



Web3.0 기반 하이퍼 캐주얼 게임 퍼블리싱 플랫폼
NFT + GameFi + DAO



White Paper (KR) v1.2

2022 © BISKIT Copyright All Rights Reserved.

Abstract

지금까지 게임은 게임 산업의 테두리 안에서 게이머들이 즐기는 콘텐츠였다. 하지만 코로나 팬더믹으로 인해 오프라인에서 일상을 영위하는 것이 힘들어지면서 인류는 그 행동 반경을 온라인으로 옮겨가기 시작했다. 게임·e스포츠 시장 조사 업체 뉴주(Newzoo)가 조사한 2021년 글로벌 게임 시장 규모는 총 약 1,803억 달러이다. 2020년 대비 1.4% 성장했다.

그러나, 기존 게임 사업에서는 높은 수수료, 불만족스러운 사용자 경험, 게임 아이템의 소유권 문제 등과 같은 게임 플랫폼의 문제점들이 있었다. 블록체인, NFT, De-Fi와 게임이 결합되면서 블록체인 게임이 주목을 받게 되었고 급성장 하게 되었다. 게임을 하면서 돈도 벌 수 있다는 Block Chain 장르를 선보인 엑시인피니티는 필리핀 등 동남아시아에서 선풍적인 인기를 끌면서 전세계적으로 주목을 받게 되었다.

초기 블록체인 Block Chain Game 게임은 인디 게임개발사와 소규모 개발사를 중심으로 개발이 진행되었지만, 새로운 성장 동력이 필요한 대기업과 중견기업들이 시장에 참여하면서 점점 설 자리가 부족해 지고 있는 실정이다.

BISKIT 프로토콜은 중소 게임개발사들이 블록체인 게임 개발자를 확보하고 커뮤니티 운영 및 마케팅에 어려움이 겪는 문제점에 관심을 가지게 되었다.

BISKIT 프로토콜은 BISKIT 프로토콜의 생태계에 참여하는 중소게임개발사가 보다 쉽고 편하게 게임을 개발할 수 있는 솔루션을 제공하여 이러한 문제점을 해결하고자 한다. 이를 통해 게임개발사는 게임유저들이 Block Chain Game 게임을 하기 위한 진입장벽을 낮추고 게임성이 높은 게임을 게임 유저들에게 제공하게 된다.

자체 Block Chain Game 게임과 게임 퍼블리싱 플랫폼을 통해 DAO를 구축함으로써 BISKIT 프로토콜의 생태계를 완성시킬 것이며, 신규 게임의 퍼블리싱 및 온보딩을 통해 글로벌 생태계를 구축해 나갈 것이다.



Agenda

1.	회사비전	04
2.	시장 현황	06
3.	개발 배경	09
4.	게임 퍼블리싱 플랫폼	13
5.	개발 내용	16
6.	게임 개발 계획	21
7.	비즈니스 계획	27
8.	시장 전망	32
9.	Token Economy	37
10.	회사 소개	40
11.	Contact Us	43
12.	Members	45
13.	Partners	48
14.	Roadmap	50
15.	Token Plan	52
16.	면책조항	54

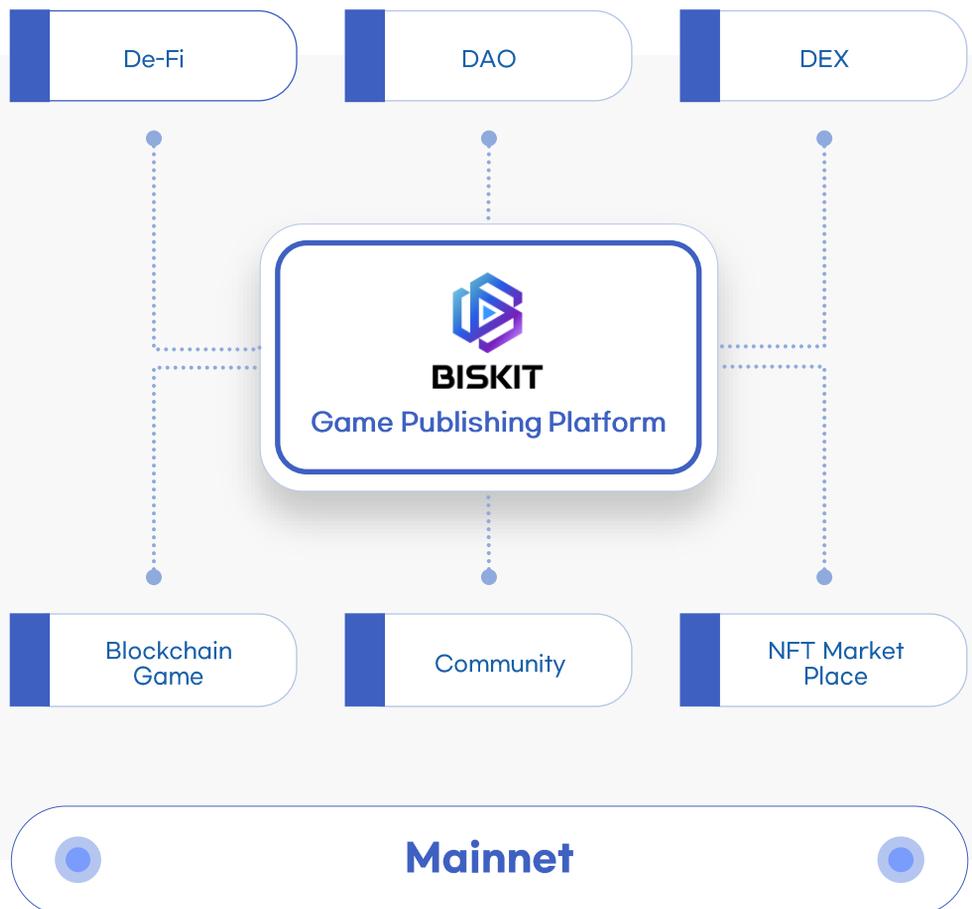
01

VISION

Web3.0 기반 하이퍼 캐주얼 게임 퍼블리싱 플랫폼

Vision

Web3.0 기반 하이퍼 캐주얼 게임 퍼블리싱 플랫폼



02

Market

2-1. 블록체인 게임 성장

2-2. NFT 시장 현황

Market

2.1. 블록체인 게임 성장

아이폰이 지난 2007년 출시 되면서 온라인게임과 콘솔게임으로 양분됐던 거대 게임시장에 스마트폰 전용 모바일 게임이 본격 등장했다. 동시에 구글 안드로이드 운영 체제를 탑재한 스마트폰이 등장하면서 세계 스마트폰용 모바일 시장이 급격히 성장하기 시작했다.

스마트폰용 모바일 게임은 휴대하면서 게임을 어디서든지 즐길 수 있는 장점이 있다. 하지만 모바일게임은 PC 온라인게임에 비해 이용자의 게임내 아이템이나 캐릭터를 타인에게 판매하기 힘든 제약이 발생한다.

지난 2018년에 들어서면서 이러한 문제점을 해결한 블록체인을 결합한 게임이 등장하기 시작했다. 대표적인 게임이 엑시인피니티다.

게임을 하면서 돈도 벌 수 있다는 Block Chain Game 장르를 선보인 엑시인피니티는 필리핀등 동남아시아에서 선풍적인 인기를 끌었다. 암호화폐 엑시는 지난해 11월초 시총 15조 원을 기록했다.

엑시인피티 성공으로 세계 게임업체는 앞다퉈 Block Chain Game 장르 게임을 선보이기 시작했다. 현재 Block Chain Game 게임은 수천 개가 난립하고 있다. Block Chain Game 게임 순위를 제공하는 플레이투언넷에는 1천 개 게임 순위 리스트를 게임 이용자에게 제공 중이다.

[NFT를 적용한 게임산업의 변화]

NFT 게임 '엑시인피니티' 개요		NFT를 적용한 게임산업의 변화	
소개	베트남 게임사 스카이마비스가 개발한 NFT 게임. '엑시' 캐릭터를 수집·교배·육성해 NFT로 판매할 수 있다.	기존 아이템 거래	<ul style="list-style-type: none"> - 아이템의 소유권은 게임사 보유 - 아이템은 게임 안에 귀속 (게임 서비스 종료가 되면 해당 아이템도 삭제) - 거래는 이용권리 양도의 개념
NFT 거래금액	9만 ETH(약 4830억 원*)	NFT 거래	<ul style="list-style-type: none"> - 아이템의 소유권은 유저 보유 - 아이템은 게임 밖으로 가져갈 수 있음 (게임 서비스가 종료되어도 해당 NFT는 유지) - 거래는 소유권 판매의 개념
엑시 NFT 최고판매가	300ETH(약 16억 원)		
DAU(일간 활성이용자)	25만 명		
* 1ETH 당 537만 원으로 계산 ※ 출처: 엑시인피니티 홈페이지			

(출처 : 이투데이, NFT를 적용한 게임산업의 변화)

Market

2.2. NFT 시장 현황

대체불가토큰(NFT) 시장이 지난해 폭발적으로 성장한 것으로 나타났다. 로이터는 NFT 판매액이 전년에 비해 무려 262배 정도 불어난 249억 달러(약 29조7729억원)를 기록했다고 10일(이하 현지시간) 보도했다.

NFT(non-fungible token)가 시장의 관심을 끈 것은 2021년 초 고가에 속속 거래되면서다. 지난해 3월 디지털 아티스트 비플(본명 마이클 빈켈만)이 만든 비디오클립 NFT는 최근 660만 달러(약 74억 2500만원)에 팔리기도 했다. 당초 판매 가격은 6만 7000달러였다.

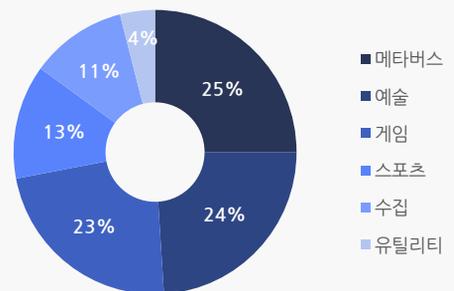
NFT 기술이 적용된 디지털 작품은 세상에 하나 뿐이다. 초반에는 디지털 아트나 게임 산업 중심으로 확장하던 NFT 부분은 지난해 코카콜라와 구찌를 포함한 세계 최고의 브랜드까지 뛰어들면서 산업 규모가 더욱 팽창했다,

암호화폐 관련 분석 플랫폼 뎀 레이더에 따르면 NFT의 매출액은 지난 2020년 9490만 달러에 불과했다. 그러나 2021년 총 249억달러로 그야말로 폭발적인 인기를 끈 것이다.

