

BTS Project

[Blockchain-based Game&Wallet Platform]

BTS Project is a new concept next-generation Blockchain Music Contents Service, BATTLE SINGER Game, and It consists of a cryptocurrency remittance function and BTS Mobile Wallet Platform, a cryptocurrency wallet service that allows QR payment in online/offline stores. Through the blockchain-based BATTLE SINGER, you can enjoy 1:1 battle games and karaoke services at the same time, and you can easily purchase various game items with BTS tokens.





ABSTRACT

지난 몇 년 동안 블록 체인 기술은 상상할 수 있는 거의 모든 산업에 촉수를 감쌌으며 거의 모든 상처를 치료할 수 있는 붕대 역할을 했습니다. 깊고 때로는 논란의 여지가 있는 상처로 알려진 산업 중 하나가 음악 산업입니다. 기술이 음악을 듣는 음악 청취자들을 훨씬 쉽게 만들었지만, 업계 자체는 여전히 나머지 세계에 뒤떨어져 있습니다.

음악 산업의 이러한 발전 부족은 지난 20년 동안의 쇠퇴와 관련이 있을 수 있습니다. 그러나 지난 3년 동안 업계는 약간의 성장을 보였습니다. 2015년 라이브 음악 티켓 판매량은 약 72억 달러였으며 2021년에는 91억 달러로 증가 할 것으로 예상됩니다. 또한 업계는 2017년에 전 세계적으로 8.1 %의 엄청난 매출 성장을 달성했습니다.

더 많은 돈이 들어 오면서 음악 산업은 새로운 기술에 적응하여 스스로를 확보하고 그러한 감소가 반복되지 않도록 해야 합니다. 또한 업계에 종사하는 사람들이 올바르게 급여를 받는지 확인하는 것이 더욱 중요해지고 있습니다.

그리고 블록 체인 기술은 이를 위한 가장 좋은 방법이라고 생각합니다.

국내는 물론이며 전 세계적인 팬데믹 사태를 불러온 신종 코로나 바이러스(코로나19)의 추가 확산을 막기 위해 주점과 노래방, 나이트클럽 등의 영업을 중단하거나 제한하는 조치가 시행되었습니다. 이로 인해 대중들은 주점이나 노래방 등의 시설에서 노래를 하기가 어렵게 되었으며 이러한 사회적인 영향으로 인해 모바일 앱을 통한 가라오케(노래방) 서비스를 이용하는 사람들이 대폭 증가한 것으로 파악되고 있습니다.

텐센트에서 운영하고 있는 "죽수"의 한 담당자는 최근 인터뷰에서 죽수의 가라오케 기능 이용자가 코로나 19 사태 이후 50%가량 치솟았다고 밝혔고, 전문가들은 이에 대해 코로나19로 음악이나 오락을 소비하는 방식이 변하고 있는 증거라고 해석하고 있습니다. 또한, "기술에 대한 지식이 있는 젊은 층들이 (죽수의 노래방 서비스) 주요 유료 이용자들이지만 다양한 층에서 이 서비스를 이용하려 시도하고 있다"고 말했습니다.

BTS Project는 새로운 개념의 차세대 Blockchain Music Contents Service인 BATTLE SINGER Game과 암호화폐 송금기능 그리고 온/오프라인 매장에서 QR 결제가 가능한 암호화폐 월렛 서비스인 BTS Mobile Wallet Platform으로 구성되어 있으며, 블록체인의 배틀(경연) 게임과 가라오케 서비스를 동시에 즐기면서 BTS 토큰을 통해 게임 승리에 대한 보상과 다양한 게임 아이템을 간편하게 구매할 수 있습니다. 또한, 인기있는 참가자의 음원은 상품화되어 참가자가 직접 NFT로 생성하여 판매할 수 있는 Music contents Service + Mobile Wallet + Blockchain Based NFT 서비스입니다

무엇보다도 블록체인을 몰라도 디지털자산을 몰라도, 암호화폐를 몰라도 굉장히 재밌게 현실적으로 블록체인 기반 앱을 사용할 수 있는 서비스로 비트코인, 이더리움 하면 이해가 안되지만, 노래를 부르는 사람은 콘텐츠 제공자, 듣는 사람은 기여자로 활동하여 선순환구조를 만들면서 이미 설계된 BTS 토큰으로 생태계에서 참여자들에게 적절한 보상이 주어지고 유지되는 시스템입니다.

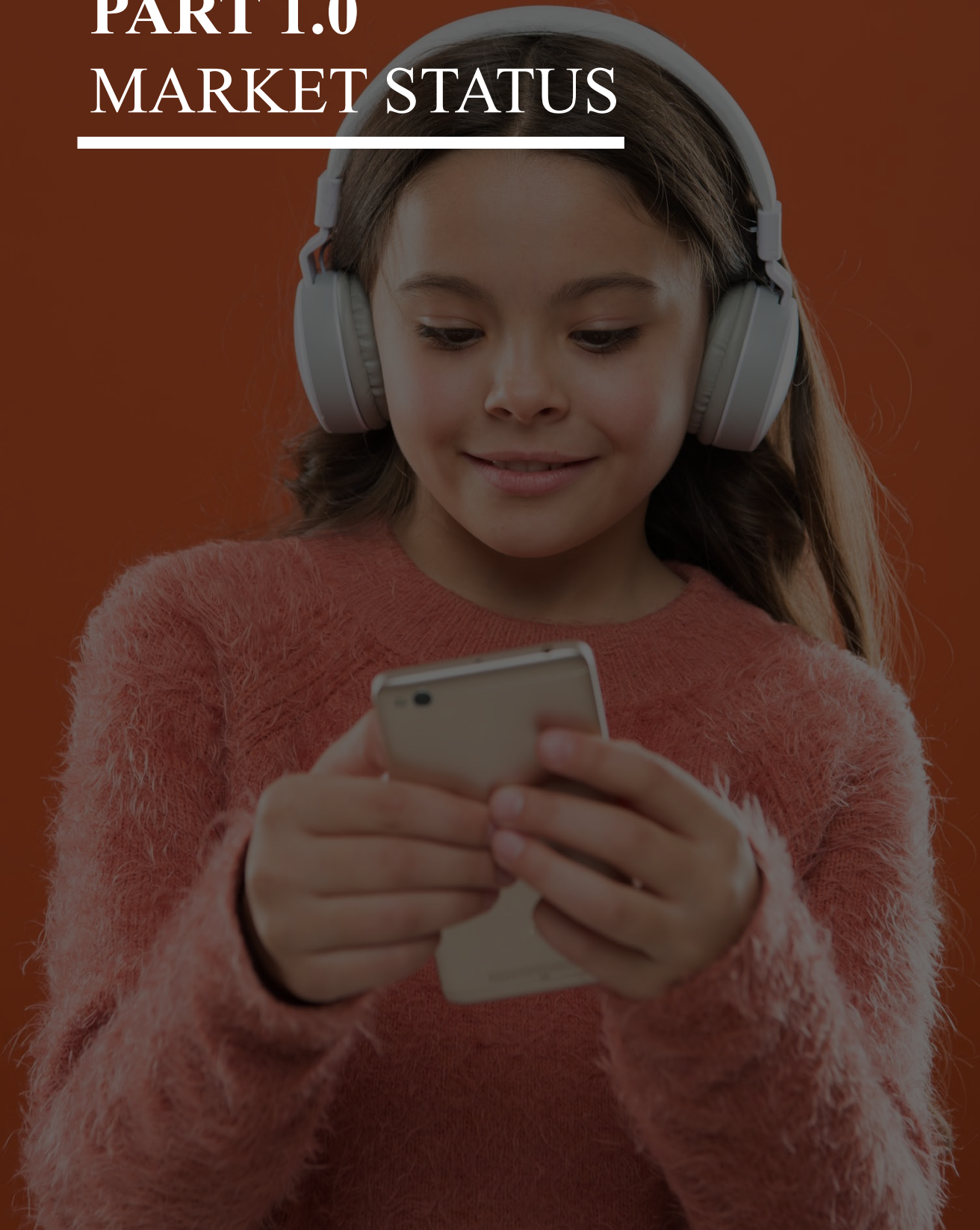
TABLE OF CONTENTS

ABSTRACT	----- 02
PART 1. MARKET STATUS	----- 04
PART 2. BUSINESS INFO.	----- 10
PART 3. TECH.	----- 18
PART 4. DISTRIBUTION	----- 26
PART 5. ROAD MAP	----- 28
PART 6. 법적고지 및 책임의 한계	----- 30



PART 1.0

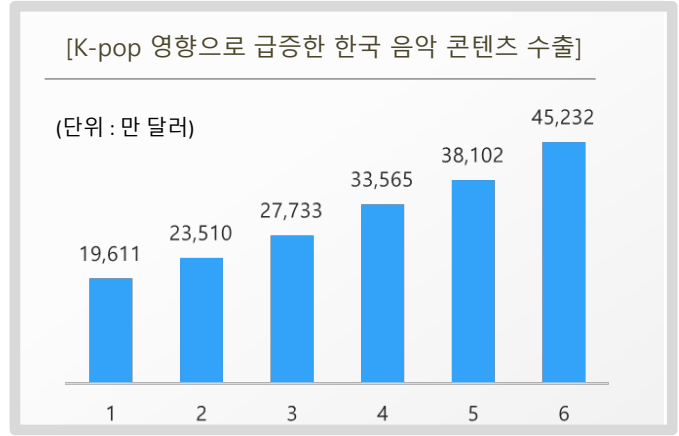
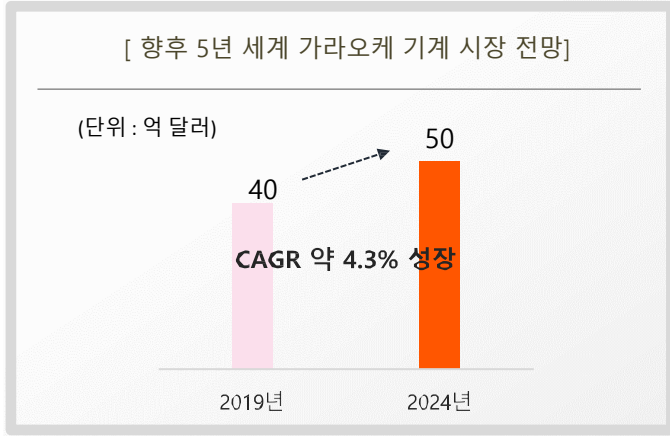
MARKET STATUS





PART 1.0 MARKET STATUS

글로벌 가라오케 시장 분석



(Source : 1Global Karaoke Machines Market 2019 by Manufacturers, Regions, Type and Application, Forecast to 2024, 2United Nations)

