

Whitepaper

# HANDY

(Handy Pick Live)

version 2.2

2023.1.17



Handy

## 1. 초록 (Abstract)

### 1.1 맞춰볼래(Handy Pick)란?

맞춰볼래는 가상 자산의 미래 시세 예측으로 대표되는 다양한 예측 콘텐츠와 소셜 미디어에서 스스로를 표현하는 디지털 작품인 PFP(Profile Picture) NFT(대체 불가능한 토큰; Non-fungible Token)를 결합하여 사용자의 참여에 대한 보상과 캐주얼한 재미를 통해 사용자에게 지속적인 참여 동기를 부여하는 블록체인 기반의 소셜파이(Social-Fi) 앱입니다.

사용자는 NFT를 '보유'함으로써 커스터마이징하거나 성장시킬 수 있고, 마켓플레이스를 통해 '거래'하거나 '임대'할 수 있습니다. 또한 NFT는 맞춰볼래에서 제공하는 다양한 예측 콘텐츠에 참여하는데 여러 이점을 제공합니다.

사용자가 참여함으로써 창출되는 가치는 'HANDY' 라는 가상 자산의 형태로 사용자들에게 제공되어, 사용자는 미래에 대한 예측의 즐거움, NFT의 보유와 성장, 사용자들 간의 적극적인 소통 및 예측 시장과 집단 지성의 참여 그리고 실질적인 가치를 지닌 가상 자산의 획득까지 여러 형태의 가치를 맞춰볼래 앱 안에서 찾을 수 있습니다.

### 1.2 예측 시장

반드시 다가오는 시간을 의미하는 '미래'는 예측이 불가하다는 특성을 지니고 있으며, 이러한 특성 때문에 인류는 예로부터 항상 '미래'에 대해 절박하게 알고 싶어 했습니다. 인류가 알고 싶은 미래에는 단순히 내일의 날씨와 같은 가까운 장래에 대한 예측은 물론 10년 후, 아니 100년, 1,000년 후의 먼 미래를 포함합니다. 개별적, 비전문적인 미래 예측도 존재하지만 사회의 흐름, 환경의 변화 등 학술적인 근거와 연구방법론을 기반으로 사회의 미래를 전문적으로 예측하는 미래학도 존재합니다. 생일, 타로 카드, 별자리, 미신, 자기확신 등 주관적인 요소에 근거한 예언 역시 그 유래가 고대에 이르며 현재까지도 꾸준한 인기를 유지하고 있습니다.

미래에 대한 예측은 시대를 막론하고 항상 우리 곁에 존재해 왔습니다. 인간은 기본적으로 불확실한 미래를 확실하게 알고자 하는 욕망을 갖고 있으며, 예측한 내용과 미래가 맞아떨어지는 상황에서 예측 성공의 근거를 찾고 비슷한 상황에서 비슷한 미래를 예측하려 합니다. 기업가들은 회사의 성과를 높이기 위하여 끊임없이 미래 예측을 추구해 왔습니다. 점점 빨라지는 혁신의 속도, 짧은 제품수명 주기, 시장의 글로벌화 등은 기업 환경을 더욱더 복잡하고 예측불가한 상황으로 만들고 있습니다.

특히 금융 시장에서의 예측은 자산과 직결되는 핵심 요소로서 기술이 발달에 따라 현대에는 심지어 인공지능의 힘을 빌려 예측하기에 이르렀습니다. 예측은 인간의 삶에 영향을 미치는 모든 요소들에 유효한 힘을 가집니다. 미래에 일어날 사태에 대해 올바르게 예견한 경우(심지어 그것이 인간의 행동이 아니었음에도) 우리는 그 예측을 제공한 무언가를 추앙하고 그들을 통해 앞으로의 불확실한 미래를 예측하고자 합니다.

맞춰볼래는 미래를 예측하고자 하는 인간의 본성을 가상 자산의 미래 시세라는 흥미로운 콘텐츠와 결합시켜 강력한 참여 동기를 유발하는 서비스입니다.

많은 수의 사용자가 동시에 시세에 대해 예측함으로써 우리는 시장을 바라보는 현장 사용자들의 생각을 엿볼 수 있으며, 집단 지성으로서 한 개체의 능력 범위를 넘어선 힘을 발휘할 수도 있습니다.

### 1.3 F2E (Forecast-to-Earn)

2021년은 DAO(Decentralized Autonomous Organization; 탈중앙화 자율 조직)의 구성원들 중 ‘네트워크 참여자’들이 개인이 제공한 가치에 대한 보상을 획득하는, 다양한 종류의 Participate-to-Earn 프로젝트가 시작된 해였습니다.

