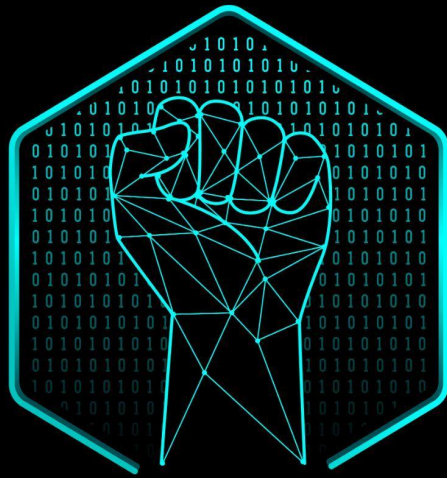




METAHERO

JOIN THE REVOLUTION

ウルトラHDのメタスキャン技術を搭載した
初のデフレ型ユーティリティトークン

HEROトークン | Metahero.io | v 3.4

目次

目次	2
エグゼクティブサマリー	3
創業者からのメッセージ	4
市場背景	5
メタバース	7
仕組み	9
メタスキャン技術	10
フォトグラメタリーの3Dメタスキャナー	10
仕様	10
アプリケーション	10
メタスキャナーのユースケース	11
将来のユースケース	11
HEROアプリ	12
Metaheroトークン(HERO)	13
トークノミクス	14
ゲームプラン	15
ゲームプラン	16
Metaheroのビジネスモデル	16
今後5年の収益予測	17
HEROのローンチ	18
トークン配布	19
ロードマップ	20
2021年Q1	20
2021年Q2	20
2021年Q3	21
2021年Q4	21
2022年Q1	22
チーム	23
免責事項	25

エグゼクティブサマリー

メタバースに登場したいと思ったことはありませんか。近い将来、ウルトラHDでスキャンした自分の姿や現実世界のアセットを、メタバースで登場させることができるようになります。

Metaheroは、ゲーム、VR、ソーシャルメディア、オンラインファッションで利用できる、超リアルな3Dアバターやアイテムが作成可能な3Dスキャンやモデリング技術を市場に提供します。この技術では、現実世界の美術品やコレクタブルからNFTを作成することもできます。

当社は、3Dスキャンの世界的なリーダーであるWolf Studioと提携しています。同社が提供する最先端技術は広範囲で試行され、幅広い業界の大手企業で利用されています。最近ではCD Projektが、注目されていた最新リリースのCyberPunk 2077に登場するキャラの作成に利用しました。

当社は、このパワフルな技術をマーケットプレイスや、トークンをベースにした新しいデフレ型エコシステムに統合することで、ユーザー、ゲーマー、アーティスト、および起業家が、未来の仮想世界に直接アクセスできる場を提供します。Wolf Studioの独創的な次世代技術と、一からテクノロジースタートアップを構築する当社の専門知識を組み合わせることで、Metaheroは2021年と2022年に注目されるプロジェクトの1つになることは間違いありません。

他社との違い

Metaheroは、創業者のロバート・グリーンによる1千万ドルという巨額の自己資金で創業されました。この資金は、プロジェクトのローンチや、第2世代のウルトラHD 16Kメタスキャナーの財務面・設計面をサポートします。

当社には、自己資金やシードファンドによる数社の新興企業を、フィナンシャル・タイムズ1000の急成長企業リストで2位にまでランクインさせた実績があります。なかでもCodewiseは、13000%以上の収益をあげ、ヨーロッパで成長が2番目に早い企業となりました。

創業者兼CEOのロバート・グリーンは、彼の今までの起業家としての経験を活かし、暗号資産業界に参入しTensetのリリースに携わりました。Tensetは2021年4月にCoingeckoで最も取引された暗号資産ランクで第2位を記録しました。

さらに、彼の広範なマーケティング経験と、ゲーム内広告プラットフォーム「Fluid」の所有者であるという点を踏まえると、Metaheroのメッセージは何十億もの人々に到達します。

ミッション

当社の最終的なミッションは、暗号資産の利便性を次のレベルに押し上げることです。

当社は、現代のブロックチェーンはワールドワイドウェブと同じくらい、若しくはより偉大な発明だと考えています。インターネットと同じようにブロックチェーンは、世界をより良い場所へと変える手段を私たちに提供してくれる可能性があります。

暗号資産は、誰もが独自かつ平等なエコシステムを作る権限を与えるようにし、新しい機会を生みます。当社の目標は、一般普及を加速化させる、新しく魅力的な方法を見つけることでこの未来の通貨を促進し、暗号資産に無関心な人々を惹きつけることです。

ビジョン

今後、メタスキャンはメタバースに欠かせない一部となり、現実とデジタル領域を結ぶ橋となります。当社の次世代技術は、これまで以上にゲーマー、アーティスト、起業家、ユーザーを魅了し、これらの人々を結びます。

当社は、分散型経済で事業の収益向上を図ることで、投機的バブルを引き起こさずに暗号資産のウェアネスを向上させ、現実世界での実用性を証明します。

最初の目標は、市場の関心（ゲーミング、社会、アート）、パワフルなトークノミクス、およびHEROトークンを利用するメタスキャンのエコシステムで構成された、実際のビジネスのユースケースである**Metahero**を通して、1,000万人のユーザーを暗号資産の世界に呼び込むことです。

長期的な目標の1つには、SonyがオーディオでSony Pictures Audio Libraryを作成したときと同じように、現実世界のオブジェクトや人物を3Dスキャンし、大規模なデータベースを作成する事です。

現実世界の芸術品をウルトラHDの3D NFTにスキャンすることは、これまでにない革新的なコンセプトです。これにより、世界中の誰もがアートワークを閲覧し、文化財をデジタル作品として永遠に残すことができます。また、アーティスト、アートコレクター、およびミュージアムには、追加収入が得られる方法を提供します。

創業者からのメッセージ

Metaheroへようこそ！このエキサイティングなプロジェクトへの参加に興味を抱いていただき光栄です。

経営経験は豊富ではあるものの新興企業の当社にとって、クリプト業界での企業運営には新鮮味を感じています。ここでは官僚制度や政治制度にとらわれずに、創作と開発に努めることができます。

