

# 흑류사슬

[HTTPS://KU.INK](https://ku.ink)

WHITE PAPER

백서



# 목록/CONTENTS

요약	1
게임업계 현황분석	3
1, 글로벌 게임시장 현황	3
2, 가혹한 도전	7
3, 블록체인부능: 새로운 고가치 시장	8
글로벌 블록체인 게임데이터	9
1, 이더리움 게임 데이터 분석	9
2, 사용자수는 안정적으로 증가	9
3, 게임데이터 메이커의 효과선명	12
4, 블록체인 게임을 돌아보자	14
KU-Chain을 부여한 게임산업	15
1, 게임에 어떻게 가치 부여	15
2, 게임과 통장경	16
KU생태	17
1, 명사석의	18
2, KUChain의 가치	18
3, 생태/비즈니스의 구성	19
4, Token분배	22
5, 생태의 발전/커뮤니티 홍보	24
6, Token가치 및 투자자의	25
7, 발전계획	33
창시팀	38
면책성명문	39



# 요약

블록체인 발전의 초기에는 산업 생태계가 비트코인으로 대표되는 디지털 통화가 주를 이루었다.

2014년부터는, 블록체인의 영향이 광의금융 분야로 확산되어, 결제청산, 온라인결제, 해외지불, 자산등록등의 분야에서 애플리케이션이 속출하고 있습니다.

블록체인과 전통적인 금융의 결합은, 거래의 효율을 높이고 거래의 코스트를 낮추는 데 큰 힘을 발휘한다.이더리움의 출현으로 튜링이 완비된 블록체인 저변을 제공함으로써 개발자들이 상태 및 완비된 논리가 담긴 스마트한 계약을 쉽게 만들 수 있도록 블록체인 프로젝트의 개발 원가와 기술 문턱을 크게 낮추고 블록체인의 분산식, 신뢰 경을 금융 외의 지적재산 보호, 공급체인 관리, 공공관리, 공익 등 다양한 분야에 폭넓게 적용했다.

블록체인 자체는 미스터리하지 않다,진정한 산업환경이 완성되어야만이 그 내재가치를 드러낼수 있다.2017년 연말,게임은 블록체인과 산업융합의 문을 열었다.





게임 산업의 다수는 순수하게 디지털화되고 가상화된 것이다. 게임세계는 원래 유저, 가상상품거래, 대환결제가 존재하고, 블록체인 어플리케이션의 많은 요소들과도 잘 들어맞는다. 블록체인의 작동원리는 그 자발성과 불가침성을 결정한다. 블록체인의 거래 정보는 비대칭 암호화를 사용하여 거래 정보의 정확성과 안전성을 보장한다. 비대칭 암호화는 정보의 안전성을 보증하는 것 외에 신원 인증을 수행하여 정보의 정확성을 확보할 수 있다..

우리는 블록체인 기술이 "공개, 공정, 공평"의 특징에 의해, 전통적인 게임 디자인에서 블랙박스, 게임데이터수정으로 유저의 지위가 잘못되는 문제로 인해 유가 운영 측에 불신감을 느끼치않도록 한다, 게이머들은 게임 아이템의 획득과 거래에서 블록체인 장부, 스마트 계약과 관련된 기능과 메커니즘을 경험하게 된다.



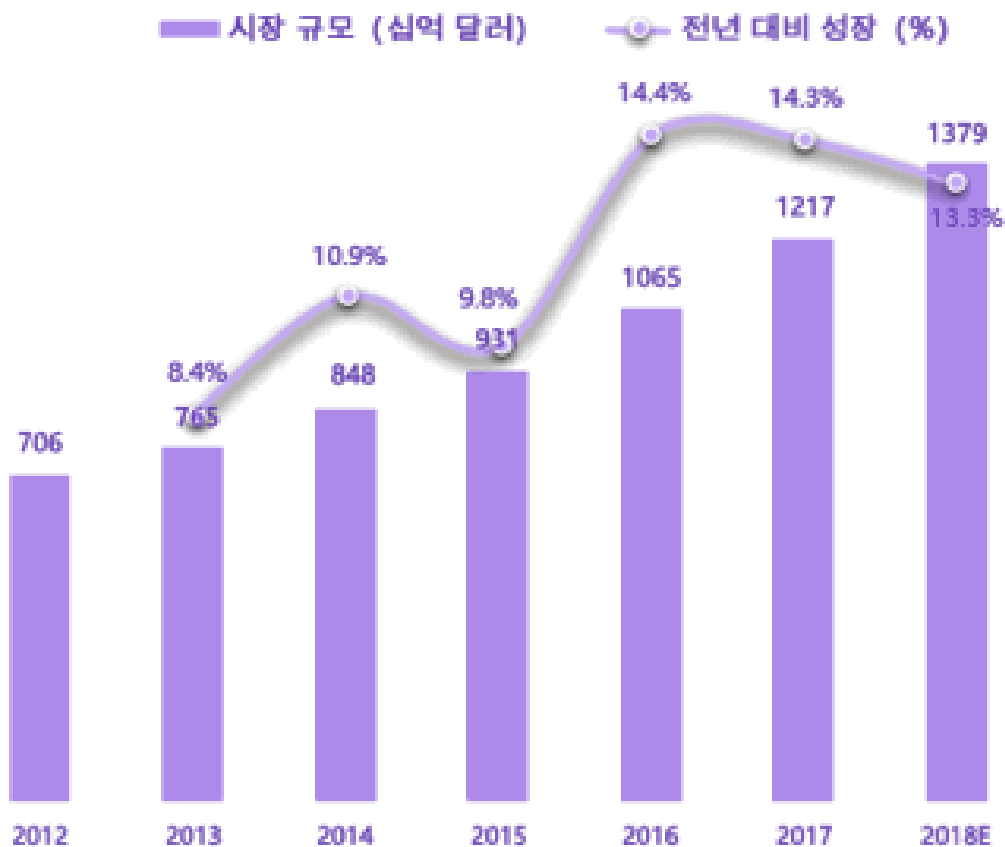
# 게임업계 현황분석

## 1. 게임시장발전현황

글로벌 인터넷의 발전과 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿PC 등 전자기기의 세대 교체, 온라인 게임의 적재·유형이 다양해지고, 게임의 품질이 향상됨에 따라, 각 세분화된 게임 장르가 모두 큰 인기를 얻고 있으며, 글로벌 게임 시장이 급성장하고 있다.

Newzoo에 따르면 2012년 706억 달러에 불과했던 게임시장 규모는 2017년 1217억 달러로 72.4% 성장했고 2018년에는 1379억 달러로 더 늘어날 것으로 예상된다.

도표 1 : 2012-2018 세계 게임 시장 규모 및 성장  
(단위 : 억 달러, %)

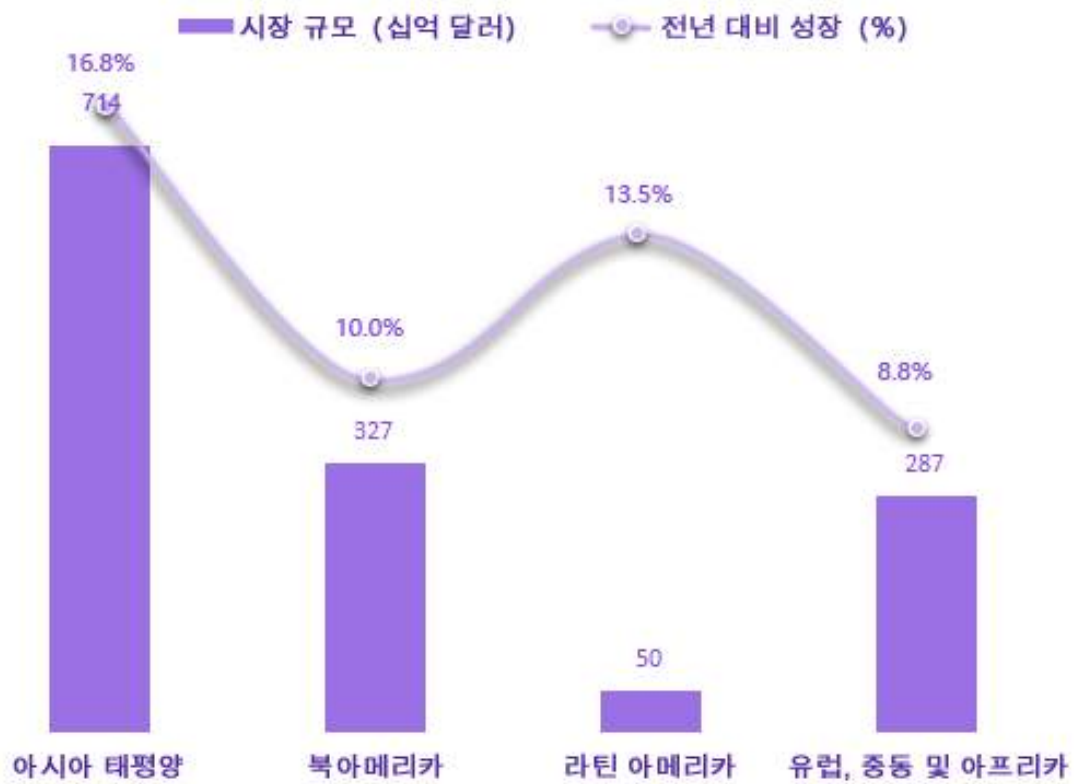


출처: Newzoo 유망 산업 연구소



지역 분포를 보면, 현재 아태 지역은 여전히 글로벌 게임 시장의 성장 엔진이다. 2018년에는 아태 지역 게임 시장 규모가 714억 달러로 전 세계 시장 비중 51.8%로 전년 동기 대비 16.8% 증가했으며 북미 지역 다음으로 시장 규모가 약 327억 달러로 23.7%에 비해 10.0% 증가했습니다.

