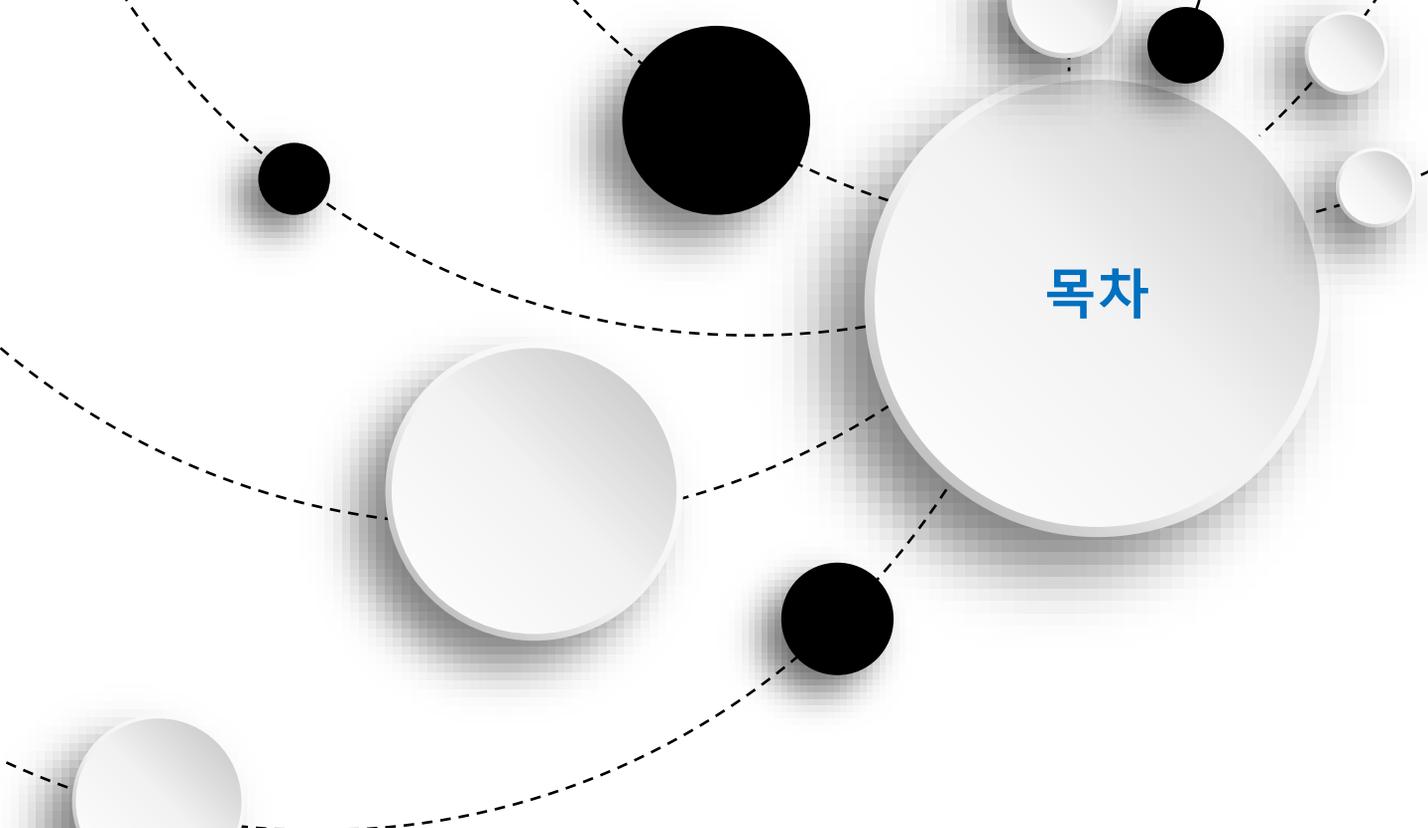




EVERY GAME

Blockchain EGAME Platform

Ver.1.1.7



목차

1. 게임시장 현황과 문제점
2. 블록체인 게임시장 현황과 문제점
3. EVERY GAME(EGAME)
 - 1) EVERY GAME(EGAME)
 - 2) 시스템
 - ① 결제
 - ② 예치
 - ③ 광고
 - ④ 정산
 - ⑤ 운영 관리
 - ⑥ Item 거래
 - ⑦ 커뮤니티
 - 3) 게임
4. Roadmap
5. 토큰계획
6. TEAM & PARTNER
7. 면책 사항

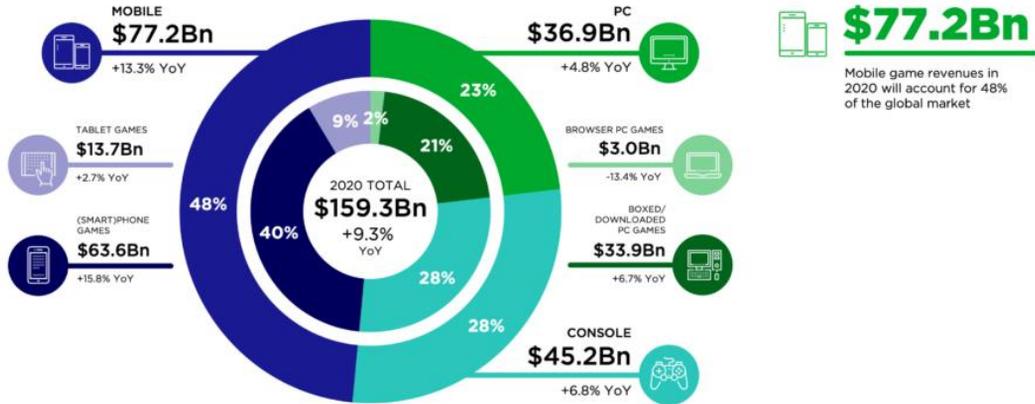


1. 게임시장 현황과 문제점



2020 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report | April Update
newzoo.com/globalgamesreport

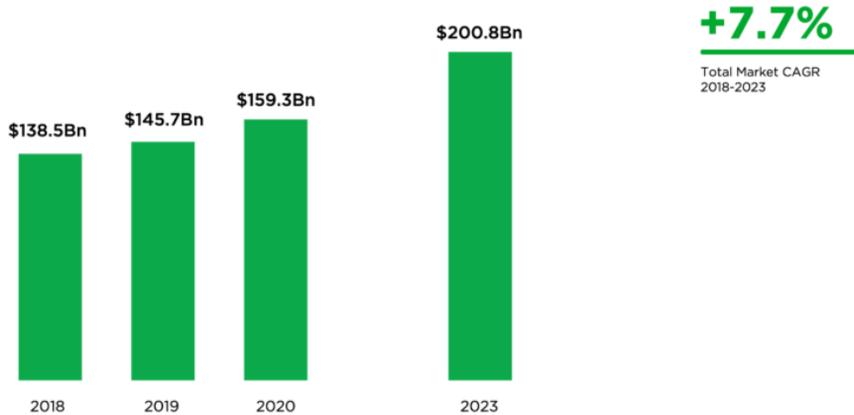
2020년 세계 게임시장 규모는 전년 대비 +9.3%의 건강한 성장세를 보이는 1,593억 달러의 수익을 창출할 것으로 전망되고 있다.

특히 모바일 게임시장의 규모는 더욱 커질 것으로 예상되며, 모바일 게임은 2020년에 총 772억 달러의 수익을 창출하여 전년 대비 +13.3% 성장할 것으로 예상된다.



Global Games Market Forecast

Forecast Toward 2023



Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

그리고 글로벌 게임시장은 2023년에 2,008억 달러에 이를 것으로 예상된다.

1. 게임시장 현황과 문제점

* 구글플레이, 원스토어, 애플 앱스토어 합산 In-App Purchase

상반기 마켓별 모바일 게임 매출 점유율 현황



글로벌 마켓인 애플 앱스토어와 구글 플레이스토어와 같은 플랫폼을 통해 모바일 게임이 출시되면 통상적으로 플랫폼이 게임 매출의 30%를 수수료를 가져가고 있으며, 개발사에 불리한 모바일 게임의 수익 배분 구조와 짧은 콘텐츠 생명 주기로 신생사의 설 자리는 좁아지고 있다.

중소 게임사는 수억원, 수십억원을 들여 게임을 개발해도 지속적인 마케팅 비용 및 서비스 운영비 등 끝없이 들어가는 돈에 발목이 잡히기 일쑤다. IP(지식재산권)을 확보해 마케팅 비용을 줄일 수도 있지만, IP 확보에도 적지 않은 돈이 필요하다.

가중되는 어려움에 업계 전체 볼륨도 점차 줄고 있다. 콘진원에 따르면 2013년 1만 5000개 수준이던 게임산업 사업체 수는 2018년 1만3350개로 줄었다. 게임 콘텐츠 개발 및 배급사 역시 2016년 908개에서 2018년 880개로 28개 감소했다. 투자자금의 안정적 회수가 불가능한 사업 구조상 투자도 점차 감소세다.

업계 관계자는 "대형 게임사와 달리 중소 게임사는 모험하기가 힘들다"면서 "게임 흥행하지 못할 경우 폐업으로 이어지는 경우가 허다하다"고 말했다. 그러면서 "몸을 사리는 게임사들이 많아지면서, 창의적이고 기발한 게임보다 돈이 되는 게임을 만드는 회사들이 많아지고 있다"라며 덧붙였다.

