



GM TOKEN

White Paper

2019.08.08

Copyright 2019



all right reserved.

목차

1. 소개

- 1-1. 개요
- 1-2. 코인 지급 방법

2. GM 코인의 특징

- 2-1. 게임과 코인의 접목
- 2-2. 게임 운영 및 서비스 제공
- 2-3. 지속 가능성과 수익성

3. 코인 분배 비율

- 3-1. 분배 개요
- 3-2. 에어드랍 코인 분배 비율
- 3-3. 경매를 통한 분배 비율
- 3-4. 미판매 홀더들에 대한 분배 비율
- 3-5. 마케팅 분배 비율

4. MMORPG 게임의 시장성

5. 바이백 정책

6. GM 코인이 나아갈 방향

- 리미티드 프로젝트의 방향성

7. 면책 사항에 대한 공지

홈페이지	www.cm-exchange.net
오픈 카카오톡방	open.kakao.com/o/gxnzXnib
텔레그램	t.me/CM_Korea
공식 블로그	blog.naver.com/cmexchange?Redirect=Log&logNo=221545470121
사업계획서	drive.google.com/file/d/1TFS3y8y3ZEHEXMiKRcuX5xpFru9pljkf/view?usp=sharing

1. 소개

1-1. 개요

GM 코인은 Game Master 코인의 줄임말로써 코인과 게임의 접목을 위해 탄생한 코인입니다. GM 코인은 (주)엘엔피게임즈의 리미티드 프로젝트의 일환으로서 탄생한 코인으로써 MMORPG 게임의 수익을 통해 코인 보유자에게 이익을 제공하는 형태로 운영됩니다.

(주) 엘엔피 게임즈는 2015년에 설립되어 게임 관련 개발을 전문적으로 진행해 온 법인이며, 중국 등 개발사와의 협력을 통해 게임의 개발 및 유통을 함으로써 수익성을 극대화할 예정입니다. 게임 산업과 관련하여 가지고 있는 방대한 인프라와 개발, 운영 능력 등을 통해 게임의 원활한 운영을 진행할 예정입니다.



1-2. 코인 지급 방법

1) GM 코인은 (주)엘엔피게임즈의 수익성을 위해 탄생한 코인이 아닌, CM코인의 리미티드 프로젝트의 일환으로 탄생하였기 때문에, 발행량 전량이 에어드랍 혹은 경매 입찰 방식에 의해 분배됩니다.¹ GM 코인 또한 CM 코인과 마찬가지로 ERC-20 방식을 사용함은 마찬가지이지만, 판매의 방식이 아닌 CM 코인 보유자에 대한 이익을 더 극대화하기 위한 방식으로써 분배가 이루어집니다.

추가적인 재화의 소모 없이 CM 코인의 보유와 강화스톤²의 보유만으로 추가적인 이익을 누릴 수 있도록 하였습니다. 기본적으로 판매를 목적으로 생성되는 여타 코인들과는 다르게, 기 발행되어 있는 코인의 활용을 통해 얻을 수 있도록 함으로써 CM 코인의 가격 상승 요인을 극대화하고, 홀더 분들이 추가적인 이익을 누릴 수 있도록 설계하였습니다.

1 자세한 사항은 CM코인 백서의 '경매' 파트를 참조하세요.

2 자세한 사항은 CM코인 백서의 '강화' 파트를 참조하세요.

2) 에어드랍의 경우 홀더분들이 실제 소유하고 있는 CM 코인의 비율에 따라 GM 코인을 분배하는 것이 원칙입니다.³ CM 코인 홀더분들은 추가적인 노력을 거의 투입하지 않고서도 에어드랍을 받을 수 있습니다.

경매 입찰 방식에 의한 분배의 경우, 실제 CM을 소비하여 경매 시스템을 통해 GM을 얻어가는 방식입니다. 총발행량 중 에어드랍 물량을 제외한 물량에 대해서는 해당 방식을 통하여 경매를 진행할 예정이고, 경매의 낙찰에 사용된 코인의 경우 전량 소각됩니다. 따라서 CM 코인의 발행량이 줄어들어줌으로써 CM 코인의 가치 또한 상승하게 됩니다.

