



WHITE PAPER

Language: Korean | Version 2.0

Table of Content

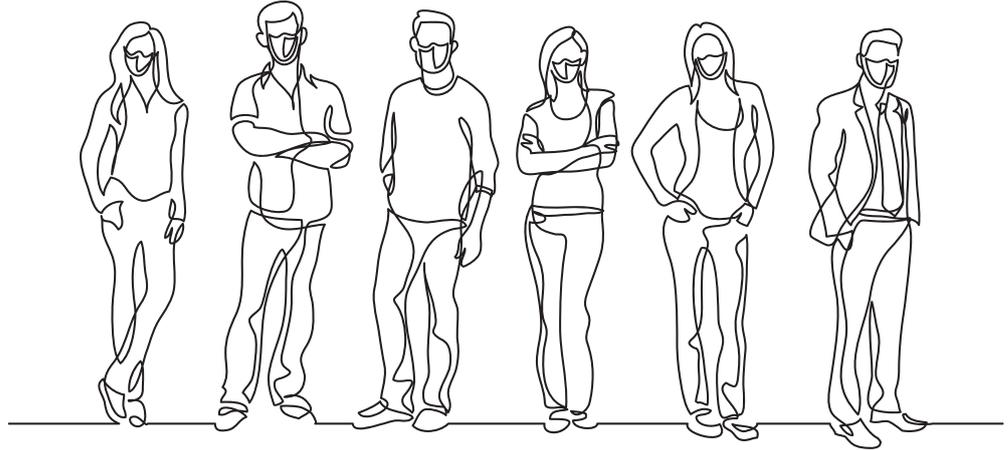
Whitepaper

Meetple Whitepaper
Language: Korean | Version 2.0

01	Summary	3~4page
02	Introduction	5~6page
03	About Meetple	7page
01	Introduce of MTP	8page
02	Introduce of MTP Wallet	8~9page
03	Introduce of MTP Meetple Application	9~10page
04	Business Flow	11page
01	Ecosystem of MeetPle	12page
02	Ecosystem of Users	12page
03	Token Economy	12~13page
04	Business Expansion Plan	14~15page
05	Technical Element	16page
01	WebRTC	16page
02	Multi Chain	17page
03	PNS	18page
04	MPT(MeetPle) Mall	19page
05	Smart Contract Audit	20page
06	Token matrix	21page
07	Roadmap	22page
08	Disclaimer	23~24page

Summary

Market size and marketability of video chat service

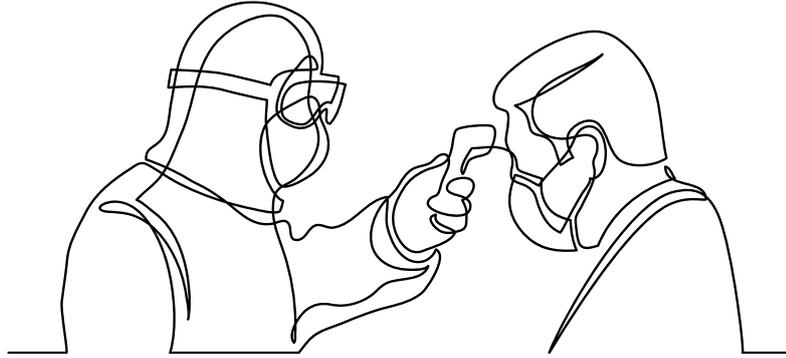


COVID-19(코로나바이러스) 이후 코로나19의 강력한 전파력과 전염성으로 전 세계의 경제시장은 2019년 이후 단기간에 마비되었으며, 다른 양상으로 전환하는 모습을 보였습니다. 전염성과 치사율이 높은 전염병의 확산으로 대부분의 국가는 자생력과 자국민의 이동을 제한했습니다. 백신이 보급된 후에도 큰 변화가 없어 코로나19로 인한 경제적 타격은 회복이 불가능 할 것처럼 보였습니다. 시간이 흘러도 코로나19의 확산세가 그치지 않자, 기업 및 노동자, 그리고 이들이 살아가는 생활 전반에서 변화가 발생했습니다. 국제적 교류가 중단되는 것은 물론, 국내에서도 이동이 제한되어 오프라인 상의 만남이 불가해졌고 인류는 새로운 방식을 통해 교류하려 노력하고 있습니다. 일례로, 사무실 및 공공기관과 공공시설은 온라인 서비스를 강화해 행정적 처리를 이행했습니다. 바깥 활동에 제한이 생기자 온라인 시장 경제가 활성화 되었고 자연스럽게 유통과 물류 확보에 대한 요구가 증가했습니다. 운송업체와 온라인 커머스, 결제 문화가 확산되며 기존 금융권도 비대면 언택트 방식으로 체제를 변환하기 시작했습니다. 마스크, 물티슈 등 코로나19 확산 방지를 위한 일회용품의 공급이 필수불가결하게 되면서 ESG경영이 4차산업혁명의 메타로 떠올랐습니다. 환경 오염을 방지하고 지속 가능한 경영이 기업 운영의 핵심사안이 된 것입니다.

기업들은 언택트(Online+Non-Contact) 방식의 업무 환경을 갖춰 나가고 있습니다. 가상공간 및 메타버스를 활용해 업무를 지속함과 더불어 2021년, 온라인 플랫폼을 통한 화상 채팅과 가상공간을 활용해 기업들은 다시금 인재 채용을 시작했습니다. 이 과정에서 비대면 접촉과 연관된 산업군이 발전했고 시장의 수요가 기하급수적으로 증가했습니다. 화상회의 및 영상채팅 시장규모는 2020년 150억달러를 돌파했으며, 2021년부터 2027년까지 약23%의 연평균 성장률(CAGR, Compound Annual Growth Rate)을 보일 것으로 예상됩니다.

포스트 코로나 시대에 인류 생활 패턴의 변화를 살펴보면, 매일 약 4억명 이상의 인구가 다양한 영상 채팅 플랫폼에 접속하고 있다고 밝혔습니다. 사람이 머무는 집은 이전과는 다른 공간으로 재탄생했습니다. 하루 대부분의 시간대에 머무는 공간이자, 온라인 소통의 장을 마련해 주는 안전한

기지로 변화한 것입니다. 사람들은 가족 및 지인들과 안부를 주고받고, 온라인 콘텐츠를 통해 데이터를 얻기 시작했습니다. 이에 발맞춰 게임 산업 역시 발전해 블록체인 및 가상자산을 활용한 다양한 게임이 등장하기 시작했습니다. 현 MZ세대는 소셜 데이트 앱 및 온라인 플랫폼을 통해 관계를 맺는 것을 자연스럽게 받아들였습니다. 이로서 해당 플랫폼의 개발을 위해 프레이밍, 해상도 업스케일링, 가상공간 배경의 다각화, 음향 펜싱, AI의 발전이 가져올 능동적 소음 제거 및 인식 프로토콜, 또 안면인식 기능과 더불어 인류의 편리성을 위한 실시간 번역과 음성 관련 자동 프로그램 개발 등의 기술이 각광받게 되었습니다.



이렇듯 코로나 팬데믹 시대가 도래한 이후 영상 플랫폼 및 서비스 제공은 새로운 시대를 열어가는 창구가 되었으며, 이 비전에 맞춰(Meetple)이 출사표를 던졌습니다. Meetple은 100만 다운로드를 달성한 블록체인 기반 영상채팅 서비스 앱입니다. 효율적이고 안정인 구동 시스템 하에 기존에 존재하던 다른 영상채팅 서비스 앱의 문제점을 해결했습니다. 개인정보 보호에 미흡한 부분을 개선해 사용자(유저)의 신뢰도를 높였다는 점에서 높은 평가를 받습니다. Meetple은 새로운 개념의 서비스 네트워크를 형성하는 것을 목표로 합니다.

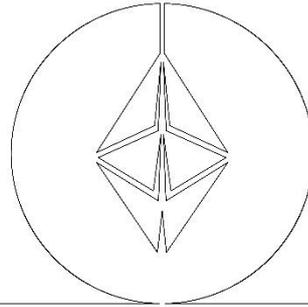
Meetple은 블록체인 기반의 공개 원장 프로토콜을 이용해 신뢰할 수 있는 데이터를 기반으로 운영됩니다. 이는 유저들에게 신뢰감을 줄 수 있고, 웹 서버가 네트워크 인프라를 수용할 수 있다면 유저들은 서비스 이용에 제한 없이 WebRTC(Web Real-Time Communication)기반으로 언제 어디서나 안정적인 영상 콘텐츠를 이용할 수 있습니다. 나아가 Meetple은 단순히 영상채팅 콘텐츠를 서비스하는 것에 그치지 않습니다. 개인과 개인의 만남을 넘어서 개인과 기업, 또 B2B(Business to Business)라 할 수 있는 기업과 기업간의 서비스를 중개하는 역할을 수행할 수 있습니다. Meetple 공공기관에서도 이용될 수 있도록 높은 보안성을 갖추는 것을 목표로 합니다.

Meetple 플랫폼 내에서 유저들은 디지털화 된 창작물을 공유할 수 있고, 추후 NFT 등 고유한 저작권을 지닌 콘텐츠를 분산·유통하며 교류할 수 있을 것입니다. Meetple은 개방형 플랫폼으로서 커뮤니케이션과 관련된 산업 전반의 참여를 유도할 것이며, 생태계 참여자의 기여에 따라 공정한 토큰 보상 분배를 가능하게 할 것입니다.

Meetple은 영상채팅 커뮤니케이션의 유통, 안정적인 플랫폼 구축, 인프라가 갖춰진 주요 24개국에 서비스를 제공할 예정입니다. Meetple은 영상채팅 서비스 생태계에 전 세계인이 온라인으로 참여할 수 있는 기회를 제공하는 것을 목표로 합니다. 이때, Meetple의 사용자 네트워크 환경에 따른 변수로 인해 서비스에 제한된 유저들과, 고유 트랜잭션에 대한 신뢰도 문제는 Meetple이 지속적으로 개선할 과제입니다.

