

VXC WHITE PAPER

**2019.04.15
VERSION 2.0**

목 차

Mission

Introduction

1. 게임소비자의 충족되지 못한 니즈
2. 게임공급자의 충족되지 못한 니즈
3. 블록체인기술의 현재와 비즈니스로서의 게임산업과의 상충
4. 우리의 목표와 미래

VXP(Valuable eXperience Platform) 소개

1. 개요
2. Valuable eXperience Platform Layer
3. Architecture
4. VXP의 특징 및 장점
5. 게임 소비자 장점
6. 게임 공급자 장점

Valuable eXperience Coin, VXC 소개

1. 심볼
2. 개요
3. VXC의 가치 전망
4. VXC Sales and Allocation
5. VXC COIN판매일정과 세부내역

Roadmap

VXC Founders

VXC Advisors

VXC Team

면책 조항

Mission

우리는 블록체인과 암호화폐 기술을 활용한 블록체인 게임과 게임 서비스 플랫폼을 제공함으로써, 게임 소비자에게 보다 높은 수준의 게임 경험과 만족도를 제공하고, 게임 개발자에게는 보다 쉽게 양질의 콘텐츠를 제공할 수 있는 방안을 제안하고자 합니다.

Introduction

1. 게임소비자의 충족되지 못한 니즈

게임 콘텐츠의 소비자인 게이머들은 그간 많은 시간과 노력, 금원을 사용하면서 게임내 캐릭터와 아이템 등의 강화, 레벨업 등 게임 자산의 가치 향상을 위해 많은 투자를 해왔습니다.

그러나, 이러한 게이머들의 게임 자산은 게임공급자의 서비스 약관에 의해 제한되거나, 서비스의 장애나 종료 등 게임 공급자 측의 일방적인 사정으로 소멸되기도 하고 때로는 게이머 스스로의 선택에 의해 잊혀져 가곤 했습니다.

물론, 이러한 자산 가치의 상실이 게임 콘텐츠를 즐기는 방법으로서, 개인적인 만족의 추구를 위한 지극히 사적이고, 개인의 자유의사에 기반한 의사결정의 산물이므로, 각 개인이 감수할 필요성이 있는 불합리라 생각하는 것이 자연스러울 수 있습니다. 그러나, 오랜 시간 동안 이루어진 지극히 개인적인 투자의 결과물인 게임 자산이 온전히 개인의 소유가 될 수 없다는 것은 분명 아쉬운 점이 아닐 수 없습니다.

우리는 블록체인과 암호화폐를 활용한 게임서비스 플랫폼을 통해 게이머들의 투자의 결과물들을 게이머들에게 돌려줌으로 보다 향상된 경험을 제공하고자 합니다.

게이머들은 우리 플랫폼에서 제공되는 블록체인에 자신의 캐릭터나 아이템을 안전하게 저장하고, 보다 쉽게 거래하면서 자신의 투자의 결과물들에 대한 보다 확대된 소유권을 행사할 수 있게 될 것 입니다.

회수 불가능한 투자에 기인하는 특정 게임에 대한 의도치 않은 종속 역시 이러한 자산의 유동화를 통해 상당부분 해소될 것이므로, 새로운 콘텐츠들을 보다 다양하게 즐길 수 있게 될 것 입니다.

2. 게임공급자의 충족되지 못한 니즈

게임 콘텐츠의 공급자인 게임 개발자들은 그간 여러 가지 크립토게임 사례를 통해 블록체인과 암호화폐가 게임에 적용될 때 보다 경쟁력 있는 게임 콘텐츠 제공이 가능하다는 것을 알게 되었습니다.

그러나, 대다수 많은 게임 개발자들은 블록체인과 암호화폐를 활용한 게임 서비스를 제공하고자 하는 의지가 있어도 실제 실행할 수 있는 방안을 찾는 데 많은 어려움을 겪어 왔습니다.

우리는 본 게임서비스 플랫폼을 통해서 게임 개발자들이 블록체인과 암호화폐에 대한 지식이 전혀 없는 상태에서도 손쉽게 자신들의 게임에 블록체인과 암호화폐를 적용할 수 있는 다양한 방안을 제공하고자 합니다.

게임 개발자들은 본 플랫폼에서 제안하는 API와 매뉴얼, 그리고 직접적인 엔지니어링 서포트를 통해서 자신들의 작품을 블록체인과 암호화폐와 연동하여 보다 경쟁력 있게 업그레이드할 수 있습니다.

이 과정에서 콘텐츠 경쟁력의 강화와는 별도로 과금 수단의 다양화와 과금수수료의 절감을 통해 매출은 증가하고, 비용은 감소하는 직접적인 수익 향상의 효과를 추가로 기대할 수 있습니다.

3. 블록체인기술의 현재와 비즈니스로서의 게임산업과의 상충

그동안 블록체인 또는 암호화폐를 게임과 접목하고자 하는 많은 시도가 있어 왔고, 지금도 많은 프로젝트에 의해 진행되고 있습니다만, 우리는 여전히 형식적인 면과 내용적인 면 모두에서 매우 초보적인 수준을 벗어나지 못하고 있는 크립토 게임들을 마주하고 있습니다.

이는 게임에 대한 기술적 기반이 미약하거나, 게임을 구현하는데 활용하는 블록체인 기술이 게임 콘텐츠가 요구하는 특성을 반영하지 못하는 등 지금까지의 게임관련 블록체인 프로젝트 진행주체들의 게임에 대한 이해가 부족한 것이 주요한 원인이라고 생각합니다.

또한, 이것은 지금까지의 블록체인 생태계의 진화 방향성과도 무관하지 않습니다.

탈중앙화라는 혁신적인 개념의 빛나는 성과때문에 그에 수반되는 반대편의 그림자가 가장 고도화된 비즈니스 중 하나인 게임 산업에 미칠 수 있는 부정적인 영향을 과소평가하거나, 애써 무시하며 접근한 것도 하나의 원인이라 생각합니다.

우리는 탈 중앙화, 현금을 대체할 수단 등 기존 주류 블록체인 생태계가 추구하는 거대한 담론을 추구하지 않고 블록체인과 암호화폐가 가진 기술적 진보성과 가치 그 자체에 집중하고자 합니다. 가장 빠르고, 쉽게 현재의 게임산업에 적용될 수 있는 방안을 제안하고, 이를 적용, 발전시켜 나감으로써 블록체인기술이 가지고 있는 진보적 가치를 보다 빨리, 많은 사람들에게 전달하고자 합니다.

4. 우리의 목표와 미래

우리는 블록체인 기술을 통해 게이머들이 자신의 게임 자산을 게임에 종속되지 않은 형태로 소유하면서, 자기 의지에 따라 손쉽게 거래할 수 있도록 함으로써, 게임 경험을 보다 주도적인 방법으로 진행할 수 있는 방안을 제공하고자 합니다.

또한, 게임 개발자들은 우리가 제공하는 시스템적, 인적 기술지원을 통해 보다 쉽게, 보다 높은 사용자 경험을 제공하는 게임을 개발할 수 있게 될 것입니다.

우리가 제공하는 게임서비스 플랫폼에는 다양한 게임들이 서비스 되고, 이러한 게임들은 각각 개별적으로 서비스되는 동시에 하나의 포괄적인 거래 수단과 커뮤니티로 하나의 큰 집단적 서비스의 모습을 띠는 것이라 생각합니다.

한편, 하나의 게임서비스 플랫폼이 전세계의 모든 시장을 동시에 충족하는 것이 현실적으로 어렵다고 본다면, 머지 않은 미래에는 각 언어권 별, 나라별, 분야별 대표 블록체인 게임서비스 플랫폼이 자리잡고, 이 플랫폼 간의 경쟁구도가 형성될 것으로 생각합니다.

가까운 미래에 도래할 치열한 경쟁에서 좋은 성과를 내기위해 가장 우선시 될 것은 역시 시장의 선점입니다. 다른 경쟁자보다 빠르게 시장에 서비스를 출시하고, 다수의 사용자를 확보하는 시장 선점 전략은 지금까지 신기술이 등장할 때마다 반복된 것처럼 가장 효과적이고, 확실한 경쟁력이 될 것입니다. 우리는 우리가 보유한 게임산업과 블록체인 기술 양쪽에 대한 고른 이해를 바탕으로 그간 축적한 기술적 결과를 통해 경쟁사가 따라올 수 없는 가장 빠른 시간에 자사 게임서비스 플랫폼을 수준 높고, 다양한 게임으로 채워서 활성화하고자 합니다.

여타의 유사한 프로젝트들이 제시하는 추상적인 계획과는 차별되는 실제적 결과물로 채워진 로드맵은 이러한 목표를 더욱 신뢰할 수 있게 만들 것으로 기대합니다.

VXP(Valuable eXperience Platform) 소개

1. 개요

VXP(Valuable eXperience Platform)는 우리가 제공하는 블록체인 기반의 크립토게임 플랫폼입니다. VXP는 게임상의 활동에서 발생하는 자산의 획득, 강화, 진화, 소멸 등 다양한 내용을 게임 외의 플랫폼, 즉 VXP가 제공하는 블록체인에 저장함으로써 게임 자산의 소유권을 게임 공급자가 아닌, 게이머에게 귀속 시킵니다.

또한 VXP는 게이머들이 자신의 게임내 자산에 대한 소유, 판매, 이전 등의 처분 행위가 보다 쉽고, 신뢰할 수 있는 방법으로 처리될 수 있는 시스템을 제공합니다.

이러한 환경은 VXP내 공통의 교환 수단인 VXC(Valuable eXperience Coin)를 통해 단지 하나의 게임에 국한되지 않으며, VXP에 연동되는 다양한 게임에 공통적으로 적용될 수 있습니다. VXC는 경우에 따라서 VXP에도 국한되지 않는 방안을 제공할 수 도 있습니다. 각 게임 공급자는 VXP가 제공하는 각 종의 API와 매뉴얼, 그리고 직접적인 엔지니어링 서포트를 통해 손쉽게 자신의 게임과 VXP를 연동할 수 있습니다.

