

Eternal Coin

XEC

화이트 페이퍼 Ver.2.1

주식회사 아톰 솔루션즈

2018년 6월13일



목 차

개요	3
가상화폐가 결제수단으로 사용되지 않는 이유	3
공인거래소	4
이더널 월렛	5
eLook 애플리케이션	7
향후 추가예정 기능	8
이더널 코인 발행량 및 내역	14
이더널 코인 개요	14
기타 특허 출원중인 기능	15
마지막으로	16



개요

현재 전세계에는 수많은 종류의 가상화폐가 존재하고 있습니다. 그리고 앞으로도 세계각지에서 수많은 종류의 가상화폐가 탄생할 것입니다.

물론 그 수많은 종류의 가상화폐 중에는 반드시 가상화폐 여야할 필요가 없는 것들도 많습니다.

왜 우리는 현금이나 전자화폐 만으로는 안될까요?

또 전자화폐나 신용카드와 비교했을때 어떤 편리성이 있는걸까요?

위와같은 의문이 들었을때 저희가 내린 결론은, 만약 한정된 한 나라 안에서만 사용한다면, 현금이나 전자화폐, 또는 신용카드보다 가상화폐가 더 편리해지는건 불가능합니다.

때문에 저희는 현금이나 전자화폐 및 신용카드로는 해결할수 없었던 글로벌 결제수단에 사용되는 허브화폐로서의 가상화폐, 또한 소액의 해외송금을 가능케 하는 가상화폐로서 이터널 코인을 탄생시키게 되었습니다.

가상화폐가 결제수단으로 사용되지 않는 이유

이유 1

예를 들면, 음식점에서 가상화폐를 이용하여 결제를 하려고 할경우, 자신이 보유하고 있는 가상화폐를 이용하여 결제를 할수는 있지만, 처음부터 음식점비용을 결제하기 위해 가상화폐를 구입하는 이용자는 거의 없지 않을까요?

왜냐하면 이용자가 가상화폐를 보유하는 목적은 보유하고 있는 가상화폐의 가치상승이지, 결제수단으로 사용하기 위한것이 아니기 때문입니다.

(보유하고있는 가상화폐의 가치가 상승했을경우, 결과적으로 그것을 결제에 이용하는 이용자도 물론 있을수 있습니다.)

또한 음식점측에서 가상화폐 결제를 허용할경우, 현금화 하기까지의 기간동안에 가상화폐 가격이 하락할 리스크가 있기때문에, 가상화폐를 이용한 결제보다는 피아트화폐를 이용한 결제를 선호하는 음식점이 더욱 많을 것입니다.

이러한 이유로 가상화폐가 현금이나 전자화폐, 또는 신용카드보다 더많이 결제에 사용되는 일은 거의 없을 거라고 생각됩니다.

이유 2

가상화폐가 결제수단으로 사용되지 않는 또하나의 이유는, 결제에 사용하기 위한 인프라를 구축할 회사가 없다는 점입니다.

가상화폐로 결제를 할경우에는, 이하의 3 자중 누군가가 움직일 필요가 있습니다.



- (1) 가상화폐 발행자
- (2) 거래소
- (3) 가상화폐 결제를 원하는 점포나 EC 사이트

(1) 가상화폐 발행자

가상화폐 발행자는 비중앙집권형 가상화폐일 경우, 행동을 일으킬수 없기때문에, 중앙집권형 가상화폐일 경우를 놓고 생각해 보면, 적극적인 활동을 하는 것으로 인해 결제 인프라를 갖추는 것은 충분히 가능하다고 생각됩니다. 그러나 국경이 있기 때문에 자국 이외의 나라에서 결제 인프라를 구축하는 것은 아주 어려운 일입니다.

(2) 거래소

대부분의 거래소의 목적은, 이용자수, 및 거래량의 증가이며, 같은 가상화폐 거래소가 라이벌이기 때문에, 특정한 가상화폐의 인프라를 구축하기 위한 활동이나 행동을 취한다는것은 비용대비 효과를 놓고 보았을때 크게 기대를할수 없습니다.

(3) 가상화폐 결제를 원하는 점포나 EC 사이트

현재 가상화폐를 도입하고있는 점포나 EC 사이트중 대부분이 아래와같은 케이스라고 생각됩니다. 목적은 손님을 모으기 위함으로, 이용자를 다수 보유하고있는 가상화폐를 의용한 결제를 받고자 하는 점포나 EC 사이트는 앞으로도 증가할 것으로 생각되나, 이유 1에서 설명했던 문제가 남아있게 됩니다.

공인거래소

아톰 솔루션즈는 이터널 코인을 취급하는 '공인거래소' 라는 제도가 있으며, 현재 운영중인 공인 거래소는 " 일본 " " 홍콩 " " 필리핀 " " 한국 " 등 지에 있습니다.

이터널 코인 공인거래소 에서는 이터널 코인 이외의 가상화폐는 취급하지 않습니다.

