

블록체인 가치 평가

엑시 인피니티

컴퓨터소프트웨어학과(학사) | 2270005 권지현 | 2022.05.27

## 블록체인 분석 평가 지표

## 토큰 구조 평가

* Token Design 구조
* Token Sale 구조

## BM 평가

* 사업 시장성
* 사업 경쟁력
* 사업 성장성

## 조직 평가

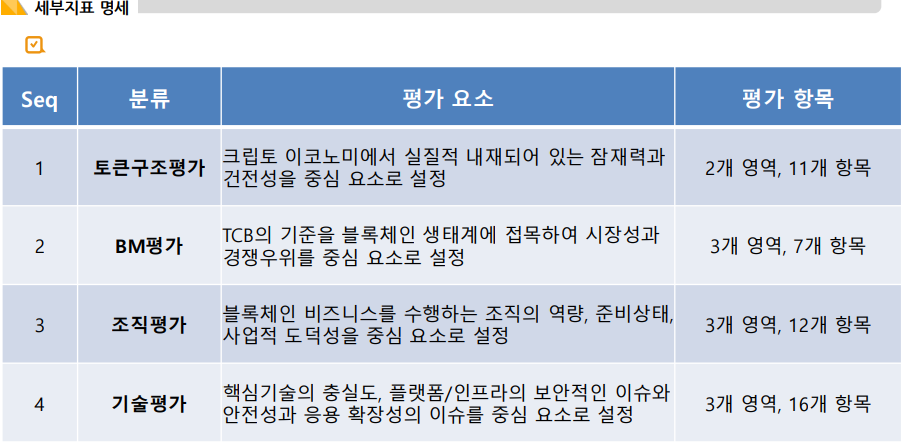
* 조직 역량
* 수행역량
* 도덕성 역량

## 기술 평가

* 핵심 기술
* 플랫폼/인프라
* 응용 및 관리 기술

## 블록체인 평가 결과

# 블록체인 분석 평가 지표



해당 보고서는 블록체인 분석 평가를 함에 있어서 사용되는 지표는 한국 블록체인 학회의 가이드라인을 사용하도록 한다.

이 보고서는 블록체인의 본질적 접근을 위한 것이며 단순히 가격을 평가하지 아니한다.