2. 블록체인 게임시장 현황과 문제점

흔히 블록체인이라고 하면 '비트코인'을 떠올리거나, 아직 실생활에 적용하기 어려운 신기술로만 생각하는 경우가 많다. 하지만 블록체인 기술은 쓰임새가 다양하다.

위·변조나 해킹에 강하고, 무형 재산을 자산화할 수 있다. 블록체인은 게임과 잘 어울린다.

보통 블록체인 게임은 거래소 수수료나 토큰을 암호화폐 지갑에 담는 등 절차가 까다로운 경우가 많은 복잡한 진입 장벽을 가지고 있다.

“속도”

거기에 블록체인의 주요 과제로 꼽히는 초당 트랜잭션(Transection Per Second, TPS) 속도가 느려 대규모 게임 트랜잭션을 소화하기 어렵고, 확장성에 제한이 있었으나 기술의 발전으로 나아지고 있는 추세이다.

“불편함”

블록체인은 계정과 지갑에 관련된 기술, 자산 보관을 위한 프라이빗 키나 가스 비용 등 다양한 문제가 산적한게 한계점이고, 이런 문제를 해결하다보면 게임에 집중해야 할 서버 등의 리소스도 줄어드는 등 악순환이 일어나게 된다.

“재미있는 게임”

현실은 블록체인의 속성을 잘 이해하지 못한 채 단순하게 암호자산으로 결제기능만 붙인 게임들이 출시되는 경우가 많다. 크립토키티와 수많은 겜블링 댁들이 높은 수익을 내면서 많은 게임 개발자들이 블록체인 게임 개발에 뛰어들었지만, 가장 인기 있는 블록체인 게임들조차 2천 명 수준에 불과한 일간 활성 사용자(DAU)를 유지하고 있는 것이 이러한 현실을 반영한다.

그래서 블록체인 환경에서 재미있는 게임이 필수 조건이다.

“아이템 거래의 안전성”

그리고 게임 아이템 거래에 발생하는 수많은 사기 위험 역시 존재하기 때문에, 블록체인은 문제점을 해결할 해법이면서 게임 생태계를 확장시킬 기술로 주목받았다. 특히, 대체 불가능한 토큰이라고 해석되는 NFT(Non Fungible Token)의 존재를 통해 게임 아이템이 다른 게임으로 이동할 수 있다는 가능성이 생겨난 점이 주목받게 된 것이다.

“사용자 게임 자산 보장”

블록체인 기술을 게임에 도입함으로써 '디지털 희소성'을 얻을 수 있기에, 사용자가 직접 게임 자산을 자유롭게 사고파는 것이 허용되고, 법정화폐 수입을 얻을 수 있으며, 사용자가 보유하고 있는 게임 자산을 다른 게임에서도 자유롭게 사용할 수 있는 매력적인 경험을 할 수 있다.

3. EVERY GAME(EGAME)

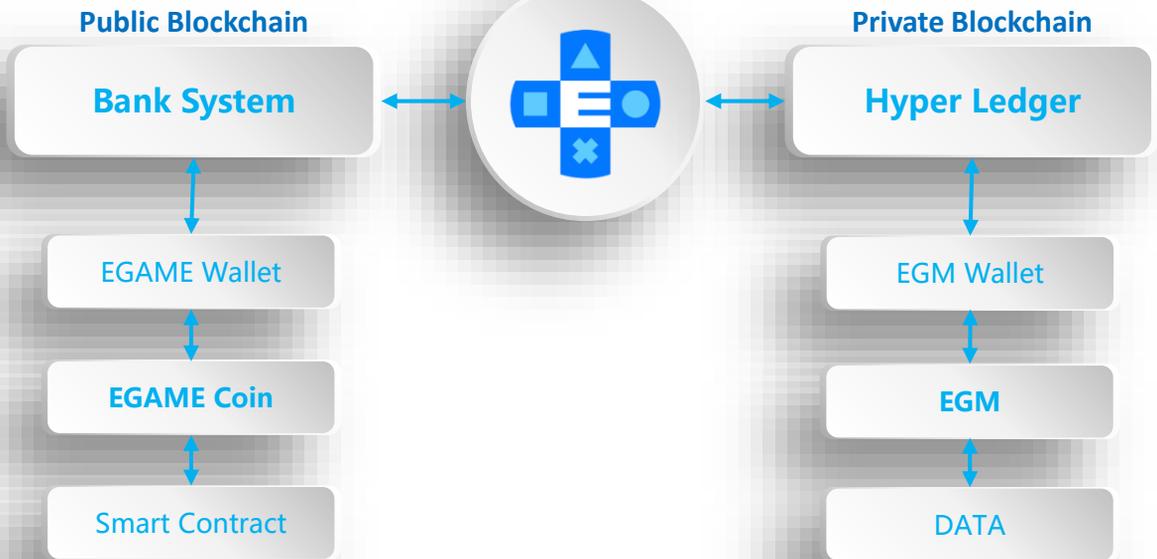
1) EVERY GAME(EGAME)

EVERY GAME(EGAME)은 기존 콘텐츠 산업과 블록체인 기술의 문제점을 해소하고 단점을 극복하는 방안을 제시하며 콘텐츠 생산자와 유통, 소비자의 수평적 구조를 지향한다.

기존 콘텐츠 서비스 산업과 구조에 블록체인 기술을 융합하며 퍼블릭 블록체인과 프라이빗 블록체인 기술을 합리적으로 적용할 계획이다. 이를 위해 EVERY GAME(EGAME) 생태계를 크게 2단계로 구성하여 블록체인 처리속도를 현실적으로 맞추어 이상적인 이론은 배제한다.

온라인 콘텐츠 플랫폼으로서 많은 변수를 포용하기 위한 비즈니스 모델과 트랜잭션의 흐름을 완성하여 빠른 서비스가 가능하도록 제공할 예정이다. EVERY GAME(EGAME)은 크게 외부에서 통용되는 코인(토큰)과 플랫폼 내부에서 돌아가는 가상 머니(Virtual Money), 그리고 은행 시스템으로 구분된다. 이것은 EVERY GAME(EGAME)의 기반을 이루는 세 가지 요소이다.

EVERY EGAME



EVERY GAME(EGAME)의 코인 이름은 EGAME(EGAME Coin)이며 최초 ERC-20 기반으로 발행된다. EGAME Coin의 심볼 마크는 백서와 홈페이지 등에서 확인할 수 있다.

플랫폼 내부에서 통용되는 가상 머니는 EGM(EVERY GAME Money)로 명명하며 플랫폼이 런칭되는 시기에 확인할 수 있다. EGAME은 EVERY EGAME(EGAME)에서 기축통화의 역할을 담당하여 안정적인 생태계를 구성하도록 설계한다.

3. EVERY GAME(EGAME)

다소 생소할 수 있는 개념인 은행 시스템은 EVERY GAME(EGAME)의 강점이다. 은행 시스템의 개념은 거시경제학의 지급준비금 제도(fractional reserve system)를 의미한다.

EVERY GAME(EGAME)에서 생산자와 유통, 소비자는 각기 다른 입장에서 코인의 원활한 공급이 반드시 필요하며 이를 제도적으로 마련된 장치가 은행 시스템이다. 참고로 일본의 지급준비율은 0.8%이며 미국은 0%이고 한국은 7%로 규정하고 있다.

EVERY GAME(EGAME)에서 은행 시스템은 코인 발행량의 15%를 배분하여 최대한 안정적인 흐름을 보장하기 위해 노력한다.

EVERY GAME(EGAME) 내부에서 통용되는 EGM(EVERY GAME Money)은 콘텐츠 생산자들의 독립적인 생태계를 마련하기 위해 고안된 것이다.

비즈니스 모델이 보편적으로 적용되는 업종과 그렇지 못하는 업종이 있으며 만약 모든 콘텐츠가 하나의 규칙만 가지고 있다면 EGM(EVERY GAME Money)은 큰 쓸모가 없을 수 있다.

하지만 수익을 창출하기 위한 비즈니스 모델은 끊임없이 변화되고 있으며 콘텐츠 생산자의 의지에 따라 다양한 형태로 제공될 수 있다.

이를 전폭적으로 수용하고 적용하기 위해 플랫폼 내부의 EGM(EVERY GAME Money)을 개발한다. EGM(EVERY GAME Money)은 각 콘텐츠 생산자 혹은 업체들에게 독립적인 생태계를 수립하여 서비스를 요청할 수 있도록 가능하게 만든다.

기존의 블록체인 프로젝트들은 오로지 하나의 코인을 두고 억지로 생태계를 끼워 맞춰 현실적으로 발생하는 여러 사안을 해결하지 못하는 경우가 적지 않았다.

EVERY GAME(EGAME)은 이것을 타파하고 비즈니스의 다양성에 활기를 불어 넣어 창조적인 사고를 적극 지원한다. 또 EGM(EVERY GAME Money)은 EVERY GAME(EGAME)의 확장성을 용이하게 만들며 게임 내 아이템 및 쿠폰과 나아가 NFT발행 및 거래 등을 원활하게 포용할 수 있는 장치를 마련할 수 있게 된다.

독립적 생태계 지원은 EVERY GAME(EGAME)의 가장 큰 장점 가운데 하나인 것이다.