Introduction

Blockchain Problems and Solutions



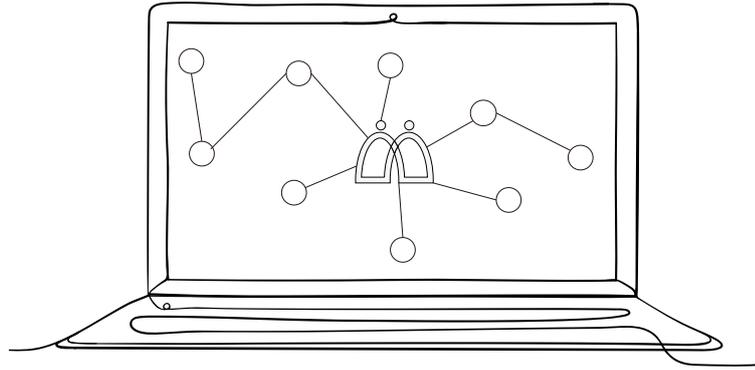
비탈릭 부테린이 개발한 이더리움(ETH)은 현재 수많은 블록체인 토큰들의 프로토콜 기반이 되고 있습니다. ERC-20, ERC-165, ERC-223, ERC-621, ERC-721, ERC-827, ERC-884 등 여러 표준이 존재하지만, 이 중 가장 많은 사용자들의 서비스 기반이 되는 표준은 ERC-20(Ethereum Request for Comment-20)입니다.

ERC-20은 뛰어난 유연성을 가지고 있어 애플리케이션이나 다양한 플랫폼에서의 활용이 가능합니다. 하지만 네트워크의 확장이 쉽지 않아 네트워크상 트랜잭션이 많아질수록 토큰 송금에 있어 부하와 지연이 발생합니다. 더불어 높은 수수료는 트랜잭션 이용에 대한 부담을 키우고 있습니다. 이를 해결하고자 이더리움은 '런던 하드포크(London Hardfork)'를 시작으로 2.0 업데이트를 진행하고 있지만 모든 네트워크와 메인넷 업그레이드까지는 앞으로 더욱 많은 시간이 소요될 것으로 보입니다.

이러한 이더리움의 송금 수수료와 트랜잭션 속도 문제를 개선하고자 생태계 확장 솔루션으로 'Layer 2'가 등장했습니다.. Layer 2를 통해 부하가 발생한 네트워크를 벗어나 더 빠르고 저렴한 수수료로 트랜잭션이 가능해져 기존의 ERC-20 기반의 토큰들이 Layer 2를 시도해 확장성을 갖춰 나가고 있습니다.

Smart Contract의 문제

그러나 Layer 2도 기존 Smart Contract를 통해 발행된 토큰(Token)들을 완벽하게 지원할 수는 없습니다. Layer 2를 사용하기 위해서는 Permission 부여 혹은 설정이나 이에 대한 기능적 Code들이 Smart Contract에 담겨 있어야 합니다. 따라서 이미 발행된 Token의 경우 Layer 2를 사용하기 위해서는 Smart Contract 재발행을 할 수밖에 없습니다. 이미 거래소에 상장되어 블록체인 토큰의 거래가 되고 있는 경우나 프로젝트의 활발한 트랜잭션이 발생하고 있는 경우에 Layer 2를 위한 토큰을 재발행 한다는 것은 큰 부담으로 다가올 수 있습니다. 거래소에 재상장 하거나 현재 사용되는 기존 Token들을 유저들에게 모두 신규 토큰으로 Swap 해야 하는 일이 발생하기 때문입니다. 따라서 기존의 문제점을 보완하고자 나온 솔루션이기는 하지만 모든 프로젝트가 Layer 2의 Smart Contract 조건을 충족시킬 수는 없습니다.

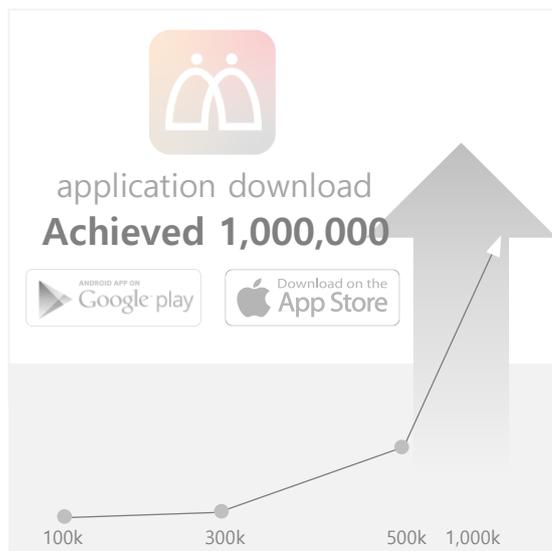
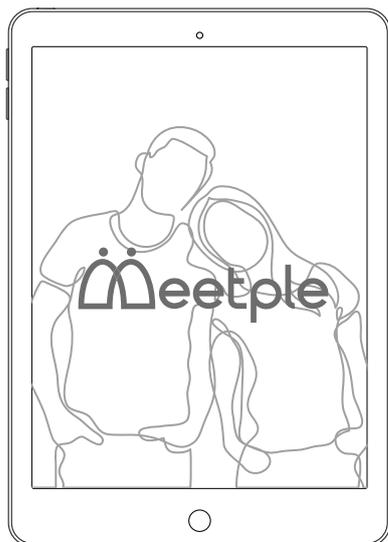


방향성

MPT Token은 이러한 문제점들을 해결하고자 다양한 메인넷을 기반으로 하는 블록체인 Smart Contract를 발행해 ERC-20의 MPT Token과 상호작용이 가능한 멀티체인을 개발하고 있습니다. 사용자들은 MPT Token을 다른 블록체인 메인넷의 Token으로 Swap 하여 상황과 조건에 따라 최적의 블록체인 서비스와 트랜잭션을 이용할 수 있도록 하는 것이 'MeetPle 멀티체인 프로젝트'의 목적입니다. MPT Token이 탑재된 MeetPle 플랫폼은 지속적인 업데이트와 개발을 통해 MPT Token을 활발하게 사용할 수 있는 환경을 조성해 유저들의 편리성을 향상시킬 것이며, 한 가지 플랫폼이나 비즈니스 프로젝트에 국한되지 않고 유저들이 해당 시점에서 현실적으로 필요로 하는 서비스와 플랫폼을 개발·확장할 것입니다.

About

Possibilities and Goals of meetple



Meetple은 100만 다운로드를 달성한 블록체인 기반 영상채팅 서비스 앱입니다. 효율적이고 안정적인 구동 시스템 하에 기존에 존재하던 다른 영상채팅 서비스 앱의 문제점을 해결했습니다. 개인정보 보호에 미흡한 부분을 개선해 사용자(유저)의 신뢰도를 높였다는 점에서 높은 평가를 받습니다. Meetple은 새로운 개념의 서비스 네트워크를 형성하는 것을 목표로 합니다.

Meetple은 블록체인 기반의 공개 원장 프로토콜을 이용해 신뢰할 수 있는 데이터를 기반으로 운영됩니다. 이는 유저들에게 신뢰감을 줄 수 있고, 웹 서버가 네트워크 인프라를 수용할 수 있다면 유저들은 서비스 이용에 제한 없이 WebRTC(Web Real-Time Communication)기반으로 언제 어디서나 안정적인 영상 콘텐츠를 이용할 수 있습니다. 나아가 Meetple은 단순히 영상채팅 콘텐츠를 서비스하는 것에 그치지 않습니다. 개인과 개인의 만남을 넘어서 개인과 기업, 또 B2B(Business to Busines)라 할 수 있는 기업과 기업간의 서비스를 중개하는 역할을 수행할 수 있습니다. Meetple 공공기관에서도 이용될 수 있도록 높은 보안성을 갖추는 것을 목표로 합니다.

미션

Meetple 플랫폼 내에서 유저들은 디지털화 된 창작물을 공유할 수 있고, 추후 NFT 등 고유한 저작권을 지닌 콘텐츠를 분산·유통하며 교류할 수 있을 것입니다. Meetple은 개방형 플랫폼으로서 커뮤니케이션과 관련된 산업 전반의 참여를 유도할 것이며, 생태계 참여자의 기여에 따라 공정한 +(토큰? 보상? 혹은 배분이 가능하게 될 대상을 적어주세요. 목적이 생략되어 있어 문장이 비문이 되었습니다.)배분이 가능하게 할 것입니다.

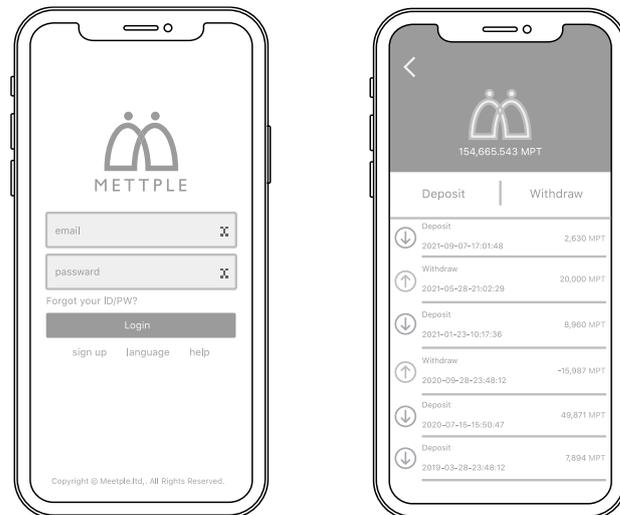
3-1. Introduce of MPT

MeetPle(MTP)은 이더리움 ERC-20을 기반으로 한 유틸리티 토큰으로 유연성과 확장성 두 가지를 모두 충족하는 블록체인 프로젝트를 추구하고 있습니다. 기존 ERC-20의 확장성 문제와 Layer 2 전환의 단점을 해결하기 위해 더 넓은 확장성을 확보하고자 멀티체인을 활용한 개념을 적용하였습니다. 이는 사용자들이 최적의 체인을 선택적으로 사용할 수 있도록 하는 효과를 얻었습니다.

MPT Token 사용자들은 실시간으로 변동하는 블록체인 수수료와 네트워크 트랜잭션 지연으로부터 최적의 효율성을 가진 메인넷이나 프레임워크를 찾아 사용이 가능하고, 저렴한 수수료와 더불어 빠른 트랜잭션이 가능합니다. 만약 특정 블록체인의 메인넷에 대한 어떠한 문제가 발생할 경우 해당 블록체인을 우회하여 Action이 가능하기 때문에 네트워크 다중화의 개념이 적용될 수 있습니다.