- Global Info Research에 따르면, 글로벌 가라오케 기계 시장은 향후 5년간 연평균 약 4.3%로 성장할 것으로 추정되며 2019년 40억 달러에서 2024년 50억 달러에 이를 것으로 예상되고 있습니다.
- 가정용 가라오케 시장은 형성 초기 단계에서는 일본과 한국이 주된 시장으로 성장하였지만 최근 동남아시아, 브라질, 러시아 등 개발 도상국을 중심으로 급속히 확대되고 있는 수출 지향적 산업이라 할 수 있습니다.
- 또한, 전 세계적으로 유행하는 K-Pop 가창 대결에 편리하게 접근할 수 있도록 하면서 부담되지 않는 가격으로 공급할 경우, 개발 도상국 가라오케 시장에서 단기간에 점유율을 급속히 확대할 수 있을 것으로 분석되고 있습니다.
- 놀이 문화의 다변화와 1인 가구의 증가로 인해 10여 년 전 부터 국내 가라오케 시장은 쇠락하고 있는 상황입니다.
- 국내에서 사용되는 MIDI 반주 음원과 다르게 해외에서 사용되는 PCM 반주 음원에는 정확한 악보 정보가 포함되어 있지 않아 사용자의 가창과 반주를 정확히 비교할 수 없으며, 이러한 이유로 해외 가라오케 서비스들은 진보된 서비스를 제공하지 못하고 단순 반주 기능과 부정확한 채점 기능만을 제공하고 있어 가격 경쟁만으로 시장을 배분하고 있는 상태입니다
- 세계적인 스마트폰 확산 문화에 편승하여 가라오케 앱들이 새롭게 출시되고 있으며 다양한 방식의 새로운 개념의 서비스과 콘텐츠들이 추가되고 있습니다.



PART 1.0 MARKET STATUS

오프라인 콘텐츠 산업의 위기

코로나19 사태가 장기화되면서 연극, 음악, 무용 등 각종 공연이 취소되거나 연기가 되고 있습니다. 한국예술문화단체총연합회의 긴급조사 결과에 따르면 올해 1~4월 사이 취소·연기된 현장 예술행사는 2,500여 건으로 피해금액은 약 600억원에 이르고 그리고 예술인 10명 중 9명은 전년대비 수입이 감소한 것으로 나타나고 있습니다. 물론 대중음악산업도 타격을 받고 있으며, 특히 음악 라이브 공연이 크게 위축된 상황으로 규모가 작고 현금 유동성이 부족한 중소 음악 레이블은 더욱 피해가 크며 이는 대부분의 뮤지션들이 음원 판매수익 보다는 소규모 공연에 의존하는 경우가 많기 때문입니다. 한국음악 레이블산업협회에 따르면 2월부터 4월 17일까지 서울 홍대 근처 소극장에서는 무려 80여 개의 음악공연이 연기·취소돼 약 8억 원의 손해를 본 것으로 나타났습니다. 대중음악 전체로 보면 이 기간 동안 전국적으로 200여 개의 공연이 연기 혹은 취소되었고 이에 공연계에서는 관객 없이 공연을 촬영해 유튜브로 생방송·녹화방송을 하는 ‘무관중 온라인 공연’으로 대응하고 있습니다. 하지만 이 또한 세종문화회관이나 경기아트센터 등 국공립 대형 극장 위주로 진행되는 실정이다. 촬영과 편집 모두 상당한 비용이 소요될 뿐만 아니라, 아직 수익을 기대하기 힘든 상황에서 소규모 제작사가 온라인 공연에 뛰어들기에는 어려움이 많습니다.

온라인 콘텐츠산업의 기회: 게임, OTT, 웹툰

공연이 어려움을 겪는 반면, 게임, OTT(온라인 기반 비디오), 웹툰 등 비대면으로 유통·소비되는 콘텐츠 산업은 코로나19 이후 호황을 맞고 있습니다. 특히 게임은 최근 WHO에서 질병으로 분류되는 등 ‘유해하다’는 인식이 지배적이었지만 이제는 코로나19 시대에 사회적 거리두기를 촉진하고, 여가 생활을 돕는 콘텐츠로 각광 받고 있습니다. 실제로 코로나19 사태 이후 게임을 즐기는 사람도 크게 늘었고 최근 한 결혼정보회사의 미혼 남녀 대상 설문조사를 보면, 응답자의 18.1%가 “코로나19 기간 동안 집에서 게임을 하며 시간을 보낸다”고 답했으며, 특히 남성은 게임을 하며 시간을 보낸다는 응답 (25.5%)이 1위를 차지했습니다.

제인맥고니걸은 저서 『누구나 게임을 한다』에서 헤로도 토스의 『역사』를 언급하면서 고대 리디아인들의 ‘놀이를 통한 위기 극복’에 대해 이야기했습니다. 기원전 12세기 무렵, 고대 리디아인들은 극심한 기근을 겪었는데, 당시 그들은 식욕을 잊을 만큼 놀이에 몰입하면서 오랜 배고픔과 혼란의 시기를 현명하게 이겨냈다고 합니다. 인류는 아주 오래 전부터 현실의 어려움을 극복하는 수단으로 ‘놀이’를 활용했던 것으로 코로나19 시대에 사람들이 각종 디지털 게임에 열광하는 것도 이와 비슷한 맥락으로, 바이러스로 오프라인 활동이 어려워진 시대에 우리는 게임으로 여가 생활의 대안을 찾고 있습니다. 특히 온라인으로 연결된 디지털 게임은 사람과의 관계에 대한 부분까지 함께 해결해주고 있습니다. 최근 닌텐도 스위치 게임이 선풍적인 인기를 얻고 있는 것도 이 게임이 코로나19 이전 시대의 삶을 디지털로 재현하기 때문이라는 분석입니다. 한편 코로나19 사태 이후 온라인 동영상/음원 스트리밍 서비스의 성장도 매우 가파르게 오르고 있습니다



PART 1.0 MARKET STATUS

생산과 생존의 위협

앞서 살펴본 것처럼 콘텐츠의 ‘소비’라는 측면에서는 코로나19 사태를 전후하여 각 분야별로 희비가 엇갈리지만, 콘텐츠의 ‘생산’이라는 측면에서는 공통적으로 어려움을 겪고 있습니다. 콘텐츠가 만들어지려면 어쨌든 각 분야의 전문가들이 오프라인에 모여야 하는데 코로나19 사태로 이런 ‘모임’ 자체가 어려워졌기 때문입니다. 실제로 영화, 공연뿐만 아니라 주로 온라인으로 유통되는 음악(음원)이나 방송 콘텐츠 쪽에서도 제작이 취소되거나 연기되는 사례가 속출하고 있습니다. 대중음악산업에서는 가수들의 음원 출시가 잇달아 미뤄지고 있습니다. 음원의 유통이나 소비는 온라인에서 이뤄지지만 음원의 홍보를 위한 각종 활동은 오프라인에서 이뤄지는 까닭입니다. 가수들은 컴백 쇼케이스를 무관중으로 전환하고, 팬 미팅같은 행사를 연기하는 등 활동 범위를 축소하고 있으며, 방송 역시 각종 프로그램의 제작 취소가 잇따르고 있습니다. 특히 대규모 청중과 함께 진행되는 음악방송, 코미디쇼 프로그램은 무관중 녹화로 전환하거나 녹화를 무기한 연기하는 상황입니다. 일반 프로그램의 경우에도 촬영이나 제작을 하더라도 제작진과 출연자의 안전에 각별한 신경을 쓰면서 상황을 예의주시하고 있습니다. 콘텐츠 특성상 해외 촬영이 반드시 필요한 프로그램은 문제가 더욱 심각하며, 해외에서 진행되는 리얼버라이어티쇼는 물론, 해외 기행 프로그램이나 다큐멘터리 제작에도 비상이 걸렸습니다. 이러한 콘텐츠 산업의 생산 축소는 관련 산업 종사자들의 생존을 위협하고 있는데 특히 콘텐츠 산업은 몇몇 분야를 제외하면 대부분의 종사자들이 프리랜서 등 특수고용직에 해당하며, 이들은 개별 프로젝트에 따라서 계약을 하고 임금을 지급 받습니다. 따라서 프로젝트가 취소되면 사실상 실직 상황에 놓이게 됩니다. 방송산업의 경우 프로그램 제작이 줄줄이 중단되면서 그 여파가 외주제작사, 독립PD, 방송작가 등 창작자들에게 연쇄적으로 미치고 있습니다. 방송 편성일이 확정되고 현지 코디네이터와 촬영 스케줄을 모두 조정된 상황에서도 공항에서 입국금지 통보를 받고 돌아왔다는 사례도 들리는데 정부는 지난 4월 22일 코로나19 사태로 어려움을 겪는 특수고용직 종사자, 프리랜서, 영세 자영업자 93만 명을 대상으로 총 1조 5,000억 원을 투입해 1인당 월 50만 원씩 최장 3개월 지급한다는 추가 지원책을 내놓았지만 문제를 근본적으로 해결하기에는 부족한 수준이라고 합니다.

코로나19 이후의 콘텐츠 산업

“코로나19 이전의 세상은 다시 올 수 없다”는 것을 이제는 각자가 담담하게 받아들이는 중입니다. 생활 속에서 감염병 위험을 차단하고 예방하는 것이 우리의 일상이 되었습니다. 콘텐츠 업계에서는 코로나19 사태가 장기화될 것에 대비해 각자 새로운 변화를 모색하고 있습니다. 그 중에서 공연업계 및 예술가들이 가장 발 빠른 대응을 보여주었습니다. 코로나19 확산 초기부터 많은 공연들을 온라인 공연으로 전환하면서 비대면 공연의 가능성을 실험하고, 그 과정에서 많은 사람들에게 희망을 주었습니다. 콘텐츠 산업에서 온라인과의 결합은 이제 선택이 아닌 필수가 되었습니다. 오프라인 기반의 콘텐츠 산업은 유튜브 등 온라인 서비스와 결합해 새로운 비즈니스 모델을 만들어가고 있으며, 기존에 온라인 기반의 산업 역시 5G, 가상현실(VR) 등 차세대 기술을 기반으로 오프라인에서의 경험을 디지털 공간에서 구현하고 있습니다. 결국은 직접대면이 없는 상황에서 사용자에게 얼마나 재미있고 풍부한 경험을 전달할 수 있느냐가 관건이 될 것입니다.



