

IMETAVERSE PLATFORM WHITE PAPER

2021



Disclaimer

면책 조항

본 백서의 정보는 변경 또는 업데이트될 수 있으며, 토큰의 사용 또는 미래 성과나 가치와 관련된 서비스의 미래 가용성과 관련하여 본 백서에 언급된 iMETA (iMET Averse) 재단 또는 기타 개인 또는 기관이 약속, 약속 또는 보증으로 해석해서는 안 된다.

그 문서는 주식이나 유가증권을 팔기 위한 제안이나 권유에 해당하지 않는다. 그것은 어떤 계약이나 약속과 관련하여 기초가 되거나 의존되어서는 안 되며, 어떤 유가증권의 매도나 청약의 어떤 제의나 매수나 청약의 어떤 초대로 해석되어서는 안 된다. iMETA 재단은 백서에 포함된 정보에 대한 의존, 오류, 누락 또는 부정확한 정보 또는 이로 인해 발생하는 모든 종류의 직접적 또는 결과적 손실 또는 손상에 대한 모든 책임을 명시적으로 부인한다.

본 문서는 구매나 재정적인 조언이 아니라, 엄격히 정보를 제공하기 위해 작성되었음을 밝힌다. 따라서 이 정보만을 근거로 토큰, 회사 또는 엔티티를 거래하거나 투자하지 말아야 한다. 모든 투자는 가격 변동성, 부적절한 유동성, 잠재적인 완전한 원금 손실을 포함하여 상당한 위험을 수반한다. 투자자는 본 문서에서 논의된 주제에 대해 전문적인 재무, 법률 및 세무 전문가의 도움을 받아 투자 결정을 내리기 전에 관련 시장에 대한 독립적인 판단을 개발해야 한다.

당사는 정확하고 신뢰할 수 있다고 생각되는 출처를 통해 본 문서에 수록된 모든 정보를 준비했다. 그러나 이러한 정보는 명시적이든 암시적이든 어떠한 종류의 보증도 없이 "있는 그대로" 제공된다. 모든 시장 가격, 데이터 및 기타 정보는 완전성 또는 정확성에 대해 보증되지 않으며, 일반적인 조건을 반영하는 선택된 공공 시장 데이터와 이 날짜 현재 우리의 견해를 기반으로 하며, 따라서 모든 정보는 예고 없이 변경될 수 있다. 그래프, 차트 및 기타 시각 자료 또한 정보 제공 목적으로만 제공된다. 이러한 그래프, 차트 또는 시각 보조 도구 중 어느 것도 투자 결정을 내리는 데 사용될 수 없다.

이 문서에 포함된 정보는 미래전망 진술을 참조하거나 통합할 수 있다. 그러나 이러한 미래전망 진술의 정확성에 대해서는 어떠한 진술이나 보증도 하지 않는다. 이 문서에 포함된 모든 예측, 예측 및 추정치는 본질적으로 반드시 투기적이며 특정 가정에 기초한다. 이러한 미래전망 진술은 잘못된 것으로 판명될 수 있으며 부정확한 가정이나 알려져 있거나 알려지지 않은 위험, 불확실성 및 기타 요인에 의해 영향을 받을 수 있으며, 이들 대부분은 통제할 수 없다. 이러한 미래전망 가정의 일부 또는 전체가 현실화되지 않거나 실제 결과와 크게 다를 것으로 예상할 수 있다.



Contents

01_____	Introduction
02_____	Solution
03_____	iMETAverse Platform
04_____	Token Economy
05_____	Roadmap
06_____	Team & Advisor
07_____	Partner

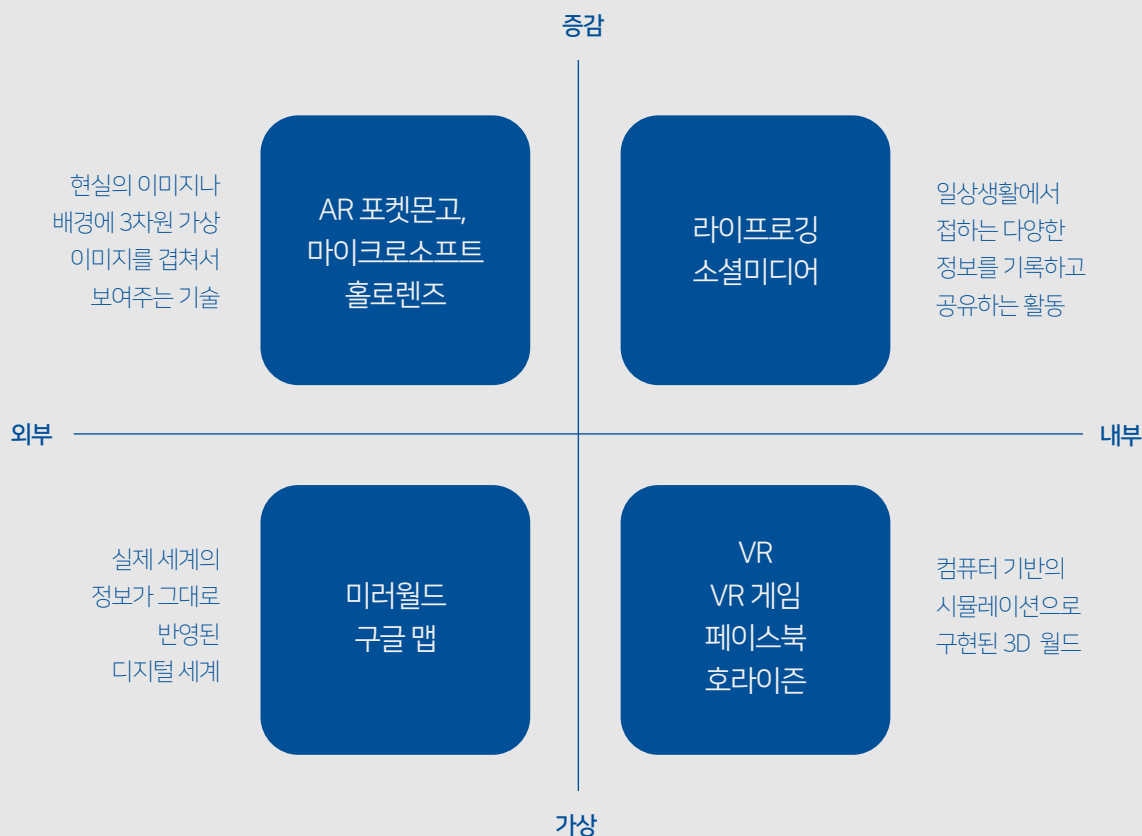
01 INTRODUCTION

A. Metaverse Beyond Game, Toward Economy

메타버스는, 가상과 현실이 상호작용하며 공진화하고 그 속에서 사회·경제·문화 활동이 이루어지면서 가치를 창출하는 세상을 뜻한다.

- 메타버스는 '초월, 그 이상'을 뜻하는 그리스어 메타(Meta)와 '세상 또는 우주'를 뜻하는 유니버스(Universe)의 합성어로 1992년에 SF 소설가 닐 스티븐슨의 'Snow Crash'란 소설에서 처음 메타버스라는 용어를 사용

주요 메타버스 서비스 분류 및 사례



(Source: 메타버스 로드맵, 삼성증권 정리)

메타버스가 최근해야 다시 주목받게 된 것은 IT산업의 혁신과 관련성 높다.

