



Link^z

W H I T E P A P E R

Ver 1.01

Summary



LinkZ

모바일 P2E와 NFT 그 융합의 중심 LinkZ

LinkZ는 현존하는 다양한 모바일 P2E와 NFT를 연결하고자 하는 블록체인 플랫폼입니다.

LinkZ 플랫폼은 기축 토큰인 LINKZ를 통하여 아이템과 가상화폐가 게임끼리 공유되며 거래가 가능한 새로운 생태계를 선보이고자 합니다.

게임을 통하여 LINKZ를 획득하고 수익을 창출할 수 있는 P2E 게임을 제작해 나갈 LinkZ는 첫 프로젝트인 '바람소년 키우기' P2E 게임을 시작으로, 향후 다양한 장르의 게임을 선보여 나아갈 예정입니다.

LinkZ

이에 LinkZ에서는 다양한 P2E 블록체인 게임 플랫폼을 개발하고, 기존 한 두 개 수준으로 마무리 되는 플랫폼들과 달리 다양한 게임 출시 및 이를 연동되는 차세대 멀티 블록체인 게임 사업의 선두 주자로 거듭나고자 합니다. 또한 기존의 블록체인 P2E 및 NFT 시스템의 환경을 개선하고 문제점을 해결하기 위하여, 객관적이고 투명하며 안전한 블록체인 프로토콜을 채택하고, 기축 토큰인 LINKZ를 활용하여 플랫폼 생태계에 참여 및 보상받을 수 있도록 개발되었습니다. LinkZ 플랫폼 사용자는 LINKZ를 활용하여 P2E 및 NFT 서비스들을 활용할 수 있으며, 이를 통해 P2E 플레이 환경을 개선하고, 더 나은 서비스, 정책들을 통하여 향후 자체적으로 개발된 차세대 블록체인 프로토콜을 제공함을 목표로, 플랫폼 생태계에 참여한 유저들에게 다양한 혜택을 제공하는, 차세대 플랫폼으로 자리 잡고자 합니다. LinkZ는 차세대 블록체인 P2E, NFT 플랫폼으로써, 다양한 서비스 제공 방향성과 사업 영역의 확장을 위하여 다양한 관련 업체 및 플랫폼과의 파트너십, 협업 등의 사업 영역을 확장해 나가고자 합니다.

Why Blockchain?

- * 다수의 거래 내역을 묶어 블록을 구성하고, 해시를 이용하여 여러 블록들을 체인처럼 연결하여, 다수의 사람들이 복사하여 분산 저장하는 알고리즘
- * 데이터 위변조가 불가능하여 권위 있는 중개 기관이 없더라도 신뢰할 수 있는 안전한 거래와 데이터 처리가 가능
- * 온라인 거래 내역이 있고 이력 관리가 필요한 모든 데이터 처리에 활용 가능
- * Smart Contract를 통하여 물류 관리 시스템, 문서 관리 시스템, 의료 정보 관리 등 다양한 활용성을 지님
- * 4차 산업 혁명의 핵심 기술로서, 중개 기관이 필요 없어 새로운 거래 방식과 조직 운영 원리를 바탕으로 과거 인터넷 기술이 가져온 것 이상의 큰 사회적 변화와 혜택을 누릴 수 있을 것으로 예측되고 있음

What is P2E?

- * P2E는 Play to Earn으로 '게임을 하며 돈을 번다'는 개념
- * 사용자가 게임을 하며 획득한 아이템을 가상 화폐나 NFT로 교환, 이를 판매하여 현금화하는 방식
- * Web 3.0 기반으로 개인이 데이터를 소유하고 활용하는 탈중앙화 된 구조로 위조, 변조가 불가능하여 플랫폼 기업에 데이터를 맡길 필요 없이 개인 간 거래도 가능
- * 기존 게임 플랫폼에서는 아이템 등의 게임의 특정 구성요소들을 게임사가 디자인이나 성능의 변경, 조작을 통해 가치가 떨어지던 구조와는 달리 P2E는 위조, 변조가 불가능한 플레이어 개인의 것이 됨으로 NFT화가 가능함

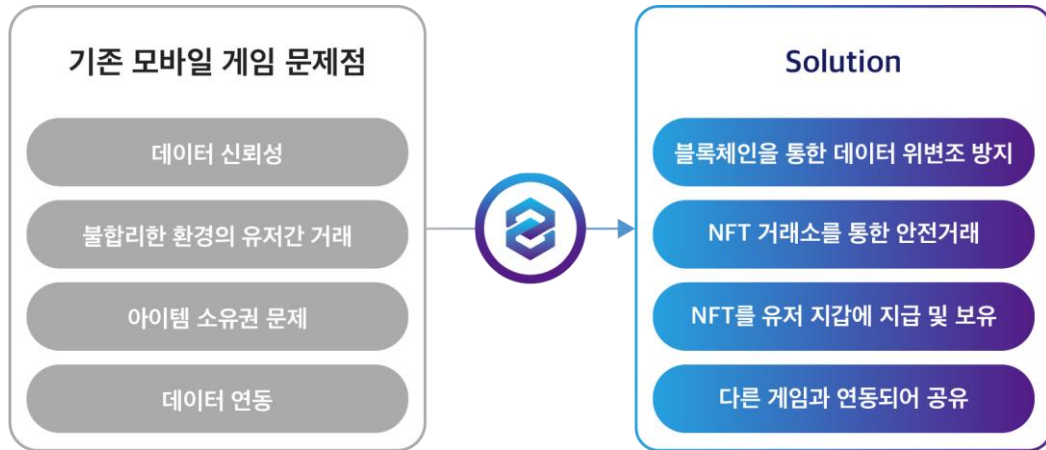
What is NFT?

- * NFT는 Non-Fungible Token의 약자로, 대체 불가 토큰을 의미함
- * 디지털 형태를 갖춘 암호화 자산으로, 무형 또는 유형 자산을 모두 토큰화 가능
- * 대체 가능한 기존의 기축 통화들과 달리 각 NFT 토큰은 고유한 특성을 지님
- * 특정 고유 자산을 물리적으로 소유하거나 저장할 필요 없이 투자가 가능함

What's Different?

