게 진화하는 자산 클래스기반으로 플랫폼을 제공 서비스한다. 또한 메타버스 독점 또는 플랫폼별 플랫폼일 수 있는 다양한 서비스의 플랫폼으로 구성한다.

또한 자동차 중심의 가상 공간 “METAVERSE WOW” 구축하여, 자동차(CAR) 인간의 친구, 인류와 함께 미래의 친환경 메타버스 공간을 구현하고자 한다.

WOW(World On the World) METAVERSE FOUNDATION는 메타버스와 통합된 NFT 기반 자동차 라이프 플랫폼이다. WOW Grand Prix 을 참가하기 위하여 사용자는 NFT 기반의 차량과 부품을 수집 및 조합하여 자신만의 커스텀 차량을 완성한다. 또한 경기장을 트랙을 소유하고 커스텀을 할 수 있으며, 이는 대회 개회하거나 홍보 등을 통해 보상을 받을 수 있다.

WOW METAVERSE FOUNDATION은 메타버스 기반의 플랫폼내 전 세계의 다른 사람들과 P2E 기반의 경주에 참가하고 기여도에 따라 보상을 부여하고자 한다.

- 메타버스 기반의 WOWm METAVERSE
- 커스터마이징이 가능한 NFT Marketplace
- 토크화 된 보상 메커니즘



02. WOW METAVERSE Platform

2.2 WOW METAVERSE SERVICE

1. WOW METAVERSE

WOW METAVERSE는 NFT 기반의 자동차 수집 및 커스터마이징 가능한 정비 시스템 및 NFT 마켓 플레이스와 자동차 중심의 메타버스 공간으로 게임, 라이프, 커머스 및 커뮤니티 중심의 서비스를 제공한다.

수집 및 튜닝 된 NFT는 Marketplace에서 C2C를 통하여 거래를 할 수 있으며, 해당 아이템을 가지고 WOW Grand Prix 리그에 참가가 가능하다. 또한 가상 경기장에 입장 가능한 NFT 티켓 보유자는 특정 자동차를 지지할 수 있는 투표권이 주어지며, 해당 자동차의 경기 결과에 따라 보상이 주어진다.

또한 WOW Grand Prix 리그에 참가하기위해서는 NFT CAR를 구매해야 한다. NFT CAR 를 구매한 후 사용자는 튜닝을 통하여 자신만의 슈퍼카를 제작하고 경기에 참여할 수 있으며, 레이싱 경기의 결과에 따라 점수를 매기고 순위를 부여한다.

랭킹 및 참여도에 따라 차등 보상을 받을 수 있다.

WOW METAVERSE 핵심 서비스

NFT Item : 자동차를 튜닝 및 다양한 이벤트 참여가 가능. 희소성에 따라 가치 부여

NFT Ticket : 경기장 입장 및 참여 가능하며, 거버넌스 부여.

CAR Customize : 소유하고 있는 차량의 파츠 및 소모품을 관리하는 시스템 제공

WOW Grand Prix(P2E) : 메타버스 내에 이루어지는 공식적인 경기. 개인소유의 트랙 및 협력사 등이 개최 가능하며, 경기 결과에 따라 보상 부여.

Avatar : 메타버스 공간에서 활동이 가능하고, 개성있고 자신만의 아바타를 만들 수 있는 커스터마이징 기능 제공

Shop : 메타버스 내에 입점 및 구매가 가능한 온라인 쇼핑 제공



02. WOW METAVERSE Platform

WOW METAVERSE 주요 서비스 기능

1. 커스텀 시스템

- 외장 변경 및 관리 시스템

차체의 외부를 구매하여 수정할 수 있는 시스템 구축.

프레임(기본차체)에 따라서 호환성 부여하고, 총 10개의 구성으로 변경 및 교체가 가능하며 자동차 성능에는 영향 없음.



2. 튜닝 시스템

- 부품교체시스템

성능을 높여주는 엔진 세션, 프레임, 타이어 등을 구매하여 튜닝 가능.

가속관련, 연비관련, 최고출력관련 스텟을 관장하며 특수제품(NFT)한정판을 통하여 부스터 등을 구매.

성능 스텟만 적용되며 피로도 시스템을 적용하여 수리와 점검을 통해 수치들을 회복

- 부품강화시스템

각 부품을 강화소재를 이용하여 강화를 하면 stat을 변경하여 자신만의 특성을 부여 할 수 있는 유니크 Item을 만들 수 있음.



- 이외 부품 수리 및 정비, 소모품 관리 시스템, 부품 피로도 관리 시스템, 도색 및 크리닝 시스템등 다양한 관리 시스템 제공.

