

엑시인피니티(Axie Infinity)

해당 번역본은 이용자가 디지털자산 관련 정보를 편리하게 확인할 수 있도록
단순 참고용으로 번역된 것이며, 투자 권유를 목적으로 하지 않습니다.
그 내용이 정확하지 않을 수 있으므로 정확한 정보 습득을 위해서는
원문을 참고하시거나 원문 작성 주체 측에 문의하시기 바랍니다.
두나무는 해당 번역본 내용의 진실성 및 정확성을 보장하지 않고,
제공된 정보에 의한 투자 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않으며,
투자 손실은 투자자에게 귀속됩니다

공식 Axie Infinity 백서, 최종 업데이트 2021년 11월

Axie Infinity



Axie Infinity 유니버스

Axie Infinity는 Axie라 불리는 사납고 수집 가능한 생명체들로 가득 찬 유니버스이다. Axie는 플레이어가 소유하는 경제 시스템을 특징으로 하며, 플레이어는 디지털 자산에 대한 완전한 소유권을 가지며 실제 트레이딩 카드나 수집품처럼 그것들을 사고, 팔고, 거래할 수 있다.

Axie 유니버스는 새로운 게임과 경험을 통해 항상 확장되고 있다. 이러한 경험 중 다수는 플레이어들이 서로 복잡한 전략과 전술을 활용하여 경쟁하고 최상위 순위를 차지하거나 탐나는 자원을 보상으로 받을 수 있도록 한다. 다른 경험들은 퀘스트를 완수하거나, 보스를 물리치거나, 심도 있는 스토리라인을 해금하도록 한다.

Axie 조합의 수는 거의 무한하다. 각 Axie는 고유한 유전자 코드에 기반한 다양한 파츠를 가진다. 이 유전자는 신체 부위에 대응하며, 다양한 경험에서 서로 다른 방식으로 해석될 수 있다. 예를 들어, 1세대 Axie 게임은 모두 Axie가 자신의 신체 부위에 의해 결정되는 카드 플레이나 전투 기술을 사용할 수 있는 시스템을 특징으로 했다.



커뮤니티 & 경제

모든 아트 자산과 Axie 유전 데이터는 제3자가 쉽게 접근할 수 있어, 커뮤니티 개발자들이 Axie Infinity 유니버스 내에서 자신들의 도구와 경험을 구축할 수 있다. 아직 초기 접근 단계임에도 불구하고, Axie는 일일, 주간, 월간 활성 사용자 수 기준으로 이더리움 게임 1위에 올라 있다. 플레이어들은 지금까지 Axie 유니버스에서 100만 ETH(40억 달러 이상)를 지출했다.

Axie는 재미있는 게임이지만, 강력한 커뮤니티와 게임 내에서 획득한 자원을 진정으로 소유할 수 있는 기회 덕분에 소셜 네트워크와 수익 창출 플랫폼의 특성도 띠게 되었다.

Axie와 전통적인 게임의 핵심적인 차이점은 블록체인 경제 설계가 복잡한 플레이어 소유 경제를 가능하게 하고, 고급 수준의 기술을 달성할 수 있는 플레이어에게 보상을 제공한다는 점이다. 플레이어들은 재미있게 게임을 즐기며 야심찬 목표를 향해 나아가는 동시에, 개방적인 경제 시스템과 다른 플레이어들의 수요 덕분에 실제 화폐 가치를 가질 잠재적인 자원을 획득할 수 있다 — “Play-and-Earn”.

현재, 플레이어들은 다음과 같은 방법으로 게임에서 더 많은 자원을 얻어 진척할 수 있다:

- 전투에서 경쟁하여 리더보드 보상과 Smooth Love Potions(SLP)을 획득하기
- 특정 신체 부위 조합을 가진 새로운 Axie를 생산하기 위해 Axie 번식하기
- Mystics 및 Origins와 같은 희귀 Axie를 수집하고 투기하기
- 아트와 콘텐츠 제작하기
- 신규 이용자를 Axie 유니버스로 온보딩하기

미션

우리는 커뮤니티와 플레이어 소유 경제를 근본적 기둥으로 하는 놀라운 Axie 게임 경험의 생태계를 만들기 위해 여기에 있다. 이를 통해 우리는 게이머를 시작으로 인터넷의 모든 사용자에게 재산을 제공할 것이다.



Axie는 전 세계 사람들이 함께 모여 게임을 하고, 일하며, 평생의 연결을 만드는 디지털 국가이다.

우리가 4년 전 이 여정을 시작했을 때 어디에 도달할지 확신할 수는 없었지만, 올바른 질문을 던진다면 여러분과 함께 전에 본 적 없는 무언가를 만들 수 있다고 믿었다. 우리는 이렇게 물었다:

- 만약 우리가 세상을 Web3로 온보딩할 수 있는 게임을 만든다면 어떨까?
- 만약 우리가 암호화폐를 향수적이고, 교육적이며, 몰입감 있게 만들 수 있다면 어떨까?
- 만약 인센티브가 일치하는 개발자와 플레이어가 함께 게임을 만든다면 어떨까?

Axie 혁명에 오신 것을 환영한다.

면책 고지: 이 백서에 작성된 어떤 것도 재정적 조언으로 받아들여져서는 안 된다. Axie는 미완성, 위험성, 고도의 실험적 기술을 통합하는 최첨단 게임이다. 개발 우선순위, 로드맵, 기능은 연구, 성과, 커뮤니티의 피드백, 그리고 수많은 다른 요인들에 따라 급격히 개편될 수 있다.

게임플레이



Axie Infinity는 개방형 디지털 펫 유니버스로 구성되어 있다. Axie NFT 자산은 Axie IP를 기반으로 구축된 현재와 미래의 모든 경험에 접근할 수 있는 티켓으로 볼 수 있다. 이러한 방식으로 Axie는 무한한 경험의 세계를 위한 기반 계층 역할을 한다.

Axie 핵심 팀은 커뮤니티와 협력하여 Axie 브랜드와 관련된 게임 자산의 기능을 구축할 것이다. Axie 유니버스는 무엇보다 재미있어야 한다. 몰입감 있는 게임 경험을 제공해야만 생태계가 충분한 참가자를 끌어들여 네트워크에 가치를 축적할 수 있기 때문이다.

전투



2018년 10월, Axie 핵심 팀은 Axie 게임 자산 위에 구축된 최초의 전투 시스템을 출시했다. 이 전투 시스템은 "Final Fantasy Tactics"와 "Idle Heroes"와 같은 게임에서 영감을 받아 "방치형 전투" 시스템으로 구성되었다.

2019년 12월에 출시된 Classic은 수백 명의 소규모 선교사 그룹이었던 Axie 커뮤니티를 수백만 명으로 성장시켰다. 이 게임은 턴제 카드 배틀러로 구성되어 있으며, 플레이어는 아레나에서 맞붙기 위해 Axie 팀을 구성한다. Axie는 자신이 가진 신체 부위에 따라 카드를 뽑으며, 플레이어는 승리 확률을 극대화하기 위해 최적의 타이밍과 순서에 맞춰 이 카드를 플레이해야 한다. Classic은 인게임 자원을 ERC20 토큰으로 분배한 최초의 게임이었다.

2022년 4월 6일, Axie Infinity: Origins가 열리 액세스로 출시되었다. Origins는 Axie의 전술 카드 배틀러 형식의 진화 버전이다. 이 버전은 실시간 전투 시스템, 무료 스타터 Axie 3종, 룬 및 참 제작을 통한 수직적 성장 시스템을 도입했다.

Origins의 특징:

- **무료 스타터 Axie.** 가족과 친구들이 암호화폐와 NFT를 접하기 전에 Axie를 사랑하게 만들어라!
- **업그레이드된 Axie 아트**는 각 Axie를 더 시각적으로 독특하고 특별하게 만든다.
- **순차적 턴**으로 더 빠르고 역동적인 경험을 제공한다.
- **에너지/카드가 매 턴마다 초기화**되어 공격적인 플레이 스타일을 장려한다.
- **카드 변경.** 대부분의 카드는 원래의 정신을 유지했다.
- **눈 & 귀 카드.** 눈과 귀가 카드를 갖는 것은 이번이 처음이다!
- **룬/참 파워업.** Axie의 성장과 업그레이드를 처음 엿볼 수 있다!
- **치명타**는 분노 메커니즘으로 대체되었다.

포켓몬이 수많은 반복과 다양한 전투 시스템을 거쳐 발전해 온 것처럼, 우리는 Axie 역시 앞으로 수년에 걸쳐 많은 전투 변형을 가질 것으로 기대한다.

토너먼트와 이스포츠

기술 기반의 경쟁적 성격 때문에 Axie 전투 시스템은 경쟁 플레이와 이스포츠에 적합하다. 우리는 이것이 향후 성장을 위한 중요한 측면이라고 믿으며, 상금이 걸려 있을 때 플레이어들이 얼마나 몰입하는지를 직접 목격했다.

Axie 플레이어들은 핵심 팀이나 제3자 스폰서가 주최한 수많은 토너먼트를 통해 이미 수천 달러 상당의 암호 화폐를 벌어들였다.



Total prizepool
\$3100

FRIDAY 9AM
JAN 17TH Eastern Time

STREAMED AT
Twitch.tv/AxieInfinity

HOST
Psycheout & JIhoz

DETAILS AT
Challonge.com/AxieInfinityCup

INFINITY CUP

Legends Never Die

Axie INFINITY SUMMER MADNESS

PRIZE POOL

1ST PLACE: MYSTIC LAND PLOT + 0.25ETH + 600 LUNA

2ND PLACE: ARCTIC LAND PLOT + 0.15ETH + 400 LUNA

3RD PLACE: FOREST LAND PLOT + 0.1ETH + 300 LUNA

4-8TH PLACE: SAVANNAH LAND PLOT + 300 LUNA

BOUNTY ALERT !!!

MOST CRITS IN A SINGLE MATCH IN THE TOURNAMENT: 300 LUNA

DEFEAT YOUR OPPONENT IN 2 MATCHES WITH NO PLANT/REPTILE MOVES(INCLUDING EYES/EARS): 25 LUNA

WIN 2 MATCHES WITHOUT HEALING MOVES: 25 LUNA

WIN 2 MATCHES WITH ALL YOUR AXIE ABOVE 50 SPEED: 25 LUNA

When: August 7th. 9 AM EST



THE WINTER OPEN QUALIFIER

Starts 9PM GMT+7 January 30th, lasts 24 hours

Limited to the first 96 players.

Group Stage: Top 16 players will receive 300 LUNA and an invitation to the The Winter Invitational which takes place on February 1st 9PM GMT+7

Find more information at <https://challonge.com/WinterInvitationalQualifier>

Total prizepool:

\$2530!

Sponsored by

loom



axie INFINITY **WHAXIE SMACKATHON** **\$whale**

12TH SEP 2020

PRIZE POOL

450 \$WHALE

50 \$WHALE FOR THE VIEWERS

YOUR 5 DAI PER WIN PER MYSTIC PART
(CAPPED AT 500 DAI) COURTESY OF JIHODAO

번식과 \$SLP

현실 세계의 반려동물과 마찬가지로, Axie는 번식을 통해 새로운 자손을 만들 수 있다. Axie의 과잉 인플레이션을 방지하기 위해 한 Axie가 번식할 수 있는 횟수에는 한계가 있으며, 이를 초과하면 불임 상태가 된다.

Axie를 번식시키는 데에는 AXS와 일부 Smooth Love Potions이 필요하며, 이는 Axie가 지금까지 번식한 횟수에 따라 달라진다. AXS 부분은 가변적이며 수많은 경제적 요인에 따라 조정될 수 있다.

Axie는 자신의 자식과 번식할 수 없으며, 형제자매끼리도 번식할 수 없다.

Axie Infinity는 플레이어에게 \$SLP를 직접 판매하지 않는다.

번식 횟수	번식 번호	부모당 SLP 비용
(0/7)	1	900
(1/7)	2	1350
(2/7)	3	2250
(3/7)	4	3600
(4/7)	5	5850
(5/7)	6	9450
(6/7)	7	15300

Smooth Love Potions은 PvP 아레나에서 게임을 플레이함으로써 획득할 수 있다. 획득한 후에는 이 페이지에서 지갑으로 동기화할 수 있다.

유전학

각 Axie는 6개의 신체 부위와 몸체 형태를 가진다. 각 부위마다 Axie는 3개의 유전자를 보유한다. 우성(D), 열성(R1), 그리고 미세 열성(R2) 유전자이다.

Back

#88768

Axie #88768

About

CLASS

Beast

LEVEL

1

BREED COUNT

4 / 7

OWNER

Need2Sleep (0xce6fa3b13b37b36d50551582dd7e3a7209ce9393)

Stats

D

Gero

Sidebarb

Toothless Bite

Clamshell

Perch

Koinobori

R1

Clear

Puppy

Nut Cracker

Strawberry Shortcake

Anemone

Nut Cracker

R2

Kabuki

Gill

Toothless Bite

Parasite

Spiky Wing

Gila

우성 유전자는 Axie에 실제로 존재하는 신체 부위를 결정한다. 번식 시, 각 유전자는 자손에게 전달될 확률을 가진다:

우성(D): 자손에게 전달될 확률 37.5%.