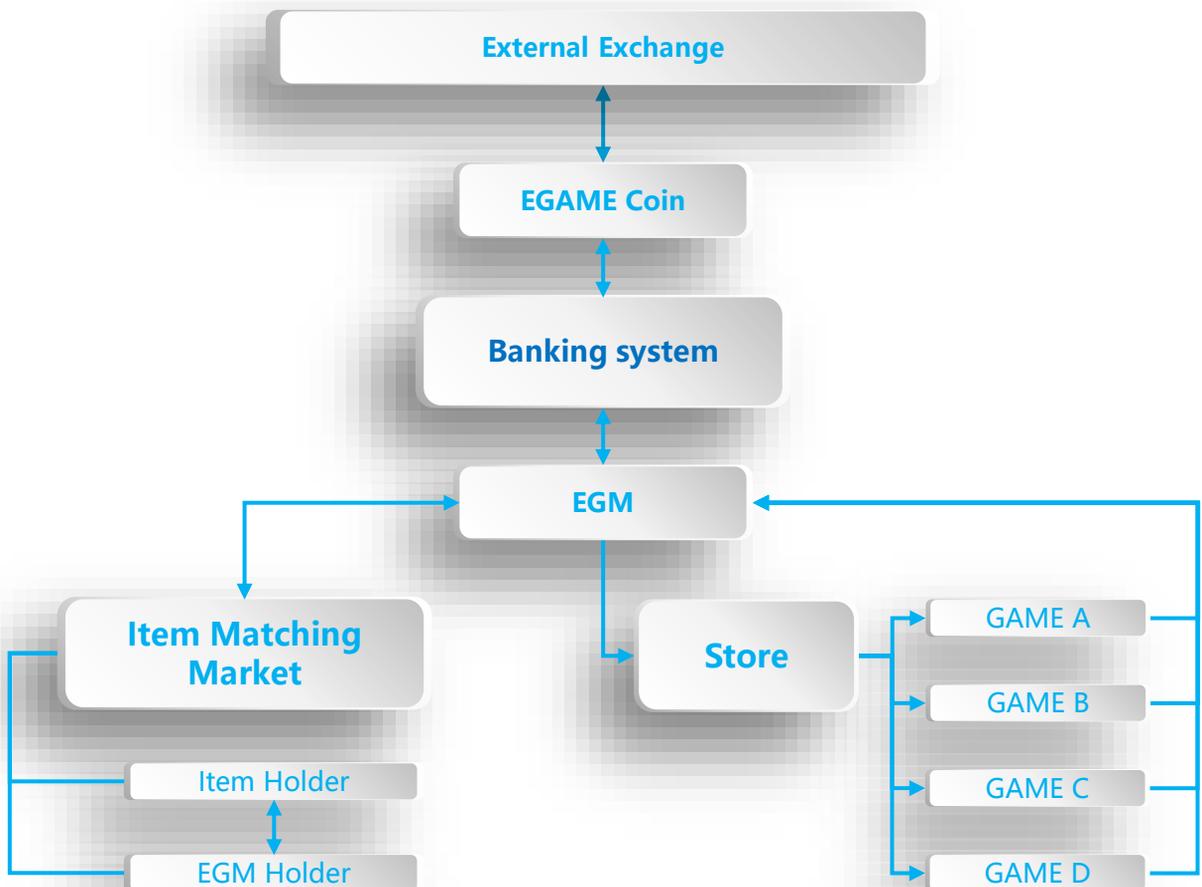
3. EVERY GAME(EGAME)

EVERY GAME(EGAME)에서 트랙잭션의 흐름은 다음과 같다.

최초 유저는 외부 코인 거래소에서 EGAME Coin을 확보하여 EVERY GAME(EGAME) 계정 혹은 EVERY GAME(EGAME) 지갑으로 전송한다. 다음 단계로 유저는 बैं킹 시스템을 거쳐 EGAME Coin을 EGM(EVERY GAME Money)으로 교환한다. 교환 비율 등은 차후 업데이트를 통해 공지하여 결정되나 안정성에 기초하여 변동율을 최소로 만들기 위해 노력한다. 참고로 SG Chain LTD는 외부 코인 거래소에서 이뤄지는 EGAME Coin의 시세에 적극 개입하지 않고 시장 자율에 맡기도록 할 예정이다.

EGM(EVERY GAME Money)으로 교환된 가치는 EVERY GAME(EGAME)에서 활용될 수 있다. 게임 콘텐츠를 중심으로 기술하면, 유저는 게임을 즐기고 게임 아이템 등을 구매할 때 EGM(EVERY GAME Money)을 사용한다. 게임 아이템은 유저들 사이에서 거래가 가능하도록 마켓을 플랫폼 내부에 마련한다. 이 마켓에서 유저는 EGM(EVERY GAME Money)으로 거래하여 투명성과 신뢰도를 보장받을 수 있도록 설계한다. 데이터는 프라이빗 블록체인 기술로 저장되어 위조와 변조가 불가능에 가깝도록 지원한다.

EVERY GAME(EGAME) Transaction



3. EVERY GAME(EGAME)

EVERY GAME(EGAME)은 GOD Blade, Guardians League, Monster Defence, Ani Keeper, Dunk Fighter, Cookie Soccer, Cowboy, Husky&Me, Puzzle&Hero 블록체인 결제 및 시스템에 대한 독점 판권을 확보 하였다.



EVERY GAME(EGAME)은 블록체인 기반으로 이용자(콘텐츠 이용자 및 개발자와 협력사)에게 신뢰성과 안정성을 주는 동시에 기존 게임이용 환경과 거의 동일한 환경을 준비해 편의성을 기반으로 최고의 서비스를 선사할 것이다.

이를 위해 퍼블릭 블록체인에 ERC-20 기반(추 후 거래 수수료가 필요 없는 타사 메인넷을 이용할 수 있음)의 EGAME Coin을 결제 코인으로 사용하며, 프라이빗 블록체인으로 플랫폼 내 EGM(EVERY GAME Money)는 Point와 같은 개념)으로 전환해 EVERY GAME(EGAME) 내 모든 콘텐츠를 이용할 수 있다.

EVERY GAME(EGAME)은 거시경제학의 지급준비금 제도(fractional reserve system)와 같은 banking 시스템을 적용해 일본의 지급준비율은 0.8%이며 미국은 0%이고 한국은 7%로 규정하고 있으나 EVERY GAME(EGAME)에서 banking 시스템은 코인 발행량의 15%를 배분하여 최대한 안정적인 흐름을 보장하기 위해 노력한다.

그리고 모든 데이터들은 하이퍼렛저(SAMSUNG SDS Nexledger Universal와 Nexledger Accelerator 적용)를 이용해 데이터들을 블록체인화 할 것이다.

이를 위해 아래와 같은 필요한 시스템을 준비 중이다.

- ① 결제
- ② 예치
- ③ 광고
- ④ 정산
- ⑤ 운영 관리
- ⑥ Item 거래
- ⑦ 커뮤니티

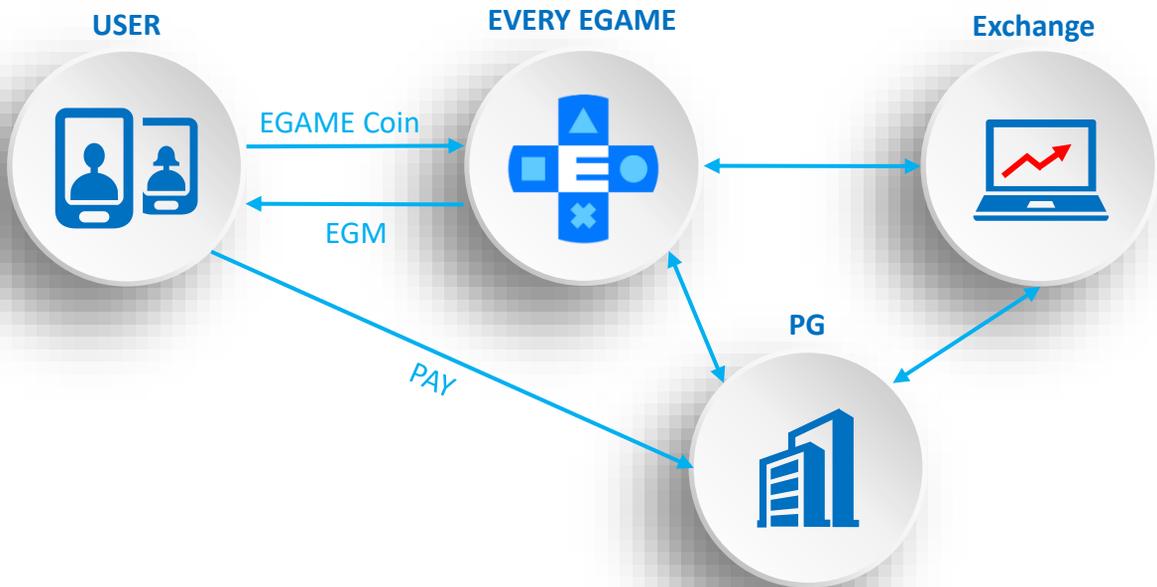
3. EVERY GAME(EGAME)

2) 시스템

① 결제

결제는 ERC-20기반의 유틸리티 토큰인 EGAME(EGAME Coin)을 이용해 EVERY GAME(EGAME) 내 EGM(EVERY GAME Money)을 플랫폼 내에서 교환을 해준다.

기존 결제 시스템 사용자 편의를 위한 실시간에 가까운 충전 환경을 위해 Transaction 확인 후 충전, Transaction 완료 확인 후 조치(충전 혹은 회수) 예정이다. 그리고 게임아이템 구매, 쿠폰 거래와 NFT 거래에 사용된다.



