

# **DIGITAL MULTI COIN**

# **WHITEPAPER**

**(DMC 백서)**



---

## 목 차

1. 암호화폐를 이용한 자금 조달의 시대.....	3
1.1. 새로운 자금조달의 수단 .....	3
1.2. 가상화폐 시장의 성장과 진화 .....	4
1.3. 가상화폐를 통한 자금 조달(ICO)의 확산 .....	5
2. DMC 의 철학.....	7
3. DMC 사업 계획 .....	8
3.1. 국내 파워볼 시장의 환경 .....	8
3.2. '동네야구' 게임의 차별성 .....	10
3.3. '동네야구' 게임방식 .....	12
3.4. 비전 .....	13
3.5. 서비스 런칭 .....	14
4. DMC 사업 계획 정리 -----	15
5. DMC 코인 발행 및 배분.....	16
5.1. DMC 초기 코인 할당 기준 .....	16
5.2. DMC 판매분 할당량 기준.....	16
6. DMC 로드맵 .....	17
7. DMC 운영진 .....	18
8. 법률고지, 책임의 거부 및 제한-----	
	188

---

## 1. 암호화폐를 이용한 자금 조달의 시대

### 1.1. 새로운 자금조달의 수단

최근 스마트 컨트랙트 도입과 함께 암호화폐 기능이 확장되고 있다. 지급결제 수단 뿐만 아니라 다양한 비즈니스에서도 응용 가능해지면서 블록체인을 이용한 플랫폼 기반 비즈니스 확장이 가속화되는 모양새다.

특히 화폐의 기능 뿐만 아니라 미리 발행해 투자자에게 자금을 조달하는 것도 가능함에 따라 기존 화폐와 다른 관점에서 접근을 주장하는 목소리도 제기된다.

KB금융지주 경영연구소 김지훈 책임연구원은 'KB 지식비타민 : 가상화폐의 진화, ICO의 확산과 규제'라는 제목의 보고서에서 "2세대의 암호화폐의 등장으로 인해 암호화폐가 단순한 지급결제 수단 이상의 서비스 제공이 가능해졌다." 면서 이를 구현할 수 있는 수단이 바로 이더리움이라고 주장했다.

김 연구원은 "지급결제 이외에 스마트 컨트랙트 기능을 추가한 이더리움의 등장으로 암호화폐가 단순한 화폐 기능을 넘어 주식 서비스 사용권으로서의 복합 기능을 갖게 됐다"고 강조했다. 그는 "비트코인의 경우 송금만 가능했지만 이더리움 등 2 세대 암호화폐는 스마트 컨트랙트가 진행될 수 있게 하는 경제적 매개체 역할을 수행할 수 있다"며 "이제는 암호화폐를 화폐와 주식, 서비스의 복합체인 새로운 상품으로 인식을 전환할 필요가 있다"고 분석했다.

김 연구원은 그러면서 "스타트업 입장에서는 기존의 벤처투자나 기업공개(IPO)보다 절차가 훨씬 간단한 ICO를 이용해 자금조달이 가능하며 투자자 입장에서는 투자한 ICO 프로젝트가 성공적으로 자리매김한다면 신규 발행한 암호화폐의 가격 상승으로 큰 이익을 볼 수 있으므로 투자 유인이 생긴다"고 설명했다.

일례로, 지난 2015년 7월 이더리움 출시 이후 특정 비즈니스에 특화된 블록체인 비즈니스가 활발히 시도되는 모습이 노출된 바 있다. 세계 4 대 회계법인 중 하나인 딜로이트에 따르면 이더리움 출시 이후 6 개에 불과했던 금융권의 블록체인에 대한 투자가 단기간에 급증한 것으로 나타났다.

이 가운데, 투자자 보호는 아직까지 미흡한 실정이라는 지적이다. ICO 관련 사기와 그로 인한 피해

---

사례가 꾸준히 발생하고 있는 것이다. 이와 관련, 김 연구원은 "ICO 는 표면적으로 해당 블록체인 프로젝트가 지원하는 서비스에 대한 선불 결제 개념이기 때문에 기존의 법으로 규제하기 힘든 면이 있다"라고 일정 부분 수긍했다.

그는 이어 "한국 정부는 ICO 관련 법규가 거의 없는 상황에서 극단적인 방법으로 관련 리스크에 대응하고 있다"라며 "그보다는 암호화폐를 제도권 내에 흡수해 법제화를 통한 규제 마련이 시급하다"라고 다른 방식의 접근을 주장했다. KB금융지주 경영연구소의 '가상화폐의 진화, ICO의 확산과 규제' 보고서 내용을 요약한다.

