

넥스페이스(Nexpace)

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.

초록



NXPC: A Protocol for Lasting Rewards



메이플스토리의 핵심적인 매력은 플레이어가 아이템을 획득함으로써 얻는 성취감과 만족감, 즉 **RX**에서 비롯된다. **RX**를 구성하는 두 가지 주요 요인은 **유틸리티(utility)**와 **희소성(rarity)**이다.

유틸리티는 아이템이 다양한 상황에서 얼마나 다재다능하게 활용될 수 있는지를 의미하며, **희소성(rarity)**은 아이템이 얼마나 제한적이고 드문지를 나타낸다. 메이플스토리 유니버스는 **RX**를 정교하게 다듬어 플레이어에게 깊이 있고 오래도록 기억에 남는 경험을 제공하는 것을 목표로 한다.

이 비전을 실현하기 위해 메이플스토리 유니버스는 블록체인 기술을 활용하여 메이플스토리의 지식재산권(IP)을 기반으로 한 커뮤니티 창작 애플리케이션 간 상호작용을 가능하게 한다. 메이플스토리의 아이템은 **NFT**로 제작되어 다양한 애플리케이션 및 블록체인 생태계 전반에서 기능할 수 있게 된다. 이를 통해 기존 게임 내에만 국한되었던 아이템의 사용 범위가 크게 확장되며, 그 결과 **유틸리티**가 극대화된다.

각 **NFT**의 **희소성**은 사전에 정의된 발행 한도를 통해 보장된다. **NXPC**는 이러한 한정된 **NFT**의 생성 및 배포를 양방향 교환 시스템을 통해 지원한다. 플레이어는 **NXPC**를 사용해 **NFT** 컬렉션을 교환할 수 있으며, 반대로 해당 컬렉션을 다시 **NXPC**로 교환할 수도 있다. 이러한 상호 교환성은 **NXPC**가 **NFT**들의 집합적 유틸리티를 반영하도록 하는 직접적인 연결 고리를 형성한다. **NXPC**에 대한 관심이 증가함에 따라 관련된 **NFT**의 인식 가치 또한 자연스럽게 상승하며, 이는 플레이어에게 더욱 강력한 **RX**를 제공한다.

생태계 성장을 촉진하기 위해, 메이플스토리 유니버스는 **기여 메커니즘(contribution mechanism)**을 도입하여 생태계 확장에 기여하는 참여자들에게 주기적으로 **NXPC** 보상을 제공한다. 이 메커니즘은 **NFT** 활용도와 생태계 지원을 기준으로 기여도를 추적하고 인정한다. 각 기여자의 보상은 기여 수준에 따라 결정되며, 프로젝트 팀을 포함한 모든 참여자에게 동일하게 적용된다. 주기적 **NXPC** 보상의 총량은 시간이 지남에 따라 감소하며, 이는 비트코인의 반감기(halving) 일정과 유사한 구조를 따른다.

메이플스토리 유니버스의 게임 토큰인 **NESO**는 **NXPC**와의 투명한 환산 비율을 통해 작동한다. 플레이어는 메이플스토리 유니버스 내의 다양한 애플리케이션과 마켓플레이스에서 **NESO**를 사용할 수 있다. 기여자는 **NESO**를 앱 내에서 사용자 보상으로 활용하거나, 프리미엄 콘텐츠를 위한 인앱 구매(In-App Purchase) 비즈니스 모델에 통합하여 사용자 참여도를 높일 수 있다. 이러한 유연성은 플레이어가 앱 내 상호작용을 통해 **NESO**를 획득하고 추가 콘텐츠에 접근할 수 있도록 한다.

기여 메커니즘 하의 **NXPC** 보상은 모든 커뮤니티 구성원을 공통의 비전인 **RX** 향상 아래 결속시킨다. 이러한 집단적 노력은 메이플스토리 아이템의 무한한 잠재력을 실현하는 유기적인 생태계를 만들어낼 것이다. 더 나아가 이는 플레이어에게 더욱 풍부하고 의미 있는 **RX**를 제공하기 위한 기반이 될 것이다.

NFT, **NXPC**, **NESO**를 중심으로 구축된 토큰노믹스(tokenomics)는 **기여 메커니즘**과 결합되어 메이플스토리 유니버스의 자생적 성장을 견인할 것이다. 이것이 바로 블록체인 기술을 통해 실현될 메이플스토리 유니버스 고유의 **RX** 비전이다.

소개

250M+

Cumulative Global Users

21YRS

Service Expertise

50M+

Accounts with
10+ Years of Activity

5B+

USD Lifetime Revenue
with 24% CAGR



메이플스토리는 지난 20년간 2억 5천만 명 이상의 플레이어를 끌어모으고 50억 달러의 매출을 창출하며 눈부신 여정을 이어왔다. 더욱 인상적인 점은 5천만 명의 플레이어가 10년 이상 꾸준히 게임을 즐겨왔다는 사실로, 이는 메이플스토리가 세대를 대표하는 게임으로 자리 잡게 한 요인이다. 이러한 지속적인 성공은 장기적인 운영 전략의 정교함과 게임의 핵심 매력, 즉 플레이 자체를 즐겁게 만드는 **보상 경험(reward experience)**, 줄여서 "**RX**"에 대한 깊은 이해에서 비롯되었다.

이 성공을 바탕으로, 이제 메이플스토리의 **RX**를 한 단계 더 발전시키는 비전이 제시된다. **RX**의 다음 단계는 블록체인 기술, 대체 불가능 토큰(**NFTs**), 그리고 토크노믹스(tokenomics)를 통합할 것이다. 이러한 요소들을 통해 메이플스토리 유니버스("유니버스")는 커뮤니티 구성원들이 협력하여 게임 아이템의 잠재력을 완전히 해방시키고, 동시에 자생적인 생태계를 구축하는 역동적인 생태계로 설계된다. 이는 메이플스토리의 진화를 이끌 새로운 장의 청사진이다.

비전

보상 경험 (Reward Experience, RX)

지난 20년 동안 메이플스토리는 온라인 게임의 지형을 재정의해왔다. 2억 5천만 명이 넘는 플레이어와 50억 달러의 매출은 메이플스토리가 여러 세대에 걸쳐 즐거움을 선사한 문화 콘텐츠로 확고히 자리 잡았음을 보여준다.

메이플스토리처럼 20년 이상 성공적으로 IP 기반 서비스를 지속한 게임은 많지 않다. 그러나 많은 게임 개발팀이 이러한 성취를 꿈꾼다. 그렇다면 메이플스토리와 같은 장수 게임의 비결은 무엇일까? 지속 가능한 라이브 서비스를 가능하게 하는 요인은 무엇일까? 화려한 그래픽이나 방대한 게임 콘텐츠를 떠올릴 수도 있지만, 진정한 핵심은 끝없는 재미를 제공하는 데 있다.

플레이어가 아무리 여러 번 게임을 플레이하고 콘텐츠를 소비하더라도 여전히 새로운 것을 경험하고 즐거움을 느낀다면, 그 게임은 계속해서 사랑받는다. 이를 위해 개발팀은 게임의 본질적인 매력을 정확히 파악하고, 플레이어가 지속적으로 몰입할 수 있도록 설계해야 한다. 지속 가능한 서비스의 핵심은 이러한 본질적인 재미를 일관되게 제공하는 데 있다.

그렇다면 메이플스토리의 핵심적인 "재미" 요소는 무엇일까? 그것은 바로 아이템을 획득함으로써 느끼는 성취감과 만족감, 즉 **보상 경험(reward experience)**, 줄여서 "**RX**"로 정의할 수 있다. RPG 게임에서 오랫동안 바라던 아이템을 마침내 얻었을 때 느끼는 기쁨, 그리고 오랜 시간의 노력을 거쳐 성취한 순간의 감정이 바로 게임이 제공하는 진정한 보상이며, 깊이 있는 기억으로 남는다. 메이플스토리가 수십 년 동안 플레이어들의 사랑을 받아온 이유는 개발팀이 이 **RX**를 성공적으로 설계하고 구현하며 전달했기 때문이다.

개발팀의 관점에서 본다면, **RX**의 핵심은 단순하다. 플레이어에게 좋은 아이템을 주면 된다. 싱글 플레이어 게임에서는 개발팀이 전적인 재량을 가지므로, 플레이어에게 무한한 보상을 제공할 수 있어 **RX** 설계가 비교적 용이하다.

그러나 지속 가능성이 가장 중요한 온라인 게임에서는 이야기가 다르다. 온라인 게임의 플레이어들은 각기 다른 목적과 성향을 가지고 있으며, 모든 플레이어가 만족할 수 있는 보상 시스템을 설계하는 것은 결코 쉬운 일이 아니다. 플레이어들은 서로 다른 시점과 이유로 게임을 시작하며, 선호하는 성장 경로나 콘텐츠 또한 다양하다. 이러한 다양한 플레이어들이 게임 세계 속에서 함께 어우러진다. 그들은 싸우고, 경쟁하며, 협력하고, 거래하면서 결국 하나의 거대한 게임 생태계를 형성한다.

이처럼 방대하고 역동적인 세계에서는 흥미로운 역설이 나타난다. 혼자 있을 때는 훌륭해 보이던 아이템이 다른 아이템들 사이에서는 평범하게 느껴지기도 한다. 이는 온라인 게임 경제 내에서 아이템의 가치가 유동적이라는 점과 맞물려, 플레이어에게 만족스러운 **RX**를 제공하는 일을 어렵게 만든다. 이상적인 **RX**를 위해서는 개발자가 매력적인 신규 아이템을 지속적으로 선보여야 하지만, 이는 기존 아이템의 매력을 약화시킬 위험을 수반한다. 새로운 아이템의 도입과 기존 성취의 의미를 모두 유지하기 위한 균형 잡힌 **RX** 설계가 필요하다.

메이플스토리와 같은 온라인 게임에서 이상적인 **RX**를 창출하기 위해서는 플레이어에게 실질적인 의미와 만족감을 동시에 제공하는 아이템을 마련하는 것이 필수적이다. 이를 위해 고려해야 할 두 가지 주요 요소가 있다: **유틸리티(utility)**와 **희소성(rarity)**이다.

유틸리티 (Utility)

RX + Utility



첫 번째 요소인 유틸리티(utility)에 대해 살펴보자. 유틸리티는 아이템이 다양한 상황에서 얼마나 효과적으로 사용될 수 있는지를 의미한다. 일반적으로 적용 범위가 넓을수록 그 아이템은 더 큰 관심을 얻는다. 예를 들어, 일반 운동화는 얼음 위에서 미끄러짐을 방지하는 데 효과적이지 않지만, 얼음 위 전용으로 설계된 운동화는 보다 다양한 상황에서 안전하게 착용할 수 있으므로 유용성이 높다. 따라서 외형 등 다른 요소가 동일하다면, 이러한 특수 운동화가 더 매력적으로 인식될 것이다.

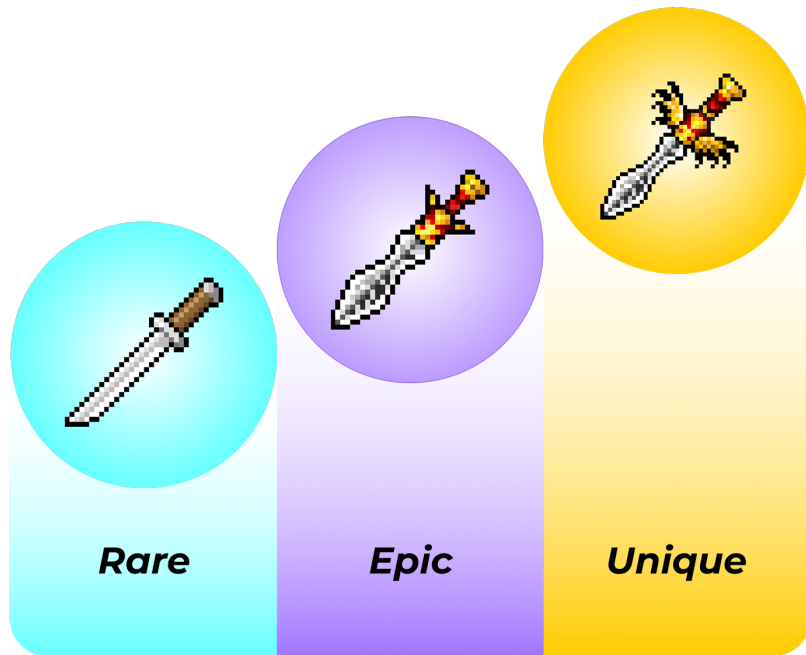
유틸리티는 사물의 실질적인 매력을 결정짓는 중요한 요소 중 하나이다. 이러한 원리는 게임 세계에서도 동일하게 적용된다. 예를 들어 두 개의 동일한 무기가 있다고 할 때, 그중 하나의 능력치가 더 높다면, 해당 무기는 더 강한 몬스터와 맞설 수 있고, 더 많은 상황에서 활용될 수 있으므로 유용성이 더 크다.

그렇다면 메이플스토리는 아이템의 유용성을 어떻게 높여왔을까? 바로 각 아이템의 활용 방식을 확장하여 **RX**를 강화하기 위해 지속적으로 다양한 신규 콘텐츠를 도입해왔다. 지난 20년간 수백 명의 개발자가 새로운 대륙, 지역, 캐릭터 직업군, 스킬 세트, 보스 몬스터, 흥미로운 업적 목표 등 방대한 양의 콘텐츠를 제작해왔으며, 그 개발 비용은 AAA 게임에 필적한다. 메이플스토리는 매년 4~5회의 대형 업데이트를 진행하며, 소규모 및 시즌성 업데이트를 포함하면 연간 약 10회에 달한다. 이러한 빈번하고 높은 완성도의 업데이트가 지속적으로 큰 호응을 얻고 있다는 사실은 메이플스토리가 ‘라이브 게임’의 진정한 모범임을 보여준다.

게임에 새로운 콘텐츠가 추가될 때마다 각 아이템의 활용 범위가 확장되며, 이는 곧 실질적 매력을 높인다. 이것이 바로 메이플스토리가 유틸리티를 강화해온 이유다. 유틸리티는 온라인 게임에서 매력적인 아이템을 창조하고 **RX**를 향상시키는 핵심 열쇠이기 때문이다.

희소성 (Rarity)

RX + Rarity



희소성(rarity)은 아이템의 매력을 결정짓는 또 하나의 핵심 요소이다. 아무리 강력한 아이템이라도 모든 플레이어가 쉽게 획득할 수 있다면 큰 만족감을 주지 못한다. 반대로, 유틸리티가 낮더라도 극도로 희귀한 아이템은 많은 플레이어들에게 높은 욕망의 대상이 될 수 있다. 거의 유일무이한 장식 아이템을 떠올려 보자. 전투에 직접적인 도움이 되지 않아 유틸리티는 낮지만, 그 희귀성만으로도 충분히 소유 가치가 있다.

잘 설계된 희소성 시스템은 아이템을 얻기 위한 난이도를 신중히 고려해야 한다. 또한 새로운 아이템을 추가할 때 기존 아이템과의 밸런스 역시 세심하게 검토해야 한다. 이를 보장하기 위해 메이플스토리 개발팀은 업데이트를 철저히 계획하고, 방대한 데이터를 수집·분석하며, 플레이어 피드백을 적극적으로 수용한다.

반복적인 작업을 수행하는 자동화 프로그램, 즉 봇(bot)은 이러한 정교한 희소성 관리 과정에 큰 위협이 된다. 봇이 아이템과 게임 내 화폐를 무분별하게 수집한다면 희소성은 필연적으로 붕괴된다. 이는 게임 경제를 불안정하게 만들고, **RX**의 근간인 희소성을 훼손한다.