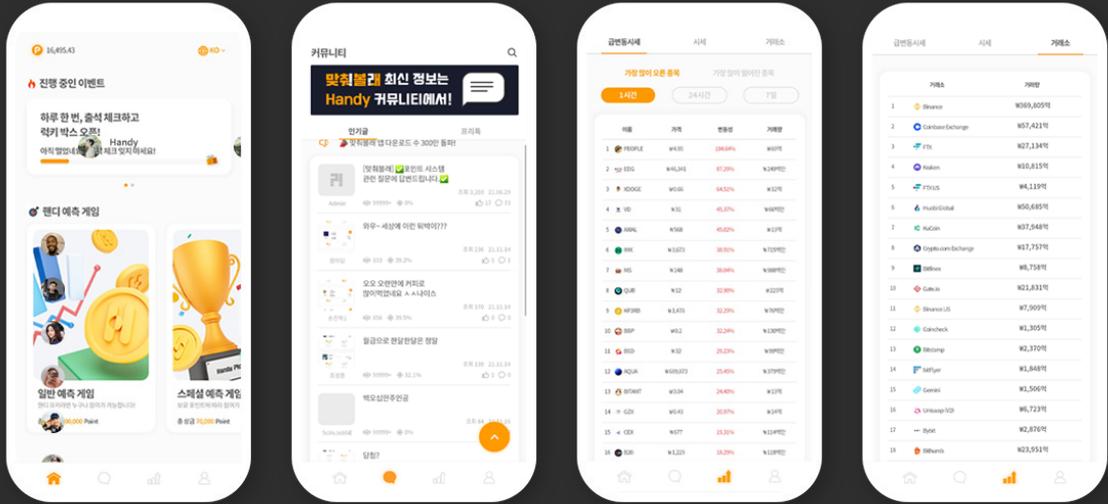
특히 Play-to-Earn 게임들이 흥행하며 기존 게임사의 아성에 도전하였으며, 2022년 현재에 이르러서는 배움에 참여하고 가치를 획득하는 Learn-to-Earn, GPS를 활용한 실제 이동을 통해 가치를 획득하는 Move-to-Earn, 창작 활동을 통해 가치를 획득하는 Create-to-Earn 등 개인이 제공하는 다양한 종류의 가치에 대한 보상이 주어지는 x-to-Earn 형태의 프로젝트들이 트렌드를 형성하고 있습니다. 물론 모든 x-to-Earn 프로젝트들이 시장의 환영을 받은 것은 아니지만, 최소한 사용자의 ‘참여’에 대한 가치가 올바르게 책정될 수 있는 시도라는 점에서 그 의미가 있다고 할 수 있습니다.

맞춰볼래는 가상 자산의 미래 시세에 대한 간단한 예측을 통해 리워드를 획득하는 Forecast-to-Earn 서비스로서 전 세계 350 만 이상의 가입자가 이용 중인 글로벌 블록체인 앱 서비스입니다.

맞춰볼래 Live에서는 맞춰볼래v1을 실제로 이용하는 사용자들로부터 제기되었던, 적극적인 참여 기회 및 긴장감의 부족 등 피드백을 개선하는 동시에 NFT 서비스를 새롭게 접목하여 사용자 리텐션(Retention)의 향상과 Token Transaction의 극대화를 우선 목표로 합니다.

장기적으로 맞춰볼래는 스포츠 및 e스포츠를 포함한 대중적인 주제의 예측 콘텐츠 확대와 사용자 참여 및 B2B 모델 확장(API, SDK)을 통해 블록체인과 가상자산 서비스를 신뢰하지 못하거나 이용에 어려움을 느끼는 사용자 층을 공략하여 마치 모바일 시장에서 새로운 영역(Vertical)과 포지셔닝의 서비스 가치가 생겨났듯이 앞으로 대중화될 메타버스 등 새로운 시장의 토크노믹스 리워드 플랫폼으로 자리 잡는 것을 목표로 합니다.

## 2. 맞춰볼래 v1의 한계를 넘은 ‘맞춰볼래 Live’



[그림1. 맞춰볼래 v1]

맞춰볼래 v1은 2021년 1월 정식 론칭 이후 10개월 만에 300만 명의 유저를 유치하여 블록체인 관련 서비스 앱 중 단연 돋보이는 성장세를 기록했으며, 2022년 11월 기준, 누적가입자 수 360만 명 이상을 기록, 지속 성장 중입니다.

다만, 맞춰볼래 v1에서는 커피FLEX를 제외한 모든 예측 콘텐츠가 24시간 동안 단 1회씩만 참여할 수 있도록 설계되어 콘텐츠 참여 횟수가 부족했으며, 예측의 결과를 최소 4시간 뒤, 최대 24시간 뒤에 확인할 수 있어 긴장감이 부족하다는 사용자들의 피드백이 있었습니다.

이에 ‘맞춰볼래 Live’의 대표 콘텐츠인 ‘Crypto Live’에서는 최소 참여주기를 30초 단위로 조정하여 사용자가 보다 적극적으로 참여할 수 있도록 설계하였으며, 예측 결과의 확인 역시 30초 뒤부터 가능하도록 설계하여 사용자 간의 긴장감 넘치는 순위 경쟁이 가능해졌습니다.

또한, 다수에게 소량의 보상이 주어지며 실질적인 보상 주기가 길었던 맞춰볼래 v1의 토크노믹스와 보상 체계를, 상대적으로 유의미한 수준의 보상이 추가될 수 있도록 설계하여 단순 참여에 대한 보상은 물론, 사용자 간의 적극적인 경쟁이 펼쳐질 수 있도록 개선하였습니다.

맞춰볼래 Live는 블록체인과 가상 자산에 친숙한 사용자는 물론, 블록체인을 신뢰하지 못하는 유저나 가상 자산에 대한 관심은 있으나 접근이 어려운 사용자, 블록체인이나 가상 자산에는 익숙하지만 실제 참여에 대한 보상을 획득하지 못했던 사용자 등 상대적으로 비교 열위에 있는 유저들마저도 쉽고 편리한 형태로 즐길 수 있는 콘텐츠를 제공하고, 그들의 활동을 지원하는 것을 목표로 합니다.