PART 1.0 MARKET STATUS

코로나 시대 뜬 마케팅 보니..."체험·참여·재미 살려 '비대면' 한계 넘었다"

코로나19(신종 코로나바이러스 감염증) 사태 속에서도 체험과 참여, 재미를 살린 마케팅 전략은 성공을 거뒀다는 분석이 제기되었는데 12일 CJ ENM의 자회사인 디지털 마케팅 솔루션 기업 '메조미디어'에 따르면 △디지털 하이브리드 △비대면 인사이트 △인터랙티브 마케팅 △브랜드 콘텐츠 △시청자 참여 마케팅 △딥페이크 △데이터 드리븐 마케팅 △창의적인 OHH(옥외광고) 캠페인 등이 코로나 팬데믹 속 소비자를 사로잡은 '글로벌 베스트 캠페인' 8대 키워드로 꼽혔습니다.

특히 온라인과 오프라인의 결합이나 흥미로운 콘텐츠·기법 등을 동원해 고객들에게 특별한 경험과 가치를 제공하고 참여를 유도하는 캠페인이 이목을 끌었습니다.

(* 디지털 하이브리드는 디지털과 물리적인 경험을 결합해 더 큰 몰입감을 제공하는 캠페인을 뜻함)

미국의 통신 사업자 T-Mobile과 중국의 휴대폰 사업자 ONEPLUS가 협업한 '숨겨진 팝업 스토어를 찾아라' 이벤트가 대표적인데, 이들은 새로운 5G전용 휴대폰 출시를 앞두고 미국 오지 3곳에 팝업스토어를 설치하고 '위치 찾기 게임' 이벤트를 진행했으며 소비자들은 공식 트위터에서 제공한 사진과 단서를 확인하고, 각자 추론한 위치를 제출해 이벤트에 참여했습니다.

소비자들은 이벤트를 통해 T-Mobile의 5G 네트워크 범위가 얼마나 넓은지 알게 됐고, 오지에서도 통화가 가능한 ONEPLUS의 신제품 성능까지 확인하게 돼 성공적인 메시지 전달을 이뤄냈다는 평으로 비대면 상황에서 인사이트(통찰력)를 발견하고 입체적인 사고를 통해 효과적인 브랜드를 홍보한 사례들도 지속적으로 증가하고 있다는 것이다.



PART 1.0 MARKET STATUS

글로벌 경쟁사 분석

업체명	Yokee	Starmaker Interactive Inc.	Smule	Tecent Music Entertainment	Entermedia	2beOne Solutions
서비스명	Yokee Karaoke	StarMaker	Smule	WeSing	MagicSing 아싸 노래방	BattleSinger
사용자수	7천만 명	1억 3천만 명	1억 5천만 명	1억 4천만 명	7백만 명	(목표) 1억 명
주요 기능	<ul style="list-style-type: none"> 전세계 언어 변경 기능 녹음: 목소리 녹음 후 보컬 이펙트 추가 기능 영상 공유 기능 	<ul style="list-style-type: none"> 보컬 이펙트 녹음: 원하는 구간을 선택 해서 가능 듀엣 녹음 기능 취향 공유, 댓글과 메시지 가능 	<ul style="list-style-type: none"> 보컬 이펙트 실시간 피치 확인 영상 녹음 기능 영상 필터 기능 영상 공유 기능 	<ul style="list-style-type: none"> 보컬 이펙트 녹음: 원하는 구간을 선택해서 가능 듀엣 녹음 기능 취향 공유, 댓글, 메시지 Offline 모드 노래 추천 영상 공유 기능 	<ul style="list-style-type: none"> 전세계 20만곡 지원 미디 음원 기반 악기 음량, 음악 조절 악보 보기 드럼 게임 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 세계 유일 - 가장 배틀 게임 한국 국 외에 5개국 국 지원 1:1 배틀 (배팅) 랭킹 리그 매치 토너먼트 가창 콘텐츠 거래
구독료	<ul style="list-style-type: none"> 1 주일-\$ 2.99 1 개월-\$ 7.99 	<ul style="list-style-type: none"> 1 주일-\$ 6.99 1 개월-\$ 16.99 3 개월-\$ 39.99 	<ul style="list-style-type: none"> 1 개월-\$ 8 12개월-\$ 40 	<ul style="list-style-type: none"> 1 개월-\$ 8 12개월-\$ 40 	<ul style="list-style-type: none"> 1 개월-\$ 10 3 개월-\$ 20 6 개월-\$ 30 12개월-\$ 40 	<ul style="list-style-type: none"> 기본 연습 무료 (초과 유료) 게임 아이템 유료 보컬 이펙트 유료
지원 OS	<ul style="list-style-type: none"> Android iOS 	<ul style="list-style-type: none"> Android iOS 	<ul style="list-style-type: none"> Android iOS 	<ul style="list-style-type: none"> Android iOS 	<ul style="list-style-type: none"> Android iOS 	<ul style="list-style-type: none"> Android iOS Web for PC (예정)

BATTLE SINGER 서비스 모델의 글로벌 지위 확보



- 브라질 가라오케 저작 **사용권 독점** 기업인 AH Electronic社와 공동사업 계약 체결 완료
- 브라질 현지 **시장 점유율 100%**



- 국내 **최고 품질**의 노래방 음원 보유 KY Media社와 음원수급 계약 체결 완료
- 화상 노래방 시스템 공급 및 **공동사업** 진행중



- 러시아 가라오케 저작 **사용권 독점** 기업인 M.Video社와 MOU 체결, 공동사업 추진 중
- 러시아 현지 **시장 점유율 100%**



- 태국 현지법인 설립 및 저작 **사용권** 확보
- 편의점 **현금충진 사업자**와 공동사업 추진중
- 태국 빅테크社와 협력하여 **생태계 연계** 추진중



- 일본 가라오케 **최대 업체**인 JoySound社와 MOU 체결, 앱 서비스 공동사업 추진 중
- 일본 빅테크社와 협력하여 **생태계 연계** 추진중



- 필리핀 가라오케 **최대 업체**인 Vismay社와 가라오케 시스템 공급계약 체결 완료
- 가라오케 앱 서비스 **공동사업** 추진중

PART 2.0 BUSINESS INFO.



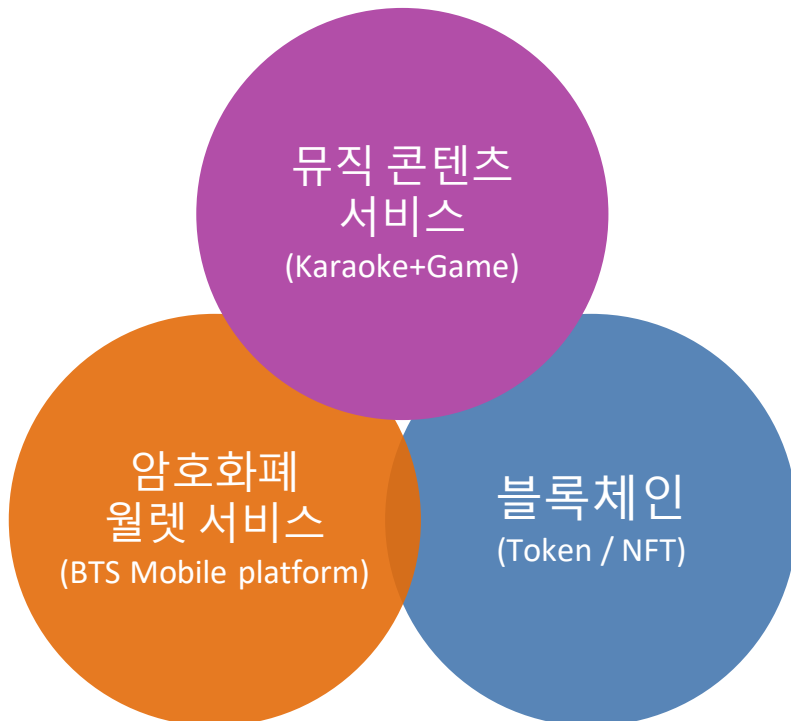


PART 2.0 BUSINESS INFO.

2.1 BTS Project 개요

BTS Project는 새로운 개념의 차세대 Blockchain Music Contents Service인 BATTLE SINGER Game과 암호화폐 송금기능 그리고 온/오프라인 매장에서 QR 결제가 가능한 암호화폐 월렛 서비스인 BTS Mobile Wallet Platform으로 구성되어 있으며, 블록체인 기반의 배틀(경연) 게임과 가라오케 서비스를 동시에 즐기면서 BTS 토큰을 통해 게임 승리에 대한 보상과 다양한 게임 아이템을 간편하게 구매할 수 있습니다. 또한, 인기있는 참가자의 음원은 상품화되어 참가자가 직접 NFT로 생성하여 판매할 수 있는 Music contents Service + Mobile Wallet + Blockchain Based NFT 서비스입니다

BTS 프로젝트는 앞서 언급한 것처럼 대한민국의 뮤직 콘텐츠 서비스를 전세계로 확대하기 위해 보안성과 안정성이 뛰어난 블록체인 기술을 적용하여 제공할 것이며, 인기높은 음원콘텐츠, 영상콘텐츠, 악보콘텐츠 등을 NFT로 발행하고 발행된 NFT는 BTS 토큰을 통해 거래될 것입니다.