이러한 위협을 해결하기 위해 메이플스토리는 꾸준한 모니터링과 업데이트를 통해 봇을 제거하는 데 상당한 자원을 투입하고 있다. 지난 20년간 이러한 노력의 결과로 1,000만 개가 넘는 계정이 정지 또는 영구 차단되었다. 좀 더 직관적인 비교를 위해 예를 들자면, 2024년 기준 뉴욕시의 인구는 약 840만 명이며, 메이플스토리에서 지난 20년 동안 정지 또는 차단된 계정 수는 그보다 많다.

이러한 성과는 라이브 서비스 운영을 위해 특별히 설계된 봇 탐지 시스템이 없었다면 불가능했을 것이다. 메이플스토리는 효과적인 희소성 관리 시스템을 통해 **RX**를 향상시키는 방법을 깊이 이해하고 이를 바탕으로 이 시스템을 성공적으로 구현했다.

다음 단계 (Next Step)

메이플스토리 유니버스의 궁극적인 비전은 향후 10년, 그 이후까지 메이플스토리의 성공적인 유산을 지속시키는 것이다. 이를 위해서는 의도적인 혁신이 필요하다. 앞으로의 방향성에 대해 생각해보면, 빠르게 변화하는 게임 플레이 환경 속에서 메이플스토리 유니버스가 플레이어에게 차세대 **RX**를 제공하기 위해 어떤 길을 가야 하는지가 핵심 과제이다.

이 중요한 질문에 답하기 위해, 메이플스토리 유니버스는 **RX**의 본질적 속성을 심층적으로 탐구했다. 그 결과, 블록체인 기술이 **RX**의 진화에 있어 핵심 요소임이 확인되었다. 블록체인은 디지털 자산의 희소성과 투명성을 보장하는 동시에, 원활한 상호운용성을 가능하게 함으로써 **RX**를 비약적으로 향상시킬 수 있다. 다음 섹션에서는 **RX**의 미래 비전에 대해 더욱 구체적으로 살펴본다.

RX 2.0

◆ RX 2.0



Utility 2.0
Limitless Potential



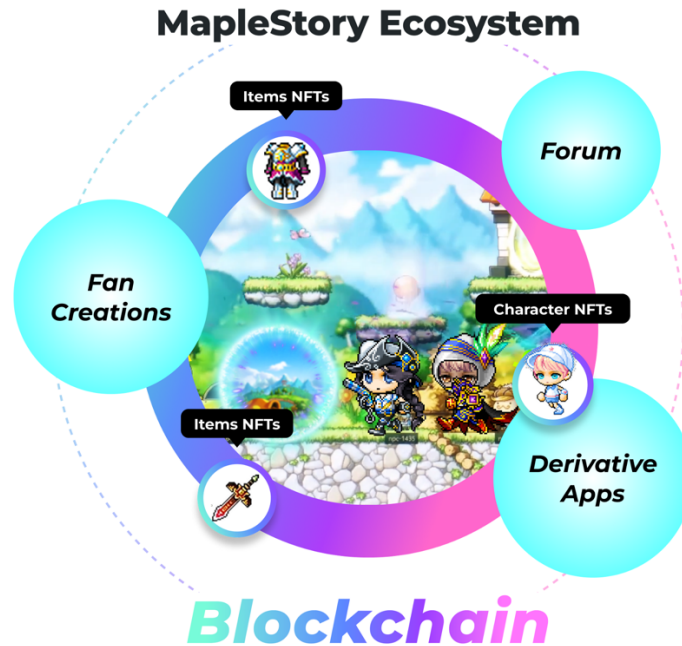
Rarity 2.0
Limited Supply

© 2025 NEXPACE Limited All Rights Reserved.

앞서 언급했듯이, 메이플스토리는 **RX** 향상을 위해 고밀도의 콘텐츠 업데이트, 효율적인 아이템 분배, 그리고 봇 제거 등 다양한 노력을 지속해왔다. 현재까지도 이러한 핵심 과제에 막대한 자원이 투입되고 있으며, 이는 메이플스토리의 **RX**를 유지하는 기반이 되어왔다. 이러한 토대 위에서, 메이플스토리 유니버스는 보상 경험의 다음 단계, **RX 2.0**을 제시한다.

유틸리티 2.0 (Utility 2.0)

Utility 2.0



© 2025 NEXPACE Limited All Rights Reserved.

우선, 차세대 **RX**가 유틸리티 측면에서 어떤 의미를 가지는지부터 살펴보자. 유틸리티를 향상시키는 방법 중 하나는 프로젝트 인력을 두 배 또는 네 배로 확충하여 콘텐츠의 양을 대폭 늘리고, 연 단위가 아닌 월 단위로 대형 업데이트를 진행하는 것이다. 그러나 이러한 접근은 비현실적이며 비용이 과도하게 발생한다. 더욱 중요한 점은, 단순히 대량의 유사 콘텐츠를 생산한다고 해서 플레이어의 **RX**가 반드시 향상되는 것은 아니라는 것이다. 따라서 메이플스토리 유니버스는 **RX 2.0**을 향한 여정의 핵심 전략으로 ‘커뮤니티의 협력적 노력에 기반한 다양한 콘텐츠 확장’을 제시한다.

이러한 콘텐츠 확장을 위해 메이플스토리 유니버스는 내부 개발 콘텐츠뿐만 아니라 커뮤니티가 자발적으로 창작한 콘텐츠를 모두 활용하는 것을 목표로 한다. 오늘날 ‘게임을 한다’는 개념은 단순히 게임 클라이언트와 상호작용하는 것을 넘어섰다. 이제는 코스프레, 팬아트 제작, 포럼 토론, 라이브 스트리밍, 그리고 메이플스토리 IP를 기반으로 한 애플리케이션 제작 및 플레이 등 커뮤니티 주도의 다양한 활동이 포함된다. 이러한 활동들은 메이플스토리 IP의 지속 가능성과 다양성을 강화하는 데 중요한 역할을 한다. 유저 생성 콘텐츠 플랫폼인 “메이플스토리 월드”의 성공은 커뮤니티에 창작 도구를 제공했을 때 발휘되는 혁신적 잠재력을 잘 보여준다.

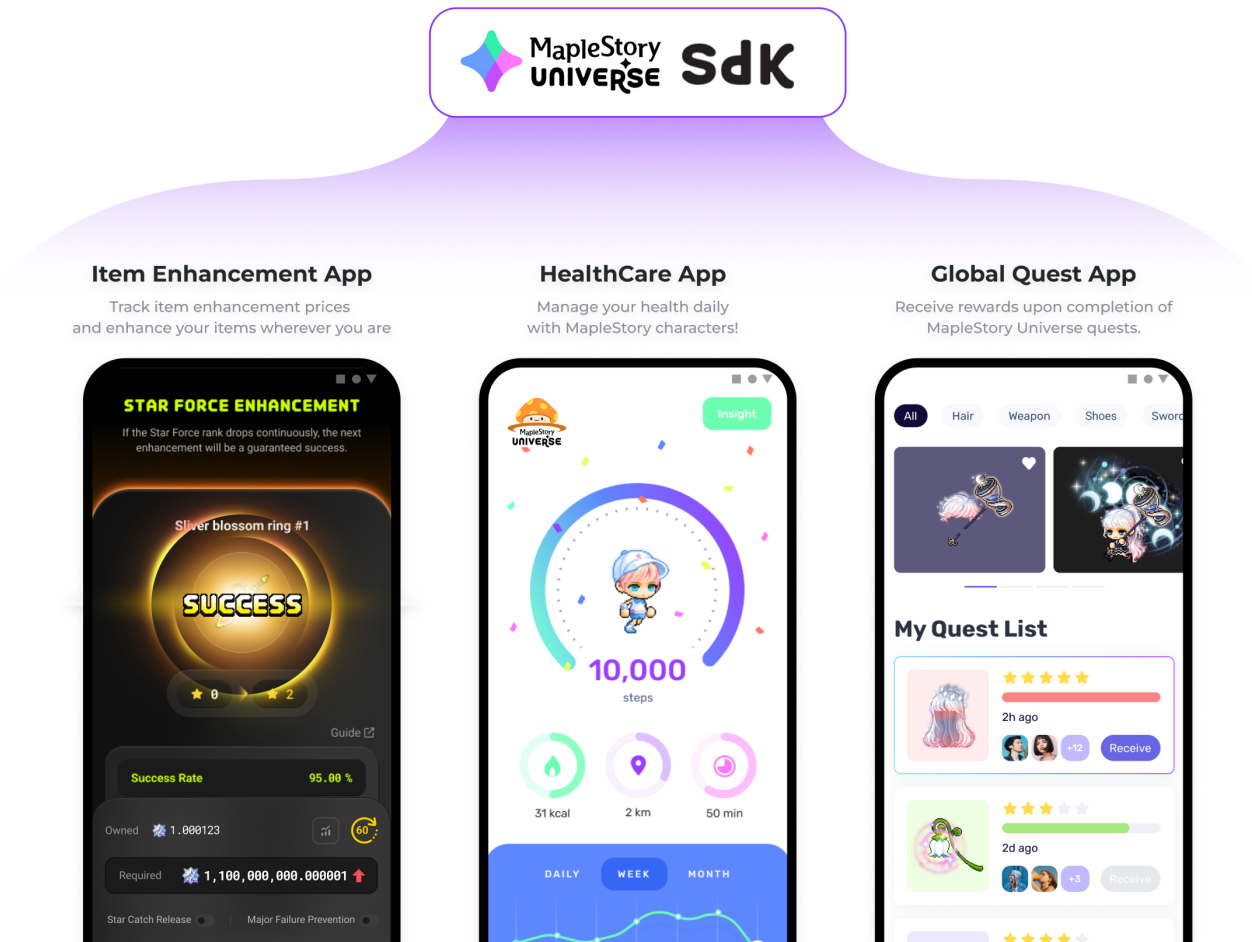
그러나 이러한 커뮤니티 활동은 현재 개발자를 중심으로 한 게임 본편과는 분리되어 있다. 그 이유는 아이템을 획득하고 활용하는 재미, 즉 **RX**가 게임 내 경험에만 국한되어 있기 때문이다. 메이플스토리의 아이템은 게임 클라이언트 내에서만 존재했으며, 그 결과 파생 콘텐츠 생태계와의 원활한 연결이 어려웠다.

하지만 만약 게임 내에서 획득한 아이템을 게임 밖에서도 활용할 수 있다면 어떨까? 메이플스토리 유니버스는 아이템을 게임 클라이언트의 경계를 넘어 플레이어에게 다양한 경험을 제공하는 수단으로 보고 있다. 이를 실현하기 위해, 메이플스토리 유니버스는 모든 게임 내 아이템을 NFT로 토큰화하여 단순히 게임 클라이언트에 국한되지 않고 더 넓은 블록체인 생태계 전반에서 사용할 수 있도록 하는 메커니즘을 설계했다. 토큰화된 아이템은 NFT로서 유니버스 내 다양한 애플리케이션을 넘나들 수 있으며, 이를 통해 **RX**의 범위는 한층 더 확장된다.

이 NFT 기반 시스템은 기존에 게임 내에만 존재하던 아이템을 블록체인 생태계와 연결하는 다리 역할을 하며, 커뮤니티 참여의 선순환을 이루는 기반이 될 것이다. 게임 아이템을 NFT로 전환함으로써, 아이템은 과거의 제약에서 해방되어 무한한 잠재력을 지닌 새로운 유틸리티 차원으로 도약하게 된다.

그러나 단순히 NFT가 애플리케이션 간 자유롭게 이동할 수 있게 하는 것만으로는 그 유틸리티를 극대화할 수 없다. 아이템의 유틸리티를 강화하고 차세대 **RX**를 구현하기 위해서는 커뮤니티 구성원들과의 적극적인 협력이 필요하다.

이러한 이유로 “메이플스토리 유니버스 SDK”가 개발되고 있다. 메이플스토리 유니버스 SDK는 전문 개발자들이 고급 기술 역량을 바탕으로 독립형 애플리케이션을 구축할 수 있도록 지원한다. SDK는 캐릭터, NFT, 마켓플레이스, 네트워크 데이터 등 메이플스토리 유니버스의 방대한 리소스 데이터에 접근할 수 있는 오픈 API를 제공하며, 개발자가 NFT에 애플리케이션별 메타데이터를 기록할 수 있도록 한다. 또한 개발자는 NFT를 고유한 방식으로 재해석하거나 새로운 용도로 변형할 수 있는 높은 창작 자유도를 갖게 된다. 더 나아가 모든 애플리케이션이 공통의 기반 토큰 위에서 작동하기 때문에, 개발자들은 서로의 창작물을 기반으로 협업하며 발전시킬 수 있다. 이는 여러 프로토콜이 결합되어 확장된 유틸리티를 창출하는 디파이(DeFi)의 “머니 레고(money lego)” 개념과 유사하다.

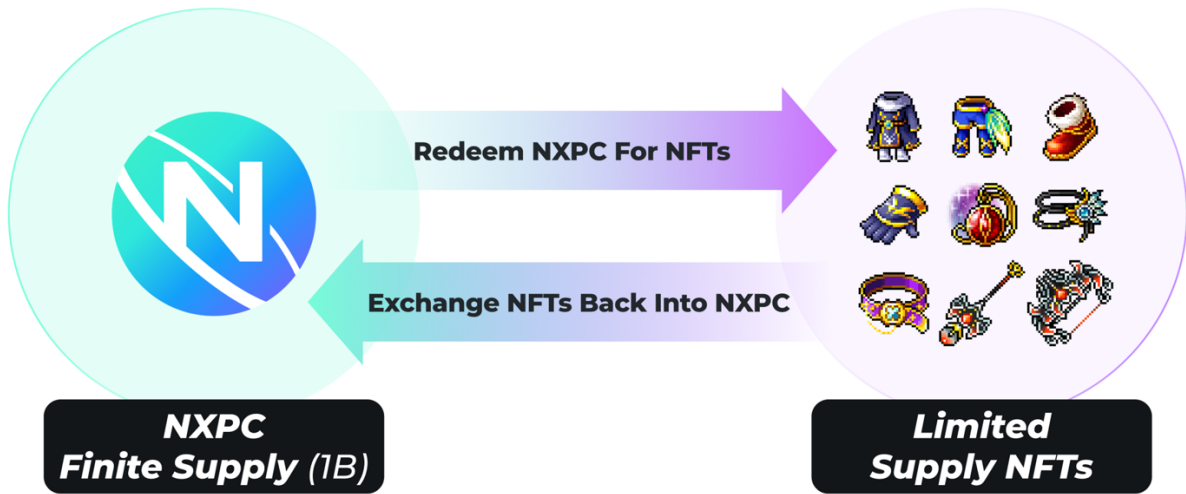


이러한 유연성은 공식 메이플스토리 IP를 기반으로 하면서도 활발한 파생 생태계를 촉진할 것이다. 전 세계의 플레이어들은 다양한 애플리케이션을 즐길 수 있고, 크리에이터들은 생태계에 기여한 만큼 보상을 받을 수 있다. 이러한 접근 방식은 NFT가 기존의 아이템 활용 한계를 극복하고, 상호 연결된 애플리케이션 생태계 안에서 창의성이 자유롭게 발휘될 수 있는 환경을 조성하는 것을 목표로 한다.

SDK를 통해 촉진되는 다양한 콘텐츠 확장은 **RX 2.0**을 구현하기 위한 핵심 기반이 될 것이다. 지속적인 콘텐츠 업데이트와 활발한 커뮤니티 참여에 의해 주도되는 이러한 역동적인 확장은 게임 플레이 경험을 근본적으로 재정의하며, 플레이어 간의 상호작용을 풍부하게 하고 ‘게임’의 개념 자체를 확장시킬 것이다. 커뮤니티가 만든 애플리케이션에 더 많은 플레이어가 참여할수록 플레이어 간의 관계망은 자연스럽게 깊어지고, 더욱 풍성한 **RX**가 형성될 것이다.