- 5G로 초저지연, 초광대역, 초연결이 실현되면서 실시간 스트리밍이나 자율주행, IoT(사물인터넷) 등 이전에는 쉽지 않았던 서비스의 실현이 가능
- AI(인공지능)와 빅데이터의 발전 역시 메타버스의 세계를 더욱 구체화 하고 있으며, 블록체인 기술도 현실과 가상세계의 연결을 더 공고하게 만드는 도구로 평가

다양한 메타버스 플랫폼으로 유입되고 있는 이용자 수 급증하고 있다.

- Minecraft(전 세계 누적 판매량 2억 장), ROBLOX(월간 활성 이용자 수1억 5,000만 명), 포트나이트(사용자 3억 5,000만 명) 등 메타버스 플랫폼 이용자들이 증가

메타버스 적용 범위가 게임, 생활·소통 서비스를 넘어 업무(Work) 플랫폼으로 확산되고 있다.

- Unity는 건설, Engineering, 자동차설계, 자율주행차 등의 영역으로 사업을 확장 추진 중이며 개별 산업영역들이 가진 시장잠재력이 게임 산업을 넘어설 것"(리치텔로 Unity CEO)

초기 vs 현재의 메타버스 비교

구분	초기 메타버스	현재 메타버스
자유도 기술 기반	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 Mission 해결, 목표 달성, 경쟁 중심 (ex. RPG, MMORPG) • 가상 생활 · 소통 게임과 융합되지 않는 PC 기반 독립적 생활·소통 공간 (ex. Cyworld, Second Life) • XR, Data Tech, Network, AI 독립적 발전 	<ul style="list-style-type: none"> • 게임과 가상 생활·소통 공간(협력, 교류, 여가, 문화) 융합 형태의 등장 → 이용자가 선택적 활용 (ex. ROBLOX, Minecraft, 포트나이트) • 3D, 모바일, 콘솔 기반의 가상공간/아바타를 활용한 생활·소통 플랫폼(ex. 제페토, 동물의 숲) • XR+D.NA(Data Tech, Network, AI) 진화, 융합
경제 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 내 아이템 구매 및 소비 중심 공급자가 제공/제약하는 아이템 거래 (Service provider centric) 	<ul style="list-style-type: none"> • 이용자가 게임/아이템을 쉽게 개발/제작할 수 있는 생산 플랫폼이 존재(User Created) (ex. ROBLOX STUDIO, 제페토 STUDIO) • 판매도 가능하고 수익은 현실경제에서도 활용 가능

(Source: 메타버스 비긴즈(BEGINS) : 5대 이슈와 전망, SPRI)

B. Metaverse 산업 생태계의 부상

메타버스 시장 규모

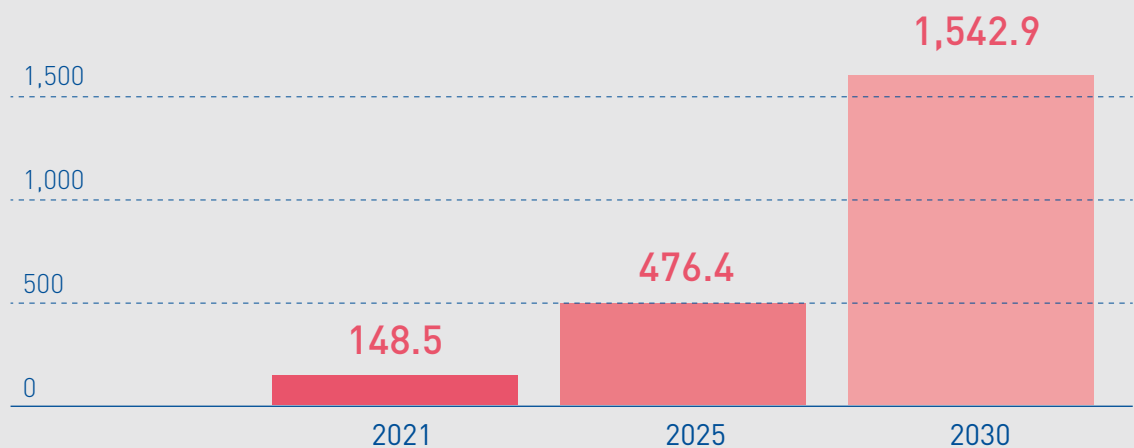
- 스트래티지애널리틱스(SA)는 2025년 기준 메타버스 시장 규모를 현재의 6배 이상인 2800억 달러 규모로 전망
- 프라이스워터하우스쿠퍼스(PwC)가 전망한 확장현실(XR)의 글로벌 파급효과는 2025년 기준 관련 520조 원 (4764억 달러)

메타버스 시장 성장: 기존 게임과 생활·소통 메타버스 플랫폼 제작에 활용되던 게임엔진이 전 산업과 사회 분야로 확산·적용되며 메타버스 성장 본격화 전망

- Unreal, Unity 등 게임엔진의 적용 분야가 게임, 가상 생활·소통 기반의 B2C 분야에서 B2B, B2G 영역으로 확대 적용 중
- 주요 게임엔진의 B2B, B2G 적용은 게임과 생활·소통 중심의 B2C 분야보다 조금 늦게 적용되었으나, 적용 범위와 강도가 매우 커지고 있는 상황
- 2010년부터 성장한 B2C 게임, 생활·소통 메타버스 플랫폼이 '20~'21년 주목받고 있으며, 2021년 이후부터 B2B, B2G 영역의 성장이 가세하면서 메타버스 성장은 변곡점을 넘어설 전망

Metaverse market size

Unit : \$ billion (estimated)



