



7Chain Whitepaper Draft

세계 최초 유저 참여 기반 확률 생성(RNG) 플랫폼

Draft Version 0.8.2

December 2018 (KR_20181216)

본 문서는 정보 제공 목적으로 작성된 것으로, 7Chain 또는 관련 회사의 주식이나 유가증권을 판매하기 위한 제안이나 권유를 포함하지 않습니다. 그러한 제안이나 권유는 모든 유가증권 및 기타 법률의 조항에 의해서만 이루어질 것입니다.

본 문서는 초안이며, 산업과 커뮤니티의 피드백을 수집하기 위한 예로써 작성하였습니다. 본 문서는 최종 문서로 간주되지 않으며, 여기에 포함된 모든 정보는 예고없이 변경될 수 있습니다. 향후 7Chain 이 토큰을 포함한 제품과 서비스의 판매를 제안할 경우, 이 백서의 업데이트 버전을 포함하여 당시 유효했던 모든 약관을 참조하고 검토해야 합니다.

목차

핵심 요약	1
7Chain 기술 요약	3
1. 거대한 시장의 기회	4
1.1. 글로벌 인터랙티브 게이밍 시장.....	4
2. 문제제기: 인터랙티브 게이밍 산업의 위험 요소	6
2.1. 공정성과 신뢰성 문제.....	6
2.1.1. 온라인 포커.....	6
2.1.2. 소셜 게임의 가차(Gacha).....	7
2.2. 기술의 투명성 문제.....	8
2.3. 인터랙티브 게이밍 산업의 수익 불균형 문제.....	8
3. 7Chain 이 이러한 문제를 해결하는 방법	9
3.1. 플레이어가 직접 참여하는 세계 최초의 RNG 알고리즘.....	9
3.2. 7Chain 생태계.....	9
3.3. 자체 토큰 VII 를 통한 거래와 유통 촉진.....	10
3.4. EOS 기반 빌드.....	11
3.5. 게임 환경에 최적화된 지갑.....	11
4. 7Chain 기술의 확장성과 안정성	13
4.1. 복수 기기 운영체제를 대응하는 게이밍 플랫폼.....	13
4.2. 다양한 게임 장르로 확장.....	13
4.3. 신뢰성 있는 기술을 만들기 위한 끊임없는 노력.....	14
4.3.1. 7Chain 기술을 적용한 출시 제품 공개.....	14
4.3.2. 7Chain 기술 검증을 위한 MVP(최소기능제품) 개발.....	14
4.4. 타 블록체인 게임 플랫폼 보다 차별화된 기술과 제품 디자인을 제공.....	16
5. 7Chain 의 플랫폼 경제와 토큰 디자인	17
5.1. 7Chain 핵심 요소.....	17
5.2. 토큰 유틸리티.....	18
5.2.1. 스테이킹(Staking).....	18

5.2.2. 뱅크롤링(Bankrolling).....	18
5.2.3. 광고 타겟팅 옵션(AD Targeting Option)	19
5.2.4. 플랫폼 내 거래 통화(Transaction Currency).....	19
5.2.5. 플랫폼 합의구조(Governance)	19
5.3. 토큰 가치 유지를 위한 바이백 및 스테이킹	20
5.3.1. Binance 의 바이백 프로그램.....	20
5.3.2. 7Chain RNG 라이선스를 통한 부가 수익	20
5.3.3. 7Chain 의 바이백 및 스테이킹 프로그램	20
6. 결론: 왜 7Chain 인가?	22
7. 7Chain 토큰 생성 이벤트.....	24
7.1. 발행 토큰 할당 계획.....	24
7.2. 토큰 판매 대금은 어떻게 사용될 것인가?	25
7.3. 법적 정보.....	25
7.4. 공식 커뮤니케이션 채널	25
8. 로드맵	26
9. 법적 고려사항	28

핵심 요약

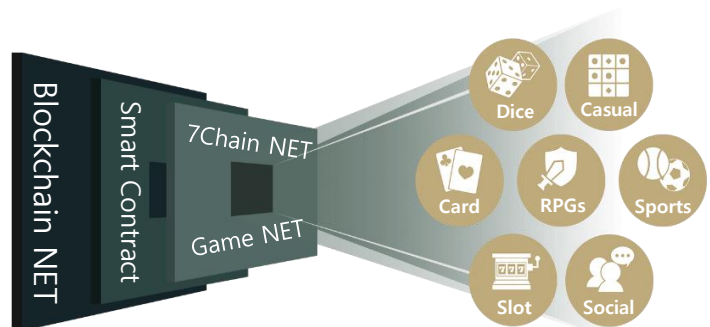
7Chain은 혁신적인 RNG¹ 시스템을 통해 디지털 게임의 신뢰 문제를 해결하는 블록체인 기술 기반 게이밍 플랫폼이다. 일반적으로 게임의 RNG는 결과가 무작위인지 사전 조작인지 여부와 관계없이 중앙화 된 시스템에서 실행된다. 이는 투명하지 않기 때문에 게임 운영자와 플레이어 간 중대한 신뢰 문제와 마찰로 이어진다. 7Chain의 RNG 기술은 RNG 결과 값을 도출하는 과정에 게임 참가자를 포함시킴으로써 이 문제를 해결한다.

일단 게임이 시작되면 플레이어와 게임 운영자와 중재자인 7Chain이 RNG를 동시에 실행한다. 이때 각자 무작위 숫자를 생성하고 암호화된 상태로 다른 참가자들에게 공유한다. 이후 개별 생성된 3개의 무작위 숫자는 공개된 공식에 의해 1개의 무작위 숫자로 조합되는데, 이러한 모든 과정은 스마트 컨트랙트로 실행되고 블록체인에 영구 기록된다. 따라서, 어느 한쪽에 유리하지 않은 공정한 무작위 결과의 도출이 가능하며, 블록체인으로 투명하게 구현한 기술이다.

7Chain은 자체 생태계로 진화할 B2B 플랫폼으로 설계되었다. 7Chain 플랫폼은 게임 퍼블리셔나 게임 운영자가 그들의 어플리케이션을 배포하고 7Chain 기술의 경쟁력으로 수익을 거둘 수 있는 프로토콜이다.

신뢰 문제를 극복함으로써, 플랫폼은 자연스럽게 플레이어들을 끌어 모으고, 이에 따라 더 많은 게임 퍼블리셔와 게임 운영사가 모여들 것이다. 더불어 이 시스템은 PC, 모바일, 태블릿, iOS, 안드로이드, 윈도우를 모두 지원하도록 설계되어 있다. 이러한 개방형 기술 플랫폼은 중개자를 없애고 거래비용²을 낮추어 게임 퍼블리셔에게 더 많은 매출을 가져다 줄 것이다. 또한 7Chain의 자체 커뮤니티는 광고 투자(ROAS)의 위험을 줄일 수 있기 때문에, 게임 퍼블리셔가 플랫폼을 진입하는데 있어 더 많은 인센티브를 제공해 줄 것이다.

현재 시장에서 RNG는 확률 게임, 소셜 게임, 롤플레이 게임에 이르기까지 거의 모든 디지털 게임에서 광범위하게 사용되고 있다. 7Chain은 초기에 온라인 포커를 포함하는 수십억 달러 규모의 인터랙티브 게이밍 시장과 모바일 게임 시장을 지원할 계획이다. 이러한 수직적



¹ RNG는 Random Number Generator의 약자로 합리적으로 예측할 수 없는 일련의 숫자 혹은 기호를 생성하는 것이다.

² 거래비용(Transaction cost)은 어떠한 재화 또는 서비스 등을 거래하는 데 수반되는 비용이다. 다른 말로 하면, 시장에 참여하기 위해 드는 비용이라 할 수 있다.

시장에서는 신뢰 문제 해결과 겹겹이 쌓인 중개인 문제 해결이 가장 중요하기 때문이다. 7Chain 팀은 이미 전세계 소셜 게임에서 사용되는 ‘가차(Gacha)³’와 ‘아이템 인첸트(Item Enchant)’, ‘아이템 드랍(Item Drop)’과 같은 게이밍 요소도 개발을 완료하였다. 이에 더해 게임 개발자가 빠르게 7Chain을 도입할 수 있는 API와 SDK도 개발 하였다.

7Chain은 빠른 트랜잭션 속도와 대용량 처리가 보장되는 EOS 블록체인 네트워크에서 이미 실행되고 있다. 또한 실생활에서 공정성이 필요한 분야로 빠르게 확장하고 있다. 유치원 추천, 아파트 분양, TV 홈쇼핑 경품 추천 등 디지털 추천 시장으로도 진입할 것이다.

개방형 B2B 플랫폼으로 설계된 7Chain은 게임 결제를 위해 자체 토큰을 사용할 수 있지만, 이를 강요하지 않는다. 잘 설계된 경제시스템이 자체 토큰 적용 없이도, 현재 산업 구조에 맞는 유스케이스를 충분히 제공할 수 있기 때문이다. 이러한 차별점은 7Chain 플랫폼이 성장하는데 있어 큰 밑거름이 될 것이며, 블록체인 생태계 발전에도 크게 기여할 것이다.

7Chain 팀은 게임 개발과 블록체인 기술의 전문성을 갖춘 엔지니어와 개발자로 구성되어 있다. 대용량 네트워크 트래픽 처리에 대한 노하우를 가진 팀이며, 다양한 기기 플랫폼(PC, 모바일, HTML5)에서 개발과 출시를 경험한 팀이다. 더불어 7Chain은 다양한 권역의 게임전문가, 경제전문가, 암호화폐전문가, 기업가, 학자 등 각 분야의 전문가들의 지원을 받고 있다.

7Chain 플랫폼은 VII(세븐체인) 이라고 하는 자체 토큰을 통하여 작동된다: VII 은 7Chain의 거래 화폐로서 작동하고, 게임 퍼블리셔 혹은 게임 운영사들에게 공정한 RNG를 제공한 대가로 보상하며, 토큰 홀더들에게는 투표를 통한 플랫폼 운영의 행사권을 줄 것이다. 총 발행량은 10억개로 고정될 것이다.

³ 가차(Gacha)는 행운 뽑기 혹은 복권 추천 형태의 메커니즘을 말한다. 일본의 장난감 자동판매기인 가샤폰(Gashapon)에서 유래되었으며, 전세계 게임에서 유료화 모델로 많이 사용되고 있다.

7Chain 기술 요약

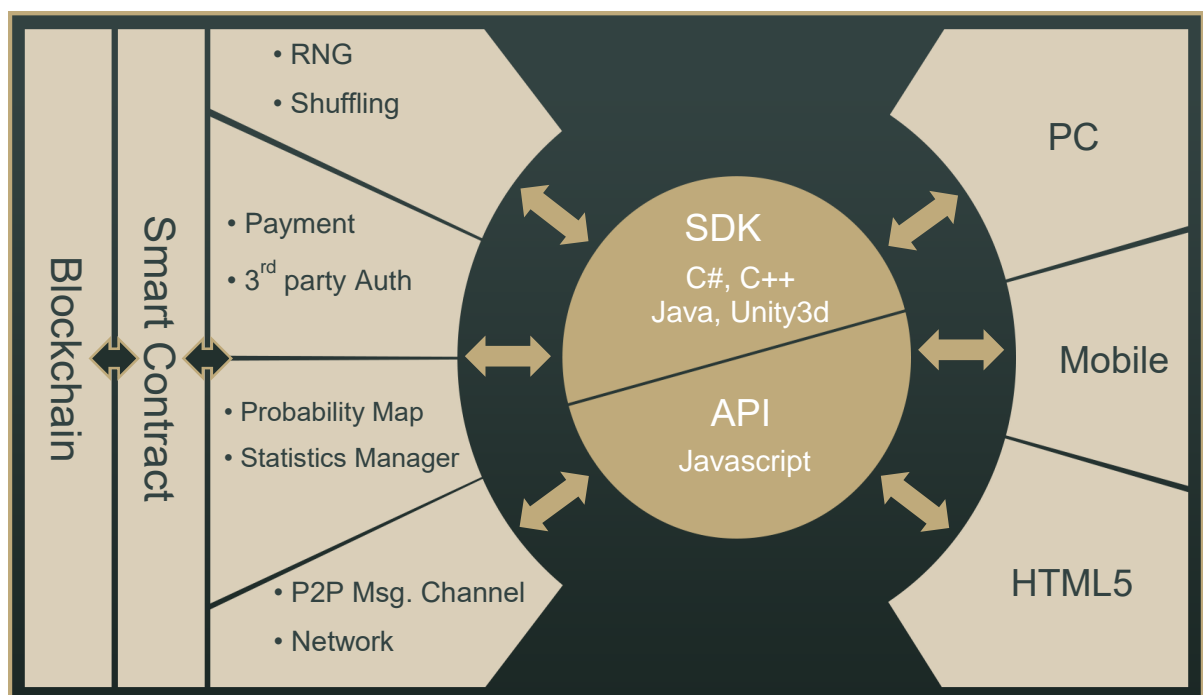
블록체인 다수를 대상으로 하는 온라인 게임에서 대규모 트래픽 처리는 여전히 높은 기술을 요구하는 중요 분야이다. 7Chain 팀은 완벽하게 탈중앙화된 RNG 기술을 설계함에 있어서, 실제 온라인 게임에 바로 적용할 수 있는 현실적인 기술 사용에 중점을 두었다.