공인거래소의 장점 :

- (1) 인프라 구축
- (2) 멀티 커렌시 월렛
- (3) 세큐리티 그리고 돈세탁에 관한 대책

(1) 인프라 구축

이터널 코인 공인거래소는 이터널 코인만 취급할수 있기때문에, 공인거래소가 운영되고있는 나라에서 이터널 코인 (이터널 월렛) 이용자를 확보할 필요가 있으며, 또한 그러기 위해서는 자국에서의 이터널 코인 편의성을 높일필요가 있으므로, 이터널 코인 공인거래소 에서는, 이터널 월렛이나 이터널 코인의 인프라 구축, 및 이용가능 점포를 늘리기위한 활동을 하게 됩니다.



이더널 코인은 공인 거래소 제도에 의해 각국의 편리성 향상과 이용가능 점포의 증가를 목표로 하고 있습니다.

(2) 멀티 커런시 월렛

타 거래소의 월렛은 취급하는 가상화폐의 종류가 풍부한 것이 특징중의 하나라고 할 수 있습니다. 그에 비해, 이더널 월렛이 취급하는 가상화폐는 이더널 코인 한가지 뿐이지만, 대신 공인거래소 제도에 의해 이더널 월렛이 취급하는 피아트화폐의 종류가 다양한 것 또한 이더널 월렛의 특징입니다. 멀티 커런시 월렛이 가상화폐를 이용한 해외송금이나 환전을 함에 있어서 꼭 필요한 것이라고 저희는 생각합니다.

이더널 월렛에 들어있는 피아트화폐는 각국에서 운영중인 공인 거래소에 의해 관리되고 있습니다. 뿐만 아니라, 예를 들어 JPY 일 경우에는 일본 거래소, PHP 일 경우에는 필리핀 거래소가 발행자이자 관리자로 되어 있기 때문에, 멀티 커런시 월렛에 의한 각국 거래소간의 환율 리스크 또한 없습니다.

(3) 세큐리티 그리고 돈 세탁에 관한 대책

일반적으로 가상화폐를 취급하는 거래소는 다른 거래소나 월렛으로 가상화폐를 전송할 수 있지만, 이더널 코인의 경우 오직 같은 이더널 월렛 간의 전송만 가능합니다.

각국의 공인 거래소에서 이더널 월렛 개설시 신분증과 주소확인을 실시하고 있기 때문에, 만일 이더널 코인이 해킹을 당했다고 하더라도 쉽게 추적을 할 수 있고, 월렛을 동결시킬 수 있기 때문에 해커가 해킹을 할 메리트가 적습니다.

마찬가지로 이더널 월렛을 이용한 자금세탁 역시 어렵다고 할 수 있습니다.

이더널 월렛

이더널 코인의 특징은 [가상화폐]라는점 뿐만이 아닙니다. 이더널 코인을 포함한 이더널 월렛이야말로 저희의 강점입니다.

* 거래소가 운영되고 있는 나라의 현지법률에 따라 사용할수 없는 기능도 있습니다.

이더널 월렛의 특징

(1) 전화번호 전송기능 (특허 출원중)

일반적으로 가상화폐를 다른 월렛으로 보낼 경우, 월렛 주소로 전송을 하게되지만, 이더널 월렛은 전화번호만으로 전송을 할 수 있습니다.

긴 월렛 주소를 입력하지 않아도 된다는 편의성 향상은 물론, 송금사기를 방지하는 세큐리티의 관점에서도 중요한 기능입니다.



(2) DOT (특허 획득)

이더널 월렛을 이용해 이더널 코인을 매매 및 전송할 경우에는 약 일본엔 5 엔의 수수료가 부과됩니다. 이렇게 부과된 수수료의 50 % 를 이더널 코인을 보유하고있는 이용자에게 주 1 회(일본시간 수요일 12:00) 에 분배하는 기능이 DOT 기능입니다.

수수료 배분율은 이더널 코인의 보유수에 의거하여 분배 됩니다.

즉 이더널 월렛을 이용하여 이더널 코인을 매매하거나 전송하는 이용자가 있는한 이더널 코인의 가치가 0 이 될일은 없을것입니다.

(3) 원터치 송신 (특허 획득)

일반적으로 가상화폐를 통한 해외송금을 이용할 시 송금인과 수취인은 전자 지갑을 개설해야 하며 송금은 아래와 같은 순서로 진행됩니다.

자국의 피아트 화폐

↓

가상 화폐 구입

↓

상대방 월렛에 전송

↓

가상 화폐를 매각하고 피아트화폐를 입수

이더널 월렛을 이용하여 이더널 코인을통해 자국의 피아트화폐를 상대방나라의 피아트화폐로 교환할수 있으며, 이를 상대방의 월렛에 원터치로 전송할수 있습니다.

자국의 피아트화폐

↓

상대방 월렛 주소와 송금액 지정

↓

상대방 피아트화폐로 전송완료

이와 같이 즉시 원터치로 송신할수 있다는것은, 편리뿐만 아니라 환율에의한 리스크를 감소시킬수 있다는 장점도 가지고 습니다.

(4) 분할 기능 (특허 출원중)

가상화폐를 이용하여 결제를 할경우, 사용하려고하는 가상화폐의 가격이 너무 높을시 결제를 하기 위한 금액의 계산이 어렵다는 문제가 있습니다.

