**PlayerCoin (PLC)** é um token na rede BNB que vinculado à rede social *PlayerBook*, utilizado em todas as funções pagas e promovidas dentro da mesma, buscando agilidade nas transações, segurança para os usuários e desenvoltura no relacionamento com os membros.

PLC é utilizado por jogadores, influenciadores, consumidores, administradores de jogos e empresas, dentro da interface da rede social com o fim de aquisição de produtos e serviços dentro dos jogos associados à plataforma, bem como utilizado como meio de impulsionamento, promoção, veiculação de postagens, compras, vendas, trocas, eventos e torneios.

**Resumo**

PlayerCoin apresenta uma mudança estratégica no mundo das criptomoedas por ser um token utilitário (*Utility token*) que traz consigo a simplicidade de compra, vendas e trocas para um público que já convive com esse tipo de utilização, porém de forma mais arcaica e tardia, jogadores fazem trocas entre moedas que usam em vários mundos (jogos) por itens ou por moeda fiduciária, que podem ser inseguras ou expor os usuários a riscos de fraude e roubo.

Uma mudança na confiança, na tecnologia, na inclusão. Desenvolvido para trazer um sofisticado e bem estruturado ecossistema de transações e utilizações, onde oferecemos novas perspectivas aos modelos convencionais de estratégias de trocas, como a criação de espaço seguro e um sistema de complemento do seu mundo, onde inúmeras possibilidades surgem, trazendo principalmente mais segurança e facilidade, utilizando tecnologia *blockchain* e inteligência artificial (IA).

**Sobre a PlayerBook**

A rede social PlayerBook apresenta-se como uma plataforma **100% voltada ao jogador**, onde os jogadores podem utilizar recursos feitos e pensado neles, não mais tendo que se utilizar de diversas plataformas para adquirir um pouco de cada coisa que precisa. Nossa rede soluciona as maiores dores dos jogadores, como a confiabilidade, escalabilidade e sinceridade, a qual a PlayerBook dá certificado a cada conta, fazendo a verificação do jogador (*Nickname*) em conjunto com o jogo em questão, dando assim mais segurança e reduzindo a possibilidade de fraude.

Trazemos a possibilidade de **jogadores e empresas criarem eventos** com premiação pré-definida, paga em *criptotokens* e vinculada à plataforma, para que empresas que fizerem os eventos divulguem neles seus produtos, seus jogos e seus negócios.

Entre outras coisas, organizamos **torneios oficiais** realizados em parceria com vários jogos a nível nacional, nos quais os campeões individuais por jogos representarão a *PlayerBook* em eventos oficiais e não oficiais, físicos e digitais, sendo premiados com acessos diferenciados, sistema de destaque na rede social, lives no topo, acesso aos recursos *premium* da nossa plataforma e destaque em plataformas parceiras.

Nossa rede conta também com recurso de **mineração de tokens** a partir de empresas que buscam uma publicidade nichada, financiando as mídias para jogadores que concordem em receber este tipo de informação, e avaliam a oferta da empresa em troca de unidades do nosso token *PLC*.

Trazemos ainda a possibilidade do usuário participar de **grupos oficiais de jogos** e de **grupos criados por assinantes**, cujas funcionalidades incluem uma estrutura de comunicação instantânea baseada em servidores próprios para guildas, orientada para cada tipo de jogo, com características especiais para jogos parceiros.

O jogador conta ainda com um **currículo gamer** em sua página, onde pode compartilhar suas conquistas, os estilos e jogos nos quais se destaca, títulos obtidos e outros canais externos que mostrem e associem a sua proficiência em um jogo específico. Através deste currículo são selecionadas as categorias de participação nos torneios e as posições de destaque de cada membro da rede social.

Entre os inúmeros recursos com os quais contamos, destacamos:

* Painel dos jogos apresentando os jogadores que mais figuram dentro do painel de jogos durante o mês.
* Rivalização – Um jogador marca outro como rival, sendo este notificado para aceite da rivalidade. Se aceitar, é criado um evento em que se define datas e horários para embates dentro do jogo específico, como um sistema de desafios e recompensas, que é divulgado na rede social entre amigos e seguidores de ambos os concorrentes. O sistema é complementado por um mecanismo de apostas para os campeões, utilizando tokens PLC, que financia o prêmio do vencedor e divide os resultados entre apostadores, amigos e membros de equipes do jogador vencedor. O mesmo sistema se aplicará a times e equipes.
* Painel de chat com funcionalidade de discriminação de disponibilidade *in game*.
* Sistema de patrocinador voluntário, onde qualquer usuário pode enviar moedas a outro, em troca de destaque e espaço comercial em lives.