### 3. 맞춰볼래 Live의 예측 콘텐츠

#### 3.1 Crypto Live (BTC Live) - 30초 간격으로 참여하는 예측 콘텐츠



[그림2. Crypto Live]

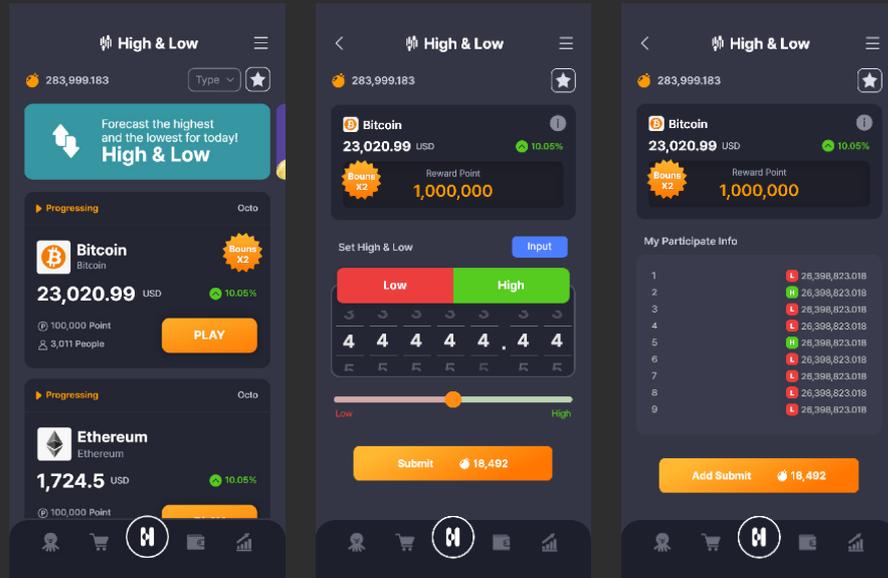
Crypto Live는 지금으로부터 30초 뒤 가상 자산의 시세가 상승할 것인지 하락할 것인지를 예측하는 가장 단순하면서 가장 어려울 수 있는 문제에 대하여 빠른 결정을 요구하는 콘텐츠입니다. 당장 30초 뒤의 시세를 예측하기에 Crypto Live에 적용될 수 있는 가상 자산은 많은 거래량을 동반하는 Bitcoin, Ethereum, BNB 등 시총 상위권의 메이저 코인에 한하며 최초 Bitcoin의 시세를 예측하는 BTC Live의 형태로 제공됩니다.

사용자는 어느 위치에서건 해당 가상 자산의 상승과 하락을 예측할 수 있으며 실제로 사용자가 참여한 순간의 포지션을 기준으로 30초 뒤의 실제 가상 자산 시세에 따라 예측의 성패가 결정됩니다. 모든 사용자에게는 날마다 동일한 양의 가상 자본금으로 USDP\*가 제공됩니다. 예측에 성공한 사용자는 참여 시 투자했던 USDP를 기준으로 조건에 따라 추가 USDP를 획득하게 되며, 사용자가 축적한 USDP를 기준으로 그날의 사용자 순위가 결정됩니다.

Crypto Live는 예측에 성공한 참여자에게 즉시 USDP를 지급하며, 해당 USDP를 기준으로 일보상 (Daily Reward)이 지급되는 맞춰볼래 Live의 핵심 콘텐츠라 할 수 있습니다.

\*USDP: USD Point의 약자로, Crypto Live에서 일일 랭킹을 산정하는 기준이 되는 승점 역할의 포인트이자 일일 단위로 갱신되는 가상의 자본금입니다. USDP는 현금이나 다른 가상자산으로 교환할 수는 없지만, 마치 USD와 같은 형태로 표시되어 사용자들이 Crypto Live를 보다 친숙하게 그리고 생동감있게 즐길 수 있도록 지원합니다.

## 3.2 High & Low - 1일 간격으로 참여하는 예측 콘텐츠



[그림3. High & Low]

High & Low는 특정 가상 자산의 다음날 최고가와 최저가를 예측하는 콘텐츠입니다. 사용자는 24시간 동안 단 1번 최고가와 최저가를 예측할 수 있고, 최고가와 최저가 모두를 맞춰야만 예측에 성공한 것으로 인정됩니다.

High & Low는 최고가와 최저가의 동시 정답자가 없는 경우 보상이 최대 5회까지 이월되어 합산됩니다. 따라서 정답자가 없는 회차가 지속되는 경우 사용자들은 최대 5회의 보상을 모두 합한 큰 보상을 획득할 수 있게 됩니다.

High & Low는 긴 참여 주기(예측 주기)로 인하여 Crypto Live와는 달리 막대하게 많은 거래량을 필요로 하지 않기에 적용 가능한 가상 자산의 폭이 훨씬 넓다는 것이 특징입니다. 따라서 Crypto Live는 운영 재단에서 직접 선택한 가상 자산을 대상으로 해야하지만, High & Low는 사용자가 원하는 가상 자산이나 홍보를 원하는 프로젝트에서 발급한 가상 자산을 그 대상으로 삼을 수 있습니다.