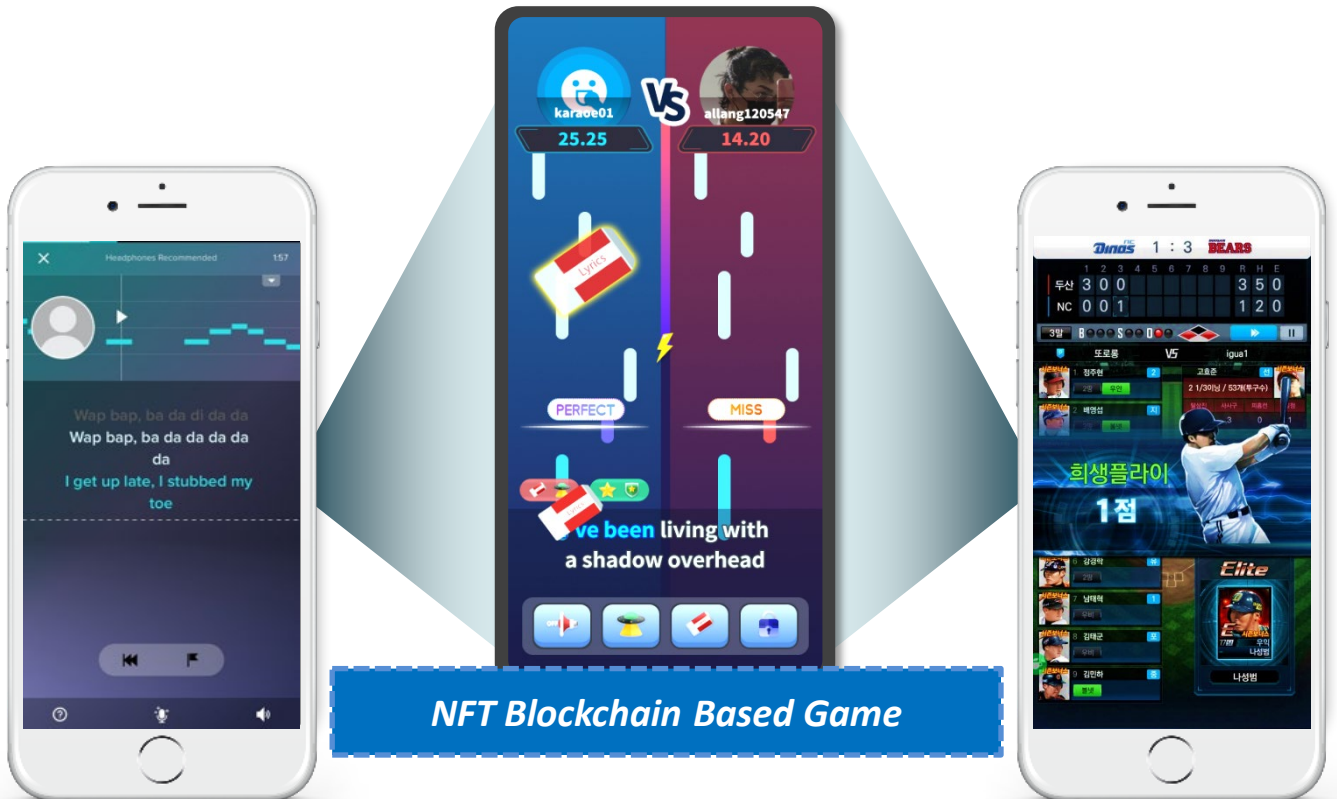
PART 2.0 BUSINESS INFO.

2.2 BATTLE SINGER 소개

BATTLE SINGER는 기존의 모바일 가라오케 서비스와 모바일 게임을 융합한 Blockchain Music Contents Service 입니다. 단순했던 기존의 가라오케 음악서비스에 모바일게임을 접목한 BATTLE SINGER서비스를 통해 젊은 세대와 매니아 층의 적극적인 참여와 호응을 불러일으키고 있으며, 블록체인 ERC-20 기반으로 발행된 BTS 토큰을 사용해 BATTLE SINGER play에 필요한 아이템 및 유료상품 등을 간편하게 구매할 수 있습니다.

BATTLE SINGER 참가자는 자신의 참가곡 및 대결영상 등을 직접 콘텐츠로 생성할 수 있으며 생성된 콘텐츠는 다른 참가자들의 인기평가에 의해 그 가치가 평가되고 앱 내에서 다시 판매할 수 있습니다. 그리고, 게임 내에서 하이라이트로 평가받거나 가창 경연 리그에서 우승한 콘텐츠를 대체불가한 토큰인 NFT로 생성하게 되어 그 가치를 크게 높여 거래될 수 있습니다.

[BATTLE SINGER Game]





PART 2.0 BUSINESS INFO.

2.3 BATTLE SINGER Ecosystem

- I. BATTLE SINGER는 노래를 부르며 경쟁하는 1:1 배틀 게임과 각 순위별 상금과 우승 상품을 획득할 수 있는 랭킹 플레이 게임 등 다양한 방식으로 전개됩니다.
- II. BATTLE SINGER에서는 토너먼트 우승자 및 상위 랭크자에게 보상으로 BTS 토큰 및 다양한 유료아이템을 지급합니다
- III. 게임 플레이 과정에서 탄생하는 음원 콘텐츠, 영상 콘텐츠 등의 다양한 콘텐츠들이 게임 내에서 상품화되어 생성되며 회원 간의 인기투표를 통해 그 가치가 평가되고 회원간 콘텐츠 거래가 가능하게 됩니다.
- IV. 상위 랭크자가 생성한 양질의 하이라이트 콘텐츠만을 엄선하여 이를 블록체인 ERC-721 기반의 NFT로 생성하게 되며 BATTLE SINGER 앱 내에서 뿐만 아니라 Global NFT Marketplace에서도 거래가 가능합니다.

[BATTLE SINGER Ecosystem]





PART 2.0 BUSINESS INFO.

2.4 BTS Mobile Wallet Platform



- BTS Wallet은 BTS Token 등의 암호화폐를 보관하고 모바일 결제를 지원하는 모바일 플랫폼입니다.
- 안전성이 입증된 블록체인 보안 시스템을 통해 안전하게 암호화폐를 보관할 수 있으며 BTS Token을 입/출금 및 송금하는 월렛 기능을 지원합니다
- 오프라인 매장 및 온라인 쇼핑몰에서 BTS Wallet에서 생성된 스마트 QR을 통해 실시간 결제가 가능합니다.
- Air-Drop 등 다양한 이벤트를 즐길 수 있으며 이벤트로 지급받은 암호화폐를 저장 및 관리할 수 있습니다.
- 서로 다른 암호화폐간의 Exchange 거래 및 Fiat Currency 출금 기능을 향후 지원할 예정입니다.



PART 2.0 BUSINESS INFO.

2.5. BTS PROJECT 핵심 수익 모델

BTS Project는 BATTLE SINGER 게임과 BTS Wallet 운영, NFT 마켓플레이스 등의 다양한 수익모델을 통해 중장기적으로 안정적인 성장과 지속적인 수익을 창출할 것이며, 이를 통해 BTS Token 생태계를 더욱 확장하고 활성화하여 BTS Token Holder(투자자)의 수익 증대를 실현하고자 합니다.



핵심 수익 모델

01. BATTLE SINGER 배팅 수수료

- 1:1 매치 / 토너먼트 배틀 참여 시 수행하는 배팅에 대한 플랫폼 수수료

02. BATTLE SINGER 리그전 참가비

- 랭킹 리그, 토너먼트 리그 참여시 지불하는 기본 참가비

03. BATTLE SINGER 게임 아이템 판매

- 배틀 게임 중에 유용하게 사용되는 각종 유료 게임 아이템 판매

04. BTS Token 거래 수수료

- BATTLE SINGER에서 획득한 BTS Token으로 협력사 상품을 구매 시에 발생하는 플랫폼 수수료

05. BATTLE SINGER 콘텐츠 거래 수수료

- 유명 참가자의 하이라이트 콘텐츠 및 우승 상품 거래에 대한 플랫폼 수수료

06. BTS Wallet 운영 수수료

- BTS Wallet을 통한 온/오프라인 가맹점 결제수수료 및 출금 수수료 등

07. NFT 거래 수수료 (2차 고도화 개발)

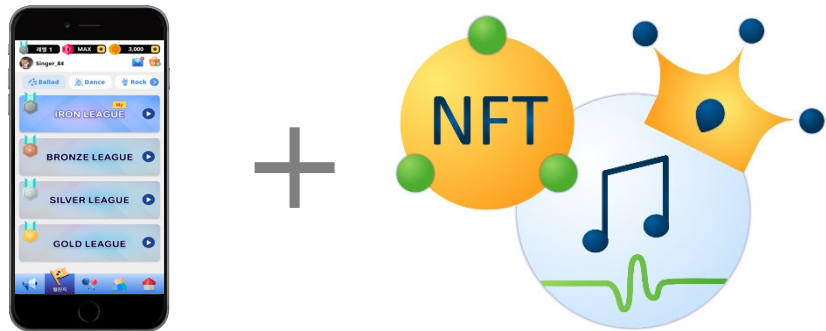
- 하이라이트 콘텐츠로 발행된 NFT 작품의 거래 시 발생하는 플랫폼 수수료
※ 회원간의 NFT 직거래 마켓플레이스 형성



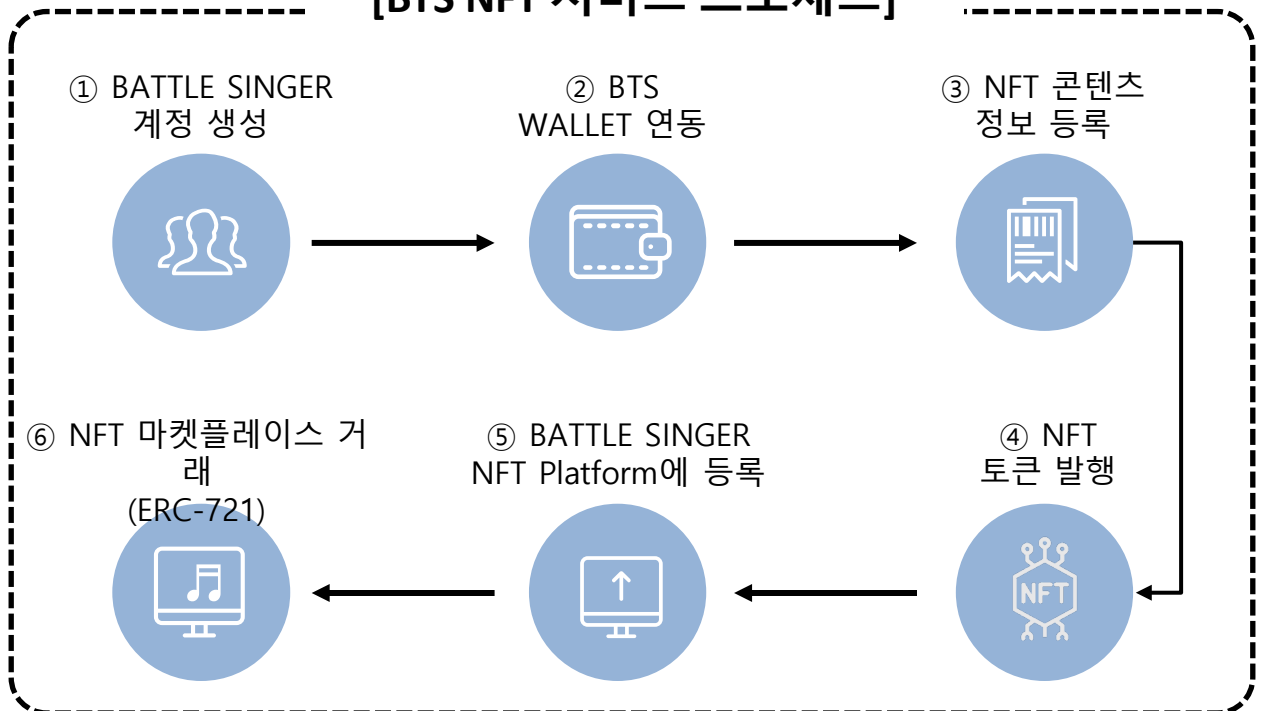
PART 2.0 BUSINESS INFO.

