

게임빌드(GameBuild)

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.

게임빌드 라이트페이퍼

작성자: Andy Pan

작성일: 2024년 5월 12일

초록 (Abstract)

이 문서는 **GameBuild**라는 혁신적인 인프라를 소개합니다. GameBuild는 블록체인 기술을 통합하여 게임 산업을 혁신하고, 개발자와 플레이어의 수익을 증대시키는 것을 목표로 합니다.

이 플랫폼은 기존의 전통적인 게임 플랫폼을 대체하며, 개발, 분석, Web2와 Web3 게임 간 연결 기능을 포함합니다.

또한 '**Ad Spot**'이라 불리는 인게임 광고 기능을 통해 시각적·청각적·인터랙티브한 형태로 광고를 자연스럽게 표시하고,

이 광고 공간은 GameBuild 생태계 내에서 거래가 가능합니다.

GameBuild SDK는 효율적인 블록체인 통합과 자산 관리 기능을 제공하며, **GameBuild 토큰**은 거버넌스 투표, 경매 마켓플레이스 생성, 서비스 접근을 위한 담보 기능을 통해 플랫폼 참여도를 높입니다.

결국 GameBuild는 새로운 수익 구조와 광고주 참여를 촉진할 뿐만 아니라, 전통적인 게임 산업과 블록체인 기술의 융합을 의미하는 변혁적인 진화를 이끍니다.

1. 서론 (Introduction)

Web3 게임의 **Play-to-Earn** 모델은 초기에는 혁신적으로 보였으나, 개발자와 플레이어 간의 이해관계 충돌로 인해 지속 가능성에 한계를 드러냈습니다. 따라서 모든 참여자가 함께 성장할 수 있는 **경제적 메커니즘**이 필요합니다.

또한 Web2 환경에서의 ‘애플 세금(Apple Tax)’ 문제는 플랫폼 독점으로 인해 사용자 데이터가 집중되고, 광고 혁신이 제한되는 구조를 보여줍니다. 그러나 블록체인과 프라이버시 기술의 발전은 보다 **공정하고 투명한 광고 생태계** 구축의 가능성을 제시합니다.

한편 Web3 게임에서는 플레이어의 행동 분석이 어려워 게임 설계와 광고 효율성을 높이기 위한 정량적 데이터가 부족합니다. Crypto Kitties와 Loot 같은 게임은 Web3의 가능성을 보여주지만, 정확한 **플레이어 행동 데이터 기반의 게임 설계**가 게임성과 광고 효과를 강화하는 데 필요함을 시사합니다.

2. 비전 (Vision)

GameBuild는 **블록체인 기술, 동적 인게임 광고, 강력한 개발 도구**를 결합하여 Web2와 Web3 플랫폼 전반에 걸쳐 보다 몰입적이고 경제적으로 지속 가능한 게임 생태계를 구축하는 것을 목표로 합니다.

3. Ad-Spot 기반 광고 패러다임 (Ad-Spot-based Advertising Paradigm)

Ad Spot은 GameBuild 프로토콜의 핵심 개념으로, 온체인 게임 환경 내에서 광고를 **자연스럽게 통합**하기 위해 설계된 혁신적 기능입니다.

Ad Spot은 게임 내의 특정 디지털 공간을 의미하며, 광고가 가상 환경의 일부로 **유기적으로 삽입**됩니다. 이 광고는 **시각적·청각적·상호작용형 요소**로 구현되며, GameBuild 생태계 내에서 **거래 가능한 자산 (Tokenized Asset)**으로 작동합니다.