[NFT 적용된 자산 추이]



[NFT 콘텐츠별 점유율]



(자료 : 논핀지블닷컴)

03

Background

- 3-1. 코로나19로 게임 이용 증가
- 3-2. 블록체인 게임과 게임파이
- 3-3. 중소 개발사 진입 장벽

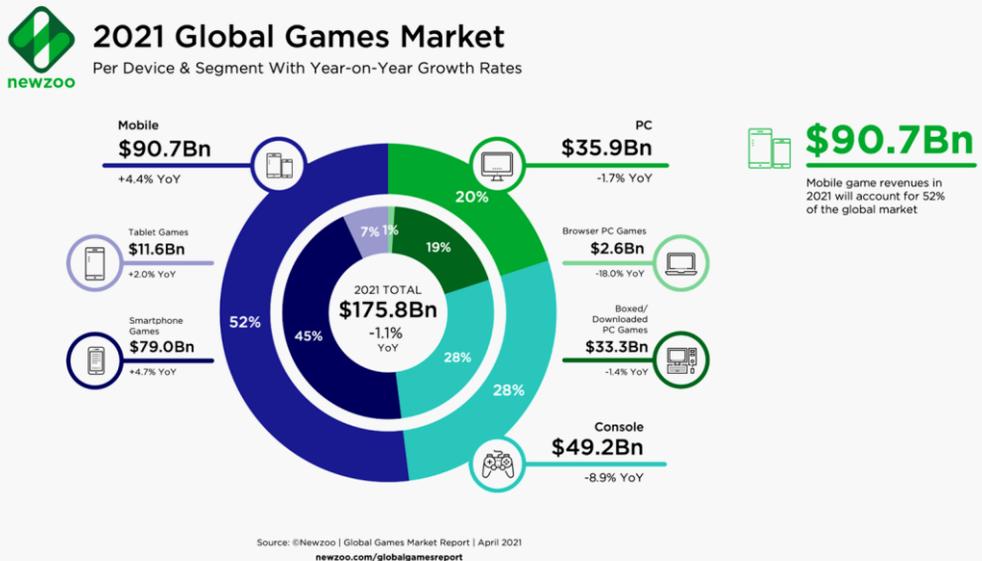
Background

3-1. 코로나19로 게임 이용 증가

전 세계를 휩쓴 코로나19가 게임 시장의 호황을 이끌고 있다. 미국 내 설문조사에서도 코로나19 기간 동안 집에 머무는 시간이 늘어나면서 여가 문화이던 게임의 이용이 가장 늘어난 것으로 확인되었다.

최근 발간한 '2021년 프랑스 비디오게임 산업정보'에 따르면 지난해 프랑스 게임 시장 규모는 53억 유로를 기록했다. 이는 2019년 대비 11.3% 성장한 수치다. 지난해 초부터 시작된 코로나19 확산으로 게임 수요가 증가한 영향이다. 플랫폼별 매출 비중을 보면, 콘솔 게임 점유율이 51%로 가장 높았고, 모바일게임(27%), PC게임(22%) 순이었다.

게임·e스포츠 시장 조사 업체 뉴주(Newzoo)가 조사한 2021년 글로벌 게임 시장 규모는 총 약 1,803억 달러이다. 2020년 대비 1.4% 성장했다. 이 중 모바일 게임만으로도 약 1,164억 달러(한화 134조 원)의 수익이 발생할 가능성이 있다.



(자료 : newzoo.com, Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023)

Background

3-2. Block Chain Game와 게임파이

‘엑시 인피니티(Axie Infinity)’는 지난해 화제를 모은 블록체인 기반 거래 및 전투 게임이다. 플레이하면서 돈을 버는 소위 ‘Block Chain Game(Play-to-Earn)’ 게임의 시초라 할 수 있는데, 필리핀, 브라질, 베네수엘라 등 코로나19로 큰 경제적 타격을 받은 국가들에서 특히 인기를 끌었다. 엑시 인피니티의 부상은 단순히 게임 하나의 성공으로 보기보다는 새로운 트렌드의 시작점으로 해석하는 시각이 많다. 블록체인 게임의 약진으로 가상화폐 및 NFT는 단순히 현금화 가능한 자산이라는 인식에서 벗어나 새로운 형태의 수입원이 될 수 있음을 증명했고, 이에 이끌린 수많은 게이머들이 더 많은 수입을 벌 수 있는 블록체인 게임에 뛰어들고 있다. 입소문을 탄 블록체인 게임에 전세계 게이머들이 빠르게 유입됨에 따라 Block Chain Game 플랫폼과 게임파이(GameFi) 산업에 대한 주목도도 날이 갈수록 높아지고 있다. 앞서 언급한 Block Chain Game 플랫폼 엑시 인피니티 외에도 3D 블록체인 게임 기술 개발로 블록체인 게임에 뛰어들어 큰 화제를 모았던 3D RPG 게임 일루비움(Illuvium), 소셜 시뮬레이션 장르의 블록체인 게임 엘리스(My Neighbor Alice), 그리고 이자 농사(Yield Farming)와 NFT를 결합해 Block Chain Game 생태계를 구축한 모박스(MOBOX) 등이 대표적인 블록체인 게임 주자들이다. Bitpinas의 보고서에 따르면 크립토펀데이션은 지난 8월 한달간 62만 1천명 이상의 사용자들이 등록하여 이더리움 기반의 게임파이 프로젝트인 엑시 인피니티의 유저수를 증가했습니다. 8월 한달간 게임파이는 디파이분야의 차트를 장악했으며 체인내에 점점 더 많은 활동적인 지갑수가 증가하고 있다.



(이미지 : Axie Infinity Website)

Background

3-3. 중소 개발사 진입 장벽

성장 정체를 맞은 중견·중소 게임사들은 성장을 위해서 Block Chain Game 개발은 불가피한 상황이다. 자체 블록체인 플랫폼을 구축하는 회사도 있지만, 대부분 중소게임 개발사의 경우 위메이드나 컴투스 등의 블록체인 생태계에 합류하는 방식으로 NFT(Non-Fungible Token) 게임 출시를 준비 중이다. 위메이드는 내년까지 위믹스 플랫폼에 Block Chain Game 게임 100종 론칭하는 것을 목표로 잡았다. 이후 위메이드는 '애니팡' 개발사 선데이토즈를 스마일게이트로 부터 인수하는 한편 달콤소프트·락스퀘어·소프트·슈퍼켓·액션스퀘어·에이엔게임즈·조이시티·클로버게임즈 까지 다양한 업체와 양해 각서(MOU)를 체결했다. 컴투스는 '위믹스'의 대항마로 'C2X(가칭)' 생태계를 내세웠다. 컴투스는 내년 상반기 플랫폼 정식 론칭을 목표로 그룹 내 여러 게임을 Block Chain Game 게임으로 개발하는 중이며 다에리소프트, 알피지리퍼블릭, 티키타카스튜디오 등을 C2X 플랫폼 파트너로 받아들여 위메이드를 '맹추격'하고 있다. 업계 관계자는 "이미 개발자 몸값이 계속해 치솟고 있는데 그 중에서도 블록체인 개발자 영입은 더 어렵고, 힘든 상황으로 중소게임사들의 인력 유치가 쉽지 않을 것" 이라고 한다. 블록체인 기술 도입에 어려움을 겪는 게임 개발사들의 부담을 덜어주고, 운영의 편의성을 높여주는 솔루션의 도입이 필요할 시점이다.

[주요 게임사들의 NFT 사업 발표 내용]

기업	내용
위메이드	NFT를 적용한 '미르4 글로벌' 서비스 중
펄어비스	프로젝트 디파인에 투자 블록체인 게임 개발 및 서비스 고민 중
넷마블	블록체인·NFT 와 게임을 연계한 서비스 개발 중
엔씨소프트	NFT를 포함한 블록체인 게임 구상 중
게임빌 (컴투스홀딩스)	자회사 게임플러스를 통해 코인원에 지분 투자 NFT 거래소 개발과 블록체인 게임 출시 계획
카카오게임즈	자회사 프렌즈게임즈와 가상화폐 발행사 웨이투빗 인수 그라운드X의 클레이 활용해 클레이튼 기반 게임에서 NFT 거래 예정
컴투스	애니모카브랜즈, 캔디디지털 등 NFT 기업에 투자 NFT 기반 메타버스 플랫폼 '컴투버스' 구축 계획
크래프톤	인터랙티브 버추얼 월드 연장선에서 메타버스·NFT 연구 중

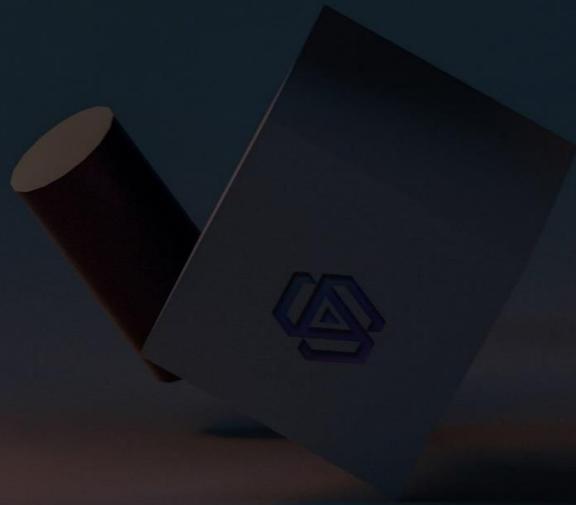
(출처 : 삼정KPMG 경제연구원)