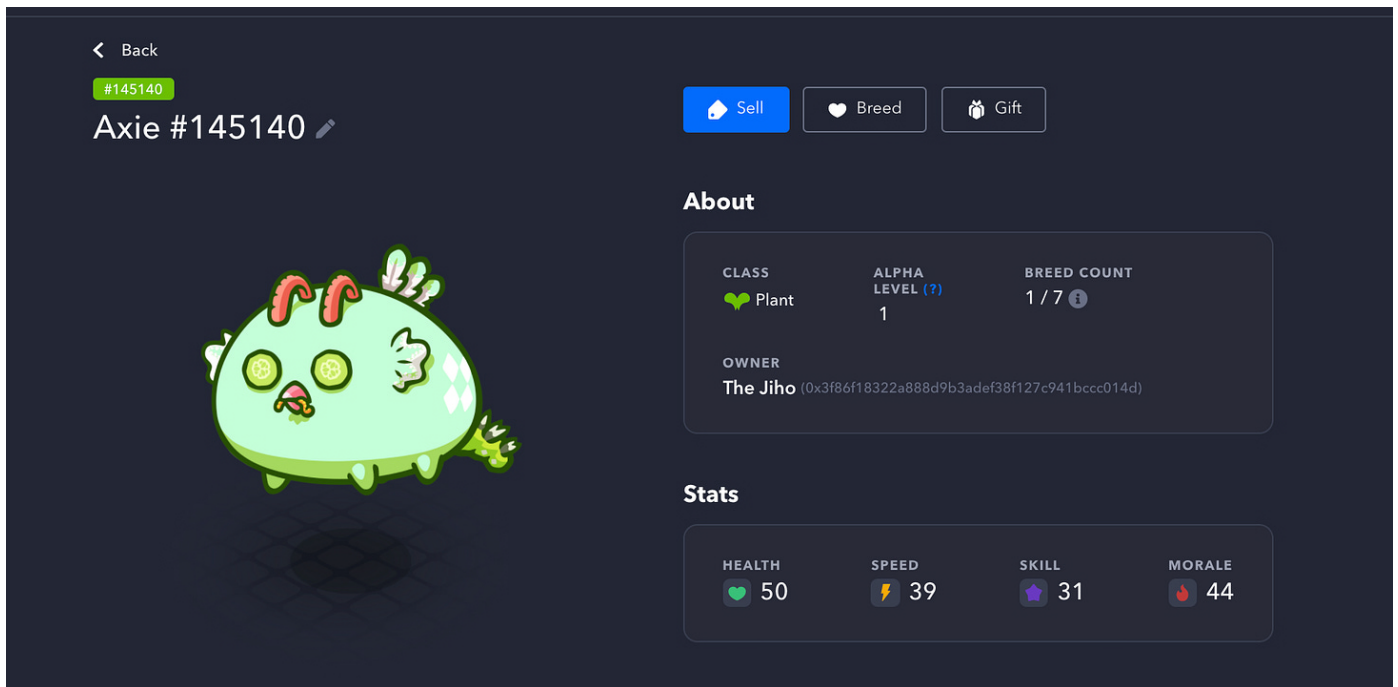
열성(R1): 자손에게 전달될 확률 9.375%.

미세 열성(R2): 자손에게 전달될 확률 3.125%.

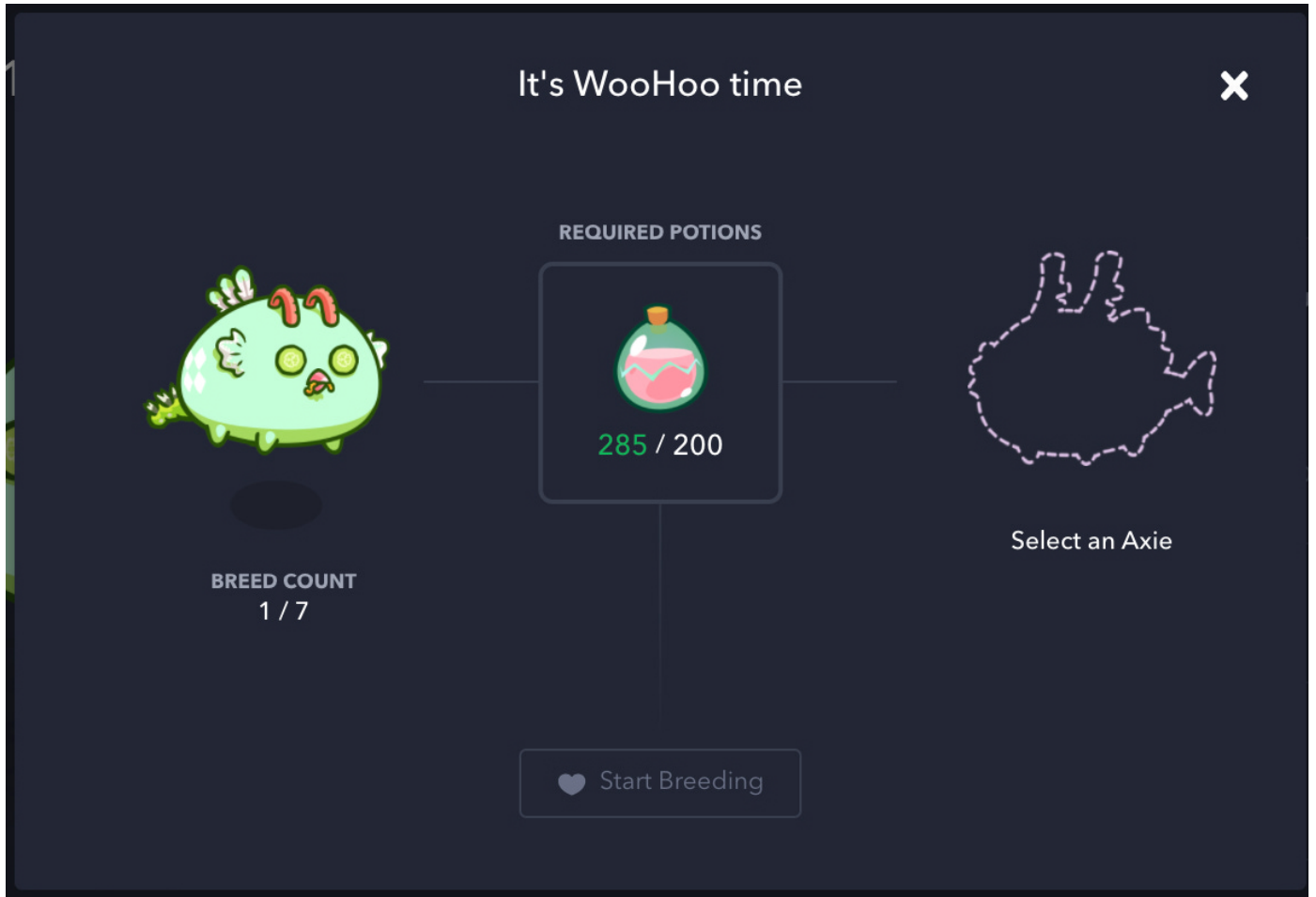
[이 계산기](#)를 사용하여 Axie 두 마리를 번식시킬 때 확률을 확인할 수 있다.

아직 웹사이트에서 열성 유전자를 표시하지는 않지만, 커뮤니티 구성원 Freak이 제작한 [이 확장 프로그램](#)을 사용하여 볼 수 있다.

번식을 하려면, [인벤토리](#)에서 원하는 Axie를 클릭하여 해당 페이지로 이동하면 된다.



다음으로 “Breed”를 클릭한다.



그런 다음 짝을 지을 Axie를 선택한다!

Axie가 성체가 되기까지 얼마나 걸리나요?

Axie는 성숙하는 데 5일이 걸린다.

5일이 지나면 알을 성체 Axie로 변환하여 Axie의 유전자를 확인할 수 있다.

Axie 경제 & 장기적 지속 가능성



Axie 원칙

- Axie는 플레이어가 게임을 플레이하고 생태계를 성장시키는 데 투자한 시간과 노력에 대해 보상을 제공하는 새로운 유형의 게임이다.
- Axie는 100% 플레이어 소유의 실물 화폐 경제를 가진다. 게임 아이템이나 게임 복사본을 판매하는 대신, 게임 개발자는 플레이어 간 경제 성장을 중심으로 한다. 마켓플레이스 수수료는 커뮤니티 재무부로 들어가며, 그 사용은 AXS 보유자들에 의해 결정된다. 개발자는 AXS 토큰의 소유를 통해 수익을 창출한다. Axie는 플레이어가 인게임 자원(SLP & AXS)을 사용하여 생성하고, 이를 신규/다른 플레이어에게 판매한다. Axie를 실제 경제를 가진 국가로 생각할 수 있다. AXS 토큰 보유자는 세수입을 받는 정부이고, 게임의 발명자/개발자인 Sky Mavis는 전체 AXS 토큰의 약 20%를 보유한다.
- 게임 자원과 아이템은 토큰화되어 있으며, 이는 누구든지, 어디서든 공개된 P2P 마켓에서 판매할 수 있음을 의미한다.

Axie 개체 수의 성장은 Axie 생태계 내에서 주요한 요인이다. 언제든지, 최대 잠재력 성장을 가능하게 하는 이상적인 인플레이션율이 존재한다. 너무 느리면 Axie 가격이 너무 높아져 일반인, 특히 경쟁용 Axie에 참여하기 어렵다. 너무 빠르면 건강하지 못한 인플레이션을 초래한다. AXS / SLP 토큰 역시 관리가 필요한 유사한 경제적 압력을 받는다.

경제적 지속 가능성

장기적으로 경제는 다음을 추가함으로써 유지될 것이다:

- **Axie에 추가적인 가치 있는 활용성 부여.** Land, 미니게임, 전투 업데이트와 같은 새로운 향상된 경험

이 시간이 지남에 따라 도입될 것이다. 전투 외의 새로운 경험은 일시적인 메타에서의 효율성을 넘어 Axie에 활용성을 더할 것이다. 플레이어는 Axie 유니버스 내에서 끊임없이 새로운 목표를 가지게 될 것이다. 궁극적으로 Axie에 대한 수요는 경쟁, 사회적, 성장 기반의 재미와 성취의 형태로 플레이어에게 제공할 수 있는 내재적 가치에서 비롯될 것이다.