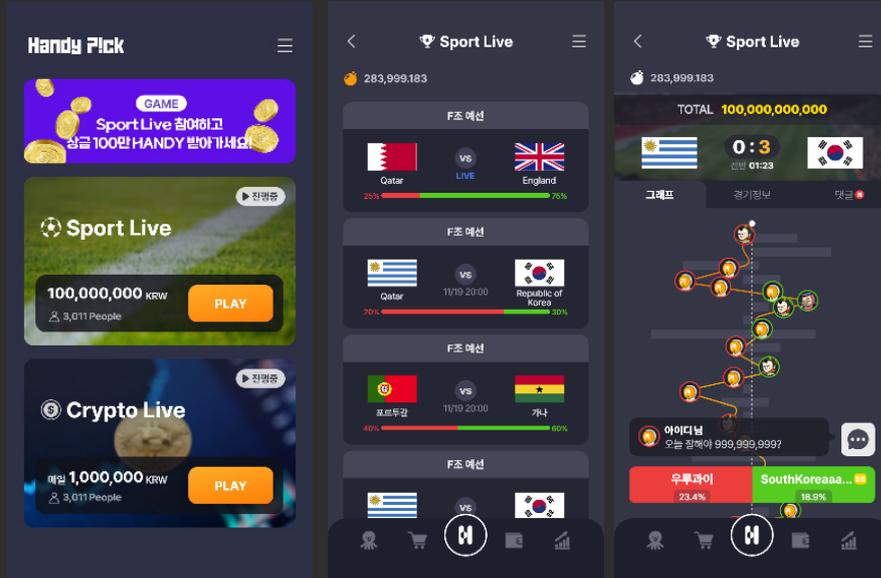
프로젝트에서 High & Low에 자사 가상 자산으로 콘텐츠 진행을 의뢰할 때에는 의뢰 대금을 HANDY 토큰으로 지불해야 하며, 프로젝트가 원하는 가상 자산을 보상으로 지급해야 합니다.

사용자에게 악의적인 의도를 가지고 접근하려는 프로젝트의 High & Low 콘텐츠 참여를 미연에 방지하기 위하여 운영 재단은 참여 적격성 여부를 미리 정해진 규정에 의거하여 판단합니다. 블록체인 의 탈중앙화 이념에 위배되지 않도록 하기 위해 적격성 여부를 판단하는 기준은 최소한의 항목에 한하며, 추후 거버넌스 투표 시스템이 적용된다면 운영 재단이 아닌 거버넌스 참여자가 직접 적격성 여부를 판단할 수 있게됩니다. 판단 기준은 아래와 같습니다.

항목	내용
가상 자산의 거래량	해당 가상 자산이 가장 많이 거래되는 거래소에서 지난 30일 동안의 일평균 거래량이 일정 수준 이상이어야 함
프로젝트 정보 공개의 투명성	토크노믹스, 토큰 이코노미 등 가상 자산과 관련된 핵심 정보가 웹사이트, 블로그, 소셜 미디어 등 프로젝트의 공식 채널을 통해 공개되어 있는지의 여부 판단
커뮤니티 활성화	해당 프로젝트와 가상 자산에 대해 정보를 획득하고 논의할 수 있는 커뮤니티가 존재해야 하며, 적극적으로 운영해야 합니다. 단, 커뮤니티 참여자의 수는 최소한의 기준을 통과하면 되며, 핵심 지표로 취급하지 않습니다.

[표1. High & Low 적격성 심사 기준]

### 3.3 Sport Live (e-Sport Live)

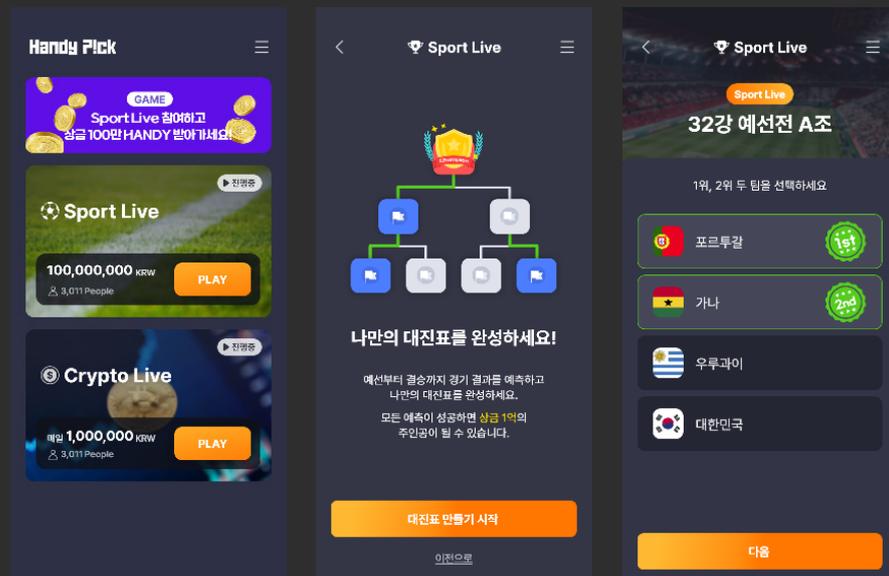


[그림4. Sport Live]

Sport Live는 스포츠 경기의 승패를 예측하는 콘텐츠로 타 예측 콘텐츠에 비해 상대적으로 사용자의 분석 능력이 폭넓게 반영되는 콘텐츠입니다. 축구, 농구, 야구 등 전세계적으로 인기있는 스포츠 경기는 물론, 리그오브레전드, 배틀그라운드, 오버워치 등 세계적 규모의 대회가 진행되는 e-Sport 경기에도 적용될 수 있습니다.