희소성 2.0 (Rarity 2.0)

◆ Rarity 2.0



© 2025 NEXPACE Limited All Rights Reserved.

RX 2.0은 단순히 유틸리티 향상에 그치지 않는다. 메이플스토리 유니버스는 아이템의 매력을 결정짓는 또 다른 핵심 요소인 희소성과 관련된 과제 또한 해결해야 한다. 차세대 **RX**를 구현하기 위해서는 체계적인 희소성 관리가 필요하다. 그 방안을 논의하기에 앞서, 게임 아이템의 공급 및 선호도와 관련된 문제를 살펴보자.

일반적으로 게임 아이템은 시간이 지남에 따라 희소성을 잃는 경향이 있으며, 이는 게임 설계의 본질적인 특성상 큰 도전 과제이다. 아이템의 가치 희석 문제를 근본적으로 해결하는 것은 완전한 구조 개편 없이는 거의 불가능하다.

원본 메이플스토리를 포함한 대부분의 MMORPG에서는 아이템이 플레이어 개개인의 행동에 따라 보상으로 지급된다. 이러한 메커니즘은 아이템이 사실상 무한히 생성될 수 있음을 의미한다. 예를 들어, 1,000명의 플레이어가 각각 몬스터를 처치하고 보상 아이템을 얻는다면, 해당 아이템의 수량은 즉시 1,000개 증가한다. 장기 서비스가 지속되는 동안 플레이어 수는 끊임없이 변동하기 때문에 이를 정확히 예측하기란 불가능하다. 따라서 시간이 지남에 따라 누적되는 아이템의 총량을 체계적으로 관리하는 것은 매우 어려운 일이며, 이는 **RX**의 핵심 구성 요소인 희소성을 유지하는 데 큰 도전이 된다.

이 문제를 극복하기 위해 메이플스토리 유니버스는 한정 수량 아이템이라는 새로운 패러다임을 도입한다. 이 접근 방식은 플레이어 수와 관계없이 일정한 최대 아이템 공급량을 유지한다. NXPC는 생태계의 수요에 따라 이러한 한정 아이템이 자연스럽게 순환되도록 보장한다. 이 토큰은 아이템 유통을 조절하는 동시에, 커뮤니티 구성원이 자발적으로 콘텐츠를 창작할 수 있도록 하는 강력한 도구로 기능하며, 아이템의 유틸리티와 희소성을 동시에 강화한다.

NXPC는 다음과 같은 과정을 통해 작동한다. 참가자들은 플랫폼 전반의 홍보 인센티브 프로그램을 통해 메이플스토리 유니버스에 기여한 정도를 측정받고, 그 기여도에 따라 NXPC 보상을 획득할 수 있다. 획득한 토큰을 사용하여 사용자는 NXPC를 아이템 컬렉션으로 교환할 수 있다. 반대로, 이 컬렉션을 다시 NXPC로 교환하는 것도 가능하다. 이를 통해 동적인 균형이 형성된다. 아이템 수요가 증가할 때는 사용자가 NXPC를 교환하여 더 많은 아이템을 유통에 도입하고, 희소성 관리가 필요할 때는 아이템을 다시 NXPC로 환원한다. 이러한 양방향 교환 시스템은 아이템의 유통량을 자연스럽게 조절하며, 가용성과 희소성 간의 미묘한 균형을 유지함으로써 **RX 2.0**의 본질을 구현한다.

결론 (Conclusion)

앞서 설명한 바와 같이, 메이플스토리 유니버스는 NFT를 기반으로 한 파생 콘텐츠를 포함하도록 게임 세계의 경계를 확장함으로써 아이템의 유틸리티를 극대화하는 것을 목표로 한다. 동시에, NXPC를 도입하여 커뮤니티 중심의 희소성 관리가 가능하도록 모든 아이템에 사전 정의된 공급 한도를 설정함으로써 아이템 가치 희석 문제를 해결하고자 한다. 이러한 접근은 근본적으로 새롭게 설계된 **RX**로 나아가는 길을 열어준다.

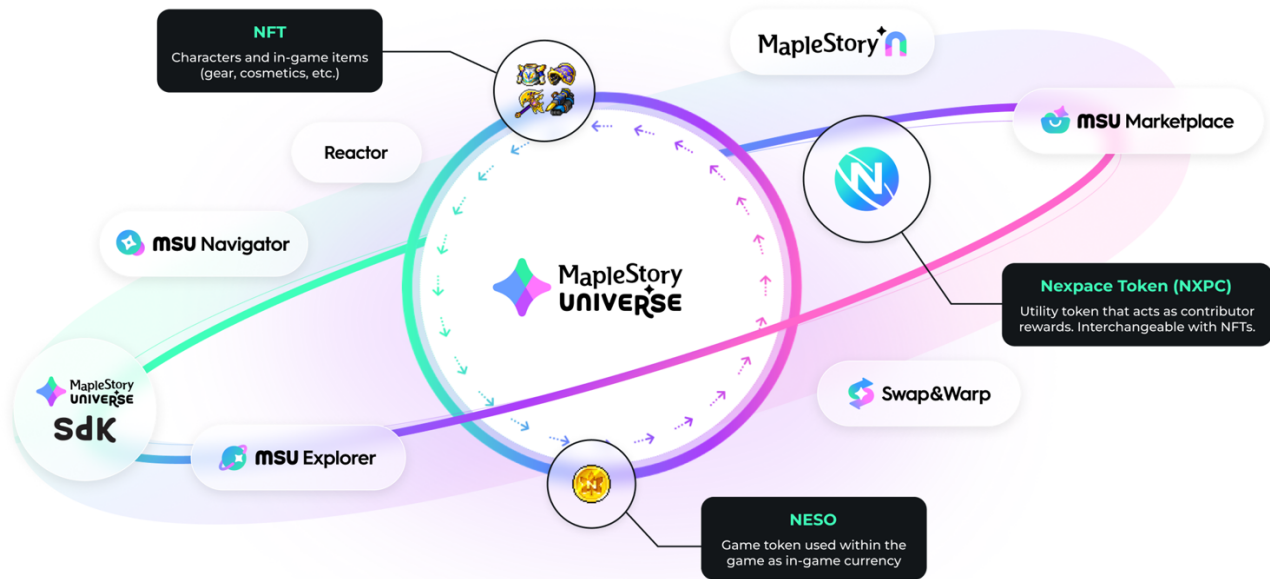
또한, 메이플스토리 유니버스는 사용자가 아이템의 유틸리티를 향상시키고 유니버스의 성장을 촉진한 정도를 종합적으로 평가하는 기여 메커니즘(contribution mechanism)을 도입할 것이다. 이 메커니즘은 커뮤니티 구성원들이 **RX 2.0** 비전을 실현하는 데 적극적으로 참여하도록 장려한다.

결론적으로, 메이플스토리 유니버스의 목표는 플레이어에게 그 어느 때보다 깊고 오래 지속되는 성취감과 만족감을 제공하는, 독자적이고 한 차원 높은 **RX**를 실현하는 것이다.

메이플스토리 유니버스 (MAPLESTORY UNIVERSE)

개요 (Overview)

MapleStory Universe



© 2025 NEXPACE Limited All Rights Reserved.

메이플스토리 유니버스는 메이플스토리 IP를 기반으로 다양한 애플리케이션과 경험을 구현하기 위해 설계된 레이어 1 블록체인이다. 이 생태계는 블록체인 기술을 통해 새롭게 정의된 메이플스토리 아이템을 중심으로 운영되며, 플레이어와 크리에이터 모두에게 새로운 기회를 제공하고 유니버스의 성장을 견인한다. 이 구조 속에서 메이플스토리 아이템은 커뮤니티 크리에이터들이 구축한 상호 연결된 애플리케이션 전반에서 강화된 **RX**를 얻게 된다.

메이플스토리 유니버스는 두 가지 주요 구성 요소로 이루어진다: 핵심 사용자 서비스를 제공하는 기반 애플리케이션과, 커뮤니티 주도의 확장을 촉진하는 크리에이터 도구이다.

기본 애플리케이션 (Foundational Applications)

메이플스토리 유니버스는 생태계의 중추를 이루는 여섯 가지 핵심 애플리케이션을 제공한다.

메이플스토리 N (MapleStory N)

클래식 메이플스토리의 사랑받는 2D 횡스크롤 게임플레이를 유지하면서, 블록체인 요소와 새로운 게임 메커니즘을 도입한 차세대 PC MMORPG이다.

- **한정 공급 (Limited Supply):** 모든 주요 게임 아이템이 고정된 수량의 NFT/FT로 존재하는 한정 공급 경제를 갖추어, 진정한 희소성을 구현한다.
- **NXPC 통합 (NXPC Integration):** 한정된 게임 아이템은 NXPC와 교환할 수 있으며, 이를 통해 게임 아이템을 더 넓은 생태계와 연결함으로써 **RX**를 강화한다.
- **동적 보상 (Dynamic Reward):** 인게임 보상은 플레이어 활동 수준에 따라 조정된다. 인구가 밀집된 인기 사냥터에서는 보상이 줄어들고, 덜 탐험된 지역에서는 누적된 보상이 더 많은 기회를 제공한다. 이는 플레이어가 간과된 지역을 탐험하도록 유도하며, 동일한 장소에서 반복적으로 파밍하는 전형적인 RPG의 정체 현상을 방지한다.
- **동적 가격 (Dynamic Pricing):** 현실 경제 원리가 아이템 강화에 적용되어, 수요에 따라 실시간으로 가격이 변동된다. 많은 플레이어가 특정 아이템의 강화를 시도할수록 해당 아이템의 강화 가격이 자동으로 상승하고, 인기가 낮은 아이템은 더 저렴하게 유지된다. 이를 통해 플레이어는 높은 가격의 메타 아이템을 추구하거나, 저평가된 아이템에서 가치를 발견하는 전략적 플레이를 즐길 수 있다.

메이플스토리 유니버스 마켓플레이스 (MapleStory Universe Marketplace)

사용자가 캐릭터, 장비, 소모품 등 메이플스토리 NFT/FT를 사고팔 수 있는 전용 플랫폼이다. 장비 레벨, 직업군, 강화 단계 등 다양한 필터 기능을 제공하여 원하는 아이템을 손쉽게 찾을 수 있다. 소모품 아이템의 거래는 주문서(order book) 기반으로 지원되어 빠르고 효율적인 거래가 가능하다.

메이플스토리 유니버스 내비게이터 (MapleStory Universe Navigator)

모든 메이플스토리 유니버스 NFT/FT 및 플레이어 데이터를 아우르는 종합 동반 애플리케이션으로, 일종의 백과사전 역할을 한다. 내비게이터는 각 토큰의 속성, 이력 데이터, 그리고 다양한 애플리케이션 전반의 보상 상태에 대한 상세 정보를 제공한다. 사용자는 다른 플레이어의 지갑 주소를 검색하여 그들의 컬렉션을 탐색하고 업적을 추적할 수도 있다.

메이플스토리 유니버스 익스플로러 (MapleStory Universe Explorer)

네트워크 활동, 토큰 거래, 지갑 활동 등에 대한 실시간 지표를 투명하게 표시하는 메이플스토리 유니버스의 맞춤형 대시보드이다. 익스플로러는 사용자가 네트워크 운영 현황을 직접 확인할 수 있게 하여, 데이터 기반의 참여를 지원한다.

스왑 & 워프 (Swap & Warp)

원활한 토큰 교환과 블록체인 브리징을 지원하는 핵심 애플리케이션이다. 스왑(Swap)은 NXPC와 NESO 간의 고정 비율 변환을 가능하게 하고, 워프(Warp)는 NXPC 및 NFT/FT를 메이플스토리 유니버스 레이어 1 네트워크와 다른 블록체인 네트워크 간에 전송할 수 있도록 한다.

리액터 (Reactor)

리액터는 메이플스토리 유니버스 전반에서 자산 생성과 가치 교환을 조정하는 핵심 경제 구성 요소이다. NXPC 핵분열(Fission)과 아이템 융합(Fusion) 메커니즘을 구동하여 NXPC와 NFT 간의 교환을 가능하게 한다.

크리에이터 도구 (Creator Tool)

기반 애플리케이션은 NXPC, NESO, NFT의 필수 유틸리티를 확립하여 생태계의 강력한 기반을 제공한다. 이 기반 위에서 크리에이터들은 메이플스토리 유니버스 SDK를 활용하여 새로운 경험과 애플리케이션을 개발함으로써 토큰의 활용성을 더욱 확장할 수 있다.

메이플스토리 유니버스 SDK (MapleStory Universe SDK)

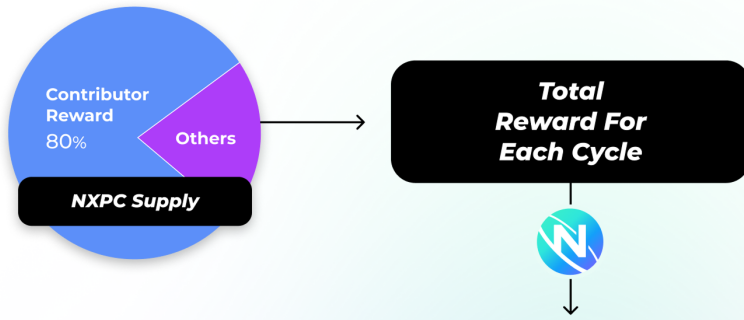
메이플스토리 IP를 활용해 독립형 애플리케이션을 구축할 수 있도록 전문 개발팀을 지원하는 종합 개발 키트이다.

- **오픈 API 아키텍처 (Open API Architecture):** 개발자에게 캐릭터 정보, NFT, 마켓플레이스, 네트워크 데이터 접근 권한을 제공한다.
- **커스텀 메타데이터 개발 (Custom Metadata Development):** 개발자가 메이플스토리 NFT에 애플리케이션 전용 메타데이터를 읽고 쓸 수 있도록 하여, NFT를 창의적으로 재해석하거나 독자적인 용도로 활용할 수 있게 한다.
- **자산 조합성 (Asset Composability):** 토큰 표준과 메타데이터를 활용하여 기존 기능을 기반으로 새로운 기능을 구축할 수 있으며, 이를 통해 여러 애플리케이션 간에 토큰의 유틸리티가 확장되는 생태계를 만든다.
- **NESO 통합 (NESO Integration):** SDK는 개발자가 NESO를 활용한 비즈니스 모델을 애플리케이션에 구현할 수 있는 도구를 제공한다.
- **기여 보상 (Contribution Rewards):** 개발자는 애플리케이션의 성과 지표와 NFT 유틸리티 확장에 기여한 정도에 따라 주기적으로 NXPC 보상을 받을 수 있다.