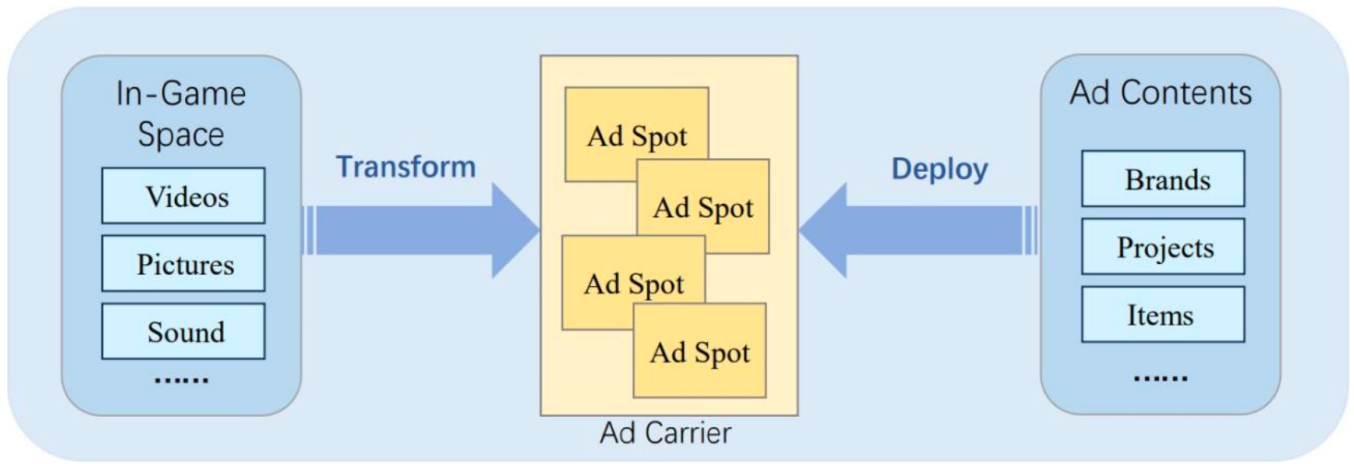


그림 1. Ad Spot 디자인

- **게임 통합(Game Integration):**

각 광고 스팟(ad spot)은 특정 게임에 본질적으로 연결되어 있으며, 다음과 같은 다양한 형태로 구현될 수 있습니다.

- 그래픽을 표시하기 위한 시각적 공간
- 캐릭터 전용 사운드 효과
- 게임 환경 내에서 이동하는 가상 동반자(Virtual Companion)

- **자산 가치(Asset Value):**

광고 스팟은 고유한 자산 가치를 지니며, 다음과 같은 방식으로 활용될 수 있습니다.

- 거래(Traded)
- 게임 참여자 간 이전(Transferred among participants)

- **미디어 다양성(Media Versatility):**

광고 스팟은 다양한 형태의 미디어를 담을 수 있는 다목적 매체로 활용될 수 있습니다.

- 동영상(Videos)
- 이미지(Pictures)
- 기타 멀티미디어 콘텐츠(Other multimedia content)

4. GameBuild SDK

4.1 GameBuild SDK 개요

게임 개발은 본질적으로 여러 도전 과제를 안고 있습니다. 긴 개발 주기, 높은 기술 전문성의 요구, 그리고 플레이어 참여도와 수익성 간의 균형을 맞추는 어려움이 그 예입니다.

GameBuild SDK는 이러한 문제를 해결하기 위해, 기존 Web2 게임과 신규 Web3 게임 모두에 **블록체인 기술 통합을 간소화**하도록 설계되었습니다.

개발자가 처음부터 블록체인 게임을 구축해야 하는 시간 소모적이고 비표준화된 과정을 거칠 필요 없이, GameBuild SDK는 **표준화된 효율적 접근 방식(Standardized and Efficient Approach)** 을 제공합니다.

이 SDK는 세 가지 핵심 모듈을 중심으로 구성됩니다.

- 자산 관리(Asset Management)
- 신원 관리(Identity Management)
- 보안 보호(Security Protection)

또한, 두 가지 혁신적 모듈을 추가로 도입합니다.

- 광고 관리(Ad Management)
- 데이터 분석(Data Analysis)

이 구조는 게임 개발의 경제적 가치와 사용자 참여도를 강화할 뿐만 아니라, 더 넓은 사용자층을 확보할 수 있게 하여

블록체인 기술을 보다 접근 가능하고 실용적인 개발 도구로 만듭니다.

4.2 GameBuild SDK 주요 모듈 (Key Modules of The GameBuild SDK)

GameBuild SDK는 블록체인의 통합성과 기능을 강화하기 위해 다섯 개의 상호 연결된 모듈로 구성되어 있습니다.

1. 신원 관리 모듈 (Identity Management Module)

- 사용자를 인증하고, 그들의 신원을 디지털 자산 및 트랜잭션에 연결합니다.
- 생태계의 기반 역할을 하며, SDK 내의 **보안 상호작용(Secure Interaction)** 을 보장합니다.