分散型金融（DeFi）は2020年と2021年に大きな成長を遂げました。適切なインセンティブが得られる新しいソリューションが台頭すれば、とてつもない速さで拡大する可能性があります。伝統的な事

業はローンチするまで何年もかかる場合もありましたが、暗号資産企業はわずか数か月で構築してリリースすることができます。

我々は実証済みの次世代技術をブロックチェーンと掛け合わせて市場に投入する事で、新しい暗号資産ユーザー、オーディエンス、投資家、サポーターにリーチでき、私たちのビジョンへの賛同を得られると考えています。

当社は、当ユーザーがアーティスト、ゲーマー、インフルエンサー、マーケター、コレクター、投資家、またはビジネスマンや起業家として、個人および事業として、当社の技術を利用する新しい方法を見つけられることを願っています。

当プロジェクトが他社のプロジェクトと異なる点として、当チームは10年以上の経験を持っており、チーム全員が複数の問題に同時に取り組み、迅速に解決する力を持ち合わせている事です。メンバーの多くは、過去10年、広告技術の業界で大成功を収めた新興企業の1つであるCodewiseの出身です。

当社は、すべてのプロジェクトが実現するよう、ノウハウ、戦術的パートナーシップ、および大きな活力を提供します。

- 資金と経験が豊富
- プロフェッショナルなチームとパートナー
- 技術とビジョン

暗号資産業界で次世代の主要プロジェクトになるべく努めているMetaheroに是非参加してください。よろしくお願いします。

ロバート・グリーン
Metahero創業者兼CEO

市場背景

Metaheroプロジェクトの目標は、さまざまな主要市場に浸透させることです。以下は、当技術への関心を持っている市場やターゲットオーディエンスの一例です。

- ゲーマー
- アーティスト
- セレブリティ・インフルエンサー
- マーケティングプロフェッショナル
- プロアスリート
- オンラインファッションプラットフォーム

NFT市場

2021年は、NFT市場にとって飛躍の年となっています。NFTの売上は、第一四半期だけでも2020年より2100%の上昇となる200億ドルに到達しました。2月には、Axie Infinityのゲーム内にある仮想空間上の土地の一部が、150万ドル相当のETHで売却されました。3月には、今や誰もが知るアーティストになったBeepleの作品「Everydays: The First 5000 Days」が6,930万ドルで落札されました。

ゲーミング市場

世界中には約27億人のゲーマーがいます。2020年のゲーム売上は1590億ドルに到達し、2023年には少なくとも2000億ドルを超える見込みです。

ゲーム内アイテム市場

現在、バーチャルゲーム内アイテム市場の売上は、500億ドルと予想されています。そのほとんどのアイテムが、第三者プラットフォームで販売されています。

VR/AR

現在、世界中の**AR**および**VR**市場の売上は307億ドルと予想されており、2024年には2970億ドルまで上昇すると予想されています。

メタバース

2019年、Epic Gamesが開発したFortniteのゲーム空間で開催され、実際にDJのマシュメロも登場したバーチャルコンサートには、1,070万人のユーザーが参加しました。別のゲーミング空間の開発企業であるRobloxの企業価値は、すでに300億ドルとなっています。これはAxie Infinity やDecentralandなど、ゲーマーがプレイ中にお金が増える、ブロックチェーン上の分散型ゲームによるものです。