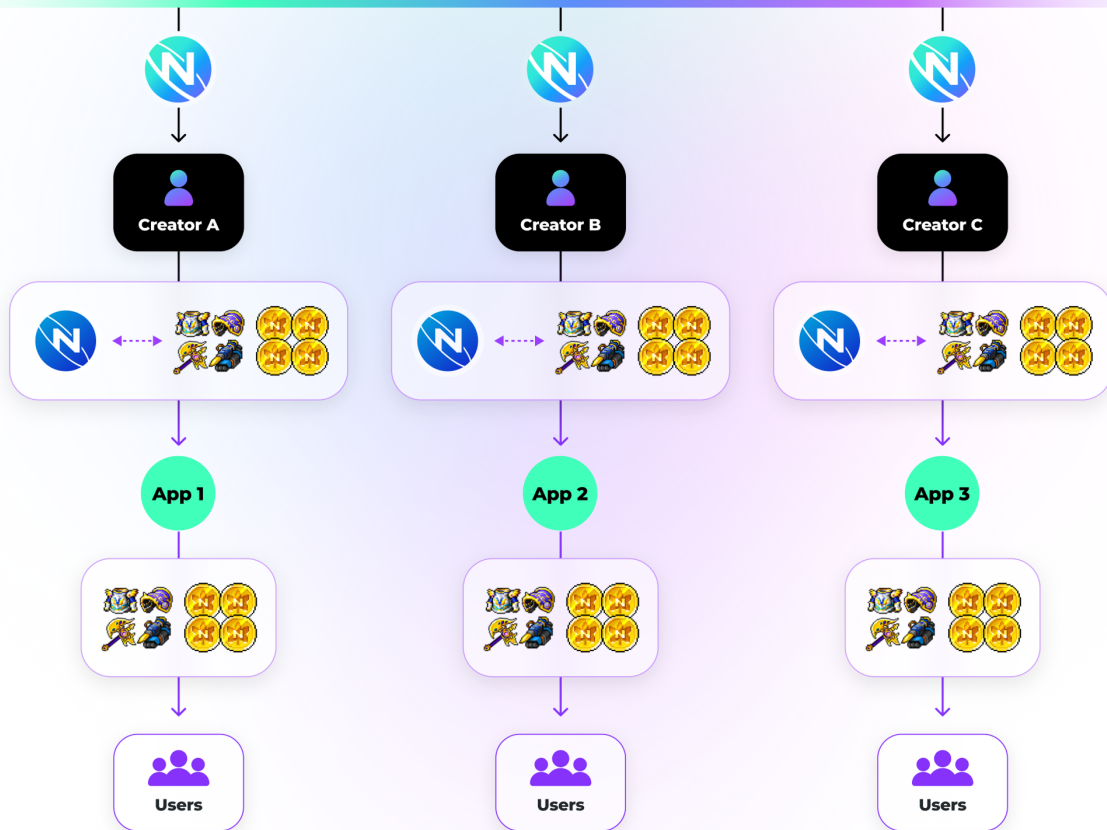
이러한 기반 애플리케이션과 크리에이터 도구를 통해 메이플스토리 유니버스는 메이플스토리 아이템의 잠재력을 완전히 해방시키고, 커뮤니티와 협력하여 새로운 가능성을 창출하는 것을 목표로 한다.

메이플스토리 유니버스 내에서, 또는 메이플스토리 유니버스 SDK를 통해 메이플스토리 IP를 활용하는 것은, 넥스페이스(Nexpace)가 별도로 명시하지 않는 한 생성된 콘텐츠에 대한 IP 권리를 부여하지 않는다.

기여에 대한 보상 (Rewarding Contribution)



Contribution Mechanism



Creators have an option to convert and redistribute NXPC as NFTs and NESO to users

지난 20년 동안 메이플스토리 커뮤니티는 창의성과 열정을 바탕으로 자발적인 콘텐츠 제작을 이어오며, 메이플스토리 IP의 지속 가능성과 확장성을 크게 향상시켰다. 이러한 의미 있는 활동을 체계적으로 지원하기 위해 메이플스토리 유니버스는 기여 메커니즘(contribution mechanism)을 설계했다.

이 기여 메커니즘 하에서, 생태계에 새로운 경험을 제공하고 NFT의 유틸리티를 강화하는 “**기여자(contributors)**”는 그 기여도에 따라 보상을 받을 수 있다. 구체적으로 “**기여(contribution)**”란 NFT의 상호운용성을 강화하거나 게임 아이템의 지속 가능성을 개선하는 등 메이플스토리 유니버스의 발전에 기여하는 모든 활동을 의미한다. 보상 수령 절차(자격 요건, 온보딩 절차, 보상 수령을 위한 기타 전제조건 등)는 생태계의 성장과 함께 점차 구체화될 예정이다. 현재 메이플스토리 유니버스는 “**기여(contribution)**”를 애플리케이션의 핵심 성과 지표(“**App KPI**”)와 NESO 사용량이라는 두 가지 요소를 기준으로 평가하고 있다.

앱 KPI (App KPIs)

App KPI는 플레이어에게 얼마나 의미 있는 콘텐츠가 제공되고 있는지를 판단하기 위한 지표이다. 콘텐츠가 “의미 있는가” 또는 “재미있는가”와 같은 정성적 요소는 측정하기 어렵지만, 사용자가 특정 앱에서 소비한 시간과 같은 이용 지표를 통해 이를 정량화할 수 있다. 또 다른 평가 방법으로는 플레이어가 앱을 이용할 때 보유한 NFT에 가중치를 부여하는 방식이 있다. 이러한 메커니즘은 크리에이터가 NFT의 유틸리티 확장을 목표로 콘텐츠를 기획하도록 유도하며, 다시 말해 **RX**를 강화하는 방향으로 설계를 유도한다.

NESO 사용량 (NESO Usage)

메이플스토리 유니버스의 게임 토큰인 NESO의 사용량은 유니버스의 지속 가능성을 보여주는 핵심 지표 중 하나이다. 블록체인 기반 게임의 장기적 지속 가능성을 위해서는 토큰의 꾸준한 사용이 필수적이다. 블록체인 기반 게임이든 전통적인 MMORPG이든, 안정적인 인게임 경제를 유지하기 위해서는 단순한 자산 축적이 아니라 지속적인 자산 소비를 통해 경제 활동이 촉진되어야 한다. 크리에이터는 NESO를 활용한 인앱 구매(In-App Purchase) 등 다양한 비즈니스 모델을 자유롭게 개발할 수 있다. 이러한 자유로운 기반 위에서 NESO를 자생적으로 활용하는 애플리케이션을 개발함으로써, 크리에이터는 유니버스의 지속 가능성에 기여하게 된다.

위에서 언급한 두 가지 지표 외에도, 유니버스의 성장을 촉진하는 다양한 활동이 존재할 수 있다. 기여는 단순히 앱 제작에 국한되지 않기 때문에, 기여 메커니즘은 이러한 다양성을 반영하여 지속적으로 발전할 것이다. 따라서 새로운 평가 기준이 추가되거나, 특정 지표나 가중치가 수정될 수도 있다.

기여 메커니즘의 단계별 발전 (Milestones for Contribution Mechanism)

기여 메커니즘은 1단계(Phase 1)와 2단계(Phase 2)로 구분된다. 1단계에서는 메이플스토리 유니버스가 승인된 기여자를 중심으로 기여자 생태계의 기반을 구축하고, 2단계에서는 누구나 자유롭게 기여할 수 있는 퍼미션리스(permissionless) 환경을 구현한다.

1단계 (Phase 1)

초기 단계에서 메이플스토리 유니버스는 직접 기여자를 발굴하고, 온보딩을 지원함으로써 기여자 생태계를 부트스트랩한다. 이 단계에서는 내부 평가를 통해 선정된 적격 기여자만이 기여 보상 또는 초기 개발 지원 혜택을 받을 수 있다. 메이플스토리 유니버스는 승인된 기여자들과 긴밀히 협력하여 기여 관련 데이터를 수집하고, 다양한 형태의 기여를 식별함으로써 향후 단계를 위한 메커니즘 개선을 추진할 계획이다.

2단계 (Phase 2)

2단계로의 전환은 1단계에서 개선된 기여 메커니즘이 (i) 생태계 전반의 다양한 기여 활동을 포괄적으로 인식할 수 있고, (ii) 알려진 한계와 취약점을 해결하여 남용 위험을 줄였다고 판단될 때 이루어진다. 2단계에서는 수동적 승인 절차 없이 누구나 자유롭게 기여할 수 있는 퍼미션리스 환경이 도입된다. 이를 통해 모든 적격 인원이 별도의 사전 승인 없이 메이플스토리 유니버스에 기여할 수 있으며, 자동화된 시스템이 보상 분배를 결정한다. 이 단계에서는 각 기여자의 기여도가 체계적으로 측정된 다양한 정량적 지표를 기반으로 계산되며, 이는 보상 프로그램 관련 공식 문서에 명시된 기준을 따른다. 보상 분배는 홍보 프로그램의 성격, 보상 수량 일정, 그리고 보상 문서에 규정된 기타 요소에 따라 주기적으로 이루어진다.

토크노믹스 (TOKENOMICS)

토큰 구조 개요 (Token Structure Abstract)

메이플스토리 유니버스는 세 가지 핵심 토큰인 (1) **NFTs**, (2) **NXPC**, (3) **NESO**를 중심으로 구성된다.

NFTs

NFT는 지난 20년 동안 메이플스토리 IP를 통해 축적된 게임 아이템과 캐릭터 등 방대한 디지털 자산을 블록체인 기술을 사용해 토큰화한 것이다. 이러한 NFT는 메이플스토리 N을 포함한 다양한 애플리케이션과 블록체인 생태계 전반에서 폭넓게 활용될 수 있으며, 이전의 단일 게임 환경에서는 상상하기 어려웠던 수준의 상호운용성과 확장성을 실현하게 된다. 그 결과, **RX**는 단순히 게임 클라이언트 내에 국한되지 않고 훨씬 더 넓은 영역으로 확장된다. 또한 각 NFT는 사전에 정의된 발행 한도를 가지고 있어 고유한 희소성을 유지한다.

NXPC

NXPC는 이러한 한정된 NFT의 집합적 본질이자, 기여자 생태계를 구동하는 원동력이다. 이 토큰은 “**NXPC 핵분열(Fission)**”과 “**아이템 융합(Fusion)**”이라는 두 가지 메커니즘을 통해 작동하며, NFT와 직접적으로 연결되어 있다. **NXPC Fission**을 통해 플레이어는 NXPC를 사용하여 NFT 컬렉션을 교환할 수 있고, **Item Fusion**을 통해 이러한 컬렉션을 다시 NXPC로 환원할 수 있다. 이러한 구조는 생태계의 수요에 따라 NFT의 유통량을 유기적으로 조절하여 **RX**의 핵심 요소인 희소성을 안정적으로 관리할 수 있게 한다. 또한 NXPC는 NFT의 유틸리티를 향상시킨 기여자들에게 주기적으로 분배되며, 보상은 측정된 영향력에 기반해 결정된다.

NESO

NESO는 메이플스토리 유니버스 내에서 명확하게 공개된 환산 비율로 NXPC로 전환 가능한 게임 토큰이다. NESO 토큰은 유니버스 내의 다양한 애플리케이션 및 메이플스토리 유니버스 마켓플레이스에서 사용될 수 있다. 기여자는 NESO를 자신의 애플리케이션에 통합할 수 있으며, 플레이어는 애플리케이션 내 상호작용을 통해 NESO를 획득할 수 있다. 예를 들어, 메이플스토리 N에서는 플레이어가 몬스터 사냥이나 보스 레이드 등의 게임 플레이를 통해 NESO를 얻을 수 있다. NESO는 플레이어에게 보상으로서의 역할을 할 뿐만 아니라, 기여자에게는 중요한 동기 부여 수단으로 작용한다. 기여자는 NESO를 활용하여 인앱 구매(In-App Purchase)와 같은 비즈니스 모델을 애플리케이션에 구현하고, 예를 들어 메이플스토리 N의 아이템 강화 기능 등을 통해 콘텐츠를 수익화할 수 있다.

요약하면, NFT, NXPC, NESO는 메이플스토리 유니버스의 지속 가능성을 보장하는 세 가지 핵심 축이다. 각각은 고유한 역할을 수행하면서 서로 긴밀히 상호작용하여 유니버스의 성장을 위한 시너지를 창출한다.

NXPC

NXPC는 생태계의 수요에 따라 한정된 수량의 NFT를 유연하게 공급하기 위해 설계된 토큰이다. 플레이어는 NXPC를 사용해 NFT 컬렉션을 교환할 수 있으며, 반대로 이러한 컬렉션을 다시 NXPC로 환원할 수도 있다. 이러한 상호 교환성은 NXPC가 NFT의 집합적 유틸리티를 반영하도록 하는 직접적인 연결고리를 형성한다. NXPC에 대한 관심이 증가할수록, 그와 연관된 NFT의 인식 가치 또한 자연스럽게 상승하며, 플레이어에게 더욱 강력한 **RX**를 제공한다.

NXPC는 메이플스토리 유니버스 내 **RX**의 핵심적인 역할을 수행하며, 탈중앙화된 블록체인 시스템의 잠재력을 극대화한다. 이는 게임 아이템의 수량을 제한하고, 참가자들이 자유롭게 상호작용할 수 있도록 함으로써 임의적인 개입을 방지하는 방식으로 달성된다. NXPC에 대한 수요가 현재의 **RX** 유틸리티를 초과할 경우, 참가자들은 자연스럽게 NFT를 NXPC로 교환하며 균형을 추구하게 된다. 이러한 메커니즘 하에서 NXPC는 플레이어에게 최적의 **RX**를 제공하는 토큰으로 기능한다. 이 토큰의 세부 속성은 다음과 같다.

고정 공급 (Fixed Supply)

NXPC의 최대 공급량은 10억(1B) 개로 한정되어 있다. NXPC의 분배 일정은 비트코인의 구조와 유사하며, 각 주기마다 신규 분배량이 점차 감소한다.

기여 보상 (Reward for Contribution)

NXPC는 커뮤니티의 자발적인 기여를 촉진하는 강력한 동기 부여 메커니즘으로 기능한다. 각 주기마다 메이플스토리 유니버스에 기여한 정도에 따라 기여 포인트를 기준으로 분배된다. 이 포인트는 기여자가 NFT의 활용을 얼마나 촉진했는지와 유니버스 성장에 미친 종합적 영향을 평가한 결과를 나타낸다.

NXPC / NFT 상호 교환성 (NXPC / NFT Interchangeability)

NXPC는 NFT와 상호 교환이 가능하도록 설계되어 있다. 플레이어는 NXPC를 사용하여 NFT 컬렉션을 교환하거나, 반대로 해당 컬렉션을 다시 NXPC로 환원할 수 있다. 이 메커니즘을 통해 NFT의 유통량이 생태계 수요에 따라 유기적으로 조절되며, 메이플스토리 유니버스는 플레이어에게 더욱 향상된 **RX**를 제공할 수 있다.

NESO 전환성 (NESO Convertibility)

NESO는 NXPC와 고정 환산 비율을 가진 토큰이다. 스마트 컨트랙트를 통해 NXPC를 NESO로, 또는 NESO를 NXPC로 상호 변환할 수 있다. 이 관계는 이더리움(ETH)과 래핑된 이더(wETH)의 관계와 유사하다.

네이티브 토큰 (Native Token)

NXPC는 메이플스토리 유니버스 레이어 1 네트워크에서 가스비(즉, 네트워크 수수료)를 지불하는 데 사용되는 네이티브 토큰이다.

분배 (Distribution)

NXPC의 최대 공급량은 10억(1B) 개로 고정되어 있다. 초기에는 **20% (2억 NXPC)** 가 다양한 할당 카테고리에 따라 각각의 베스팅 일정에 맞춰 분배되며, 이는 할당 섹션에 명시되어 있다. 나머지 **80% (8억 NXPC)** 는 아래에 제시된 공급 함수에 따라 각 주기마다 분배된다.