Source : pwc

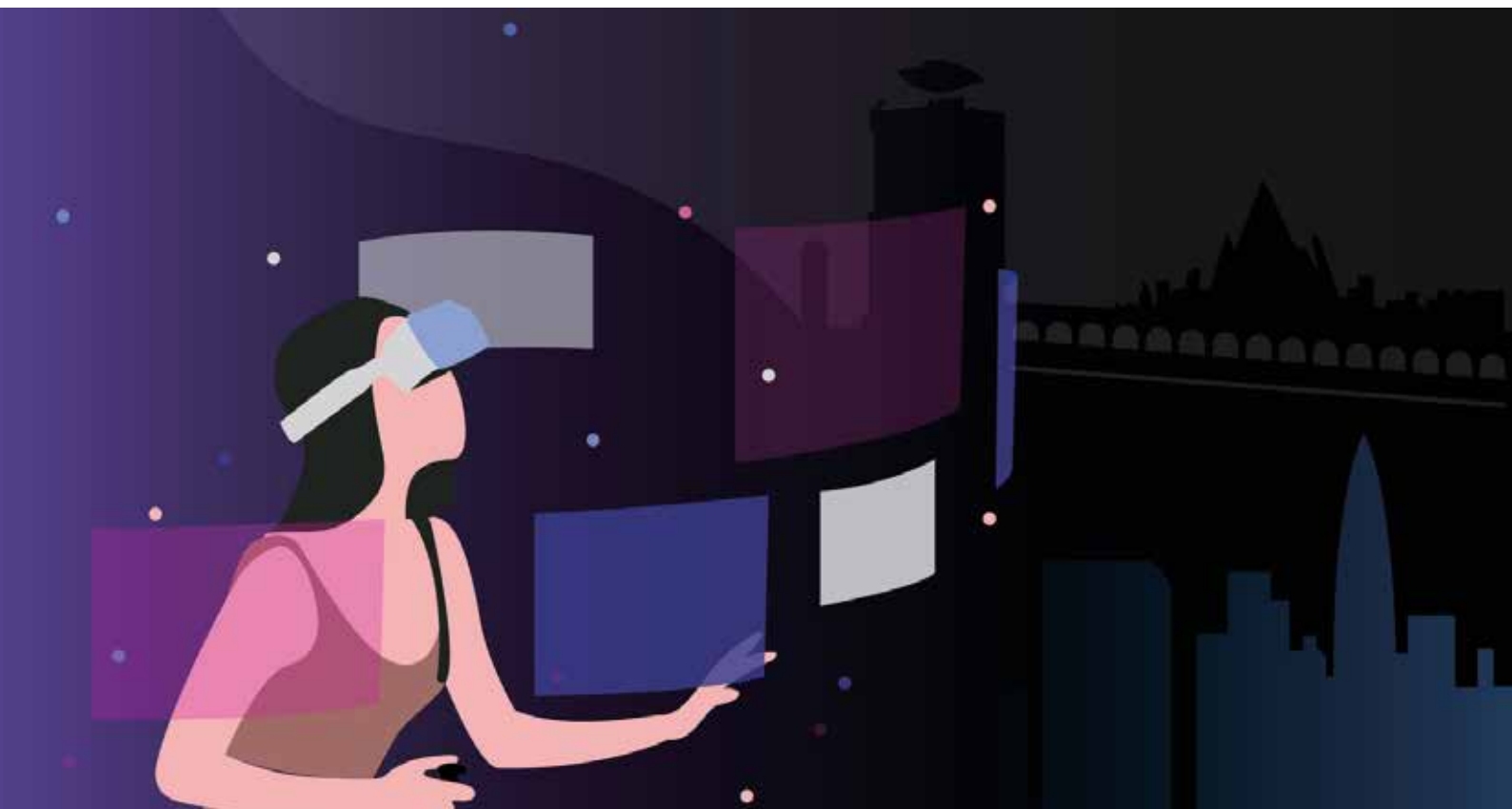
C. 기존 메타버스 서비스의 한계 및 문제점

신뢰 기반 시스템의 부재

기존의 메타버스 서비스는 인터넷을 기반으로 현실과 가상공간을 연결함으로써 현실에서의 경험을 그 안에서 확장, 변형 창조함으로써 그야말로 하나의 새로운 세계(Verse)를 만들었다. 그러나 메타버스가 진정한 의미에서의 세계가 되기 위해서는 단순한 인터넷 연결만으로는 부족하다. 메타버스는 1차원적인 기능 수행을 위한 서비스에서 그치지 않고 복합적이고 다양한 경험을 동시다발적으로 지원하는 거대한 네트워크이기 때문에 반드시 신뢰 기반의 시스템이 필수적이다. 현실 세계가 안정적으로 유지되기 위해서 법과 질서 그리고 다양한 사회 시스템이 있는 것과 마찬가지로 메타버스 안에도 신뢰 기반의 시스템이 필요하다. 단, 메타버스에서의 시스템은 가상 공간 안에서 작동되어야 하므로 이념적 개념이 아니라 기술적 개념의 것이어야 할 것이다.

창작물에 대한 상대적으로 낮은 가치평가

기존 디지털자산 거래 시장의 경우 정보 불균형으로 인한 수요자, 공급자 매칭이 어려운 상황으로 디지털 자산 등의 가치 산정에 있어서 상대적으로 저평가 및 소외되는 영역이 존재한다. 이는 메타버스 참여자로 하여금 창작활동의 동기를 저하시키는 요인이 된다. 따라서 메타버스는 각 창작물에 대한 보다 제대로 된 가치 평가를 위한 혁신적인 금융 솔루션이 필요하다.



iMETAverse Platform 블록체인 기술 기반 메타버스 생태계 구축

iMETAverse Platform(Metaverse Platform, 이하 iMETA)은 건축, PVE 등 다양한 활동을 자유롭게 즐길 수 있는 메타버스 생태계 플랫폼으로 이더리움 기반의 가상자산인 iMETA Coin(이하 IMC)을 통해 플레이어들이 블록체인 상에서 콘텐츠를 만들어 소유하고, 수익화 할 수 있게 하는 가상세계이다.

iMETA는 메타버스와 블록체인 기술을 결합시켜, 메타버스 서비스 운영사(예:게임사)와 유저, 게임과 현실을 연결하는 생태계를 구축, 유저들이 협력적으로 중앙의 통제 없이 가상 세계에서 메타버스 서비스를 창조할 수 있는 생태계를 제공하는 것이다. 우리는 콘텐츠를 제작하는 플레이어들이 NFT(Non-Fungible Token)를 통해 자신들의 창작물에 대한 진정한 소유권을 인정 받고, 유틸리티 토큰인 iMETA Coin으로 참여 보상을 제공하여, iMETA Coin 생태계가 활성화되기를 희망한다.

현재 메타버스 서비스 시장에서는 사용자 생성 콘텐츠의 중앙 집중 형태로 소유 및 제어로 제작자의 권리와 소유권이 제한된다. 플레이어에 의해 만들어진 가상 상품의 거래에 대한 중앙 통제권은 그들이 그들의 창작물에 대한 공정한 가치를 창출하는 것을 제한한다. 이를 복잡하게 만들면서, 특히 콘텐츠가 복사, 변경 및 기반에 구축되기 때문에 저작물에 대한 창의적인 소유권을 입증하기가 어려울 수 있다.

