

GameBit WHITEPAPER



GameBit 개발사 | FASTFIVE 구로

gamebitcoin.io



주의사항

A

이 백서는 GameBit Protocol 프로젝트와 관련해 일반적 정보를 제공할 목적으로만 사용되며 포함된 정보는 표지에 명시된 날짜를 기준으로 최신 정보입니다. 이 백서의 내용을 지속적으로 갱신되고 있으며 검토 후 개정을 거칠 수 있습니다. 당사는 언제든 이 백서를 갱신할 수 있는 권리를 보유합니다.

이 백서에서 제시한 목표는 반드시 의도한 결과대로 달성 또는 완료되지 못할 수도 있습니다. 이 백서에서 GameBit Protocol 프로젝트에 대해 요약된 향후의 계획, 목표 등 어떤 사항도 절대적 사실로 간주해서는 안됩니다.

B

Token 판매에 참여하는 활동은 높은 투기성을 수반할 수 있으며, 이와 관련해 원금이 완전히 손실될 위험도 있습니다. 예상 구매자는 Token 판매 약관을 철저히 검토하고 이와 관련된 모든 위험 요소를 주의 깊게 고려해야 합니다.

이 백서 자체로는 보안을 보장하지 않습니다. 많은 주권관할지역에서 Token 판매는 정밀 조사 과정을 거치게 되며 관련 규정이 완전히 제정되지는 않았습니다. 또한, 일부 조직에서는 Token 판매 자체가 투자 판매 컨트랙트의 요건을 갖출 수 있다고 간주합니다.

이 백서는 어떤 방식으로든 'Gbit' Token의 구매를 권하는 것으로 간주되지 않습니다. 전 세계에서 암호 화폐와 관련된 규제는 상시적으로 바뀌고 있으므로 'Gbit' Token 구매에 참여하는 활동에는 상당한 위험이 따를 수 있으며 예상 구매자는 사전에 법무 및 세무 전문가의 도움을 받아 면밀한 컨설팅을 거쳐야 합니다.

이 백서 전체 또는 그 일부는 명시적 동의없이 어떤 관할권에서도 복제, 배포 또는 그 밖의 방식으로 전파해서는 안됩니다. 이 백서의 전체 또는 그 일부의 배포 또는 전파는 해당 관할권의 법률이나 규제 요건에 의해 금지되거나 제한될 수 있습니다. 제한 사항이 적용되는 경우, 귀하는 이 백서 또는 백서 중 일부(해당사항이 있는 경우)를 자비로 구매해 소유하는 경우에 적용 가능한 모든 제한 사항과 관련해 법적 자문을 받아야 합니다.



이 백서의 사본이 배포 또는 전파되었거나 백서에 대한 액세스가 제공된 사람 또는 다른 방법으로 백서를 소지한 사람은 백서를 다른 사람에게 유포 또는 복제하거나 다른 방법으로 배포할 수 없습니다. 또는 여기에 포함된 모든 정보는 어떠한 목적으로도 그러한 행위가 발생하도록 허용하지 않으며 유발하지도 않습니다

어떠한 규제 당국도 이 백서에서 설명하는 정보를 검토, 검사 또는 승인하지 않았습니다. 어떠한 법적 관할권에서도 그러한 조치를 이행하지 않았고 이행할 예정은 없습니다

이 백서의 원본은 영문으로 작성되어 있습니다 영문 버전은 다른 모든 언어 버전에 우선하며, 번역본에서 불일치하는 내용은 영문 버전을 통해 확인해야 합니다



목차

서론	5
Global Eco-System.....	10
시스템의 구성, MainNet (1).....	17
GameBit world 와 Killer game contents.....	18
Game Open Market	25
Token Economy.....	27
RoadMap	31
Reference.....	32
Game Introduction	33
MEMBERS.....	36

서론



Player가 직접 만드는 블록체인 게임& 메타버스플랫폼

1. VISION

“**Player**가 직접 만드는 **블록체인** 게임 & **메타버스** **플랫폼**”



Player 가 만들어가는 NFT Game



Game Metaverse Platform

플레이어가 직접 선택해서 **투자**하는 Game NFT 펀딩!

2. NFT 시장 현황

1) 요약보고

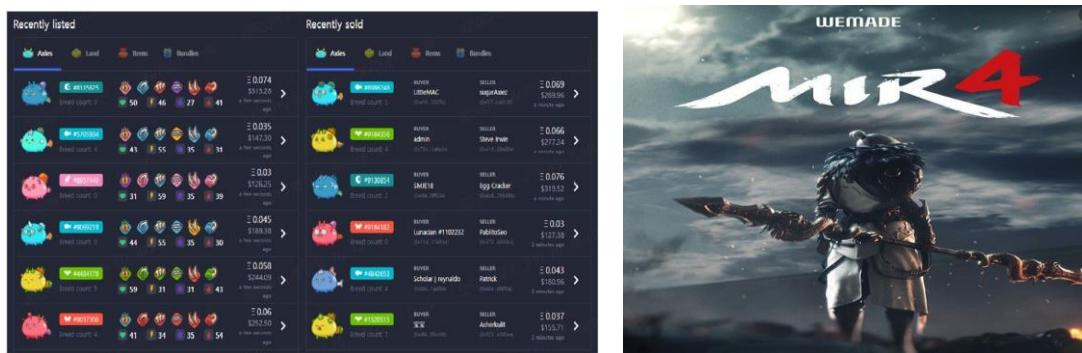
- 01 2021년 3분기 전년대비
509% 성장
- 02 NFT Game이
산업 성장 주도
- 03 BaaS의 성공모델
NFT Game
- 04 Play to Earn
Game 유저와 coin 유저
- 05 Global, Light, 경쟁적

2) 최근의 트렌드

NFT 산업은 2021년을 기해서 가장 폭발적으로 성장하여 블록체인이 실생활에 정착되는데 가장 크게 기여하고 있다.

B.a.a.S로서의 블록체인 중 가장 성공적인 모델이 NFT 게임이다. NFT 게임은 P2E라는 성공적인 사업모델을 제시하면서 안착되고 있다.

Axie Infinity와 같은 캐주얼 게임은 저용량, 저화질 게임으로 손쉽게 다운로드할 수 있고 플레이를 통한 수익을 창출할 수 있는 P2E 게임이다. 캐주얼 게임은 전체 모바일 게임 다운로드의 78%를 차지하며 캐주얼 게임 Axie Infinity의 성공은 동남아의 저개발 국가의 Player들에게 새로운 수익 창출의 기회로 인식되면서 열렬한 저변 확대를 지속하고 있으며 중동, 중앙 아시아, 아프리카, 남미 등의 저개발 국가로 확대되고 있다.



A Successful Example of a P2E game (Axie Infinity, MIR4)

3. 게임산업의 문제점

현재 게임 산업은 메이저 거대 게임사들이 Player와 콘텐츠 시장 모두를 장악해서, 시장의 생태계를 왜곡시키는 단계에 이르고 있다.

초기 Player의 선택을 받기 위해서 노력하는 모습을 보이던 게임사들은, 강력한 자본력과 우월적 지위를 이용해서 유통과 커뮤니티, 콘텐츠 시장에서 강력한 중개자로 군림하면서 공급망을 왜곡하고 있어서, Player들은 자의적인 선택권이 없이 그들이 제시하는 콘텐츠 중 하나를 소비해야 하는 시장으로 변질되고 있다. 이에 따라 점차 게임 이용자들은 흥미를 잃어가고 있으며, 종국적으로는 게임산업 전체가 축소되는 악순환의 현상을 보이고 있다.

그러한 상황에서 게임 구매력과 생산력이 없다고 평가받던, 베트남에서 Axie Infinity가 출현해서 세계적인 열풍을 일으킨 것은 신선한 충격을 주기에 충분했다. 블록체인 기술을 통해 새로운 수익모델을 제시했다는 점 이외에도, 게임산업의 쇠락 현상은 게임을 사랑하는 player의 문제가 아니라, 시장을 왜곡하는 거대 게임사가 문제라는 점도 다시 한번 환기시킨 것이다.