**Nossos alicerces**

A PlayerBook, traz consigo seus principais valores, que são o comprometimento, respeito e inclusão, apresentando um local amplo para que o público gamer se sinta seguro e acolhido, com todas as funções necessárias para jogadores e times, independente de seus níveis de proficiência, proporcionando uma experiência inigualável e diferente, com pluralidade de possibilidades e meios de utilização.

Além disso, nosso time é especialista em atendimento e condutas de relacionamento com jogadores, adotando boas práticas aplicadas ao mundo dos jogos virtuais e esportes eletrônicos, com pioneirismo e inovação na forma de se possibilitar conexões entre gamers.

Nossa plataforma está baseada nos seguintes mecanismos:

* Rede social
* Plataforma de eventos e campeonatos
* *CryptoToken* BSC

Esses, por sua vez fazem com que todo nosso sistema possa entregar a magia do mundo dos jogos, na realidade.

**Lojas e marketplace**

Dentro dos grupos oficiais da plataforma são disponibilizadas lojas das empresas parceiras, e cada administrador dos jogos pode gerenciar seu espaço para vendas de itens e produtos de seus jogos, como uma forma de divulgação de seu trabalho independente ou de sua linha de jogos e operando em um ambiente seguro de transação com pessoas de seu nicho.

Também é disponibilizado um espaço aberto e livre para transação de produtos inter jogos, com a possibilidade de se transacionar, sob a mesma moeda, itens de jogos diferentes entre os jogadores – como um mercado em jogos de RPG, representando nosso espírito gamer e a natureza imersiva de nossa plataforma.

**Nosso NFT**

A *PlayerBook*, através de seu canal, trazz NFTs utilizáveis dentro da sua plataforma, com funcionalidades de destaque, gerenciamento de informação, impulsionamento e divulgação de perfil, natureza de identificação de perfil em jogos e destaque para os personagens favoritos e mais usados do jogador.

É possível adquirir NFT na própria rede social, onde o usuário utiliza de PLCs para a compra. Posteriormente esse NFT poderá ser vendido a outros usuários.

**NFT 2.0**

A fim de fomentar ainda mais os eventos dentro da plataforma, criamos NFT para empresas que forem parceiras e participantes ativos como criadores de eventos e instigadores de jovens talentos, que podem ser apenas repassadas para os jogadores que elas queiram destacar, patrocinar e financiar.

Assim os vencedores de um evento feito por uma empresa parceira receberão o desenho daquele NFT na frente do seu nome na rede e também na sua página pessoal, destacando a vitória em campeonato ou patrocínio. Esses *tokens* possuem validade, com destaque apenas enquanto outros campeonatos similares não são apresentados.

**Eventos iniciais**

A PlayerBook por meio de parcerias, realiza eventos dentro dos jogos ou de formas ligadas a eles, para fazer a distribuição de moedas a seus jogadores, sendo que na sucessão de parceria com empresas reguladoras e administradoras dos jogos é realizado o envio de tokens em montante igual ao do recebido por jogadores participantes.

Para isso são coletados dados dos participantes, onde todos inscrevem-se em nossa plataforma e conectam suas carteiras BSC para possibilitar a transação. Não havendo carteira vinculada para envio, nem reclamação sobre do jogador ganhador, a PlayerBook respeitará o prazo máximo de 30 dias para a entrega, a quantia não reclamada retornará à carteira da provedora.

**Usabilidade**

Seu conceito vem em principalmente utilizar meios já viável e seguro como o sistema de *blockchain* e a rede de utilização como meio adjunto ao projeto. Oferecem-se formas fáceis de utilização, em que o usuário, seja ele empresa, jogador ou criador de conteúdo possa gerir facilmente seus fundos enquanto se utiliza do melhor que o mundo *gamer* tem a oferecer. Dentro da plataforma é possível gerenciar seus tokens e NFTs, visualizando e utilizando suas quantidades.