탈중앙화된 RNG를 연구하면서 블록의 해시와 같은 무작위 값에 대해 RNG로 대체하는 방식을 검토하였다. 하지만, 현재의 블록체인 기술은 “블록 생성 시간으로 인해 실시간 네트워크 게임에 적용은 어렵다”라는 결론에 도달하였고, 결국 대규모 트래픽 처리가 가능한 자체 기술을 개발하였다. 현재 7Chain RNG는 EOS 네트워크에서 작동되고 있다.

7Chain 플랫폼은 객체 지향 아키텍처에 기반한 컴포넌트로 설계하여, 안정적이고 효율적인 데이터 관리와 외부 연결을 지향하도록 하였다. 또한 네트워크 처리에 가장 강력한 Native C++ 기반으로 개발하였다. 7Chain RNG는 현재 EOS 네트워크에서 작동하는 게임(MVP)으로 기술이 증명되고 있으며, 대규모 트래픽 처리에 유연한 스케일 아웃 구조로 설계되어 있다.

7Chain 플랫폼은 다양한 기기 운영체제를 지원한다. Web API를 제공하여 HTML5 게임을 지원할 예정이며, 게임 개발에 가장 많이 사용되는 Unity3d 전용 SDK를 제공하여 많은 개발자들이 손 쉽게 블록체인 기술을 사용하게 할 것이다.

7Chain 플랫폼은 현재에도 진화하고 있다. 반복적인 테스트를 통해 안정성을 강화하고 있으며, 로드맵에 맞추어 시장이 요구하는 다양한 기능을 추가하고 있다. 지속적인 업데이트가 이루어질 것이다.



1. 거대한 시장의 기회

디지털 게이밍은 범세계적인 성장세를 지속하고 있다: 이 시장은 스마트폰의 확산, 초고속 모바일 네트워크의 광범위한 보급, 개발 도상국 시장의 중산층 성장, 수요에 대한 소비 욕구에 힘입어 전세계적으로 성장하고 있다. AR+VR, Twitch와 같은 미디어 라이브 스트리밍, eSports와 같은 방송 포맷 등 새로운 기술의 등장은 이러한 성장 추세를 뒷받침하고 있다.

디지털 게임을 매력적이고 흥미롭게 유지하기 위해서는 예측 불가능한 무작위성 이벤트가 반드시 필요하다. 그렇지 못하면 플레이어들이 쉽게 떠날 것이고, 잠재 고객 또한 이를 멀리할 것이기 때문이다. 이러한 모든 요인들로 인해 더 많은 게임 콘텐츠가 7Chain 플랫폼을 도입할 것이라고 확신한다.

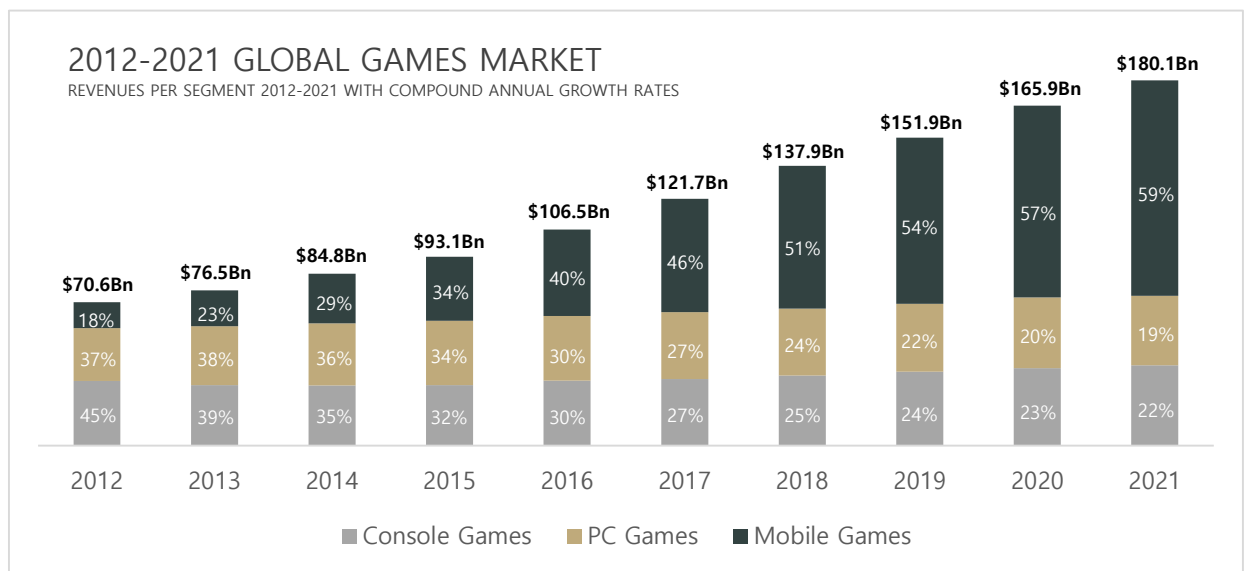


그림1. 글로벌 게임 시장 규모 (출처: Newzoo)

7Chain은 모든 종류의 디지털 게임 콘텐츠를 위해 설계되었다: 모든 퍼블리셔와 게임 사업자는 7Chain 플랫폼을 통해 그들의 콘텐츠를 전세계에 배포할 수 있다. 7Chain의 컨셉 개발과정에서, 7Chain의 탈중앙화 된 RNG 기술이 인터랙티브 게이밍 시장에서 가장 확실한 수익을 올릴 수 있을 것으로 확인되었다. 더불어 이 시장에서는 신기술을 적극적으로 도입하여 차별화된 가치를 전달하는 마케팅 사례도 자주 목격되었다. 따라서, 아래의 시장 분석은 주로 인터랙티브 게이밍 영역이 언급될 것이다. 그리고 개발 로드맵에 맞추어 7Chain 플랫폼에 다양한 게임 분야가 포함될 수 있도록 강조할 것이다.

1.1. 글로벌 인터랙티브 게이밍 시장

현재 글로벌 인터랙티브 게이밍 시장은 온라인과 오프라인을 합쳐 2017년 4,570억 달러에서 2022년 5,190억 달러로 성장이 예측된다. 전체 매출 규모에서 오프라인이 여전히 많은 부분을

차지하고 있지만, 온라인이 오프라인 보다 훨씬 더 높은 성장률을 보이고 있다. 온라인 즉, 디지털 게임 콘텐츠 소비가 가속화될 것으로 예상됨에 따라, 7Chain은 도입율과 매출곡선이 상승하는 강력한 수혜자가 될 것이다.

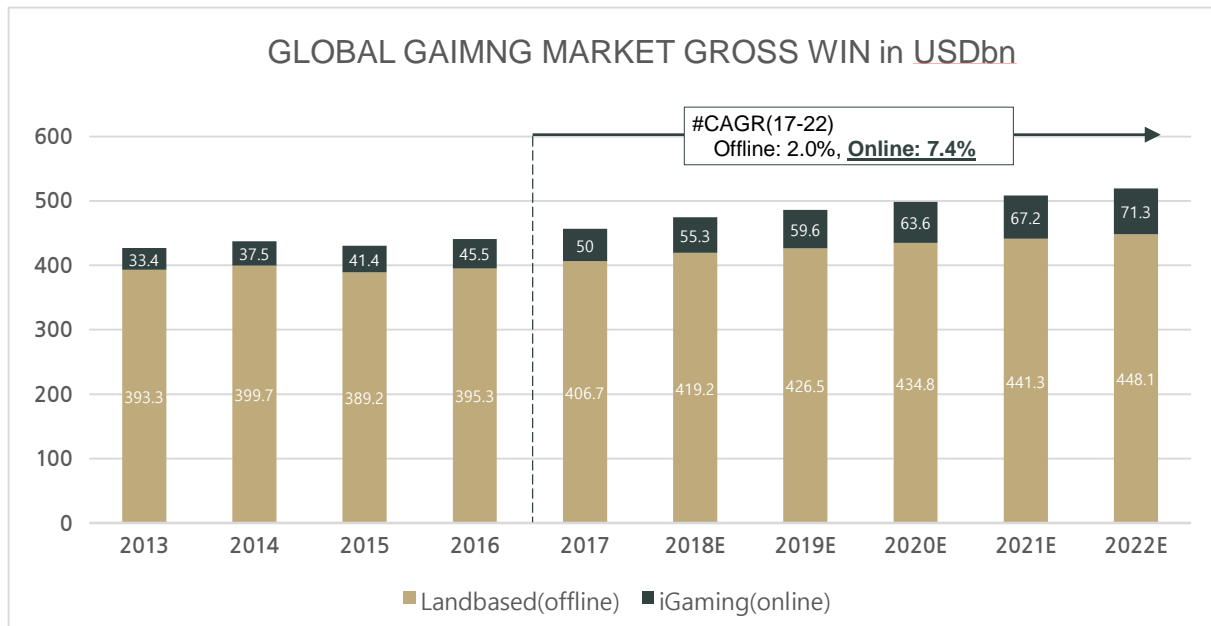
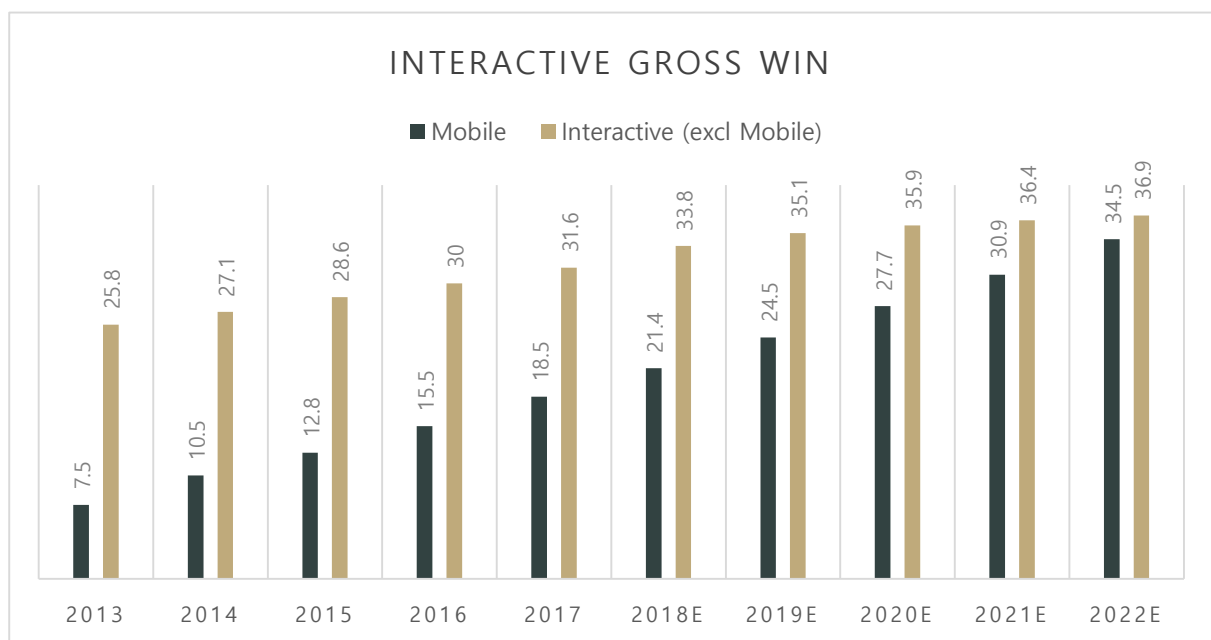


그림2. 글로벌 인터랙티브 게이밍 시장 규모 (출처: H2Gaming)

모바일 기술이 발전함에 따라 온라인 게임 시장의 많은 트래픽이 모바일 플랫폼으로 이동하고 있다. 모바일 플랫폼에서 발생하는 매출 규모는 타 플랫폼 매출 규모와 동등한 수준으로 빠르게 성장하고 있다. 7Chain 플랫폼은 모바일 기술에 중점을 두고 있으며, 자체 플랫폼을 통해 모든 모바일 운영체제들을 지원할 것이다.