예를 들어, 1 코인 가격이 10 만엔인 가상화폐를 이용하여 가격이 50 엔인 물건을 구입하려고 한다면, 지불해야하는 코인의 계산이 번거로우며 계산에 오류가 발생할 가능성 또한 있습니다.



이러한 문제점들을 해결하기 위해 이터널 코인은 가격이 과도하게 오를 경우 분할할 수 있도록 되어 있습니다.

예를 들어 이터널 코인을 10 분할 했을 시, 이용자가 보유하고 있는 이터널 코인수는 10 배로 되고, 1 코인의 가격은 10 분의 1 로 되기 때문에 이용자의 총 보유자산 금액은 변하지 않습니다.

* 분할하기 최저 30 일 전에 고지합니다.

* 현재는 분할 예정이 없습니다.

eLook 애플리케이션

공유경제 비즈니스는 새로운 비즈니스 모델로 세계에 침투하고 있지만, 빌려줄 집이 없는 사람이나, 부업을 위한 차가 없는 사람도, 부업을 할 수 있게 만드는 구조로서 eLook 앱을 출시하였습니다.

* 자세한 내용은 홈페이지를 참조하십시오.

<https://www.el-ook.com/s.php>

* 본 앱은 일본 공인 거래소인 이터널 라이브가 제작 및 운영하고 있습니다.



향후추가 예정기능

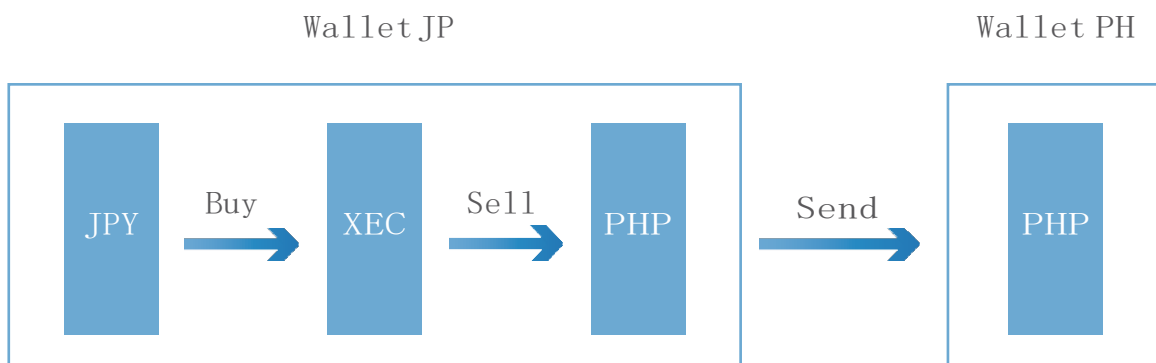
환전 기능 (환전 기능 EVOR)

현재, 세계에서 가장 저렴한 해외송금 및 외화환전을 실현하기 위해, 아래와 같은 구조를 구축하고 있습니다.

Youtube: <https://youtu.be/pSRhCxKiKBQ>

«기존 기능의 문제점»

기존의 이터널 월렛(이하, 월렛)에는 서로다른 화폐간의 원터치송신 기능이 있습니다. 이 기능은, 예를 들어 일본에서 필리핀으로 해외송금을 할때 먼저 월렛안에 보유하고 있는 JPY로 이터널 코인(이하 XEC)을 구입하고, 그 다음 XEC를 PHP로 매도 합니다. 그후, 필리핀에 거주하고 있는 송금 대상의 월렛에 PHP를 전송하는 기능입니다.



「매수 • 매도 • 전송」의 세가지 단계를 한번에 완료하는 기능으로써, 그 편리성으로 인해 XEC를 허브 화폐로 한 해외송금 이용자가 지속적으로 증가하고 있습니다.

하지만 이 기능에는 단점도 존재합니다. 그것은 바로 "거액의 송금을 할 경우 착금 금액이 적어지는" 경향이 있다는 점입니다.

보통/ 시장가 주문으로 매수 및 매도를 하는 것은 XEC 거래 시장의 거래량에 의존하고 있기 때문에, 거래량이 적을 경우 자신의 매수 주문으로 XEC의 가격을 상승 시키게 되고, XEC를 매도 할때 자신의 매도 주문으로 가격을 낮추게 됩니다.

때문에, 현재의 서로다른 화폐간의 원터치송신 기능은 소액송금에는 적합하지만, 고액의 송금에는 적합하지 않습니다.

«외화 환전 기능»

이러한 문제점을 해결하기 위해, 현재 TTM 환율로 환전이 가능한 구조를 구축하고 있습니다. TTM 환율로 환전이 가능하다는것은 즉, 「세계에서 가장 저렴한 환율」로 환전이 가능한것과 같습니다. 해외송금을 하고 싶은 이용자는 월렛 안에서 해외송금을 하고 싶은 나라의 화폐로 환전한후, 송금처 월렛에 상대방 나라의 화폐를 전송하는 것에 의해, 세계에서 가장 저렴한 가격으로 해외송금이 가능하게 됩니다.

«외화 환전 수수료»

이더널 월렛을 이용한 환전은 0.5 % 의 수수료가 발생합니다 .