2. 자산 관리 모듈 (Asset Management Module)

- 신원 프레임워크를 활용하여 게임 내 자산을 토큰화(Tokenize) 하고, 해당 자산의 소유권을 안전하게 관리합니다.
- 이를 통해 모든 자산이 사용자 신원과 안전하게 연결됩니다.

3. 보안 보호 모듈 (Security Protection Module)

- 암호화 보안(Cryptographic Security) 및 무결성 검사(Integrity Check)를 통해 자산과 사용자 데이터를 잠재적 위협으로부터 보호합니다.

4. 광고 관리 모듈 (Ad Management Module)

- 다른 모듈과 통합되어 사용자 및 자산 데이터를 활용, 게임 내 광고의 배치와 최적화를 수행합니다.
- 이를 통해 광고 가치와 플레이어 경험을 향상시킵니다.

5. 데이터 분석 모듈 (Data Analysis Module)

- 모든 모듈의 데이터를 분석하여 실행 가능한 인사이트(Actionable Insights) 를 제공합니다.
- 사용자 참여도, 자산 관리, 광고 효율성 등을 개선하는 데 사용됩니다.

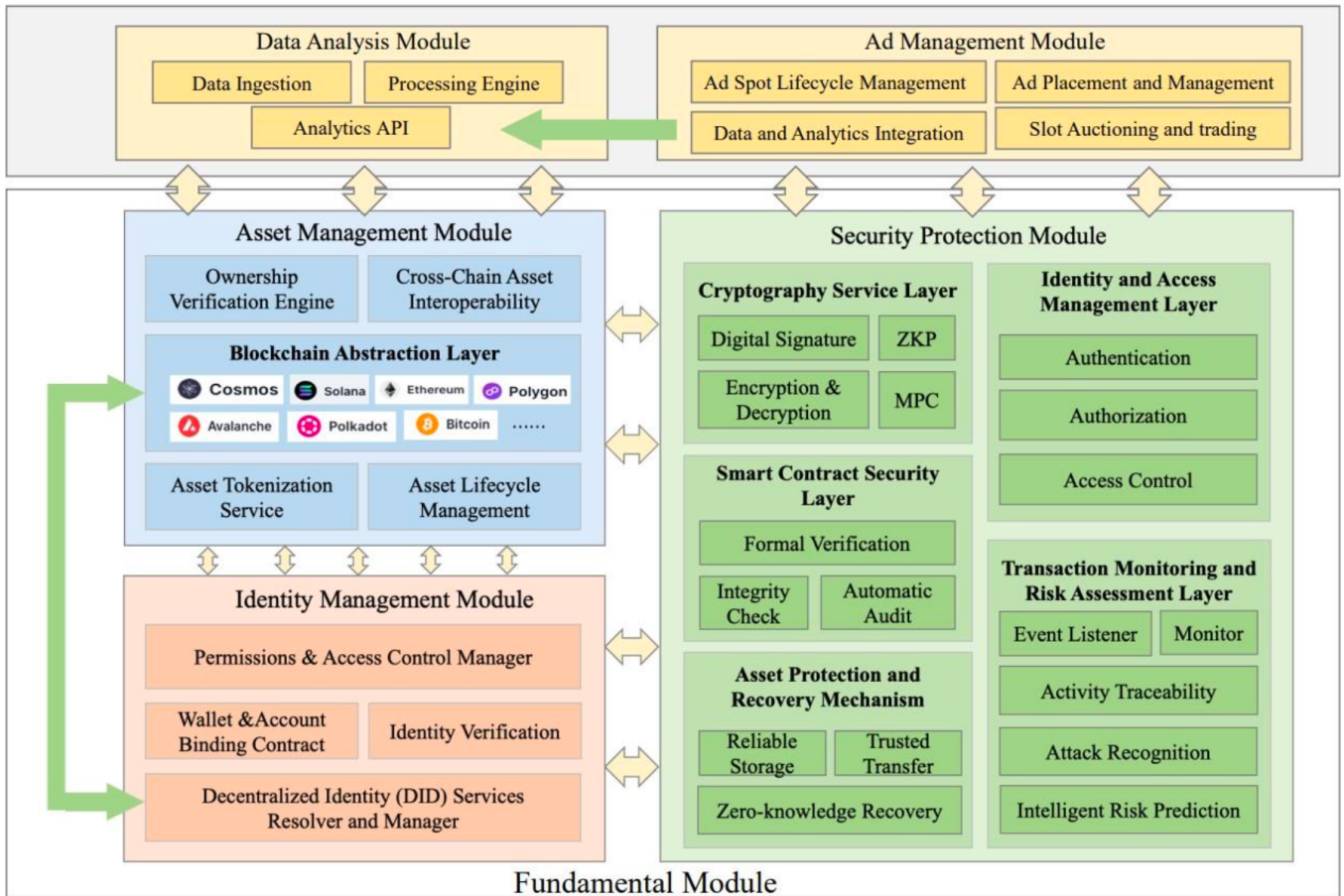


그림 2. GameBuild SDK 모듈의 기술 아키텍처 개요

이들 모듈은 **보안 자산 토큰화(Secure Asset Tokenization)**, **타겟 광고(Targeted Advertising)**, **심층 분석(Deep Analytics)** 을 가능하게 하는 포괄적인 생태계를 형성합니다.

이를 통해 **견고하고 사용자 중심적인 블록체인 게임 경험**을 창출하며, 모든 참여자가 변화하는 게임 환경 속에서 경제 구조와 사용자 참여도를 균형 있게 발전시킬 수 있도록 지원합니다.

GameBuild SDK는 **사용자 행동(User Behavior)** 및 **자산 활용도(Asset Utilization)** 에 대한 정교한 인사이트를 제공하여, 게임 경제를 최적화하고 플레이어 참여를 극대화합니다.

5. 경제 구조 및 인센티브 메커니즘 (Economics and Incentive Mechanisms)

\$GAME 토큰 생태계는 거버넌스(Governance), 담보(Collateral), 멤버십(Membership), 경매 마켓플레이스(Auction Marketplace) 생성 등 여러 핵심 기능을 기반으로 구축되어 있습니다.

