

백서



# GAMERHASH

게임 세대를 위한  
신의 한수



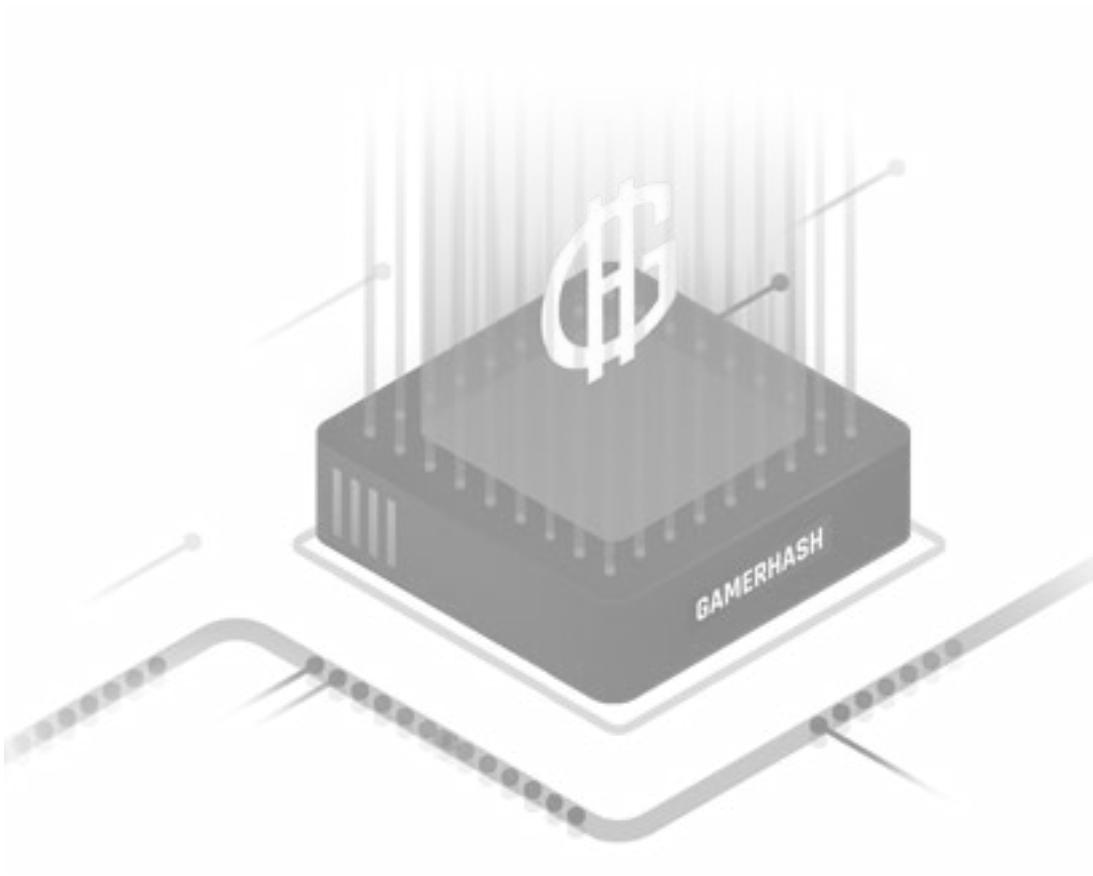
올타 2019 AIBC  
Tech Startup  
우승자



싱가포르 2019  
Startup Pitch  
공동 우승자



마이애미 블록체인  
주 2020  
최우승



# 목차

## 1. 개요서

- 1.1 GamerHash 란?
- 1.2 게이머코인의 정의와 용도
- 1.3 고지 사항

## 2. 게이머해시 생태계

- 2.1 GamerHash 란?
  - 2.1.1 어플리케이션
  - 2.1.2 PLAY&EARN (플레이 앤 언)
  - 2.1.3 게이머해시 플랫폼
- 2.2 기술
  - 2.2.1 네트워크 난이도
  - 2.2.2 채굴가 성능
  - 2.2.3 가능한 지불금 계산
  - 2.2.4 지갑
  - 2.2.5 보안
- 2.3 커뮤니티
- 2.4 사업 모델

## 3. 시장 분석

- 3.1 마켓플레이스
- 3.2 채굴
- 3.3 제휴 프로그램  
(모듈 플레이& 적립)

## 4. 사례 연구

- 4.1 컴퓨팅 파워로 편리한 구매
- 4.2 소액 결제
- 4.3 전문 채굴기
- 4.4 컴퓨팅 파워 수요

## 5. 미래

- 5.1 우리가 지금까지 일궈낸 일들
- 5.2 우리가 계획하고 있는 일들

## 6. 게이머코인 (GHX) 경제

- 6.1 토큰 설명
- 6.2 토큰 게임 채굴
- 6.3 수익금 사용
- 6.4 토큰 배분
- 6.5 초기 가상 금융 자산 제공

## 7. 게이머해시 사람들

- 7.1 경영진
- 7.2 팀
- 7.3 자문 위원회
- 7.4 서비스 제공자

## 8. 법적 고려사항 및 기타

- 8.1 법적 정보
- 8.2 고지 사항
- 8.3 위험 요소
- 8.4 자금세탁 방지/테러자금조달 금지



GAMERCOIN (GHX)

# List of Abbreviations

<b>AML/CFT</b>	(Anti-Money Laundering and Combating the Funding of Terrorism) 자금세탁 방지/테러자금조달 금지
<b>API</b>	(Application Programming Interface) 애플리케이션 프로그래밍 인터페이스
<b>ASIC</b>	(Application-Specific Integrated Circuit) 주문형 반도체
<b>DLT</b>	(Distributed Ledger Technology) 분산 원장 기술
<b>EU IPO</b>	(European Union Intellectual Property Office) 유럽연합 지식재산권 사무소
<b>F2P</b>	(Free to Play) 부분 유료화
<b>ITA</b>	(Innovative Technology Arrangement as defined in the Innovative Technology Arrangements and Services Act, Chapter 592 of the Laws of Malta) (혁신 기술 약정과 서비스 법 몰타 법률 592 장에 의해 정의된 ) 혁신 기술 약정
<b>IP</b>	(Intellectual Property) 지식 재산권
<b>ML/FT</b>	(Money Laundering and Funding of Terrorism) 자금 세탁 및 테러 자금 지원
<b>PoW</b>	(Proof of Work) 작업 증명
<b>PMLFTR</b>	(Prevention of Money Laundering and Funding of Terrorism Regulations, Subsidiary Legislation 373.01 of the Laws of Malta) 자금 세탁 방지 및 테러 규제 자금 지원 (몰타 법 보조 법률 373.01)
<b>TGE</b>	(Token Generation Event) 토큰 생성 이벤트
<b>VAT</b>	(Value Added Tax chargeable under Maltese Law for the time being and any similar tax) 몰타 법에 의해 그 당시 부과되는 부가가치세 및 기타 유사 세금
<b>VFA</b>	(Virtual Financial Asset as defined in the VFA Act) VFA 법률에 의해 정의된 가상 금융 자산
<b>VFA Act</b>	(Virtual Financial Assets Act, Chapter 590 of the Laws of Malta) 가상 금융 자산 법률 (몰타 법률 590장)

# 1 개요서

- 1.1 GAMERHASH 란?
- 1.2 게이머코인의 정의와 용도
- 1.3 고지 사항

# 1.1 개요서

GamerHash는 2017년에 현재 공동 창립자인 두 친구의 아이디어로 시작되었습니다. 창립 후 우리는 43만 명 이상의 사용자를 확보했습니다. GamerHash 가 작동하는 방식은 간단합니다. 사용자가 백그라운드에서 GamerHash 앱을 실행하면 사용되는 장치를 작동하는 동안 컴퓨팅 파워를 공유하게 됩니다. 그 후에 GamerHash 앱은 사용자에게 가장 적합한 암호 화폐를 결정 후 채굴하고 암호 화폐로 보상합니다. 암호 화폐는 인앱 스토어에서 기프트카드로 사용될 수 있습니다.

**우리는 사용자가 자발적으로 기여하는 게이밍 컴퓨터를 바탕으로 한 세계에서 가장 큰 셀프 파이낸싱 (self-financing) 슈퍼컴퓨터중 하나를 만들어 냈습니다.**

암호 화폐 채굴 과정은 전반적으로 매우 복잡하기 때문에 암호 화폐 + 암호 경제학 및 고급 IT 기술에 대한 광범위한 지식을 필요로 합니다. 소프트웨어 및 하드웨어는 올바르게 구성되어야 하며 사용자들의 지속적인 관리가 필요합니다. 그렇지 않을 경우 프로세스가 사용되는 장치에 악영향을 미칠 뿐만 아니라 낮은 수익성의 원인이 됩니다. GamerHash 플랫폼은 이러한 모든 문제와 다른 많은 것들에 대한 해결책입니다.

우리의 미션은 사람들 (게이머) 에게 무료의 통행료와 간단한 방법으로 블록체인의 보상을 제공하는 것입니다. 게이머해시는 그것을 우버화 하는 것과 컴퓨터의 유휴 한 프로세서 (CPU)/ 그래픽카드(GPU)를 통해 이루어지는 생태학적인 해결책을 제안하고자 합니다. 사용자는 게이머해시에 대한 추가적인 실행 비용을 부담하지 않습니다. 우리의 해결책으로 인해 컴퓨터를 접할 수 있는 그 누구나 이미 소유하고 있는 자원으로 수익을 창출하고 부가 가치를 얻을 수 있게 되었습니다. 우리의 기술로 진입 장벽을 해지 함으로써 암호 화폐 채굴은 더욱더 간단해졌습니다.

충분치 못한 컴퓨팅 성능을 가지고 있는 사용자들에게도 Play&Earn 모듈에 있는 미션 완료를 통해 수익 창출을 할 수 있도록 방법을 마련했습니다 - 모바일 앱에서도 곧 출시 예정입니다. 사용자들은 간단하고 재미있는 미션으로 시간을 즐기고 그 후 보상받은 게이머해시 내부 통화로 스토어에서 제품과 교환할 수 있습니다.

요약하자면, 우리는 새로운 유형의 통화를 시장에 소개하기 원하고 그것은 바로 컴퓨팅 성능입니다. 당사 사용자 (2020년 7월까지 50만 명)는 우리의 오픈 시장에서 무언가를 구매하기 위해 은행 계좌, 신용카드, 현금을 소유하고 있을 필요가 없습니다. 이 문서에서 우리가 어떻게 셀프 파이낸싱 슈퍼 컴퓨터를 만들고 있고 왜 우리와 파트너가 돼야 하는지 설명하겠습니다.

우리는 게이머를 위해 여기에 있고,  
이건은 신의 한수이며,  
**우리는 게이머해시다.**

# 초록

**500.000+**

50만 명 이상의 사용자  
- 대부분 유럽 및 남미  
에서 접속

**600개**

이상의 게이머해시 스  
토어에서 이용 가능한  
상품들

**60만 건**

이상의 완료된 거래 (사  
용자 인앱 지급으로 송  
금된 일일 지급)

**\$100/m**

가정용 PC로 월 100 달  
러의 수입

**25.000+**

GamerHash 스토어에  
서 완료된 25,000 개 이  
상의 주문



## 게이머코인 (GHX)

ERC-20, 이더리움 블록체인



총 토큰 물량  
**880,000,000 GHX**

토큰 판매  
**322,000,000 GHX**  
총 토큰 물량의 36,6%



하드 캡  
**\$2,800,000**

소프트 캡  
**\$1,150,000**

## 1.2 게이머코인의 정의와 용도

게이머코인 자체 DLT 자산인 GamerCoin (GHX)에 의해 관리됩니다. 게이머코인은 이더리움 블록체인을 설계되고 게이머해시 생태계의 모든 거래의 기반 역할을 하는 ERC-20 토큰입니다. GHX는 플랫폼 내에서 여러 용도로 사용됩니다.

- » 추가 보너스와 함께 게이머해시 스토어 내에서 제품 주문
- » GHX 소유자 전용 대회/이벤트 참여 권한
- » GHX는 게이머해시 생태계 내에서 일일 보너스 및 보상을 통해 수여됩니다.

ERC-20은 이더리움 시스템 내 다른 종류의 토큰을 위해 6 가지의 기능을 정의합니다. 이는 일반적으로 토큰이 전송되는 방법과 사용자가 특정 토큰과 관련된 정보를 액세스 할 수 있는 방법을 포함한 기본적인 기능 문제입니다.

이더리움의 기능 및 신호는 다양한 유형의 토큰이 이더리움 시스템의 모든 위치에서 순조롭게 작동하는 것을 보장합니다. 따라서 이더 통화를 지원하는 거의 모든 디지털 지갑은 ERC-20 호환 토큰도 지원합니다.

## 1.3 고지 사항

이 요약은 백서에 대한 소개입니다.

게이머코인에 대한 투자 결정은 투자자가 백서를 전체적으로 검토한 후에 이루어져야 합니다. VFA의 제안은 금융 상품/VFA의 판매 제안 또는 권유를 의미하지 않으며 그러한 금융 상품/VFA의 제안 또는 권유는 적용되는 법률 안에서 투자 설명서 또는 기타 제안 문서를 통해서만 이루어집니다. 요약을 표명한 사람들은 가상 금융 자산 법률 제10 조를 침해하지 않으며 그들에게는 민사 책임이 부과됩니다.

백서, 웹 사이트 또는 광고에 포함된 허위 진술을 기반으로 DLT 구매소에서 VFA를 구매한 사람이 입은 손해에 대해서는 Coinaxe 유한회사가 책임을 집니다.

# 2

## GAMERHASH 생태계

### 2.1 GAMERHASH 란?

2.1.1 어플리케이션

2.1.2 PLAY&EARN (플레이 앤 언)

2.1.3 게이머해시 플랫폼

### 2.2 기술

2.2.1 네트워크 난이도

2.2.2 채굴가 성능

2.2.3 가능한 지불금 계산

2.2.4 지갑

2.2.5 보안

### 2.3 커뮤니티

### 2.4 사업 모델



## 2.1 GAMERHASH 란?

GamerHash (게이머 해시)는 2017년 11월에 출시했으며 현재 50만 명 이상의 등록자를 보유하고 있는 완전한 기능을 갖춘 플랫폼입니다. 게이머 해시 생태계에는 애플리케이션, 웹 플랫폼 그리고 모바일 앱, 이렇게 세 가지의 필수 부분이 있습니다

플랫폼의 주요 목적은 여러분의 컴퓨팅 파워를 공유하는 사용자들에게 보상을 해주는 것입니다. 높은 그래픽 성능이 요구되는 게임 (예, the Control 또는 Call of Duty Modern Warfare ) 또는 컴퓨팅 집약적인 애플리케이션이 실행되는 데스크톱이나 노트북에서는 컴퓨팅 파워의 거의 100%가 사용되지만 일반 사용자는 보통 컴퓨팅 파워의 15%만 사용한다는 것이 중요한 점입니다.

**현재, 여러분의 유효 전력은 블록체인으로 연결해주는 암호화폐 채굴을 위해 사용될 수 있습니다. 컴퓨팅 파워의 수요는 갈수록 증가하고 있기 때문에 미래에는 전력을 수익화할 수 있는 새로운 방법들이 (예, 연구 기관에 판매 또는 세계를 구하기) 제안될 것입니다.**

게이머해시 스토어에 있는 보상들은 사용자들의 다양한 요구를 수용할 수 있도록 여러 모양과 크기로 제공됩니다. 게이머들은 다양한 종류의 최근 게임, 스팀 키, 게임 내 화폐 중에서 선택할 수 있습니다. 사용자들에게 인기 있는 온라인과 오프라인 상점에서 소매 가능한 기프트 카드가 제공됩니다. 청소년들은 구글 플레이, 통신비용 충전 또는 편의점에서 살 수 있는 코카콜라 캔 같은 제품 등에 관심이 있을 것입니다. 암호 화폐 애호가는 비트코인으로 보상을 받을 수 있습니다. 영화나 음악을 좋아하는 사람들을 위해서는 넷플릭스 또는 Spotify 할인권도 제공됩니다. 보상품의 다양함은 사용자들의 수의 비례하여 증가하고 있고 새 상품들도 추가되고 있습니다. 기술에 능숙하지 않은 사용자도 문제없이 다른 웹사이트나 앱을 사용하는 것처럼 플랫폼을 사용할 수 있습니다.



모든 진입 장벽이 해제되었으므로 게이머해시의 잠재적인 사용자는 전 세계의 컴퓨터 수와 같다고 볼 수 있습니다. Statista의 통계에 의하면 2019년 전 세계 개인 컴퓨터 (노트북 & PC) 출하량은 2억 4500만 대를 초과하였습니다.

Gamerhash 커뮤니티에 가입하려는 사용자는 다른 소프트웨어를 다운로드할 때나 모바일 앱을 설치할 때와 매우 유사한 절차를 거쳐야 합니다. Gamerhash에 가입하고 수익 창출을 시작하는데 3분도 걸리지 않습니다.