앞서 살펴봤던 Crypto Live가 전세계의 가상 자산 관련 사용자들을 대상으로 한다면, Sport Live는 전세계의 스포츠 또는 이스포츠 팬들을 그 대상으로 하기에 블록체인 기반 서비스의 사용자 층을 확장하는 계기가 될 것입니다. Sport Live에 참여한 사용자들은 자신이 응원하는 팀의 승리라는 결과와 동시에 팀의 승리를 통해 보상을 획득하여 정신적, 물리적 보상을 이중으로 획득할 수 있게 됩니다. Sport Live는 Crypto Live가 공개된 이후 업데이트될 예정이며, 최초 축구, 농구, 야구 등 세계적으로 인기있는 종목을 대상으로 할 것입니다.

#### 3.3.1 Special Event - World Cup Live



[그림5. World Cup Live]

World Cup Live는 전세계인의 축제인 월드컵과 함께 진행되는 이벤트로 기존 사용자들에게는 새로운 콘텐츠에 참여하는 재미와 보상을 선사하고 신규 사용자들에게는 맞춰볼래 Live를 소개할 수 있는 특별한 이벤트입니다. 모든 사용자는 앱 다운로드 및 회원가입의 간단한 절차를 통해 해당 이벤트에 참여할 수 있으며, 32강 조별리그부터 결승까지의 전 과정을 예측하여 나만의 대진표를 만드는 방식으로 이벤트에 참여할 수 있습니다.

해당 대진표의 결과를 기준으로 3, 4위전을 제외한 모든 본선 경기의 경기 결과를 올바르게 예측한 사용자는 막대한 보상의 주인공이 될 수 있습니다. 또한 해당 이벤트에 참여한 사용자들에게는 월드컵을 기념하기 위해 제작한 맞춰볼래의 고유 NFT(Non-fungible Token; 대체 불가능한 토큰) 'World cup Octo'를 지급받을 수 있습니다.

Special Event는 단지 World Cup에 국한되지 않으며, 일반적이고 지속적인 리그개념이 아닌, 특정 시점에 개최되는 특별한 스포츠 경기에 모두 적용되어 오픈될 수 있습니다.

## 4. 맞춰볼래 2.0의 보상 시스템

맞춰볼래 2.0의 보상 시스템은 크게 2가지로 분류됩니다. 첫째는 Crypto Live와 같이 정해진 기간동안 예측에 성공, 가장 효과적으로 랭킹 포인트를 축적한 사용자를 대상으로 하는 순위 보상이며, 둘째는 Sport Live, World cup Live와 같이 특정 시점의 특정 결과에 의해 보상 여부가 결정되는 즉시 보상입니다.

BTC Live의 경우 1일 동안 가장 많은 USDP를 축적한 사용자를 기준으로 순위 보상을 차등 지급하게 되며, 다음 회차에는 지난 회차의 모든 결과가 리셋되어 모든 사용자가 동일한 조건에서 새롭게 시작할 수 있게 됩니다. 단, 광고 시청 및 아이템 구매를 통해 추가 지급되는 USDP는 해당 사용자를 보다 유리한 조건에서 예측 콘텐츠에 참여할 수 있도록 지원합니다.

World cup Live의 경우 본선 경기 시작 직후까지만 대진표를 제출할 수 있으며, 미리 제출된 대진표에 의해 성패가 결정됩니다. Sport Live는 전체 시즌에 대한 경기결과가 아닌, 단일 경기 결과에 의해 보상이 집계되며 사용자는 미리 제출한 포인트의 비율에 의해 승리시 보상을 획득할 수 있습니다.

## 5. 맞춰볼래 2.0의 새로운 NFT 'Octo'



[그림6. Octo NFT]

Octo는 2010 남아공 월드컵에서 8회 연속(0.39%의 확률)으로 경기 승패 예측에 성공했던 예언가 문 어 Paul에서 영감을 얻은 맞춰볼래 2.0의 새로운 NFT입니다. 야구선수, 축구선수 등 다양한 스포츠 선수들은 물론 우주인, 외계인 등 다양한 콘셉트를 지닌 Octo는 단 1장의 Genesis NFT가 존재하며 Genesis NFT 이외의 모든 Octo들은 서로 다른 파츠(Parts)들을 공유합니다.

Octo는 그 자체만으로도 PFP NFT로서 가치를 지니지만, Octo를 보유함으로써 얻을 수 있는 가장 큰 혜택은 맞춰볼래 2.0의 콘텐츠들을 효율적으로 즐길 수 있도록 지원하는 요소들입니다. Octo의 보유자만의 커뮤니티가 생성되고, Octo를 가장 효율적으로 활용하는 방법들에 대해 활발한 논의가 이뤄질 것입니다.