이 토큰은 GameBuild 플랫폼 내의 운영과 거버넌스를 지원하며, **GameBuild SDK와 긴밀히 통합**되어 서비스 접근성 및 생태계 전반의 기능성과 성장을 강화합니다.

거버넌스 투표 (Governance Vote)

- 탈중앙화 커뮤니티 거버넌스(Decentralized Governance)를 촉진하기 위해 \$GAME 보유자는 미래 기능, 업그레이드, 파라미터 변경 등에 관한 제안을 제출하고 투표할 수 있습니다. 투표권은 보유한 토큰 수량에 비례합니다.
- 단, 투표 권한은 GameBuild 기능과 관련된 사안에만 한정되며, 회사의 경영, 자산 처분, 이사 선임 등의 권리를 포함하지 않습니다. 또한 \$GAME은 지분(equity)이나 투자 상품(Investment Contract)의 성격을 가지지 않습니다. 이 구조는 공동사업이나 파트너십 형태로 간주되지 않습니다.

담보 (Collateral)

- \$GAME 토큰은 멤버십/액세스 토큰으로서, 플랫폼 내 다양한 서비스(예: 신원 관리, 자산 관리, 보안 보호, SDK 이용 등)에 접근하기 위한 담보 자산(Collateral Asset)으로 활용될 수 있습니다.

멤버십 (Membership)

- \$GAME은 플랫폼 내 거래(예: 멤버십 구매, 서비스 이용)에 사용될 수 있습니다.
- 예를 들어 데이터 분석 서비스(Data Analysis) 및 시장 분석(Market Advisory) 등 고급 기능을 이용할 때 사용됩니다.

경매 마켓플레이스 생성 (Auction Marketplace Creation)

- 사용자들은 \$GAME을 활용해 경매형 마켓플레이스를 생성하고 운영할 수 있습니다.
- 네트워크 내 악의적 행위를 방지하기 위해, 참여자는 충분한 지분을 보유해야 하며 다음과 같은 방어 및 제재 메커니즘이 포함됩니다.
 - 공모 및 허위 활동 방지(Defense Against Conspiracy or Fraud)
 - 참여자 행동 규제(Behavioral Regulation)
 - 비정상적 활동에 대한 페널티(Penalty for Abnormal Activities)

요약하자면, GameBuild의 경제 구조는 참여형 거버넌스, 유틸리티 기반 담보, 멤버십 기능, 그리고 자율적 마켓플레이스 창출을 통해 플랫폼의 자생적 성장과 사용자 주도형 생태계를 실현하도록 설계되었습니다.