02. WOW METAVERSE Platform

WOW METAVERSE 핵심 기능

3. 메타버스 공간 및 레이싱 관리 시스템

- 유저맵 구성(게임제작)구성

메타버스 공간이 토지를 구매한 유저에 한해서 자신의 토지에 Map Tool을 통해서 자신의 트랙을 제작 가능.

Start와 End 포인트를 설정하고 코너의 난이도와 장애물의 난이도를 설정하고, 환경(도로의 제질)을 오프로드, 아스팔트, 웅덩이 등의 노면 재질로 구성하여 자신만의 레이싱 트랙을 소유할 수 있음.

제작된 맵은 서비스 사이의 검수를 통하여 성능과 보상설정을 검토하여 승인하고, 맵의 소유자는 대회를 위한 홍보 마케팅 등을 메타버스에서 진행하고, 그 기간 동안의 순위로 보상을 진행 가능.

- 타임어택 게임 설정

Lap Time UI를 만들어서 얼마나 시간이 걸리는지 보이게 하고, 한 바퀴를 돌 때마다 최고 기록 저장.

도로에 장애물 파티클을 놓아서 키를 눌러 지나갈 때 끌 수 있도록 하고 미니 맵 제작 가능.

Start 대기상태



결과 및 보상



주행



코스 드래프트, 장애물



- 트랙 및 맵 커스텀

제공되는 트랙의 조각들을 제공하며 각도와 고저차, 장애물 등의 다양한 오브젝트를 제공.

제공되는 오브젝트로 자신만의 도시(트랙)을 maptool을 통하여 제작 및 소유.

트랙을 제외한 부분에는 메타버스 도시 오브젝트를 통하여 도시를 구성 할 수 있음.



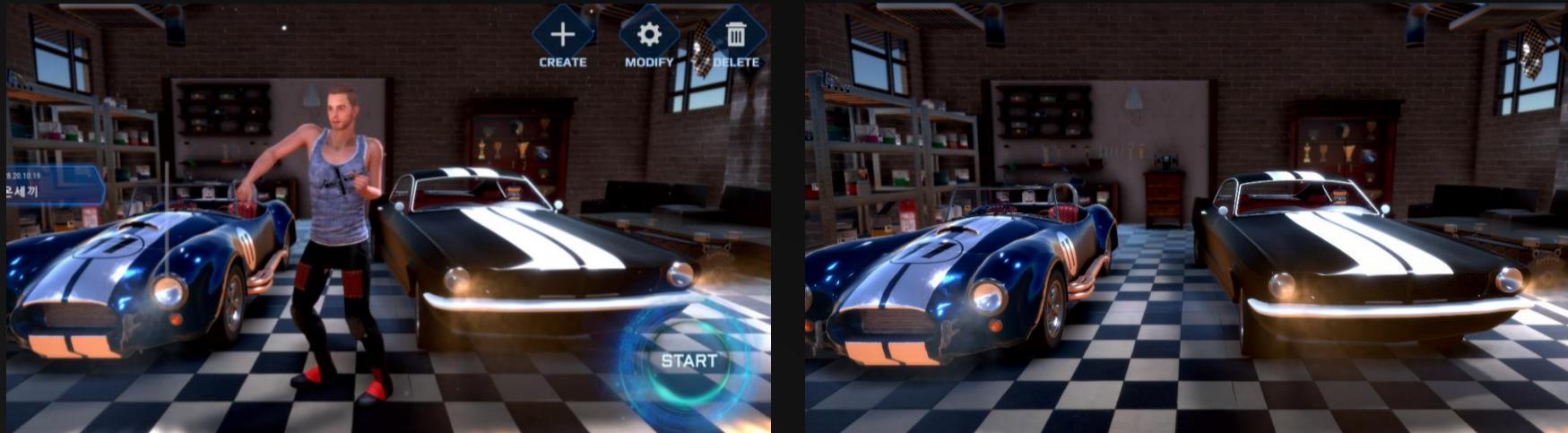
02. WOW METAVERSE Platform

WOW METAVERSE 핵심 기능

3. 캐릭터 커스터마이징 기능

메타버스 공간에서 활동할 수 있는 3D 캐릭터를 제공함.

BODY와 FACE로 나누어 신체 사이즈 및 얼굴의 눈, 코, 입 등의 사이즈등 본인만의 캐릭터를 커스터마이징 할 수 있는 기능.