사용자가 앱을 시작하면 사용 가능한 컴퓨팅 성능을 기반으로 인센티브를 받게 됩니다. 현재, 여러분의 성능은 암호화폐 채굴에 사용되어 블록체인과 연결됩니다. 미래에는 컴퓨팅 파워에 대한 수요가 증가함으로써, 컴퓨팅 파워로 수익을 창출하는 새로운 방법들이 제공될 것입니다.

알고리즘은 사용자의 하드웨어 구성에 가장 적합한 암호화폐를 찾아 채굴합니다. 채굴된 알트 코인은 자동적으로 비트코인으로 교환됩니다. 이 모든 것은 백그라운드에서 이루어지기 때문에 사용자가 이 과정에 관여할 필요가 없습니다. 게이머해시 앱은 밤새 또는 컴퓨터가 유휴 상태 일 때도 작동이 되지만 다음과 같은 상황일 경우일 때도 실행할 수 있습니다.



근무중



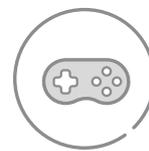
영화 감상



음악 감상



인터넷 검색



웹 게임 플레이

채굴 자금이 0.01 mBTC (0.00001 BTC)의 최소 임계 값에 도달하면 하루에 한 번 사용자의 지갑으로 자동이체되고, 지갑 자금은 이체 후 사용자가 처리할 수 있습니다. 개인이 스스로 암호화폐를 채굴하는 것과 달리, 지불될 수 있는 최소금액이 모일 때까지 며칠이나 몇 주를 기다릴 필요가 없습니다. 사용자의 수입은 하드웨어와 비트코인 또는 알트코인 환율, 이 두 가지 요소에 따라 달라집니다. 강력한 하드웨어와 높은 비트 코인 환율이 사용자의 인 앱 지갑의 자금 축적을 더 가속화 시킵니다. (BTC 또는 동등한 가치의 GUSD). 현재로서는 두 개의 지갑을 사용할 수 있습니다. (추가 예정)

**비트코인 지갑**



BTC는 사용자가 컴퓨팅 성능을 제공한 것에 대한 보상을 받는 기본 지갑입니다. 0.00001 BTC의 임계 값을 초과하면 매일 오후 12시 (중앙유럽 표준시)에 자금이 이체됩니다. 0.001 BTC 이 모이면 게이머해시에서 자금 인출이 가능합니다.

**GUSD 지급 (가상 달러)**



GUSD는 GamerHash의 가상 화폐입니다. Play & Earn에서 미션 완료 후 정산에 사용됩니다. 가치는 미국 달러와 같습니다. GUSD는 외부에서 사용이 불가능하고 현재 오직 게이머해시 스토어에서 구매할 때만 사용할 수 있습니다.

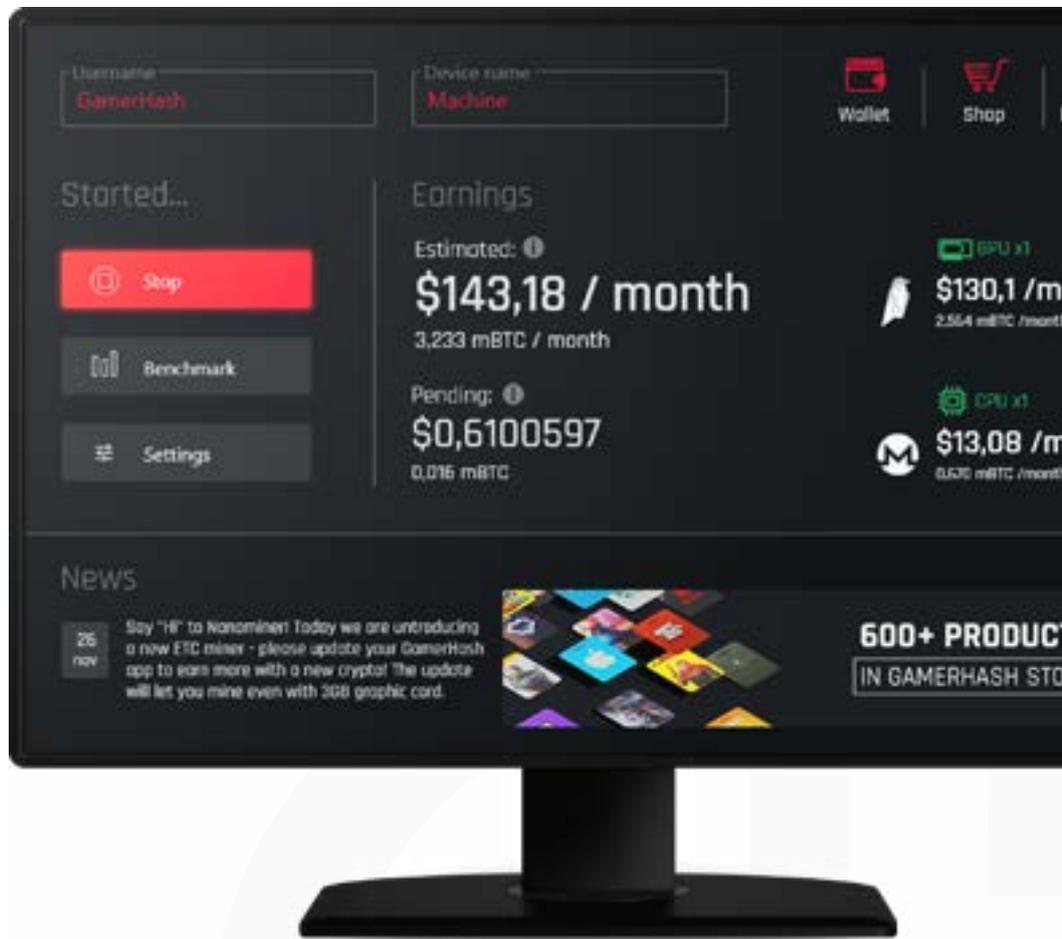
사용자는 외부 지갑으로 비트코인을 인출할 수 있습니다. GUSD는 인출할 수 없으며 오직 게이머해시 스토어에서만 사용할 수 있습니다.

사용자가 암호화폐를 게이머해시 지갑에서 보관하고 싶다면 최상의 안전을 보장받을 수 있습니다. 게이머해시 지갑은 블록체인 기술의 글로벌 리더인 COINBASE (미국 샌프란시스코)와 통합되어 있습니다. COINBASE는 가장 높은 보안을 제공합니다.

## 2.1.1 어플리케이션

윈도우즈 운영체제용 데스크톱 어플리케이션입니다. (Linux 및 mac OS는 출시 예정) 이 앱은 사용자에게 프로세서(CPU)와 그래픽카드(GPU)의 여유분의 컴퓨팅 성능을 공유할 수 있는 가능성을 제공합니다. 앱은 무료로 다운로드할 수 있으며 사용자가 유일하게 지불해야 하는 몫은 채굴 수수료이고 ( 0%에서 7%까지), 수수료는 게이머해시를 통해 얻어진 수입에서 차감됩니다. 우리 플랫폼에 등록을 장려하기 위해 신규 등록자는 첫 30일 동안 수수료 없이 채굴을 하고 (100% 채굴 금액 지급), 그 후에는 순위 기반 모델이 적용됩니다. ASIC나 채굴 장비를 보유한 전문 채굴자도 수수료 없이 채굴할 수 있습니다.

게이머해시 데스크톱 앱의 대시보드 화면 (1.30.2 버전)

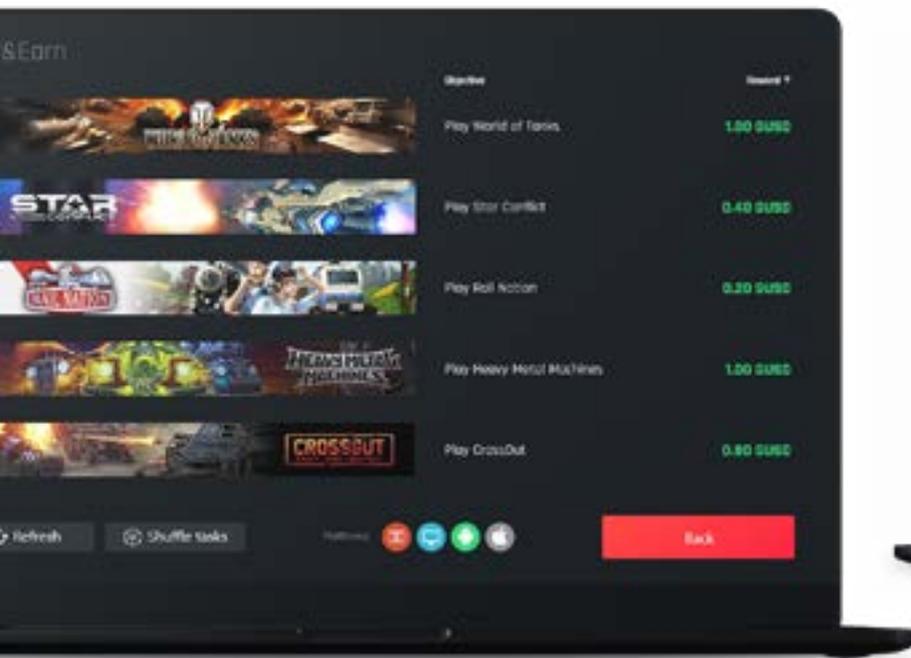


앱의 기본 화면은 기기 정보, 특정 기기의 월별 수익( 또는 설정에 따라 일별)을 제공하며, 투명성을 보장하기 위해서 CPU 및 GPU의 수익으로 구분됩니다. 사용자들은 실시간으로 어떤 일이 일어나는지 또 잠재 수익이 얼마인지를 알 수 있습니다.

## 2.1.2 PLAY&EARN (플레이 앤 언)

2019년 1월에 특히 저성능 컴퓨터 사용자들을 위한 새로운 기능 "Play&Earn"이 출시되었습니다. 게이머해시는 암호 화폐 채굴이 수익성이 없을 것으로 입증될 때 자금 획득에 대한 요구를 염두에 두었습니다.

Play&Earn 내에서 사용자는 특정 미션 (예를 들어, 제휴 파트너에서 제공하는 모바일 애플리케이션을 다운로드 또는 MMO 게임에서 5개의 퀘스트를 완료)을 완료해서 추가적인 수익을 GUSD로 지급받을 수 있습니다.

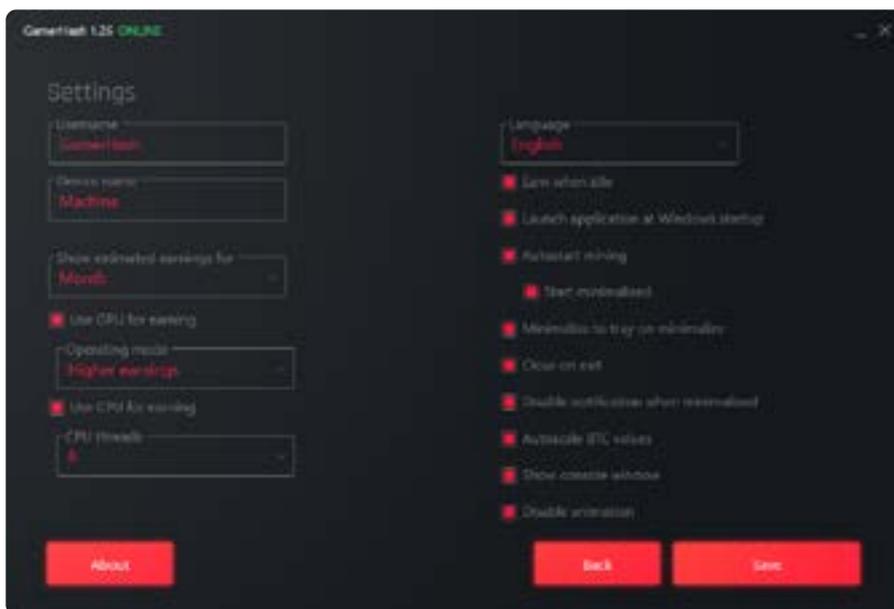
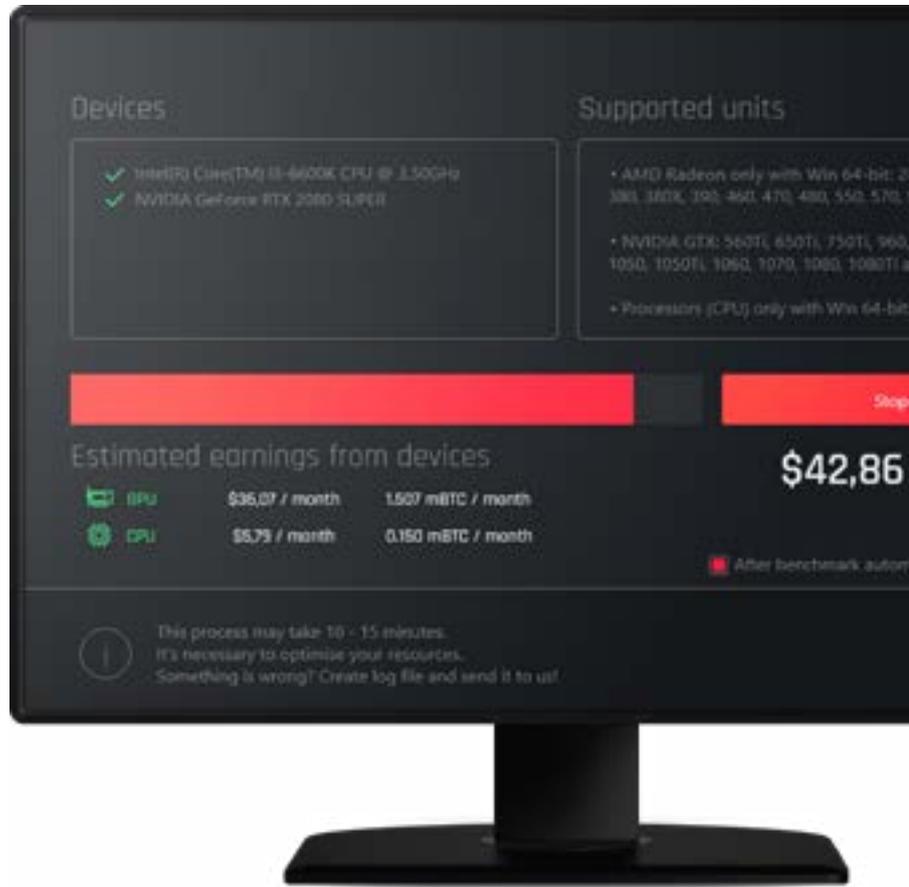


Play&Earn 모듈

사용자가 한 미션을 선택하면 사기 방지차 다른 미션들이 12시간에서 72시간 동안 즉시 차단됩니다. 각 사용자는 한 번에 최대 3개의 작업을 진행할 수 있습니다. 작업완료 및 확인 후에 그 보상은 사용자의 인앱 GUSD 지갑으로 이체됩니다. 본질적인 솔루션은 [www.Coinbase.com/earn](http://www.Coinbase.com/earn) 과 유사하지만 게이머를 대상으로 합니다.

이 앱은 비전문 사용자를 염두에 두고 사용자 친화적인 인터페이스로 설계되었습니다. 모든 사람이 쉽게 사용할 수 있으며 IT 기술, 암호 화폐 또는 암호화 경제에 대한 지식을 필요로 하지 않습니다.

데스크톱 앱 벤치마크...

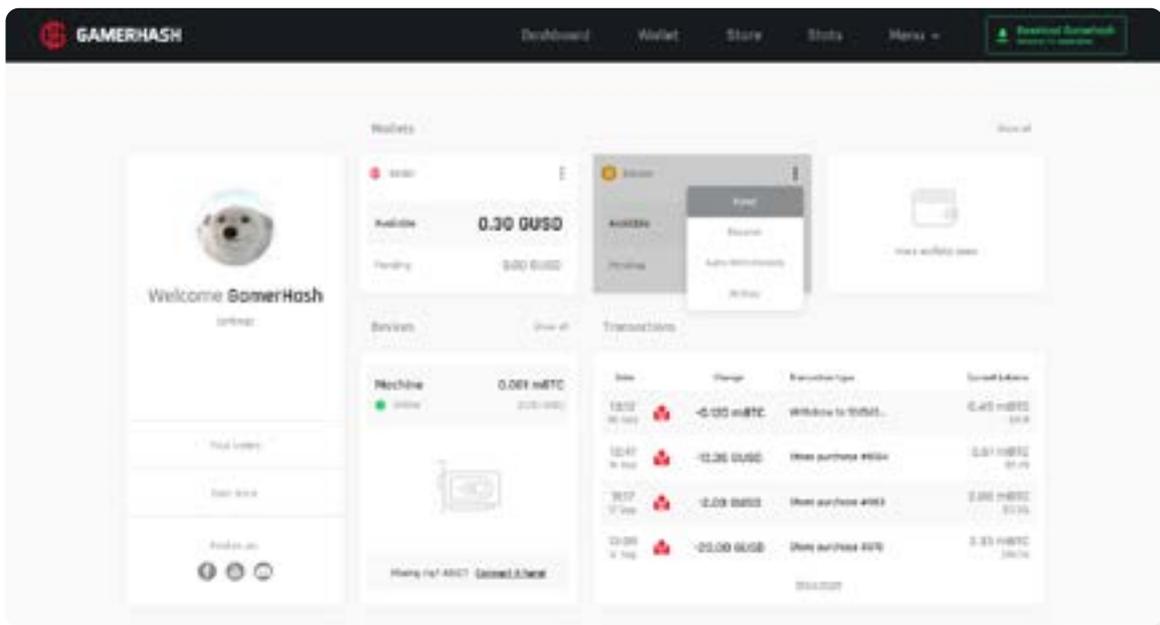


설정 메뉴 화면

## 2.1.3 게이머해시 플랫폼

아직 Gamerhash에 등록을 하지 않는 사람은 Gamerhash의 작동 방식에 대한 정보를 얻기 위해 웹사이트에 접근할 것입니다. 플랫폼에서 수익성 계산 그리고 안보의 중요성 등의 중요한 정보를 얻을 수 있습니다. 또한, 게이머해시 스토어에서 제공되는 제품들을 확인할 수 있습니다. 다만, 제공된 상품들은 오직 등록된 사용자들만이 이용할 수 있습니다.

