

MobileGo Token

www.mobilego.io

2 년여에 걸친 게이밍산업을 대표하는 리더들과의 개발 끝에 Datcroft LTD., Gamecredits 는 최초의 암호화화폐 (cryptocurrency) 모바일게임스토어 개발의 완성

단계에 이르렀다. 이 모바일게임스토어는 게임 유저들이 Gamecredits 를 이용하여 게임 내 콘텐츠를 구입할 수 있게 하는 독점 지불 결제 사업자이다. Gamecredits 는 신용카드나 다른 현지 결제 방법들을 통하여 획득할 수 있다. Gamecredits 모바일스토어는 150 명의 개발자들의 300 여개의 게임들과 이미 계약을 체결하였고,

2017 년 2 분기 초 공개될 예정이다.

MobileGo 크라우드세일(crowdsale)과 MobileGo 토큰(token)의 발행은, Gamecredits' 모바일스토어의 마케팅과 브랜딩, 그리고 플랫폼 내 이더리움 (Ethereum) 블록체인을 사용한 스마트계약 기술 개발의 자금을 충당하는 중요한 역할을 할 것이다.

MobileGo 토큰은 모바일플랫폼을 게임화하고 유저들의 충성과 참여를 장려하는데 사용될 것이며, 또 스마트계약 기술을 가능케 할 것이다. MobileGo 토큰은 탈중앙화 가상 모바일게임시장을 열고, 유저간의 탈중앙 매치플레이, 그리고 스마트계약 내 탈중앙 토너먼트 등을 가능하게 할 것이다.

시장과 산업

2016 년 전세계 게임산업 수익은 \$996 억 달러에 이르렀다. 2019년에는 이보다 20% 증가한 \$1186 억달러에 이를 것으로 예상된다.

2019년까지 부분별 예상

\$918 억 달러	\$996 억 억	\$1065 억	\$1125	\$1186 억
------------	--------------	----------	--------	----------

이중에서 가장 빠른 성장을 보이는 부문은 바로 세계 모바일게임시장이다. 모바일 게임 시장은 2016년 \$367억 달러의 수익을 기록했다. 이대로라면 모바일 게임 시장은 2020년 58% 더 증가한 \$581억 달러의 수익을 낼 전망이다.

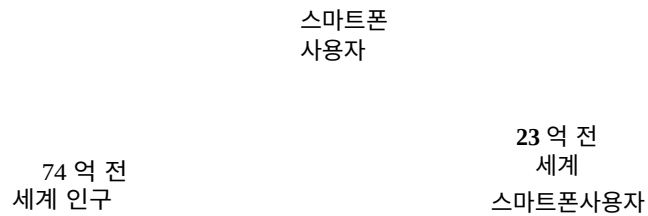
\$358
억 달러

\$806 억

\$225 억

\$581
억 달러

모바일게임시장에서 가장 큰 성장을 보이는 지역은 아시아로써 전체 스마트폰 사용자의 99%를 차지하고 있다.



현 모바일게임 플랫폼과 스토어

모바일게임 플랫폼은 중국에 가장 집중되어 있다. 중국에는 세계 스마트폰 사용자의 30.2%가 있다. 이들 중 73.3%는 안드로이드계 사용자들이다. 이렇기 때문에 모바일 게임 수익 중 대부분은 안드로이드기기에서 발생한다. 중국에는 200 여개의 제 3 자 앱 스토어가 있다.

2016 년 8 월: 모든 안드로이드계 스마트폰 및 태블릿기기 포함

중국 이외에는 현재 구글 플레이 (Google Play) 와 애플 (Apple) 이 모바일게임시장의 98% 이상을 좌지우지하고 있고, 이때문에 제 3 자 게이밍플랫폼과의 경쟁이 거의 없는 실정이다.

이러한 시장 독점은 많은 게임 개발자들과 게임 유저들을 제한시키고 있다.

Gamecredits 모바일스토어는 이에 대한 대안으로서, 최초로 암호화화폐 (Cryptocurrency)를 기반으로 하여 더 넓은 게임산업 내 문제들을 해결할 것이다. 이 모바일게이밍스토어 앱은 현재 최종실험단계에 있으며 2017년 2분기 초 안드로이드 기기에 오픈될 예정이다.

Gamecredits 게임스토어와 모바일 플랫폼

Gamecredits 모바일스토어의 최신 스크린샷



이 모바일 플랫폼은 현재 150 명의 개발자들이 만든 300 여개의 게임을 1 차로 런칭 할 예정이다. 그리고 2017년 중순에서 말 사이 약 1000 여개의 게임이 나올 것으로 예상하고 있다. 이 게임들과 개발자들은 2017년 3월을 시작으로 공개될 예정이다.

게임 개발자를 위한 혜택

그동안 게임 개발자들의 반응은 압도적으로 긍정적이었으며, 그 이유는 여럿이다.