그림 1. 플랫폼과 각 게임들 관계

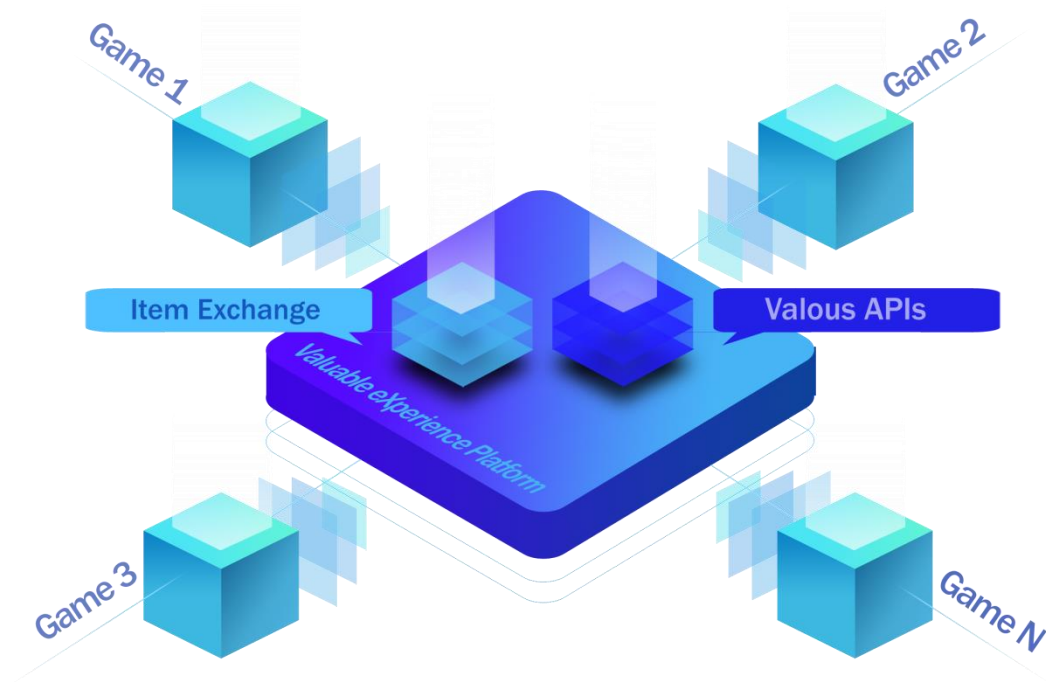
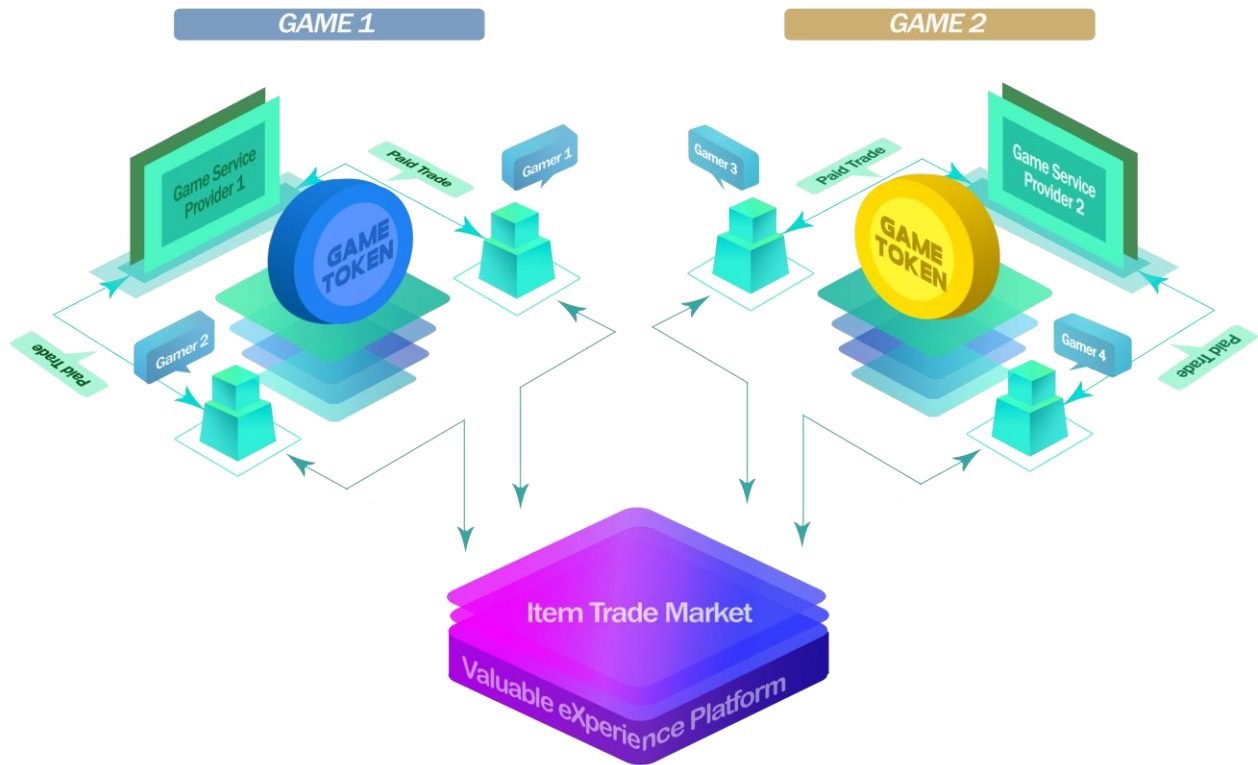


그림 2. 게임내 자산 획득, 처분 + 이종게임간 이전



2. Valuable eXperience Platform Layer

1) VXP Core Network

- A. Linux Foundation HyperLedger의 Core 기반으로 분산원장, 노트, 블록생성 및 빠른 합의 알고리즘으로 구성 된 코어

2) VXP Framework API

- A. 게임 자산의 블록체인의 저장과 스캔
- B. 다양한 암호화폐(VXC, BTC, ETH 등) 입출금 전자지갑을 지원
- C. 다양한 SNS 인증 및 OAuth 인증 지원

3) VXP Valuable eXperience Token (이하 VXT)

- A. VXP 메인넷 기반의 개별 게임들은 VXC 의 토큰 표준인 VXT를 기반으로 게임마다 토큰을 손쉽게 발급 할 수 있는 토큰 프로토콜 지원

4) VXP Token Economy API

A. 블록체인 게임의 토큰 이코노미를 손쉽게 구현토록 다양한 API 지원

i. 게임 자산 거래 API

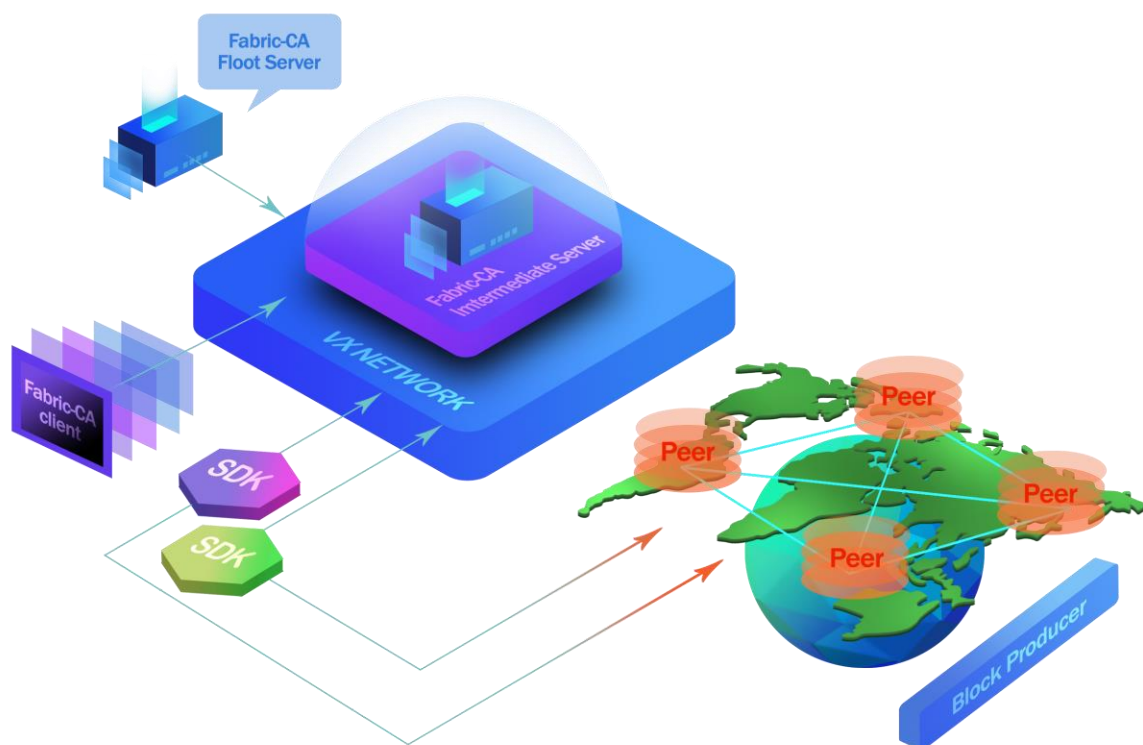
1. 게임 자산 오픈마켓
2. 게임 자산 경매

ii. 마케팅 지원 API

1. 추천 기반 커미션 시스템
2. 랭킹 시스템

5) 이밖에 추가로 플랫폼 활성화에 필요한 시스템

3. Architecture



4. VXP의 특징 및 장점

Enhanced Security

VXP는 시스템에서 멤버십 관리를 통해 사전에 허가된 노드만 참여 가능한 허가형 블록체인(permitted blockchain)으로 구성되어 익명성이 강한 블록체인에서 발생 가능한 불분명한 책임소재의 문제가 없습니다. 이것은 문제의 명확한 원인규명을 가능하게 하며, 데이터의 보안성을 높여서 궁극적으로 VXP 기반으로 제공되는 서비스의 질을 향상할 수 있는 강점을 제공합니다.