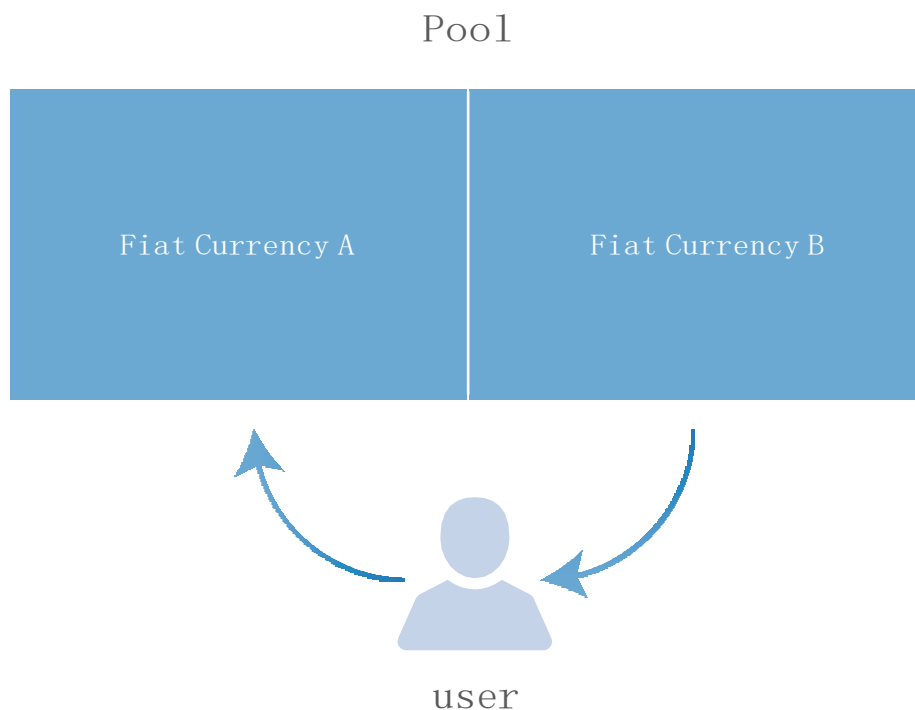
«풀 (pool) »

이용자가 이더널 월렛을 통해 외화환전을 할 경우에는 환전을 원하는 화폐와 금액을 입력하면 환전이 가능하지만, 시스템 내부에서는 이용자의 피아트화폐로 XEC 를 매수 → 매도를 실시하여 환전이 실행되고 있는 것이므로, 피아트화폐 A 에서 피아트화폐 B 로 환전이 완료했을 때의 거래기록은 아래와 같습니다.

- ① 피아트화폐 A 에서 XEC 를 구입
- ② XEC 을 매각하고 피아트 화폐 B 를 입수

또한, 환전할 경우의 거래는 거래소가 아닌 " 풀 " 이라는 환경에서 이루어집니다 .

" 풀 " 에는 피아트화폐가 들어있어, 예를 들어 이용자가 피아트화폐 A 에서 피아트화폐 B 로 환전할 시 피아트화폐 A 가 "풀" 에 들어가고 피아트화폐 B 가 "풀" 에서 나 가게 됩니다 .



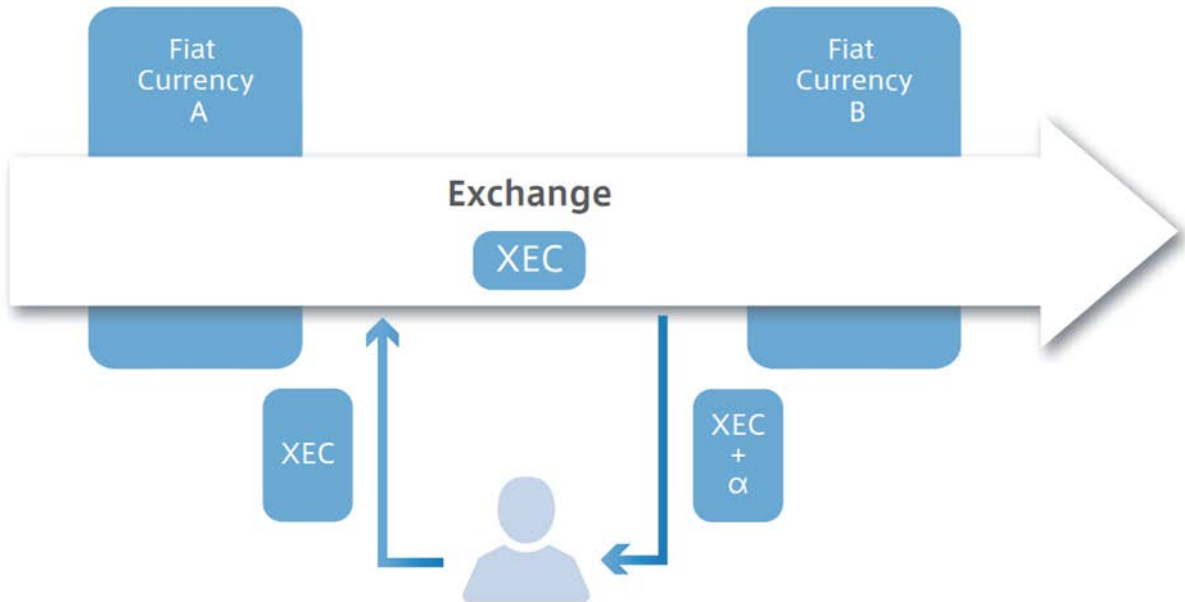
물론, 피아트화폐 A 에서 피아트화폐 B 로의 환전이 많으면 "풀" 안의 피아트화폐 A 가 증가하고 피아트 화폐 B 가 줄어들게 됩니다 .