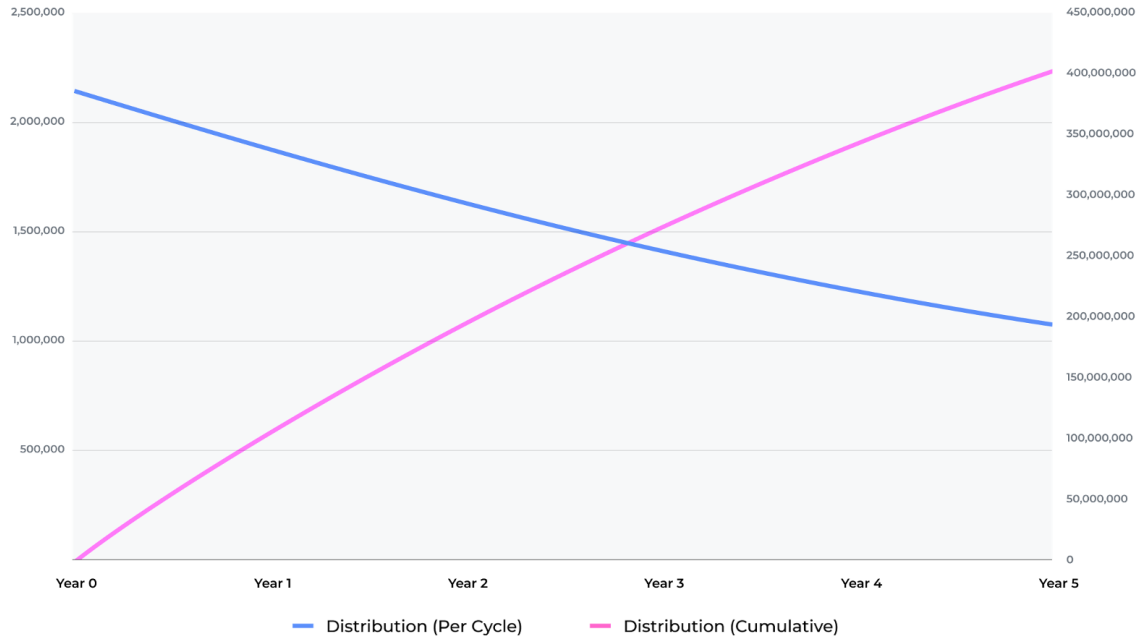
$f(n)$ 을 n^{th} 주기까지의 NXPC 누적 분배량이라고 할 때, 그 함수는 다음과 같다:

$$f(n) = 800,000,000 * (1 - e^{-0.002666*n})$$

n^{th} 주기의 분배량은 다음과 같이 계산된다: $f(n) - f(n - 1)$

$f(n)$ 공급 함수는 비트코인의 반감기 구조와 유사한 간단한 원리에 기반하여 설계되었다. 이 함수는 **8억 개의** 공급 한도에 점진적으로 수렴하면서도, 장기적인 기여를 유도하기 위해 향후 공급 여력을 유지한다. NXPC의 분배량은 주기가 지날수록 점차 감소하지만, 결코 0에 도달하지 않는다. 새로 분배되는 토큰은 각 기여자의 기여 포인트 비율에 따라 배분된다. 현재 각 주기의 길이는 7일로 설정되어 있다.

◆ Distribution of Contribution Reward



간단히 표현하기 위해, 위의 공급 곡선은 한 달을 4주, 1년을 52주로 가정하였다.

프로토콜은 n^{th} 주기의 분배량을 자연수로 반올림한다. 이 반올림으로 인해 각 주기의 실제 분배량은 수식으로 계산된 이론적 분배량과 약간 다를 수 있다.

TGE 시점 및 이후의 NXPC 초기 공급에 대한 내용은 [unlocked-supply-schedule](#) 섹션을 참조.

NXPC 핵분열 (NXPC Fission)

NXPC는 “NXPC 핵분열(Fission)”이라 불리는 메커니즘을 통해 NFT 컬렉션으로 교환될 수 있다. NXPC가 NFT로 교환될 때, 해당 NXPC는 유통량에서 제거되며, NFT가 다시 NXPC로 교환될 때만 유통에 재진입할 수 있다. **NXPC Fission**의 세부 절차는 아래와 같다.

아이템 풀 (Item Pool)

- 메이플스토리 유니버스의 무기, 방어구, 코스튬 아이템 등은 체계적으로 관리되며, 모두 한정된 공급량을 가진다. 이러한 아이템들은 “**아이템 풀(Item Pool)**”이라 불리는 저장소에 보관된다.
- 생태계가 발전함에 따라 새로운 아이템이 **아이템 풀**에 추가될 수 있다. 새로 추가된 아이템 역시 동일한 기본 규칙을 따른다: 모든 아이템은 한정된 공급량을 가지고 있으며, NXPC로 교환할 수 있다.

NXPC 핵분열 (NXPC Fission)

- NXPC 보유자는 **아이템 풀(Item Pool)**로부터 NFT 컬렉션을 교환할 수 있다. **NXPC Fission**을 통해 획득한 NFT 컬렉션은 “**세트(set)**”라 불린다. 각 **세트**에는 **아이템 풀** 내 남아 있는 모든 아이템 유형이 포함되며, 각 아이템 최대 공급량의 일정 비율이 포함된다.

- 예를 들어, **아이템 풀**에 아이템 A, B, C가 각각 현재 공급량 100, 200, 300개이고 최대 공급량도 동일하다고 가정하자. 각 **세트**가 최대 공급량의 1%를 교환한다고 할 때, 사용자가 NXPC로 1개의 **세트**를 교환하면 다음을 받게 된다.
 - 아이템 A 1개 (100의 1%)
 - 아이템 B 2개 (200의 1%)
 - 아이템 C 3개 (300의 1%)
- 교환 후, **아이템 풀**에는 다음과 같은 잔량이 남는다.
 - 아이템 A 99개
 - 아이템 B 198개
 - 아이템 C 297개
- 여러 번의 **NXPC Fission** 거래가 발생해 아이템 A, B, C가 모두 소진될 경우, **아이템 풀**에 남은 아이템이 없으므로 **NXPC Fission** 거래는 더 이상 수행될 수 없다. **NXPC Fission**은 다음 두 가지 시나리오 중 하나에서만 다시 가능해진다.
 - 시나리오 1: “**아이템 융합(Item Fusion)**” 메커니즘을 통해 유통 중인 NFT 컬렉션이 NXPC로 교환되어, 해당 NFT가 **아이템 풀**로 되돌아오는 경우.
 - *시나리오 2: 새로운 아이템이 **아이템 풀**에 추가되는 경우.
- 시나리오 1에서는 **아이템 융합(Item Fusion)**을 통해 사용자가 NFT 컬렉션을 다시 NXPC로 교환할 수 있다. **Item Fusion** 시, 해당 NFT는 유통에서 제거되고 **아이템 풀**로 반환되어, 다시 **NXPC Fission**을 통해 교환 가능한 상태가 된다. (**Item Fusion**에 대한 추가 정보는 [item-fusion](#) 섹션을 참조.)
- 시나리오 2에서는, 최대 공급량이 각각 400, 500인 새로운 아이템 D와 E가 **아이템 풀**에 추가된다고 가정할 때, 사용자가 NXPC로 1개의 **세트**를 교환하면 다음과 같은 보상을 받는다.
 - 아이템 D 4개 (400의 1%)
 - 아이템 E 5개 (500의 1%)
 - (아이템 A, B, C는 여전히 소진된 상태라고 가정)
- **세트**를 교환하기 위해 필요한 NXPC의 수량은 **NFT/NXPC 교환 비율(NFT/NXPC Exchange Rate)_t**에 따라 결정된다. (해당 비율에 대한 추가 정보는 [nft-nxpc-exchange-rate](#) 섹션을 참조.)

모든 예시는 이해를 돕기 위한 예시일 뿐이며, 실제 데이터를 반영하지 않는다.

*시나리오 2에 대한 중요 참고 사항: 이 예시는 일부 아이템이 소진되고 새로운 아이템이 추가될 때 **세트(set)** 구성 방식이 어떻게 변하는지를 설명하기 위한 단순한 예시이다. 기술적으로, **아이템 풀(Item Pool)**에 아이템 A, B, C만 존재하고, 여러 번의 **NXPC Fission** 거래를 통해 해당 아이템이 모두 소진되었다면, 전체 **아이템 풀**을 소진시키기 위해 NXPC 총 공급량이 모두 사용되었기 때문에 유통 중인 NXPC는 존재하지 않게 된다. (**NFT/NXPC 교환 비율_t**에 대한 추가 정보는 [nft-nxpc-exchange-rate](#) 섹션을 참조.)*

메이플스토리 유니버스의 크리에이터는 NFT를 사용자 보상으로 애플리케이션 내에 배치할 수 있는 선택권을 가진다. 예를 들어 메이플스토리 N에서는 이 시스템이 보상 메커니즘을 구성한다. 메이플스토리 N 프로젝트는 NXPC를 기여 보상으로 수령하며, 이 중 일부를 NFT로 교환하여 인게임 보상으로 배포할 수 있다. 플레이어는 몬스터 사냥, 보스 레이드 등 다양한 인게임 활동을 통해 이러한 NFT를 획득할 수 있다.

NFT/NXPC 교환 비율 (NFT/NXPC Exchange Rate)

$$NFT/NXPC \text{ Exchange Rate}_t = \frac{\text{Number of NFTs in Item Pool}_t}{\text{Total Supply of NXPC}_t}$$

NFT/NXPC 교환 비율_t은 특정 시점 **t**에서 1개의 NXPC 토큰으로 교환할 수 있는 NFT의 수를 나타낸다. 아래는 이 계산에 사용되는 변수들이다.

- **t**: 특정 시점을 의미한다.
- **아이템 풀 내 NFT 수량(Number of NFTs in Item Pool)**_t: 시점 **t**에서 **아이템 풀**에 존재하는 전체 아이템 수를 나타낸다.
- **NXPC 총 공급량(Total Supply of NXPC)**_t: 최대 공급량(10억 개)에서 시점 **t**까지 NFT로 교환되어 유통에서 제거된 NXPC의 누적 순량을 뺀 값이다. NFT로 교환된 NXPC의 누적 순량은 **NXPC Fission**을 통해 유통에서 제거된 NXPC 총량에서 **Item Fusion**을 통해 다시 유통으로 복귀한 NXPC의 양을 차감하여 계산된다. (**Item Fusion**에 대한 추가 정보는 [item-fusion](#) 섹션을 참조.)

사용자가 NXPC를 NFT로 교환할 때, 분자(**아이템 풀 내 NFT 수량**_t)와 분모(**NXPC 총 공급량**_t)가 비례적으로 변화하기 때문에 **NFT/NXPC 교환 비율**_t은 변하지 않는다.

예를 들어, 시점 **t**에서 **아이템 풀**에 100개의 NFT가 존재하고 NXPC 총 공급량이 10개라면, **NFT/NXPC 교환 비율**_t은 10이다 (100 ÷ 10 = 10, 즉 1 NXPC로 10개의 NFT를 교환할 수 있음). 만약 **세트(set)**가 10개의 NFT로 구성되어 있고 사용자가 1 NXPC를 사용해 1개의 **세트**를 교환(**NXPC Fission**)하면, **아이템 풀 내 NFT 수량**_t은 90개로 감소하고, **NXPC 총 공급량**_t은 9개로 줄어든다. 그 결과 **NFT/NXPC 교환 비율**_t은 여전히 10으로 유지된다 (90 ÷ 9 = 10).

반대로, 사용자가 10개의 NFT 컬렉션을 **Item Fusion**을 통해 다시 1 NXPC로 교환하는 경우에도 **NFT/NXPC 교환 비율**_t은 변하지 않는다. **아이템 풀 내 NFT 수량**_t이 다시 100개로 증가하고, **NXPC 총 공급량**_t이 10개로 복귀하면서, **NFT/NXPC 교환 비율**_t은 동일하게 10으로 유지된다 (100 ÷ 10 = 10).

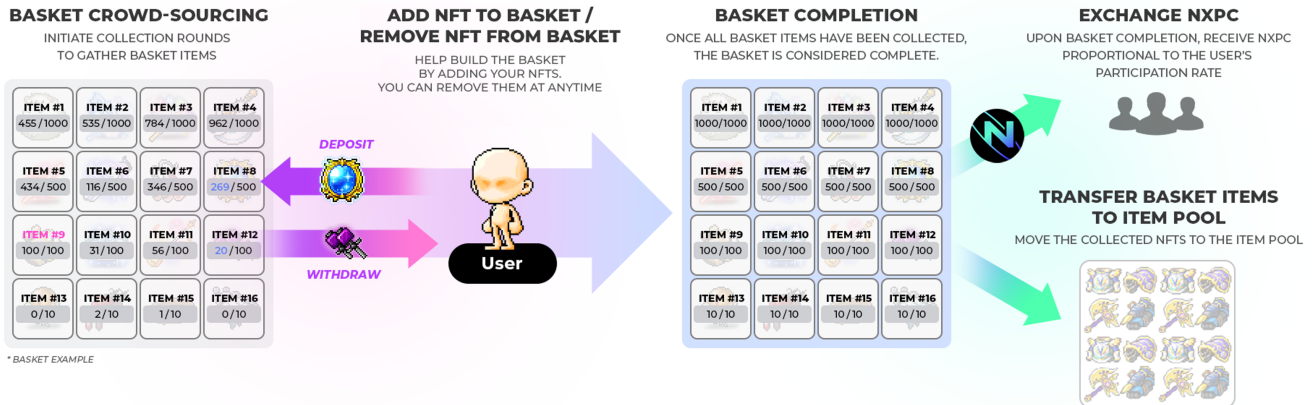
그러나 새로운 아이템이 **아이템 풀(Item Pool)**에 추가되면, 분자(**아이템 풀 내 NFT 수량**_t)만 증가하고 분모(**NXPC 총 공급량**_t)는 변하지 않기 때문에 **NFT/NXPC 교환 비율**_t이 상승한다. 이전 예시를 이어가면, **아이템 풀**에 100개의 새로운 아이템이 추가될 경우, **아이템 풀 내 NFT 수량**_t은 200으로 증가하고, **NXPC 총 공급량**_t은 10으로 유지되어 **NFT/NXPC 교환 비율**_t은 20으로 상승한다 (200 ÷ 10 = 20). 이는 사용자가 동일한 양의 NXPC로 더 많은 NFT를 교환할 수 있게 만들며, 이후 시간대마다 새로운 아이템이 추가될수록 **NFT/NXPC 교환 비율**_t은 점진적으로 증가하게 된다.

NFT는 자연수 단위로만 존재한다. 특정 개수의 NFT를 포함한 컬렉션을 교환하기 위해 필요한 NXPC의 수량은 **NFT/NXPC 교환 비율**_t를 사용하여 계산된다. 예를 들어, 250개의 NFT를 교환하기 위해서는 12.5 NXPC가 필요하다 (250 NFTs ÷ **NFT/NXPC 교환 비율**_t 20).

프로토콜은 **NFT/NXPC 교환 비율**_t 계산을 소수점 18자리까지로 절삭한다. 이 절삭으로 인해 프로토콜이 적용하는 실제 교환 비율은 수식으로 계산된 이론적 비율과 약간 다를 수 있다.

아이템 융합 (Item Fusion)

Item Fusion



© 2025 NEXPACE Limited All Rights Reserved.

예시 목적을 위한 이미지

NXPC는 NFT와 상호 교환 가능하도록 설계되었다. 앞서 설명한 바와 같이, NXPC는 **NXPC 핵분열(Fission)**을 통해 NFT로 교환될 수 있으며, 반대로 NFT는 **아이템 융합(Item Fusion)**을 통해 다시 NXPC로 교환될 수 있다.

Item Fusion을 통해 NXPC로 교환되는 NFT 컬렉션은 “**바스켓(basket)**”이라 불린다. 각 **바스켓**에는 **아이템 풀(Item Pool)** 내의 모든 아이템 유형이 포함되며, 각 아이템은 최대 공급량의 일정 비율을 차지한다. 예를 들어, **아이템 풀**에 아이템 A, B, C가 각각 최대 공급량 100, 200, 300개로 존재하고, 각 **바스켓**이 각 아이템 최대 공급량의 1%를 필요로 한다면, **바스켓**은 다음과 같이 구성된다:

- 아이템 A 1개
- 아이템 B 2개
- 아이템 C 3개

모든 NFT 보유자는 **바스켓**을 채우기 위해 개별 NFT를 기여할 수 있다. **바스켓**이 완전히 채워지고 보상 계산이 완료되면, 프로토콜은 **바스켓**을 NXPC로 교환한다. 교환량은 교환 시점의 **NFT/NXPC 교환 비율**에 따라 결정된다. 예를 들어, **NFT/NXPC 교환 비율**이 10이고 **바스켓**이 100개의 NFT를 포함한다면, 참가자들은 총 10 NXPC를 받게 된다 ($100 \text{ NFTs} \div \text{NFT/NXPC 교환 비율} 10 = 10$).