Octo는 또한 레벨업이 가능한 성장형 NFT입니다. Octo의 레벨이 상승되고, Octo가 서식하는 여항을 꾸며갈수록 예측 콘텐츠에 영향을 미칠 수 있는 Octo의 스탯이 상승하여 높은 순위를 확보하는데 여러 이점을 얻을 수 있습니다.

모든 Octo는 마켓플레이스를 통해 거래 또는 대여할 수 있습니다. Octo를 성장시켜 보다 가치있는 자산으로 만들어 가는 과정 또한 맞춰볼래 2.0을 즐기는 좋은 방식 중 하나라 할 수 있습니다.

### 5.1 Octo 보유 혜택

Octo는 PFP로서의 보유 가치, 자산으로의 교환 가치 등 NFT가 기본적으로 갖게되는 고유한 가치와 함께 맞춰볼래 2.0의 예측 콘텐츠를 참여하기 위한 다양한 부가 혜택을 제공합니다.

#### 5.1.1 Crypto Live

Octo의 보유자의 경우 Crypto Live에서 광고를 통해 획득할 수 있는 USDP의 획득량이 증가됩니다. 또한 예측에 참여할 때마다 모의 투자의 용도로 활용되는 USDP 한도도 증가하여 예측 성공 시 상향됩니다.

#### 5.1.2 Sports Live

Sport Live에서 Octo는 해당 경기의 승패에 대한 다른 사용자들의 의견을 실시간으로 확인할 수 있습니다. 또한 해당 경기에 참여하는 팀 간의 경기 전적, 라인업 등 간략한 정보를 Octo가 제공하기에 정보의 우위를 통해 결과를 보다 정확하게 예측할 수 있게 됩니다.

## 5.2 Octo 강화

사용자는 레벨 업그레이드, 어항 꾸미기 & 보석 업그레이드 등을 통해 Octo를 강화할 수 있습니다.

### 5.2.1 레벨 업그레이드

Octo의 레벨이 업그레이드되면 Octo가 보유한 능력치가 상승하게 됩니다. Octo의 능력치는 예지력, 집중력, 체력, 내구력 총 4가지로 구성되어 있습니다. 이중 예지력과 집중력의 효과는 선공개되며, 체력과 내구력에 의한 효과는 추후 공개될 예정입니다.

Octo의 능력치	세부 설명
예지력	모의 투자의 용도로 활용되는 USDP 한도 증가
집중력	광고 시청 시 획득할 수 있는 USDP 획득량 증가
체력	추후 공개 예정
내구력	추후 공개 예정

[표2. Octo의 능력치]

Octo의 레벨이 높아짐에 따라 Octo의 서식처인 어항을 꾸밀 수 있게됩니다. 어항에는 총 4개의 소켓이 존재하며, 소켓에는 Octo의 능력치를 강화할 수 있는 아이템을 장착할 수 있습니다.

Level	잠금 해제 기능
5	소켓 1 잠금 해제
10	소켓 2 잠금 해제
15	소켓 3 잠금 해제
20	소켓 4 잠금 해제

[표3. 레벨 업그레이드에 따라 해방되는 기능]

## 5.3 Octo 먹이주기

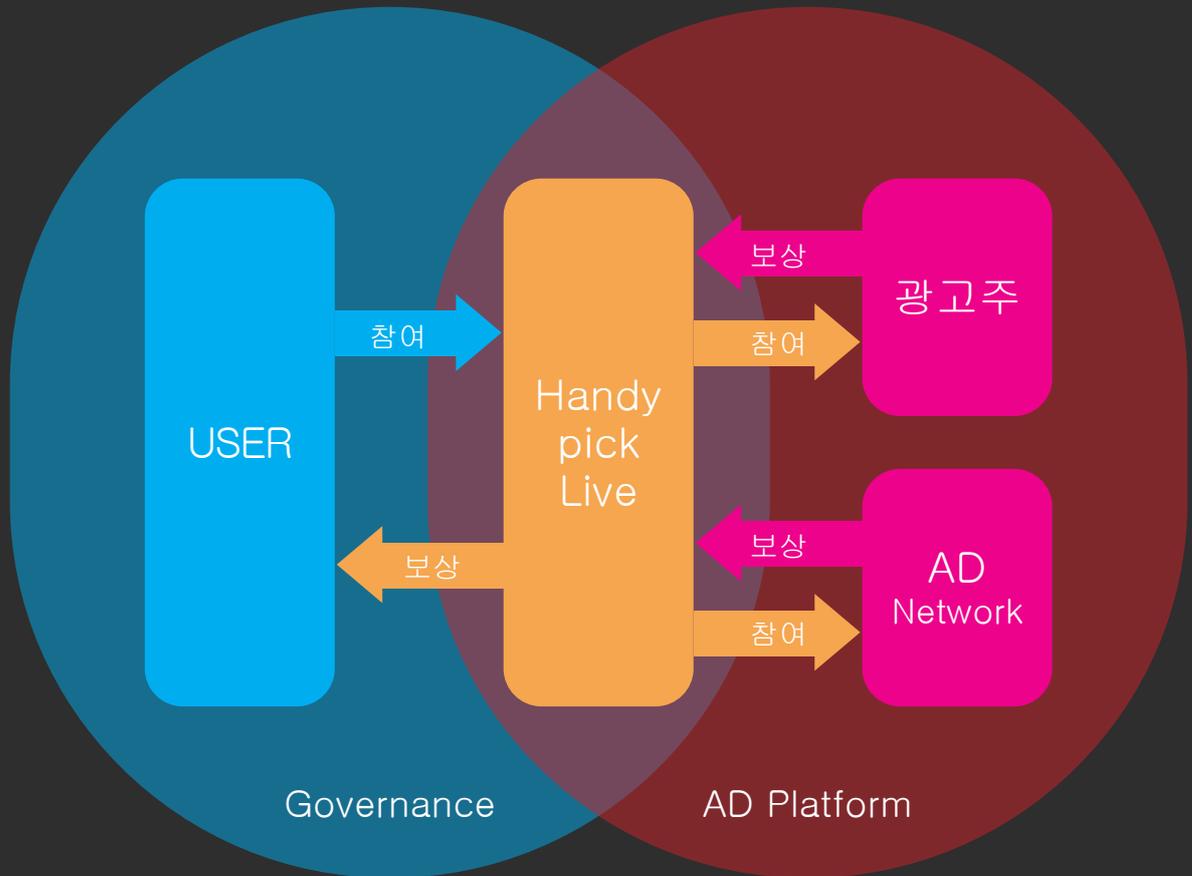
맞춰볼래 Live에서 Octo는 다양한 방법으로 사용자의 예측 성공과 높은 순위에 도달하는 것을 지원합니다. 단, 오랜 시간동안 사용자를 지원하는 Octo는 피로도가 높아지게 되며, 피로도가 높아짐에 따라 Octo의 능력을 충분히 발휘하지 못하는 페널티가 발생할 수 있습니다. 따라서 사용자는 주기적으로 Octo에게 먹이를 제공하여 본연의 능력을 발휘할 수 있도록 보살펴야 합니다. Octo의 먹이는 앱 내에서 구매할 수 있고, 광고 시청을 통해 무료로 획득할 수도 있습니다.