2.6 NFT Marketplace 개발 목표

BTS Project는 2차 고도화 개발을 통해 BATTLE SINGER 게임과 BTS Wallet을 연동하여 NFT 마켓플레이스를 런칭할 예정입니다. 사용자는 BATTLE SINGER 하이라이트 콘텐츠에 선정되면 콘텐츠에 대한 저작권 정보를 등록하고 NFT 토큰을 발행할 수 있습니다. 생성된 NFT는 BATTLE SINGER NFT Platform (마켓플레이스)에서 판매자와 구매자가 연결되어 자유로운 거래가 가능하며 BTS Token을 기축통화로 사용해 결제가 가능합니다. 이를 통해 BATTLE SINGER에서 생성되는 콘텐츠의 가치를 더욱 향상시키고 BTS Token Economy를 더욱 확장시켜 나갈 것입니다.



[BTS NFT 서비스 프로세스]

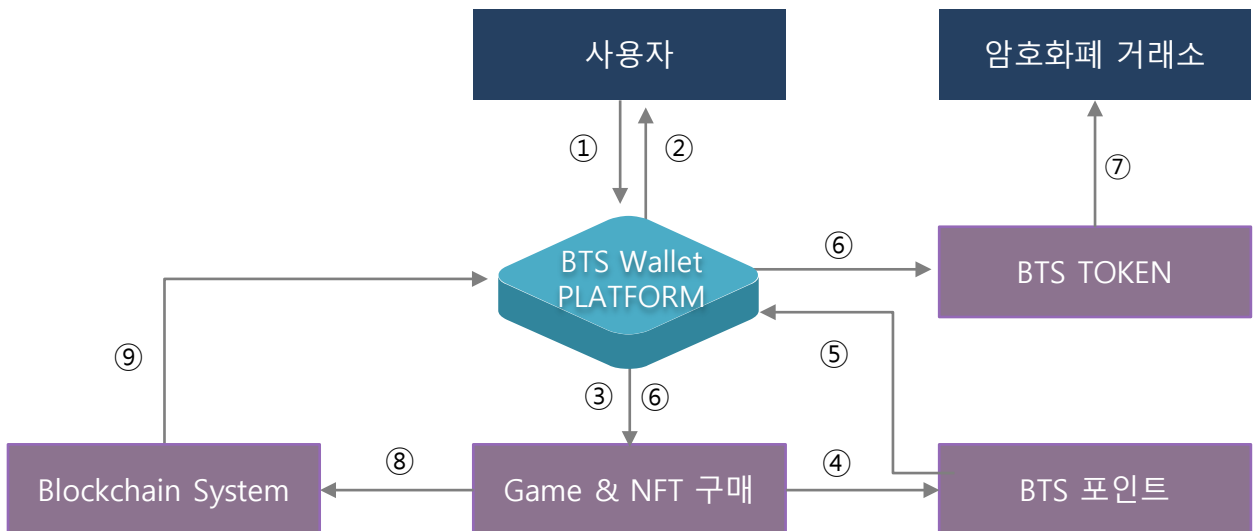




PART 2.0 BUSINESS INFO.

2.7 BTS Token Economy

- ① 사용자는 BTS Wallet PLATFORM에 가입합니다.
- ② 사용자는 BTS Wallet 계정을 부여 받습니다.
- ③ 사용자는 BTS TOKEN을 사용해 BATTLE SINGER 게임을 즐기며 아이템 등을 구매할 수도 있고 인기 콘텐츠로 생성된 NFT 음원을 구매할 수도 있습니다.
- ④ 사용자는 BATTLE SINGER에서 BTS Token을 사용하고 포인트를 적립 받습니다.
- ⑤ 사용자가 적립받은 BTS 포인트는 BTS Wallet으로 보내지고.
- ⑥ 사용자는 BTS Project에서 제공하는 서비스에 BTS 포인트를 사용할 수 있으며, BTS 포인트를 BTS TOKEN으로 SWAP 할 수도 있습니다.
- ⑦ 사용자는 암호화폐 거래소에서 BTS TOKEN을 다른 암호화폐 또는 CASH로 SWAP할 수 있습니다.
- ⑧ BATTLE SINGER에서 생성된 음원 콘텐츠 정보와 사용자가 소유한 NFT 정보는 Block에 기록되어 위변조가 불가능한 Blockchain System을 통해 안전하게 저장 및 관리됩니다.
- ⑨ BTS PLATFORM과 BTS Token은 Blockchain System을 통해 유기적으로 연동하며 BTS Token 생태계를 발전시켜 나갑니다.



[BTS Token Economy]

PART 3.0
TECH.





PART 3.0 TECH

3.1. WHY, BLOCKCHAIN

BTS 게임의 모든 정보들은 블록체인상에 업로드 됩니다. BTS 게임 참여 일시, 게임에 참여한 유저 정보, 자금의 흐름 등은 트랜잭션에 기록되고 이 정보들은 누구나 확인 가능한 노드에 기록되게 됩니다. 이를 통해 중앙화 된 서비스 운영 방식을 벗어나, 누구나 공정한 게임을 즐길 수 있는 환경을 마련합니다

- 1) 탈중앙화 게임 캠페인 생성 시스템
- 2) 정산, 진행, 이벤트, 리워드 등 결과 정보 생성, 정보 탈 중앙화
- 3) 결제관련 트랜잭션 정보 공유
- 4) 3)의 모든 정보들을 분산화된 노드에 공개 구현

배틀 싱어 에코 시스템은 1:1 매치, 랭킹 리그, 매치 토너먼트 등을 오픈할 수 있으며, 서비스 지분에 공헌하는 게이머 리워드를 도입하여, 유저들이 직접 게임 캠페인을 공개하고, 운영할 수 있는 시스템을 제공합니다. 여기에 다양한 커뮤니티와 공개화된 데이터를 제공함으로써 기존의 중앙화된 분배의 문제점들을 해결할 수 있게 됩니다. 단순히 돈을 게임에 사용하는 생태계를 만드는 것이 아닌, 플랫폼 운영자와 동등한 위치에서 BTS 플랫폼을 즐길 수 있는 환경을 만드는 것입니다. 다양한 P2P 또는 그룹화된 P2P 게임 방식과 게임을 즐길 수 있도록 서비스를 만들고, 사용자 ⇄ 서비스 제공 ⇄ 지분 공헌자가 함께 만들어 나가는 솔루션을 제공할 것입니다. 공급과 수요의 법칙은 현대 시장의 논리이며, 이것을 탈중앙화 방식으로 제공하려는 것이 BTS의 추진 방향입니다.

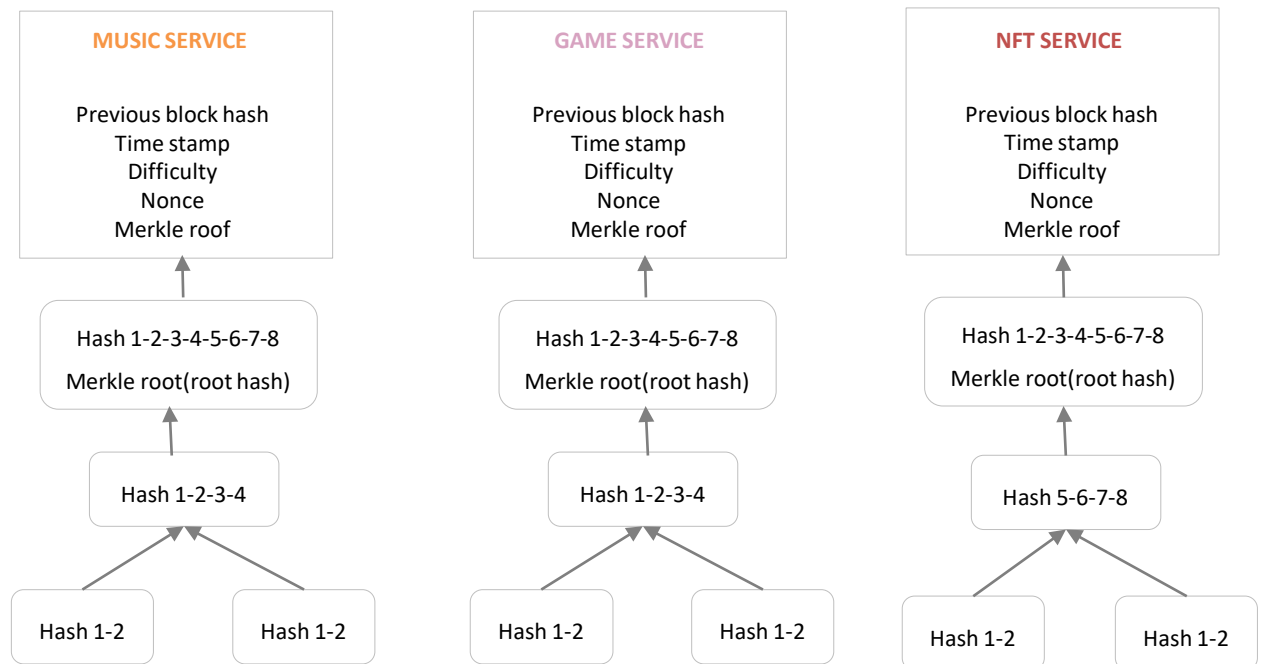


PART 3.0 TECH

3.2 BTS BLOCKCHAIN PLATFORM

BTS PLATFORM 플랫폼은 분산화 정보를 기반으로 결제, 이벤트 내역 데이터를 저장합니다. 결제 서비스는 BTS 모바일 월렛을 통해 입출금을 즉시 처리하며 중개 구조의 복잡성을 제거합니다. BTS 월렛은 자산의 보안성과 위험성에 대비하여 멀티 시그, 독립 서버 운영, VM 등 안정성 구조로 설계 되었으며. 이러한 구조는 아래와 같은 이점을 제공합니다. 이러한 구조를 통해 개발된 BTS 트랜잭션은 보안성과 안정성을 가지고 있습니다. BTS 블록체인 서비스 네트워크 구축과 관련된 주요 기술, 보안, 업그레이드 가능성에 대한 장벽을 제거하여 BTS API를 메인 스트림 개발자가 가장 편리하게 자신들의 시스템 구조와 연계해 나갈 수 있도록 만들고 있습니다.