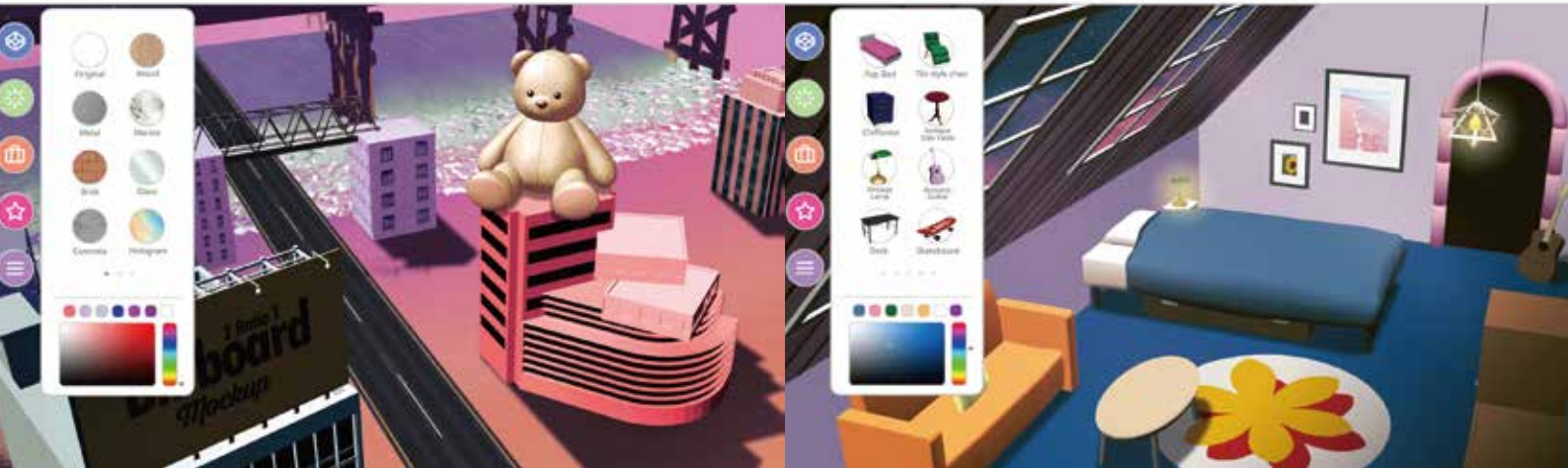
iMETA는 이러한 한계를 극복하고, 블록체인 메타버스 시장을 키우겠다는 목표를 세웠다.

창작자들이 중앙통제 없이도 창작·재생·공유·수집·거래가 가능한 브릭 형태의 메타버스 플랫폼을 구축하고 가상자산(iMETA Coin)의 획득능력을 통해 저작권의 소유를 안전하게 보장한다. 이 저작권에 대한 소유권은 생태계 내 모든 디지털자산(아이템)이 고유하고 불변하는 블록체인 식별자를 갖는 NFT의 사용을 통해 확립되고 보장될 것이다.

플레이어들은 디지털 자산(대체불가 토큰,NFT)을 제작하여, 마켓에 업로드 할 수 있고, 이를 iMETA에서 사용할 수 있다. iMETA는 플레이어들에 의해 만들어지고, 소유되는 창의적이고 재미있는 메타버스플랫폼을 만들고, 소유권, 디지털 희소성, 수익화 가능성 그리고 상호운용성의 이점을 통해 일반 메타버스 플레이어들 또는 디지털자산에 관심있는 게이머들을 유입하여, 메타버스 산업에 블록체인 기술을 가져오고자 한다.

2.1 사용자 생성 콘텐츠 시스템

iMETA의 생태계는 플레이어가 직접 콘텐츠를 생성하는 과정을 통해서 만들어진다



A. 메타버스 오브젝트 에디터(Studio)

건물, 게임 오브젝트 등을 만들어 iMETA에 적용하여 디지털 자산으로 만들 수 있다.

B. 마켓

웹 기반의 사이트로 플레이어가 에디터를 통해 제작한 창작물을 토큰(ERC-721과 ERC-1155 토큰 모두)으로 업로드, 게시 및 판매할 수 있도록 한다.

C. 메타버스 콘텐츠 에디터

메타버스 콘텐츠를 개발하고, 수익화 할 수 있게 해 주는 툴이다.

2.2 NFT를 사용한 블록체인 기반 메타버스 서비스

iMETA는 블록체인 기술과 NFT를 활용하여 플레이어와 창작자에게 혜택을 제공한다.

A. 진정한 디지털 소유권

플레이어가 메타버스 서비스를 종료하거나 포기하더라도 디지털 아이템에 대한 소유권은 진정한 의미에서

영구적으로 보장된다. 블록체인으로 모든 디지털 자산(게임 아이템)을 토큰화 할 수 있으며, 플레이어들이 디지털자산(아이템)에 대하여 거래, 판매, 선물 등을 결정할 수 있다.

B. 거래

블록체인 기반 메타버스 플랫폼은 사용자가 자신의 디지털 자산을 완벽하게 제어할 수 있도록 지원한다. 사용자는 메타버스 서비스 내 아이템의 가치를 자유롭게 사고 팔 수 있다.

C. 상호 운용성

블록체인은 메타버스 서비스를 공유 자산으로 활용할 수 있다. 건물, 자산 및 기타 게임 요소를 이를 허용하는 다른 메타버스 서비스(게임)에서 사용할 수 있다. 이러한 디지털 자산(게임 아이템)들은 더 이상 하나의 메타버스 서비스(게임)에서만 사용할 수 있는 것이 아니다.

2.3 iMETA Coin(IMETA)

iMETA Coin은 iMETAverse Platform에서 필수 요소이며, iMETAverse Platform의 내재가치와 연동되게끔 핵심 기능을 가지고 있으며, 해당 매커니즘을 구축하기 위해 노력한다.

A. 플랫폼에서의 활용

플레이어들은 건축재료 구매, 장비 구매, 캐릭터 커스터마이징 등에 iMETA Coin을 소비할 수 있다. 초기 참여자들은 랜드 구매를 위해 iMETA Coin을 사용할 수 있다.

랜드는 iMETA Coin을 통해서 구매할 수 있다. 아티스트들은 iMETA Coin을 지불하고, 메타버스 오브젝트를 마켓플레이스에 올리며, 별도의 토큰을 사용하여 메타버스 오브젝트의 희귀도와 희소성을 부여한다.

B 거버넌스

iMETA Coin토큰의 소유자들은 DAO의 형태로 플랫폼의 의사결정에 참여할 수 있다. 토큰 소유자들은 콘텐츠 및 게임 개발자들을 위한 지원금, 플랫폼 로드맵 상 우선순위 결정 등 중요사항에 대한 투표권을 가지고 있다. iMETA-Coin소유자들은 직접 투표를 실시하거나, 다른 플레이어에게 투표권을 위임할 수도 있다.

C. 스테이킹

iMETA Coin을 스테이킹하여 안정적인 수익을 창출 할 수 있다. 스테이킹 보상으로 iMETA Coin이 주어지며, 메타버스 오브젝트 제작에 필수적인 별도의 토큰을 얻을 수 있다.

D. 수수료 모델

iMETA Coin토큰으로 일어난 모든 거래량의 5%(거래수수료)중 50%는 스테이킹 홀더들의 보상 풀로 펀딩 된다.