04

Game Platform

4-1. 플랫폼 개요

4-2. 서비스 내용

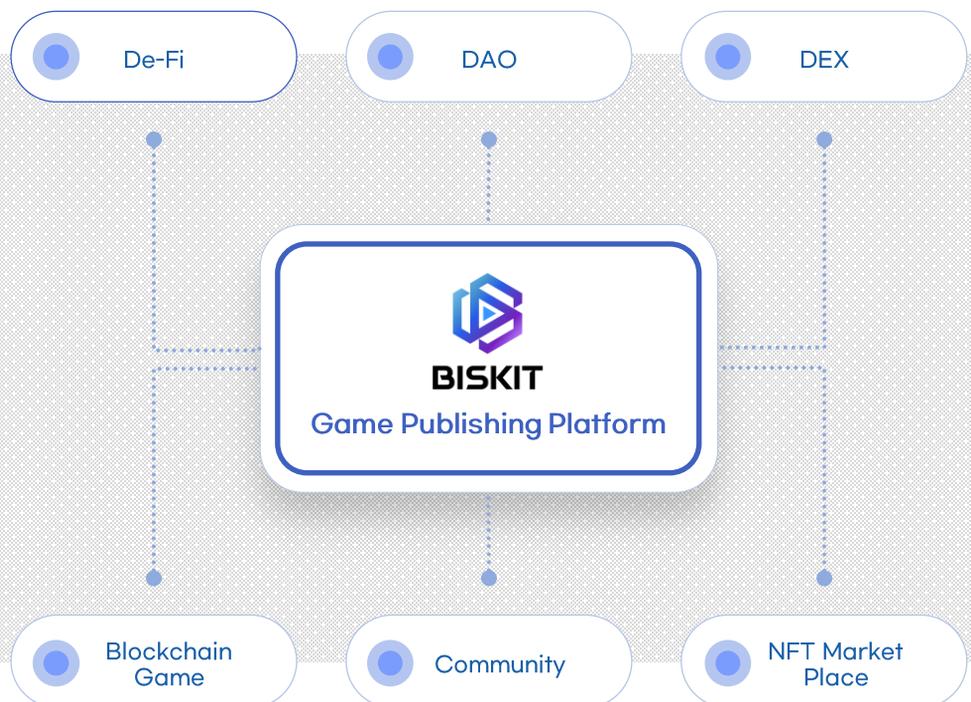


Game Platform

4-1. 플랫폼 개요

BISKIT 프로토콜의 게임 퍼블리싱 플랫폼은 게임 운영과 서비스에 대한 필수 기능을 제휴 개발사에게 SDK(소프트웨어 개발키트) 형태로 제공한다. 개발사들은 플랫폼을 활용, 게임의 운영과 서비스에 대한 개발 소요를 최소화하고 게임 개발 본연에만 집중할 수 있어 효율을 극대화할 수 있다.

[게임 퍼블리싱 서비스 구성도]



※ 프로젝트 진행상황에 따른 피봇팅 전략 실행 가능

Game Platform

4-2. 서비스 내용

BISKIT 프로토콜의 게임 퍼블리싱 플랫폼은 아발란체 블록체인 네트워크를 기반으로 설계되고 생태계 참여자들과 함께 성장하는 이용자 참여형 '오픈 플랫폼'을 지향한다. 높은 안정성, 공정성, 투명성을 바탕으로 소수의 관계자가 아닌 모든 참여자가 주체가 돼 이익을 공유하는 선순환 생태계가 핵심이다.

[게임 퍼블리싱 세부 내용]

서비스 운영	<ul style="list-style-type: none"> • 다국어 지원 • 공지사항 관리 • 게임서버 점검 • CRM(Customer Relationship Management)
인증	<ul style="list-style-type: none"> • DID(Decentralized Identifier) 기반 통합 인증 • 멤버십 인증
PUSH	<ul style="list-style-type: none"> • 푸쉬 알림 • SMS 푸쉬
프로모션	<ul style="list-style-type: none"> • 크로스 프로모션, 이벤트 관리 • 무료 충전소
결제	<ul style="list-style-type: none"> • 가상자산 및 간편결제 결제 • 이벤트 쿠폰 관리
통계 / 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 유저 지표 관리 • 로그 분석

05

Development

5-1. NFT Market Place

5-2. GameFi

5-3. DEX

5-4. Gaming DAO

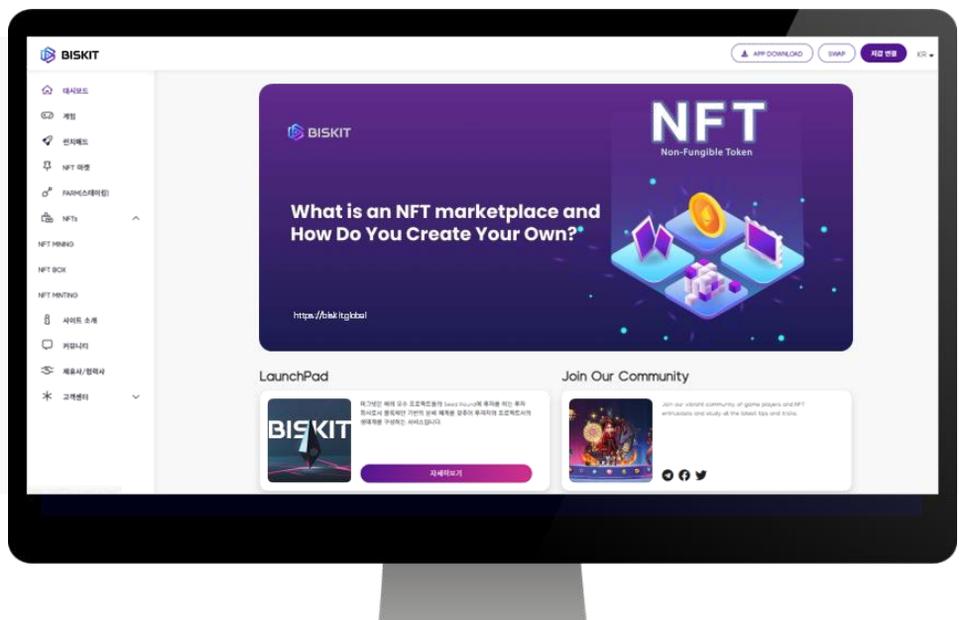


Development

5-1. NFT Market Place

BISKIT 프로토콜의 NFT Marketplace 는 아발란체 기반으로 스팀과 유사한 형태의 Block Chain Game 게임 전문 서비스 플랫폼을 구축하고, 메타마스크와의 기술 연동을 바탕으로 NFT 발행부터 판매까지 원스톱 서비스를 제공할 계획이다.

파트너 게임 개발사는 API를 통해 손쉽게 메타데이터를 저장하고 NFT로 발행할 수 있다. 또한 기존 이더리움 기반의 NFT 발행 및 전송에 필요한 가스비 대비 소모되는 가스비가 현저히 저렴하다.



Development

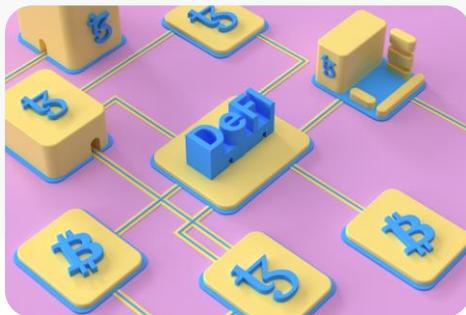
5-2. GameFi

게임파이는 한마디로 'Game + DeFi + NFT'로 정의할 수 있다. 게임을 기반으로 금융상품을 게임화하여 수익모델을 만들었으며 게임 내 아이템을 NFT 화하여 향후 유저들이 경제적 이익을 얻을 수 있도록 설계되었다.

대체 불가능 토큰(NFT: Non-Fungible Token)이 탈중앙화 금융서비스(디파이 DeFi: Decentralized Finance)와 결합으로 유저는 디파이 이자농사를 통해 단시간 내에 가시적인 수익을 내는 대가로 암호자산을 스테이킹 할 수 있다.

BISKIT 프로토콜의 게임파이는 아발란체 네트워크를 사용함으로써 높은 처리량, 낮은 비용 및 사용 용이성을 제공할 수 있다. 웹3(Web 3.0)에 최적화된 블록체인을 만들 수 있을 것으로 기대한다.

NFT 렌딩은 NFT를 담보로 비트코인(BTC), 이더리움(ETH) 등의 가상자산을 빌릴 수 있는 서비스이며, NFT 예치의 경우 NFT를 예치 시 가상자산으로 예치 수익으로 받을 수 있다.



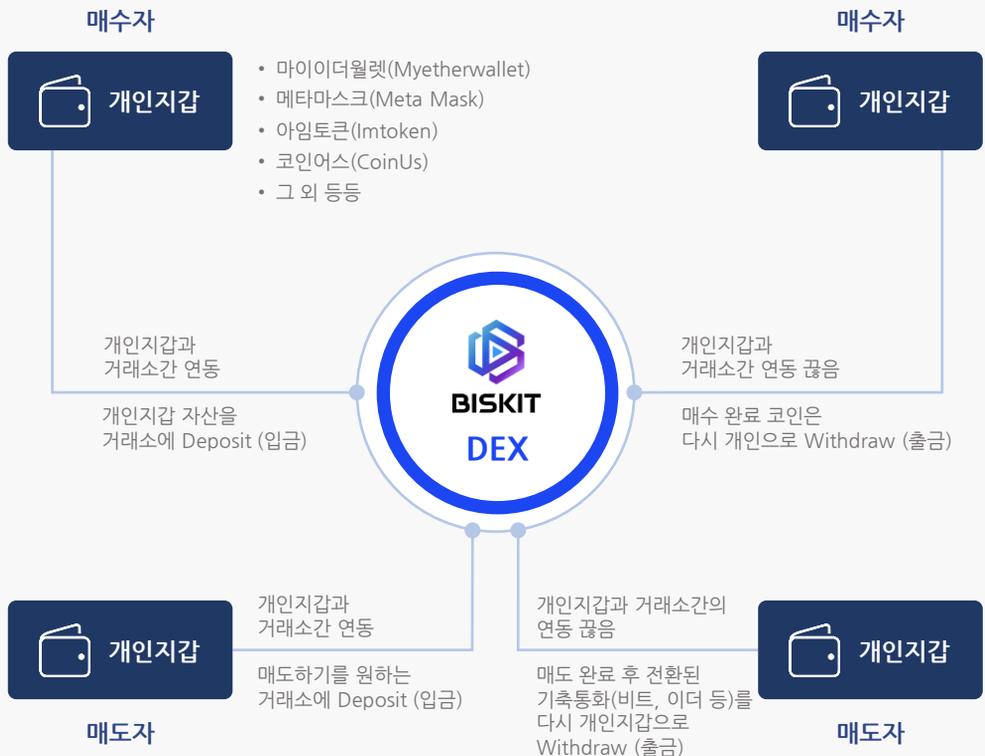
Development

5-3. DEX

기존의 DEX 프로젝트와 완전히 다른 방식인 유니스왑과 같은 DEX을 구성하고자 한다. 유니스왑과 같이 오더북이 존재하지 않으며, 자동화된 마켓 메이커(Automated Market Maker; AMM)를 통해 사용자들의 거래를 AMM 알고리즘을 기반으로 자동으로 체결하도록 개발하고자 한다.