メタスキャン

これは、すべての想像物をウルトラHDの3Dでスキャンして商業化およびトークン化することで、市場を開拓し、構築していく場です。

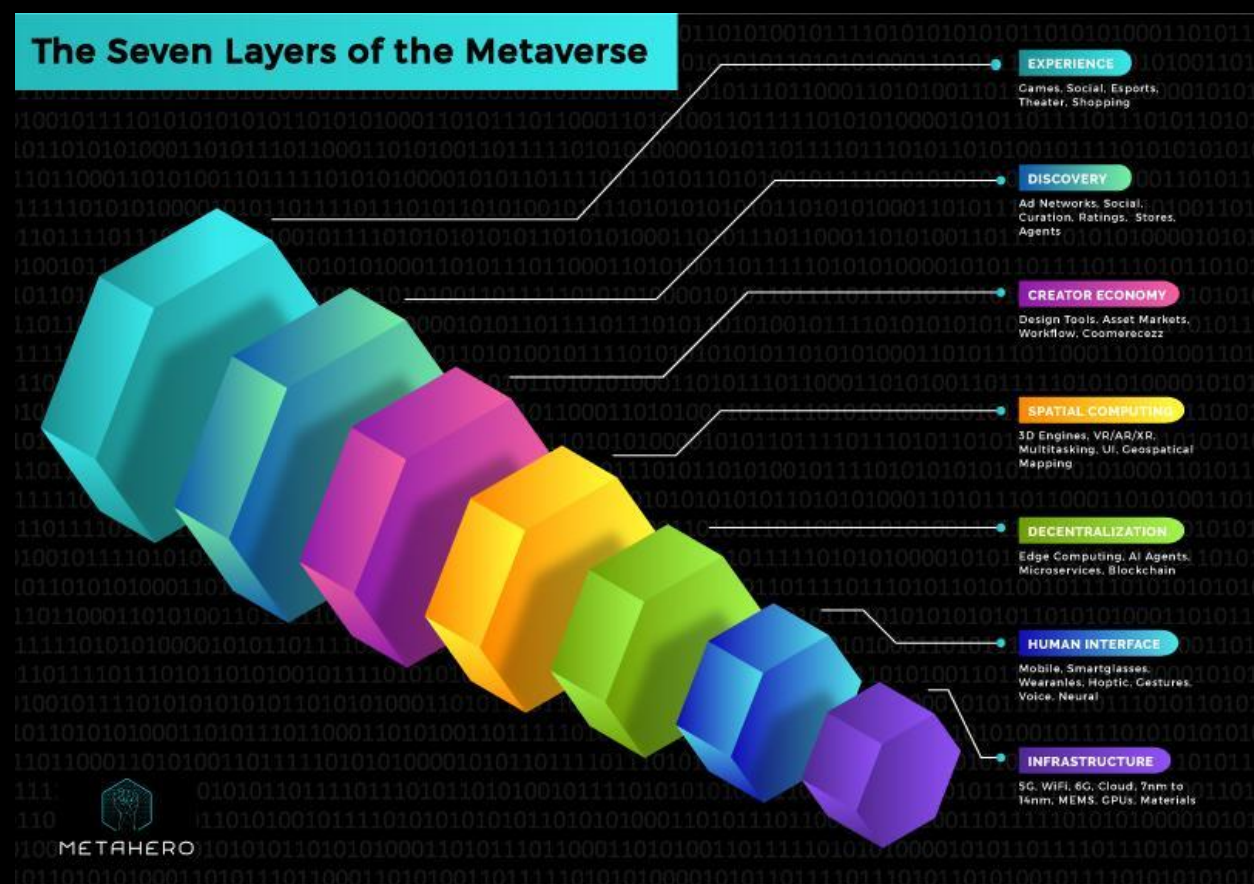
メタバース

イーロン・マスク氏は宇宙開拓を積極的に行なっていますが、最終的な我々の未来はサーバー、クラウド、そしてブロックチェーン上に存在するかもしれません。メタバースは現実世界、AR、XR、VR、インターネットが交差する世界です。

仮想世界への定着化はまだ始まったばかりで、多くのゲームやプラットフォームは、エンターテインメント、異なるライフスタイル、クリエイティブなマーケティング、拡張広告、および新たな収入源を提供します。

最近のパンデミックから学んだものを挙げるとすれば、それは人類の次のステップで重要なデジタル化であり、まだまだ進化の余地があります。教育、リモートワーク、社会的相互作用、バーチャルギャラリーやバーチャルコンサートは、メタバース技術の開発と一般普及によって恩恵が得られます。

この3Dモデルには、アート、ファッション、医療、エンジニアリング、製品設計などのアプリケーションがあります。すでにVRとARは、プロ飛行士のトレーニングや、エンジニアによるとても複雑なシステムの保守作業の説明に利用されています。

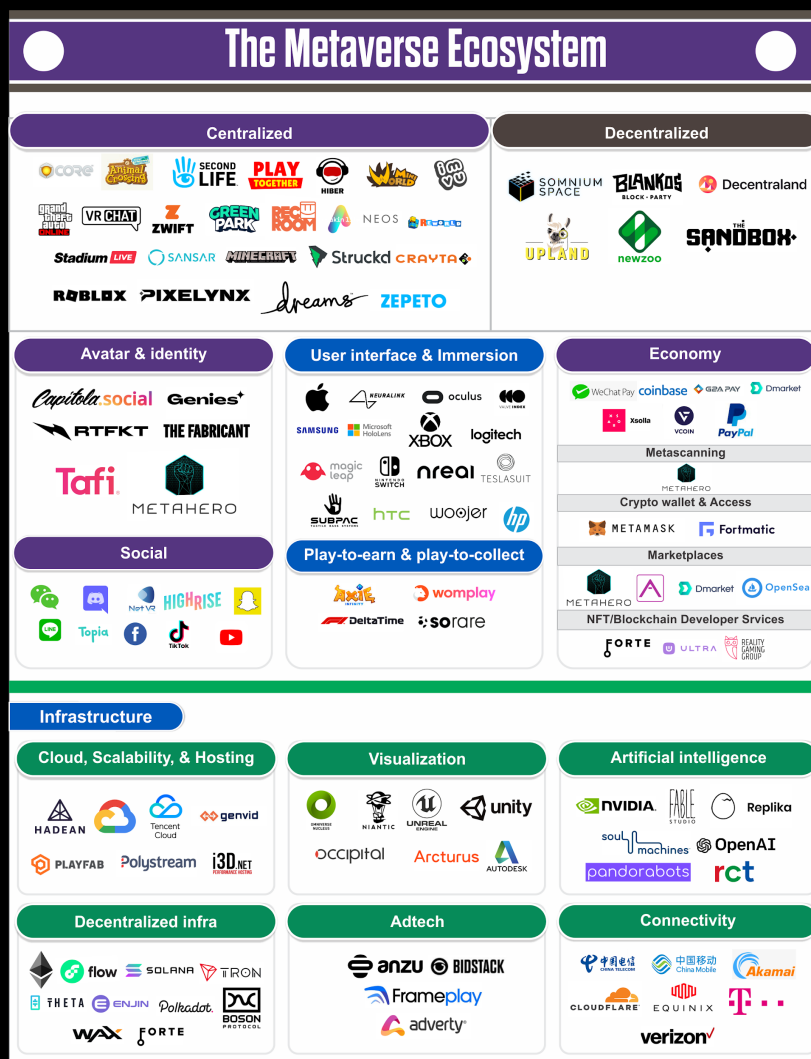


メタバースとブロックチェーン

ブロックチェーンを利用することで、メタバースに新たな世界が広がります。

1. ブロックチェーン上に永遠に破壊不能な3Dオブジェクトを格納します。世界中の何百万ものプライベートマシンに格納された複製版は、ブロックチェーンの特徴である分散性により、NFTの複製版として常に利用できます。ブロックチェーンは、クラウドやサーバーのデータセンターよりも柔軟性があります。
2. 独自のエコノミーを提供し、新たな収入源を生みます。NFT(非代替性トークン)は、所有権証明書としての利用だけではなく、デジタルアートやコレクタブルの信憑性を図ります。またスマートコントラクトにより、今後クリエイターは、アバター、アート、3Dモデルからロイヤリティを得ることができます

当社は、HEROトークンを導入することで、完全に安定したエコシステムやメタバース中心の新しいエコノミーを構築します。



仕組み

3Dアバター

世界中に拠点を置くMetahero 3Dチャンバーにより、すべてのユーザーが、自分自身を含むあらゆるオブジェクトをウルトラHDでスキャンすることができます。

ユーザーは、Metaheroアプリをインストールし、サイトでスキャンするために必要なHEROトークンを支払います。Metaheroアバターはすぐに作成されます。

3D NFT

アートワークの3D NFTへのスキャンは、スキャンしたアイテムごとに支払うのではなく、ネイティブトークンのHEROを利用してメタスキャナーの使用時間に対して支払います。

これまでには、メタスキャナーを利用して次世代の音楽、動画、アニメーションを作成したり、あるいはCD ProjektがCyberpunk 2077のゲームでキャラを作成するなどの用途もあります。

