

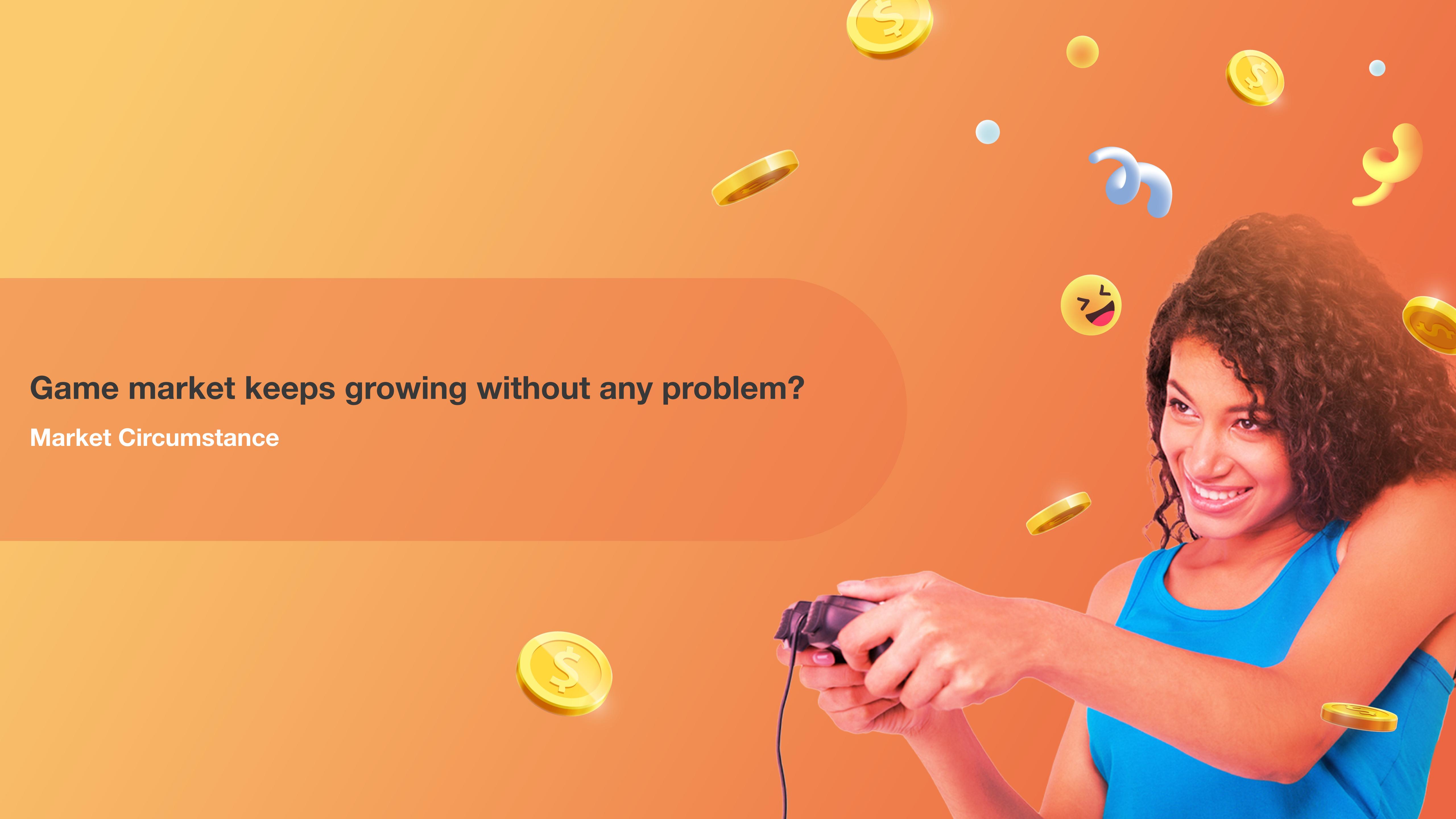
Alchemist Republic White Paper

Play-to-Earn platform service driven by NFT & De-Fi

2021.10

Table of Contents

Market Circumstance	1
Play-to-Earn arise, new game business paradigm	5
Alchemist Republic, Play-to-Earn platform service	10
Business Model and Token Economics	18
Service Milestone and Future Plan	24
Blue Baikal Core Team and its Journey	29



Game market keeps growing without any problem?

Market Circumstance

Gamers make a huge gaming market

Market Circumstance

글로벌 게임 시장은 2021년 현재 약 200조 원, 2023년에는 약 240조 원을 예상하는 매우 큰 시장으로, 게이머의 충성도 높은 지출과 소비가 200조 원에 달하는 게임 시장을 이루는데 지대한 역할을 했으며, 게이머의 높은 구매력은 시장을 더욱 키우고 있습니다.



The only reward – Psychological reward. Enough?

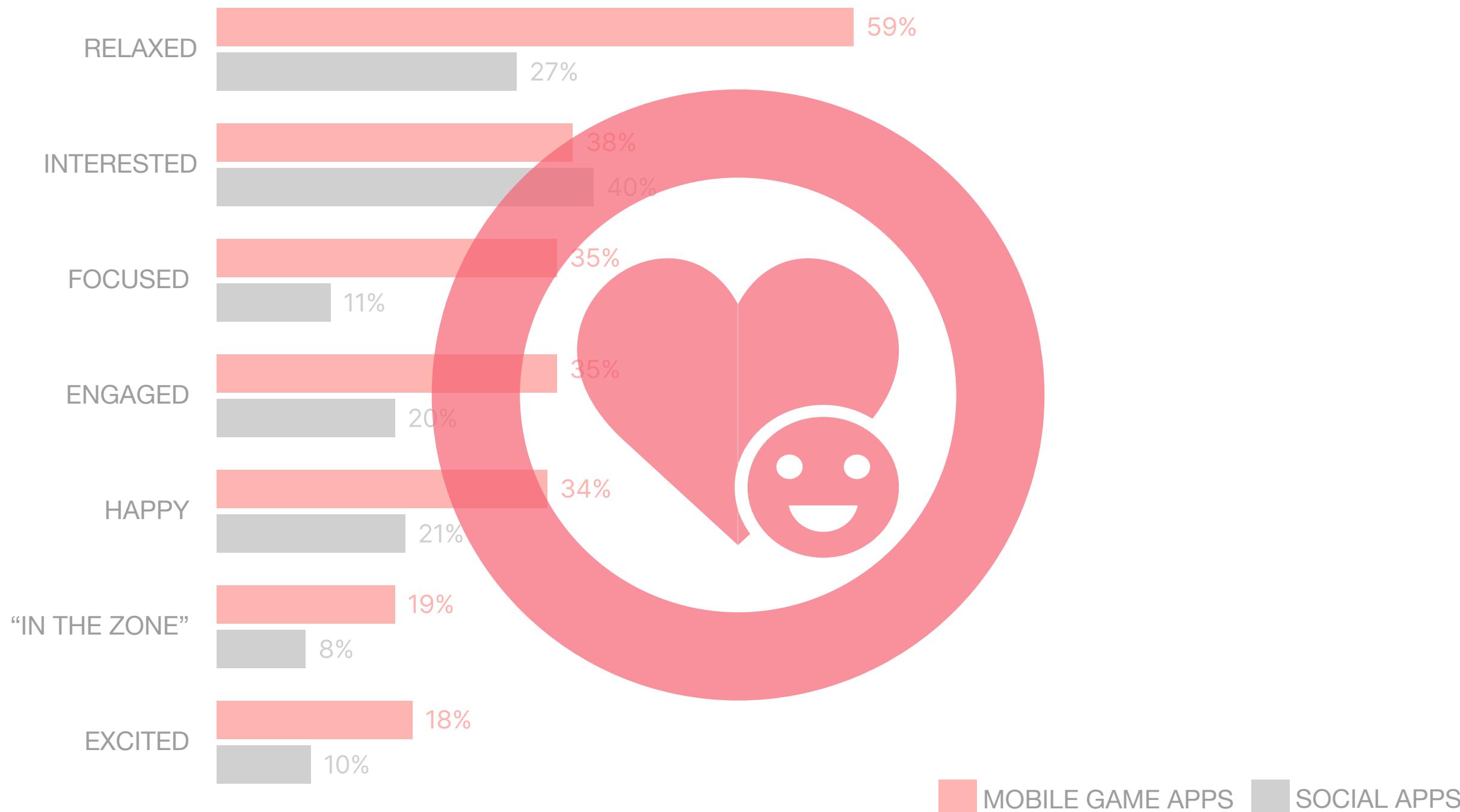
Market Circumstance

게이머는 게임을 통해 재미 등의 심리적 만족만을 보상으로 받아 왔습니다. 심리적 보상만으로 충분할까요?

게임 산업은 이제껏 게이머의 높은 충성도에 기반한 엄청난 소비를 통해 성장을 이어 왔음에도 불구하고,

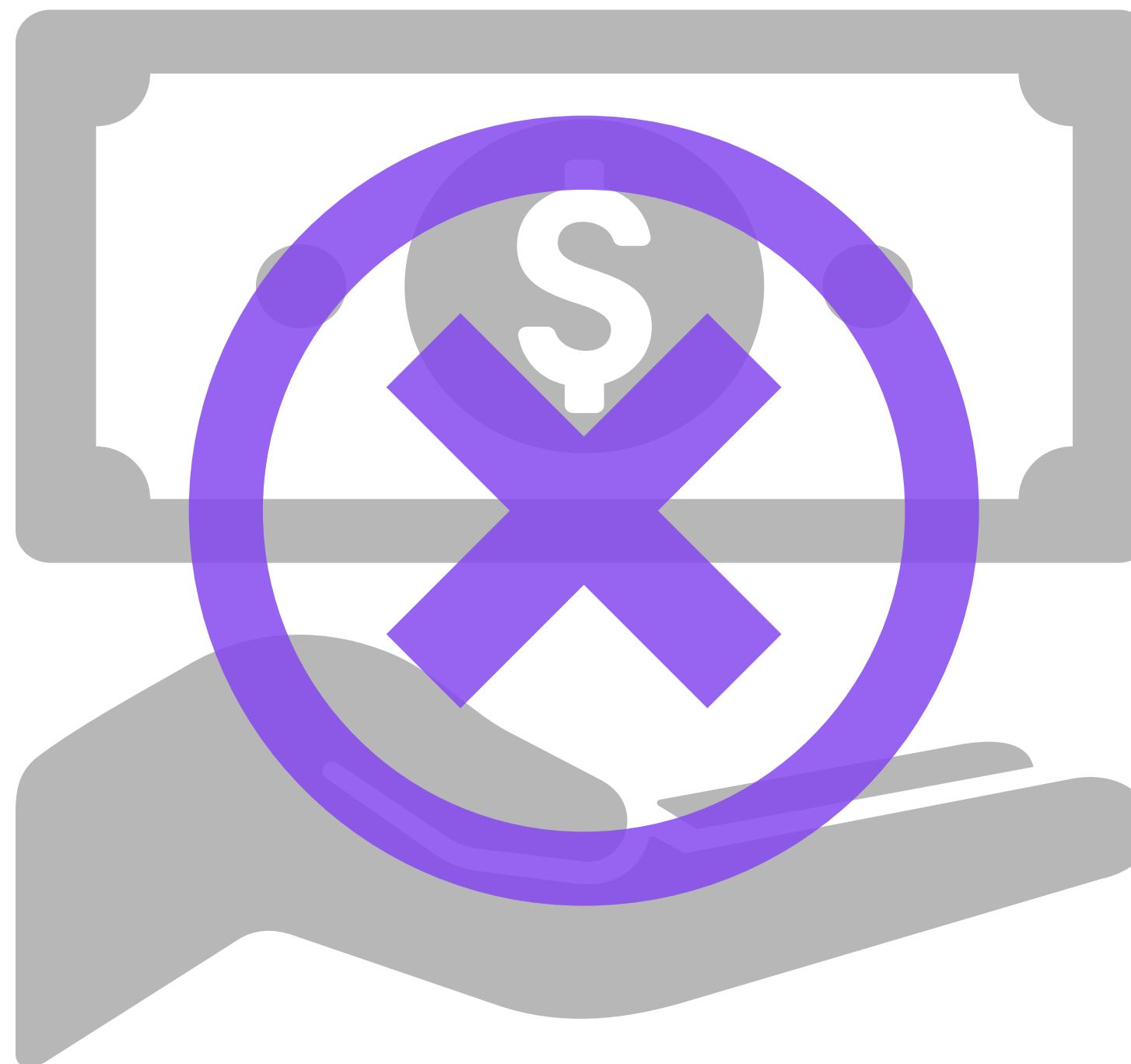
게이머들은 재미라는 심리적 보상 외의, 실질적 가치가 있는 재화를 받아 본 적도, 이를 통해 경제적 이익을 얻어 본 적도 없습니다.

Psychological Benefit



*source: Tapjoy 2017

Economical Benefits



Facts hurt gamers and sustainable market growth

Market Circumstance

게이머는 높은 충성도와 구매력으로 많은 돈과 시간을 들여 게임을 함으로써, 200조 원 규모의 게임 시장 형성이 큰 역할을 했지만, 개발사의 과도한 과금 유도는 게이머의 피로감과 불공정을 일으키고 있으며, 게임을 통해 얻는 심리적 보상만 얻는다면 게임 시장의 지속 성장을 탐보하기 어려운 상황입니다.

FACT 1 실질적 재화가 아닌 심리적 보상만 제공

재미라는 심리적 보상 외의, 실질적 가치가 있는 재화를 받아본 적도, 이를 통해 이익을 얻어 본 적도 없습니다.

FACT 2 피로감과 불공정에 훼손되는 심리적 보상

과도한 과금 유도 유태화로 인해 발생하는 피로감과 불공정한 느낌은 심리적 보상마저도 훼손시키고 있습니다.

FACT 3 획득한 게임 아이템의 소유권

심지어 구매로 확보한 아이템은 서비스 종료 시, 사라지기까지 합니다.



과도한 과금 유도 등으로 인한 발생하는 피로감,

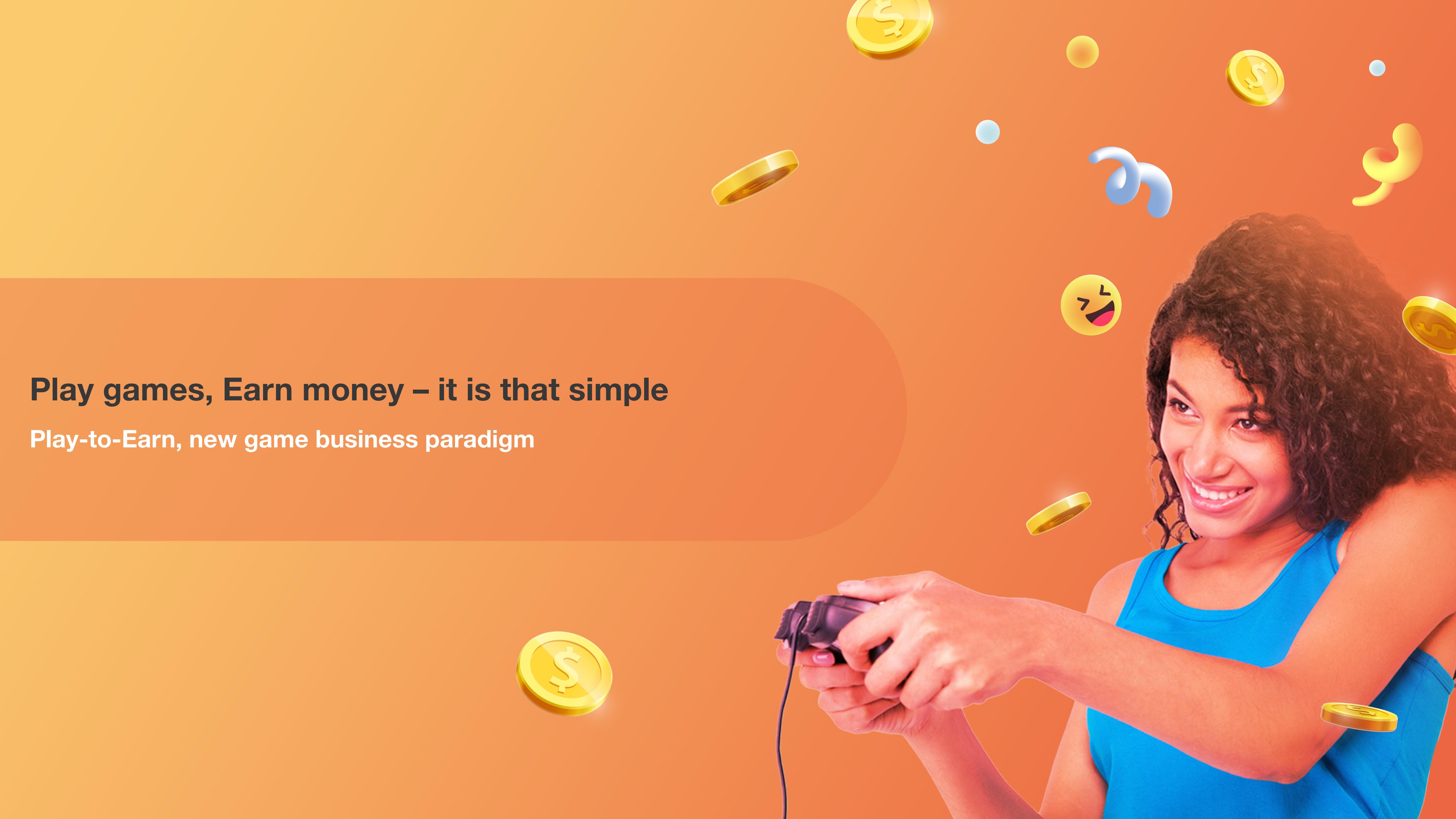
훼손되는 심리적 보상 등은

점점 게이머의 문제의식을 만들어 내고 있습니다.