종합적으로, LinkZ는 기존의 모바일 게임들이 지니는 문제점을 해결하기 위하여, 기존 대형 게임사들이 일부 아이템의 성능을 일부러 하락시켜 시세를 조작했던 문제점이 대두되어 소비자들을 기만해왔던 시장과 달리, 블록체인 기술로 인한 데이터 위변조 방지 기술을 도입하여 데이터 신뢰성을 기준으로, 복잡한 정책과 불합리한 수수료 구조, 부족한 혜택으로 유저들에게 불합리한 거래 환경을 타파하여 NFT 거래소를 통한 안전하고 합리적인 거래 환경을 제공하고, 유저들의 아이템의 소유권을 보장하기 위하여 NFT 아이템을 유저 지갑에 지급 및 보유가 가능합니다. 또한 기존의 P2E 플랫폼들과 다르게 게임 한 두 개로 마무리되는 플랫폼이 아닌, 다양한 게임들을 개발 및 런칭하고, 각 게임들을 연동하여 공유하는 시스템을 구축하여 유기적으로 다같이 성장하는 시스템을 제공합니다.

기존 모바일 게임의 문제점과 솔루션



LinkZ와 경쟁사 게임의 차이점

구분	경쟁사 게임	LinkZ
게임의 목적 (일반 게임)	<ul style="list-style-type: none"> - 성장을 통한 재미 - 유저와의 경쟁을 위한 성장 	<ul style="list-style-type: none"> - 유저가 수익을 창출하기 위한 성장과 이를 통해 얻는 재미 - 더 많은 수익을 창출하기 위한 다른 유저와 경쟁
비즈니스 모델 (일반 게임)	<ul style="list-style-type: none"> - 경쟁심리를 유도하여 수익창출 	<ul style="list-style-type: none"> - 수익을 위한 투자 개념
가상화폐의 목적 (P2E)	<ul style="list-style-type: none"> - 현금화가 가능한 게임 재화 - 원하지 않은 장르여도 가상화폐의 가치를 위해 게임 진행 	<ul style="list-style-type: none"> - 자사 모든 게임과 연결할 수 있는 재화 - 원하는 장르를 할 수 있도록 모든 큰 장르의 게임을 제작하여 같은 가상 화폐를 사용 할 수 있도록 제작

Market Trend

P2E

블록체인 게임은 게임 내 각종 캐릭터와 아이템을 블록체인 기반의 NFT (대체 불가능 토큰)으로 발행하여 디지털 자산처럼 거래할 수 있는 방향으로 변경하고 있으며, 놀면서 돈을 쓰는 기존의 게임 방식과 달리, 놀면서 돈을 버는 P2E (Play to Earn)를 비즈니스 모델 (BM)으로 삼고 있는 추세입니다. NFT는 게임의 소유권을 부여함으로써, 호환이 가능하다면 한 게임 서비스가 종료돼도 다른 게임으로 아이템을 옮길 수 있는 이론을 통하여 게임이 사라져도 이용자가 투자한 시간과 노력이 없어지지 않아 NFT 시장과의 연동성에 기대심리가 올라가고 있습니다. 블록체인 게임은 게임 산업 분야 중에 가장 폭발적인 성장이 예상되고 있으며, 게임 전문 벤처 캐피털 기업인 비트크래프트는 지난 2021년 15억 달러, 약 1조 8000억 원 규모였던 블록체인 게임 시장이, 오는 2025년에는 500억 달러, 한화 약 61조 원으로 연평균 100%씩 성장할 것으로 전망하고 있습니다. 다양한 메이저 게임사들은 P2E 플랫폼 시장을 선점하기 위해 경쟁 구도를 만들고 있으며, 기존의 스팀이나 플레이스토어처럼 단순히 게임을 플랫폼에 올려주는 것만으로 전체 매출의 30%를 가져가는 반면, 블록체인 플랫폼에 온보딩 한 게임이 많아질수록 이익 규모가 더욱 늘어날 전망으로 분석됩니다. 특히 P2E 게임 시장은 현재 태동 단계로 향후 성장성이 높은 상황이며, 블록체인 게임 얼라이언스 (BGA)의 연례 보고서에 따르면 지난해 하반기 중 NFT 기술이 적용된 게임들이 거둔 매출이 총 23억 2000만 달러, 한화 기준 약 2조 8000억 원 규모로 성장 속도 또한 빠른 것으로 나타났습니다. NFT 게임과 관련한 활성 지갑 수는 지난해 3분기 말 75만 4000개로 9개월 만에 약 25배가 넘게 성장하고 있는 추세입니다. 국내에서는 블록체인 P2E 게임이 정책적인 사안으로 문제가 있다는 인식과 달리, 글로벌 추세에 발맞춰 향후 규제 완화 가능성이 높아지며 치열한 선점 경쟁이 벌어지고 있습니다. 비대해진 P2E 시장의 중심에는 동남아를 중심으로 남미 국가에서 급속한 성장세를 보이고 있으며, 시장조사기관 파인더의 'NFT 수용 리포트'에 따르면 주요 20개 국가 2만 8723명을 조사한 결과 NFT 수용도가 가장 높은 국가는 필리핀 (32%)으로 나타났습니다. 태국 (26.6%)과 말레이시아 (23.9%), 베트남 (17.4%) 또한 높은 비율을 차지하고 있는 것으로 나타났습니다. 남미 국가 가운데서는 브라질이 7위 (12.1%), 베네수엘라가 9위 (10.6%), 페루가 10위 (9.9%), 콜롬비아 11위 (8.4%)로 상위권에 등재된 것으로 조사되어 이들 시장을 중심으로 관련 P2E 게임사들 또한 급성장하고 있는 추세입니다.

게임 전문 글로벌 시장 조사기업 비트크래프트벤처스에 따르면 P2E 게임 시장이 2025년까지 62조 8천억 원 규모까지 성장할 것으로 예상하며, 확률형 아이템 수익 모델에 이미 많은 사람들이 피로감을 느끼고 있기 때문에 게임 회사들 또한 새로운 수익 모델을 계속해서 고민하고 있고, NFT와 P2E 게임이 이용자와 게임 회사가 모두 만족하는 건전한 수익 모델을 만들어 줄 것으로 기대감이 올라가고 있습니다.