現在、当社はアーティスト、ミュージアム、ギャラリーと提携し、世界中のさまざまな場所からでも利用可能なモバイルメタスキャナーの開発に取り組んでいます。わずかなHEROトークンを支払うだけで、バーチャルアートギャラリーが自宅から快適に閲覧できる様子を想像してみてください。

メタスキャン技術

フォトグラメリーの3Dメタスキャナー



仕様

- 外径: 4.2m
- 高さ: 2.5m
- ライトに必要な空間: 直径7m
- 4台ずつのカメラを搭載したサーバーユニットによる16本のモバイルコラム
- 64個の機器で構成されたチャンバー
- フル同期が可能なカメラの同時トリガー
- フラッシュと一定の光
- 測定時間 (フォトグラム): 1/120秒
- モデルの制作時間: 15分~1時間
- 出力ファイル形式: OBJ、FBX + PNG、BMP、JPGのテクスチャファイル
- 目的: 動くオブジェクト、人物、動物のスキャン
- チャンバー内の最大利用人数: 4 (ポーズによって変化)
- スキャン位置に適合: Tポーズ
- 折りたたみ可能なコラムによる完全移動性とすばやい組み立て・分解
- 顧客の要求次第でチャンバーのブランディング
- 2人以上で操作するチャンパー

アプリケーション

- アニメーション
- ゲーム
- 医療
- バーチャルフィットルーム
- 独特なアバターの作成
- 3D印刷

メタスキャナーのユースケース

2017年以降、Wolf Studioの初代メタスキャン技術は、CD Projekt、フェラーリ、ミュージシャン、アーティストなどで商業的な試用がされています。次は、商業的なユースケースの例です。

- ミュージックビデオ (例: <https://www.youtube.com/watch?v=kt1n1Xau3Q0>)
- ファッション (例: <https://vimeo.com/436458982>)
- 3D印刷
- ゲーム内キャラの作成 (Cyberpunk 2077)
- アートワークのスキャン

すでに次世代メタスキャナーの取り組みは開始しており、初代モデルは大きく改善されています。

- 16KのウルトラHDクオリティ
- より簡単なカリブレーションとオペレーション
- 折りたたみ可能および移動型設計による簡単な移動、発送、設定
- 超リアルなフェイススキャンと模写を実現する統合されたフォトグラメトリのヘッドスキャン

将来のユースケース

Cyberpunk 2077をプレイしているときの様子を想像してみてください。銃を切り替えて手を見ると、馴染み深い手があります。「ちょっと待て、これは自分の手だ」と自分に言い聞かせるかもしれません。すぐに、自分の手があることに気づきます。一般のゲームアバターを提供する場所ではなく、当社のメタスキャナーにアクセスします。アプリで\$200相当のHEROトークンを支払い、ご自身のウルトラHDのアバターを作成します。そのアバターをMetaheroアプリに登場させ、自分がヒーローとして活躍する、対応ゲームにアップロードすることができます。これまで以上にリアルなゲームがプレイできます。

当マーケットプレイスでは、ゲームや医療などの他のアプリケーションで使用するため、ご自身のアバターでライセンスを付与することができます。そのような使用許可設定をすることで、ご自身のアバターが使用された際、いつでも自動的にHEROトークンを受け取り、収入を得ることができます。Rockstarなどのゲーム開発企業は、アバターを次のGrand Theft Autoに利用できます。アパレルメーカーは、特定の国のアバターを利用して、市場に適したサイズの衣服を制作できます。このように、ユースケースは無限に広がります。

作品で追加収入を得たいと考えているアーティストの場合は、作品を近くのメタスキャナーに持っていきます。HEROトークンを支払って予約すれば、Metaheroマーケットプレイスなどで掲載するためのNFTが作成できます。作品がバーチャルギャラリーやオンライン展示会で掲載されたときにロイヤリティを得るなど、さまざまな設定を構成することができます。Metaheroでは何百万人もの人々が楽しめるよう、バーチャルギャラリーやオンライン展示会をホスティングする予定です。

HEROアプリ

HEROアプリはプロジェクトに必要不可欠で、段階的に開発されます。

初期バージョンは、HEROトークン保有者や投資家用に設計され、HEROトークンの保有資産や報酬に関連するメトリクスを管理できるようにします。

はじめに、HEROトークンを購入するには、Binance Smart ChainでBNBトークンを獲得し、PancakeSwapでHEROトークンを購入するなどの技術的なステップに従う必要があります。

将来的には、ビルトイン式の安全なウォレットを導入し、アプリからHEROトークンが直接購入できるようにします。

すでに当社は、支払い機能を追加し、ユーザーがアプリ内でHEROトークンが購入できるよう、オンラインパートナーと交渉しています。この機能により、HEROの登録、一般普及の拡大、および利用で不具合が発生しないように努めます。