Notes: Gross Win – stakes, less prizes but including bonuses

그림3. 글로벌 인터랙티브 온라인 게이밍 시장 규모 (출처: H2Gaming)

2. 문제제기: 인터랙티브 게이밍 산업의 위험 요소

온라인 게이밍의 인기는 사상 최고치에 도달하였지만, 비윤리적이고 중앙화 된 운영에서 비롯된 많은 불신의 문제가 여전히 존재한다: 이 문제는 산업 성장을 저해하는 주요 요인이다.

게임의 결과가 정말 무작위라는 증거를 가지고 있지 않는 한, 플레이어들은 게임 결과를 완전히 신뢰하지 못할 것이다. 하지만 블록체인 기술이 확대되면서 마침내 신뢰 문제를 해결하고, 관련 당사자들에게 훨씬 나은 결과를 제공하는 도구가 등장하였다.

2.1. 공정성과 신뢰성 문제

2.1.1. 온라인 포커

포커는 인터랙티브 게이밍에서 가장 인기있는 영역이라 할 수 있다. 포커는 이미 많은 국가에서 기술의 게임으로 규정하고 있으며, 도박으로 분류하지 않는다. 일부 국가들은 기회의 게임으로 규정하고 있다.

2011년 미국 연방 검찰은 가장 큰 온라인 포커 사이트 3곳(PokerStars, Full Tilt Poker, Absolute Poker)을 기소하였고, 이들은 미국 시민을 대상으로 서비스를 중단해야 했다. “Full Tilt Poker”는 고객 예치금 1억 5천만 달러가 부족하였고, 이 돈은 회사 임원 계좌로 이체된 것이 밝혀졌다. “Lock Poker”는 고객 예치금 인출에 실패한 후 폐업을 하였는데, 이 사건의 피해 규모는 2천만 달러로 추정되며 임원들이 남용한 것으로 밝혀졌다. “Absolute Poker”는 전직 직원의 백도어를 통한 승부조작 사실이 폭로되었고, 수천만 달러의 피해가 확인되면서 게임 플레이어의 공정성 문제가 수면 위로 떠올랐다.



그림4. 온라인 게이밍 시장에서 발생하는 문제들

2.1.2. 소셜 게임의 가차(Gacha)

2012년과 2016년, 일본 게임 업계는 ‘가차(Gacha)’라고 불리는 게임 메커니즘으로 인해 몸살을 앓아야만 했다.

가차는 동전으로 작동되는 장난감 자동판매기에 기반한 게임장치이다: 이것은 본질적으로 가상의 아이템을 획득하기 위한 복권 추첨이다. 플레이어들은 매 스핀 당 실제 돈을 지불한다. 이러한 게임 메커니즘은 일본 모바일 게임을 넘어 전세계 대다수 모바일 게임에서 사용되는 매우 흔한 수익 모델이다. ‘컴플리트 가차(Complete Gacha)’와 같은 더 복잡한 구조도 존재하는데, 이는 가차의 복권추첨 시스템과 빙고에서 사용되는 시트를 합친 것으로, 시트에 지정된 카드를 가차로 모두 채울 경우 희귀한 아이템을 얻을 수 있는 장치를 말한다.

게임 사업자들은 상기와 같은 가차 매커니즘을 사용하였고, 결국 컴플리트 가차는 일본정부의 강력한 단속과 규제로 이어졌다. 하지만, 규제를 피한 다양한 형태의 가차가 지속적으로 등장하고 있으며, 중앙화된 확률 시스템으로 인해 여전히 분쟁이 발생되고 있다. 가장 주목할 만한 사건으로는 2017년 매출 32억 달러를 달성한 ‘Cygames’의 ‘Granblue Fantasy’의 사례를 들 수 있다. 이 게임은 주요 캐릭터의 획득율이 홍보된 것보다 낮은 확률로 설정되었다는 큰 의혹이 제기되었다.

가차 확률을 공개한 GranBlue Fantasy

경품표시법을 위반한 퍼즐앤드래곤

유량오인표시 금지 위반 과징금 5 억원
(출처: 일본소비자청 2018 년 3 월)

그림5. 가차 분쟁으로 인해 제정된 일본의 경품표시법 사례

결국 확률형 가차의 분쟁으로 인해 일본 정부는 경품표시법을 제정하기에 이른다: 경품표시법은 (1) 컴플리트 가차 금지, (2) 우량 오인 표시 금지, (3) 유리 오인 표시 금지, (4) 과징금 부가에 대한 법률이다.

미국과 유럽 그리고 한국 정부 또한 확률형 게임 아이템에 대한 규제의 움직임이 포착되고 있으며, 공통적으로 ‘아이템 구성 비율과 확률 공개’를 원칙으로 하고 있다. 이러한 시장 상황에 맞추어 7Chain의 RNG 기술이 더욱 요구되고 있다. (2018년 네덜란드와 벨기에 정부는 확률형 아이템이 도박 관련법을 위반하고 있다고 판정하고, 미성년자 대상 확률형 아이템 판매 금지 및 투명한 확률 공개가 요구되고 있다.)

2.2. 기술의 투명성 문제

현재 인터랙티브 게이밍 사업자는 각 관할지역의 도박 규제 기관에 의해 관리되고 있다. 또한 이들의 게임 소프트웨어는 독립된 테스트 연구소로부터 인증을 받고 있다. 하지만 규제되지 않는 여러 시장이 존재하며, 판매업자와 제휴사들에게 게임 결과를 조작할 수 있는 기회가 여전히 존재하고 있다.

7Chain의 RNG 기술은 무작위 값의 결과를 완전히 투명하고 검증 가능하게 만들어, 고객에게 공정한 결과가 전달되었음을 직접 보여줌으로써 이해 당사자 간 신뢰가 형성될 수 있다는 논리에 기초하고 있다.

투명성 혜택 외에도, 7Chain은 트랜잭션 처리에 따른 비용 문제도 해결하였다. 트랜잭션 처리에 비용이 거의 발생하지 않으며, 이로 인해 거래의 마찰을 제거한 점은 자랑할 만한 요소이다. 따라서, 이 기술은 독립적인 테스트 연구소가 제공하는 인증 방식과 크게 차별화된다.

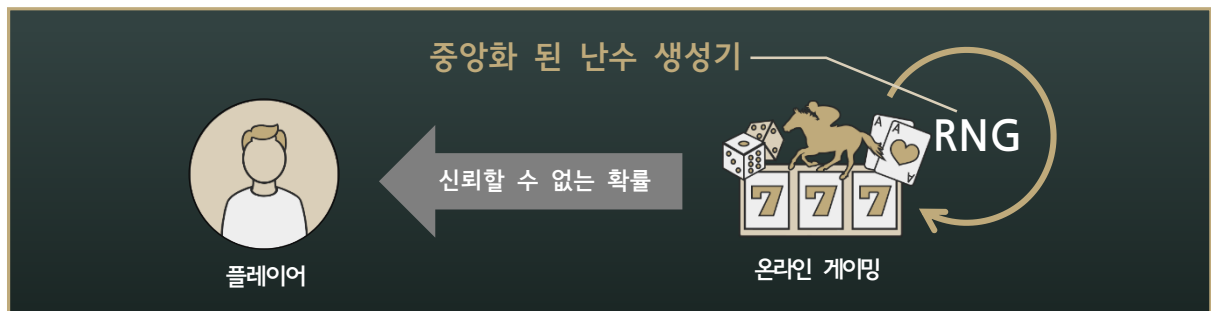


그림5. 기존 온라인 게이밍의 중앙화 된 난수 생성기

2.3. 인터랙티브 게이밍 산업의 수익 불균형 문제

인터랙티브 게이밍 사업자는 사업 예산의 대부분을 마케팅 활동과 고객 유치에 투자한다. 그들의 웹사이트로 트래픽을 보내줄 수 있는 수많은 업체들이 존재하고 있으며 이들은 과도한 수수료를 요구한다. 더욱이 게임을 직접 유통하지 않는 콘텐츠 개발사는 유통 사업자와 수익을 나눠야 하기 때문에, 그들이 게임을 개발하였음에도 전체 수익에서 매우 일부만 가져가고 있다.

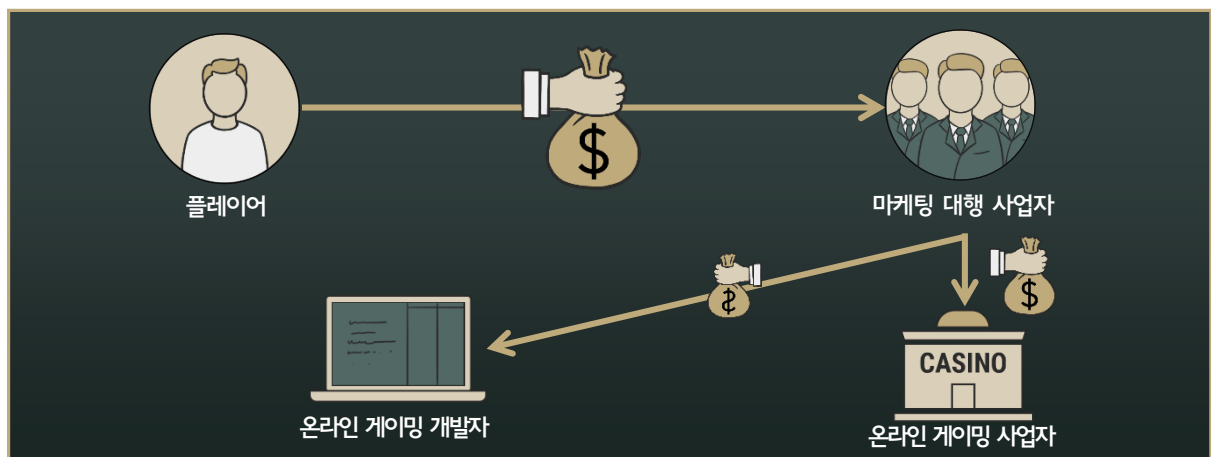


그림6. 온라인 게이밍 시장의 생태계 불균형

3. 7Chain이 이러한 문제를 해결하는 방법

3.1. 플레이어가 직접 참여하는 세계 최초의 RNG 알고리즘

공정한 결과를 도출하기 위해서는 직접적인 협상이나 중앙화 된 감독기관과 법 집행이 필요하다.

7Chain의 RNG 알고리즘은 공정성을 염두에 두고 만들어져 게임 플레이어와 운영자가 무작위 숫자 생성 과정에 직접 참여할 수 있도록 하였다. 이 과정에서 7Chain 프로토콜은 공정한 결과를 만드는 조력자 역할을 한다.