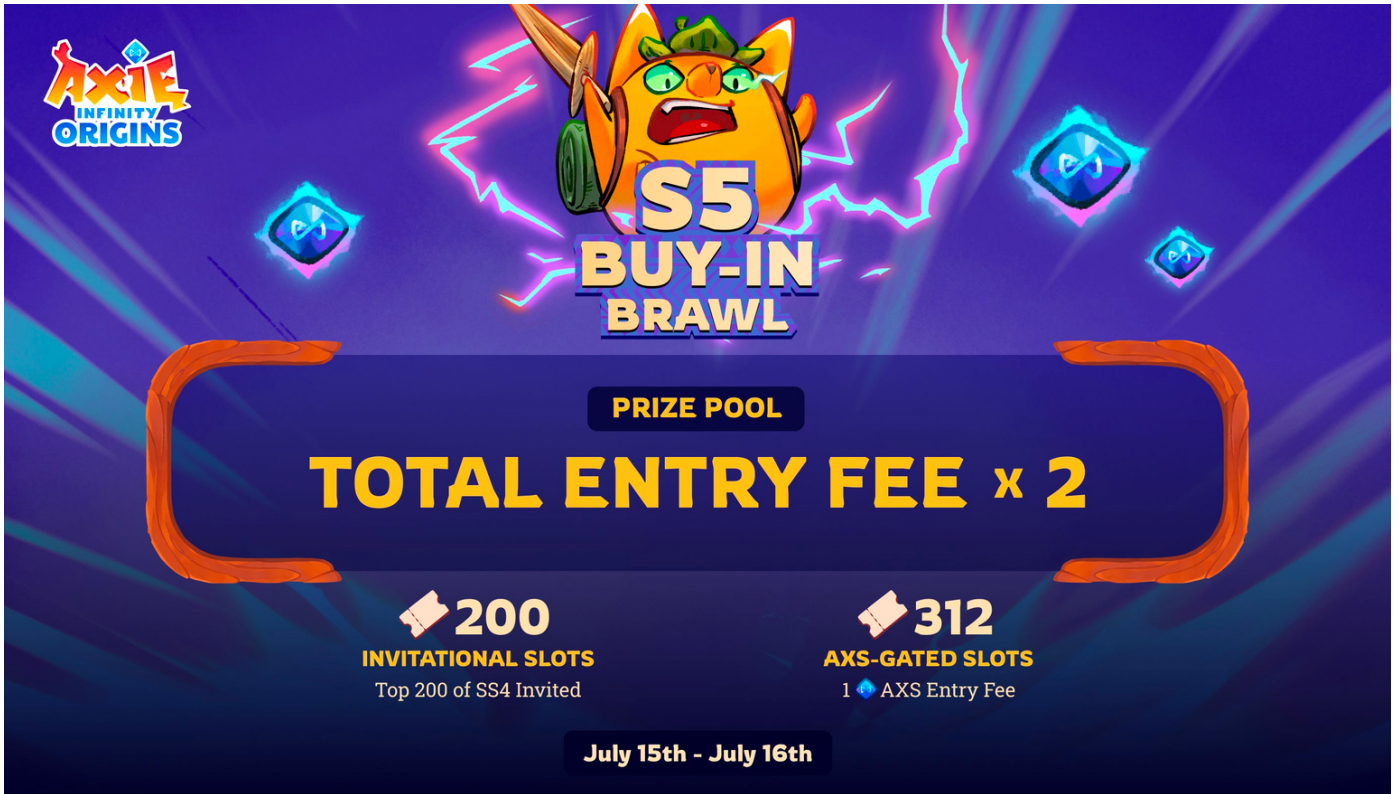
- **순수한 수평적 성장이 아닌 수직적 성장.** 현재 전투에서 성장하는 주요 경로는 자신의 컬렉션 크기를 확장하는 것이다. 이 역학은 장기적으로 최적이지 않다. 장기적으로는 Axie, Land 및 기타 자산의 업그레이드가 있을 것이며, 이는 제작 재료를 필요로 한다. Axie 자체는 이러한 제작 재료를 얻거나 업그레이드를 해제하기 위해 “방출”될 수 있다. 이는 Axie 개체 수에 대한 장기적 소각 메커니즘을 만든다. Axie의 성장은 앞으로 등장할 예정이며, 이는 트레이너와 자신이 업그레이드하기로 선택한 Axie 간에 훨씬 더 강한 유대감을 형성할 것을 약속한다. 이러한 아이디어에 대해서는 [Axie Core](#) 및 [Axie 경험치](#) 소개를 통해 더 읽을 수 있다.
- **지속 가능한 가치를 열어주는 접근성 개선.** 현재 플레이어가 Axie Infinity에 뛰어들어 경쟁하고, 즐기며, 커뮤니티와 소통하기 위해 다양한 마찰 지점이 존재한다. 예를 들어 온보딩을 개선하고 플레이어가 무료 스타터 Axie로 게임을 즐길 수 있도록 하면 더 많은 플레이어가 Axie 유니버스를 사랑하게 되고 장기적으로 경제에 참여하고 싶어질 것이다. Axie와 관련 자산에 대한 수요가 지속될수록 장기 경제는 더욱 견고해질 것이다.

초기에는 성장을 극대화하기 위해 설계상 Axie 경제는 신규 진입자에게 의존할 것이다. 신규 플레이어는 시작하기 위해 Axie가 필요하며, 이를 얻을 수 있도록 충분한 Axie가 번식되는 것을 보장하는 것이 중요하다. 추가적인 Axie 소각 메커니즘을 도입하는 시점은 매우 신중해야 하며, 가격이 지나치게 높아져 성장을 제한할 수 있기 때문이다. 시간이 지남에 따라 위에서 설명한 추가 요소들이 도입되어 기존 플레이어의 수요를 통해 성장을 촉진하고 지속 가능성을 확보하며, 생태계로 들어오는 신규 진입자에 대한 의존도를 줄이는 방향으로 경제가 전환될 것이다.

추가적인 자본의 원천

게임이 보다 확립되고 규모가 커짐에 따라, 핵심적인 플레이어 간 경제 활동 위에 보너스로 경제에 추가 자본을 도입할 수 있는 많은 기회가 나타날 것이다:

- **광고 및 스폰서십.** 많은 프로젝트가 이미 보상과 토큰을 Axie 경제에 배포하고 싶어 한다. 지금까지 MakerDAO, AAVE, Kyber Network가 Axie 플레이어들에게 실험적인 토큰 드롭을 진행했다. Axie는 이미 세계에서 블록체인 기술을 사용하는 방법을 이해하는 가장 큰 커뮤니티이며, 이러한 커뮤니티에 광고하는 것은 엄청난 가치를 지닌다.
- **실물 / 디지털 상품.** 이는 헌신적인 플레이어들로부터 이미 빈번하게 요청되는 사항으로, 게임에 대한 애착을 표현하고 과시할 수 있는 더 많은 실물 및/또는 디지털 상품을 원한다. 상품은 독점적인 공식 Axie 아트 NFT에서 티셔츠, 봉제인형에 이르기까지 다양할 수 있다. 수익은 게임으로 환원되어 플레이어들에게 분배될 것이다.
- **오프라인 이벤트.** 전 세계 Axie 커뮤니티는 서로 매우 강한 유대감을 형성했으며, 실제로 다른 루나시안들을 만나는 것은 Axie 경험의 귀중한 부분이다. 주요 커뮤니티 이벤트의 수익은 게임으로 환원되어 플레이어들에게 분배될 것이다.



- **바이인 토너먼트.** 플레이어가 참가비를 지불하고, 그 참가비 일부가 재무부에 추가되는 토너먼트 형식은 이미 실험된 바 있다.

많은 Axie 플레이어가 자신들의 노력과 구매로 상당한 수익을 얻었지만, 많은 이들은 단순히 재미와 사회적 커뮤니티를 위해 게임을 플레이했다. 그들은 독특한 Axie 전투 전략을 고안하여 리더보드에 오르거나 단지 커뮤니티에서 새로운 친구들과 어울리는 것을 즐긴다. 그들은 잠재적 수익보다 이러한 경험을 더 소중하게 여긴다. 이러한 플레이어들은 장기적으로 경제를 더 강하게 만들며, Sky Mavis는 더 많은 플레이어가 장기적으로 이러한 가치를 얻을 수 있도록 힘쓰고 있다.

랜드

Axie의 고향인 루나시아는 토큰화된 랜드 조각으로 나누어져 있으며, 이는 Axie의 집이자 활동의 거점 역할을 한다. 랜드 조각은 게임을 플레이하면서 발견할 수 있는 다양한 자원과 제작 재료를 사용하여 시간이 지남에 따라 업그레이드될 수 있다.

또한, 랜드 소유자는 자신의 랜드 조각에서 AXS 토큰을 발견할 수도 있고, 랜드 조각을 점유한 Axie들을 활용해 지도상의 자원 노드를 탐험할 수도 있다. 자원 노드와 상호작용할 때 Axie는 AXS와 잠재적으로 다른 자원들을 발견할 수 있다.



Axie 고향

2022년 12월, 랜드 게임의 알파 버전인 **Axie Infinity: Homeland**가 출시되었다.

알파 빌드에는 다음과 같은 기능들이 포함되었다:

- 천연 자원을 **채집**하고 저장하기
- 작업 Axie의 업무 배정과 워크플로우를 최적화하여 최대 효율 달성하기
- 플레이어의 거점에서 저장, 아이템 생산, 성장을 가능하게 하는 **구조물 건설**
- 원주민 모험가들의 전투를 돕는 보급품, 무기, 방어구, 아이템을 **제작**
- 원주민 모험가 및 다른 랜드 소유자들과 **거래**하여 인게임 화폐 획득하기
- 원주민 모험가에게 최고의 장비를 **무장**시켜 몬스터의 물결과 전투에 투입하기
- 랜드 조각을 **설계**하고 **꾸며서** 창의성과 스타일을 뽐내기



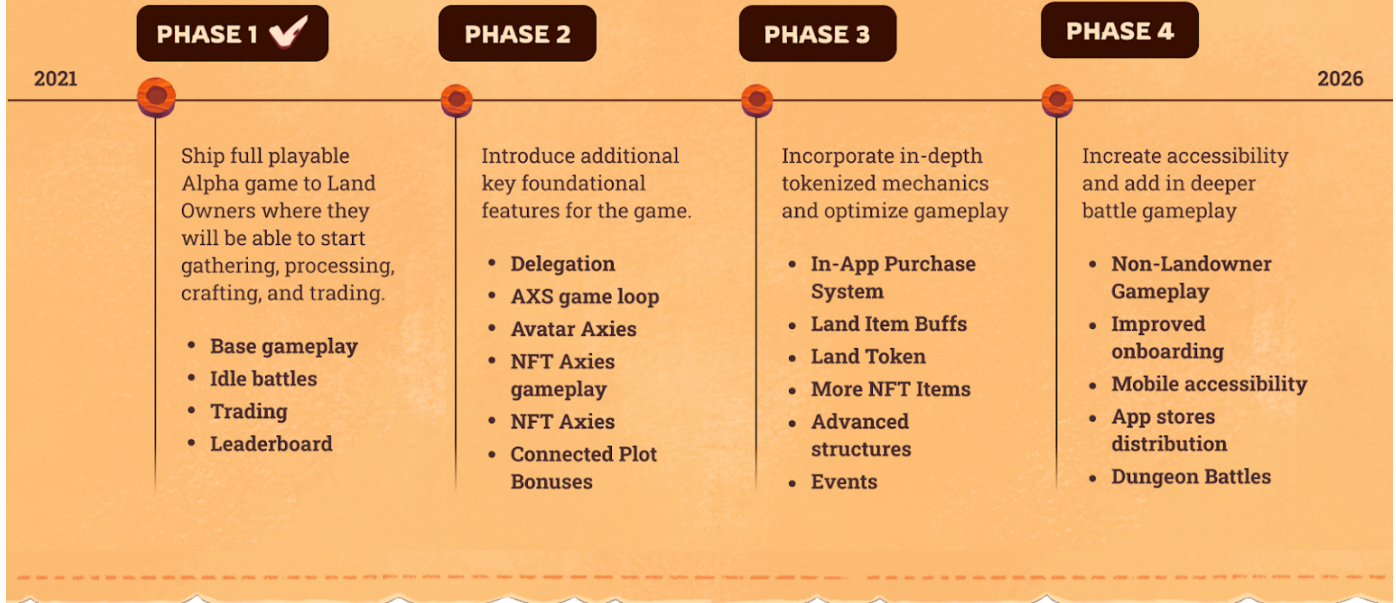
세계

루나시아는 90,601개의 랜드 조각으로 이루어져 있다. 이 랜드 조각들은 대체 불가능 토큰(NFT)으로 표현되며, 플레이어들이 자유롭게 거래할 수 있다.

랜드 유형	플레이어 소유	총 공급량
사바나 (Savannah)	5327	22042
숲 (Forest)	5359	22025
북극 (Arctic)	4171	16537
미스틱 (Mystic)	2309	8264
제네시스 (Genesis)	75	220
루나스 랜딩 (중앙) (Lunas Landing)	0*	3501
지도 (물, 길, 자원 노드)	0	18012
총 랜드	17241	90601

랜드 게임플레이는 여전히 활발히 개발 중이며 단계적으로 출시될 예정이다.

THE FUTURE



추가 자료

2020년 12월, 우리는 1주일간 랜드 데모를 진행했다.

원래의 랜드 세일 문서. 피드백과 새로운 아이디어를 기반으로 반복하면서 원래 계획이 변경될 수 있음을 유의하라.

랜드 개발 저널 & 티저 (21/12)

랜드 프레젠테이션 (22/4)

랜드 알파 출시 글 (22/12)

최종 편집: 2023년 9월 7일

Axie Infinity: Raylights



Axie Infinity: Raylights는 최초의 랜드 미니게임이며, 현재 모든 랜드 소유자가 이용할 수 있다. 광물을 심고, 식물을 재배하며, 루나시아에서 가장 아름다운 랜드 조각을 가꿔라. 진행 상황에 따라 새로운 재료, 비밀 레시피, 그리고 랜드의 미적 요소들이 해금된다!

Raylights는 시간이 지남에 따라 새로운 경험을 열어주는 기반 자산으로 Axie NFT가 사용될 수 있음을 보여준다. Web3 기술의 목적과 활용이 미래 세대를 위해 형성되고 있는 이 시점에서, 우리는 우리의 제품을 미래로 향하는 빛나는 지도(map)로 만들고자 한다.

Raylights는 [AxieCon](#)에서 공식 발표되었으며, 핀란드의 경험 많은 게임 개발자 팀인 Quicksave Interactive와 협력하여 개발되었다.

[지금 바로 브라우저에서 플레이 시작하기](#) 다운로드 불필요!

게임플레이

당신의 랜드를 경작하라

Axie Infinity: Raylights는 루나시아에서의 Axie 문명 탄생 시점에서 시작된다. 새롭게 형성된 존재로서, Raylights의 Axie들은 루나시아를 진정한 고향으로 만들기 위해 필요한 농업 및 재배 기술을 발견해야 한다.

Raylights의 게임플레이는 땅 아래에 광물을 심어 다양한 레시피와 식물을 성장시키고 해금하는 것을 중심으로 한다! 진행하면서 다양한 광물 조합을 실험하면 새로운 층에 광물을 심을 수 있게 되고, 새로운 레시피와 코드가 해금된다! 누가 가장 먼저 Raylights 아카이브를 완성할 것인가?