E. iMETAverse Platform 재단

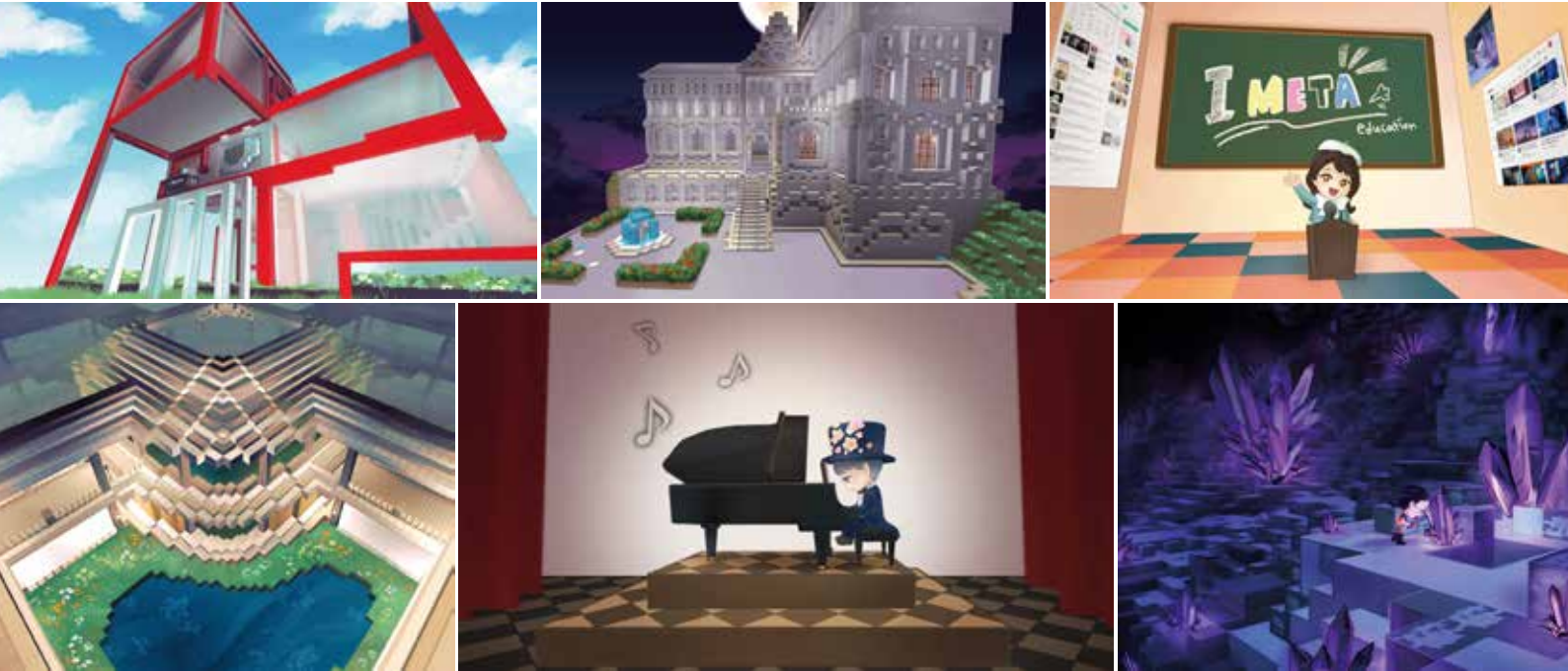
재단의 역할은 높은 퀄리티의 콘텐츠가 플랫폼 상에서 나올 수 있도록 하는 인센티브 및 지원금을 제공하며 iMETA 생태계를 지지해 주는 역할을 한다.

2.4 과제

이 프로젝트의 주요 과제 중 하나는 아티스트와 크리에이터 커뮤니티를 채택해 자산 교환을 시작하는 비율인데, 이는 iMETA Coin의 수요 창출의 핵심 포인트가 될 것이다. 그런 만큼 문제 해결과 커뮤니티 니즈 해결에 초점을 맞춰 톨을 제공함으로써 제공함으로써 대규모로 확산될 수 있는 강력한 멀티 플랫폼 개발에 주력하고 있다. 따라서 우리는 채택률과 학습 곡선이 더 가파르게 될 것으로 믿는 아시아에서 강력한 초점을 두고 세계 여러 지역에서 강력한 커뮤니티를 개발하고 있으며, 프로젝트 성공률은 소비자의 우선 순위와 선호도와 이것을 신속하게 예측, 식별 및 활용할 수 있는 능력에 따라 달라진다.

IMETAVERSE PLATFORM

프로젝트 목표



iMETAverse Platform 프로젝트 팀의 목표는 창작자들이 중앙 통제 없이 콘텐츠 창작, 사용, 공유, 거래가 가능한 시스템을 구축하여 iMETA Coin을 획득할 수 있는 기능으로 안전한 저작권 소유권을 누리며, 수익을 창출 할 수 있도록 하는 것이다.

마인크래프트나 Roblox와 같은 사용자 제작 콘텐츠의 경우 중앙 집중화로 창작자의 권리와 소유권이 제한되며, 창작자에 의해 생성된 가상 상품의 거래가 중앙 통제됨으로 창작물의 공정한 가치를 창출하는 것과 판매 여부를 제한하여, 판매 수익의 상당 부분 차지하고 있다. 또한 디지털 특성상 복사, 변경이 용이하여 창작물의 소유권을 입증하기 어렵다.

iMETA는 이와 같은 기존 메타버스의 문제점을 블록체인 기술 접목을 통하여 보완하고 iMETA 안에서 누구나 자신만의 콘텐츠를 생성하고 또 그것의 가치를 입증해 나가며 여러 참여자들과 소통할 수 있는 세계를 만들어 나가고자 한다.

3.1 iMETA Overview

iMETA는 플레이어와 창작자를 위해 메타버스 오브젝트 에디터, 마켓, 메타버스 서비스(게임) 등 3가지 주요 구성 요소로 구성된다.

iMETA는 오브젝트 모델을 생성, 조립 할 수 있는 방법을 제공하며, 게임 오브젝트를 직접 만들어 전 세계 시장에서 게시/판매 할 수 있다.

게임 오브젝트 에디터는 누구나 사용할 수 있으며, 사용자는 제한된 ERC-1155토큰으로 전환 시장에 내보낼 수 있는 제작 톨이다.

3.2 iMETA 메타버스

iMETA 메타버스는 플레이어들이 창의적인 서비스 생태계(게임)를 만들고 수익화 할 수 있는 개별적 샌드박스인 랜드로 구성되어 있다. 메타버스 상엔 총 16,000개(128x128)의 랜드가 존재하며, 각 랜드는 소유자나 소유자에게 권한을 받은 플레이어들이 테라포밍을 할 수 있도록 기본 지형을 갖춘 물리적 공간을 나타낸다. 랜드에는 사용자 각자만의 마을을 건축할 수 있다.

3.3 블록체인 기술

iMETA는 플레이어, 크리에이터, 큐레이터 그리고 랜드 소유자들 등 플랫폼을 사용하는 모든 종류의 유저들 간에 순환적인 경제가 돌아갈 수 있도록 디지털 자산을 활용한다.

A. iMETA Coin

iMETA 내 모든 거래 및 상호작용의 근간이 될 ERC-20토큰 이다. iMETA Coin은 이더리움 블록체인을 기반으로 구축된 ERC-20 유틸리티 토큰으로, iMETA내에서 트랜잭션의 기반이 되고 있으며, 다음과 같은 용도가 있다.



iMETA
플랫폼에
액세스

플레이어는 메타버스 서비스(게임)을 하거나 장비를 구입하거나 아바타 캐릭터를 사용자 지정하기 위해 iMETA Coin을 사용한다. 창작자는 iMETA Coin을 사용하여 자산, 토지 및 스테이킹을 통해 또 디지털 자산을 획득할 수 있으며 자신이 만든 콘텐츠를 자산화 하여 시장에 업로드 할 수 있다

거버넌스

iMETA Coin은 소유자가 DAO 구조를 사용하여 플랫폼의 거버넌스 결정에 참여할 수 있는 거버넌스 토큰이다. 이들은 Foundation이 콘텐츠 및 게임 제작자에게 속성을 부여하고 플랫폼 로드맵의 기능 우선 순위 지정과 같은 주요 요소에 대해 투표권을 행사할 수 있다. iMETA Coin소유자는 스스로 투표하거나 자신이 선택한 다른 플레이어에게 투표권을 위임할 수 있다.