세 이해당사자(플레이어, 게임사업자 그리고 7Chain 프로토콜) 모두가 RNG 로직에 참여하므로 조작이 불가능한 결과가 만들어진다. 결과를 조작하려는 시도조차 사실상 불가능하며, 커뮤니티에 의해 감지될 것이다.

7Chain의 ‘플레이어 참여형 RNG’ 기술은 게임의 결과에 절대적인 공정성을 제공한다. 플레이어는 게임의 결과가 편파적이지 않음을 확인할 수 있고, 사업자를 향한 신뢰와 서비스에 대한 애착을 갖게 될 것이다. 관할 당국 또한 RNG 결과의 정확성을 검증할 수 있게 된다.



그림7. 7Chain의 플레이어 참여형 RNG 기술 컨셉 다이어그램

7Chain의 ‘플레이어 참여형 RNG’에 대한 자세한 정보는 기술백서에 포함되어 공개될 예정이며, 기술이 적용된 게임 데모(MVP)와 개념 입증에 대한 내용은 공식 웹사이트를 통해 현재 공개하고 있다.

3.2. 7Chain 생태계

7Chain 플랫폼은 네트워크 효과를 발휘할 것이다: 플레이어에게 이익을 주는 생태계는 더 많은 플레이어를 불러 모으고, 게임운영자와 콘텐츠 제공 업체가 원하는 상당한 유저풀이

만들어 질 것이다. 이로 인해 서비스 사업자의 마케팅 비용은 절감하고 수익은 극대화될 것이다. 결국 다른 서비스 사업자들도 7Chain 플랫폼을 선택하게 되는 결과를 가져올 것이다. 생태계의 선순환이 시작될 것이다.

게임사업자들은 7Chain 프로토콜에 상대적으로 적은 수수료만 지불할 것이다.

7Chain의 자체 토큰 공개는 스스로 자생하는 플랫폼 커뮤니티의 시발점이 될 것이다. 또한 7Chain은 플랫폼 채택을 가속화하기 위한 생태계 개발 기금을 보유할 것이다.

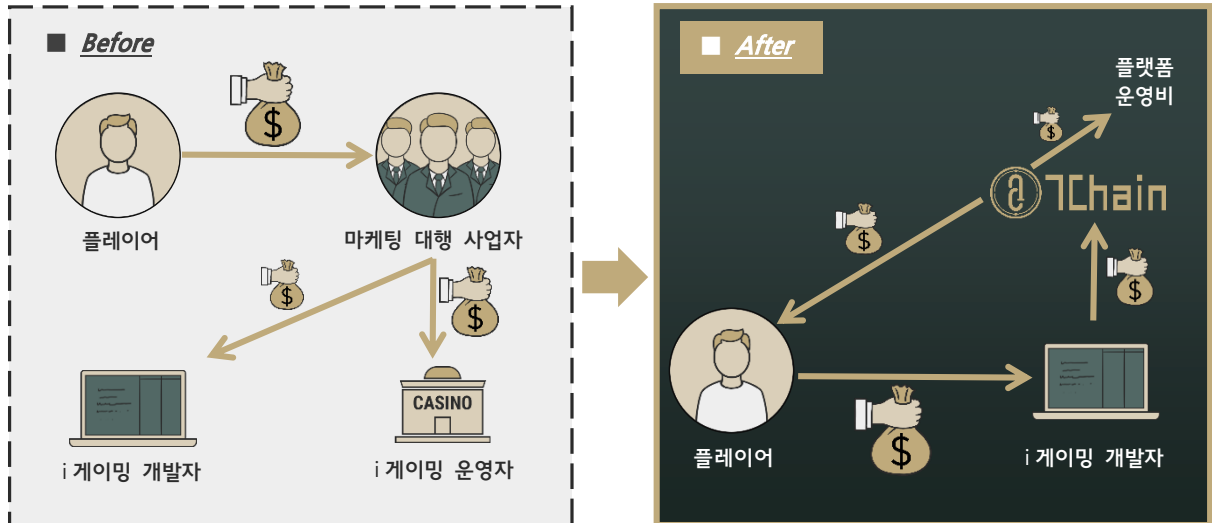


그림8. 7Chain의 경제 생태계를 통한 구조적 문제 해결

3.3. 자체 토큰 VII를 통한 거래와 유통 촉진

7Chain 플랫폼에서 플레이어는 디지털 지갑을 통해 자신의 자산을 직접 관리하게 된다. 거래는 스마트 계약을 사용하여 안전하게 유지된다. 결국 플레이어가 서비스 공급자에게 개인 자산을 입금하고 출금할 필요가 없어지므로 관리 비용은 절감되고 유통은 촉진된다.

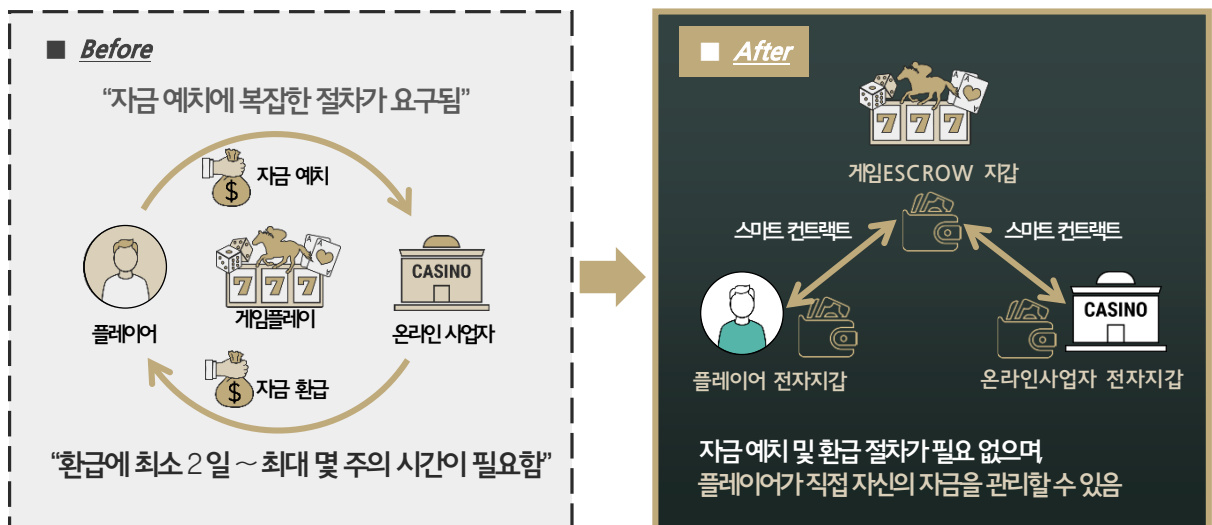


그림9. 디지털 지갑을 통한 자산 관리 문제 해결

3.4. EOS 기반 빌드

2018년 4월 이후로 7Chain 팀은 이오스, 이더리움 그리고 스텔라 루멘과 같은 다양한 블록체인 플랫폼을 테스트 후 최종적으로 EOS를 메인 플랫폼으로 선정하였다.

EOS는 위임 지분 증명(Delegated Proof of Stake)이라는 합의 구조를 가지고 있으며, 21개 BP(Block Producer)들의 고사양 서버와 합의 알고리즘을 통해 대용량 처리가 가능한 블록체인 플랫폼이다.

EOS가 자랑하는 많은 기술 중에 7Chain 플랫폼과 적합한 부분은 (1) 다수의 유저 수용, (2) 무료 사용, (3) 손쉬운 업그레이드 및 수정, (4) 적은 빈도의 지연, (5) 순차 및 병렬처리 등이 있다.

7Chain 플랫폼이 EOS를 선정한 구체적인 이유는 (1) 7Chain 플랫폼 아키텍처와의 유사성, (2) 트랜잭션의 빠른 처리 속도와 무료 사용, (3) C++ 지원으로 인한 개발 리소스 최적화, (4) 커뮤니티의 발전 가능성, (5) 암호화폐 시장에서의 영향력 등에 있다.

	Ethereum	EOS
합의 알고리즘	<ul style="list-style-type: none"> · Proof-of-Work (& Proof-of-Stake) · 스마트계약의 오류로 손실 발생(하드포크) · 하드포크로 인해 여러 체인으로 분리 	<ul style="list-style-type: none"> · Delegated Proof-of-Stake · 응용 프로그램의 오류 업데이트 가능 · 여러 체인이 생기는 포크가 있을 수 없음
확장성 (거래처리)	<ul style="list-style-type: none"> · 25 TX per second (50~100 TX 확장 가능) · 성능이 단일 CPU와 단일 스레드로 제한됨 · 샤딩 개념의 무제한적 확장성 발표 (개발중) 	<ul style="list-style-type: none"> · 1,000~100,000 TX per second · CPU의 병렬화로 초당 백만 건의 처리가 가능 · 수천개의 상용 분산 어플리케이션 지원
안정성	<ul style="list-style-type: none"> · 단일 스마트계약이 전체 네트워크의 중단을 발생시킬 수 있음 (예: Status ICO) 	<ul style="list-style-type: none"> · 특정 Dapp의 DoS 공격이 발생한다 해도, 전체 네트워크가 중단되지 않음
경제성	<ul style="list-style-type: none"> · 임대 모델 · 높은 거래 수수료 · 개발자는 거래 처리 시 마다 매번 수수료를 지불해야 함 	<ul style="list-style-type: none"> · 소유권 모델 · 수수료 없음 / 개발자 비용 없음 · 단, 보유 토큰에 비례하는 거래 처리 능력이 제공되기 때문에 토큰에 대한 투자는 필요

표2. 이더리움과 이오스 비교

3.5. 게임 환경에 최적화된 지갑

전통적으로 게임사업자들은 사용자들에게 무척이나 많은 정보를 요구해 왔다.

7Chain은 게임 사용자들에게 가장 편리하고 안전한 게임 환경을 제공하고자 하며, EOS 계정 기반의 7Chain 자체 지갑을 공개할 예정이다: EOS는 다른 블록체인 프로젝트와 달리 게임 환경에 적합한 사용자 계정과 인증 기능을 지원한다. EOS 도입과 함께, 7Chain은 AML/KYC 규제, 미성년의 게이밍, 그리고 복수의 계정을 통한 부정행위 등 가입단계의 장벽을 해결할 수

있는 기능을 추가할 예정이다.

Traditional	7Chain Wallet (Authentication)
중앙화	탈 중앙화
신원 정보의 제한된 관리	블록체인 증명 기반의 액세스
단일 실패 지점	신원 정보의 완전한 사용자 제어
사용자 이름 및 비밀번호 기반	명의 도용 방지

표1. 전통 인증 방식과 7Chain Wallet 솔루션 비교

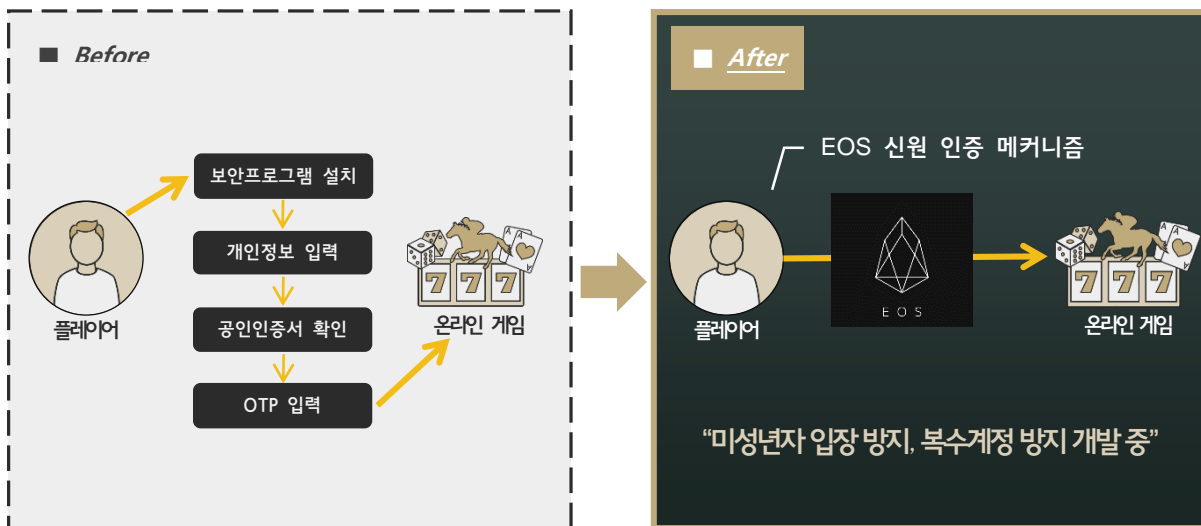


그림11. EOS 기반 신원 인증 메커니즘

4. 7Chain 기술의 확장성과 안정성

4.1. 복수 기기 운영체제를 대응하는 게이밍 플랫폼

7Chain 플랫폼은 가능한 많은 개발자 커뮤니티들이 참여할 수 있도록 설계하였다!