Fastest Transaction

VXP는 사전에 지정된 보증 피어(Endorsed Peer)들이 병렬적으로 거래를 처리함으로써 많은 양의 거래를 동시에 처리할 수 있도록 구성되어 있습니다. 이는 게임과 같이 빠른 처리속도가 필수적인 분야 적용하기에 매우 적합한 구조라 할 수 있습니다.

Trusted and Transparent

VXP는 기존의 작업증명 혹은 지분증명을 사용하지 않고 네트워크의 효율성을 극대화할 수 있는 Voting 시스템에 기반한 합의 방식을 통해 네트워크의 거버넌스를 유지합니다. 따라서, 아무리 오랜 시간이 지나도 거래를 확정지을 수 없는 Finality의 문제가 발생하는 기존 블록체인들과 달리 거래 완결적 성격을 띠입니다.

또한, 이러한 블록체인에 저장된 정보는 블록체인 스캔을 통해 누구나 투명하게 조회할 수 있습니다.

Lower Fees

VXP는 초기 네트워크 설정과정에서 사전에 지정된 보증피어(Endorsed Peer)가 네트워크에서 전송받은 체인코드(스마트컨트랙트)를 실행하므로 이론적으로 별도의 전송수수료가 발생하지 않습니다. 이에 반해 가장 널리 사용되고 있는 이더리움의 경우 네트워크 사용료로 가스(Gas) 형태의 수수료를 부과하고 있으며, 최근 네트워크 사용자가 증가하면서 수수료의 가격은 급속도로 상승했습니다.

Support Various Devices and Browsers

사용자들은 네트워크 기능을 가진 다양한 단말기와 브라우저로 VXP에 참여 가능 합니다.

Various Cryptocurrency

게임 개발자는 VXP를 활용하여 VXC, BTC, ETH 등 최소 1개 이상의 암호화폐를 과금 수단으로 수용할 수 있습니다.

Independent Game

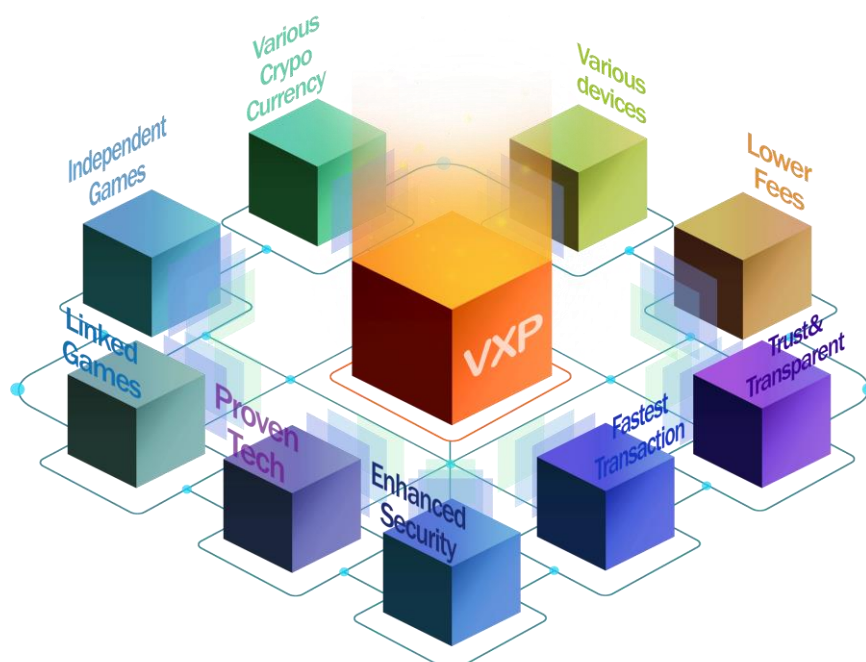
게임 개발자는 VXP가 제공하는 API와 엔지니어링 서포트를 통해 게임내 콘텐츠와 블록체인 기술을 손쉽게 융합할 수 있습니다. 이 때 게임내 아이템과 경제 생태계는 기본적으로 게임에 종속된 토큰을 중심으로 구성되므로, 게임 개발자의 개발 의도에 충실할 수 있도록 높은 자유도가 확보될 것 입니다.

Linked Game

VXP의 모든 게임들은 VXC를 매개로 연계되어 손쉽게 높은 수준의 자산 유동화가 이루어집니다. 각기 다른 장르, 다른 형식의 게임이지만 사용자는 VXC를 활용하여 일관되고, 연속성 있는 게임 경험을 경험하게 될 것 입니다.

Proven Technologies

우리는 VXP의 본격적인 런칭 이전에 이미 유사한 프로젝트를 진행하면서 지금의 구상과 논의가 실재하고, 가능한 것임을 널리 알려 왔습니다. 이러한 누적된 경험과 기술은 누구보다 빠르게 VXP를 세상에 널리 알리고, 안착시키는 데 결정적인 역할을 하게 될 것입니다.



5. 게임 소비자 장점

우리가 VXP를 통해 게임의 소비자인 게이머에게 제공하고자 하는 가치는 다음과 같습니다.

1. 게임 자산에 대한 소유권 확보

우리는 게이머가 자신의 시간과 노력, 금원을 투자한 캐릭터나 아이템 등의 게임 자산을 게임과 분리된 별도의 VXP의 블록체인에 저장하고, 이를 통해 게이머는 자신의 게임 자산에 대한 보다 확장된 소유권을 행사할 수 있습니다.

2. 게임 자산의 거래 수단

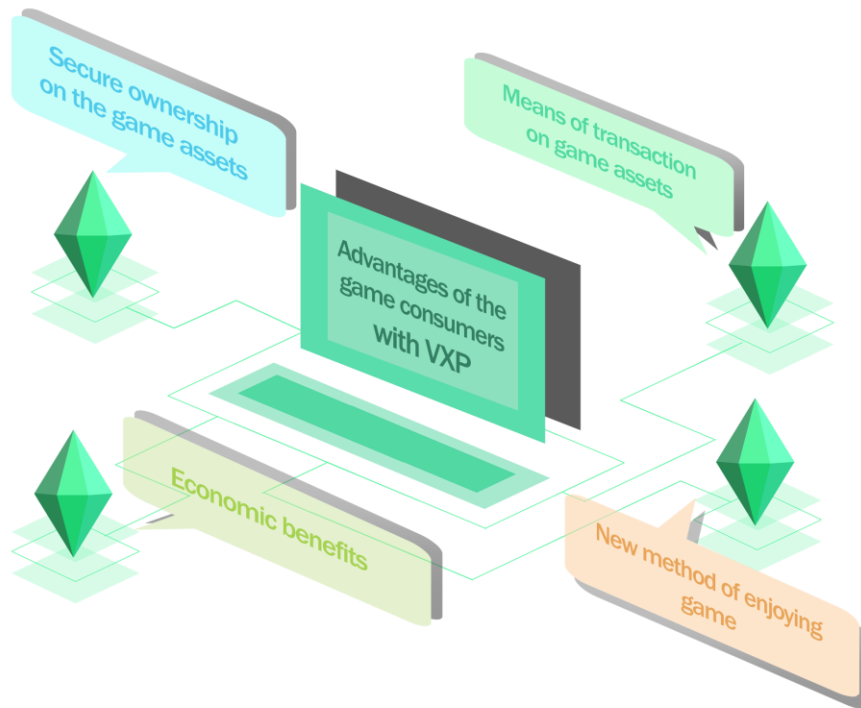
우리는 블록체인과 스마트 컨트랙트를 이용하여 게임 자산을 안전하고, 편리하게 거래할 수 있는 방법을 제공합니다. 이를 통해 게임 자산에 대한 소유권을 확보한 게이머들이 이를 실제로 통제할 수 있게 될 것입니다.

3. 게임을 즐기는 새로운 방법

게임 자산을 VXC로 환산할 수 있게 되면 게이머는 이 전에 비해 보다 자유롭게 많은 게임을 오가며 다양한 게임 경험을 향유할 수 있습니다. 게이머는 본인이 투입한 유,무형으로 형성된 게임자산을 VXC를 통해 유동화하고, 이 재원으로 새로운 게임에 참여할 수 있습니다. 그간 기존의 게임에 투자된 시간과 노력 등에 구애받지 않고, 보다 쉽고 자유롭게 새로운 게임에 참여할 수 있게됩니다.

4. 경제적 이득

게이머는 게임을 하면서 다양한 방법으로 VXC를 획득할 수 있습니다. 게임에서의 성과에 대한 보상으로, 때로는 노력의 결과로 VXC를 획득할 수 있습니다. 우리는 게임에서 얻는 본연의 즐거움에 더하여 코인 획득에 따른 별도의 수익 기대할 수 있도록 하고자 합니다.



6. 게임 공급자 장점

우리가 VXP를 통해 게임의 공급자인 게임 개발사에게 제공하고자하는 가치는 다음과 같습니다.

1) 매출 증대

VXP는 기존에 활용되어 왔던 결제수단 외에 암호화폐라는 추가 과금 수단을 제공합니다. 또한, 게이머들은 자신들의 투자에 대한 환금성을 확보함으로써 게임 개발사에 지불하는 결제에 대한 심리적인 저항이 낮아집니다. 이러한 자산 환금성을 통해 게임 개발사들은 동일한 게임에 대한 매출 증대를 기대할 수 있습니다.