우리는 Raylights를 토지 소유자가 자신의 랜드를 경작하고 각자의 랜드 조각에 완벽한 미적 감각을 추구할 수 있도록 하는 평화롭고 사회적인 경험으로 구상한다.

묘목 양성소

식물은 묘목 양성소를 통해 광물을 심음으로써 자란다. 단순히 원하는 광물을 드래그하여 지층에 배치하고 ‘광물 추가’ 박스에 넣으면 된다.

광물 조합이 추가된 후에는 Axie를 “Axie 추가” 박스로 드래그한 뒤 성장 버튼을 누른다! 타이머가 표시되며, 기다리면 식물이 나타난다! 식물은 이후 “아이템” 탭으로 이동하며, 그곳에서 랜드 조각 위로 드래그해 배치할 수 있다.

광물

광물은 묘목 양성소를 통해 연구를 수행하는 데 사용된다.

현재 게임에는 10가지 종류의 광물이 있다:

- 에데나이트 (Edenite)
- 아쿠아 (Aqua)
- 비스티움 (Beastium)
- 서펜타인 (Serpentine)
- 앰버 (Amber)
- 아에리움 (Aerium)
- 메카니움 (Mechanium)
- 솔라 (Solar)
- 옵시디언 (Obsidian)
- 시트린 (Citrine)

게임을 처음 시작할 때는 에데나이트, 아쿠아, 비스티움 3가지 광물에 접근할 수 있다. 더 많은 광물을 해금하려면 인게임 미션을 완료해야 한다!

각기 다른 광물 코드들은 서로 다른 식물을 해금하며, 일부 일반 식물들은 여러 개의 레시피를 가진다. 이러한 식물들은 잡초처럼 생각할 수 있다. 배치되는 광물의 순서가 중요하며, 랜드의 희귀도에 따라 코드가 달라진다!

Raylights의 핵심적인 측면은 완벽한 미학적 랜드 조각을 추구하는 것이다.

예정된 기능

Raylights는 아직 초기 단계에 있으며, 언제나 그렇듯 우리는 커뮤니티와 함께 이 경험을 구축할 것이다.

시간이 지남에 따라 새로운 기능들이 추가될 예정이며, 이는 다음을 포함할 수 있다:

- 비랜드 소유자가 랜드 소유자를 통해 게임플레이에 접근할 수 있도록 허용하기*

- 특정 제작된 오브젝트를 NFT로 민팅할 수 있는 기능
- 제작 과정을 가속화할 수 있는 추가 게임 메커니즘
- 그리고 더 많은 것들...

여러분의 피드백은 모든 Axie 제품의 개발 과정에서 매우 중요하며, 우리에게 여러분과 함께 구축할 수 있도록 해준다. 이 피드백 글을 작성하여 Raylights 개선에 도움을 줄 수 있다.

루나시아 SDK



루나시아 SDK는 초기에는 맵 에디터로 시작하여, 플레이어가 Axie Infinity 아트 자산을 활용해 게임과 기타 경험을 만들 수 있도록 한다. 일단 게임이 생성되면 이는 대체 불가능 토큰(NFT)으로 저장되어 거래될 수 있다. 이러한 NFT는 랜드에 배치될 수 있으며, 플레이어는 그것을 클릭하여 내부의 게임에 들어갈 수 있다.

이 과정을 통해 우리는 Axie 유니버스의 게임 제작 측면을 점진적으로 탈중앙화하는 것을 목표로 한다. 수억 명의 사용자에게 도달할 경우 특히, 하나의 팀이 루나시아에 필요한 모든 콘텐츠를 구축하는 것은 불가능하다. 사용자 생성 콘텐츠는 새로운 경험을 위한 확장 전략이다.

Axie Infinity Shards - \$AXS

Axie Infinity Shards(AXS)는 Axie 유니버스를 위한 ERC-20 거버넌스 토큰이다. AXS 보유자는 토큰을 스테이킹하고, 게임을 플레이하며, 주요 거버넌스 투표에 참여하면 보상을 청구할 수 있다. 플레이어들은 또한 Axie Infinity 유니버스 내의 다양한 게임을 플레이하거나 사용자 생성 콘텐츠 이니셔티브를 통해 \$AXS를 획득할 수 있다.



Axie Infinity Shards의 목표는 게임 플레이어와 개발자 간의 인센티브를 새로운 흥미로운 방식으로 일치시키는 것이다. 위에서 설명된 메커니즘은 두 가지 주요 목표를 가진다:

- Axie Infinity와 상호작용하는 플레이어에게 보상을 제공하는 동시에, 추가 보상을 청구할 수 있도록 토큰을 보유하도록 유인한다.
- Axie Infinity의 소유권과 거버넌스를 탈중앙화한다.

우리는 Axie가 그것을 플레이하는 커뮤니티에 의해 진정으로 소유되고 운영되는 최초의 게임이 되기를 원한다. 이는 무한한 가능성을 열어주지만 신중하게 접근해야 한다. 과거에는 “탈중앙화”라는 용어를 구실로 삼아 프로젝트가 방치되거나 정체된 사례들이 있었다. 진정한 탈중앙화 조직으로의 전환은 시간이 지남에 따라 점진적으로 이루어질 것이다.

2021년 초, 커뮤니티 재무부가 가동될 것이다. 커뮤니티 재무부는 Axie Infinity가 창출한 수익과 스테이킹 보상의 일부를 받기 시작할 것이다. 이 재무부는 네트워크가 충분히 탈중앙화된 후에는 궁극적으로 AXS 스테이커들에 의해 운영될 것이다.

재무부는 다음으로부터 유입을 받는다:

- 모든 Axie NFT 마켓플레이스 거래의 4.25%.
- 번식 수수료의 AXS 부분.

향후에는 꾸미기 아이템 판매, 토너먼트 참가비, 라이선스 비용 등 새로운 기회가 나타남에 따라 더 많은 수익원이 추가될 것이다.

Axie Infinity 초기에는 스테이킹 발행량이 높아 추가 자금 출처 없이도 많은 비율의 AXS가 스테이킹되도록 장려할 것이다.

그러나 시간이 지남에 따라 발행 할당량이 줄어들면, 높은 비율의 AXS 스테이킹을 장려하기 위한 또 다른 자금원이 필요하다. 이는 Axie Infinity와 관련된 수수료에서 지속 가능한 자금원을 확보하는 커뮤니티 재무부의 잠재적 활용처가 될 것이다.

**Account Details**
ronin:a99cacd1427f493a95b585a5c7989a08c86a616b

RON Balance: 0 RON

Token Holdings

Total 2 tokens

[View expanded token holdings](#)

ERC20 TOKENS

Total Network: 414,626,945.5056 USD

 8,545,411 AXS

 15,408.7979 WETH

재무부는 여기에서 확인할 수 있다:

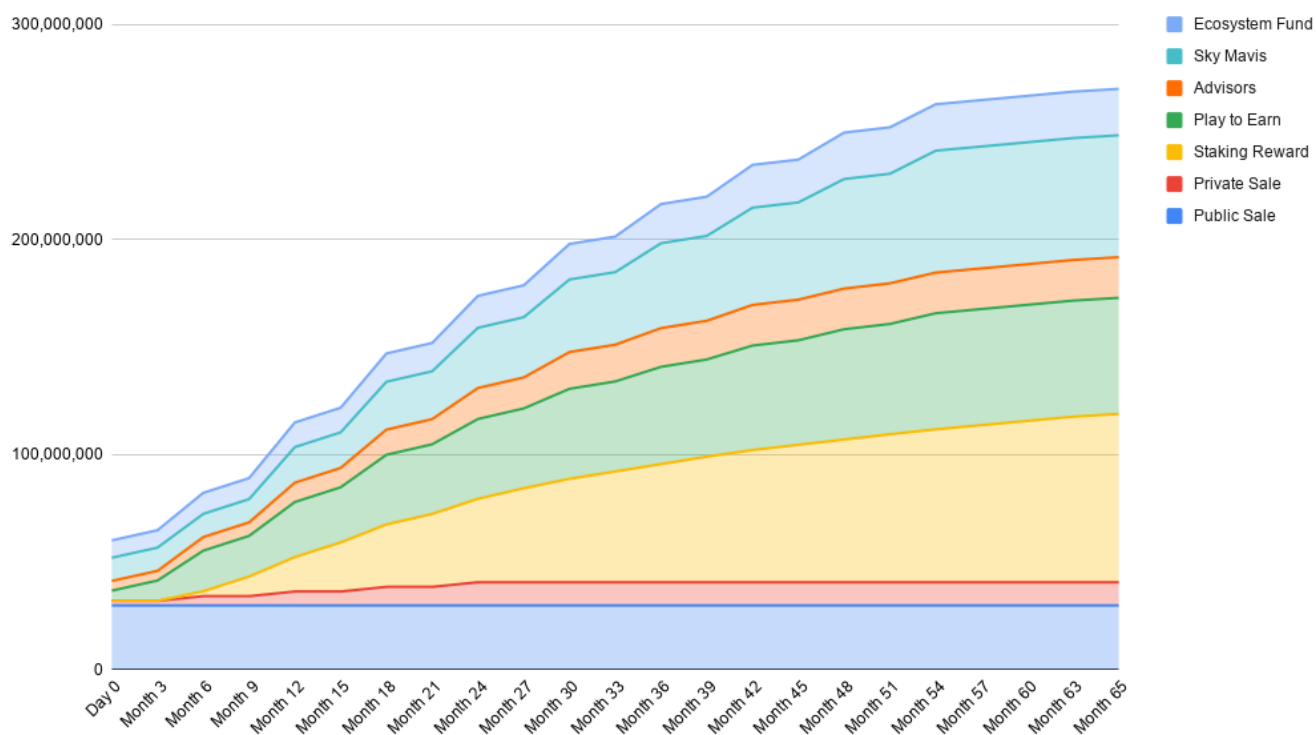
<https://app.roninchain.com/address/ronin:245db945c485b68fdc429e4f7085a1761aa4d45d?t=tokens>

이 토큰은 Delphi Digital과 협력하여 설계되었으며, 미래 보유자가 AXS의 잠재력을 한눈에 볼 수 있도록 [AXS 스테이킹 가이드](#)가 작성되었다.

할당 및 연락 일정

AXS는 퍼블릭 세일로부터 65개월 동안 사전에 정해진 일정에 따라 언락된다. 초기 유통량은 59,985,000 AXS로 설정되며, 이는 전체 공급량의 **22.22%**이다.

Axie Infinity Shards complete release schedule



위 차트는 향후 몇 년 동안의 AXS 최대 발행 가능량을 보여주며, 총 공급량은 **270,000,000**을 절대 초과하지 않는다.

토큰 수량	총 공급량	%	
플레이 앤 언 (Play and Earn)	54,000,000	20%	잠금: 발행은 2021년 1분기~2분기 시작
스테이킹 보상 (Staking Rewards)	78,300,000	29%	잠금: 발행은 2021년 1분기~2분기 시작
생태계 기금 (Ecosystem Fund)	21,600,000	8%	일부 잠금 해제, 일부 잠금
스카이 마비스 (Sky Mavis)	56,700,000	21%	일부 잠금 해제, 일부 잠금
어드바이저 (Advisors)	18,900,000	7%	일부 잠금 해제, 일부 잠금
퍼블릭 세일 (Public Sale)	29,700,000	11%	잠금 해제
프라이빗 세일 (Private Sale)	10,800,000	4%	일부 잠금 해제, 일부 잠금
총합	270,000,000	100%	

AXS의 실제 발행량은 연락 일정보다 약간 낮을 것으로 예상된다. Play to Earn 및 생태계 기금 할당량은 토큰이 연락되더라도 게임이 성장 단계에 들어설 준비가 될 때까지 발행되지 않는다.

자세한 내용은 [이 문서](#)를 참고하라.

플레이 앤 언 (Play and Earn)

개요

토큰 수량	전체 공급량 비율	연락 일정
54,000,000	20%	4.5년에 걸쳐 점진적 연락

세부 연락 일정

날짜	연락된 토큰 수
0일	4,725,000
3개월	4,725,000
6개월	9,450,000
9개월	0
12개월	6,750,000
15개월	0
18개월	6,750,000
21개월	0
24개월	4,725,000
27개월	0
30개월	4,725,000
33개월	0
36개월	3,375,000
39개월	0
42개월	3,375,000
45개월	0
48개월	2,700,000
51개월	0
54개월	2,700,000

플레이 앤 언 발행량은 전체 AXS 공급량의 20%를 차지한다. 플레이 앤 언 할당의 목표는 토큰 보상을 추구하는 폭넓은 플레이어들을 Axie 생태계로 끌어들이고, 가장 활발한 커뮤니티 구성원들에게 소유권과 지분을 부여하는 것이다.