Item Fusion이 완료되면, **바스켓**에 포함된 NFT는 유통에서 제거되어 **아이템 풀**로 되돌아간다. 참가자들은 **바스켓** 채우기에 기여한 비율(**Participation Rate**)에 따라 NXPC를 분배받는다. 이때 분배에 사용되는 NXPC는 이전에 **NXPC Fission**을 통해 유통에서 잠겼던 토큰으로, **바스켓** 교환 후 다시 유통에 복귀한다.

NXPC Fission과 **Item Fusion**은 생태계의 수요에 따라 한정된 NFT의 유연한 공급을 가능하게 하는 상호보완적 메커니즘이다. 이 구조를 통해 NXPC는 플레이어에게 최적의 **RX**를 제공하는 효과적인 토큰으로 기능한다.

‘세트(Set)’와 ‘바스켓(Basket)’의 차이에 대한 중요 설명

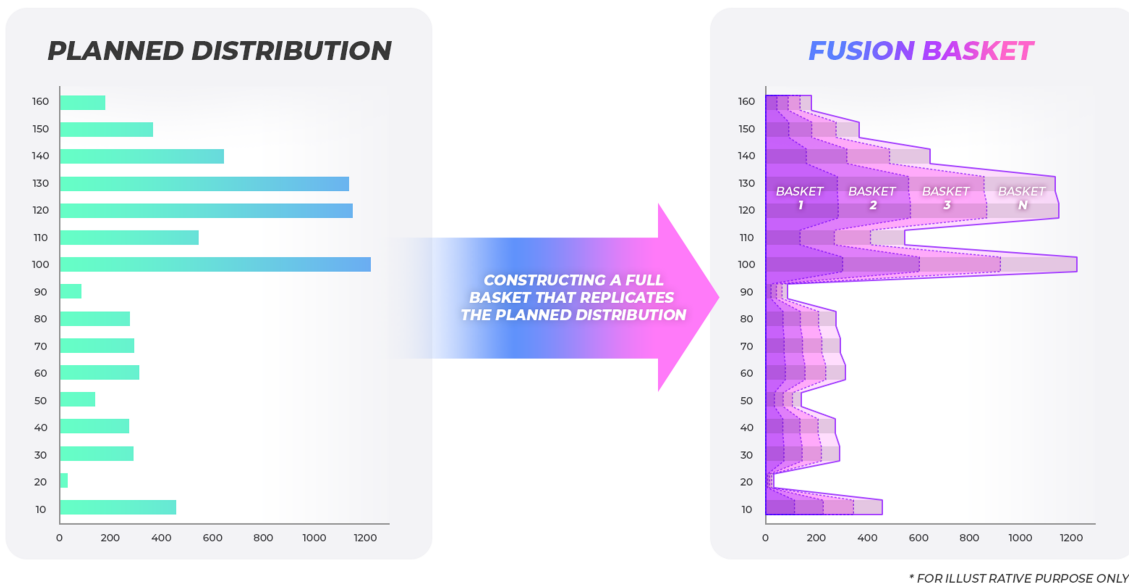
- **NXPC Fission**과 **Item Fusion**에서 사용되는 NFT 컬렉션은 명칭과 구성에서 명확히 구분된다.*

- **NXPC Fission**에서는 컬렉션을 ‘**세트(Set)**’라 부르며, **아이템 풀** 내에서 현재 사용 가능한(남아 있는) **아이템**만 포함한다.*
- 반면 **Item Fusion**에서는 컬렉션을 ‘**바스켓(Basket)**’이라 부르며, 현재 가용 여부와 관계없이 **아이템 풀**에 포함된 모든 **아이템**을 요구한다.*
- 예를 들어, **아이템 풀**에 다음과 같은 **아이템**이 존재한다고 가정하자.*
 - **아이템 A** (잔여 공급량: 0 / 최대 공급량: 100)*
 - **아이템 B** (잔여 공급량: 2 / 최대 공급량: 200)*
 - **아이템 C** (잔여 공급량: 3 / 최대 공급량: 300)*
 - 이 경우 **NXPC Fission**의 **세트(Set)**는 남아 있는 **아이템**만 포함하므로, **아이템 B** 2개와 **아이템 C** 3개를 포함한다 (각 세트가 **아이템** 최대 공급량의 1%를 포함한다고 가정).
- 반면 **Item Fusion**의 **바스켓(Basket)**은 **아이템 풀**의 모든 **아이템**을 필요로 하므로, **아이템 A** 1개, **아이템 B** 2개, **아이템 C** 3개를 포함한다 (각 바스켓이 **아이템** 최대 공급량의 1%를 필요로 한다고 가정).*

바스켓 구성 (Basket Construction)

바스켓(basket)에 필요한 **아이템**과 그 수량은 사전에 정의된 **NFT** 공급 분포(“**계획된 분배(planned distribution)**”)에 따라 계산된다.

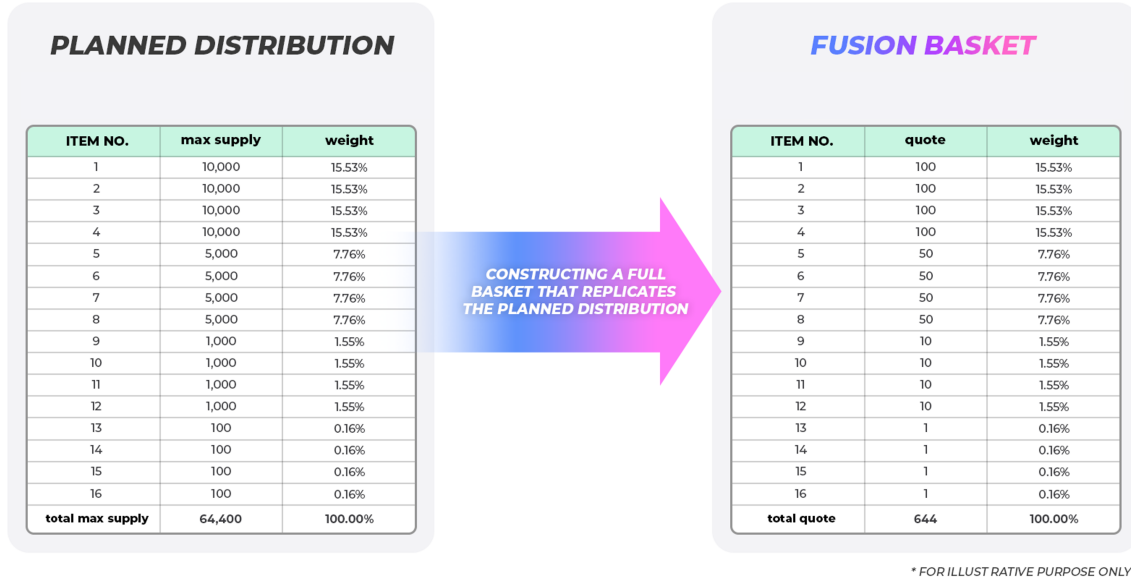
◆ Basket Construction



© 2025 NEXPACE Limited All Rights Reserved.

x 축은 **아이템**의 개수를, y 축은 **메이플스토리 N**에서 장비 레벨에 따라 분류된 **아이템** 그룹을 나타낸다.

🌟 Basket Construction



© 2025 NEXPACE Limited All Rights Reserved.

예시 목적으로만 제공된 이미지이며 실제 바스켓 구성과는 다를 수 있음

바스켓 구성 요소 (Basket composition)

- **아이템 풀(Item Pool)**에 등록된 NFT는 현재 사용 가능 여부와 관계없이 **바스켓**을 구성한다.
- 새로운 아이템이 **아이템 풀**에 추가될 경우, 해당 아이템은 자동으로 **바스켓**에 포함된다.

바스켓 아이템에 적용되는 가중치 (Weights applied to the basket items)

- **가중치(Weight)**는 개별 NFT의 공급량을 전체 NFT 최대 공급량으로 나눈 비율을 의미한다.
(예: 전체 NFT 최대 공급량이 1,000개이고 그중 'A' NFT가 100개일 경우, 'A' NFT에 적용되는 가중치는 10%이다.)

바스켓 아이템의 쿼트 (Quotes for the basket items)

- **쿼트(Quote)**는 NFT의 가중치를 기반으로 계산된, 바스켓에 필요한 아이템의 수량을 의미한다.

시점 t 의 총 쿼트 (Total quote _{t} for the basket)

- **총 쿼트(Total quote) _{t}** 는 시점 t 에서 **바스켓**에 필요한 모든 개별 아이템 쿼트의 합계를 의미한다.
- 새로운 아이템이 **아이템 풀**에 추가될 경우, 해당 아이템은 **바스켓**에 포함되며 **총 쿼트 _{t}** 가 증가한다.

시점 t 의 총 교환 가능 NXPC (Total Exchangeable NXPC _{t})

- $\\$\\$\\text{Total\\ Exchangeable\\ NXPC_t} = \\frac{\\text{Total\\ quote_t}}{\\text{NFT/NXPC\\ Exchange\\ Rate_t}}\\$\\$$
- **총 교환 가능 NXPC(Total Exchangeable NXPC) _{t}** 는 시점 t 에서 **바스켓**을 NXPC로 교환할 수 있는 총 NXPC 수량을 나타낸다.
- **총 쿼트(Total quote) _{t}** 에 대해 교환 가능한 NXPC의 수량은 **NFT/NXPC 교환 비율 _{t}** 을 사용하여 계산된다. 이 비

율은 NFT와 NXPC 간의 교환 비율을 결정하며, 계산된 수량은 해당 **Item Fusion** 라운드의 **총 교환 가능 NXPC_t(Total Exchangeable NXPC_t)**가 된다. **바스켓(basket)**이 완전히 채워지고 보상 계산이 완료되면, 각 사용자는 자신의 **참여 비율(Participation Rate)**에 따라 **총 교환 가능 NXPC_t**의 일부를 수령한다.

(**Participation Rate**에 대한 추가 정보는 [participation-rate](#) 섹션을 참조.)

- 예를 들어, 시점 t 에서 **바스켓**에 필요한 총 NFT 수량(**Total quote_t**)이 1,000개이고, 현재 **NFT/NXPC 교환 비율_t**이 10이라면, **총 교환 가능 NXPC_t**는 100이 된다 ($1,000 \text{ NFTs} \div \text{NFT/NXPC 교환 비율}_t 10 = 100$).
- 총 교환 가능 NXPC_t** 계산식에서, 분모인 **NFT/NXPC 교환 비율_t**은 새로운 아이템이 **아이템 풀(Item Pool)**에 추가될 때 증가한다. (관련 내용은 [nft-nxpc-exchange-rate](#) 섹션 참조.) 새로운 아이템이 추가될 때 **총 쿼트_t** 또한 증가하지만, **NFT/NXPC 교환 비율_t**의 증가 폭이 **총 쿼트_t**의 증가 폭을 초과하므로, 결과적으로 **총 교환 가능 NXPC_t**는 감소한다.
- 이러한 현상은 **NFT/NXPC 교환 비율_t**이 새로운 아이템의 최대 공급량(예: 1,000)을 반영하는 반면, **총 쿼트_t**는 그 최대 공급량의 일정 비율(예: $1\% \times 1,000 = 10$)만 반영하기 때문에 발생한다.
- 예를 들어, 시점 t 에서 **아이템 풀 내 NFT 수량_t**이 1,000개이고, **NXPC 총 공급량_t**이 100개라면, **NFT/NXPC 교환 비율_t**은 10이다 ($1,000 \div 100$). 이때 **바스켓**의 **총 쿼트_t**가 1,000이라면, **총 교환 가능 NXPC_t**는 100이다.
- 이제 새로운 아이템 하나(최대 공급량 100개)가 **아이템 풀**에 추가된다고 가정하자. 그러면 **아이템 풀 내 NFT 수량_t**은 1,100개로 증가하며, **NFT/NXPC 교환 비율_t**은 11로 변한다 ($1,100 \div 100 = 11$). 만약 **바스켓**이 새로운 아이템의 최대 공급량의 1%(1개)를 필요로 한다면, 이 아이템의 **쿼트(quote)**는 1이 된다.
- 결과적으로, **총 쿼트_t**는 1,000에서 1,001로 증가하지만, **NFT/NXPC 교환 비율_t**은 11이 되었으므로 **총 교환 가능 NXPC_t**는 91로 감소한다 ($1,001 \div 11 = 91$).
- 따라서, 새로운 아이템이 **아이템 풀**에 추가될 때 **총 교환 가능 NXPC_t**는 감소한다.

프로토콜은 **총 교환 가능 NXPC_t** * 계산을 소수점 18자리까지 절삭한다. 이 절삭으로 인해 사용자가 실제로 수령하는 NXPC의 양은 **NFT/NXPC 교환 비율_t**을 사용하여 계산된 이론적 값과 약간 다를 수 있다.*

모든 예시는 설명을 위한 예시일 뿐이며 실제 데이터를 반영하지 않는다.

참여 비율 (Participation Rate)

참여 비율(Participation Rate)은 사용자가 **바스켓(basket)**에 추가한 NFT의 '**기준 가격(reference price)**' 총액을, **기준 가격**을 기반으로 계산된 **바스켓의 총 가치(total value)**로 나눈 비율을 기준으로 산정된다. **기준 가격(reference price)**은 지원되는 마켓플레이스에서 제출된 최근 N회(가격 조작을 방지하기 위해 'N'의 값은 비공개)의 가장 평균 입찰가 중 중앙값을 의미한다. 여기서 입찰가(bid price)는 특정 NFT를 구매하고자 하는 잠재적 구매자가 제출한 가격을 의미한다.

바스켓이 완성되면, **참여 비율(Participation Rate)**은 각 참가자가 **총 교환 가능 NXPC_t(Total Exchangeable NXPC_t)** 중 얼마를 분배받을지를 결정한다. 아래 예시는 Alice의 사례를 통해 이를 설명한다.

참여 비율 예시 (Alice's Example)

$$\frac{\sum \text{Reference Price of NFTs in the basket}_{\text{Alice}} * \text{Number of NFTs in the basket}_{\text{Alice}}}{\text{total value of the basket calculated by reference prices}}$$

예를 들어, Alice가 **바스켓**에 아이템 A를 2개 추가했고, 각 아이템의 **기준 가격(reference price)**이 50이라고 가정하자. **기준 가격**으로 계산된 **바스켓 전체 가치**가 1,000이라면, Alice의 **참여 비율**은 10%이다 ($50 \times 2 \div 1,000 = 10\%$).