2. GM 코인의 특징

2-1. 게임과 코인의 접목

GM 코인은 (주)엘엔피게임즈에서 운영하는 게임과의 접목을 통해 수익을 얻습니다. 게임에서 발생하는 수익의 일정 부분을 코인의 운영에 사용함으로써 코인을 보유할 유인을 높입니다. 게임에 대한 블록체인의 접목은 다양한 회사가 최근 몇 년간 시도해왔던 사업 중 하나입니다. 실제로 블록체인을 접목하여 출시한 다양한 게임이 이미 운영되고 있습니다.⁴

하지만 블록체인 기반의 게임이나, 블록체인이 접목된 게임이 큰 관심이나 이슈를 불러일으킨 적은 거의 없습니다. 블록체인 기반 게임들이 관심을 받지 못하였던 이유는, 블록체인 기술을 사용하지 않은 게임과의 차별성이 없고 실제 코인을 받는다고 해도 상품성이 없는 경우가 대부분이었기 때문입니다. 코인이 아무리 전송속도가 빠르다고 해도, 게임 내에서 데이터로써 전송되는 게임머니의 전송속도보다 빠를 수는 없고, 게임 머니 또한 유저들끼리 혹은 특정 사이트에서 거래할 수 있기 때문에 블록체인으로써 아이템을 구매한다는 것은 오히려 불편한 절차를 거치는 것처럼 느껴지는 경우가 많았습니다.

이를 극복하기 위하여, GM 코인의 경우 게임 내에서 직접 사용하는 것이 아닌 게임과 코인의 사용처를 분리하되, 게임의 수익이 발생하는 경우 이를 코인의 가치를 높이는 데 사용하는 방식을 채택하였습니다. 추후 서비스 예정인 게임 내 아이템을 ‘코인’을 통해 구매하는 방식에서도 최대한 게임의 운영 및 속도가 저해되지 않는 한도 내에서 진행할 예정입니다.⁵

3 1인당 보유 한도 및 하드캡에 대해서는 따로 공지된 바가 있으면 그에 따릅니다.

4 <https://egamers.io>

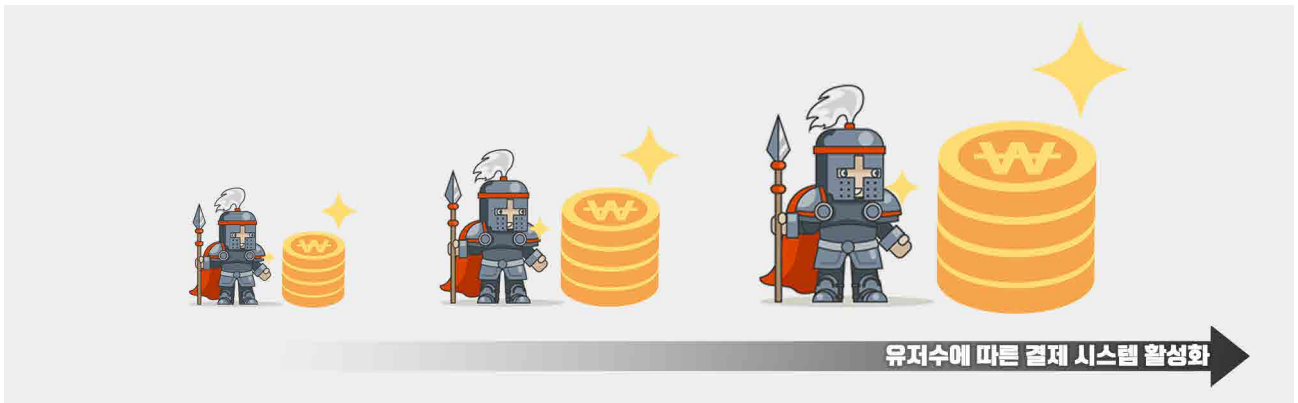
5 예정은 언제든지 변경될 수 있습니다.