- 기타 기능

캐릭터 이모션

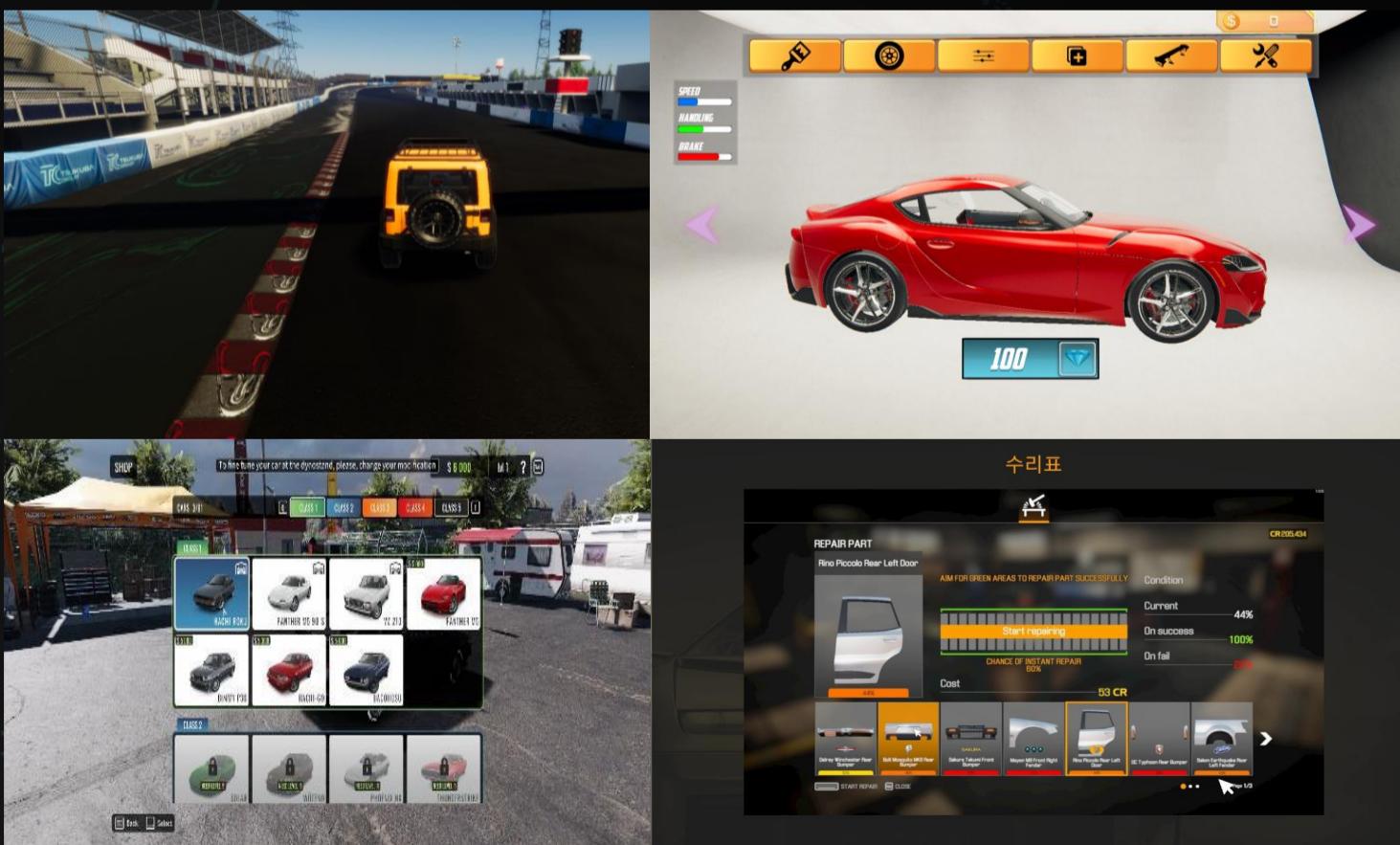
커뮤니티를 위한 유저 채팅

인벤토리기능

상점 시스템

친구관리 시스템

미션 기능을 통한 보상 관리 시스템 등을 제공한다.



02. WOW METAVERSE Platform

2. WOW NFT SERVICE

WOW METAVERSE 공간에서 사용이 가능하고 활동을 할 수 있는 등급별 다양한 NFT를 판매 및 거래가능한 마켓 플레이스를 제공한다.