하지만, NFT 게임 시장이나 P2E 모델에 대해서도 거대 게임사들은 빨빠르게 진입하면서, NFT 게임 시장에서도 거대 게임사라는 중간자의 출현은 시간 문제가 되고 있다.



거대 게임 사 위주의 시장을 재편하기 위해선, 수많은 개인 개발자 혹은 소규모 개발사들에게 자본과 마케팅 기회를 제공할 수 있는 생태계가 출현하여야 하고, 그러한 생태계 안에서 인큐베이팅 된 새로운 게임들이, Player 들의 취향에 맞는 새로운 콘텐츠를 공급하게 함으로써 Player 들의 선택의 자유도를 높이고 게임 아이템, 캐릭터 NFT, 더 나아가 게임 개발 투자 및 저작권 등을 거래할 수 있는 구조를 만들어 Player 와 개발자가 함께하는 생태계를 구축하면 전에 없던 부가가치가 창출되고, 게임산업 전체에 활력을 불어넣을 수 있을 것이다.

4. GameBit 의 목표

1) 플랫폼 사용자에게 게임의 즐거움을

게임은 player 에 즐거움을 주기 위해 존재한다. Player 들에게 즐거움을 주지 못한다면, 우리는 감히 게임 사업을 하고 있다고 말 할 수 없을 것이다. 개발자들은 오직 player 들이 만족할 만한 게임을 만들고, 선부른 욕심을 부리지 않고 운영을 한다면 충분한 보상을 얻을 수 있습니다. 우리가 하는 모든 노력은 결국 player 가 즐거워하는 게임을 만들기 위한 노력의 일부이다.

2) 개발자금과 마케팅자금에 고민하는 개발사들을 위해서

GameBit 플랫폼은 개발자금과 마케팅 자금에 대한 고민 때문에 개발의 목적이 흔들리는 개발사들에 대한 고민에서 시작됐습니다. GameBit 플랫폼에 들어온다면, 당신들은 Player 들이 원하는 것이 무엇인지 알게 될 것입니다. 또한 player 들은 단순히 게임의 소비자가 아닙니다. 소비자가 생산자가 되고, 생산자가 투자자가 되는 곳이 GameBit Platform 이다.

3) 소비자가 왕이다. Player 가 왕이다

GameBit 플랫폼은 Player 가 게임산업의 주체임을 명확히 하는 플랫폼입니다. 게임사가 선택하는 콘텐츠가 아닌 player 가 선택하는 게임 콘텐츠가 있는 곳, 게임사의 수익모델이 중요한 기준이 되지 않고, Player 의 이익 공유가 목적이 되는 곳입니다. Player 들은 단순한 소비자가 아니라 생산자 이자 투자자가 되고, Player 의 아이디어가 새로운 게임으로 구체화 될 수 있는 플랫폼 곳이 GameBit metaverse Platform 이다.

4) 게임 시장을 통해 새로운 기회를 얻고 싶은 모든 사업자에게

블록체인 비즈니스에서 가장 성공적인 B.A.A.S 가 게임이다. 특히, player 의 선택에 따라 개발이 이루어지는 트랜드를 가지는 생태계는 전무후무 하다. 이러한 생태계는 수익성이 높을 수밖에 없다. 이러한 생태계 안에서는 당신의 사업모델도 좋은 시너지를 내는 파트너가 될 수 있다.

서론

5) P2E Game 을 통해 보상을 얻고 싶은 플레이어 에게

GameBit 은 NFT Game 을 서비스하는 플랫폼이다. 따라서 NFT Game 이 가지는 전형적인 특징, 곧, 게임 자체의 즐거움과 열심히 Game 에 임한 player 들에게 충분한 보상이 이루어지도록 최선의 노력을 다 할 것이다. 그것이 개발사와 플레이어 모두를 만족시키는 가장 빠른 지름길이기 때문이다.

6) GBit token 에 투자하는 이들에게

플랫폼의 모든 게임과 관련된 참여자들은 블록체인 경제를 통해서 하나의 경제공동체로서의 효과를 누리게 될 것이다. 개별 게임들이 Platform token 인 Game Token (pwr)으로 연결이 되고, Game Token (pwr)은 다시 GBit Token 과 연동이 되어 있다. 따라서, 자신들이 직접 관여하지 않은 게임이 성공하게 되면, 그 혜택을 생태계 구성원 모두가 누릴 수 있는 경제 시스템이며, 이러한 구조에서의 GBit Token 투자자들은 게임이 런칭 될수록 수익성이 올라갈 확률이 높아지는 시너지 효과를 누릴 수 있다

Global Eco-System



GameBit 생태계는 게임산업의 모든 구성원들이 참여할수 있으며, 블록체인 시스템을 매개로 블록체인 생태계를 형성한다.

1. Business Model



1) Metaverse 의 시작 – Flagship Game :

중소 스타트업 개발사에게 마케팅 pool 을 제공하기 위해선, 일단의 게임 Player 들이 메타버스 안에 존재하여야 한다. 따라서 Player 들을 끌어 모을 수 있는 선행 게임으로 먼저 자체 NFT 게임을 출시한다. Metaverse 플랫폼 자체가 가지는 모객 효과도 있겠지만, 메타버스 플랫폼에 붙게 될 DAPP 게임들에 대한 지원을 원활 하게 하기 위해서는 표준이 되는 게임 시스템이 있어야 하고, 그러한 시스템을 구축하는데도 Flagship Game 은 크게 기여 할 것이다.

2) 개방형 Metaverse :

거대 게임사들의 Portal 은 자신들의 포트폴리오 계획에 상응하는 게임만을 올려서 운영한다. 또한 그러한 게임들은 원작자인 개발사의 상당한 권리도 자신들이 사용권을 이전 받아 관리한다.

GameBit Metaverse 의 모든 게임은 공개된 API 를 통해 연결하는 모든 게임사나 개발자에게 오픈 되어 있다. 블록체인 개발 인력이 없는 개발사들도 약간의 보상만 지급하면 GameBit 에서 Blockchain 이나 Metaverse 연동을 대행해 준다. 완성됐으나 마케팅자금이 부족한 게임이든, 아직 기획 단계 나 제작중인 게임이든, GameBit Community 에서 Player 들의 직접적인 제작 오더를 받은 게임이든 상관없이, 누구나 GameBit Metaverse 와 생태계에 연결될 수 있다.

이렇게 들어온 게임들은 Player 의 선택으로 메타버스 안에서 인큐베이팅 과정을 거치게 된다. 그 과정에서 Player 의 니즈를 반영하지 못하는 게임들은 생태계 내에서 도태될 것이고, Player 들의 기호를 따를 수 있는 게임들은 성공적인 NFT 게임으로 거듭나게 될 것이다.

3) Token Economy

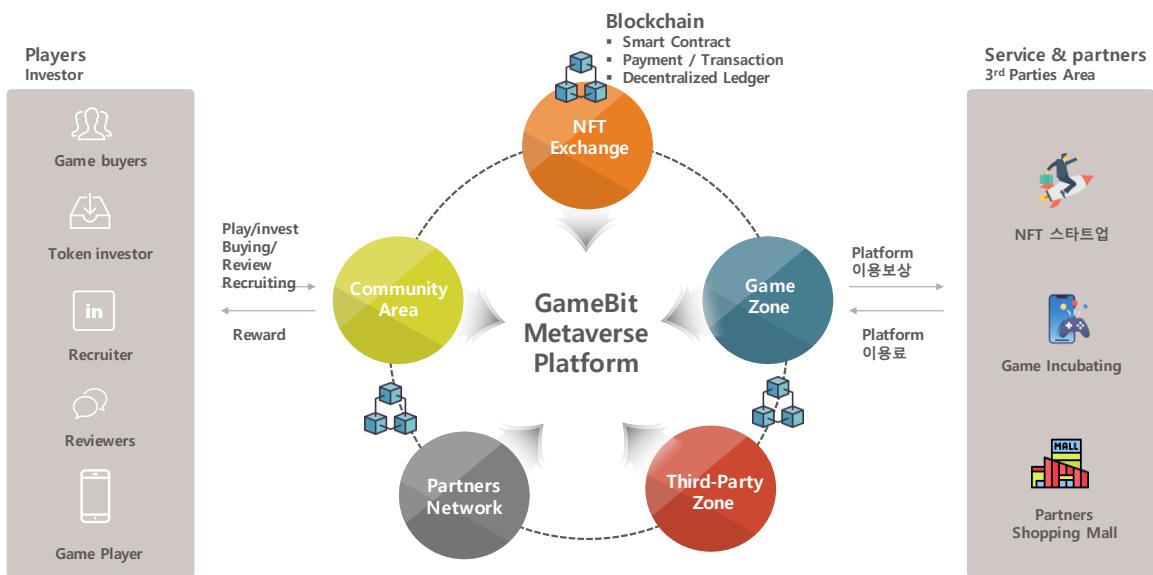
Player 들은 플랫폼 내의 게임들을 NFT 거래소를 통하여, 후원하거나 투자할 수 있다. 목적한 개발 자금이나 마케팅 자금이 충분히 모이지 않게 된다면, Token 은 후원자에게 다시 반려된다. GameBit 은 Token Economy 를 통해서 NFT 게임을 하나의 디지털 자산화해서 매매하고, 투자할 수 있는 플랫폼이다