2-2. 게임 운영 및 서비스 제공

게임의 운영은 원개발사와의 협의를 통하여 이루어질 예정입니다. 본사가 접목하는 MMORPG 게임은 시스템과 맵이 굉장히 방대하며 동시 접속이 이루어지는 게임의 특성상 개선 및 운영, 관리에 있어 개발사의 협력이 필요합니다. 따라서 개선 사항 등이 있을 경우에는 개발사에 대한 요청 및 자체 관리를 통해 개선을 이루어 나갈 예정입니다.

한국에서의 서비스 운영 및 마케팅 등에 있어 이미 구축된 게임 관련 인프라와, 광고 인프라를 통하여 홍보 및 유저 유치 예정입니다. 또한 원스토어 및 iOS 스토어에 순차적으로 게임을 출시하여 모든 유저들이 게임을 즐길 수 있도록 하여 유저 풀을 구축하고 게임을 운영해 나갈 예정입니다.

2-3. 지속 가능성과 수익성



1) MMORPG 게임의 특성상, 한번 게임을 접하게 되면 지속적으로 해당 게임을 이용하게 되는 경우가 많습니다. MMORPG 게임은 진입 장벽이 높은 축에 속하기 때문에 초기 유저의 유입속도는 늦을 수 있으나, 홀더분들의 참여 및 다양한 마케팅을 통하여 유저가 한번 유입되기 시작하면 게임에 대한 충성도가 높기 때문에 유저가 줄어들 가능성이 높지 않습니다.⁶

2) MMORPG 게임의 또 다른 특징 중 하나는, 유저들은 유저 풀이 많은 게임을 선호한다는 것입니다. 가장 중요한 콘텐츠 중 하나가 서로와의 경쟁 또는 PK, 길드전이기 때문에 유저 풀이 적은 경우 아무리 재미있는 게임이라도 진입을 꺼리는 경우가 많습니다. GM 코인의 경우 홀더 분들이 게임을 즐기도록 유도하고, 이를 통하여 더 많은 유저 풀을 늘려나감으로써 초기에 유저들이 진입을 꺼리는 현상을 최소화하도록 하겠습니다.

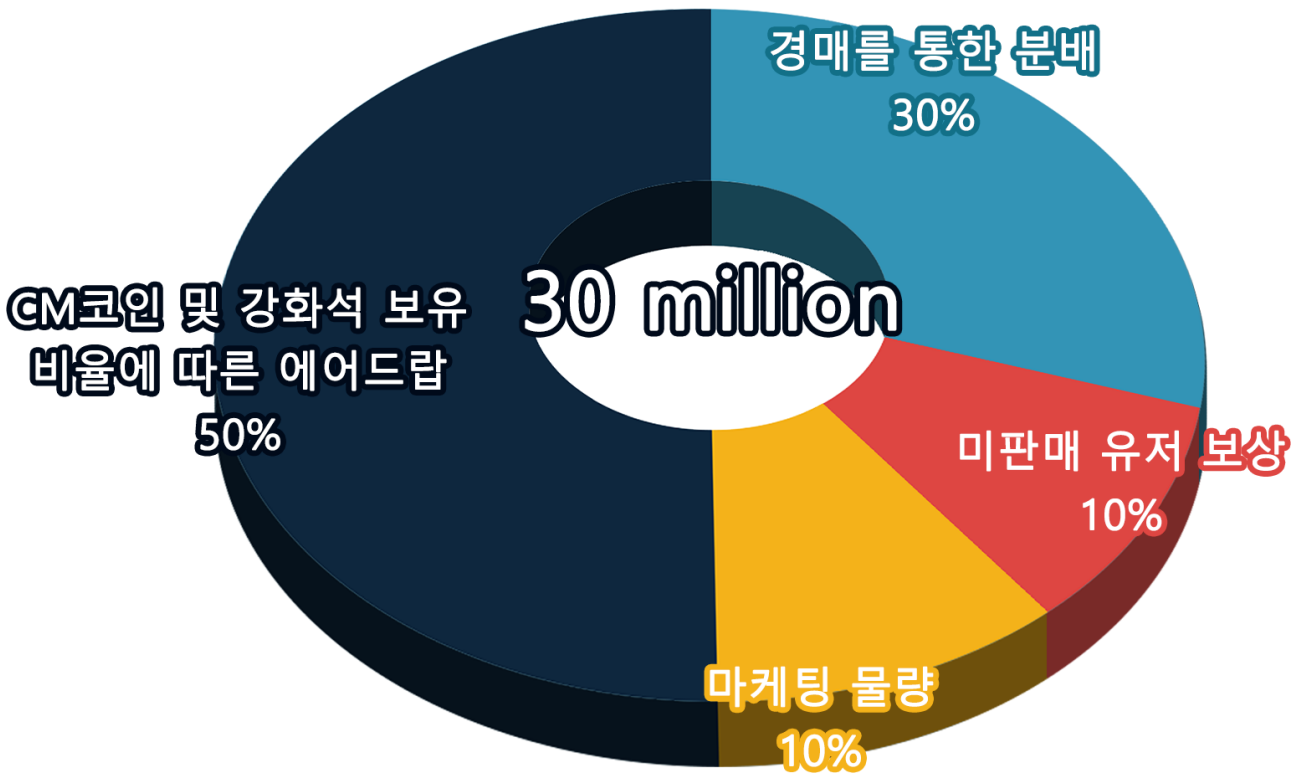
3) 위의 요소들에 더불어, 경쟁 콘텐츠(PK, 길드전, 경기장)이 활성화되는 경우 유저들은 누구보다 강해지고 싶어하는 마음이 강하기 때문에 현금의 결제를 통해 아이템을 구매하는 경우가 많습니다.