이런 문제에 대한 해결책 없이는

게임 시장의 지속적인 질적 성장에

문제가 생길 수 있습니다.



Play games, Earn money – it is that simple

Play-to-Earn, new game business paradigm

Play-to-Earn drives mutual benefits & sustainable growth

Play-to-Earn arise, new game business paradigm

게이머가 자신의 시간과 돈을 할애하는 것에 대한 심리적 보상뿐만 아니라, 또 다른 형태의 tangible 한 경제적 보상을 준다면, 게임을 즐기는 행위 자체가 재미를 넘어 경제적 가치를 갖는 경제 활동이 될 수 있습니다.

Play game, Earn Money

이제 게임 산업의 미래 지속성장을 담보하기 위해, 게이머에게 즐겁게 게임을 하는 것 이상의 경제적 가치 제공이 필요합니다.
게임하고, 보상도 받는 Play-to-Earn은 실질적인 경제적 혜택도 얻을 수 있게 해주는 최적의 해법입니다.

As-Is

실질적 재화가 아닌 심리적 보상만 제공

과도한 과금 유도형 유료화

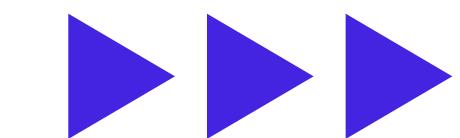
불명확한 게임 아이템의 소유권



To-Be

재미 등의 심리적 보상을 넘어,
실질적 · 경제적 혜택 제공

경제활동을 통한 다른 형태의 수익 창출
게임 서비스 종료 후에도,
게이머가 아이템을 소유 · 활용



New Game Business Paradigm



Play-to-Earn drives mutual benefits & sustainable growth

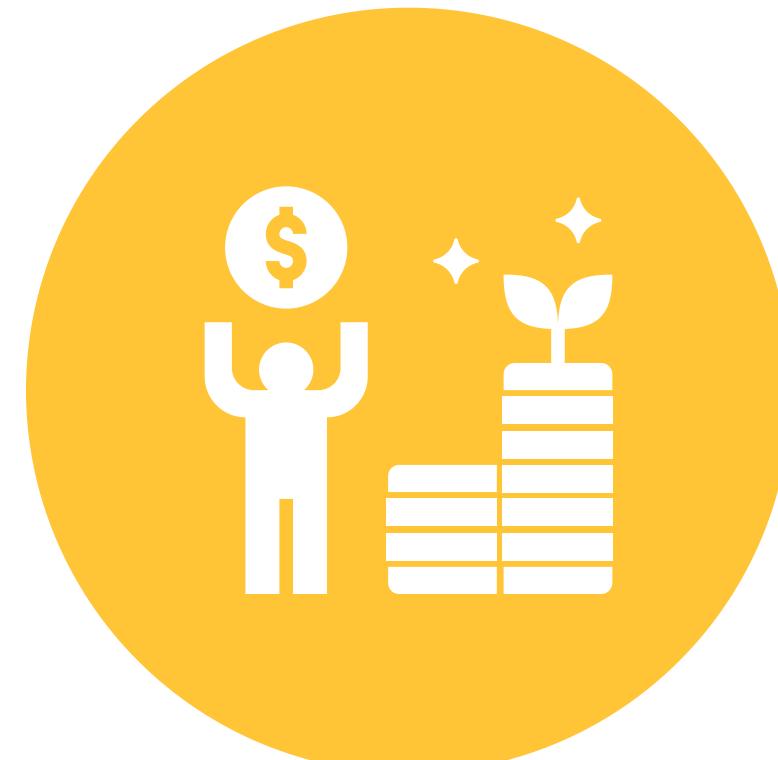
Play-to-Earn arise, new game business paradigm

게임을 통해 새로운 형태의 경제적 가치를 만들어 내는 경제 활동을 제공해 주는 Play-to-Earn은 게이머에게뿐만 아니라, 개발사에도 과도한 과금 유도의 폐해를 제거하고, 대안으로 새로운 수익 창출원을 발굴할 수 있게 하여, 게이머와 개발사 모두에게 상호 이익을 가져다줍니다.

FOR 게이머



심리적 보상

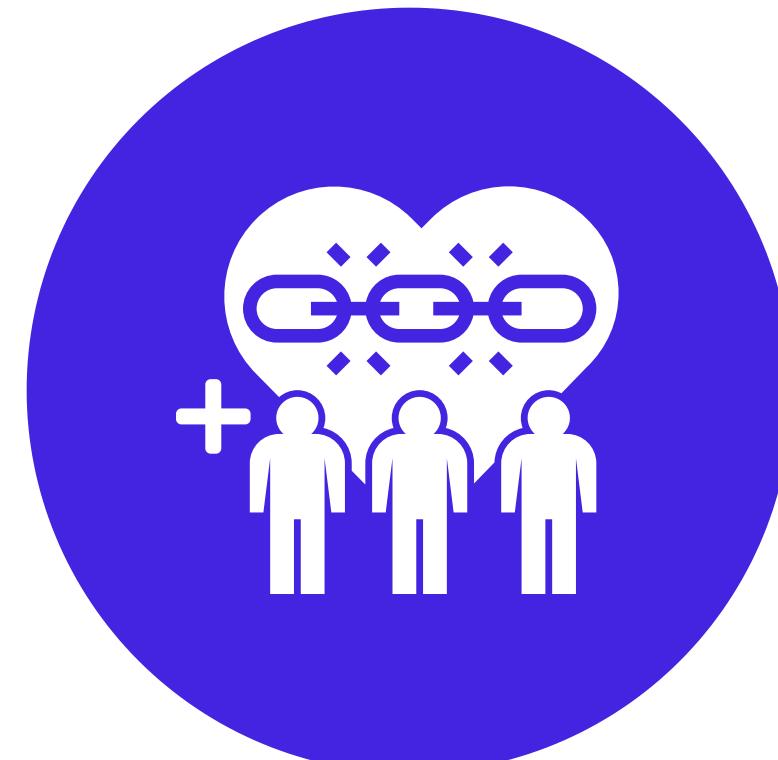


경제적 이익

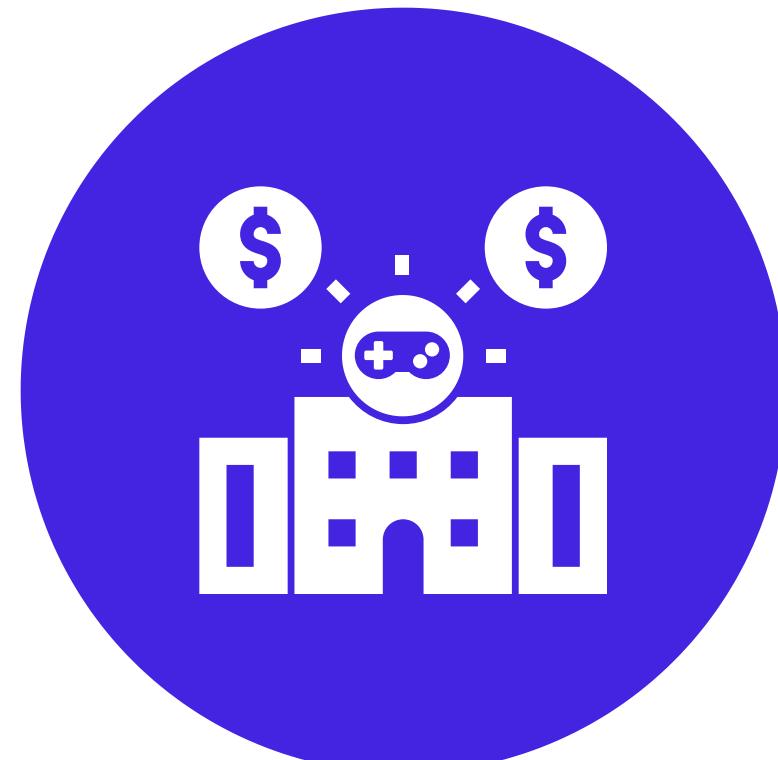
심리적 보상

새로운 경제적 이익

FOR 개발사



사용자 수 증가



매출 증가

과도한 과금 유도 자체/제거를 통한 충성도 제고

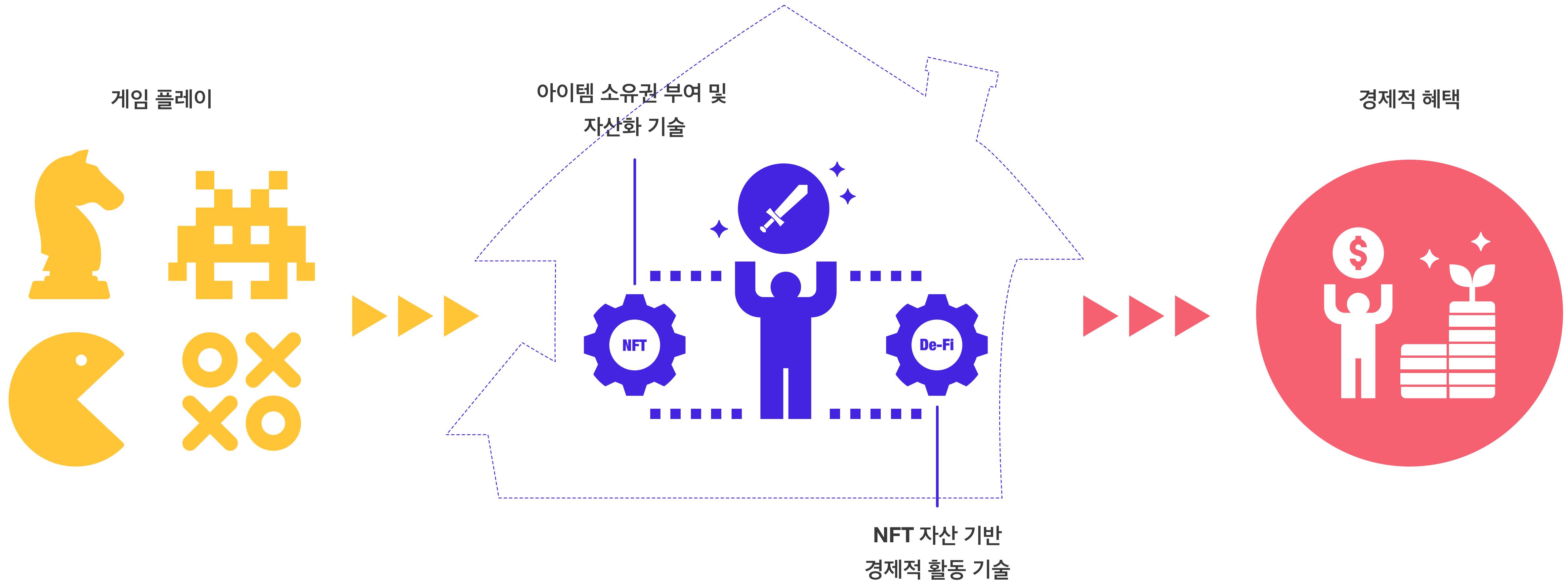
새로운 경제적 이익에 따른 사용자 수 증가와 기대 매출 증가

NFT & De-Fi – Perfect implementation tools for Play-to-Earn

Play-to-Earn arise, new game business paradigm

블록체인 기술인 NFT 및 De-Fi는 게임을 통해 재미를 넘어 경제적 이익을 창출해 낼 수 있는 Play-to-Earn을 실현할 수 있는 최적의 기술로써,

실제 게이머들은 NFT 기술을 통해 게임 아이템의 소유권 확보 및 자산화하고, 확보한 NFT 자산을 De-Fi 기술을 통해 새로운 경제적 가치를 부여하여 경제적 이익을 도모할 수 있습니다.



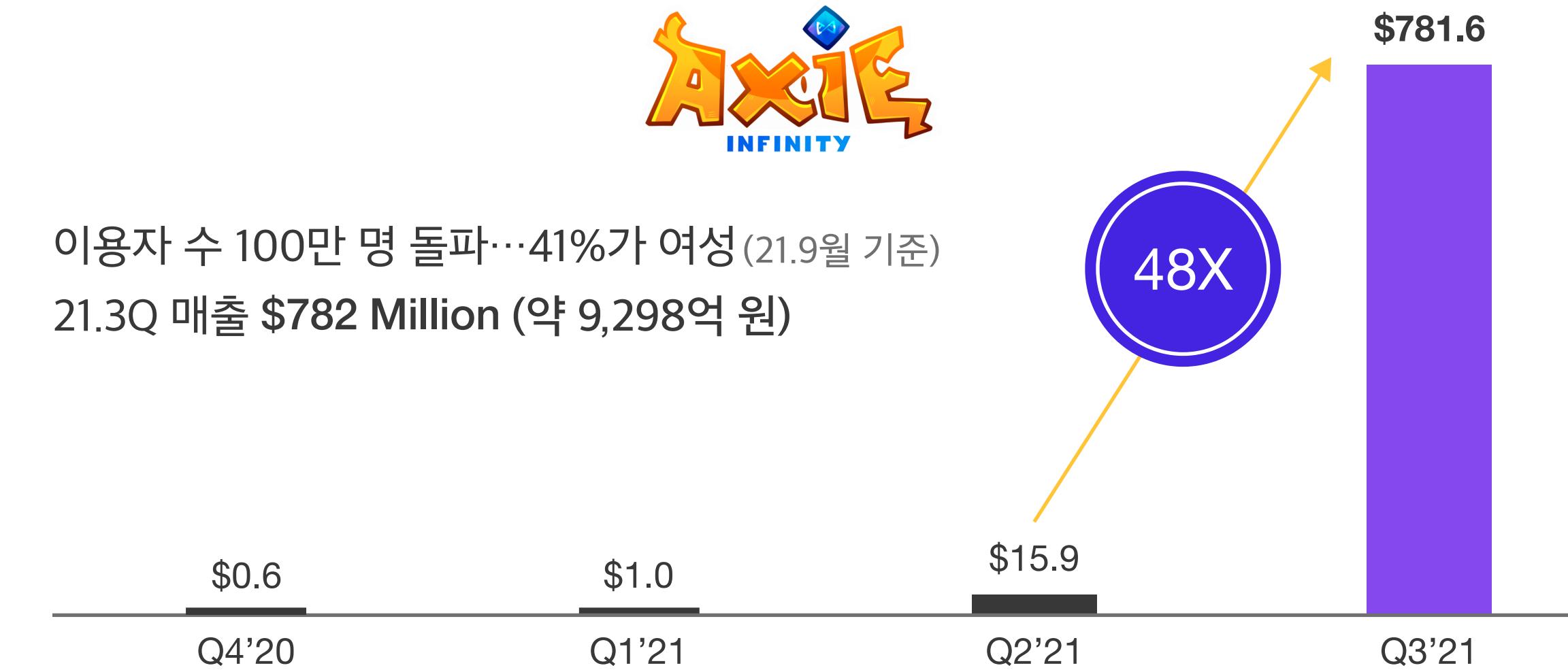
Blockchain based Play-to-Earn is taking off and grows

Play-to-Earn arise, new game business paradigm

블록체인 기술 NFT 및 De-Fi에 기반한 Play to Earn 시장은 실질적인 성과를 보이며 계속 성장 중입니다.