Empresas e jogadores podem utilizar seus *tokens* para criar eventos que aparecem em área exclusiva, de destaque e com possibilidade de filtros por interesse. Os vencedores dos eventos receberão 90% do valor investido, sendo os 10% restantes retidos como custo de criação. A participação nos eventos pode ser gratuita ou paga, também em PLC, sendo respeitada a distribuição de 90/10 entre os vencedores e a *PlayerBook*.

Usuários que fazem parte da assinatura da plataforma são isentos da taxa de 10% para essa criação. Dentre os prêmios de ganhadores criados por empresas, existe a possibilidade de patrocinar mais eventos em que os campeões dos últimos eventos participem.

Sendo assim criamos mecanismos para que empresas dependam da aquisição dos *tokens*, não tão somente para impulsionar publicações e promover estratégias de marketing, mas também para promover eventos com regras próprias e controladas, propícios para divulgação de seu conteúdo em campanhas de marketing complexas.

**Mineração de tokens**

As empresas podem adquirir tokens que podem ser inseridos em um painel próprio, onde eles selecionam o link e a veiculação dele, ocorrendo a transação em PLC. Os anúncios serão direcionados a o público geral ou específico, onde recebem um pop-up apresentando a possibilidade de receber *tokens* para assistir ao anúncio, com declaração de produto e marca antecipados.

Ao se cadastrar na plataforma, o usuário pode optar por participar da mineração ou não. Esses anúncios não se referem ao impulsionamento de publicações e sim a um pop-up personalizado levando o usuário à página de acordo.

Os anunciantes pagam em quantia já vinculada à sua carteira. A distribuição destes valores é de 50% para a PlayerBook e 50% para o usuário que assistiu ao anúncio.

**Seu diferencial competitivo:**

* A funcionalidade do token, onde sua utilização tem multifunções dentro de nossa rede social, bem como fora dela, em que o usuário poderá utilizar onde e como preferir.
* Segurança em que o sistema como um todo trará ao jogador, sendo identificado cada gamer dentro da rede social, e suas transações podendo ocorrer com o token de rede aberta, descentralizado e ao mesmo tempo que tem uma boa conexão com a rede social onde todos os jogadores são reconhecidos por nickname.
* Trazer formas fáceis de recompensas, visando que os jogadores e criadores de conteúdo não são apenas pessoas que se divertem, mas sim profissionais em suas áreas, nosso token traz a facilidade em formas de pagamento e recompensa a os utilizadores.

**ICO**

Nossa ICO conta com 10 milhões de moedas a serem comercializáveis, dentro de nosso site.

www.playerbook.com.br

Além disso a cada duas moedas vendidas colocaremos uma moeda em uma conta a parte, onde seus fundos ficarão em *staking* e todo lucro obtido com essas moedas será revertido a uma ação social. Essas moedas posteriormente, caso a empresa ateste necessidade para administrar o projeto social, poderá por sua vez, liquidar a venda no mercado, utilizando assim o valor arrecadado para utilização de forma a gerar maior aproveitamento.

**Jovens Players**

Por meio do rendimento das criptomoedas separadas na ICO, bem como de outras ações desenvolvidas com parceiros e doadores e também por parte da lucratividade da rede social em estruturas que dizem respeito a utilização de tokens e NFTs alimentaremos a ação social Jovens Players, desenvolvida em parceria com escolas para levar inclusão, assistência e acessibilidade a escola públicas do Brasil, onde essas escolas poderão receber kits para seus alunos, materiais escolares personalizados por parceiros, computadores e demais equipamentos que otimizem a capacidade e imaginação de jovens e crianças, mostrando a eles que o mundo dos e-sports mudou e que não se trata apenas de jogos e de diversão, mas sim de modalidades que trazem mais inclusão e inclusive rendas.

A partir desse trabalho poderemos também levar outros conhecimentos de tecnologias, criptomoedas e investimentos, principalmente voltados a jovens mais carentes que muitas vezes acabam sendo excluídos desse mundo virtual.

Todas matérias sobre nossos trabalhos constarão em páginas a parte dentro de nossa rede social, para que fique claro nosso trabalho e desenvolvimento. Fica expressamente especificado que a PlayerBook irá realizar esse trabalho de forma voluntária, para auxiliar como projeto social, visto que a depender da quantidade em caixa e da quantidade apurada em eventos e arrecadações para que essas ações aconteçam.