7Chain 플랫폼은 HTML5 뿐만 아니라 게임 콘텐츠 개발에 가장 많이 사용되는 Unity 3d 엔진을 지원한다. 즉, Web 기반 API와 Unity3d 전용 SDK를 제공하여 7Chain 기술이 게임에 쉽게 적용되게 할 것이다.

오픈소스 기반으로 유연하게 설계된 7Chain 플랫폼은 다수의 개발자 커뮤니티 참여로 이어지며, 이들의 끊임없는 콘텐츠 공급에 유저 커뮤니티들은 사로잡힐 것이다. 신뢰 기반 블록체인 게임이라는 새로운 시장이 만들어질 것이다.

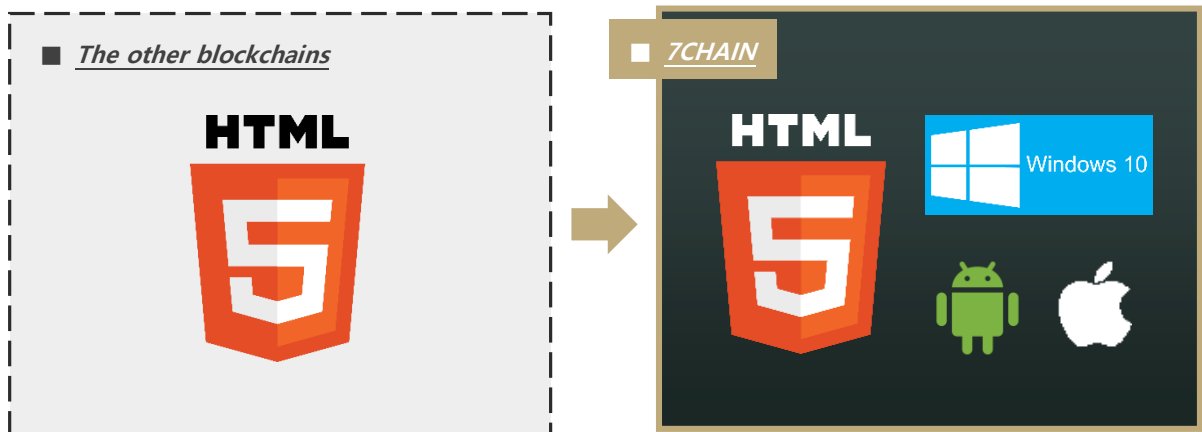


그림12 모든 기기 OS를 지원하는 7Chain

4.2. 다양한 게임 장르로 확장

7Chain의 RNG 블록체인 기술은 실시간 온라인 처리에 특화 되어있다. 따라서 대용량 트래픽 처리가 발생하는 소셜 게임의 아이템 가차와 롤플레이 게임의 아이템 드랍에도 적용이 가능하다.

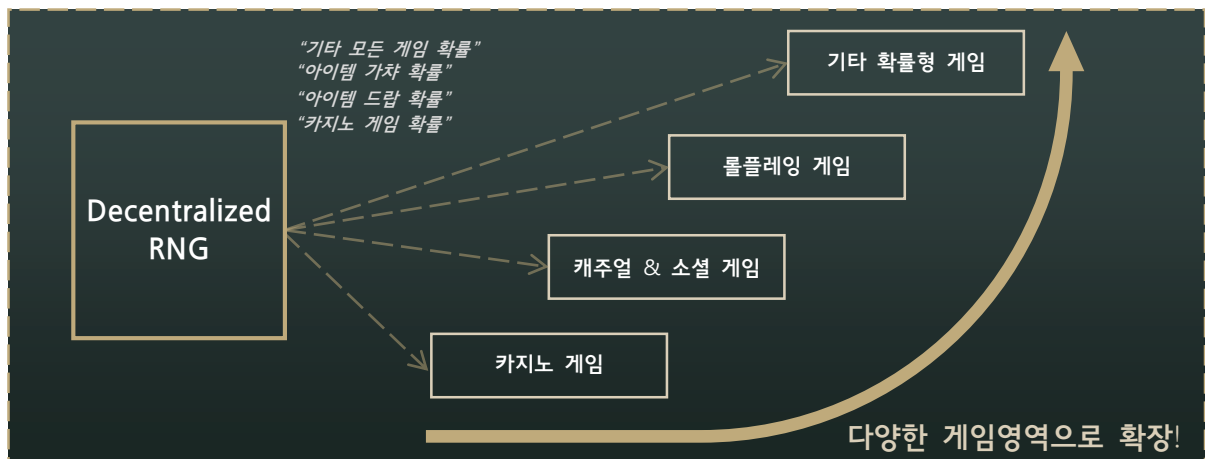


그림13. 7Chain RNG의 확장성

4.3. 신뢰성 있는 기술을 만들기 위한 끊임없는 노력

7Chain 팀은 가장 신뢰할 수 있는 기술을 개발하기 위해 쉼 없이 노력하고 있다. 우리는 그것이 블록체인 게임 플랫폼 성공에 얼마나 중요한지 잘 알고 있으며, 많은 시간을 반복적인 테스트와 안정성 확보에 투자하고 있다.

4.3.1. 7Chain 기술을 적용한 출시 제품 공개

7Chain 프로젝트는 현재 출시 중이거나 출시가 가능한 제품을 이미 보유하고 있다. 플랫폼에 바로 배포 가능한 제품을 통해 7Chain 프로토콜의 기능과 그 신뢰성이 플레이어와 커뮤니티 그리고 게임 운영사에게 빠르게 공개될 것이다.



그림14. 7Chain 팀의 텍사스 홀덤 포커와 모바일 마켓에 출시 중인 경마 게임

4.3.2. 7Chain 기술 검증을 위한 MVP(최소기능제품) 개발

7Chain 팀은 블록체인 기반 RNG 프로세스가 실시간 온라인 게임에 적용 가능함을 검증하기 위해 아이템 가차를 비롯한 다양한 모델의 MVP를 개발하였고, 모든 MVP는 EOS 블록체인 네트워크에서 현재 작동되고 있다. 또한 RNG(게임 확률 결과)의 모든 과정을 유저 친화적인 웹 뷰어로 구현하여 투명성과 공정성을 더하였다.

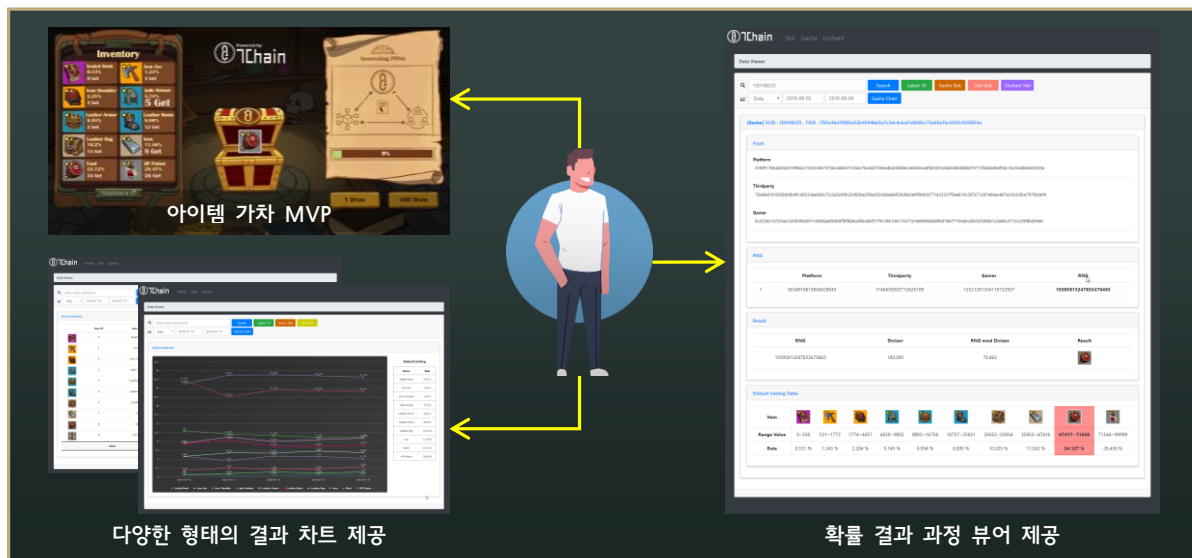


그림15. EOS 네트워크에서 동작하는 아이템 가차 MVP 소개

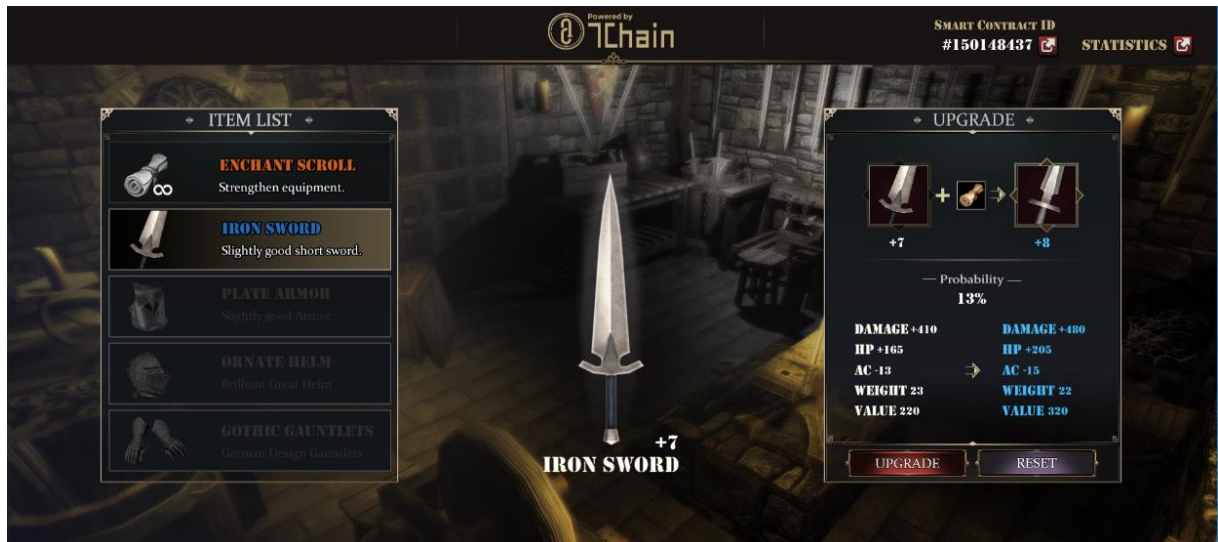


그림16. EOS 기반 7Chain RNG가 적용된 아이템 인첸트 MVP



그림17. EOS 네트워크에서 동작하는 슬롯 게임 MVP



그림18. EOS 네트워크에서 동작하는 포커 MVP(서플링 과정에 7Chain RNG 적용)

4.4. 타 블록체인 게임 플랫폼 보다 차별화된 기술과 제품 디자인을 제공

7Chain 팀이 세계 최초로 구현한 탈중앙화 RNG 기술은 이미 국제 PCT 특허 출원으로 보호되고 있다!