MPT Token은 MeetPle 플랫폼에 사용되며, 플랫폼의 확장과 성장을 함께하고 있습니다. MeetPle 플랫폼 내 실제 유료 통화를 대체하는 가상 화폐 지급 방식으로 사용이 가능하고 MeetPle 회사와 비즈니스 파트너십 협력 관계에 있는 회사들의 실제 서비스에도 이벤트 활용 또는 유료 통화를 대체한 결제 수단으로 활용될 수 있습니다. 향후 각 파트너사와 협의를 통해 사회의 다양한 서비스와 지속적인 연계를 기획해 블록체인 프로젝트를 발전시키고, 실제 MPT Token의 활용성과 가치를 더욱 높여 나갈 것입니다.

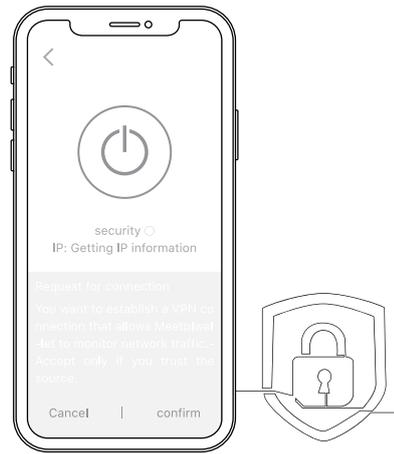
3-2. Introduce of MPT Wallet



(Images may differ depending on the update status.)

MeetPle Wallet은 누구나 이용하기 쉽도록 편리한 UI/UX로 설계되어 있습니다. 지갑 애플리케이션 내부에서 간편한 입·출금은 물론, 블록체인 사용자가 보유하고 있는 보유 자산 통계와 전체 데이터를 한 눈에 확인할 수 있습니다.

거래소에서 구매하거나 MeetPle 플랫폼에서 얻은 MPT Token을 안전하게 보관할 수 있고 지갑 내부에서 통화의 주축이 되는 MPT를 기준으로 MeetPle이 지원할 모든 멀티체인과의 Swap이 가능합니다. 해당 멀티체인 프로젝트 토큰들도 송금이 가능하도록 만들어진 전용 지갑입니다. 지갑 내에서 외부로의 송금 시 사용자들의 부주의로 인한 오입금 사고가 발생하지 않도록 간단한 검증 로직이 탑재되어 1차원적인 피해를 예방하고 있습니다.



(Images may differ depending on the update status.)

MeetPle 지갑엔 'MeetPle PNS(Private Network Server)' 기능이 탑재되어 있습니다. MeetPle PNS는 나날이 진화하는 외부의 해킹 공격으로 인한 개인 정보 유출을 예방하고 암호화된 통신으로 블록체인 사용자들의 토큰 이동 시 안전한 서비스 사용이 가능하도록 고안되었습니다. 사용자가 지갑 안에서 PNS 기능을 실행하여 네트워크 암호화 통신을 보장받게 됩니다. 대표적인 'MITM(Man In The Middle Attack)공격'으로부터 PNS로 암호화된 네트워크 통신에서는 전용망 암호화 통신을 사용해 보안을 유지할 수 있습니다. 만약 네트워크 공격자가 고급 공격 기술을 사용하여 표준 암호화 통신 방식이자 기술이 된 HTTPS/SSL을 Hijacking 하는 SSL Strip 공격을 시도한다고 하여도 사용자의 모든 네트워크 통신 자체가 암호화되어 통신을 하기 때문에 외부로의 네트워크 패킷 감청에서 보안을 유지하고 자유로워질 수 있습니다. 사용자가 SSL Protocol 통신을 할 경우 사용자는 HTTPS/SSL 통신이 아닌 모든 통신이 암호화된 TLS Protocol 통신으로 변경되기 때문에 공격자는 SSL Strip 공격이 불가능하게 됩니다.

향후 MeetPle 지갑은 지갑의 목적으로만 사용되면서 사용자들에게 서비스를 제공하지 않고, 발전하는 블록체인 기술과 그 기술을 사용하는 유저들에게 필요로 하는 기능들을 기획하여 업데이트 및 부가 가치 창출이 가능한 다양한 서비스를 제공할 것입니다.

3-3. Introduce of MeetPle Application

전 세계는 현재 코로나 팬데믹으로 인한 비대면 사회를 마주했습니다. 오프라인에서의 활동이 온라인으로 변화하면서 우리 삶의 방식 또한 달라지고 있습니다. 세계 최초, 블록체인과 결합한 영상 통화 애플리케이션 MeetPle은 이러한 일상에서 국경 없이 세상의 모든 사람을 간단한 스와이프 한 번으로 만날 수 있는 플랫폼입니다.

MeetPle 영상통화의 안정적이고 고도화된 기능으로 전 세계의 새로운 친구들과 연결하고 소통할 수 있으며 나아가 새로운 기회의 장을 만들 수 있는 발판을 구축했습니다. 유저들은 앱 내 기본적인 영상통화 기능과 더불어 메시지를 통해 매칭된 사용자들 간 지속적인 커뮤니케이션을 이어갈 수 있으며 기존 SNS의 'Vlog' 개념의 사진 공유 기능으로 자신의 일상을 공개할 수 있습니다.

MeetPle에는 오프라인 근거리 유저들을 찾을 수 있는 기능이 탑재되어 있습니다. 해당 기능 메뉴에 접근 후 핸드폰을 위아래로 흔드는 간단한 행위로 서비스 이용이 가능하며, Mobile GPS를 기반으로 자신과 가장 자신과 가까이에 있는 사용자를 탐색하여 매칭될 수 있습니다. 이는 비대면 사회에서 이웃과 소통할 수 있는 온라인 기회의 장을 만들 수 있습니다.



(Images may differ depending on the update status.)

영상통화

전 세계 다양한 사용자와 영상 통화를 이용해 소통할 수 있습니다. 기존의 영상 통화와는 다르게 MeetPle의 영상 통화는 서비스 사용자 간의 불특정 알고리즘 매칭 연결을 통해서 더 큰 재미와 접근성을 부여하고 있습니다.

조건 매칭

MeetPle은 글로벌 커넥팅 서비스를 지원하는 플랫폼입니다. 다양한 국가, 지역, 성별 등 자신이 원하는 조건을 선택해 찾고자 하는 인연을 만들어갈 수 있습니다. 처음부터 조건 선택이 가능하다면 탐색이 용이해 유저들은 신속하게 서비스를 이용할 수 있습니다.

이웃 찾기

자신과 근거리에서 MeetPle 서비스를 사용하고 있는 사용자를 찾아 이웃과의 소통이 가능합니다. 이는 코로나19로 근거리 이웃과도 단절된 세계에서 서로의 일상을 공유하고 마을 공동체를 유지하는데 중요한 역할을 할 수 있습니다.

채팅

상호 간 요청의 수락으로 친구 추가가 된 유저들에게 메시지 기능을 통해 실시간 텍스트 커뮤니케이션이 가능합니다. 영상통화로 소통이 힘든 환경에서는 간단하게 메신저 전송 및 수신 기능을 이용해 편리한 소통이 가능하도록 구성했습니다. .

친구

영상 통화나 이웃 찾기 등 MeetPle의 서비스를 이용하며 알게 된 소중한 인연과 지속적으로 연락을 이어갈 수 있습니다. 친구 추가 기능을 통해 친구 관계를 맺으면 언제 어디서든 일상의 대화를 나누고 이슈를 공유하는데 용이합니다.

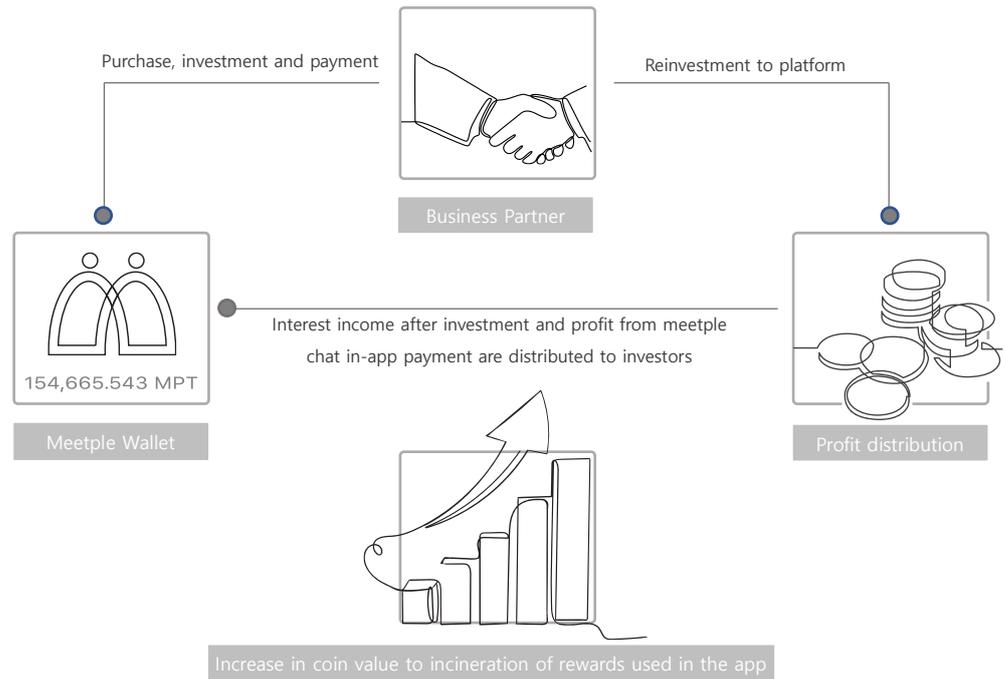
Vlog

유저의 핸드폰 사진첩에 접근할 수 있는 권한이 주어진다면, 유저들은 자신들이 원할 때 MeetPle 앱에서 사진을 공유할 수 있습니다. 단순히 텍스트로만 이뤄지는 대화나 영상통화 등 기존의 채팅 플랫폼을 넘어서 자신만의 타임라인을 구축해 일상의 경험과 기록을 남길 수 있습니다. 이렇게 간단한 방식을 통한 스토리텔링은 MeetPle 유저들이 현실적이면서도 구체적인 표현이 가능하도록 돕습니다.