- ① 스마트 컨트랙트를 통한 PROTOCOL USE CASE를 분리하여 모든 결제 이벤트 정보를 공유
- ② 네트워크 리커버리(NETWORK RECOVERY), 커스텀 퍼미션(CUSTOM PERMISSION)과 같은 중요한 기능 도입
- ③ SMART ACCOUNT, PROTOCOL POLICY, NOTICE 간의 유동성을 통합하여 클라우드 환경에서 활용
- ④ 사용자가 자신의 이벤트 활동을 위임할 수 있게 도와주고 수수료를 받거나 자동화를 통해 새로운 수익 스트림과 네트워크 구축
- ⑤ 새로운 SMART CONTRACT가 배포되는 구조가 아니기 때문에 공격 위험 요소가 제거되었으며 단순화됨



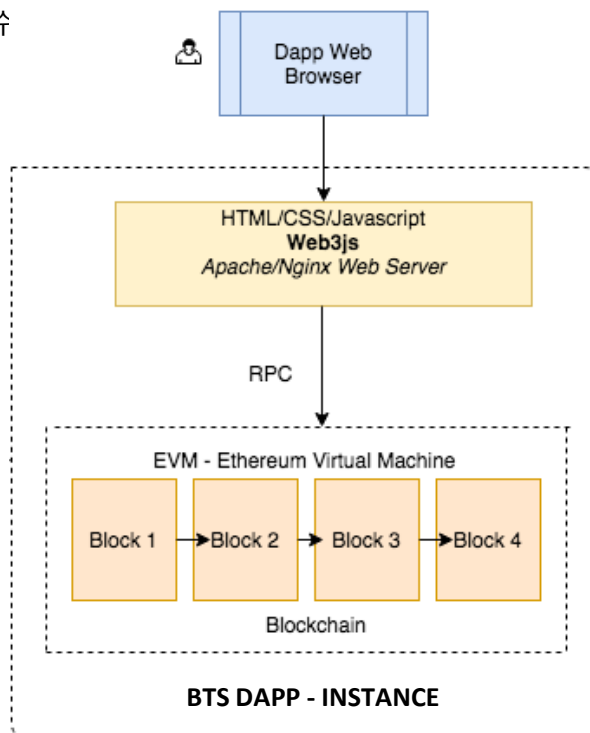


PART 3.0 TECH

3.3 BTS DAPP INSTANCE

BTS Dapp은 이더리움 플랫폼을 통한 분산 어플리케이션으로 구현되었습니다. 모든 거래는 공개적이며 누구나 이를 보고 확인할 수 있습니다. 따라서 BTS 트랜잭션 데이터는 결코 변조될 수 없습니다. 네트워크의 모든 노드가 동일한 데이터 복사본을 가지고 있는지 확인하고 이 데이터베이스에 잘못된 데이터가 기록되지 않도록 하기 위해 이더리움은 작업 증명이라는 알고리즘을 사용하여 네트워크를 보호합니다. 블록체인의 데이터베이스 측면은 단순 거래를 저장 하는 것이지만, 서비스에서 이벤트가 발생하는 것을 스마트 계약을 이용하여 구현하는 것이 가능합니다. 이더리움 세계에서는 Solidity라는 언어로 논리/응용프로그램 코드(계약이라고 함)를 배포합니다. Solidity 컴파일러를 사용하여 이를 Ethereum Byte Code로 컴파일한 다음 해당 바이트 코드를 블록체인에 배포할 수 있습니다. 이더리움 블록체인은 거래 내용을 저장할 뿐만 아니라 계약 코드를 저장하고 실행하기도 합니다. Dapp에서 발생한 이벤트 데이터(트랜잭션)은 블록체인을 통해 업로드 되며, EVM을 통한 이벤트 함수 코드를 구현하고 실행합니다.

Dapp은 다양한 개발 언어(자바 스크립트, js 프레임 워크, 리액트(Android, iOS), AWS)를 통해 개발 되었습니다. 개발 확장성과 손수





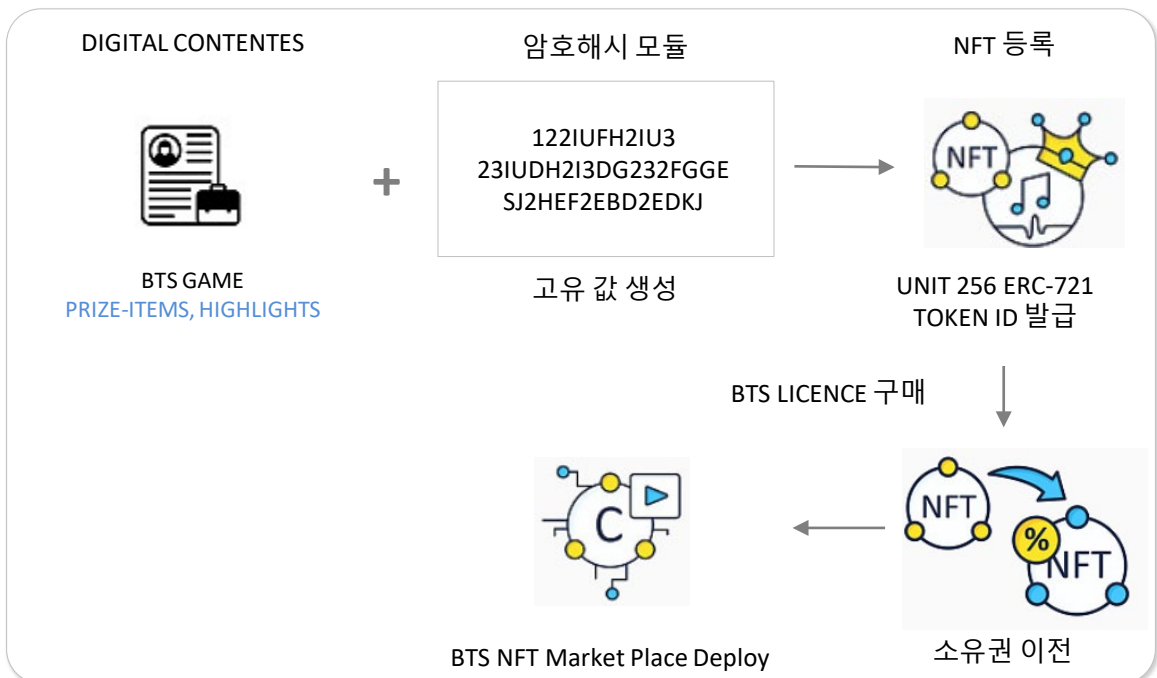
PART 3.0 TECH

3.4 BTS NFT DATA FLOW

BTS NFT 서비스는 이더리움 플랫폼에서 발행되는 ERC-721 기반의 토큰으로 운영 됩니다. BTS NFT는 비확실성 토큰에 대한 표준 인터페이스를 정의한 ERC-721로, 이것은 스마트 컨트랙트의 표준 API 구현을 따랐습니다. 이러한 표준 API는 NFT를 추적하고 전송하기 위한 라이선스 기능을 제공합니다.

BTS NFT 표준 인터페이스는 지갑과 다양한 DAPP의 어플리케이션 레이어에서 이더리움의 다양한 NFT와도 작동할 수 있게 지원합니다. 구별 가능한 자산을 추적하는데 NFT 식별자는 unit256 ERC-721 스마트 계약 ID로 구분되며 한 쌍의 CONTRACT ADDRESS와 UINT 256 TOKEN ID 한 쌍은 전세계적으로 고유하고 완전한 자격을 구분하는 식별자가 됩니다. BTS NFT는 안전한 전송 기능을 표준화 하며 NFT 소유자, NFT의 승인된 주소, NFT 구매자의 인증 시나리오를 통해 보다 강력한 디지털 라이선스를 보장합니다.

마켓플레이스





PART 3.0 TECH

3.5 BTS 연계 프로토콜

1) BTS 프로토콜

BTS 프로토콜은 언어 중립, 플랫폼 중립인 Google 프로토콜 버퍼를 준수합니다. BTS 통신 프로토콜, 데이터 스토리지에서 사용할 수 있도록 구조화된 데이터를 직렬화하는 확장 가능한 설계로 정의되었습니다. BTS 이더리움 EVM은 서비스 생태계를 위해 개발된 경량 튜링 언어를 통해 구현되며, 독립적인 가상 머신입니다. EVM은 기존 개발 에코시스템과 원활하게 연결되어 수백만 개의 글로벌 서비스 제공 효율성, 편리성, 안정성, 보안성을 블록체인 시스템으로 구현합니다.

2) 프로토콜 버퍼

BTS 프로토콜 버퍼(Proto buff)는 구조화된 직렬화를 위해 유연하고 효율적이며 자동화된 메커니즘으로 구성 되어 있습니다. JSON, XML과 유사하지만 BTS의 버퍼는 이보다 훨씬 심플한 구조로 설계되었습니다. BTS Proto buff 정의는 C++, Java, C#, Python, Ruby로 코드를 구성하는 것이 가능합니다. 이러한 프로토콜 구조는 Golang, Object C, 서드파티 개발 등에도 연동 할 수 있는 확장성을 가지고 있습니다.

3) BTS CLIENT

BTS 클라이언트는 GAME API 정의를 통합하고 데이터 전송을 최적화합니다. 다양한 서드파티 클라이언트는 BTS 클라이언트 API를 사용할 수 있습니다. 또한, 백엔드 BTS 프로토콜 저장소에서 자동으로 생성된 코드를 통해 통합됩니다. 데이터 타입은 내부개발팀이 사용하기 쉬운 데이터 액세스 클래스를 생성합니다. BTS 프로토콜은 REST API 형태로 제공하고 공유하기 때문에 HTTP기반의 자바 스크립트 클라이언트에서 쉽게 사용할 수 있습니다.



PART 3.0 TECH

3.6 BTS Architecture

Num	Layer	설명
1	Dapp Layer	Nory 블록체인 어플리케이션 인터페이스를 제공한다. 스마트컨트랙트, BigData, Nory Dapp 서비스가 포함되고 데이터 사용자의 직접적인 연동을 한다.
2	Data Layer	블록체인 데이터 구조의 저장공간이다. 머클트리와 인증 디지털 사인 정보, 해시, 트랜잭션을 담은 블록과 Dapp의 파일을 저장한다.
3	Data Scret Layer	HAMAC 데이터 무결정 사인과, ECDSA 데이터 암호화, SHA 트랜잭션 해시등의 전송구간 암호화를 담고 있다.
4	BlockChain Layer	트랜잭션이 발생된 노드와 자신의 트랜잭션을 검증하고 거래 내역을 공유한 블록에 기록된다. 다른 노드들에게 전파되고 악의적인 공격으로 판단된 노드가 있다면, 거래 내역이 초기화되고 무결성이 검증된 거래 내역으로 동기화 시킨다.
5	합의 알고리즘 Block Create	N명의 플레이어가 한 개의 블록들을 생성하면 i번째 블록 생성자가 i번째 블록에 서명한다. (i=N 이 될 때 한 라운드) 간단한 예를 들어 설명하면 BP가 블록을 생성하는 라운드 동안 동작하고 각각 6개의 블록을 생성한다고 한다면* 한 라운드는 $(0.5 * 6) * 21 = 63$ 초가 걸리고 $6 * 21 = 126$ 개 블록이 생성 된다.