NXPC 교환량 (Alice's Example)

$$NXPC\text{ Exchanged}_{Alice} = Participation\ Rate_{Alice} * Total\ Exchangeable\ NXPC_t$$

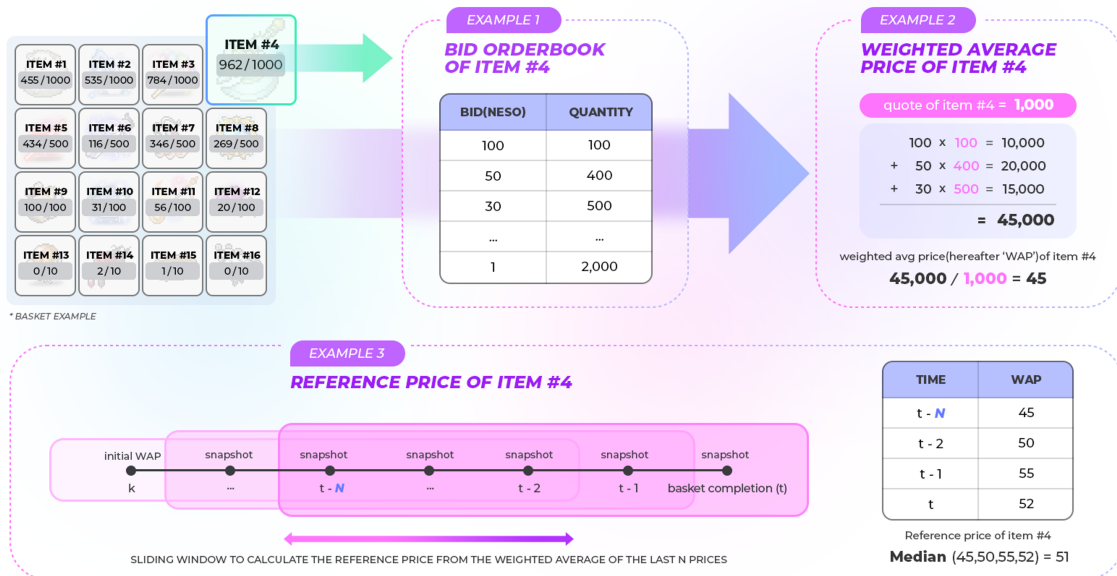
Alice가 받을 수 있는 NXPC 교환량은 그녀의 **참여 비율(Participation Rate)**에 **총 교환 가능 NXPC_t(Total Exchangeable NXPC_t)**를 곱하여 계산된다. 예를 들어, **총 교환 가능 NXPC_t**이 500이고 Alice의 **참여 비율**이 10%라면, Alice는 **Item Fusion** 참여에 대해 50 NXPC(10% × 500)를 받게 된다.

기준 가격 계산 (Reference Price Calculation)

NFT의 **기준 가격(reference price)**은 최근 N회의 가중 평균 가격의 중앙값으로 계산된다. 이 가중 평균 가격은 불규칙한 간격으로 수집된 입찰 데이터를 기반으로 계산되며, 필요한 수량(**쿼트(quote)**)이 충족될 때까지 높은 입찰가가 우선 적용된다. 이를 통해 신뢰할 수 있고 시의적절한 가격 정보를 확보할 수 있다. 입찰(bid)이란 NFT를 구매하려는 잠재적 구매자가 제출한 가격을 의미한다.

예를 들어, **바스켓(basket)** 내 아이템 #4의 필요 수량(**쿼트(quote)**)이 1,000개일 때, 시장에서 아이템 #4에 대한 최고 입찰가가 각각 100 NESO에 100개, 50 NESO에 400개, 30 NESO에 500개라고 가정하자. 이 경우 아이템 #4의 가중 평균 가격은 다음과 같이 계산된다: 45 ((100×100 + 50×400 + 30×500) ÷ 1,000). 낮은 입찰가(예: 1 NESO 등의 가격)는 상위 입찰을 통해 필요한 1,000개 수량이 이미 확보된 후에는 계산에 포함되지 않는다.

Reference Price



© 2025 NEXPACE Limited All Rights Reserved.

모든 예시는 이해를 돕기 위한 예시일 뿐이며 실제 데이터를 반영하지 않는다.

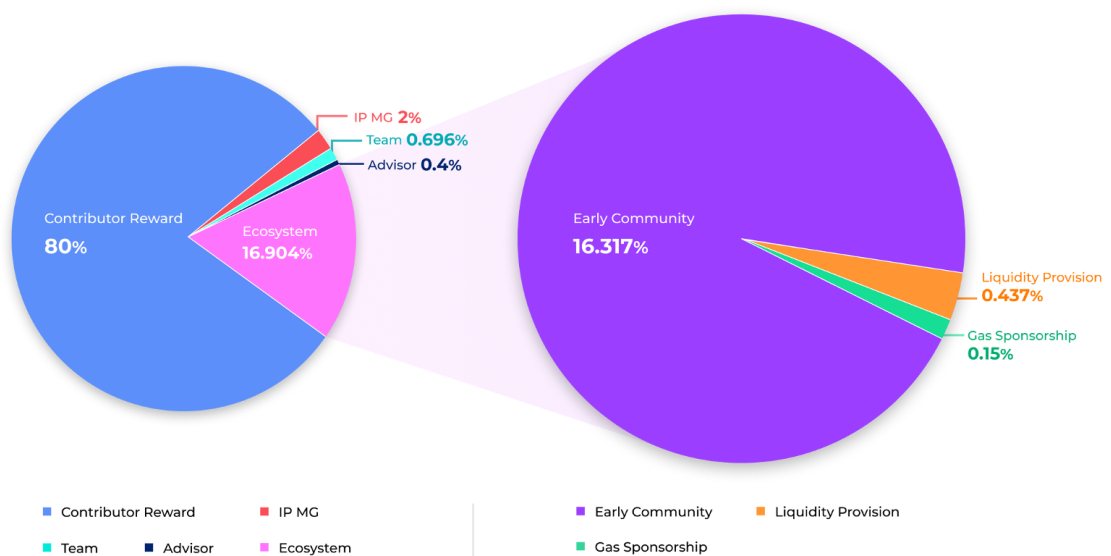
이 초기 계산 이후, 가중 평균 입찰가는 여러 구간으로 나누어진 기간 동안 지속적으로 평가된다. 평가 기간은 **바스켓** 내 NFT의 가중 평균 입찰가가 최초로 산정된 시점부터 **바스켓**이 완성되어 NXPC가 참가자에게 분배될 수 있는 시점까지 이어진다. 최종 **기준 가격(reference price)**은 마지막 N회의 가중 평균 입찰가 중 중앙값으로 결정되며, 이는 **참여 비율(Participation Rate)** 계산에 사용된다. 이 모든 과정은 사전에 정의된 방식에 따라 자동으로 수행된다.

프로토콜은 **NFT/NXPC 교환 비율_t(NFT/NXPC Exchange Rate_t)** 계산을 소수점 18자리까지 절삭한다. 이 절삭으로 인해 프로토콜이 적용하는 실제 **NFT/NXPC 교환 비율_t** 및 **총 교환 가능 NXPC_t(Total Exchangeable NXPC_t)**는 수식으로 계산된 이론적 비율과 약간 다를 수 있다.

어떠한 시장 가치도 메이플스토리 유니버스에 의해 보장되지 않는다. NXPC Fission 또는 Item Fusion에 참여하기 전, 반드시 참여 기준 및 관련 약관을 신중히 검토하기 바란다.

할당 (Allocation)

◆ NXPC Allocation



© 2025 NEXPACE Limited All Rights Reserved.

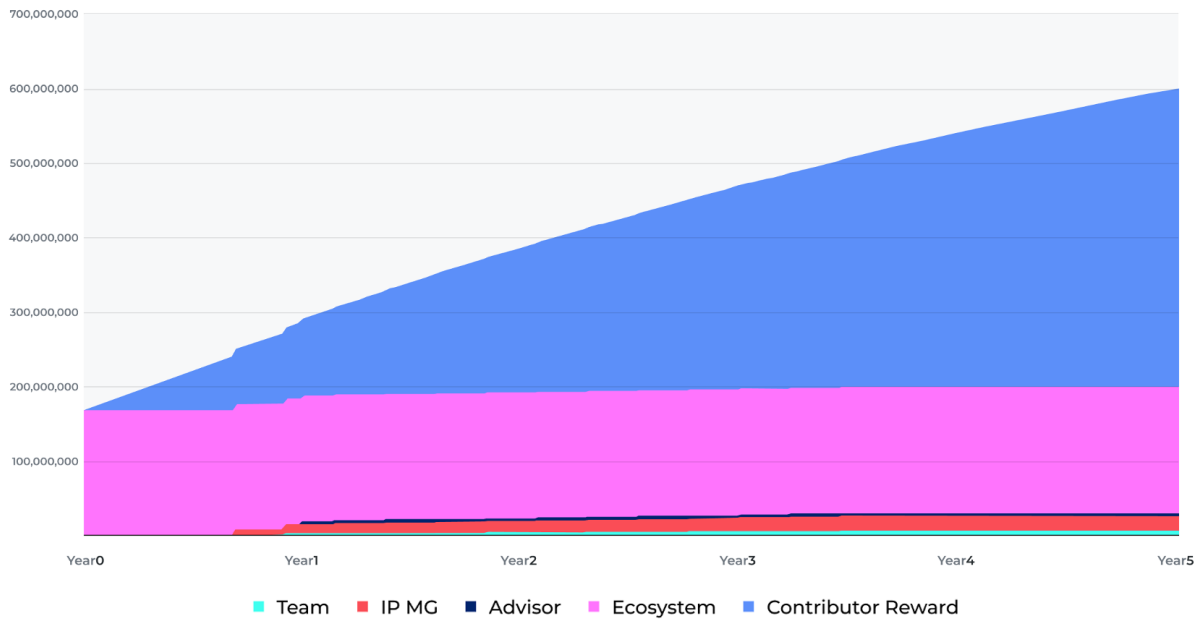
구분 (Category)	하위 구분 (Subcategory)	할당 비율 (Allocation)	목적(Purpose)	베스팅 (Vesting)
기여 보상 (Contribution Reward)		80% (800,000,000 NXPC)	메이플스토리 유니버스 확장에 기여하는 커뮤니티 구성원을 보상하여 자발적 참여를 장려하기 위함. 보상은 비트코인의 반감기 모델을 참고한 점진적 발행 감소 구조에 따라, 각 개인의 기여 수준을 기반으로 한 주기적 시스템을 통해 분배됨.	잠금 기간 없이 각 주기별로 기여자에게 분배 됨.
생태계 (Ecosystem)	초기 커뮤니티 (Early Community)	16.317% (163,170,000 NXPC)	메이플스토리 유니버스의 초기 참여자들에게 자원을 제공하고, 토큰의 초기 분배 및 시장 접근성을 확보하기 위함. 여기에는 제네시스 포인트, NXPC 경쟁 이벤트, 버그 바운티, 라이브-월드-리프(Live-World-Leap), 기타 프로모션 및 커뮤니티 주도 활동 지원이 포함됨. 참고: 이 할당의 일부는 NXPC Fission을 통해 NFT로 교환되어, 자격 있는 초기 커뮤니티 구성원에게 Live-World-Leap 프로그램을 통해 분배됨. 이 프로그램은 오픈 베타 기간(2024년 11~12월) 동안 진행되었으며, 플레이어가 테스트넷에서 획득한 NFT를 본 게임으로 이전할 수 있도록 지원함.	TGE 시점에 전량 언락 (Fully unlocked at TGE).
생태계 (Ecosystem)	유동성 공급 (Liquidity Provision)	0.437% (4,370,000 NXPC)	NXPC의 충분한 시장 유동성을 유지하기 위함.	TGE 시점에 전량 언락.
생태계 (Ecosystem)	가스 스폰서십 (Gas Sponsorship)	0.15% (1,500,000 NXPC)	블록체인 수수료에 익숙하지 않은 사용자를 위해 메타 트랜잭션을 통해 네트워크 거래 수수료를 대납하여, 가스 없는(gas-free) 사용자 경험을 제공하고 진입 장벽을 낮추기 위함.	TGE 시점에 전량 언락.
IP MG		2% (20,000,000 NXPC)	메이플스토리 IP 라이선서에 대한 최소 보장 지급 약속(minimum guaranteed payment)을 이행하기 위한 할당. 라이선서(넥스페이스)는 이 할당의 일부를 직원들에게 재분배할 수 있음.	9개월 클리프 (cliff) 이후 36개월 동안 분기별로 언락 되는 구조화된 베스팅 일정 적용.
팀 (Team)		0.696% (6,960,000 NXPC)	메이플스토리 유니버스 및 넥스페이스 생태계를 개발·유지하는 핵심 기여자들에게 보상하고 지속적인 참여를 장려하기 위함.	9개월 클리프 이후 36개월 동안 분기별 언락.
자문 (Advisor)		0.4% (4,000,000 NXPC)	NXPC의 토크노믹스 및 생태계 설계에 크게 기여한 핵심 자문 팀에 대한 보상.	12개월 클리프 이후 마일스톤 기반 베스팅.

언락된 공급 일정 (Unlocked Supply Schedule)

언락된 공급(Unlocked Supply)이란 이미 유통 중이거나 전송 제한이 해제된 NXPC의 총량을 의미한다.

아래 표는 5년간의 NXPC 누적 유통 상한, 즉 언락될 NXPC의 예상 최대치를 보여준다.

🌟 NXP Unlocked Supply Schedule (5Y)



© 2025 NEXPACE Limited All Rights Reserved.

구분	Year 0 (TGE)	Year 1	Year 2	Year 3	Year 4	Year 5
총 언락 공급량 (Total Unlocked Supply)	169,040,000	292,673,542	386,788,582	470,221,495	540,525,370	600,005,128
기여 보상 (Contribution Reward)		103,561,335	193,716,482	272,200,895	340,525,370	400,005,128
생태계: 초기 커뮤니티 (Ecosystem: Early Community)	163,170,000	163,170,000	163,170,000	163,170,000	163,170,000	163,170,000
생태계: 유동성 공급 (Ecosystem: Liquidity Provision)	4,370,000	4,370,000	4,370,000	4,370,000	4,370,000	4,370,000
생태계: 가스 스폰서십 (Ecosystem: Gas Sponsorship)	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000
IP MG		11,923,000	14,860,607	18,531,602	20,000,000	20,000,000
팀 (Team)		4,149,207	5,171,493	6,448,998	6,960,000	6,960,000
자문 (Advisor)		4,000,000	4,000,000	4,000,000	4,000,000	4,000,000

모든 수치는 자연수 단위로 반올림되었다.

표에 표시된 자문단(Advisor) 언락 일정은 모든 마일스톤이 가장 빠른 시점(12개월 클리프 이후)에 달성된다는 가정하에 작성되었다.

간단한 계산을 위해 본 표는 한 달을 4주, 1년을 52주로 가정한다. 실제 월은 4~5주로 구성될 수 있으므로, 실제 언락 공급 일정은 본 표와 다소 차이가 있을 수 있다. 정확한 공급 일정은 출시 후 메이플스토리 유니버스 익스플로러 (MapleStory Universe Explorer)에 공개될 NXP 공급 대시보드를 참조하기 바란다.

또한 NXP는 **NXP Fission** 또는 **NESO 전환(Convertibility)** 과정을 통해 유통에서 제거될 수 있으므로, 실제 유통량은 본 표에 표시된 수치보다 적을 수 있다.

NESO

NESO는 메이플스토리 유니버스 내 모든 활동의 기반이 되는 게임 토큰이다. NESO는 플레이어와 기여자 모두에게 다양한 기능을 제공하는 주요 속성을 지닌다.

접근 수단 (Means to Access)

NESO는 메이플스토리 유니버스 마켓플레이스에서 NFT를 획득하거나 유니버스 내 애플리케이션의 추가 콘텐츠에 접근하는 데 사용된다. 예를 들어, NESO는 캐릭터, 장비, 소모품 등 다양한 NFT를 사고팔 때 사용되며, 메이플스토리 N 내에서 아이템 강화와 같은 인앱 기능에 접근할 때도 사용된다.

NXPC 전환성 (NXPC Convertibility)

NESO는 NXPC와 고정 환산 비율을 가진 토큰이다. 스마트 컨트랙트를 통해 NXPC를 NESO로, NESO를 NXPC로 상호 변환할 수 있다. 이 관계는 이더리움(ETH)과 래핑된 이더(wETH)의 관계와 유사하다. 예를 들어 메이플스토리 N에서는 이 전환 시스템이 보상 메커니즘을 구성한다. 메이플스토리 N 프로젝트는 기여 보상으로 NXPC를 수령하고, 그 중 일부를 NESO로 변환하여 인게임 보상으로 배포할 수 있다. 플레이어는 몬스터 사냥이나 보스 레이드 등 다양한 인게임 활동을 통해 NESO를 획득할 수 있다.