② 예치

예치서비스를 이용해 사전등록 이벤트 및 게임사에서 진행하는 이벤트에 대한 참여와 기타 혜택을 준다. 게임 아이템 쿠폰 혹은 NFT 지급 및 쿠폰 거래와 NFT 거래 혜택이 주어진다



3. EVERY GAME(EGAME)

③ 광고

이용자의 광고를 통한 수익은 일정 비율로 이용자와 개발사와 EVERY GAME(EGAME) 이 나눈다.



④ 정산

개발사에게 EVERY GAME(EGAME) 수익 정산은 EGM으로 진행하며, EGM은 일정기간 혹은 일정비율 예치(환불 및 기타 이슈 완료) 후 지급한다.



3. EVERY GAME(EGAME)

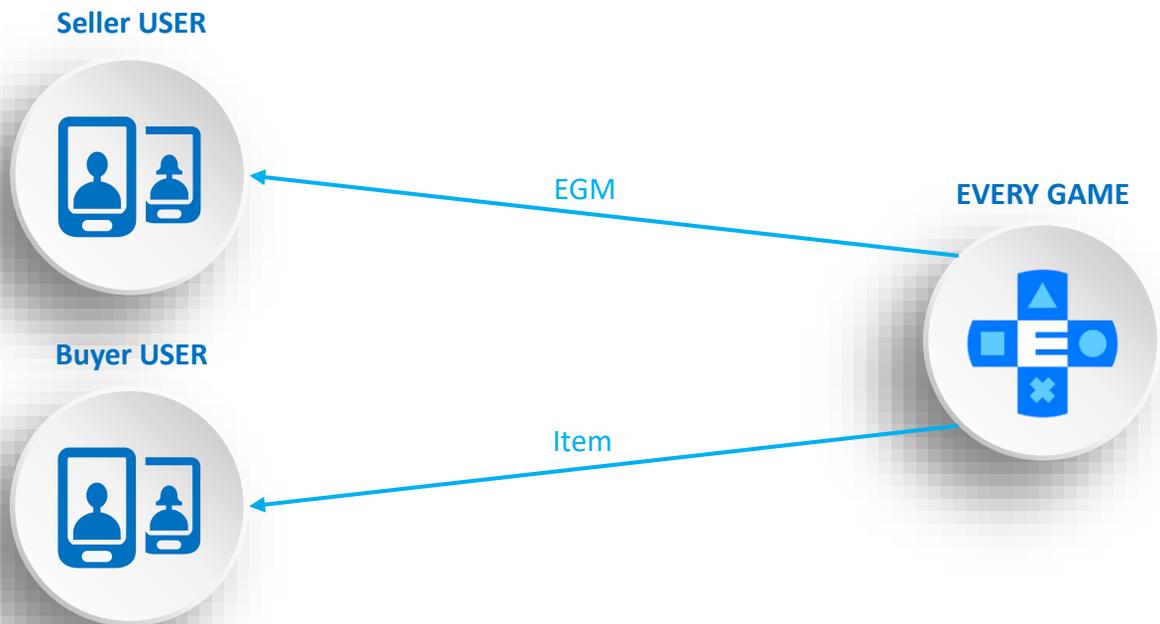
⑤ 운영관리

개발사의 콘텐츠 등록에서 이용자 관리 및 정산에 이르기 까지 EVERY GAME(EGAME)에서 한번에 관리가 가능하다.



⑥ Item 거래(게임 Item과 쿠폰 및 NFT)

안전하고 빠른 아이템 거래를 위해 퍼블릭 블록체인인 EVERY GAME(EGAME) 내에서 이루어진다. 게임 아이템과 쿠폰 및 NFT 모두 거래가 가능하다.



⑦ 커뮤니티

커뮤니티는 이용자들의 편의와 즐길 거리를 위해 각종 커뮤니티 및 콘텐츠를 준비합니다.

3. EVERY GAME(EGAME)

3) 게임



GOD Blade

출시 예정일: 2020. 12. 31

장르: ARPG

게임 특징: 액션 + 전략 + 실시간 전투
전략적인 플레이 방식과 대규모 전장
3,000종 이상의 전투 스타일 구축 가능



Guardians League

출시 예정일: 2021. 12

장르: AOS Defence RPG

게임 특징: 협동+ 전략 + 멀티플레이 전투
넷마블 서비스 게임



Monster Defence

출시 예정일: 2021. 12

장르: 3D Defence

게임 특징: 전략적 요소 + 도전 욕구

3. EVERY GAME(EGAME)



Ani Keeper

출시 예정일: 2021. 09

장르: Puzzle

게임 특징: 다양한 스테이지 + 경쟁



Dunk Fighter

출시 예정일: 2021. 09

장르: Sports

게임 특징: 실시간 1:1 네트워크 대전



Cookie Soccer

출시 예정일: 2021. 09

장르: Sports

게임 특징: 1:1 대전 + 경쟁

3. EVERY GAME(EGAME)



Cowboy: Attack of wild animals

출시 예정일: 2021. 06

장르: Action

게임 특징: 실시간 1:1 2:2 대전 + 경쟁



Husky & Me

출시 예정일: 2021. 06

장르: Nurturing EGAME

게임 특징: 다양한 미션 및 미니게임



Puzzle & Hero

출시 예정일: 2021. 06

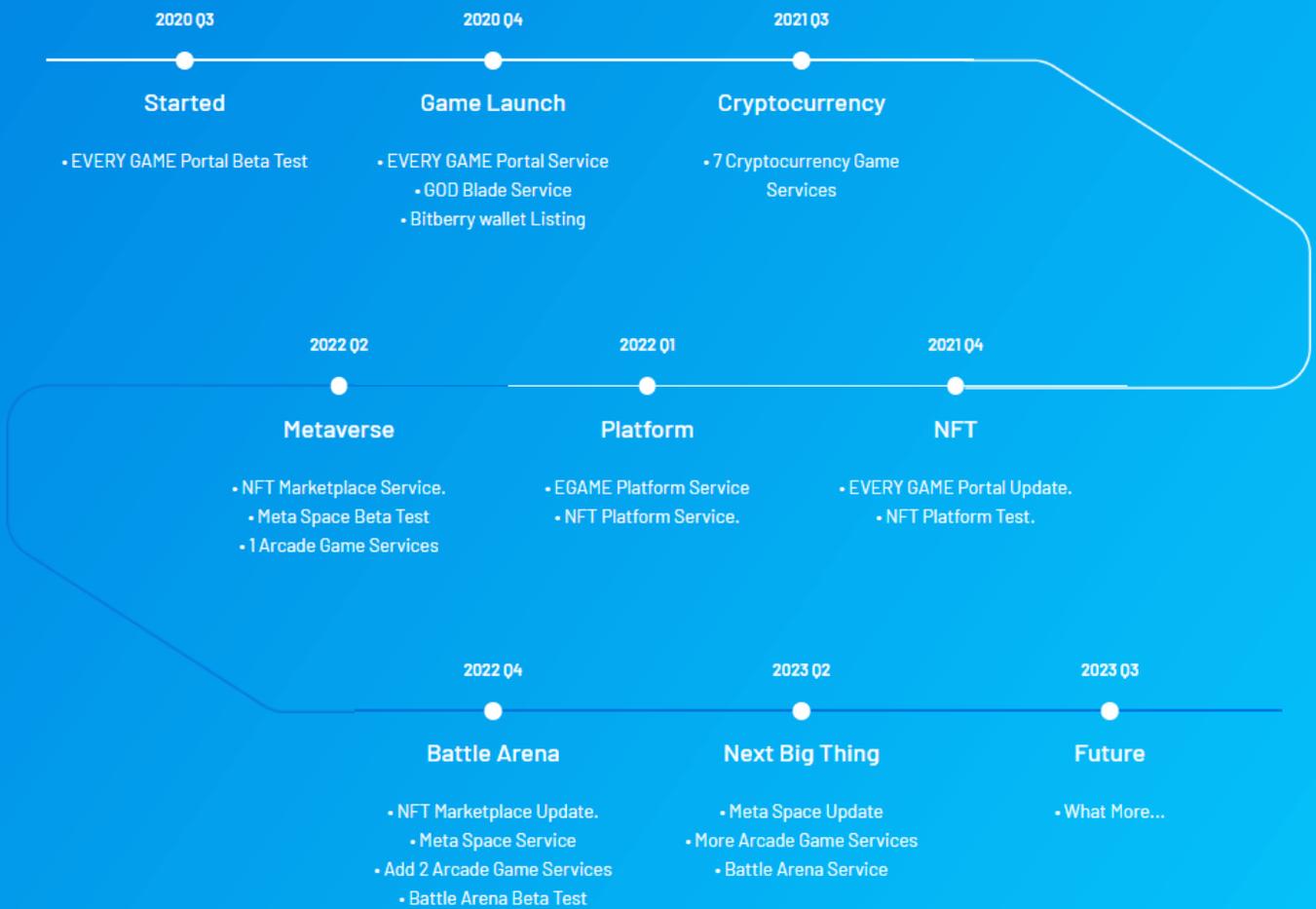
장르: Puzzle RPG

게임 특징: 500개 스테이지 던전 및 퀘스트

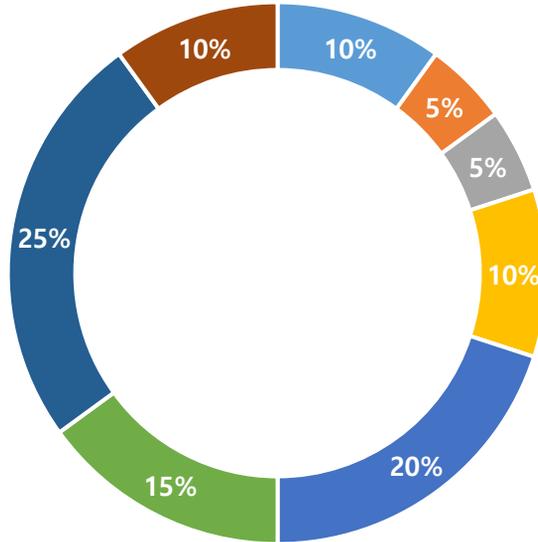
4. Roadmap

FORECAST

Our Future Roadmap



5. 토큰계획



- Foundation ■ Partners ■ Advisors ■ Team
- Marketing ■ Bank(준비율) ■ Private Sale ■ Public Sale