우리는 플레이 앤 언 발행분을 활용하여 생태계 내에서 다음과 같은 핵심 행동을 보상하는 것을 구상한다:

- 아레나에서 경쟁하고 승리하는 것.
- 토너먼트에서 우승하는 것.
- 자신의 랜드 조각과 상호작용하고 돌보는 것.
- Axie Infinity 마켓플레이스를 사용하는 것.
- Axie를 번식시키는 것.
- 아직 발표되지 않은 미래의 Axie 제품을 사용하는 것.

플레이 앤 언 할당은 Axie 생태계를 위한 마케팅 예산으로 볼 수 있다. 특정 게임 모드와 제품이 홍보할 준비가 되었을 때, 그 플레이 투 언 할당이 증가할 수 있다.

이러한 할당은 시간이 지남에 따라 거버넌스에 의해 결정될 수 있다.

플레이 앤 언 할당을 통해 획득한 Axie Infinity Shards는 초기에는 즉시 거래가 가능하지만, Sky Mavis 팀은 보상에 대한 잠금이 필요한지 여부를 결정하기 위해 상황을 면밀히 모니터링할 것이다.

왜 플레이 앤 언인가?

게임에는 플레이어가 필요하다. 단순히 게임을 플레이함으로써 커뮤니티 구성원들은 네트워크에 가치를 더하고 있으며, 이에 대한 보상을 받아야 한다. 이는 단순하지만 혁명적이다. 우리는 게이밍 세계를 영원히 바뀌어 나가는 과정에서 인센티브를 일치시킬 선교사들을 찾고 있다.

Axie는 살아 숨 쉬는 유기체이며, 아직은 유아기에 불과하다. 우리의 혁명은 젊지만 빠르게 퍼지고 있다 -- AXS는 이 유아기를 성숙으로 이끌 성장 호르몬으로 설계되었다.

스테이킹과 스테이킹 보상

스테이킹

스테이킹은 커뮤니티 구성원들이 장기적인 관점을 가지고 AXS 토큰을 잠금함으로써 보상을 받을 수 있는 방법이다. AXS를 스테이킹하면 스테이킹 대시보드를 통해 토큰을 잠금할 때 AXS 보상을 얻을 수 있다. 앞으로 AXS를 스테이킹하면 투표권과 현재 10억 달러 이상의 토큰을 보유한 커뮤니티 재무부의 사용에 대한 발언권을 갖게 될 것이다.

개요

토큰 수량	전체 공급량 비율	언락 일정
78,300,000	29%	약 5.5년에 걸친 점진적 언락

세부 언락 일정

날짜	월간 스테이킹 보상
Oct-21	2,000,000
Nov-21	2,000,000
Dec-21	2,000,000
Jan-22	1,566,000
Feb-22	1,566,000
Mar-22	1,566,000
Apr-22	1,566,000
May-22	1,566,000
Jun-22	1,566,000
Jul-22	1,566,000
Aug-22	1,566,000
Sep-22	1,566,000
Oct-22	1,566,000
Nov-22	1,566,000
Dec-22	1,566,000
Jan-23	1,566,000
Feb-23	1,566,000

Mar-23	1,566,000
Apr-23	1,566,000
May-23	1,566,000
Jun-23	1,566,000
Jul-23	1,566,000
Aug-23	1,566,000
Sep-23	1,566,000
Oct-23	1,566,000
Nov-23	1,566,000
Dec-23	1,566,000
Jan-24	1,566,000
Feb-24	1,566,000
Mar-24	1,566,000
Apr-24	1,566,000
May-24	1,566,000
Jun-24	1,566,000
Jul-24	1,566,000
Aug-24	1,566,000
Sep-24	1,566,000
Oct-24	1,566,000
Nov-24	1,566,000
Dec-24	1,566,000

Jan-25	1,566,000
Feb-25	1,566,000
Mar-25	1,566,000
Apr-25	1,566,000
May-25	1,566,000
Jun-25	1,566,000
Jul-25	1,044,000
Aug-25	1,044,000
Sep-25	1,044,000
Oct-25	1,044,000
Nov-25	1,044,000
Dec-25	1,044,000

스테이커들이 Axie Infinity에 가치를 더하도록 유인하기 - Axie 점수

향후 우리는 스테이킹 시스템을 업그레이드하여, 청구 이전에 Axie 생태계에 측정 가능한 가치를 더한 이들에게 더 나은 보상을 제공할 수 있도록 할 수 있다. 이 거버넌스 측면에는 여전히 많은 연구와 실험이 필요하다.

플레이어가 아니거나 거버넌스 참여에 관심이 없는 스테이커들은 자신들에게 요구되는 "작업"을 다른 당사자에게 위임할 수 있을 것이다.

이는 막대한 양의 AXS를 보유한 길드나 기업들이 주간 수익을 수집하기 위해 충분히 높은 Axie 점수를 보장할 수 있는 재능 있는 플레이어들을 찾아야 하는 미래로 이어질 수 있다.

생태계 기금 (Ecosystem Fund)

개요

토큰 수량	전체 공급량 비율	연락 일정
21,600,000	8%	4년에 걸쳐 점진적 연락

세부 연락 일정

날짜	연락된 토큰 수
0일	8,100,000
3개월	0
6개월	1,687,500
9개월	0
12개월	1,687,500
15개월	0
18개월	1,687,500
21개월	0
24개월	1,687,500
27개월	0
30개월	1,687,500
33개월	0
36개월	1,687,500
39개월	0
42개월	1,687,500
45개월	0
48개월	1,687,500

생태계 기금은 초기에는 Sky Mavis 핵심 팀이 관리하며, 그 핵심 목적은 Axie Infinity 커뮤니티를 성장시키는 것이다.

기금의 원칙은 다음과 같다:

- Axie Infinity 전체 커뮤니티에 명확한 부가가치 제공
- 자금 해제를 위한 KPI 및 목표 (적용 가능한 경우)

시간이 지나면서 생태계 기금은 DAO에 통합될 것이며, 스테이커들은 누가 자금을 받아야 하는지에 대해 투표할 수 있게 될 것이다.

스카이 마비스 (Sky Mavis)

개요

토큰 수량	전체 공급량 비율	언락 일정
56,700,000	21%	4.5년에 걸쳐 점진적 언락

세부 언락 일정

날짜	연락된 토큰 수
0일	10,800,000
3개월	0
6개월	0
9개월	0
12개월	5,737,500
15개월	0
18개월	5,737,500
21개월	0
24개월	5,737,500
27개월	0
30개월	5,737,500
33개월	0
36개월	5,737,500
39개월	0
42개월	5,737,500
45개월	0
48개월	5,737,500
51개월	0
54개월	5,737,500

Sky Mavis는 Axie Infinity 뒤에 있는 팀으로, 성공적인 토큰 세일 이후에도 계속 개발을 이어가도록 인센티브를 유지해야 한다. 할당된 공급량의 대다수를 잠금함으로써 팀, 커뮤니티, 투자자들은 인센티브를 일치시켰다.



Tech in Asia

@techinasia

RT @techinasia: Trung Nguyen, co-founder and CEO of 500 Startups-backed Sky Mavis, shares future plans for Axie Infinity. <https://t.co/A31x...>



Meet the Vietnamese developer behind blockchain game Axie Infinity

Trung Nguyen, co-founder and CEO of 500 Startups-backed Sky Mavis, shares future plans for Axie Infinity.

techinasia.com

어드바이저 (Advisors)

개요

토큰 수량	전체 공급량 비율	연락 일정
18,900,000	7%	4년에 걸쳐 점진적 연락

세부 연락 일정

발행일	어드바이저
0일	4,500,000
3개월	
6개월	1,800,000
9개월	
12개월	2,700,000
15개월	
18개월	2,700,000
21개월	
24개월	2,700,000
27개월	
30개월	2,700,000
33개월	
36개월	900,000
39개월	
42개월	900,000

어드바이저

- Hashed
 - <https://www.hashed.com/>
- Delphi Digital
 - <https://www.delphidigital.io/>
- Edward Lee
 - Blackwing Intelligence, 보안 연구원
 - <https://www.linkedin.com/in/eddie-lee-b41b17/>

- Sébastien Borget
 - The Sandbox, COO 및 공동 창업자
 - <https://www.linkedin.com/in/borgetsebastien/>
- Binance
 - <https://www.Binance.com>

퍼블릭 세일 (Public Sale)

개요

토큰 수량	전체 공급량 비율	언락 일정
29,700,000	11%	즉시 언락

세부 언락 일정

날짜	언락된 토큰 수
0일	29,700,000

프라이빗 세일 (Private Sale)

개요

토큰 수량	전체 공급량 비율	언락 일정
10,800,000	4%	2년에 걸친 분기별 언락

세부 언락 일정

날짜	언락된 토큰 수
0일	2,160,000
3개월	0
6개월	2,160,000
9개월	0
12개월	2,160,000
15개월	0
18개월	2,160,000
21개월	0
24개월	2,160,000

Axie Infinity는 2020년 중반 전략적 투자자들을 대상으로 한 AXS 프라이빗 세일을 통해 864,000달러를 조달했다. 이 투자자들은 AXS를 20% 할인된 가격에 구매했다.

프라이빗 세일 토큰의 20%는 AXS 퍼블릭 세일 동안 언락된다. 나머지 프라이빗 세일 토큰은 이후 2년에 걸쳐 분기별로 언락된다.

커뮤니티

Axie Infinity는 사용자와 핵심 개발팀이 네트워크 성장을 위해 함께 협력하도록 인센티브를 부여하는 새로운 유형의 게임이다.

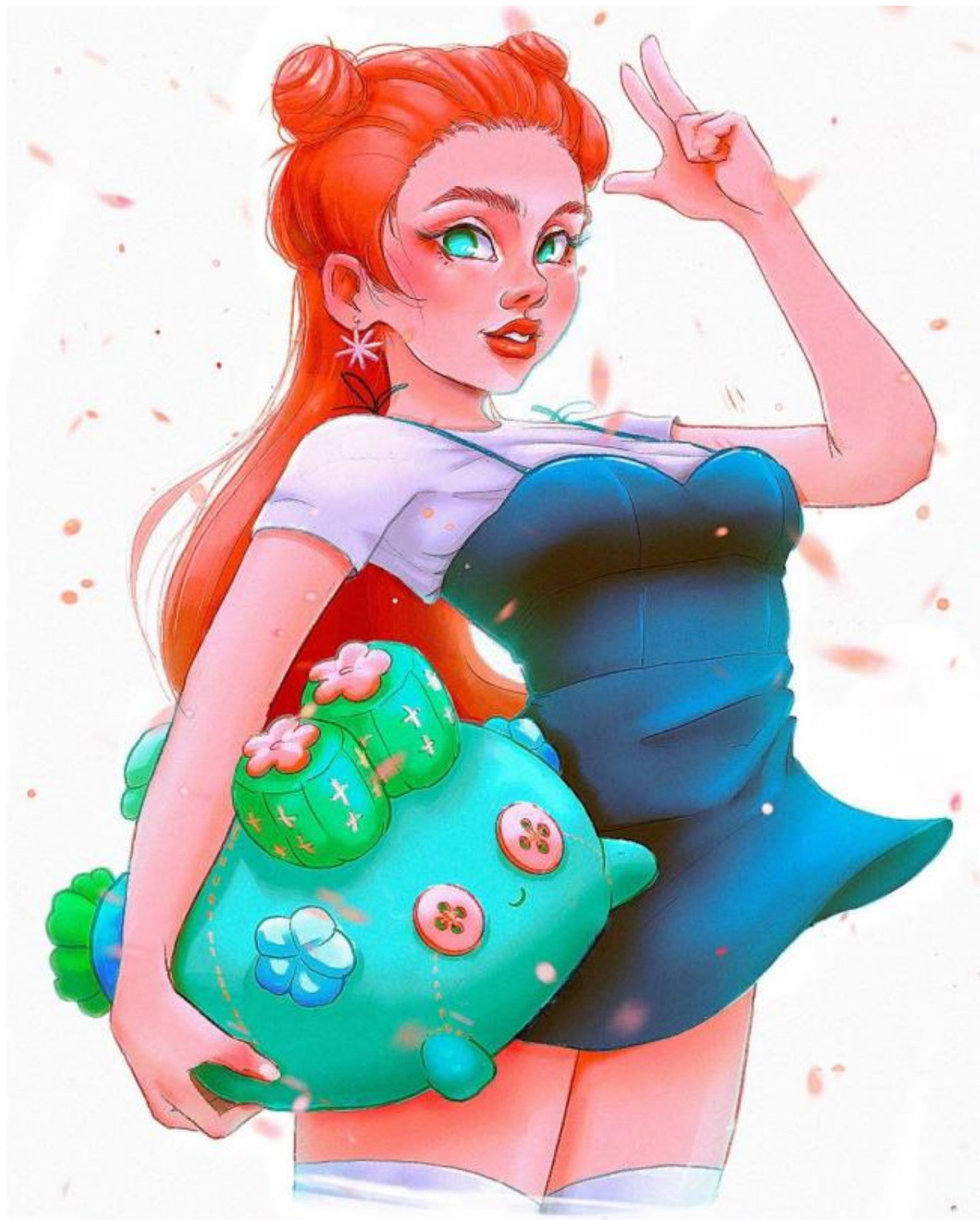
2022년 1월, [첫 번째 Axie 빌더 프로그램이 출시되었다.](#)

Axie는 NFT 게이밍에서 가장 크고 강력한 커뮤니티로 널리 인정받고 있다.