현재 구글플레이나 애플스토어를 사용하는 개발자들은 자신들의 수익 중 30%까지 플랫폼들에 지불하고 있다. 우리의 플랫폼 수익 모델은 단 10%의 수익만 지불받을 것이다.

또한 모바일게임 회사들은 결제를 받기 위해 최대 60일까지 기다려야 하는 실정이다. 우리 플랫폼은 이보다 훨씬 더 빠른 결제를 가능케 할 것이다.

개발자들은 또 구글이나 애플의 플랫폼들에 자신들의 게임을 공개하기 위해 오랜시간 기다려야만 했다. 우리의 플랫폼은 빠르고 쉬운 SDK의 통합이 가능하다. 개발자들이 직접 자신들의 APK 파일을 업로드 할 수 있는 통합 환경을 제공하고, 이후 구글플레이에 검증 및 다운로드 가능 여부를 체크한다. 이런 방식으로 백로그 (backlog) 방지와 품질 관리를 동시에 이뤄낸다. SDK와 모든 연결들을 개발자 본인의 별도의 자원 없이도 통합하는 것이다.

SDK developer의 통합

Gamecredits 모바일 플랫폼 후단부

Gamecredits 모바일
개발자 환경

Gamecredits 모바일 스토어

검증

개발자가
APK를 업로드

스토어에 바로
플레이 가능한
게임 추가

최신 검증된 APK 파일 다운로드

Google Play 나 Apple 같은 플랫폼에는 하루 평균 1000 여개의 게임이 새로 추가된다. 이중 대다수는 수개월동안 메인에 떠있는 포켓몬고나 캔디크러시, 클래시 오브 클랜과 같은大作 게임들과는 달리 별다른 관심을 받지 못한다. 우리는 개발자들의 작품이 우리 플랫폼에서 잘 노출될 수 있도록 개발자들과 충분한 협의를 거칠 것이다.

<http://www.ibtimes.co.uk/apple-app-store-growing-by-over-1000-apps-per-day-1504801>

우리 플랫폼의 게임 개발자들을 위한 11 가지 혜택 전체 리스트는 www.gamecredits.com 에서 만나볼 수 있다.

게임 유저들을 위한 혜택

게임 유저들은 우리 모바일스토어를 사용하며 더 많은 이득과 혜택을 얻을것이다. 게임 개발자들은 게임 내 사용 가능 쿠폰과 혜택 등을 제공하며 유저들의 Gamecredits 사용을 권장할 것이다. MobileGo 토큰 보유자들은 Gamecredits 를 통하여 게임 내 콘텐츠 를 구매할 경우 추가 할인혜택을 받을 것이다.

우리 플랫폼의 지불결제 시스템은 유저들에게 더 많은 결제 방식을 제공한다. 구글과 애플은 신용카드를 통한 디파짓 기능만 제공하고 있다. Gamecredits 모바일 게임 앱은 신용카드의 사용 뿐만 아니라 Gamecredits 그리고 현지 결제 방식들까지 가능케 할 것 이다.

구글과 애플의 제한된 디파짓 한도와 달리, 우리 플랫폼은 제한 없는 디파짓을 가능하게 할 것이다.

MobileGo 클라우드세일이 제공하는 기회

\$500 억달러의 모바일 시장을 조금 진입하는 것으로도 큰 수익을 기대할 수 있다. 이를테면 0.2%의 시장 점유 만으로도 한 해 \$1 억 달러의 수익을 낼 수 있다.

MobileGo 클라우드세일을 통해 우리는 더 빠른 시장 점유를 획득할 자금을 확보할 것이다.

클라우드세일을 통해 확보된 자금 중 최소 50%는 마케팅 비용으로 사용될 것이다. 마케팅 중 대부분은 “ Installs” 라고 불리는 게임 유저 확보를 위해 사용될 것이다. “ Installs” 는 Facebook, Google Adwords, offer walls 등을 포함한 많고 다양한 게이밍 트래픽 소스에서 구입될 것이다.

기존의 마케팅 방식 외에도 MobileGo 토큰 스마트계약 기술의 기능은 우리의 모바일 플랫폼에 다양하고 독특한 가치를 더하여 줄 것이다.

MobileGo 토큰과 모바일플랫폼의 게임화

게임 유저들은 모바일 플랫폼을 사용하며 자신의 프로필을 만들 것이다. 이러한 프로필은 이들이 해온 게임, 추천/소개, 그리고 다른 유저들과의 교류 등에 근거한 유저 고유의 특정한 신분을 드러낸다.