AMM을 도입함으로써 유니스왑에서는 누구나 자유롭게 유동성을 공급할 수 있고, 이 유동성을 바탕으로 알고리즘으로 결정된 가격으로 언제든지 사용자들이 거래할 수 있다.

[탈중앙 거래소 기본 구조]

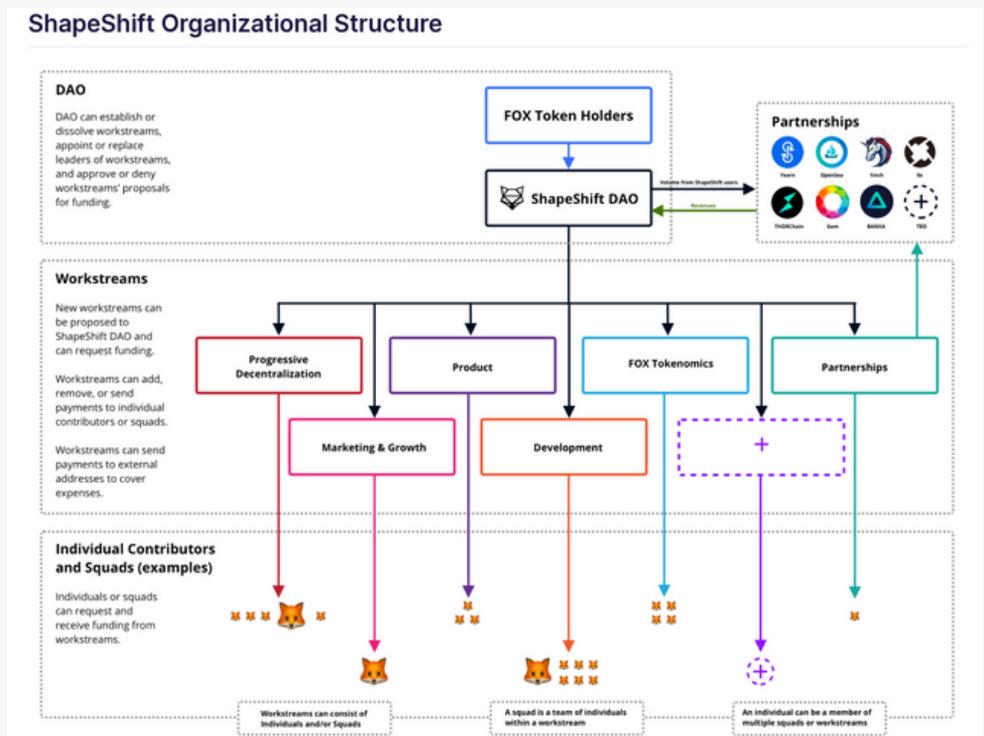


Development

5-4. Gaming DAO

커뮤니티는 거버넌스 토큰을 소유함으로써 지분을 가지게 됩니다. 또한 이러한 토큰을 소유하는 것은 여러분이 투표를 할 수 있도록 할 뿐만 아니라 에어드롭, 특별 그룹으로의 액세스 권한 등과 같은 독점 혜택 또한 제공할 수 있다.

Gaming DAO는 Defi 및 블록체인과 같은 Web3 기술이 게임 공간에서 결합되어, 플레이어가 암호화폐 거래소 또는 외부 NFT 시장에서 게임 내에서의 토큰 및 NFT를 획득하는 일이 가능해진다. 이는 게임을 구매, 플레이하는 플레이어가 게임을 관리하게 되는 흐름으로 이어진다. 게임 이용자가 단순 게임을 즐기는 객체가 아니라 게임 아이템을 소유하고 마케팅에도 영향을 미치는 등 게임 발전을 주도하기 때문에 게이머들의 DAO가 게임 개발사 못지 않게 중요한 역할을 할 수 있다.



(출처 : baobao, 탈중앙화자율조직(DAO)를 성공시키기 위한 설계 조건)

06

Development Plan

- 6-1. 퍼즐판타지
- 6-2. HTML5 게임 개발 계획
- 6-3. 메타버스 기반의 소셜 게임시티

Development

6-1. 퍼즐판타지

퍼즐판타지는 퍼즐RPG 장르의 Block Chain Game 게임으로서 판에 있는 여러 색 퍼즐 조각을 재배열해 세 개 이상씩 모아 터뜨리면 조각이 터질 때 쌓인 점수가 대미지로 치환, 적을 공격하는 데 사용되는 방식으로 퍼즐 콤보를 완성시키면 강한 공격을 통해 적을 쓰러뜨리는 게임이다.

캐릭터는 게임을 통해 7단계까지 진화를 할 수 있으며, 진화단계에 따라 토큰 채굴 난이도가 달라지게 된다.



게임특징

- I. 다양한 방식의 퍼즐 배틀 제공으로 지속적인 재미 제공
- II. 2D 그래픽으로 즐기는 하이퀄리티 퍼즐 RPG
- III. 다양한 캐릭터들로 자신만의 팀을 구성
- IV. 피라미드 구조를 통한 수집 욕구 자극

Development

6-1. 퍼즐판타지

RPG 전투가 Dynamic하고 Active한 Puzzle Battle 과 만나다.



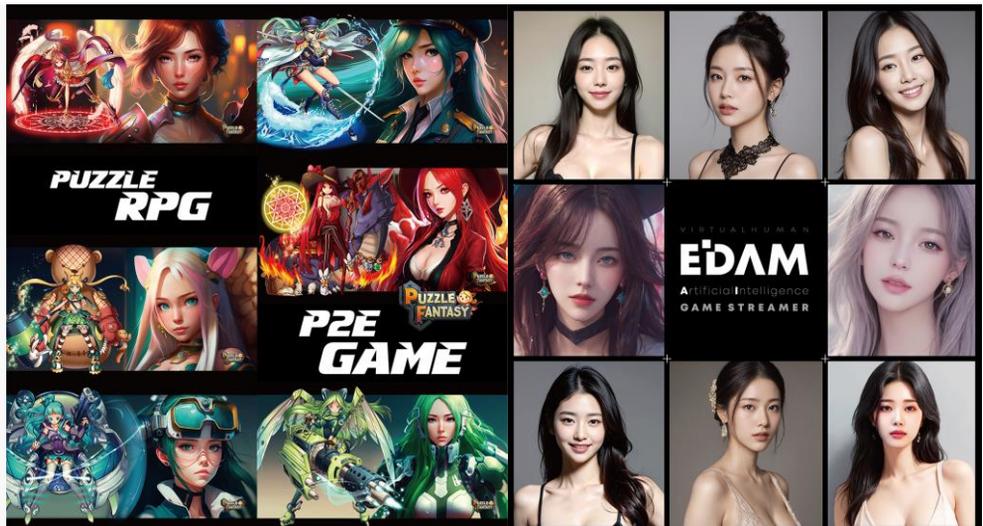
- ① 보유하고 있는 캐릭터를 조합하여 나만의 최강의 팀을 구성
- ② 같은 색상의 블록을 “손으로 그리듯이” 자유롭게 퍼즐 맞춤
- ③ 퍼즐을 맞춘 수와 콤보만큼 소환한 영웅의 공격 결정
- ④ 퍼즐을 맞춘 결과에 따라 캐릭터 해당 속성의 공격



Development

6-1. 퍼즐판타지

Website	https://puzzlefantasy.io
Twitter	https://twitter.com/Puzzle_Fantasy
버추얼 휴먼 '이담'	https://www.instagram.com/edam_streamer
OpenSea NFT Market	https://opensea.io/collection/puzzlefantasy



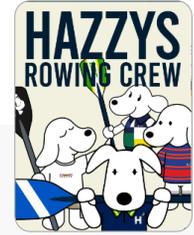
Development

6-2. HTML5 게임 개발 계획

하이퍼 캐주얼 게임

HTML5 기반의 하이퍼 캐주얼 게임 개발 및 서비스

160여 개 게임



<https://zempie.com> | (주)프롬더레더

Development

6-3. 메타버스 기반의 소셜 게임시티

메타버스는 코로나 팬데믹과 함께 급격하게 확산중이다. 갈 곳이 없어진 사람들은 메타버스에서 자신만의 세계를 건설하고, 집에서 모든 사회 경제 활동이 일어나는 홈코노미(home + economy)시대와 맞물리면서 메타버스 시대를 앞당겼다.

미국 시장조사업체 가트너는 2026년에는 전 세계 인구의 25%가 업무, 쇼핑, 교육, 사교 및 엔터테인먼트를 위해 메타버스에서 하루 최소 1시간을 보낼 것이라고 예측했다. 시장조사업체 스트래티지애널리틱스에 따르면 글로벌 메타버스 시장이 2026년까지 420억달러(약 50조원)에 달할 것으로 전망된다.

무궁한 자유도를 가진 ‘오픈월드’ 메타버스 게임시티를 구현하고자 한다.