« XEC 대여 »

"풀" 을 이용하여 환전하기 위해서는, XEC 의 매수와 매도가 필요하며, 환전시에 구입하는 XEC 는 다른

이용자가 대여한 XEC 입니다 .

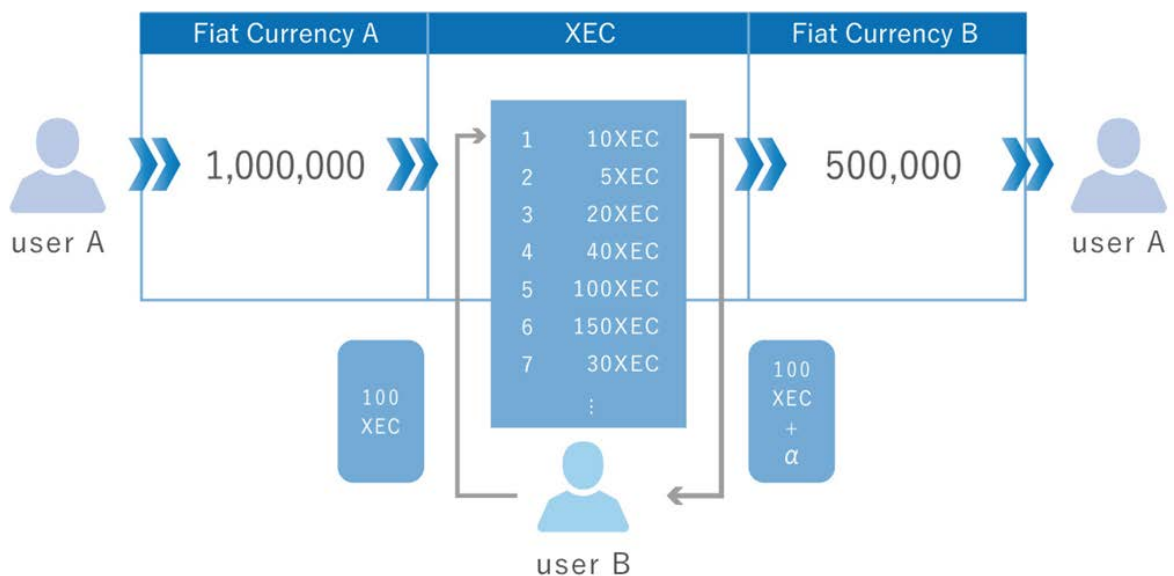
XEC을 대여하고자 하는 이용자는 자신이 보유하고있는 XEC를 월렛에서 빌려주는것이 가능합니다. 빌려준 XEC 에는 환전한 이용자가 지불한 수수료의 일부가 부여되며, 환전이 완료된후 자신의 월렛으로 돌아옵니다 .



* 대여하는 XEC 는 환전에 사용되는 피아트화폐와 동일한 금액의 XEC 가 대여됩니다 .

« XEC 대여 선착제 »

XEC 를 대여해줄시의 장점은 , 환전 수수료의 일부를 이익으로 받을수 있다는것 입니다 . 단 , XEC 를 대여하면 즉시 수수료가 들어오는것이 아니라 대여순서가 빠른 이용자부터 순차적으로 들어 오게 됩니다 .





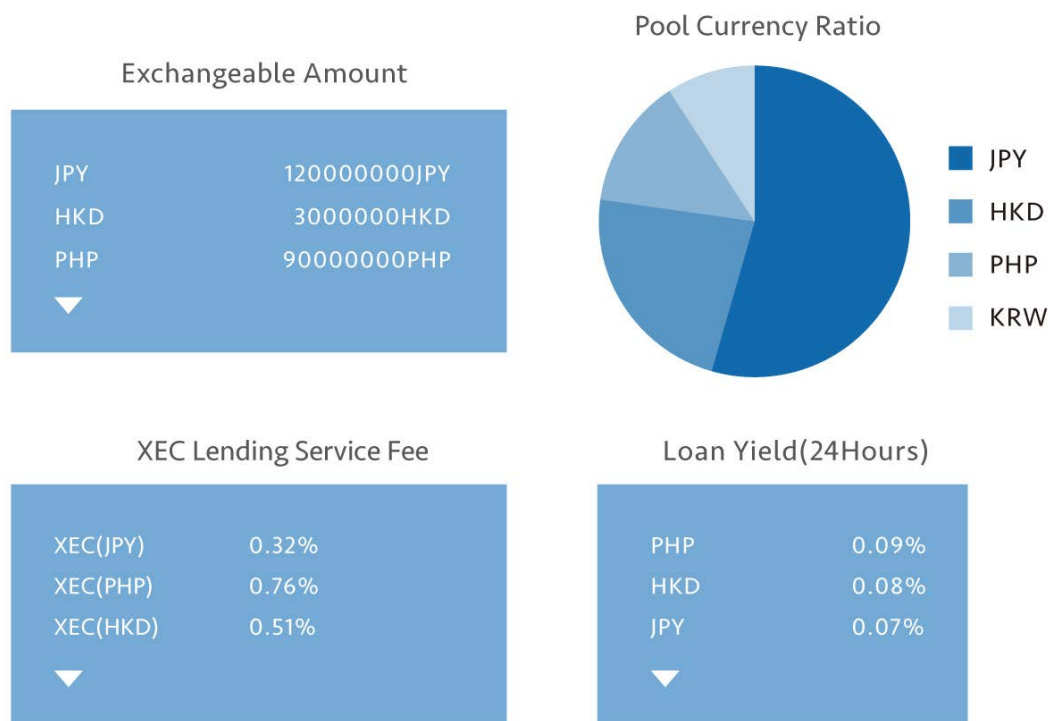
« XEC 대여 수수료 »