また、HEROの所有者が日常生活の費用でHEROトークンが利用できるよう、Visaカードの統合にも取り組んでいます。

当社は、アプリがMetaheroエコシステムのエントリーポイントとなり、HEROトークンが利用できるすべての場のワンストップショップとなるよう計画しています。

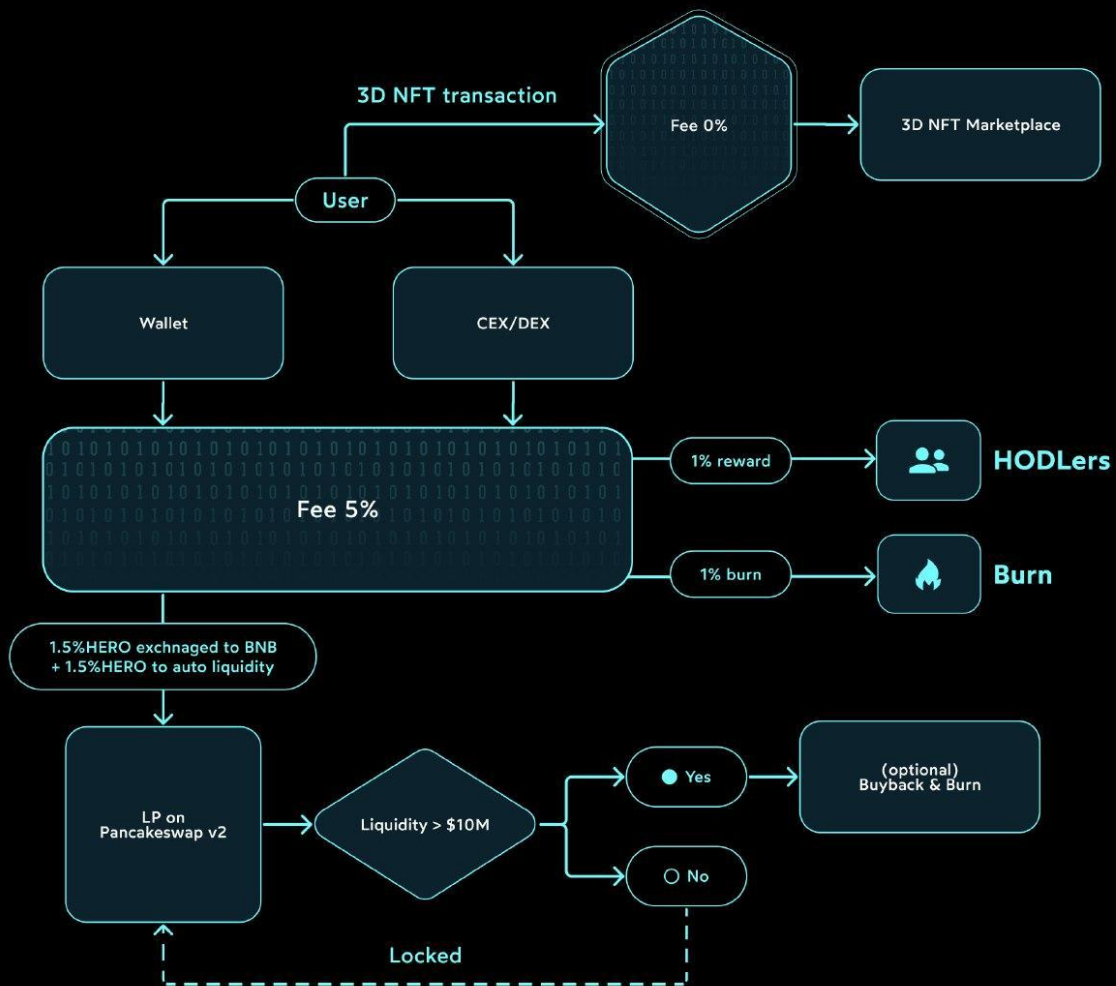
Metaheroトークン(HERO)

HEROトークンは、確実にスケーラブルなプロジェクトとなり、どの投資家でも参加できるよう、Binance Smart Chain(BSC)上で開発されました。当社は、包括性、分散性、効率性を重視し、PancakeSwap v2でパブリックセールをローンチすることを決めました。当社は、当プロジェクトがBinanceエコシステムで必要不可欠となるよう取り組んでいます。

HEROは、最大の効率性と実用性を誇る独自のデフレトークンです。主な機能の概要は、次のとおりです。

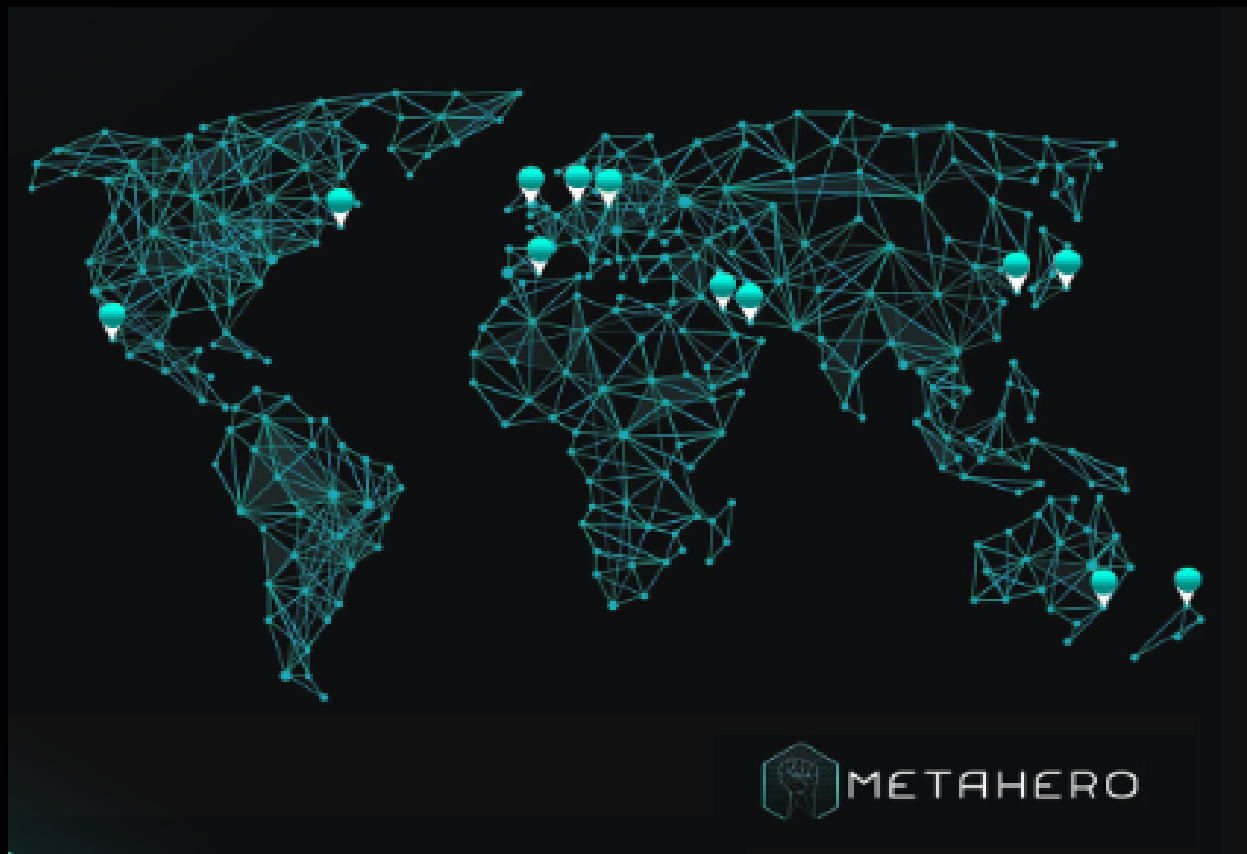
- **デフレーション**: HEROはすべてのトランザクションで5%の手数料がかかるデフレトークンです。
- **スマートステーキング**: 各トランザクションでかかる手数料の1%は、パッシブ報酬としてすべての所有者に均等分配されます。
- **バーン**: 各トランザクションで1%のトークンが永久的にバーンされ、HEROトークンの供給量は減り続けます。
- **自動流動**: 各トランザクションでかかる手数料の3%は、自動的にPancakeSwap v2のリクイディティプールに追加されます。これにより、当プロジェクトはCEXに法外な登録料を支払わず、適切な流動性を守り、自主性を重視します。
- **流動性は永久的にロックされます**。しかしトークンには、バイバックやバーン(下記詳細)機能が搭載されており、リクイディティプールの一部をリリースする機能が搭載されています。
- **バイバックとバーン**: この機能は、(PancakeSwapの)リクイディティプールの合計金額が1,000万ドルを超えたときに起動します。過剰流動資金によってHEROトークンはバーン、およびBNBを利用してさらにHEROトークンはバーンされます。この機能は、コミュニティから承認を得た後、チームが実行します。
- **実用性**: HEROトークンは、Metaheroエコシステムでのみ使用可能なトークンです。3D NFTマーケットプレイスのトランザクションや、スキャン、ロイヤリティ、Metahero 3Dスキャナー(フランチャイズモデル)の支払いに使用することができます。