이용자 수 100만 명 돌파…41%가 여성 (21.9월 기준)
21.3Q 매출 \$782 Million (약 9,298억 원)

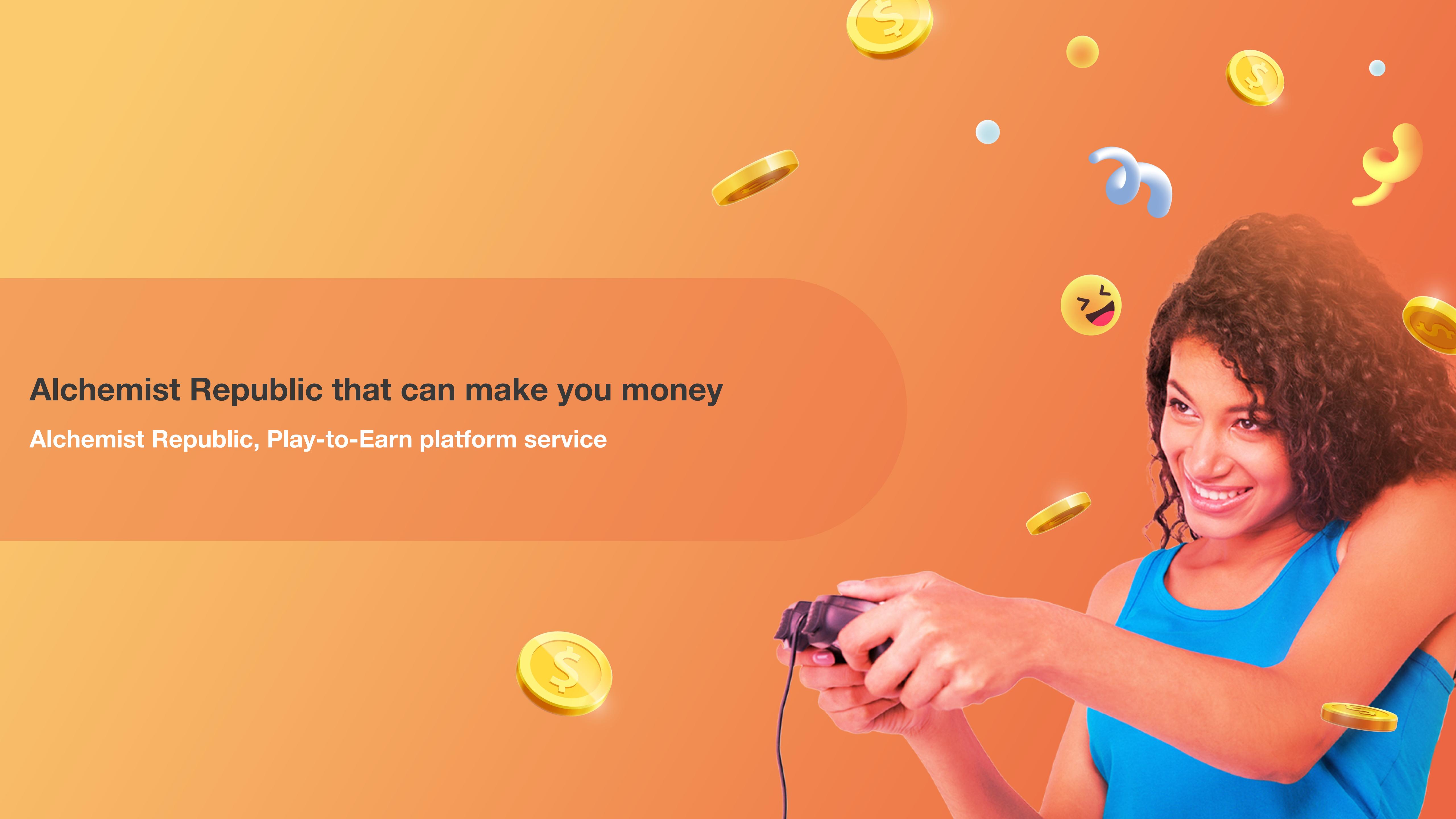


가상 지도 판매 부동산 총 매출 : 약 \$50 Million (약 575억 원) (21.4월 기준)



가상 지도의 55% 판매 완료, 랜드 보유한 인원 : 1만 명 이상 (21.9월 기준)
랜드 총 가치 : 약 \$37 Million (약 440억 원) (21.3월 기준)

*source: Coindesk 등 뉴스 기사



Alchemist Republic that can make you money

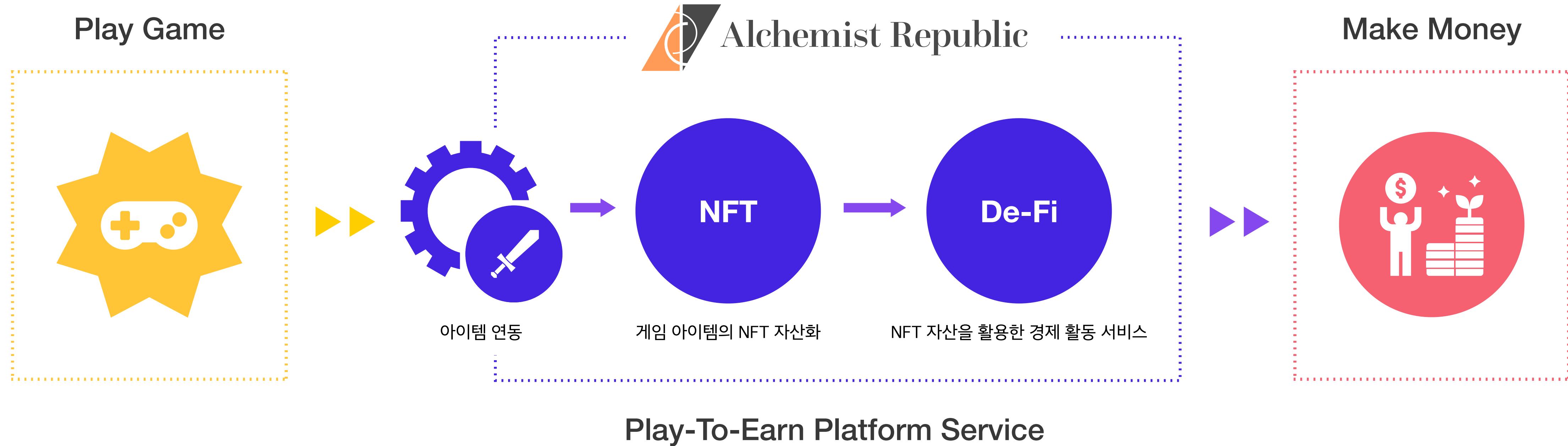
Alchemist Republic, Play-to-Earn platform service

Alchemist Republic that can make you money

Alchemist Republic, Play-to-Earn platform service

연금술사 공화국은 게이머가 게임을 즐기면서, 이와 동시에 경제적 활동을 통해 돈도 벌 수 있게 해주는 서비스입니다.

게이머가 게임을 통해 만든 게임 아이템을 NFT 기술을 활용하여 자산화하고, NFT 자산 활용, De-Fi로 구현한 금융 서비스를 제공하여 새로운 수익을 창출케 하는 GameFi 기반 Play-to-Earn 플랫폼 서비스입니다.

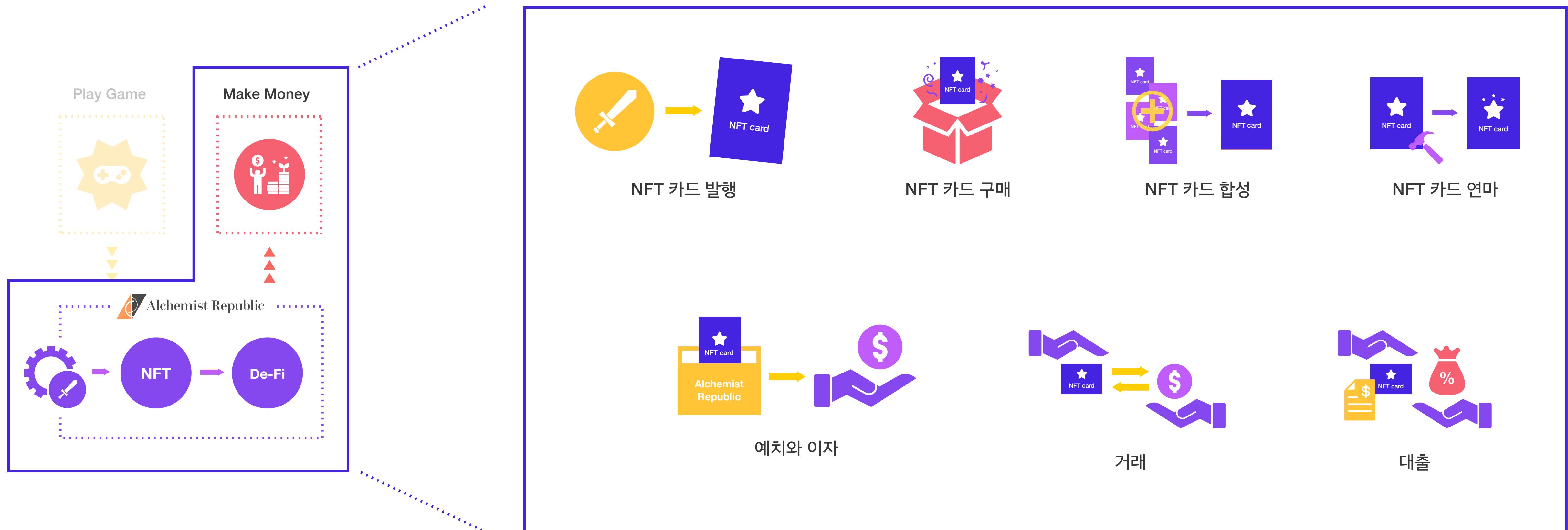


Gamers can make money through Alchemist Republic

Alchemist Republic, Play-to-Earn platform service

게이머는 연금술사 공화국 서비스를 통해, 어려움 없이 자신의 게임 아이템을 NFT 발행 및 자산화하고, NFT 자산을 활용해 이자 채굴, 거래, 담보 대출 등 다양한 경제 활동 및 수익 창출이 가능합니다.

Gamer's Activity



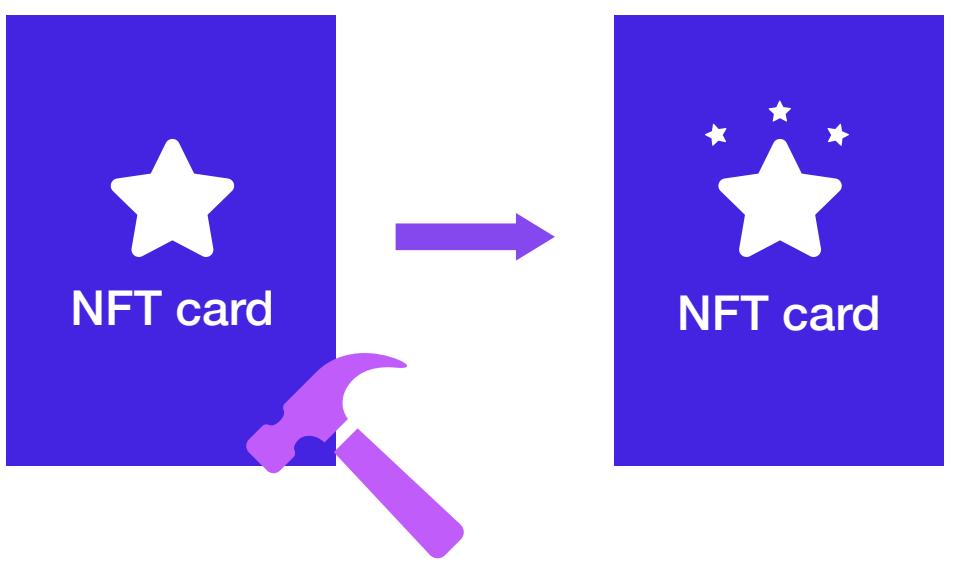
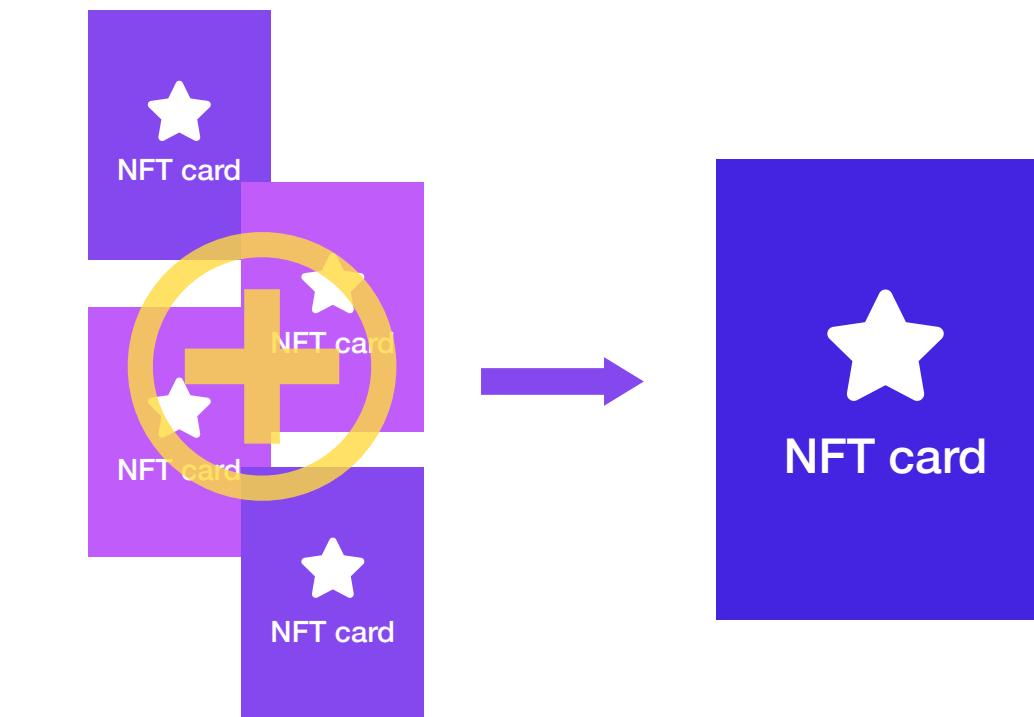
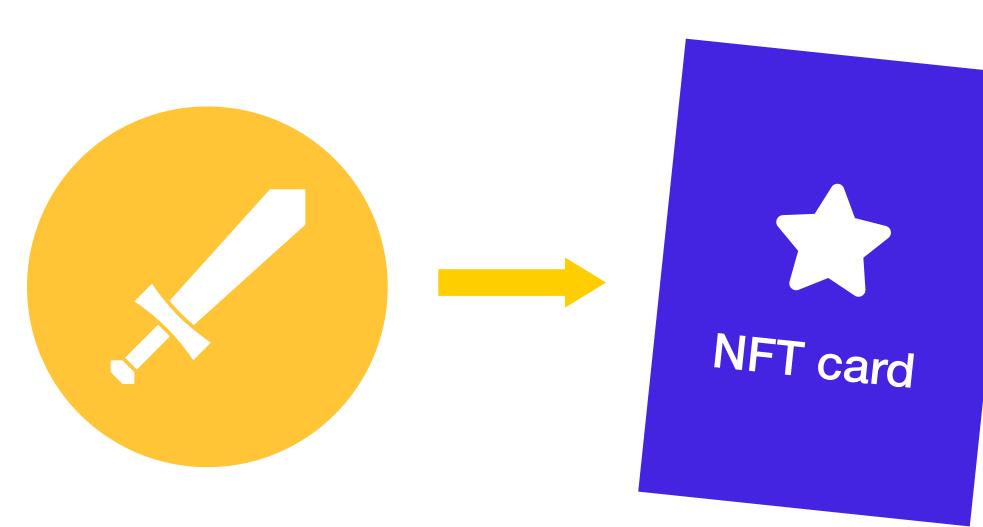
Gamers can make money through Alchemist Republic

Alchemist Republic, Play-to-Earn platform service

게이머는 연금술사 공화국에서 제공하는 NFT 발행, 구매, 거래 등을 통해 다양한 NFT 카드 자산을 확보하고, 합성, 연마, 대출 기능 등을 이용하여 NFT 카드 자산의 가치 제고를 할 수 있습니다.

게이머 활동 - NFT 자산 확보

appendix 1: 구매/합성 개발 화면



*거래 및 대출 등은 서비스 고도화에 맞춰 적용 예정

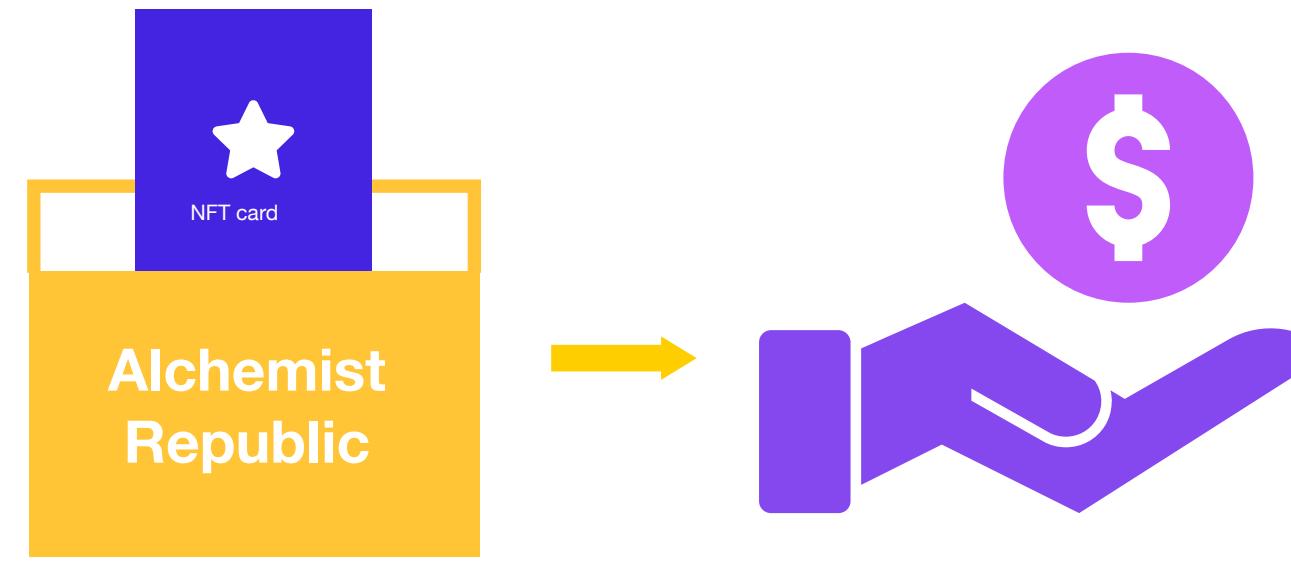
Gamers can make money through Alchemist Republic

Alchemist Republic, Play-to-Earn platform service

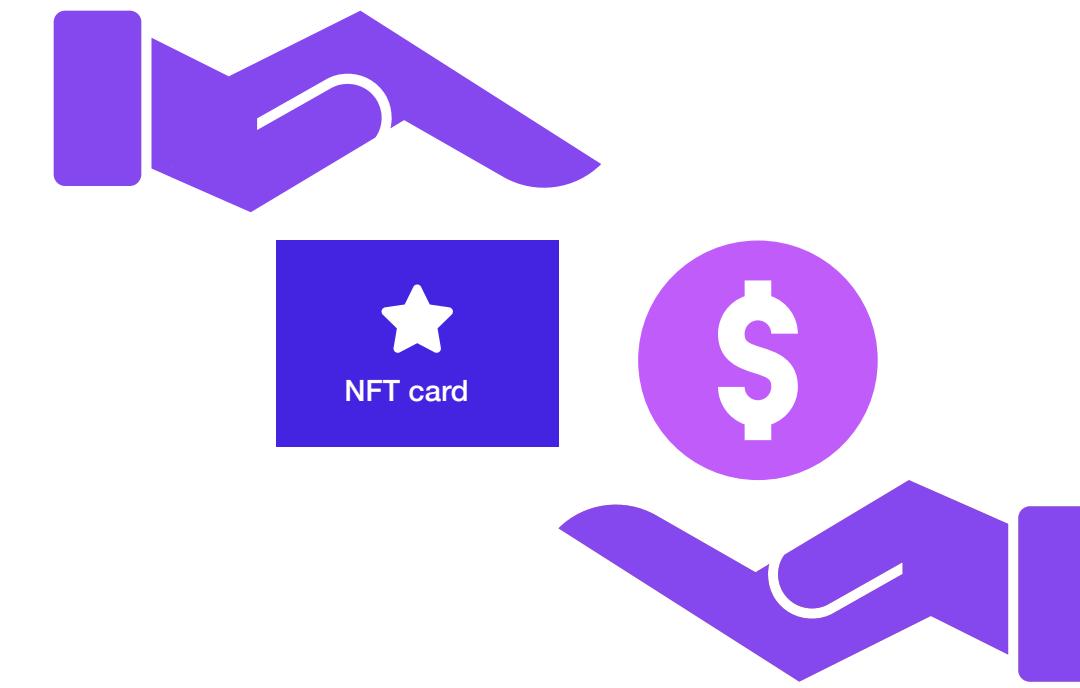
게이머는 확보한 NFT 카드 자산을 이용, De-Fi 기술을 활용한 거래, 대출, 예치를 통한 이자 채굴 등의 다양한 경제 활동을 통해 수익을 얻을 수 있습니다.