모바일 플랫폼의 게임화

MobileGo
토큰 보유

새로 공개될 게임의 비공개 베타 테스트

VIP 플랫폼 랭킹
신분 달성

플랫폼 내 게임크레딧
구매 시 쿠폰 할인

플랫폼에 추천

VIP 토너먼트 입장

게임 플레이 시간

특정 수준에 도달한 게임 유저들은 MobileGo 토큰으로 보상을 받을 것이다. 또한 어느 정도의 MobileGo 토큰을 갖거나 획득한 유저들은 다음의 인센티브를 얻을 수 있다:

- A) Gamecredits 를 통한 게임 내 콘텐츠 구매시 할인쿠폰
- B) 상금이 걸린 VIP 게임 토너먼트 무료 입장
- C) 스토어 새 게임 런칭시 비공개 베타 테스트

상금 토너먼트

모바일플랫폼에서의 토너먼트를 통하여 우리는 과거 컴퓨터와 온라인 게임 시장에서 BigPoint 가 거두었던 대성공을 재현하고자 한다.

BigPoint 는 과거 토너먼트와 상금을 이용하여 하루에 수백, 수천에 이르는 새 유저들을 웹 게이밍 플랫폼에 유입시켰다.

Gamecredits 모바일 플랫폼은 중앙집중 토너먼트와 탈중앙 토너먼트 두 가지를 열고자 한다.

탈중앙 토너먼트 (Decentralized Tournaments)

플랫폼에서의 탈중앙 토너먼트는 MobileGo 토큰을 갖고 있는 플랫폼 유저들에 의해 셋업되고 운영될 것이다. 이 탈중앙 토너먼트 세계에서 사용되는 토큰은 MobileGo 토큰이 유일할 것이다.

FirstBlood 플랜이 스마트계약을 통해 게임 유저들로 하여금 컴퓨터 온라인 게임의 토너먼트를 만들 수 있게 하였듯이, Gamecredits 모바일 스토어 역시 이와 비슷하게 게임 유저들로 하여금 모바일 MMOs 토너먼트를 만들 수 있게 할 것이다.

FirstBlood 가 그랬듯이, 이 토너먼트들은 유저들이 직접, 공정한 운용을 참관하며, 운영하고 관리해 나갈 것이다.

한 가지 차이가 있다면 Gamecredits 모바일 플랫폼 내 토너먼트는 따로 독립된 모바일 앱 환경이 굳이 필요가 없다는 점이다. Gamecredits 모바일 플랫폼 내에서 열릴 수 있기 때문이다.

중앙집중 토너먼트 (Centralized Tournaments)

중앙집중 게임 토너먼트는 게임 개발자들이 자신들의 게임을 홍보하기 위해 운영 될 것이다. 이 토너먼트는 유저들의 특정 게임 참여를 장려하기 위해 적극 권장될 것이다.

MobileGo 토큰을 기반으로 어느 정도 레벨에 도달한 게임 유저들은 이러한 토너먼트 중 일부 또는 전체에서 특정한 권한이 주어질 것이다.

중앙집중 토너먼트

전체 유저에 오픈

게임 크레딧으로
상금

게임 개발자가
토너먼트를 스
폰서함

자격 있는
MobileGo 토큰 보
유자에게만 오픈

탈중앙 가상 마켓 (Decentralized Virtual Marketplace)

MobileGo 토큰은 Gamecredits 모바일 플랫폼 내 탈중앙 가상 마켓의 핵심이 될 것이다.

이 마켓은 게임 유저들로 하여금 MobileGo 토큰을 이용하여 모바일 게임 내 가상 아이템을 직접 거래할 수 있게 할 것이다. 이러한 거래는 이더리움 블록체인에서 이루어진다.

모바일 플랫폼 내 수익 발생

업계에서는 게임 유저 한 명을 확보하는 데 드는 비용을 평균 \$0.83 달러에서 \$1.71 달러로 보고 있다. 게임 유저들이 모바일 플랫폼 내에서 사용하는 비용은 평균 \$1.15 달러에서 \$4.40 달러 정도이다.

게임 유저 확보에 드는 평균 비용

게임 유저가 매달 쓰는 평균 금액

플랫폼 내 수익을 추산하기 위해 우리는 가장 큰 세 개의 시장 - 아시아, 북미, 그리고 서부 유럽을 예로 살펴보고자 한다. 게임 유저 한명 확보에 드는 마케팅 비용은 평균 \$1.50 달러이다. 그리고 게임 유저 한명이 한달 평균 플랫폼에서 지출하는 비용은 \$3.71 달러이다.

이 예를 토대로 우리는 마케팅에 드는 비용 \$1.50 달러 당 플랫폼에 \$3.71 달러의 월간 수익이 날 것으로 기대할 수 있다.

또한 업계 플랫폼 평균치를 보면 유명 게임에서 게임 유저를 한 명 확보할 때마다 평균 두명의 또 다른 유저가 유입될 것으로 기대된다. 우리는 이 비율을 1:1 로, 게임 유저 한명 당 한 명의 유저가 소개되어 오는 것으로 예상하고자 한다. 결국 \$1.50 달러의 비용마다 \$7.42 달러의 월간 수익을 추정할 수 있다. 매월 10%의 감소율을 감안하면 플랫폼의 총 연간 수익은 \$53.16 달러가 된다.