2) 수익성 개선

그간 게임 개발사들은 게임 유통에 있어서 형성된 일부 대형업체의 독과점적인 구조에서 높은 플랫폼 수수료를 부담할 수 밖에 없었습니다. VXP를 비롯한 블록체인 기반의 게임

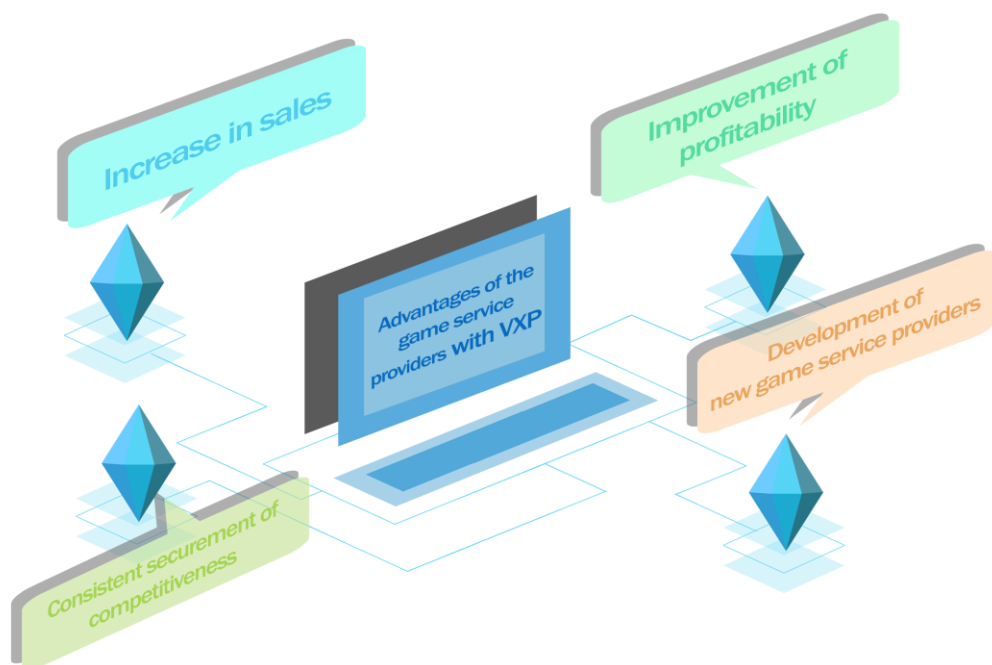
유통 플랫폼은 합리적인 수수료를 제안 함으로써, 게임 개발사의 수익성이 개선되는 효과를 기대할 수 있습니다.

3) 신규 공급자 양성

우리는 VXC를 통해 다양한 방법으로 양질의 콘텐츠를 손쉽게 제공 가능하도록 신규 게임 공급자가 게임의 완성도를 높일 수 있도록 개발비를 지원하고자 합니다. 또한, 블록체인을 통한 아이템 거래, 자산 유동화는 게이머의 선점 게임에 대한 종속성을 약화시키고, 궁극적으로는 신규 게임의 진입 장벽 완화되는 효과를 기대할 수 있습니다.

4) 지속적인 경쟁력 확보

게임개발사가 변화하고 있는 시장환경에 보다 손쉽게 적응할 수 있도록 블록체인 연동 개발을 지원하여 장벽을 낮춤으로써 지속적인 경쟁력을 확보할 수 있도록 돕고자 합니다.



Valuable eXperience Coin, VXC 소개

1. 심볼



블록타임: faster than 1,000 TPS up to 120,000 TPS

2. 개요

VXC는 VXP 게임플랫폼에서 사용할 수 있는 공통 암호화폐입니다.

시간과 노력,금원을 투입한 게이머의 아이템은 VXP의 자산거래소에서 불특정 다수 중 하나인 게이머에게 매매될 수 있습니다. 즉, 게이머는 VXC를 받고 아이템을 주는 방식으로 거래합니다. 당사는 블록체인과 스마트 계약을 통하여 시간적, 공간적 제약을 넘어 게임자산 소유권이 게임공급자가 아닌 게이머에게 넘어오는 패러다임의 변화를 지향하고 있습니다.

게임별 토큰의 발행 및 결제와 관련된 정책은 개별 게임 공급자의 정책에 따르되, 그 가치는 명목화폐(US\$)에 연동되는 것을 원칙으로 합니다.

VXC는 향후 외부 거래소 상장을 통해 독립적인 시장가격을 형성할 것으로 예상하며, VXC와 게임별 토큰과의 교환비율은 교환시점의 VXC와 게임별 토큰의 가치비율에 따라 결정될 것입니다.

그림 3. VXC의 순환관계

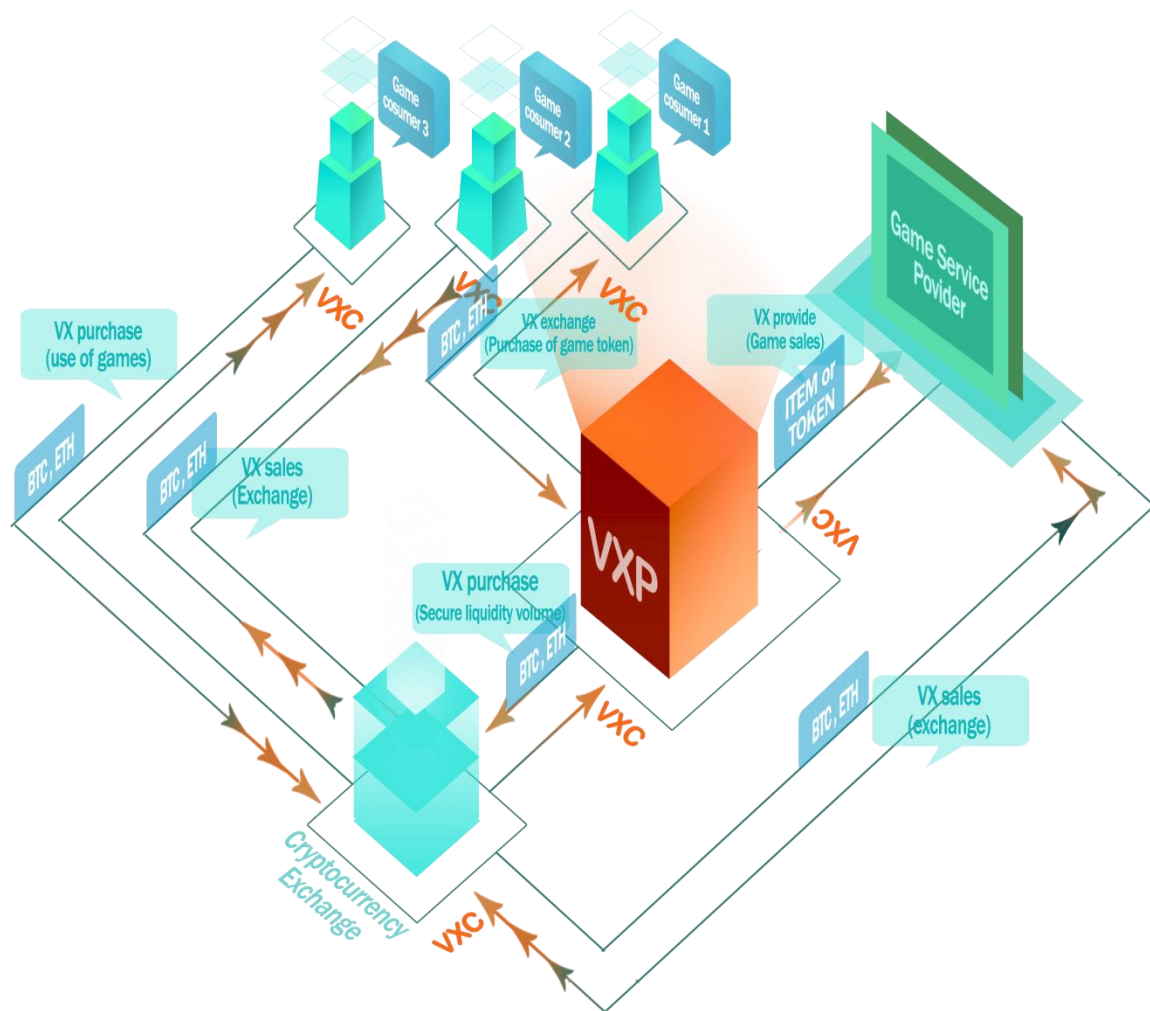
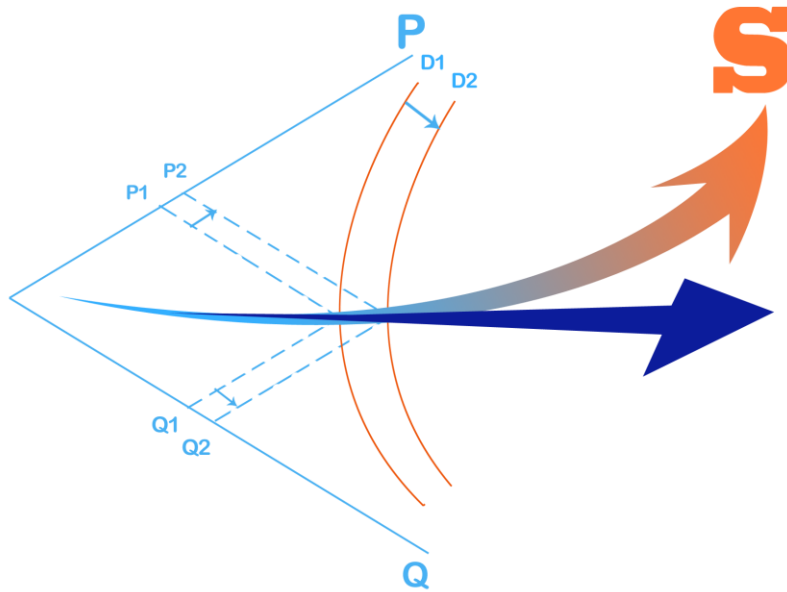


그림 4.게이머간 아이템 거래



3. VXC의 가치 전망



1) 실사용 가치에 근거한 가치 전망

VXC는 지금까지와의 많은 암호화폐와는 달리 실제 활용가능한 자산입니다. VXP에 기반한 모든 게임에서 즉시 활용가능하며, 이 게임들은 VXP가 제공하는 유연하고, 안정적인 블록체인 기술을 통해 지금까지 서비스된 크립토 게임들과는 비교할 수 없는 수준 높은 게임이 될 것입니다. VXC 소유자들은 가장 진보된 블록체인 기반의 게임에서 각 종의 유, 무료 아이템을 직접 구매하거나, 다른 게이머들이 오랜 시간 형성한 다양한 게임 자산을 거래하는 데 참여할 수 있을 것입니다. 이에 근거하여 VXC는 그 가치에 대한 강력한 하방경직성을 형성할 수 있을 것으로 기대할 수 있습니다.