Axie 커뮤니티는 전통적인 게임에 비해 상대적으로 규모가 작지만, 사용자 생성 콘텐츠와 전도 활동의 양은 매우 높다.

여기 Axie 콘텐츠 크리에이터를 위한 가이드가 있다: <https://www.notion.so/axie/Axie-Creator-Bible-5feb470e2f42477598787ddf5bfca8e5>









서드파티 개발 (Third-party development)

우리는 Axie 유니버스가 개발자들을 블록체인 기술로 끌어들이는 강력한 매개체가 될 수 있으며, 인디 개발자들에게는 잠재적인 런치패드가 될 수 있다고 믿는다.

현재까지 Axie 커뮤니티는 다음과 같은 다양한 도구와 경험을 구축해왔다:

- Axie 평가 도구
- 향상된 마켓 검색 도구
- 소규모 미니게임

탈중앙화 조직 (Decentralized Organization)

4년 전, 우리는 새로운 유형의 게임을 만들고자 했다 — 플레이어가 인게임 자산뿐 아니라 자신들이 소중한 시간을 보내는 유니버스에 대한 소유권을 가질 자격이 있다는 생각에 헌신된 게임을 말이다.

열정적인 게이머로서, 우리는 게이밍 생태계 내 참여자들 사이에 새로운 형태의 사회적 계약을 위한 여지가 있다고 보았다. 이 모델에서 게임 플레이어, 디자이너, 엔지니어, 크리에이터들은 일치된 책임과 인센티브 하에 집단적으로 협력한다. 우리는 세상이 빌더와 플레이어 사이의 역사적인 경계를 흐리게 만드는 접근 방식을 오랫동안 기다려왔다고 생각한다. 이는 모두가 집단의 노력으로부터 창조, 성장, 개선, 지원, 그리고 이익을 얻을 수 있도록 권한을 부여하는 것이다. 우리는 또한 이러한 노력들이 배급 채널을 통해 접근을 제한하는 퍼블리셔, 온라인 게임 스토어 등과 같은 착취적 중개인들로부터 보호될 필요가 있다고 믿는다.

간단히 말해, 우리는 공정한 커뮤니티가 게이밍 미래의 기반이라고 믿으며, Axie Infinity를 통해 그 잠재력을 입증하기 위해 적극적으로 나아가고 있다. 우리는 이것이 더 오래 지속되고, 더 보람 있으며, 무엇보다 더 재미있는 게임을 창조하는 길이라고 믿는다.

커뮤니티 재무부 (The Community Treasury)

진정한 탈중앙화 게이밍 생태계에는 여러 상호 연관된 구성 요소가 존재하지만, 이번 업데이트의 초점은 우리의 근본적 기둥 중 하나인 Axie 커뮤니티 재무부의 거버넌스를 위한 앞으로의 방향을 설명하는 데 있다. 이는 지난 1년간 Axie의 놀라운 커뮤니티 성장 덕분에 상당히 커진 자산 풀로, 현재 가치는 10억 달러 이상이다. 우리는 재무부가 모든 Axie Infinity Shards (AXS 토큰) 보유자들의 직접적인 영향력 하에 있도록 설계했다. 이는 미래에 보유자들이 이러한 자원의 사용 방식을 거버넌스하게 될 것임을 의미한다. 예를 들어, 자원은 다음과 같은 방식으로 사용될 수 있다:

- 토큰 스테이킹 보상 보충
- AXS 장기 총 공급량 감소 (예: AXS 소각)
- 현재 이니셔티브(게임 발행 또는 생태계 기금 등)가 고갈되었을 때 자원 보충
- 커뮤니티 전체 경험을 개선하는 새로운 활동/이니셔티브에 투자
- 전략적으로 중요한 프로젝트를 수행하기 위한 리소스 위원회나 워킹 그룹 지원

우리는 재무부 자금 사용을 둘러싼 이 여정을 시작하게 되어 매우 기쁘지만, 동시에 커뮤니티와 외부 세계가 Axie Infinity의 장기 비전과 이를 지원하는 재무부의 역할을 더 잘 이해하도록 돕는 데 있어 훨씬 더 나은 노력이 필요하다는 것이 점점 더 분명해지고 있다. 이해하기 직관적이지 않을 수 있는 것을 거버넌스하는 것은 어렵다. 게다가, 신중하게 접근해야 하는 많은 운영적·법적 고려 사항들이 존재한다. 요약하면, 커뮤니티 생태계가 준비되기 전에 이 자본 풀을 해제하는 것은 위에서 밝힌 Axie Infinity 비전에 장기적으로 의도치 않은 해를 끼칠 가능성이 크다고 믿는다.

따라서 Axie Infinity와 커뮤니티 재무부의 전체 거버넌스를 고려할 때, 우리는 **점진적 탈중앙화 (progressive decentralization)**를 실천하는 것이 중요하다고 생각한다. 이는 무엇을 의미하며, 재무부의 가치를 해제하기 위한 경로는 어떻게 보일까?

The Progressive Decentralization Continuum

우리는 점진적 탈중앙화를 점점 더 폭넓은 커뮤니티 구성원들과의 능동적 파트너십/소유를 가능하게 하기 위해 우리가 거치게 될 의도적이고 단계적인 과정으로 정의한다. 간단히 말해, 우리는 궁극적으로 Axie 생태계 내에서 기여하고 그 노력으로부터 이익을 얻고자 하는 모든 참여자가 완전히 권한을 가질 수 있도록 약속한다. 아마 눈치채기 시작했듯이, 우리는 이미 작은 방식으로 이를 실험하고 있다. 의미 있는 기여는 참여자들이 선의를 가지 있는 것으로 전환하는 데 필요한 지식, 경험, 지원 인프라를 갖추었을 때만 가능하므로, 우리는 모두의 집합적 잠재력을 열어야 한다.

탈중앙화 과정의 초기에는 소수의 창립 구성원이 집단을 이끌고, 협업의 중심이 될 제품을 구축하며, 더 폭넓은 그룹이 파트너로 참여할 수 있는 프로세스를 만들고, 커뮤니티의 참여/진척의 신호를 관찰하는 1차적 책임을 진다. 탈중앙화 과정의 후반에는 모두가 이해하기 쉬운 기대, 관례, 사회적 규범의 환경 속에서 자율적으로 조직화하여 커뮤니티의 명확히 정의된 미션을 진전시키는 가운데, 서로를 이끄는 1차적 책임이 집단에 있다. 우리는 이 최종 상태에 열정적으로 전념하고 있지만, 관심 있는 기여자들을 적절히 지원하는 데 필요한 많은 전제조건들이 아직 존재하지 않는다.

왜 이것이 중요한가? 우리는 모두가 완전한 탈중앙화라는 우리의 목표와 이를 실현하기 위해 우리가 진행 중인 과정을 이해하길 원한다.

Variant Fund의 Jesse Waldron은 점진적 탈중앙화의 연쇄적 단계를 요약하는 유용한 프레임워크를 제시했다. 간단히 검토해보면, 우리는 여전히 초기 단계에 있으며, 일관되게 성장하고 대규모로 니즈를 해결하는 제품을 의미하는 Axie의 핵심 “제품-시장 적합성(product-market fit)”을 확립하기 위해 노력 중임을 알 수 있다. 제품-시장 적합성의 한 지표는 주간 5% 이상의 성장이다. 우리는 초고속 성장의 시기를 경험했지만, 현재까지 주간 5%의 장기적이고 지속 가능한 성장률을 보지 못했다. 2019년 말에 출시된 Axie Infinity: Classic은 알파 단계를 벗어나지 못했으며, 우리는 전투 시스템의 대대적 개편, 즉 Axie Infinity: Origin을 구축할 필요성을 인식했다. 랜드 게임플레이는 물론 아직 출시되지 않았다. Jesse Walden의 말을 빌리면: “During <this early> phase, the only thing that matters is product-market fit. To move fast toward finding it, it’s important to avoid design by committee (or community!) A product needs opinionated leadership to test hypotheses and update assumptions quickly.”

아마 명확히 드러났듯이, 우리는 제품 개발을 주도하고 게임의 진행과 관련된 대부분의 결정을 감독하기 위해 핵심 팀을 구성했다. 이는 우리가 제품-시장 적합성(product-market fit)을 향해 빠르게 구축하고 반복할 수 있도록 한다. 또한 시간이 지나면서 우리는 게임플레이 및 경제적 밸런싱과 같은 결정에 대해 커뮤니티로부터 직접적인 의견을 구하기 시작했다는 점도 알 수 있을 것이다. 이러한 커뮤니티 참여 시도는 커뮤니티가 점점 커지는 참여 기대에 익숙해지도록 하고, 대규모 청중으로부터 최선의 의견을 얻는 방법을 배우며, 거버넌스에 특별한 관심을 가진 커뮤니티 구성원을 식별하기 위한 의도적인 것이다. 이 목소리는 앞으로 더욱 커질 것이다.

Axie의 핵심 제품-시장 적합성이 명확히 확립되었다고 하더라도, 우리는 여전히 이전에 결코 해결된 적 없는 많은 기술적, 사회적 거버넌스 조정 과제들을 가지고 있다. 예를 들어, 우리는 커뮤니티가 온체인 거버넌스를 경험하기를 열망한다는 것을 이해하고 있지만, 이 주제에 대해 수행되어야 할 연구는 여전히 많다. 비탈릭 부테린은 최근 Web3의 현재 커뮤니티 거버넌스 모델이 직면한 과제들에 대해 글을 썼다. 비탈릭의 말을 직접 인용하면:

- **“소수의 부유한 참여자("고래") 집단이 소규모 보유자 대규모 집단보다 의사결정을 성공적으로 실행하는 데 더 능하다.** 이는 소규모 보유자들 사이에서 발생하는 공유지의 비극 때문이다: 각 소규모 보유자는 결과에 거의 무의미한 영향을 미치므로 투표할 인센티브가 거의 없다. 투표에 대한 보상이 있더라도, 자신이 무엇에 투표하는지 연구하고 신중히 생각할 인센티브는 거의 없다.
- **코인 투표 거버넌스는 커뮤니티의 다른 부분들을 희생하면서 코인 보유자와 그들의 이익에 권한을 부여한다.** 프로토콜 커뮤니티는 다양한 가치, 비전, 목표를 가진 여러 집단으로 구성되어 있다. 그러나 코인 투표는 단지 하나의 집단(코인 보유자, 특히 부유한 자들)에게만 권한을 부여하며, 이는 유해한 지대 추출이 수반되더라도 코인 가격 상승이라는 목표를 과도하게 중시하게 만든다.
- **이해 상충 문제:** 특정 집단(코인 보유자)에게 투표권을 부여하고, 특히 그 집단 내의 부유한 행위자들에게 과도한 권한을 부여하는 것은 그 특정 엘리트 집단(예: 문제의 플랫폼과 상호작용하는 다른 디파이 플랫폼 토큰도 보유한 투자 펀드나 보유자) 내부의 이해 상충에 과도하게 노출될 위험이 있다.”

[Snapshot.io](#)를 빠르게 살펴보면 Web3 투표 인프라가 얼마나 원시적인지를 알 수 있다. 플랫폼의 가장 큰 프로젝트들조차도 투표 참여는 보통 수백 명에 그친다.

우리가 거버넌스를 활성화할 때, 그것이 실질적이고 의미 있는 것이 되기를 원한다. 현재 모델에서는 이를 보지 못했으며, 남용 가능성을 제한하면서 빈틈없는 모델로 발전시키기 위해서는 시간이 걸리며 반복과 실험이 필요하다고 믿는다. 다행히도, 우리는 커뮤니티와의 대화를 통해 많은 것을 배우고 있으며, 이러한 우려들을 해결하는 데 도움이 될 일련의 기술들을 마련하고 있다. 예를 들어, 여러분은 우리가 집단적으로 논의하는 것을 보았을 것이다:

- **투표 가중치 수정자로서의 “Axie 점수” 도입.** 이는 AXS 보유량뿐 아니라 생태계에 대한 기여도까지 고려하도록 하는 것을 의미한다. 우리는 현재 커뮤니티와 협력하여 이를 중심으로 견고한 시스템을 구축할 수 있는 양도 불가능한 배지 시스템을 검토하고 있다.
- **플레이어 주도의 위원회 생성.** 이는 다양한 전문가의 의견과 권고가 주요 제안의 생성 및 구조에 반영되도록 보장한다.
- **제곱 투표(Quadratic voting).** 제곱 투표는 유권자가 제한된 투표권을 가지고 있으며 이를 현명하게 사용해야 하는 시스템이다. 예를 들어, AXS를 스테이킹하면 시간이 지남에 따라 양도 불가능한 투표권이 스테이커에게 축적되고, 이 투표권은 제안 결과에 영향을 미치기 위해 사용될 때 소각된다. 이는 투표를 둘러싼 시장 역학을 만든다.