07

Business Plan

7-1. NFT 거래소 비즈니스 모델

7-2. 블록체인 게임 비즈니스 모델

7-3. 주요 성과

Business Plan

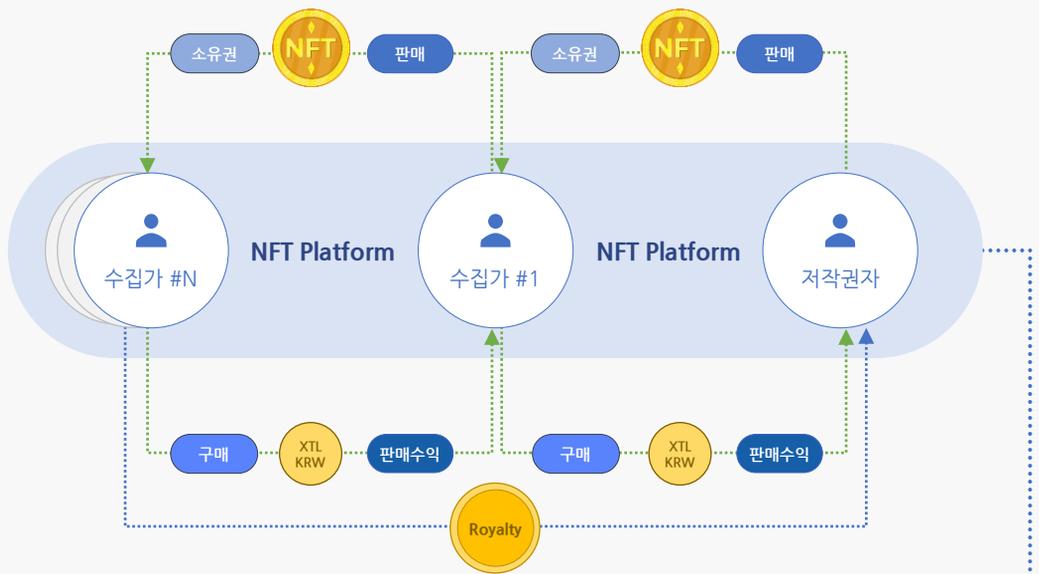
7-1. NFT 거래소 비즈니스 모델

NFT 보유자는 구매자에게 판매를 하고 차익을 얻게 된다.

NFT 플랫폼은 거래에 대한 수수료를 받게 된다. 오픈씨의 경우 판매 금액의 최대 10%를 거래 수수료로 하고 있으며, 이중 2.5%를 오픈씨의 수익이 된다.

저작권자는 총 거래 수수료 중에서 일부분을 자동으로 받을 수 있게 된다.

[탈중앙 거래소 기본 구조]



- 설정된 로열티 비율에 따라 소유자가 바뀔 때 자동으로 NFT발행자에게 전송 ■
(*NFT발행자 : 원작자, 독점 콘텐츠 판매자)

01. 콘텐츠 업로드	이미지, 오디오, 비디오, 3D모델
02. 정보 입력	작품명&설명, 로열티 비율 선택, 파일 사이즈 입력
03. 판매 방법 선택	고정가 거래, 실시간 경매(최소 입찰금 설정)
04. NFT 발행 & 활용	—

(출처 : 갤럭시아머니트리, 하이투자증권)

Business Plan

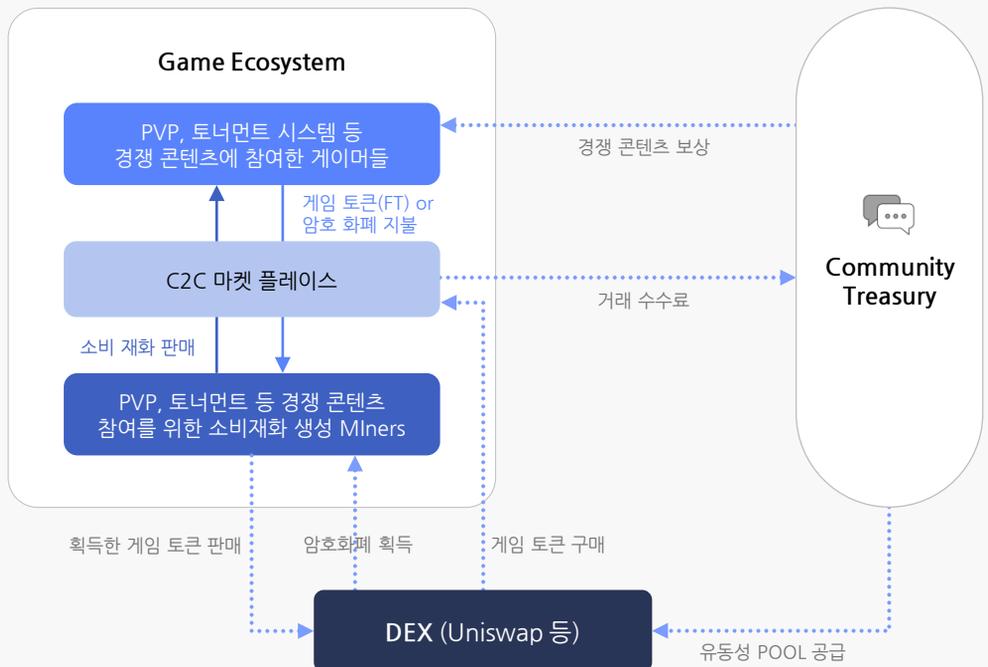
7-2. 블록체인 게임 비즈니스 모델

게임 캐릭터를 수집·육성하거나 아이템을 캐내 이를 코인으로 교환할 수도 있고, 게임을 하며 전투에서 승리한 보상으로 받은 코인을 현금화할 수도 있다. 직접 키운 캐릭터를 NFT로 만들거나 연성한 아이템을 NFT화해 거래하는 것이 핵심이다.

게임 안에서 특정 아이템을 ‘채굴’하는 등 반복적인 활동을 통해 얻은 아이템을 교환할 수도 있다. 채굴한 아이템은 게임내 스테이블 토큰으로 교환할 수 있고, 이를 교환한 뒤 가상자산 거래소에서 교환한다면 현금화도 가능하다.

게임 플레이에 대한 보상으로 스테이블 토큰을 지급하게 된다. 희귀한 캐릭터를 얻거나, 전투에서 승리할 경우 이에 대한 보상으로 토큰을 지급하는 방식이다.

[블록체인 게임 모델 구조]



(출처 : 하이투자증권)

Business Plan

7-3. 주요 성과

7-3-1. 투자 유치

NFT 기반 Blockchain Game 퍼즐판타지가 글로벌 가상자산 거래소 **비트포렉스**로 부터 2022년 2월에 **프로젝트 투자 유치**



7-3-2. INO

비트포렉스 NFT 마켓을 통해 3월 7일에 **INO**(Initial NFT Offering) 진행



Business Plan

7-3. 주요 성과

7-3-3. Larva NFT

라바 NFT와 캐릭터 콜라보레이션 진행



7-3-4. Virtual Human Model

태국 화장품 회사의 엠버서드로 선정 - 버추얼 휴먼 '이담'



08

Market

- 8-1. Block Chain Game 게임 시장 전망
- 8-2. NFT 시장 전망

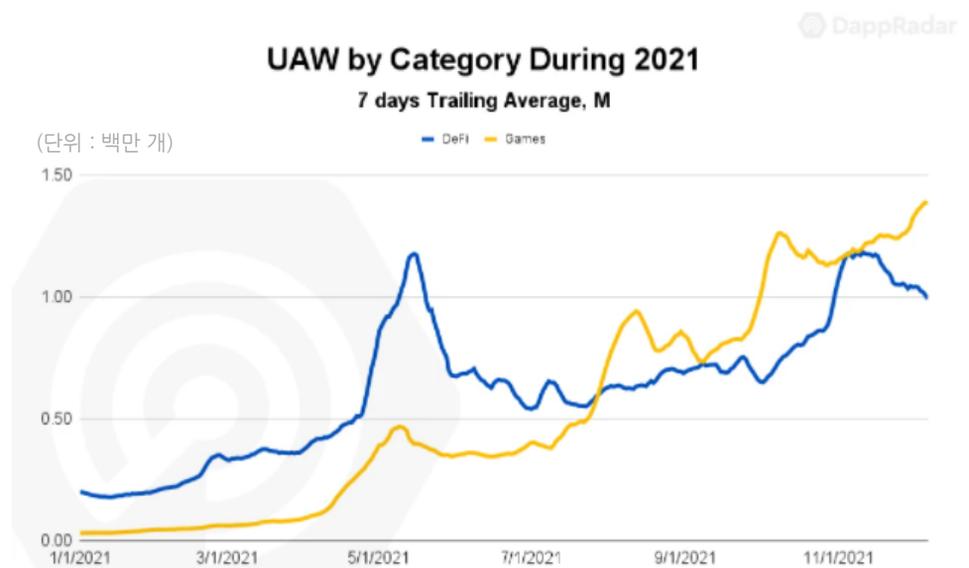
Market Outlook

8-1. Block Chain Game 게임 시장 전망

베트남 NFT 게임, 하루 이용자 200만명... NFT 2조원 거래
넷마블·엔씨 등 주요 게임사도 NFT 게임 출시 예고
2021년 하반기 NFT 적용 게임 매출 ... 23억2,000만달러

Block Chain Game 게임 시장은 현재 태동 단계로 향후 성장성이 높다. 블록체인게임얼라이언스(BGA)의 연례 보고서에 따르면 지난해 하반기 중 NFT기술이 적용된 게임들이 거둔 매출은 총 23억2000만달러(약2조8000억원) 규모였다. 글로벌 디앱(DApp) 정보 제공 서비스 플랫폼 덤레이더(Dapp Radar)의 보고서에 따르면, 가상자산 거래를 위해 사용되는 전체 지갑 수를 의미하는 순활동지갑수(UAW, Unique Active Wallet)는 2021년 270만 개 이상으로 전년대비 592% 증가했다. 이 중 140만 개 이상의 UAW가 블록체인 게임에 연결되고 있는 것으로 나타났다. 즉 블록체인과 상호작용하는 지갑을 보유한 이용자들의 절반 이상이 블록체인 기술이 결합된 게임을 즐긴다는 것이다.

[2021년 순활동지갑수]



Market Outlook

8-1. Block Chain Game 게임 시장 전망

Block Chain Game게임은 특히 필리핀이나 베네수엘라와 같은 신흥 경제국에서 많이 즐기는 것으로 나타났으며, Block Chain Game게임에 대한 열풍은 블록체인 게임 및 인프라의 투자로도 이어졌다. 2021년 벤처투자사에서는 40억 달러 이상을 투자했으며, 이는 전년 8,000만 달러보다 약 5,000% 증가한 수준이다.

데이터조사 전문업체 Statista에 따르면, 2021년 10월부터 11월까지 전 세계적으로 이용자가 많았던 Block Chain Game게임은 아래와 같다.