2) 시장선점효과에 근거한 가치 전망

우리는 유사한 목표를 가진 프로젝트 대비 가장 빠른 속도로 VXP 서비스를 런칭하여 시장 선점 효과를 극대화 하고자 합니다.

그간 우리가 기술의 비약적 발전 시기에 경험했던 것은 시장을 선점한 효과가 후발주자의 그 어떠한 자본, 기술, 마케팅보다 시장에서의 파급효과가 강력했다는 것입니다. 시장 선점에 따른 효과는 향후 시장 주도권을 지속적으로 유지하는 데 가장 강력한 경쟁력이 될 것으로 전망되며, 이에 근거하여 VXC의 가치는 지속적으로 시장 평균을 상회할 것으로 보는 것이 자연스럽습니다.

3) 참여형 분배 정책에 근거한 가치 전망

우리 네트워크에 초기에 참여함으로써, 이 것이 활성화될 수 있도록 기여하는 참여자에게 다양한 방법으로 VXC를 제공하고자 합니다. VXC 전체 발행량의 10%는 런칭후 약 2년에 걸쳐서 VXP에서 운영되는 게임을 통해 게이머에게 제공하기위해 할당되어 있습니다. 조기 활성화를 위해서 초기에 보다 많은 할당량을 제공하고, 시간이 경과함에 따라 배정량을 줄임으로써, 네트워크의 초기 활성화에 기여한 참여자를 우대할 예정입니다. 이러한 적극적인 참여형 분배정책은 참여 주체이면서, 성장의 근간인 게이머들에게도 성장의 과실을 함께 나누는 수단인 동시에 신규 참여자의 확대를 촉진할 수 있을 것입니다.

4) 수요확대 정책에 근거한 가치 전망

게이머는 우리의 참여형 분배 정책에 따라 게임을 즐기는 동시에 VXC를 획득할 수 있습니다. 그러나, 이 때 제공되는 VXC는 VXP를 활성화하고, VXC의 가치를 성장시키기 위한 목적을 가지고 있으므로, 이 목적을 충족시키기 위하여 우리는 정해진 기간 동안 게이머가 게임에 참여함으로써 획득 가능한 VXC의 수를 몇 가지 조건에 따라 차등화하고자 합니다. 누적된 참여 정도, 현재의 참여 정도 등을 반영하여 기여가 높은 사람에게 더 많은 보상을 할 수 있도록 게이머의 VXC의 보유수량과 게임참여 시간 등을 근거로 할 예정입니다. 게임에서 VXC를 획득하기 위해서는 일정량의 VXC를 보유하고, 게임에 적극적으로 참여하도록 유도함으로써 VXC에 대한 수요를 지속적으로 확대 가능합니다. 네트워크 참여자의 수가 늘어남에 따라 VXC에 대한 수요가 증가하면서, VXC의 지속적인 가치 상승을 기대할 수 있을 것입니다.

5) 지속가능한 참여 촉진에 근거한 가치 전망

우리의 참여형 분배 정책은 VXC 발행량의 10%를 초기 재원으로 할당하여 확보하고 있습니다만, 이는 지속 가능하지 않은 재원임이 자명합니다. 우리는 지속 가능한 재원확보를 위해 VXC를 활용한 거래, 즉 게이머간의 자산 거래에 대해서 일정부분의 수수료를 부과하고, 이 중 일부는 네트워크 유지, 업그레이드 등에 활용하고, 일부를 참여형 분배 정책이 재원으로 추가 활용하고자 합니다. 동 재원은 VXC 통한 거래가 활성화 될 수록 많아질 것이며, 지속적인 정책의 수행이 가능하도록 해 줄 것입니다.

게임수준의 향상, 게임 수량의 증가 등 근본적인 VXC 가치 향상의 수단외에도 강력한 참여 촉진이 지속적으로 이루어 짐으로서 VXC의 가치도 지속될 수 있을 것으로 생각합니다.

6) 게임별 TOKEN을 바탕으로 안정적 서비스 가능

VXP는 이에 근거한 개별 게임 개발자들에게 게임 내에서 활용할 수 있는 개별적 TOKEN을 발행할 수 있도록 해줍니다. 이 TOKEN은 개별 게임의 과금과 게임 내 경제 시스템의 근간이 되며, 법정 통화의 가치에 고정되어 있으므로, VXC의 시장 가격 변동에도 불구하고 각 개별 게임서비스는 안정적인 경제 시스템을 유지할 수 있을 것으로 전망하고 있습니다.

4. VXC Sales and Allocation

코인 발행량: 10억개

총 판매예정수량 : 1.5억개

기준가격: VXC 1개에 0.01USD

참여 수단: BTC, ETH 등

Allocation

총 10억개를 일시에 발행하고, 채굴등에 의한 추가발행 계획은 없으므로,
전체 발행량은 총 10억개로 제한됩니다.

다음과 같은 목적으로 배분할 계획입니다.

15%는 ICO등을 위한 배정 (lock-up 기간 없음)

10%는 플랫폼 활성화를 위한 게임내 배포

5%는 VXC 성공을 위해 활동한 자문단 및 기여자에게 지급

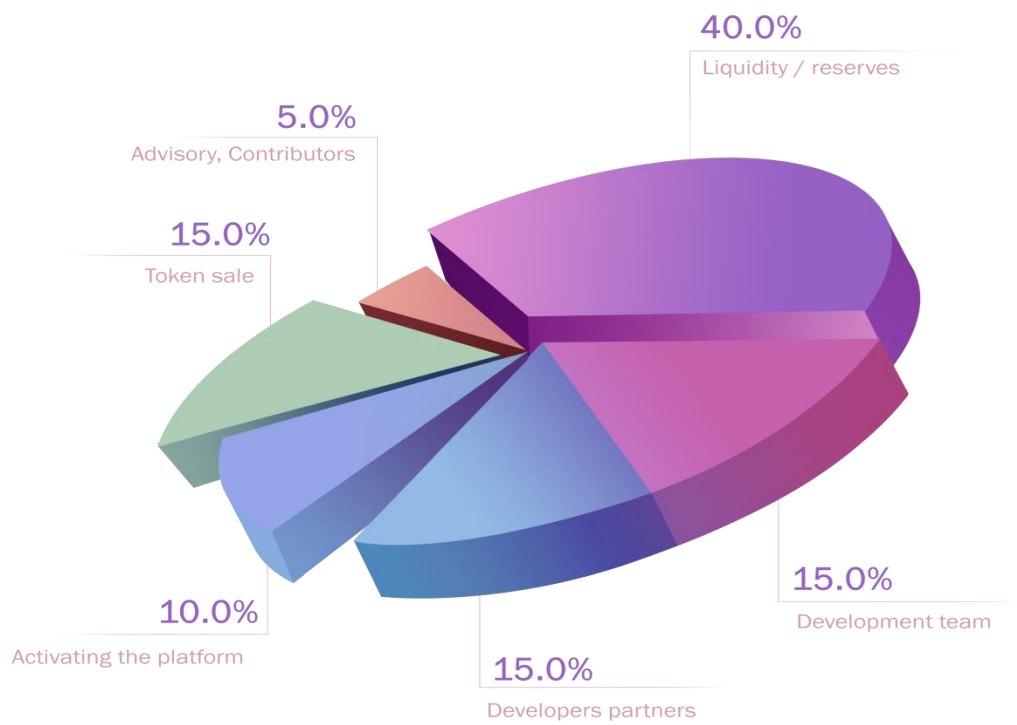
15%는 파트너 개발사에게 지급

15%는 개발팀의 몫으로 할당

40%는 유동성 관리 및 예비비로 할당 예정입니다.

자문단,기여자,파트너개발사,개발팀,유동성/예비비 물량은 상장후 VXC 시장가격에 영향을
최소화하기 위해서 재단 성과에 연동하여 lock-up을 해제할 예정입니다.

다만, 최초상장일로부터 2년이 경과한 시점에도 락업이 해제되지 않은 VXC가 남아 있을
경우에는 재단의 재량으로 락업을 일괄적으로 해제할 수 있습니다



5. VXC COIN판매일정과 세부내역

Private Sales: (인수수량에 따라 변동)

Public Sales: 구매수량에 따라 최대 25% 할인 (2019/01/15 ~ 2019/04/30)

Private Sales 상황에 따라 Public Sales은 일정이 변동될 수 있습니다.

COIN 판매수입사용계획

기본적으로 플랫폼의 성공적인 구축과 활성화, 경쟁력 강화를 위해 사용.