## 5.4 커뮤니케이션 with Octo

Octo를 보유한 사용자들은 보유자들만이 이용할 수 있는 채널을 통해 직간접적으로 소통할 수 있습니다. Octo 보유자들만이 참여 가능한 이 채널에서는 Octo의 효율적인 강화 방법, 운용법 등 다양한 전략들을 공유할 수 있으며, 많은 사용자의 지지를 받은 게시글은 운영 재단의 인증을 통해 추가 리워드를 획득할 수 있습니다.

Octo만의 고유한 커뮤니티는 사용자들이 보다 효율적으로 Octo를 활용할 수 있는 가이드를 제공하며 Octo 보유자 간의 유대감을 형성해 강력한 커뮤니티로 기능하게 됩니다.

## 6. Token Economy



[그림6. Token Economy]

맞춰볼래 Live는 ‘참여’와 ‘보상’이라는 단순하지만 명확한 시스템으로 구성된 생태계를 지향합니다. 이 생태계 안에서 통용되는 화폐는 HANDY 토큰입니다.

사용자는 맞춰볼래 Live의 예측 콘텐츠에 적극적으로 참여하고, 참여에 대한 정당한 보상으로 HANDY를 획득합니다.

광고주는 블록체인 및 가상자산에 대한 관심이 높은 Handy Pick Live의 사용자들에게 자사의 광고를 노출하기 위해 HANDY를 지불합니다.

사용자의 참여와 AD Network를 통해 발생하는 광고 수익의 일부는 Treasury Fund에 귀속되어 Investment, Delegate Farming 등에 운용되며, 예기치 못한 상황에 대비하여 HANDY의 토큰 생태계를 보다 안정적이고 견고하게 만들 것입니다.

## 7. Token Information

### 7.1 Token Generation

프로젝트 명	HANDY	토큰 심볼	HANDY
메인넷	이더리움, 클레이튼 미버스(지원예정)	타입	유틸리티
총 발행량	10,000,000,000	소수점	18
컨트랙트 주소	0x8bbe1a2961B41340468D0548c2cd5B7DFA9b684c		

[표4. Token Generation]

### 7.2 Token Allocation

Allocation	Amount	%	Note
Reward Pool	3,000,000,000	30%	'맞춰볼래 Live' 등 생태계 참여자 대상 리워드
Reserve	1,500,000,000	15%	생태계 공동의 이익을 위한 예비비
Marketing	1,500,000,000	15%	기존 서비스 마케팅 + 신규 로드맵 달성을 위한 마케팅 활동
Sale	1,000,000,000	10%	투자유치 예상분
Ecosystem	1,000,000,000	10%	생태계 유지 및 확장
Team	1,000,000,000	10%	팀
R & D	500,000,000	5%	서비스 및 콘텐츠 연구 개발
Partner & Advisor	500,000,000	5%	프로젝트 발전에 기여한 파트너 및 어드바이저
<b>Total</b>	<b>10,000,000,000</b>	<b>100%</b>	

