

The cover features a dark background with abstract, glowing patterns. On the right side, the letters 'G', 'X', 'B', and 'C' are stacked vertically in a large, glowing cyan font. On the left side, the text 'GALAXY BLOCK COIN' is written in a white, sans-serif font, and 'Whitepaper 2.0' is written below it in a smaller white font. The overall design is futuristic and tech-oriented.

GALAXY BLOCK COIN

Whitepaper 2.0

I. 프롤로그

1. 게임 시장 규모와 흐름

글로벌 블록체인 게임 시장의 규모는 빠르게 성장하고 있다. Technavio의 최신 보고서에 따르면 전 세계 게임 시장 규모는 CAGR(Compound Annual Growth Rate) 12% 이상의 성장률을 기록하고 있으며, 2020-2024년 동안 1,190억 7000만 달러(155조) 규모로 성장할 것이라고 전망하고 있다. 특히 기존 게임에 블록체인 기술을 통합함으로써 플레이어는 계약 또는 다른 경쟁 플레이어를 통해 게임 내 암호화폐를 거래할 수 있다. 또한 탈중앙화 플랫폼은 디지털 서명 등으로 설명되는 개인키와 공개키와 같은 강력한 데이터 암호화 기술을 사용하여 참여자들이 안전하게 거래할 수 있게 하고 또한 철저하게 보안된 암호 생태계를 보장한다. 이러한 장점은 게임 회사가 블록체인 기술 활용하여 자사의 게임을 런칭·통합하려는 주된 이유로 작용하기도 한다.



국내 게임 업계 또한 블록체인 기술을 기반으로 게임과 경제 생태계를 조성해 폭발적인 시장 확대를 대비한 선점 기회를 노리고 있다. 2022년부터 본격적으로 블록체인 관련 게임 사업을 확장할 것이라는 예측이 나오고 있으며 대표적인 게임사인 위메이드는 대형 게임사로서, 블록체인 자회사를 설립한 이후 인수합병해 블록체인 기술을 기반으로 하는 게임을 개발하는 실정이다. 해당 게임의 재화는 암호화폐로 거래가 가능하고, 이는 현금 환전이 가능해 게임을 하면서 돈을 벌 수 있다는 가능성을 보여주었다.

카카오게임즈 역시 암호화폐 보라(BORA)를 활용한 생태계 구성에 들어갔으며 사업을 주도할 자회사 프렌즈게임즈의 이름은 메타보라로 바꾸기도 하였다. 국내 모바일 게임 최고 히트작이었던 '오딘: 발할라 라이징'을 블록체인 기반 게임으로 추진중에 있다.

2. 게임 방식의 변화

코로나19 대유행으로 시작된 배달 서비스, 원격 교육 등 신산업의 성장과 더불어 언택트 시대의 대표적인 수혜자인 게임산업 또한 가장 크게 성장한 글로벌 사업분야로 꼽힌다. 비대면의 장기화는 여가생활의 변화를 이끌어 내며 실내에서 할 수 있는 게임에 빠져들었다. 이와 더불어 블록체인기술의 대중성이 확대되면서 단순히 상대방과 게임만 하는 방식(P2W: Play to Win)에서 즐기며 재화를 획득할 수 있는 게임(P2E : Play to Earn)에 많은 관심이 쏠렸다. P2E(play to Earn) 시장의 확대로 인해 추후 비대면 정책의 변화가 있더라도 유저들은 게임시장을 떠나지도 않을 것이며 또한 게임업체에게 게임데이터의 무상소유권 이전을 당연히 하는 방식과 유료아이템 및 패키지 상품을 파는 전통적인 게임방식의 테두리를 벗어나려는 강한 욕구를 드러낼 것이다. 이는 전통 게임산업의 수익구조의 한계점을 넘어 수익구조악화를 초래하게 될 것이다. 이를 반영하듯 크고 작은 업체에서 블록체인 기반의 게임을 런칭을 준비하고 있는 중이다.