4) Global NFT Game Platform

GameBit 은 글로벌 서비스를 지향한다. 게임개발자들은 자신들의 게임을 후원하는 Player 들이 많은 지역을 주요 서비스 지역으로 선정해서 서비스를 시작할 수 있다는 이점을 얻게 된다.

게임 장르를 제한하지 않지만 보다 넓은 글로벌한 지역을 서비스하기 위해서 투자자인 Player 들의 선택의 결과물을 빠르게 확인할 수 있는 Casual Game 이 초기 시장에 적합할 것으로 판단된다.

2. Eco-System



GameBit Eco-System 은 거대 게임사 위주의 기존의 게임 생태계를 블록체인 기술을 이용하여 혁파하고, 분산화되고 중개인이 필요 없는 수평적인 구조로 재편하면서도, 높은 생산성을 가질 수 있도록 기획되었다.

이러한 구조적 변화를 일으키기 위해선, i) 개발자와 플레이어가 중개자 없이 쉽게 소통할 수 있어야 하고 ii) 플레이어가 콘텐츠에 대한 선택권을 가질 수 있어야 하며, iii) 플레이어의 선택이 완성된 게임으로 산출될 수 있어야 하며 iv) 경험과 자본이 미약한 개발자라도 플레이어의 지지를 통해서 쉽게 개발이 가능한 구조가 되어야 하고, 마지막으로 v) Game 산업의 다양한 구성원들이 참여할 수 있는 플랫폼이어야 한다.

이러한 목표 아래 GameBit 플랫폼은 Game 산업의 모든 구성원들이 Player Group 을 중심으로 메타버스 플랫폼 안에서 상호 유기적인 관계를 가질 수 있도록 설계되었다.

Onchain 상에서 Player Group 은 게임을 즐기는데 집중하거나 개발자 Group 과 소통하면서, 자신들이 원하는 게임이 생산되도록 플랫폼을 통해 기여할 수 있고, 그에 따른 부가가치를 올릴 수 있다.

개발자 Group 은 Player group 을 플랫폼 안에서 자신들의 고객층으로 유입시킬 수 있고, Player Group 와의 소통을 통해 게임의 완성도를 높여갈 수도 있다. 또한 Partners Group 을 통해서 개발 외주를 진행하거나 자신의 게임을 마케팅 할 수 있고, Third party Group 의 도움을 받아 저렴하고 효율적인 방법으로 개발엔진이나 툴을 제공받아 개발 효율성을 높일 수 있고, 투자자 Group 을 통해서 개발에 필요한 자금이나 마케팅 비용도 모을 수 있다.

이러한 상호 연관성은 GBit 토큰(상장 코인)과 Game Token (pwr) (스테이블 토큰)이 플랫폼 안에서 기축 통화로써 매개체 역할을 하기 때문인데, 이러한 기축통화들은 P2P 내부 거래소를 통해서 상호 태환 되도록 설계되어 있다. 또한 생태계의 구성원과 연계성이 있는 사업자들이 Token 시스템을 결제 시스템으로 채택한다면 Partners로서 생태계의 일원으로 참여를 할 수 있어서, 생태계의 외연 확대가 탄력적이다.

GameBit 생태계가 확대될수록 거대 게임사 위주의 게임 생태계는 해체되고, 산업구조가 분산화되어, 불필요한 행정비용 같은 중간재 비용이 사라지고, 소비와 생산과 투자가 일체형으로 혁신되기 때문에 강력한 시장 기반의 콘텐츠들이 늘어나고 생태계 참여자의 이익이 증대되고, 생태계 내의 누군가의 성공이 곧 자신의 Benefit 으로 이어지는 선순환적 Value Chain 이 완성될 것이다.

1) BlockChain 기반의 Metaverse Platform

- GameBit Platform 은 블록체인기반 Game Metaverse 이다. 따라서 메타버스에 참여한 모든 group 은 (Player, Developer, Third-party, Partners)들은 In Game 에서 뿐만 아니라 생태계의 기여도에 따라, 보상을 받을 수 있게 설계되어 있다
- Platform 에 참여하는 사람들은 어떠한 역할을 생태계 내에서 하느냐에 따라 때론 Player 가 Developer 가 되기도 하고, Third-party 가 되기도 하고, Partners 가 되기도 한다.
- 플랫폼 내의 NFT 거래소 와 내부거래소를 통해서, 이러한 기여 활동들은 Token Economy 시스템에 연결이 되고, 일반 Metaverse 와 차별화된 생태계가 형성이 된다.
- 모든 커뮤니티 채널은 채팅/게시판 같은 커뮤니티 기능과 커뮤니티 의사결정을 할 수 있는 투표시스템은 D.A.O 시스템을 근간으로 하되, 토큰베이스가 아닌 인원베이스 인점이 Governance 와 다르다.

사례) A 게임 길드 커뮤니티 DAO, B 개발자 커뮤니티 DAO, C 투자자 커뮤니티 DAO

2) Player Group

- 자기에게 맞는 게임들을 찾아서 즐길 수 있다.
- 자신만의 NFT 캐릭터 혹은 NFT 아이템 등을 매매하거나, 매매 차익을 실현할 수 있다.
- P2E 게임 (Play to Earn Game)의 속성상 지속적인 플레이를 통해 숙련된 Player 들이 보상을 받고 그러한 보상 Game Token (pwr)을 다른 player 들에게 판매를 하거나 GBit Token 으로 교환 후 거래소 시장을 통해 수익을 얻을 수 있다.

- ❸ 기존 게임서비스의 개선점을 제시하여, 보상을 받거나, 자신이 원하는 게임 개발이 이루어지도록 클라우드 펀딩에 참여하여, 투자의 이익 등을 얻을 수 있다.
- ❹ 게임 NFT 거래소를 통하여 개발중인 게임이나, 마케팅 비용이 필요한 게임 투자에 참여할 수 있다.

3) 개발자 (스타트업 그룹)

- ❶ 자신들이 개발한 게임을 플랫폼에 런칭 시켜, Player Pool 을 넓힐 수 있다.
- ❷ 게임 개발능력과 아이디어는 있지만 자본이나 마케팅 능력이 부족한 개발자나 중소 개발업체도 플랫폼을 통해서, 개발 단계별로 개발자금과 Player 를 모을 수 있다.
- ❸ 플랫폼과 연계된 Third Party 를 통하여 게임엔진, 스토리, 디자인, 번역, 해외시장개척 등 다양한 지원을 받고 활용하여 성공적인 서비스를 런칭할 수 있다.
- ❹ Player 들이 개발자가 되어서 자기가 기획한 게임을 Request 형태로 제안 해서 게임을 만들게 하거나, 아이디어를 판매 하고 자신의 게임 기획을 각 개발 단계별로 외주 개발자를 모집해서 게임 개발을 진행 할 수 있다.

4) Third-Party Group

- ❶ 메타버스 플랫폼 내에서 자신만의 디지털 아이템을 자산화 해서 판매하거나 홍보할 수 있다. 즉, 게임아이템을 메타버스 툴을 이용해서 제작하고, 그 아이템을 NFT 거래소에서 개발자나 Player 를 상대로 판매할 수 있는 것이다
- ❷ 게임 콘텐츠 개발을 지원하는 소프트웨어나 tool 사업자는 플랫폼 내에서 자신들의 상품을 홍보할 수도 있고, 결제시스템을 DAPP 으로 연동해서, 툴이나 엔진을 판매할 수 있다.