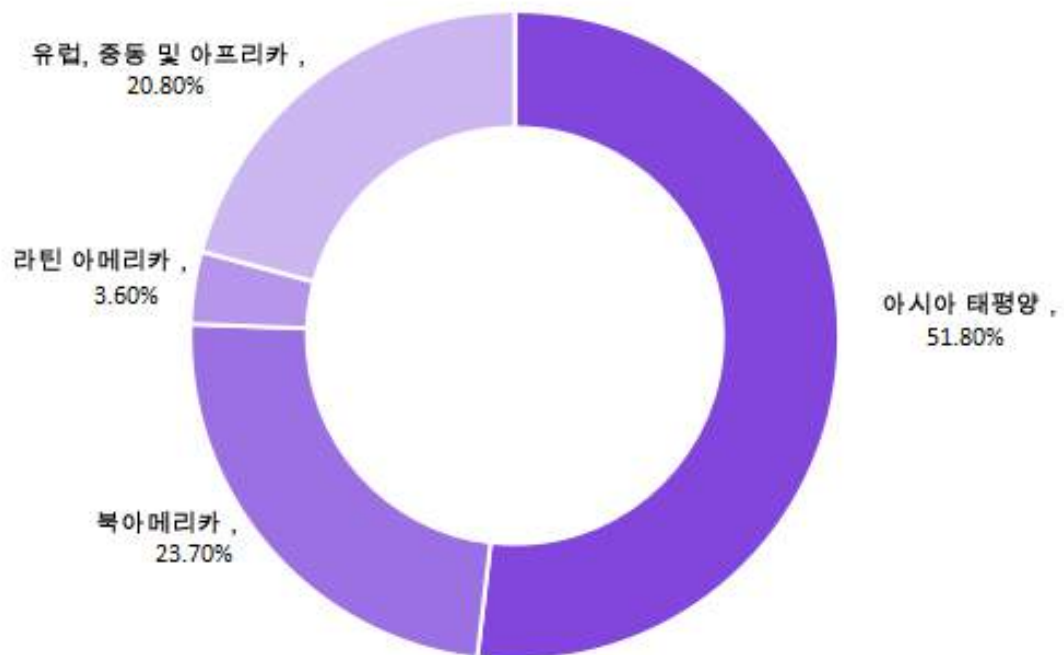
그림 2 : 2018 년 글로벌 지역 게임 시장의 규모와 성장  
(단위 : 억 달러)



출처: Newzoo 유망 산업 연구소



표 3 : 2018 년 각 지역의 글로벌 게임 시장 비율 (단위 : %)



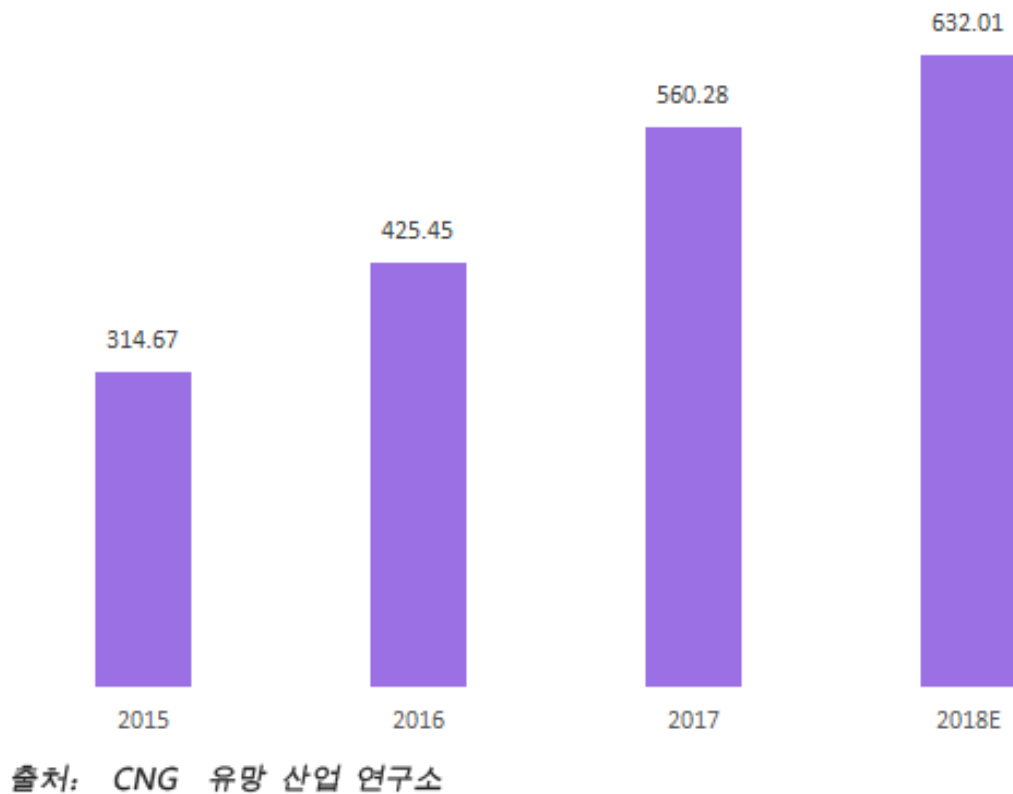
출처: Newzoo 유망 산업 연구소

향후 몇 년 내에도 아태지역 인구 배당금은 지속적으로 현지 게임 시장의 빠른 성장을 촉진할 것입니다. 다른 지역에 비해 인구 기반이 방대하고 인터넷 이용자 침투율이 전 세계에서 가장 낮아 2017년 44.63%로 여전히 상승 폭이 크고 게임 수요가 강해 2017년 게임 이용자 침투율이 세계 1위(63.45%)에 올랐다..



게임 유형별로 보면 최근 몇 년간 전세계 모바일 게임 산업이 급성장하여 가장 큰 게임 세분화 시장이 되었다.CNG 데이터에 따르면 2015년 314억6700만달러였던 글로벌 모바일 게임 시장 규모는 2017년 560억2800만원으로 78% 증가했으며 2018년에는 632억100만달러로 성장하여 600억달러를 넘을 것으로 예상된다.

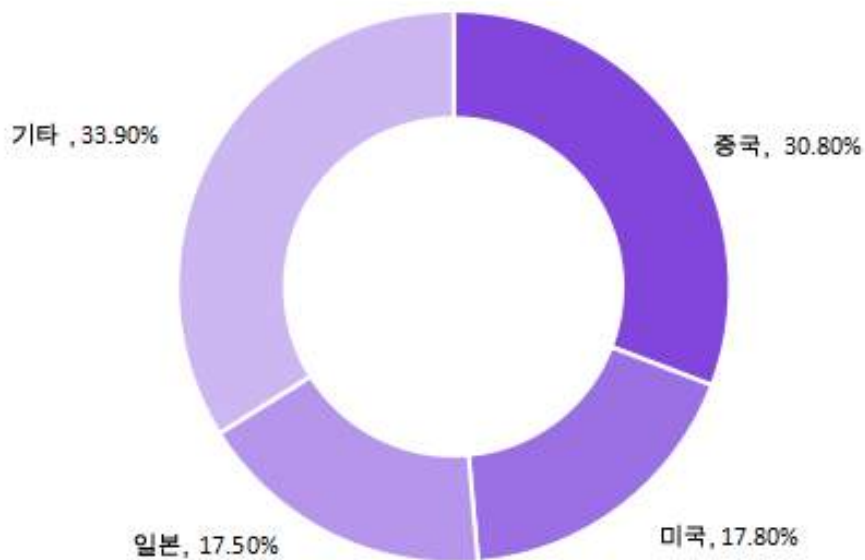
도표 4 : 2015-2018 년의 글로벌 모바일 게임 시장 규모  
(단위 : 억 달러)



그 중에서도 중국은 전세계에서 가장 큰 모바일 게임시장을 가지고 있고 , 2018년 중국 모바일 게임 시장 규모 194억4000만달러 달성 , 전· 세계 비중 30.8% ; 그 다음이 미국이다 , 시장 규모는 약 112억7000만달러로, 17.8% ; 일본이 3위에 올랐다 , 시장규모 110억6000만달러로 17.5%에 달했다.



그림 5 : 2018 년 지역별 글로벌 모바일 게임 시장 (단위 : %)



출처: CNG 유망 산업 연구소

## 1.2가혹한 도전


전 세계 대형 개발업자들과 배급사들이 한 게임업계의 호황을 그려내는 듯하지만 냉정하게 살펴보면 이 시장은 여전히 심각한 도전에 직면해 있다.



















초입자들에게는 엄격한 감독을 받는 업종이다.전 세계 각국의 '미성년 보호법'에 의해 규제되어, 16세 이하의 미성년자에게 게임 운영자가 제한된 시간 동안 인터넷 게임 서비스를 제공하도록 강제한다.이것은 청소년 게이머들의 게임 시간을 극도로 제한하고, 게임 업계에 억제 작용을 하였다..



게임업계의 이윤이 많은 것도 비밀은 아니다, 업계 내에 이 시장에 진출하려는 기업이 매우 많다.서양의 배급사와 개발자들의 예를 들자면, 《2048》의 개발자Ketchapp , 그 소속 모바일게임 Rider 은 한국 모바일게임다운로드 순위 5위에 올랐다 , 일본과 중국에서 온 경쟁상대도 한국 시장에서 치열하게 싸우고 있다. 그러나 성숙하고 포화된 시장에서 쟁탈할 수 있는 이익은 극히 드물다.