이더널 월렛은 각국의 공인거래소를 통해 개설해야하며, 기본적으로 거래소가 있는 나라에 거주하고 있는 사람만 개설할수 있습니다.

XEC 를 대여하였을때 받을수 있는 수수료는 개설한 나라의 월렛에따라 다릅니다 .

«수취 수수료의 변동제»

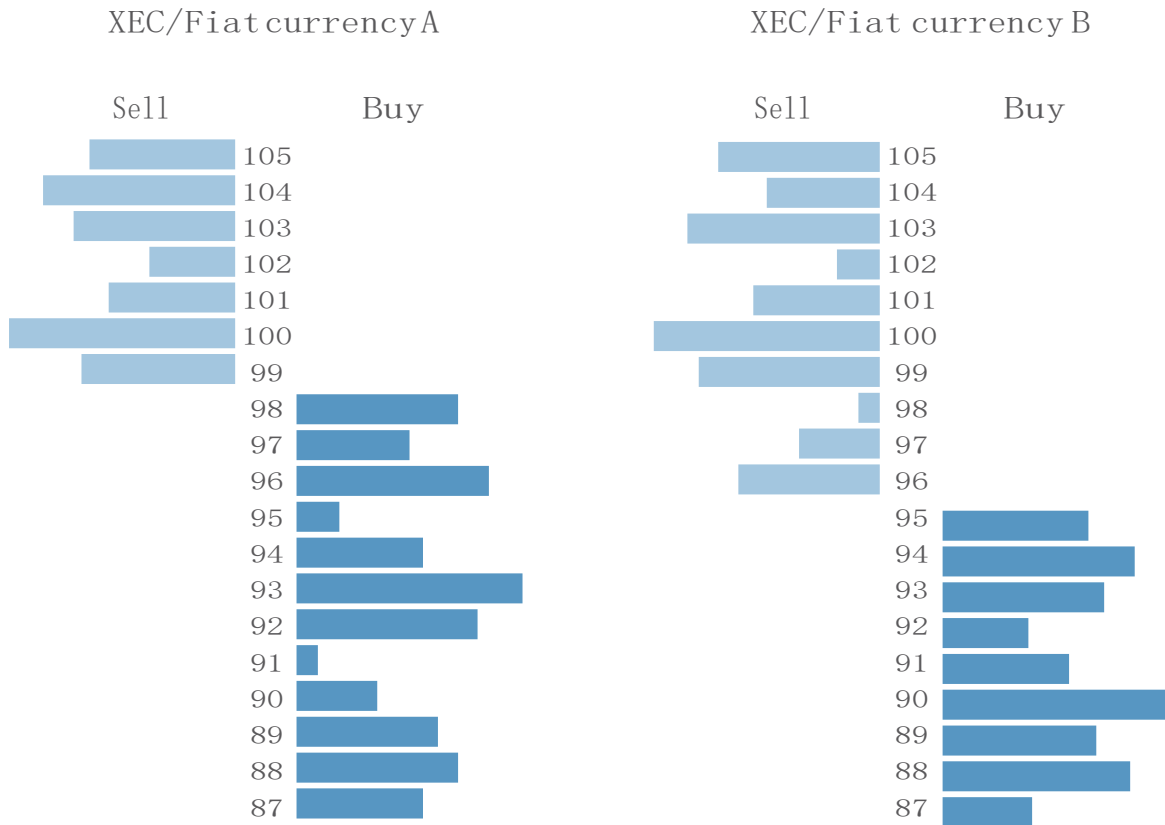
XEC 를 대여하였을때의 수수료는 "풀" 안에 있는 피아트화폐의 잔액에의해 자동으로 계산되지만, "풀" 안에있는 피아트화폐 잔액이 적은나라의 거래소 월렛의 대여수수료가 높아지도록 자동계산 됩니다.



«이더널 코인의 가격차이»

각나라의 거래소 월렛에따라 대여수수료의 금액에 차이가 생긴다는것은 , XEC 의 가치가 각 나라에 따라 다르다는 뜻입니다.