⁶ <https://www.hankyung.com/news/article/2017021330261>

특히 같이 게임을 즐기는 유저가 많아지고, 길드 등의 소속 시스템이 활성화될수록 결제 시스템 또한 활성화될 것으로 예상됩니다.

3. 코인 분배 비율

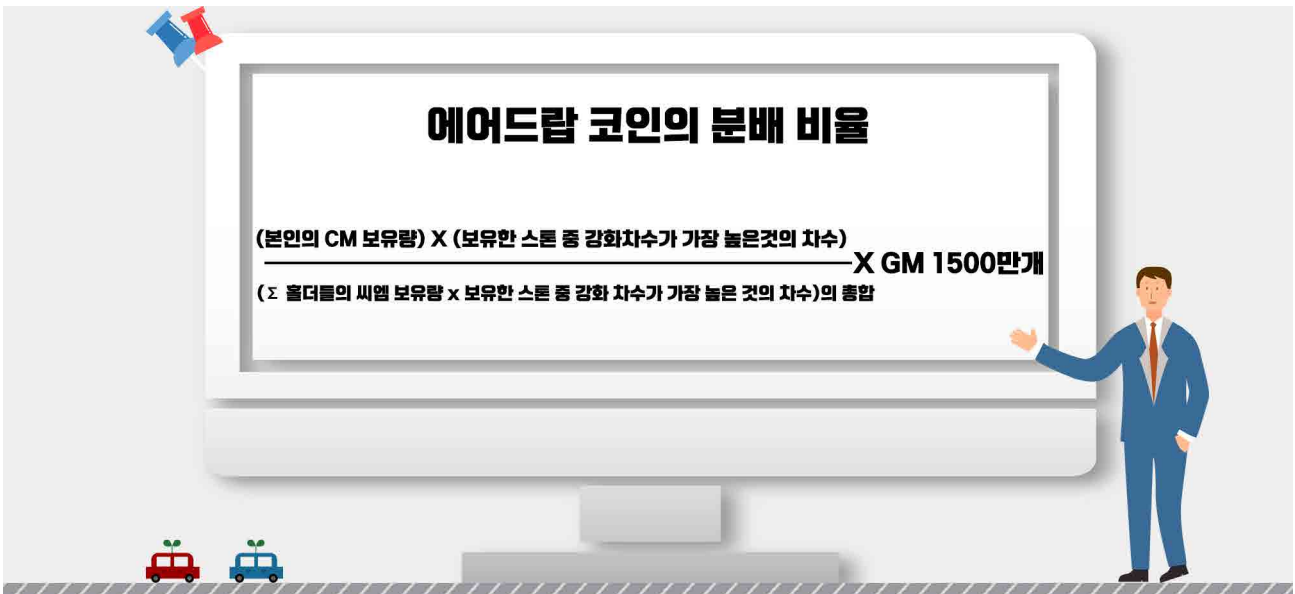
3-1. 분배 개요



GM 코인 총발행량은 3천만 개입니다. 이중 1500만 개는 강화 스톤 레벨과 CM 코인 보유 비율에 따른 에어드랍, 900만 개는 CM 코인을 활용한 경매를 통한 분배, 300만 개는 CM 코인 미 판매 홀더들에게 분배, 그리고 게임 유저에 대한 에어 드랍 및 마케팅 물량으로 300만개 분량을 분배할 예정입니다.

분배되는 비율은 회사 내부 정책적으로 정했으며, 백서와 다르게 분배될 수 있습니다. 또한 추후에 백서가 변경되지 않더라도 회사 내부 사정에 따라 분배 비율이 변화될 수 있습니다.

3-2. 에어드랍 코인 비율



에어드랍 코인의 분배 비율은 아래의 계산식에 따릅니다.

(본인의 CM 보유량) x (보유한 스톤 중 강화 차수가 가장 높은 것의 차수의 배율)

----- X GM 1500만 개

(홀더들의 CM 보유량 X 보유한 스톤 중 강화 차수가 가장 높은 것의 차수의 배율)의 총합

-  **0 강 보유 시 : 보유 물량 x 1 배**
-  **1 강 보유 시 : 보유 물량 x 1.5 배**
-  **2 강 보유 시 : 보유 물량 x 2 배**
-  **3 강 보유 시 : 보유 물량 x 4 배**
-  **4 강 보유 시 : 보유 물량 x 8 배**
-  **5 강 보유 시 : 보유 물량 x 32 배**