- 자동차 스타일, 파츠 및 소모성 아이템 등의 자동차 관련 아이템
- 메타버스 공간 소유를 할 수 있는 맵(토지) 및 트랙 아이템
- 브랜드관(파트너사 실제 모델) 아이템
- 유저간(C2C) 거래 가능한 마켓플레이스 제공

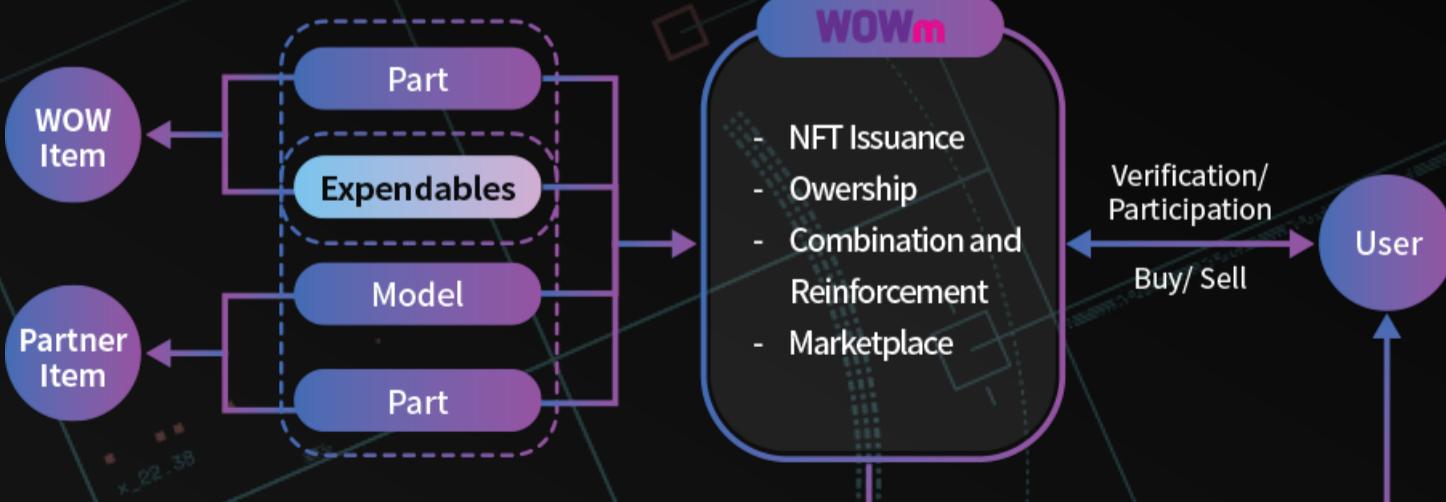


< Wowm NFT >

WOW METAVERSE는 자동차 회사들과 파트너십으로 희소성 있는 NFT를 발행 및 판매 관리할 수 있는 마켓 플레이스를 제공한다.

소유한 디지털자산의 가치를 Wowm NFT 서비스에서 소유권 증명의 NFT 기술을 통해 지원하며, 이를 통해 참여자의 디지털 자산의 판매 및 커스터마이징으로 사용자의 수익을 증대 시키는 중개 역할을 한다.

Wowm NFT SERVICE는 Wowm 홀더 대상 NFT 민팅 시 할인 및 Airdrop을 받을 수 있도록 프로모션을 제공한다.



03. WOW METAVERSE TECHNOLOGY

WOW METAVERSE 스마트컨트랙 기술

BNB (BUILD AND BUILD) 체인 기반으로 훨씬 저렴한 트랜잭션 수수료로 동일한 이더리움 호환 스마트 계약 기능 제공.
사용자가 빠른 트랜잭션 속도로 글로벌 서비스 범위, 넉넉한 액셀러레이터 펀드(ACCELERATOR FUND) 사용 용이함.

WOW METAVERSE은 바이낸스 체인과 바이낸스 스마트 체인을 통합하는 BNB 체인 기술로, 게임, 소셜 미디어, 메타버스를 포함한 전통적인 Web2 대규모 애플리케이션을 위한 블록체인 기술을 표준화하는 것을 목표로 MetaFi 유니버스를 위한 BNB 체인 기술을 적용한다.

BNB 체인은 여러 섹터를 포괄하는 MetaFi를 내세우고 있는데, 바이낸스닷컴 거래소는 메타버스, 디파이, 게임파이, NFT 등과 함께 BNB 체인 생태계 내에서 CeFi 영역을 담당하는 하나의 하위 개념으로서 포지셔닝을 하고 있다.

MetaFi는 메타데이터를 의미하는 Meta와 DeFi를 의미하는 Fi라는 두 단어의 합성어로 게임, 소셜 미디어, 메타버스를 포함한 전통적인 Web2 대규모 애플리케이션을 위한 블록체인 기술을 표준화하고, Metaverse, GameFi, SocialFi, Web3, NFT 등 다양한 유형의 프로젝트에 DeFi 인프라를 융합을 의미한다.