5) Partners Group

- ❶ 파트너스는 그 대상과 범위와 계약 형태가 다양하기 때문에 Smart Contract 기반의 계약 시스템이 필요하다(수의 배분형, 월 정기료, 분할 지급 등).
- ❷ 외부 Shopping Mall 사업자라 하더라도, 결제 시스템을 토대 시스템과 DAPP 으로 연계시킨다면 Service Chain 으로써 플랫폼에 참여할 수 있다.
- ❸ MARKETING 파트너나 외주 용역은 Partners Web/App 에서 용역의 완성을 조건으로 한 계약으로 참여할 수 있고, 분쟁이 발생한 경우에는, 일정 보상금을 제공하고 완성의 판단을 플랫폼 Committee 에 위임해서 처리할 수 있다.

- ▣ 고객의 불편함을 처리하는 CS 서비스 같은 꾸준한 유지관리 업무 형태는 월 정기료 형태 계약으로 생태계에 참여할 수 있다.

6) 투자자 Group

<Game 투자자>

- Player 가 게임 투자자가 될 수 있는 생태계를 가지고 있다.
- Player 들이 어떤 게임을 선호하는지 그 정도가 어느 정도인지 단계별로 쉽게 살펴볼 수가 있어서 성공 가능성이 높은 게임을 찾기 쉽다.
- 다수의 공동 투자자와 함께 투자를 진행하기 때문에 리스크를 해징하는 효과가 있다.
- 서비스 이전 단계부터 선 매출이 나는 콘텐츠를 선별할 수 있다

<Token 투자자>

- Player 가 게임투자자가 되고, Token 투자자가 되는 생태계를 가지고 있다.
- 게임 생태계에서 유발된 부가가치를 통해 Token 가치가 상승하는 결과를 얻을 수 있다
- 게임 콘텐츠를 통한 Token 부가가치 상승효과를 얻을 수 있다.

7) Governance

Platform 의 Governance 인 "Committee"는 21 명의 보드 멤버로 구성되며, 보드 멤버의 자격은 최상위 GBit 토큰 보유자 중 Game Token (pwr) 최상위 보유자 21 명으로 구성이 되며, 플랫폼의 자율성과 개방성을 해치는 일체의 행위와 대상에 대해서 투표로 제재를 결정하거나, NFT 거래소에서 partners 나 개발자 가 소비자 나 투자자 사이의 외주/용역의 완성도에 대해서 양 당사자가 견해를 일치시키지 못하고 분쟁이 발생하면 심판관으로써 분쟁중재결정권을 행사한다. "Committee" 는 토큰베이스 의 DAO (decentralized autonomous organization)로 운영된다

분쟁중재결정권은 양 당사자의 합의에 이루지 못한 거래에서 발동되는데, 발동 요건은, 먼저 NFT 거래소에서 개발의 용역이나, 용역의 완성 기준과 시간을 명기하고 거래를 체결할 때, 분쟁 시 심판관의 중재를 요청 한 안건에 한정되어 발동된다. 거래의 합의를 이루지 못하고, 분쟁이 발생하여 심판관의 중재로 안건이 상정된 동안에는 조건이 완성되지 못한 상태가 지속되는 것이므로, 잔금으로 남아 있는 토큰 등이 holding 상태로 전환되어 거래소에서 남아 있게 되고, 거버넌스의 최종적인 결정이 난 상태 이후에는 잔금을 지급하거나, 계속해서 작업의 완성을 진행하여야 한다.

보드멤버들은 활동한 내용에 따라, 수수료. 벌금 등으로 모인 자금을 배분 받는다.

<Governance 의 구성과 운영>

Governance 의 참여할 자는 Governance D.A.O 에 자신의 지갑을 등록 하고, 자신이 보유하고 있는 GBIT token 의 보유량과 PWR(Game token)을 보유량을 공개 하여야 한다. D.A.O 등록 마감일을 기준으로 두 토큰의 보유량의 최다 보유자 21 명이 "Committee" 의 멤버로 등록이 되는데, 그 방식은 1 차 Gbit token 의 보유량 순서대로 정하고, Gbit token 의 보유량이 동일한 사람에 한하여, 2 차 PWR(Game Token)의 량을 기준으로 순위를 정한다. 이때, GBIT token 만 보유하고 있는 사람은 위원회에 참여할 수 없다. 플랫폼 생태계에서 활동을 있다고 보기 어렵기 때문이다. 보유 GBIT token 의 1/100 이상의 PWR token 을 보유하여야 한다.

Governance D.A.O 는 분기당 1 회 열리는 것을 원칙으로 하며(Governance 의 결정으로 일정과 횟수를 변경할 수 있다), 등록 마감일 72 시간 전까지는 등록을 마쳐야 한다. 등록을 했다고 해서 지갑 내의 token 의 사용이나 이동 제한이 걸리진 않는다. 다만, 마감시간이 되면 등록된 지갑의 token 보유량으로 "Committee" 멤버로서 확정되거나, 투표권의 크기가 확정될 뿐이다.

투표권은 Gbit token 과 PWR(Game token)의 합친 point 을 기준으로 멤버쉽을 정하는데, 21 명의 총 합산 포인트가 governance 투표권의 100%로 계산 되 서, 각자의 투표권 지분율을 확정한다.

분쟁중재 심판관은 21 명의 보드멤버 중 3 인을 한팀으로 구성하여, 분쟁중재 담당팀은 최대 7 팀이 가동하는 것을 원칙으로 한다. (단, Governance 의 결정으로 전문팀을 지정할 수 있고, 팀의 숫자도 늘릴 수 있다) 각 분쟁중재 심판관의 결정은 Governance 를 대표하여 내리는 결정이며, 이의 투표권은 각 심판관이 동일하고, Token 을 기반으로 하지 않는다.

거버넌스는 플랫폼 내 에서 발생하는 PWR(Game token) 수수료 와 플랫폼 규약 위반에 따른 Token penalty 로 부과한 벌금을 총 결산(분기별 결산)한 금액의 50%를 지분율 대로 배정 받으며, 나머지 -50%는 심판관과 전문위원에게 균등하게 배분 된다.



시스템의 구성, MainNet (1)

1. GameBit 의 MainNet

자체 MainNet 은 2~3 년 후에, 플랫폼 먼저

GameBit 플랫폼은 게임 산업의 모든 구성원이 참여 할 수 있어야 하기 때문에, 특정한 메인넷의 DAPP 으로 참여하기 보다는 자체적인 메인넷을 구성 하는 것이 좋다. 하지만 플랫폼이 완전하게 운영되기 위해서는 콘텐츠가 쌓일 수 있는 시간이 필요하고, 플랫폼 내의 생태계를 안정적으로 연착시켜야 되는 것이 전략적으로 우선 되어야 한다고 판단하에 Ethe 베이스의 Solana 을 플랫폼 MainNet 으로 사용할 것이고, 종국적으로는 ethe 2.0 을 베이스로 한 자체 MainNet 도 완성할 예정이다.

Solana 을 MainNet 으로 하는 이유.

Solana 을 플랫폼의 MainNet 으로 사용하는 이유는 **첫째로 독자적인 Network 구축이 가능하기 때문이다.** 본래 MainNet 을 하지 않으면 타 네트워크의 DAPP 으로써 동작밖에 하지 못하지만, Solana 안에서는 자신만의 네트워크를 구축하면 독자적 기능들이 가능해지기 때문이다. 두번째는 **블록체인 기반의 서비스 개발을 위해서 필수적으로 필요한 개발도구(툴킷)과 튜토리얼**을 함께 선보여 개발자들이 쉽게 Solana 을 사용할 수 있는 환경을 제공한다 GameBit 플랫폼에 연결된 많은 게임 개발자들에게 필요한 개발도구와 튜토리얼을 제공할 수 있다는 것은 콘텐츠 확보에 필수적인 요소 이기 때문이다. 마지막으로 **사용자 친화적인 Interface 와 뛰어난 기업 친화성을 벤치마킹 하기 위해서이다**

GameBit 은 플랫폼에 적합한 정확한 MainNet 모델을 가지고 있기 때문에, 메타버스 플랫폼과 Flagship Game 이 안정화되면, 즉시 자체 MainNet 을 개발할 예정이다.