PART 3.0 TECH

3.7 BTS Project 원천 기술

가라오케 원천

기술 보유

- 자체개발 **Soft Midi Player, Synthesizer(SW), Sound-Samples(SW)**
- 정밀 채점 기술(**Pitch, Onset, Duration, Chord**)
- 스마트 가라오케 개발 경험이 풍부한 개발팀 (**KY 연구소 7년 근속 경력의 CEO**)

가창 음성에 대한 AI 분석 기술

- 가창 음성 특징점 분석기술 기반 **Singer voice authentication/verification**
- 사용자 음성 AI 분석기반 **감성 예측** 기술
- 가라오케용 뮤직 비디오를 AI(영상, 사운드) 인식을 통한 **가사 악보 자동 생성** 기술

원격 다자간

가라오케 구현

기술

- 원격 가창자들의 음성을 동기화하는 **원격 합창** 기술
- 원격 화상 노래방 특화, **실시간 화상통신** 기술
- 원격 노래방 특화, **가상 룸 내 채팅** 지원

PART 4.0

DISTRIBUTION





PART 4.0 DISTRIBUTION

TOKEN NAME	BATTLE SINGER	SYMBOL	BTS
PLATFORM	Klaytn	DECIMAL	18
TOTAL SUPPLY	3,000,000,000		
INITAIL PRICE	미정		

INVESTOR	48%
Strategical partner	12%
Sales	15%
Sales Bonus	5%
Community	10%
Price policy	5%
Technology partner	5%

PART 5.0
ROADMAP



PART 5.0 ROAD MAP

2022. 1Q

1차 백서, 홈페이지 진행
DAPP 개발 진행
BATTLE SINGER 한국, 브라질 서비스 런칭

2022. 2Q

1차 DAPP BETA SERVICE OPEN(게임 콘텐츠 다양화)
BATTLE SINGER 태국 서비스 런칭
BATTLE SINGER 악세서리 및 캐릭터 상품 판매
매체 광고, 스토어 광고, 바이럴루프 마케팅 진행

2022. 3Q

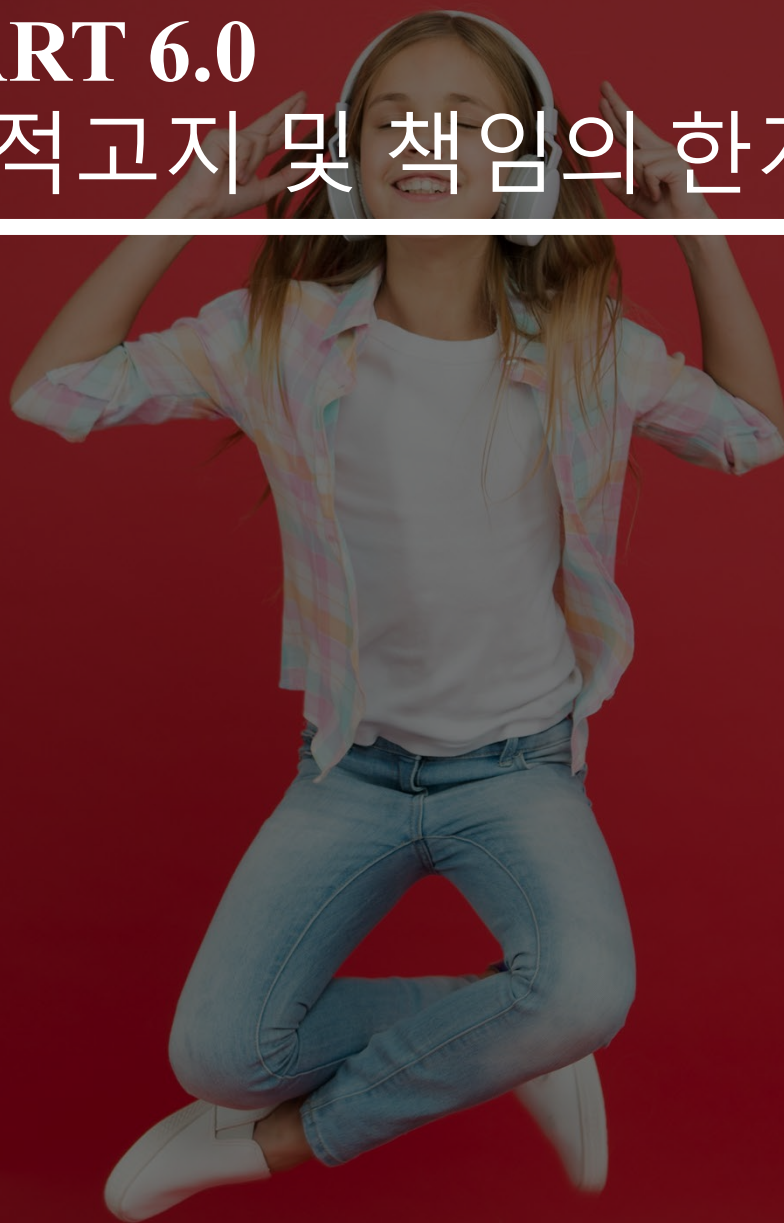
2차 DAPP SERVICE OPEN(게임 콘텐츠 고도화)
국내 거래소 1차 상장
1차 NFT 마켓 플레이스 BETA OPEN
YouTube채널운영 & 인플루언서 마케팅 진행

2022. 4Q

2차 NFT 마켓 플레이스 서비스 고도화
국내 거래소 2차 상장
글로벌 거래소 상장 및 해외 마케팅 진행

PART 6.0

법적고지 및 책임의 한계





PART 6.0 법적고지 및 책임의 한계

본 법적 고지 및 면책 조항의 모든 내용을 주의 깊게 읽기를 바랍니다. 귀하의 향후 행동에 대해 확실하지 않다면 법률, 재무, 세무 등 기타 전문가의 의견을 구할 것을 권장합니다.

1. 법적 고지

(a) 본 백서는 작성 당시를 기준으로 BTS 프로젝트와 관련하여 일반 참고 목적으로만 배포되었으며 검토 및 수정될 수 있습니다. 본 백서는 표지의 날짜를 기준으로 최신 정보를 반영하고 있으며 최종본이 아님을 유의하시기 바랍니다. 해당 날짜 이후 BTS 토큰 사업 운영, 재정 상태 등 본 문서에 기재된 정보가 변경될 수 있습니다. 본 백서는 비정기적으로 업데이트될 수 있습니다. (b) BTS 토큰(BTS Token)의 매매와 관련 계약 또는 법적 구속력 있는 서약을 체결할 의무는 그 누구에게도 없으며 본 백서를 근거로 자금을 수수해서는 안 됩니다. BTS 토큰의 매매는 BTS 플랫폼을 통해 이루어지며, 관련 세부사항은 본 백서와 별도로 공지됩니다. (c) 본 백서는 그 어떤 경우에도 BTS 토큰 발행인/배포자/업체의 토큰 판매 또는 구매 제안으로 해석되지 않아야 하며, 이 문서의 제시 또는 문서 자체가 계약 및 투자 결정에 근거가 되거나 의존되어서는 안 됩니다. (d) BTS 토큰은 증권, 사업신탁의 단위, 또는 집단 투자 계획의 단위를 구성하기 위한 것이 아니며, 이에 대한 각 정의는 사업지 관할 구역의 동등한 규정에 명시된 정의를 따릅니다. 따라서 본 백서는 사업 계획서, 사업 설명서, 제안서 등으로 제공된 것이 아니며, 그 어떤 관할권에서도 증권, 사업신탁의 단위, 집단 투자 계획의 단위 등 투자 제안이나 모집으로 해석되어서는 안 됩니다. (e) BTS 토큰이 구매자들에게 BTS 서비스와 관련하여 참여하거나 투자수익 /수입/지급/이익 또는 그 금액의 일부를 수령할 기회로 이해, 해석, 분류, 취급되어서는 안 됩니다. (f) 본 백서에 명시된 토큰 발행 방식이 규제 또는 금지된 관할권에서 이 문서의 전체 또는 일부를 복제, 배포 등 전파할 수 없습니다. (g) BTS 토큰의 구매를 희망하는 경우 BTS 토큰을 다음과 같이 이해, 해석, 분류, 취급해서는 안 됩니다: (1) 암호화폐가 아닌 다른 화폐, (2) 그 어떤 기관에서 발행한 채권 및 주식, (3) 이러한 채권 및 주식에 대한 권한, 옵션, 파생상품, (4) 투자수익 보장 또는 손실 회피가 목적이거나 이를 목적으로 사칭하는 차액 계약 및 기타 계약 하의 권리, (5) 집단 투자 계획, 사업신탁 등 증권의 단위 또는 파생상품.

2. 배포 및 전파의 제한

(a) 본 백서의 전체 또는 일부를 배포 또는 전파하는 것은 그 어떤 관할권의 법률 또는 규제 요구 사항에 의해 금지 및 제한될 수 있습니다. 제한이 적용되는 경우, 귀하는 본 백서의 소지에 의해 적용될 수 있는 제한사항을 스스로 숙지하고 법률 등 자문을 구하고 이를 준수해야 하며, BTS 플랫폼을 운영하는 재단과 BTS 임직원, 대리인, 관계사 등(이하 'BTS Foundation INC. 및 관계사')은 이에 대한 책임을 지지 않습니다.

(b) 배포 및 전파로 인해 본 백서를 열람 또는 소지하게 된 경우 그 어떤 목적으로든 본 백서 또는 그 내용을 배포, 복제 등 기타 방식으로 다른 사람에게 공유하거나 이러한 상황이 벌어지도록 허용 및 원인제공을 해서는 안 됩니다.



PART 6.0 법적고지 및 책임의 한계

3. 책임 배제

(a) BTS Foundation INC. 및 관계사들이 제공하는 관련 서비스는 ‘있는 그대로,’ ‘가능한 대로’ 제공됩니다. BTS Foundation INC. 및 관계사들은 BTS 토큰 및 관련 서비스의 접근성, 품질, 적합성, 정확성, 적정성, 완전성 등에 대해 명시적/묵시적 보장 또는 묘사를 하지 않으며, 이와 관련하여 오류, 지연, 누락, 또는 이에 의존하여 취해진 행동에 대해 그 어떤 책임도 지지 않음을 명시합니다.