II. 문제점

1. 아이템 거래의 합법 여부의 문제

어떤 게임이든 유저가 해당 게임을 하루 종일 플레이할 수는 없다. 때문에 유저들이 게임 내의 재화(아이템, 게임머니)를 얻는 데에는 물리적 한계가 있기 마련이다. 또한 구하기 어려운 희소성 있는 재화를 얻기 위해서는 그에 합당한 엄청난 시간과 에너지의 소모가 요구된다. 이는 유저들의 게임 접근성을 떨어뜨리게 만들었는데 이를 해소하기 위해 도입된 시스템이 게임 내의 장터, 또는 경매 시스템이다. 여기서 유저들은 게임을 이용하는데 필요한 재화(아이템)를 거래하여 보다 쉽게 획득을 할 수 있게 되었다. 손쉬운 거래는 유저들의 과도한 경쟁을 유발하게 되었다. 이는 게임 내에서의 게임머니로만 이루어지는 거래를 넘어, 암암리에 현실에서 게임의 재화나 아이템을 거래하는 비공식적인 현금거래 또한 양산하였다.

자연스럽게 아이템매니아, 아이템베이 등 각종 게임내의 재화들을 현금으로 거래할 수 있는 에스스로 사이트들이 등장하게 되었고 더욱 쉽게 아이템 현금 거래가 이루어졌다. 판매자는 주로 게임 내의 작업장(게임 내에서 아이템 현금화를 목적으로 하는 노동 또는 장소 등)을 운영하는 유저들이다. 작업장에서의 유저들은 재화나 아이템의 현금화만을 목적으로 기계적으로 게임을 하거나 불법 프로그램을 가동해 비정상적으로 재화를 얻었다. 이 재화들을 구매자가 돈을 지불하면

판매자가 구매자의 계정으로 재화를 옮겨 주거나 게임 내에서 교환을 하는 방식으로 대부분의 거래가 이루어졌다. 이러한 방식은 게임의 불법 프로그램 사용, 사행성 조장 등의 문제가 불거지며 불법적인 요소로 자리매김 되었고 게임 내 재화 거래는 주로 음지에서 이루어지는 일이 많았다. 이를 방지하기 위해 게임 회사에서는 합법적인 방법을 통해 유저들의 불법 거래를 제한하는 Pay to play 즉, 주로 캐시 아이템을 구매하거나 유도하거나 방식으로 유저 간 거래 불법적인 요소를 차단하고자 하였다. 이러한 방식들은 게임 내 지나친 과금 유도, 확률성 아이템의 구매 시 확률 조작의 가능성 등으로 인해 유저들에게 불만을 야기했고, 확률조작 사건은 실제사례로 판명되기도 하였다. 결론적으로 게임성은 떨어지고 과금적 요소가 부각되며 게임 수명 자체가 줄고, 과금만 유도하는 낮은 퀄리티의 양산형 게임들만 자리하게 되는 문제가 발생하였다.

2. 독창성 있는 게임들의 부재

현재 시중에는 많은 게임 유통 및 B2C 플랫폼이 존재한다. 그 중 가장 대표적인 플랫폼이 스팀(Steam)이다. 엄청난 양의 게임을 공급하는 스팀은 인디 게임의 주된 유통 경로 중 하나로 꼽히며 인디 게임 개발자나 게임을 즐기는 유저들의 낙원같은 곳으로 여겨졌다. 스팀은 그린 라이트라는 시스템을 도입하여 사용자들이 원하는 게임을 스팀이라는 플랫폼에 정착시킬 수 있도록 하였고, 이는 게임 개발자들에게는 엄청난 기회의 공간으로 여겨졌다. 또한 게임으로 인한 수익금의 분배도 개발자를 우선한 비율로 분배가 된다는 점도 장점으로 부각되었다. 그러나 게임산업의 보물섬이라고 불리우며 전 세계 PC게임시장 점유율 약 70%의 육박하는 스팀은 사실상 독점적 지위의 플랫폼으로 수많은 인디 게임들을 유통하지만 정작 게임들이 수익을 얻거나 인기를 얻어 메인 스트림으로 가는 경우는 굉장히 극소수에 불과하였다.

소위 대박게임으로 불리는 마인 크래프트로 인기를 얻게 된 인디 게임 시장은 유저들의 폭발적인 관심과 성황을 이루며 이후 많은 인디 게임들이 등장을 유도하였으나, 현재는 그 시장 또한 비슷한 캐주얼 형태를 띤 양산형 게임들로 포화상태이다. 결국 인디 게임들의 생존경쟁은 점점 더 심화되어 출시되는 게임과 사라지는 게임의 수가 엇비슷해지는 지경에 까지 이르게 되었다. 결국 여타 유통 커머셜 플랫폼과 같이 스팀은 독점적 플랫폼 지위에 만족하고 별다른 해결방안이나 새로운 방향성을 제시하지 않으며, 게임사들에게 높은 수수료(30%)만 취하고 있다.