GBit 상장토큰도 Solana 기반으로 제작이 되고, 플랫폼 내에서만 사용되는 비상장 Stable Token 인 Game Token (pwr) 도 Solana 기반으로 제작된다. 따라서 두 토큰을 코딩으로 연결하여, 내부 P2P 거래소를 통하여 거래도록 한다.

GameBit world 와 Killer game contents



1. GameBit World

- METAVERSE 플랫폼은 클라이언트/서버시스템 방식으로 MMOW(Massively Multiplayer Online World)를 구성하고 풀 3D 그래픽 환경을 제공한다. 3D 제작 툴 중, CGS에서 사용되는 프림들 중에서 아주 기본적인 것들만 제공하여 결합하는 방식으로 창작을 지원한다. 프리미티브 변형 가이드에 있는 것 이상의 모양은 절대 생성되지 않지만, 거의 모든 사물은 이것의 조합을 통해 만들어낼 수 있다.
- World 와 연동되어야 하는 정보페이지는 하이브리드 앱 방식으로 제공하고, CGS라는 미디어 객체 창작 자동화 도구를 이용해 캐릭터의 외모에서부터 인테리어, 가구 제작 등 상상할 수 있는 거의 모든 콘텐츠를 스스로 만들게 된다



- City Hall에서는 커뮤니티 창설, 메타버스내 가상월드 소개 AI, 개인 메일 함 개설, 각종 보상이 걸려 있는 이벤트와 취업 정보를 얻을 수 있다.
- Security Zone에서는 법원과 은행이 설치되어 있어, 자신의 디지털 자산을 보관할 수 있고, 개인정보를 관리할 수 있다.
- NFT 거래소는 Item NFT 거래소와 게임 자체를 디지털자산화 한 Game NFT 거래소가 있다. Item NFT 거래소를 통해서는 게임내 아바타 생성과 Item을 거래할 수 있고, Game NFT 거래소는 초기 단계 게임부터 완성형 게임까지 투자할 수 있다.
- 서비스되는 있는 게임을 하고 싶은 사람은 Game Service zone을 통해서, 하고 싶은 게임을 선택해서 할 수 있다(DAPP Game Portal 기능).



- ❸ Game Factory Zone 에 들어가서, Player 가 새로운 게임을 제안할 수도 있고(Request 기능), 개발중인 게임들을 후원하거나, 투자할 수도 있다 (게임 NFT 거래소, Incubation 기능).
- ❹ 서비스 중인 게임에서는 Item NFT 거래소가 있어서, 각 게임 Item 을 거래할 수 있고,
- ❺ Player 가 메타버스의 제작 툴을 사용해서 특정 Game Item 을 만들어서 다른 이용자나 개발사에 판매할 수도 있다.
- ❻ 메타버스 안의 모든 이용자(Player, 개발자, Third Party 등)간의 직접 소통을 지원하는 커뮤니티 환경을 제공한다(채널방, 전체채팅, 커뮤니티별 채팅, 일대일 채팅)
- ❼ Third Party Zone 에서는 게임 개발이나 서비스와 관련된 Software Third Party 업체를 입점시켜 개발업체들이 각각의 Software 들을 체험해 볼 수 있고, API 를 통해 엔진이나 툴 등을 적용할 수 있다.
- ❽ Partners Zone 에서는 Game Token (pwr)을 매개로 하는 외부 솔루션(Ex 쇼핑몰, 마케팅 대행업체 등)도 연계할 수 있다(DAPP)



- ❾ Metaverse Platform 도 MainNet 의 DAPP 형태로 연결이 된다.
- ❿ Platform 에 연결되는 Game 과 App 도 각각의 DAPP 으로 들어와서, 플랫폼 안에서 Zone 방식으로 연결이 된다.

GameBit world 와 Killer game contents

2. Killer Game...Meta Racing(가칭)

CTracer online 의 Metaverse version.

GameBit 개발자들은 한국과 중국에서 6 천만명의 플레이어가 플레이한 CTracer Online(중국명 비차 온라인)의 핵심 개발자들이다. Ctracer는 리얼 도시를 배경으로 실제 차량을 모델로 하는 차량으로 도심을 질주 하는 MMORPG Game 이었다. 동일한 모델의 차량 이더라도, 플레이어가 튜닝을 통해서 자기만의 차량을 만들어 낼수 있는 시스템을 가지고 있었던 점을 발전시켜, Meta racing(가칭)에서는 리얼 브랜드 차량을 NFT로 구매하고, 자신만의 NFT 차량으로 발전시켜서 유저간에 거래를 할 수 있도록 발전 시킬 것이다.

NFT Game zone 에 첫 번째로 런칭 될 게임

Ctracer online 은 18 년 동안 한국과 중국, 인도, 투르키에 등에서 서비스 됐었다. 기존의 게임 방식은 리얼 도시(서울,부산,상해,이스탄불)에서 리얼차량을 가지고 유저간에 커뮤니티를 형성하며, 플레이어 간에 경주 하는 게임 이었다.



(사진은 개발중인 Meta-Racing 그림)

또한 CTracer online 은 차량을 튜닝하여, 자신만의 차량으로 업그레이드 시켜서 차별화된 경쟁력을 가질 수 있었다.

GameBit world 와 Killer game contents



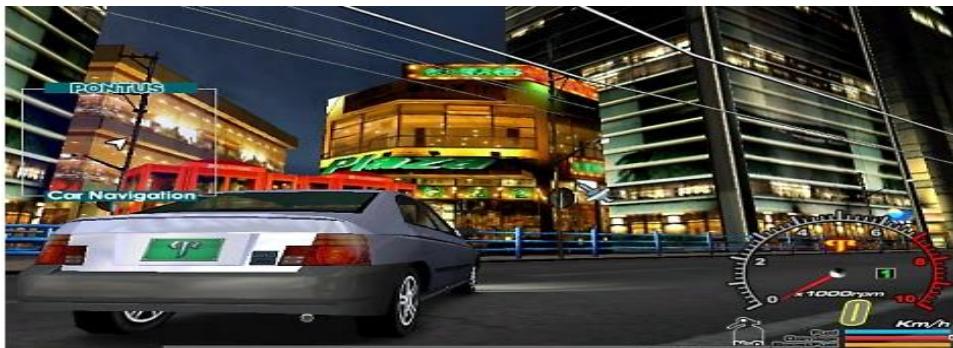
(Ctracer online image)

차량의 외관 뿐만 아니라, 기능까지 다양한 튜닝이 가능 했는데, 이 부분을 Meta-Racing에서는 Brand 차량 NFT를 구입해서, 자신만의 NFT token을 발행 할 수 있도록 업그레이드 시킬 예정이다. Meta Racing은 NFT game zone의 첫번째 게임으로 런칭 될 것이다.

GameBit world 와 Killer game contents

Metaverse 안에 또 다른 Metaverse

자동차 산업은 거대한 생산과 소비 생태계를 가지고 있으며, 그 안에 있는 수많은 컨텐츠들은 확고한 유저층을 가지고 있다. 우리는 이미 Ctracer online을 통해서 이러한 선형적인 경험을 했으며, 우리가 만들 mirror 월드 안에 이러한 자동차 만을 매개로 하는 또다른 Metaverse 을 구현하고자 한다.



(Ctracer online image)

Main Contents

1. Meta Racing 안에는 다양한 리얼 차량 브랜드가 NFT로 판매 될 것이다.



2. 플레이어는 다양한 아이템을 가지고 자신만의 NFT를 만들 수 있다.



(Ctracer image)

GameBit world 와 Killer game contents

3. 레이싱 게임 본연의 재미를 제공할 것입니다.



(Ctracer online image)

4. 가보고 싶은 명소에서 다양한 Metaverse 를 체험하시게 될 겁니다.