NFT

지난해 전 세계 NFT 시장 규모는 400억 달러, 한화 약 47조 9,200억 원으로 지난 2020년 10억 달러, 한화 1조 1,980억 원 대비 40배 성장한 것으로 나타났습니다. NFT가 등장하며 예술 산업 및 게임 등 다양한 분야에서 소유권을 입증할 수 있다는 특징을 통하여, 한정 수량으로 만들었다는 '희소성'에 의해 가치가 상승하고 있는 상황입니다. 암호 화폐 전문 미디어 코인텔레그래프에 따르면, 글로벌 조사기관 VMR (Verified Market Research)가 최근 발표한 보고서를 통하여 "NFT 시장 가치는 2030년까지 2,310억 달러 규모로 성장할 수 있다고 진단했습니다. 해당 보고서에서는 연평균 33.7% 성장률을 기록할 것으로 전망되고 있는 NFT 산업이 음악, 영화, 스포츠를 포함한 여러 산업에 NFT 기술이 적용할 것으로 예상했습니다. 또한 마켓 앤 마켓 (Markets and Markets)이 발표한 '2027년까지의 NFT 시장 전망 (Non-Fungible Tokens Market - Global forecast to 2027)' 보고서에 따르면 올해 30억 달러로 추정되는 시장규모가 2027년 136억 달러로 확대될 것으로 전망했으며, 코로나 19 팬데믹 이후 디지털 시장의 기하급수적인 증가가 NFT의 채택과 성장에 기여했다고 분석되었으며, 매력적인 제안과 예술을 표현하는 새롭고 유익한 방법으로 온라인 구매자들을 끌어들이었다고 밝혔습니다. 산업분야에서도 메타버스가 NFT 시장을 확대하고 서로 상생할 수 있는 시장으로 전망되고 있으며, 증강 현실, 가상현실, 확장 현실을 활용해 가상 세계에서 다양한 상호작용을 할 수 있는 메타버스가 블록체인과 만나 다양한 기술이 접목되고 확장하며 NFT를 활용한 다양한 수익 모델이 등장할 것으로 예상되고 있습니다. 또한 게임 산업에서도 대표적인 수익 모델인 가상 아이템은 연간 약 1,750억 달러에 달하고, 메타버스에도 디지털 아바타가 있기 때문에 이를 기반으로 한 NFT 기반 수익 모델을 창출할 수 있습니다. 아울러 사용자 상호 작용, 트랜잭션 등 다양한 메타버스 사용 사례에 적용될 수 있어 이를 활용한 입장권, 가상 부동산 구매 등으로 확장을 기대해볼 수 있을 것으로 보입니다.

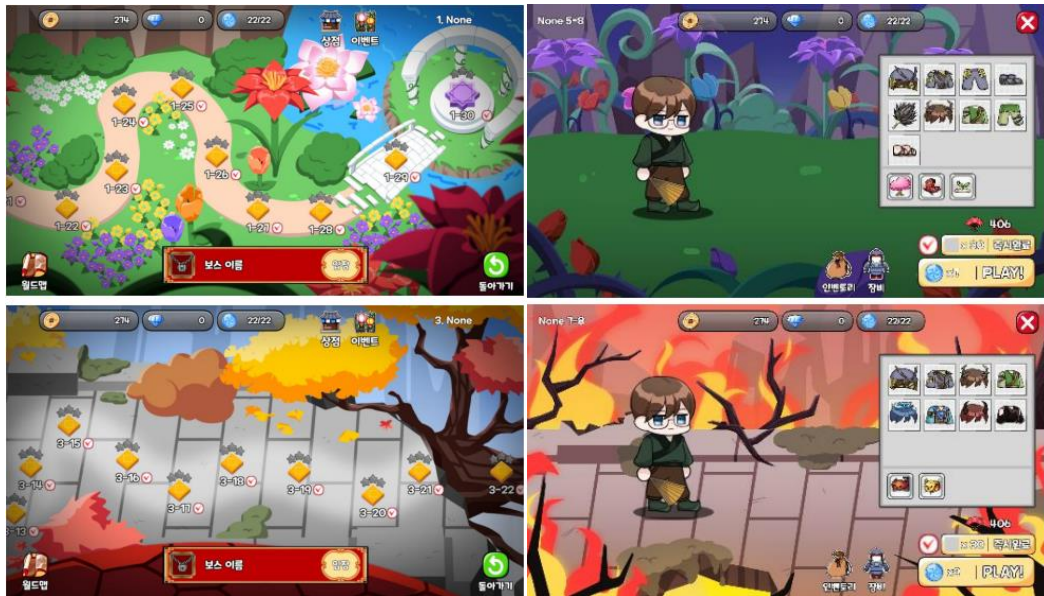
LinkZ Game Projects



Project. 바람소년 키우기



LinkZ가 출시할 첫번째 게임 플랫폼은 최근 유행 중인 모바일 방치형 RPG인 바람소년 키우기로 올해 10월 출시 예정입니다. 이번 게임을 시작으로 로드맵에 따라 향후 다양한 장르의 게임들을 런칭하고 각 게임별로 LinkZ의 플랫폼을 통해 연결하여 다양한 혜택을 제공해나갈 예정입니다.



(인게임 스크린샷 : 스테이지 선택 및 로비 / 전투 준비)



(인게임 스크린샷 : 게임 플레이 / 자동 전투 및 전투 결과)

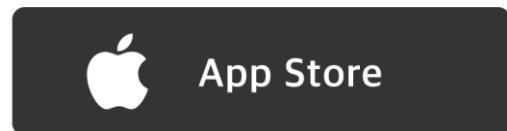
[위의 스크린샷들은 개발 중의 이미지이며, 개발 진행 방향에 따라 변경될 수 있습니다.]

What's Next?

Global Services

LinkZ의 게임 및 블록체인 P2E, NFT 플랫폼들은 모바일에서 가장 많은 사용자들을 보유하고 있는 안드로이드의 Google Play와 App Store를 통해 게임 플랫폼들을 유통하고, Twitter, Telegram, Discord 등 유저와 소통하는 커뮤니티를 구축할 예정입니다. 기존의 게임사들처럼 일방적인 소통이 아닌, 다양한 이들의 하나의 연결점을 지향하는 LinkZ는 양방향 소통을 통해 생태계 참여자들과 함께 성장해나가는 플랫폼으로 거듭날 예정입니다.

LinkZ Game Project는 P2E가 가장 활성화된 국가들을 기준으로 필리핀, 태국, 말레이시아 및 그 외 기타 국가들을 기준으로 런칭 진행을 계획하고 있습니다.