Total Sum		10,000,000,000	100%
Council (30%)	Foundation	1,000,000,000	10%
	Partners	500,000,000	5%
	Advisors	500,000,000	5%
	Team	1,000,000,000	10%
Marketing		2,000,000,000	20%
Bank(준비율)		1,500,000,000	15%
Private Sale		2,500,000,000	25%
Public Sale		1,000,000,000	10%

6. Team & Partner



배치규 Co-Founder & CEO

삼성게임즈 대표이사
(사)한국블록체인콘텐츠협회 부회장
(사)한국모바일게임협회 부회장
글로벌모바일게임연맹 한국대표
게임산업협회 이사(전)

학력: 광운대학교 대학원 게임학 석사



이용준 Blockchain PD

SPORTS 익스트림사커
MMORPG 펀치몬스터 온라인
액션 SRPG 가면라이더
파이널 판타지 15 외전

KODAQs 거래소 솔루션
KB Financial Group - Clayon Financial Project CMP (cloud management platform) development

학력: 수원대학교 물리학



박정주 EGAME CTO

몬스터 디펜스 3D(타워 디펜스 3D)게임 개발.
가디언스리그 (Mobile Action RPG) 개발
녹스(Mobile Action RPG)게임 개발
Attack of wild animals 게임(스팀 5월 출시),
일렉트로맨 VR 레이싱 게임 개발(스타필드 하남점)
모바일 RPG Puzzle 슬라임팡 출시 준비
신검 Action Morpg 출시 예정

학력: 경성대학교 컴퓨터공학

6. Team & Partner



박승민 Blockchain CTO

PC 3d mmorpg 천상의 문 (주) 지스텍
PC 3d mmorpg 데코 온라인 (주)락 소프트
PC 3d 3인칭 슈팅게임 큐로큐로온라인 (주) 비즈피오컴
PC 3d 캐주얼 낚시 게임 (주) T3엔터테인먼트
PC 3d mmorpg 라임오딧세이 (주)시리우스엔터테인먼트
mobile 캐주얼 게임 신나는 게임파티
mobile 캐주얼 네트워크 슈팅게임 별레공주
mobile 디펜스 게임 삼국지 디펜스
mobile 디펜스 마음의 소리
mobile 캐주얼 슈팅게임 고딕은 마법소녀
mobile 파이널 판타지 15

KODAQs 거래소 솔루션
KB Financial Group - Clayon Financial Project CMP (cloud management platform) development

학력: 청강문화산업대학교 게임디자인



정동준 Design Director

쿠키사커 외 (주)몽치
LG GUI (주)METS HIT
큐로큐로 (주)비즈피오컴
갯앰프트 (주)원디소프트

학력: 호서대학교 산업디자인학



안현철 EGAME PD

3D MMORPG 데코 온라인
3D MORPG 열혈고교 온라인
3D MORPG 디바인 서울
3D 한샘 캐드

학력: 건국대학교 기술융합

6. Team & Partner



Wei Song Advisor

글로벌모바일게임연맹 회장

6. Team & Partner



EGMGC
Global Mobile EGAME Comfederation



KMGA
Korea Mobile EGAME Association



KBCCA
Korea Block Chain Contents Association



Block Inside
China's Large Blockchain Fund



LT Capital
LT Capital was founded in 2017
by a number of senior digital currency investors.

6. Team & Partner



Hero Global
Investment and financial services companies



Heitao
EGAME&VR&Video&Ent&
Broadcast&Artists agency



EYOU EGAME
Global EGAME Development and Publisher



BlaCat
A blockchain based gaming community platform



DOBI EGAMES
EGAME development company

6. Team & Partner



MOONGCI
EGAME&Blockchain
Development company



TWINSTAR EGAMES
EGAME development company



KOL MEDIA
Best global marketing company



SAMSUNG EGAMES
EGAME service company

6. Team & Partner



YooShi

YooShi

Blockchain Defi, NFT, GAME
Development company

GameChain.com

Game Chain

Game&Blockchain Game development company

 **Huobi Indonesia**

Huobi Indonesia

Digital asset exchange platform



Slow mist

Blockchain ecological security

6. Team & Partner



龙云
LONGYUN

Longyun Technology Group
Advertising technology company



FF capital

FF Capital
invests in blockchain innovation projects



LINKWORLD LTD
Advertising company



DAOStarter
public token launchpad, serving for crypto investors
& projects

6. Team & Partner



DEFI MONSTER

DEFI Monster is committed to the development of DeFi apps, the dissemination and popularization of decentralized finance, DeFi investment consulting and asset management.



xNFT

xNFT Protocol is a new automatic exchange agreement of NFT, which includes conventional exchange mechanism, and price discovery mechanism, etc.



The Crypto Launchpad

one-stop solution for all new crypto projects. It assists its clients from developing a token to its listing and marketing..



DPWK Foundation Ltd.

DPK is a decentralized play-to-earn platform which created a Metaverse of games featuring with Kitties.

6. Team & Partner



The Celo Foundation

Celo is a mobile-first platform that makes financial dApps and crypto payments accessible to anyone with a mobile phone. Celo's mission is to build a financial system that creates the conditions for prosperity —for everyone.



FIDOMETA

FIDO Metaverse focuses on creating businesses in the world of Virtual Reality. All products and projects have been designed and developed to serve the real-world community through the advancement of technology and digital presence.

7. 면책사항

이 전체 섹션을 주의 깊게 읽어 주시기 바랍니다. 귀하가 취해야 할 조치에 대해 의심이 가는 경우 법률, 재무, 세금 또는 기타 전문 어드바이저와 상담하십시오.

1.1 법적 고지

- (a) 이 백서는 현재의 형태로 EVERY GAME(EGAME)(“서비스”, “플랫폼” 또는 “EVERY GAME(EGAME)”)에 설명된 플랫폼 및 응용 프로그램과 관련하여 일반적인 정보 목적으로만 배포되며 검토 및 개정될 수 있습니다. 이 백서는 계속 수정, 개정될 것이며 포함된 정보는 표지일 기준입니다. 따라서 이 후에도 “EVERY GAME(EGAME)”의 비즈니스 정보 및 재무 상태를 포함한 정보는 변경될 수 있습니다. EVERY GAME(EGAME)는 어떤 이유로든 언제든지 예고 없이 이 백서나 웹 사이트의 일부를 변경, 수정, 추가 또는 삭제할 권리가 있습니다.
- (b) 플랫폼에 고유한 토큰(아래 정의 된 대로) (“EGAME”, 또는 “Token”)의 판매 및 구매와 관련하여 어떠한 계약 또는 구속력 있는 법적 약속을 할 의무가 없고 이 백서를 근거로 지급금도 수령되어서는 안됩니다. 토큰의 판매 및 구매는 법적 구속력이 있는 계약의 적용을 받으며 그 세부 사항은 백서와 별도로 제공됩니다. 위에서 언급한 계약과 백서 내용간에 불일치가 발생하는 경우 전자가 우선합니다.
- (c) 본 백서는 판매에 대한 의견이나 토큰을 발행할 발행인/유통자/창작자에 의해 토큰을 구매하도록 하는 권유가 아니며, 계약 또는 투자 결정의 기초도 아닙니다.
- (d) 토큰은 싱가포르의 The Securities and Futures Act (Cap. 289) 또는 기타 관할권에 상응하는 증권, 증권 거래소 또는 집합 투자기구의 단위를 구성하기 위한 것이 아닙니다. 따라서 이 백서는 어떤 종류의 안내서, 프로파일 진술서 또는 제안서가 아니며, 어떠한 형식의 증권, 비즈니스 트러스트의 단위, 증권 제안으로 해석되어서는 안됩니다. 집합 투자 계획 또는 기타 투자 형태 또는 모든 관할권에서의 투자 형태에 대한 모집이 아닙니다.
- (e) 어떤 토큰도 구매자가 플랫폼, 토큰 또는 서비스와 관련하여 발생하는 이익, 소득 또는 기타 지불 또는 반환을 가능하게 하거나 기회에 따라 해석되거나 분류되거나 취급되어서는 안됩니다. 또는 그러한 급여, 소득 또는 기타 지불 또는 반품으로부터 지불된 금액을 수령해서도 안됩니다.
- (f) 이 백서 또는 그 일부는 이 백서에 명시된 방식으로 코인/토큰을 제공하는 것이 규제되거나 금지되는 모든 관할 지역에서 재발행, 배포 또는 배포 할 수 없습니다.
- (g) 본 백서에 명시된 정보를 검토, 승인한 규제 당국은 없습니다. 어떤 관할권에서도 이러한 조치가 취해지지 않았거나 취해지지 않습니다.
- (h) 귀하가 토큰을 구입하고자 하는 경우, 토큰은 다음과 같이 해석, 분류 또는 취급 될 수 없습니다:

7. 면책사항

cryptocurrency가 아닌 다른 종류의 통화. (b) 어느 기업이 발행한 사채, 주식 등. (c) 그러한 사채, 주식 또는 주식과 관련된 권리, 옵션 또는 파생 상품 (d) 수입을 확보하거나 손실을 피하기 위한 목적 또는 의도에 의한 계약 또는 기타 계약에 따른 권리. (e) 집합 투자기구 또는 사업 신탁의 단위 또는 파생 상품, 또는 다른 유형의 증권.