우리 플랫폼은 모든 게임 내 매출에서 10%의 수수료를 받을 것이다. 이 평균치들을 토대로 우리 플랫폼은 게임 유저 한 명당 매년 약 \$5.13 달러의 수수료를 받을 것으로 예상된다. 유저 한 명 확보에 드는 비용 (\$1.50) 을 빼면 게임 유저 한명 당 연간 수익은 \$3.81 달러가 된다. 우리는 2017 년 4 분기부터 수익을 내는 것을 목표로 하고 있다.

MobileGo 토큰을 burn 하기 위한 수익

우리는 Gamecredits 모바일 스토어에서 얻은 수익 중 일부를 MobileGo 토큰을 되사들이고 이를 burn 하는 데 사용 할 것이다.

크라우드세일이 완료되면, 모아진 자금 중 최소 50%는 마케팅 펀드를 만드는 데 쓰일 것이다. 이러한 자원의 할당과 발생 수익은 전부 MobileGo 토큰 소유자들에게 공개될 것이다.

우리의 수익 중 일부는 지속적인 마케팅을 위해 사용될 것이며, 수익 중 또 다른 일부는 MobileGo 토큰을 되사는 데 쓰일 것이다.

MobileGo 토큰 할당

1 억개의 MobileGo 토큰이 만들어질 것이고, 이는 크라우드세일 종료 시점에 맞춰서 발행될 것이다.

크라우드세일 첫 참여자들을 위한 할인이 있을 것이다. 원하는 참여자는 크라우드세일 이전 할인도 가능하다. 문의사항은 crowdsale@mobilego.io 로 연락하면 된다.

MobileGo 토큰은 BTC, ETH, WAVES, 그리고 GAME 과 함께 구매할 수 있다. 모든 펀드는 다중서명 지갑 (Multi-signature wallet) 을 통해 받고 보관 될 것이다.

MobileGo 토큰의 분배

총 1억

7천만 토큰은 클라우드 참여자에게,

3천만 토큰은 MobileGo Foundation 내 클라우드세일 마케팅, 모바일 플랫폼 파트너십, 직원 충원과 향후 5년 개발 등을 위해 유지될 것. 이 토큰은 다중서명 지갑에 보관.

자금의 분배

확보된 모든 자금은 MobileGo Foundation 을 통해 지출 될 것이다. 게임 유저 Install 을 위한 직접 마케팅에 최소 50%.

탈중앙 가상 마켓, 탈중앙화 유저 대 유저 매치, 그리고 탈중앙 토너먼트 환경 개발에 20%.

법률 관련, 결제 과정에서 뜨는 비용, 향후 모바일 게이밍 플랫폼의 게임화 및 마케팅 관련 확장 개발에 최대 30% 까지 유지.

현재 개발 및 릴리즈 로드맵

4 월 - 5 월: MobileGo 클라우드세일
4 월 - 5 월: Gamecredits 모바일 스토어 공개 런칭
4 월 - 5 월: Gamecredits 모바일 스토어 게임 및 게임 내 콘텐츠 구매 승인
5 월 - 6 월: 마케팅 펀드 투입
6 월 - 7 월: 플랫폼 내 첫번째 중앙집중 토너먼트
Q3 - Q4 2017 - 모바일 플랫폼 완전 통합, 플레이어 프로필 및 status, 그리고 리워드 MobileGo 토큰으로 통합하는 것 포함
Q4 2017 - 탈중앙 가상 마켓 완성
Q1 2018 - 탈중앙 게임 유저 매치와 탈중앙 게임 유저 토너먼트 전체 통합

클라우드세일 일정

클라우드세일 런칭 날짜는 미정이나, 적어도 4 월 중순 시작하여 한 달 동안 진행 할 계획 이다.

클라우드세일 일정은 Gamecredits 모바일 스토어의 공식 런칭과 거의 동시에 이뤄질 것이다.

공식 일정과 할인 일정은 다가오는 몇 주 내에 공지할 예정이다.

클라우드세일 시작 전에, 일일 보도자료를 통하여 첫 모바일 플랫폼 런칭에 함께 하게 될 게임 들과 게임 개발자들의 상세 정보를 공개 할 것이다.

MobileGo 토큰과 Gamecredits

MobileGo 토큰과 Gamecredits, 이 둘은 서로 다른 기능을 갖고 있으면서도 공생하는 중요한 관계이다.

MobileGo 클라우드세일의 성공은 Gamecredits 모바일 게이밍 플랫폼 내 수백만의 게임 유저 확보 자금을 충당함으로써 Gamecredits의 생태계와 경제 그리고 가격에 긍정적인 영향을 줄 것이다.

더 많은 게임 유저들이 Gamecredits 모바일 플랫폼을 이용할수록 더 많은 Gamecredits가 구매되고 게임에서 사용될 것이다. 이는 결국 Gamecredits 수요의 증가로 이어질 것이다.