**EMISSÃO, DIVISÃO E ALOCAÇÃO DE TOKENS**

PlayerCoin será registrada na plataforma de blockchain da BNB através de smart contract, seguindo o padrão BEP20 em compatibilidade com a maioria das carteiras e exchanges que atualmente operam com criptomoedas baseadas em BNB.

Emissão:

• Data Início do ICO: 15 de novembro de 2021

• Data Final do ICO: 31 de dezembro de 2021

• Max Supply: 200.000.000 de utility tokens PLC

• Max Cap: BRL 2.000.000,00

• Soft Cap: Não há.

* Ao finalizar a ICO, se a quantidade de unidades vendidas for igual ou maior que 1 milhão de unidades de PLC, todo o restante será queimado, ignorando a quantidade de PLC que iriam para a Jovem Player caso tivesse a venda das mesmas.

O Max Cap refere-se ao valor total em que a plataforma receberá em dinheiro para sua ICO, qualquer valor excedente será repassado imediatamente ao fundo Jovens Players para ações sociais que permeiam o tema do projeto.

A tecnologia que suporta do sistema PlayerCoin vem sendo desenvolvida desde janeiro/2021, quando a companhia formalizou um estudo sobre os sistemas a serem desenvolvidos e processos a serem criados para que toda a operação em volta da PlayerCoin fosse sustentável.

Assim, a rede social entra em operação em junho/2022, e o token utilitário entrará em *exchanges* em até três meses após o início da PlayerBook – independentemente da captação durante o ICO.

Ao fazer a compra por meio do nosso site, o investidor informará o link da carteira a qual deseja que seja enviado seus tokens. A PlayerBook se reserva no direito de não ser parte de possíveis erros no momento do envio da transação, decorrentes do envio incorreto de dados.

O site playerbook.com.br será lançado em novembro/2021; a rede social, sob o mesmo domínio, será lançada em junho de 2022; o token PLC será lançado em exchanges até setembro/2022. Uma vez que a plataforma esteja online, novos usuários e investidores que optarem por transferir seus tokens para Carteira de nossa parceira de nossa plataforma, assim já utilizando o token na PlayerBook poderão aproveitar todas as funcionalidades que o sistema oferece: desde a recompensa em PLC por ações de engajamento digital até a troca de tokens por produtos e serviços com a cotação PLC fixada em BRL 0,25.

A PlayerBook realizará eventos para que os usuários consumam seus tokens dentro da plataforma, assim anunciado antecipadamente, em que os tokens terão seu valor multiplicado por 2x, para utilização em mecanismos da plataforma ou na troca por prêmios. Após o lançamento do token em exchanges, sua cotação estará sujeita à volatilidade de mercado.

Taxas de transação serão aplicadas a cada transação de PLC, com variação de 0% a 3% de taxação. Este montante será destinado a cobrir os custos de processamento de transações na blockchain pública e parte será doada ao projeto social Jovens Players.

**Divisão:**

• 5% do total de tokens criados estará disponível para venda aos investidores durante os eventos de venda privada e ICO. Caso o montante total de tokens não seja vendido neste processo, a quantidade remanescente será destruída;

* Ainda até 2,5% poderá ser destinado a projeto Jovens Players, mediante ao item anteriormente citado, referente a quantidade de compras que forem feitas na ICO (sujeito ás regras de realização).

• 2% do total de tokens será destinado eventos e campeonatos primários, afim de criar uma distribuição para dar atenção a jogadores. As mesmas quantidades dadas aos jogadores nos eventos serão entregues aos administradores desses jogos, afim de que possam iniciar sua utilização dentro do sistema PlayerBook e também receber pela sua parceria.

• 5% do total de tokens será destinado aos sócios fundadores (sujeitos às regras de realização)

• 1% do total de tokens será destinado à equipe de desenvolvedores e apoio especializado (sujeitos às regras de realização);

• 1% destinado a divulgadores e promotores de vendas (sujeito ás regras de realização);

• 1% do total de tokens será destinado aos anunciantes, parceiros, criadores de conteúdos que firmarem parcerias para antes dos lançamentos e fizerem sua participação ativa;

• 15% do total de tokens será destinado a um fundo de reserva interno. Estes tokens serão liquidados apenas caso haja necessidade de recursos para expansão internacional das atividades da empresa;

• 2.5% do total de tokens serão separados para os membros do conselho (sujeito ás regras de realização)

• 5% do total de tokens serão separados para venda no início da rede social para empresas que irão iniciar seus anúncios e engajamentos formulado também nossa forma de mineração sobre anúncios, antes mesmo do mercado para compra e venda seja aberto.