확인된 계정을 가진 등록 사용자들은 웹사이트에서 제공하는 모든 기능을 사용할 수 있습니다. 로그인 후 사용자는 지갑 또는 보류 자금, 사용자 기기와 관련된 통계- 일일, 주간, 월간의 채굴된 BTC 그리고 과거 데이터에 대한 정보를 대시보드에서 확인할 수 있습니다. 사용자들은 또한 추천 프로그램을 통해 게이머해시 앱을 추천하고 더 많은 수익을 얻을 수 있습니다. 모든 사용자들은 추천 링크를 사용한 새로운 사용자들이 채굴한 첫 \$2를 통해서 0.2 GUSD를, PLAY & EARN에서 얻은 첫 5 GUSD를 통해서 1GUSD를 받을 수 있습니다.



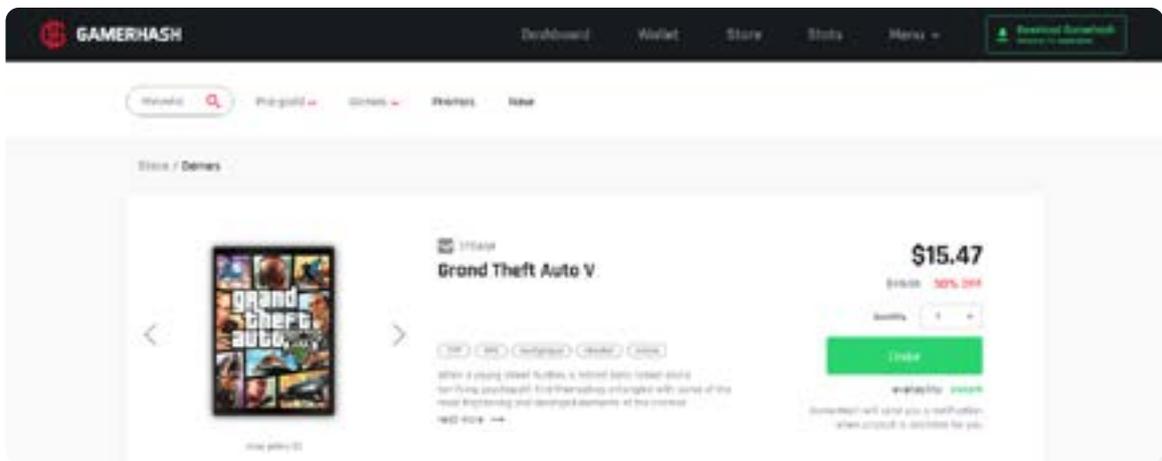
사용자 대시보드

게이머해시 스토어는 사용자들이 컴퓨팅 성능으로 또는 Play&Earn의 미션 완료를 통해 얻은 자금을 사용할 수 있는 유일한 장소입니다. 게이머해시 스토어에서 2020년 7월 까지 25,000건이 넘는 상품이 주문 완료 되었습니다. 구매 절차는 온

게이머해시 스토어는 오픈 마켓으로 변할 예정입니다. 사용자들은 상품을 구매뿐만 아니라 게임 상품이나 수집품 등을 판매할 수도 있을 것입니다. 원하는 제품을 사기 위해 은행 계좌, 신용카드 또는 현금이 필요하지 않습니다.



라인 상점과 비슷합니다. 사용자의 지갑에 충분한 자금이 있으면 상품을 구매할 수 있습니다.(“예산 내” 또는 “가격”에 의해 상품들을 정렬할 수 있습니다.) 원하는 상품을 선택 후, 상품 사이트로 이동하여 “지금 구매” 버튼을 클릭하면 결제할 지갑을 (BTC 또는 GUSD) 선택할 수 있는 팝업창이 뜹니다. 보안 조치로서 PIN 코드를 입력해야 합니다. (핀코드는 계좌 설정에서 생성됩니다.) 마지막 단계는 구매 버튼을 누르는 것입니다.



게이머해시 스토어 제품 화면

제공된 제품은 모두 디지털 상품으로 구매 후 바로 사용가능하며 배송을 기다릴 필요가 없습니다. 대부분의 사용자는 (85%) 비트코인을 외부 지갑으로 인출하는 것보다 스토어에서 자금을 지출하는 것을 선호합니다.

현재 게이머해시 스토어에는 600이상의 디지털 상품이 있습니다.

게임 및 게임 내 통화



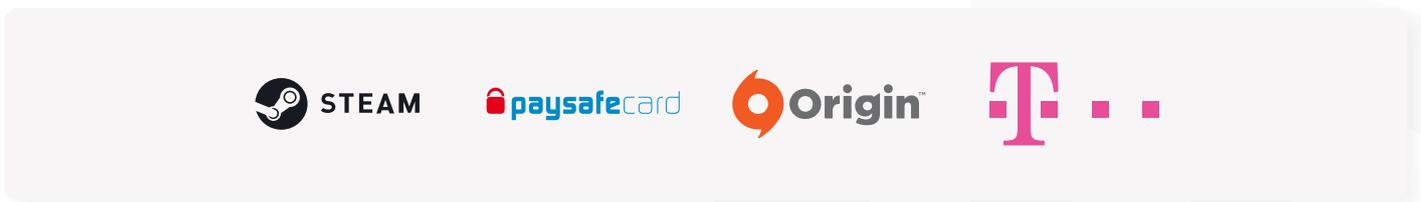
식품점 (폴란드 내 9500개 이상)



기프트 카드



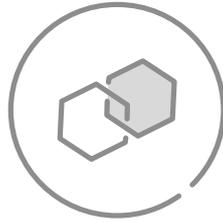
선불 카드



구독



\*모든 제품 및 회사 이름은 해당 소유자의 상표 ™ 또는 등록 상표입니다. 제품 및 회사 이름의 사용은 그들과의 제휴 또는 보증을 의미하지 않습니다.



## 2.2 기술

우리 플랫폼의 기술은 오늘날의 최신 기술 스택을 기반으로 만들어졌습니다. 우리 제품은 기술 부채를 가지지 않습니다. 게이머해시는 정말로 최첨단 플랫폼입니다. 시스템은 데스크톱과 웹 애플리케이션 두 가지로 크게 구분됩니다. 두 애플리케이션 모두 완전 모듈형 로직을 바탕으로 두고 객체 지향 패러다임으로 코딩되었습니다. 우리는 시스템의 여러 부분에 각각 다른 프로그램 언어를 (Python, C# 또는 PHP Larvel framework) 사용하였습니다. 중요한 요소들 또한 C/C++로 코딩되었습니다. 우리는 전체 채굴과 컴퓨터 전원 관리를 통해 환경 설정에 필요한 사용자 인터페이스를 생성하고 사용합니다. 사용자 문의를 위해 인터페이스를 단순화하고 빠르게 만드는 알고리즘을 실행합니다.

게이머해시의 기술은 복수 통화 채굴 풀 실행과 유사하지만 전체 플랫폼은 간단한 채굴 풀보다 훨씬 더 큼니다. 웹 애플리케이션을 통한 시스템의 끝에서 끝까지 응답성은 평균 23 밀리초 (ms)입니다. 로그인 과정에 걸리는 시간은 로그인 절차에 따라 달라질 수 있습니다. 고객은 고객은 구글, 페이스북 또는 스팀 계정을 이용하여 로그인할 수 있습니다.

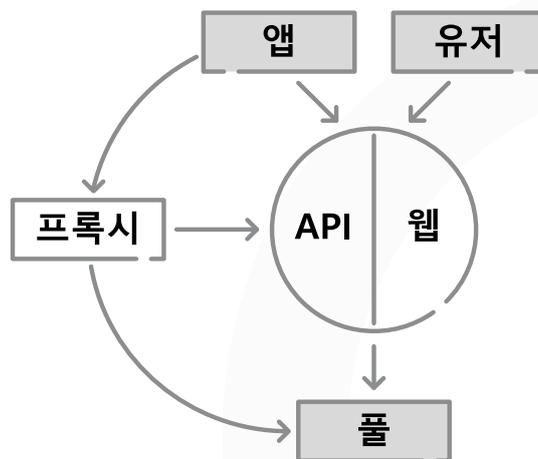


그림 1. 단순화된 구조

**게이머해시의 비전은 가장 큰 셀프 파이낸싱 슈퍼 컴퓨터를 구축하는 것입니다.** 첫 번째 단계는 가능한 한 빨리 간단하고 사용하기 쉬운 GUI(그래픽 사용자 인터페이스)를 통해 분산된 채굴 플랫폼을 생성하는 것이었습니다. 우리 팀은 사용자 프록시 서버의 코딩을 맡습니다. 시스템은 거의 즉시 패키지의 논리적 내용을 분석합니다.

그림 1은 사용자와 채굴 풀을 연결하는 단순화된 구조를 나타냅니다. 소프트웨어와 서비스가 친 사용자적이고 실용적인지 확인하기 위해 몇 가지 흥미로운 문제를 극복해야 했습니다.

우리의 데스크톱 고객은 합법적이고 알려진 소스에서 편집된 다양한 채굴기를 사용합니다. 프록시 서버는 각 고객에게 다양한 프로토콜 변형을 지원합니다. 동일한 통화라면 두 명의 다른 채굴가가 다른 프로토콜 변형을 사용할 수 있습니다. 프로토콜에는 선택된 암호 화폐 채굴을 위한 전체 구성 요구 사항이 포함되어 있습니다. 우리의 유니크한 적응 난이도 조절형 알고리즘을 통해 최소한의 손실로 각 고객에게 다양한 채굴 장비에서 안정적인 채굴 과정을 선사할 수 있습니다. 우리의 플랫폼은 최상의 호환성을 위해 비동기 입출력과 스트라텀을 기반으로 한 프로토콜을 광범위하게 사용합니다.

우리의 주요 목표는 사용자에게 암호 화폐를 채굴할 수 있는 도구를 제공하는 것입니다. 동시에, 유저들은 여러 종류의 통화와 지갑을 유지하는 데에 굳이 관심이 없습니다. 대부분의 사용자는 수익에 상응하는 달러 가치에만 관심이 있습니다. 이는 우리는 독보적인 위치에 자리 잡게 했고 우리는 여러 알고리즘을 고려하고 주어진 하드웨어의 맥락에서 가장 수익성이 높은 알고리즘을 선택할 수 있게 되었습니다.

암호 화폐 채굴의 수익성은 환율, 현재 네트워크 난이도, 하드웨어 속도, 현재 네트워크 상태 등 다양한 변수에 따라 달라집니다. 우리의 데이터에 따르면 하드웨어가 동일하더라도 그래픽 드라이버 버전에 따라 수익성과 선호되는 알고리즘이 다를 수 있습니다.

대부분의 작업 증명 (proof-of-work, PoW) 블록체인은 “블록”에서 채굴됩니다. 마이닝 과정은 매우 유사하며 일반 PC, 그래픽 카드, 전화 또는 전용 ASIC 하드웨어에서 실행되는지에 대한 여부는 중요하지 않습니다. 첫 번째 단계에서는 우리가 소위 말하는 “coinbase”를 계산합니다. Coinbase는 이전 블록체인 값을 기반으로 선택된 짧은 값입니다. Coinbase 가치는 주어진 규칙에 따라 변형되고 (규칙은 각 암호 화폐마다 다릅니다), 변형 후 가치가 (이 시점에서는 “솔루션”이라고 부릅니다) 모든 요구 사항을 충족하면 주어진 암호 화폐의 규칙이 우리가 “우리 스스로에게” 보상을 주는 것을 허용합니다. 우리는 그 보상을 교환소에서 거래할 수 있습니다 - 이것이 우리의 수익입니다.

채굴의 수익성을 계산하는 채굴 과정을 최적화하기 위해서 암호 화폐의 난이도 및 전력 한도를 고려한 알고리즘을 통합합니다. 현재 애플리케이션은 작업 증명 블록체인 채굴 과정에서 사용할 수 있는 여러 암호 화폐를 지원합니다. 개발 팀은 연속적으로 인기 목록 상위권에 자리하고 있는 암호 화폐를 추가하고 있습니다. (예를 들면, CuckooCycle 알고리즘을 사용하는 AEternity)<sup>2</sup>.

1 <https://tools.ietf.org/html/rfc958>

2 <https://github.com/tromp/cuckoo>





게이머해시 애플리케이션은 암호 화폐가 채굴 인기 및 수익성 목록의 최상위에 있는 주기를 관리합니다. 우리는 이러한 유형의 주기를 예측합니다. 사용자 벤치 마크 과정에서 사용자의 하드웨어 사양을 보고 채굴될 암호 화폐와 거의 100 % 확률로 매칭 합니다.

최대한 빠른 수익을 얻기 위해서 마이닝 풀이 선택됩니다. 고객은 최대한 빠른 시간에 계정의 증가하는 가치를 보고 실시간으로 컴퓨팅 성능과 암호 화폐가 교환되는 것에 대한 보안감을 느낄 수 있습니다. 사용자는 항상 수익에 대한 정보를 받습니다. 고객이 애플리케이션에 대한 신뢰를 상실하지 않도록 기술 사용에 있어 완벽히 투명한 메커니즘을 도입했습니다.

경량 (light weight) 애플리케이션의 구조는 특정 사용자 요구 사항에 맞게 채굴가를 컴파일하고 사용자는 아이디어를 실행에 옮김으로 이루어졌습니다. 그러므로 사용자들은 절대적으로 필요한 패키지만 다운로드하고 설치하면 됩니다. 이 개입은 시장에 존재하는 바이러스 백신 프로그램 공급 업체에<sup>1</sup> 의해서 채굴자의 컴퓨터의 코드가 차단됨으로 인해 시작되는 불신을 부분적으로 해결해 줍니다. 애플리케이션이 악성 프로그램으로 탐지될 가능성을 최소화하는 기술을 구현하고 가장 많이 알려진 바이러스 백신 프로그램들과 협력하고 있습니다.

우리 시스템은 통화 교환 및 네트워크를 모니터링합니다. 그와 동시에 사용자의 각 알고리즘에 대한 하드웨어 성능에 대한 자세한 정보가 있습니다 - 이 데이터는 벤치 마크 단계에서 수집합니다.

이 시점에서 우리 시스템은 각 사용자의 이익을 극대화할 암호 화폐를 계산할 수 있습니다.

이 기술은 이미 하드웨어 호환성 데이터베이스에 (애플리케이션 확인 및 벤치 마크 사용자 하드웨어 및 결과 저장) 구현되어 있습니다. 새로운 사용자의 시스템 사양과 데이터베이스 기록을 비교하면 처리 및 응답 시간을 절약하는 하드웨어 컴퓨팅 기능을 더 빠르게 근사 할 수 있습니다. 사용자는 하드웨어의 전체 벤치 마크를 실행할 수 있습니다. 우리는 마이닝 알고리즘과 암호 화폐를 고객의 컴퓨팅 파워와 빠르고 안정적인 방법으로 매칭 할 수 있습니다.

게이머해시는 풀 현황을 확인하고 선택된 풀의 채굴자 테스트를 초기화합니다. 풀이 응답하지 않거나 다운되었을 경우에도 사용자는 병렬 및 분산 시스템을 통해 자신의 시스템이 여전히 채굴 중인지 확인할 수 있습니다. 병렬 및 분산 시스템에 대하여, 또한 이 솔루션은 맞춤형 자동 제어 및 보고 시스템을 사용하여 스스로 채굴 과정을 확인합니다. Windows 10 운영 체제가 설치된 컴퓨터에 푸시 알림 프로토콜을 사용합니다.