거버넌스 타임라인 업데이트

위에서 분명히 드러났듯이, 우리는 해야 할 일이 많다. 돌이켜보면, 우리가 점진적 탈중앙화를 진행하는 방식에 대해 구체적인 날짜를 설정한 것은, 우리가 그리고 우리 주변이 적극적으로 배우고 있는 진화하는 교훈들을 고려할 때 잘못된 판단이었을 수 있다. 우리는 우리의 비전을 보호하면서도 이 방향으로 가능한 한 빠르게 나아가고 싶으며, 우리의 속도를 가속화하는 데 있어 여러분의 파트너십을 원한다. 아마도 우리의 진척을 측정하기 위한 프레임워크로서, 우리는 완전한 탈중앙화를 향해 나아가기 위한 일련의 단계와 기준을 공유하고

자 한다. 우리는 이것이 커뮤니티 논의를 구체화하고 행동 촉구(call to action)로 작용하길 바란다:

1단계: 제품-시장 적합성(Product-Market Fit)

- Sky Mavis 팀은 제품 개발을 관리하며 커뮤니티의 피드백과 의견을 반영하여 주요 제품 결정을 내린다.
- AXS 토큰은 스테이킹 일정에 따라 AXS 스테이킹을 통해 발행된다.
- AXS 토큰은 전략적으로 게임플레이 보상 할당을 통해 발행된다.
- Sky Mavis는 생태계 기금을 관리한다. 이는 보조금 프로그램과 관련된 초기 실험을 지원하는 데 사용된다.
- Sky Mavis는 게임플레이 밸런싱, 경제 밸런싱, 문화적 개발과 같은 주요 주제들에 대한 위원회 구성을 시작할 것이다.
- 커뮤니티 재무부는 휴면 상태로 존재한다.
- 제품 피드백에 중점을 둔 가벼운 포럼과 소규모 제안(예: 시험 투표, 구속력 없는 국민투표 등)을 통한 거버넌스 실험.
- 다양한 투표 시스템에 대한 관심도 측정.
- Sky Mavis는 Axie의 상업적 권리에 관한 옵션을 연구하고 탐색한다.

2단계로 이동하기 위한 기준 (Criteria for Moving to Phase 2)

- Axie 게임이 1,000만 DAU를 달성하고, 연속 6개월 동안 또는 12개월 중 8개월 동안 주간 평균 성장이 5%를 기록할 것.
- 앞서 본문에서 언급된 함정을 피하는 기능적이고 이해하기 쉬운 거버넌스 포털 및 프로세스의 구축.
- 핵심 Sky Mavis 팀 외부의 최소 3개 팀이 Axie Infinity 위에서 각각 100,000 DAU 이상의 게임을 개발하고 있을 것.

이 요구 사항들이 2023년 말까지 충족되지 않는다면, Sky Mavis는 앞으로의 경로를 논의하기 위해 운영 위원회(steering committee) 또는 유사한 기구를 주도하여 구성할 것이다. 대안으로는 가상/실물 거버넌스 정상회의 개최, 제3자 싱크탱크 참여 등이 있으며, 이 단계를 가능한 한 빠르게 통과할 수 있도록 이러한 대안들의 다양한 조합을 탐색할 준비가 되어 있다.

2단계: 성장 단계 (Phase 2: Growth Stage)

- 특정 주요 제품 결정은 공식적인 온체인 거버넌스 프로세스를 통해 이루어진다. 이 투표 프로세스의 매개변수와 규칙은 경험을 바탕으로 반복 개선된다.
- AXS 토큰은 스테이킹 일정에 따라 AXS 스테이킹을 통해 발행된다.
- 제품-시장 적합성이 더 높은 보상 발행을 경제에 부담 없이 허용하는 경우, 게임플레이를 통한 AXS 토큰 발행이 확장된다. 이는 플레이어들 사이에서 AXS 소유권을 증가시키고 네트워크 소유권을 탈중앙화한다.
- Sky Mavis는 커뮤니티의 의견과 소프트 투표를 반영하여 생태계 기금을 관리한다. 이 기금은 Axie 생태계를 위한 필수 재화, 제품, 교육 도구를 구축하는 투자와 보조금에 사용된다.
- Sky Mavis는 커뮤니티 재무부 사용과 관련된 제안들을 제출한다.

3단계로 이동하기 위한 기준 (Criteria For Moving To Phase 3)

이 기준은 2단계 동안 커뮤니티의 의견을 반영하여 결정될 것이다.

3단계: 커뮤니티 거버넌스 & 소유권 (Phase 3: Community Governance & Ownership)

- 제품 조정 및 커뮤니티 재무부 관리와 관련된 온체인 거버넌스 프로세스는 정식 개정 과정을 통해서만 확립되고 동적으로 유지된다.
- 제품-시장 적합성이 더 높은 보상 발행을 경제적 부담 없이 허용할 경우, 게임플레이를 통한 AXS 토큰 발행이 확장된다. 결국, 게임 발행은 토큰이 고갈되어 재무부와 스폰서로부터의 분배 조합을 통해 보충이 필요해질 것이다.
- 이 단계에서는 생태계 기금이 완전히 배분될 가능성이 높다.
- 이 단계에서 게임 발행 할당은 완전히 커뮤니티에 분배된다.
- 커뮤니티 재무부와 관련된 제안이 커뮤니티에 개방된다.
- Axie 헌법 초안 작성 가능성.

결론 (Conclusion)

4년 전, 우리는 새로운 유형의 게임을 만들기 시작했다. 인터넷의 미래가 개방적이며 사용자들에 의해 소유되도록 보장하는 데 도움이 되는 게임이었다. 현재까지 우리는 이 목표에 더 가까워졌다. 우리는 수많은 성과를 축적했고, Axie와 Web3를 수백만 명에게 소개했다. 또한 복잡한 장애물과 난관에도 직면했다. 우리는 이 글이 탈중앙화에 대한 우리의 생각과 이 커뮤니티 및 공동 재무부의 앞으로의 방향에 대해 커뮤니티를 정렬시키는 데 도움이 되었기를 바란다.

면책 고지: 위의 프레임워크는 Axie의 탈중앙화 단계에 대한 우리의 현재 생각을 반영한다. *Axie Infinity는 미완성, 위험성, 고도의 실험적 기술을 통합하는 최첨단 게임이다. 개발 우선순위, 로드맵, 기능은 연구, 성과, 커뮤니티의 피드백 및 수많은 다른 요인들에 따라 급격히 개편될 수 있다.*

미래 수익원 (Future revenue streams)

Axie Infinity는 시간이 지남에 따라 새로운 기능이 도입되는 게임-서비스(Game-as-a-Service) 모델을 사용하여 운영될 것이다. Axie는 Axie, 랜드, 코스메틱, 인게임 소모품 판매를 통해 잠재적으로 수익을 얻을 수 있다. 또한, 플레이어가 게임 캐릭터를 레벨업하거나, 토너먼트에 참가하거나, 새로운 자산을 제작할 때 수수료가 부과될 것이다.

Axie Infinity가 생성하는 모든 수수료와 수익은 AXS 보유자가 관리하는 커뮤니티 재무부에 귀속된다.

현재, Axie 유니버스의 주요 수수료는 다음과 같다:

- Axie를 번식시키기 위한 AXS로 지불되는 번식 수수료.
- Axie, 랜드, 랜드 아이템 등 Axie NFT 자산의 성공적인 판매에서 부과되는 4.25%의 Axie 마켓플레이스 수수료.

기술 (Technology)

우리 엔지니어링 팀은 베트남의 최고 기술 인재들로 구성되어 있다. 팀원들 중 다수는 국제 대학생 프로그래밍 경진대회(ICPC)와 같은 경쟁적 코딩 대회 및 해커톤을 통해 만났다. 우리 팀원들은 베트남 Rust 커뮤니티의 사상적 리더이며, 다양한 기술 토크에서 그들의 연구 결과를 더 넓은 커뮤니티에 발표했다.

탈중앙화와 블록체인 (Decentralization and Blockchain)

우리는 2018년에 초기 커뮤니티 구성원을 모집할 수 있는 능력과 플랫폼 위에서 활동하는 개발자의 수 때문에 이더리움을 선택했다. 그러나 시간이 지나면서 이더리움만을 기반으로 블록체인 게임을 구축하는 것은 확장성 측면에서 실현 불가능하다는 것이 분명해졌다.

우리는 사용자들이 블록체인 기술에 관심을 갖고 있기는 하지만, 너무 많은 기능을 탈중앙화하는 것보다는 그것이 가져올 수 있는 혜택에 더 집중한다는 것을 알게 되었다. 희소성을 보장하고 플레이어가 자신의 자산을 소유하고 거래할 수 있도록 하는 변조 방지 분산 원장을 제공하는 한, 현재로서는 충분하다.

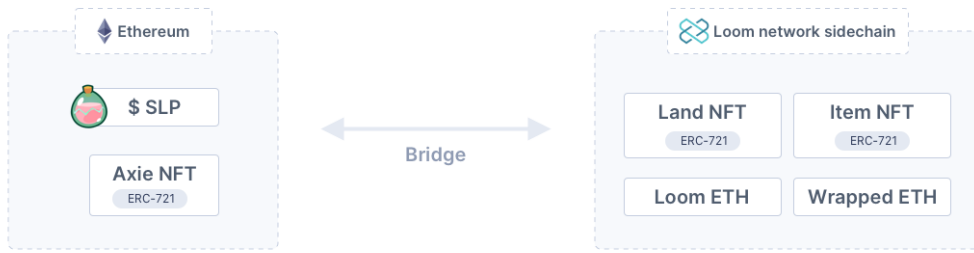
Play to Earn의 메커니즘은 완전히 탈중앙화된 퍼블릭 블록체인을 필요로 하지 않는다. 우리는 웹3의 정신 중 일부가 사용자가 애플리케이션에 기여한 가치에 대해 보상을 받는 것이라고 믿으며, 이것이 Axie에서 우리가 집중하기로 선택한 부분이다.

로닌 이더리움 사이드체인 (Ronin Ethereum Sidechain)

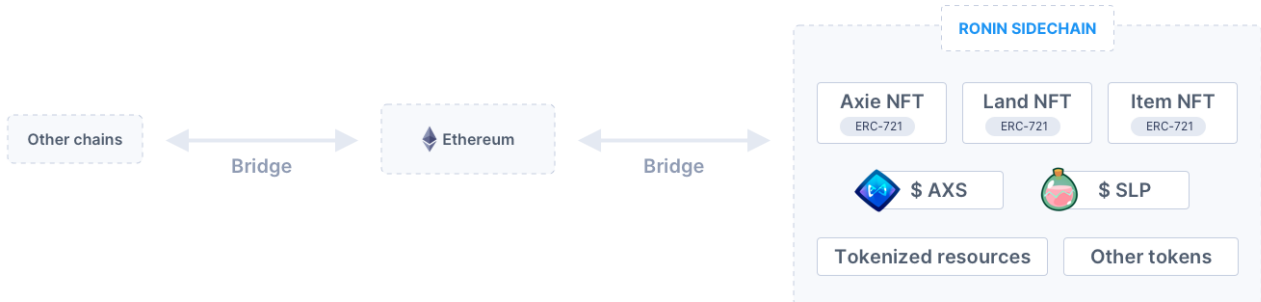


Sky Mavis는 현재 Axie Infinity를 위해 특별히 제작된 이더리움 연동 사이드체인인 Ronin을 개발 중이다. 로닌(Ronin)은 봉건 일본에서 주인을 잃은 사무라이를 의미하며, Ronin은 우리의 제품의 운명을 우리 스스로 손에 쥐고자 하는 열망을 상징한다.

CURRENT BLOCKCHAIN STACK



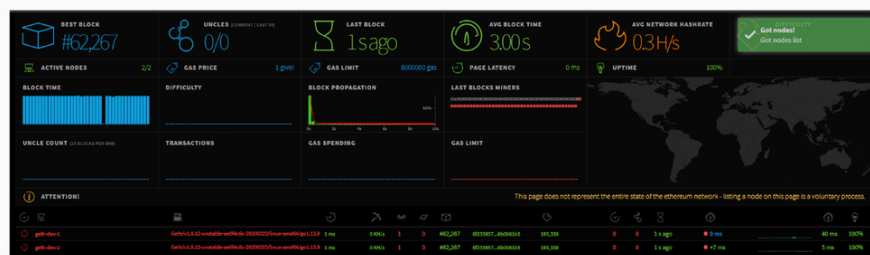
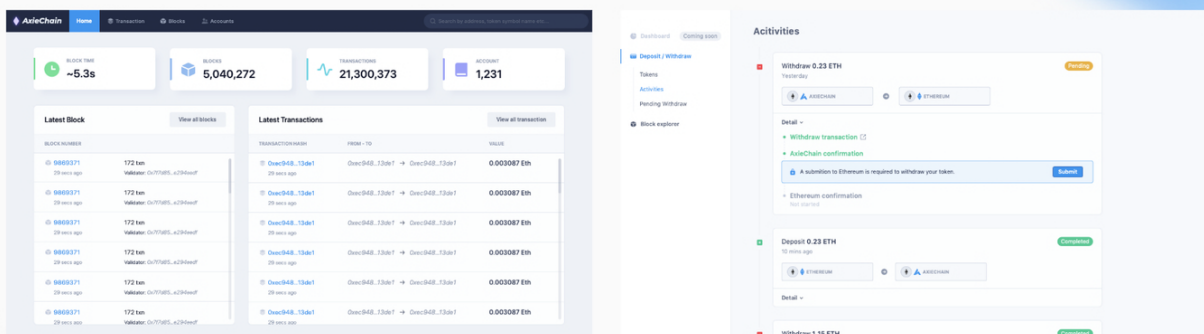
FUTURE BLOCKCHAIN STACK



보안 & 합의 (Security & Consensus)

Ronin을 보호하기 위해, 우리는 전통적인 게임, 암호화폐, 대체 불가능 토큰(NFT) 분야에서 온 올스타급 파트너들을 모집하여 네트워크의 검증인으로 참여하도록 했다.