Business Flow

Detailed Meetple Ecosystem

4-1. Ecosystem of MeetPle



MeetPle 생태계는 세계 최초 블록체인이 탑재 된 영상통화 기반 플랫폼입니다. 전 세계 다양한 사람들이 서로 소통하도록 이끄는 온라인 커뮤니케이션 방법의 중심이 되는 것을 목표로, 사람들 간의 효과적인 커뮤니케이션에 필요한 다양한 기능을 갖추고 있습니다. 기존 채팅 및 영상통화 애플리케이션과의 차별화를 위해 비대면 비즈니스에서 사용되는 MPT 코인으로 생태계를 확장하는 계획을 수립했습니다. 소셜미디어, 엔터테인먼트, 온라인 방송, 온라인 커머스 등 다양한 온라인 커뮤니티 및 쇼핑 플랫폼에서 MPT 코인을 활용하여 사용자가 제품을 구매하고 서비스를 경험할 수 있는 환경을 조성하고 있습니다. MeetPle 플랫폼의 사용자 수 및 서비스 확대에 따라 MeetPle 프로젝트와 MPT 코인의 가치는 지속적으로 증가할 것입니다.

MPT 코인의 판매와 순환 물량은 서비스의 확장과 사용자 증가율에 비례해 상승합니다. 사용자가 서비스를 사용하는 동안 수집되는 내부의 데이터를 빅데이터로 취합해 전 세계의 동향을 빠르게 파악할 수 있습니다. 또 시장 변동과 소비자들의 니즈를 예측할 수 있어 이를 통한 효율적인 마케팅 운영이 가능하고 시장의 활성화가 가능합니다. MeetPle은 커뮤니티와 비즈니스 영역이 확대됨에 따라 더욱 활발한 시장과 생태계를 구축할 계획을 가지고 있습니다. 글로벌 영상통화 플랫폼 유저들의 기대는 간단하고 명료합니다. MeetPle을 이용하는 전 세계 유저들과 자신의 일상을 손쉽게 공유하고, 원활한 커뮤니케이션을 하고자 합니다. MeetPle은 이런 사용자의 필요성에 맞춰 기존 소셜미디어 네트워크 플랫폼의 구조적인 불공정한 수익분배 문제를 해결하고, 참여자와 사용자 간의 선순환 구조를 형성하고자 만들어진 블록체인 기반 글로벌 영상통화 플랫폼입니다.

MPT 코인은 MeetPle 생태계 내에서 참여자 간의 거래 또는 결제수단으로 사용됩니다. 유저들은 MeetPle 플랫폼의 P2P 서비스를 이용해 MPT 코인을 활용할 수 있습니다. 유료 서비스를 이용하거나 플랫폼 내에서 제공하는 다양한 상품들을 구매하고, 코인 사용 기여도에 따라 각종 리워드를 보상받을 수 있습니다. 블록체인은 분산된 공개 장부이자 익명성이 보장된 주소를 보유하고 있습니다. 체인 형태로 연결된 분산 데이터를 저장하는 환경에서 한번 저장된 데이터는 임의로 수정할 수 없고, 만일 변경된다면, 변경 사항을 누구나 열람할 수 있습니다.

MeetPle은 블록체인의 기본 프로토콜에서 아이디어를 착안해 투명하고 공정한 수익 분배를 실현하고자 합니다. 글로벌 영상통화 플랫폼 안에 블록체인 기술을 도입한 것이 이에 대한 첫걸음이라 볼 수 있습니다. 블록체인 기술을 통해 MeetPle 생태계에서 발생하는 가치를 참여자에게 분배하여 MeetPle 플랫폼을 이용하는 모든 유저가 곧 투자자가 되는 블록체인 기반 가치 분산형 커뮤니티 생태계로 발전할 것입니다.

4-2. Ecosystem of Users

Meetple 플랫폼은 생태계의 연속성에 오류가 발생되지 않도록 지속순환에 대해 끊임없는 연구와 개발중에 있습니다. 현재 개발되어 있는 MPT, Meetple Wallet, EX, Staking, Swap, MPT MALL, Meetple dating chat Service 등이 있습니다. 이외에도 Meetple의 재단을 통한 참여가 아닌 유저의 능동적인 참여를 유도해 지속가능한 체계를 구축할 것입니다. 유저 생성 콘텐츠나 유저 생성 콘텐츠를 소비할 수 있는 순환구조, 즉 유저들은 재단에 가입하지 않아도 지속 가능한 강력한 플랫폼 지향을 목표로 합니다.

스테이킹 : Meetple 참여자는 MPT의 일정량을 MPT Staking에 고정 할 수 있습니다. MPT 고정시 Meetple 네트워크 운영에 실질적 기여를 하게 되는 것으로 인지해 수요, 공급에 따라 유동적으로 APY 보상을 받을 수 있습니다. 락업(Lock-Up) 상태가 되면, 실시간으로 APY 표시에 따라 참여자의 월렛에 추가되는 MPT 수량을 확인할 수 있습니다. 언스테이킹은 최대 168시간(7일)이 소요 될 수 있습니다. 언스테이킹 시점 네트워크 상황에 따라 그 속도가 다를 수 있습니다.

또, 이러한 시간적 소요는 역설적으로 유저들의 월렛에 보관된 MPT 보안성을 강화합니다. 언스테이킹에 약 168시간(7일)이 소요 되기 때문에 누군가 MPT를 탈취 시도하려 할 때에도 그 기간동안 유저들과 Meetple 개발자들의 컨트롤 하에 안전성이 보장될 수 있습니다.

사용자는 언제든지 언스테이킹(철회)를 할 수 있습니다. 스테이킹의 종류는 MPT 한 가지에 국한되는 것이 아닌 BTC, ETH, XRP 등 지원가능한 암호화폐를 확장할 계획입니다. MPT의 스테이킹을 보다 안정적으로 운영하기 위해 스테이킹 플랫폼과 기술 협력, 플랫폼의 연동 등이 지속적으로 업데이트 될 예정입니다

스왑 : Meetple 참여자는 Meetple의 플랫폼에서 토큰 대 토큰으로 MPT를 스왑할 수 있습니다. MPT에서 스왑은 두 가지 의미를 내포합니다. 첫 번째는 단순한 실시간 시세에 따른 교환의 의미, 두 번째는 MPT(A)에서 MPT(B)로의 토큰교환을 의미합니다. 토큰 스왑은 정교한 형태로 운영되고 있습니다. 스왑과정에서 발생하는 대표적으로 괴리율, 토큰의 수량차 등 스왑되는 중간 리펀드 과정에서 리스크를 최소화 하도록 설계되어 있습니다. MPT 스왑은 향후 토큰 손실 방지에도 큰 역할을 할 것으로 기대됩니다.

4-3. Token Economy

MPT 코인은 Meetple의 플랫폼을 이용하는 전 세계 모든 국가에서 사용이 가능합니다. MPT 코인은 거래소에서 구입 후 전용 지갑이나 영상 통화 앱 내·외부에서 이용할 수 있습니다. Meetple Wallet 혹은 거래소에서 직접 Meetple 앱으로 전송시, MPT 포인트로 자동으로 변환됩니다.

유저들은 변환된 MPT 포인트를 Meetple을 지원하는 플랫폼 내에서 현금처럼 사용할 수 있습니다. 이는 Meetple 플랫폼에서 지원하는 MPT 코인이 전 세계 어디서나 사용이 가능한 공용 화폐로의 역할도 가능하다는 것을 의미합니다. Meetple은 지속적인 업데이트와 개발을 통해서 MPT 코인에 대해 불가능한 편의성과 가치를 지닌, 보다 강력한 기능들을 개발할 예정입니다.

■ MeetpleWallet

1) 시세 확인 : MPT 코인을 소지한 유저라면 누구나 자신이 소지하고 있는 코인의 가격과 시장 동향이 궁금할 것입니다. MeetpleWallet은 거래소 API와 자동으로 연동 되어 있어, 거래소에 접속하지 않아도 자신이 보유한 MPT 토큰의 현 시세를 실시간으로 확인할 수 있습니다.

2) PNS : MeetpleWallet에서 MPT 코인을 일정 수량 지갑에 보유하는 것만으로도 유저들은 보안에 특화된 'Private Network Sever(PNS)'를 무료로 이용할 수 있습니다. 지금껏 타 코인이 담긴 지갑이 해킹될 때마다 늘 대두되어 왔던 '해킹 및 자산 보호'에 차별화된 관리를 할 수 있습니다.

■ Meetple Chat

1) 보석 구매 : 보유하고 있는 MPT 코인을 블록체인 기반 영상통화 애플리케이션인 Meetple Chat 앱으로 입금이 가능하며, 입금된 MPT 코인은 실시간 시세에 맞춰 앱 내 결제 수단으로 사용되는 '보석'으로 교환할 수 있습니다. 인앱(In-App) 결제 시스템을 이용하지 않아도 유저들은 MPT 코인을 통해 보석을 구매하고 다양한 유료 서비스를 이용할 수 있습니다.

2) 리워드 보상 : Meetple Chat 앱 내부에서 인앱 결제시 MPT 포인트를 추가 보상 받을 수 있습니다. 신규 가입, 출석체크, 친구 추천 등 다양한 이벤트 참여 보상을 통해 MPT 포인트가 유저들에게 리워드로 지급됩니다. 이를 통해 영상통화 랜덤 매칭 시 성별 선택, 국가 선택 등 다양한 기능과 유료서비스를 이용할 수 있습니다.

3) 자동 소각 시스템 : 마케팅과 리워드 보상으로 지급된 MPT 코인은 Meetple Chat 앱 내부에서 유료서비스 사용 시 자동으로 소각됩니다. Meetple 플랫폼이 활성화 될수록 MPT코인의 총 발행량은 지속적으로 줄어들며 이에 따라 MPT 코인의 가치 또한 상승하는 효과를 가져옵니다.