1.2 배급 및 보급에 대한 제한

- (a) 본 백서 또는 그 일부의 배포 또는 보급은 관할 지역의 법률 또는 규제 요구사항에 의해 금지되거나 제한될 수 있습니다. 제한이 적용되는 경우 이 백서 또는 해당 부분의 소유에 적용되는 모든 제한 사항에 대해 법률 및 기타 관련 조언을 구하고 준수하기 위해 귀하에게 통보해야 합니다. (경우에 따라) 대리인 및 관련 회사("계열사")에 대한 책임을 지지 않습니다.
- (b) 이 백서의 사본이 배포되어 백서를 소유하고 있거나 다른 방법으로 백서를 소유한 사람은 이 백서 또는 여기에 포함 된 정보를 타인에게 배포하거나 복제 하거나 배포할 수 없습니다. 어떠한 목적으로도 허용하지 않습니다.

1.3 책임의 포기

- (a) 회사 및 계열사가 제공하는 토큰, 플랫폼 및 관련 서비스는 "있는 그대로" 및 "가능한 한"의 형태로 제공됩니다. 회사와 그 계열사는 토큰, 플랫폼 또는 회사가 제공한 관련 서비스의 접근성, 품질, 적합성, 정확성, 적합성 또는 완전성에 대해 어떠한 보증도 하지 않으며 명시적으로나 묵시적으로 또는 어떠한 표현도 하지 않습니다. 회사 및 계열사가 제공하는 토큰, 플랫폼 및 관련 서비스의 오류, 지연 또는 누락에 대한 책임 또는 그에 따라 행한 조치에 대해 어떠한 책임도 명시적으로 부인합니다.
- (b) 회사, 계열사 및 이사, 임원 및 직원은 이 백서에 제시된 모든 정보의 진실성, 정확성 및 완전성과 관련하여 진술, 보증 또는 약속을 포함하여 어떤 주체 또는 개인에게 어떠한 형태로든 진술, 보증 또는 약속을 하지 않으며 진술하지도 않습니다.
- (c) 해당 법률 및 규정에서 허용하는 최대 한도 내에서 회사 및 계열사는 불법 행위, 계약 또는 기타 다른 종류의 간접적, 특별, 우발적, 결과적 또는 기타 손실에 대해 책임을 지지 않습니다. 본 백서 또는 그 일부의 승인 또는 신뢰와 관련하여 발생하는 수익, 소득 또는 이익의 손실, 사용 또는 데이터의 손실로 제한됩니다.

1.4 미래 예측 진술에 대한 주의 사항

- (a) 이 백서에 명시된 특정 정보에는 프로젝트의 미래, 미래의 사건 및 예상에 관한 미래 지향적인 정보가 포함됩니다. 이러한 진술은 역사적인 사실에 대한 진술이 아니며 "유언", "예상", "기대하다", "예상하다" 또는 이와 유사한 단어와 같은 단어와 구로 식별될 수 있습니다. 이러한 미래 예측 진술은 프레젠테이션, 인터뷰, 비디오 등 기타 공개적으로 제공되는 자료에도 포함되어 있습니다. 이 백서에 포함된 정보는 회사 및 계열사의 미래 성과, 성과 또는 업적을 포함하되 이에 국한되지 않는 미래 예측 진술을 구성합니다.

7. 면책사항

- (b) 미래 예측 진술은 다양한 위험과 불확실성을 내포하고 있습니다. 이 진술은 미래의 성과에 대한 보장이 아니며 과도한 의존을 초래해서는 안됩니다. 이러한 위험이나 불확실성이 발생할 경우 회사 또는 계열사의 실제 실적 및 진척 상황은 미래 예측 진술에 의해 설정된 기대치와 다를 수 있습니다. 회사 또는 계열사는 상황에 변화가 있을 경우 미래 예측 진술을 업데이트할 의무를 지지 않습니다. 본 백서, 회사 또는 계열사의 웹 사이트 및 회사 또는 계열사가 생산한 기타 자료로부터 얻은 미래 지향적인 정보를 바탕으로 미래예측 진술이 실현되지 않을 경우 귀하는 개인적으로 전적인 책임을 집니다.
- (c) 본 백서의 날짜 현재, 플랫폼은 완료되지 않았으며 완전히 작동하지 않습니다. 플랫폼에 관한 모든 설명은 플랫폼이 완료되고 완전히 작동할 수 있다는 기초 위에서 작성됩니다. 그러나 이 단락은 플랫폼이 결국 완료되거나 완전히 작동할 것이라는 보증 또는 보증의 형태를 제공하는 것으로 해석되어서는 안됩니다.

1.5 잠재적 위험

토큰을 구입, 보유 및 사용함으로써 귀하는 본 항에 명시된 위험을 명시적으로 인정하고 추측합니다. 이러한 위험 및 불확실성 중 어떤 것이 실제 사건으로 발전하면 회사 또는 계열사의 사업, 재무 상태, 운영 결과 및 전망 중대한 영향을 줄 수 있습니다. 이 경우 귀하는 토큰의 가치 전부 또는 일부를 상실할 수 있습니다. 이러한 위험 요소에는 다음이 포함되지만 이에 국한되지는 않습니다.

토큰과 관련된 위험

- (a) 토큰에 대한 공개 시장 또는 보조 시장이 존재하지 않을 수 있습니다.
 - (i) 토큰은 플랫폼에서 사용되는 고유 토큰으로 의도되었으며, 회사 및 계열사는 토큰의 2차 거래 또는 외부 거래를 적극적으로 촉진하거나 하지 않을 수 있습니다. 또한, 토큰에 대한 공개 시장이 존재하지도 않았으며 토큰은 cryptocurrency 교환 또는 다른 방식으로 거래되지 않습니다. 토큰이 crypto-currency exchange에서 거래되는 경우, 토큰에 대한 액티브 또는 리퀴드 트레이딩 마켓이 개발되거나 개발될 것이라는 보장은 없습니다. 토큰의 시장가격이 토큰에 대해 지불한 구매 금액보다 감소하지 않을 것이라는 보장도 없으며, 이는 시장 가격을 나타내지 않습니다.
 - (ii) 플랫폼에서 사용하는 코인 혹은 토큰은 중앙 은행 또는 전국, 초국가적 또는 준국가 기관이 발행한 통화가 아니며 부동산이나 기타 신용으로 뒷받침되지 않습니다. 회사와 그 계열사는 시장에서 토큰의 유통과 거래를 책임지거나 그렇게 하지 않습니다. 토큰 거래는 해당 시장 참여자 간의 가치에 대한 합의에 달려 있으며 토큰 보유자를 포함한 토큰 보유자로부터 토큰을 취득할 의무가 없으며 토큰 구매자를 포함하여 누구도 유동성이나 시장 가격을 보장하지 않습니다. 언제든지 토큰을 어느 정도 사용할 수 있습니다. 따라서 회사와 그 계열사는 토큰이 cryptocurrency 거래가 가능할 경우 토큰에 대한 수요나 시장이 있는지 또는 토큰을 구입한 가격이 토큰의 시장 가격을 나타내는지 보장할 수 없습니다.

7. 면책사항

회사, 계열사 및 플랫폼과 관련된 위험

(a) 충분한 정보의 제한된 가용성

(i) 플랫폼은 이 백서의 날짜에 아직 초기 개발 단계입니다. 그것의 거버넌스 구조, 목적, 일치 메커니즘, 알고리즘, 코드, 인프라 설계 및 기타 기술 사양 및 매개 변수는 예고 없이 자주 업데이트되고 변경될 수 있습니다. 이 백서에는 플랫폼과 관련하여 현재 제공되는 주요 정보가 포함되어 있지만 회사 웹 사이트에 발표된 대로 때때로 조정 및 업데이트 될 수 있습니다. 구매자는 토큰 및/또는 플랫폼과 관련된 모든 정보에 완전히 액세스할 수 없습니다. 그럼에도 불구하고 중요한 이정표와 진행 보고서가 회사 웹 사이트에 발표될 것으로 예상됩니다.

(b) 토큰 판매에서 제기된 디지털 자산은 도난 위험에 노출되어 있습니다

(i) 회사 및 계열사는 보안 조치의 시행을 통해 토큰 판매로 인해 받은 ETH를 안전하게 보유할 수 있도록 모든 노력을 기울이겠지만 결과적으로 crypto-currencies의 절도가 없다는 보장은 없습니다. 광역 공격, 정교한 사이버 공격, 서비스 또는 오류, 해당 블록체인 주소의 취약성 또는 결함, Ethereum Blockchain 또는 다른 블록체인 또는 다른 방식으로 인해 발생합니다. 이러한 이벤트에는 프로그래밍 또는 소스 코드의 결함이 포함되어 악용되거나 남용될 수 있습니다. 이 경우 토큰 매각이 완료되더라도 회사 및 계열사는 제기된 크립토 통화를 받을 수 없으며 회사 및 계열사는 플랫폼 개발을 위해 이러한 자금을 사용할 수 없으며 플랫폼의 출시가 일시적 또는 영구적으로 중단 될 수 있습니다. 따라서 발급된 토큰은 가치가 없거나 가치가 거의 없게 됩니다. 토큰은 보험에 들기 위해 개인 보험을 특별히 얻지 않는 한 보험에 들지 않습니다. 토큰의 가치가 손실되는 경우, 귀하는 어떠한 것도 가질 수 없습니다.