플랫폼의 성공은 플랫폼 게임화의 경제 성장을 야기할 것이며, 탈중앙화 마켓, 토너먼트, 그리고 유저 대 유저 매치에 대한 수요를 증가시키며 MobileGo 토큰의 활용성 역시 더 커질 것이다.

발행의 기술적인 측면

MobileGo 토큰 듀얼 블록체인 발행

MobileGo 토큰은 Waves 플랫폼과 이더리움 플랫폼에 동시에 발행될 최초의 암호화 화폐이다. 웹 인터페이스, locked wallets, 그리고 이더리움 플랫폼 내 스마트계약으로 구성된 새로운 기술을 사용하여, MobileGo 토큰은 한 블록체인에서 다른 블록체인으로 호환이 가능한, 유저들의 바람을 현실화하는 역동적인 역할을 해낼 것이다.

기술 사양

이 토큰은 1억개의 고정 공급량이 있고, 두 블록체인에서 모두 생성될 것이다. ETH에서 구입한 토큰은 Ethereum 블록체인 내 유저들의 Wallet에 제공될 것이고, 그 잔액은 스마트계약 내 보관될 것이다. Fiat, GAME, BTC, 또는 WAVES 등으로 구매된 토큰은 WAVES 블록체인을 통해 제공될 것이고, 그 잔액은 WAVES 지갑 내 보관될 것이다.

이런 식으로, ETH 스마트 계약의 잔액은 WAVES 토큰의 유동성과 동등하며, WAVES locked wallet 내 잔액 역시 ETH 토큰의 유동성과 동등하다.

ETH 토큰 소유자가 ETH MobileGo 토큰을 WAVES 토큰으로 바꾸고 싶다면, 자신의 WAVES 주소를 자신의 ETH 토큰과 함께 스마트 계약으로 보내고, ETH 토큰을 lock 하고, 이에 상응하는 WAVES 토큰을 지명된 주소로 보냄으로써 릴리즈시키면 된다.

마찬가지로 WAVES 토큰 보유자가 이를 ETH 블록체인으로 옮기고 싶다면 그 ETH 주소를 지명하고 WAVES 토큰을 locked wallet 으로 보내면 된다. ETH 토큰 이 곧바로 포워드 될 것이다.

어떤 상황이든지 MobileGo 토큰은 최대 10 억개 (unlocked) 이하로 유지된다.

10 억개의 토큰이 생성됨

자산 생성

10 억개에서 WAVES 로
구매한 토큰 전체를 뺀 값

10 억개에서 ETH 로 구 매한
토큰 전체를 뺀 값

토큰 비율 1:1 로 유지

비트코인,
waves,
GAME 통
해
토큰 구매

Ethereum
통해 토큰
구매

ETH 토큰이 lock 되면 waves
토큰이 릴리즈됨

Waves 토큰이 lock 되
면 ETH 토큰이 릴리즈
됨

WAVES wallet 으로 분산됨

ETH wallet 으로 분산됨

예:

클라우드세일을 통해 \$1 억 달러 모금

금 ETH 에서 \$4 천만 달러 모금

BTC, GAME, 그리고 WAVES 에서 \$6 천만 달러 모금

이더리움 블록체인에서 MobileGo 토큰 1 억개 발 사

행 사용자 지갑으로 4000 만개 보냄

남은 6000 만개는 스마트계약 내 보관 유지

WAVES 블록체인에서 MobileGo 토큰 1 억개 발

행 사용자 지갑으로 6000 만개 보냄

남은 4000 만개는 WAVES node 에 보관 유지

개념 증명

스마트 계약과 “ 토큰 플리퍼” (“ Token flipper”)의 개념 증명이 거의 완성되었다.
단계에 이르렀다. 스마트 계약 코드는

<https://etherscan.io/address/0x2c875e5ea4706b1978a41b59edf2d3af31d60e70#code>

에서 확인할 수 있다

장점

스마트계약을 사용,
생성할 경우:

- 탈중앙 가상 마켓
- 유저 대 유저 매치
- 탈중앙 토너먼트

ERC 20 토큰 발행

스마트 계약을 통해
듀얼 블록체인
발행이 가능해짐

개발자들에게
질 높은 환경 제공

유니버설 크롬 월렛

탈중앙화된
토큰 거래

직관적
유저 인터페이스
(UI)

피아트 게이트웨이
(Fiat Gateways)

간편한 토큰 발행

이더리움 (Ethereum)

본 문서에서 계속 언급되었듯이 스마트계약 기술은 Gamecredits 모바일 게이밍 플랫폼 내 많은 새로운 탈중앙화 기능들을 접목시키는 데 사용될 것이다.

WAVES

WAVES 는 플랫폼으로서의 차별화된 기능을 갖고 있다. 먼저 크롬 월렛 (Chrome wallet)과 UI, 그리고 피아트 게이트웨이 (fiat gateway) 능력은 누구나 사용하기 쉽다.