가이드라인의 평가 항목 중, 백서 및 관련 사이트, 보도 자료 등에 게시되지 않은 사항에 대해선 평가 점수를 “하”로 평가한다

단, 다른 대안이나 방향을 제시하였다면, “중”으로 평가하고, 기존에 나와있는 안보다 더 좋은 의견을 제시한 경우는 “상”으로 평가한다

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 토큰  구조  평가 | 토큰  디자인  구조 | 통화정책 | 적절한 통화정책으로 토큰의 안정적 가치 보존 및 네트워크 효과 강화가 가능한지 여부 (토큰 공급 형태: 고정/증진/버닝) | 상  (10) | 유사 프로젝트와 비교 시 토큰 공급량 조절 방식(고정/증진/버닝)에 대한 상세한 근거가 제시된 경우 |
| 자체적 스케줄을 계획하여 언락함  Play to Earn, Stacking Rewards, Ecosystem Fund 등등의 항목으로 나눠 총 공급량과 단계적 공급량을 표시함 | | | |
| 토큰의  수요처확보 | 토큰의 수요처가 명백히 존재하는지 여부 (토큰의 수요처가 존재하여야, 토큰의 가격 안정성이 강화됨) | 상  (12) | 토큰을 활용하여 BM상 적절한 서비스 또는 재화를 구매할 수 있으며, 나아가 수요처가 구체 적으로 확보된 경우 |
| 플레이어가 게임 콘텐츠인 PVE, PVP(토너먼트, 이스포츠) 등에서 SLP를 얻을 수 있음  >게임 플레이 시 보상으로 얻는 SLP는 하루에 최대 수급량이 정해져 있음  해당 프로젝트의 게임 플레이의 재화로서 사용됨  >몹 브리딩에는 SLP와 AXS가 소모  >게임내 재산인 랜드(토지)를 AXS로 구매  >게임의 플레이어 몹을 SLP로 구매 | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 토큰  구조  평가 | 토큰  디자인  구조 | Hard/Soft Cap | - 필요 자금 산정의 적정성  - 프로젝트 투입 필요 자금 대비 적정한Soft/Hard Cap 설정 여부  - 투자 환불 절차의 합리성 | 중  (7) | - 필요 자금은 산정되어 있으나, 그 근거가 명확히 제시 되지 않은 경우  – 필요 자금 대비 과도하거나 과소한 Cap이 설정되어 있는 경우  - 투자 환불에 대한 약속을 한 경우 |
| 필요자금을 선정했으며 비공개판매를 통해 모금하였으나 금액 산정의 적정성 등의 언급이 없음  투자 환불의 절차를 명시하였지만 대부분이 사용자에게 불리한 내용임  >환불 불가한 경우를 나열 | | | |
| Creativity | - 기존 방식이 아닌, 새로운 방식의 Token Design을 한 경우 (급변하는 산업이고, 새로운 방식이 종종 큰 성 공을 거두다 보니, Creativity에 대해 일정부분 평가에 반영해야 할 필요 성을 느낌) | 상  (12) | - 기존 유사 BM을 가진 프로젝트 대비 완전히 새로운 Token Design을 고안한 경우 |
| Play to Earn 의 스타트를 끊은 1세대 게임으로 암호화폐, NFT 등등의 항목들을 게임의 영역과 접목 시킨 사례는 거의 유일  >단순한 수집이 아닌 게임적 콘텐츠를 제공 | | | |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 토큰  구조  평가 | 토큰  디자인  구조 | Price  Support | - 토큰 가격 안정 Mechanism에 대한 고려 여부 | 하  (6) | - 해당 방식으로 토큰을 증진시키려 하나 안정을 추구하기는 부족함 |
| AXS를 스테이킹하여 매주 보상을 받을 수 있음  >AXS 스테이킹 보상은 청구일로부터 1 년 동안 에스크되며 에스크 기간이 종료되면 소유가 확정  >사용자 성장을 장려하기 위해 높은 수준에서 시작하며 점차 감소  AXS 수익이 감소함에 따라 스테이커는 거버넌스를 통해 DAO 예비 풀의 추가 보상에 투표 할 수 있음 | | | |
| 발행 총량 | - 총 발행량 대비 Reserve 수량이 적정한가 | 하  (4) | - 총 발행량 대비 Reserve 10% 미만 |
| 엑시인피니티 가격 ₩17,231.3  거래량 (24시간) ₩204,740,247,133  총 수량 270,000,000 AXS  현재 유통중인 토큰 수량 63,392,764 AXS  공개 판매된 토큰을 제외하고 잠근 상태로 시작하여 스케줄대로 항목을 선형적으로 언락  현재 270,000,000 AXS 모두 언락 상태이며 추가적인 수량 계획은 없음  스테이킹 보상으로 언락될 토큰량이 전체 물량의 약 6%로 많은 양을 차지  > 물가 안정성 의심 | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 토큰  구조  평가 | 토큰  세일  구조 | 펀딩구조 | - 펀딩 금액 / 참여자 수 및 Reputation  - 향후 펀딩 플랜의 정합성 | 상  (10) | 다수의 명성있는 참여자가 펀딩에 참여하고 총 펀딩 금액의 대 부분을 출자한 경우  - 향후 추가 펀딩에 대한 시나리오가 명백하고, 각각 상세한 계획 이 있는 경우 |