A 나라 월렛의 대여수수료가 0.5%. B 나라 월렛의 대여수수료가 0.2% 라고 할 경우, A 나라 월렛 XEC의 가치가 더높은것이 되므로, A 나라에서의 거래를 통해 XEC/A를 구입하는 사용자가 XEC/B 보다 많게되며, 상대적으로 XEC/A의 가격이 XEC/B 보다 높아지게 됩니다.



«아비트리지 (차익거래) »

XEC의 가격이 교환하는 화폐에 따라 서로 다르면, 아비트리지 거래가 가능하게 됩니다.

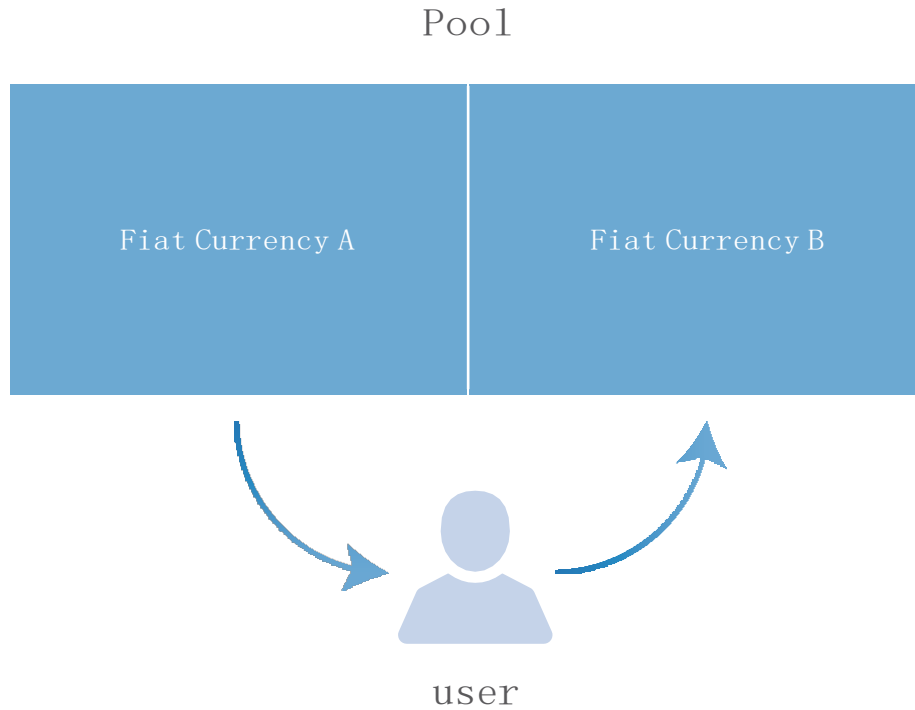


« " 풀 " 내 잔고의 적정화 »

자국의 피아트화폐로 교환하지 않는 아비트리지는 환율 리스크가 있기때문에, 아비트리지 거래를 할 경우에는 최종적으로 자국의 피아트화폐로 교환할 필요가 있습니다.



또한, 자국의 피아트화폐로 교환하기 위해서는 이터널 월렛의 환전기능을 사용할 필요가 있기때문에 다음과 같은 환전을 진행하는 "풀" 월렛을 통과하게 됩니다.



이와같이, "풀" 안의 피아트화폐 잔액에의해 XEC의 대여수수료가 변동하는 것으로인해, 각 화폐간의 XEC 가격이 변동하고, 그 결과 아비트리지 거래기회가 생기게 되며, "풀" 내 피아트화폐 균형이 적절한 수준으로 돌아가, 각나라 거래소 월렛의 XEC 대여수수료 또한 동등한 수준으로 됩니다.

« " 풀 " 내의 자원»

"풀" 내에 보유하는 피아트화폐는 이터널 코인의 발행원인 아톰 솔루션즈가 각국의 거래소에 XET를 대여함으로써 보충됩니다.

XEC대여수는 모든 거래소가 같고, 각나라의 거래소를 통해 XEC를 매도하여 피아트화폐로 교환한 뒤 "풀"에 송신하게 됩니다.

"풀" 내 XEC 보유를 위해 XEC를 대여할 경우, 아톰 솔루션즈는 30일 앞서 홈페이지에 고지합니다.



아톰 솔루션즈는 대여한 XEC 가 피아트화폐로되는 것으로인해 거래소에 따라 "풀" 의 피아트화폐가 감소하여 대여한 당시 가격보다 담보가치가 줄게될 가능성이 있지만, 한측 나라의 거래소 "풀" 내 피아트화폐 잔고가 감소한다는 것은 다른나라 거래소 "풀" 내 피아트화폐 잔고가 늘고있다는 뜻이며, 아톰 솔루션즈가 대여한 XEC 의 담보가치는 "풀" 내 피아트화폐 잔고를 전부 합산하여 계산하기 때문에, 담보가치의 감소위험은 한정적이라고 할수있습니다.

환율 리스크 또한 마찬가지로, 각나라 화폐가 균형있게 "풀" 내에 들어있는 것에의해 경감됩니다.

«환전을 통한 해외송금 이용자의 메리트»

기존 해외송금의 문제점이기도 했던 송금수수료가 대폭으로 저렴해 집니다.
뿐만아니라,스프레드(프리미엄)가 없기 때문에 세계에서 가장 저렴하게 송금을 할수 있습니다.
월렛을 통해 P2P로 송금이 진행되기 때문에, 단 몇초만에 송금이 가능하며, 환율 리스크 또한 줄일수 있다는 점이 이용자의 메리트입니다.