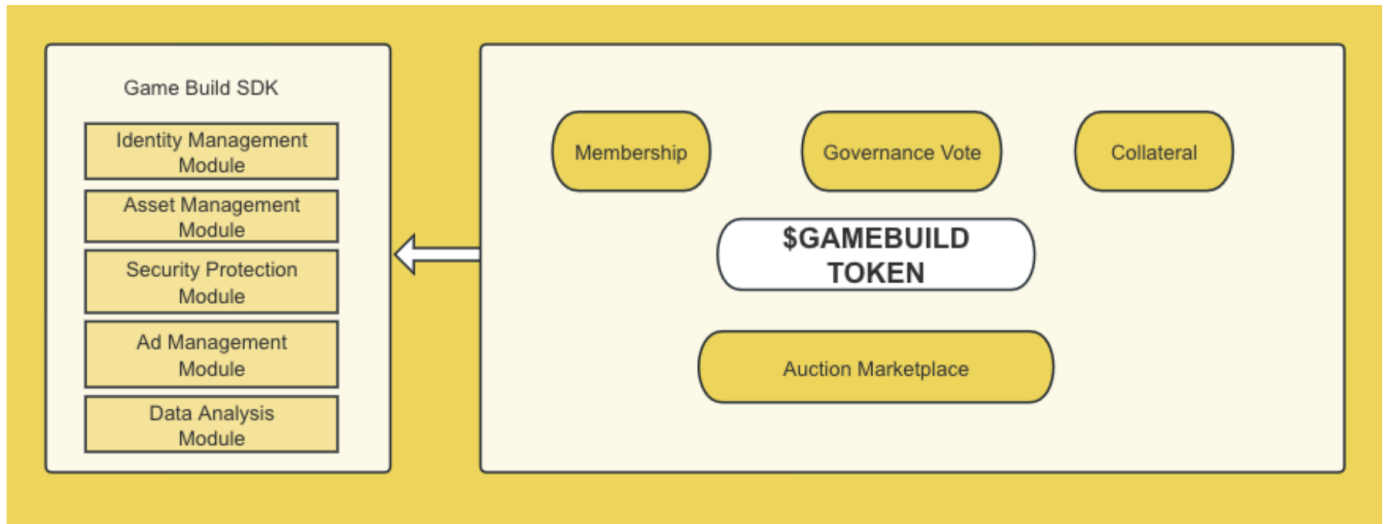


그림 3. \$GAME 토큰 플로우

\$GAME 토큰과 GameBuild SDK 간의 연계는 매우 핵심적인 요소입니다. \$GAME 토큰은 단순히 플랫폼 내 거버넌스(Governance) 기능을 수행하는 것에 그치지 않고, SDK의 다양한 서비스와 깊이 통합되어 플랫폼 도구에 대한 포괄적인 접근을 가능하게 합니다.

이 통합 구조는 개발자와 사용자가 SDK의 효용성(Utility) 과 운영 효율성(Operational Efficiency)을 극대화할 수 있도록 지원합니다.

결국, 이 관계는 토큰의 경제적 기능(Economic Function) 과 SDK의 기술적 역량(Technological Capability) 간의 상호보완적(Symbiotic) 구조를 형성하여, 플랫폼 참여도(Engagement)를 높이고 전체 생태계(Ecosystem)의 성장을 촉진합니다.

6. \$GAME 토큰 맵 (\$GAME Token Map)

6.1 \$GAME 토큰 분배 (\$GAME Token Allocation)

\$GAME 토큰은 \$CRE와 \$SLG의 통합 이후(GameBuild 및 그 생태계 개발 목적) 로 발행되었습니다. 총 발행량은 21,419,639,400 \$GAME이며, 이 중 72.91%가 이미 유통 중입니다.

- 유통 A: CRE의 유통 물량에서 배정 (46.69%)
- 유통 B: SLG의 유통 물량에서 배정 (26.22%)
- 전략적 투자자(Strategic Investor): SLG의 미배정 물량 중 2.40%
- 시드 투자자(Seed Investor): SLG 시드 투자자의 미배정 물량 중 1.97%
- 에어드롭(Airdrop): CRE 보유자 대상 3%
- 비즈니스 개발(Business Development): 6.57%
- 생태계 개발(Ecosystem Development): 13.15%

이 중 3%는 CRE 홀더 대상 에어드롭, 6.57%는 비즈니스 개발용, 13.15%는 생태계 조성 및 확장용으로 사용됩니다.