해외 출시 경로



Twitter



Facebook



Telegram



Discord

유저와 소통하는 커뮤니티 구축

Technology

LinkZ 네트워크는 바이낸스 체인 기반의 BEP-20으로 제작되었습니다. LinkZ 프로토콜은 블록체인 생태계에 따라 이더리움과 바이낸스를 필두로 다양한 체인이 나오고 있는 상황에서, 탈중앙화 시스템에서 각 체인이 추구하는 가치와 가지고 있는 한계가 모두 다르기에, 각 산업의 특성마다 필요한 가치가 다르며, 가치에 따라 네트워크 구성을 위해 체인 브릿지 기술을 도입하여, 다양한 환경에 호환이 가능한 플랫폼을 구축하고자 바이낸스 스마트 체인의 BEP-20 프로토콜을 활용하여 체인 브릿지를 도입하였습니다. 바이낸스 스마트 체인은 분산형 어플리케이션 (DApp)을 위한 플랫폼을 제공하는 바이낸스 체인에 대해 Smart Contract 사용이 가능한 병렬 블록체인입니다. 바이낸스 체인은 암호화폐 트랜잭션에 대한 높은 처리량을 제공하나, 프로그래밍 기능 부분이 부족한 단점이 있었으나, 이를 보완하기 위해 개발되었습니다. 이더리움의 높은 거래 수수료로 어려움을 겪고 있는 급성장 중인 탈중앙 금융 (DeFi) 시장에 빠른 속도와 저렴한 비용이라는 대안을 제공하기 위해 출시된 바이낸스 스마트 체인은 크로스 체인 자산 전송, EVM 호환성 및 확장성을 보장하기 위한 지분 권한 증명 프로토콜을 자랑합니다.

블록체인 시스템의 내재적인 한계로 인하여, 유연하지 못한 기존의 트랜잭션 환경을 개선하고 바이낸스 체인과 병렬로 실행되는 블록체인으로 개발된 LinkZ는 Smart Contract 기능 및 이더리움 가상 머신 (EVM)과의 호환성을 특징으로 가집니다. 일반적인 레이어 2 또는 오프 체인 확장 솔루션이 아니라, 독립적인 블록체인으로 오프라인 상태에서도 작동이 가능합니다. 위에서 설명한 것처럼 이더리움 생태계의 풍부한 도구 및 Dapp 지원이 가능하며, 메타 마스크와 같은 어플리케이션에서도 작동될 수 있도록 설계되었습니다. 또한 BEP-20을 활용함으로써 디파이 프로토콜 전반에 걸쳐 다양한 플랫폼에 LinkZ 생태계 내에서 활용 가능한 기축 토큰을 쉽게 배포하는데 초점을 맞추고 있습니다.

LinkZ 플랫폼은 정보를 관리하는 중앙 센터가 없으며 블록체인 네트워크에 참여하는 모든 참여자들의 생태계 참여 기록을 분산하여 상호 공유하는 것으로 블록체인에 기반한 데이터는 해킹을 통한 위변조가 어렵다는 특징을 지닙니다. 이렇게 기록된 블록체인 데이터의 내용은 해시 함수에 의해 변환되어 암호화된 형태로 저장되며, 내부자 또는 외부 해커가 시스템에 침입하여 특정 데이터를 위조, 변조할 경우 해당 데이터의 해시 데이터 값이 변경되어 해당사항을 바로 확인할 수 있으며, 해시 트리 구조로 데이터를 관리하기 때문에 어떤 위치에 어떤 내용이 변경되는지를 파악하는 구조로 구축되었습니다.

LinkZ 플랫폼 프로토콜은 PoSa(Proof-of-Staked-Authority, 지분 권한 증명) 합의 알고리즘을 사용하여 에너지 효율이 뛰어나다는 특징을 지닙니다. 이 프로토콜은 본질적으로 네트워크 검증자가 참여하기 위한 특정 수의 토큰을 스테이킹하며, 검증인은 검증된 모든 거래에 대해 획득한 수수료를 보상받게 됩니다. 바이낸스 듀얼 병렬 체인 시스템을 통해 사용자는 동일한 사용자 인터페이스 내에서 Smart Contract 기능을 사용하면서 바이낸스 스마트 체인에서 빠르게 전송할 수 있습니다. BEP-2 및 BEP-8 토큰으로 구동되는 바이낸스 체인 네트워크와 달리 BEP-20 토큰으로 실행되는 BSC는 토큰 체인이 호환되므로 쉽게 교환이 가능합니다

LinkZ 플랫폼의 프로토콜에서 제공되는 특징은 다음과 같습니다.