-  **6 강 보유 시 : 보유 물량 x 256 배**

이는 리미티드 프로젝트 진행 전부터 발표해왔던 스톤 보유에 따른 혜택입니다. 스톤의 강화 차수가 높을수록, 본인이 보유한 CM의 갯수가 높을 수록 더 많은 수의 GM 코인을 에어드랍 받게 되며, 이는 에어드랍 전에 스냅샷으로 기준 시점을 설정한 후 그에 따라 계산되어 지급됩니다.

스냅샷 촬영 시점에 갖고 계신 CM의 수량 및 강화석 강화 비율이 동시에 체크되며, 촬영 시점은 촬영 후에 공개되고 사전 공지되지 않습니다.

GM 코인 또한 CM 코인과 같이 거래소 내에 상장될 예정이며, 에어드랍 및 경매로 받은 코인을 거래하실 수 있습니다.

3-3. 경매를 통한 분배 비율



이미 활성화되어 있는 CM 코인을 이용한 경매 시스템을 이용하여 GM 코인의 분배를 진행할 예정입니다. 이는 기 보유한 CM 코인의 갯수가 많은 홀더 분들과 CM 코인의 갯수가 적은 홀더 분들이 모두 참여할 수 있습니다.

30만 GM에 대해서 입찰하고자 하는 홀더 분은 정찰액인 10만 CM을 입찰함으로써 경매에 참여하실 수 있습니다. 이는 GM 코인에 대한 과도한 입찰을 방지하기 위한 정책으로써 CM 코인의 보유량이 많지 않으신 분들에게 대해서도 GM 코인을 보유할 기회를 드리기 위해 설계하였습니다.

총 경매는 3회 진행되며 (300만 GM X 3회 = 900만 GM) 입찰 시 낙찰이 이루어질 때까지 락 업이 걸리는 시스템은 동일하지만⁷, 입찰한다고 하여 입찰 시간이 늘어나지 않고 종료 시점과 동시에 낙찰자를 제외한 모든 입찰자(폐찰자)에게는 입찰한 10만 CM이 돌아갑니다. 낙찰자의 경우에는 10만 CM이 소각되며 30만 GM을 지급받게 됩니다.