플랫폼 개발 및 운영비 20%

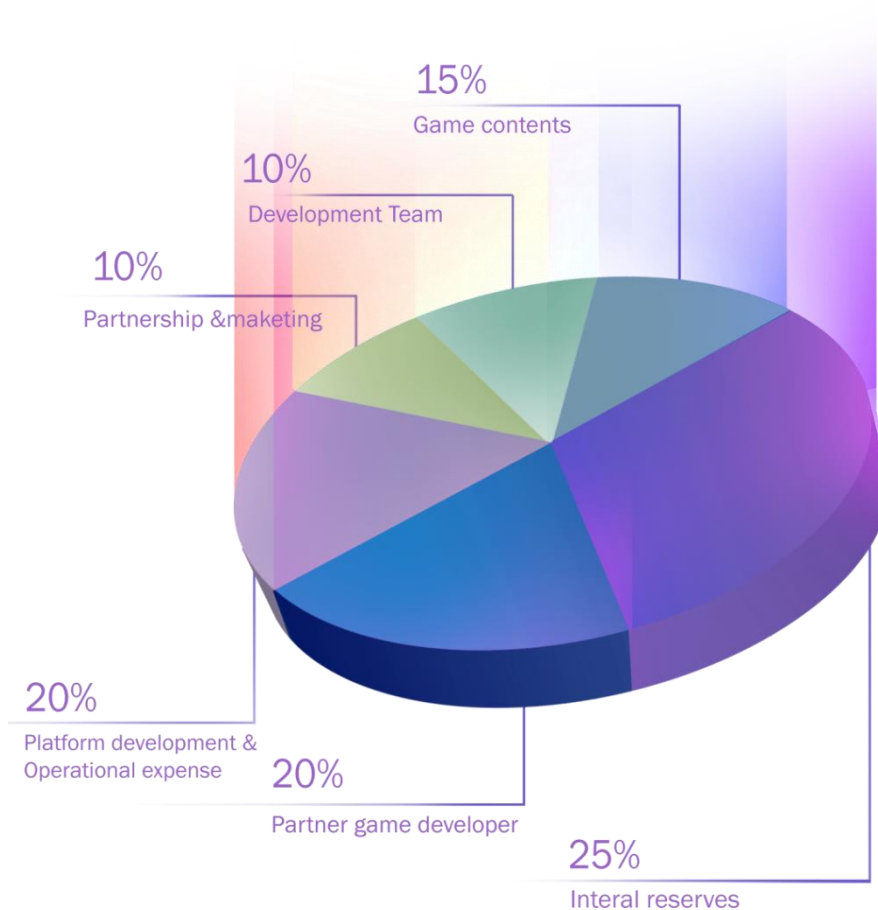
파트너 게임 개발사 지원 20%

게임 콘텐츠 개발 15%

개발팀 및 자문단, 기여자에 대한 보상 10%

제휴 & 마케팅비 10%

내부유보 25%



Roadmap

2018

Q1

Development Auction system

As a proof of concept, the world first mobile crypto game "Bitpet" launched.

Q2

Block chain scan development

Server/Client API development

Main-net development

Q3

Provide API and engineering support to Game developer

Bitgolf development

Q4

VXP Service Launching

2019

Q1

VXC ICO or IEO

Launching 3 Games on VXP

VXC 거래소(1개) 상장

Q2

Total 5 Games on VXP

VXC 거래소(3개) 상장

Q3

Total 7 Games on VXP

Q4

Total 10 Games on VXP

VXC Founders

VXC의 창업자들은 20년 이상의 비즈니스 실행 경험을 바탕으로 VXC가 성공적으로 시장에 안착하고, 보다 많은 개발사와 게이머들이 새로운 가치를 얻고 확대할 수 있도록 합니다.

Hojin Kim

CEO

Hojin Kim은 20년 이상의 게임 개발 경력을 가지고 있는 베테랑 개발자이자, 사업가입니다. 그라비티 모바일 부문 대표, 지엔이 엔터테인먼트 대표, 넷마블 네오 PD 등 오랜시간동안 게임 개발에 주력해 왔습니다. 대표적인 작품으로는 라그나로크 모바일, 그루브파티 온라인, 매드아콘 등이 있습니다.

게임에 대한 이해는 물론, 블록체인 기술에 대해 깊이 이해하고 이를 바탕으로 세계최초의 모바일 크립토게임인 비트펫을 개발, 서비스 중에 있습니다.

Michael Chung

COO

Michael Chung은 서강대학교 경영학과를 졸업하였으며, 20년간 게임개발사, 전자제품개발사, 보안솔루션 개발사 등 다양한 분야에서의 업무 경력을 가지고 있습니다. 특히, 세계최초로 유출방지 기능성 보안 용지를 개발, 상용화한 코레이트사의 공동창업자이자 부사장으로 오랜 비즈니스 경험을 가지고 있습니다. 풍부하고 다양한 경험을 바탕으로 변화하는 상황에서의 유연한 대처에 강점을 가지고 있습니다.

VXC Advisors(Tentative)

Paul Keisuk Park

Grit Holdings 대표이사 / KEPHRI 대표이사 / Kumpa 대표이사

30년 전통의 자동차 부품회사 금파의 대표인 동시에, 최첨단 전기 자동차 충전 시스템 KEPHRI의 대표로서 전통과 첨단을 오가는 사업가입니다. 블록체인과 이를 활용한 비즈니스에 대한 이해와 비전으로 Grit Holdings를 설립하고 다양한 프로젝트에 투자, 인큐베이팅 하고 있습니다.

Hongkyu Kim

Netmarble 엔파크 대표이사

김홍규 넷마블 엔파크 대표는 서울대학교 전기공학부에서 학사와 석사를 마치고, 게임 개발에 종사하고 있습니다. 한국에서 가장 성공한 야구게임인 "마구마구"를 개발하여 "마구마구"의 아버지로 불리고 있습니다. 놀라운 속도로 성장하고 있는 넷마블 게임즈에서 신사업을 총괄하고 있습니다. Netmarble 게임즈 신사업 총괄 부사장을 거쳐 Netmarble 엔파크 대표이사를 역임하고 있습니다.

Wonsik Oh

An 대표이사

신기술로 새로운 시장을 개척하는 데 많은 오랜 경험과 안목을 가지고 있는 사업가입니다. 블록체인이라는 새로운 기술로 누구도 가보지 않은 길을 갈 때에는 기대했던 성과 만큼이나 많은 난관이 있을 것입니다. 이러한 과정에서 프로젝트가 유연하고, 안정적으로 운영되는 데 큰 지지가 있을 것입니다.

Gunwoo Choi

한국Oracle 사업지원실장

LG CNS를 거쳐 현재 한국Oracle의 사업지원실장을 담당하고 있습니다. 오랜시간 IT업계에 종사하면서 다양한 업무를 폭넓게 진행하였습니다. 블록체인이 실제의 비즈니스와 결합되는 과정에서 기술을 보유한 기업과 기존 비즈니스를 영위하는 기업을 연계할 수 있는 폭넓은 네트워크를 가지고 있습니다.

Terrence Dongho Lee

이동호 법률사무소 대표 변호사

서울대학교 법과대학을 졸업하고 사법시험을 거쳐 2006년부터 변호사로 활동하고 있습니다. 법무법인 세화, 법무법인 덕수에서 금융전문 변호사로 전문성을 쌓고 현대카드/캐피탈의 in house counsel 및 국회의원 정책보좌관을 역임하는 등 폭넓은 경험이 장점입니다. 아직 법 체계가 확립되기 이전인 블록체인 비즈니스에서 회사가 미래를 대비한 준법 경영을 할 수 있도록 많은 조언을 얻을 수 있을 것입니다.

신휘준

노드브릭 대표이사

서울대학교 경영학과 학사를 졸업하고 웹젠 경영전략본부장(CFO)및 웹젠 게임서비스본부장(COO) 그리고 소셜카지노게임개발사인 웹젠에이픽게임즈 대표를 거쳐 현재는 블록체인 기반 게임 개발사인 노드브릭을 창업, 대표을 맡고 있습니다. 웹젠 재직 시절 천억 대에 이르는 거래 성사 경험 및 모바일 게임인 '뮤 오리진'을 한국 시장에 성공적으로 런칭한 바 있습니다.

이성

BTCNIA 대표

(사)블록체인기술진흥협회 부회장

이성대표는 창업컨설팅, 블록체인 컨설팅을 전문으로 하고 있습니다. 그는 다수의 암호화폐 프로젝트에 참여하였으며, 현재 한국에 암호화폐 거래소를 설립하여 운영 중입니다.

VXC Team

조영거

CTO/Blockchain System

Younger Jo는 연세대 전기전자공학과를 졸업하였으며, 15년간의 게임개발 경력을 가지고 있습니다. (주)넥슨, (주)데브시스터즈 기술총괄, (주)플라스콘 공통대표, (주)노브 대표 등 다양한 곳에서 게임 개발과 경영진으로 활동하였습니다. 카트라이더, 오븐브레이크, 버블파이터 어드벤처 등 주요 게임 개발에 매진하였고 소셜지도 서비스인 머핀 앱을 개발하여 앱스토어에서 성공적으로 서비스중에 있습니다.

이광수

CFO/Management & Support

Kwangsoo Lee는 서강대학교 경영학과를 졸업하였으며, (주)LG이노텍, (주)대우자동차판매, (주)짐월드 등 대기업부터 중소기업까지 다양한 곳에서 재무회계 및 경영지원 이력을

쌓았습니다. 블록체인 비즈니스 가능성에 매료되어 합류하게 되었고, Bitmatrix의 경영지원을 총괄하고 있습니다.

김상식

Head Engineer

Director/Game Contents Division

Sangsik Kim은 다년간 (주)그라비티, (주)넷마블게임즈 등 게임개발사에서 다양한 플랫폼과 장르의 게임기획, 개발관리를 담당하였습니다. 현재 비트매트릭스가 준비중인 프로젝트 전반에 대한 개발관리를 담당하고 있습니다. 그동안의 노하우를 적극 활용하여 높은 퀄리티와 재미로 고객들을 만족시킬 수 있는 게임 콘텐츠 개발에 주력하고 있습니다.