현재 국내 유명 게임회사인 넥슨, 넷마블, 엔씨 소프트의 매출이 게임 업계 전체 매출의 절반을 차지하는 반면, 중소 게임 회사들의 매출은 이들의 절반도 채 되지 않는 양극화 현상은 점점 심해지고 있다. 유저들에게 요구되어지는 게임의 수준도 갈수록 높아지는 상황에 인디 게임은 설 자리를 잃어가고 있으며, 대형 게임 회사들은 연예인이나 배우 등을 마케팅을 위해 섭외하면서 자본의 차이도 극명하게 드러났다. 현재는 어지간한 액수로는 게임 하나도 일정 궤도에 올려놓기 힘든 것이 현실이다. 더욱이 유저들은 어느 정도 게임을 즐기고 나서는 금방 실증감을 일으키는 인스턴트 형식의 게임 플레이 방식에 익숙해져 한 게임에 오래 머물지 않게 되었다. 앞으로 매우 혁신적인 방식의 게임성과 시스템이 개선되지 않는다면 인디 게임 산업의 미래가 밝지 않을 것으

로 보여진다.

3. 실용적인 블록체인 프로젝트의 부재

명실공히 블록체인 기술은 현대 산업의 중요한 열쇠로 부상하게 되었고, 각종 산업에서 수많은 블록체인 기술 기반 프로젝트들이 양산되었다. 이는 세계적으로 주목하고 있는 블록체인의 가능성과 투자 가치를 보았을 때 많은 산업에서 시도되어질 수 있는 부분이기도 하다. 블록체인 기반 저작권 플랫폼, 블록체인 기반 금융 서비스 등 이처럼 웬만한 프로젝트명 앞에 블록체인이라는 말을 덧붙이면 꽤나 그럴듯한 프로젝트명으로 둔갑되었다.

그러나 대부분의 블록체인 프로젝트들의 문제점은 거진 스캠(Scam)이다. 스캠 프로젝트 대부분은 블록체인 기술을 이용해 해결하고자 하는 목적 또는 문제 자체가 명확하지 않다. 그 중 일부는 블록체인이 기술 자체가 필요하지 않은 프로젝트임에도 불구하고 블록체인 기술의 일부 요소를 가미하여 블록체인 프로젝트라고 표방해왔다고 해도 과언이 아닐 것이다. 현재 우후죽순 생겨나 이름만 떠도는 블록체인인 프로젝트는 블록체인 기술이 적용 가능한지조차 알 수 없는 모호한 프로젝트들이며 개발자의 뚜렷하지 않은 목적의식도 한 몫하고 있다.

III. 솔루션

1. 블록체인 게임 플랫폼

GXBC 프로젝트는 GXBC 재단법인(이하 재단)이 블록체인 기술을 활용한 다양한 게임을 공급하는 거버넌스이며 참여자들에게 인센티브로 암호화폐 GXBC Token(이하 GXBC)를 공급하는 P2E 게임 플랫폼(이하 플랫폼)이다. 유저들은 GXBC를 활용하여 플랫폼에서 제공하는 다양한 콘텐츠인 Gamefi(Game, DeFi, NFT)를 즐기고 참여할 수 있다. 재단은 성공적인 블록체인 게임을 만들기 위해서 투명하게 공개된 규칙, 열린 참여, 기여에 따른 보상, 가치의 저장, 소유권 이전 등의 탈중앙화 가치의 관점을 바탕으로 거버넌스를 설계하였다.

유저들은 GXBC 프로젝트를 통해 플랫폼에 공급되어진 게임을 플레이하며 얻게 된 게임 재화를(Token, NFT)를 소유하거나 타인과 거래할 수 있다. 더불어 플랫폼에서 제공하는 다양한 콘텐츠를 이용할 때 GXBC는 기축통화의 개념으로 사용할 수 있다. 향후 GXBC는 게임 내 인앱 구매 이외에도 GXBC 재단이 소유하고 있는 IP(intellectual property)를 활용하여 제작되는 상품(잡화, 식품, 의류)을 구매하는데 사용할 수 있다.

GXBC 프로젝트는 P2E게임 플랫폼을 구축하여 다양한 P2E게임을 유저들에 선보이고 개별 게임

의 범위 내에 한정되어 유저 데이터의 소유와 그 영역을 제한하지 않도록 한다. 즉 플랫폼을 통해 게임 리소스를 제한하지 않고 GXBC를 통해 확장시키고자 한다.