Top Mobile Games in South Korea for 1H 2018 • App Store and Google Play



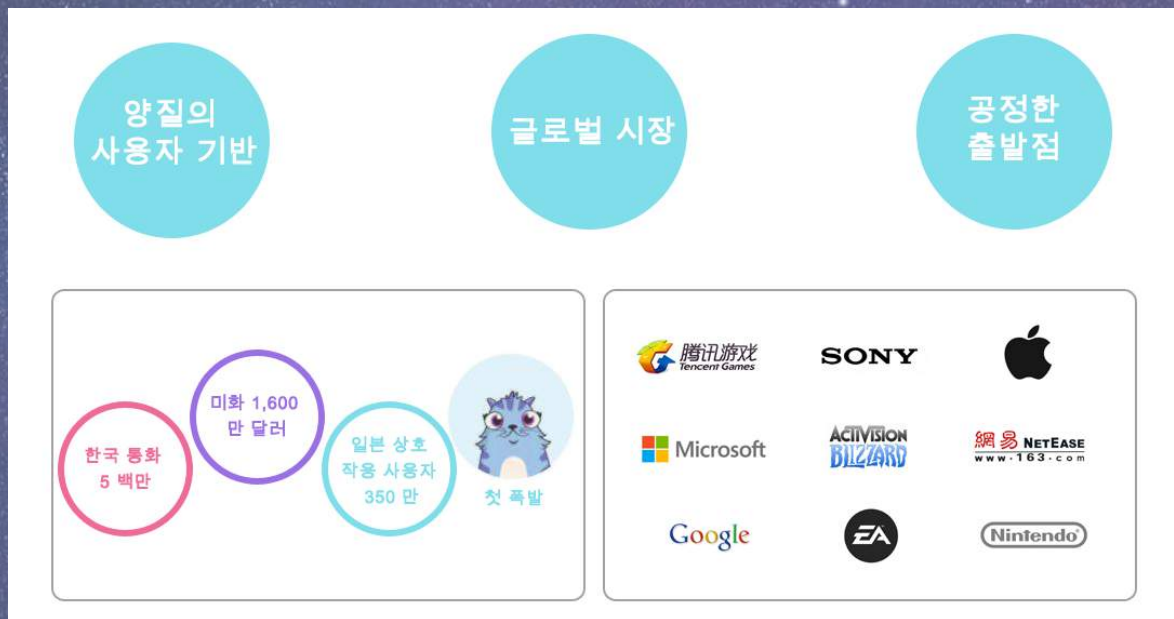
Downloads			Revenue				
1		PUBG Mobile	PUBG Corp.	1		Lineage M	NCSOFT
2		Free Fire	Garena	2		Black Desert Mobile	Pearl Abyss
3		Knife Hit	Ketchapp	3		Lineage 2: Revolution	Netmarble
4		Friends Marble for Kakao	Kakao	4		Modoo Marble for Kakao	Netmarble
5		Rider	Ketchapp	5		Ragnarok M	Gravity
6		We Bare Bears Puzzle	Sundaytoz	6		Seven Knights for Kakao	Netmarble
7		Pixel Art: Color by Number	Easybrain	7		Overhit	Nexon
8		Black Desert Mobile	Pearl Abyss	8		Three Kingdoms M	Efun
9		Love Balls	Super Tapx	9		Girls' Frontline	X.D. Global

2018 하반기 AppStore와 GooglePlay 한국 지역 다운로드 차트 및 베스트셀러

한국 게임 개발자들은 단지 전세계 게임 개발업자들의 축소판일 뿐이며 , 전 세계시장을 홀터보면 , 게임 시장은 모두 신기술, 새모드, 새로운 사고방식을 적극적으로 모색하고 있다, 이것은 아마도 전 세계 시장 판도에 영향을 미쳐서, 이것으로 게임 시장체의 고점을 점령할 것이다.

### 1.3블로체인부능 : 새로운 고가치 시장





- 블록체인은 전세계적으로 높은 비용을 지불할 의사가 있는 사용자 집단을 형성하여 게임 ARPU에 더 많은 발굴 공간을 제공하였다.

- 블록체인 업계는 아직 초기 단계이고, ETH, EOS와 같은 종목이 존재하지만, 최종 생태 구조는 아직 안정되지 않아, 새로운 진입자들에게는 더욱 공평한 시장이다.

전세계적으로, 블록체인의 이용자수는 이미 3000만명을 넘어섰다 , 블록체인 게임은 2017년 말에 시작되어 , 2018년 초 우후죽순처럼 쏟아진다 , 이곳은, 글로벌화된 새로운 시장이 될 것이며, 우수한 사용자 그룹을 가지고 있어서, 게임 제조업체에게 새로운 공평한 출발의 기회를 줄 것이다.



# 글로벌 블록체인 게임데이터

## 1. 이더리움 게임 데이터 분석 (2018년 1월 - 5월)

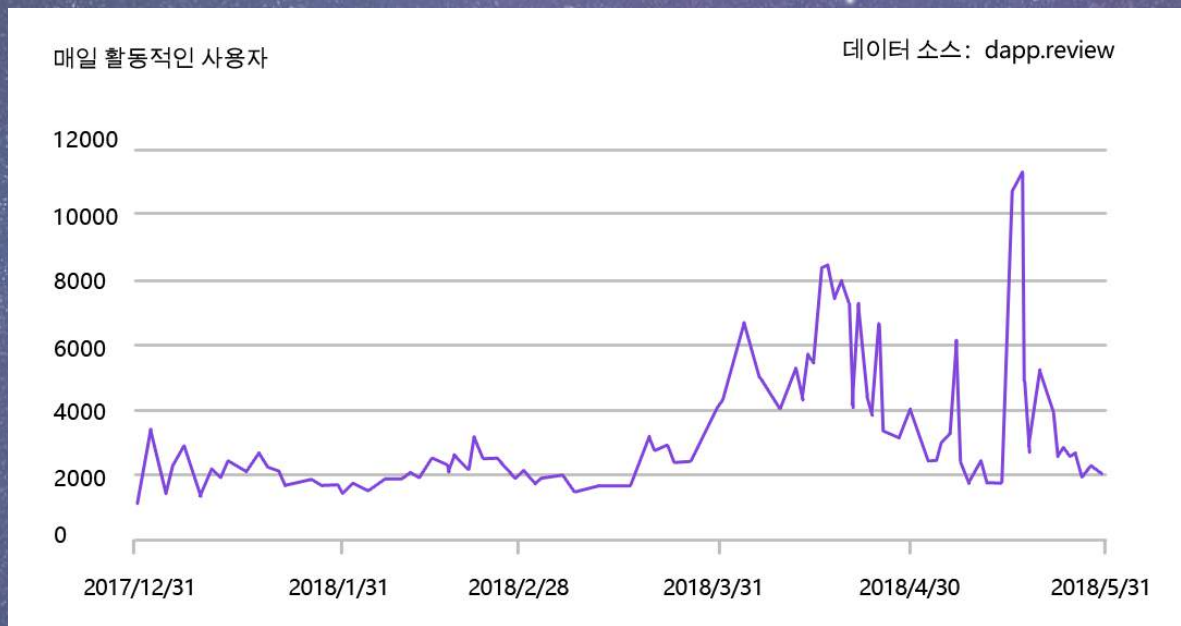
2017년 11월 하순 Cryptokitties(크립토 키티)가 탄생되어, 다음 반년 동안 이더리움에서 하나 또하나의 블록체인 게임이 탄생했는데, 2018년 1월부터 5월 사이에 이더리움에 있는 블록체인게임수치로 되짚어 보겠습니다.



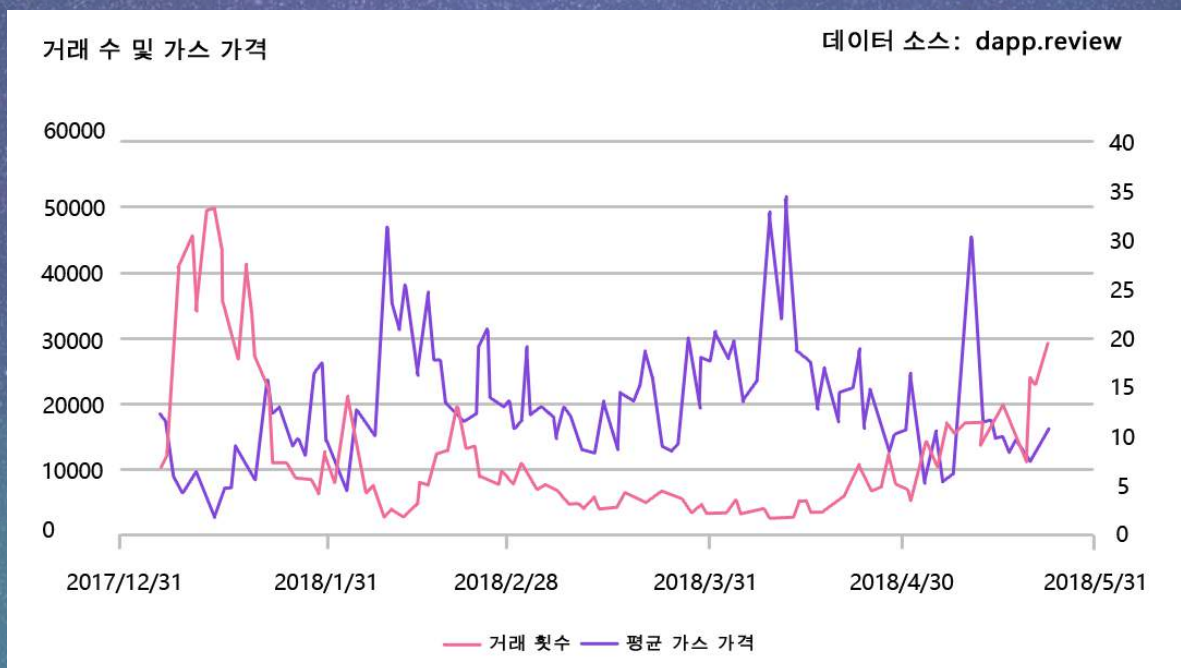
이 5개월 동안, DappReview는 총 339개의 이더리움 상의 게임류 애플리케이션을 모니터링했고, 총 23만 ETH의 거래 흐름을 발생시켰으며, 참여한 플레이어의 수는 총 11만 개의 이더리움 주소입니다.

2. 사용자수는 안정적으로 증가하고  
거래량은 Gas 가격의 영향을 받는다.





게이머의 활약수는 08년 1월 2월 평균 일활약자 2000전후에서 4월 5월에는 일 4000-5000활약으로 꾸준히 증가하고 있습니다.이중 한편은 게임의 수량 증가고, 다른 한편으로는 더 많은 게이머들의 관심에서 비롯된다.