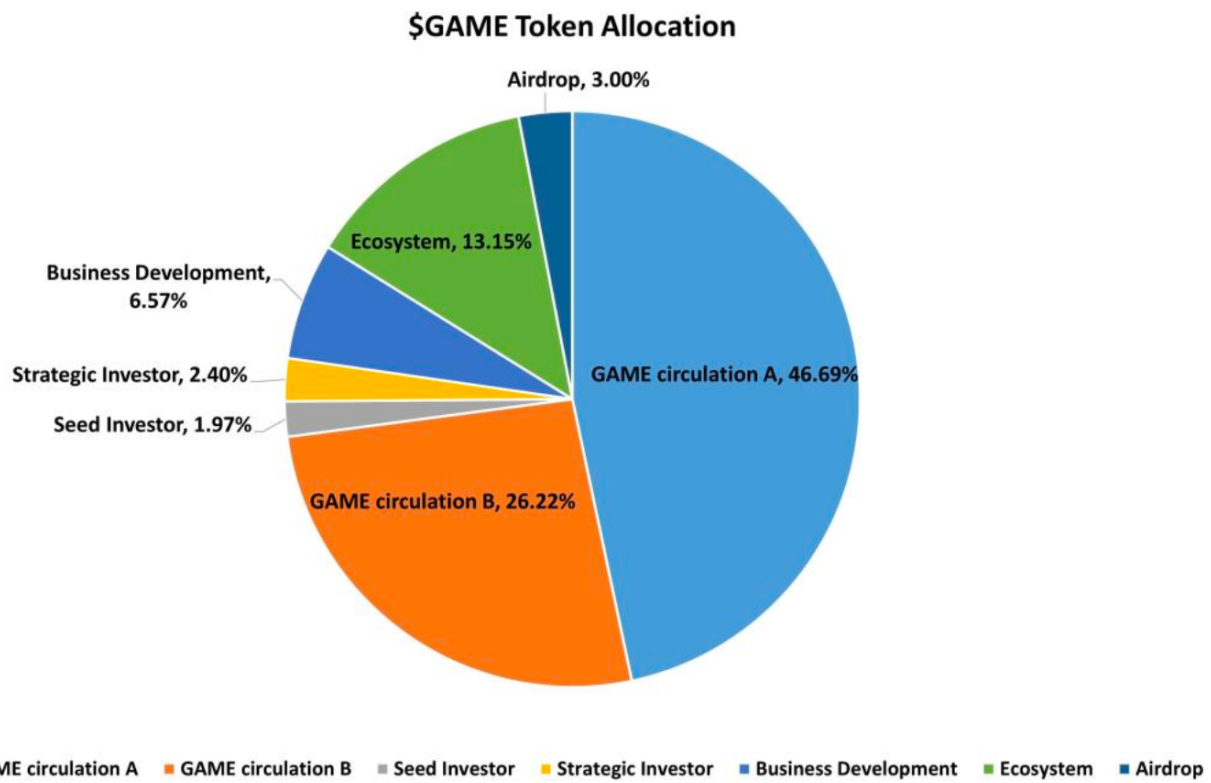


그림 4. \$GAME 토큰 분배 구조

구분 (\$GAME)	토큰 수량 (Token Amount)	총 발행 비율 (%)	출처 (Source)
GAME 유통 A	10,000,000,000	46.69%	CRE 유통 물량(CRE circulation)
GAME 유통 B	5,616,114,935	26.22%	SLG 유통 물량(SLG circulation)
시드 투자자	422,526,658	1.97%	SLG 시드 투자자의 미배정 물량
전략적 투자자	513,883,773	2.40%	SLG 전략적 투자자의 미배정 물량
비즈니스 개발	1,408,174,951	6.57%	SLG 미배정 물량 중 1/3 (투자자 및 에어드롭 제외분)
생태계 개발	2,816,349,901	13.15%	SLG 미배정 물량 중 2/3 (투자자 및 에어드롭 제외분)
에어드롭	642,589,182	3.00%	SLG 미배정 물량 중 일부 (투자자 제외분)

6.2 \$GAME 미배정 물량 베스팅 계획 (Adjusted Vesting Plan for \$GAME Unvested Part – 6개월 락업 기간)

\$GAME 토큰의 미배정(Unvested) 물량은 6개월 락업(Lock-up) 이후 점진적으로 분배되며, 각 항목 별로 상이한 선형(Linear) 베스팅 일정이 적용됩니다.