게이머 활동 - De-Fi 경제 활동

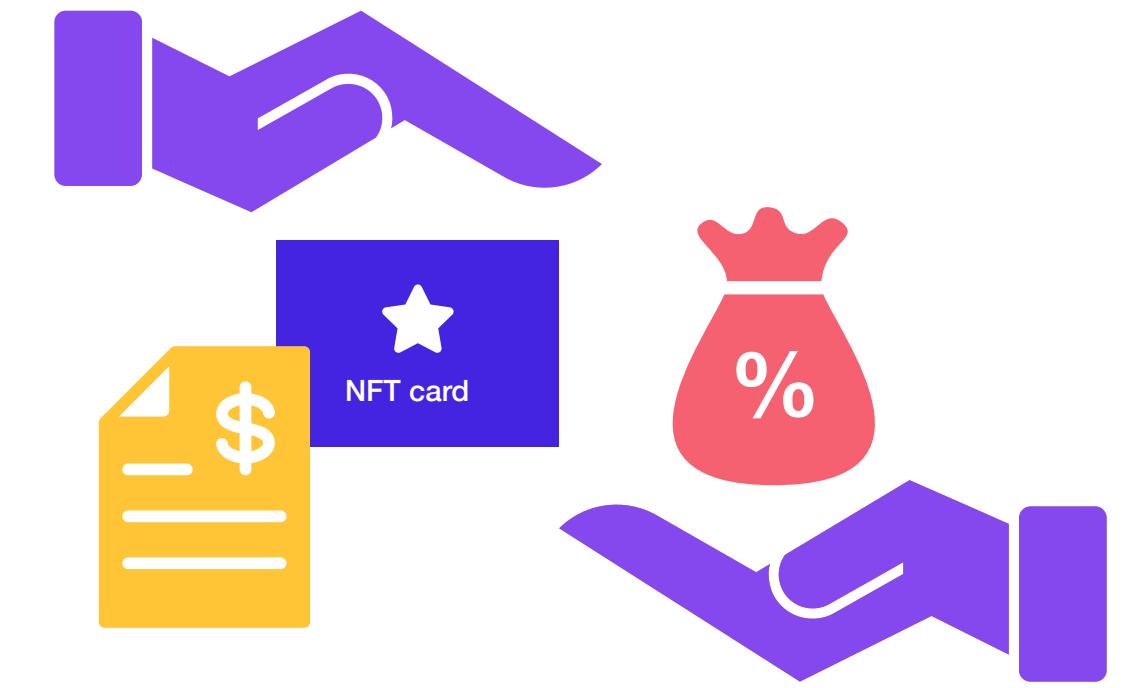
appendix 2: 예치 개발 화면



예치와 이자



거래



대출

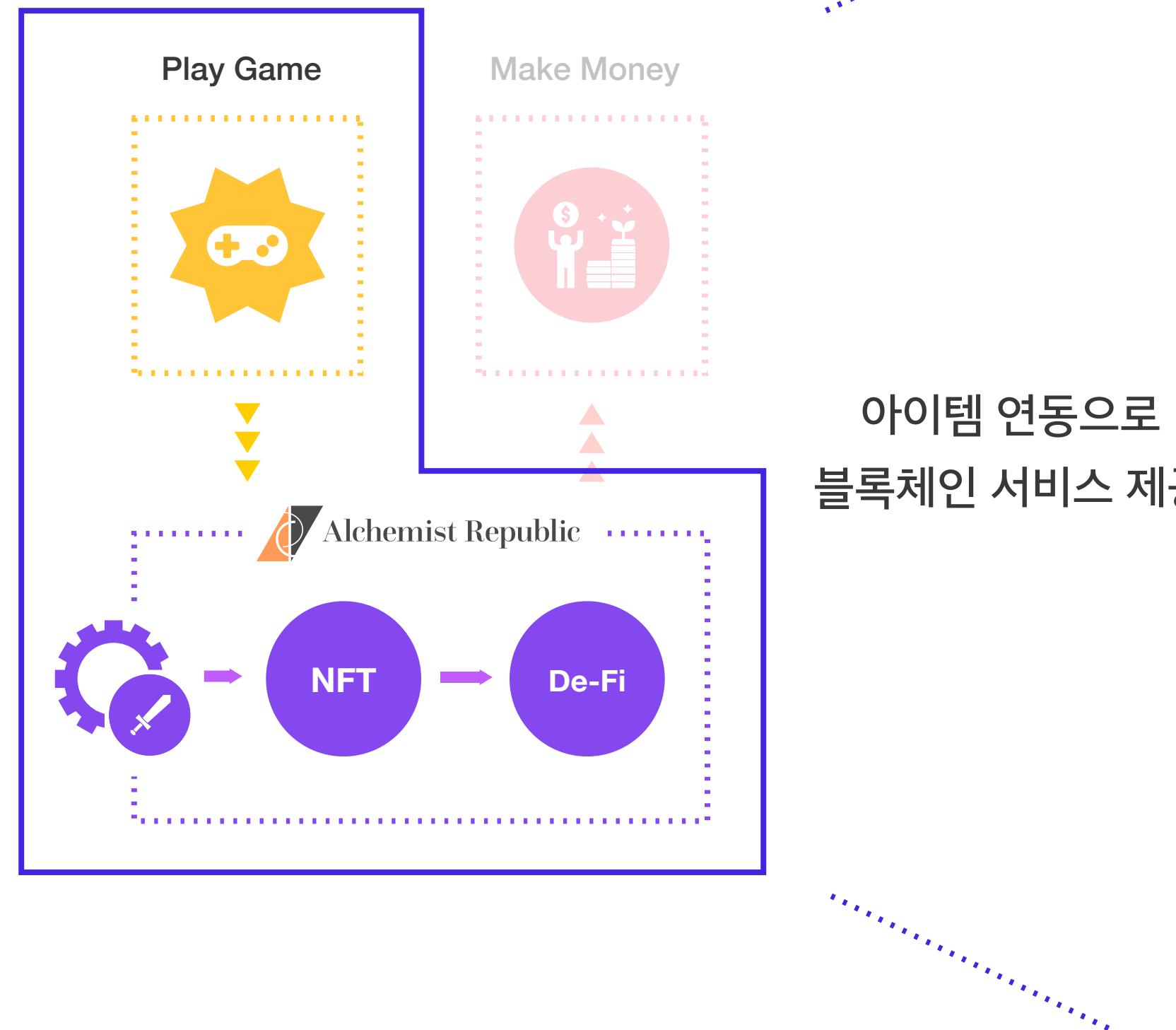
*거래 및 대출 등은 서비스 고도화에 맞춰 적용 예정

Developers can adopt Play-to-Earn easily through Alchemist Republic

Alchemist Republic, Play-to-Earn platform service

개발사는 연금술사 공화국 서비스를 통해, 게임 데이터 연동만으로, 추가 NFT 및 De-Fi 개발과 게임 경제 및 토큰 경제와의 복잡한 밸런싱 설계 없이, 쉽게 자신의 게임에 Play-to-Earn 서비스를 적용하여 게이머에게 추가 수익 창출 기회를 제공해 줄 수 있습니다.

Easy adoption of development



Alchemist Republic's flywheel & its organic growth

Alchemist Republic, Play-to-Earn platform service

연금술사 공화국 서비스는 다음과 같은 플라이휠 선순환 구조를 그리며 지속 가능한 유기적 생태계 성장을 지향합니다.

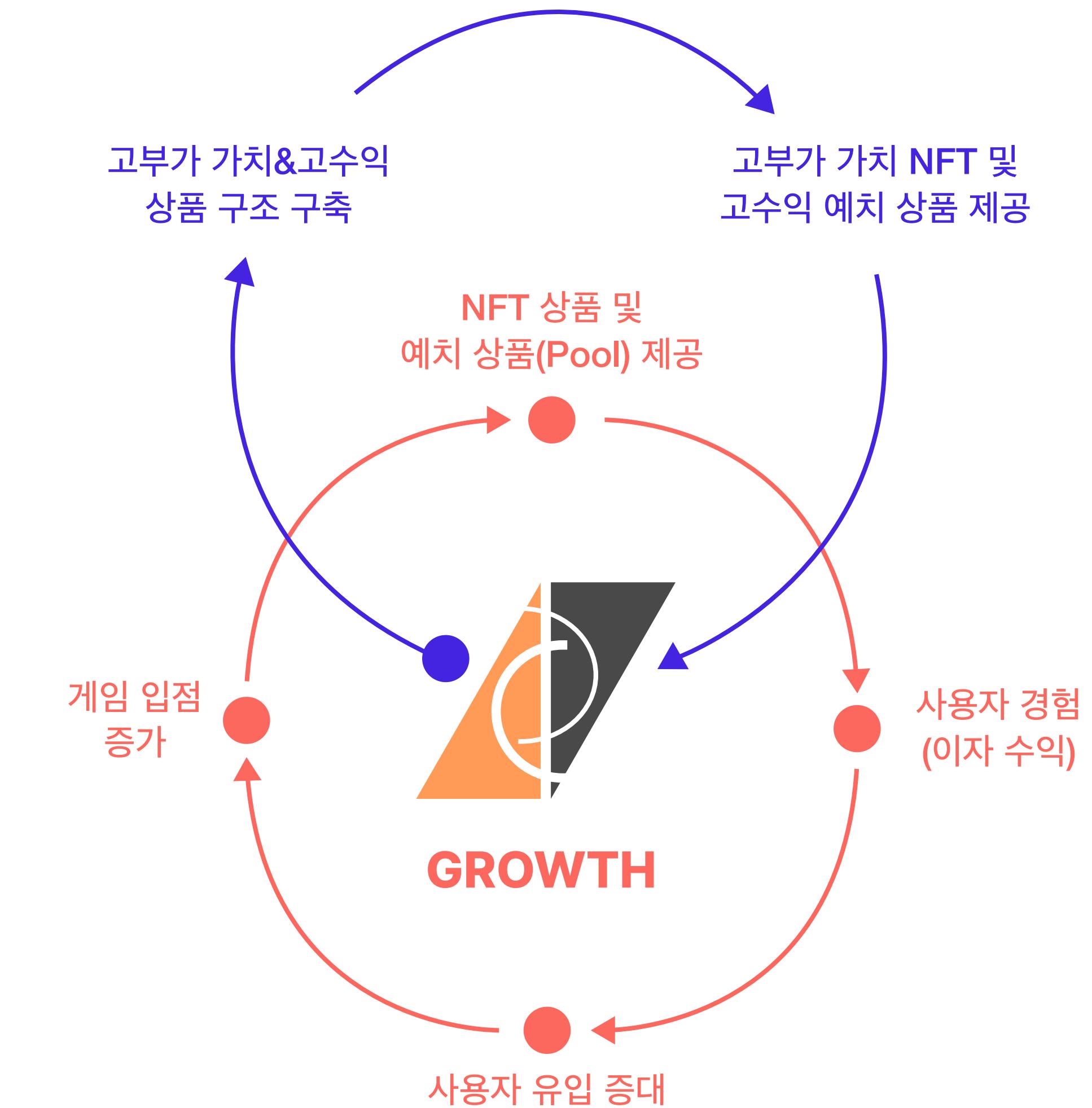
초기 성장의 기반이 되는 첫 번째 선순환의 4가지 핵심활동,

- 1) 다양한 채굴 pool 제공 및 확대, 2) 게이머의 이자(수익) 경험 강화, 3) 구매자 유입 증대, 4) 개발사(게임) 유입 증가를 통해 성장의 틀을 다집니다.

초기 성장을 기반으로, 더욱 높은 이자 서비스를 제공할 수 있는

- 1) high yield 구조 구축과 2) high yield pool 제공을 통해서 게이머의 이자 경험을 더욱더 강화하여, 연금술사 공화국의 성장을 더 가속화하고 견인하는 두 번째 선순환으로 이어집니다.

성장의 과실을 두번째 선순환 구조(고수익형 이자 상품 제공)에 지속해서 재투자를 하여, Play-to-Earn 서비스의 리더로 자리매김하려 합니다.





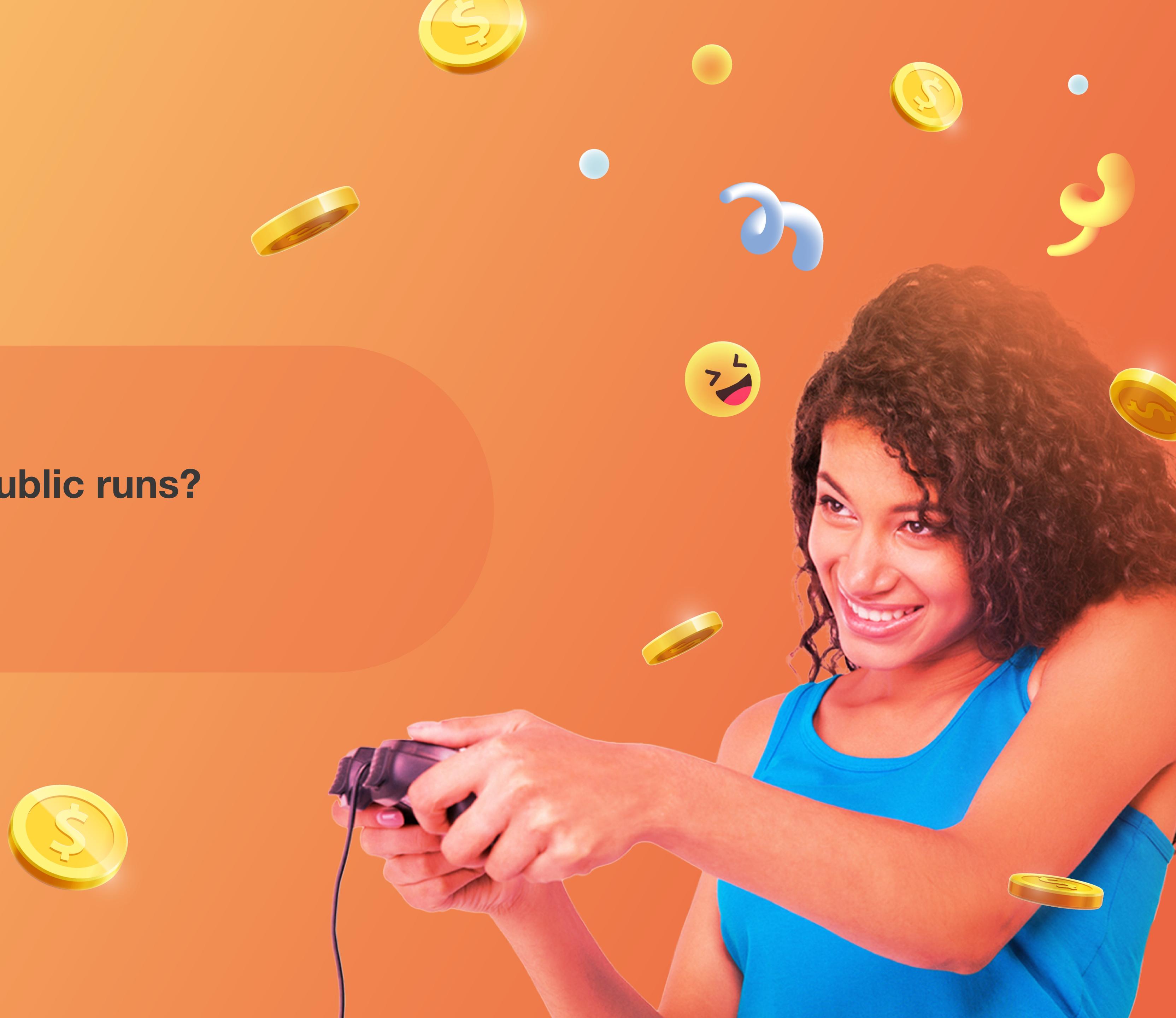
Alchemist Republic

연금술사 공화국은 **Play-to-Earn** 플랫폼 서비스로
게이머에게는 심리적 보상뿐만 아니라 경제적 이익을,
개발사에는 쉬운 play-to-earn 서비스 적용 기회를 주어

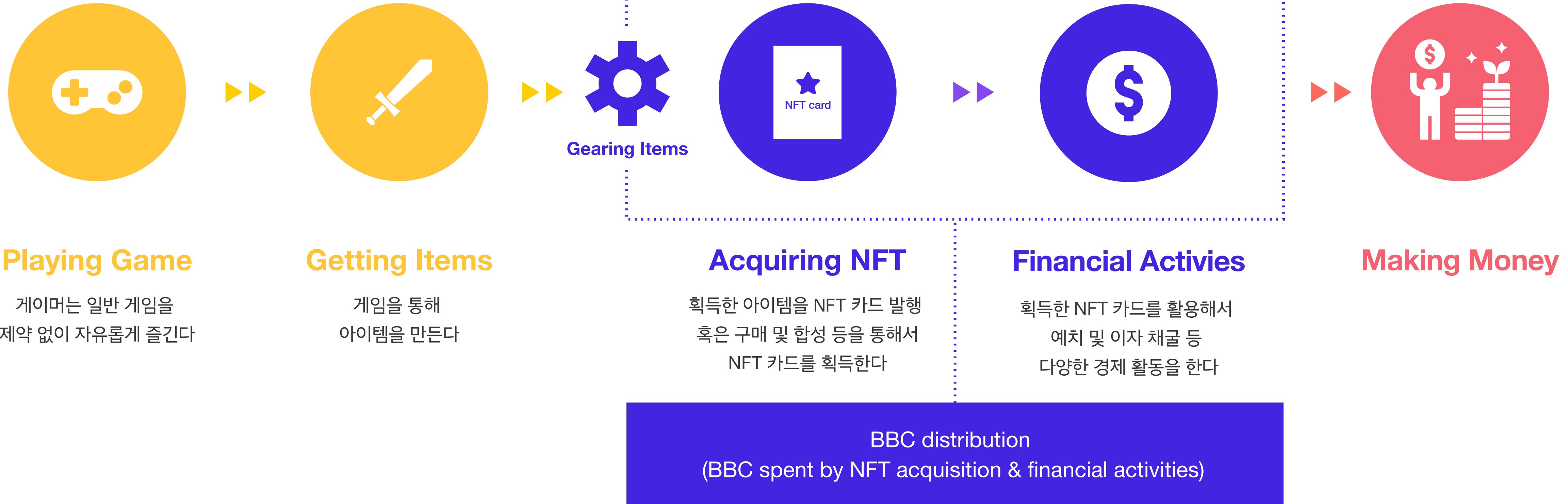
게이머와 개발사 모두에게 상호이익, 이를 통해 게임 시장의 지속적인 성장의 모멘텀을 제공합니다.