■ Staking

Meetple 스테이킹 시스템을 이용해 MPT 코인을 원하는 수량만큼 예치할 수 있습니다. 이는 Meetple 생태계에 기여하는 것으로, MPT 코인을 단 하루만 예치하더라도 연이율에 따른 이자를 일 단위로 보상을 받을 수 있습니다. 또, MPT 코인을 스테이킹 하며 정해진 위임 기간이 종료되면 Meetple 전용 지갑으로 리워드 이자가 자동 입금됩니다.

■ MPT mall

MPT 전용 쇼핑 웹사이트인 'MPT몰(MPT mall)'을 통해 채팅과 무관한 실생활 용품도 구매할 수 있습니다. 이는 Meetple이 단순히 채팅에서만 기능을 구현할 수 있는 게 아니라, 생활 전반에서 이용될 수 있음을 의미합니다. 지갑 내 보유한 MPT 코인을 스테이بل성 MPT 포인트로 전환해 쇼핑 물 내 다양한 상품을 결제할 수 있습니다. 또, 결제 금액 중 일부를 MPT코인으로 결제하고, 잔여 금액은 현금으로 결제를 하는 방식을 채택할 수 있습니다. 유저들은 실생활에 필요한 제품들을 MPT 코인을 사용하여 구매가 가능하며, 이는 블록체인 기반 영상 채팅 앱과 소셜 커머스의 결합

이라고 볼 수 있습니다.

4-4. Business Expansion Plan

Meetple은 확장성을 위해 기존 플랫폼과 가장 밀접한 관계가 있는 대체불가능토큰(NFT)과 메타버스를 에코 시스템 확장 계획에 포함시켰습니다. 사회적 거리두기에 대한 필요성이 대두되며, 비대면 방식의 라이프 스타일로 변화가 이뤄지고 있습니다. 이는 전 세계적인 화두이며, 특히 NFT는 메타버스의 디지털 콘텐츠 창작물의 가치를 뒷받침 하기 위해 필요한 것은 물론, 거의 모든 창작물과 소유권을 주장할 수 있는 콘텐츠에 이용될 것입니다.

메타버스는 기존의 가상 플랫폼과 혼용되거나 물이해가 이뤄지는 경우가 많습니다. 메타버스에는 다른 개발 콘텐츠들과 차별화된 특징 5가지가 있는데, 이를 '5C'라고 부릅니다. 세계관, 창작자, 디지털통화, 일상의 연장, 연결 이중 인상의 연장입니다. 디지털통화는 기존 금융 체제로의 연결을 완료해 가고 있으며 이미 인터넷의 보급률과 스마트폰 대중화, 전자금융을 통해 보편화 되었습니다. 위와 같은 세 가지 조건에 더해 세계관과 창작자 옵션이 추가 되면 해당 플랫폼은 메타버스의 기준에 부합할 수 있게 됩니다. Meetple은 단순 사용자 간 연결이 아닌 가상세계에서 다자간 커뮤니티를 활성화 할 수 있는 구조를 포함할 것입니다.

NFT

대체불가능토큰(NFT:Non-Fungible Token)은 하나의 토큰을 다른 토큰으로 대체하는 것이 불가능하고 위변조가 불가능한 암호화폐를 일컫습니다. 대중적인 약자로 'NFT'라고 표기되고 있으며 NFT는 각각의 고유한 가치를 가지는 토큰으로서 저작권과 문화·예술 산업, 그리고 정보 유통과 여러 산업에서 무궁무진한 활용이 가능합니다.

Metaverse

초월(Beyond), 가상을 의미하는 'Meta'와 세계를 의미하는 'Universe'의 합성어로, 1992년 출간된 SF 소설가 NEAL STEPHENSON(닐 스티븐슨)의 소설 'Snow Crash(스노 크래시)' 속 가상 세계 명칭인 '메타버스'에서 유래합니다. 저서를 요약해 보자면 현실을 디지털 세상으로 확장시키는 것입니다. 쉽게 말해 가상세계 속에서 정치, 경제, 사회, 문화 활동을 할 수 있게 만드는 시스템입니다. 가상현실, 증강현실 등 하위 개념이 있습니다.

플랫폼에서의 활용

Meetple 앱 내에서 플랫폼 사용 시 '유저 생성 콘텐츠' 즉, 유저가 만들어가는 콘텐츠를 생성할 수 있습니다. 첫 번째로 유저는 앱 내에서 기존 SNS 플랫폼처럼 프로필 페이지에 자신의 디지털 창작 콘텐츠를 업로드 할 수 있습니다. 유저는 본인이 업로드 한 콘텐츠를 NFT화 하여 무료 공유 혹은 유료 공유를 할 수 있습니다. 이것은 콘텐츠에 대한 창작자, 즉 유저의 권한을 더욱 유동적으로 형성하는 데 기여합니다.

유저 생성 콘텐츠

유저 생성 콘텐츠는 세 가지로 분류됩니다. 밋플에서 영상 채팅시 사용하는 얼굴을 인식해 여러 캐릭터 형상으로 변화시킬 수 있는 애드온을 제공하는 에디터가 존재합니다. 유저들은 본인의 디지털 창작물(예술작품, 초상권, 영상, 정보 등)을 경매하거나 고정된 가격에 판매할 수 있고, 경매를 통해 콘텐츠를 제공하는 크리에이터가 제공한 영상을 시청할 수 있습니다. 이에 그치지 않고 앱 내에서 구매한 NFT를 유료 공유하여 광고 수익을 창출했을 시 이를 유저와 크리에이터가 분배해 취득할 수 있습니다. 디지털 창작물 콘텐츠를 제공하지 않아도 유저는 콘텐츠를 소비함으로써 수익 창출을 할 수 있는 구조입니다.

영상 채팅

Meetple의 플랫폼 내 메타버스 콘텐츠는 3가지로 분류될 것입니다. 가상현실, 증강현실, 소셜 네트워크 서비스로 나뉩니다. 사용자가 Meetple에게 제공하는 다양한 정보들과 커뮤니티, 그리고 또 다른 대화의 창을 형성할 프라이빗 커뮤니티 등이 구현될 것입니다. 방대한 데이터를 활용하여 현실에 가까운, 실제 경험하는 것과 같은 가상현실을 구축할 것입니다. 예를 들면 영상채팅 중 친구와 해외에 여행을 가 있는 것 같은 기분을 느끼고, 여행지인 파리에서 버뮤다 삼각지대까지 마음만 먹는다면 즉시 탐사를 갈 수도 있습니다. 이것은 가상현실과 증강현실을 넘나드는 기술로, 현실에서 꿈꾸는 세상을 구현할 수 있습니다.

소비자들의 문화 생활 역시 마비되면서 기존의 한류 열풍과 더불어 해외로 수출되던 K-Culture매 역시 즐길 수 없게 되었습니다. 이에 Meetple은 많은 팬층을 보유한 가수의 공연을 집에서 관람할 수 있도록 메타버스 공간을 구현하며, 다른 곳에 있는 친구와 함께할 수 있는 기회를 제공해 문화적 유대감이 깊어질 수 있도록 돕습니다. 이처럼 Meetple이 가져올 메타버스는 플랫폼에 대한 변화의 폭과 깊이는 매우 크고, 플랫폼의 커뮤니티와 영향력은 더욱 강력해질 것입니다.

메타버스에서 NFT활용

Meetple의 영상채팅 가상세계는 블록체인과 대체불가 토큰을 활용해 이용자와 크리에이터를 지원합니다. 유저들은 자동화 된 시스템으로 메타버스 플랫폼 내에서 유동적인 서비스를 선사할 수 있습니다. NFT는 기본적으로 고유한 가치를 지니고 있으며 이에 대한 매매가 이뤄질 수 있는 환경을 제공합니다.

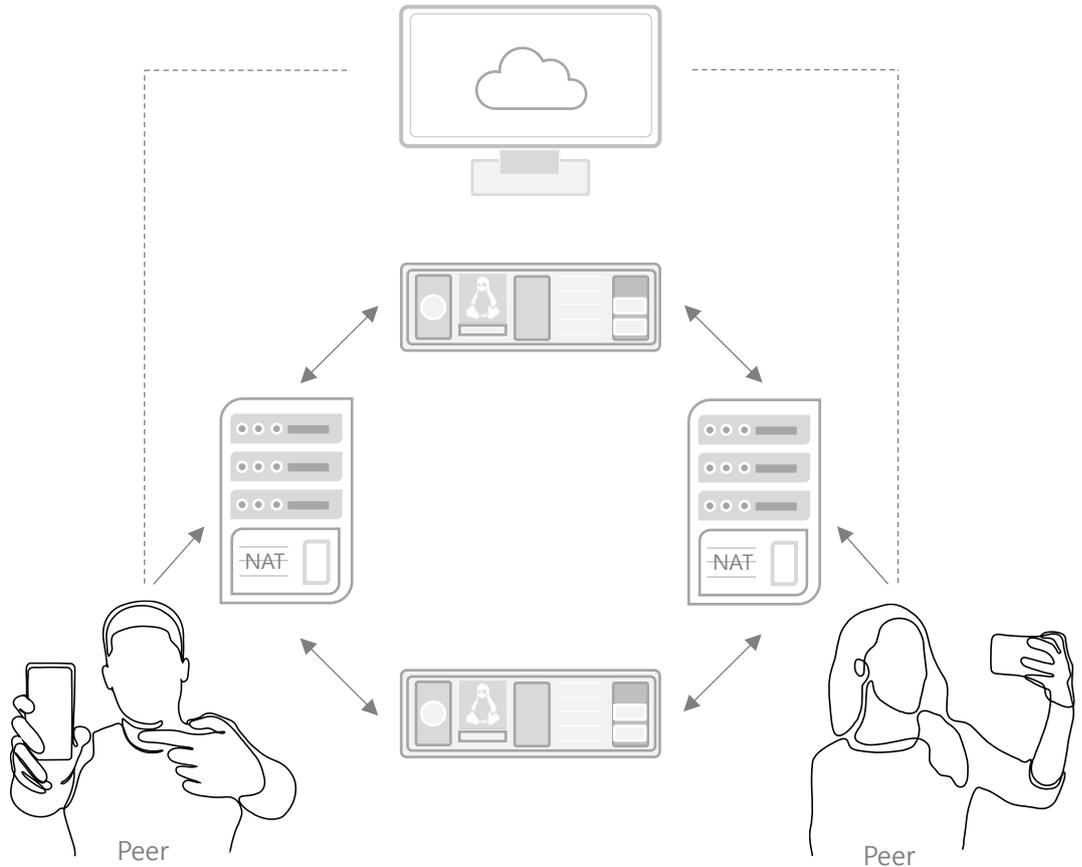
디지털 창작물 소유권

Meetple의 영상 채팅 서비스가 종료되더라도 유저는 Meetple이 제공하던 서비스에 대해 영구적인 소유권을 가지고 있습니다. Meetple은 확장성과 안전성을 위해 다양한 블록체인 기업과 협력, 그리고 협업을 진행하고 있습니다. 그러므로 서비스가 종료되더라도 유저는 거래, 양도를 할 수 있고, 커뮤니티 또한 강제로 종료되지 않습니다.