7Chain 팀은 실제 블록체인 네트워크에서 작동되는 게임 MVP를 공개하면서 그 기술의 신뢰성을 증명하고 있다. 탈중앙화된 RNG 기술의 투명성과 공정성이 검증되고 있으며, 실시간 온라인 게임에도 적용이 가능한 세계 최초의 기술이 공개되고 있다.

개방형 B2B 게이밍 플랫폼으로 설계된 7Chain은 기존 소셜 게임에 자체 암호화폐(VII)를 적용할 수 있지만 이를 강요하지 않는다. 7Chain의 잘 설계된 경제시스템이 게임 내 암호화폐 적용 없이도, 현재 산업 구조에 맞는 유스케이스를 제공할 수 있기 때문이다. 나아가 현재 출시 중인 수억 개의 모바일 게임들이 7Chain의 도입을 희망할 것이기 때문이다.

7Chain은 이러한 차별화된 기술과 전략으로 기존 게임 시장에 쉽게 안착하고, 동시에 블록체인 게임 시장을 선도할 것이다.

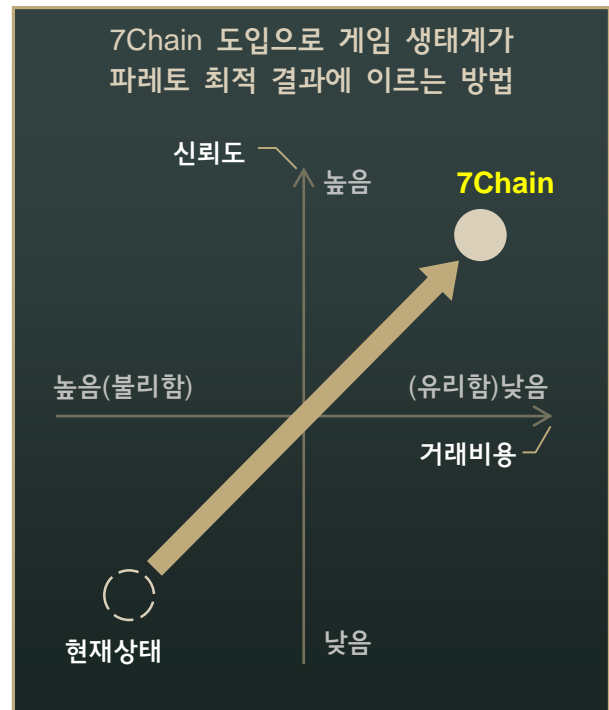
	FunFair	Edgeless	CoinPoker	SP8DE	7Chain
암호화폐 형태	ERC-20/ETH	ERC-20/ETH	ERC-20/ETH	ERC-20/ADA	EOS
게이밍 플랫폼	✓	X	X	△ (Unclear)	✓
모드 기기 OS 지원	X	X	X	X	✓
탈중앙화 RNG 구현	△ (Unproven)	△ (Untransparent)	X	△ (Not Implemented)	✓
게이머의 RNG 참여	X	X	X	X	✓
RNG 실시간 게임 적용	△ (Unproven)	✓	X	△ (Not Implemented)	✓
암호화폐 없이 적용	X	X	X	X	✓
멘탈 포커 알고리즘	X	X	X	X	✓
거래수수료 해결	△ (Unproven)	✓	X	△ (Not Implemented)	✓
상용제품 보유	X	✓	✓	X	✓

표 3. 타 블록체인 게이밍 플랫폼과 비교

5. 7Chain의 플랫폼 경제와 토큰 디자인

7Chain 플랫폼은 다수의 이해관계자(토큰 소지자)에게 상당한 네트워크 효과를 가져올 것이다. 이 플랫폼 제안의 핵심은 완벽하게 탈중앙화된 RNG(무작위 숫자 생성 로직)가 신뢰를 상승시킴으로써 게임 서비스 제공자와 사용자 모두를 불러올 만큼 매력적일 것이고, 궁극적으로는 거래비용이 감소될 것이라는 아이디어에 있다.

결국 7Chain 플랫폼을 도입하는 것이 ‘현재의 시장 상황 보다 훨씬 우세하다’라는 직접적인 결과를 가져올 것이다: 이것은 이상적인 조건 하에서, 자유시장 시스템이 파레토 최적(Pareto optimality) 결과로 이끄는 것과 같다.



5.1. 7Chain 핵심 요소

7Chain 플랫폼은 게임 퍼블리셔와 운영자에게 반드시 필요한 옵션이 될 것이다: 7Chain은 제품의 투명성과 신뢰를 제공하는 유일한 플랫폼이다! 심지어 비슷한 제안을 하는 다른 기술적 솔루션조차 없다. 고객은 7Chain의 투명성 효과를 게임 업계 전반에 기대하게 될 것이고, 초기도입자(게임퍼블리셔, 운영자)가 게임을 출시하게 되면, 다른 사업자들도 7Chain 플랫폼 도입에 대한 요구를 받게 될 것이다.

7Chain의 신뢰가 높아짐에 따라 플레이어는 자연스럽게 플랫폼으로 이동하게 될 것이다. 또한 토큰 생성 이벤트는 거대한 커뮤니티를 만드는 시발점이 될 것이다. 따라서, 고객 획득 비용이 매우 낮은 7Chain 플랫폼에서 게임 사업자들은 더 많은 예산을 타겟 마케팅에 할당할 수 있을 것이다.

7Chain 플랫폼은 게임사업자들에게만 [3%] 미만의 외부 출금 수수료를 부과할 것이다. 막대한 자금이 요구되는 마케팅 대행 수수료와 높은 거래 처리 수수료는 과거의 유산이 될 것이다. 따라서 게임사업자는 더 큰 수익을 영업이익으로 가져갈 것이고, 증가된 이익의 일부는 높은 인센티브 형태로 고객에게 제공할 것으로 예상된다.

이러한 모든 요소들은 7Chain 플랫폼을 도입하는데 강한 동기로 작용할 것이며, 플랫폼 공식 통화인 VII는 독점적 거래 통화로 작동할 것이다.

5.2. 토큰 유틸리티

VII는 다음과 같이 사용된다.

- 스테이킹(Staking)
- 뱅크롤링(Bankrolling)
- 광고 타겟팅 옵션 (AD Targeting Option)
- 플랫폼 내 트랜잭션 통화(Transactional Currency)
- 플랫폼 거버넌스(Governance)

5.2.1. 스테이킹(Staking)

게임의 공정성을 준수하기 위해 게임사업자는 VII를 보유해야 한다. 이는 게임사업자에게 규정 준수를 요구함과 동시에 사업자의 사기행위에 대한 플레이어 보상으로 사용될 수 있다.

7Chain 플랫폼에 게임을 출시하기 위해, 게임사업자는 VII를 시장에서 구매해야 한다. 게임이 서비스되는 동안 이 토큰은 플랫폼 내 배치되며 통화 순환에서 효과적으로 제외된다.

VII 토큰 스테이킹(Staking)은 7Chain 플랫폼을 사용할 수 있는 게임사업자의 입장 티켓 역할을 하며, 고객에게 신뢰를 제공함과 동시에 고객 획득 단가를 낮출 수 있는 기회를 제공한다.

7Chain 플랫폼의 도약단계에서, 7Chain은 사전 협의된 파트너사들 (게임퍼블리셔, 게임운영사)에게만 토큰 스테이킹을 지원할 것이다. 이를 통해 생태계 성장을 촉진시킬 것이다. 생태계 성장이 가속화되면 7Chain 플랫폼 도입은 증가하고, 토큰에 대한 수요도 함께 증가할 것이다.

게임사업자는 7Chain 플랫폼에서 자신의 게임이 발생시킨 트랜잭션 볼륨 중 [50%]에 해당하는 가치를 VII로 보유해야 한다. 이는 트랜잭션 처리를 위한 자원 할당에 사용되며, 게임사업자의 요구에 따라 환급된다.

5.2.2. 뱅크롤링(Bankrolling)

인터랙티브 게이밍 콘텐츠의 지급(환수) 비율은 정규 분포를 가정한다: 90% 지급 비율을 가정하면, 게임운영사는 플레이 된 모든 VII에 대해 평균 0.1 VII를 유지한다. 하지만 실제 승리 게임의 경우 지급 비율은 100%를 초과하게 된다. 따라서 게임운영사는 7Chain 플랫폼에서 유연한 게임 운영을 위해 VII를 유지해야 한다. 이것은 온라인 카지노 운영에서 필요한 '뱅크롤링'과 비슷하지만, 실물 화폐 대신 VII를 사용한다는 점에서 다르다.

7Chain 플랫폼에 인터랙티브 게임을 출시하기 위해, 게임사업자는 VII를 시장에서 구매해야

한다. 게임사업자가 이 토큰을 보유하면서 통화의 순환 공급은 줄어들 것이다.

VII 토큰뱅크롤링(Bankrolling)은 7Chain 플랫폼을 사용할 수 있는 입장 티켓 역할을 함과 동시에 기존 거래에서 발생하는 물적 비용을 제거한다.

게임운영사의 VII 토큰뱅크롤링에 따른 보유 금액은 ‘운영자 위험 모델’로 규정될 것이다: 슬롯머신의 잭팟과 같이, 빈도는 낮지만 최대 지급 비율이 높은 콘텐츠에 따라 게임운영사는 더 많은 토큰을 보유해야 한다.

5.2.3. 광고 타겟팅 옵션(AD Targeting Option)

7Chain 플랫폼은 플레이어의 생태계 참여 활동 기록을 다양한 세그먼트로 세분화한 후 암호화하여 보관할 것이다: 플레이어의 게임 성향, 이용 시간, 과금 정보 등 게임 사업자가 가장 필요로 하는 정보들이 중점적으로 수집될 것이다.

게임사업자는 타겟 마케팅을 진행하기 위해 VII를 사용해야 한다: 게임사업자는 광고 타겟팅 옵션을 사용하여 자신의 제품과 서비스에 일치하는 타겟 세그먼트를 구축할 수 있다. 사용된 세그먼트 단위에 따른 합리적인 비용이 VII로 청구될 것이다. 발생한 수익은 타겟에 사용된 플레이어의 직접적인 보상과 플랫폼 유지운영 비용으로 할당된다.

광고 타겟팅 옵션 구매에 VII가 활용되면서 플레이어의 생태계 참여는 촉진되고, 통화의 순환 공급은 증가할 것이다.

플레이어가 광고 타겟에 대한 보상을 받기 위해서는 개인정보 활용에 동의해야 한다.

5.2.4. 플랫폼 내 거래 통화(Transaction Currency)

VII는 7Chain 플랫폼의 모든 거래에 사용된다. 플레이어는 VII로 비용을 지불하고 운영자는 VII로 수익을 영위한다.

VII는 특히 신흥시장에 적합한 캐주얼 게임들에게 최소 단위의 거래를 허용한다. 더불어 VII는 신용 카드를 사용하지 않는 많은 고객들에게 참여를 유도할 것이다.

5.2.5. 플랫폼 합의구조(Governance)

7Chain 플랫폼은 완전히 분권화 된 자율 조직으로 발전하고자 만들어졌다. 따라서 커뮤니티의 이해 관계를 반영하기 위한 합의구조는 이를 위한 매우 중요한 요소이다.

게임 사업자에게 부과되는 [3%] 미만의 외부 출금 수수료와 타겟 옵션 판매 수익은 플랫폼 운영과 개발을 위한 충분한 수익이 될 것으로 예상된다.

커뮤니티는 중요한 플랫폼 결정에 투표하기 위해 투표권을 가진다. 투표권을 유지하려면 최소한 [1,000 VII] 를 보유해야 한다.

5.3. 토큰 가치 유지를 위한 바이백 및 스테이킹

5.3.1. Binance의 바이백 프로그램

전세계 암호화폐 거래량 1위를 기록 중인 암호화폐 거래소 ‘Binance’는 모든 거래에 대한 수수료를 자체 화폐로 대체하고자, 이더리움(ERC-20) 기반의 BNB라 불리는 토큰을 발행하였다.