1 <https://www.virustotal.com/gui/file/edd97bb54af3e0fb5981f48cc8fdb7307937bd89443992dccb006f6d9095c8d5>

## 2.2.4 지갑

회사는 임명된 시스템 감사자가 의해 정당하게 인증한 ITA를 보유해야 합니다. 회사는 개인 투자자가 구매 한 GHX를 어느 시점에도 보관할 수 없습니다. 발행될 모든 GHX는 구매자가 지정한 지갑으로 이체됩니다. 단, GHX 인출 전 회사가 소유권 인증에 필요한 정보를 (해당되는 경우) 요청할 수 있습니다.

## 2.2.5 보안

**플랫폼의 보안은 우리의 가장 중요한 사항입니다.** 격리 및 리소스 제어를 위해 Docker<sup>1</sup> 엔진을 (리눅스 네임 스페이스 및 cgroups) 구동하는 동일한 기술을 사용하고 있습니다. systemd 및 uwsgi<sup>2</sup>의 도움으로 웹 애플리케이션의 각 구성 요소를 별도의 격리된 컨테이너에서 보관함으로써 시스템의 어떤 부분도 엄격히 필요한 장소 이상 액세스 할 수 없도록 제한합니다. 애플리케이션의 일부는 가상 호스트, 프로세스 목록, 파일만 볼 수 있으며 자체 내부 주소가 있는 자체 네트워크 인터페이스가 있습니다. 우리의 플랫폼은 GreyWizard<sup>3</sup> 기술로 보호되었으며 Bots, Brute Force 및 DDOS 공격으로부터 보안을 제공합니다. 또한 이동 중 변경되는 비보안 연결을 삭제하는 프로토콜을 준비함으로써 사용자 지정 프록시 솔루션은 어서션을 통해 안전한 언어로 작성되었습니다. 데이터베이스는 VPN 뒤에서 만 액세스가 가능합니다. Prometheus<sup>4</sup> 기술은 인프라의 중요 지점을 바로 측정하고 우리 보안 전문가들은 실시간으로 전체 시스템 대시 보드를 모니터링합니다. 컴퓨팅 파워를 실제 상품으로 교환하는 것은 우리의 최첨단 기술 솔루션으로 어느 때보다 더 간단해졌습니다.

1 <https://www.docker.com/>

2 <https://www.uwsgi-docs.readthedocs.io/en/latest/articles/MassiveHostingWithEmperorAndNamespaces.html>

3 <https://greywizard.com/>

4 <https://prometheus.io/>



## 2.3 커뮤니티

사용자들의 대부분은 우리 플랫폼의 얼리 어답터이기도 하지만 PC 게이머이기도 합니다. 앞으로 우리는 이 특정 그룹을 다음과 같은 여러 가지 이유로 인해 개발할 계획입니다:



게이머의 핏줄에는 구성, 테스트 및 최대화하는 능력이 흐르고 있습니다. 경쟁심이 강하며 목표 지향적이며 혁신적인 아이디어에 개방적입니다.



PC 게이머는 CPU 및 GPU를 포함한 효율적인 장비를 소유하고 있으며 이에 대한 대가로 더 높은 수율을 제공합니다.



게이머는 전형적인 인구학적 또는 심리적 구분을 초월하는 친밀하고 충성스럽고 까다로운 타깃 그룹입니다.



GamerHash 팀원은 e-스포츠 및 게이머 광고 분야에서 다년간의 경험을 보유하고 있으며 그들 또한 열렬한 게이머입니다.

통계에 따르면 2018 년 말에는 12 억 명의 PC 게이머가 있었습니다. 이 숫자는 2021 년까지 14 억 명으로 증가할 것으로 예상됩니다. 이것은 사용되길 기다리고 있는 엄청난 양의 컴퓨팅 파워입니다.

모든 것은 게이머로부터 시작했습니다. 하지만 전 세계적으로 게이머해시를 통해 쉽게 컴퓨팅 성능으로 수익을 창출할 수 있는 최소 25 억 대의 컴퓨터가 있습니다. (2019 년 기준) 앱 자체는 가능한 한 간단하게 사용할 수 있도록 설계되었고 기술에 익숙하지 않은 사람들도 쉽게 습득할 수 있습니다. 인터넷 검색, 영화 감상 또는 브라우저 게임은 일반 컴퓨터 사용자가 가장 자주 하는 활동입니다. GamerHash 앱은 백그라운드에서 실행될 수 있으므로 오락성 사용자는 영화를 시청 하면서 다음 달의 넷플릭스 구독 요금을 위해 돈을 모을 수 있습니다.

1 <https://www.statista.com/statistics/748072/number-pc-gamers-world-platform/>

뿐만 아니라 게이머해시는 모든 진입 장벽을 해제하기 때문에 블록체인 네트워크로 들어가는 관문이라고도 알려졌습니다. 사용자에게 분산 원장 시스템의 여러 복잡한 측면에 대한 지식이 필요하지 않습니다. 클릭 한 번으로 앱을 실행할 수 있으며 즉시 가장 높은 수익성으로 암호 화폐 채굴을 시작할 수 있습니다. 암호 화폐 시장에 관심이 있는 사용자는 획득 한 비트코인을 외부 지갑으로 인출할 수 있으며, 암호 화폐에 관심이 없는 사용자는 스토어에서 자금을 사용할 수 있습니다.



우리는 문자 및 음성 소통을 위한 사용자 친화적 채널 기반 애플리케이션인 Discord를 통해 사용자와 연결합니다. 우리 커뮤니티는 지식이 풍부하고 다른 회원을 돕고 우리 그룹을 조정하기 위해 열망하는 사람들을 선택했습니다. 우리 커뮤니티는 회원 지원과 그룹 관리에 관심이 있고 지식이 풍부한 선택받은 사람들로 구성됩니다.

게이머해시는 다른 SNS 앱에서도 찾을 수 있습니다.



페이스북에서 좋아요를 누르세요



트위터에서 팔로우 하세요



텔레그램에 가입하세요

또한 우리는 대회와 경품 행사 이벤트를 주최하고 스토어에서 구매하길 원하는 상품들에 대해 커뮤니티와 정기적으로 상담하고 있습니다. 커뮤니티는 게이머해시란 퍼즐에서 가장 중요한 조각이므로 헌신적인 커뮤니티 관리자를 통해 최고의 고객 서비스 경험을 제공하기 위해 노력하고 있습니다.



## 2.4 사업 모델

GamerHash 는 사용자들이 컴퓨팅 파워 공유를 위해 최적화된 도구를 받는 비즈니스 모델을 기반으로 합니다. 전력소비는 컴퓨터 게임을 할 때 발생하는 전력소비와 비슷합니다. 소위 '채굴자' 라고 불리는GamerHash 앱을 가진 컴퓨터는 분산 네트워크의 각각의 교점이 됩니다. 암호화폐 채굴의 전체 과정은 플랫폼에 의해 제어 되고 사용자의 눈에 띄지 않습니다. 앱은 사용자가 여러 암호화폐 중 하나를 선택해야 하는 부담을 덜어주고, 미래에는 렌더링 또는 딥 러닝 같은 다른 목적을 위해 컴퓨팅 파워를 아웃 소싱 옵션을 제공할 것입니다

### 채굴 수수료

- » 사용자는 얻은 자금의 93% ~ 100%를 받습니다.
- » GamerHash 수수료는 ASICS 하드웨어의 경우 0% 이고 데스크탑의 경우 2% ~7% 입니다.
- » 사용자에게 유리한 비율 변경 - 더 많이 벌수록, 지갑에 더 많은 돈이 쌓입니다.

### GamerHash 스토어 마진

- » 생산 마진은 공급업체와의 협상된 가격에 따라 결정됩니다.

### Play&Earn

- » 사용자가 게임 엔터테인먼트를 통해 미션을 완성하면 추가적인 자금이 주어집니다.
- » 각 미션 완료에 대한 보상은 몇 GUSD나 몇 달러의 토큰등으로 다양합니다.
- » 수수료는 제휴사의 계약에 따라 다릅니다.

신규 사용자는 첫 30일 동안 생성된 모든 자금의 100%를 얻습니다. 사용자가 더 활동적이거나 앱이 오랜 시간 돈을 생성하면, 그 만큼 수수료는 더 낮아 집니다. (2% - 7%). ASIC 소유자는 수수료 없이 채굴을 할수있고 그에 따른 채굴 장비 수수료는 2%에 불과합니다. 이 모델의 초점은 사용자 자신이며 주요 목표는 가능한한 오래 컴퓨팅 파워를 공유하도록 장려하는 것입니다. 어느 단계에서든 자금은 스토어에서 상품으로 교환 되거나 비트코인으로 사용자의 지갑에 지불 될수 있습니다. (예를 들어 암호화폐 거래소에서)

우리의 생태계의 필수 요소인 전자 상거래 플랫폼은 상품 마진을 통해 우리에게 돈을 벌어줍니다. 이런 유형의 플랫폼으로서, 우리는 시장을 조사하고 더 저렴한 공급업체를 찾고 기존업체와 더 나은 가격을 협상하려고 노력 하고 있습니다. 사용자들의 관점에서 더 매력적일수 있도록 판매된 단위를 기준으로 제품의 가격을 평가합니다. 제품의 마진은 각각 차이가 나고 공급업체와 협상된 가격에 따라 변동됩니다. 우리 플랫폼의 성공의 키는 프리미엄 공급업체와의 개별적인 계약 체결입니다. 사용자들을 위해서 다른곳에서는 볼 수 없는 고유한 제안을 협상함으로써 GamerHash 스토어를 훨씬 더 매력적이게 만들 수 있습니다.

**Play & Earn** 기능은 암호화폐 채굴에 사용 하기엔 컴퓨팅 성능이 충분치 않은 하드에워를 가진 사용자들의 포함하기 위해 개발하였습니다. 사용자가 앱에서 P&E기능을 클릭하면 나열된 목표가 있는 미션 목록으로 넘어갑니다. 사용자가 미션 하나를 선택하면 다른 미션들은 사기 및 봇 방지 차원에서 12-72시간 동안 차단됩니다. 사용자는 한번에 최 대 3개의 미션을 진행 할 수 있습니다. 미션 완료가 확인이 되면 보상이 사용자의 GUSD지갑으로 이체 됩니다.

GamerHash 플랫폼은 사용자들에게 전통적인 방식으로 상품을 구매 하지 않고도 많은 상품을 얻을수있는 기회를 제공합니다. **사용자들은 이득을 얻기 위해서 암호 화폐 채굴의 복잡한 세부사항에 대해 알 필요가 없습니다.** GamerHash가 수행 한 광고 캠페인의 (FacebookAds, Google AdWords, 추천 네트워크) 평가를 기반으로 우리와 사용자들이 서로 이익을 줄수 있는 올바른 사업 모델을 선택했다고 확신합니다. 컴퓨팅 파워의 대가로 상품을 제공하고 상품을 보상을받는 데 필요한 시간에 대한 정보를 사용자에게 제공하는 것은 전통적인 구매를 바탕으로한 기존 상업 모델보다 훨씬 효율적입니다. 생산된지 몇 년 된 CPU도 전통적인 소액 결제를하지 않아도되기에 충분할 수 있습니다.



# 3

## 시장 분석

- 3.1 마켓플레이스 (MARKETPLACE)
- 3.2 채굴
- 3.3 제휴 프로그램(모듈 플레이& 적립)



# 3. 시장 분석

게이머해시는 최근에 출시됐지만 시장은 이미 우리의 사업 모델을 검증했고 지금까지 받은 환영으로 볼때 우리가 제공하는 서비스는 많은 수요가 있다고 믿습니다. 그럼에도 불구하고, 우리는 앞으로의 과제의 어려운 점들을 충분히 인식하고 있으며 우리는 경쟁사보다 우위를 유지하기 위해 열심히 노력하고 있습니다.

## 3.1 마켓플레이스 (MARKETPLACE)

유통 플랫폼인 스팀 (Steam)을 보유한 밸브 코퍼레이션 (Valve Corporation)은 비디오 게임 시장의 디지털 유통 시스템에 혁명을 일으켰다고 해도 과언이 아닙니다. 스팀은 2018년 한 해에만 9300개의 새로운 타이틀을 광고했습니다. 하나의 타이틀 가격은 평균 \$ 9.2 달러로 3억 5천5백만 번 이상 구매된 것으로 추정됩니다. 밸브 코퍼레이션의 개발은 게이머해시의 발전을 긍정적으로 촉진시키고 그로 인해 우리가 상점에서 더 많은 상품을 제공할 수 있게 되었습니다. 게다가 게이머해시 사용자는 앱 사용의 대가인 스팀 내 충전, 게임 그리고 스팀 키를 무료로 받습니다.

게임 시장의 관점에서 e-스포츠 팀을 후원하고 또 e-스포츠 토너먼트 주선과 재정을 관리함으로써 게임 문화에 상당한 기여 하는 G2A를 잊어서는 안 됩니다. 회사의 구독 시스템은 경쟁력 있는 가격의 게임과 소위 게임 상자라고 불리는 곳에서 쓰이는 내부 암호 화폐를 제공합니다. 더욱이, G2A는 개인 판매자와 회사에게 상품을 판매하고 G2P pay 시스템으로 거래를 보호받을 수 있는 기회를 주었습니다. 우리는 G2A와 최초 협력을 시작하는 데 성공하였고, 그 결과 게이머해시 통합 스토어는 이제 새로운 가상 제품들을 제공할 수 있게 되었습니다.

게이머해시 유저들은 이제 자금을 인출할 수 있을 뿐만 아니라 소매 상품권이나 기프트 카드 같은 디지털 상품을 살 수 있고 그것을 오프라인 매장에서 음식, 옷, 컴퓨터 액세서리 등 실제 제품 또는 재고 제품 등으로 교환할 수 있습니다.

### 3.2 채굴

암호 화폐는 채굴 풀이나 앱을 통해서 채굴될 수 있습니다. 이 둘의 차이점은 사용자의 지식수준의 관점에서 매우 중요합니다.

- » **풀을 사용한 암호화폐 채굴**을 광범위한 암호 경제학 지식과 고급 IT 기술을 필요로 합니다. 그래서 블록체인 및 암호 화폐 여정을 처음 시작하는 사람들 또는 필요한 정보를 가지고 있지만 IT에 대해 능숙함이 부족한 사용자들에게는 좋은 방법이 아닙니다.
- » 벌써 시장에는 여러 개발 단계에 있는 몇 개의 암호 화폐 채굴 앱이 있습니다.

다양한 유형의 채굴 풀 또는 앱 :

- » **MinerGate** 은 출시 전 세계에 4백만 명을 보유하고 있는 채굴 풀입니다. 선호하는 채굴기, 암호 화폐 및 구성 로드를 설정할 수 있고 비트코인, 모네로, 이더리움, 지캐쉬, 팬텀 코인 등을 포함한 다양한 코인을 채굴할 수 있는 옵션이 주어집니다.
- » **허니 마이너 (Honeyminer, 미국 기반)** 는 GPU 및 CPU 기반으로 암호화 채굴이 가능한 애플리케이션입니다. 그들의 알고리즘은 가장 수익성 좋은 코인을 채굴하고 수익은 비트코인이나 이더리움으로 자동 변환되어 외부 지갑으로 인출되거나 투자 목적으로 보관될 수 있습니다. 채굴 수수료는 GPU가 한 개인 경우 8%, GPU가 두 개 이상인 경우 2.5%입니다.
- » **쿠도 마이너 (Cudo Miner, 영국 기반)** 는 윈도우, 우분투 및 MAC OS 용 애플리케이션으로 CPU 및 GPU 기반으로 채굴할 코인을 선택할 수 있는 옵션이 있습니다. 마지막 30일 동안 채굴한 암호 화폐의 금액에 따라 수수료가 적용됩니다. 자금을 외부 지갑으로 인출할 수 있는 임계값은 0.002 BTC로 설정돼 있습니다.

위의 어느 회사도 적립된 자금을 원활하게 상품과 교환할 수 있는 옵션을 제공하는 플랫폼 통합 상점을 보유하고 않습니다. 우리의 연구에 따르면 대다수의 사용자는 즉각적인 만족감, 또 모여진 자금을 이용해 즉시 스토어에서 제품을 구매할 수 있다는 점을 고려해 다른곳이 아닌 게이머해시를 선택합니다. **고급 사용자들은 가장 인기있는 암호 화폐인 비트 코인으로 보상을 받기 때문에 우리의 플랫폼을 가치 있게 생각합니다. 초보자 및 더 많은 이익을 지향하는 사용자들은 채굴 또는 PLAY & EARN을 통해 추가 자금을 얻고자 하기 때문에 GAMERHASH를 선택합니다.**

### 3.3 제휴 프로그램(모듈 플레이& 적립)

설문 조사 응답 같은 특정한 작업 수행을 대가로 자체 스토어에서 디지털 상품이 주어지는 많은 서비스를 볼 수 있습니다. 이러한 서비스의 완벽한 예로는 1500만 명 이상의 사용자를 보유하고 있는 인기 많은 게임킷 (GameKit) 플랫폼이 있습니다. 게임킷의 보상 시스템은 특정한 활동을 수행 후 내부 토큰이 제공되는 것을 기반으로 합니다. 게임킷 사용자는 이미 총 4백만 달러만큼의 액수를 보상받았으며, 이것은 이런 종류의 서비스의 매력을 확인시키고 잠재력을 보여줍니다.