WOW METAVERSE 스마트컨트랙의 작업 증명(PoW)은 탈중앙화 네트워크를 구현하기 위한 실용적인 메커니즘인 BNB체인을 적용한다. 이는 이더리움과 MATIC Bor, TOMOChain, GoChain, xDAI와 같은 일부 다른 블록체인 네트워크는 테스트넷과 메인넷을 포함한 다양한 시나리오에서 인증 증명(PoA) 또는 그 변형을 위해 적용하여, 특정 수준의 Byzantine players (악의적이거나 해킹됨)에 대한 효율성과 내성을 개선하여 51% 공격에 대한 일부 방어 할 수 있도록 한다.

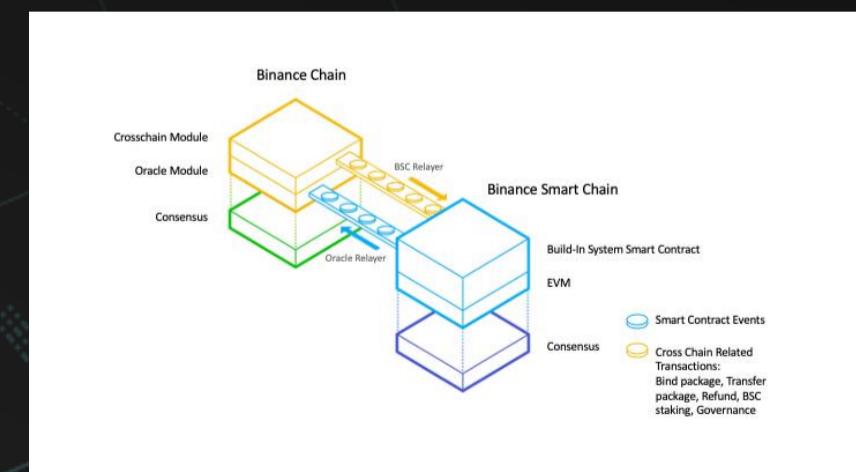
한편, PoA 프로토콜은 검증자, 즉 블록을 생성하기 위해 번갈아 가며 모든 권한을 가지며 부패 및 보안 공격에 취약하기 때문에 PoW 만큼 분산되지 않는다는 점을 보완하고, 다른 블록체인의 토큰 보유자가 투표하고 검증인 세트를 선출할 수 있도록 다양한 유형의 위임지분 증명(DPoS)을 도입한다.

- 블록은 제한된 검증자 세트에 의해 생성.
- 유효성 검사기는 Ethereum의 Clique 합의 설계와 유사한 PoA 방식으로 블록을 생성하기 위해 번갈아 가며 생성.
- 유효성 검사기 세트는 거버넌스를 기반으로 선출.

BEP-171: Cross-Chain Transfer and Communication

WOW METAVERSE는 BNB 크로스 체인 기술을 적용하여 커뮤니티가 이중 체인 구조를 활용할 수 있도록 한다.

사용자는 원하는 대로 토큰화, 금융 상품 및 디지털 자산을 자유롭게 생성할 수 있으며, 안정적이고 높은 처리량, 빠르고 쾌적한 환경에서 수동 및 프로그래밍 방식으로 거래 및 순환될 수 있다.