Technical Element

Meetple's various techniques

5-1. WebRTC



MeetPle의 영상 통화 WebRTC는 AWS(Amazon Web Services) 클라우드에 서비스 인프라를 두고 있습니다. 구축된 Signal Server, STUN/TURN Server, Main Server 등의 서버들은 기존 네트워크 구성 인프라에 당사만의 네트워크 통신 규칙을 더해 애플리케이션과 Back-end에 적용할 수 있도록 개발했습니다. 기존 프레임워크만을 사용 할 때보다 효율적인 통신이 가능하도록 업데이트 한 것입니다.

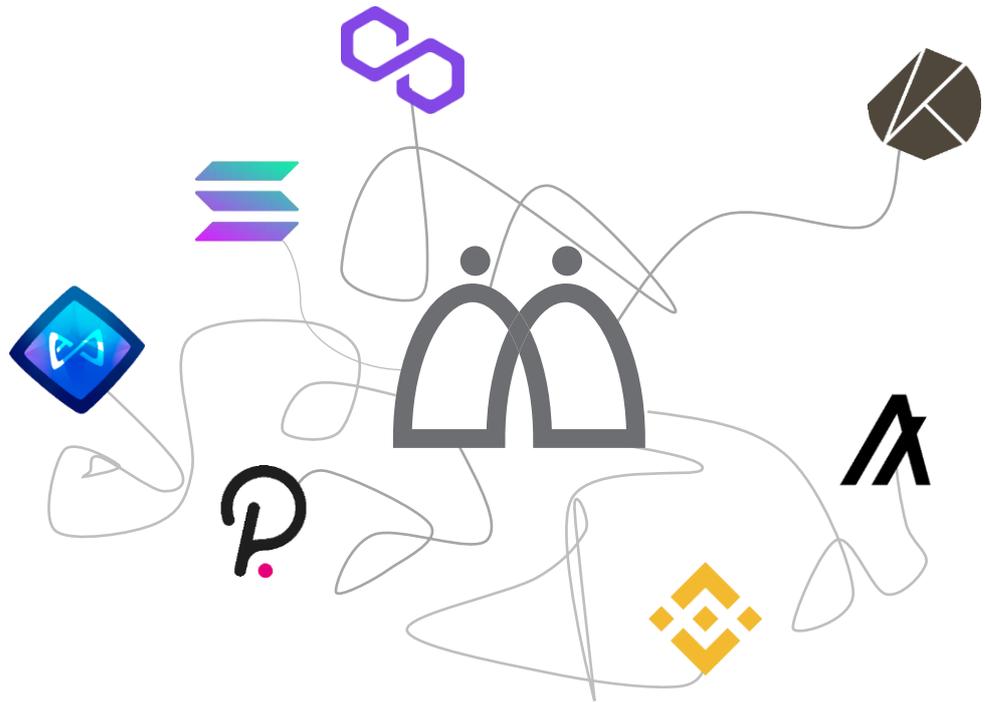
Meetple 이용 시, 개인 사용자들은 글로벌 서비스 환경에서 통신을 하게 되는데, 이때 WebRTC에서는 Socket 통신도 사용됩니다. 어떠한 국가든 통신 영역이 국내가 아닌 글로벌 네트워크의 영역으로 넘어갈 경우, 네트워크 간 지연 시간의 차이가 초 단위를 넘어 발생할 수 있습니다. 이로 인해 잘 짜여진 Framework나 솔루션에서도 피치 못하게 사용자간 매칭이나 통신에서 버그가 생기는 환경이 형성될 수 있습니다. Meetple은 플랫폼의 서비스 사용자 환경에서 각 사용자들의 네트워크 통신 지연 시간을 실시간으로 파악해 서비스를 개선해 나갑니다. 가장 최적의 경로로 플랫폼 내 영상 통화 사용자 간(Peer to Peer) 매칭이 가능하도록 설계해 네트워크 지연 시간으로 인하여 발생할 수 있는 WebRTC 매칭의 버그를 해결하고자 하였습니다. 현존하는 WebRTC 라이브러리나

Framework에만 의존하는 것이 아닌 Meetple 자체 기술을 적용해 한 단계 더 높은 수준의 서비스를 사용자들에게 제공합니다.

5-2. Multi Chain

MPT Token은 기존 이더리움의 단점과 Layer 2가 불가능한 환경을 탈피하기 위해 블록체인 프로젝트로 인정받고 있는 다양한 메인넷을 기반으로 합니다. 여기에서 MPT의 Smart Contract를 추가 발행하고, Layer 2 프로젝트가 진행되고 있는 여러 솔루션으로부터 사이드 MPT 토큰을 발행 및 개발하여 ERC-20 기반의 MPT Token과의 대규모 상호 작용을 하고자 합니다.

대표적으로 기존 이더리움 ERC-20 기반의 MPT Token을 포함한 다수의 프로젝트 토큰들이 Layer 2가 불가능한 경우는 다음과 같습니다. Layer 2 프레임 워크(Framework) 중 하나로 자리잡은 폴리곤(Polygon-Matic)토큰 발행 시 요구되는 Smart Contract의 Code에서, Layer 2를 위한 ERC20 PredicateProxy의 권한이 외부에 있지 않고 관리자에게만 종속되어 있는 경우, 상호간 Smart Contract에서의 블록체인 컨트롤이 불가능하게 됩니다. Layer 2 개념 자체를 사용할 수 없게 되는 것입니다. 프로젝트의 시작부터 Layer 2를 고려하지 않은 기존 이더리움 기반의 블록체인 프로젝트의 경우 앞서 언급한 것처럼 Smart Contract의 재작성과 Token의 재발행이 요구됩니다. 폴리곤(Polygon) Layer 2 사용을 위해 요구되는 해당 권한 부여는 대중적으로 사용되는 ERC-20 Smart Contract 발행을 위한 Code 작성 프레임 워크에서도 기본 권한이 외부 권한으로 정의 되어 있지 않아 재발행 이슈가 발생하기도 합니다.

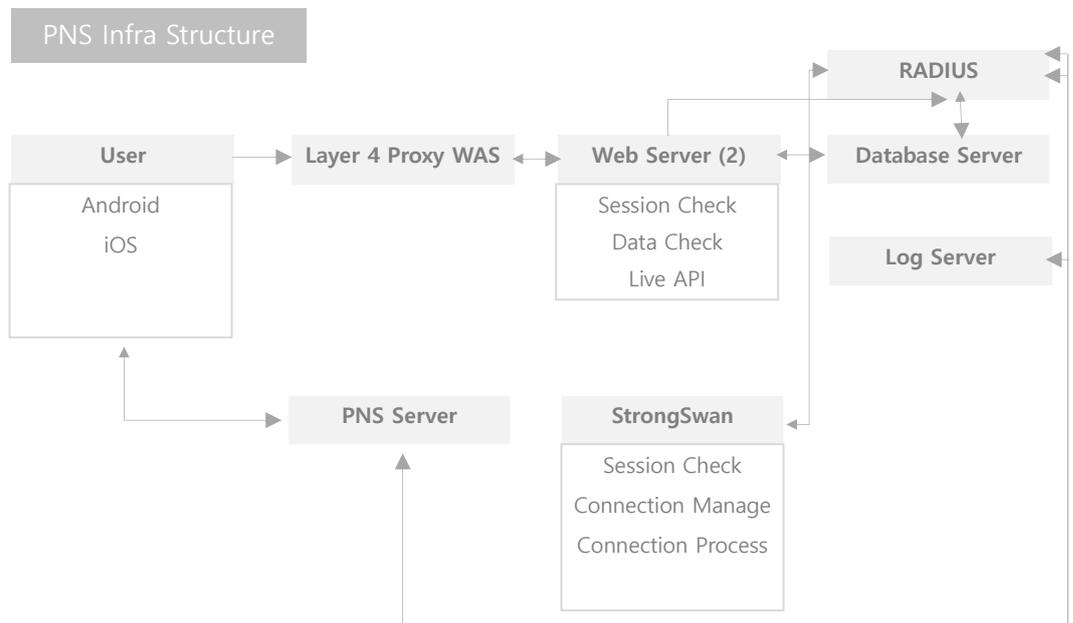


Meetple은 한 개의 블록체인 기반에 의존하여 발생할 수 있는 문제를 예방하고 대응할 수 있도록 MPT Token을 여러 메인넷과 프레임워크로부터 발행하고, 이를 Meetple 플랫폼과 Back-end에서 통합한 멀티체인으로 운영할 것입니다. 현재 2021년 Q4 기준, 밋플의 첫번째 멀티체인으로 그라운드 X의 클레이튼(Klaytn) 메인넷을 기반으로 한 MPT Token을 발행했으며 이를 MeetPle 서비스에 적용하고 있습니다. 2022년에는 솔라나(Solana), 폴리곤(Polygon), 알고랜드(ALGO), 바이낸스(BNB) 등의 블록체인 메인넷 또는 프레임 워크에서 MPT Token을 지속적으로 개발할 것입니다.

5-3. PNS

MeetPle PNS(Private Network Server)는 강력한 암호화 통신을 지원하는 MeetPle Wallet의 기능입니다. PNS는 MeetPle이 모바일 자체 개발하여 애플리케이션에 탑재한 기능으로, 일반적인 인터넷 회선을 암호화하여 개인 전용선으로 사용하는 것이 PNS의 핵심입니다.