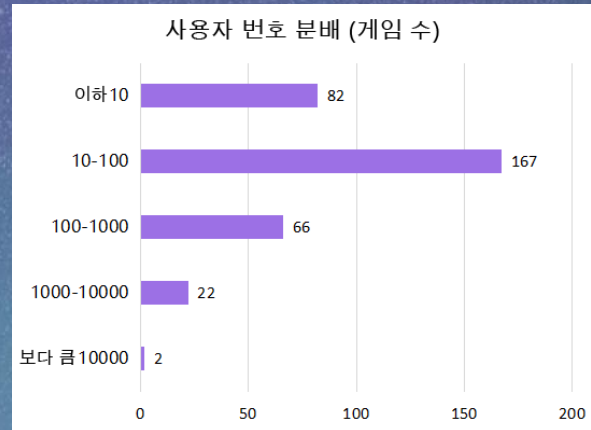
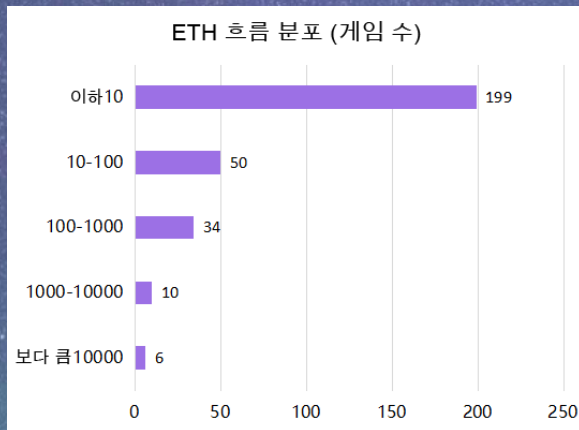




이더리움은 거래마다 연료비(Gasfee)를 한 푼씩 내야 한다, 연료비의 평균가격은 이 때 이더리움으로 거래되는 양이 혼잡한지 반영합니다,이더리움은 게임 외에 토큰간 이전, 거래 등의 다른 사용방식을 탑재하고 있기 때문에, 게임중, 높은 연료비는 게이머들의 게임 의욕을 떨어뜨릴 수 있다 (예를 들어, 0.005ETH의 도구를 팔기 위해서 0.01ETH의 연료비가 든다는 것은 마땅하지 않다) .

그래서 게임에서 거래회수와 연료비의 가격은 불합리하다, 1월과 5월에 연료비가 높을 때, 게임 거래 회수가 하락했다, 4월 연료가격 저렴할때는 거래회수가 최고점에 달했다.동시에, 액티브 유저의 추이도에서도, 5월의 연료비가 게임 유저의 활약에 큰 영향을 주었다는 것을 알 수 있다.

### 3, 게임데이터는 메이커의 효과가뚜렷하고, ARPU가 높았다



ETH 흐름과 사용자 수 분포를 보면, 메이커 효과는 현저하며, 거래액1000 ETH 초과하는 게임은 총 16개,사용자수가 1,000개 넘는 게임은 24개에 불과하며, 절대 다수의 게임은 거래액이 100ETH보다 작고 사용자 수는 100 미만입니다.



블록체인 게임에서 자연스럽게 거래되는 특성이 있기 때문에, 다수 게임에서 자산은 플레이어 간의 거래이었, 그리하여 ETH 거래액중 대부분은 유저간의 거래고, 개발업자들은 이 중 단지 2-5% 사이의 거래비용만 받습니.ARPV 를계산할때 단순히 ETH 거래액에서 유저수를 나누는것은 틀린값을 얻게 됩니다.

블록체인 게임의 사용자들은 많지 않지만, 현재의 플레이어들은 높은 비용을 지불하고자 하는 의사와 능력을 가진 사용자들이다..

## 4、블록체인 게임 1.0 시대를 돌아보자

2017년 11월에 공개된 CryptoKitties 는 이더리에서 첫번째 완성된 블록체인 게임이되었고, 지금까지 라이프사이클이 가장 긴 게임류 DApp으로, 단일활약 14000+일활약주소기록 만들었다 (2017년12 월09 일), 한때 이더리움 거래가 막혀 4월 30일까지 총거래가 43067.04ETH이었다.

전통적인 게이머의 관점에서 볼 때 진정한 의미의 완전한 게임이 아니라 단지 블록체인의 "거래 속성"과 "자산의 유일한 사유의 특성"이 주는 신선함이다.동시에 게임 메커니즘부터 UI 디자인까지 전반적으로 "완성도"가 높은 블록체인 게임, 기타 동기의 게임 DApp 은 기본적으로 프로토타입 또는 demo 단계였다.

크립토 키티의 의미는, 모두에게 증명되었다, 이더리움에서는 단지 토큰 발행이라는 애플리케이션만 있는 것이 아니라, 더 큰 상상의 공간과 장면들이 발휘되고 창조될 수 있다.현재 암호화된 크립토 키티는 여전히 하루 약 4,000 정도의 거래를 유지하고 있으며 300-500 사이의 액티브 사용자가 있습니다.화폐 시장은 08년 1 월말부터 하락세에 들어가게 되었는데, 이것은 간접적으로 2월-4 월이내에 몇개의 게임의 인기를 끌어냈다.

로또류 게임, 투명한 스마트 계약이 있었기 때문에, 플레이어는 달러의 이점이 얼마인지, 커닝이 있었는지를 정확히 알 수 있었고, 이러한 종류의 게임은 2월에 외국에서 매우 히트를 쳤다.



가상 자산 거래류, 가상 자산은 이더리움에서 ERC 721 대리화폐로 발행 및 거래됩니다. 그중 가장 현상급 게임은 CryptoCountries (암호화 국가)로 18년 2월 동안 7일 4.5만 ETH 거래의 히트 기록을 세웠습니다.

2017년 11월부터 2018년 8월까지의 블록체인 게임의 1.0 시대로, 주로 다음과 같은 특징이 있습니다





## 5、블록체인 게임 2.0 시대가 열립니다

2008년 10월부터, 블록체인 게임의 디지털라이저의 속도가 현저히 빨라져, 블록체인 게임은 이미 본격적으로 2.0 시대에 들어섰으며, 1.0 시대에 비해, 주요한 특징은 다음과 같은 점에 있습니다 :

- 5.1 중소형게임회사입장
- 5.2 화질우수
- 5.3 게임성이 강해지고 게임의 종류가 다양해지다
- 5.4 예약 판매, 신속한 개발
- 5.5 초기 배당금, 빠른 이익
- 5.6 용자 기회가 점차 나타난다.





# KU-CHAIN을 부여임한 게임업고속발전

## 1、KU-Chain이 게임에 어떤 가치를 가져다 줄지

### 1.1 게임 자산의 소유권과 유통성

블록 체인에서, 플레이어는 게임 내의 자산을 가질 수 있습니다. , 이러한 자산은 보다 넓은 의미에서의 유통성이 있다.전통적인 게임에서의 포인트, 도구, 무기, 캐릭터는 전부 개발업자의 소유다 , 이로 인해 중심화된 개발업자들은 이 자산에 대해 대대적인 변화를 꾀할 수 있는 더 큰 권한을 갖게 되었다 , 심지어 마음대로 처치하기까지 한다.게임 내 자산은 종종 이 게임 내부에서만 유통될 수 있다 , 게임 밖으로 나가면, 전혀 재활용할 가치가 없는 것 같다 , 기술적인 측면에서도 응용 장면에 재부여되기 어렵다.

블록 체인 논리 아래 , 게임 내의 자산에 체인이 올라가면, 이러한 포인트, 도구, 무기, 캐릭터들은 플레이어의 블록체인 주소 아래에 충분히 귀속될 수 있으며, 플레이어는 이 주소와 그 아래의 자산에 대한 소유권을 가지고 있다.

### 1.2 자산을 언제 어디서나 거래할수 있다

대부분의 게임은 장비도구 거래 기능을 갖추지 못하므로, 물론 이렇게 설계를 많이 하는 것은 게임 내 경제 메커니즘의 혼란을 피하기 위한 것이다. 사용자의 게임 시간을 연장하여 개발업자의 소득 증대.이상 개발자가 걱정할 문제가 아니라고 가정해 보겠습니다 , 그러면 "도구상 체인+모바일 지갑"은 두 사용자가 언제 어디서나 온라인 오프라인에서 액세스할 수 있도록 하면. 당신은 친한 친구들과 식사를 하면서 최근의 한 PC ○○ 게임에 대해 이야기하고, 핸드폰 지갑을 열고, 서로 어떤 무기 장비를 가지고 있는지 보고 , 거래를 마치 위챗페이처럼 간단하게 할수있다 , 저녁에 집에 돌아와 PC 게임을 열면, 거래를 완료한 장비도구는 당신의 장비란에 있습니다.



### 1.3 게임 자산 재사용

자산에 체인을 달면 각각의 플레이어 주소가 아래에 걸려 있기 때문에, 개발업자에게는 쉽게 다른 게임을 할 수 있는 자산을 2차 개조하거나 크로스 게임을 재이용할 수 있습니다.

### 1.4 새로운 플레이어 획득 방식

전통적인 게임을 봤을때, 새로운 게임이 사용자를 다시 얻거나 유저를 오래된 게임에서 새로운 게임으로 안내할 필요가 있다. 블록체인은 이런 방식을 해결하고, 고객 획득 비용을 낮출 수 있다, 예를 들어 사용자는 잠재적으로 직접 전환할 수 있는 게이머입니다. 이 게임에 참여하기만 하면 직접 일정한 보상을 얻을 수 있습니다, 이것은 캐릭터, 보물상자, 소품 등이 될수있다, 검증방식은 주소록으로 링크된 데이터만 읽어주면 된다.

## 2. 게임 개발자와 플레이어 간의 관계를 바꾼다

대부분의 경우에, 게이머와 개발업자들은 종종 대립면에 서서, , 한쪽은 게임의 불균형을 찾아 게임의 명성과 쾌감 얻고, 또 다른 한쪽은 게임 메커니즘 조정하고 파라미터를 수정하여 끊임없이 사용자를 착취하고.

반면 블록체인은 생산관계를 바꿔 게임에서 개발업자와 게이머의 관계가 본질적으로 바뀐다.전통적인 게임 실행은 중심화 서버에서, 개발자들이 규칙을 지정하고, 플레이어가 규칙을 돌파하려고 시도합니다.만약 게임이 여러 절점에서 실행되고, 일부 절점은 플레이어에 의해 실행되고 격려도 된다면, 이러한 게임 생태는 더욱 번창할 것이다.