경매는 300만 GM에 대해 입찰을 하는 방식으로 진행되며, 랜덤 추첨을 통해 10명을 선발하고, 30만 GM 씩 분배하는 방식으로 진행됩니다.

기존의 경매 시스템을 이용함으로써 홀더 분들의 혼란 및 시스템에 적응하는 시간을 줄이고, 비교

⁷ 자세한 사항은 CM코인 백서의 '경매' 파트를 참조하세요.

적 적은 CM으로도 경매에 참여할 수 있도록 시스템을 구상하였습니다. 또한 GM 코인의 분배를 하는 동안에도 CM 코인을 일정 부분 소각시킴으로써 CM 코인의 가치 또한 상승할 것으로 예상됩니다.

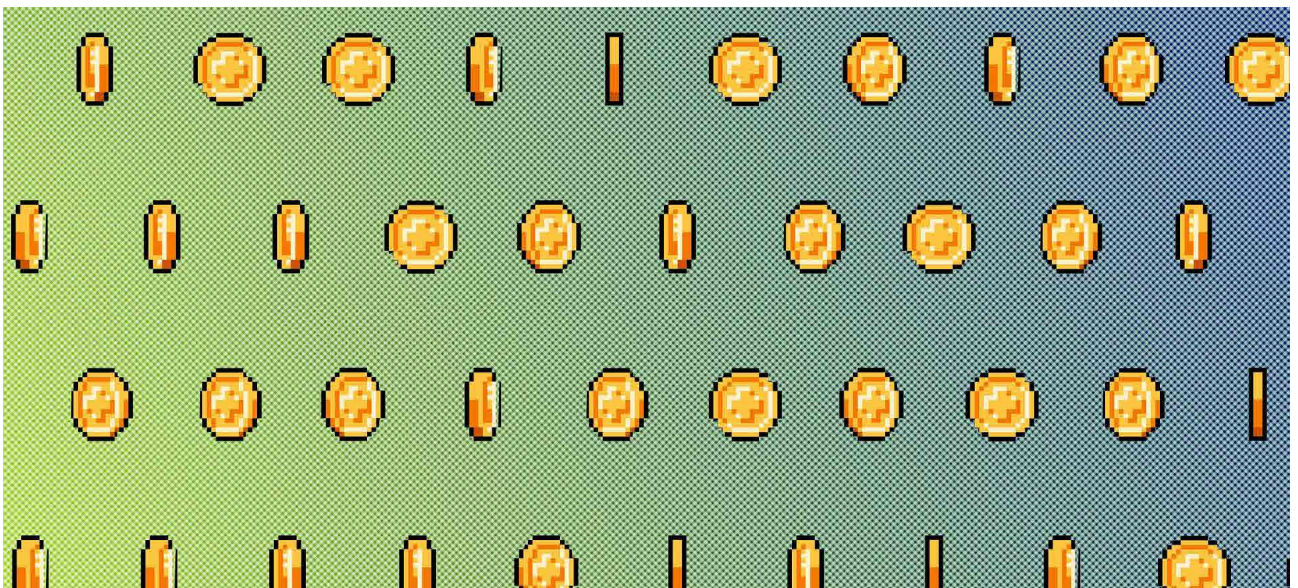
3-4. 미판매 홀더들에 대한 분배 비율

스냅샷 촬영 시점 (2019.8.7)에 매수이력만 있고 매도 이력이 없는 홀더들에 대해서 300만 개의 GM이 분배됩니다. 분배는 CM의 보유량에 따라 차등 지급되며, 매도 이력이 전혀 없는 홀더 분들에게만 지급되므로 실제 홀딩을 하는 분들에게 유인을 드리는 형태입니다.

3-5. 마케팅 분배 비율

300만 개의 GM 코인의 경우는 실제 게임을 플레이하는 유저들에게 에어 드랍의 형식으로 제공되고, 마케팅을 진행하는 데에 사용됩니다. 이는 실제 게임 유저들의 경우도 GM 코인을 지급받아서 보유 및 판매함으로써 실질적으로 경제적인 이익을 얻을 수 있으며, 마케팅 사업의 일환으로 사용함으로써 게임 유저 수를 늘리는 데에 사용됩니다.