トークノミクス



ゲームプラン

最初の段階では、世界12か国でMetahero 3Dチャンバーを構築して、導入する予定です。



ゲームプラン

これらの各拠点には、毎年およそ10万人のユーザーが訪れ、ゲームやソーシャルメディア用に自分自身をメタスキャンして、パーソナライズした3Dアバターやバーチャルアイテムを作成しています。

現在は、最初にソーシャルメディアプラットフォーム、ゲーム、ストリーム、VR全体でパーソナライズされたアバターが宣伝されるよう、グローバルパートナー、インフルエンサー、セレブと交渉しています。

次のステップでは、3Dメタスキャン技術のフランチャイズモデルを公開し、さらに多くの場所やイベントへと拡大させます。

また、アートコレクションをデジタル化して永久に残し、追加収入が得られるよう、ギャラリー、アーティスト、ミュージアムと交渉します。

長期的な目標は、当社の3Dスキャン技術がゲームやソーシャルメディアだけではなく、ファッションや医療でも利用できる構想を立てることです。当社の3Dチャンバーは、バーチャルオンラインの衣料店、医療、その他のユースケースでも利用できる、とても的確な人体モデルを作成します。

Metaheroのビジネスモデル

当社では、事業が持続可能な基盤を作るには、できるだけ早く収益をあげるべきだと考えています。現在は、約束や誇大広告に基づいた暗号資産プロジェクトがたくさんあり、その結果、投機性が議論的になっています。

Metaheroは、すでに機能している技術に基づいたビジネスです。この技術は、アート、コレクタブル、ソーシャルメディア、ゲーム、ならびに拡張現実、仮想現実、メタバースゲーム、バーチャルランド、暗号資産といった技術トレンドが上昇中のメタユニバースなど、エキサイティングで堅調な市場で実用化されています。

現在、デザイナーに発注してカスタムメイドのフルボディーアバターを作ると最大で\$700程度請求されます。世界中の拠点では、\$200でウルトラHDでリアルなアバターをすぐに作成できます。平均的なユーザーはこの価格は少し高いと感じるかもしれませんが、これは他社にはないプレミアムオファーで、市場の拡大や時間の経過とともにカットします。各チャンバーでは1日に200~400人、年間ではおよそ15万人のユーザーをスキャンすることができます。その収益は、1つのメタスキャナーに付き年間で最大3,000万ドルとなります。以下は、2022年までに設置する12機のメタスキャナー、およびその翌年に増やすフランチャイズモデルに基づいた収益予測です。

今後5年の収益予測

	2022	2023	2024	2025	2026
3Dスキャナー	12	24	50	100	200
スキャン数	788,400	1,576,800	3,285,000	6,570,000	13,140,000
メタスキャナーの収益	\$157,680,000	\$315,360,000	\$657,000,000	\$1,314,000,000	\$2,628,000,000
NFTマーケットプレースの収益	\$100,000,000	\$250,000,000	\$500,000,000	\$1,000,000,000	\$2,000,000,000

最初の12拠点のチャンバー以外では、コミコンやコンベンション、またはフルタイムで使用するため、フランチャイズパートナーに機器や技術のライセンスを付与します。

現在、世界中には27億人のゲーマーがおり、そのほとんどが暗号資産市場の基本が理解できるほど技術に精通しています。ソーシャルメディアを利用するユーザーは40億人います。当プロジェクトの最初のステージの目標は、この2つのグループから合計ユーザー数のわずか1%となる、1,000万人のユーザーを当エコシステムに呼び込むことです。最初に、有名なゲーマー、ストリーマー、インフルエンサー、セレブをターゲットにすることで当オファーのawarenessや関心を高め、MetaheroプラットフォームとHEROトークンの普及を促進させます。

HEROトークンは、Metaheroエコシステム内のスキャン時のすべて支払いや、他のトランザクションに利用します。

Metaheroの収入源：

- 3Dチャンバーのスキャン費（メタスキャナーによる収益のフランチャイズ費を含む）
- NFTの作成費
- NFTの定期的なロイヤリティ
- Metahero NFTマーケットプレースのトランザクション費（X%）
- 3Dチャンバーフランチャイズのパートナーライセンス費

Metaheroの継続コスト：

- メタスキャナーの開発費とローンチ費
- アプリと技術の開発費
- 継続的なマーケティング費

HEROのローンチ

Metaheroのローンチは、いくつかのフェーズに分かれています。最初に、創業者のロバート・グリーンは1千万ドルのシードファンドを提供し、次のものを含むプロジェクトのビジネス基盤を作ります。

- チーム
- パートナーシップ
- スマートコントラクト
- ウェブサイト
- アプリ

当社は、プライベートプリセールを実施し、強いコネクションを持つ戦略的な富裕層やベンチャーキャピタルがプロジェクトに参加するよう誘致します。現在は、個人的なつながりを持つ投資家を受け入れ、プロジェクトの恩恵がもたらすスキルセットやネットワークを提示しています。