개발업자들과 게이머들이 하나의 커뮤니티, 하나의 컨센서스를 형성할 가능성이 있다. 일부 절점이 게임의 KOL에게 주어졌을 때, 게임 메이커의 이익의 일부는 게임 커뮤니티의 이익과 고도로 일치할 것이고, 충실한 플레이어는 자발적으로 게임의 균형성을 지키고, 개발업자는 사용자를 획득하고, 게임의 생명주기를 연장하고, 커뮤니티 전체를 건설할 수 있도록 도울 것입니다.

### 3. 진정한 기회 — 게임이 경제에 부딪친다

게임 중 자산에 체인을 달려면 토큰 경제를 만들어야 하는데, 게임 속의 금화시스템이 현실의 통화와 어떻게 연동되는지, 자산 토큰을 무한대로 증분화할 수 있다면, 대응하는 게임 자산은 무한히 평가절하될 수 있다. 토큰 경제는 설계가 필요하다, 이 설계는 거시와 미시를 확인하고, 게임 중의 플레이 메커니즘과 결합해야 한다, 토큰이 어떻게 만들어진건지, 어떻게 분배되는지, 어떻게 소모되는지, 어떻게 파기되는지, 그리고 어떻게 게임장비와 가격을 맞추는지, 어떻게 타 생태의 토큰으로 바꾸는지? 예를 들어 KU, 또는 ETH?

만약 우리가 KU, ETH를 달러로 봤을때, 체인에서 동작하는 한 게임의 토큰Token을 어느 나라의 통화로 비교한다면, 이런 체인 게임을 촉진할 수 있는 경제 시스템은 정방향으로 발전한다. 또한 게이머들에게 더 많은 동기를 부여하고 게임 자산을 유통시키고 가치를 상승시킬 수 있습니다.



# KUchain생태발전



## 1. 명사 석의

KU : KuChain은 KU플랫폼에 의해 발행된, 유통 가능한 암호화된 디지털 자산이다. KuChain Ku생태 : 약어는 게임왕국이다. KuChain 의 블록체인 운영체제를 베이스로 한 구조다.게임 왕국은 2개월마다 이익의 20%를 "KU를 환매하고 소각"하는데 쓴다 , 동시에 대권 “연소” 를 개방하여 효율을 낮춘다.



## KuChain과 Ku의 관계

사용자는 콘텐츠 배포, 저작권 클라우드펀딩, IP 거래 등을 KU 체인으로 수행할 수 있으며, 게임 프로젝트의 연구개발, 운영, 배포를 아우르는 커뮤니티 플랫폼으로, 플랫폼 상의 대폐 KU가 이 프로세스의 유통체로 사용됩니다. 게임을 발행하든, IP 거래를 하든 투자를 포함해서 플랫폼 대용으로 가격을 매기는데, 대권 KU는 광산을 캐는 것과 사용자가 생태계 전반에 기여하는 것에서 유래했기 때문에, 잘 갖추어진 게임 생태계이다. 흔히 볼 수 있는 플랫폼 독점 문제를 대권 동기부여를 통해 해결함으로써 게임 개발자와 게이머의 참여 적극성을 촉진할 수 있으며, 전통적인 게임 플랫폼은 이러한 중심화된 블록 기반 플랫폼으로 대체될 수 있으며, 독점 트래픽에 의한 이익보다는 서비스 제공 자체로 회귀할 수 있다.

종합하면, KU는 거래 가능한 디지털 자산으로서, 그 본질은 KU 생태의 소유권이며, 플랫폼 가치와 함께 성장한다.

KuChain KU운영체제와 게임 앱스토어의 결합은 진정한 의미의 블록체인+으로, 전통적인 비즈니스 모델과 제품의 블록체인+시대를 실현할 것입니다.

KU의 작은 걸음은 블록체인 분야의 큰 걸음이 될 것이고, 인류사회의 블록체인 변혁에 있어 개척적 기념의 의미를 지닌 한 페이지가 될 것이다. 이는 상상력 넘치는 “십이별자리” 블록체인 시대다.

## 2、KuChain 게임체인으로서의 가치의의

### 1) KU 지분을 결제 방식으로

초기에 ERC20 프로토콜에 기반하여 발행된 KU는 서로 다른 프로젝트와 플랫폼에 쉽게 교환 및 호환되며, KU 보유자는 자산을 완전히 통제하고 어떤 주소의 어떤 수량도 추적할 수 있으며, 그 유통 경로는 블록 브라우저에서 조회할 수 있다.



중후반, 그래핀 블록의 저층부를 이용한 KU체인의 본격적인 업링크 발표 후, 이체 속도가 빠르고, 물동량이 높고, 안정성이 뛰어나고, 기능이 완비되어 조작성 용이하다는 등의 특성이 있다.이용자로서 체험감에 있어서는 전통적인 게임을 다루는 것과 다를 바 없고, 프라이버시 보호에 있어서 스스로 게임 데이터/자산을 파악해, "노동가치"를 누릴 수 있게 된다.

## 2) 아이템의 직거래화, 대리거래

플레이어 간에 장비가 게임에서 벗어나 체인에서 거래되고, 심지어 서로 다른 게임에서 거래되는 문제를 해결합니다.이 과정이 중개하러 가는 것이기 때문에, 게이머들은 스킨스, C5game과 같은 장비거래 플랫폼을 이용하지 않아도 하나의 거래 플랫폼에 계정 암호를 부여하는 대리인이 더 이상 필요하지 않아, 위험회피를 하는 동시에 효율성을 향상시켰다.

## 3) 게임개발자의 새로운 현금화 방식

블록체인은 게임 자산의 희소성과 확실성을 부여하고, 우리는 자산 매매를 통해 첫 번째 만만찮은 수입을 많이 벌어들이는 것을 보고, 게임 개발자들이 지속적으로 유지보수, 갱신, 발전을 할 수 있도록 하는 데 도움이 된다.

## 4) 규칙적인 체인 작동

관건 규칙은 블록 체인에서 스마트 계약으로 구현되며, 블록 체인 브라우저의 지원 하에, 규칙은 플레이어에게 공개적이고 투명합니다.



## 5) 게임은 전체적으로 체인으로 작동합니다

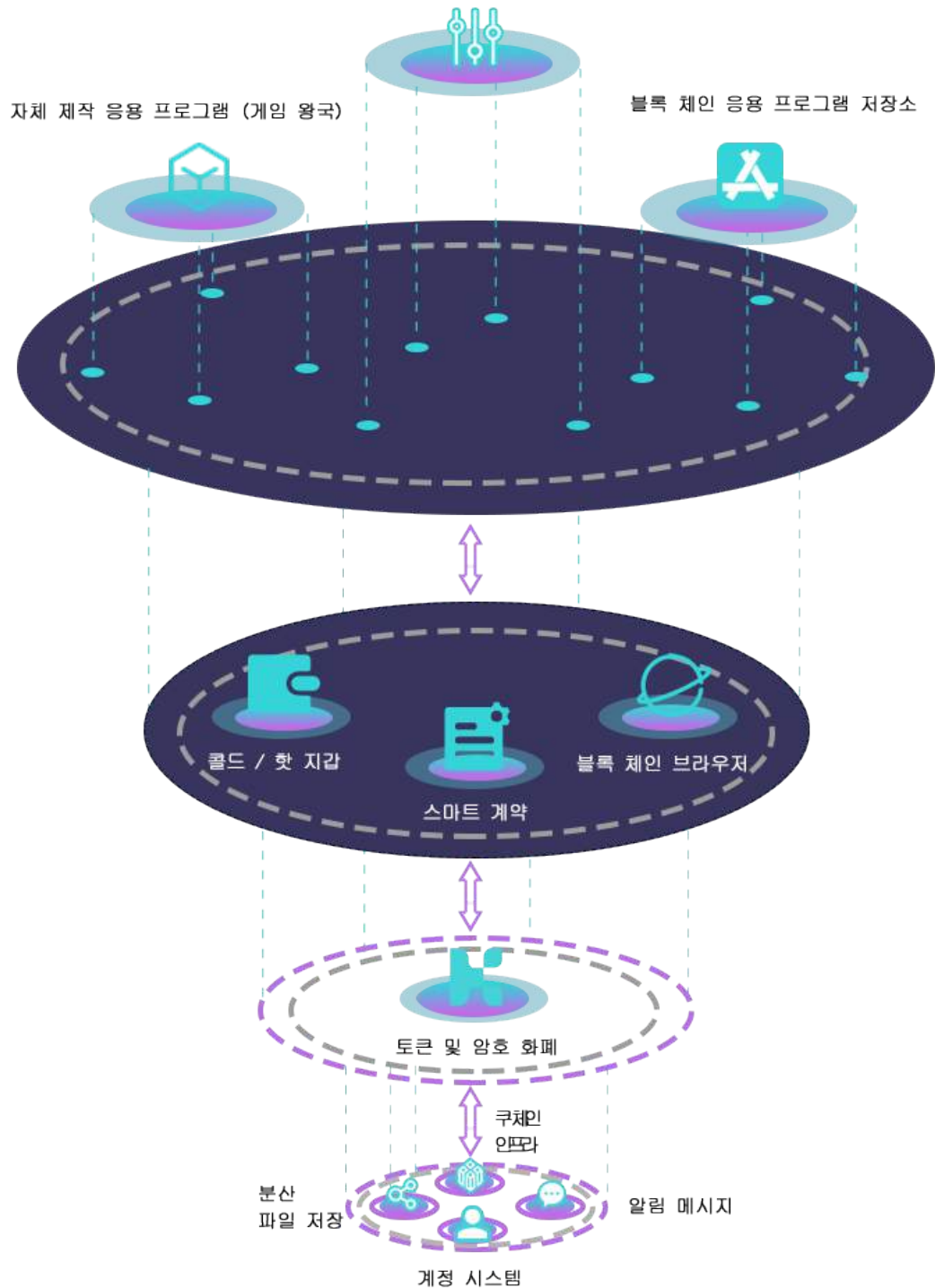
블록체인 게임의 최종 형태는 게임이 전체적으로 체인으로 실행되고 게임의 전체 논리 코드가 체인 환경에서 실행되고 중심화된 블록체인 네트워크로 데이터를 적재하고 저장하는 것으로 보이며, 이 장면에서는 믿을 수 있고, 효율적이며, 지연이 없는 운영 용기를 필요로 합니다.그러나, 아직 업계에는 결정적인 기술 방안이 없으며, 각종 사슬의 성능과 연산력은 현재 지탱할 수 없는 상태이다.