• 합의

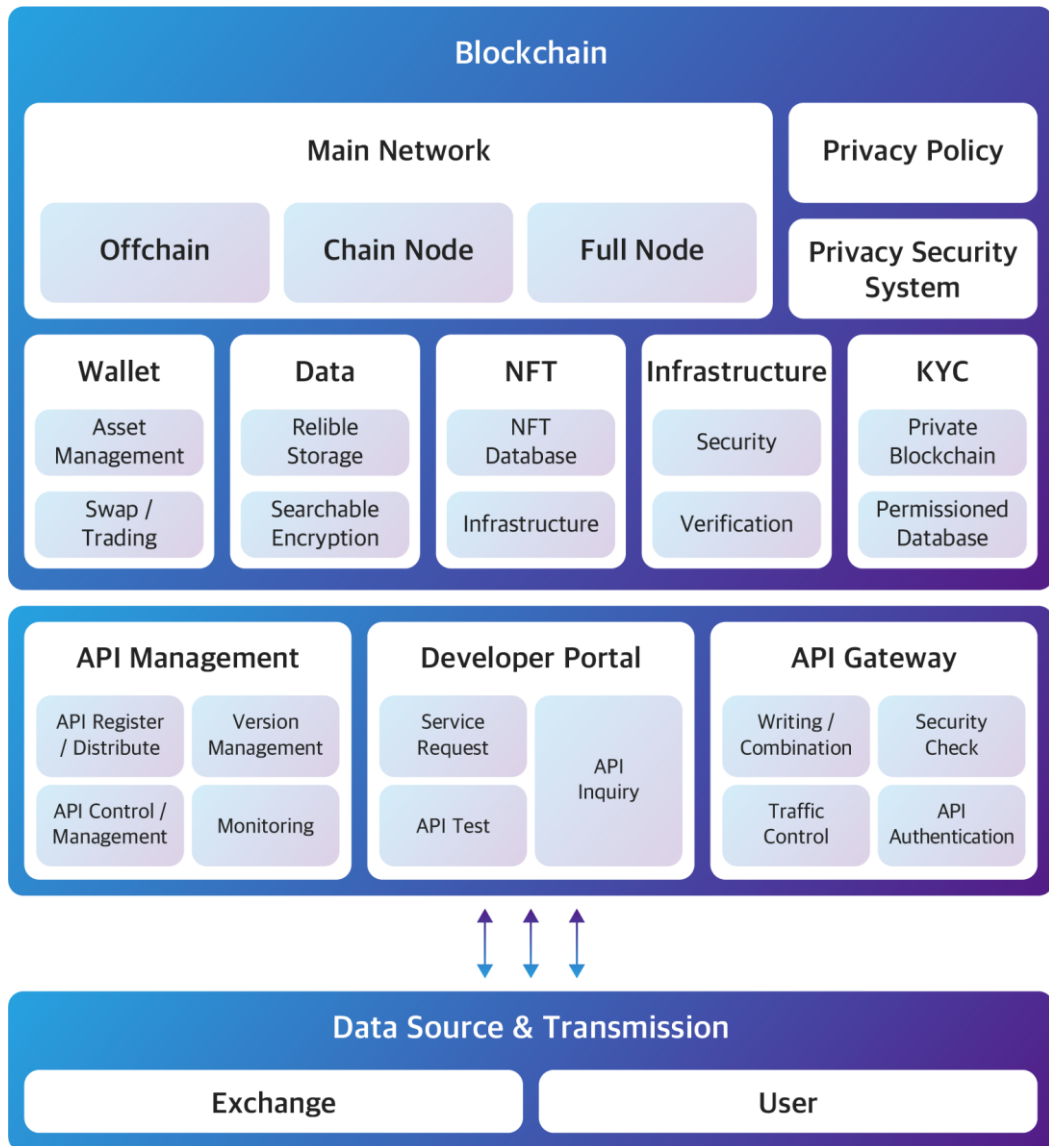
LINKZ는 지분 증명 합의 알고리즘을 통하여 ~3초 블록 시간을 달성합니다. 보다 정확하게 설명하자면 지분 권위 증명 (Proof of Staked Authority, PoSA)를 활용하여, 참여자가 검증자가 되기 위하여 스테이킹이 가능합니다. 이들은 유효한 블록을 제시할 경우, 트랜잭션에 포함된 트랜잭션 수수료를 지급받게 됩니다.

• 크로스 체인 호환

LinkZ는 기존 블록체인들과 독립적이면서도 이를 보완하기 위한 시스템으로 구성되었습니다. 듀얼 체인 구조가 사용되고 있어, 사용자가 각 블록체인 간에 자유롭게 자산을 전송할 수 있습니다. 이를 통해 LinkZ 체인 상 빠른 트레이딩 기능을 사용하는 동시에, LinkZ의 BSC 상 강력한 탈중앙 앱을 구축 및 활용 가능합니다. 사용자는 이러한 상호 운용성을 통하여 수많은 활용 예시를 보유한 광범위한 생태계를 경험할 수 있습니다.

이를 통해 기존 체인의 사용성을 크게 확장시키며, 여러 블록체인간의 간극을 해소하기 위한 다양한 최신 프로토콜을 통합하였습니다. 강력한 탈중앙 어플리케이션을 구축하고 확장해 나갈 LinkZ의 생태계 플랫폼에서의 적용 및 사용 환경을 발전시켜나가기 위해 꾸준한 발전 방향성 구축을 목표로 하고 있습니다.

Architecture



Architecture

LinkZ은 차세대 P2E, NFT 플랫폼 생태계를 구축하기 위한 블록체인 프로젝트로서 투명하고 안정성 있는 환경을 구축하는 것을 목표로 개발되었으며, 플랫폼 생태계 내에서 활용될 기축 토큰인 LINKZ를 발행하고, 생태계에 참여 및 활성화를 통해 개발 진행 방향에 따라 보상을 지급받을 수 있습니다. 기존 방식들과는 차별화된 블록체인 플랫폼을 구축함으로써 LinkZ의 전용 플랫폼을 통하여 LINKZ Market에서 구매 및 제공되는 실물 상품 및 NFT를 통하여 생태계 참여가 진행되며 기존의 P2E 및 NFT 시장의 불합리한 방식들과 달리, 블록체인의 활용을 통한 신뢰할 수 있고 객관적이고 투명한 시장 생태계 제공을 통하여 시장을 주도해 나갈 뿐만 아니라, 향후 다양한 서비스를 통해 생태계 참여자들에 대한 다양한 혜택들을 제공해나갈 예정입니다. 차세대 P2E 및 NFT 플랫폼 LinkZ은 최신의 블록체인 기술을 활용하여 강력한 보안 기능을 활용하고, 이용자들이 생태계 참여를 통해 보상이 제공되어 생태계에 기여하는 선순환 구조로 진행됩니다. 향후 LinkZ은 플랫폼 및 사업의 확장성 구축을 위하여 다양한 사업체들과의 협업을 통해 다양한 서비스와 혜택을 제공할 수 있는 플랫폼으로 자리 잡고자 합니다.

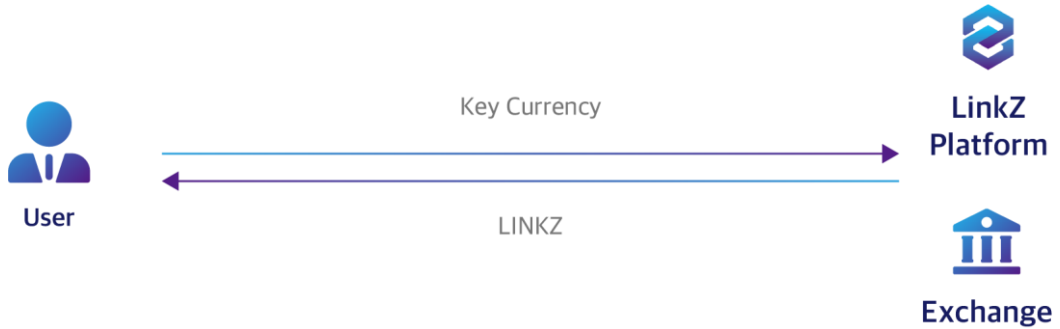
• LinkZ Sync (가제)

기존의 P2E 플랫폼들과 차별화되는 LinkZ의 특징으로, LinkZ Sync는 향후 플랫폼에서 출시된 다양한 게임들을 하나의 토큰으로 연동하여 활용이 가능하며, 또한 플랫폼 내 자체 NFT Market Place를 통하여 게임 내에서 획득 및 구매한 NFT를 마켓 플레이스를 통해 연동하여 LinkZ에서 출시된 게임들에 활용이 가능합니다.