(개발중인 게임 이미지)

GameBit world 와 Killer game contents

맵 개발 순서

1 차 : 메인필드도시-서울 (강북 청계하이웨이 버전),

필드 메인 이벤트 – 폭주타임

써컷 4 종

2 차 : 메인필드도시-서울(강남)

필드 메인 이벤트 – 길드 전

써컷 4 종

3 차 : 메인필드도시-자카르타

4 차 : 메인필드도시-리오데자네이루

5 차 : 메인필드도시-봄바이

차량

NFT 계약에 따라 변경 될 수 있음

기본 차량 : 마티즈크리에이티브

초기 NFT 차량 : 현대-기아 전기차 시리즈(KIA EV6 , HYUNDAI IONIC 5..)



Game Open Market

GameBit 플랫폼은 “개발자와 플레이어가 게임을 만들고 선택해야 된다”라는 목표를 이루기 위해서 Game open market Platform 을 지향한다. 즉, 누구나 자기가 개발한 게임을 마켓에 올릴 수 있고, 소비자의 선택으로 서비스게임으로 편입될 수 있는 플랫폼이다. 이에 GameBit protocol 은 3 가지 방식으로 컨텐츠 수급을 구현 하고자 한다.

1. Beta-Zone 을 통한 플랫폼 업로드

- 개발자는 자신의 Trial version Game 을 Beta-zone 에 업로드를 하여 베타존에 오는 플레이어들이 Trial version 을 체험할 수 있게 제공 해야 한다.
- Beta-zone 내의 모든 게임은 플레이어들의 평점과 Feedback 을 공개적으로 받게 된다.
- 플레이어들의 가장 많은 지지를 얻는 Game 은 서비스 검증 단계로 업그레이드 된다.
- 서비스 검증 단계로 올라온 게임은, 보안성 검사와 불법성 검사(저작권, 사행성, 적정연령) 받아야 한다. 문제 요소가 발견된 때에도 충분한 보강 기회 통해서 재업로드가 가능 하다.
- 서비스 검증 단계를 거치 Game 은 플레이어들에게 줄 보상 Item 에 비례해서, PWR Token 또는 Gbit token 을 구매해서 보상지갑에 입금하여야 한다.
- 개발자는 서비스 될 Game 세션을 정하고, 서비스준비완료를 마무리 하면, 신규 게임 런칭 주간에 해당 세션으로 서비스가 시작 된다.

2. Platform made or Platform Player demanding Game

Crowd funded Game

- 개발자가 자신의 아이디어와 기술 등을 보여주고, 플랫폼 내 플레이어들의 자금을 받아 제작되거나, 마케팅 비용을 마련한 게임.
- 플랫폼 내에서 제작비나 마케팅 비를 모금하기 위한 NFT 토큰이 발급된 게임들은 그 자체로 이미 플레이어의 검증이 끝난 게임으로 확정된다.
- 따라서, 바로 서비스 검증 단계로 넘어가고, 그 이후는 Beta-zone 게임과 동일하다.

Game Open Market

Sourced or player demanded

- Platform 이외에 게임이지만, 플레이어들이 서비스를 요구하는 게임은 플랫폼개발사가 쏘싱계약을 체결하여 서비스할 수 있다. 이럴 경우에도 서비스 검증단계로 바로 이동해서 서비스 준비를 마칠 수 있다. (Sourced game)
- 마찬가지로 플랫폼 이외의 게임이지만 Platform player 가 플랫폼 내 서비스를 요구하는 게임 중 플랫폼 개발사가 쏘싱 계약을 하긴 곤란한 경우라도, Player Demanded 요건에 부합하는 게임은 개발자의 신청을 조건으로, 서비스 검증단계로 바로 넘어가게 된다.
- Player Demanded 의 조건은 플랫폼 Governance 가 정한 기준에 따른다.

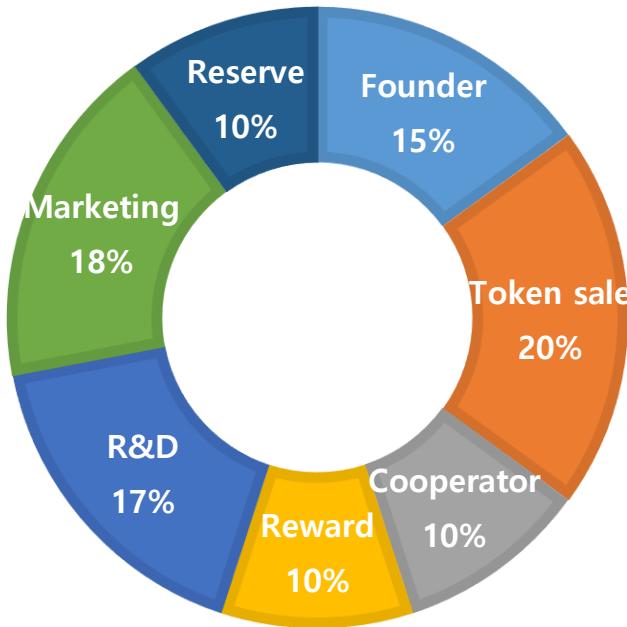
3. Gbit Billing Connected

- 플랫폼에 Game 을 업로드 시키지 않고도 GameBit protocol 를 이용할 수 있다.
- 개발자가 자신의 Game Contents 의 결제 시스템에 GBIT 코인 지갑을 붙이고, Gbit 코인을 결제 대금이나 유저 보상으로 사용할 수 있다.
- 이럴 경우 플랫폼 Onchain 에 직접 연결이 되지 않기 때문에, 플랫폼 정책과는 무관하게 운영이 된다.
- 그러나 토큰 이코노미를 활성화시키는 효과가 있고, 플랫폼의 신뢰도를 상승시키기 때문에 이런 방식의 컨텐츠 제공을 넓게 인정한다.



Token Economy

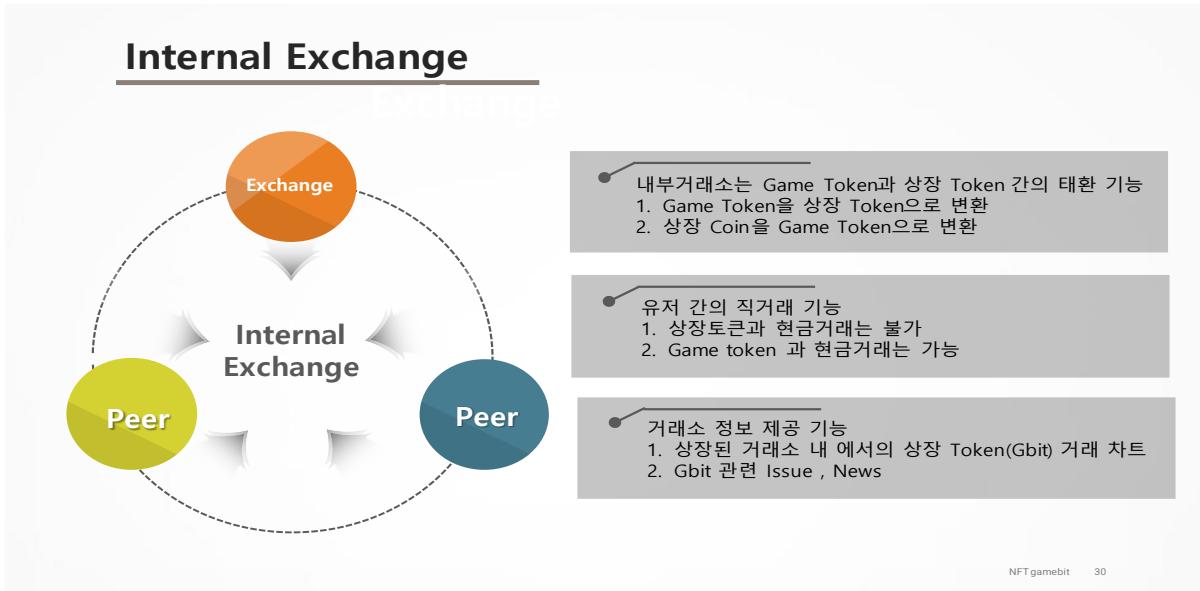
1) Token Allocation



- 상장 Token 의 총 발행량은 50 억(5,000,000,000)개이며, 그 중 투자자에게 판매될 양은 총 10 억개 (발행량의 20%) 이다. 나머지 토큰은 1년~3년간 Lock Up. 하지만 시장에 Sales Token 이외의 물량을 최소화하기 위해서, Sales 토큰으로 나머지 할당량을 우선 지급하고, Sales Token 이 소진된 후부터 참여분에 대해서 배분한다. Sales Token 으로 우선 지급된 량만큼은 Reserved 로 전환한다.
- Gbit 토큰은 상장 토큰으로 Solana 기반의 토큰으로 발행되고, Game Token (pwr)은 Stable Token 으로 플랫폼 내에서만 사용하며, Gbit 목표상장가는 1.00 USDT 이다.