(c) 블록체인 주소가 손상되어 디지털 자산을 검색 하지 못할 수 있습니다

(i) 블록체인 주소는 보안이 유지되도록 설계되었습니다. 그러나 어떤 이유로든 구매 금액 또는 기타 구매 영수증에 대한 블록체인 주소(해당 블록체인 주소에 대한 키 손실 시나리오 포함), 보관된 기금 그러한 블록체인 주소(들)에서 검색 및 지불이 불가능 하고 영구적으로 복구할 수 없는 경우 토큰의 판매가 성공하더라도 회사와 그 계열사는 자금을 수령 할 수 없습니다. 당사 및 계열사는 플랫폼 개발을 위해 그러한 자금을 사용할 수 없으며 플랫폼의 구현이 일시적으로 또는 영구적으로 축소될 수 있으므로 분산된 토큰은 가치가 거의 없거나 없게 됩니다.

(d) 플랫폼 및 회사의 성공에 대한 보증이 없으며 그 계열사는 플랫폼의 개발, 실행 및 운영을 중단 할 수 있습니다.

(i) 토큰의 가치와 요구는 플랫폼의 성능에 크게 좌우됩니다. 플랫폼이 출시 후 견인력을 얻고 상업적 성공을 거둘 것이라는 보장은 없습니다. 플랫폼은 완전히 개발, 확정 및 통합되지 않았으며 출시 전에 추가 변경, 업데이트 및 조정이 필요합니다. 이러한 변경으로 인해 사용자에게 예기치 못한, 예측할 수 없는 결과가 발생할 수 있으며 이는 성공에 영향을 미칠 수 있습니다. 토큰을 작성하는 프로세스가 중단되지 않거나 오류가 없다는 보장은 없습니다.

7. 면책사항

(ii)회사가 현실적인 전망을 제공하기 위해 모든 노력을 기울였지만 토큰 판매에서 제기된 암호화폐 통화가 플랫폼 개발 및 통합에 충분할 것이라는 보장도 없습니다. 전술한 또는 다른 이유로 플랫폼의 개발 및 통합이 완료되지 않을 수 있으며 시스템, 프로 토크 또는 제품이 반드시 출시된다는 보장이 없습니다. 따라서 분산형 토큰은 가치 또는 가치를 거의 또는 전혀 보유하지 않을 수 있습니다.

(iii)플랫폼의 개발, 실행 또는 운영을 중단시킬 수 있는 추가적인 이유에는 (a) 암호화 및 화폐 가치의 불리한 변동, (b) 회사 및 계열사가 플랫폼 또는 토큰의 유틸리티를 확립하거나 플랫폼 또는 토큰의 개발 또는 운영, 사업 관계의 실패, 개발 (c)지적 자산 분쟁과 관련하여 직면한 기술적 문제 및 문제를 해결 할 수 있는 권한, (d) 회사 또는 계열사의 향후 자본 수요 변화 및 그러한 요구를 지원하기 위한 자금 조달 및 자본의 가용성. 전술한 이유 및 다른 이유로 인해 플랫폼은 더이상 실행 가능한 프로젝트가 아니거나, 해체 혹은 시작되지 않을 수 있으며 플랫폼과 잠재적인 유틸리티 및 토큰의 가치에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

(e) 토큰의 가치에 영향을 줄 수 있는 플랫폼 및 서비스에 대한 수요가 부족할 수 있습니다.

(i)플랫폼 출시와 함께 플랫폼, 서비스에 대한 사용자, 상인, 광고주 및 기타 주요 참가자의 관심이 결여되고 이에 대한 관심이 제한적이어서 플랫폼 및 토큰에 대한 관심 부족은 플랫폼의 운영 및 토큰의 사용 또는 잠재적 가치에 영향을 미칠 수 있습니다.

(ii)다른 플랫폼과 경쟁할 위험이 있습니다. 또는 비슷한 요구 사항을 충족하는 잠재적인 플랫폼 사용자를 대상으로 하는 기존 비즈니스로부터도 위험이 있습니다. 구매 사용자 데이터 및 시장 분석을 원하는 광고주를 대상으로 하는 기업과의 경쟁으로 인해 플랫폼, 서비스 및 토큰에 대한 관심과 수요가 부족한 경우 플랫폼의 작동과 토큰의 가치가 부정적인 영향을 받을 수 있습니다.

(f) 회사 및 계열사는 시스템 오류, 네트워크 또는 서비스의 예상치 못한 중단, 하드웨어 또는 소프트웨어 결함, 보안 위반 또는 회사 또는 계열사의 인프라 네트워크 또는 플랫폼에 악영향을 미칠 수 있는 기타 원인을 경험할 수 있습니다.

(i)해킹, 사이버 공격, 채굴 공격 (이중 지출 공격, 다수 채굴 권력 공격 및 "이기심 채광" 공격을 포함하되 이에 국한되지 않음), 서비스 또는 오류의 분산된 거부, Ethereum Blockchain 또는 다른 블록체인에 의존하는 플랫폼, 토큰 또는 회사, 계열사, 플랫폼, 토큰의 기술 (스마트 계약기술을 포함하되 이에 국한되지 않음) 취약점 또는 결함의 발생 시기를 예측하거나 탐지 할 수 없습니다. 이러한 이벤트에는 프로그래밍 또는 소스 코드의 결함이 포함되어 악용되거나 남용될 수 있습니다. 회사 및 계열사는 이러한 문제를 적시에 감지하지 못할 수 있으며 동시 또는 신속하게 발생하는 여러 가지 서비스 사고에 효율적으로 대처할 수 있는 충분한 자원이 없을 수 있습니다.

7. 면책사항

(ii) 회사 및 계열사가 플랫폼 및 기타 서비스의 유지 보수에 중요한 기기 또는 인프라에 대한 악의적인 공격에 대해 조치를 취할지라도, 서비스의 분산된 거부와 같은 사이버 공격이 미래에 시도되지 않으며, 그러한 보안 조치 중 어떤 것이 효과적일 것이라고 보장할 수 없습니다. 플랫폼을 포함한 회사 및 계열사의 네트워크 또는 서비스의 유용성, 안정성 및 보안을 손상시키는 보안 조치 또는 기타 중단의 중대한 위반.

토큰 판매 참여와 관련된 위험

- (a) 귀하는 토큰 판매에 관하여 지불한 구매 금액을 회수하지 못할 수 있습니다.
- (i) 적용 가능한 법 규정에 따라 적용되는 판매 조건을 제외하고 회사는 구입 금액을 환불할 의무가 없습니다. 고유한 가치 또는 계속 지불 약속을 포함하여 토큰과 관련하여 미래의 성과나 가격에 대한 약속은 없으며 토큰이 특정 가치를 보유할 것이라는 보장이 없습니다. 따라서 구매 금액 회수가 불가능하거나 적용 법률 및 규정의 적용을 받을 수 있습니다.
- (b) 귀하는 토큰의 구입, 배포 및 사용의 결과로 불리한 법적 또는 세금 영향을 받을 수 있습니다.
- (i) cryptocurrency 및 암호화 자산의 법적 특성은 불확실합니다. 토큰은 특정 관할 구역에서 유가 증권으로 간주될 수 있거나 미래에 특정 관할 지역에서 유가 증권으로 간주될 수 있는 위험이 있습니다. 회사와 그 계열사는 토큰이 어떻게 분류될지에 대한 보증을 제공하지 않으며, 각 구매자는 각 지역의 유가 증권으로 간주되는 토큰의 모든 결과를 책임지고 관련 관할 구역에서 토큰의 합법성, 사용 및 이전의 책임을 집니다.
- (ii) 나아가, 그러한 암호 화폐 또는 암호 자산의 취득 또는 처분에 대한 세금 처리는 증권, 자산, 통화 또는 기타로 분류되는지에 따라 달라질 수 있습니다. 토큰의 세금 규정이 불확실한 상태이므로 토큰의 구입, 취득 또는 처분과 관련하여 자신의 세금 조언을 구해야 하며 이로 인해 불리한 세금 결과 또는 세금 보고 요구 사항이 발생할 수 있습니다.
- (c) 구매자 지갑 및 플랫폼 ID와 관련된 정보의 손실 또는 손상은 토큰에 대한 귀하의 액세스 및 소지에 영향을 미칠 수 있습니다.
- (i) 플랫폼에서 생성된 고유한 개인 ID의 손실 및 기타 식별 정보, 구매자 지갑과 관련된 필수 개인 키의 손실 또는 토큰을 보관하는 보관실 또는 다른 종류의 보관 또는 구매자 오류 등으로 인하여 귀하가 영구적으로 토큰에 액세스하고 소유권을 상실할 수 있는 위험이 있습니다.
- (d) 블록체인이 혼잡에 빠질 수 있고 거래가 지연되거나 분실될 수 있습니다.
- (i) 암호 화폐 트랜잭션(예: Ethereum)에 사용되는 대부분의 블록체인은 트랜잭션이 지연되거나 손실될 수 있는 주기적인 정체가 발생하기 쉽습니다. 개인은 또한 암호화 토큰을 구입할 때 이점을 얻기 위해 의도적으로 네트워크를 스팸할 수 있습니다. 이로 인해 트랜잭션을 계획할 때 블록생성자가 토큰 구매를 포함하지 않거나 트랜잭션이 전혀 포함되지 않을 수 있습니다.