How seamlessly Alchemist Republic runs?

Business Model and Token Economics



Service flow of Alchemist Republic

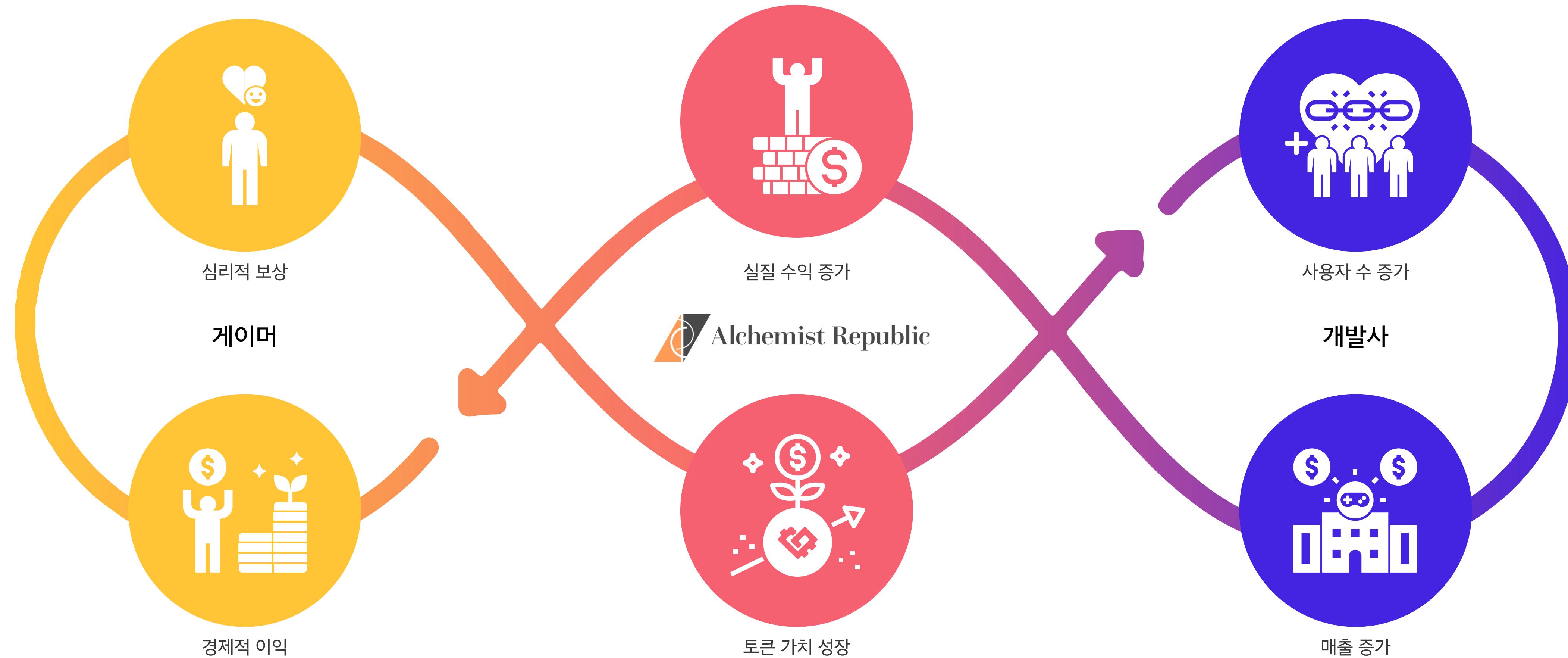


NFT 카드 확보 및 경제 활동을 위해 사용되는 BBC 토큰은 스테이킹 풀, 소각 풀 그리고 개발자 풀로 재분배됩니다.

Win-Win Platform Model – How to make sustainable growth

Business Model and Token Economics

연금술사 공화국은 게이머, 개발사, 플랫폼이 모두 수익을 얻고, 각 참여자의 이익이 커질수록 상호 이익도 높아지는 진정한 Win-Win ecosystem입니다.
참여자 모두가 함께 성장하는 플랫폼 모델로 지속적인 성장을 이루겠습니다.



연금술사 공화국은 본 공화국 플랫폼 서비스와 제휴하여 입점하는 게임 개발사의 플랫폼 입점 수수료, 게임 수익 분배, NFT 카드 매출 및 디파이 수수료, 마케팅/홍보 지원 등의 수익 모델을 통해 실질적인 수익을 만들어 냅니다.

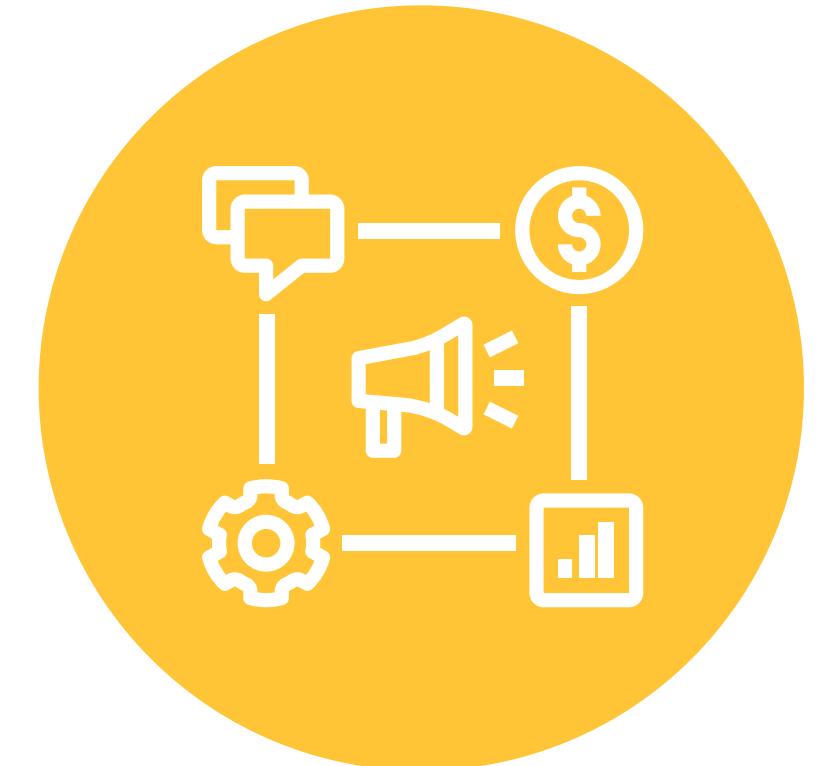
입점 수수료



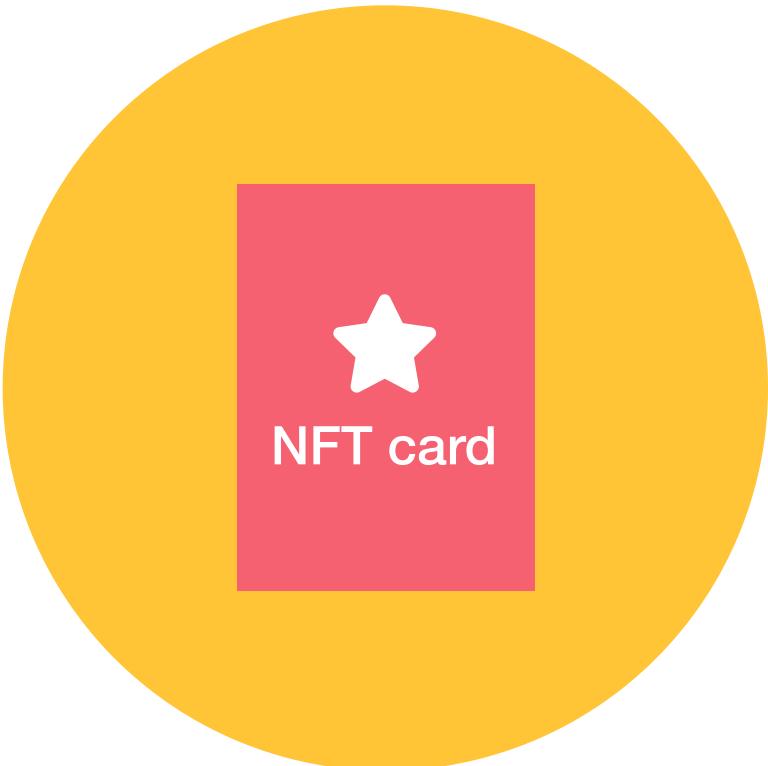
게임 수익 셰어



마케팅/광고 수익



NFT 카드 매출



디파이 수수료



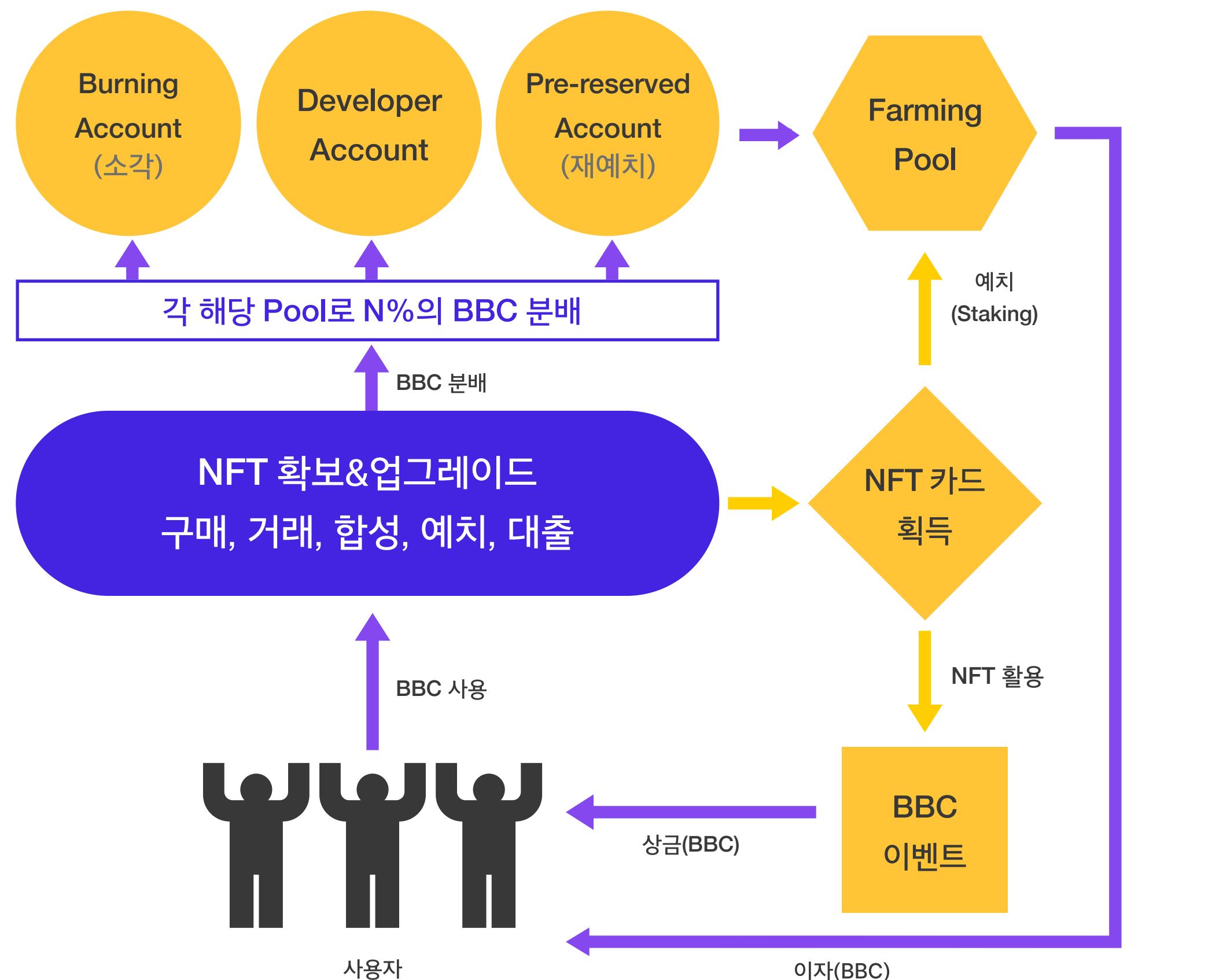
Token Economics – How to deploy BBC token into Alchemist Republic

Business Model and Token Economics

BBC 토큰은, NFT 카드 확보를 위해 소비되고, NFT 카드 예치와 이자를 통해 BBC 토큰을 획득하는 형태로 BBC 토큰 순환이 이루어집니다.

소비되는 BBC 토큰의 일정량은 Pre-Reserved Account에 다시 staking 되어 토큰의 가치 보존이 이뤄지며, 또 다른 일정량은 소각이 되어 토큰의 가치 증대를 꾀합니다.

연금술사 공화국 서비스의 Flywheel의 선순환 구조가 강해질수록, BBC 토큰의 Staking과 소각이 활발히 이루어져, 궁극적으로 BBC 토큰의 가치는 증대되며 Deflationary asset으로 자리매김됩니다.



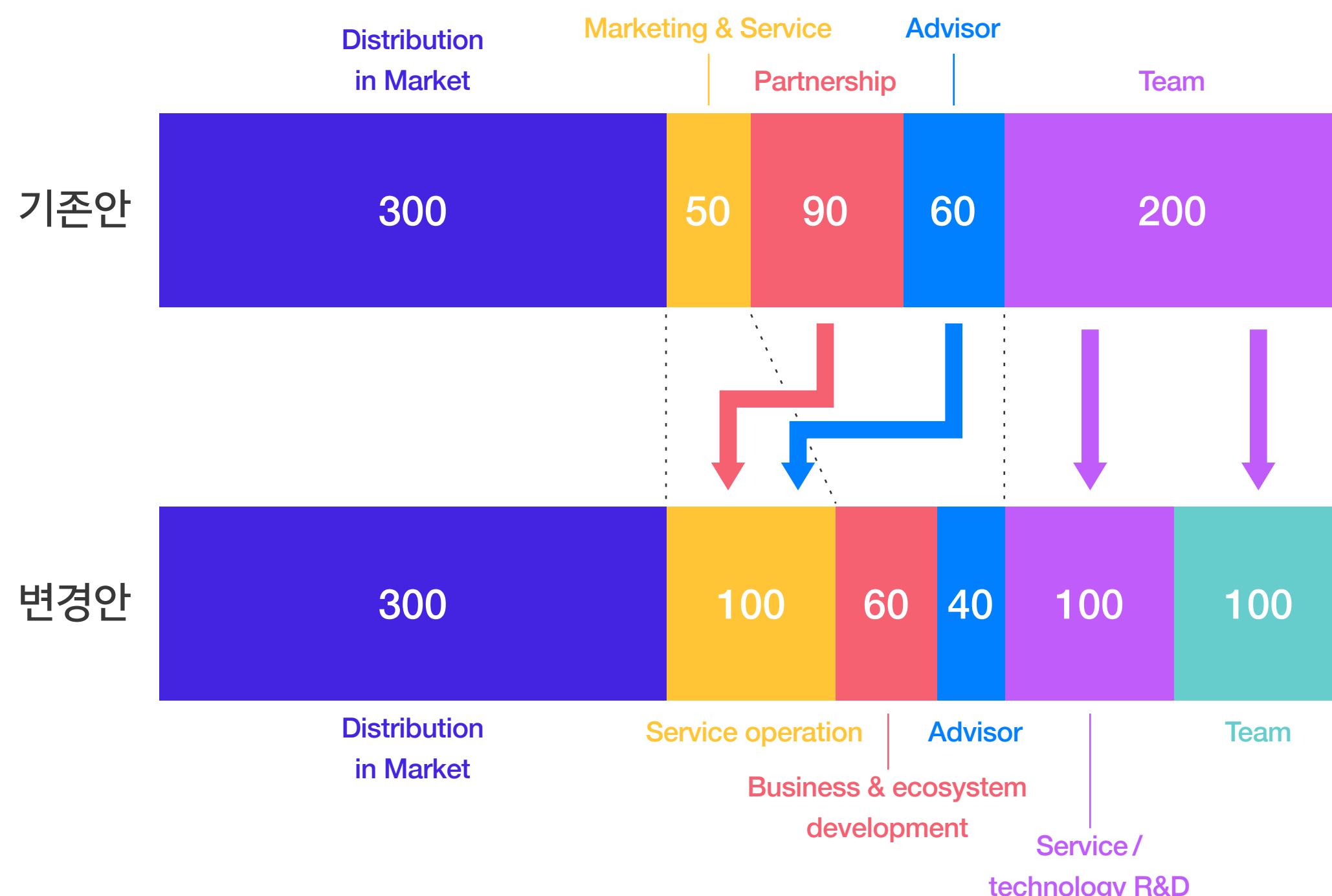
※향후 사업 및 시장 상황에 맞춰, 주요 코인(i.e., KLAY) 및 타 스테이블 코인(i.e., DAO)도 대금 결제용으로 추가 예정

연금술사 공화국 서비스의 글로벌 성장 및 성공적인 운영을 위해 토큰 분배 정책을 새롭게 정비하였습니다.