WAVES 의 탈중앙화된 자산 교환은 기존에 내재하는 제 3 의 규제나 수수료가 필요 없는 본질적인 토큰 거래를 가능하게 한다. 이러한 거래는 플랫폼 내 수익으로 MobileGo 토큰을 되사는 데 쓰일 것이다.

가외성 및 지속 가능성

가외성은 듀얼 블록체인의 또 다른 보안 관련 장점이다. WAVES 플랫폼이나 이더리움 블록체인 중 어디에라도 중대한 기술적 문제가 생길 시에 MobileGo 토큰은 완전하고 안정적인 블록체인으로 옮겨갈 수 있다.

데이터가 블록체인 내 있기 때문에, 한 블록체인이 기능을 못할 경우 유저들은 또다른 프라이빗 블록체인 (private blockchain) 에서 거래 계약을 할 수 있다. 소유권 증명 절차 이후 토큰들은 안정된 블록체인에서 다시 열려 소유자들에게 발행될 것이다.

시너지 효과

MobileGo 토큰은 전세계 암호화 화폐 관련 업계의 다양한 기술과 능력이 모여 이룬 상승효과를 기반으로 만들어졌다. 우리의 핵심 사업모델은 이러한 암호화기술을 불분명한 세계 등지 소비자층과 성공적으로 연결하는 최초의 암호화 프로젝트로 거듭 나는 것이다.

MobileGo 토큰은 Gamecredits 의 유용성과 가치를 크게 높일 마케팅의 자금을 조달 할 것이다. 또한 우리는 WAVES 와 이더리움의 이점을 통하여 양질의 상품을 더 개발 하고 발전시키고자 한다.

지불 결제 사업자 (Payment Gateway) 의 기술적 인 측면

지불 결제 사업자 내 기술적인 도약

Gamecredits 모바일 스토어는 우리 개발자들이 만들어낸, 개개인의 요구에 맞춘 독점의 중앙집중 지불결제 솔루션을 사용할 것이다. 이 지불결제 서비스는 현재 Datcroft LTD. 내 게임들에서 베타 테스트 중이다.

이 지불결제 방식은 게임 내 콘텐츠 구입 시 Gamecredits 를 주요 결제 옵션으로 제공할 것이다. 게임 유저들은 이 결제 서비스 내에서, 비트코인이나 신용카드, 혹은 다른 결제 방법을 통하여, 모바일 앱을 단 한 번도 나가지 않고 Gamecredits 를 획득할 수 있게 된다.

본 지불결제 사업자는 보안과 확장성, 그리고 손쉬운 사용법을 위해 만들어졌다. 우리

의 코드페이 플랫폼 (Codepay platform) 은 Hadoop 과 HBase 를 기반으로 하고

있다. 우리는 또한 Onid 를 거래의 프레임워크로 사용하고 있다. 또한, SQL layer- NoSQL layer 을 통하여 더욱 쉬운 데이터 접근을 가능하게 한다. 우리의 목표는 Big Data 를 보다 빠른 속도로 처리하는 것이다. 이를 위해 우리는 쉽게 개개인의 요구를 맞출 수 있는 분석적 클러스터를 만들었다.

로딩과 관련해서 진행한 테스트에서 1 초에 7000 개를 거래하는 데 성공했다. 결과는 이곳에서 볼 수 있다: <http://monosnap.com/file/qbb3y3MSZ7e92TS1pRv1lBvXXPWcL8>

스토어에 결제의 솔루션을 제공

FIAT 이 유저로부터

Gamecredits 지갑을 가진
모바일 게임 유저

유저들이
게임 내 아이템을
Gamecredits 로 구매

Gamecredits 전송

페이먼트 프로세서

거래소에서 GC 월렛으로
Gamecredits 가 전송됨

게임 개발자의
Gamecredits 지갑

FIAT 을 사용하여
Gamecredits 를 구
매

거래소

개발 팀

MobileGo 팀은 25 년이 넘는 게임 개발 경험과 게임 수익관련 경영, 마케팅 경험 등을 가지고 1300 만명 이상의 게임 유저들을 확보해왔다. 또한 총합 15 년 이상의 결제 처리 엔지니어링, 빅데이터 기술, 그리고 엔터프라이즈 솔루션 (Enterprise Solution) 개발 경험을 갖고 있다.

Ser ge y Sholom, PhD.

10 대 때 Sergey 는 챔피언십 수준에 도달한 게임 유저였고 러시아에서 게임 Quake 로 첫 대형 그룹 토너먼트를 만들었다. 수학 모델링 박사 학위를 받은 뒤 2004 년 Datcroft Games Ltd.를 설립했다. 지난 13 여년간 Datcroft 는 1300 만명 이상의 유저 가 등록되어 있는, 세계적으로 잘 알려진 여러 게임들을 개발해왔다. Sergey 는 100 명 이상이 소속된 회사를 총괄하며 최신 게임들을 시장에 내놓고 있다. Datcroft 의 최신작 은 Pixel Wars 라는 게임으로 5 월에 공개될 예정인데, 벌써부터 찬사를 받고 있는 작품이다. Sergey 는 게임업계의 블록체인지술 도입을 통한 문제 해결을 지지해 왔다. 그는 전세계를 돌아다니며 블록체인을 이용한 결제 처리 방법, 그리고 개발자들에게 더 많은 수익을, 유저들에게 더 많은 옵션과 경험을 주는 게임플레이 환경의 필요성에 대한 강연과 연설을 해오고 있다.