Binance 거래소는 BNB 토큰에 대해 바이백과 소각 정책을 시행하고 있다. Binance 거래소 백서에 따르면, Binance는 “매 분기마다 수익의 20%를 BNB 토큰 매수에 사용하고, 매수된 BNB 토큰 중 일부를 소각한다.”라고 하였다. 또한 바이백과 소각 정책은 전체 발행량의 50% 즉, 1억개의 BNB 토큰이 소각될 때까지 지속될 것으로 발표하였다.

이러한 Binance의 토큰 경제 안정화 정책은 7Chain 팀의 관심을 이끌었다. 전체 통화 순환 공급량에서 점진적으로 통화가 감소 됨으로써 토큰 경제를 안정적으로 유지할 수 있는 시스템이자, 벤치마킹을 위한 모범 사례라고 생각하였기 때문이다.

5.3.2. 7Chain RNG 라이선스를 통한 부가 수익

7Chain은 게임 내 자체 화폐(VII) 적용을 강요하지 않으므로 인해서, 반사 이익을 가져갈 수 있는 유일한 블록체인 게임 프로젝트이다. 약 66조원 규모의 글로벌 모바일 게임 시장에서 ‘아이템 가차’와 ‘아이템 강화’ 수익 모델로 대부분의 매출이 발생하고 있으며, 7Chain RNG가 유일한 솔루션으로 채택될 수 있기 때문이다: 전세계 모바일 게임 시장의 90% 이상을 점유하고 있는 구글과 애플은 제 3자 결제 솔루션 사용을 금지하고 있다.

7Chain은 소프트웨어의 라이선스 사업 모델로도 매우 적합하다. EOS 블록체인 네트워크에서 작동되는 7Chain은 스테이킹을 통해 시스템 운영 자원을 임대할 수 있다.

따라서 별도의 추가 운영 비용이 없이 부가 수익을 낼 수 있는 플랫폼이다. 이는 다른 블록체인 플랫폼이 갖지 못한 7Chain만의 경쟁력이며, 현재 시장에서도 7Chain 플랫폼 생태계가 작동할 수 있음을 보여줄 것이다.

라이선스 공급 가격은 시장 수요에 따른 가격 정책을 설정할 계획이며, 라이선스 사업을 통해 발생한 수익 중 [20%]는 자체 발행한 VII 토큰의 경제 안정을 위해 사용될 것이다.

5.3.3. 7Chain의 바이백 및 스테이킹 프로그램

7Chain 팀은 7Chain 플랫폼 경제 안정화와 토큰 홀더의 보호를 위해 ‘7Chain 바이백 및 스테이킹’을 실시할 예정이다. 7Chain 플랫폼을 통해 발생시킨 모든 수익의 [20%]는 매 분기마다 VII 재구매에 사용될 것이고, 지속적으로 스테이킹할 것이다. 이 프로그램은 7Chain 플랫폼이 정식으로 출시되고, 거래소에 상장된 이후 실시될 것이다.

궁극적으로 ‘7Chain 바이백 및 스테이킹 프로그램’은 7Chain 플랫폼 기술 운영 시스템의

강화와 함께 VII 토큰 경제의 안정화 그리고 토큰 홀더 보호에 기여할 것이다. 자세한 사항은 공식 커뮤니케이션 채널을 통해 안내할 것이다.

6. 결론: 왜 7Chain 인가?

- (1) 7Chain은 가장 혁신적인 RNG를 통해 디지털 게임의 신뢰 문제를 해결하는 블록체인 기술 기반의 플랫폼이다.
 - 공정성: 7Chain의 RNG 알고리즘은 게임 플레이어와 게임 운영자가 직접 난수 생성에 참여함으로써 게임 결과에 대한 절대적인 공정성이 제공되는 세계 최초의 기술이다.
 - 투명성: 게임 플레이어는 결과가 조작되지 않음을 알 수 있고, 게임 운영사는 그 대가로 고객의 신뢰를 보장받을 수 있으며, 관할 기관은 결과의 정확성을 쉽게 검증하고 인증할 수 있다.
 - 블루오션 시장: 인터랙티브 게임으로부터 소셜 게임 그리고 롤플레이팅 게임에 이르기까지 7Chain 플랫폼은 RNG 알고리즘에 의존하는 모든 디지털 게임을 호스팅할 수 있다.
- (2) 탈중앙화 된 B2B 플랫폼은 게임개발자와 게임 사업자에게 큰 혜택을 제공한다.
 - 거래수수료 및 중개수수료 제거
 - 거래 마찰 지점 완화 (입금 및 출금 지연)
 - 다양한 운영체제 지원 (HTML5, Windows, iOS, Android)
- (3) 네이티브 토큰 VII는 경제 생태계와 플랫폼 도입에 힘을 실어 줄 것이다.
 - RNG 참여를 통한 모든 이해당사자들의 혜택
 - 게임을 서비스 하기 위한 보유 화폐
 - 게임을 플레이 하기 위한 지불 화폐
- (4) 플랫폼 기술 운영 시스템 강화와 토큰 경제 생태계 안정 그리고 토큰 홀더 보호를 위한 '7Chain 바이백 및 스테이킹 프로그램'이 실시될 것이다.
- (5) 제품의 프로토타입이 이미 작동 중이다. (2018년 4분기, 7Chain RNG 기술 공개)
- (6) 대규모 블록체인 트래픽 처리에 이상적인 EOS 플랫폼을 사용한다.
- (7) 7Chain RNG는 게임 산업을 넘어 디지털 추천 분야로 이미 확장이 진행되고 있다.
- (8) 7Chain 팀은 게임 산업에서 10년 이상의 경험을 가진 핵심 멤버로 구성되어 있으며, 게임, 경제, 암호화폐, 사업 등에 대한 전문 지식을 갖추고 있다.

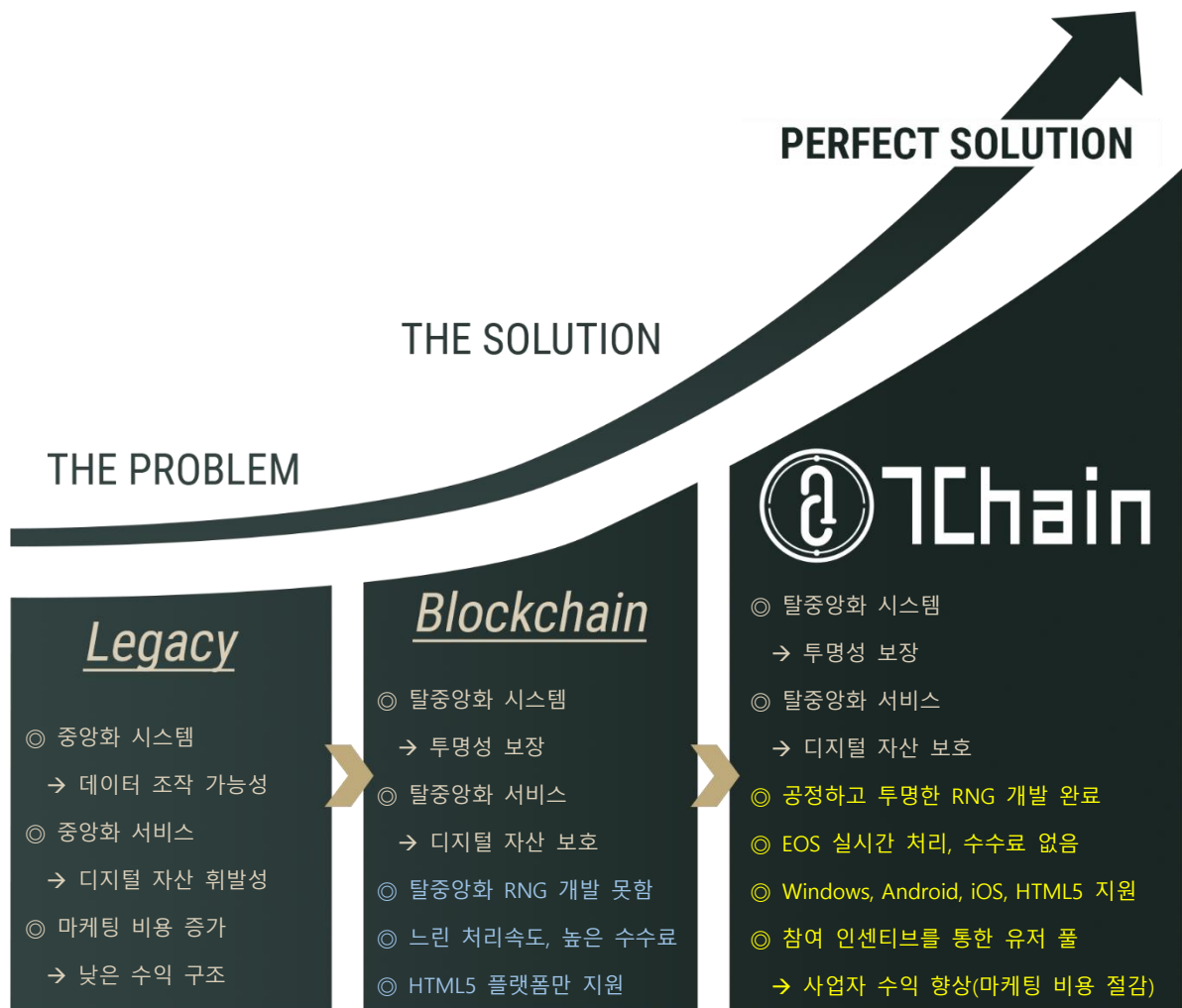


그림19. 세계 최초 신뢰 기반 게이밍 플랫폼 7Chain

7. 7Chain 토큰 생성 이벤트

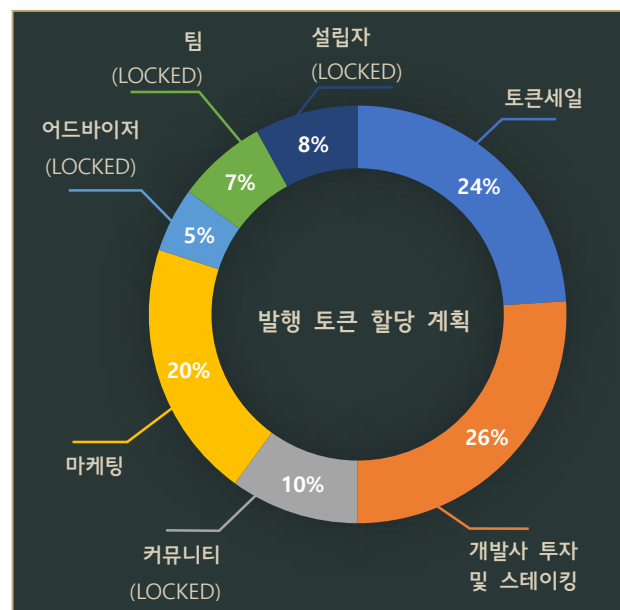
완전히 탈중앙화된 플랫폼을 구축하기 위해서는 자체 토큰 VII가 필요하다. VII 를 활용함으로써 생태계 운영자는 공정한 운영을 하도록 인센티브를 받게 되며 중앙 권한의 필요성을 줄일 수 있을 것이다.

7Chain의 토큰은 생태계를 확립하고 플랫폼을 개발하기 위해 발행된다. 7Chain의 공식적인 토큰의 총 발행량과 코인 별 교환 비율 그리고 토큰 판매 일정 등 정확한 내용은 토큰 발행 전 다양한 공식 채널을 통해 발표할 계획이다.

7.1. 발행 토큰 할당 계획

전체 발행 토큰은 10억개로 24%가 토큰 세일에 할당된다. 8%는 설립자, 7%는 개발팀, 5%는 어드바이저에게 할당된다. 생태계 유지와 확대를 위해 20%가 할당되어 홍보와 마케팅, 거래소 상장 등에 사용된다. 플랫폼 생태계 이해당사자인 콘텐츠 개발사 투자와 스테이킹 지원에 위해 26%가 할당된다. 또한 커뮤니티 지원과 플레이어 참여 확대를 위해 10%가 할당된다.