[인기 Block Chain Game 게임]

게임 이미지	상세정보
	<ul style="list-style-type: none"> • 게임명 : Alien Worlds (Metaverse) • 개발사 : Dacoco GmbH(스위스) • 이용자('21.10.11) : 759,600명 • 블록체인 : WAX(화폐 : TLM)
	<ul style="list-style-type: none"> • 게임명 : Axie Infinity (Battle) • 개발사 : Sky Mavis(베트남) • 이용자('21.10.11) : 602,210명 • 블록체인 : Ethereum, Ronin(화폐 : AXS)
	<ul style="list-style-type: none"> • 게임명 : Splinterlands (Battle) • 개발사 : Splinterlands (미국) • 이용자('21.10.11) : 597,980명 • 블록체인 : Hive(화폐 : SPS)
	<ul style="list-style-type: none"> • 게임명 : Arc8 (Mobile Gaming) • 개발사 : GAMEE(미국) • 이용자('21.10.11) : 379,630명 • 블록체인 : Polygon(화폐 : GMEE)
	<ul style="list-style-type: none"> • 게임명 : MOBOX NFT Farmer(Metaverse) • 개발사 : MOBOX Digital Co.,Ltd.(미국) • 이용자('21.10.11) : 187,490명 • 블록체인 : BSC(화폐 : MBOX)
	<ul style="list-style-type: none"> • 게임명 : Galaxy Blocks (Block Mobile) • 이용자('21.10.11) : 143,540명 • 블록체인 : Thundercore(화폐 : TT)

Market Outlook

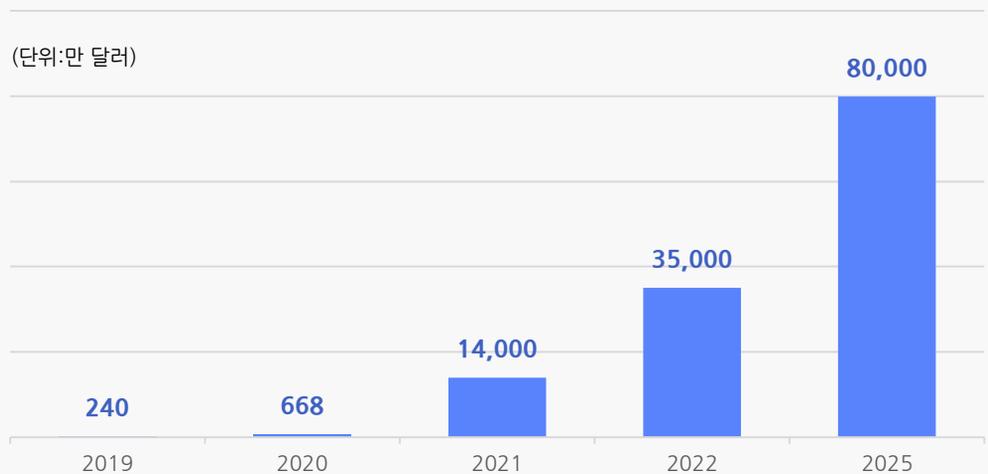
8-2. NFT 시장 전망

2025년 전세계 시장규모 96조
크래프톤, 총 80억 지분 투자

포털, 이동통신, 게임 등 국내 정보기술(IT) 업계가 '대체불가능토큰(NFT)' 시장에 앞다퉈 진출하고 있다. NFT 거래 플랫폼을 개발하거나 게임·웹툰 등 콘텐츠를 NFT로 발행·유통하는 등 관련 사업을 속속 구체화하면서 시장 선점 경쟁이 달아오르고 있다. 스탠티스타와 제퍼리 투자은행 분석 결과, 2019년 240만 달러(약 29억 원) 수준이던 전 세계 NFT 시장 규모는 올해 350억 달러(42조 원), 2025년에는 800억 달러(96조 원) 규모로 급성장할 전망이다.

체인널리시스는 고객과 공급 업체를 아우르는 가상자산 플랫폼이 없다고 강조했다. 이 때문에 올해에도 많은 기업들이 코인베이스를 중심으로 디파이와 NFT를 통합한 플랫폼 구축 경쟁이 치열하게 이뤄질 것으로 전망했다.

[글로벌 NFT 시장 규모 추이]



(※2022, 2025 are predictions / Sources: Statista, Jefferies Investment Bank)

Market Outlook

8-2. NFT 시장 전망

NFT 시장 조사 사이트인 논펀지블닷컴에 따르면 지난해 기준 거래규모로 가장 많이 차지한 분야는 메타버스(1402만달러)다.

NFT는 메타버스 세계 안에서 위·변조가 불가능하고 대체할 수 없는 특성을 살려 사유재산을 증명하는 역할을 한다.

이밖에 예술 산업도 NFT 성장세와 맞물릴 것으로 기대된다. 위·변조가 어려운 데다 인증서 역할을 하는 NFT 특성과 예술산업은 잘 들어맞는다는 평이다. 지난해 NFT 시장에서 예술품의 거래규모는 1295만달러로 전체에서 두 번째로 많았다.

또한 게임 산업도 탄력을 받을 전망이다. 지난해 NFT 시장에서 게임시장의 거래 건수는 62만9553건으로 전체 건수 중 47%로 가장 많았다.



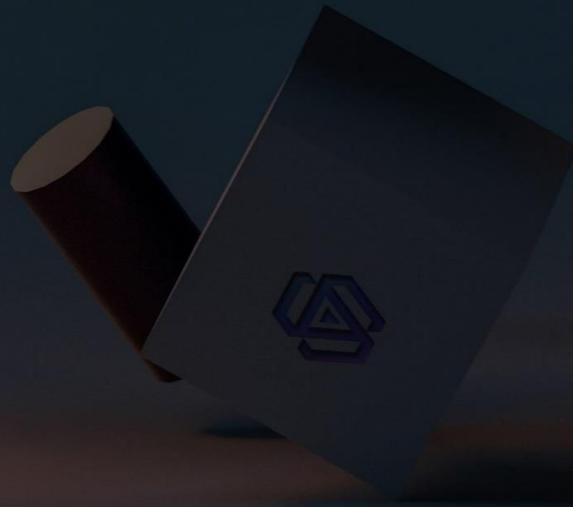
(출처 : nate뉴스, 메타버스 '질주'...예술·게임산업도 '탄력')

09

Tokenomics

9-1. Token 생태계

9-2. Token Economy



Tokenomics

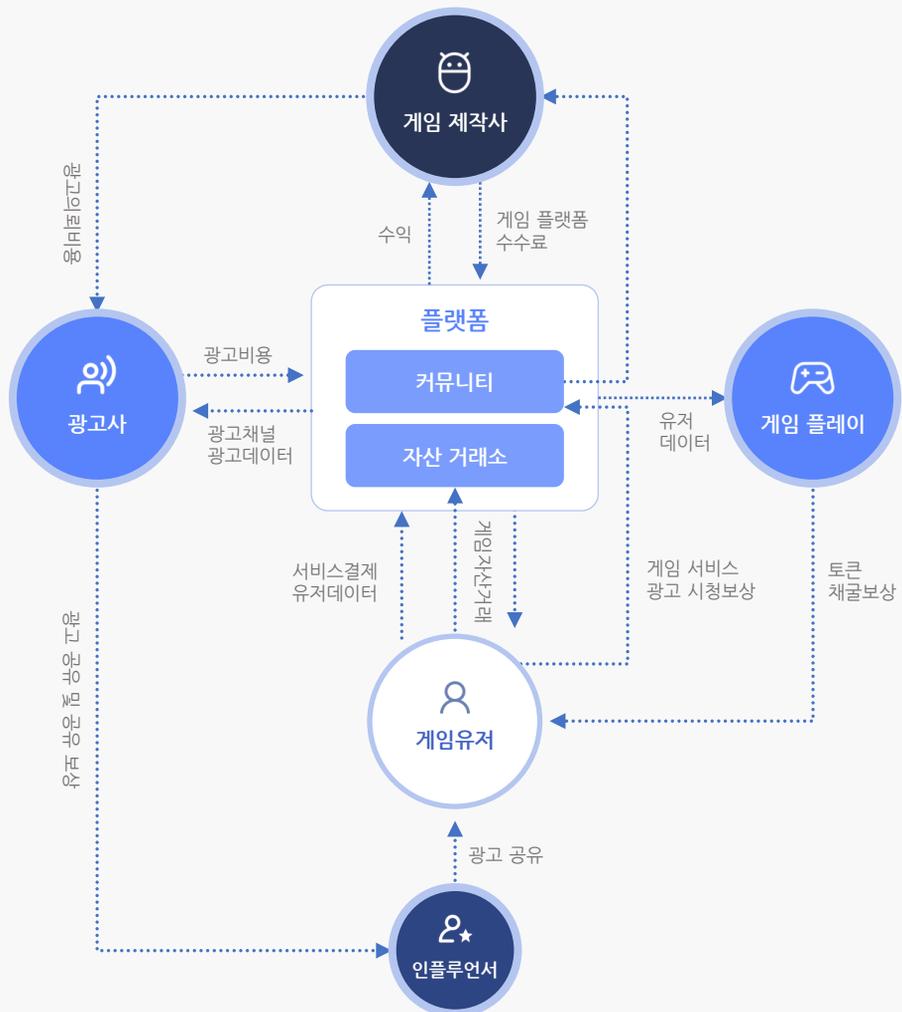
9-1. Token 생태계



Tokenomics

9-2. Token Economy

BISKIT 블록체인 게임 플랫폼은 기존 플랫폼보다 낮은 입점 수수료를 제시해 게임 제작에만 집중할 수 있도록 환경을 제공하고자 한다. 생태계 활성화에 참여하는 게임개발사, 유저, 인플루언서들에게 다양한 토큰 보상이 이루어지게 된다.