Vesselin Peev.

Vesselin 은 Gamecredits 모바일의 총괄 플랫폼개발자로 일하고 있다. 15 여년의 엔지니어링 경험을 갖고 있으며, 그의 클라이언트는 주요 Telecom 회사들 및 빅데이터 기술을 기반으로 만들어진 Recrutix 와 monster.com 등의 리크루팅 회사를 위한 Enterprise-level solution 등을 포함해왔다. Vesselin 은 CanCERT, EWA Government systems, IIT, 그리고 ISSEA 보안 인증서를 보유하고 있다.

Nikola Dj okic, C T O.

Nikola 는 12 년이 넘는 오퍼레이션즈와 엔지니어링 경험을 가지고 있다. 세계적인 도 박 관련 개발 회사인 IGT 에서 기술 부문, 팀장, 설계자, 그리고 개발 운영 리더로 일했다. Nikola 는 결제 처리 엔지니어링 관련 논문으로 엔지니어링 석사 학위를 가지고 있다.

Ma xi m S h o l o m, PhD.

Maxim 은 12 년이 넘는 기간동안 게이밍 업계에서 경험을 쌓아왔다. Maxim 은 Get The Gun 등의 게임으로 상을 받은 프로듀서이며, 그의 게임 개발 프로젝트는 전세계 게임 업계에서 인정받아왔다. 지난 2 년간 Maxim 은 Gamecredits 모바일 스토어의 개발과 디자인 팀을 감독해왔다. 모바일 플랫폼의 최고 설계자로서 시스템의 기능적인 통합과 직관적인 설계를 주관해오고 있다.

Rob Wilson, 자문.

Rob 은 BitScan 과 Incent 의 설립자로 듀얼 블록체인 기술의 입안자이다. 그는 크라 우 드세일을 성공적으로 운영한 광대한 경험을 갖고있다. 그의 주요 약력은 군인으로 서였 는데 당시 그는 전방에서 2 차례 지휘관으로 근무하였고, 미 해군대학원 (US NAVY WAR COLLEGE)에서 전략학 강의를 하였다. 현재는 회사들을 통해 WAVES 자산 이용 등 블록체인 기술을 사용한 개개인의 요구에 맞춘 솔루션 등을 자문하는 하이 레벨의 비 즈니스관계 포트폴리오를 쌓아가고 있다.

Bok Khoo, Ethereum Dev. BEc, AIAA, 감독 겸 컨설턴트.

Bok 은 28 년이 넘는 업계 경험을 갖고 있는 보험계리사 겸 계량 소프트웨어 개발자 (Quantitative software developer) 이다. 각종 은행과 기업 재무팀, 투자 매니저, 정부 기 관, 거래소, 그리고 호주, 뉴질랜드, 아시아, 영국과 유럽 등지 금융 소프트 판매회사를 포함한 클라이언트들과 일해왔다. Bok 은 Ethereum.StackExchange.com, github.com, 그리고 reddit.com/r/ethereum 에서 BokkyPooBah 로 불리며 현재 탈중앙화 무신뢰거래 소 (decentralized trustless exchanges, <http://cryptoderivatives.market/>) 및 기존의 Fiat 금 융 수단을 이더리움 보증 탈중앙화 블록체인 플랫폼에 도입하기 위한 작업을 진행중이다.

조건 (Terms and Conditions)

본 문서는 정보 전달 목적 이외의 용도로는 사용되지 않으며, Gamecredits 모바일 플랫폼 또는 어떤 관련된 혹은 연관된 회사의 주식이나 증권을 판매하려는 제안이나 요청이 아니다.

MobileGo 토큰은 권한을 부여하지 않는다.

MobileGo 토큰을 사용하는 사용자에게 MobileGo 또는 Gamecredits 모바일 플랫폼, 다른 관련 사업에 소유권이나 지분 권한이 부여되지 않는다. 커뮤니티로부터 피드백은 받겠지만, MobileGo 토큰은 Gamecredits 모바일 플랫폼과 관련된 그 어떤 사업의 방향이나 결정에 대해 참여할 권한을 부여하지 않는다. MobileGo 토큰을 사용하여 플랫폼 내에서 프로필을 만들고, 이를 통해 특정한 토너먼트들이나 플랫폼 내 각종 할인 및 리워드를 받을 수 있다. MobileGo 토큰은 또 가상 마켓이나 탈중앙 토너먼트, 유저 대 유저 매치 등에서 사용될 수 있다.