Mining Token = GBIT Token ; Platform (Game) Token = Power Token or PWR

2) 내부 거래소 Internal Exchange



- ✓ 내부 거래소는 상장 token (Gbit) 과 power(Game) token 이 상호 태환 하는 플랫폼내 P2P 거래소 (Gbit <-> PowerToken(game token) <-> Game Point)
- ✓ Game (pwr) Token 와 Game point 의 비율은 게임안에서 확인해야함
- ✓ GBit token 이 발행된 양의 동량으로(1:100 비율) 플랫폼 (pwr) token 이 최초 발행됨
- ✓ 내부거래소는 개인간의 거래이므로, Gbit 과 Pwr 의 교환비율은 유동적
- ✓ Gbit token 의 거래소 가격 변동을 실시간으로 표기
- ✓ GBit token 은 변동화폐, Game Token (pwr)은 USDT 에 Pegging 된 Stable token

상장 토큰인 GBit 토큰은 Mining Token 으로 Pwr (Game Token)와 P2P 내부 거래소 (Internal Exchange)을 통해서 상호 태환 될 수 있다.

상장 시를 기준으로 GBit token 과 Game Token (pwr)은 1:100 비율을 기준점으로 해서 Platform 내에 Game Token (pwr)이 **최초 발행된다**. 하지만 내부거래소에서는 당사자의 거래로 교환비율이 정해지므로, 교환비율은 변동될 수 있다.

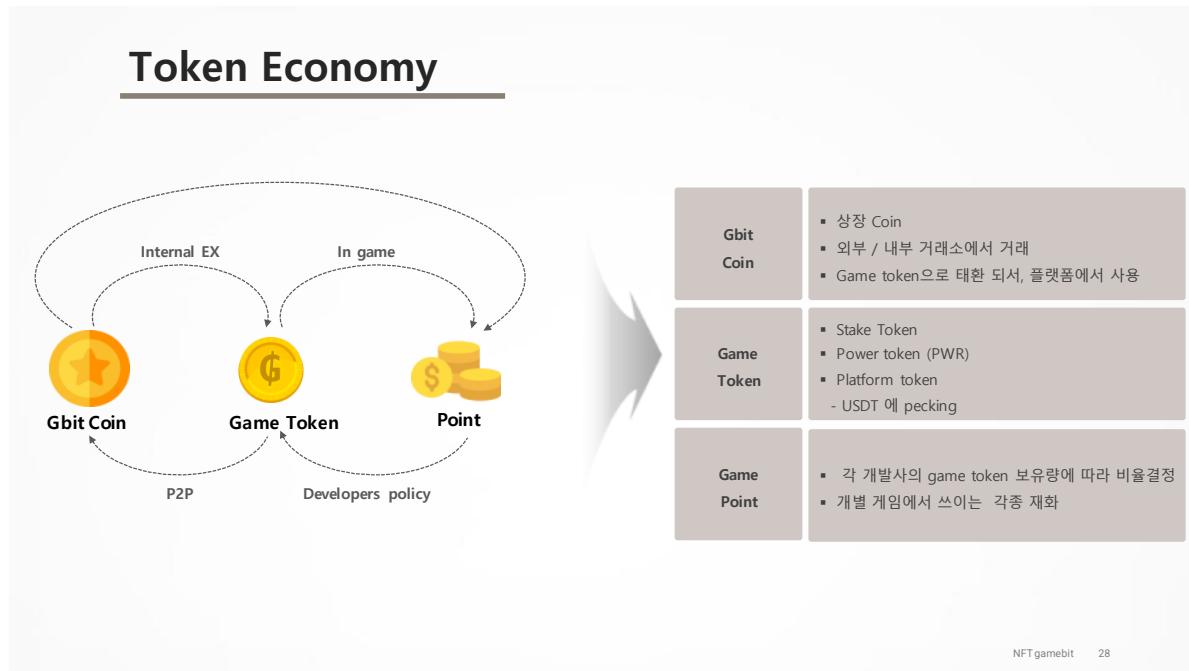
Game token(PWR)은 USDT 에 Pegging 된 플랫폼 내부에서만 사용되는 Stable token 이다 따라서 Gbit Token 이 변동된다 하더라도 교환비율이 바뀌는 것이지 Game token(PWR)의 가치는 일정 하다.

Token Economy

개발자는 플랫폼 내에서 Game 를 서비스하고자 할 때, 거래소에서 구매한 GBIT token 을 PWR 로 태환해서 자신의 인 게임 내의 Game point 와 일정 비율로 교환될 수 있게 설정하여야 한다. Game point 가 과도하게 인플레이션을 일으킨다고 해도, Player 에게 보상으로 나갈 수 있는 Game token 은 자신들이 구매하거나 player 에게 결제금으로 받은 Game Token(PWR)의 총액을 넘어갈 수 없다.

Game Point 는 다양한 MARKETING 의 영향으로 게임 내 Minting 효과나 악성 플레이어에 의한 Abusing 행위로 인한 인플레이션이 발생할 수밖에 없는 구조이기 때문에, Token 의 가치를 보호하기 위한 조치이다.

결국 플레이어는 GBit Token 을 구매하여 Game Token (pwr)을 태환하고, 인게임에서 Game token 으로 충전해서, 아이템이나 일정시간 또는 Point 를 받는 방식으로 결제해서 game 을 즐겨야 하고, 게임 내에서 Game Point 를 취득한 경우에는 인 게임내의 교환 비율을 따져 Game Token (pwr)으로 교환 하고, 다시 그 Game Token (pwr)을 GBit Token 으로 교환 해서 경제적 보상을 얻을 수 있다.



Game Token (pwr)이나 Game Point 를 로컬법정화폐로 직접 구매할 수 없다.

Sourced Game 은 Trial version 으로 먼저 player 들에게 선택을 받아야 한다. 투표결과에 따라, 플랫폼 서비스 여부가 결정된다. 플랫폼 서비스가 확정된 게임이나, 플랫폼 서비스가 확정되지 않은 외부 게임더라도, Game Token (pwr)을 목적으로 NFT 거래소를 통해서 사전 예약 판매를 할 수 있다. 이럴 경우, Sourced Game 의 개발사는 최소 목표 금액과 사전 예약 판매에 따른 효과, 게임서비스 일정 등을 명기하고, 사전 판매 형식으로 Game Token (pwr)을 모금을 하게 되는데, 모금된 금액은 사용 계획에 따라 2 회이상으로 나누어서 사용하여야 한다.

Token Economy

가령, 마케팅 비용을 마련하기 위해서 모금을 하는 경우, 50% 할인된 가격으로 최소 1 억 Game Token (pwr)을 모금하겠다고 하면, 마케팅 계획에 따라 1 개월 간격으로 총 3 회에 걸쳐 사용하겠다는 계획으로 NFT 거래소에서 모금할 수 있다. 모금된 토큰은 플랫폼 지갑에 일단 쌓이게 되고, Smart Contract 에 의해 모금이 성사된 날로부터 1 개월 간격으로 총 3 회에 걸쳐 지급하게 된다.

이렇게 분할해서 지급하는 것은 모금 후 한꺼번에 토큰이 풀리는 것을 방지하기 위함이다. 또한 모금이 최소 목표치에 도달하지 못한 경우에는 Smart Contract 에 의해 다시 투자자에게 회수가 되도록 하였다.

Platform made Game 이 Crowd Funding 방식으로 게임이 제작될 때에도 동일하게 적용이 된다.



<Token Sales Plan>

GBit Token 은 상장 목표가를 1.00 USDT 계획 하고 있다.