블록체인+게임에 대해서는 게임의 더 많은 가능성과 돌파점을 주지만 본질은 그대로다.업종의 초기, 각 개인이 입장할 기회와 입장 자세를 가져야 한다.



### 3. 기술 구조

개발자는 스마트 계약을 기반으로 응용 프로그램을 개발합니다



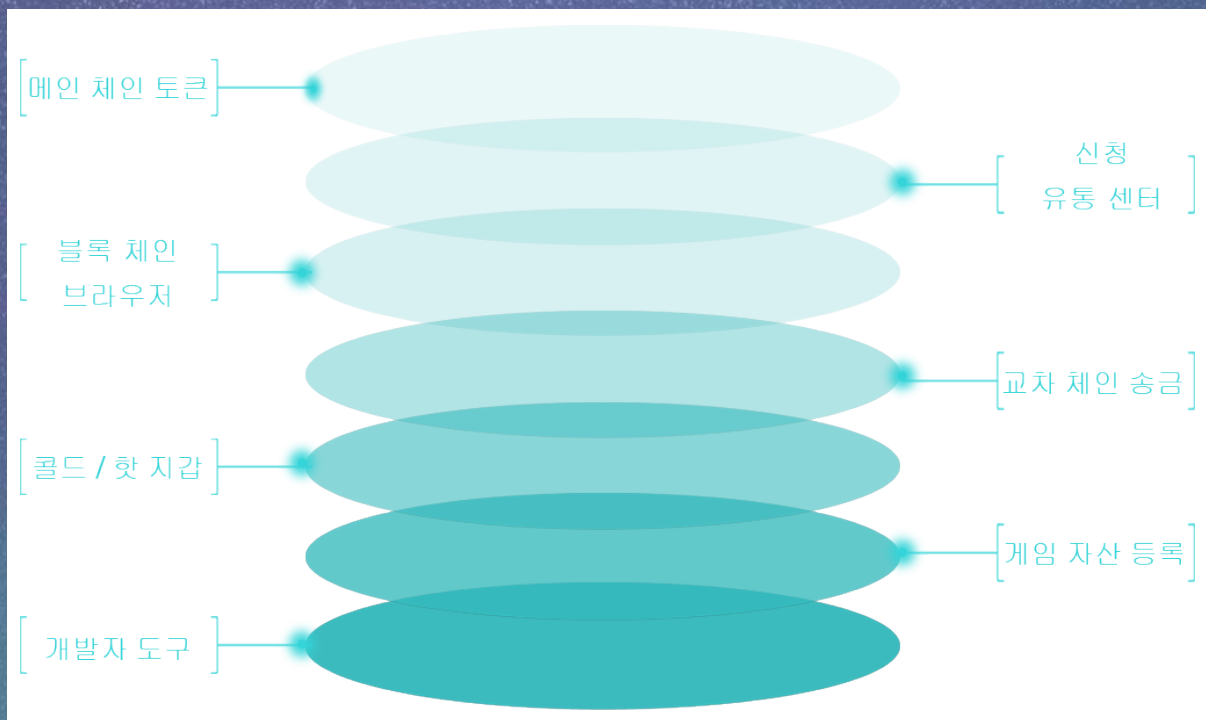


요약: 위 그림에서와 같이, 최하층에서 우리는 KU 인프라(분산된 파일 스토리지, 계정 체계, 소식 포함)를 제공했습니다,

한 단계 더 올라가서 우리는 KU링패 & 암호화 자산을 발행했습니다.다시 위에 있는 계약층으로 가서, 우리는 공식 제공의 냉/을 개방했습니다.

핫 머니와 블록체인 브라우저는 외부 개발자에 대한 스마트 계약을 개방한다.위쪽의 응용층으로 다시 가서, 우리는 스스로 하나를 만들었습니다.

대형 애플리케이션 쉼(생태계, 게임 왕국이라고도 함) 및 외부 개발자들에게 블록체인 앱 스토어를 제공하여 도움그들은 애플리케이션 배포를 진행합니다.





## 4. 토큰분배



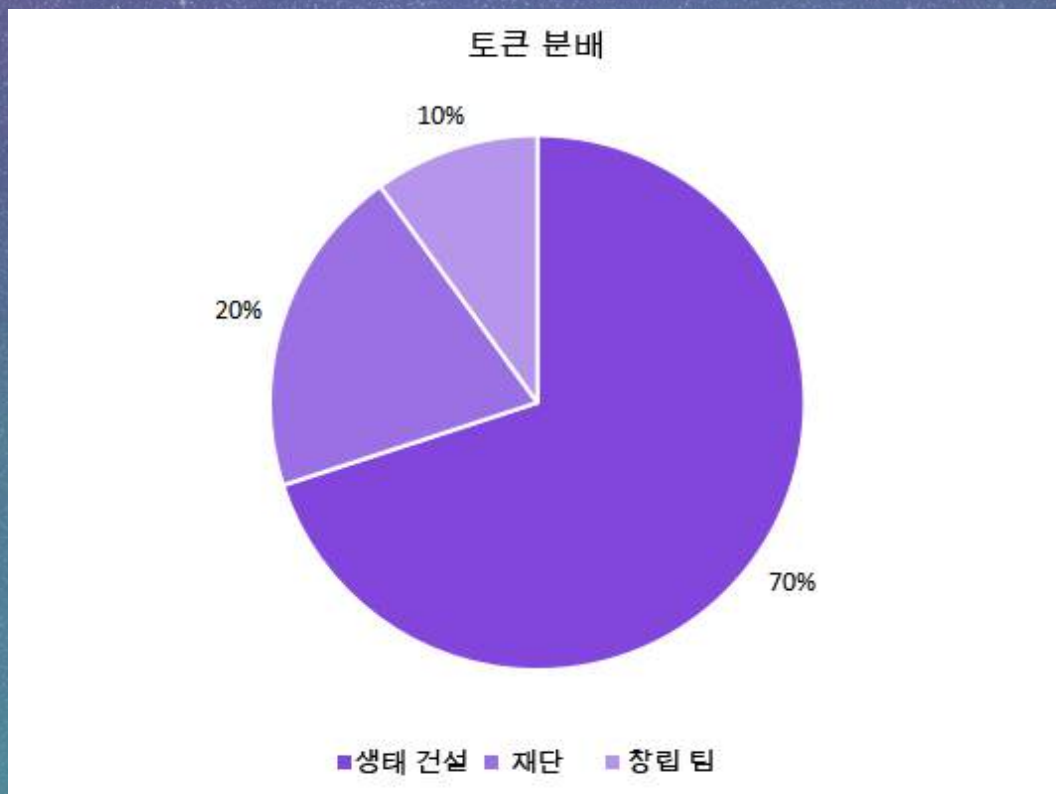
토큰이름 : KU

총량 : 1200,000,000개 , 그중 :

커뮤니티 인센티브/생태건설: 840 , 000 , 000 , 70%, 커뮤니티 에코 파트너 인센티브 및 프로그램 미래 생태 확대에 사용됩니다.

창시 팀 : 120,000,000 , 10% , 창시 팀으로 격려하여 4년에 걸쳐 매년 25퍼센트씩 석방합니다.

재단 : 240,000,000 , 20% , 재단의 장기운용을 위한 비축자금, 장기 잠금은 프로젝트에 따라 발급상황을 전시하여 풀어 쓰다.





## 5. 생태발전/커뮤니티 홍보

KUID는 쿨체인이 블록체인 기술을 통해 사용자가 분산식 장부에 액세스할 수 있도록 하는 유일한 신분 식별 코드이자 쿨체인 생태계 진입 통행증, 즉 쿨체인 및 게임 왕국에 참여하는 여러 종류의 Dapp을 동일하게 사용할 신분아이디.



wechat의 경우, 사용자는 여러 가지 인터넷 서비스를 사용하여 종종 wechat의 제3자 권한을 직접 선택하여 로그인/등록하고, 동일한 신분으로 플랫폼 계정을 하나씩 등록/등록하는 번거로움을 면할 수 있다.

아이디 만들기/KUID 활성화

다른 KUID 요청으로 만들고 KUID를 활성화하려면 200KU를 지불해야 함

추천보상

사용자를 직접 초대하여 KUID를 만들고 활성화하면 활성화 비용의 40%에 해당하는 KU 인센티브를 받게 되며, KUID당 무제한 초대 가능

팀 보상

KUID 활성화의 45%는 팀보상으로 사용되고, 9등분하여 5%씩 KUID 3개를 직접 초대하면 팀 인센티브 권한을 사용할 있습니다 그 위에 있는 9개의 직접 초대 관계의 KUID는, 이 부분의 인센티브를 받을 기회를 갖게 될 것입니다.

직접소각

활성화 비용의 15% KU는 직접 소각되며, 10일마다 스마트 시스템이 자동으로 수행되며, 과거 기록은 체인에서 추적 가능하므로 KU 유통량을 낮출 수 있어 KU의 가치 안정과 양성 성장에 도움이 됩니다.