게이머해시는 위에서 언급된 모든 것을 연결합니다. 사용자들은 비트코인으로 채굴된 자금을 인출할 수 있는 옵션을 가질 뿐만 아니라 바우처나 기프트 카드 같은 디지털 제품을 구매한 후 그것으로 오프라인 매장에서 음식, 옷, 컴퓨터 액세서리 등을 구매할 수 있습니다. 고성능 컴퓨터를 가지고 있지 않은 사용자도 손쉽게 모든 제품을 얻을 수 있습니다. 그것들을 얻기 위해 Play&Earn에서 미션을 수행할 시간만 있으면 됩니다. 사용자는 게이머해시 앱에서 컴퓨팅 파워 공유 또는 Play&Earn 미션 수행을 을 통해 수입을 창출할 수 있습니다. **현재 시장에 나와있는 어느 경쟁 업체도 이런 솔루션을 제공하지 않습니다.**

# 4 사례 연구

- 4.1 컴퓨팅 파워로 편리한 구매
- 4.2 소액 결제
- 4.3 전문 채굴기
- 4.4 컴퓨팅 파워 수요

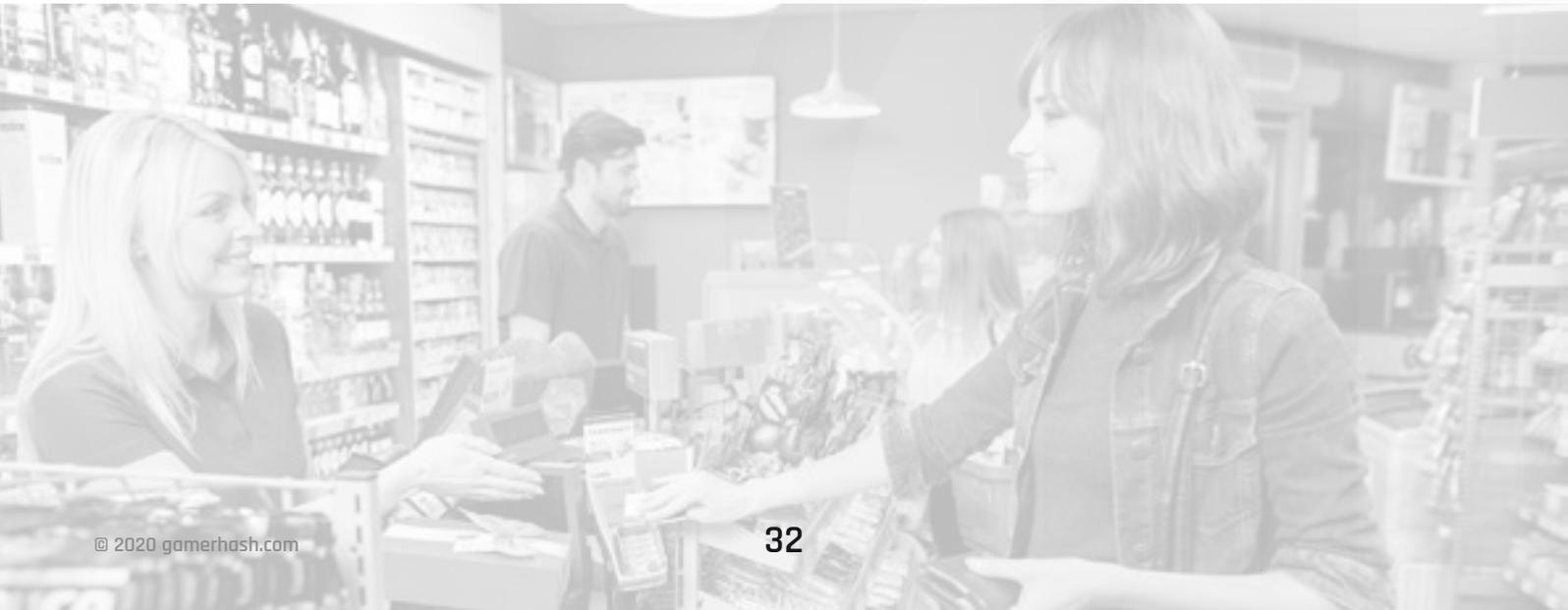


## 4.1 컴퓨팅 파워로 편리한 구매

쇼핑 트렌드는 큰 변화를 겪고 있습니다. 현재 우리가, 특히 Z 세대 또는 전 세계 인구의 4분의 1이 쇼핑하는 트렌드는 생활 방식에 따라 달라집니다. 우리는 시간이라는 프레임 안에 갇혀 있으며 시간을 절약하기 위해 무엇이든 합니다. 따라서 주말에 긴 리스트를 만들어 장을 보러 가기보다는 집이나 직장 근처에 있는 오프라인 상점에서 며칠 동안 필요한 물건을 자주 구매하기를 선호합니다. 통계에 따르면 쇼핑객은 편의점 방문당 평균 £ 6.5의 (약 \$ 8.5) (영국 시장 데이터, 2018 년) 금액을 지불합니다. 그러나 달라진 게 있다면 이제는 컴퓨터 하나를 소유하고 있다는 이유만으로 소액결제 또는 거래를 처리할 수 있다는 점입니다. 이제는 은행 계좌에 있는 돈이나 신용 카드를 이용해 음식, 음료, 가정용품 또는 편의점을 지나가는 동안 갈망하게 되는 제품을 구입할 필요가 없습니다. 편의점 체인의 또 다른 장점은 거의 모든 곳에서 (도시, 마을, 주거 지역) 찾을 수 있다는 점입니다.

게이머해시와 폴란드 전역의 6000 개의 상점을 보유하고 있는 Zabka (잡카) 편의점 체인의 최신 파트너십을 통해 사용자는 콜라 캔, 테이크 아웃 식품, 샌드위치 또는 스낵 등 이동 도중 필요한 모든 것을 구입할 수 있게 되었습니다. 구매할 제품을 선택한 후 계산대에서 게이머해시 계정에 로그인하고 코드를 구입하거나, 이미 코드가 있을 경우 코드를 계산원에게 보여주면 제품을 쉽게 구매할 수 있습니다.

*Zabka는 폴란드 전역에 6000 개 이상의 상점이 있습니다.*





## 4.2 소액 결제

한때는 소액 지출 또는 소액 결제라는 개념은 부정적인 의미만을 담고 있었고 제작자의 욕심을 암시했었습니다. 이에 대한 이유가 있습니다. 결국 이러한 거래는 게임에서 더 강력한 아이템, 추가 기술 또는 더 강력한 캐릭터에 대한 액세스를 제공했습니다. 그럼 오늘날은 이 용어가 어떻게 받아들여질까요?

소액 결제는 모바일 게임 시장에서 매우 인기가 있습니다. 앱 내에서 구매가 이루어지면 게이머가 게임 내 통화 재고를 보충할 수 있으며, 이를 통해 많은 시간을 쏟아 붓지 않아도 업그레이드, 상자, 무작위 뽑기 상자 및 패키지에 지출할 수 있는 고유한 아이템을 받을 수 있습니다.

**2018 년 F2P (free-to-play) 게임은 총 220 억 달러를 벌었고, 유료 PC 및 추가 기능이 있는 콘솔 게임의 정식 버전은 총 164 억 달러<sup>1</sup>, 를 벌어들였는데 이는 엄청난 차이입니다. 그렇기 때문에 점점 더 많은 게시자가 이러한 유형의 솔루션을 적용하기 시작했습니다. GTA V 또는 Overwatch와 같은 타이틀뿐만 아니라 다른 제작물도 매우 성공적입니다. 2017 년에 Blizzard의 슈팅 게임은 40 억 달러를<sup>2</sup>. 벌었습니다. 게임 내 결제를 주저하지 않는 EA 스튜디오는 모든 제작물에서 14 억 달러의 수익을 올렸습니다.**

현재, 적어도 콘솔 및 PC 게임과 같은 유형에서는 메커니즘 자체에 변경이 없고 게임 캐릭터에 대한 수정이 제한돼 있기 때문에 게이머들이 돈을 지출할 확률이 높지 않습니다. Pay-to-Win 모델은 다소 눈살을 찌푸리게 만들기 때문에 위에 방법이 올바른 방법인 것 같습니다.

스킨 및 다른 게이머에게서 구별을 주는 요소를 선택적으로 구매하는 무료 게임은 이를 완벽하게 보여줍니다. 이러한 제작의 예로는 현재 인기있는 Fortnite : Battle Royale이 있습니다. 이 게임은 매달 점점 더 많은 사용자를 유치하고 있으며 소액 결제로 인해 지속적으로 더 높은 수익을 창출하고 있습니다.

이 게임은 처음에는 협력작품으로 제작되고 배틀 로얄 모드는 2017 년 7 월에 공식적으로 출시되었습니다. 2019 년 3 월에 2 억 5 천만 명 이상의 게임 유저가 생겼고 전 세계적으로 20 억 달러 이상의 수익을 올렸습니다<sup>3</sup>. 크로스 플랫폼 제작품이라는 사실로도 큰 인기를 얻고 현재는 엑스박스, PS4, 안드로이드 및 닌텐도 Switch에서 무료로 즐길 수 있습니다.

1 <https://techcrunch.com/2019/01/18/free-to-play-games-rule-the-entertainment-world-with-88-billion-in-revenue/>

2 <https://www.pcgamer.com/activision-blizzard-earned-more-than-4-billion-on-in-game-purchases-in-2017/>

3 [https://en.wikipedia.org/wiki/Fortnite\\_Battle\\_Royale](https://en.wikipedia.org/wiki/Fortnite_Battle_Royale)

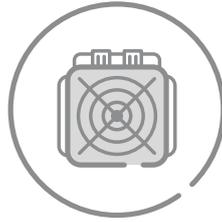
분석 회사 인 LendEDU 가 평균 6 ~ 10 시간 동안 게임을 하는 1,000 명의 게이머를 대상으로 한 연구에 따르면이 게이머의 68.8 %가 소액 결제 시스템을 사용하고 그들이 사용한 평균 지출 금액은 84.67 USD<sup>1</sup>. 었습니다. 또한 응답자의 36.7 %가 이러한 유형의 구매를 시작하게 된 계기가 Fortnite이라고 밝혔습니다. iOS 전용 비공개 테스트 형태로만 출시되었던 Fortnite Mobile은 90 일 만에 1 억 달러 이상의 수익을 올렸으며 1,100만 회 다운로드되었다는 점도 언급할 가치가 있습니다. 안드로이드 플랫폼에서 Fortnite를 출시함으로써 Epic Games는 21 일 만에 1500만 명의 사용자를 확보했습니다. 안드로이드 버전도 비슷한 결과를 가져올 것이라고 가정할 수 있습니다.

Fortnite의 예는 게이머가 더 이상 소액 결제 시스템을 부정적인 방식으로 바라보지 않는다는 것을 증명합니다. 이 게임을 F2P 모델로 유지함과 동시에 제작 도중 발생하는 비용 충당과 수익 창출이 가능했던 이유는 소액 결제 시스템이라고 주장됩니다. Epic Games는 이 전체 기간 동안 게임 개발과 인기를 통해 수익을 올릴 수 있는 올바른 결정을 내린 것 같습니다. 소액 거래 금융 모델은 잘 작동하고 있으며 게이머해서는 게이머들 덕분에 아웃소싱 된 컴퓨팅 성능을 통해 구매를 할 수 있게 됩니다.

<sup>1</sup> <https://lendedu.com/blog/finances-of-fortnite/>

Fortnite는 역대 최고로 인기 있는 멀티 플레이어 게임 중 하나입니다.





## 4.3 전문 채굴기

암호 화폐는 확실히 세계적인 현상이 되어 버렸습니다. 채굴을 위해 컴퓨팅 파워를 사용하는 기기의 수는 지속적으로 증가하고 있으며, 가상 화폐 채굴을 목적으로 하는, 소위 채굴기라고 하는 고급 전문 기기도 점점 더 많이 생산되고 있습니다. 그 결과로 플랫폼의 수익을 최적화하기 위해서 복잡한 시스템을 통해 많은 솔루션을 테스트하는 그러므로 하여 시간이 많이 소모되는 계획이 필요하게 되었습니다.

**게이머해서는 독자적으로 개발된 알고리즘을 사용하며 예비 테스트를 진행한 후 채굴기의 최적 설정에 따라 가장 알맞은 암호 화폐를 선택합니다.** 그러므로 사용자가 시간을 오래 소모하는 테스트나 채굴 과정을 자동화시키는 구성 파일을 직접 변경할 필요가 없습니다. 사용자는 더 이상 특정 날짜의 요금과 수익성에 따라 여러 개의 암호 화폐 지갑을 보유하고 있을 필요가 없습니다. 이러한 지갑은 데이터를 지속적으로 업데이트하고 다운로드해야 합니다. (이더리움의 경우 수십 GB가 걸립니다.)

프로그램 작동 또는 심지어 하드웨어 자체에 문제가 있습니다. 모든 오류 메시지를 각각 검색하는 것도 시간이 많이 걸리며 특정 구성에 따라 해결하는 다양한 방법이 다른 테스트를 실행해야 하는 수고스러움도 있습니다. 우리의 애플리케이션을 사용하면 위에서 언급된 절차를 건너뛸 수 있고 문제가 발생하더라도 수입의 연속성을 유지할 수 있습니다. 또한 우리의 기술 지원 팀은 ZenDesk 및 Discord 플랫폼을 통해 문제에 대한 지침과 솔루션을 제공하는 전문 고객 서비스를 운영합니다. 채널을 통해 문의 사항에 기꺼이 답변해주는 고급 사용자와도 연락할 수 있습니다.

채굴 자금을 현금화해야 하는 일이 남아있으므로 채굴은 모든 작업의 오직 일부분이라고 볼 수 있습니다. 많은 회사 또는 거래소는 특정 최소 임계 값부터 인출을 제공하며, 이는 종종 수십 달러에 달합니다. 더 강력한 컴퓨터 세트 나 복잡한 채굴기 조차도 그만큼의 양을 모으려면 시간이 걸릴 수 있습니다. 우리는 이 면에서도 사용자의 요구에 부응하고 0.01 mBTC 도달 후 매일 내부 지갑으로 인출이 가능하게 만들었습니다. 최소 인출 한도는 보통 수십 달러이며, 이는 평균 컴퓨터의 경우 며칠을 기다려야 함을 의미합니다. 또한 사용자는 자금 교환을 위해 암호 화폐 증권 거래소에 계정이 있어야 하고 등록 시 개인 정보를 제공해야 합니다.



## 4.4 컴퓨팅 파워 수요

역사는 기술의 한 분야의 발전은 다른 분야의 크고 작은 변화로 이어진다는 것을 보여줍니다. 이점은 특히 1970년대부터ダイ내믹하게 발전해 온 컴퓨터 부문과에서 관찰할 수 있습니다. 요소 개선에 쏟아진 많은 노력이 프로그래머의 능력을 크게 향상했고 결과적으로는 점점 더 복잡한 프로그램이 탄생했습니다. 암호 화폐 시대에 컴퓨팅 파워를 사용해 수익을 얻는 것은 더 이상 누구에게도 놀라운 일이 아닙니다. 그러나 정확하고 빠르게 절차를 완료하기 위해 강력한 구성 요소를 요구하는 다른 경제 부분에게도 암호 화폐 채굴에 사용된 컴퓨팅 파워는 많은 도움을 줍니다.

암호 화폐 채굴에 사용되는 컴퓨팅 파워는 인공지능의 운영을 개선하는 데 점점 더 자주 사용되며, 이는 연구 비용, 그래픽 렌더링 및 기계 학습 비용의 감소로 이어집니다. 컴퓨팅 파워의 증가하는 수요는 가상현실 (VR) 또는 증강 현실 (AR)과 같은 경제 분야에서도 관찰할 수 있습니다. 올해 예상 가치는 267 억이며 2025년에는 8,147 억까지<sup>1</sup>.

이러한 예측이 현실이 되려면 분산 컴퓨팅 파워가 필요합니다. 아마존 (AWS), 구글 (클라우드) 또는 마이크로소프트 (아주 큰 VM) 같은 거대 기업에서 대여할 수 있으며, 그들이 원하는 만큼 컴퓨팅 성능을 공유하여 엄청난 수익을 올려낼 수 있습니다. 그러나 대기업 만이 이러한 솔루션을 개발하고 있는 것은 아닙니다. 컴퓨팅 파워 공유에 관해서 Golem Network와 같은 프로젝트를 잊지 말아야 합니다. Golem Network는 누구나 액세스 할 수 있는 글로벌 개방형 분산형 슈퍼 컴퓨터입니다. 이 컴퓨터는 개인용 노트북에서 데이터 센터의 전체까지 이르는 사용자 데이터의 결합된 힘으로 구성됩니다. 개발자들에게 저렴한 비용을 유지하면서 거의 모든 사람이 어느 목적으로나 사용할 수 있는 도구로 널리 알려지고 인정받고 있습니다. 클라우드 게이밍은 공유 컴퓨팅 시스템 모델에 대해 대중적 매력을 부여하는 데 기여할 것입니다. 이러한 서비스의 소규모 공급 업체는 이미 시장에 존재합니다. 구글 Stadia 및 마이크로소프트 xCloud와 같은 글로벌 기업들은 전 세계 수백만 명의 게이머에게 쉽게 접근할 수 있으며 그들에게 고급 장비를 구입하는 대신 컴퓨팅 리소스 사용에 대한 요금을 지불할 수 있는 옵션을 제공합니다. 모든 처리는 인터넷을 통해 스트리밍 되는 이미지와 함께 다른 곳에서 이루어집니다.