• LinkZ Market (가제)

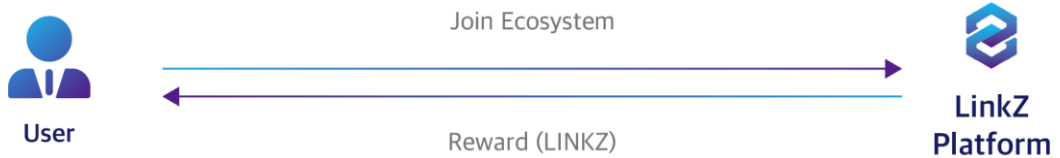
LinkZ Market에서는 게임 플랫폼들의 출시와 성과, 흥행에 따라 플랫폼을 확장하여 LinkZ Market이라는 마켓 플레이스 출시를 통해서, 해당 마켓에서 게임의 세계관을 더욱 친숙하게 다가갈 수 있는 실물 게임 굿즈 (머그컵, 마우스패드 등) 및 다양한 게임사 및 사업체들과의 협업을 통해서 LINKZ 토큰을 통해 실물 제품을 구매할 수 있도록 제공해나갈 예정입니다.

Utility



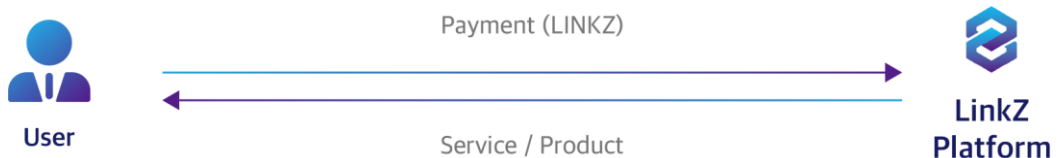
• 토큰 구매

LinkZ 플랫폼에서 제공되는 서비스를 사용하기 위하여 사용자들은 LinkZ 플랫폼 자체에서 직접적인 구매나, LINKZ가 상장된 거래소를 통해서 코인을 구매할 수 있습니다.



• 생태계 참여

LinkZ 생태계에 참여한 유저들은 플랫폼 내 제공되는 정보 공유, 서비스 구매, 후기 작성 등을 통하여 생태계에 참여할 수 있으며, 이를 통해 생태계 기여에 따른 보상이 지급됩니다.



• 플랫폼 내 토큰 활용

구매 및 생태계 참여 보상 등으로 획득한 LINKZ는 플랫폼에 연동된 마켓 플레이스에서 NFT 및 게임 관련 굿즈, 유료 서비스 이용, 플랫폼 내 유료 서비스 활용 등으로 활용할 수 있습니다. 생태계 참여자들은 플랫폼에 제공된 LinkZ의 서비스들을 제공받을 수 있습니다.



• NFT 구매

생태계에 참여 중인 유저들은 게임 및 플랫폼에서 지원하는 NFT Market Place를 통하여 다양한 기능과 혜택을 제공하는 NFT 중 원하는 NFT를, 자신이 보유하고 있는 LINKZ를 통해 구매할 수 있습니다.



• NFT 거래

기존 LinkZ의 NFT를 보유하고 있는 유저는 LinkZ Platform 및 게임 내 NFT Market Place에 자신이 보유하고 있는 NFT를 판매할 수 있습니다. 마켓 플레이스에 등재된 NFT를 다른 유저가 구매 시, 구매에 활용된 수익을 얻을 수 있고, NFT 거래 간 활용된 수수료의 일부는 LinkZ 보상 토큰으로 이동되어, 생태계 보상으로 활용되는 선순환 구조로 구성됩니다.



• 암호 화폐 거래소 활용

LINKZ를 보유 중인 생태계 참여자들은 상장되어 있는 거래소를 활용하여 추가적인 투자 운용 관리를 할 수 있습니다. 이를 통해 부가적인 수익 창출을 기대할 수 있고, 여기서 확보된 수익을 통하여 다시 LinkZ 생태계에 참여할 수 있습니다.

Team

LinkZ Team



CEO. 이부현

회사 경영, 개발 총 담당



Director. 신영철

운영, CS, QA



Design. 김민정

디자인 담당



Client Programmer. 정호일

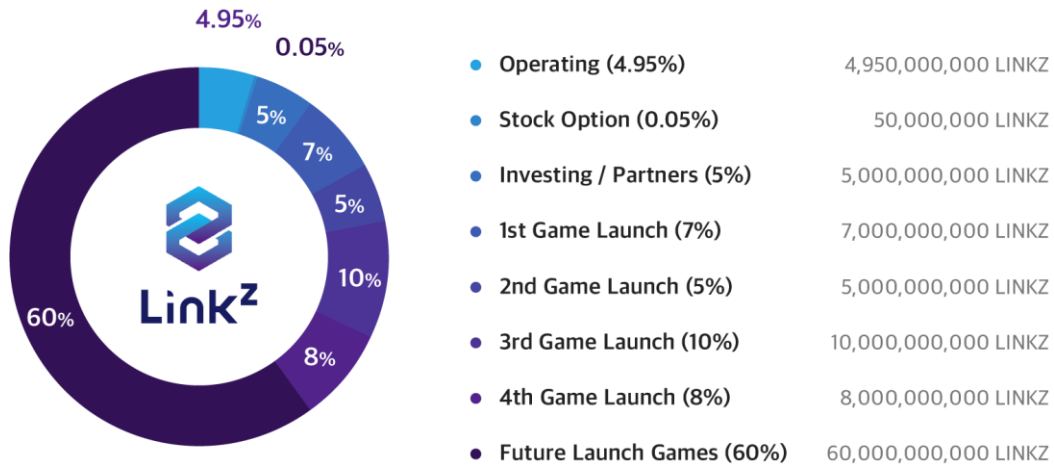
클라이언트 개발

Token Information

Token Information

토큰 이름	LINKZ	심볼	LINKZ
기술기반	BEP-20	타입	유틸리티
총 발행량	100,000,000,000 LINKZ	소수점	18
Token Address	0x79d7A2cF3993a9Fdf403A198e2773066Be193Cf0		