서준교

Engineer / Blockchain System

Junkyo Seo는 약 10년간 모바일 앱을 전문적으로 개발하고 있습니다.

블록체인 지갑 앱 개발을 시작으로 재미있고 흥미진진한 세계에 합류하게 되었습니다

정 준

Planner / Game Contents Division

Jung Jun은 대학교에서 게임을 전공하고 2010년 처음 게임업계에 투신하여 PC 온라인, 웹게임, 모바일 게임등 다양한 플랫폼과 FPS, Casual, MMORPG 등 다양한 장르에서 게임 기획자와 게임 클라이언트 프로그래머로 이력을 쌓았습니다. 프로그래머 출신 기획자답게 시스템 기획에 탁월하며 다양한 기획과 개발 경험을 바탕으로 2018년 국내 최초 크립토 게임인 비트펫 개발에 참여 하였으며 현재 비트매트릭스 게임기획 팀장으로 재직중입니다.

박진성

Animator / Design Team

Jinsung Park는 그루브파티, 블루오션, 스트리트보이, 매드월드등 다양한 게임 프로젝트에 2D, 3D 애니메이터로 참여 하였으며, 최근에는 넷마블네오에서 더 킹 오브 파이터즈 올스타 (KOF) 개발에 참여 하였습니다.

김경률

Planner / Game Contents Division

Kyeongryul Kim은 중앙대 경영정보학과에서 학사를, 국민대에서 MBA과정을 졸업하였습니다. 넥슨에서 콘텐츠 기획/분석 업무를 담당하며 게임 개발 경력을 쌓아왔습니다. 다양한 게임경험과 대형 프로젝트들의 폴리싱을 맡아온 이력이 있으며 블록체인 게임 생태계에서의 새로운 도전에 기여하고 있습니다.

이한얼

Planner / Game Contents Division

Haneol Lee는 명지전문대학 경영과를 졸업하고 게임 제작을 경험하며 기획 분야를 공부하던 중 블록체인이라는 분야를 알게되어 본격적인 공부를 시작하게 되었습니다. 현재는 Bitmatrix에서 블록체인의 기획분야를 맡고 있습니다.

전성우

Marketing

Sungwoo Jeon은 한양대학교 영문학부 및 경영학부를 다중전공한 마케터입니다. 게임/블록체인/마케팅이라는 세 가지 원동력을 가지고 마케팅 업무를 지원하고 있습니다.

임희두

Planner / Game Contents Division

heedoo Lim는 대학에서 게임기획을 전공으로 공부해 온 기획자 입니다. 블록체인 기반 게임의 가능성을 보고 현재 Bitmatrix에서 기획분야를 맡고 있습니다.

김은지

Accounting Staff/Management & Support

Eunji Kim은 대학교에서 중국학을 전공하였으며, 현재는 BITMATRIX 경영지원을담당하고 있습니다.

면책 조항

이 “주의” 섹션의 내용을 자세히 읽으십시오. 본 백서의 어떠한 내용도 합법적, 재무적, 사업적 또는 세금 관련 조언을 구성하고 있지 않으며 귀하가 스스로 관련된 모든 활동에 참여하기 전에 자신의 법적, 금융, 세무 전문가 또는 기타 전문가의 조언자에게 문의해야만 합니다.

VXNETWORK LTD(회사), VXP(여기에서 정의됨) 또는 VXC의 배포자 / 공급자 또는 기타 서비스를 개발하기 위해 프로젝트를 수행한 프로젝트 팀 구성원 제공자는 본 백서, <http://www.vxp.network>(웹 사이트) 또는 회사가 게시한 기타 웹 사이트 또는 자료에 액세스할 때 발생하는 직접 또는 간접적인 손해 또는 손실에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다.

모든 기부금은 충성도가 높은 게이머가 제대로 보상받을 수 있는 새로운 게임 모델 및 인센티브 시스템을 운영하는 분산된 글로벌 게임 커뮤니티에 대한 연구, 디자인 및 개발을 홍보하고 발전시키는 데 사용됩니다.

또한 진정으로 게임을 사랑하는 게이머들 간에 서로의 경험을 공유할 수 있도록 유도하는 게임 개발자의 투명한 마케팅 도구에 사용됩니다. 회사 및 / 또는 여러 계열사는 VXP 플랫폼을 개발, 관리 및 운영합니다.

이 백서는 일반적인 정보 제공만을 목적으로 하며 안내서, 제안 문서, 유가 증권의 제안, 투자 권유 또는 제품, 품목 또는 자산의 판매를 위한 제안 (디지털 또는 기타)을 구성하고 있지 않습니다.

아래의 정보는 완전한 것이 아니며 계약 관계의 요소를 의미하지도 않습니다. 그러한 정보의 정확성이나 완전성에 대한 보증이 없으며 이러한 정보의 정확성이나 완전성에 대한 진술, 보증 또는 약속의 제공이 될 수 없습니다.

이 백서에 제 3자 출처에서 얻은 정보가 포함되어 있는 경우, 회사 및 / 또는 VXC 팀은 그러한 정보의 정확성 또는 완전함 여부를 독립적으로 확인하지 않았습니다.

또한 상황이 바뀌고 이 백서가 구 버전이 될 수 있음을 인지해야 합니다. 회사는 관련 문서를 업데이트하거나 수정할 의무가 없습니다.

이 백서는 회사 또는 VXC 팀이 VXC (여기에 정의된 바대로)을 판매한다는 제안을 구성하고 있지 않으며, VXC 또는 그 일부 또는 그 제시의 사실이 VXC의 기초를 형성하지 않으며, 모든 계약 또는 투자 결정이 해당 백서에 의존해서는 안된다는 점을 밝히는 바입니다.

이 백서에 포함된 내용은 VXC 플랫폼의 향후 성과에 대한 약속, 진술 또는 보증에 의해 작성되지 않았습니다. VXC의 판매 및 구매와 관련하여 회사와 귀하 간에 이뤄지는 계약에는 해당 계약에 대한 별도의 계약 조건만이 적용됩니다. 이 백서 또는 그 일부의 사항에 접근함으로써 귀하는 회사, 계열사 및 VXC 팀을 다음과 같이 이해하고 보증합니다: (a) VXC를 구입하기로 결정한 경우 이는 이 백서에 명시된 내용에 의존한 결정이 아닙니다. (b) 귀하는 귀하 자신의 비용으로 귀하에게 적용되는 모든 법률, 규제 요구 사항 및 제한 사항을 준수 할 것입니다 (경우에 따라). (c) 귀하는 VXC가 가치가 없거나 VXC에 대한 가치 또는 유동성의 보장이나 표현에 대해 들은 바가 없으며 VXC가 투기적 투자를 위한 것이 아님을 인정하고 이해하며 동의합니다.

(d) 회사, 계열사 및 / 또는 VXC 팀 구성원 중 누구도 VXC의 가치, VXC의 양도 가능성 및 / 또는 유동성 및 / 또는 제 3 자 등을 통한 VXC 시장의 가용성에 대해 책임을지지 않습니다.

(e) 귀하는 귀하가 지리적 영역 또는 미국의 시민, 미 국적 소지자, 미국 내 거주자 (세금 또는 기타), 가정 내 및 / 또는 미 영주권자인 경우 VXC를 구입할 자격이 없다는 것을 인정하고 이해하며 동의합니다.

(i) 높은 가능성으로 VXC 판매는 유가 증권 판매 또는 VXC 토큰 판매 또는 VXC 플랫폼에 대한 액세스 관련 법령에 의해 금지된 투자 제품 및 / 또는 (ii) 증권의 판매로 해석될 수 있습니다. (미국, 캐나다, 뉴질랜드, 중화 인민 공화국 및 대한민국을 포함하나 이에 국한되지 않음).

회사 및 VXC 팀은 모든 진술, 보증 또는 사업체 또는 개인에 대한 책임을 지지 않으며, 거부합니다 (이 백서의 내용 또는 회사가 게시한 기타 자료의 정확성, 완전성, 적시성 또는 신뢰성에 대한 보증을 포함하되 이에 국한되지 않음).

법률에서 허용하는 최대 한도 내에서 회사, 관련 기관 및 서비스 제공 업체는 불법 행위, 계약 또는 기타 모든 종류의 간접적, 특별, 우발적, 결과적 또는 기타 손실을 책임지지 않습니다(수입 또는 이익의 손실, 사용 또는 데이터의 손실에 대한 책임을 지지 않으며 이에 국한되지는 않음), 이 백서 또는 기타 출판된 자료 또는 그 내용 (오류나 누락에 대한 제한 없이 이를 포함) 또는 이와 관련하여 발생하는 모든 손해에 대해 책임지지 않습니다.

VXC의 예비 구매자는 VXC 토큰 판매, 회사 및 VXC팀과 관련된 모든 위험 및 불확실성 (재무 및 법적 위험 및 불확실성 포함)을 신중하게 고려하고 평가해야 합니다. 이 백서에 명시된 정보는 커뮤니티에서의 논의를 위한 것이며 법적인 구속력이 없습니다. VXC 인수와 관련하여 어떤 계약에 대해서도 법적 구속력을 가질 수 있는 사람은 없으며 이 백서를 기반으로 가상 화폐 또는 기타 지불 방법을 받아 들일 수 없습니다. VXC의 판매 및 구입 및 / 또는 VXC의 지속적인 보유에 대한 계약은 별도의 이용 약관 또는 토큰 구매 계약 (해당되는 경우)의 해당 구매 및 / 또는 계속 보유 기간 설정에 따라 관리됩니다. VXC (이용 약관)은 별도로 제공되거나 웹 사이트에서 제공됩니다. 이용 약관과 이 백서 간에 불일치가 발생하는 경우 이용 약관이 우선합니다. 이 백서에 명시된 정보를 규제 당국이 검토하거나 승인하지 않았습니다. 법률, 규제 요건 또는 관할권의 규칙에 따라 그러한 조치가 취해지지 않습니다. 이 백서의 발행, 배포 또는 보급은 해당 법률, 규제 요구 사항 또는 규칙이 준수되었음을 의미하지 않습니다. 이것은 앞으로 개발될 VXC 플랫폼의 향후 개발 목표를 설명하는 개념적 백서입니다. 이 백서는 수시로 수정되거나 대체될 수 있습니다. 이 백서를 업데이트하거나 이 백서에서 제공하는 것 이외의 정보에 대해 액세스 권한을 제공할 의무는 없습니다.