위에서 설명한 「풀」 과 「가상화폐 대여금리」 라는 세계 최초의 개념과 공인거래소 제도에의한 멀티 커렌시 월렛의 특징에의해, 이터널 코인은 지금까지 해결하지 못했던 외화환전 및 해외송금 비용의 대폭적인 인하와 빠른 송금을 실현할수 있습니다.

이터널 코인 발행량 및 내역

이터널 코인 총 발행량 : 20 억 XEC

내역 (2018 년 6 월)

운영비 10 %

"풀" 월렛용 20 % 이터널 프로젝트 20 % 시장 유통량 50 %

위의 % 에서 1% 이상의 증감이있을 경우에는 화이트 페이퍼 및 홈페이지에 업데이트하여 고지하도록 하겠습니다.

이터널 코인 개요

이터널 코인 발행처 : 주식회사 아톰 솔루션즈



정식 명칭 : XEC (Eternal Coin)

총 발행량 : 20 억 XEC

송수신 속도 : 0.5 초 ~ 3 초 (인터넷 환경에 따라 지연될수 있음)

송수신 방법 : 이더널 월렛을 통한 P2P 거래

이더널 코인 입수방법 : 해당 공인거래소에서의 시장거래에 의한 입수 및 이용자간의 상대 거래

이더널 코인 거래수수료 : 1 회 거래당 일본엔 약 5 엔에 달하는 XEC

거래 수수료 분배율 : 전체 XEC 거래 수수료의 50 % 를 XEC 보유율에따라 분배

거래 수수료 분배일 : 매주 수요일 12:00 (일본 시간)

최소 거래 수 : 0.00001XEC

최소 거래 단위 : 1 엔 , 1 필리핀 페소 , 1 홍콩 달러 , 1 달러 , 1 한국 원

거래 가능 시간 : 24 시간 365 일

공인거래소 : 일본 : Eternal Live 필리핀 : Token Hub 홍콩 : Eternal Hong Kong 한국 : Eternal Korea

거래 가능 화폐 페어 : XEC / JPY • XEC / PHP • XEC / HKD • XEC / USD • XEC / KRW

기타 특허 출원중인 기능

« V R »

향후 가상화폐 뿐만아니라 VR 세계 또한 급속히 발전할 것이며 가까운 미래에 VR 라이브 발신이 일반화 될 것입니다. 집에 있으면서 세계여행을 할수도 있고, 콘서트를 보러가거나, 가수의 시선에서 관객석을 보거나, 롤러코스터를 타는 등 VR 체험은 과거의 영상이 아닌 라이브이기 때문에 재미있는 것이 아닐까요. 그런 시대가 도래했을때, 전세계에서 VR 발신자가 유튜버처럼 탄생할 것입니다.

이제껏 풍족한 나라와 지역들에 비즈니스 찬스가 있었다면, VR 발신 비즈니스의 세계에서는 아마존의 오지나 사막, 오로라를 볼수있는 극한의 지역, 무인도와같은 쉽게 여행을 갈수없는 지역들에 비즈니스의 찬스가 생겨나게 될것입니다.

하지만, 이러한 발신 비즈니스의 문제점은 결제시스템 입니다. 국경을 넘어서 VR 영상의 발신자에게 소액의 해외송금은 현실적이지 않기때문에 결제를 할경우에는, 전자화폐나 포인트, 또는 가상화폐에 의한 결제가 될것입니다.

아톰 솔루션즈는 올해 안에 VR 라이브 발신 애플리케이션의 완성을 목표로 하고 있습니다.

* 아톰 솔루션즈에서는 라이브 VR 발신자를 위한 전자화폐 송금 및 가상화폐 송금에 필요한 특허를 신청하고 있습니다.

« 포인트 »

[지갑속의 포인트카드들을 모두 스마트폰속에 수납할수 있다면 편리하지 않을까] 라는 아이디어에서, 현



재, 포인트카드를 하나로 집결시키는 스마트폰 앱을 개발하고 있습니다.

응용 프로그램의 특징설명은 발표와 동시에 공개하도록 하겠습니다.

※ 아톰 솔루션즈에서는 여러개의 포인트카드를 하나로 만들거나, 사업자가 직접 스마트폰 앱 내에서 포인트를 발행하는 구조의 특허를 신청중에 있습니다.

마지막으로

저희는, 앞으로의 세계는 서비스나 물건이 개별적인 것이 아닌, 서로 융합되어 새로운 가치나 편리성이 탄생할 것이라고 생각합니다.

그것은 가상화폐 + 해외송금 + 전자화폐, 또는 VR + 소액결제 + 라이브 발신, 포인트 + IOU + 현금 + 광고와 같은 세계일 것입니다.

아톰 솔루션즈는 핀테크 기업으로서 가상화폐 이터널 코인과 이터널 월렛을, 아이디어 및 전세계 사람들의 협력을 얻어 나날이 진화시켜, 나아가 전세계에서 사용될수있는 이터널 코인의 실현을 목표로합니다.