New Allocation Policy

2021.10 기준

(단위: 억 개)



※ 토큰 분배 변경 안 (2021.10)

- (기존) Team: 200억 개 → (신규) Team: 100억 개, Service / Technology R&D: 100억 개
- (기존) Partnership: 90억 개 → (신규) Business / Ecosystem Development: 60억 개
- (기존) Advisor: 60억 개 → (신규) Advisor: 40억 개
- (기존) Marketing & Service: 50억 개 → (신규) Service Operation: 100억 개

Its Usage

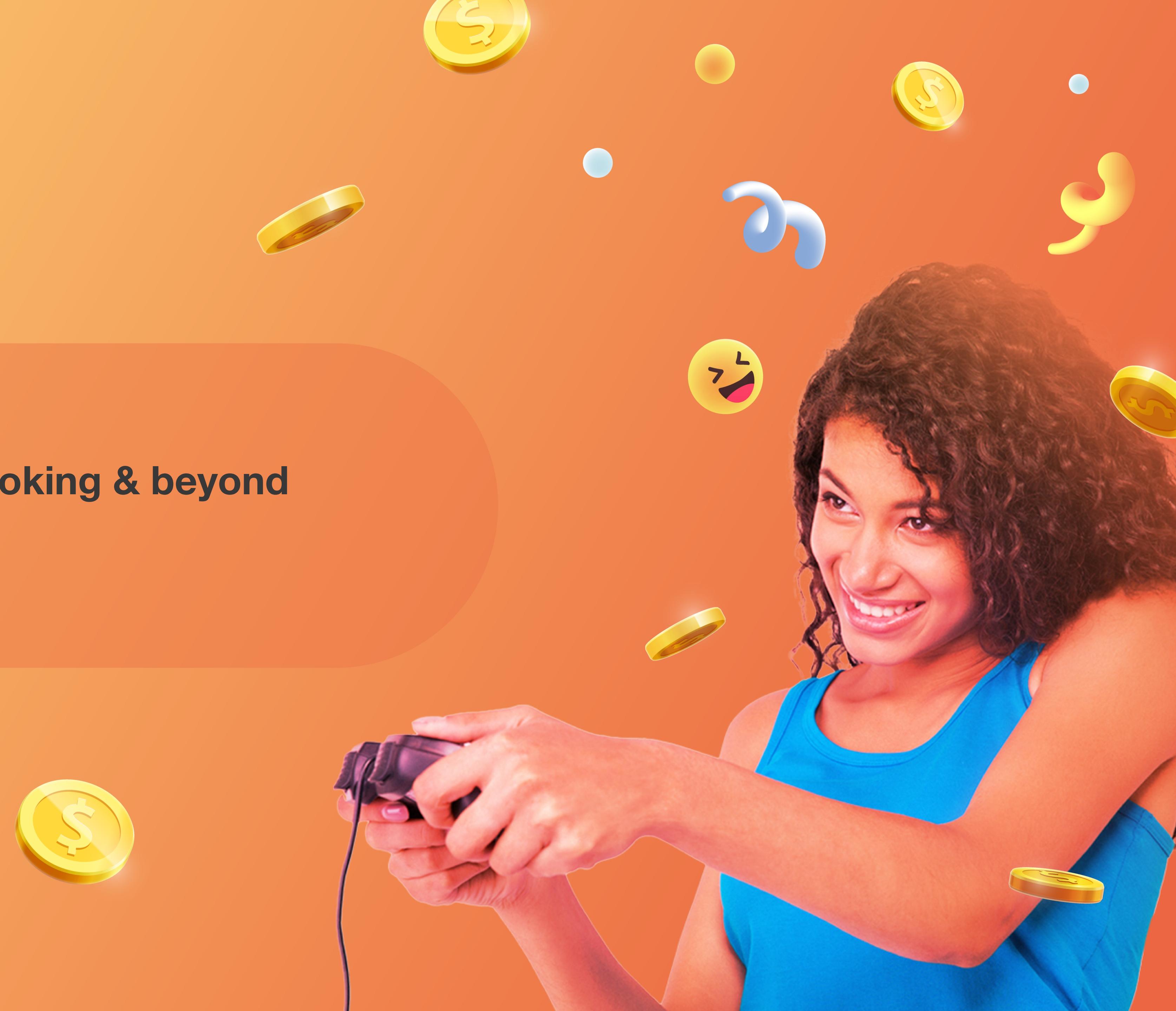
Business / Ecosystem Development	Game IP acquisition & Collaboration, Game co-publishing De-Fi operation collaboration Legal service. etc.
Service Operation	Pre-reserved pool for game-fi service Marketing for user acquisition & activation
Service / Technology R&D	Blockchain service development / maintenance Related game service development / maintenance New technology R&D
Advisor	Game & tokenomics consulting, BM consulting & planning, game and service planning, Blockchain smart-contract development

※ 전체 발행량 700억 개(전체 발행량 조정: 2020.09)

- ERC20 기반 토큰에서 KCT(클레이튼) 토큰으로 전환 (클레이튼 메인넷으로 전환)
- 300억 개 소각 진행 (전환 과정에서, 소각을 통해 기존 1000억 개에서 전체 700억 개로 발행량 재조정)
- ※ 서비스 활성화 및 시장 상황에 따라 필요시, 서비스 운영/ R&D/사업 및 생태계 개발 등을 위한 토큰 추가 발행 가능
- ※ 2019.4월에 Blue Baikal Company 설립 후 2년이 지나 현재 모든 Lock은 해제됨
- ※ 2021.10월 현재 유통량은 약 320억 개로 Sales 및 Marketing을 위해 집행한 물량임

Alchemist Republic's current looking & beyond

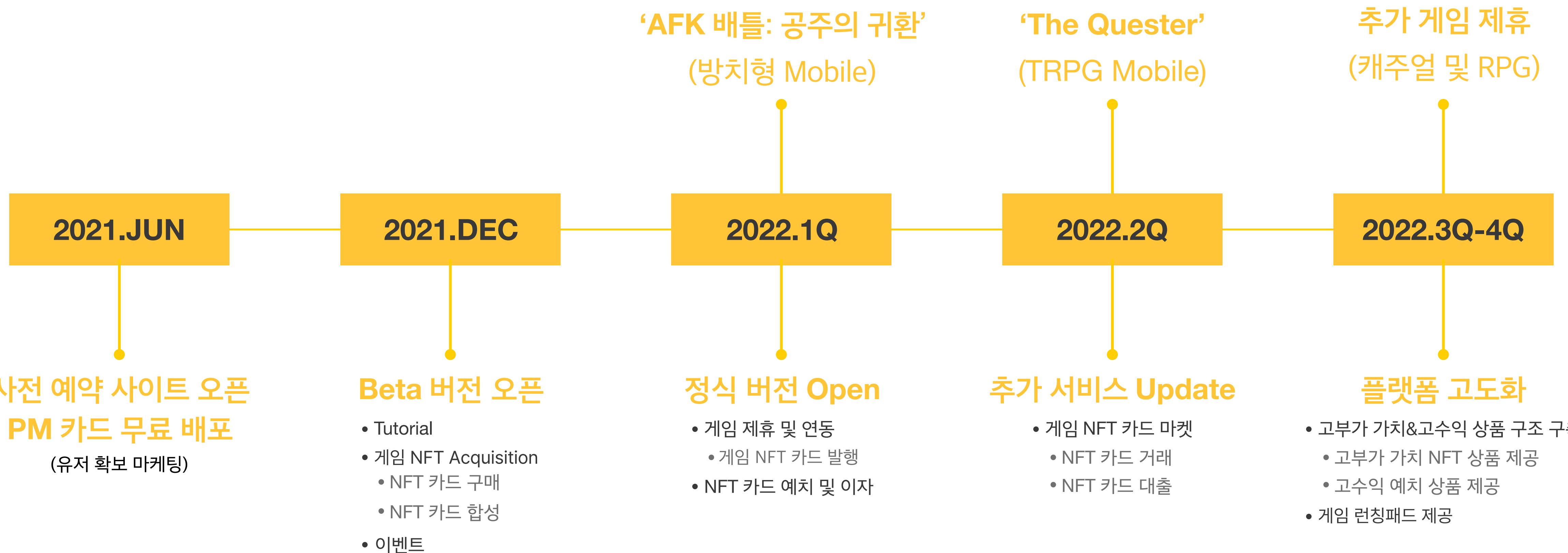
Service Milestone and Future Plan



연금술사 공화국은 다양한 NFT 카드 확보를 제공하는 초기 서비스를 중심으로 Beta 서비스가 오픈됩니다.

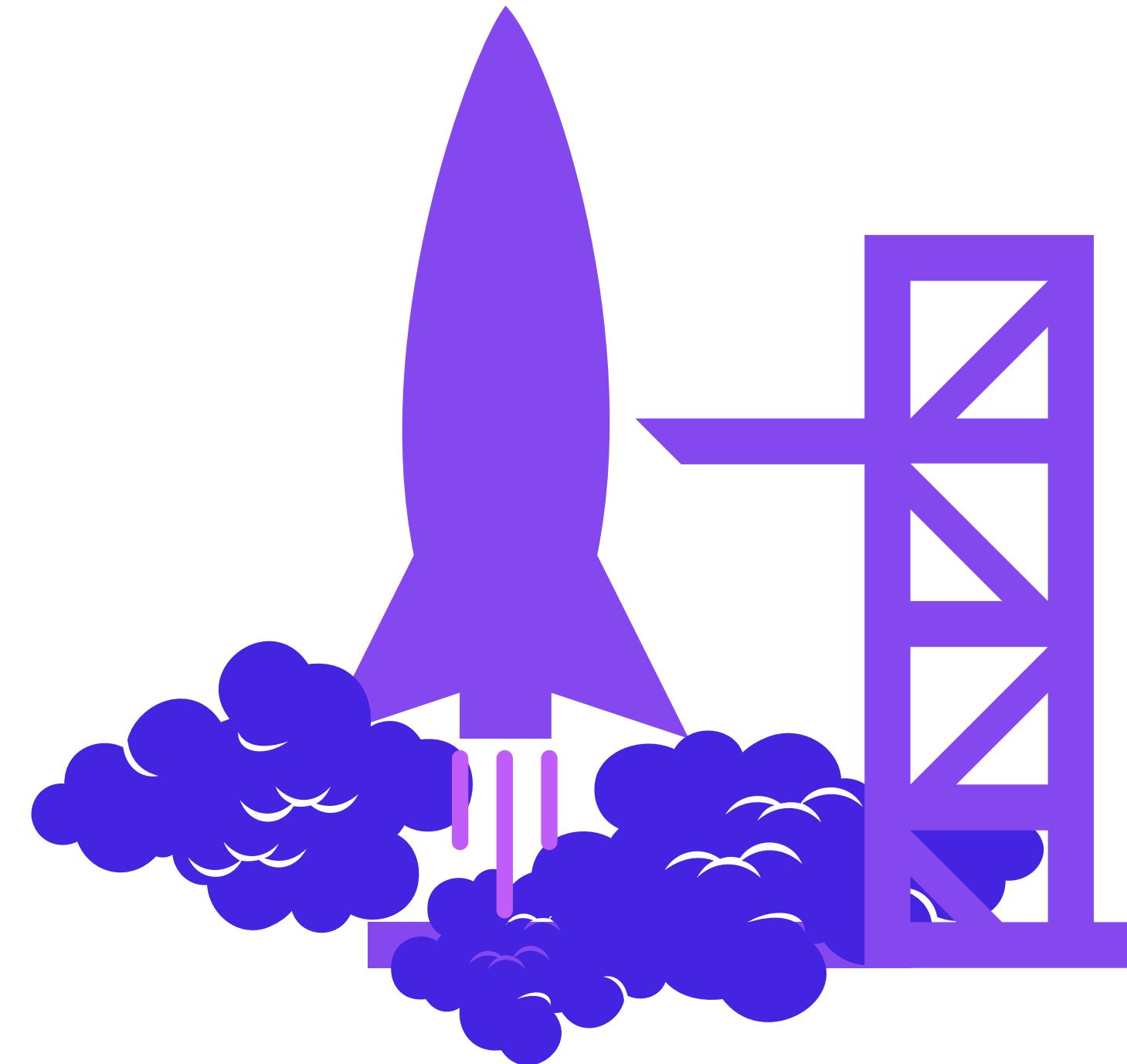
이후 제휴 게임이 실제로 연동되고, NFT 카드 예치 및 이자를 제공하는 정식 서비스가 순차적으로 열리며, GameFi 기반 Play-to-Earn 플랫폼 서비스로서 모습을 갖춰 나갈 예정입니다.

정식 서비스가 초기 안정화되는 시점에 맞춰 다양한 farming pool 제공 및 제휴 게임 수급을 강화하며 플랫폼을 고도화할 예정입니다.



연금술사 공화국은 게임 개발사들을 지원하기 위해 신규 게임의 개발과 론칭 시, 초기 개발 자금 및 게이머 확보 등의 실질적인 도움이 될 수 있는 게임 Launching pad 플랫폼 서비스를 제공하고자 합니다.

게임 Launching Pad 플랫폼



게임 launching pad

게임 아이템 선판매 및 유통 토큰 발행 지원

- 초기 개발 비용 확보
- 초기 투자자 확보

마케팅 및 홍보 지원

- 초기 런칭 마케팅
- 초기 사용자 확보

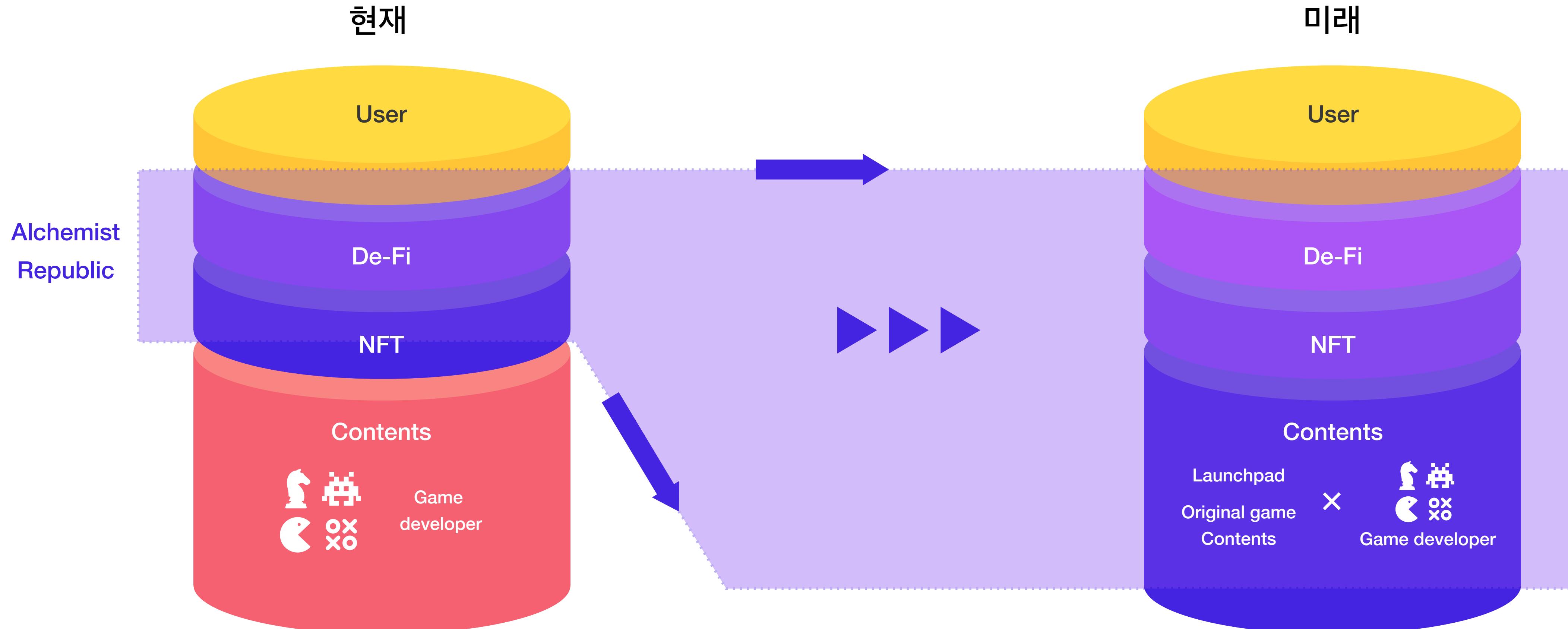
연금술사 공화국은 본 서비스와 시너지를 강화할 수 있는 ‘Play to Earn’ 게임의 지속적인 확보를 위해, 게임 IP 투자 및 게임 개발을 통해 Original Contents를 확보하고자 합니다. Original Contents는 연금술사 공화국 서비스 입점을 초기부터 고려해 설계한 게임들로 구성됩니다.