| 총 공급의 4%, 10,800,000 AXS 토큰을 비공개 판매를 통해 펀딩  > 최초 판매부터 6개월, 12개월, 18개월, 24개월째 스케줄  > 각 2,160,000 AXS 토큰을 투자자에게 비공개 판매하여 864,000 달러를 모금  > 해당 투자자들은 AXS를 20 % 할인 된 가격에 구매  유명 투자자 다수 유치 | | | |
| 운영진  보상 | - 운영진에 과도한 Incentive 구조 지양  - 적절한 보호예수기간 여부 | 중  (7) | - 운영진/Advisor의 토큰 보유 비중(지분율) 30% 이상  - 운영진 토큰 Lock-up 42 ~ 54 개월 |
| 프라이빗 세일, 팀, 어드바이저의 보유 비중이 약 31% 수준으로 타 프로젝트 대비 상대적으로 높다고 판단  전체 발행량 대비 유통되고 있는 물량 역시 절반이 넘지 않는 상황  프라이빗 세일, 팀, 어드바이저의 보유 토큰을 최소 42 개월, 최대 54 개월에 걸쳐 언락 | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 토큰  구조  평가 | 토큰  세일  구조 | 투명성 | - Token의 자금용처 명확화 (다양한 용처별로 적정량의 자금이 배분되어 있는가) | 중  (8) | - 항목별로 기본적 자금사용 계획 기술 |
| 총 공급의 4%, 10,800,000 AXS 토큰을 비공개 판매를 통해 펀딩  > 최초 판매부터 6개월, 12개월, 18개월, 24개월째 스케줄  > 각 2,160,000 AXS 토큰을 투자자에게 비공개 판매하여 864,000 달러를 모금  > 해당 투자자들은 AXS를 20 % 할인 된 가격에 구매  유명 투자자 다수 유치  펀딩 금액 사용 계획을 항목별로 기재하였으나 상세한 계획이 기술되어 있지 않음 | | | |
| 보안 | - 도난 / 사기 / 해킹 방지를 위한 엄격한 보안 수칙 설정/운영 여부 | 중  (7) | AML/KYC 관련 Procedure가 있지만 Compliance의 근거가 부족한 경우 |
| 해커는 5개의 검증인 키를 해킹했으며, 해당 사건 이후 승인에 필요한 서명 수를 8개로 상향조정 한다고 발표  > 그러나 여전히 보안성을 확보하기에는 전체 노드 수나 탈중앙도가 매우 낮은 상황  보안기업 서틱, 베리체인랩스로부터 감사 | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 토큰  구조  평가 | 토큰  세일  구조 | 행동강령 | - 백서/웹사이트 내 윤리 강령, 행동 강령 기재 여부 및 충실도 | 하  (4) | - 백서상 윤리/행동강령과 각 해당 강령에 대한 내부 통제 프로세스가 불분명한 경우  - 유사 프로젝트 대비 미비 |
| 백서/웹사이트 내에 윤리 강령, 행동 강령 기재 없음  팀에서는 해킹 사건이 발생한 지 약 6일이 지난 후에야 사용자의 제보에 의해 이를 인지하고 관련된 조치 함  해킹 사건의 대처 또한 역량이 부족한 점을 미루어보아 충실하지 않다고 판단 | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| BM  평가 | 사업  시장성 | 시장성 | 목표시장의 정의 | 상  (6) | 목표 시장에 대한 정의와 현실성이 분명함 |
| Play to Earn 게임의 시작  일하는 것과 즐기는 것의 병합  사용자에게 더 많은 권한과 경제적인 기회를 주는 것 | | |
| 목표시장 (잠재)규모 | 상  (6) | 목표 시장의 규모가 사업목표 대비 충분함 |
| 발전하는 게임 시장과 암호화폐, NFT의 요소로 Web 3.0 시대에서 사용자가 주권을 갖는 시대와 맞물려 발전  코로나 19 팬데믹 이후, 일부 국가에서 P2E 게임 수익을 기반으로 경제활동 모델이 실현, 블록체인 업계 뿐 아니라 기존 게임 및 투자 업계까지 높은 관심 유발 | | |
| 사업  경쟁력 | 경쟁력 | 권리성 | 하  (4) | BM특허가 없으며 경쟁자의 진입 장 벽에 대한 대안부재 |
| 해당 BM에 초기 진입하여 독점적 지위가 형성되었지만 별도의 특허나 권리가 없음 | | |