2. 커뮤니티 중심의 플랫폼

GXBC 프로젝트는 블록체인 기술을 기반으로 진행하는 서비스이며 플랫폼 내에서 발생하는 암호화폐 유통 및 공급하는 가운데 발생하는 별도의 아이템 거래 중개 및, 결제 서비스 등을 방지하고 유저가 게임을 이용하며 발생시키는 리워드는 P2E게임 플랫폼 내에서 유저들의 커뮤니티를 통해 온전히 사용될 수 있도록 한다.

또한 블록체인 기술을 활용해 플랫폼 내 개별 아이템들의 가치를 저장하고 위조를 방지함으로써 중개자 없이 거래를 할 수 있다. 때문에 유저들이 플랫폼 내에서 이용하는 재화 및 콘텐츠(NFT, Token, Membership)를 안전하게 자산화 할 수 있다. 즉 유저들이 게임 생태계 내 발생하는 인센티브(보상)를 안정적으로 추구할 수 있는 구조를 마련한다.

뿐만 아니라 GXBC 프로젝트가 구축한 P2E게임 플랫폼 내·외적으로 GXBC 거버넌스를 확장하여 유저들이 가지고 있는 재화의 활용도는 지속적으로 확장하여 다가오는 미래 게임 산업의 새로운 게임 체인저(Game Changer)가 되고자 한다.

3. 게임 생태계 확장

글로벌 시장을 겨냥해 '크로스체인' 전략을 펼치며 블록체인 생태계 확장도 계획하고 있다. GXBC는 크로스체인 전략의 일환으로 '폴리곤', '클레이튼', '솔라나' 등의 생태계 확장을 꾀하고 있다. 일반적으로 블록체인 게임이 이더리움 등 대형 블록체인 네트워크를 사용할 경우 긴 데이터 전송 시간이나 비싼 수수료 등이 문제로 꼽히며, 게임 주요 데이터를 모두 블록체인에 기록하기에는 효율성이 떨어지는 것이 사실이다.

크로스체인은 이러한 다른 체인을 서로 연결하고, 메인넷을 통해 주요 암호화폐와 교환할 수 있는 기능을 제공한다. 특히 신규 게임이 등장할 경우, 사용자는 기존에 보유한 디지털 자산을 브릿지 체인을 통해 처분·교환하고, 새로운 게임에서 활용할 수 있어 생태계 확장에도 유용하다.

뿐만 아니라 플랫폼 내에 다양한 P2E게임을 런칭할 수 있도록 다른 게임들의 플랫폼의 참여를 독려하여 거버넌스 확장을 이루고자 한다. 또한 런칭되어진 게임 IP를 적극적으로 활용하여 굿즈를 제작하고 런칭할 수 있는 스토어도 출시하여 GXBC의 사용처의 확장을 제공한다.

IV. 펀드 조성과 커뮤니티

GXBC재단은 향후 플랫폼에 런칭할 게임 프로젝트를 지속적으로 발전시켜 다양한 참여자들이 GXBC 생태계를 확장할 수 있도록 에코펀드를 조성하고자 한다. GXBC 에코 펀드는 GXBC 네트워크

크뿐만 아니라 전 세계의 다양한 크립토 펀드 또는 주식형 펀드 운용사를 포함하고 GXBC 펀딩 네트워크를 통해 함께 구성하고자 한다. 이 펀드를 통해 조성되는 자금을 통해 콘텐츠, 게임, 엔터테인먼트를 기반으로 하는 크립토 프로젝트 또는 NFT프로젝트에 대한 투자가 진행될 예정이며, 주요 프로젝트가 플랫폼에 탑재될 수 있도록 하고자 한다.

또한 GXBC 생태계의 발전을 위해서는 개발자 커뮤니티뿐만 아니라 다양한 사용자 커뮤니티와의 활발한 소통이 필요하다. 사용자 커뮤니티는 사용자들 간의 활발한 교류와 정보 교환의 장이 될 것이며, 신화나 소문을 폭로하고 정확한 뉴스를 검증하는 데 중요한 역할을 할 것이다.

이처럼 재단은 텔레그램과 디스코드 채널을 새롭게 만들고 소통 채널을 강화하여 지정된 커뮤니티 관리자 그룹이 운영하며 GXBC 서포터즈의 활발한 소통을 위한 공식적인 경로를 제공할 계획입니다. 개발자를 위해서도 이러한 커뮤니티를 갖는 것은 매우 중요하다. 이는 재단이 기술적으로 발전하고 다양한 프로젝트가 자율적으로 발전할 수 있도록하며 많은 개발 그룹이 GXBC를 정확히 이해하고 자율적으로 GXBC 생태계의 발전과 프로젝트의 성장을 촉진하고자 하는데 매우 유용하게 작용할 것이다. 이 목표를 달성하기 위해 커뮤니케이션을 위한 커뮤니티 관리자 그룹을 할당하며 제작사가 참여할 수 있는 공간을 마련할 것이다.