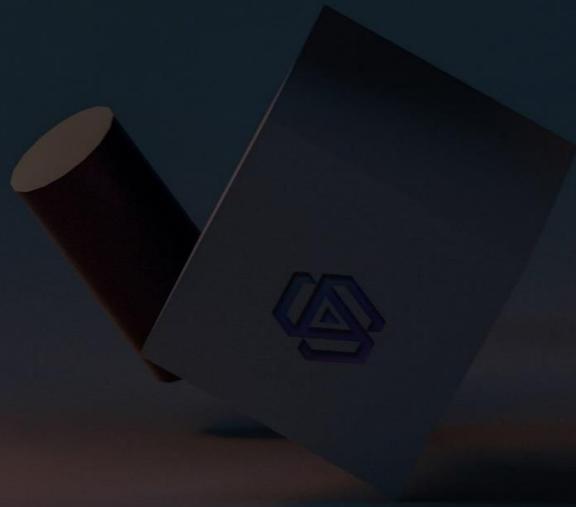


10

Company Profile

10-1. 회사 소개

10-2. 프로젝트 조직 구성



Company Profile

10-1. 회사 소개



회사명	KCNET CO.,LTD.
소재지	Vistra Corporate Services Centre, Wickhams Cay II, Road Town, Tortola, VG1110, British Virgin Islands
대표이사	박세진
홈페이지	https://kcnet.io



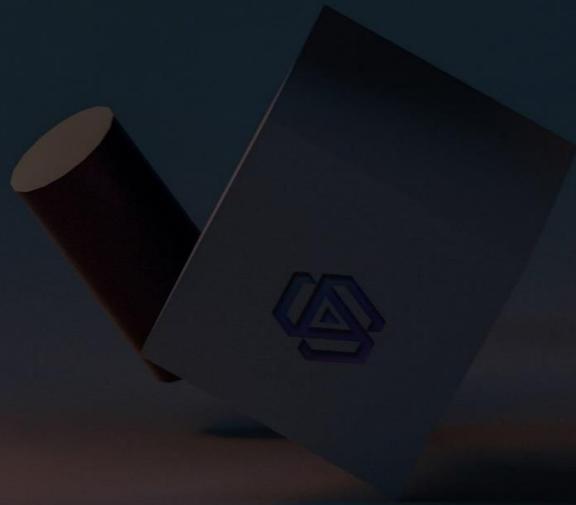
Company Profile

10-2. 프로젝트 조직 구성



11

Contact Us



Contact Us

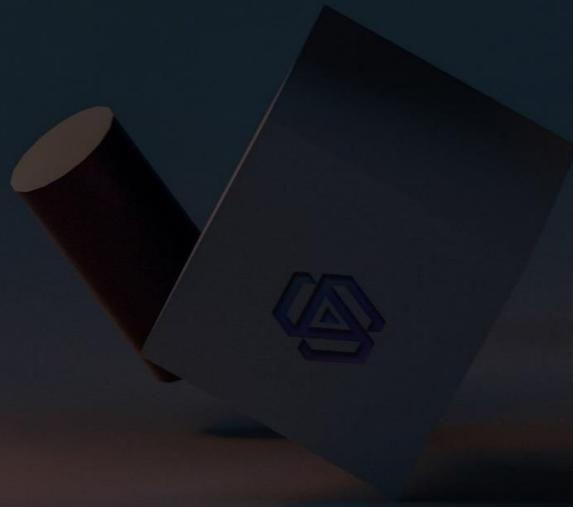
Website	https://biskit.global
ZEMPIE	https://zempie.com/ko
E-mail	info@biskit.global
Medium	https://medium.com/@BISKIT
Twitter	https://twitter.com/BISKIT_TOKEN
Telegram	https://t.me/biskitglobal
Facebook	https://www.facebook.com/biskittoken

12

Members

12-1. Team

12-2. Advisor



Members

12-1. Team



박세진 / CEO

現, UBC Blue INC. / 대표이사
 前, Rockwood Studios / 이사
 前, Bintan Agro Resort / 전략기획팀 팀장
 前, 유한트래블(싱가포르 지사) / 전략기획팀 팀장



서상욱 / CTO

KCNET Co.Ltd / CTO
 FROMtheRED / CEO
 Morizon / Project Manager
 Gameloft / Lead Game Designer



김성일 / COO

前, 아이리얼 (주) / IT사업부
 前, (주)게임에이지 / 스마트폰 모바일 게임 개발
 前, (주)네온소프트 / MMORPG 게임 개발 / 썬바이온라인
 前, (주)드림미디어 / 온라인 게임 개발



전유석 / Blockchain Developer

現, KCNET Co.Ltd / CTO
 前, (주)분시스템 / CTO
 前, 삼성SDS
 前, 블록체인 솔루션 전문 개발자



김태성 / CIO

現, KCNET Co.Ltd / CIO
 前, (주)코리아스마트링크
 前, (주)청원엔지니어링



강동규 / CDO

前, (주)Eumm INC. / CDO
 前, (주)FunnyStone INC. / CDO
 前, (주)VisualLine INC. / CDO

Members

12-2. Advisor



박준범 / 게임 개발 자문

前, GameChain INC. / CEO
前, CITYVILLE CO., LTD.
前, BLUE INTERACTIVE CO., LTD./ CEO



정주필 / 마케팅 자문

現, 블록체인투데이 / 매거진발행인
現, NFT나라 대표이사
現, 사단법인 4차 산업혁명연구원 이사
前, 삼성전자 경영혁신팀
저서, 디지털 화폐 전쟁, 경제공약을 알면 돈이 보인다.



최신일 / 콘텐츠 자문

現, ㈜나인블럭 CEO / DIRECTOR
前, FIX Digital LAP Director/ Producer
前, 반박반짝빛나는 creative&film / Producer
前, ONAIRGAME / Producer

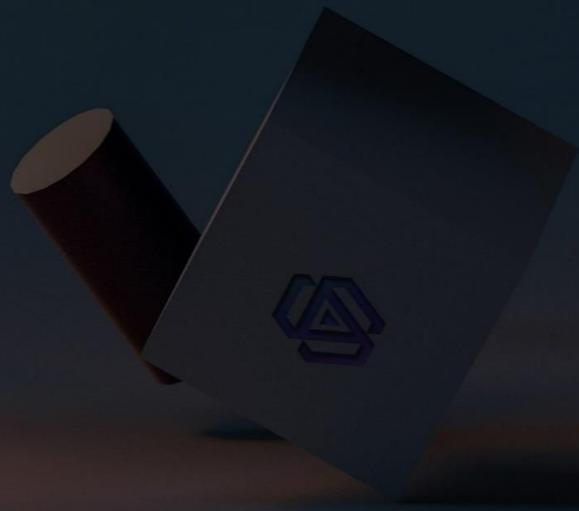


장준우 대표이사 / 비즈니스 자문

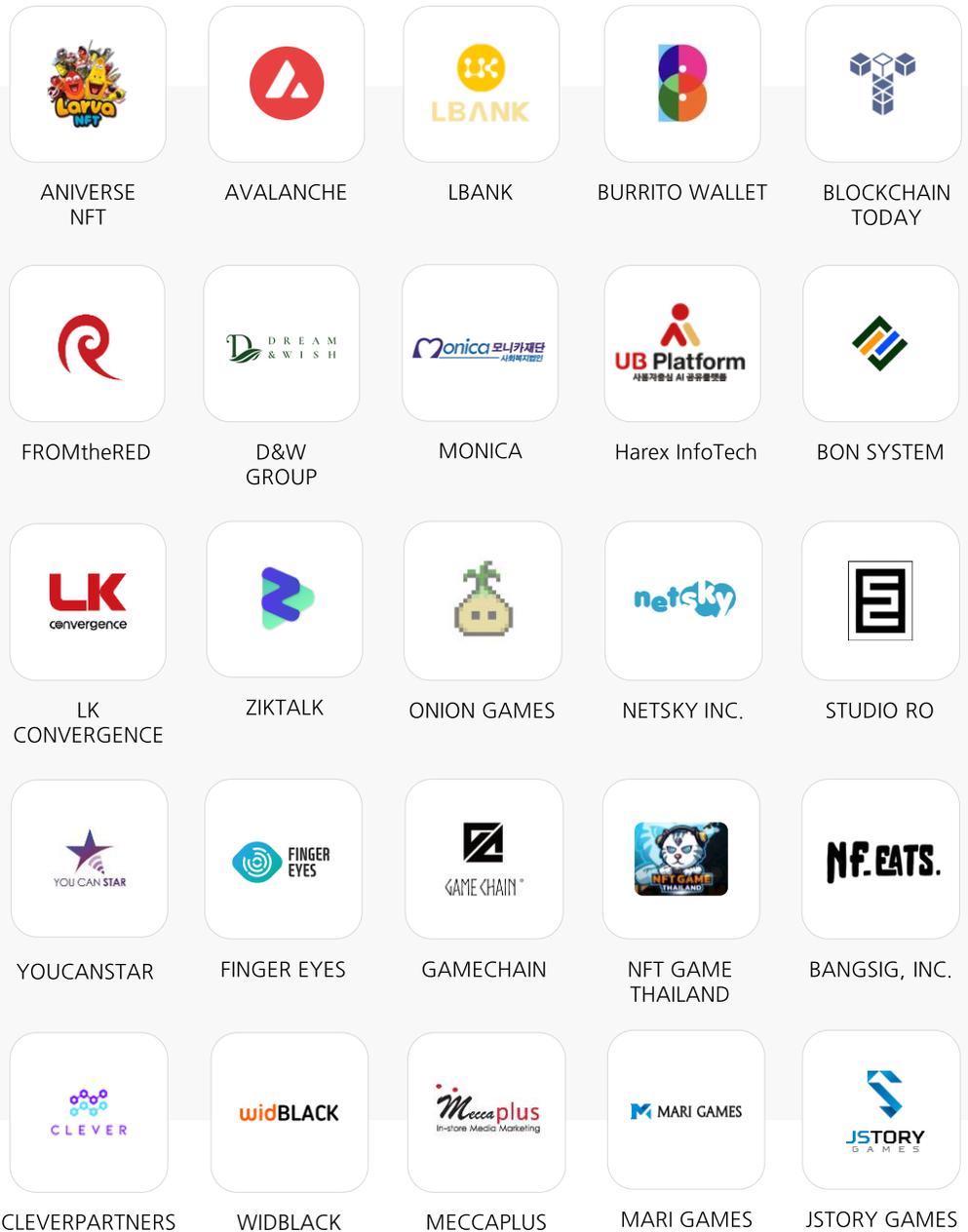
現, ㈜이스트에쿼티 대표이사 (경영 컨설팅)
前, ㈜온비즈아이 이사 (스타트업 컨설팅)
前, KB인베스트먼트㈜ (벤처캐피탈)