< The architecture of cross-chain communication >

03. WOW METAVERSE TECHNOLOGY

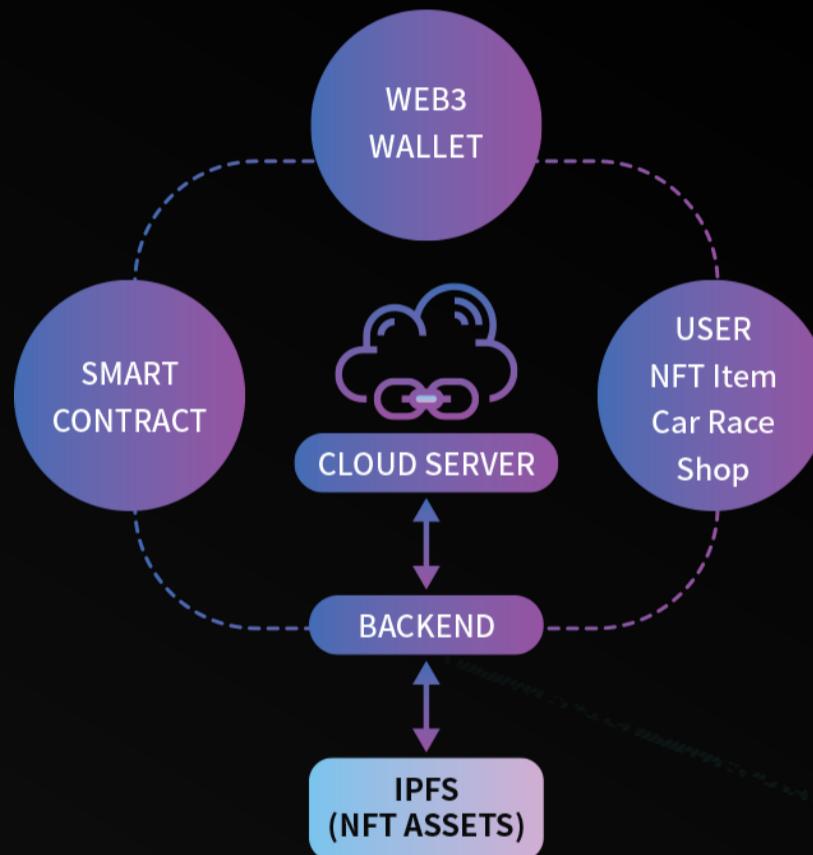
WOW METAVERSE 디지털 자산 관리

사용자는 모든 브라우저에서 NFT구매 및 판매, 레이스 참여, 커뮤니티에 액세스할 수 있으며 운영자 및 파트너는 발행을 위해 디지털 자산을 업로드할 수 있다.

게임 내 자산, 아이템 및 토큰과 연결하기 위해 사용자는 웹 3 지갑을 통해 스마트 계약과 상호 작용한다.

운영자는 자산을 발행하기 전에 스마트 계약이 백엔드에 대한 연결을 시작하고 고유한 콘텐츠 ID가 생성한다.

고유 ID는 발행 후 공개적으로 사용 가능한 IPFS 분산 클라우드 스토리지 서비스로 전달하고, 고유 콘텐츠 ID는 사용자의 실제 소유자를 확인하기 위해 스마트 계약에 의해 기록된다.



< WOW METAVERSE Digital Asset Management >

04. WOW METAVERSE Staking

WOW METAVERSE STAKING

WOWm Coin(WOWm)은 WOW Metaverse 생태계에서 사용되는 유ти리티 토큰이자 거버넌스 기능으로 활용할 수 있다. 유저들은 WOWm을 사용하여 NFT 거래 및 WOW Metaverse 플랫폼 서비스를 이용할 수 있으며, 스테이킹을 통하여 경제적 이득을 얻는 한편 DAO를 구성하여 플랫폼의 정책결정에 있어서 투표를 하거나 투표 위임을 통하여 자신의 의사를 반영시킬 수 있다.

WOW Metaverse는 누구나 자신만의 랜드를 소유할 수 있으며, 그 안에서 자신이 원하는 콘텐츠와 IP를 다양한 방식으로 창조할 수 있다. 하지만 처음부터 그 방대한 랜드가 동시에 활성화될 수는 없다. 따라서 WOW Metaverse는 초기 메타버스 생태계의 구심점이 될 수 있는 아이템을 조성하고, 여기에서 유저들에게 다양한 메타버스 환경과 경험을 제공함으로써 생태계를 확장해 나갈 방침이다.

WOW Metaverse 초기 생태계에는 3가지 핵심적인 콘텐츠로 구성되어 있으며, 이는 토크노믹스의 순환구조를 만드는 거점이 될 것이다. 3가지 핵심 콘텐츠는 다음과 같다.

1. 스테이킹 뱅크

첫 번째 콘텐츠는 스테이킹 뱅크이다. 여기에는 다양한 은행 상품들이 있다. 유저들은 자신이 보유한 아이템, 재화, 토큰 등을 은행에 일정 기간 예치할 수 있으며 그 대가로 이자 보상을 받을 수 있다. 또한 유저들은 이 은행을 통해서 자신이 원하는 아이템, 재화, 토큰을 일정 기간 이자를 지불하고 대여할 수 있다. 은행이 예치와 대여 사이에서 발생하는 차익 만큼을 수익으로 확보할 수 있으며 은행의 수익은 확정적이며 안정적이다. 은행이 확보한 수익은 50%는 스테이킹 보상으로 할당되며, 50%는 토큰 소각으로 할당된다.