# KU 체인. 12별자리. 집카

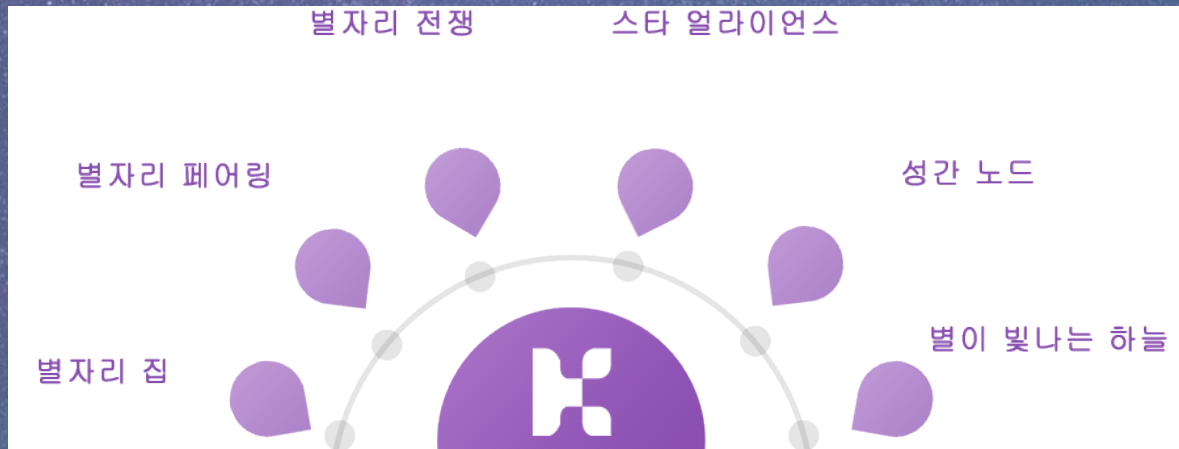




## KU 체인. 12별자리. 집카



KU생태의 발전을 위해, 플랫폼은 흑유의 십이별자리 계획에 기초하여 별자리대전 별자리 짝짓기 성간절점 별자리하우스 별자리하우스 별자리놀이장 등 여러 판의 배치를 전개하였다.





## 4.1 별자리 대전

즉 '별자리 차지전'.사용자는 USDT를 보유하여 회당 KU의 점유구입에 참여한다."별자리 점유" 화면에서 당신이 구입하고자 하는 KU의 수를 입력합니다.

1. 마음에 드는 별자리를 고르세요.
2. 별자리당 매회 구입은 제한이 있고 총100회다. 회당 KU 수 감소는 USDT당 KU 수 감소를 의미하며, KU 값은 점차 증가한다.
3. 1기 점유율은 1:10이다.
4. 점증하는 USDT의 10%가 인센체계를 통해 분배된다.
5. 상위 10기는 원래 비율에서 10-50% 추가 인센티브를 받을 것이다.

## 4.2 별자리 매칭

사용자가 자유롭게 KU를 "경기"에 투입하여 참여할 수 있도록 한다. 같은 KU가 경기를 통해 얻는 USDT의 수는 2차 거래 시장인 KU/USDT 거래에서 얻은 USDT의 수보다 20-200% 더 많다.

1. "매치 풀"로 이동하여 KU를 넣습니다.
2. 별자리를 선택하여 카드를 뒤집습니다.
3. 경기 성공 여부에 따라 다른 비율의 USDT.
4. 경기 참여 KU의 10%가 인센체계를 통해 배당될 것이다.
- 5.배합기수 = 점유 기간-1.

예를 들어, 양자리 사용자는 표를 뒤집고 사자자리/사수자리, 즉 짝짓기 성공, 짝짓기 비율이 기초값에 추가됨, 최대 200%. 다른 별자리 뽑으면, 즉 짝짓기 실패, 짝짓기 (자세한 내용은 별자리 일치 맵을 참조하십시오) .



KU생태는 '별자리 매칭'를 구동으로 삼아 적극적으로 생태를 발전시키고, 프리미엄을 만들어 USDT를 획득하는 체험을 할 수 있는 커뮤니티 발전의 강력한 이기다.매회 짝짓기된 KU는 모두 소각되어 나머지 KU가 1억 2천만 개일 때까지 폐기됩니다.사용자가 KU를 보유하는 것은 행운의 티켓을 받은 셈이며, 짝짓기광택 프리미엄으로 USDT(20-200%)를 받을 수 있으며 짝짓기가 USDT를 받지 못할 경우 매회 짝짓기가 끝나면 KU를 유저에게 돌려준다.

## 4.3행성간절점 (POS광성을 캐다)

### 절점규칙

KU 투입량에 따라 세 가지 유형으로 나뉘며, KUID를 참여점으로 하여 건설한 유일한 증빙서류로, 광석 채굴 수익은 해당 계정으로 방출되며, 계정마다 하나의 절점을 구축할수 있다.

절점생산력=투입수량\*생산력기반치\*광석채굴시간

절점유형	투입수량	생산력기반치	관석채굴시간	
			운전시간	시간계수
일반절점	≥1000	0.9	10天	1
중급절점	≥20000	1.2	20天	1.5
고급절점	≥100000	1.5	60天	2.0

### 채굴규칙 :

광석 채굴 총량: 2.4억 개 KU      광석 굴착 속도: 초기량 365,000 만 개

결제시간: UTC+8(베이징시간 8:00)      감산시간: 60주당 5% 감산

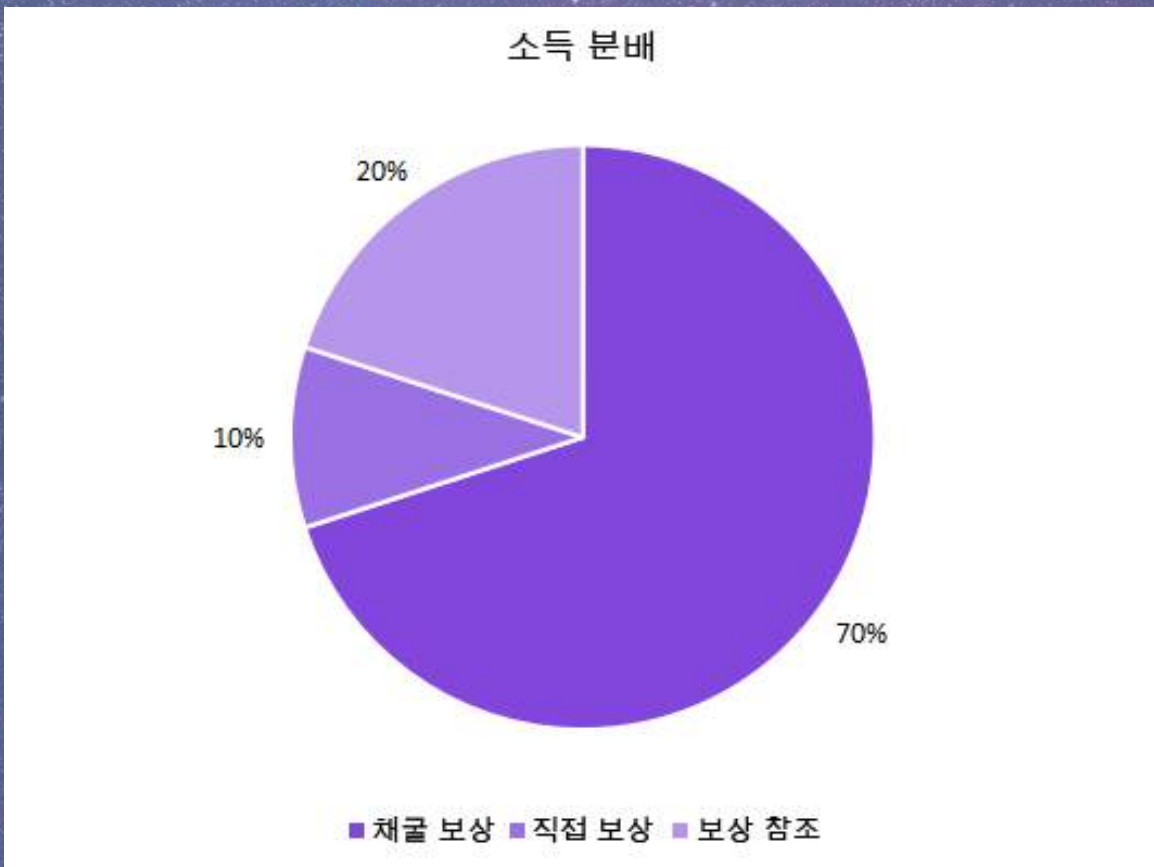


## 수익 분배 세부 사항 :

광석 캐기 인센티브 : 계산력 광산캐기70%.

추천 인센티브 : 광산 채굴수익의10%.

팀 인센티브 : 광산채굴수익의20% ; 10대팀인센티브2%.



### 4.4성공연맹(커뮤니티)

- 1, 추천의 달인 : KUID를 10개 이상추천하고, 10만 개의 KU를 나눠줌.
- 2, 짝짓기 TOP10:3기 리액터스 누적 TOP10, 10만 개의 KU를 나눠줌.
- 3, 럭키절점 : 매주 20명의 행운의 절점을 무작위로 추출하여 KU 5만 개를 균등하게 분배.
- 4, 슈퍼절점 경선 투표 (생략) .



#### 4.5 별자리 집 (카드모으기)

카드 모으기 캠페인은 생태 발전의 접점으로서 12개의 별자리 12장의 독보적인 카드를 카드 뒷면마다 하나의 생태 발전 미션으로 흥미로운 부분들이 있어, 이용자 공동의 생태적 적극성을 높이고 생태 발전 배당금을 효과적으로 공유할 것입니다.

카드 모으기 미션은 서명, 중계, 보급, 공진, 반진, 광석 채굴, 게임 참여, 쇼핑 등이며 미션을 완수하여 상응하는 별자리 카드나 카드 추첨 기회를 얻습니다. 별자리 12개 카드를 모아, BTC 등 두드러진 인센티브의 보상을 받는다.





#### 4.6 별자리 낙원 (앱 스토어)

별자리 낙원은 KU게임 생태이다(유저생태)의 발전전략, KU의 풍부한 게임 스토어는 KU게임 "십이별자리"계획에 게임 주변의 생태를 연결하고 게임 분야를 확대하고, 각 게임 서비스 사업자와의 협업을 효율적으로 완성하여 KU 가치를 실현한다.