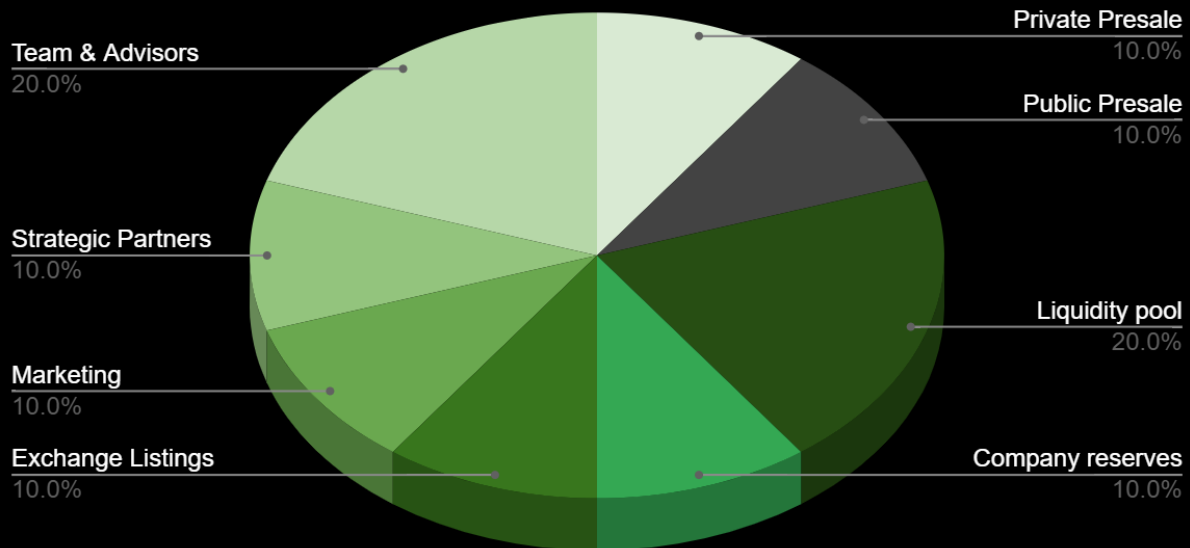
その後、Tenset Gemsプラットフォームでのみパブリックプリセールを開始します。1,000枚以上の10SETトークンを保有する方であれば、どなたでも参加して、最大10 BNBトークン分のHEROトークン(200百万枚)が購入できるよう登録できます。

プライベートとパブリックのプリセールでは同じ価格で販売され、HEROトークンの総供給量の20%で1万枚のBNBを獲得します。

7月初旬には、PancakeSwap v2でHEROトークンを一般にローンチします。ここで得た1万枚のBNBはリクイディティプールに追加され永久的にロックされます。これはトークン全体の20%が割り当てられている流動性に追加されます。

トークン配布

HEROトークンの総供給量は100億枚で、そのうち45億枚がロックされており、時間の経過とともにリリースされます。



プール	%	トークン数	ロック
プライベートプリセール	10%	1,000,000,000	
パブリックプリセール	10%	1,000,000,000	
リクイディティプール	20%	2,000,000,000	ロック
自社保有	10%	1,000,000,000	5年間のロック - 6ヶ月毎に10%アンロック
交換業者に登録	10%	1,000,000,000	50%のロック - 毎月10%アンロック(5億トークン)
マーケティング	10%	1,000,000,000	50%のロック - 毎月10%アンロック(5億トークン)
戦略パートナー	10%	1,000,000,000	50%のロック - 毎月10%アンロック(5億トークン)
チームとアドバイザー	20%	2,000,000,000	30ヶ月のロック - 3ヶ月毎に10%アンロック
合計		10,000,000,000	

ロードマップ

2021年Q1

- 法人登記
- ロバート・グリーンからの1千万ドルのシードファンド
- マーケティングリサーチ
- R&Dによるプロジェクトの実現可能性の確認
- ビジネスモデルの検証
- 3Dスキャン技術の試行
- 戦略パートナーとアドバイザーの確保
- 独自のスマートコントラクト構造の構築
- コアチームの発足
- マーケティング戦略の作成
- 今後5年のプランとビジョンの構築
- プレミアムブランドの構築

2021年Q2

- ハイプロファイルな投資家と初交渉
- スマートコントラクトのストレステスト
- コアチームの拡大
- メタスキャナー場所の確認
- HEROアプリの開発
- ウェブサイトv1
- YouTubeチャンネルのリブランディング
- マーケティングとPRキャンペーンのアウェアネス
- プライベートプリセール
- パブリックプリセールの登録
- ロバート・グリーンによるAMA
- マーケティングキャンペーンのプリローンチ
- ホワイトリストの開示
- CertiKの監査

2021年Q3

- PancakeSwap v2でパブリックローンチ
- Android版HEROアプリのリリース
- ローンチ後のマーケティングキャンペーン
- iOS 版Metaheroアプリのリリース
- Metahero 3Dチャンバーの初回提供
- CEXとの交渉
- コミュニティ投票の実装
- オンランプパートナーとの交渉
- メジャーな評価サイトへのMetaheroの追加
- Metaheroポッドキャストのローンチ
- アーティストパートナーの公表
- CEXへの初登録

2021年Q4

- チームの拡大
- ウェブサイトv2
- 暗号資産およびゲームイベントのスポンサーシップ
- ゲームスタジオおよびデベロッパーとのパートナーシップの開拓
- 大手のグローバルビジネス組織に加入
- 戦略パートナーのオンボーディング
- HEROの国際コミュニティの拡大
- パブリックMetahero 3Dチャンバーの正式導入
- Metahero 3D NFTマーケットプレイス
- CEXへの追加登録
- Metaheroモバイルアプリv2
- HEROのオンランプソリューションへの不換通貨の実装

2022年Q1

- Metahero 3Dフランチャイズのローンチ
- Metahero 3Dチャンバー拠点の拡大
- ブロックチェーン会合
- ゲーミングカンファレンスと展示会
- チームの拡大
- グローバルプレゼンスとアウェアネスの拡大
- マルチ言語サポートの追加
- ゲームおよび暗号資産の戦略的パートナーシップ
- HEROのVisaとのパートナーシップ
- 2022年ロードマップの公開
- 1億人のユーザーへと拡大する10年プランの公開

チーム

Founder



Robert Gryn

Founder & CEO



Robert Gryn is the youngest self-made entrepreneur to make the Forbes 100 Richest list in Poland. He's the former CEO of Codewise, the 2nd fastest growing company in Europe. After selling Codewise he shifted 100% of his attention and focus to crypto. His new mission is to help accelerate the mass adoption of this revolutionary technology. Like many, he believes that blockchain will make the world a better and more equitable place.