본 백서에 포함된 모든 진술, 보도 자료 또는 회사 및 / 또는 VXC 팀이 발표할 수 있는 공개 및 구두 진술로 접근할 수 있는 장소에서 작성된 진술은 미래 지향적 진술(의도, 신념 또는 시장 상황, 사업 전략 및 계획, 재정 상태, 특정 조항 및 위험 관리 관행에 관한 현재 기대치)로 이러한 미래 예측 진술에 불확실한 기대를 두지 않도록 주의를 기울여야 합니다. 왜냐하면 이 진술에는 알려져 있거나 알려지지 않은 위험, 불확실성 및 실제 미래의 결과가 미래 예측 진술에 기술된 것과 실질적으로 달라질 수 있는 다른 요소들이 포함되어 있기 때문입니다. 그 어떤 독립적인 제 3자도 이러한 진술이나 가정의 합리성을 검토하지 않았습니다.

이 미래 예측 진술은 본 백서의 현재 날짜에만 적용 가능한 사항이며 이 미래 예측형 진술은 본 백서와 회사 및 VXC 팀은 해당 미래 예측 진술의 수정본을 발표할 책임(명시적이든 묵시적이든)을 명시적으로 부인합니다. 여기에 회사 및 / 또는 플랫폼 이름 또는 상표를 사용했다고 해서 (회사 또는 계열사와 관련된 사람은 제외) 제 3자의 제휴 또는 보증을 의미하지는 않습니다. 이 백서의 특정 회사 및 플랫폼에 대한 참조는 설명의 목적으로만 사용됩니다. 이 백서는 한국어 이외의 언어로 번역될 수 있으며, 이 백서의 한국어 버전과

번역본 사이에 모호하거나 모순이 있을 경우 한국어 버전이 우선합니다. 이 백서의 어떠한 부분도 회사의 사전 서면 동의 없이는 어떠한 방법으로도 복사, 복제, 배포될 수 없습니다. 위험

귀하는 VXC를 구입하고, VXC를 보유하고, VXC 플랫폼에 참여하기 위해 VXC를 사용하는 것과 관련된 많은 위험이 있음을 인정하고 동의합니다. 최악의 경우 구입한 VXC 전체 또는 일부가 손실될 수 있습니다.

1. 불확실한 규정 및 시행 조치

VXC 및 분산 장부 기술의 규제 상태는 많은 관할권에서 불분명하거나 불안정하게 정의되어 있습니다. 또한 가상 통화의 규제는 세계의 모든 주요 국가에서 주요 규제 대상이 되었습니다. 규제 기관이 VXC 및 / 또는 VXC 플랫폼을 포함하여 해당 기술 및 해당 응용 프로그램과 관련하여 기존 규정을 적용하거나 새로운 규정을 만들 수 있는 방법, 시기 또는 해당 시기를 예측하는 것은 불가능한 일입니다.

규제 조치는 다양한 방식으로 VXC 및 / 또는 VXC 플랫폼에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 회사(또는 계열사)는 규제 조치 또는 법률 또는 규정의 변경으로 인해 해당 관할 지역에서 영업하는 것이 불법이거나 상업적으로 필요한 규제 승인을 얻기가 바람직하지 않은 경우 관할 지역에서의 운영이 중단될 수도 있습니다.

그러한 관할권에서 광범위한 법률 자문 및 가상 화폐 개발 및 법적 구조에 대한 지속적인 분석을 통해 당사는 VXC 매각에 대해 신중한 접근 방식을 적용할 것입니다. 따라서 토큰 판매를 위해 회사는 관련된 법적 위험을 최대한 피하기 위해 판매 전략을 지속적으로 조정할 수 있습니다. 토큰 판매를 위해 저희는 블록 체인 공간에서 좋은 평판을 얻고 있는 한국의 작은 법률 회사인 Legal Insight 와 협력하고 있습니다.

2. 부적절한 정보 유출

현재까지 VXC 플랫폼은 개발 중에 있으며 설계 개념, 합의 메커니즘, 알고리즘, 코드 및 기타 기술 세부 사항 및 매개 변수가 지속적으로 자주 업데이트되고 변경 될 수 있습니다. 이 백서에는 VXC 플랫폼과 관련된 최신 정보가 포함되어 있지만, 절대적으로 완전하지는 않으며 VXC 팀에서 수시로 조정되고 업데이트 될 수 있습니다. VXC 팀은 VXC 플랫폼을 개발하는 프로젝트와 관련된 모든 세부 사항 (개발 진행 및 예정 단계별 알림을 포함)을 알릴 능력과 의무가 없으므로 불충분한 정보의 공개는 불가피하고 당연한 사항입니다.

3. 경쟁자들

다양한 유형의 분산 응용 프로그램이 급속도로 등장하고 있으며 업계는 점차 경쟁이 치열해지고 있습니다. VXC 및 / 또는 VXC 플랫폼의 기반이 되는 동일하거나 유사한 코드 및 프로토콜을 사용하는 대체 네트워크가 구축되고 이와 비슷한 기능들이 만들어 질 수 있습니다. VXC 플랫폼은 VXC 및 / 또는 VXC 플랫폼에 부정적인 영향을 줄 수 있는 이러한 대체 네트워크와 경쟁해야 할 수도 있습니다.

4. 개발 실패

VXC 플랫폼의 개발은 디지털 자산의 가격 하락, 가상 화폐 또는 VXC, 예상치 못한 기술적 어려움을 포함하되 이에 국한되지 않고 다양한 이유로 계획대로 실행 또는 구현되지 않을 위험이 있으며 또한 활동을 위한 개발자 자금의 부족과 같은 위험이 있습니다. 그러나, 이러한 위험을 최소화하기 위하여 최선의 노력을 다할 것입니다.

5. 보안 취약성

해커 또는 기타 악의적인 그룹 또는 조직은 멀웨어 공격, 서비스 거부 공격, 합의 기반 공격, Sybil 공격, 스머핑 및 기타 공격을 포함하여 다양한 방식으로 VXC 및 / 또는 VXC 플랫폼을 방해하기 위한 시도를 할 수 있습니다. 또한 VXC 및 / 또는 VXC 플랫폼에 심각한 영향을 미칠 수 있는 VXC 및 / 또는 VXC 플랫폼의 핵심 인프라에 제 3자 또는 회사 또는 계열사 구성원이 고의적으로 또는 의도하지 않게 취약점을 드러낼 수 있는 위험도 존재합니다. 또한 암호화 및 보안 혁신의 미래는 예측할 수 없으며 암호화 또는 기술 발전 (양자 컴퓨팅의 개발을 포함하여 제한없이), 해당 블록 체인 프로토콜을 뒷받침하는 암호화 합의 메커니즘을 비효율적으로 바꿈으로써 VXC 및 / 또는 VXC 플랫폼에 알려지지 않은 위험을 나타낼 수 있습니다.

6. 기타 위험

또한 위에서 간략히 언급한 잠재적 위험에 대한 예상은 완벽하지 않으며 회사가 예상할 수 없는 위험을 포함하여 VXC를 구입, 보유 및 사용하는 것과 관련된 다른 위험들이 있을 수 있습니다 (특히 계약 조건에 명시되어 있음). 이러한 위험은 구체적으로 예상치 못한 변동이나 앞에 진술한 위험들이 종합적으로 발생한 경우들을 말합니다. 회사, 계열사 및 VXC 팀에 대한 완전한 실사를 수행하고 VXC를 구매하기 전에 VXC 플랫폼의 전반적인 프레임 워크, 사명 및 비전을 이해해야만 합니다.

변경 이력 (Ver 1.0 ->2.0)

1. 그림 2. 게임내 자산 획득, 처분 + 이종게임간 거래 ->
그림 2. 게임내 자산 획득, 처분 + 이종게임간 이전
2. ICO등을 통한 판매 -> ICO등을 위한 배정
3. Public Sales: 구매수량에 따라 최대 25% 할인 (2019/01/15 ~ 2019/03/31) ->
Public Sales: 구매수량에 따라 최대 25% 할인 (2019/01/15 ~ 2019/04/30)
4. VX -> VXC
5. 코인발행량 : 5억개 -> 10억개
6. 총 판매예정수량 : 2억개 ->1.5억개
7. 판매기준가격 : 0.1 USD -> 0.01USD
8. 참여수단 : BTC,ETH -> BTC,ETH 등
9. VXC allocation
ICO등을 위한 배정 : 40% -> 15%
개발팀 : 20% -> 15%
유동성/예비비 : 10% -> 40%
10. (News) 자문단,기여자,파트너개발사,개발팀,유동성/예비비 물량은 상장후 VXC
시장가격에 영향을 최소화하기 위해서 재단 성과에 연동하여 lock-up을 해제할
예정입니다. 다만, 최초상장일로부터 2년이 경과한 시점에도 락업이 해제되지 않은
VXC가 남아 있을 경우에는 재단의 재량으로 락업을 일괄적으로 해제할 수 있습니다
11. (News)
이성
BTCNIA 대표
(사)블록체인기술진흥협회 부회장
이성대표는 창업컨설팅, 블록체인 컨설팅을 전문으로 하고 있습니다. 그는 다수의
암호화폐 프로젝트에 참여하였으며, 현재 한국에 암호화폐 거래소를 설립하여 운영
중입니다.