2. P2E 랜드

P2E 랜드는 유저들에게 재미와 수익을 동시에 안겨준다. 유저들은 WOW Metaverse 안에서 다양한 게임에 참여할 수 있다. WOW Metaverse에서는 자신이 만든 트랙안에서도 게임을 할 수 있고 다른 사람의 트랙에 자신이 개발한 자동차를 가져가 게임을 할 수도 있고, 일반 유저들은 게임에 돈도 걸 수 있다. 게임안에서는 승률이 높은 게임은 기대 수익이 낮고, 기대 수익이 높은 게임은 승률이 낮다. 게임에 참여하는 유저들은 보다 하이리스크 하이리턴의 게임의 룰을 최대한 보정할 수 있는 장치나 아이템을 원하게 된다. 기대 수익은 그대로 유지하면서 승률은 높이는 것이다. 승률을 높이는 가장 기본적인 방식은 더 희귀한 NFT 아이템을 보유하는 것이다. 특정 아이템들은 기본 확률에 추가 확률을 더해 주는 버프 효과를 부여하기 때문이다.

게임에서 이기게 되면 보상은 유저의 뒷으로 돌아간다. 하지만 게임에서 유저가 지면 유저의 자산 중 일부는 플랫폼으로 귀속되게 된다. 플랫폼으로 돌아간 자산은 다시 50%는 유저 보상을 위해 할당되고 나머지 50%는 토큰 소각을 위해 할당된다.

이와 같은 방식으로 WOW메타버스는 토크노믹스의 선순환 구조를 만들어 나가며 전체적으로 유통되는 토큰의 양을 일정한 수준으로 유지함으로써 인플레이션의 문제를 구조적으로 배제한다.

04. WOW METAVERSE Staking

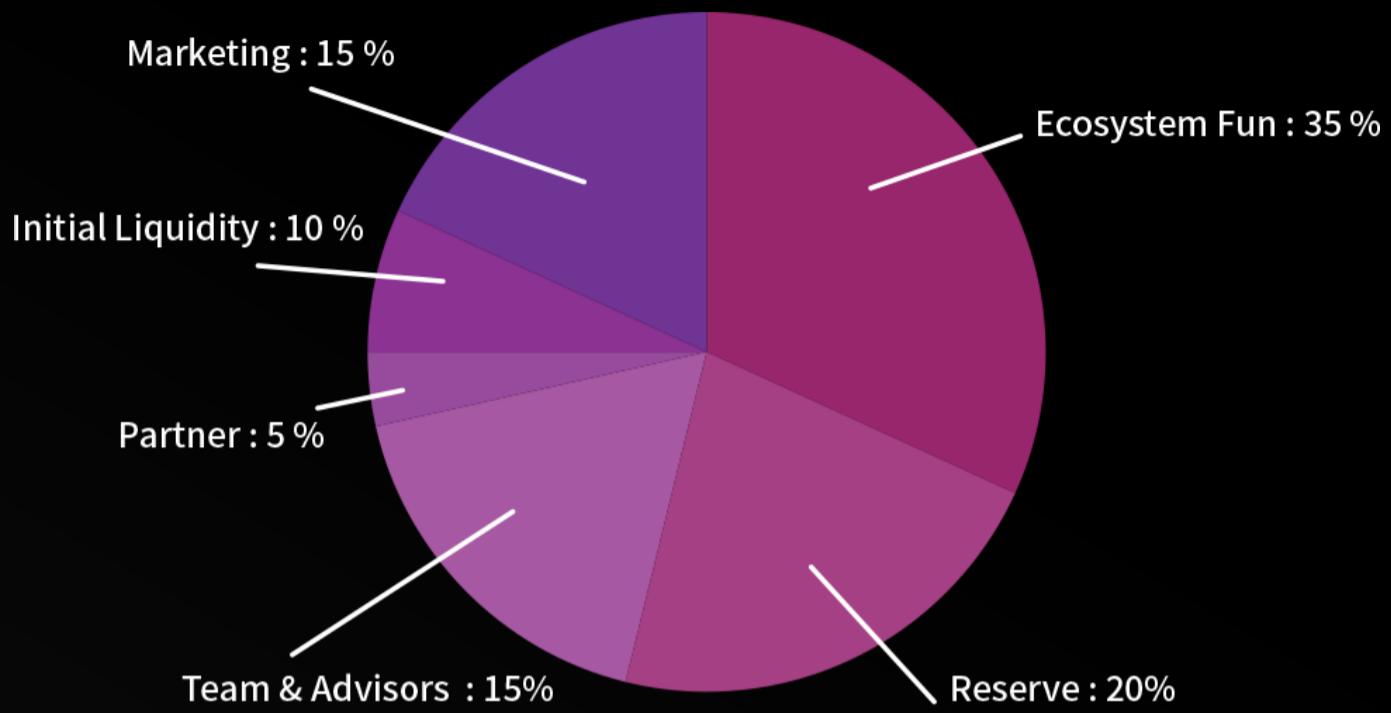
3. NFT 트레이드??