마케팅에서 얻는 매출이나 이익에 관해 보장하지 않는다.

본 문서에서 사용된 매출이나 이익 관련 모든 예들은 시범의 목적으로 쓰였거나 또는 업계 평균치를 보여주고 있으며, 이는 마케팅의 결과를 보장하지 않는다.

이더리움에 수반되는 리스크

MobileGo 토큰 중 일부는 이더리움 블록체인에서 발급될 것이다. 따라서 이더리움 프로토콜 관련 어떤 고장이나 뜻밖의 기능은 MobileGo 토큰의 거래망 (Trading network)을 예기치 못한 방향으로 작동하게 할 수 있다.

WAVES에 수반되는 리스크

MobileGo 토큰 중 일부는 WAVES 플랫폼에서 발급될 것이다. 따라서 WAVES 플랫폼의 어떤 고장이나 뜻밖의 기능은 MobileGo 토큰의 거래망을 예기치 못한 방향으로 작동하게 할 수 있다.

규제 불확실성

블록체인 관련 기술은 세계 각지 다양한 규제기관의 감독과 조사 대상이 되어왔다. MobileGo 토큰 네트워크는 이러한 규제적인 조사 또는 조치의 영향을 받을 수 있으며, 이는 MobileGo 토큰과 같은 디지털 토큰의 사용이나 소유, 또는 이보다 더 큰 범위를 포함할 수 있고, 훗날 MobileGo 토큰의 유용성이나 재판매를 지연시키거나 제한할 수 있다.

MobileGo 토큰은 큰 투자가 아니다.

MobileGo 토큰은 그 어떤 공식적이거나 법률적으로 효력이 있는 투자를 상징하지 않는다. 본 백서 내 요약된 목표들은 예기치 못한 상황 때문에 바뀔 수 있다. 이 백서에 요약된 목표들을 성취하기 위해 최선을 다하겠지만, MobileGo 토큰을 구매하는 모든 개인과 단체들은 위험부담을 감수해야 한다.

양자 컴퓨터

양자 컴퓨터 개발 등을 비롯한 기술적인 진보는 MobileGo 토큰을 포함한 암호화화폐에 위협적 요소가 될 수 있다.

채택 부족

MobileGo 토큰을 투자로 받아들여서는 안되나, 시간이 갈수록 그 가치는 상승할 것이다. Gamecredits 모바일 플랫폼의 사용이나 채택이 줄어들 경우 이러한 가치 또한 제한될 것이다.

멸실 위험

클라우드세일이 보유한 자금은 보험이 적용되지 않는다. 손실이나 손해의 경우, 구매자가 상환 청구 할 공공 또는 사설 보험업자는 존재하지 않는다.

Gamecredits Inc.와 무관

MobileGo 토큰 클라우드세일 자금은 Gamecredits Inc.가 소유하지 않는다. 이 자금은 MobileGo Foundation 의 소유이고, 독립적인 실체로서 완전히 독립된 소유권 구조를 갖는다.

실패 위험

비즈니스 관계나 마케팅 전략 실패 등의 일부 연유로 인하여, Gamecredits 모바일 플랫폼 및 본 크라우드세일에서 자금 모금 후 모든 차후 마케팅이 성공적인 결과를 내는 데 실패할 수 있다.

새 기술의 리스크

MobileGo 와 같은 암호화 토큰 (Crypto tokens)은 상당히 새롭고 상대적으로 검증이 덜 된 기술이다. 이 문서에 언급된 위험요소들과 더불어 Gamecredits 모바일 플랫폼 팀에서 예상하지 못한 리스크가 존재한다. 이러한 리스크들은 이곳에 제시된 위험 요소들의 변형된 형태로 나타날 수 있다.

통합

본 계약 (Agreement) 은 이 문서에 있는 해당 주제에 관하여 쌍방간 전반적 합의내용을 구성하고 있다. 본 계약은 이전의 모든 합의, 토의, 진술, 보증, 그리고 약속을 통합했다. 본 계약에 명시적으로 제시된 경우를 제외하고 이전의 어떠한 당사자간 명시되거나 함축된 보증, 진술, 약속, 또는 합의는 없다. 이 계약은 당사자들에 의해 기록된 문서에 의해서만 수정될 수 있다.

보증의 부인

당신은 당신의 MobileGo 토큰 사용 또는 사용 불가에 관한 모든 위험은 전적으로 사용자 본인의 몫이고, MobileGo Foundation 을 면책하는 것에 동의한다. MobileGo 토큰 은 최초 발급 후 당신에게 그 어떤 종류의 보증 없이 보내지며, 모든 명시되거나 함축된 보증, 상업성에 대한 보증이나 특정 목적, 소유권, 불법적 행위에 대한 적합성의 보증이 부인된다. 일부 관할지는 암시적 보장에 대한 예외를 허용하지 않기 때문에 상기의 제한 사항이 적용되지 않을 수 있다.