MeetPle 플랫폼 사용자의 경우, 추가 회원가입 없이 서비스 내부의 Radius 인증을 사용해 누구나 바로 별도의 설정이나 부차적인 작동 없이 PNS 메뉴의 버튼 하나로 서비스 이용이 가능합니다. 밋플에서는 다양한 환경에서 원활한 서비스 작동이 가능하도록 다년간 개발 환경 테스트와 해외 접속 테스트를 거쳐왔습니다. 접속과 서비스 안정성이 뛰어나도록 애플리케이션과 전반적인 서비스 Back-end에서 지속적인 기능 고도화 작업을 거쳐왔습니다. 잘 알려지지 않거나 알 수 없는 이유로 원활한 네트워크 통신이 불가능한 부분은 PNS의 서버 환경 커스터마이징과 부가적인 자체 개발 네트워크 요청 처리를 통해 해결하였습니다.



StrongSwan의 IPv6 Protocol 통신 버그와 서버의 OS Configuration 개발을 거쳐 현재 MeetPle Wallet의 PNS 서비스는 전 세계 어디에서도 사용이 가능합니다. 또, 현재 자체 개발된 기술 중 하나로 터널링 네트워크 통신 기능을 사용해, 유저가 원하는 애플리케이션 통신을 선택해 직접적인 네트워크 액세스를 지원 가능하게 합니다. 이외엔 라우팅을 통해 불필요한 전용망 이용을 피하여 유저의 원활한 네트워크 활동이 가능하도록 서비스를 구축했습니다.

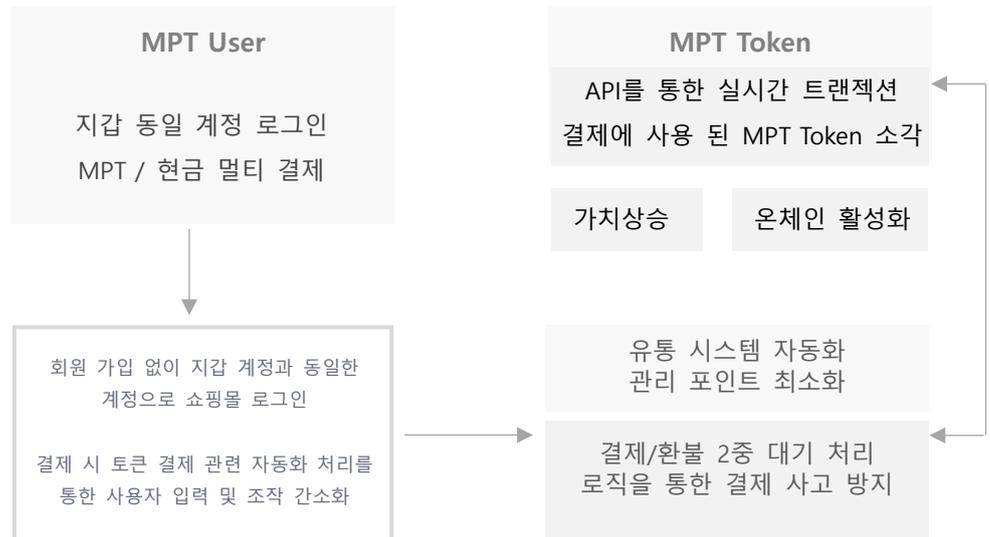
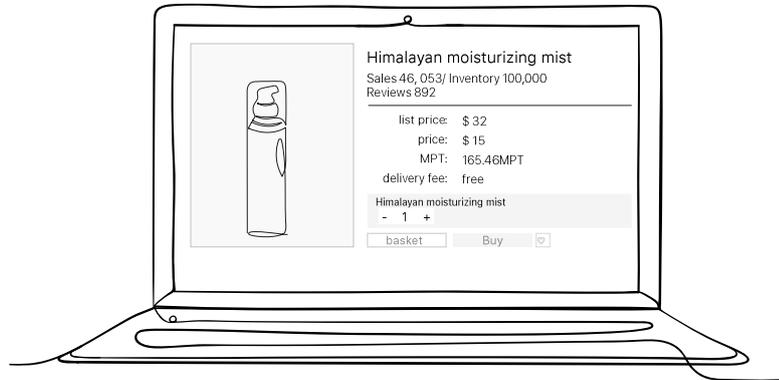
StrongSwan을 구축한 PNS 서버와 Radius 서버의 인증 절차를 거쳐 유저의 접속이 진행되며, 접속한 유저는 PNS 서버와의 다이렉트 통신을 할 수 있게 됩니다. 모든 모바일 환경에서 PNS 연결을 통해 접속하는 기기의 네트워크 통신을 암호화 통신으로 보호 받을 수 있습니다.

StrongSwan-IKEv2의 경우 지금까지 알려진 다양한 통신 Protocol 중 모바일에서의 Performance가 가장 우수한 Protocol 중 하나로, 연결 끊김 발생 시 연결을 'Closed'하는 것이 아닌, 'Pending'을 통해 연결이 가능한 시점에 자동 연결 기능을 지원하는 등 성능을 갖추고 있어 해당 Protocol을 사용하는 사용자들에게 뛰어난 만족감을 줄 수 있습니다.

PNS의 통신 방식은 IPSec-IKEv2 Protocol을 사용하고 있으며, AES-256 알고리즘으로 암호화 된 통신을 합니다. AES(Advanced Encryption Standard)는 미국 정부가 채택한 이후로 세계적으로 사용되고 있는 암호화 표준 알고리즘이며, 암호화 알고리즘 중 최초로 국가 안보에 사용될 수 있는 알고

리즘으로 잘 알려져 있습니다. PNS 서비스 사용시 양방향 암호화 통신이 가능해 중간자의 공격으로부터 위협을 보호 받을 수 있게 됩니다. 또, 거래소로부터 MeetPle Token 거래나 지갑에서 외부로의 송금 시 안전한 서비스 이용이 가능합니다.

5-4. MPT(MeetPle) Mall



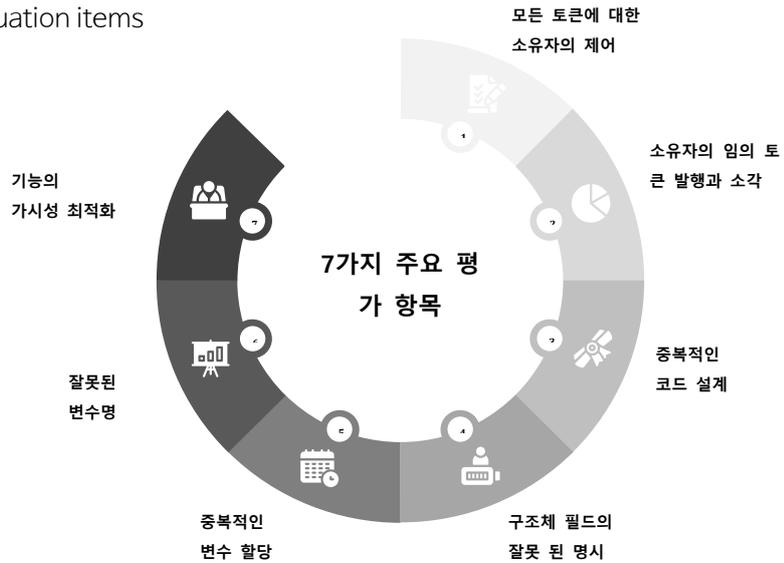
MeetPle-Mall(밋플몰)은 블록체인과 현금 결제를 결합한 쇼핑물의 형태로 운영됩니다. 현재 시범 운영 중에 있으며, ERC-20 Token 컨트롤에 대한 Back-end API를 개발하고 이를 쇼핑물과 연동해 MPT Token을 보다 다양하게 사용 가능하도록 구현하고 있습니다. 쇼핑물의 경우 다음과 같은 로직으로 블록체인과 서비스가 동작하고 있습니다.

5-5. Smart Contract Audit

MPT Token의 Smart Contract에 대한 Audit 평가는 미국의 Certik 회사를 통해 진행하였습니다. Certik은 토큰 발행 시 Smart Contract의 Code에 대한 취약점을 진단하고, 이를 통해 치명적인 위협과 잠재적인 위협을 감사해 주는 업체입니다. 해당 토큰의 Smart Contract의 보안성을 종합 평가하기에 신뢰도가 높은 기업으로 잘 알려져 있습니다.

MPT Token은 Certik의 Smart Contract Audit 보안 감사 레포트에서 위협적이거나 잠재적으로 문제되는 기술 및 개발 평가 부분이 발견되지 않았습니다. 이에 '안전하고 우수한 Smart Contract'로 평가를 받은 바 있습니다.

■ Evaluation items



■ Audit Report

MeetPle Token
 Request Date: 2021/06/16

Audit Report - MeetPle Token

CertiK has provided
1 audit for the project.