Private sale 에서는 50,000,000 GBit 를 판매 하였고, 발행된 Token 50 억개 중 10 억개(총 발행량의 20%)를 총 SALES token 으로 정하고 있다.

RoadMap



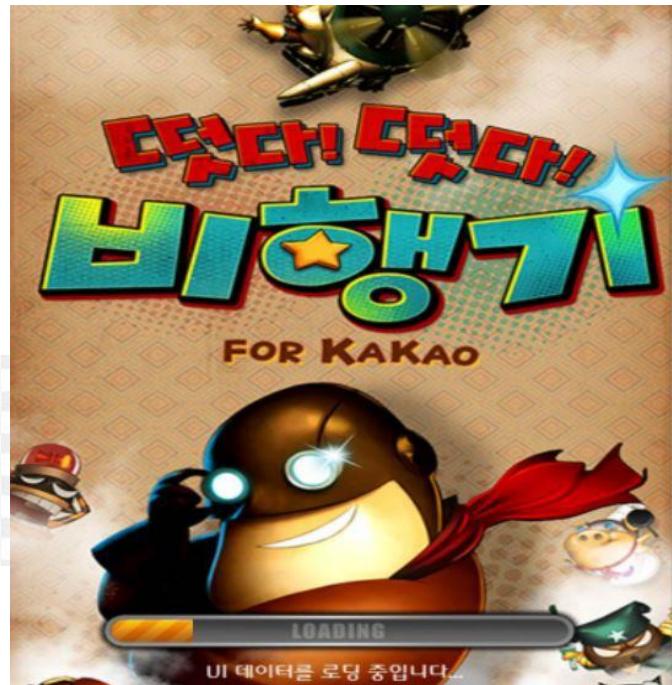
Reference



GameBit의 개발사 멤버들은 평균 15년 이상의 게임업계에서 개발 및 퍼블리셔로서 종사해 왔다.

퍼블리싱 한 게임으로는 [Ragnarok][Sealonline][Rohan] 등 이 있고, 개발 및 운영을 한 게임은 "CITYRACER" 와 "떳다떳다비행기" 등이 있다.

2018년 하반기부터 Coin 거래소 제작을 하면서, 블록체인 사업에 참여, 고려대학교 서창캠퍼스 ICT융합연구실 와 함께. 정부과제 "블록체인 기반 공동주택 포탈 시스템" 시제품과 "블록체인 기반 관리비 운영 시스템 플랫폼" "p2P전력거래플랫폼" 제작업체로 참여하여,E.O.S기반 MainNet 과 Hyper ledger Fabric 기반 MainNet 제작에 참여 하였다.



Game Introduction



서비스 준비중인 게임들

1) Cake Invader : Shooting Game (Mobile)



7 Characters
with 3 weapon types



Dynamic & Diverse
Attack Pattern



Boss-Targeted Play



In the Stage, Diverse Monsters
attack their own ways



Finale of each Stage!
Boss Emergence!



When Player fails to kill boss in
limited time, Boss gets mad!
Mad Boss Attack!



Valuable Items Available
Item Shop



Helpful Pets
Gacha(Randomly pick)
And Equip

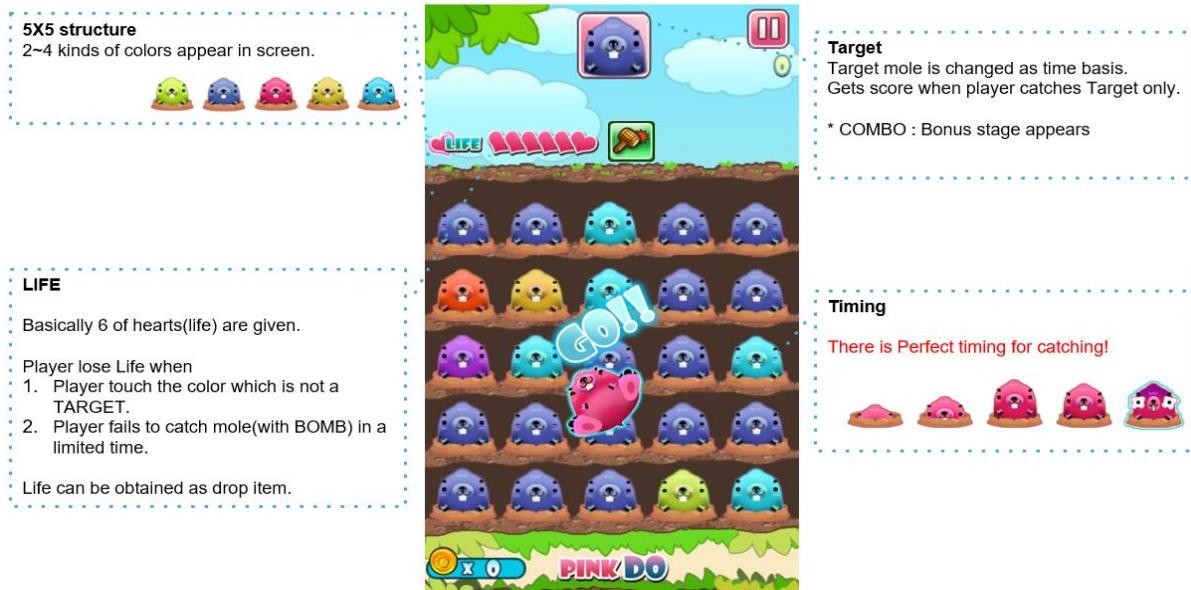


Select Friend for
Emergency help

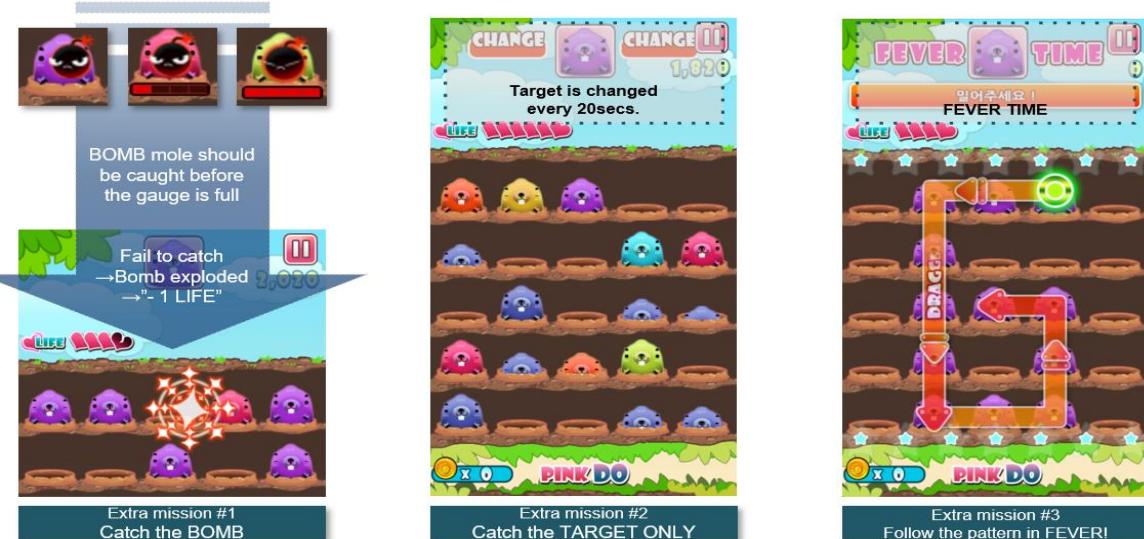


Once the Game Over,
"Relay Play" available
with Possessed character

2) PinkDo : Casual Game (Mobile)



Simple enough, but PinkDo makes player FOCUSED.



Easy to understand for anyone



3) Touch of Death : Action (Mobile)

- Touch of Death is dynamic action mobile game that GameBit is currently developing.
- Designed as silhouette type with black and white background.
- Launch expected : September, 2022



MEMBERS



Core-team

Hyung-min KIM C.E.O	Jung Hoon Choi Vice	Inky SHIN C.F.O
Yu-Dong Kim C.T.O	Sang-jun Yeom Web/App Team Leader	Jeо Park Product Designer
Jong-chul Kim C.A.O.		