(b) BTS Foundation INC. 및 관계사는 본 백서에 기재된 정보를 포함하여 그 어떤 형태로든 진위, 정확성, 완전성을 그 어떤 주체나 개인에게 묘사, 보장, 약속하거나 이를 주장하지 않습니다.

(c) BTS Foundation INC. 및 관계사는 귀하가 본 백서의 전체 또는 일부를 수용하거나 이에 의존함으로써 이와 관련 발생하는 그 어떤 간접적, 특수적, 부수적, 결과적 손실(투자수익/수입/이익의 손실, 활용 및 데이터의 손실 등을 포함하지만 이에 국한되지 않음)에 대해 계약상 또는 불법행위 상 법적 책임을 지지 않으며 이는 관련 법률 규제가 허용하는 최대한도 내에서 적용됩니다.

4. 미래 예측 진술에 대한 경고문

(a) 본 백서에 명시된 특정 표현들은 프로젝트의 미래, 미래 사건, 전망 등에 대한 예측성 진술을 담고 있습니다. 이러한 내용은 역사적 사실에 기반한 진술이 아니며 ‘예정,’ ‘추정,’ ‘믿음,’ ‘기대,’ ‘전망,’ ‘예상’ 등의 단어와 유사한 표현들로 식별됩니다. 본 백서 외 발표자료, 인터뷰, 동영상 등 기타 공개자료에도 이러한 미래 예측 진술이 포함될 수 있습니다. 본 백서에 포함된 미래 예측 진술은 BTS Foundation INC. 및 관계사의 향후 결과, 실적, 업적 등을 포함하지만 이에 국한되지 않습니다.

(b) 미래 예측 진술은 다양한 리스크 및 불확실성을 포함하고 있습니다. 이러한 진술은 미래 성과를 보장하지 않으며 따라서 지나치게 의존해서는 안 됩니다. 리스크 및 불확실성이 현실로 구체화하는 경우 BTS Foundation INC. 및 관계사의 실제 성과와 발전은 미래 예측 진술 때문에 설정된 기대와 다를 수 있습니다. 향후 이러한 상황에 변화가 있어도 BTS Foundation INC. 및 관계사는 미래 예측 진술에 대한 업데이트를 제공할 의무가 없습니다. 본 백서, BTS Foundation INC. 및 관계사의 홈페이지와 기타 자료 등에 포함된 미래 예측 진술을 바탕으로 행동을 하는 경우 미래 예측 진술의 내용이 실현되지 않는 것에 대한 책임은 오로지 귀하에게 있습니다.

(c) 본 백서가 작성된 날짜를 기준으로 BTS 프로젝트가 완성되었거나 완전히 운영 중인 상태가 아닙니다. 향후 BTS 프로젝트가 완성되고 완전히 운영될 것이라는 전제하에 설명이 작성되었지만, 이는 BTS 프로젝트의 완성 및 완전한 운영에 대한 보장 또는 약속으로 해석되어서는 안 됩니다.

5. 잠재적 리스크

(a) BTS 토큰 구매 및 참여를 결정하기 전 아래 내용을 주의 깊게 읽고 관련 요소와 리스크를 충분히 분석 및 이해할 것을 권장합니다. 리스크는 다음을 포함하지만 이에 국한되지 않습니다.



PART 6.0 법적고지 및 책임의 한계

(i) 식별 정보 분실로 인한 BTS 토큰 접근 제한, BTS 토큰을 보관한 디지털 월렛 관련 필수 개인 키 분실 등 보관 관련 구매자 과실 리스크 (ii) 글로벌 시장 및 경제 상황으로 인한 BTS 토큰 발행 후 가치 변동 리스크. BTS Foundation INC.은 이러한 BTS 토큰 가치의 불확실성으로 인해 BTS 토큰의 생태계 개발에 필요한 자금을 지원하지 못하거나 의도한 방향으로 BTS 토큰의 생태계를 유지하지 못할 수 있습니다..

(iii) 정치, 사회, 경제 환경의 변화, 주식 또는 암호화폐 시장 환경의 변화, BTS Foundation INC. 및 관계사들 이 사업을 운영하는 국가의 규제 환경의 변화, 그리고 이러한 환경에서 BTS Foundation INC. 및 관계사들이 생존 또는 경쟁할 수 있는 능력의 변화 관련 리스크. 특정 관할권에서 BTS 토큰에 불리한 블록체인 기술 관련 기존/신규 규제를 적용할 수 있으며 이에 따라 BTS 토큰 폐지/손실 등 BTS 토큰의 생태계와 프로젝트에 상당한 변화가 발생할 수 있습니다. (iv) BTS Foundation INC. 및 관계사들의 미래 자본 필요성의 변화, 이를 충족하기 위한 자본 및 자금 조달 가능성의 변화 관련 리스크. 자금 부족은 BTS 플랫폼의 개발과 BTS 토큰의 사용 및 잠재적 가치에 영향을 끼칠 수 있습니다. (v) BTS 토큰 가치의 불리한 변동, 사업 관계 실패, 개발/운영 중 경쟁사의 지식재산권 주장 등 다양한 사유로 BTS 프로젝트 중단, 해체 또는 론칭 계획 중단에 이를 수 있으며 이로 인해 BTS 토큰 생태계, BTS 토큰, 그리고 BTS 토큰의 잠재적 활용에 부정적인 영향을 끼칠 수 있습니다. (vi) BTS 프로젝트 및 서비스에 대한 기업, 개인 등 기타 조직의 관심 부재, 배포된 응용 프로그램의 생성 및 개발에 대한 대중들의 제한적 관심 관련 리스크. 이러한 관심의 부재로 자금 조달의 제한을 받거나 BTS 플랫폼 개발과 BTS 토큰의 활용 및 잠재적 가치에 영향을 끼칠 수 있습니다. (vii) BTS 플랫폼 및 BTS 토큰 생태계를 론칭하거나 구현하기 전 BTS 토큰 또는 BTS 프로젝트의 주요 기능 및 규격에 큰 변화를 적용하는 리스크. BTS는 BTS 토큰 및 BTS 기능이 백서의 내용과 일치할 것을 의도하고 있지만 그런데도 이러한 변경사항을 적용할 수 있습니다. (viii) BTS 토큰과 BTS 플랫폼에 잠재적으로 악영향을 미칠 수 있는 다른 플랫폼과의 경쟁 리스크. (예: 경쟁 프로젝트로 인해 상업적 성공을 거두지 못하거나 전망이 암울한 경우) (ix) 제3자나 다른 개인이 의도적으로 또는 의도하지 않게 BTS 플랫폼에 유해 및 악성코드를 심어 BTS 플랫폼 인프라와 BTS 토큰 활용에 간섭하는 리스크. BTS 플랫폼에 사용되는 블록체인 또한 이러한 공격에 취약하기 때문에 BTS 플랫폼, 그리고 관련 서비스 운영에 리스크로 작용합니다. (x) 불가항력 천재지변 등 재앙적 사건의 발생으로 BTS Foundation INC. 및 관계사들의 사업 운영과 기타 통제 불가능한 다른 요인들이 영향을 받을 수 있습니다. 채굴 공격, 해커 또는 기타 개인들의 공격 등의 사건으로 BTS 토큰 판매 수익금의 도난 및 손실, BTS 토큰의 도난 및 손실, BTS 토큰 생태계 개발 역량 저해 등이 발생할 수 있습니다. (xi) BTS 토큰과 기타 암호화폐들은 아직 검증되지 않은 새로운 기술이며 지속해서 발전하고 있습니다. BTS 토큰의 완전한 기능은 아직 완성되지 않았으며 완성에 대한 보장은 없습니다. 기술이 발전함에 따라 암호화 기술 및 방식의 발전, 합의 프로토콜 및 알고리즘의 변화 등이 BTS 토큰, BTS 토큰의 판매, BTS 플랫폼, BTS 토큰 생태계, 그리고 BTS 토큰의 활용에 리스크로 작용할 수 있습니다. (xii) BTS 토큰은 BTS 플랫폼, BTS 생태계, BTS 토큰 등과 관련하여 그 어떤 결정권도 다른 주체에게 부여하지 않습니다. BTS 플랫폼 및 서비스, BTS 토큰 생태계 등의 중단, BTS 토큰 생태계에서 활용되는 BTS 토큰의 추가 생성 및 판매, BTS 매각 및 청산 등을 포함한 모든 의사결정은 BTS Foundation INC.의 자유재량에 따라 이뤄집니다.



PART 6.0 법적고지 및 책임의 한계

(xiii) BTS 토큰의 세금 및 회계 처리 방식은 불확실하며 관할권마다 다를 수 있습니다. BTS 토큰 구매로 세금 처리에 부정적인 영향을 받을 수 있으며 이와 관련 독립적인 세무 자문할 것을 권장합니다. 이처럼 명시된 리스크 외에도 BTS Foundation INC. 및 관계사가 예측하지 못하는 다른 리스크도 존재합니다. 또한 예기치 못한 조합 및 변형의 리스크도 등장할 수 있습니다.

(b) 위 리스크 및 불확실성이 실제 상황으로 전개되는 경우 BTS Foundation INC. 및 관계사의 사업, 재정 상태, 운영 결과, 전망 등이 실질적이고 부정적인 영향을 받을 수 있습니다. 이러면 귀하는 BTS 토큰 가치의 일부 또는 전부를 상실할 수 있습니다.

6. 추가정보 및 업데이트 없음

BTS Foundation INC. 및 관계사, 그리고 관련 사업 및 운영에 대해서는 본 백서에 포함된 내용 외 그 누구도 정보/설명을 제공할 권한이 없으며, 이러한 정보/설명이 제공된다고 하더라도 BTS Foundation INC. 또는 그 관계사의 권한을 부여 받았거나 이들을 대표하는 것으로 여겨서는 안 됩니다.

7. 자문 없음

본 백서의 그 어떤 정보도 BTS 토큰, BTS Foundation INC. 또는 그 관계사에 대한 사업, 법률, 재무, 세무 조언으로 간주하지 않습니다. BTS 토큰, BTS Foundation INC. 및 관계사, 그리고 관련 사업 및 운영에 대해서는 법률, 재무, 세무 등 기타 전문가의 의견을 구할 것을 권장합니다. BTS 토큰 구매에 대한 재정적 리스크는 무기한 적용될 수 있습니다.

BTS Project

[Blockchain-based Game&Wallet Platform]

E.O.D

BTS Project is a new concept next-generation Blockchain Music Contents Service, BATTLE SINGER Game, and It consists of a cryptocurrency remittance function and BTS Mobile Wallet Platform, a cryptocurrency wallet service that allows QR payment in online/offline stores. Through the blockchain-based BATTLE SINGER, you can enjoy 1:1 battle games and karaoke services at the same time, and you can easily purchase various game items with BTS tokens.



BTS