Static Analysis Manual Review

TYPE Security Assessment	LANGUAGE Solidity
REQUEST DATE 2021/06/16	REVISION DATE 2021/06/16

View PDF

■	0 Critical	All Resolved!
■	0 Major	All Resolved!
■	0 Medium	All Resolved!
■	0 Minor	All Resolved!
■	7 Informational	0 Resolved

Centralization / Privilege
Gas Optimization
+1

Token matrix

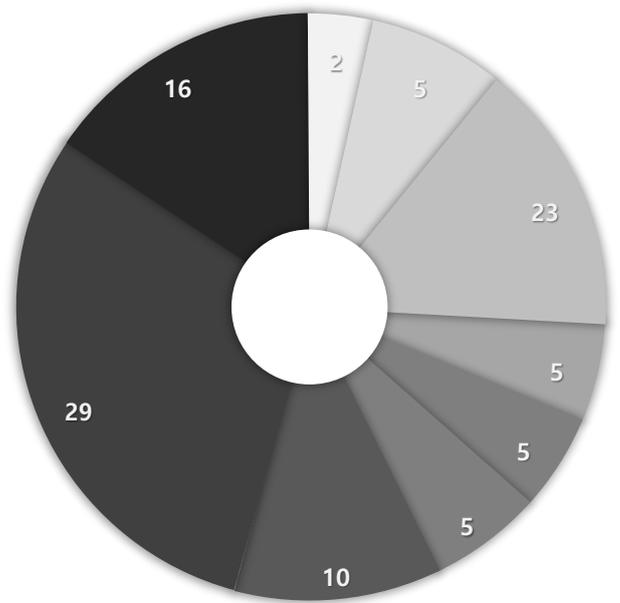
Figures on the token’s stable operating system and rewards

Info

Symbol	MPT
Platform	Ethereum(ERC-20)
Type	Utility Token
Decimal Places	18
Incineration Function	3,000,000,000
Incineration Function	Yes
Lock-up Function	Yes

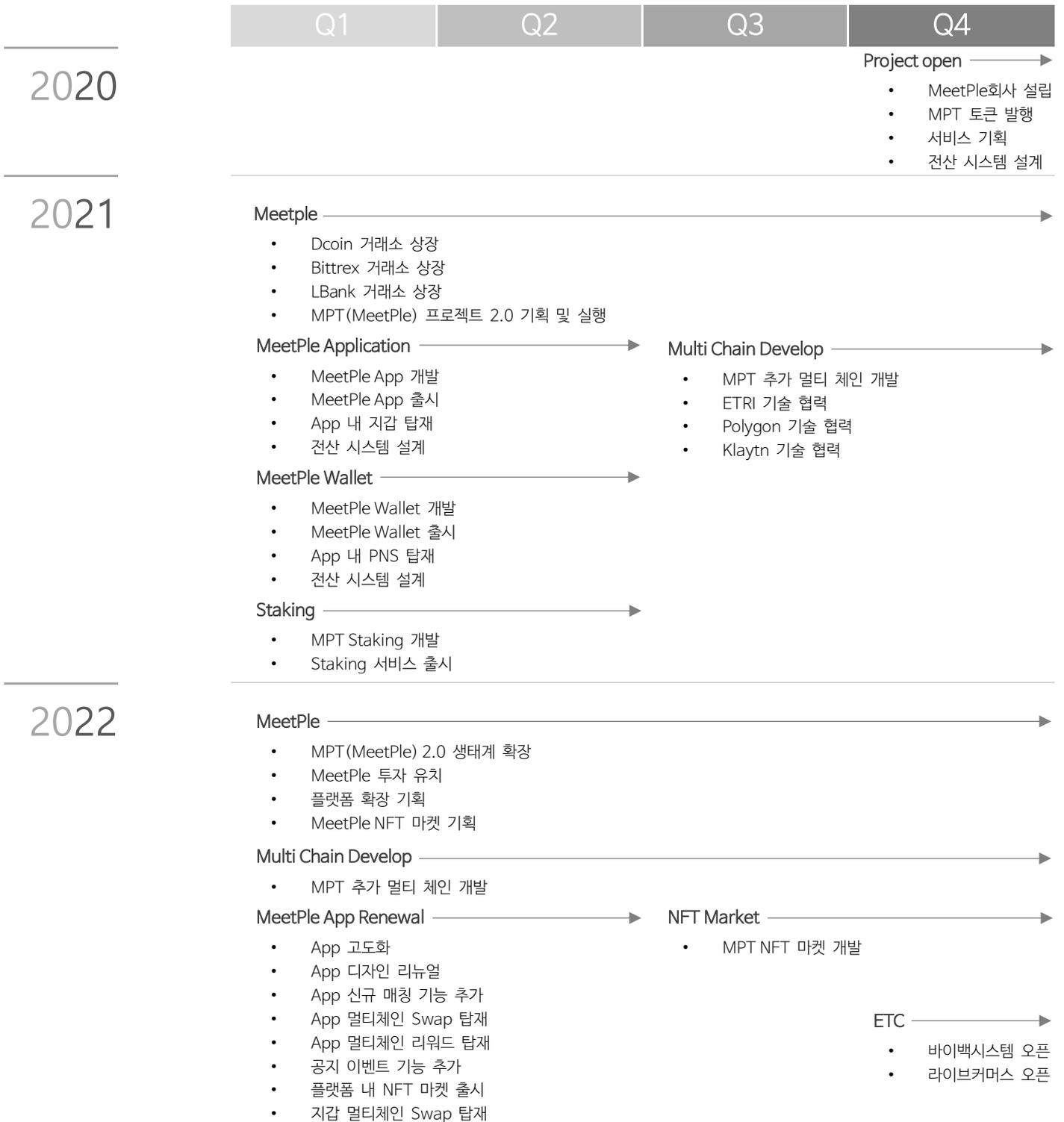
Matrix

-  Seed Sale (2%)
-  Private Sale (5%)
-  Pre-Sale (23%)
-  Reward (5%)
-  Marketing (5%)
-  Advisors (5%)
-  Founder & Team (10%)
-  Company Reserve (29%)
-  Development (16%)



Roadmap

Meetple's plan



(It may change depending on the development situation.)

Disclaimer

Explains legal provisions

이 백서 ('Whitepaper')는 별도의 공지 없이 수시로 개정될 수 있습니다. 이 백서는 일반적인 정보를 제공하기 위한 것이며, 최종적인 완성본이 아닙니다. MEETPLE 혹은 관계 기업 및 또는 계열 회사는 이 백서와 관련되거나 의존하는 타 프로젝트를 기술하는 것에 아무런 책임을 지지 않으며 백서의 정확성과 완전성을 보장하지 않습니다. 또한 문서의 어떠한 부분도 MeetPle 서비스 이용과 MeetPle 토큰에 대한 구매 권장 및 유도로 해석되어선 안 됩니다. MPT는 오직 MPT 세일 협약 (Token Sale Agreement)에 따라서만 구매할 수 있습니다. 아래에 설명된 위험 요소 및 현재 실질적으로 중요하지 않다고 보이는 추가적 위험이 실현되는 경우, 상업적인 실행 가능성에 중대하고도 부정적인 영향을 미칠 수 있고, MPT의 개발 및 운영의 중단을 초래할 수 있습니다.

A. MPT의 개발 또는 전개, 그 밖에 MEETPLE 혹은 관계기업 및/또는 계열 회사의 다른 제품 및 서비스는 자금 부족, 상업적 성공이나 전망의 부족, 광고주, 발행인과 사용자들의 부족을 포함하는 수많은 이유들로 인해 실패되거나 폐기 및 지연될 수 있습니다.

B. MEETPLE 혹은 관계 기업 및 계열 회사는 그들의 개인 키(private keys)에 접근할 수 없거나 데이터 침해 혹은 손실의 대상이 될 수 있습니다. MEETPLE 혹은 관계 기업 및 또는 계열 회사는 합리적인 보안 절차를 시행할 계획이지만, MEETPLE 혹은 관계 기업 및 또는 계열회사는 이러한 보안 예방 조치의 성공을 담보할 수는 없습니다.

C. MPT의 기능은 복잡하며, 시간이 지남에 따라 향상된 기능 및 제품 지원이 필요할 것이며, 완전한 기능의 구현은 사용자들의 예상보다 오래 걸릴 수 있습니다. 이러한 토큰의 개발에 따른 완전한 기능 구현은 아직 완료되지 않았으며 완료 시점에 대하여 어떠한 보증도 제공할 수 없습니다.

D. 지갑과 연계된 개인 키에 대한 접근을 획득한 제 3자는 지갑에도 접근할 수 있습니다. 이러한 개인키의 상실 또는 파괴는 되돌릴 수 없습니다.

E. ETH(이더리움)의 가치는 상당히 떨어질 수 있으며, 이는 MEETPLE 또는 관계 기업 및 계열 회사 또는 운영을 지속하기 위해 필요한 자원들을 허용하지 않을 수 있습니다.

F. 암호화폐(cryptocurrencies)는 정부 기관 및 전 세계의 그 밖에 규제 기관에 의한 규제 조사의 대상이며, MEETPLE 또는 관계 기업 및 계열 회사는 하나 이상의 조사 또는 조치에 의해 부정적인 영향을 받을 수 있습니다.

G. MPT구매자에 의해 보유되는 MEETPLE 플랫폼의 형식 및 기능에 관한 기대치는 (백서 또는 다른 어떠한 이유 등) 설계 및 실행 계획의 변경, 지연 또는 차이들을 포함하는 많은 이유로 인해 MPT 토큰의 배포 당시 충족되지 않을 수 있습니다.

MEETPLE 플랫폼 팀

H. 이더리움 블록체인은 여전히 비교적 초기 개발단계에 있다고 판단하며 이더리움의 블록체인 프

로토콜은 완전히 입증되지 않았습니다. 이더리움 블록체인의 오작동, 결함, 고장 또는 폐기는 MRP 또는 MEETPLE 플랫폼에 중대한 부정적 영향을 미칠 수 있습니다.

I. 이더리움 블록체인은 합의(consensus) 프로토콜/알고리즘의 변경이 예상됩니다. 이는 이더리움 블록체인의 토대가 될 새로운 암호화 컨센서스 메커니즘을 비효율적으로 만드는 방법이 개발되는 경우, MEETPLE 플랫폼에 의해 제공되는 서비스 또는 제품을 얻기 위한 토큰의 유틸리티를 포함하는 MPT에 대한 위험을 보여줍니다.

J. 암호 해독의 발전, 또는 양자 컴퓨팅의 개발과 같은 기술적 진보는 MPT의 도난 또는 분실을 야기할 수 있어 암호화폐 및 MEETPLE 또는 관계 기업 및 또는 계열 회사에 대한 위험으로 이어질 수 있습니다.

K. 토큰 거래는 취소할 수 없으며 도난 당하거나 잘못 전송된 MPT는 회수할 수 없습니다. 결과적으로 잘못 이행된 MPT 거래는 이들의 가치에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 토큰 거래는 관리자의 관점에서 보면, 거래 수신자의 동의 및 적극적인 참여 없이, 혹은 이론적인 관련 블록체인에서의 처리 권한과 대다수 통제 또는 동의 없이 되돌릴 수 없습니다. 거래가 블록체인에 추가된 블록에 확인되고 기록되면, MPT의 잘못된 전송이나 이들의 도난은 일반적으로 되돌릴 수 없으며 이러한 전송 또는 도난에 대한 보상은 없습니다. 이러한 손실은 MPT의 가치에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.