| 연관산업과의 접근성 | 중  (8) | 수직적/수평적관계에 있는 연관 산 업과의 비즈니스 협업 관계를 구축할 필요 |
| 현재 Play to Earn 게임에 대한 법안 등이 구체적으로 없음  > 필리핀 정부는 해당 분야로 얻은 수익 또한 세금을 징수할 것이라는 입장  게임이 실제 사용자의 소유권 인정을 어떻게 받아들일 것인지 고민 및 대안 필요  Axie Infinity 개발사 Sky Mavis, Play-to-Earn 게임 플랫폼에 관한 규칙을 수립하기 위해 정부와 적극적으로 협력할 의사 밝힘 | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | | 중뷴류 | | 소분류 | 상세내용 | | | | 평가 및 평가 사유 | | |
| BM  평가 | | 사업  경쟁력 | | 경쟁력 | 네트워크 채널 점유성 | | | | 상  (11) | 네트워크 의사결정 및 점유력 지배적 | |
| 현재 Play to Earn 게임 시장에서의 독점적 지위를 가지고 있음  엑시 인피니티는 P2E 게임 시장의 선구자로 일일 활성 유저수가 100만 이상을 기록하고 있음 | | | | | | |
| 사업  성장성 | | 성장성 | 시장 성장 가능성 | | | | 상  (6) | 목표시장 성장가능성이 크고 분명함 | |
| 게임으로부터 수익을 창출하자 이를 직업으로 선택하고 관련된 산업이 발전  > 스콜라십(장학 제도) 계정 운영 등 | | | | | | |
| 시장의 수직적 수평적 확장성 | | | | 상  (6) | 기업의 수직적/수평적확장가능성이 크고 분명함 | |
| 점차 게임을 즐기는 사용자층이 넓어지며 가상 세계와 현실 세계를 구분하지 않고 소유한다는 개념이 확대 됨  게임의 초기부터 게임을 통해 수익을 얻는 상황은 있었음  > 현재에는 게임 속의 소유물에 대한 법안 등이 논의  Axie Infinity 개발사 Sky Mavis, Play-to-Earn 게임 플랫폼에 관한 규칙을 수립하기 위해 정부와 적극적으로 협력할 의사 밝힘 | | | | | | |
| 대분류 | 중분류 | | 소분류 | | | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | | | |
| 조직  평가 | 조직  역량 | | Advisers | | | 암호화폐 산업 이해도 | 중  (12) | 업계 경험도 보유 | | |
| Aleksander Leonard Larsen – COO  > Blockchain Game Alliance의 이사회에서 활동하고 있으며 비서직을 맡고 있음  > 2018 년 초부터 아시아 태평양 지역에서 일했으며 특히 베트남, 홍콩, 한국 및 일본에서 방대한 블록 체인 산업 및 게임 연결 네트워크를 보유 | | | | | | | |
| Domain Expert | | | 해당 비즈니스 도메인 경력 | 중  (8) | 해당 업무 전문인력 존재 | | |
| 존재는 하나 해당 인력의 정보가 없음 | | | | | | | |
| Technicians | | | 원천기술 보유 능력 및 적용 가능성 | 하  (5) | 원천기술에 대한 게시 및 관련 정보 확인 어려움 | | |
| 원천기술에 대한 게시 및 관련 정보 확인 어려움 | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 조직  평가 | 조직  역량 | CashFlow 능력 | 현금유지 능력 ICO 투자유치까지 생존 능력 | 상  (13) | 자체 생존 능력 및 계획 보유 |
| 투자 유치 능력이 좋지만 자체 생존 능력 부족  > 여러 유명 투자 유치를 받음  Grayscale의 ‘The Metavers’ 보고서에 따르면, 3Q21 NFT 관련해서 가장 많은 투자를 받은 섹터는 게임이었으며 14건의 펀드레이징 딜을 통해 약 $1B 규모의 자금을 유치하는데 성공했다고 밝힘<https://grayscale.com/learn/the-metaverse/> | | | |
| ICO 수행팀 | ICO 경험도 정성적(ICO규모), 정량적(횟수) | 중  (10) | 경험도 보유 |
| Trung Thanh Nguyen - CEO  > 19 세에 Trung는 약 1,000 만 달러의 자금을 조달했으며 현재까지 운영중인 초기 베트남 전자 상거래 스타트 업 Lozi.vn의 공동 창립자이자 CTO  경험은 보유하고 있지만 많은 횟수로 보기 어려움 | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 조직  평가 | 수행  역량 | Global Expert | 전세계 대상으로 마케팅 가능 정도 홈페이지 트래픽 및 정보제공 | 상  (15) | 전문가 다수 보유 상세한 홈페이지와 상호 트래픽 존재 |