스테이킹

iMETA Coin 스테이킹을 통하여 추가적인 iMETA Coin을 얻을 수 있다. 보상으로 지급되는 iMETA Coin의 재원은 수수료 모델을 통해서 조달 되는데, iMETA에서 수행되는 전체 거래의 5%의 절반이 스테이킹 풀에 할당된다. 나머지 절반은 재단에 할당되는데, 이는 iMETA의 생태 지원을 위한 재단의 역할 수행을 위한 보조금으로 사용된다.

B. Land

플레이어들이 다양한 경험을 호스팅하고, 거래할 수 있는 iMETA 메타버스의 디지털 부동산(Land)를 가지고 있는 플레이어들은 게임 오브젝트(건축물)를 전시하여 사람들을 끌어 모을 수 있다. 각각의 랜드는 블록체인 상에 고유한 대체불가토큰(ERC-721)이다.

C. 게임오브젝트

플레이어들이 만들어 내는 ERC-1155 표준의 토큰이며, 마켓상에서 거래될 수 있다.

D. 펫

플레이어들이 키우는 가상의 애완동물, iMETA에서 육성하여, 다른 플레이어와의 교배를 통해 희귀한 펫을 획득할 수 있으며, 블록체인 상에 고유한 토큰(대체불가)이다.

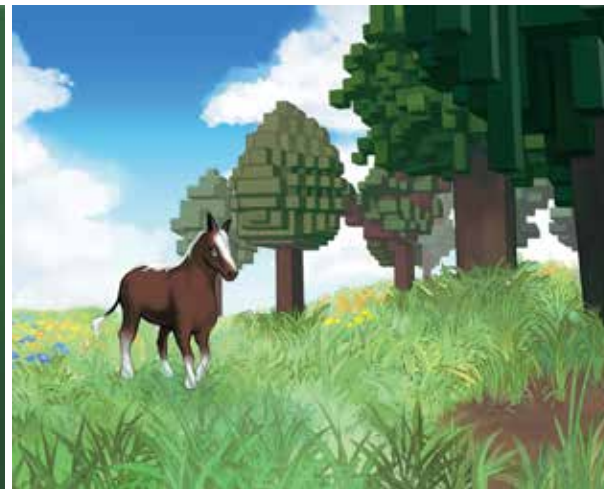
E. 마을

플레이어들이 건물을 건축하고 오브젝트 배치를 할 수 있는 개인 마을로 별도의 토큰을 사용하여 소유권을 NFT로 발행, 해당 소유권을 자유롭게 거래 가능하다.

3.4 iMETA 메타버스 생태계

iMETA의 메타버스 생태계는 다음과 같이 구성되며, 각 레이어들은 유기적으로 작용하여 활발한 생태계를 만들어 나간다.

- **블록체인** 첫번째 대륙은 블록체인에서 시작한다.
- **랜드** 랜드는 대체불가능한 NFT 부동산으로서, 블록체인 위에 생성된다. 이 땅에서는 마을이 건설되고, 랜드의 소유주는 다양한 방식으로 보상을 획득할 수 있다.
128x128x128 사이즈, 총 16,384개의 랜드 존재
- **마을** 랜드 위에 건설되는 마을은 게이머들이 직접 건축하여 발전시키는 도시다.
32x32x32 사이즈



TOKEN ECONOMY



iMETaverse는 수익 모델과 토큰 모델 측면에서 모두 플레이어 중심의 경제로 새로운 종류의 비즈니스 모델을 구축할 수 있다.

iMETA Coin은 플레이어와 투자자들에게 즉각적인 유용성을 제공할 것이다. iMETA Coin의 평가는 플레이어가 메타버스 내에서 무엇을 구축/재생/거래/이길 수 있을지에 따라 계산된다. iMETaverse는 구매, 임대, 고용, 투표, 지분 등이 가능한 실제 경제 시스템을 복제하는 것을 목표로 하고 있다.

소득의 주된 흐름은 다음과 같다.

- **회사 자산 토큰** : 회사가 생성 및 개발한 자산(LANDs, Assets, Attributes 등)의 판매
- **거래 수수료** : iMETA는 iMETA Coin에 지분을 가진 토큰 보유자에 대한 보상으로 iMETA Coin에서 수행되는 전체 거래 금액의 5%를 스테이킹 풀(Staking Pool)에 할당하고, 50%는 재단에 할당한다.
- **플레이어 구독료** : 게임 내 독점 기능, 프리미엄 자산 등에 액세스하기 위해 다양한 구독 모델을 통해 창출되는 수익이다.

iMETA Coin은 iMETA 생태계 전반에 걸쳐 거래와 상호작용의 기반으로 사용되는 유틸리티 토큰이다. 이더리움 블록체인에 구축된 ERC-20 유틸리티 토큰이다.

게이머와 개발자, 퍼블리셔가 생태계 전반에 걸쳐 사용하게 돼 크리에이터와 플레이어가 자산 · 게임을 교환하고 사용자 기반 보상 플랫폼을 구축하는 동시에 크리에이터와 플레이어가 진정으로 독특한 다양한 메타버스(게임) 경험을 공유하는 생태계를 개발할 수 있게 된다.

사용자가 생성한 디지털 자산은 ERC-1155 토큰으로 표시된다. 영구적인 희소성과 불가변성 품목의 확인 가능한 희소성을 보장하기 위해 ERC-1155 토큰 표준을 사용한다. 이 표준을 사용하면 스마트 계약에서 개별 토큰 수준에서 토큰 소유권을 추적할 수 있다. 각 항목에는 고유한 식별자가 있고 선택적으로 메타데이터로 저장된 고유한 속성이 있다.

iMETA Coin은 다음과 같이 설명된 대로 여러 가지 방법을 통해 아티스트, 크리에이터, 플레이어 및 랜드 소유자가 사용하고 획득할 수 있다.

메타버스(게임) 플레이어

- **재생** : 플레이어들은 iMETA 생태계에 업로드 된 다양한 메타버스(게임) 서비스를 이용 하면서 iMETA Coin을 얻을 수 있게 된다. 전설적인 괴물을 죽이거나, 상자를 열거나, 심지어 퀘스트를 완료함으로써 iMETA Coin을 획득할 수 있다. 메타버스(게임)에서는 거의 끝없는 가능성이 만들어진다.
- **스킬 기반 과제** : 선수들은 경기, 카드 게임, 배틀 로열, 또는 다른 종류의 경쟁 대회와 같은 도전에 참가하기 위해 참가비를 지불할 수 있다. 우승자가 모든 상금을 가져간다. 경험 생성자는 경험 생성 및 호스팅을 위해 전체 상금의 100%를 차지할 수 있다.

공감 시스템

스트리머이기도 한 플레이어는 청중을 즐겁게 해주거나 어떤 게임을 하든지 잘 하기 위해 자신의 성과에 따라 적은 양의 iMETA Coin을 제공받을 수 있다.