게이머해시는 분산 컴퓨팅 파워의 발전을 굳게 믿고 있습니다. 앞으로 우리는 수천 대의 게이머해시 사용자들의 컴퓨터가 하나의 슈퍼 컴퓨터로 결합될 잠재력을 이용하여 암호 화폐 채굴을 훨씬 뛰어넘는 프로젝트를 구현하는 동시에 사용자의 귀중한 기여에 대해서도 지속적으로 보상하고자 합니다.

<sup>1</sup> <https://www.globenewswire.com/news-release/2019/02/21/1739121/0/en/Global-Augmented-and-Virtual-Reality-Market-Will-Reach-USD-814-7-Billion-By-2025-Zion-Market-Research.html>

# 5 미래

- 5.1 우리가 지금까지 일궈낸 일들
- 5.2 우리가 계획하고 있는 일들

# 5.1 우리가 지금까지 일궈낸 일들

- 2017 년 1 분기 » GamerHash 프로젝트 컨셉 수립
- 2017 년 2 분기 » 개발 시작
- 2017 년 4 분기 » GamerHash 베타 버전 개발  
» GamerHash 스토어 출시
- 2018 년 1 분기 » 100,000 명의 등록 사용자 달성  
» Win 7 이상 설치된 모든 PC 지원
- 2018 년 2 분기 » 다른 언어로 구성된 GamerHash 플랫폼 개발 : 중국어, 영어, 일본어, 한국어, 폴란드어, 포르투갈어, 러시아어  
» \$250,000 투자 유치; 가치액 1,500,000 유로
- 2018 년 3 분기 » 15만 명 이상의 등록 사용자  
» GamerHash 스토어 600+ 개의 제품
- 2018 년 4 분기 » 몰타 사무실 오픈  
» 30만명의 등록 사용자
- 2019 년 1 분기 » Play&Earn - 앱에 내장된 리드 육성 기능
- 2019 년 2 분기 » 유틸리티 토큰 개념 준비  
» iOS 및 Android 용 모바일 앱 개발 시작  
» ASIC 채굴 출시
- 2019 년 3 분기 » 10 만 유로 이상의 시드 판매 자금  
» Santa Monica, 캘리포니아 사무실 오픈  
» 코인베이스 지갑 통합
- 2019 년 4 분기 » 42만 명의 등록 사용자
- 2020 년 1 분기 » Play & Earn을 사용한 전략적 파트너십  
» iOS 및 Android 모바일 앱 출시  
» 토큰 판매 패널 개발
- 2020 년 2 분기 » 50 만명의 등록 사용자  
» Chainlink (oracles & price feeds)와 기술 파트너십  
» Coinfirm과 전략적 AML 파트너십  
» 게이머 코인 비공개 사전 판매

## 5.2 우리가 계획하고 있는 일들

2020 년 3 분기

- » 지분 라운드 2,000,000 USD
- » 커뮤니티 및 게임 마이닝 프로그램
- » 게이머 코인 공개 사전 판매

2020 년 4 분기

- » 거래소에 게이머코인 리스팅 진출
- » 동남아시아 시장으로 현지 사업 확장
- » GamerHash 스토어 전용 AP

2021 년 1분기

- » 게이머 코인 생태계 (생태계 기금)의 추가 확장
- » 1,500,000 명의 게이머해시 사용자
- » MacOS 데스크톱 애플리케이션 베타 버전 출시

# 6

## 게이머코인 (GHX) 경제

- 6.1 토큰 설명
- 6.2 토큰 게임 채굴
- 6.3 수익금 사용
- 6.4 토큰 배분
- 6.5 초기 가상 금융 자산 제안

## 6.1 토큰 설명

GamerCoins (GHX)는 ERC-20을 표준으로 발행되고 유지됩니다. 이더리움 블록체인은 다른 인기 있는 블록체인보다 소액 결제에 더 적합합니다. 또한 향후 플랫폼 개발 범위에 있는 스마트 계약 시행을 제공합니다. 이더리움 스마트 계약은 간단하고 투명한 것에 반면 거래는 저렴하고 빠르며 15 초 이내에 확인이 가능합니다. 우리는 경쟁 우위를 위해서 모든 생태계에 도구를 구축했습니다.

기본 프로젝트에 대한 지속 가능성 및 확장성은 이미 입증되었으며 해당 사업은 3년 이상 운영되고 있습니다. 게이머코인 도입의 목적은 매 이정표에 도달함으로써 조직의 유기적 성장을 계속 강화하는 것입니다. 따라서 게이머코인은 제공되는 서비스를 통해 새로운 해외 사용자를 계속 유치하고 프로젝트의 올바른 지속 가능성을 위해 다른 기능을 추가할 것입니다.

프로젝트 성장의 다음 단계에서는 자체 프로토콜에 특별히 초점을 맞춘 다른 블록체인으로 부분적으로 또는 완전히 마이그레이션 할 계획을 가지고 있습니다. 그러면 GamerHash 프로젝트와 블록체인 레이어가 더 빠르고 더 나은 성능을 발휘할 수 있으며 고객에게도 상당한 개선을 선사할 수 있습니다.

GHX 토큰 사용의 사례들은 다음과 같습니다.



추가 보너스로 GamerHash 스토어에서 제품 주문. GHX 토큰으로 구매 시 최저 가격 또는 최대 50% 까지 토큰 백 제공 (토큰 백 - 구매 후 토큰의 일부 반환)



GHX 홀더를 위한 전용 대회/이벤트



GHX 토큰을 홀더 (보유) 또는 소유할 경우 GamerHash 생태계로부터 보너스를 받을 수 있습니다. 예를 들면 보상, 추가 리베이트 같은 일일 보너스.



## 6.2 토큰 게임 마이닝

사용자들은 몇 가지의 방법으로 구매하지 않고도 GHX 토큰을 획득할 수 있습니다:

### 유휴 컴퓨팅 파워 공유

매일 인출할 때마다 GHX 토큰으로 주어지는 추가 20% 보너스. GHX 토큰은 GamerHash 생태계에 내장되어있는 지갑에 추가되며, 사용자는 이를 인출하거나 GamerHash 스토어에서 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 사용자가 채굴 한 10 \$마다 GHX 토큰으로 2 달러가 더 추가됩니다.

#### 제한 및 제약

- » 유휴 컴퓨팅 파워 (채굴) 공유에만 해당
- » GHX 토큰으로 10,000 USD의 월간 한도
- » 한 달 동안 사용되지 않은 토큰은 다음 달로 이동 (누적)
- » 기간 : 최소 30 개월
- » 프로그램은 5 % GHX 토큰 풀에 있는 모든 토큰이 배포될 때 종료됩니다 (커뮤니티 및 게임 마이닝).

### 생태계 활동

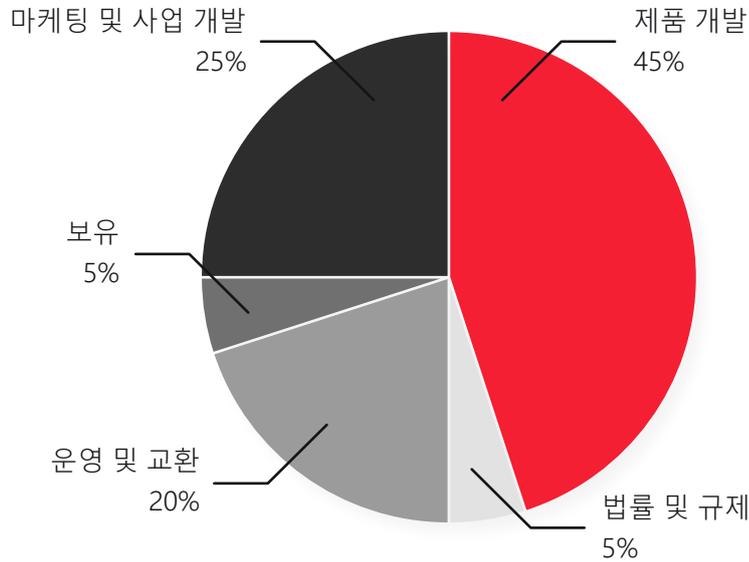
사용자들은 Play&Earn에서 파트너가 제공한 미션 완성, 게이머해시 및 파트너의 제품 추천, 그리고 전체 생태계에 관한 활동을 통해서 보상을 받을 수 있습니다. GHX 토큰은 주요 또는 추가 보상으로 사용 됩니다. GHX 토큰은 GamerHash 플랫폼에 내장되어있는 지갑에 추가되며, 사용자는 이를 인출하거나 GamerHash 스토어에서 사용할 수 있습니다.

#### 제한 및 제약

- » GamerHash 생태계 안에 있는 Play & Earn의 미션에만 해당
- » GHX 토큰으로 50,000 USD의 월간 한도
- » 한 달 동안 사용되지 않은 토큰은 다음 달로 이동 (누적)
- » 기간 : 최소 30 개월
- » 프로그램은 12 % GHX 토큰 풀에 있는 모든 토큰이 배포될 때 종료됩니다 (생태계 자금)

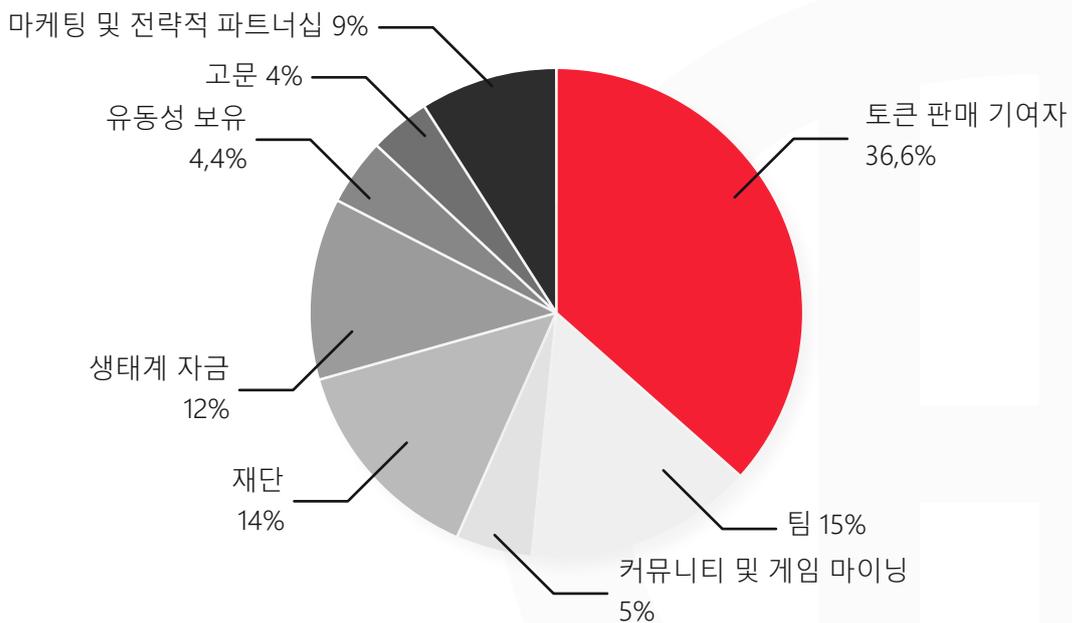
## 6.3 수익금 사용

토큰 판매 기여자로부터의 자금



## 6.4 토큰 배분

GamerHash는 총 8 억 8 천만 개의 게이머 코인 (GHX)을 발행할 예정입니다. 토큰은 다음과 같이 배분됩니다.



	Description	Release Schedule
<b>토큰 기여자 (36.6%)</b>	구매자에게 초기 액세스 권한을 제공함으로써 구매자가 게이머해시에서 제공되는 서비스를 활용할 수 있는 비공개 오픈링으로 판매되는 토큰입니다. 비공개 판매, 사전 판매 기여자들에게는 조기 지원에 대한 보너스 토큰이 제공됩니다. 보너스 토큰은 추가 권한 확인기간의 대상입니다. 토큰은 토큰 생성 이벤트에서 (TGE) 생성됩니다.	시드 & 비공개 판매 TGE로부터 7일 후 토큰의 12.5%, TGE로부터 14일 후 토큰의 12.5%, 그 후 3달마다 25% 기간: 9 개월
<b>팀 (15%)</b>	팀 토큰은 핵심 팀을 장려하고 새로운 직원을 확보하기 위해서 설계되었습니다. 팀 토큰에게는 2년 5개월의 권한 확정기간이 주어집니다.	TGE로부터 1년 후 첫 출시, 10% 으로 시작, 그 후 매달마다 (18 개월) 5% 기간: 2.5년
<b>커뮤니티 및 게임 채굴 (5%)</b>	커뮤니티의 헌신적인 구성원들을 위한 상금, 그리고 컴퓨팅 파워 공유 시 주어지는 보너스를 위해 (추가 보상) 마련된 토큰.	TGE로부터 30일 후 첫 출시, 4% 으로 시작, 그 후 매달마다 (32 개월) 3% 기간: 2년 9 개월
<b>재단 (14%)</b>	우리는 이후 단계에서 게임 산업을 광범위하게 지원할 계획입니다. 재단은 게임 개발자, 게임 단체 및 이벤트 주최자를 돕는데 참여할 예정입니다.	TGE로부터 1년 후 첫 출시, 25% 으로 시작, 그 후 매 12달마다 (3년) 25% 기간: 4년
<b>고문 (4%)</b>	고문 토큰은 프로젝트의 성공에 중대한 고문을 모집하는 용도로 사용됩니다.	TGE로부터 90일 후 첫 출시, 25% 으로 시작, 그 후 매 3달마다 (9 개월) 25% 기간: 1년
<b>생태계 자금 (12%)</b>	외부 파트너가 우리 생태계에 더 빠르고 독립적으로 참여할 수 있도록 시장 도구 세트를 제공할 예정입니다. 사용 가능한 자금은 파트너와 제공되는 제품의 수를 기하급수적으로 늘릴 수 있습니다. Play & Earn에서 미션을 완성한 사용자에게 주어지는 보상도 이 풀에서 제공될 예정입니다.	TGE로부터 30일 후 첫 출시, 10% 으로 시작, 그 후 매 12 달마다 (5년) 18% 기간: 5년
<b>유동성 보유 (4.4%)</b>	책의 양면에서 유동성 관리 지원을 위해 지정된 토큰 수	기간: 즉시
<b>마케팅 (4%)</b>	신규 사용자 및 활동적인 채굴기 확보, 커뮤니티 구축, 브랜드 가시성 구축을 통해 게이머해시 생태계를 꾸미고 있습니다. 블록체인 공간에서는 프로젝트를 합법화하는 팀을 만나기 위해서 이벤트 및 컨퍼런스에 큰 초점을 둡니다.	TGE로부터 90일 후 첫 출시, 25% 으로 시작, 그 후 매 3달마다 (9개월) 25% 기간: 1년
<b>전략적 파트너십 (5%)</b>	플랫폼 장기 성장을 위한 핵심 파트너십이 포함됩니다. 토큰은 게이머해시 서비스의 온보딩 통합자를 위한 것이며 2 차 시장에서 판매되지 않습니다.	TGE로부터 2년 후 50% 첫 출시, 3년 차에는 50% 기간: 3년

토큰 배포는 비공개 판매 완료 시, 2020 년 12 월 전에 진행될 것으로 예상됩니다. 개인 투자자는 회사의 배포 플랫폼에 계정을 등록 후, 규정되어있는 해당 약관과 구매한 GHX의 디지털 대의권을 갖게 됩니다. 필요한 모든 기준이 충족되면 GHX는 투자자가 지정한 지갑으로 지급됩니다. 회사는 발행되는 GHX을 보유할 투자자의 지갑 또는 공개 주소에 접근할 수 없습니다.