| 홈페이지, SNS, 영상 플랫폼, 블로그 등에서 활발한 활동 및 마케팅  커뮤니티의 규모는 상당한 수준이며, 프로젝트 역시 적극적으로 투자자와 소통하려고 노력하는 상황  많은 수의 SNS 팔로워를 대상으로 적극적인 IR 활동을 진행함  공시 플랫폼 Xangle의 공시를 통해 필요한 정보를 투자자에게 전달 중  https://www.skymavis.com/ | | | |
| 프로젝트 수행 안정성 | 프로젝트 수행 경험도 핵심인력의 지속유지 여부 | 하  (6) | 수행경험 부재 동일팀 이력 부재 |
| 해당 팀 단위가 아닌 개개인의 프로젝트 수행 이력만이 존재 | | | |
| 달성 가능 역량 | 플레이어 참여 현실 방안 보유 | 상  (12) | 전체 플레이어 수치 및 참여 가능 구체적 수치 확보 |
| 총 플레이어 수: 43777명  신규 유입 사용자(1달): 326명  일일 활성 플레이어 수 2백만명 이상을 확보하였지만 현재 포화 상태  당분간은 성장을 기대할 수 있는 모멘텀이 부재한 상황  Axie 게임유저의 유입 속도가 다소 둔화됨  여러 업체에서P2E 게임 산업에 본격적인 진출을 예고한 만큼 대비가 필요 | | | |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 조직  평가 | 수행  역량 | 개발팀 인력구성 | 풀타임 개발팀의 인력 구성 정도 | 중  (8) | 유사 프로젝트와 유사 |
| 사업 규모에 유사한 인력 구성(헤드 프로젝트 팀 25명) | | | |
| 기술력 향상 능력 | 기술 확산 및 시너지 효과 R&D 전략의 타당성 GitHub 공개 및 트래픽 | 상  (14) | 기술확산 개요 제시 개략적인 전략 보유 GitHub 공개 |
| <https://github.com/axieinfinity>  <https://github.com/skymavis> | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 조직  평가 | 도덕성  역량 | 자금 집행  투명성 | 재무 집행 관련 신뢰성을 확보할 수 있는 방안 준비 여부 | 하  (2) | 대규모 자금 피해 |
| 약 17만3천 이더리움(약 7천100억원)과 2천500만 달러(약 302억3천만원) 상당의 USDC를 도난  > 해당 자금은 유저에게 지급되어야 할 자금도 포함  > 자금 집행에 어려움이 있다고 판단됨 | | | |
| 내부통제  역량 | 법/제도 대응 팀을 통한 대응력 구비 정도 재무/회계에 대한 이해도 여부 LcokUp 대비도 | 하  (2) | 법/제도 준비 미비 전문가 부재 외부 전문인력 자문 요청 락업 계획부재 |
| 해당 사항에 대한 기재 부족  2022년 3월 23일 있었던 해킹 사건에 대한 대처 및 법적 대응 미비로 인해 계획 부재로 판단 | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 기술  평가 | 핵심  기술 | 분산합의 기술 | 퍼블릭합의, 프라이빗합의, 컨소시엄 합의, PoS, PoW, PBDF, DPOS, POI, 초경량 저전력 IoT용 합의기술 Fast Consensus Algoritm | 중  (13) | 분산 합의 기술에 대한 제시 및 증명을 시도함 |
| > 검증인 (Validator)의 프라이빗 키 5개가 해킹되었으며, 이는 현재 로닌에서 운영 중인 9개의 노드 가운데 승인을 위한 최소 검증인 수에 해당  > 향후 승인에 필요한 최소 검증인 수가 5명에서 8명으로 상향 조정될 예정이지만 여전히 총 9개의 노드만이 운영되는데다 그 중 4개를 팀에서 운영하고 있어 중앙화와 보안성 이슈가 해결되었다고 보기는 어렵다고 판단 | | | |
| 분산원장  기술 | 분산 저장 기술 블록체인용 샤딩기술, 대용량 저장 | 하  (9) | 분산 원장의 저장에 대한 제시 와 처리 속도에 대한 근거를 제시함 |
| 로닌 (Ronin) 이더리움 사이드 체인 런칭에 성공하였으나, 운영된 지 1년 정도 만에 대규모 해킹 피해를 입었음  대책을 제시하였지만 자세하지 않음 | | | |
| 고성능  트랜잭션  기술 | 퍼블릭, 프라이빗 고속 트랜잭션 처 리 기술, 오프체인 기술(Off-chain Tech) | 상  (20) | 전체 플레이어 수치 및 참여 가능 구체적 수치 확보 |