Original Game Contents for Alchemist Republic

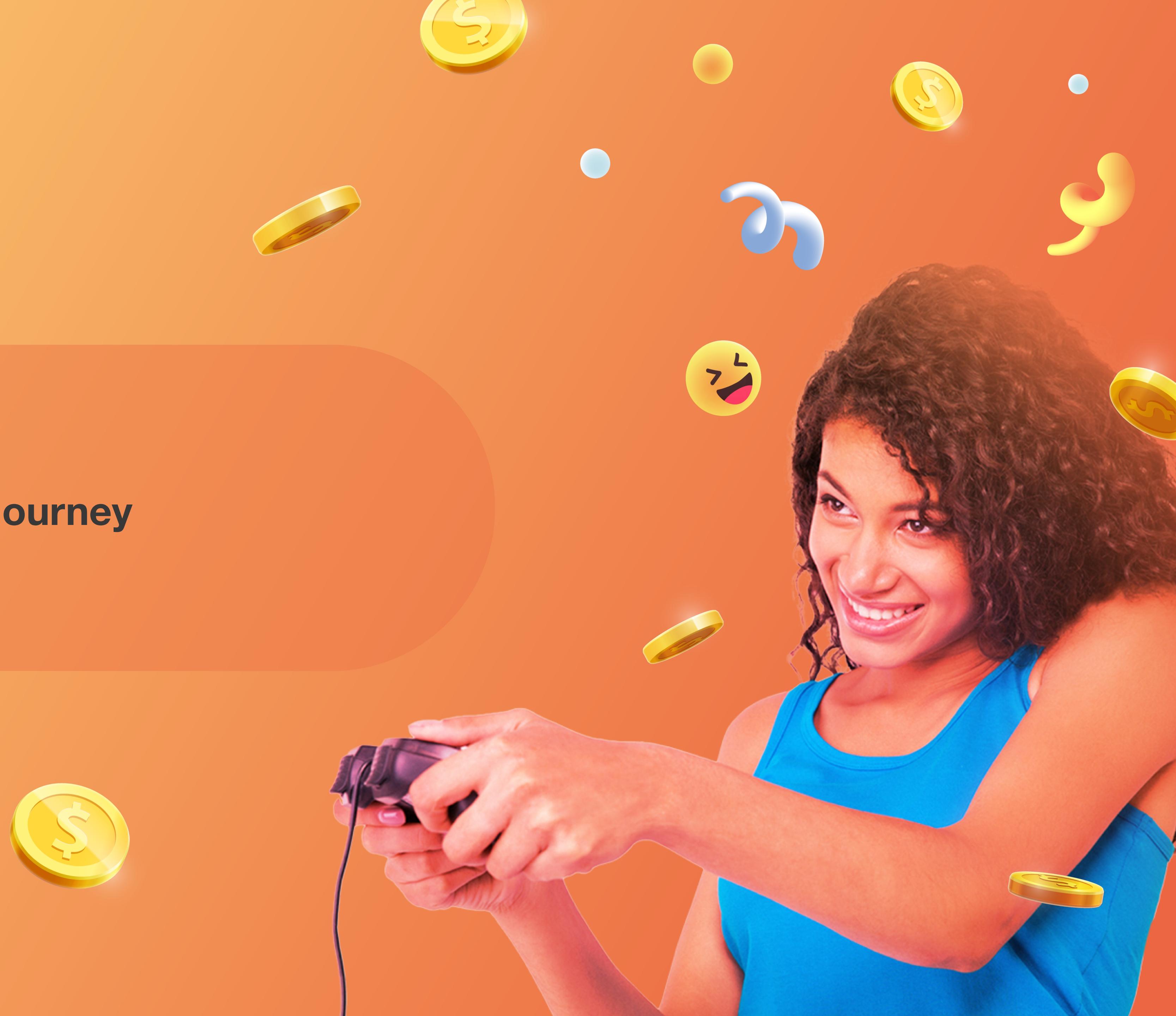


연금술사 공화국은, 궁극적으로 생산자(개발사)와 소비자(게이머) 모두 이익을 얻게 만들어
게임 산업의 sustainable 한 성장을 이끌어 나갈 수 있는 supply chain 및 게이머를 아우르는 organic 생태계를 구축하려 합니다.

Ultimate Gaming Eco-platform



Blue Baikal Core Team and its Journey



Our Vision and Mission

Blue Baikal Core Team and Its Journey

블루바이칼은 블록체인 기술을 이용, 디지털 콘텐츠 산업의 가치 사슬을 혁신하여, 산업의 지속적인 성장과 참여자들의 상호 이익을 극대화하려는 비전과 미션을 추구합니다.

Brand Slogan

Empower the digital content value chain

— *inspire, influence, invest* —

Mission Statement

We build the digital content platform that drives business growth and maximize profits

Our Core Team

Blue Baikal Core Team and Its Journey

블루바이칼은 게임 콘텐츠 및 IT 사업 부분 10년 이상의 전문가들을 중심으로 구성된 팀으로, 콘텐츠 산업에 대해 지향하는 비전과 미션을 구현하려 합니다.

Clark Jang



CEO

블루바이칼 프로젝트 PO(Project Owner)

前 LG 전자

이노베이션 사업센터 신사업 PM

스마트 TV 콘텐츠 글로벌 전략/사업 담당

Eric Kim



CSO

블루바이칼 프로젝트 전략/기획

前 국내 주요 게임사 해외사업총괄, 한국

前 NeoCyon, Inc. 기획팀장, 프랑스

前 VisionLink, Inc. IT Analyst, 미국

前 Fun Dynamics, Corp. Founder, 미국

前 네브라스카 연방법원. 기술 사정관, 미국

Hyun Min Kim



COO

블루바이칼 프로젝트 운영/마케팅

前 VERTIGO GAMES AMERICA, PM, BDO, 캐나다

前 OGPLANET, PM, 캐나다

Ted Joo



CTO

블루바이칼 프로젝트 R&D

現 GIST, 산학교수

前 청와대 정보화 담당 행정관

前 모바일 솔루션 이지투게더 대표

POSTECH 블록체인 최고경영자 과정

KAIST 정보미디어 MBA

고려대학교 경영학

KAIST 정보미디어 MBA

Univ. of Nebraska, IS&T, USA

British Columbia Institute of Technology, CANADA

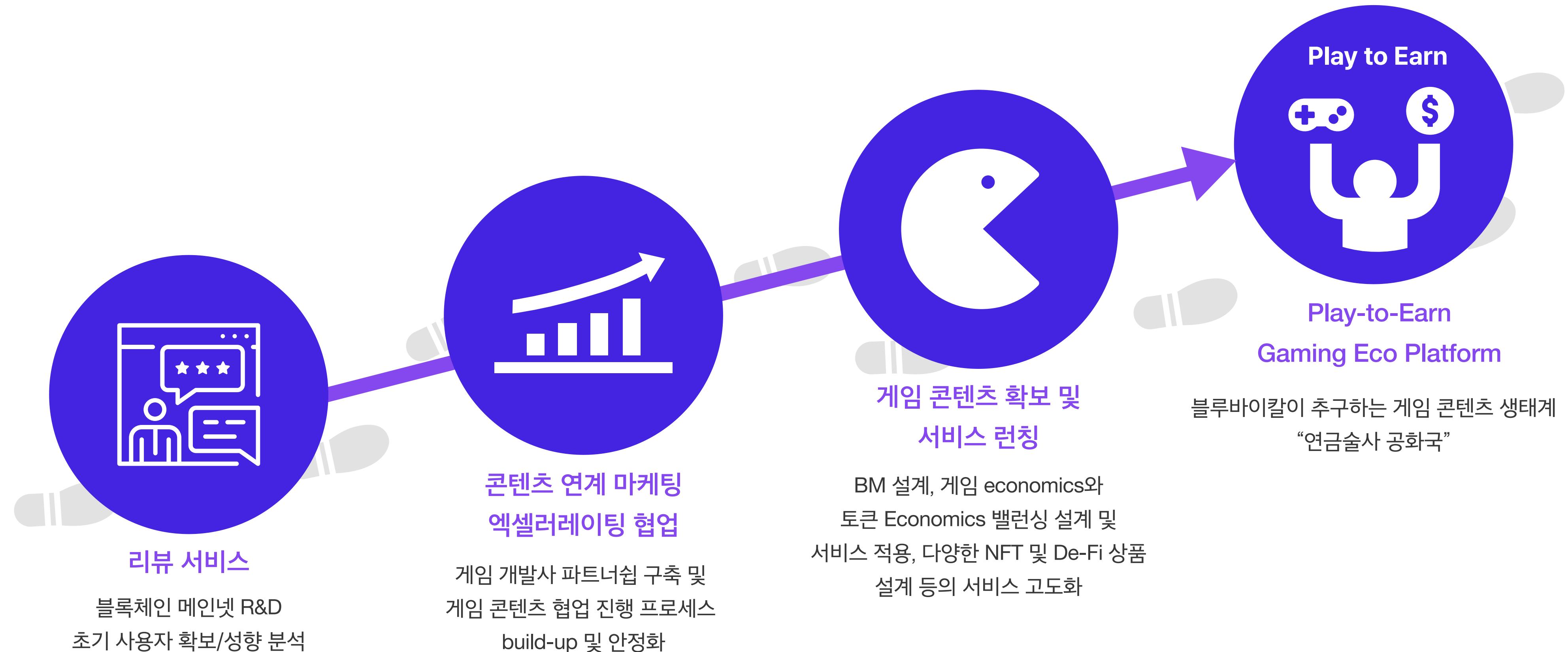
Simon Fraser University, SIAT, CANADA

GIST 정보통신 공학과

Footprints and Its journey

Blue Baikal Core Team and Its Journey

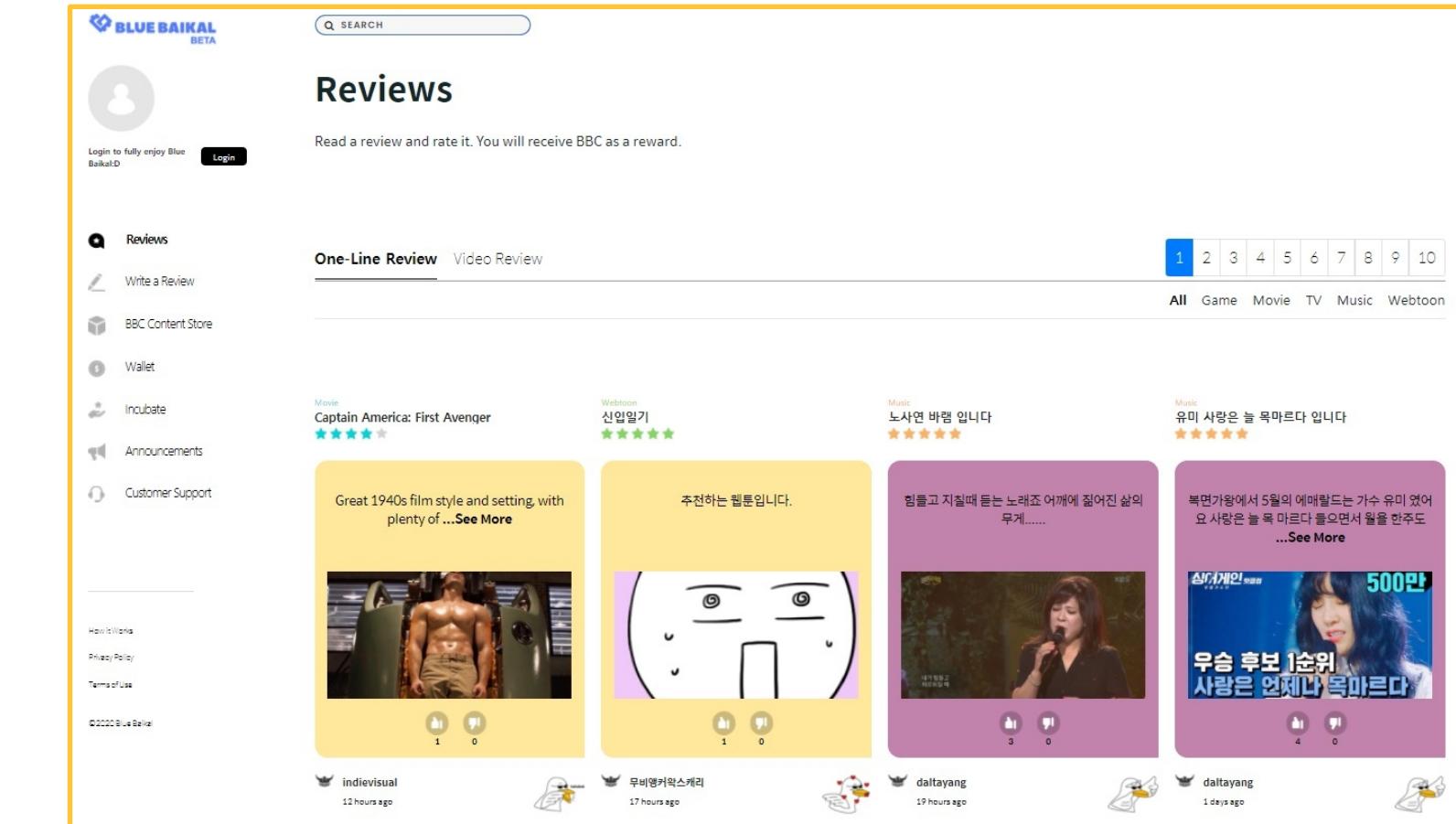
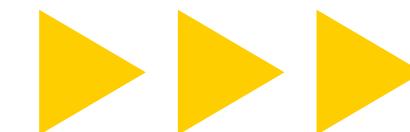
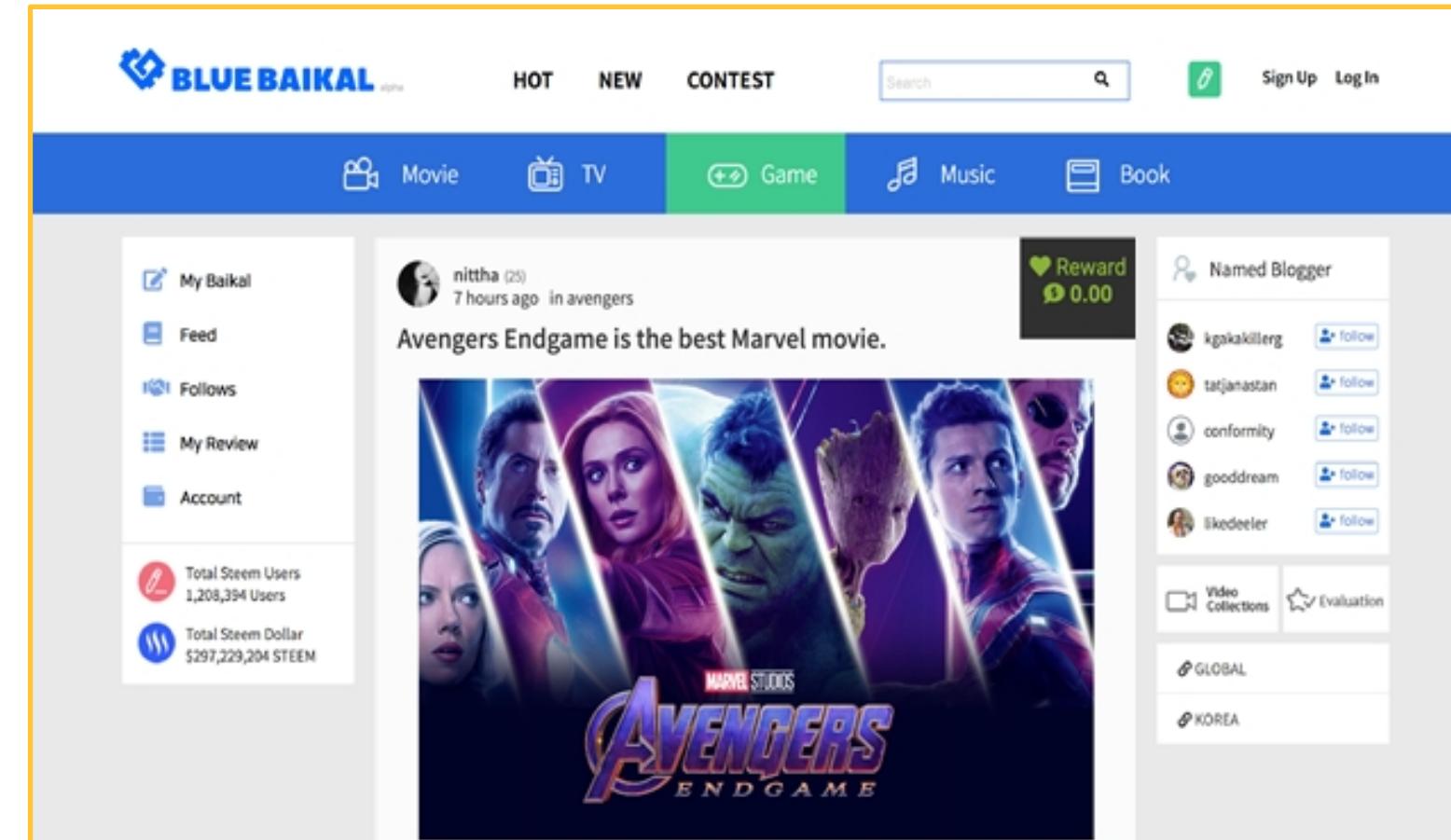
블루바이칼은 디지털 콘텐츠 산업 가치 사슬의 혁신이라는 비전을 가지고, 이를 통한 산업의 성장과 이익 극대화라는 미션 달성을 위해 여러 플랫폼 기반 리뷰 커뮤니티 서비스 구축 및 실험, 다양한 콘텐츠 연계 마케팅 협업 프로젝트, 게임 콘텐츠 확보 및 서비스 론칭 등을 진행하며, 블루바이칼이 추구하고 있는 게임 콘텐츠 생태계의 모습을 담은 연금술사 공화국 서비스의 중요 기반을 갖추는 노력을 해왔습니다.