플레이어를 위한 보상 경험 (Reward Experience for Players)

NESO는 플레이어에게 보상의 수단으로 제공되어 콘텐츠를 즐기면서 성취감과 보상감을 느낄 수 있도록 한다. NESO는 메이플스토리 N뿐만 아니라 유니버스 내 다른 애플리케이션에서도 사용될 수 있다는 점에서 의미가 있다. 이는 NESO를 얻는 **RX**가 단일 게임에 국한되지 않고 유니버스 전반으로 확장될 수 있음을 의미한다.

기여자를 위한 추가 유틸리티 (Additional Utilities for Contributors)

NESO는 플레이어 보상으로 제공될 뿐만 아니라, 메이플스토리 유니버스의 기여자들에게 중요한 동기 부여 수단으로 작용한다. 기여자는 NESO를 자신의 애플리케이션 내 사용자 보상으로 통합하여 앱의 매력과 사용자 참여를 높일 수 있다. 또한, NESO를 활용한 인앱 구매(In-App Purchase) 비즈니스 모델을 구현하여 생태계 내 NESO의 활용성을 더욱 확장할 수 있다.

NESO는 NXPC로부터의 전환을 통해서만 발행될 수 있다. 따라서 NESO의 최대 공급 한도는 NXPC의 공급 한도를 상속받는다. 예를 들어, 1 NXPC당 100,000 NESO의 전환 비율을 가질 경우, NESO의 이론적 최대 공급량은 100조 개($100,000 \times 10^8$ NXPC)가 된다.

NFT

일반 면책 조항 (General Disclaimer)

본 백서 및 관련 문서에 포함된 정보는 오직 참고 목적을 위한 것이며, 넥스페이스(Nexpace)가 NFT, 토큰, 가상 자산 또는 금융 상품의 판매를 제안하거나, 구매를 권유하거나, 추천하는 행위를 구성하지 않는다. 넥스페이스 게임 생태계 및 관련 NFT 및 토큰에 대한 참여는 전적으로 사용자의 재량에 따라 이루어져야 하며, 관련된 특정 위험에 대한 충분한 조사와 이해를 바탕으로 결정되어야 한다. 이러한 참여에는 자산 전부를 잃을 수 있는 잠재적 손실을 포함하여 본질적인 위험이 수반된다. 또한, 넥스페이스는 본 백서와 연계된 토큰 또는 NFT의 이전성(transferability), 유틸리티(utility), 유동성(liquidity), 교환성(exchangeability)에 대해 어떠한 보장이거나 진술도 제공하지 않는다. NXPC 토큰과 NFT는 프로젝트의 특정 단계에서 항상 이전이 가능한 것은 아니며, 스마트 컨트랙트 조건이나 플랫폼 제한에 따라 이전이 제한될 수 있으며, 이는 사용자의 온체인(On-Chain) 토큰 또는 NFT 거래 및 전송 능력에 영향을 미칠 수 있다. 본 백서와 관련된 위험에 대한 보다 자세한 내용은 본 백서의 면책 조항(Disclaimer) 섹션 및 그에 보충되는 위험 공시 문서를 참조하기 바란다.

면책 조항 (Disclaimers)

본 백서 또는 그에 포함된 정보를 열람함으로써, 귀하는 무조건적이고 철회 불가능한 조건 하에서 넥스페이스와 다음 사항들에 동의하는 것으로 간주된다.

1. 본 백서는 제한된 지역에서 열람될 수 없다.

특정 지역이나 관할권에서 개인 또는 단체가 본 백서를 열람하는 행위는 해당 지역의 관련 법률, 규제 및 정부 정책(이하 “법률”)에 부합하지 않을 수 있다. 본 백서를 열람하고자 하는 개인 또는 단체는 먼저 본 백서의 열람이 법률에 의해 금지되거나 제한되지 않는지 확인해야 하며, 필요할 경우 관련 법률 전문가와 함께 검토해야 한다.

특히, 법률이 허용하지 않는 한, NESO, NXPC 또는 본 백서에 언급된 기타 디지털 자산, 혹은 넥스페이스(Nexpace) 내에서 사용되는 대체 가능(fungible) 또는 대체 불가능(non-fungible) 디지털 자산(이하 “디지털 자산”)의 구매, 양도 등 어떠한 형태의 거래에 참여하거나 디지털 자산을 보유하는 것이 제한되거나 금지된 지역에서는 본 백서가 직접적 또는 간접적으로 제공되거나 열람되어서는 안 된다. 만약 특정 관할권 내에서 본 백서의 열람이 법률에 의해 금지되거나, 본 백서의 전체 또는 일부 내용이 해당 법률과 상충하는 경우, 넥스페이스는 해당 지역에서 본 백서를 열람하는 개인 또는 단체에 대해 어떠한 책임도 지지 않으며, 그러한 개인 또는 단체는 자신의 책임하에 본 백서를 열람하게 된다.

본 백서에서 언급된 서비스나 기능은 추가적인 법적 제한을 받을 수 있으며, 관련 법률에 따라 이용 가능 여부가 달라질 수 있다.

2. 본 백서의 유일한 목적은 메이플스토리 블록체인 생태계에 대한 정보를 제공하는 것이다.

본 백서에 제공된 모든 정보는 오직 참고 목적을 위한 것이며, 독자가 넥스페이스(Nexpace) 블록체인에 대한 특정 정보를 이해하도록 돕기 위한 것이다. 해당 정보는 어떠한 보증이나 약속 없이 제공되며, 어떠한 경우에도 법적 구속력을 갖지 않으며, 디지털 자산 보유자에게 어떠한 기대나 권리를 부여하지 않으며, 그와 같이 해석되어서는 안 된다. 넥스페이스 및 관련 단체, 조직, 개인, 자문단 또는 법률 자문(이하 “넥스페이스 등”)은 본 백서에 포함된 정보의 진실성, 정확성, 완전성, 무오류성, 시장성, 특정 목적 적합성, 유용성 등에 대하여 명시적이거나 묵시적인 어떠한 진술, 보증 또는 약속도 하지 않으며, 해당 정보가 제3자의 권리를 침해하지 않는다는 점에 대해서도 어떠한 보증을 제공하지 않는다.

본 백서는 작성 시점을 기준으로 넥스페이스 및 관련 프로젝트에 대한 최신 정보를 포함하기 위해 노력하였다. 그러나 넥스페이스 및 기타 관련 프로젝트의 세부 사항은 언제든지 변경 또는 조정될 수 있으므로, 본 백서의 내용이 완전하지 않을 수 있다. 프로젝트의 모든 세부 사항이 반드시 통지되거나 공개되지 않을 수도 있으며, 넥스페이스는 모든 사항을 사전 또는 사후에 공지할 의무를 지지 않는다.

넥스페이스 등은 본 백서에 포함된 정보의 오류나 누락, 해당 정보를 사용·참조·신뢰함으로 인해 발생하는 모든 형태의 손실 또는 피해(직접적, 간접적, 특별한, 파생적, 실질적, 결과적, 징벌적 손해 등을 모두 포함하며, 이하 “손해”)에 대해 어떠한 책임도 지지 않는다. 이러한 손해의 가능성이 넥스페이스 등에 이미 알려졌거나 통보되었더라도, 넥스페이스 등은 관련 손해에 대해 어떠한 법적 책임도 부담하지 않는다.

3. 디지털 자산과 관련하여 다음 사항을 유념해야 한다.

디지털 자산은 유틸리티 또는 가치의 전부 혹은 일부를 상실할 경우, 이전(transfer)에 제한이 발생하거나 유동성에 제약이 생길 수 있다. 또한 본 백서에 명시된 계획이나 세부 내용이 실패하거나 중단될 경우, 디지털 자산은 본 백서에서 예상된 상품이나 서비스로 교환될 수 없거나 제공되지 않을 수 있으며, 소유하거나 사용할 수 없게 될 수도 있다. 디지털 자산은 결제 수단으로 사용되거나 그러한 용도로 간주되어서는 안 된다.

4. 본 백서에는 미래 예측 진술이 포함되어 있다.

본 백서에 포함된 정보에는 “미래 예측 진술(Forward-Looking Statements)”이 포함될 수 있다. 미래 예측 진술은 본질적으로 미래에 발생할 가능성이 있는 사실을 예측한 것일 뿐이며, 과거의 사실에 대한 진술, 약속, 보증 또는 확약이 아니다. 이러한 진술에는 “목표(target)”, “일정(schedule)”, “예상(expect)”, “믿음(believe)”, “가능성(possibility)”, “확률(probability)”, “예측(anticipate)”, “만약(if)”, “의도(intent)”, “가능성(likelihood)”, “계획(plan)”, “프로젝트(project)”, “~할 것이다(will)” 등의 미래지향적 용어가 포함될 수 있다.

미래 예측 진술은 미래의 사건 및 상황과 관련되어 있으므로, 본질적으로 위험과 불확실성을 내포한다. 따라서 디지털 자산과 관련된 예상 로드맵, 개발 계획, 기대 조건, 성과 추정 및 예측, 의견 등 본 백서의 모든 미래 예측 진술은 실제 결과와 다를 수 있으며, 업데이트·수정·변경 또는 독립적인 검증이 이루어질 수 있다.

법률에서 요구하지 않는 한, 넥스페이스는 어떠한 경우에도 본 백서에 기술된 미래 예측 진술을 갱신하거나 수정할 의무를 지지 않으며, 해당 진술이 실제로 실현될 것이라고 진술, 보증 또는 약속하지 않는다.

5. 본 백서의 내용은 제안이 아니다.

본 백서는 독자가 넥스페이스(Nexpace) 블록체인을 이해하도록 돕기 위한 참고 목적의 문서일 뿐이다. 본 백서는 어떠한 형태의 상품, 투자, 증권 또는 기타 금융상품의 매매, 제안, 취득, 권유, 추천을 구성하지 않으며, 또한 금융투자 관련 서류(예: 투자설명서)에 해당하지도 않는다.

본 백서의 내용은 전체 맥락 속에서 이해되어야 한다. 본 백서의 일부를 발췌하거나 분리하여 사용하는 행위는 본 백서 작성의 의도와 목적에 반한다. 본 백서 전체 또는 일부는 어떠한 계약 체결이나 투자 결정의 근거로 의존하거나 활용되어서는 안 된다.

6. 본 백서의 내용은 조언이 아니다.

본 백서의 어떠한 부분도 법률, 금융, 세무, 투자 또는 기타 조언을 제공하지 않는다. 디지털 자산과 관련하여 회계, 경제, 법률 또는 세무상의 문제에 관심이 있는 경우, 반드시 자체적인 실사를 수행하거나 해당 분야의 전문가에게 자문을 구해야 한다. 또한, 귀하는 거주 지역 내 디지털 자산, 금융, 증권, 세금, 외환 등과 관련된 모든 법률과 규정을 준수할 별도의 의무가 있다.

7. 본 백서는 계약 또는 거래와 관련이 없다.

본 백서 전체 또는 일부는 어떠한 계약 체결이나 투자 결정의 근거로 의존하거나 활용되어서는 안 된다. 디지털 자산의 매매, 교환, 이전 또는 취득과 관련된 모든 계약(이하 “거래 문서”)은 별도의 문서에 의해 규율된다. 만약 본 백서의 내용과 거래 문서가 상충할 경우, 거래 문서가 우선한다. 본 백서에 명시되어 있으나 거래 문서에 포함되지 않은 사항은 어떠한 법적 구속력도 가지지 않는다.

8. 본 백서의 내용은 규제상의 위험을 내포한다.

본 백서에 포함된 진술은 특정 지역의 적용 법률을 완전히 준수하지 않을 수 있다. 본 백서는 어떠한 관할권의 정부, 규제 기관 또는 자율 규제 기구에 의해 검토되거나 승인되지 않았다.

다양한 지역에서 디지털 자산, 블록체인 기반 게임, 블록체인 프로토콜, 스마트 컨트랙트 및 관련 애플리케이션에 영향을 미치는 법률, 규제 및 제도는 불명확하거나 미정이며, 빠르게 변화하고 있다. 정부나 규제 기관, 자율 규제 단체 등이 디지털 자산, 블록체인 기반 게임, 블록체인 프로토콜, 스마트 컨트랙트 및 관련 애플리케이션의 전부 또는 일부를 규제하기 위해 법률을 개정하거나 새로 시행할 경우, 혹은 금융기관이 특정 사업 또는 상업적 결정을 내리거나, 법원 등 사법 기관이 판결·결정·명령을 내리거나, 검찰이나 과세 기관 등 수사 또는 행정 기관이 조사를 시작하거나 형사 사건을 제기할 경우, 본 백서에 기술된 내용의 운영 및 집행은 전부 또는 일부 제한될 수 있으며, 관련 프로젝트는 일시적 또는 영구적으로 중단될 수 있다.

9. 본 백서에 명시된 계획은 변경, 수정 또는 중단될 수 있다.

시장 환경, 법률 및 디지털 자산 시장의 규제 환경 변화, 기술적 도전, 비즈니스 상황, 산업 전망 등과 같은 모든 상황에서 예상치 못한 사건이 발생할 경우, 본 백서에 명시된 목표는 변경되거나 달성되지 않을 수 있다. 넥스페이스(Nexpace)는 이러한 가능성에 대해 통지하거나 사전 고지를 할 의무가 없다.

10. 넥스페이스는 제3자와 함께 블록체인을 개발한다.

넥스페이스 블록체인은 넥스페이스 및 관련 단체뿐만 아니라 다양한 조직과 개인의 협력과 함께 성장한다. 제3자가 제공하는 디지털 자산, 블록체인 기반 게임, 블록체인 프로토콜, 스마트 컨트랙트 및 관련 애플리케이션의 역량, 기술, 의무 및 비즈니스 활동 등에 대해서는 넥스페이스 및 관련 단체가 어떠한 진술, 보증 또는 약속도 하지 않으며, 이에 대한 법적 책임을 지지 않는다.

11. 기타 위험에 대한 고지

디지털 자산 또는 관련 블록체인 네트워크에의 참여는 정치적, 사회적, 경제적 변화, 디지털 자산 시장의 환경 변화, 기술적·환경적 요인, 경쟁 심화 등 다양한 상황으로 인해 비권장되거나 지속 불가능해질 수 있다.

또한 디지털 자산 또는 관련 블록체인 네트워크는 해커나 악의적인 의도를 가진 단체 또는 조직의 공격 대상이 될 수 있으며, 제3자 또는 넥스페이스에 참여하는 개인이 의도적이거나 비의도적으로 디지털 자산 또는 블록체인 네트워크를 취약하게 만들 가능성도 있다. 더 나아가 현재로서는 예측할 수 없는 기술적 위험 요인(예: 양자 컴퓨팅과 같은 기술 발전으로 인해 블록체인의 합의 메커니즘이 무력화되는 경우 등)이 발생할 수 있으며, 그 결과 디지털 자산 또는 블록체인 네트워크의 사용이 불가능해지거나 일시적·영구적으로 중단될 수도 있다.

12. 기타 면책 사항

본 백서는 표준 약관, 계약, 제안 또는 일반 대중을 대상으로 하는 광고가 아니다. 본 백서에는 디지털 자산과 관련된 정보가 포함되어 있으나, 디지털 자산에 대한 모든 정보를 포함하지는 않는다. 본 백서에 기술된 정보는 언제든지 변경될 수 있으며, 넥스페이스 또는 그 관계자는 본 백서를 업데이트할 의무를 지지 않는다.

본 백서에서 제3자 웹사이트 또는 정보 출처를 인용하거나 참조하는 경우, 해당 웹사이트나 정보 출처의 정확성, 완전성 또는 시의성을 별도로 검증하지 않았을 수 있으며, 이에 대해 어떠한 진술, 보증 또는 확약도 하지 않는다.