| 현재 로닌 체인 위에서 누적 트랜잭션 수는 +2.7억 건 이상, 전체 지갑 주소 역시 +939만 개 이상 기록 중 | | | |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 기술  평가 | 핵심  기술 | 스마트  컨트랙트  기술 | 스마트 컨트랙트 검증기술 | 상  (20) | 스마트 컨트랙트 안전성, 무결 성, 확산성에 대한 검증 기술 을 효율성과 차별성을 증명함 |
| AXIE ERC721, Claim Reward, Origin Axie sale, MEO 1 Axie sale, Land sale, Marketplace contract, Breeding contract, Small Love Potion 등의 스마트 컨트랙트를 사용하며 이를 공개 함  https://axie-infinity-korea.gitbook.io/axie-infinity-korea/undefined-4/github | | | |
| 네트워킹  기술 | P2P 네트워킹(P2P networking) 동기화/비동기화/반동기화 저지연 기술(Low Latency Network Tech), 가속기술 | 중  (14) | 네트워킹 적용 기술의 효율성 과 차별성을 제시함 |
| 로닌 네트워크는 스카이 마비스의 로닌 검증자(validator) 노드와 엑시 다오(DAO) 검증자 노드가 손상돼 로닌 브릿지에서 17만3600이더리움(약 7100억원)과 2550만USDC(약 302억원)가 유출 됨  차별성을 제시하였지만 실질적 기술 적용도는 낮다고 판단  서버 업데이트와 자동화 봇 방지 메커니즘 기술 보유 | | | |
| 보안성 기술 | Trused Block 프라이버시 및 비밀성 보장 기술 블록체인 안전성 프리미티브 | 하  (9) | 보안성 기술 적용 방안을 제시 함 |
| 보안성 기술 적용방안을 제시는 하지만 구체적 적용 방안이 미비하며 이전의 해킹 피해 복구 또한 완벽히 해내지 않아 보안성 기술이 낮다고 판단 | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 기술  평가 | 핵심  기술 | 암호 기술 | 정형/비정형데이터암호화 , 스마트 컨트랙트 암호화, Cipher 체인, PKI, Digital Signature, 공개키암호/전자서명/다중전자서명, 해쉬함수/분산 해쉬함수, 비밀계산/영지식증명시스 템, 양자저항 암호 | 중  (11) | 암호 기술의 활용을 제시함 |
| 암호학적 검증(cryptographically validated)이 되지 않음  > 기술만 존재 | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 기술  평가 | 플랫폼  /  인프라 | Architecture | 참조구조(Reference Architecture) 기능구조(Functional Architecture) 블록체인 NGI 구조(Blockchain NGI Architecture), 분산웹(Decentralized Web) | 하  (8) | 아키텍처를 제시함 |
| 아키텍처를 제시하고 있으나 디지털 마켓플레이스에 대한 아키텍처가 빠져 있으며 적합성과 효율성에 대한 내용이 없음 | | | |
| 암호화폐  플랫폼 기술 | 메타코인 플랫폼(Metacoin Platform) | 하  (7) | 메타코인 내용 게시 및 관련 정보 확인 어려움 |
| 메타코인 내용 게시 및 관련 정보 확인 어려움 | | | |
| 스마트컨트랙트  플랫폼 기술 | Dapp Base Templete, Open API, Da pp 연동 기술 | 상  (17) | 스마트 컨트랙트의 적합성, 효율성을 제시함 |
| AXIE ERC721, Claim Reward, Origin Axie sale, MEO 1 Axie sale, Land sale, Marketplace contract, Breeding contract, Small Love Potion 등의 스마트 컨트랙트를 사용하며 이를 공개 함  https://axie-infinity-korea.gitbook.io/axie-infinity-korea/undefined-4/github | | | |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 기술  평가 | 플랫폼  /  인프라 | 지갑 플랫폼 기술 | HW 및 SW 기반 블록체인 지갑 | 상  (20) | 월렛의 적합성, 효율성과 경쟁 우 위를 증명함 |