KU블록체인이 게임업계에서의 활용으로, 앱스토어는 게임 업계를 위한 원스톱 서비스에 주력을 하고, API 인터페이스와 SDK 도구 패키지 제공하고, 우수한 전통 개발자가 블록화된 애플리케이션 개발, 매치, 검토, 업로드, 배포를 수행할 수 있도록 지원합니다. 이를 통해 게임 개발자가 쉽게 게임을 링크하여 블록체인 기술의 혁신에 대한 지지를 얻고, 전통적인 게임을 블록체인 게임으로 전환할 수 있도록 도와준다.





## 6、KU가치투자의 의의

### A、응용장면유통

KuChain 생태계 발전 과정의 주요 유통 자산으로서, KU는 풍부한 응용 장면을 탑재할 것이며, 유통량이 많고 유통 속도가 높아 시장 수급 조절 하에서 KU의 가치가 커질 수 있습니다.

### B、2급 시장 보급

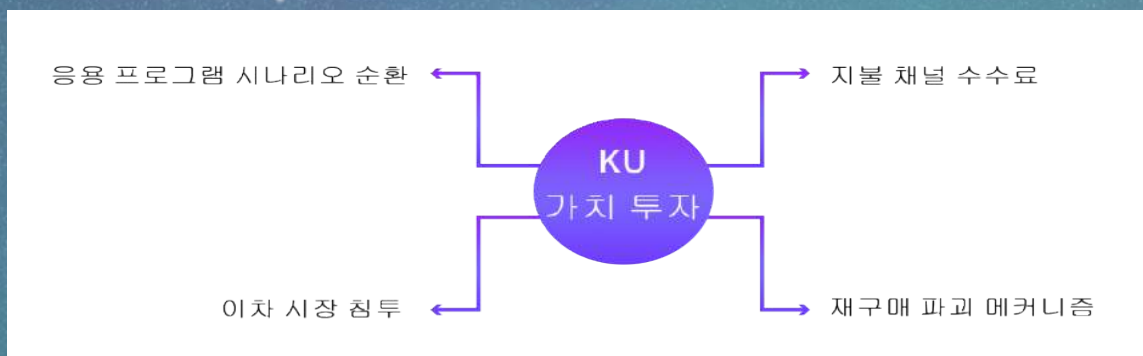
KU통행증은 상선 2급거래시장으로 올라갈 것이기 때문에 KU의 보급과 신앙인의 보유에 따라 시장수급 조절 하에 KU의 가치를 확대할 수 있다.

### C、지불통로비

KuChain 운영체제는 항상 다른 개발자 및 수요자가 가치를 창출할 수 있도록 도와주고 있으며, 개발자들에게 일정한 KU통행증을 가지고 진입하게 하거나 일정한 통로 비용을 지불하도록 요구함으로써 시장 수급 조절 하에 KU의 가치를 확대할 수 있습니다.

### D、환매소각규칙

KuChain 생태계 조성 과정과 완료 후 KU통행증은 지속적으로 환매 폐기 및 연소 규칙이 있으며, 생태계에서는 KUID 15%、 “별자리 짝짓기” 100%저량폐기 및 게임 왕국 이익의 20%가 KU통행증 환매에 사용되며, 끊임없는 환매가 소각됨에 따라 시장 수급 조절에 따라 KU의 가치가 커질 수 있다.





## 7、발전계획

2018년 Q2 핵심팀 구성, 체계구성 확립

2018년 Q4 펀드 투자 잇따라 획득

2019년 Q2 공공체인테스트

2019년 Q3 별자리계획 가동, 전국민홍보

2020년 Q1 주요라인매칭 , 주요토큰발행준비

2020년 Q2 대량 게임 애플리케이션 접속 풍부한 장면

2020년 Q4 게임 인큐베이팅 공장 세워 더 큰 생태 가치

2021년 Q2 는 대형 게임 개발에 투입



2018년 Q2

핵심팀 구성, 체계구성 확립

...

펀드 투자 잇따라 획득

2018년 Q4

...

2019년 Q2

공공체인테스트

...

별자리계획 가동, 전국민홍보

2019년 Q3

...

2020년 Q1

주요라인매칭, 주요토큰발행준비

...

대량 게임 애플리케이션 접속 풍부한 장면

2020년 Q2

...

2020년 Q4

게임 인큐베이팅 공장 세워 더 큰 생태 가치

...

는 대형 게임 개발에 투입...

2021년 Q2

...



# 창시팀

uChain Ltd.는 싱가포르에서 설립된 비영리 펀드 조직으로, KU 국제 팀 구성원은 주로 미국 실리콘 벨리에서 왔으며 연속적인 성공적인 창업자, 초기 블록 체인 기술 포워드에서 왔습니다.고문 멘토들도 모두 금융, 과학 기술, 상업적 배경이 있다.



## Dobson

KU연합 설립자, 프로젝트 책임자

Dobson은 KU의 CEO로 미국 코넬 대학을 졸업했으며 실리콘벨리 시스코사 정보 아키텍처 엔지니어를 역임했습니다.2016년 리더쉽 개발구 블록체인에 기초한 환적 지갑 개발로 블록체인 분야에서 풍부한 경험했다.



## Kyle

KU공동창업자, 기술책임자

Kyle은 KU의 CTO 수석 기술관이다.실리콘 벨리 게임 회사인 **Netherfire** 기술의 핵심 멤버를 역임했습니다.2015년 실리콘벨리에서 기술회사 **AMO** 테크를 공동 창업했다.같은 해에 이태에 기반을 둔 **DAPP** 개발하였다.



## Samuel

KU 연합 설립자, 프로젝트 운영관

Samuel은 KU의 COO입니다.실리콘 벨리의 게임 회사인 **Netherfire** 프로젝트 매니저를 역임했으며 여러 게임 회사의 마케팅, 기획, 운영에 관여하고 있습니다.블록체인 조기자이자 발전추진자.시장, 관공서, 브랜드 건설 및 조직 운영 관리와 전략 수립에 뛰어나다.

## -KU핵심 개발자 -

KuChain핵심 개발자는 모두 구글, 실리콘 벨리에서 근무한 우수한 소프트웨어 엔지니어로 데이터 알고리즘, 분산 스토리지, **P2P** 기술 그리고 블록체인 분야에서 풍부한 경험과 최전선의 실천경험이 있다.



## Warren

11년 동안 블록체인 기술 전문가, 풀 스택 개발자, 자체 알고리즘과 엔진, 블록 체인 애플리케이션을 연구한 초기 개발자.



## Derek

마이애미 대학교 컴퓨터 석사, 풍부한 개발 경험, 분산 시스템 설계 전문가.



## Hector

베테랑 게임 기술 전문가로, 유명 게임 회사의 책임자 중 한 명이었던 , 재직중에 당시의 선도적인 게임 개발 플랫폼을 개발했습니다.



-KU핵심 팀 구성원 -

KU핵심 직원들은 다년간의 관련 업무 경험과 풍부한 전문 지식과 기능을 갖추고 있다.



Emily



Katheryn



Larry



Karl



Dudley



Joyce



# 면책성명문

## 1. 정책적 위험

현재 세계적으로 일부 국가에서는 블록체인 사업 및 그 용자 방식에 대한 감독 정책이 아직 명확하지 않다.

- 정책발달의 원인에 의한참불자피해의 가능성이 있다.

### 1.1거래위험

일종의 가상화폐 자산으로서 그 거래는 높은 불확실성을 가지고 있다.또한, 이 분야는 현재 상존하고 있기 때문에.

강력한 통제가 부족하기 때문에, 가상화폐 투자는 급등락, 전천후 거래, 딜러 오퍼레이션이 존재한다.

아상 리스크가, 개인 자산에 손해가 될 가능성이 있다.

### 1.2위험총괄

게임 사항에는 예견할 수 없는 요소와 불확실성이 존재하며, 기존의 비즈니스 모델에 대한 포괄적 발상에는 시장의 필요가 있습니다.

잘 맞지 않으면 이익을 내기 어렵다.동시에

백서는 후속 프로젝트가 진전됨에 따라 조정될 수 있으며, 투자자는 관련 세부 사항을 적시에 입수하지 못했기 때문에 프로젝트에 대한 인지가 부족하여 손실 발생.

### 1.3기술적 위험

프로젝트 업데이트 조정 과정에서 허점이 나타날 수 있으며 기술 팀이 지속적으로 패치 형식을 보충하다.



#### 1.4 안전 위험

가상화폐는 익명성, 소급하기 어려운 특징을 가지고 있어 범죄자들이 해킹에 이용하기 쉽고 심지어 불법 자산 이전과 같은 범죄 행위에 관련될 수 있다.

## 2. 면책성명

본 문서는 정보 전달용으로 사용되지 않으며, 내용은 참고용으로만 제공되며, 어떠한 콜드 링크 획득과 관련된 의미도 구성되지 않습니다.

어떠한 투자 매매 건의도 구성하지 않고, 교살 및 요청을 하도록 지시하면 안되고, 본 문서의 구성도 제공으로 해석되어서는 안 된다. 어떠한 매매 행위나, 어떤 형태의 증권을 매매하도록 초청하는 행위도, 어떤 형태의 계약도 아니다.

프로젝트 팀은 백서에 담긴 정보가 정확하고 정확하도록 계속해서 합리적인 시도를 할 것입니다. 개발 과정에서,

시스템은 리뉴얼될 수 있지만 플랫폼 메커니즘, 다이제스트 및 그 메커니즘, 다이제스트 분배 상황에 한정되지 않음.

. 문서의 일부 내용은 프로젝트의 진전에 따라 새 백서에서 해당 조정이 수행될 수 있으며, 팀이.

공식 웹사이트를 통해 새로운 버전의 백서를 공지합니다. 참여자는 반드시 최신판 백서를 적시에 입수하여, 아울러.

구체적인 업데이트 내용에 따라 적시에 관련 의사 결정 조정.

위와같이, 팀은 참여자가 본 문서의 내용에 의존하기 때문에 일체 책임지지 않습니다.

이 문서의 정보가 완전히 정확하지 않은 점 참고하시고 .본 문서로 인한 어떠한 행위로 인한 손해. 팀은 문서에서 언급된 목적을 실현하는데 전력을 다할 것이다.

표시, 그러나 팀은 완전한 약속을 할 수 없다.