팀과 설립자에게 할당된 토큰은 거래소 상장 시점부터 18개월 간 잠금 기간(lock-up)을 갖은 후, 매 3개월 단위로 6회의 잠금 해제 기간(vesting period)을 갖는다. 어드바이저에게 할당된 토큰은 거래소 상장 시점부터 3개월 간 잠금 기간을 갖은 후 매 1개월 단위로 18회의 잠금 해제 기간을 갖는다.

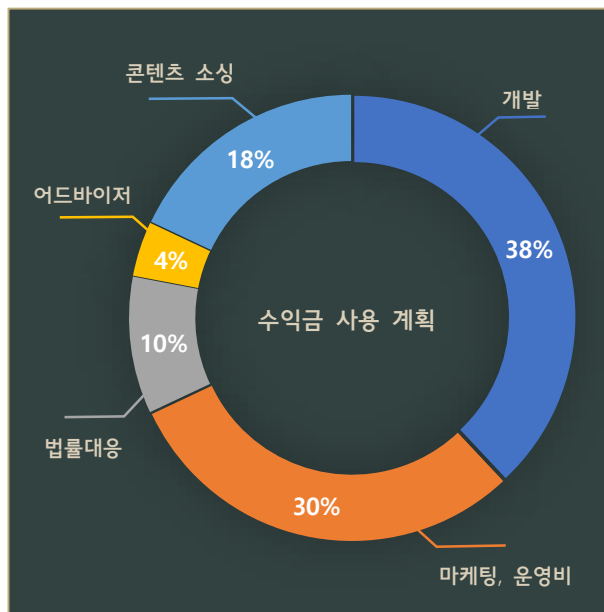


VII 토큰 잠금(Lock-up) 정책	
설립자 및 팀	<ul style="list-style-type: none"> ● 거래소 상장 시점부터 18 개월 간 거래 잠금 ● 이후 18 개월 간 매 3 개월 마다 1/6 비율로 잠금 해제
어드바이저	<ul style="list-style-type: none"> ● 거래소 상장 시점부터 3 개월 간 거래 잠금 ● 이후 18 개월 간 매 1 개월 마다 1/18 비율로 잠금 해제

표4. VII 토큰 잠금 정책

모든 토큰은 공식 커뮤니케이션 채널에 사전 고지 후 발행하며, 초기 유통량은 1.6억개로 설정한다. 또한 상기 배분율은 토큰 생성 이벤트를 통해 모금된 금액에 따라 변경될 수 있으며, 공식 커뮤니케이션 채널을 통해 사전에 고지될 것이다.

7.2. 토큰 판매 대금은 어떻게 사용될 것인가?



토큰 생성 이벤트를 통해 모금된 금액은 플랫폼 개발을 위해 38%가 사용되며, 마케팅과 홍보, 거래소 상장을 위한 운영비용으로 30%가 사용된다. 플랫폼 초기 단계에 참여하는 게임 개발자와 게임운영사를 지원하기 위해 18%가 사용된다. 회계, 보안, 감사와 같은 비용에 10%가 사용된다. 더불어 본 프로젝트의 성공을 위한 모든 자문 활동(업계 및 학계 전문가 외 모든 자문위원)에 4%가 사용된다.

상기 수익금 사용 비율은 사업 진행 과정에서 합리적 필요에 변경될 수 있으며,

변경 시 공식 커뮤니케이션 채널에 사전 고지될 것이다.

7.3. 법적 정보

싱가폴 법률에 따라 외국 투자자가 설립한 회사는 최소한 2명의 이사와 주주가 있어야 한다. 아래의 팀은 이러한 책임을 수행하고, 전문적이고 투명한 회사 운영을 보장한다.

Numbers21 PTE.LTD.

Founder & CEO: Moon Young Oh

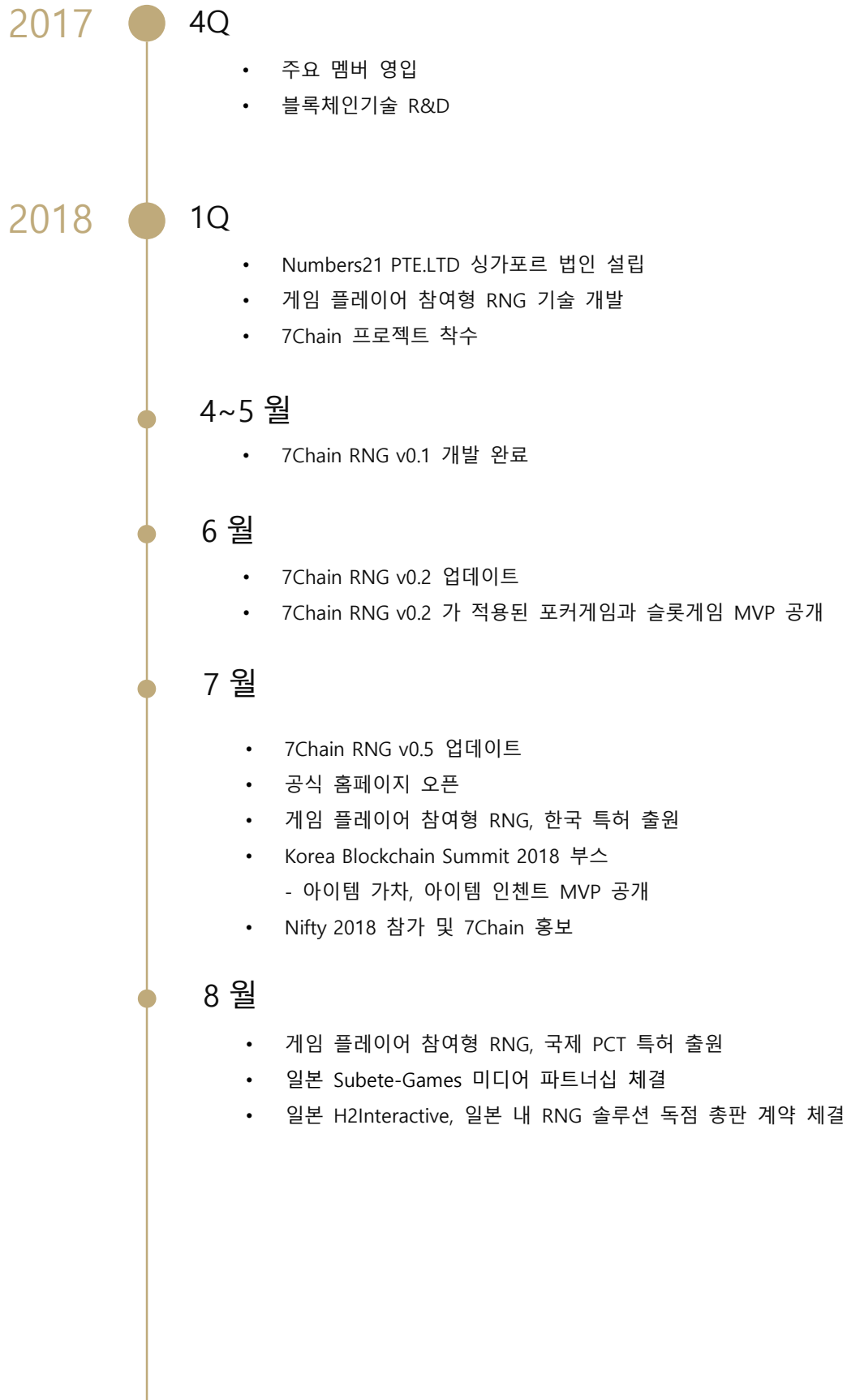
Director : Hong Ling Tan

7.4. 공식 커뮤니케이션 채널

토큰 세일과 관련한 정확한 정보는 다음 채널들을 통해 공지할 계획이다.

- 홈페이지: 7chain.io
- 미디엄: <https://medium.com/7Chain>
- 트위터: https://twitter.com/7Chain_Official
- 트위터 일본: https://twitter.com/7Chain_JP
- 텔레그램 영문: <https://t.me/sevenchainproject>
- 페이스북: <https://www.facebook.com/7chain>

8. 로드맵



2018

9 월

- Tokyo Game Show 참가, 7Chain 홍보
- 뉴질랜드 Ziopops, 7Chain RNG 솔루션 공급 파트너십 체결
- 공식 미디어 개설 (블로그, 트위터, 페이스북, 텔레그램)

10월

- 공식 홈페이지 리뉴얼 오픈

11월

- GStar 2018 부스 참가, 7Chain 홍보
- 한국 최대 EOS 커뮤니티 KOREOS-미디어스 전략적 파트너십 체결
- KOREOS 내 7Chain 공식 채널 개설

12월

- 체인파트너스사의 한국 EOS 대표 BP, 이오시스 전략적 파트너십 체결
- 한국 최고 보안회사, 스틸리언 전략적 파트너십 체결
- 블록체인 게임 개발사, 노드브릭 전략적 파트너십 체결
- EOS 개발자 밋업 및 7Chain 밋업 서울 개최

2019

1Q

- 7Chain RNG v1.0 (EOS 메인-넷 기반) 공식 오픈
- 생태계 참여 캠페인 1 차
 - 커뮤니티 지원, 개발사 지원, 언론 홍보 등

2Q

- 7Chain RNG v1.5 업데이트
 - 플레이어 간 아이템 자산 거래 지원
- 3rd 파티 게임 출시
- 생태계 참여 캠페인 2 차

3Q

- 7Chain RNG v2.0 업데이트 / 생태계 강화 단계
 - 타 블록체인 플랫폼과 연동
 - 빅 데이터 기반 시스템

4Q

- 7Chain RNG v3.0 업데이트 / 생태계 안정화 단계
 - 빅데이터 리서치 프로그램 가동

9. 법적 고려사항

7Chain 프로젝트의 백서는 7Chain 플랫폼의 전반적인 내용과 로드맵에 대한 정보를 제공하기 위한 용도로 작성되었습니다. 이 백서는 투자 등을 권유하기 위한 목적으로 작성된 것이 아니며 그와는 전혀 무관합니다. 이 백서를 읽는 모든 사람들이 이 백서를 참고하여 발생하는 손해, 손실, 채무 등 기타 재무적 피해가 발생하더라도 Numbers21 PTE.LTD. 는 그에 대한 배상, 보상 기타 책임을 부담하지 않는다는 점에 유의해야 합니다. 이 백서를 읽는 사람이 자신의 의사결정 등의 행위에 있어서 이 백서를 이용(이 백서를 참고하거나 이 백서를 근거로 한 경우도 포함 하지만 이에 한정되지 아니함)한 경우에 발생하는 모든 금전적, 채무적 피해에 대해서 Numbers21 PTE.LTD. 는 그 어떤 배상, 보상 등 기타 책임을 부담하지 않는다는 점에 다시 한번 유의하시기 바랍니다. 7Chain 프로젝트의 이 백서는 '작성 당시를 기준(as is)'으로 작성하여 제공하므로 백서에 포함된 어떠한 내용도 장래 시점까지 정확 하거나 변경되지 않는다는 점을 보증하지 않습니다.

Numbers21 PTE.LTD. 은 이 백서와 관련하여 이 백서를 읽는 모든 분들에게 어떠한 사항도 진술 및 보장하지 않으며, 그에 대한 법적 책임을 부담하지 않습니다. 예를 들어 Numbers21 PTE.LTD. 은 백서가 적법한 권리에 근거하여 작성되었으며 제 3자의 권리를 침해 하지 않는지, 백서가 상업적으로 가치가 있거나 유용한지, 백서가 이 백서를 읽고 있는 사람들이 가지고 있는 특정한 목적 달성에 적합한 지, 백서의 내용에 오류가 없는지 등을 보장하지 않습니다. 책임 면제의 범위는 언급한 예시에만 한정되지 않습니다.