Distribution Information

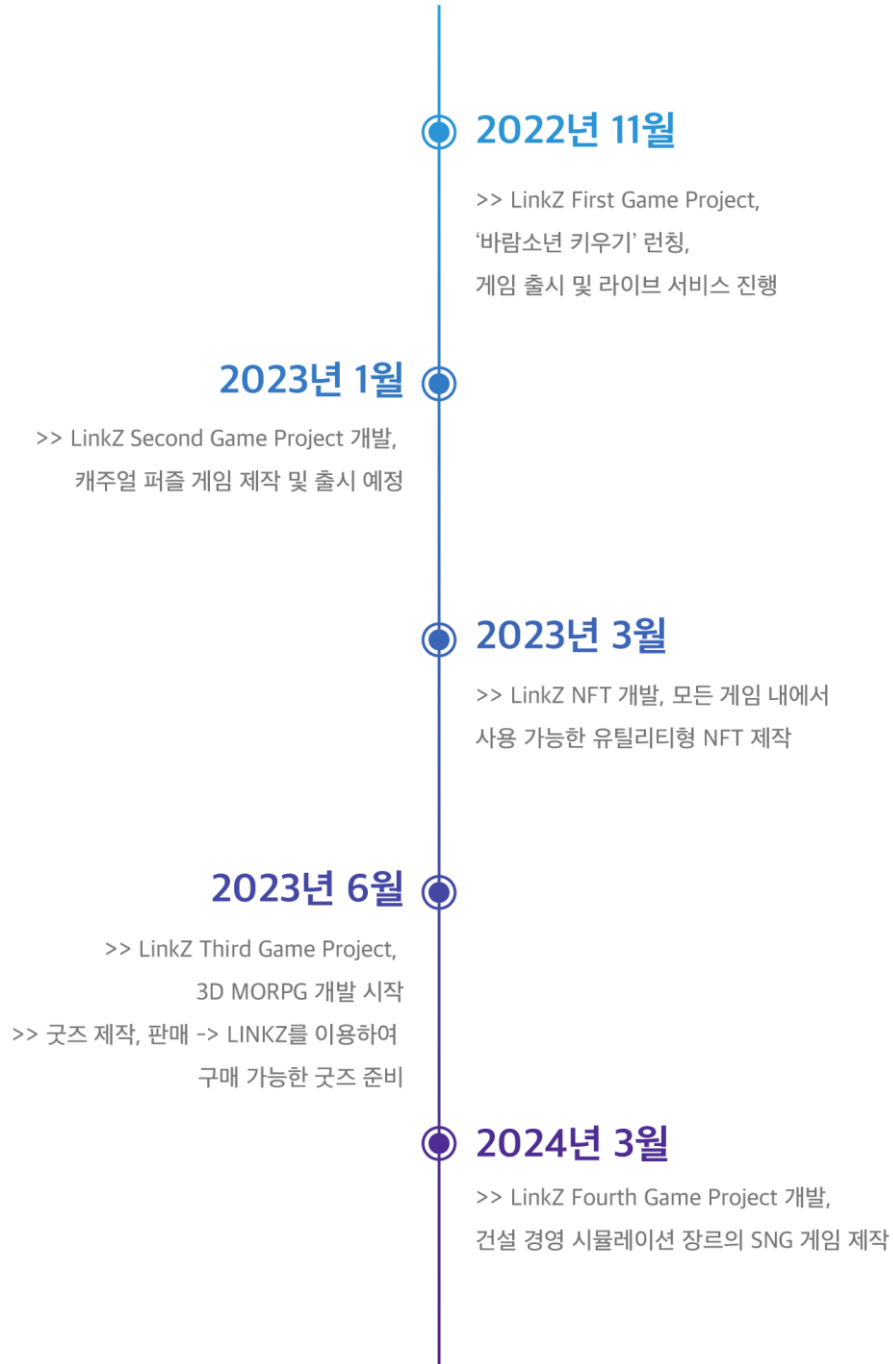


[이미지: LINKZ 분배 도넛 차트]

LINKZ의 발행은 LinkZ Platform 생태계에서 활용될 수 있는 어플리케이션 내 투자 및 정보 활용 등에 대한 개발과 거래, 생태계 참여를 위한 목적으로 발행되며, 정보의 투명한 기록과 관리를 위한 생태계 조성을 위해 진행됩니다. 또한 다른 사업체와의 제휴, 협력 등 LinkZ 생태계의 확대를 위한 마케팅, 상장과 독자적인 블록체인 네트워크 개발, 유지보수, 플랫폼 구축, 시장 상황 변동에 대한 대비책 등에 활용될 예정입니다.

(해당 사항은 개발 진행 상황에 따라 추가, 변경이 가능합니다)

Road Map



-해당 로드맵은 사업 진행 방향 및 개발 진행에서 발생할 수 있는 변수에 따라 변동될 수 있습니다-

면책조항

본 문서는 정보 제공의 목적으로 제공되며 내용이 변경될 수 있습니다. 백서는 사업 계획과 비전에 대한 기술서이며, 사업 내용에 대해 보증하지 않습니다. 백서의 원본 언어는 한국어로 작성되었으며, 다른 언어로 된 백서의 경우 번역의 과정에서 오역이나 누락의 가능성이 있습니다. 백서의 한국어 버전이 번역된 버전들보다 가장 명확하며, 정확한 정보 전달을 위해서 한국어로 작성된 백서로 최종 확인을 권장합니다. 이 문서의 어떤 내용도 법률, 금융, 상업, 또는 세금에 대한 조언을 제정하지 않습니다. LINKZ는 유가 증권이 아니며 금융 프로모션의 용도로 사용되지 않기 때문에 이 문서의 어떠한 내용도 투자 활동을 유도하거나 초청의 용도로 활용되지 않습니다. 이 문서는 LinkZ에 참여해야 하는지 또는 LINKZ를 구입해야 하는지 여부와 관련하여 의견을 제안하지 않으며 계약 또는 구매 결정에 있어 의존해서는 안 됩니다. 구매에 앞서 참가자는 세금과 회계처리를 포함한 모든 전문적인 정보를 취해야 하며, 암호화폐의 변동성에 대한 위험을 대비할 수 있는 지에 대한 능력을 파악해야 합니다. 내재된 위험을 인식하려면 현재 암호화폐 시장에 대한 포괄적인 이해가 필요로 합니다. LINKZ는 사용성 또는 가격에 대해 명시적 또는 암묵적으로 표현이나 보증을 하지 않으며 LINKZ를 통해 어떠한 혜택도 받을 수 있다는 보증이나 조항이 없다는 것을 이해하고 동의합니다.