## 6.5 초기 가상 금융 자산 제공



### 게이머코인 (GHX)

ERC-20, 이더리움 블록체인

---

	총 토큰 물량 <b>880,000,000 GHX</b>		하드 캡 <b>\$2,800,000</b>
	토큰 판매 <b>322,000,000 GHX</b> 총 토큰 물량의 36.6%		소프트 캡 <b>\$1,150,000</b>

회사는 자금을 대가로 몰타 내외에서 대중에게 GHX를 제공하지 않습니다. 회사는 오로지 개인 투자자와 판매 계약을 체결합니다. 토큰 생성 이벤트가 시작되면 회사는 DLT 거래소와 연락하여 GHX 토큰을 거래 시설에 리스팅 합니다. 회사는 총 토큰 공급량의 36.6 %를 1 GHX 당 0.01 USD로 할당하여 비공개 판매 기간 동안 대략 322,000,000 GHX을 판매하는 것을 목표로 합니다. 소프트 캡은 \$ 1,150,000로 설정됩니다. 2020년 12월 31일까지 소프트 캡에 도달하지 못할 경우 회사는 법적 의무 조항에 따라 2020년 12월 31일부터 7 일 이내에 투자한 자금을 상응하는 금액을 구매자에게 환불해야 합니다. 또한 하드 캡은 \$ 2,800,000로 설정됩니다. 토큰 판매를 통해 모금된 자금은 위의 섹션 6.3에서 명시된 대로 할당됩니다.

GHX 투자자는 다음과 같지만 이에 국한되지는 않습니다:

- » 설립자;
- » 직원;
- » 동업자;
- » 대사 및;
- » 게이머.

회사는 다음 지불 방법을 허용합니다:

- » 유로 – EUR;
- » 영국 파운드 – GBP;
- » 미국 달러 – USD;
- » 이더리움 – ETH;
- » 비트 코인 – BTC.

회사는 개인 오퍼링에 대한 공개 마케팅을 수행하지 않습니다. 사용자는 회사 관계자가 보낸 개인적인 초대장을 통해서만 웹사이트에서 제공되는 토큰 대시보드에 접근할 수 있습니다.

# 7

## 게이머해시 사람들

- 7.1 경영진
- 7.2 팀
- 7.3 자문 위원회
- 7.4 서비스 제공자

## 7.1 경영진



**파트릭 푸시** CEO & 창업자

10년 이상의 경력을 가진 게임, 제휴 및 VR 프로젝트의 연쇄 창업자. 2013년도에 첫 채굴 장비를 만든 후부터 가상화폐를 다루고 있다.

[linkedin.com/in/patryk-pusch](https://www.linkedin.com/in/patryk-pusch)



**레섹 마예브스키** 사업 개발 매니저

국제적인 금융 리스크 매니저. 항상 최선두에 있는 기업가 정신으로 기술 변화와 사업 기회를 눈여겨 본다. 성공에 필요한 통치와 위험 관리를 조직적 비전 따라 사업 및 경제적 전략과 통합한다.

[linkedin.com/in/leszekmajewski](https://www.linkedin.com/in/leszekmajewski)

## 7.2 팀



### 아르투르 프스츨코브스키 최고 마케팅 경영자 & 공동 창업자

스위스에 본사를 둔 글로벌 기업에서 디지털 책임자로 근무했다. 15년 이상의 광범위하고 국제적인 기업 배경을 지니고 있고 글로벌한 온라인 활동 계획 및 실행에 관해 폭넓은 전문지식을 가지고 있다. 스위스 -폴란드 블록체인 협회 및 폴란드 블록체인 회의소의 설립자, 크립토밸리 협회와 런던 블록체인 재단의 멤버. 또한, 옥스포드 블록체인 전략 프로그램 수료.

[linkedin.com/in/arturpszczolkowski](https://www.linkedin.com/in/arturpszczolkowski)



### 마이클 그즈코브스키 최고 전략 책임자 & 공동 창업자

설립자, 괴짜, 사업가, 책 저자, 연설가, 그리고 CoinPaprika.com의 CEO. 폴란드의 가장 큰 데이터 센터 Beyond.pl 의 설립자이자 하이테크 벤처 CoinPaprika.com, Grey-Wizard 및 GoldenSubmarine의 공동 설립자 및 투자자. 옥스포드 블록체인 전략 프로그램을 수료 (2018년). 2005-2006년에는 옥스퍼드 대 Jesus College에서 박사 연구 프로그램을 수행하고 2014년부터 블록체인과 화폐통화 공간에 대해 연구하고 있다.

[linkedin.com/in/mgrzybkowski](https://www.linkedin.com/in/mgrzybkowski)



### 레프 칼리노브스키 최고 기술 책임자

물리과학박사, 양자 응축 물질에 대한 연구를 위한 국립과학관 (NCN) 보조금 수령자 (2015- 2018). 2018년 Nvidia GPU 학사 과정의 보조금 수령자. 르망의 Du Maine 대학에서 연구 경험을 얻고 기계 학습과 블록체인 개발자로 일하기 시작. 다양한 블록체인 어플 코딩 분야에서 풍부한 실무경력을 가지고 있다.

[linkedin.com/in/lech-kalinowski](https://www.linkedin.com/in/lech-kalinowski)



**카타즈나 모라브스카** 사업 개발 매니저

처음부터 금융시장과 관련 경험이 있는 기업가로 기술 분야에서 활동적인 투자자. 2016년 부터 블록체인 및 암호화폐에도 투자하고있다.

[linkedin.com/in/kasia-morawska](https://www.linkedin.com/in/kasia-morawska)



**라덱 로삭** 설립자

LA에 위치한 몇 개의 사업장의 연쇄 창업자. 캘리포니아 남부 Vanguard 대학교에서 과학 & 경영학 학위수료. 블록체인 마니아, 2013년 부터 주식 & 가상화폐 투자자.

[linkedin.com/in/radekrosiak](https://www.linkedin.com/in/radekrosiak)



**야누시 젤린스키** PR Director

2012년 부터 비트코인에 관심을 가졌다. 블록체인 관련 프로젝트의 고문 및 사업 개발자이며 화폐 관련 뉴스 및 잡지의 기자 또 편집자. 암호 화폐 커뮤니티 밋업 창시자이며 Neural-Networking의 공동 설립자다.

[linkedin.com/in/zielinski-janusz](https://www.linkedin.com/in/zielinski-janusz)



## 7.3 자문 위원회



### 필립 "네오" 쿵스키 카운터스트라이크의 전설

역사상 최고의 선수 중 한 명이자 여러 토너먼트에서 우승을 차지한 "Golden Five"의 멤버. HLTV.org 커뮤니티에서 선정된 "세기의 선수".

[facebook.com/filipneokubski/](https://facebook.com/filipneokubski/)



### 인드라닐 센

아시아, 중동 및 아프리카의 프로젝트에서 20 년 이상의 경험을 보유한 선임 혁신 리더로서 디지털 혁신, 합병 후 통합 및 비즈니스 개발을 포함한 주요 혁신 프로그램을 주도하고 있다.

[linkedin.com/in/indranilsen](https://linkedin.com/in/indranilsen)



### 마고자타 모틸

광범위한 법률 지식과 자본 시장 법률 및 규정 준수 문제에 대한 실질적인 비즈니스 경험을 갖춘 변호사 및 특별 감사 책임자. 변호사로서 금융 시장을 통해 자금을 조달하는 기업에 자문을 제공했으며 자기 자본 또는 부채 자본 시장을 포함한 거래에 참여했다. 특별 감사 책임자로서 규제 필수 조건, 업계 관행 및 확립된 내부 통제를 기반으로 한 모든 관련 내부 정책 및 절차 개발 및 유지 관리를 맡고 있습니다.

[linkedin.com/in/malgorzata-motyl](https://linkedin.com/in/malgorzata-motyl)



### 알렉스 스텔스니에브스키

수년간 블록 체인 스페이스 관련 투자자, 컨설턴트 및 고문으로 일해왔으며 현재는 암호 화폐 거래소 CoinDeal의 COO를 맡고있다. 또한 Sidechain 팟캐스트의 제작자이자 진행자이다.

[linkedin.com/in/alexstrzesniewski](https://linkedin.com/in/alexstrzesniewski)



**델리아 사바우**

세계 최고의 금융 서비스 회사와 스타트업 환경에서 20년 이상의 경험 보유. 고차원적 산업에 대한 전문 지식과 양적 투자 조사 및 최첨단 기술 경험을 통해 최고 수준의 성과를 제공하고 글로벌 투자를 엄청난 성장으로 이끌고 있다.

[linkedin.com/in/delia-sabau](https://www.linkedin.com/in/delia-sabau)



**고든 브레켄브리지**

글로벌 규모의 프로젝트로 입증된 리더, 소통자, 협력자. 프로그램 / 프로젝트 관리, 비즈니스 관계 관리, 주요 시스템 시행 및 고객 만족에 대한 전문 지식을 갖추고 있다.

[linkedin.com/in/gordonbreckenridge](https://www.linkedin.com/in/gordonbreckenridge)



**야시르 카얌**

수년간 다양한 프로젝트의 백서, ICO, 팀 및 기술 제안을 검토했습니다. 프로젝트에 대한 투자자의 이해도를 높이고 투자자가 올바른 결정을 내릴 수 있도록 힘쓰고 있다.

[linkedin.com/in/yasirqayam](https://www.linkedin.com/in/yasirqayam)



**크리스 다시케비치** 기업인수 합병 전문가

엔지니어링 및 금융 분야의 바탕을 가지고 있으며 기술 및 비즈니스 모델 파괴에 초점을 맞춘 연쇄 창업가. M&A에서 수년간의 경영 경험을 가지고 있으며, Siemens AG에서 기업 벤처 및 투자 담당을 맡았다.

[linkedin.com/in/christoph-daszkiwicz](https://www.linkedin.com/in/christoph-daszkiwicz)



**카타리나 라소타 헬러**

FinTech, 블록 체인 및 암호 화폐 관련 풍부한 경험으로 높이 인정받은 국제 변호사. 스위스에서 수년에 걸쳐 여러 암호화 프로젝트에 컨설팅을 제공한 경험이 있고 Crypto Valley / Zug와 밀접한 관계를 가지고 있다.

[linkedin.com/in/klasotaheller](https://www.linkedin.com/in/klasotaheller)

## 7.4 서비스 제공자

### VFA 에이전트

CS Fintech Services 유한회사

### 재무 감사자

JPMC Audit Firm

### 시스템 감사자

FACT 그룹



# 8

## 법적 고려사항 및 기타

- 8.1 법적 정보
- 8.2 고지 사항
- 8.3 위험 요소
- 8.4 자금세탁 방지/테러자금조달 금지



# 8.1 법적 정보

본 백서는 COINAXE LTD 유한회사에 의해 작성되었습니다. COINAXE LTD 유한회사의 회사 등록 번호는 C 94976이고 등록 주소는 14 East, Level 5, Sliema Road, 그지라 GZR 1639, 몰타 ( “회사” 또는 “발행자”)이며 몰타의 법에 따라 등록되어 있습니다. 본 문서는 회사의 사업 목표와 게이머코인(GHX) 토큰 생성에 대해 설명하였고 설명은 완전하거나 최종적이지 않을 수 있습니다.

회사의 최종 수익 소유자는 발행된 주식의 60.17 %를 소유자이고 회사의 이사 중 한 명인 파트릭 도미니크 푸시 (Patryk Dominik Pusch)입니다. 발행된 주식의 25 % 이상을 소유하고 있는 다른 주주가 없으므로 회사 내의 다른 주주는 적격 주주로 간주되지 않습니다. 또한 파트릭 도미니크 푸시는 게이머해시 브랜드를 운영하고 있는 CoinAxe sp. z o.o. 의 폴란드 법인의 주요 주주 중 한 명이기도 합니다.

파베우 셰프츱 (Paweł Szewczyk) (9.18 %), 크즈시토프 야치프 (Krzysztof Jaciw) (9.18 %) 및 파베우 안체브스키는 (Paweł Janczewski) (9.11 %) 수동적인 투자자이며 운영 권한을 보유하지 않습니다. 회사의 이사회는 현재 두 (2) 명의 개인으로 구성되어 있습니다.

- » 파트릭 도미니크 푸시 (Patryk Dominik Pusch) 및
- » 레섹 마예브스키 Leszek Majewski.

회사는 다음 사항을 보유하고 있지 않습니다.

- » 소송이 계류 중이거나 위협을 받고 있는 회사와 관련된 자료;
- » 계류 중이거나 위협을 받고 있는 회사와 관련된 중대한 주장; 및
- » 회사의 기타 우발 채무

회사는 특히 다음 사항에 대한 지적 재산을 소유합니다.

- » “게이머코인” 이름은 회사가 2020년 7월 15일에 제출 한 유럽연합 지식재산권 사무소(EUIPO)에 의해 보호됩니다.
- » 게이머코인 토큰 브랜드 및 브랜딩 자산
- » 스마트 계약에 대한 소유권;
- » 본 백서에 기록된 전략 및 비전 컨셉과 토큰 기반 사업 모델
- » 사업 제휴 및 사업 관계; 그리고
- » 세계 최고의 스타트업 피치에서 수상한 상과 트로피.

또한 폴란드 법인 CoinAxe sp. z o.o.는. 특히 다음 항목에 대한 지적 재산을 소유합니다.

- » 2020년 7월 15일 CoinAxe sp. z o.o.에 의해 제출되고 유럽연합 지식재산권 사무소 (EUIPO)에 의해 보호 받는 GamerHash 로고 유형 및 이름
- » 플랫폼 코드의 소유권;
- » 채굴 소프트웨어의 소유권 (오픈 소스 / 공개 코드 제외)
- » Play & Earn 구성 요소 코드의 소유권; 및
- » MarketPlace 구성 요소 코드의 소유권.

회사는 공개 매각 대금을 이연 수익으로 취급합니다. 따라서 발행 수익금은 발행자의 수입으로 취급되지 않으며, 새로운 토큰 발행은 소득 과세 목적의 양도로 취급되지 않습니다.

DLT 자산과 관련된 모든 거래와 관련된 소득세 처리는 법리학 및 확립 된 원칙을 고려하여 현재 소득세 법 (몰타 법률 123 장)의 규정에 의해 규제됩니다. 유틸리티 토큰의 초기 제공에는 발행자가 토큰 보유자에게 서비스를 수행하거나 상품 또는 혜택을 제공할 의무가 수반됩니다. 서비스 제공 또는 재화의 공급으로 인해 실현되는 이득 또는 이익은 소득을 나타냅니다.

회사는 GHX의 초기 오퍼링 및 최종 판매로 인해 발생하는 부가가치세 함축 또는 그에 따르는 준수 의무에 관련하여 부가가치세 법 (몰타 법률 406 장) 및 유럽 연합 부가가치세 (EU VAT) 지침을 준수합니다.

토큰 보유자는 세금 거주 국가에서 토큰 취득 및 / 또는 최종 판매시 발생할 수 있는 소득세, 부가가치세 또는 유사한 세금 함축을 분석하는 것이 좋습니다.



## 8.2 고지 사항

본 백서는 COINAXE LTD에 의해서 2020년 4월 10일에 발행되었습니다. COINAXE LTD는 몰타의 법에 따라 등록되었으며 회사 등록 번호는 number C 94976이고 주소는 14 East, Level 5, Sliema Road, Gzira GZR 1639 Malta (회사)로 등록되어 있습니다. 본 문서는 회사의 사업 목표와 게이머코인 (GHX) 생성에 대해 설명하였고 설명은 완전하거나 최종적이지 않을 수 있습니다.

본 백서의 목적은 미래의 구매자가 게이머코인 토큰 구매 여부에 대한 결정을 내릴 수 있도록 회사 프로젝트에 대한 정보를 제공하는 것입니다. 본 백서는 증권 및 기타 금융 상품의 판매 제한 또는 권유를 의도하고 있지 않습니다. 게이머코인 토큰 제공은 증권, 선물, 금융 상품, 자본 시장, 관할권의 교환 통제, 법률, 조례에 따라 등록, 자격 또는 승인되어있지 않습니다.

회사는 백서 작성일 백서에 포함된 정보가 최대한 정확하도록 많은 주의를 기울였습니다. 이 백서에 포함된 정보는 언제든지 수정, 보완 및 개정의 대상이 될 수 있습니다. 회사는 백서에 포함된 정보의 정확성 또는 완전성에 대해 어떠한 진술이나 보증을 하지 않으며, 포함된 정보 또는 예측을 최신의 상태로 업데이트할 의무가 없습니다.

백서의 발행 및 게이머코인 토큰 제공은 특정 관할권에서는 제한될 수 있습니다. 백서를 소유한 사람 또는 게이머코인 토큰에 관한 애플리케이션을 제작하기 원하는 사람은 자신에게 적용될 수 있는 모든 법률과 규정을 스스로 숙지하고 준수할 책임이 있습니다.

백서는 디지털 토큰 구매의 위험성에 관한 모든 정보를 포함하고 있지 않습니다. 토큰 구매 전 게이머코인 같은 디지털 토큰 구매에는 투기성과 위험성이 따른다는 것을 인지해야 합니다.

미래 구매자는 완전한 손해를 감당할 수 있는 경우에만 게이머코인 토큰을 구매해야 합니다. 미래 구매자가 게이머코인 토큰 구매에 내재된 특성과 잠재적인 위험성을 완전히 이해하고 받아들이지 않는 한 게이머코인 토큰을 구입해서는 안 됩니다. 미래 구매자는 구매의 장점과 위험성을 완전히 평가할 수 있도록 회사, 게이머코인 토큰 또 시장 및 경제적인 요소에 대해서 독립적인 조사 및 분석을 해야 합니다. 미래 구매자는 필요하다고 생각하는 내에서 자체 법률, 규제, 세금, 비즈니스, 재무 및 회계 전문가들과 상담을 해야 합니다. 미래 구매자는 게이머코인 토큰 구매에 내재되어 있는 명확하고 잠재적인 위험성에도 불구하고 구매가 적절하고 적합한지 독립적인 검토 및 필요시 전문가의 조언을 기반으로 고려해야 합니다.