오브젝트 창작자

크리에이터는 시장에서 자산을 판매할 수 있으며, 자산 iMETA Coin가격의 100%를 받을 수 있다.

메타버스(게임) 내 구매

체험 크리에이터는 플레이어에게 전용 콘텐츠를 위해 iMETA Coin을 청구할 수 있는 다양한 수익화 시스템을 구축할 수 있게 된다. 이러한 수익화 기법은 아이템 구매에서 상태 부스터, 구독 또는 심지어 게임 자체에 이르기까지 다양하다.

크리에이터 펀드

생태계의 첫 단계에서, iMETAverse는 창조자들이 브릭 창조물로 시장을 채우도록 장려하고 그 대가로 후한 양의 iMETA Coin토큰으로 보상받을 수 있는 보상 프로그램을 가질 것이다.

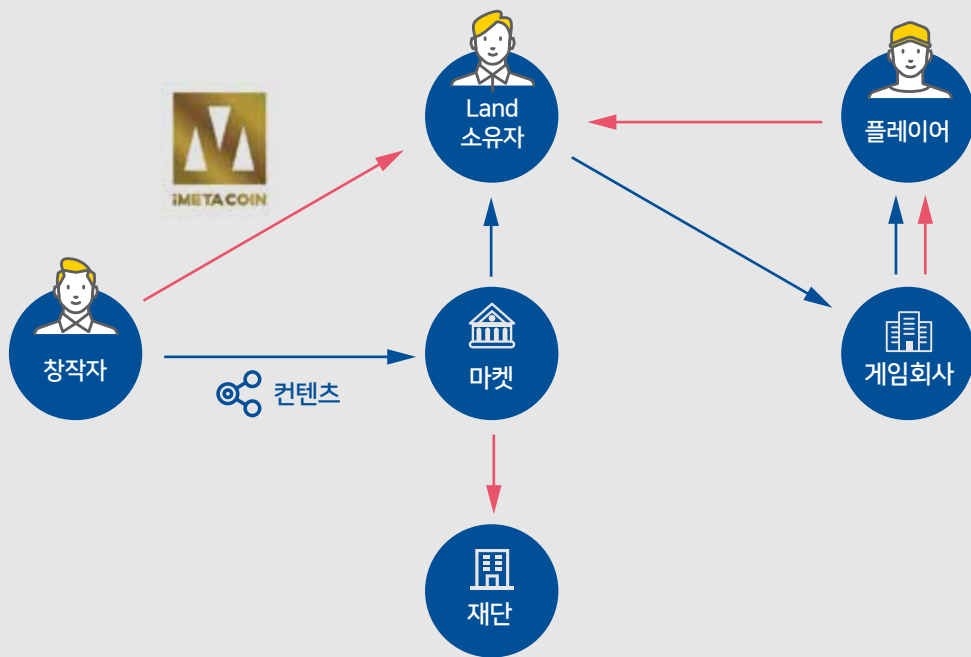
예술 과제

우리는 커뮤니티 중심적인 시장 공략을 계속하고자 하며, 이를 염두에 두고 크리에이터가 자신의 자산 중 하나를 업로드하여 커뮤니티로부터 가장 많은 표를 받은 경우 iMETA Coin토큰의 상금을 획득할 수 있는 기회를 가질 수 있는 예술적 도전을 하기로 결정했다

크라우드펀딩 요청

우리는 개인과 사용자 그룹이 모든 요청자가 기여하는 iMETA Coin의 지분을 대가로 특정 유형의 자산을 요청할 수 있는 시장의 한 섹션을 가능하게 한다.

생태계 내 iMETA Coin의 흐름은 다음과 같이 나타낼 수 있습니다.



iMETA Coin 발행 정책

유저간 거래나 광고 등의 iMETA Coin 관련 트랜잭션이 일어나면 iMETA재단은 거래 수수료 명목으로 iMETA Coin을 회수하게 된다. 이렇게 회수된 META-Coin은 인앱결제로 재판매된다.

iMETA Coin 추가 발행

iMETA Coin은 100억개까지만 발행되며 추가적인 공급은 없다.

팀, 어드바이저 락업 정책

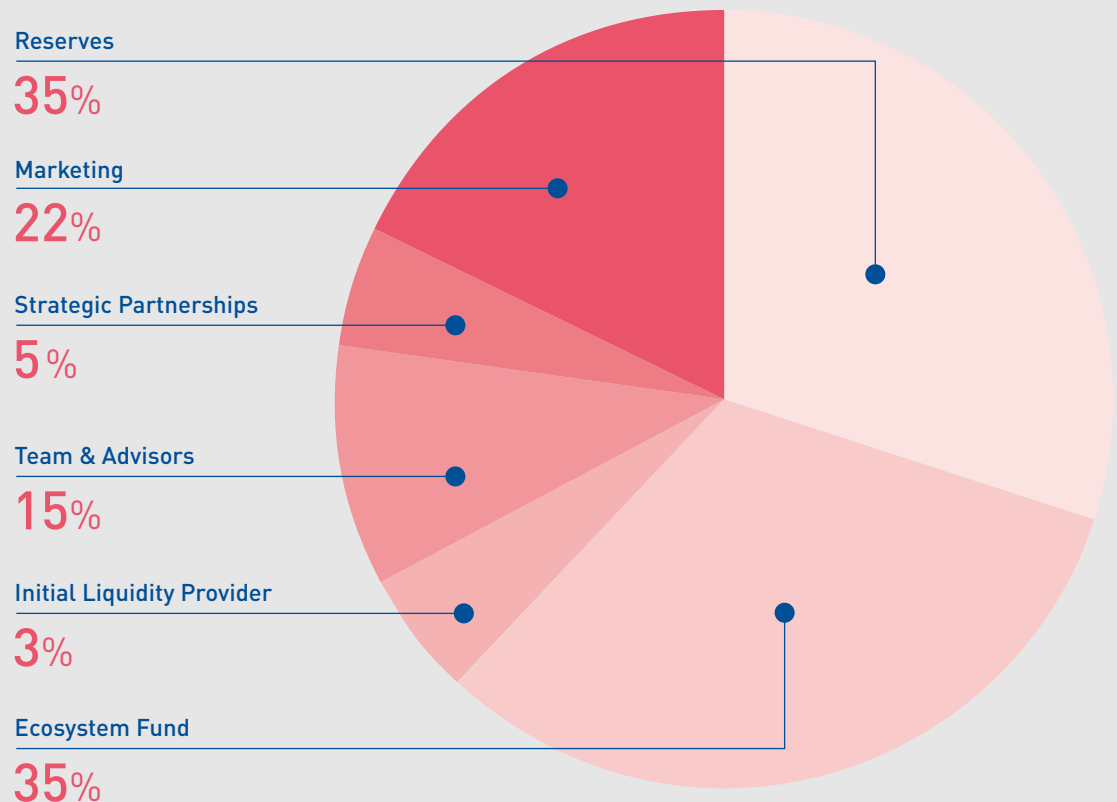
프로젝트에 대한 팀과 어드바이저의 헌신을 독려하기 위해 iMETAverse Platform 프로젝트팀과 어드바이저에게 할당된 iMETA Coin은 초기 LP 모집 후 1년간 배포되지 않는다.