당사는 직접적, 간접적, 결과적 또는 기타 어떠한 손실이나 손해에 대해서도 책임을 지지 않으며, 본 문서에 포함된 모든 정보와 LINKZ에 대해 현재 또는 차후에 공지되는 내용은 발생 시점에 관계없이 어떠한 형태로의 이익 또는 수익의 보장으로 해석되지 않습니다. LinkZ는 어떤 개인 또는 단체 (대리인, 유저, 직원, 보험업자, 변호사 등)가 발생하는 손해에 대한 책임을 지지 않습니다. 투자 수익을 기대하면서 투기 또는 투자 목적으로 LINKZ를 취득해서는 안 됩니다.

LinkZ의 참가자는 해당 문서는 큰 가격 변동성, 암호화폐 시장이 가지는 특유의 위험성 등 암호화폐와 연관된 위험성을 인지하고 있으며, 자금적 손실이 발생할 수 있음을 인정하며, 현재 플랫폼은 개발 중이며 차후 문서의 내용이 현재 계획과 달라져 내용이 변경될 수 있음을 이해하고 인정합니다. LinkZ의 진행에 따라 본 문서 및 백서의 내용이 변경 또는 갱신할 수 있으며 공개 판매일 이전에 최종 버전이 공지되기 전까지 수정 및 업데이트 버전을 게시할 수 있습니다. 또한 LinkZ의 운영 기간을 보증하지 않음을 인정하며, 플랫폼의 인지도 및 투자자 부족, 또는 플랫폼 개발을 위한 자금 부족 등과 같은 여러 가지 사유로 중단될 수 있습니다. 본 문서의 내용이 참가자에 의해 임의적으로 해석되어서 안됨을 인정합니다. LinkZ는 특정 국가나 관할권의 유가 증권 또는 기타 규제 제품을 구성하기 위한 것이 아니므로 이 문서는 안내서 또는 법률 문서를 구성하고 있지 않으며 국가 또는 관할권의 유가 증권 또는 규제 제품의 제공 또는 권유하지 않습니다.

이 문서는 모든 국가 또는 관할 구역의 규제 당국에서 검토되지 않았습니다. 또한 가상 화폐는 다양한 관할권의 규제 당국에 의해 감시되거나 감독될 수 있습니다. LinkZ는 불확실한 시기에 하나 이상의 당국으로부터 질의, 고지, 경고, 요청 또는 행정 처분을 받거나 LINKZ와 관련한 조치를 중지 또는 중단하도록 명령받을 수도 있습니다.

이는 LinkZ의 향후 개발에 심각한 장애 또는 결과적으로 종료될 수 있다는 불확실성을 지닙니다. 본 문서에 기술된 정보, 진술, 의견 또는 기타 사항의 정확성 또는 완전성에 대해 증명하거나 보증하지 않습니다. 어떠한 미래지향적 또는 개념적 표현의 구축 등에 대한 표현이나 보증을 제공하지 않습니다. 이에 이 문서의 어떤 내용도 미래에 대한 보장이나 신뢰의 방법으로 활용될 수 없으며, 관련 법률에 따라 허용되는 최대한도 내에서 본 백서에 대해 조치를 취하는 사람 또는 이와 관련하여 발생하는 모든 손실 및 손해에 대한 모든 책임에 대해 면책됩니다. 참가자는 거래에 적용될 수 있는 모든 법률, 규칙 또는 규정을 준수할 책임을 인정하고 동의합니다. LINKZ 취득자는 LINKZ 취득 시 발생하는 모든 세금 의무에 대하여 LinkZ가 직간접적으로 책임을 지지 않는 것을 인정하고 동의합니다. 또한 해당 법률, 규정 및 행정명령은 정부기관의 요청에 따라 LINKZ 참가자의 계정에 대한 정보를 공개하도록 요구할 수 있음 또한 동의하고 인정하게 됩니다. 본 문서에 포함된 요약 내용은 본 문서에 명시된 계약의 형식에 대한 기초적인 내용과 합의 조건을 참고하여 검토하시기 바랍니다.

본 백서 내에 명시된 특정한 정보는 장래를 예상하는 진술과 장래를 예상하는 정보가 포함되어 있습니다. 역사적 사실에 대한 진술을 제외하고는, 여기에 포함된 특정한 정보는 활동(activities), 사건(event)이나 회사가 예측하거나 예상함에 있어 미래에 일어날 수도 있고 그러하지 않을 수도 있는, LINKZ와 관련된 서비스의 개발과 기능을 포함한 개발과 LinkZ가 제공할 수 있는 사용자의 채택, 경험, 문맥, 회사의 비즈니스 전략, 목적과 목표와 관련된 진술, 그리고 부정확할 수도 있는 현재 내부적인 예상, 예측, 가망, 추정이나 확신에 근거한 미래 계획에 대한 경영진의 평가를 포함하는, 단, 여기에만 국한하지는 않는, 장래 예측 진술을 구성합니다.

장래 예측 진술은 종종 “할지도 모르는(may)”, “할 것인(will)”, “할 수 있는(could)”, “그리할 수 있는(would)”, “예상(anticipate)”, “믿음(believe)”, “예상(expect)”, “의도(intend)”, “잠재적인(potential)”, “예측(estimate)”, “예산(budget)”, “예정된(scheduled)”, “계획(plans)”, “계획된(planned)”, “예측하는(forecasts)”, “목표(goals)” 그리고 이와 비슷한 표현으로 나타납니다. 장래 예측 진술은 경영진에 의해 만들어진 다수의 요소와 추정에 근거하며 정보가 제공된 시점에 합리적이라고 여겨졌습니다. 장래 예측 진술은 알려져 있거나 알려지지 않은 위험성, 불확실성과 장래 예측 진술에 의해 표현되거나 암시된 것과는 실질적으로 다른 실제적인 결과, 성과나 업적과 같은 기타 요소를 포함하고 있습니다.