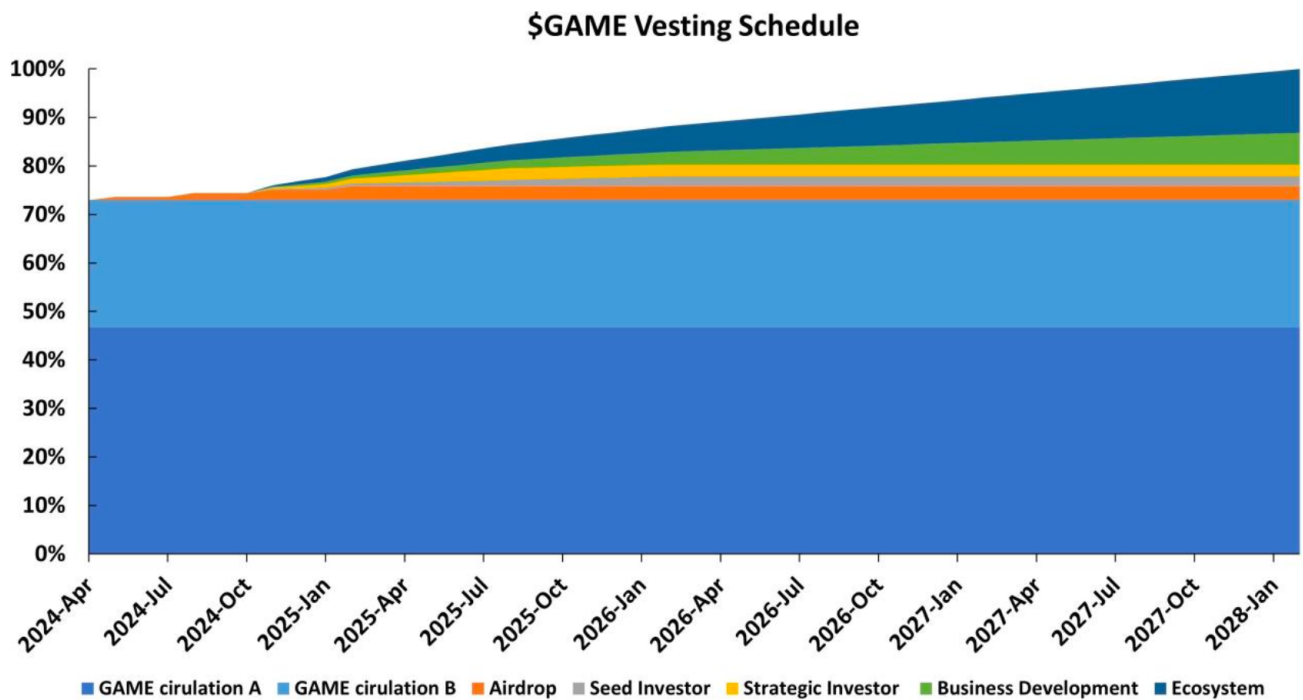


그림 5. \$GAME 베스팅 스케줄 (Vesting Schedule)

구분 (\$GAME Vesting Schedule)	비율 (%)	베스팅 조건 (Vesting Terms)
GAME 유통 A	46.69%	TGE 시 100% 즉시 유통 (TGE 100%)
GAME 유통 B	26.22%	TGE 시 100% 즉시 유통 (TGE 100%)
에어드롭	3.00%	총 4회 라운드 분배 (4 rounds in total)
시드 투자자	1.97%	통합 후 6개월 락업, 이후 16개월 선형 분배 (6 months cliff + 16 months linear)
전략적 투자자	2.40%	통합 후 6개월 락업, 이후 10개월 선형 분배 (6 months cliff + 10 months linear)
비즈니스 개발	6.57%	통합 후 6개월 락업, 이후 40개월 선형 분배 (6 months cliff + 40 months linear)
생태계	13.15%	통합 후 6개월 락업, 이후 40개월 선형 분배 (6 months cliff + 40 months linear)