| 엑시 인피니티를 위한 Ronin 모바일 지갑 출시  > 모바일 브라우저에서 마켓플레이스로 이동한 다음 Ronin 지갑으로 로그인 가능  > AXS Staking 대시보드 및 Katana을 곧 모바일에서 사용 가능  > Ronin 지갑은 Verichains의 감사를 받음  신규 월렛 지원 (Ramp Network)  > Ramp를 통해 사용자는 디앱(dApp) 또는 지갑에서 직접 가상자산을 구매 | | | |
| IOT플랫폼 기술 | 초경량 저전력 플랫폼기술 | 하  (7) | 메타코인 내용 게시 및 관련 정보 확인 어려움 |
| 메타코인 내용 게시 및 관련 정보 확인 어려움 | | | |
| 클라우드  기술 | BaaS(Blockchain as a Service), BPaaS(Blockchain Platform as a Service) | 하  (8) | 클라우드 기술 내용 게시 및 관련 정보 확인 어려움 |
| 크로스체인에 대한 언급이 있지만 자세한 상술이 아님 | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 기술  평가 | 플랫폼  /  인프라 | 플랫폼 연동 기술 | 플랫폼간 연동 게이트웨이, 프로토콜 변환기술 | 중  (16) | 플랫폼 연동의 적합성, 효율성 을 제시함 |
| Coinone, Upbit, Binance 등의 다양한 거래소와 Wirex(디지털 결제 플랫폼)과 연동  많은 플랫폼과 연동을 체결 중 | | | |
| 응용 및 관리 기술 | 서비스 기술 | 블록체인 연동 및 API 제공 기술 | 중  (11) | 연동기법과 API 제공의 적합성, 효율성을 제시함 |
| 이더리움 사이드 체인 로닌(Ronin)을 개발 중  > 타 암호화폐, 이더리움, Axie NFT, Land NFT, Item NFT, AXS, SLP 등등을 자유롭게 거래하는 것을 목표로 함 | | | |
| Dapp 기술 | 분산 서비스 앱 기술 | 중  (12) | 클라우드 기술 내용 게시 및 관련 정보 확인 어려움 |
| 2021년 8월 엄청난 상승세를 보이며 NFT Dapp에서 압도적 차이로 누적 거래량 1위  당시 누적 거래량: 15억 2천만 달러  로닌 사이드 체인을 활용하여 가스비 이슈 해결  탈중앙화 거래소 Katana 런칭 및 로닌 체인 TVL +$1b 수준 | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 상세내용 | 평가 및 평가 사유 | |
| 기술  평가 | 응용  및  관리  기술 | 정책 지원 기술 | 모니터링 및 추적 기술 규제기술(KYC(Know Your Client), AML(자금세탁방지)) 정부 및 공공 서비스 적용 기술 금융 서비스 적용기술 | 하  (5) | 백서 내에 해당 내용의 언급이 없음 |
| 해당 내용 게시 및 관련 정보 확인 어려움 | | | |
| 도메인 특화 기술 | 에너지 서비스 적용기술 의료/헬스케어서비스 적용기술 콘텐츠(IP 등) 유통 서비스 적용기술 물류 서비스 적용기술 | 하  (5) | 백서 내에 해당 내용의 언급이 없음 |
| 해당 내용 게시 및 관련 정보 확인 어려움 | | | |
| 거버넌스 기술 | 플랫폼 신뢰성 평가 블록체인 개발도구 식별화(Identity) 블록체인 UI/UX (BlockchainUI/UX) 블록체인 테스트 툴 복합 IAM 기술(Converged Identity and Access Management) | 중  (10) | 관리 기법에 적용한 기술을 제시함 |
| 온체인 거버넌스는 구축이 되어있지 않은 상황  > 현재 온체인 거버넌스가 구축이 되어있지 않은 상황이며, 2022년 초부터 본격적인 운영을 시작해서 2023년에 온전한 DAO로 전환할 계획  AXS 스테이킹 대시보드 런칭 (2021년 9월)  > 온체인 거버넌스를 위한 첫 단계로 AXS 스테이킹 대시보드 런칭 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 대분류 | 소분류 | 점수 | 평가 |
| 토큰구조평가 | Token Design 구조 | 13 | 상 |
| Token Sale 구조 | 10 | 상 |
| BM 평가 | 사업 시장성 | 6 | 상 |
| 사업 경쟁력 | 6 | 하 |
| 사업 성장성 | 6 | 상 |
| 조직평가 | 조직 역량 | 10 | 중 |
| 수행 역량 | 12 | 상 |
| 도덕상 역량 | 2 | 하 |
| 기술평가 | 핵심기술 | 14 | 중 |
| 플랫폼/인프라 | 12 | 중 |
| 응용 및 관리 기술 | 8 | 하 |
| 총점 | | 99 | 중 |