• 30% do total de tokens serão bloqueados para abertura do mercado internacional da PlayerBook, sendo disponibilizado apenas quando esse mercado for aberto, onde 5% desses serão utilizados em eventos internacionais. (Vide road map)

• 30% do total de tokens serão abertos ao mercado de compra e venda brasileira conforme data especificada no road map

**Percentuais de alocação dos recursos captados:**

• 25% Desenvolvimento do Negócio/MKT

• 40% Desenvolvimento

• 20% Pessoal/Profissionais

• 10% G&A

• 5% Outros

**Carteira Virtual**

Nossa carteira padrão é a MetaMask, traremos a conectividade necessária para que assim que entrar em sua carteira a partir de seu navegador, consiga conectar na nossa plataforma, podendo então transacionar facilmente.

Trazendo facilidade para que seja comprado e transacionado de forma mais prática, a carteira relacionada a plataforma atua de forma conjunta, porém com suas respectivas regras, sendo de interesse do usuário a leitura e o aceite de suas regras, não cabendo a PlayerBook a obrigação de orientar sobre seu uso, desempenho, potencial, risco ou dificuldade.

Consequente, essa carteira dará a você a possibilidade de visualização do token dentro da rede social, que se houver seus tokens em outra carteira não será possível essa visualização, acompanhamento e compra e venda de itens e produtos dentro da rede social. A utilização dentro da rede social fica reservado ao cumprimento de seus requisitos, no que diz respeito ao aceite e criação de conta, seguindo os padrões da respectiva carteira.

Em 2023 teremos o lançamento de uma carteira virtual própria, feita e desenvolvida para trazer as melhores soluções possíveis, agregando maior valor e facilidade em todas suas transações.

**SISTEMA DE GOVERNANÇA**

**- O sistema de segurança da informação**

PlayerBook é uma empresa que está no mercado desde início de 2021 que traz consigo uma estrutura bem alinhada, com seu projeto avançado e além disso formas diferentes de abordagens já pensadas no público gamer.

Em nenhum momento compartilhamentos dados pessoais, sejam eles legais ou associados a perfis de jogos, sem a expressa autorização e concordância do usuário, incluindo, mas não limitado a, uma ação deliberada do mesmo para compartilhamento de informações de perfis em jogos, seja por quaisquer meios de mídia.

- Perfis verificados não precisam de monitoramento de postagem. Perfis verificados perdem o anonimato absoluto discutido no sistema de compartilhamento de dados, sendo compensado por bônus nos mecanismos próprios de mineração de ativos (50/50 → 70/30).

- Toda conexão com APIs integradas não monitorada do lado da PlayerBook

- Apenas os cliques em anúncios patrocinados é que são registrados a fim de possibilitar a transação automática de PLC para a carteira do usuário.

**- O sistema de compartilhamento de dados**

Dados para o cadastro da rede social.

– Nome de Usuário

– E-mail

– Senha

– Opção de conectar-se a APIs de redes sociais (Instagram / YouTube / Outro)

Cadastro em carteira não estará atrelado à carteira que será desenvolvida posteriormente.

Negociação do Token não está relacionado com o cadastro da plataforma.

Limites de compartilhamento de dados pessoais: não será solicitado nome, gênero, documento legal ou formal para a utilização da plataforma, a menos que exista requisição legal para extração das informações de terminado usuário da nossa plataforma. Estas informações em momento algum serão atreladas ao uso, negociação e aquisição de ativos PlayerCoin, em respeito à nossa política de privacidade e à requisição legal à politica de privacidade da Binance Smart Chain.

Ao concordar em receber anúncios, o usuário concordará em compartilhar informações pessoais com os anunciantes da plataforma, cujos dados não serão retidos pela mesma, porém podem ser retidos pelos anunciantes.

**- Termos de Uso e Política de Privacidade (LGPD)**

**NOSSA ESTRUTURA DE TOKEN**

PlayerCoin é um utility token (token utilitário) cujo objetivo é sua utilização no sistema PlayerBook, plataforma tecnológica inovadora e inédita. PlayerCoin é desenvolvido pela PlayerBook, uma sociedade empresária limitada devidamente constituída e existente de acordo com as leis da República Federativa do Brasil.