에어드랍 되는 비율과 마케팅 비율은 회사 내부적으로 300만 개 이내에서 정하며, GM 코인 또한 ERC-20 형태의 코인이므로 분배 내역은 이더 스캔으로 확인하실 수 있습니다.



4. MMORPG 게임의 시장성



국내 모바일 게임 시장 규모는 4조 740억 원 수준이며⁸, 계속해서 성장 중인 시장입니다. 갈수록 MMORPG를 데스크톱으로 즐기는 유저들이 모바일 시장으로 진입하고 있으며, 이에 따라 시장 규모 또한 커지고 있습니다.

MMORPG 게임에 외부적인 코인 모델을 접목한 사례는 거의 없기 때문에, 이는 시장에서도 획기적인 도전으로 평가될 수 있습니다. 실질적으로 코인을 게임 내에서 사용할 수 있도록 도입하면, 코인의 홀더들이 실제 게임의 유저가 될 수도 있으며, 반대로 실제 게임의 유저가 코인의 구매를 통한 코인의 홀더가 될 수도 있습니다. 따라서 기존 MMORPG 유저들의 유입에 더불어, 코인 홀더들의 유입까지 생각한다면 시장 규모가 커질 수 있다고 예측하고 있습니다.

만약 게임의 유저가 홀더의 위치를 겸비하고 있다면, 자신이 게임에서 사용한 금액 중 일정 부분이 코인의 가치를 올리는 데에 사용되기 때문에 게임 내의 결재 시스템에 대한 거부 반응 또한 줄일 수 있다고 예측합니다.

또한 한국은 MMORPG 게임이 이미 많이 도입되어 있기 때문에 유저분들의 경우도 게임에 대한 이해도나 진입 능력이 굉장히 뛰어난 편에 속합니다. 한국인 유저분들의 게임 공략 속도는 상상 이상이며, 복잡한 시스템의 경우도 상호 간에 정보를 공유해가며 굉장히 빠른 클리어 속도를 자랑합니다. GM 코인을 접목하는 게임의 경우에도 방대한 콘텐츠와 엄청난 렵업 단계 등으로 인하여 초기 진입 장벽이 낮지 않은 게임이지만 한국인 유저분들을 기준으로 하였을 경우에는 오히려 방대한 콘텐츠 양으로 인해 즐길 거리가 많은 게임이 될 수 있을 것입니다.

⁸ <https://www.mk.co.kr/news/it/view/2019/04/241343>

5. 바이백 정책

엘엔피 게임즈는 게임을 운영하여 얻은 수익의 일정 부분을 GM 코인의 바이백에 사용합니다.

바이백은 바이백 시점에 거래소 내에 걸려 있는 매도 물량 중 시장가로 가장 낮은 금액에 매도 예약이 걸려 있는 금액부터 시장가 매수를 함으로써 진행되게 됩니다. 바이백 시점은 매출액에 대한 정산이 끝난 후 수익액이 정산되는 기간별로 일정 날짜를 공지하고 해당 날짜에 사측에서 랜덤한 시점을 정하여 진행합니다. 바이백을 진행한 시점 및 소각된 코인량 등에 대해서는 사후적으로 공지하여 바이백의 악용을 막도록 할 예정입니다.

바이백을 진행한 코인에 대해서는 전량 소각을 진행하도록 하며 이는 이더 스캔으로 확인할 수 있습니다. 정확한 구매량 및 소각량을 공지할 예정입니다.

바이백 정책을 통해 GM 코인을 소유하고 있을 유인을 높이고, 장래에는 GM 코인을 직접 이용하여 게임 내의 재화를 살 수 있는 시스템을 구축하여 GM코인의 실 사용처 또한 제공할 예정입니다.



6. GM 코인이 나아갈 방향

리미티드 프로젝트의 방향성

GM 코인은 리미티드 프로젝트의 일환으로 탄생한 코인입니다. 리미티드 프로젝트란 CM 코인의 가치를 상승시키기 위하여 진행되는 프로젝트로써 CM 코인의 홀더 분들이 추가적인 비용의 지출 없이 CM 코인을 가진 것만으로도 일정한 혜택을 제공하는 프로젝트입니다.