WOW Metaverse의 모든 랜드나 캐릭터는 NFT이기 때문에 블록체인을 활용한 다양한 스테이킹, 랜드, 트레이드가 가능하다.

랜드 NFT 스테이킹을 통한 Yield Farming 효과는 WOW 메타버스의 경제 선순환 구조에서 가장 중요한 핵심을 차지한다. 랜드는 크리에이터들의 창조공간이자, 자산으로서의 NFT이며, 크립토 마이닝 머신인 셈이다. 더 많은 아이템을 스테이킹하거나 또는 더 큰 사이즈의 랜드나 캐릭터를 스테이킹 할수록 더 많은 보상을 얻을 수 있다.

각 랜드나 캐릭터, 자동차 NFT는 대여가 가능하다. 콘텐츠 아이디어와 오브젝트 제작 기술을 보유한 크리에이터는 자신이 원하는 메타버스 생태계를 조성하기 위해서 랜드를 직접 구매할 수도 있지만 일정 기간 임대료로 지불하고 랜드를 빌릴 수도 있다. 랜드 대여자는 대여를 통해서 경제적 대가를 얻을 수 있고, 랜드 대출자는 훨씬 저렴한 비용으로 자신이 원하는 창작활동을 할 수 있다.

랜드 NFT는 시즌 별 공식 세일 기간을 통해서 판매될 예정이다. 공식 세일 기간을 놓쳤을 경우에는 WOW메타버스 NFT 마켓플레이스 및 오픈씨(OpenSea)에서 거래를 통해서 얻을 수 있다.



기본정보

- Token Name: WOWm
- Token Symbol: WOW
- Token 유형: BNB
- Total token issue : 10,000,000,000 WOW

판매분 토큰 사용 내역

유통을 통해 모집된 토큰은 전액 WOWm 개발과 운영비용으로 사용한다.
세부 사용 내역은 다음과 같다.

- 1) Ecosystem Fun : 35 %
- 2) Reserve : 20 %
- 3) Team & Advisors : 15 %
- 4) Partner : 5 %
- 5) Initial Liquidity : 10 %
- 6) Marketing : 15 %

06. Team & Advisor

TEAM



Oliver

Director, DEEPBRAIN AI
Expert in Chatbot, Artificial Intelligence and
Voice/Video Synthesis



Oliver

Director, DEEPBRAIN AI
Expert in Chatbot, Artificial Intelligence and
Voice/Video Synthesis



Oliver

Director, DEEPBRAIN AI
Expert in Chatbot, Artificial Intelligence and
Voice/Video Synthesis



Oliver

Director, DEEPBRAIN AI
Expert in Chatbot, Artificial Intelligence and
Voice/Video Synthesis



Oliver

Director, DEEPBRAIN AI
Expert in Chatbot, Artificial Intelligence and
Voice/Video Synthesis



Oliver

Director, DEEPBRAIN AI
Expert in Chatbot, Artificial Intelligence and
Voice/Video Synthesis

ADVISOR



Oliver

Director, DEEPBRAIN AI
Expert in Chatbot, Artificial Intelligence and
Voice/Video Synthesis



Oliver

Director, DEEPBRAIN AI
Expert in Chatbot, Artificial Intelligence and
Voice/Video Synthesis



Oliver

Director, DEEPBRAIN AI
Expert in Chatbot, Artificial Intelligence and
Voice/Video Synthesis



Oliver

Director, DEEPBRAIN AI
Expert in Chatbot, Artificial Intelligence and
Voice/Video Synthesis

파트너사 확인, 없으면 삭제 예정

08. Roadmap

WOW METAVERSE PLATFORM은 아래와 같은 로드맵에 따라 개발과 서비스를 하고자 한다.

WOWm는 우수한 사업자들과 전략적 협약을 통해 METAVERSE PLATFORM 개발 및 사업을 진행하게 된다.

주요 서비스는 전문가를 추가적으로 영입하여 개발될 예정으로 개발 감수에 참여할 전문가는 본 백서에 포함된
어드바이저를 포함하여 전세계적인 전문가를 섭외할 예정이다.

Q3, 2021

- 메타버스 WOW METAVERSE PLATFORM 개발진행

Q1, 2023

- 메타버스 카(CAR) 컨셉 버전 오픈

Q2, 2023

- NFT Marketplace 오픈
- 자동차 커스터마이징 시스템 오픈
- 트랙 제작시스템 오픈

Q3, 2023

- WOW METAVERSE PLATFORM 그랜드 오픈
- 메타버스 카(CAR) 상용 버전 오픈
- 메타버스 카(CAR) 경주 시작

Q4, 2023

- WOW Metaverse 업데이트
- NFT 브랜드관 오픈