Team

Core team



Stanisław Głogowski

CTO

Staszek has over 15 years of software development experience, including 4 years in the Ethereum ecosystem. He specializes in smart contracts development. He is the author and creator of the technology behind the Pillar Smart Wallet and Payment Network.



Jeremy Lopez

COO

(Ex-Codewise) With 15 years focused on early-stage tech startups, Jeremy brings a wealth of experience and vision in marketing strategy, business operations, lead generation, and hyper-growth antics. Jeremy has held Director and C-level positions in 8 startups, 5 of which have gone on to a profitable exit.



Alex Gryn

Chief Biz Dev Officer

(Ex-Codewise) Alex has always been interested in new technologies from gaming to blockchain. From a marketing and business background, Alex has 17 years entrepreneurship and management experience in the IT and sales industry.



Piotr Harwas

Chief Engineering Officer

The one and only, Piotr is the mastermind behind the Metascanner. After years of R&D his vision was made a reality and now partnering with Metahero Piotr will be able to realize his dream of commercializing the technology and bridging reality with the metaverse.



Marcin Grajcar

Head of Product

(Ex-Codewise) Marcin has 10 years of product management executive experience in the AdTech and MarTech industries. Passionate about building digital products and is excited to apply his experience and fresh perspective in the crypto space.



Konrad Sobczak

VP Business Operations

Konrad's everyday role is COO of the Wolf Group. His expertise and attention to every detail in operations allow the organization to scale and run smoothly. His experience will be crucial in getting our Metascanners delivered around the world.



Mateusz Strzałka

Creative Director

(Ex-Codewise) Mat is a full-time filmmaker with a decade of experience in videography. His creative genius was behind building one of the top YouTube channels and podcasts in Poland. He has a very unique ability to send a strong message without words.



Marketing Director

Bartłomiej Twardosz

(Ex-Codewise) With over 10 years of experience in internet marketing and SEO, Bart bridges products with clients. He's able to reach the right people at the right time with the right message to make scaling a breeze.



Fernando Marzan
Strategy Director

Crypto day trader and corporate strategist focused on cryptocurrencies, tech start-ups, and replacing obsolete social, economic, and political systems through technology. Advocate of DeFi, transhumanism, extropiansim, and the metaverse.



Rafal Skalny
Developer

(Ex-Codewise) Rafal has over 15 years engineering experience in IT. He's a highly experienced developer and architect in a wide range of technologies including backend, frontend, databases and cloud solutions.



Aleksander Sadecki
Developer

(Ex-Codewise) Over a decade in the business, the last few years working mainly in the affiliate marketing industry. Focused on Java-based technologies, with experience in cloud solutions and databases. Learning frontend frameworks and well on his way to become a full stack man.



Kamil Kalandyk
Developer

(Ex-Codewise) Kamil has more than 10 years experience in the IT industry, mainly in Java ecosystem, cloud solutions and databases. He enjoys taking part in the entire software engineering process. From design to development, deployment on production and maintenance.



Jan Bożek
Media Production Specialist

(Ex- Codewise) Jan has over 7 years of experience in digital content creation. Jan has developed his post production skillset working on big projects with leading global brands as a post production and video content creation specialist.



Przemysław Trybuś
Lead Designer

(Ex-Codewise) Przemek was one of the earlier joiners at Codewise. His multifaceted skills helped build one of the fastest growing companies in Europe. From design, UI to the creative vision, there isn't a task that's out of depth.



Serafin Saj
Director of Community

(Ex-Codewise) Although Serafin is the youngest on the Metahero team, he might just be the hungriest too. His ability to tackle tasks rapidly and competently makes him a key player. His attention to detail does not impede his execution.



Mateusz Popek
UI/UX Designer

(Ex-Codewise) With a decade of experience in design, Mat has developed a unique ability to quickly create stunning and usable interfaces enjoyed by thousands of users. His talent does not end there as he is able to continually improve them when you thought they couldn't get any better.

免責事項

ICOへの参加には、大きなリスクが伴います。当オファーは、ブロックチェーン技術、暗号資産の取引、ならびに株やフォレックスなどの金融商品に精通した、経験豊富なプロフェッショナルが対象です。

このICOに参加することにより、投資家はセキュリティリスクや財務上の損失を被る可能性があることに同意します。参加者は、この種類のサービスに関連する法的地位の不確実性について理解していること、およびMetaheroが提供するサービスのコンプライアンスについて、独自に適用法令を調査したことを宣言します。

HEROトークンを購入したすべてのユーザーは、ホワイトペーパーに明記されている、プロジェクトの技術的および経済的な不確実性に同意します。したがって、参加者は、プロジェクトが失敗または履行されなかった場合、およびHEROトークンの価値が減少またはゼロになった場合でも、当社に対して法的措置を講じることはできないことに同意します。参加者は、HEROトークンを購入することにより、Metahero.ioサービスが利用できます。

トークン所有者にその他の権利が譲渡されることはありません。つまり、当社の唯一の責任は、ホワイトペーパーに明記された条件に基づいて、HEROトークンを配布することです。

当社は、ICOの期間中に次の点で責任を負うことはありません。

- 適用条件に則していないサービスの利用
- ユーザー、第三者、または第三者が管理するサービスによる過失、不履行、不正行為、またはホワイトペーパーの方針違反
- 財務上の利益または損失、その性質から生じた損害など、運用中に発生したすべての直接損害または間接損害
- いかなる理由（損失、ハッキング、不正開示、または技術的な不具合）であったとしても、トークンの不正使用を引き起こす制御不能なユーザーのログイン情報
- いかなる理由であったとしても、特に公共機関、司法当局、または第三者の要求に応じるためのサービスの一時停止または永久停止
- コンピューターの不具合によるデータの損失
- ユーザーの専門的行為