7. 면책사항

개인 정보 및 데이터 보존 문제

- (a) 토큰 판매, 검증 과정 및 플랫폼의 후속 작업의 일환으로 회사는 귀하로부터 개인 정보를 수집할 수 있습니다. 그러한 정보의 수집은 적용 가능한 법률 및 규정의 적용을 받습니다. 수집된 모든 정보는 플랫폼의 토큰 판매 및 운영 목적으로 사용되므로 회사가 임명한 전세계의 계약자, 서비스 제공 업체 및 컨설턴트에게 양도될 수 있습니다. 외부 협의와는 별도로, 회사와 임명된 사업체는 직원이 구매자의 인적 사항을 오용, 잘못 배치 또는 잃어 버릴 수 있는 내부 보안 위반으로 고통 받을 수 있습니다. 회사는 위반 또는 손실로 인한 문제를 완화하고, 벌금을 정하고, 규제 당국 또는 정부 기관의 문의를 해결하기 위해 상당한 재원을 지출해야 할 수 있습니다. 정보 유출 또는 손실로 인해 회사의 명성이 손상되고 장기 전망이 손상될 수 있습니다.

매크로 위험

- (a) 일반적인 글로벌 시장 및 경제 상황은 회사 및 계열사의 운영 및 플랫폼 사용에 악영향을 미칠 수 있습니다
 - (i) 회사 및 그 계열사는 일반적인 세계 경제 및 시장 조건에 영향을 받을 수 있습니다. 전세계의 도전적인 경제 여건은 때로는 IT 업계 전반의 침체를 야기할 수 있습니다. 경제의 악화는 회사 및 계열사의 사업 전략, 영업 실적 및 전망에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.
 - (ii) 플랫폼이 서버, 대역폭, 위치 및 기타 서비스에 의존하는 공급 업체는 경제적 조건에 의해 부정적인 영향을 받을 수 있으며 이는 회사 및 계열사의 운영 또는 비용에 부정적인 영향을 줄 수 있습니다.
 - (iii) 따라서 현재의 경제 상황 또는 악화된 경제 상황 또는 장기간 또는 반복되는 경기 침체가 회사와 그 계열사의 사업 전략, 경영 성과 및 전망에 중대한 악영향을 미치지 않을 것이라는 확신이 없을 수 있습니다. 플랫폼, 토큰의 가치에 영향을 줄 수 있습니다.
- (b) 블록체인 기술, cryptocurrencies, 토큰, 토큰 제공 및 플랫폼에 적용되는 규제 체계는 불확실하고, 모든 변경, 규정 또는 정책은 플랫폼 개발 및 토큰의 유용성에 중대한 영향을 미칠 수 있습니다
 - (i) 토큰의 규제, 토큰, 암호 화폐, 블록체인 기술 및 암호 화폐 교환의 제공 및 판매는 현재 개발되지 않았거나 낮은 개발 상태이며 빠르게 발전할 것입니다. 이러한 규제는 또한 각기 다른 관할에 따라 크게 다르므로 상당한 불확실성이 있습니다. 다른 관할 구역의 다양한 입법 기관 및 사법 기관은 향후 플랫폼의 개발 및 성장, 토큰의 채택 및 유용성 또는 이슈, 제안 및 기타 사항에 영향을 줄 수 있는 법률, 규정, 지침 또는 기타 조치를 채택할 수 있습니다. 회사의 토큰 판매, 회사 및 계열사 또는 플랫폼 사용자가 법률, 규칙 및 규정을 준수하지 못하는 경우 (일부는 아직 존재하지 않거나 해석 대상이 될 수 있으며 변경 될 수 있음) 민사 소송 및 형사 처벌, 벌금을 포함하여 회사 및 계열사에 다양한 불이익을 초래 할 수 있습니다.

7. 면책사항

(ii)블록체인 네트워크는 많은 외국 관할 구역에서 불확실한 규제 환경에 직면해 있습니다. 가까운 미래에 다양한 관할권이 플랫폼에 영향을 미치는 법률, 규정 또는 지침을 채택할 수 있으며, 따라서 토큰의 가치를 인정할 수 있습니다. 이러한 법률, 규정 또는 지침은 회사 및 계열사의 운영에 직접 및 부정적으로 영향을 미칠 수 있습니다. 장래의 규제 변화의 영향은 예측하기가 불가능하지만 그러한 변화는 상당할 수 있으며 플랫폼의 개발 및 성장 및 토큰의 채택 및 유용성에 실질적으로 불리한 영향을 미칠 수 있습니다.

(iii)회사 및 계열사가 토큰 생성 및 개발을 포함하여 사업을 수행하기 위한 라이선스, 허가 및/또는 승인 (총칭하여 "규제 승인")을 취득해야 하는 범위 내에서 플랫폼의 운영은 금지되지만 그러한 규제 승인을 얻지 못하거나 관련 기관에서 어떠한 이유로든 그러한 규제 승인이 갱신 또는 철회되지 않으면 회사 및 계열사의 비즈니스에 악영향을 미칠 수 있습니다.

(iv)미래에 관계 당국이 회사 및 계열사에게 보다 엄격한 요구 사항을 부과하지 않거나 회사 및 계열사가 변화하는 규제 요건에 적시에 적응할 수 있다는 보장은 없습니다. 이러한 추가 또는 보다 엄격한 규정은 회사 및 계열사의 사업 운영 능력을 제한할 수 있으며, 회사 및 계열사는 그러한 요구 사항을 준수하지 않을 경우 부적합 조치를 받을 수 있습니다.

(v)또한, 새로이 시행된 규정을 준수하기 위한 비용 (금융 또는 기타)이 특정 기준을 초과하는 경우, 플랫폼을 유지하는 것이 더 이상 상업적으로 실행될 수 없으며 회사 및 계열사는 플랫폼 및 또는 토큰 또한 정부나 규제 기관이 플랫폼 및 토큰을 비롯한 분산 원장 기술 및 해당 응용 프로그램에 영향을 주는 법률 및 규정을 어떻게 구현할 것인지 예측할 수 없습니다. 회사 및 계열사는 관할 지역 내에서 운영을 중단해야 하며, 그러한 관할 지역에서 운영하는데 필요한 규제 승인을 얻는 것이 상업적으로 불가능하거나 바람직하지 못하게 할 수도 있습니다. 전술한 바와 같은 시나리오에서, 분산형 토큰은 가치를 거의 또는 전혀 보유하지 않을 수 있습니다.

(c) 천재지변, 자연 재해, 전쟁, 테러 공격, 폭동, 폭력적인 시민 사회, 광범위한 전염병 및 회사 및 계열사의 통제를 벗어나는 기타 사건과 관련된 위험이 있을 수 있습니다

(i)토큰의 판매 및 회사, 계열사 및 또는 플랫폼 활동이 천재지변, 전쟁, 테러 공격, 폭동, 시민들의 폭력으로 인해 중단, 지연 또는 연기될 수 있습니다. 전염병 및 회사 및 계열사의 통제를 벗어나는 기타 사유로 인한 손해에 대해 책임지지 않습니다. 이러한 사건은 또한 세계 시장의 경제적 전망에 불확실성을 초래할 수 있으며, 그러한 시장이 영향을 받지 않을 것이라는 보장이거나 세계 금융 위기로부터의 회복이 계속 될 것이라는 보장은 없습니다. 이러한 경우 회사 및 계열사의 사업전략, 운영 결과 및 전망에 중대한 영향을 줄 수 있으며 토큰 및 플랫폼의 수요 및 사용에 중대한 영향을 미칠 수 있습니다. 또한 회사, 계열사 및 플랫폼 참여자가 장래에 운영하는 국가에서 그러한 전염성 질병 또는 전염병이 발생할 경우 시장 심리가 악영향을 받을 수 있으며 이는 플랫폼 및 커뮤니티에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

7. 면책사항

(d) 토큰을 포함한 블록체인 및 암호화는 비교적 새롭고 역동적인 기술입니다. 여기에 강조 표시된 위험 외에, 우리가 예상할 수 없는 것을 포함하여 토큰의 구입, 보유 및 사용과 관련된 다른 위험이 있습니다. 이러한 위험은 당초 논의된 예상치 못한 변동 또는 위험으로 더 구체화 될 수 있습니다.

1.6 정보 또는 업데이트

누구도 토큰, 플랫폼, 회사 또는 계열사, 각자의 사업 및 운영과 관련하여 본 백서에 포함되지 않은 정보나 표현을 제공할 수 없으며, 그러한 정보나 표현을 제공할 권한이 없습니다. 만약 그럴 경우 회사 또는 그 계열사에 의해 또는 회사를 대신하여 제공한 것으로 간주되지 않습니다.

1.7 언어

이 백서는 다른 언어로 번역될 수 있습니다. 다른 언어 번역으로 인해 불일치가 발생하면 영어버전이 우선합니다.

1.8 조언

이 백서의 어떤 정보도 토큰, 플랫폼, 회사 또는 계열사에 관한 비즈니스, 법률, 재무 또는 세금 자문으로 간주되어서는 안 됩니다. 토큰, 회사 또는 계열사 및 각자의 사업과 운영에 관한 법률, 재무, 세무 또는 기타 전문 고문과 상의하십시오. 귀하는 일정 기간 동안 토큰을 구입할 때 재정적 위험을 감수해야 할 수도 있음을 알고 있어야 합니다.

You need chance
We Need You