•

V. 토큰 이코노미

1. GXBC Token

1) 방향성

기존 과제를 해결하고 새로 수립한 성장 로드맵을 달성한다는 목표를 가지고 GXBC 재단은 GXBC Tokenomics를 구현할 것입니다. 다음은 GXBC 재단이 설정한 주요 기능과 목표를 바탕으로 방향성 또는 성장성을 제시한다.

- 서비스 토큰 및 NFT 발행, 유통 환경 강화, 유동성 공급의 원활한 관리
- 새로운 생태계 참여자, GC 체제 구현.
- 참가자 생태계 복원 정책 시행
- 생태계 내에서 토큰 경제의 지속 가능성을 보장합니다.
- 생태계의 성장과 발전을 위한 에코펀드 결성, 적극적인 투자, 활발한 커뮤니티 구축

1) 알고리즘

GXBC 토큰은 이더리움 표준 ERC-20 알고리즘을 사용하며, 이더리움 메인넷에 배포되었다.

GXBC 는 다양한 ERC 기능을 사용한다. 기술은 ERC20 기반이지만, 그 외 다양한 환경 및 변수 요인을 고려하여 설계 및 개발한 것이 GXBC 의 특징이다. GXBC는 ERC 표준의 스마트컨트랙트 내에서 토큰 용 API 자체 구현한다. 또한 GXBC 토큰은 해당 ERC20이 가지고 있는 속도, 확장성, 연계성을 고려하여 ERC20이 가지고 있는 특성 뿐만 아니라 다른 ERC 종류의 특징을 같이 내포하고 있는 것이 장점이다.

GXBC가 ERC20 알고리즘을 사용하는 데 있어 가장 두드러지는 특성은 아래와 같다:

- ERC20은 현재 가장 많이 사용되는 토큰 표준으로, 범용성과 확장성이 방대하다.
- 현재 이더리움 네트워크에는 약 10만 개 이상의 ERC20 기반 토큰이 있으며, 거의 모든 이더리움 월렛과 인터페이스를 지원한다. ERC20과 같은 표준으로 인해 덕분에 GXBC의 월렛 개발자는 GXBC 토큰 지원을 위한 스택과 기능을 한 번만 구현하면 된다.
- ERC는 EIP, 즉 이더리움 개선 제안으로 시작된다. EIP가 승인되면 새로운 ERC가 도출된다. 아래 코드는 실제로 GXBC의 ERC20 스마트컨트랙트가 구현하는 기능 및 이벤트 집합 코드이다.

```
pragma solidity ^0.5.7;
```

```
interface ERC20 {
```

```
    function totalSupply() external view returns (uint256);
```

```
    function balanceOf(address who) external view returns (uint256);
```

```
    function transfer(address to, uint256 value) external returns (bool);
```

```
    function approve(address spender, uint256 value) external returns (bool);
```

```
    function allowance(address owner, address spender) external view returns (uint256);
```

```
    function transferFrom(address from, address to, uint256 value) external returns (bool);
```

```
    event Transfer(address indexed from, address indexed to, uint256 value);
```

```
    event Approval(address indexed owner, address indexed spender, uint256 value);
```

```
}
```


2) GXBC의 스마트컨트랙트

GXBC의 스마트컨트랙트는 솔리디티(Solidity)로 작성되었다. 이 스마트컨트랙트는 모든 기능을 활성화하는 트랜잭션, 계약, 갤럭시블록코인의 게임 내 지갑에서 토큰의 송수신, 게임 아이템이나 배팅에 의한 토큰 송수신 등 GXBC 토큰에 의해 구현 될 표준규약 EIP Protocol 을 준수한다. 이 기준에 따라 작성된 GXBC의 스마트컨트랙트 소스코드의 일부는 아래와 같다:

```
function totalSupply() public view returns (uint256);
```

```
function balanceOf(address tokenOwner) public view returns (uint);
```

```
function allowance(address tokenOwner, address spender)
```

```
public view returns (uint);
```

```
function transfer(address to, uint tokens) public returns (bool);
```

```
function approve(address spender, uint tokens) public returns (bool);
```

```
function transferFrom(address from, address to, uint tokens) public returns (bool);
```