리미티드 프로젝트는 여건이 허락하는 한 계속해서 진행할 예정이며, GM 코인을 출시함으로써 그 첫걸음을 내디딘다고 생각합니다. GM 코인을 모바일 게임에 접목함으로써 지속적인 수익 창출을 해낸다면 GM 코인과 CM 코인 모두의 가치 상승을 견인해갈 수 있을 것입니다.

리미티드 프로젝트는 단기 프로젝트가 아닌 장기지향적인 프로젝트로써, 앞으로는 제2, 제3의 GM 코인이 나올 예정입니다. 이는 기존의 한가지의 코인은 한가지의 역할을 한다는 틀을 깨버리고, CM이 중심적인 역할을 하고 위성도시와 같은 수익원을 창출함으로써 CM의 가치 상승과 종국적으로는 당사가 발행한 코인을 가진 모든 홀더들에게 이익이 되는 방향을 추구하는 것입니다.

당사는 리미티드 프로젝트를 통해 발행한 GM 코인을 판매하는 것이 아닌 오로지 CM 코인 홀더들의 이익을 위해 전량을 에어드랍 및 경매의 형식으로 분배합니다. 이는 저희가 CM 코인의 출시 전부터 약속드려왔던, 다양한 이익 제공 방법의 일환입니다. 당사는 단순히 일회적, 단기적 이익을 위한 코인이 아닌 홀딩할 유인이 충분한 코인을 만드는 것이 목표였던 만큼, 최선을 다해 다양한 프로젝트를 진행하고 있습니다.



7. 면책 사항에 대한 고지

- 본 백서는 GM 토큰 및 CM 토큰의 리미티드 프로젝트에 대한 전반적인 이해와 진행될 프로젝트에 대한 설명을 위해 제작된 것입니다.
- 본 백서는 정보 전달 목적으로 작성되었고 판매제안, 투자 등을 권유하기 위한 목적이 아님을 알려드립니다.
- GM 토큰은 투자원금을 보장하는 상품이 아니며 투자에 있어 신중을 기하여 주시기 바랍니다.
- 본 백서는 작성일을 기준으로 하여 현재 시점에서 판단한 정보일 뿐 장래 시점까지 본 백서의 내용이 유효하다는 것을 보장하지 않습니다.
- 거래소팀은 백서에 포함된 어떤 정보에 대해서도 법적 책임을 부담하지 않습니다.
- 이 백서의 출판, 배포 또는 보급은 법률, 규제 요구 사항 또는 규칙을 준수합니다. 또한 본 면책 조항을 배제하고 배포하는 것은 금지됩니다.
- 본 백서는 당사의 정책 변경에 따라 언제든지 수정될 수 있습니다.
- 스톤 강화 등 게임에 대한 내용은 게임 일반 약관을 참조해 주시기 바랍니다.
- GM 측은 직접 또는 간접적으로 발생한 모든 종류의 손실이나 손해 및 모든 책임을 명시적으로 부인합니다. 직간접적으로 발생한 피해에는 1)이 문서에 포함된 모든 정보에 대한 신뢰 2) 이 문서에 포함된 정보의 오류, 누락 또는 부정확 3) 이로부터 야기된 모든 조치로 인한 손해 등을 모두 포함합니다.
- 본 백서는 작성일을 기준으로 하여 현재의 견해를 반영한 것일 뿐이고, 추후에 견해의 변경, 운영 방식의 변경, 분배 방식의 변경 등의 이유로 언제든지 수정될 수 있음을 알려드립니다.
- 본 백서에 명시되어 있는 내용은 당사의 공식 발표보다 수정이 늦어질 수도 있으며, 백서와 당사의 공식 입장이 엇갈리는 경우 당사의 공식 입장이 우위에 있습니다.

본 백서에 의문 사항이 있는 경우 CM 공식 고객센터 이메일 또는 카카오톡 채널 및 텔레그램 채널을 통해 질문해 주시기 바랍니다.