iMETA Coin 배분 계획

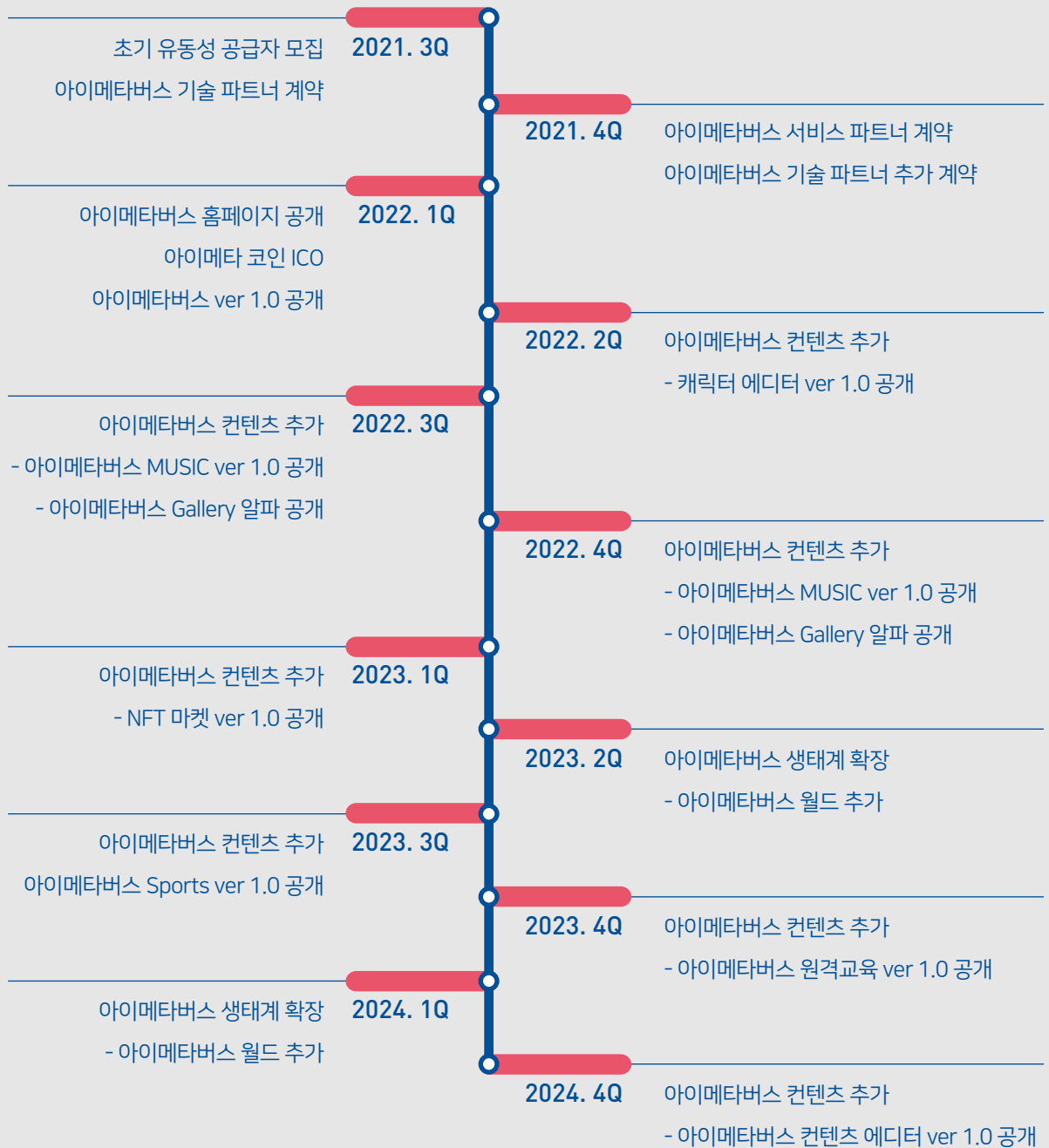
iMETA Coin의 공급총량은 100억개로 제한되며, 100억 개가 모두 발행되면 더 이상 새로운 토큰을 발행하지 않는다.

발행된 META Coin은 다음과 같이 배분될 계획이다.

Max Total Supply	100.0%	10,000,000,000
Initial Liquidity Provider	3.00%	300,000,000
Ecosystem Fund	35.00%	3,500,000,000
Reserves	20.00%	2,000,000,000
Team & Advisors	15.00%	1,500,000,000
Strategic Partnerships	5.00%	500,000,000
Marketing	22.00%	2,200,000,000



ROADMAP



TEAM & ADVISOR

A. Team

CEO

Dannis Yu

현) iMETAVERSE PTE.LTD CEO

전) 삼성물산 재직



CTO

Beny Shu

현) WOORI RIWOO Corp. CEO

게임 개발 경력 15년



David B. Kim

경희대학교 정치학 박사 수료

Chairman / Morenori Soft Co.Ltd

CEO / Nexpop Corp PTE LTD

게임회사 운영



Brown H CHUN

경희 사이버대학교-문화예술 경영학과 졸업

(주)에덴엔터테인먼트 3D 팀장

(주)메타포트 그래픽 팀장

3D 캐릭터, 애니메이션 그래픽 경력 20년



Claire Seo

한국예술 종합학교 조형예술과
 프리랜서 사진작가, 디자이너 활동
 2019 음악극 <극장 앞 독립군> 포스터 웹툰제작 참여
 SM TOWN 2021 앨범 아트디렉팅 참여



Benitto Kim

이태리 Salerno 국립음악원 성악과 졸업
 이태리 G.Spontiai 국립음악원 연주학 박사
 국제신학대학원대학교 음악학과 교수
 음악 작곡, 연주 경력 20년



Wendy Kim

광주여자대학교 디자인학과 석사 졸업
 현) 그래픽 전문 디자이너수



ATTILA FERENCZ

PhD Student at the Technical University of Cluj-Napoca, Rumania
 Senior Researcher at the Human-Computer Interaction Laboratory and
 Computing Laboratory, Samsung Advanced Institute of Technology
 서버, 플랫폼 개발 경력 15년



B. Advisor

Kevin Oh

서울대학교 법대 졸업
 대통령비서실 공보수석실 국장
 홍보, 기획 경력 20년



Seong Kim

서울대학교 기계공학 박사 연세대학교 법무대학원 석사
 고려대학교 지식재산학과 겸임 교수
 대구카톨릭대학교 기계자동차공학과 조교수
 주식회사 로보로보 이사 역임 기술보증기금
 이크레더블 기술평가 전문위원




David S Han

전남대학교 영문학과 석사 수료
 미국 카네기 멜론대학교 이학 석사(전산언어학)
 SW개발 경력 20년



PARTNER

- 
- IMETAVERSE Corporation
 - Woori Riwoo Corporation
 - NEXPOP CORP PTE LTD
 - NEXJIN Corporation
 - NEWING PTE LTD
 - SmartCityGrid H.K Limited
 - FULIGHT Co.,Ltd
 - VAS-system co. Ltd



iMETA COIN