VI. 토큰 분배

- 토큰 총 발행량 : 25,000,000,000
- 유동성 : 1,000,000,000 (40%)
- 생태계 : 5,000,000,000 (20%)
- 커뮤니티 : 2,500,000,000(10%)
- 거버넌스 협의회 : 5,000,000,000 (20%)
- 파트너 : 2,500,000,000 (10%)

VII. 법률검토

(1) 본 백서 ("백서")는 오직 백서에 기술되어 있는 현재의 구상에 따른 게임 플랫폼 관련된 일반적인 정보의 목적으로 수정 및 변경될 수 있다.

본 백서는 진행 중인 작업물이고, 백서에 포함된 정보는 오직 백서 표지에 명시된 날짜에만 최신이라는 점을 유념해야 한다. 재단은 어떠한 이유에서든 언제든지 본 백서나 홈페이지의 일부를 통지 없이 변경, 수정, 추가 또는 삭제할 권리를 보유한다.

(2) 그 누구도 GBXC 토큰의 매매와 관련하여 어떠한 계약이나 구속력 있는 법적 약속을 체결할 의무가 없고, 본 백서를 기초로 그 어떠한 지급액도 수신되지 않을 것이다.

(3) 본 백서는 토큰의 매도 조안에 관한 의견이나 발행사/ 유통업자/ 벤더가 제공하는 토큰에 대한 토큰 매수 권유의 일부를 구성하지 아니하고, 백서나 그 일부 또는 본 백서가 발표되었다는 사실은 어떠한 계약이나 투자 결정의 기초를 구성하지 아니하며 이러한 계약이나 투자 결정의 근거가 되어서는 아니 된다.

(4) 토큰의 그 어떠한 부분도 매수인이 플랫폼, 코인 또는 제품에 참여할 수 있도록 하거나, 이로 인해 발생하는 이익, 소득 또는 기타 지급액이나 수익을 지급받을 수 있도록 하거나, 이러한 이익 소득 또는 기타 지급액이나 수익에서 분배되는 금액을 받을 수 있도록 하거나 이러한 기회를 부여하는 것으로 해석, 이해, 분류 또는 취급되어서는 안 된다. 특히 토큰 구매 시, 정해지지 않은 기간 동안 재무적인 위험을 감수해야 함을 인식해야 한다.

(5) 본 백서는 증권발행을 위한 계획서가 아니며 어떤 형태의 제안서도 아니고, 이 백서의 어떤 내용도 투자를 유도하거나 증권의 발행 또는 매수를 권하는 것이 아니며 증권을 제안하려는 의도를 갖고 있지 않다. 재단은 이 백서를 읽고 어떤 결정을 하고 이용함으로써 생기는 모든 형태의 피해에 대해 관련 법이 허용하는 최대한의 범위까지 책임을 지지 않는다.

(6) GBXC 토큰은 법률이나 규정에 의해 디지털 토큰 거래가 금지되거나 제한된 지역의 시민, 자연인, 법인(이하 "참여 제한자")에게 제공, 유통, 재판매, 양도될 수 없다. 해당 지역의 법령 또는 정책에 따라 제한 받는 사람이 GBXC를 구매한 경우 또는 불법적이고 승인되지 않은 사기성 루트로 구입한 경우 등 이를 준수하지 않을 경우, 본 계약이 효력을 발생한 후 언제든지 거래가 금지되고 제한될 수 있으며 GBXC 구매가 취소 또는 무효가 될 수 있다. 이로 인한 모든 책임은 구매자에게 있다.

(7) 재단은 참여 제한자의 참여를 허용하지 않으며, 구매자가 제공한 정보가 불충분하거나 정확하지 않거나 오해의 소지가 있는 경우 또는 구매자가 참여 제한자로 간주된 경우, 언제든지 GBXC 구매 요청을 거부하거나 취소할 권리를 보유한다.

(8) GBXC의 구매자는 이 백서의 내용이 해당 지역의 관할 법에 따라 합법적이라는 가정을 바탕으로 제공되었음을 인지하고 이와 같은 사실을 인지하였음을 확인한다.

(9) 구매자의 지역에서 GBXC를 합법적으로 구입할 수 있는지 여부와 특정 지역의 다른 구매자에게 GBXC를 재판매 할 수 있는지 여부를 확인하는 것은 GBXC 토큰 구매자의 책임이다.