SIDECHAIN TO ETHEREUM IN TESTNET



Ronin의 미래 (The Future of Ronin)

다음은 Sky Mavis CEO Trung의 직접 메시지이다:

“우리는 Ronin이 가져올 가능성들에 대해 매우 흥분하고 있다. 아직 초기 단계이지만, Ronin은 향후 수년에 걸쳐 진화하며 블록체인 게이밍의 정신과 가치를 구현할 것이다. 기술적 측면에서, 우리는 또한 Ronin을 더욱 강화하고 확장하기 위한 다양한 솔루션을 모색하고 있다. 예를 들어, zKSyncs는 유망해 보이지만, 특히 NFT와 게임의 경우 프로덕션 준비가 될 때까지 시간이 걸릴 수 있다.”

Trung과의 Ronin에 관한 확장 AMA는 [여기](#)에서 확인할 수 있다.

스마트 컨트랙트 및 GitHub 저장소 (Smart contracts and GitHub Repo)

\$AXS 및 \$SLP ERC-20 컨트랙트는 2021년 4월 25일 Quantstamp에 의해 감사되었다.

가장 많이 사용된 스마트 컨트랙트

비고	설명
AXIE ERC721	\$AXIE 컨트랙트 - ERC721이 표준화되기 전에 배포됨
Claim Reward	플레이어들이 토큰화된 보상을 청구하기 위해 이 컨트랙트와 상호 작용
Origin Axie sale #1	2018년 최초 Origin Axie 사전 판매에 사용됨
Origin Axie sale #2	2018년 최초 Origin Axie 사전 판매에 사용됨
MEO 1 Axie sale	2018년 초 MEO 시즌 1 Axie 판매에 사용됨
Land sale #1	2019년 초 랜드 세일 1단계에 사용됨
Land sale #2	2019년 초 랜드 세일 1단계에 사용됨
Land sale #3	2019년 초 랜드 세일 1단계에 사용됨
Marketplace contract	Ethereum 마켓플레이스 거래량
Loom marketplace contract	Loom 네트워크 마켓플레이스 거래량
Breeding contract #1	2019년 말까지 Axie 번식에 사용됨
Breeding contract #2	현재 Axie 번식에 사용 중
Small Love Potion	Small Love Potion

GitHub	비고
https://github.com/axieinfinity	Axie Infinity 메인 저장소
https://github.com/skymavis	Sky Mavis 메인 저장소

로드맵 및 완료된 마일스톤 (Roadmap and completed milestones)



로드맵 (Roadmap)

- Q1 2020: 랜드와 아이템 Ronin으로 마이그레이션 ✓
- Q2 2021: Axie Ronin으로 마이그레이션 ✓
- Q2 2021: Axie: Origin 알파 ✓
- Q3 2021: \$AXS 스테이킹 ✓
- 2022: 랜드 게임플레이 커뮤니티 알파 ✓
- 2022: 랜드 게임플레이 ✓
- 2022: Lunacia SDK 알파 (현재는 빌더 프로그램 요리책으로 전환됨) ✓
- 2023: Axie 파츠 업그레이드
- 2023: Axie 머치 스토어

최종 목표는 Axie Infinity 유니버스 안에서 플레이어들에게 평생의 게임 경험을 제공하는 단일 애플리케이션을 탄생시키는 것이다.

- 소셜 네트워크
- 마켓플레이스
- 개별 Axie의 성장과 수정 (레벨업, 업적)
- 번식 게임
- PvP (랭킹전과 토너먼트 포함)
- PvE / 어드벤처 모드
- 랜드 게임플레이
- 플레이어들이 왕국을 확장하고, 자원을 수확하며, 키메라와 다른 플레이어들을 공격
- Lunacia SDK - 기존 Axie Infinity 자산을 사용하여 게임을 만들고 랜드에 호스팅할 수 있도록 지원하는 게임 개발 키트, 자산 라이브러리, 개발자 지원
- 일반 사용자와 파워 유저 모두를 위한 리더보드 및 랭킹 시스템
- 수집가 리더보드 및 평판 프레임워크
- 의류, 수집품 등을 위한 머치 스토어

완료된 마일스톤 (Completed milestones)

- 2017년 12월: 개념 및 아이디어 - 개발 시작
- 2018년 2월: Origin Axie 사전 판매 시작 - 900 ETH 조달
- 2018년 3월: 자체 Axie-NFT 마켓플레이스 출시
- 2018년 5월: 번식 게임 출시
- 2018년 10월: 방치형 전투 게임 출시
- 2019년 1월: 랜드 세일 시작 - 3200 ETH 조달
- 2019년 5월: ETH 레이어 2(Loom Network) 기반 자체 랜드/아이템-NFT 마켓플레이스 출시
- 2019년 12월: 통합 랜드 및 Axie 마켓플레이스 출시
- 2019년 12월: 커뮤니티 알파(카드 배틀 게임) 출시
- 2020년 5월: Mavis Hub 출시
- 2020년 5월: 1분기 내 모든 랜드 매진 - 4600+ ETH 조달
- 2020년 6월: Axie Infinity, Ubisoft Entrepreneurs Lab 참여
- 2020년 7월: Ronin 사이드체인 테스트넷
- 2020년 8월: 랜드 게임플레이 내부 알파
- 2021년 2월: Ronin 메인넷 출시
- 2021년 4월: Axie Ronin으로 마이그레이션
- 2021년 5월: Ronin에 법정화폐 온램프 추가
- 2021년 9월: AXS 스테이킹 출시
- 2021년 11월: Katana 탈중앙화 거래소 출시
- 2022년 1월: RON 토큰 출시
- 2022년 1월: Axie 방출 (Lunacian Express) 설날 이벤트
- 2022년 2월: Axie 빌더 프로그램 출시
- 2022년 4월: Axie Infinity: Origins 알파 출시
- 2022년 6월: Axie 크리에이터 프로그램 출시
- 2022년 6월: Lunacian 코드 출시
- 2022년 7월: Lunacian 여름 번식 이벤트
- 2022년 8월: NFT 룬 & 참 app.axie에 출시
- 2022년 9월: 스페인 바르셀로나에서 첫 번째 AxieCon 개최
- 2022년 10월: Axie Infinity: Raylights 출시
- 2022년 12월: Axie 컨트리뷰터 이니셔티브 킥오프
- 2022년 12월: 첫 번째 빌더 프로그램 게임 Axie DoLL App.axie에 추가
- 2022년 12월: Axie 액세서리 출시
- 2022년 12월: Axie Infinity: Origins, Google Play 승인
- 2022년 12월: Axie Infinity Land 알파 출시
- 2023년 2월: 새로운 AxieInfinity.com 웹사이트 출시
- 2023년 2월: App.axie에서 Offer 기능 라이브
- 2023년 5월: Origins, AppStore & iOS(일부 국가) 출시
- 2023년 5월: App.axie에서 Avatar Forge 출시
- 2023년 7월: AXP 출시 + App.axie와 Origins에 통합
- 2023년 7월: Project T 출시
- 2023년 7월: Mavis Hub Greenlight 출시
- 2023년 7월: 최초의 Lunacian 배지 출시

- 2023년 9월: Homeland 프리-베타 단계 출시
- 2023년 9월: App.axie에서 Lunalog 출시

우선순위의 순서는 대규모 성과, 혁신적 연구, 커뮤니티 피드백 등 다양한 요인에 의해 변경될 수 있다. 또한, 이는 우리가 최선의 능력으로 작성한 전망치이지만, 많은 잠재적 변동 요인에 따라 달라질 수 있음을 이해해야 한다. Axie는 미완성, 위험성, 고도의 실험적 기술을 통합하는 최첨단 게임이다.

팀 (Team)

Axie Infinity는 2018년 초에 설립된 기술 중심의 게임 스튜디오 [Sky Mavis](#)에 의해 개발되고 있다.

팀은 40명의 정규직 직원으로 구성되어 있으며, 베트남 호치민시에 본사를 두고 있다. 창립 팀은 다음과 같은 인물들로 구성되어 있다:

Trung Thanh Nguyen - CEO

Trung은 제품부터 마케팅에 이르기까지 모든 주요 결정에 관여하며 베트남에서 회사를 이끌고 있다.

19세의 나이에 Trung은 베트남 초기 전자상거래 스타트업 Lozi.vn을 공동 설립하고 CTO로 재직했으며, 이 회사는 약 1,000만 달러의 자금을 조달했고 현재까지 운영되고 있다. 그는 Lozi가 안정적인 사업이 되고 팀의 초점이 구축에서 비즈니스/운영으로 전환되자 회사를 떠났다. Trung은 Axie Infinity를 창립하기 전 Trusting Social(Sequoia가 주도한 최근 2,500만 달러 투자 라운드)과 Anduin Transactions(Joe Lonsdale이 설립한 회사)에서 근무한 경력이 있다.

Trung은 2014년 러시아 예카테린부르크에서 열린 ACM-ICPC 세계 결선에서 베트남을 대표했다.

[LinkedIn](#) / [GitHub](#) / [Twitter](#) / Coindesk Most Influential 2021 프로필

Aleksander Leonard Larsen - COO

Aleksander는 Axie Infinity의 모든 비즈니스 관련 업무를 책임지고 있다. 그는 또한 Blockchain Game Alliance의 이사회 멤버로 활동하며, 비서직을 맡고 있다.

그는 2018년 초부터 아시아 태평양 지역에서 활동해왔으며, 특히 베트남, 홍콩, 한국, 일본에서 블록체인 산업 및 게임 분야의 광범위한 네트워크를 보유하고 있다.

Axie Infinity 이전에는 노르웨이 정부에서 매니저로 근무했으며, 여가 시간에는 콘텐츠 크리에이터이자 경쟁적 게이머로 활동했다. 그는 DotA 2에서 유럽 상위 200위 안에 든 적이 있으며, 워크래프트 3와 DotA에서 노르웨이 국가대표로 활동했다.

[LinkedIn](#) / [Twitter](#)

Tu Doan - 아트 디렉터 및 게임 디자이너 (Art Director and Game Designer)

Tu는 베트남에서 아트 팀을 운영하며, 오리지널 Axie를 디자인했다. 그는 아트 디렉션과 많은 게임 디자인 개념을 책임지고 있다.

그는 Lozi.vn을 공동 창업했으며, 과거 Head of Design으로 근무했다.

[Linkedin](#)

Andy Ho - CTO

Andy는 엔지니어링 팀을 이끌며, 기술 전략과 엔지니어링 운영을 책임지고 있다.

그는 이전에 Anduin Transactions에서 소프트웨어 엔지니어로 근무했으며, Google과 Paypal에서 인턴으로 일했다.

Andy는 2010년 캐나다 워털루에서 열린 국제정보올림피아드(IOI)에 참가했다. 그는 싱가포르 난양공과 대학교(Nanyang Technological University)를 졸업했으며, 2015년 모로코 마라케시에서 열린 ACM-ICPC 세계 결선에서 싱가포르를 대표했다.

[Linkedin](#) / [GitHub](#)

Jeffrey Zirlin - 성장 리드 (Growth Lead)

"Jihoz"라는 이름으로 알려진 Jeff는 성과 커뮤니티 개발을 책임지고 있다. 그는 또한 토큰 설계를 주도하며 제품 팀과 긴밀히 협력한다.

Jeff는 어릴 적 화석과 곤충을 수집하며 자랐으며, 이 경험을 NFT의 수집가 측면을 생각할 때 활용한다. 그는 월드 오브 워크래프트 클래식에서 미국 내 최상위 호드 길드의 일원이었으며, 어린 시절과 청소년기의 대부분을 레이드에서 보냈다. 학문적으로는 예일대학교에서 군사 및 경제사를 전공했으며, 알렉산더 해밀턴의 부채 구조조정 계획의 이데올로기적 기원에 관한 논문을 작성했다.

[Linkedin](#) / [Twitter](#) / [Thesis](#)

파트너 (Partners)