PlayerCoin conferirá a seus adquirentes a possibilidade de adquirir produtos e serviços na plataforma PlayerBook. A utilização de PlayerCoin fora do sistema PlayerBook dependerá da aceitabilidade da PlayerCoin por terceiros e de sua negociação, no mercado secundário de criptoativos, por exchanges. A decisão de adquirir PlayerCoin deverá ser consubstanciada na detalhada análise deste white paper, bem como demais informações publicamente disponíveis relativas à empresa emissora.

Não há nenhuma garantia de devolução de valores empregados na aquisição das PlayerCoins nem de possível valorização no mercado secundário quando da comercialização em exchanges. PlayerCoins não confere à sua adquirente promessa, título, direito de participação ou de parceria, privilégio, prerrogativa, preferência ou outro direito, per si executável ou conversível, em relação à composição do capital social da emissora das PlayerCoins, nem confere direitos políticos e de voto na administração e condução de seus negócios.

A eventual e incerta remuneração que um adquirente de PlayerCoin possa ter em razão da revenda de PlayerCoin no mercado secundário não decorre de esforços da emissora de PlayerCoin ou de terceiros, mas do próprio adquirente de PlayerCoin na plataforma PlayerBook e de sua análise quanto à volatilidade do mercado de criptoativos, bem como da lei de oferta e procura do livre mercado.

PlayerCoin não tem natureza de valor mobiliário, nos termos do art. 2º da Lei nº 6.385/1976. O ICO PlayerCoin não constitui, nos termos da legislação brasileira vigente e aplicável, uma oferta pública de valores mobiliários, de forma que não está sujeito a fiscalização, autorização e/ou dispensa de registro da Comissão de Valores Mobiliários. PlayerCoin não tem natureza de meio de pagamento, conforme definido na Lei 12.865/2013 e regulamentação aplicável do Banco Central do Brasil e Sistema Financeiro Nacional.

O ICO PlayerCoin é destinado a usuários da internet com acesso à plataforma ICO PlayerCoin, exceção a usuários residentes nos Estados Unidos da América, China e em demais países cujas legislações locais vedem expressamente a compra de utility toksens (tokens utilitários) em ICOs ou requeiram prévio processo de registro, autorização ou dispensa de ICO de utility tokens (tokens utilitários) pelas autoridades competentes das referidas jurisdições. A PlayerBook foi constituída dentro de uma metodologia de organização flexível e empírica de forma a permitir a constituição de estruturas para melhor atendimento aos seus clientes, sempre observando a legislação e regulamentação aplicável nas respectivas jurisdições.

A PlayerBook, reserva-se ao direito de proceder com mudanças em suas propostas caso necessário e as alterações caso haja, serão informadas de imediato em seu respectivo endereço:

ROAD MAP

* Q4 / 2021 – ICO
* Q1 / 2022 – PRIMEIROS EVENTOS
* Q2 / 2022 – LANÇAMENTO DA REDE SOCIAL GAMER
* Q2 / 2022 – INICIO DA CARTEIRA VIRUTAL JUNTO DA REDE SOCIAL
* Q3 / 2022 – LANÇAMENTO DA PLAYERCOIN NO MERCADO PARA COMPRA E VENDA
* Q3 / 2022 – IMPLEMENTAÇÃO DE SISTEMA DE TORNEIOS E EVENTOS DENTRO DA REDE SOCIAL
* Q3 / 2022 – IMPLEMENTAÇÃO DE APLICATIVO NO CELULAR
* Q4 / 2022 – ABERTURA PARA LOJAS DENTRO DOS GRUPOS NA PLAYERBOOK
* Q1 / 2023 – ABERTURA DO TOKEN EM DEMAIS MERCADOS
* Q2 / 2023 – LANÇAMENTO DOS NFTs – UTILIZÁVEIS
* Q3 / 2023 – LANÇAMENTO DA CARTEIRA VIRTUAL DA PLAYERBOOK
* Q2 / 2024 – ABERTURA DA PLAYERBOOK A OUTROS PAÍSES
* Q2 / 2024 – LIBERAÇÃO DAS QUANTIDADES DE TOKENS PARA IMPLEMENTAÇÃO DE NOVOS USUÁRIOS
* Q2 / 2024 – PRIMEIROS EVENTOS INTERNACIONAIS COM PREMIAÇÕES COM 5% DO TOTAL DE TOKENS LIBERADOS