13

Partners

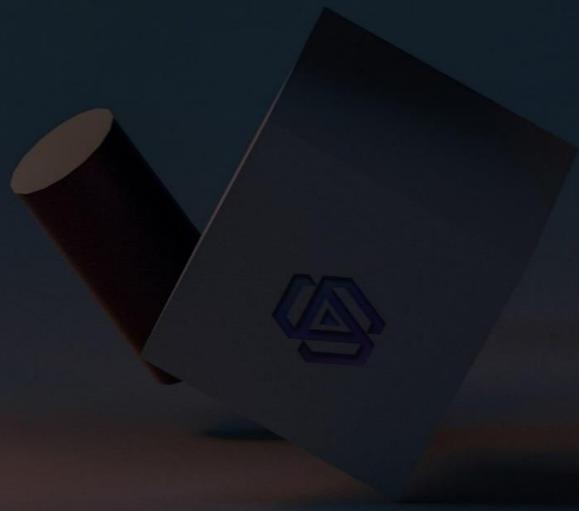


Partners



14

Roadmap



Roadmap

2025

1Q

글로벌 커뮤니티
확장

2Q

하이퍼 캐주얼 게임
플랫폼 베타 서비스

3Q

하이퍼 캐주얼 게임
플랫폼 정식 서비스

4Q

하이퍼 캐주얼 게임
플랫폼 업데이트

4Q

Web3.0 기반
하이퍼 캐주얼 게임 개발

3Q

하이퍼 캐주얼
게임 플랫폼 개발

2024

1Q

하이퍼 캐주얼
게임 플랫폼 설계

2Q

하이퍼 캐주얼
게임 플랫폼 개발

2023

‘퍼즐판타지’
멀티체인 기반 수정개발

4Q

‘퍼즐판타지’
클로즈 베타 3차

3Q

‘퍼즐판타지’
클로즈 베타 2차

2Q

‘퍼즐판타지’
클로즈 베타 1차

1Q

2022

Block Chain Game
‘퍼즐판타지’ 개발 시작

1Q

‘퍼즐판타지’
알파 테스트

2Q

비스킷
윌렛 서비스

3Q

NFT Market Place
알파테스트

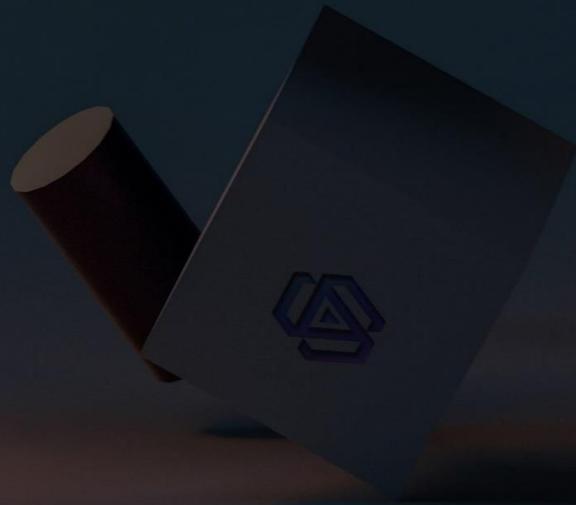
4Q

15

Token Plan

15-1. Token Plan

15-2. Token Distribution Budget



Token Plan

15-1. Token Plan

Platform	Avalanche
Type	C - Chain
Symbol	BISKIT
Total	3,000,000,000 BISKIT

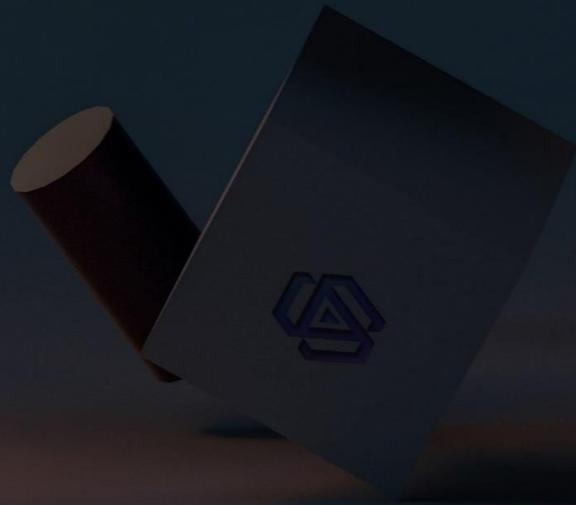
<https://snowtrace.io/token/0x5eb941f679d5097c59469b2b3822e33eaa0eb1bd>

15-2. Token Distribution Budget



16

Disclaimer



Disclaimer

본 백서는 "BISKIT PROTOCOL" 프로젝트가 추진하고자 하는 블록체인 기반 암호화폐 통합 관리 플랫폼 및 새로운 사업모델과 현황, 팀에 대한 정보를 제공하고자 작성하였습니다. 이 백서를 통해 저희 플랫폼에 투자를 권유하고자 하는 목적이 아니며 그와는 전혀 무관합니다. 또한 저희 "BISKIT PROTOCOL" 팀은 이 백서를 작성 당시를 기준으로 작성하여 제공하는 것으로서, 결론을 포함해서 백서 상의 어떤 내용도 장래 시점까지 정확하다는 점을 보증하지 않습니다.

"BISKIT PROTOCOL" 팀은 이 백서와 관련하여 여러분에게 어떠한 사항도 정확성을 진술 및 보장하지 않으며, 그에 대한 법적 책임을 부담하지 않습니다. 그 예로 "BISKIT PROTOCOL" 팀은 i) 백서가 적법한 권리에 근거하여 작성되었으며, 제 3자의 권리를 침해하지 않는지, ii) 백서가 상업적으로 가치가 있거나 유용한 지, iii) 백서가 여러분이 가지고 있는 특정한 목적의 달성에 적합한 지 iv) 백서의 내용에 오류가 있는지 등을 보장하지 않습니다. 물론, 책임 면제의 범위는 앞서 든 예에 한정되지 않습니다.

여러분이 자신의 의사결정 등 행위에 있어 이 백서를 이용(백서를 참고하거나 이를 근거로 한 경우도 포함하되 이에 한정되지 아니한다)한 경우, 그에 다른 결과는 이익, 손해 여부를 불문하고 전적으로 여러분의 판단에 따른 것입니다. 다시 말해 이 백서를 이용함으로써 여러분에게 손해, 손실, 채무 기타 피해가 발생하더라도 "BISKIT PROTOCOL" 팀은 그에 대한 배상, 보상 기타 책임을 부담하지 않는다는 점에 유의하시기 바랍니다.

미래 예측 진술에 대한 경고문

- a. 본 백서에 명시된 특정 표현들은 프로젝트의 미래, 미래 사건, 전망 등에 대한 예측성 진술을 담고 있습니다. 이러한 내용은 역사적 사실에 기반한 진술이 아니며 '예정,' '추정,' '믿음,' '기대,' '전망,' '예상' 등의 단어와 유사한 표현들로 식별됩니다. 본 백서 외 발표자료, 인터뷰, 동영상 등 기타 공개자료에도 이러한 미래 예측 진술이 포함될 수 있습니다. 본 백서에 포함된 미래 예측 진술은 "BISKIT PROTOCOL" 및 관계사의 향후 결과, 실적, 업적 등을 포함하지만 이에 국한되지 않습니다.
- b. 미래 예측 진술은 다양한 리스크 및 불확실성을 포함하고 있습니다. 이러한 진술은 미래 성과를 보장하지 않으며 따라서 지나치게 의존해서는 안됩니다. 리스크 및 불확실성이 현실로 구체화되는 경우 "BISKIT PROTOCOL" 및 관계사의 실제 성과와 발전은 미래 예측 진술에 의해 설정된 기대와 다를 수 있습니다. 향후 이러한 상황에 변화가 있어도 "BISKIT PROTOCOL" 및 관계사는 미래 예측 진술에 대한 업데이트를 제공할 의무가 없습니다. 본 백서, "BISKIT PROTOCOL" 및 관계사의 홈페이지와 기타 자료 등에 포함된 미래 예측 진술을 바탕으로 행동을 하는 경우 미래 예측 진술의 내용이 실현되지 않는 것에 대한 책임은 오로지 귀하에게 있습니다.

Disclaimer

- c. 본 백서가 작성된 날짜를 기준으로 "BISKIT PROTOCOL" 플랫폼은 완성되었거나 완전히 운영 중인 상태가 아닙니다. 향후 "BISKIT PROTOCOL" 플랫폼이 완성되고 완전히 운영될 것이라는 전제 하에 설명이 작성되었지만, 이는 플랫폼의 완성 및 완전한 운영에 대한 보장 또는 약속으로 해석되어서는 안 됩니다.

자금세탁방지법(AML)

구매자는 "BISKIT PROTOCOL" 팀의 블록체인 기반 디지털 자산의 소셜 트레이딩 플랫폼 및 기타 관련 파생상품(있는 경우)을 통해 자금 세탁, 불법적인 통화 거래 및 기타 제한된 활동에 어떠한 형태로든 참여하지 않겠다는 데 동의해야 합니다. 각 참여자는 "BISKIT PROTOCOL" 토큰 및 기타 관련 파생상품을 자금 세탁을 목적으로 직, 간접적 판매, 교환 및 처분할 수 없다는 사실을 숙지하여야 합니다.

중요사항

관련 정책, 법률 및 규정, 기술, 경제 및 기타 요인의 빈번한 변경으로 인해 본 백서에 제공된 정보는 정확하지 않을 수 있고, 신뢰할 수 없거나 최종적이지 않을 수 있으며, 여러차례 변경될 수 있습니다. 본 자료는 오직 참고를 위한 용도로만 제공됩니다. 저희 팀은 제공된 정보의 정확성 및 정당성에 책임을 지지 않습니다. 참여를 희망하는 사람은 본 백서에 있는 정보에만 의존해서는 안 됩니다. 저희는 참여자들이 후원에 앞서 자체적으로 조사하기를 권장합니다. 본질적으로 본 백서는 사업제안서 혹은 사업 홍보 문서이며, 그 어떠한 경우에도 법적 구속력을 갖지 않습니다. 본 문서에 명시된 내용은 단지 참고용이며, 토큰 구매자는 스스로 추가적인 주의를 기울여야 합니다.

언어의 해석

본 문서는 한국어와 영어, 중국어로 제공됩니다. 분쟁 발생 시, 저희는 영문 버전을 근거로 문제를 해결할 것입니다. 본 백서의 보다 정확한 해석을 위해서는 영문 버전을 참고하여 주시기 바랍니다.

Thank You

Web3.0 기반 하이퍼 캐주얼 게임 퍼블리싱 플랫폼
NFT + GameFi + DAO

White Paper (KR) v1.2