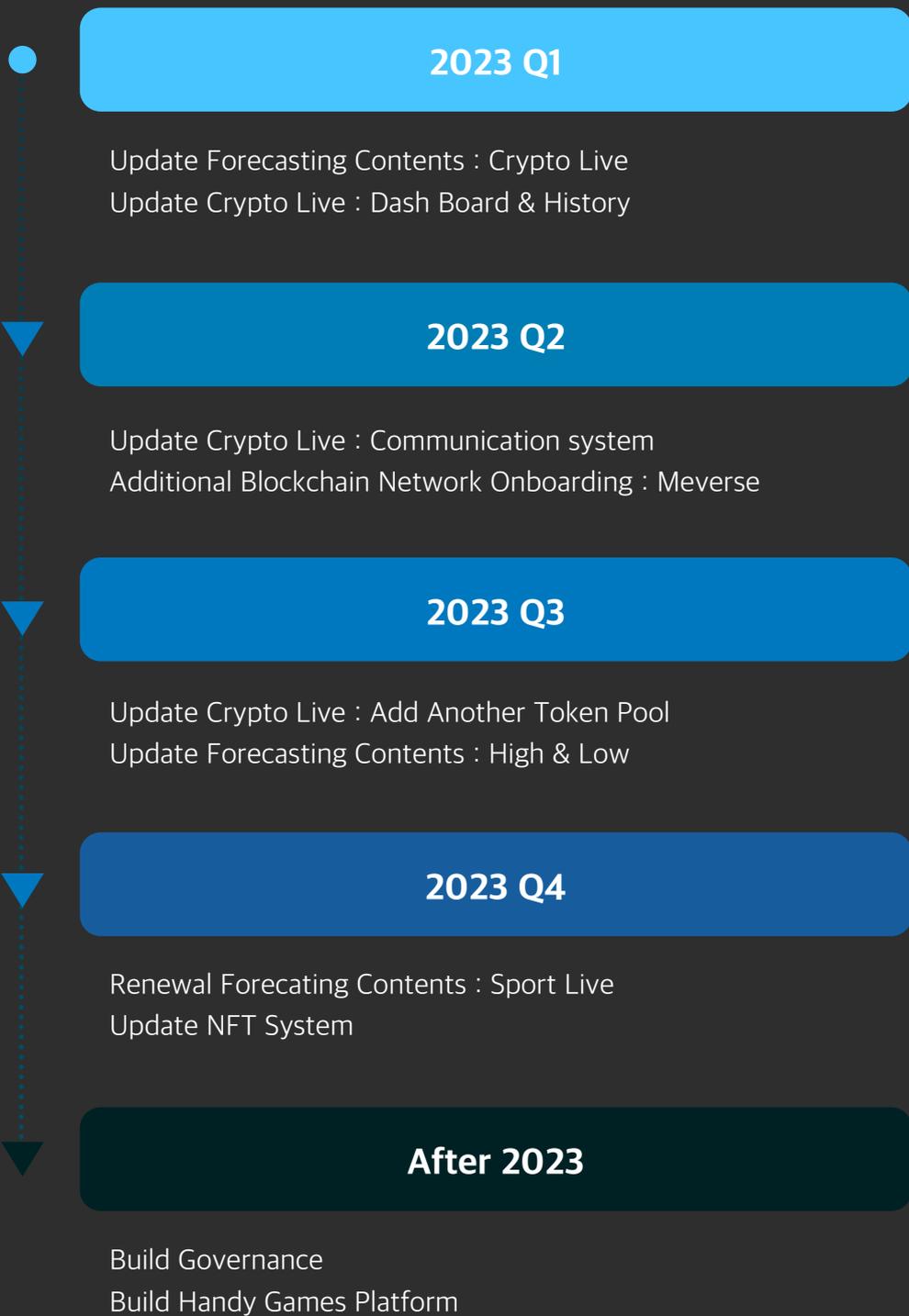
[표5. Token Allocation]

Handy Token은 총 8개의 항목에 할당되어 있으며, 각 항목은 기본적으로 락업되어 있습니다. Handy Token의 락업 해제 일정은 가상 자산 시장을 투명하고 신뢰성 있는 정보환경으로 개선하기 위해 구축된 정보 공시 플랫폼 'Xangle'을 통해 공시되어 투명하게 공개하고 있습니다. 2023년 락업 해제 일정도 Xangle을 통해 공시될 예정이며 공개된 이후 백서에 반영될 것입니다.

**토큰 락업 해제 일정(2021년 10월 1일 - 2022년 12월 31일) 공시 바로가기**



## 8. 로드맵



## 9. 면책 조항 (Disclaimer)

1. 본 백서는 이해를 돕기 위해서 맞춰볼래(HandyPick)에 대한 정보 제공을 목적으로 작성되었습니다.
2. 이 백서는 어떠한 종류의 안내서와도 관련이 없으며, 어떤 관할 지역의 유가 증권 및 기타 금융 상품에 대한 제안이나 투자 유치로 해석되어서는 안됩니다.
3. 이 백서는 어떠한 형태의 자문(재무, 법률, 세금 등)에도 해당되지 않으며, 토큰 구입 결정과 관련하여 의존되어서는 안됩니다.
4. 본 백서는 표지에 명시된 날짜에 회사의 견해와 계획에 따라 작성되었으며, “회사”는 백서의 일부 내용을 사업 방향성에 따라 예고없이 수시로 수정하고 게시할 수 있는 전적인 재량권을 보유합니다. 수정된 백서는 게시된 시점부터 즉시 효력을 발생합니다.
5. Handy Labs는 백서와 관련하여 어떠한 책임도 지지 않고, 백서의 완전성을 보장하지도 않습니다.