Footprints and Its journey

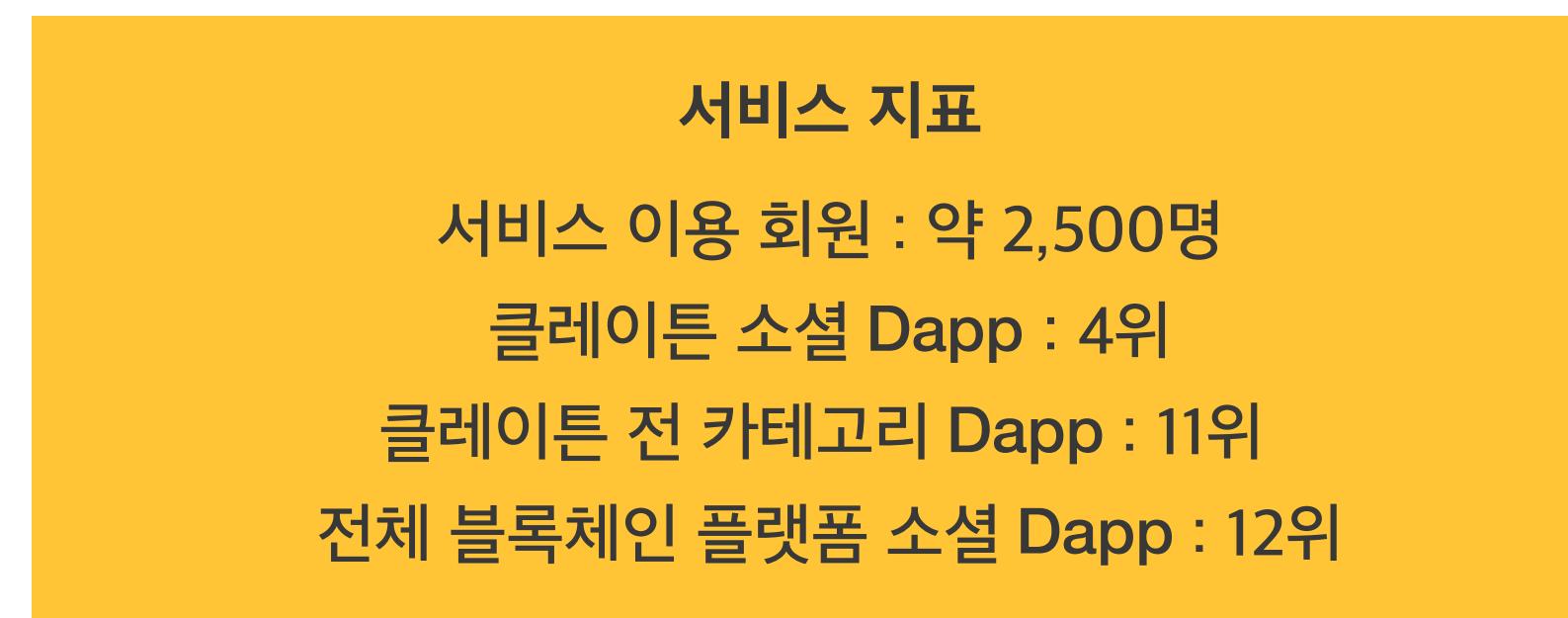
Blue Baikal Core Team and Its Journey

리뷰 기반 커뮤니티 서비스 (Dapp) 구축 및 운영을 통해 블록체인 메인넷 R&D 및 엔터테인먼트 콘텐츠 소비자 확보 및 성향 분석을 진행하였습니다.



◆ STEEM 기반 엔터테인먼트 소셜 미디어 서비스
Alpha 버전 런칭 (2019.2Q)

◆ Klaytn 기반 엔터테인먼트 소셜 미디어 서비스
Beta 버전 런칭 (2020.4Q)

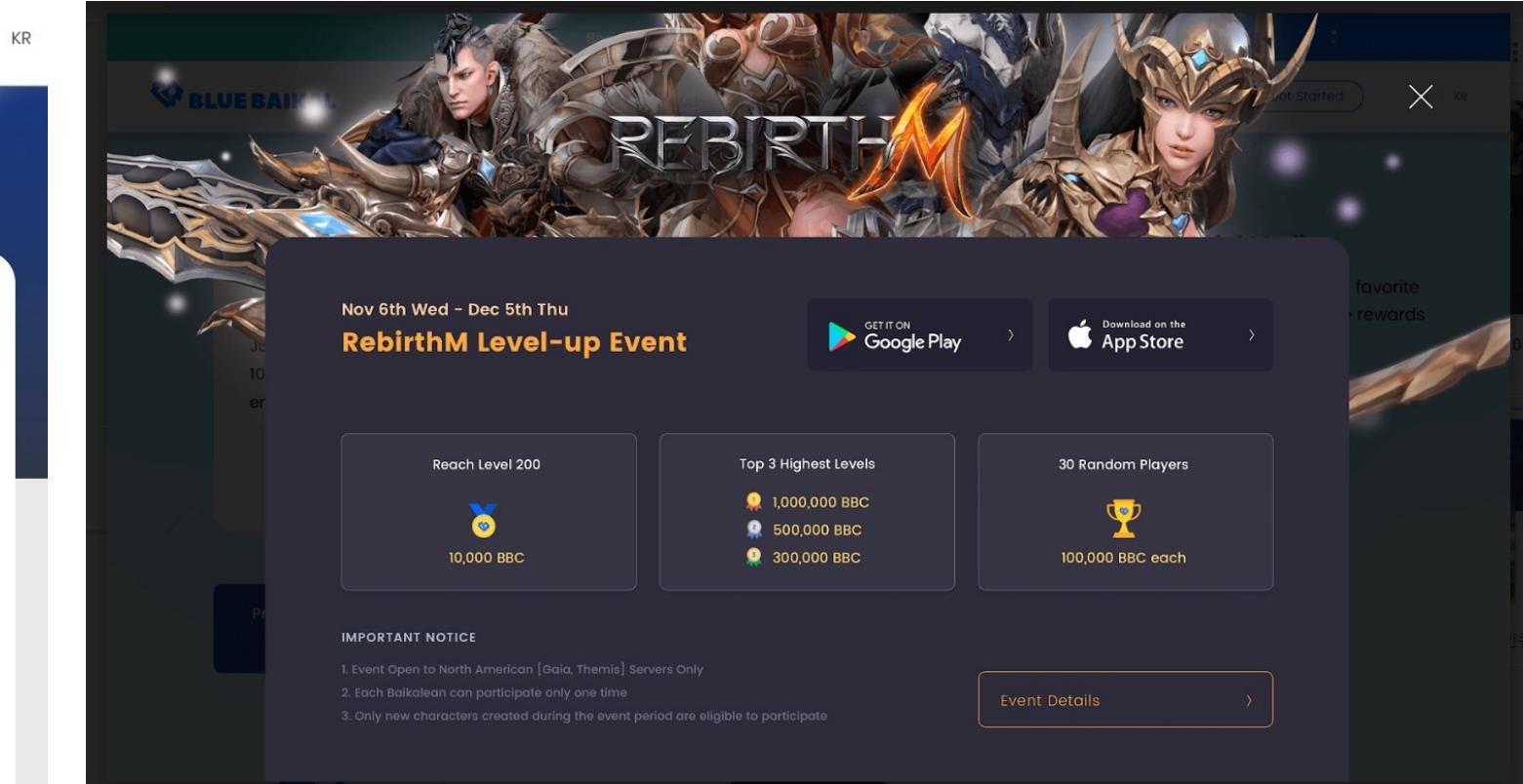
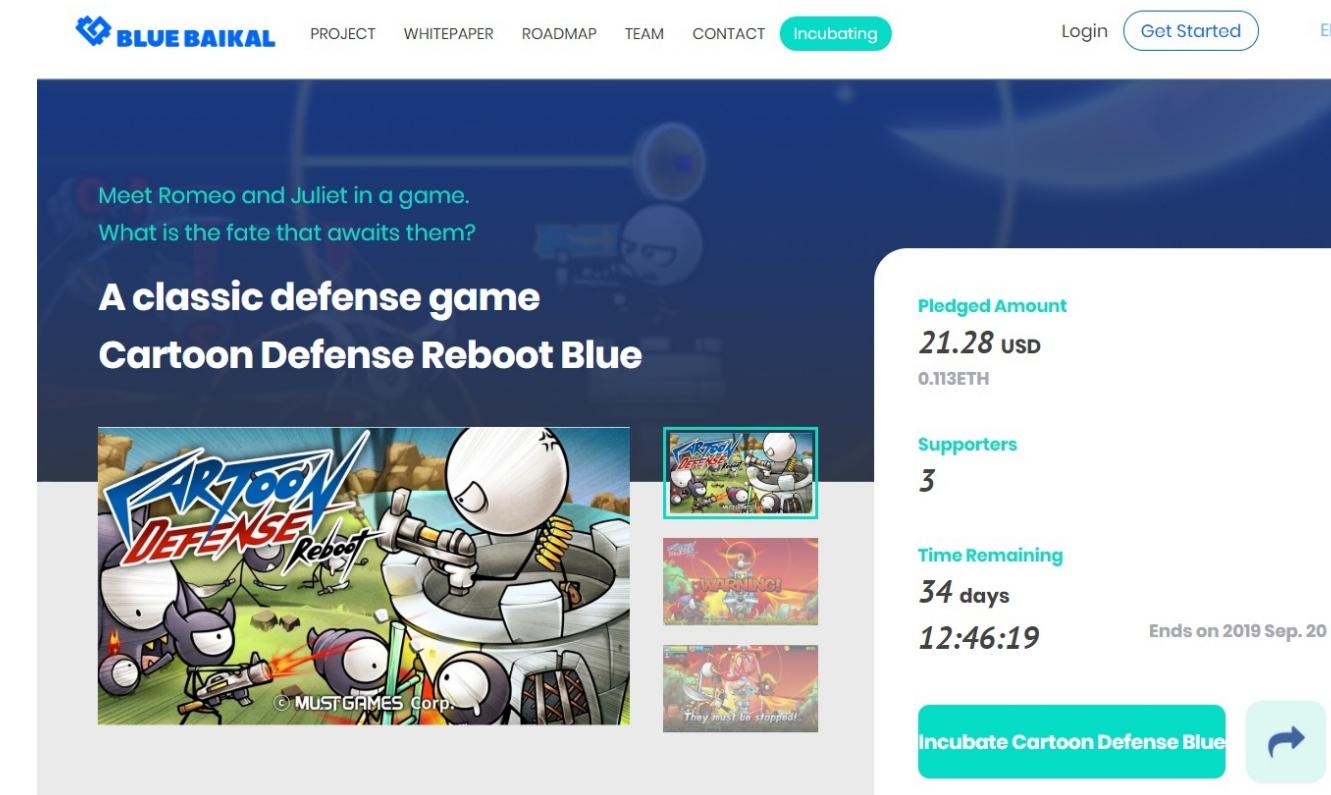


*Source : State of the Dapps (2021년. 7월 기준)

Footprints and Its journey

Blue Baikal Core Team and Its Journey

다양한 게임 연계 마케팅 콜라보레이션 및 엑셀러레이팅을 진행하여 게임 개발사 파트너십 구축 및 게임 콘텐츠 협업 진행 프로세스 build-up 및 안정화 역량을 확보했습니다.

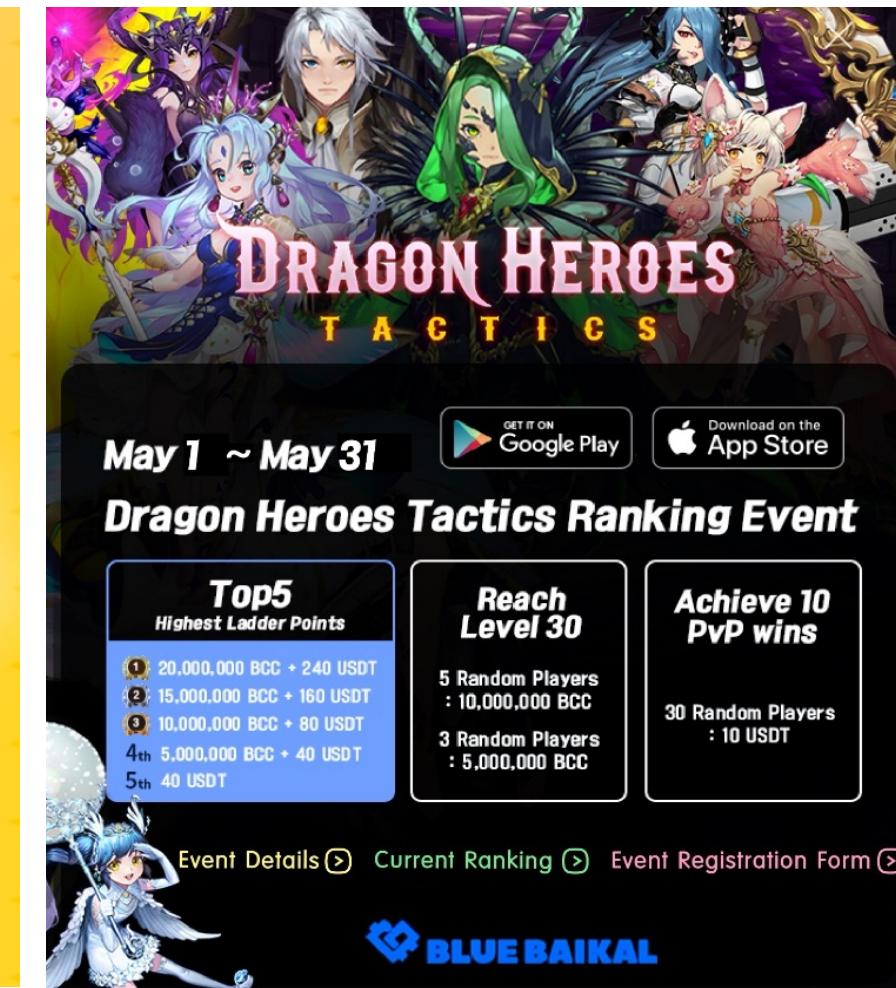


▲ 카툰디펜스 (2019.Aug)

▲ Rebirth M (2019. Nov)



▲ AFK 배틀 : 공주의 귀환 (2021.March)



▲ 드래곤 히어로즈 택틱스 (2020.May)

◆ 마케팅 엑셀러레이팅 프로젝트 진행 (2019.3Q~2020.3Q)

Footprints and Its journey

Blue Baikal Core Team and Its Journey

연금술사 공화국 서비스의 제휴 게임 확보 및 런칭을 진행 중이며 이를 통해
적합한 BM 설계, 게임 economics와 토큰 Economics 밸런싱 설계 및 서비스 적용, 다양한 NFT 및 De-Fi 상품 설계 역량을 갖추어 나아가고 있습니다.

연금술사 공화국 서비스 1차 제휴 게임

'AFK 배틀 : 공주의 귀환' 런칭 (2021.1Q)



연금술사 공화국 서비스 2차 적용 게임

'The Quester' (TBD)



To Be Added...





블루바이칼이 구축하는 **Alchemist Republic**은
NFT와 De-Fi 기술을 이용하여, 개발사와 게이머 모두의 이익 극대화를 가능케 해주는
GameFi 기반의 **Play-to-Earn platform service**로,

궁극적으로 **Alchemist Republic** 서비스는
Organic gaming Eco platform으로 진화하며
게임 산업의 지속성장에 이바지하고자 합니다.

Appendix 1: 구매/합성 개발 화면

The image displays two screenshots of the Alchemist Republic NFT card marketplace interface.

Left Screenshot: My NFT Card

- Header: Alchemist Republic, 마이 페이지, NFT 카드 마켓, NFT 카드 발행, NFT 카드 예치, Buy & Get BBC, 김연금, KOR.
- Section: My NFT Card 13, 게임별, 예치 가능한 카드만 보기.
- Content: AFK 배틀: 공주의 귀환 8 cards:
 - 공주 10성 해로나 (x2)
 - 공주 10성 히갈리
 - 공주 10성 아리크사
 - 공주 10성 오필리아
 - 공주 10성 사리
 - 공주 10성 하이리 (x5)
 - 공주 10성 파사
 - 공주 10성 비자
- Buttons: 등급순, 필터보기, 드롭스, 고화질보기.

Right Screenshot: NFT 카드 합성

- Header: Alchemist Republic, 마이 페이지, NFT 카드 마켓, NFT 카드 발행, NFT 카드 예치, Buy & Get BBC, 김연금, KOR.
- Section: NFT 카드 합성, NFT 카드 연마, NFT 카드 거래, NFT 카드 대출.
- Text: 다양한 재료로 새로운 연금술을 연마하는 것이야 말로 진정한 연금술사의 미덕 보유한 카드의 힘을 모아 더 강력한 힘을 가진 카드로 재탄생하는 당신만의 연금술로 엄청난 카드의 힘이 시작될 수 있습니다.
- Section: 게임 선택
 - THE QUESTER (Goboogle Games)
 - AFK Battle: Idle Princess (Goboogle Games)
 - THE QUESTER (Goboogle Games)
- Section: 합성할 카드 선택
 - 카드 선택하기 (선택된 카드: 공주 10성 해로나)
 - 카드 선택하기 (선택된 카드: 공주 10성 아리크사)
 - 3 카드 선택하기
 - 4 카드 선택하기
 - 합성하기 (Orange button)

Appendix 2: 예치 개발 화면