### 8.3 위험 요소

위험 요소에 대한 부분은 게이머코인 토큰 구매에 따르는 위험에 대한 전체적인 열거 또는 설명이 아니며 그 의도로 준비되지 않았습니다. 회사가 인식하지 못하는 추가적인 위험성이 있을 수도 있습니다. 그러므로 아래 내용은 특정 위험성에 대해서 강조하고 미래 구매자들이 전문가와 논의하도록 장려하기 위해서 준비되었습니다.

- » **소프트웨어 취약점의 위험성.** 게이머해시 플랫폼과 기본 기술은 아직 초기 개발 단계에 있으며 입증되지 않았습니다. 게이머해시 플랫폼을 만드는 절차가 중단되지 않거나 오류가 없을 것이라는 보장은 없으며 소프트웨어는 약점, 취약점 또는 버그로 인해 많은 문제, 그중에도 전체적인 토큰 손실에 원인이 되는 내재적 위험성을 가지고 있습니다.
- » **규제 리스크.** 블록체인 기술은 새로운 형태의 상호 작용을 가능하게 하며, 특정 관할권은 기존 규정을 적용하거나 증권법, 세금, 기타 법률 또는 블록체인 기술을 기반으로 한 애플리케이션 및 토큰 발행 및 판매에 대한 새로운 규정을 도입할 수 있습니다. 새 규정 도입은 게이머코인 토큰 판매 및 게이머해시 플랫폼의 종료와 모든 게이머코인 토큰 손실을 포함한 상당한 변경을 초래할 수 있습니다.
- » **정부 조치.** 위와 같이 설명된 규제 불확실성으로 인해 회사의 활동을 포함한 모든 블록체인 활동은 조사 또는 집행 조치를 포함하여 강화된 감독 및 철저한 검토의 대상이 될 수 있습니다. 이 모든 것이 합의, 처벌 또는 벌금 부과와 원인이 되거나 회사의 운영 및 활동 재구성의 원인이 될 수 있습니다. 뿐만 아니라, 하나 이상의 관할 구역에서 특정 제품 또는 서비스 제공을 중단되거나 특정 개인 또는 특정 관할 구역에서 게이머코인 토큰 제공이 자제될 수 있습니다.
- » **포기/ 성공 부족의 위험성.** 게이머코인 토큰의 생성과 게이머해시 플랫폼의 개발은 대중의 관심 부족, 자금 부족, 상업적 성공 또는 전망 부족 (예를 들어, 경쟁 프로젝트로 인해) 등 여러 가지 이유로 포기될 수 있습니다. 또한 게이머해시 플랫폼이 부분적으로나 전체적으로 개발되고 출시되더라도 향후 사용자가 예상대로 게이머해시 플랫폼을 사용하고 액세스 할 수 있다는 보장은 없습니다.
- » **다른 애플리케이션과 관련된 위험성.** 대체 플랫폼 및 프로토콜이 게이머해시 플랫폼의 기반과 동일한 오픈 소스 코드 및 프로토콜을 활용하고 있을 수 있습니다. 게이머해시 플랫폼은 이러한 대체 플랫폼 및 비즈니스와 경쟁 할 수 있으며, 이는 게이머해시 플랫폼 및 게이머코인 토큰 채택에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 또한 게이머해시 플랫폼은 제휴되지 않은 제 3 자에 의해 초래하는 다른 대체 프로젝트를 발생시킬 수 있으며, 이에 따라 게이머코인 토큰의 실질적 가치가 감소되거나 아예 손실될 가능성이 있습니다. 회사, 회사 대표자 또는 제 3자가 고의로 또는 고의 아니게 게이머해시 플랫폼의 핵심 인프라 요소에 약점이나 버그를 도입해 게이머코인 토큰의 사용을 방해하거나 손실을 유발할 수 있는 위험성이 있습니다.
- » **도난/해킹 위험성.** 토큰 및 기본 소프트웨어 애플리케이션을 생성하는 데 사용되는 스마트 계약은 해커 또는 다른 개인에 의해 멀웨어 공격, 서비스 거부 공격, 합의 기반 공격, Sybil 공격, 스머핑 및 스푸핑 공격을 포함하되 이에 국한되지 않는 공격에 노출될 수 있습니다. 이러한 성공적인 공격은 회사로 지불된 금액 및 게이머 코인 토큰에 대한

지불의 도난 또는 손실을 초래하며 게이머해시 플랫폼 사용 또는 개발 능력 및 게이머코인 토큰의 사용 또는 기능성에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

- » **게이머코인/ 기타 블록 체인 채굴 공격:** 이더리움 프로토콜을 기반으로 하는 다른 분산형 암호 토큰과 마찬가지로 (ERC20 토큰) 게이머 코인은 이더리움 블록체인에서 게이머코인 거래 검증 절차시 이중 지출 공격, 다수 채굴 파워 공격, 이기적인 채굴 기법을 포함하되 이에 국한되지 않는 채굴기의 공격에 취약합니다. 성공적인 공격은 게이머해시 플랫폼 또는 게이머 코인과 관련된 거래의 정확한 실행 및 기록을 포함하되 이에 국한되지 않는 위험을 초래합니다.
- » **개발 위험성:** 게이머코인 토큰을 발행하고 게이머해시 플랫폼 구현의 다양한 단계를 완료하는 시기는 이 백서에 명시되어 있습니다. 그러나 회사가 주어진 목표 날짜에 완수할 것이라는 보장은 없습니다. 게이머코인 토큰 전달 시 게이머해시 플랫폼의 가동성은 제한적일 수 있으며 해당 시점에 예상했던 게이머해시 플랫폼의 모든 운영 기능이 작동하지 않을 수 있습니다. 게이머해시 플랫폼은 계속해서 개발될 것이며 시간이 지남에 따라 상당한 변화를 겪을 수 있습니다. 또한 게이머해시 플랫폼의 개발이 제3 자에 의존할 수 있기 때문에 회사는 향후 게이머코인 토큰 기능에 대해 제한적인 통제를 가지거나 게이머해시 플랫폼의 지속적인 운영 및 성능을 보장할 수 없을 수도 있습니다.
- » **유동성 없음:** 게이머코인 토큰은 투자 목적으로 쓰일 수 없습니다. 게이머코인 토큰 보유자는 사용하지 않은 게이머코인 토큰을 다른 당사자에게 판매, 양도 또는 거래할 수 없습니다. 게이머코인 토큰은 게이머해시 플랫폼과 관련해서만 사용하도록 되어 있습니다. 게이머코인 토큰에 대한 2 차 시장은 있지 않을 수도 있습니다. 회사 또는 정부 규제 기관이 취한 조치의 결과로 게이머코인 토큰은 상당한 양도 제한을 받을 수 있습니다.
- » **초창기 회사:** 본 회사는 스타트업 기업이며 미래 구매자가 게이머코인 토큰 구매의 적절성을 고려할 수 있는 운영 기록이 없습니다. 제한된 운영 이력, 이익 또는 현금 유동성을 가진 스타트업과 초창기 기업에게는 위험성과 불확실성은 많은 영향을 미칩니다. 이러한 기업의 성공에 대한 보장은 있을 수 없습니다. 새로운 또는 개발 중인 사업에서 자주 발생하는 문제, 비용, 어려움, 복잡함 및 지연을 고려하여 잠재력을 평가해야 합니다. 또한 기술 위험, 입증되지 않은 비즈니스 모델, 검증되지 않은 계획, 불확실한 시장 수용, 경쟁 및 수익과 자금 부족도 고려해야 합니다.

많은 스타트업 기업과 초기 단계 기업이 상대하는 기술 분야와 시장은 계속해서 빠르고 중대한 변화를 겪었고 앞으로 겪을 것으로 예상됩니다. 빠른 기술 개발은 회사가 어떤 상업적인 성공이나 재정적 이익을 얻기 전에 무의미하고 비경제적이거나 경쟁력이 없는 기술을 낳을 수 있습니다. 비효율적이거나, 신뢰할 수 없거나, 안전하지 않거나 또는 경쟁력이 없다고 판단되는 제품 및 서비스, 또 시장의 인정과 시장 침투에 실패한 회사의 기술, 제품 또는 서비스의 위험성을 포함한 수많은 다른 위험성은 개발 중인 회사나 벤처기업에 영향을 끼칠 수 있습니다. 새로운 제품, 서비스 또는 기술에 대한 시장의 인정은 여러 요인과 불확실성에 따라 달라지며 보장될 수 없습니다.

스타트업 및 초창기 회사들은 시장에서 이미 비즈니스, 관계, 지위를 설립하고 훨씬 더 실질적인 재정, 비즈니스, 기술, 마케팅 그리고 유통 자산, 운영 및 자원을 보유한 회사들과 경쟁할 수 있습니다. 개발 단계에 있는 회사가 이미 자리 잡은 회사와 성공적인 경쟁을 할 것이라는 보장은 없습니다.

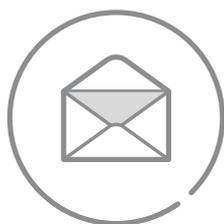
이런 회사들은 한 명 또는 제한된 수의 경영진의 비전, 기술 그리고 리더십에 지나치게 의존할 수 있습니다. 스타트업 사업에서 핵심 인물의 퇴사 또는 부재가 심각한 재정적인 어려움을 초래할 수 있으며 경우에 따라 회사의 실패까지 초래할 수 있습니다. 스타트업 기업은 다른 비즈니스 보다도 더 몇몇 핵심 멤버들의 기여와 기술에 따라 크게 좌우됩니다.

예측, 예상, 계획 또는 미래 예측 진술은 수많은 위험, 불확실성, 변화하는 상황 그리고 미래 예측 진술과 완전히 다른 실제 결과, 성과, 계획, 전망, 운영 및 기회로 인한 다른 요소들과 관련이 있습니다. 또한 경쟁, 적합한 고객을 식별하고 영업을 할 수 없는 점, 기존 및 미래의 법률 및 규정, 증권법에 따른 부채, 충분한 매니지먼트 및 직원을 고용, 유지 또는 자격 부여 할 수 없는 점, 일반적인 경제 상황, 빠른 기술 변화, 비용 초과, 시장에 제품 또는 서비스를 운반할때 발생하는 지연, 마케팅 실패, 시장 진입의 어려움, 예상했던 기능, 제품 또는 서비스 개발의 지연 또는 실패, 필요한 규제 승인을 얻지 못함, 자금 부족, 자본 가용성 부족, 경제 성장률, 소비자의 수준 및 비즈니스 지출, 기술 및 금융 산업의 현황, 전략적 파트너 및 비즈니스 관계에 대한 의존성, 검증되지 않은 비즈니스 모델, 고객 및 최종 사용자에게 영향을 미치는 불리한 개발, 증권 시장 및 평가의 변동, 제한된 마케팅, 확장 위험, 손실 및 비용, 불확실한 수익 및 이윤율, 특정 산업의 상태, 법적 절차로 인해 발생하는 회계 문제, 비용, 지연 및 책임, 지적 재산권 또는 소유권 획득, 유지 및 관리 실패와도 관련이 있습니다.



## 8.4 자금세탁 방지/테러자금조달 금지 (AML / CFT)

자금 세탁 방지 및 테러리즘 규제 자금 지원에 (“PMLFTR”) 대하여 관련 금융 업무 또는 관련 활동을 수행하지 않으므로 회사는 “주체”의 자격을 보유하지 아니함으로 회사는 AML / CFT 법률에서 비롯되는 책임과 의무를 따르지 않습니다. 회사는 위 사항을 침해하지 않고 특정 AML / CFT 절차를 구현할 법적 의무가 없음에도 불구하고 여전히 ML / FT의 위험을 완화시키기 위해 특정 조치를 취하고 있습니다. 비공개 판매에 참여하는 투자자에 대한 실사 기록 및 심사는 여전히 수행되고 있습니다. 회사는 ML / FT의 (자금 세탁 및 테러 자금 지원) 위험성이 높게 간주되는 제3 자와 거래하지 않을 것을 약속합니다.



문의하기

**OFFICE@GAMERHASH.COM**

페이스북에서 좋아요를 누르세요



트위터에서 팔로우 하세요



텔레그램에 가입하세요



## OUR OFFICES:



**미국**

2414 S Barrington Ave  
Suite 210  
로스 앤젤레스,  
캘리포니아 90064



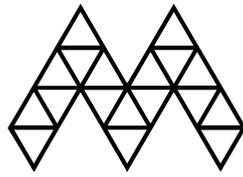
**몰타**

14 East, Sliema Road  
그지라, GZR 1639

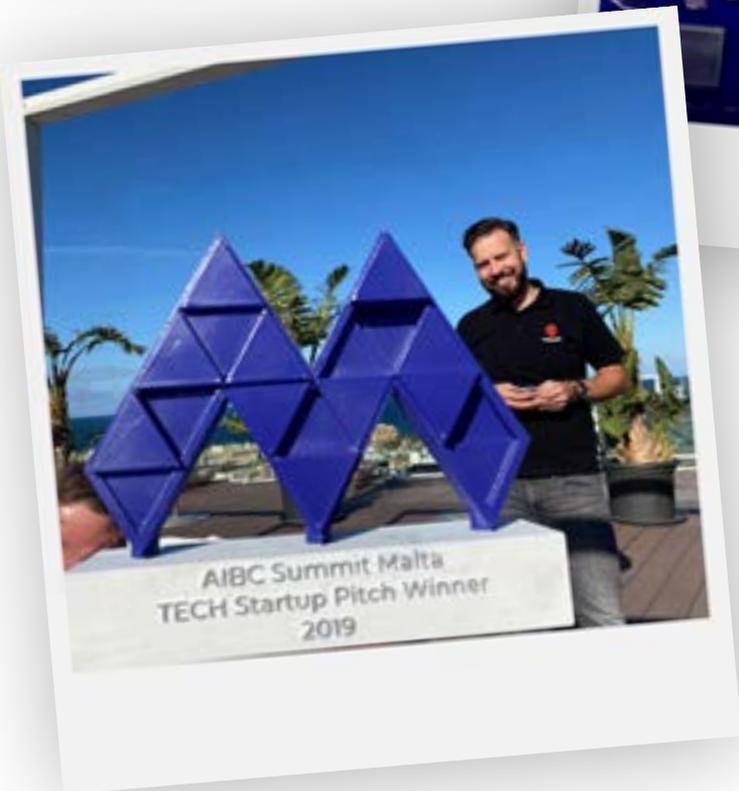
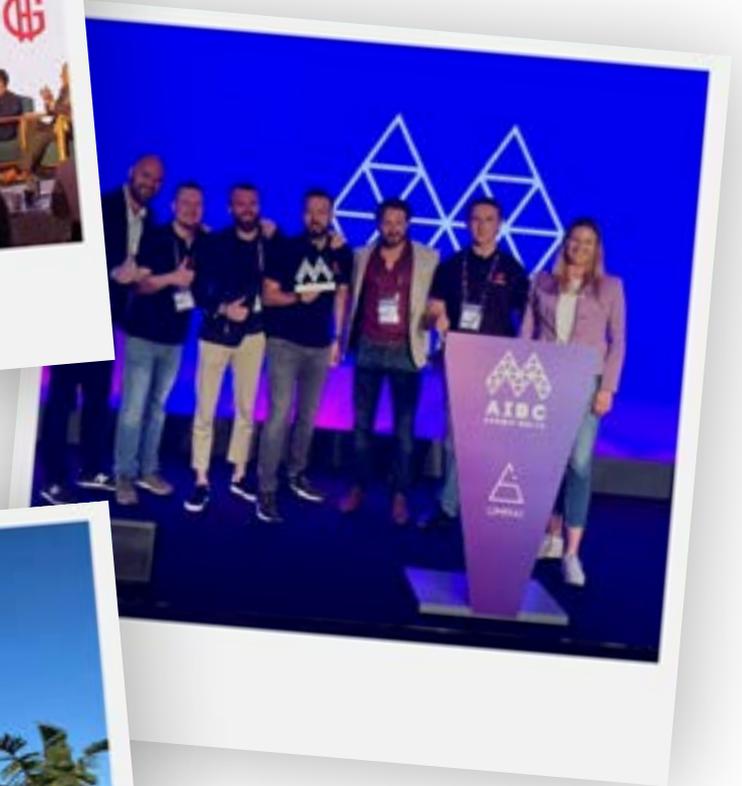


**폴란드**

Wojskowa 6  
60-792 포즈난



AIBC Tech Startup      우승자  
AIBC Summit 몰타 2019



# BLOCK SHOW

Startup Pitch      공동 우승자  
Blockshow 아시아 싱가포르 2019