## 1.2. 가상화폐 시장의 성장과 진화

가상화폐의 가격 상승과 가상화폐를 통한 결제 증가 = 비트코인은 2008년 10월 "비트코인 개인간 전자화폐 시스템" 이름의 백서를 통해 알려졌으며, 2009년 소스코드 공개와 함께 발행된 이후 천문학적인 상승률을 기록했다. 비트코인을 이용한 최초의 상거래는 피자거래로 알려져 있는데, 2010년 5월 18일 비트코인 포럼에서 닉네임 "Laszlo"는 1만 비트코인으로 30달러정도 가격의 피자 2판을 구입했다. 2018년 1월 비트코인은 개당 1000달러 정도에 거래되고 있으며, 피자에 구입 시점부터 비트코인의 수익률을 환산해 보면 8년이 채 되지 않는 기간 동안 무려 30만배 이상 상승했다. 가상화폐의 천문학적인 가격 상승률로 버블 논란 역시 끊이지 않고 있다.

가상화폐의 적정가격에 대한 논란이 계속되고 있으나 비트코인을 사용한 결제는 증가 추세를 나타내고 있다. Coinmap에 따르면 2018년 1월 3일 기준 전세계적으로 1만 1,404개의 상점에서 비트코인을 통한 결제가 가능하며, 이는 2013년 12월 기준 1,373개에서 9배 가량 증가한 수치다. 비트코인 결제 가능 상점 뿐만 아니라 실제거래도 꾸준히 증가하고 있으며, 이는 거래횟수와 비례하는 비트코인 블록당 평균 전송량(거래건수와 대응)을 통해 확인 가능하다.

가상화폐의 가치 증가 이유 = 발행량 제한과 물리적 채굴 장비로부터 희소성이 발생하고 있다. 비트코인을 포함한 대부분의 가상화폐는 발행량이 고정돼 있다. 비트코인의 경우 일정기간마다 채굴량이 반으로 줄어들기 때문에 최종 발행량이 고정돼 있다. 비트코인과 같이 대량의 연산을 통한 블록생성방식 2을 유지할 경우, 이에 필요한 채굴기와 감가상각, 채굴기에 사용되는 전력 등 소모되는 물리적 자원 때문에 희소성이 발생하게 된다.

사용자가 늘어날수록 가치가 증가하는 네트워크 효과가 적용되고 있다. 화폐의 특성상 가상화폐를 여러 사람들이 동시에 보유하는 것만으로도 가치가 증가하며, 비트코인의 가격변화의 상당부분은 사용자 증가로 발생하는 네트워크 효과로 설명 가능하다. 상당히 많은 사람들이 결제에 이용한다는 이유로 '17년 12월 기준 총 가치가 1조원 이상이다.

---

희소성과 네트워크 효과가 현재 가상화폐의 가치를 완벽하게 설명할 수는 없으나 활발히 사용되는 가상화폐의 가치가 전혀 없다고 보기는 힘들다.

가상화폐의 본질은 화폐인가 = 비트코인과 같은 가상화폐가 기존의 화폐를 대체할 것인가에 대해서는 회의적 시각이 많다. 비트코인과 같은 가상화폐는 가격변동성이 심하여 화폐의 주요 기능 중 하나인 "가치의 척도" 기능을 제대로 할 수 없다는 비판에 직면해 있다. 화폐의 3 가지 주요 기능은 "가치의 저장," "교환의 매개," "가치의 척도"의 기능이다. 이런 이유로 많은 전문가들은 발행량이 제한된 가상화폐가 기존 법정화폐를 대체하기는 힘들 것으로 예상된다. 이더리움 주요 설립자인 비탈릭 역시 가상화폐가 현실화폐를 대체하기 힘들 것이라는 입장이다.

2 세대 가상화폐의 등장으로 가상화폐는 단순한 지급결제 수단 이상의 서비스 제공이 가능하다. 지급결제 이외에 스마트 컨트랙트 기능을 추가한 이더리움의 등장 이후 가상화폐는 단순한 화폐 기능을 넘어 주식, 서비스 사용권으로서의 복합 기능을 갖게 된다. 스마트 컨트랙트는 자동화된 실행 규약을 의미하며, 이를 통해 지급결제 이외의 모든 계약을 중개자 없이 블록체인 상에서 수행이 가능하다.

기존에 송금만 가능한 1 세대 가상화폐 비트코인 이후 스마트 컨트랙트가 가능한 이더리움은 2 세대 가상화폐로 불린다. 2 세대 가상화폐는 블록체인 플랫폼에서 스마트 컨트랙트가 진행될 수 있게 하는 경제적 매개체 역할을 수행하고 있다.

가상화폐는 화폐와 주식, 서비스의 복합체인 새로운 상품으로 인식이 필요하다. 블록체인 기술이 비트코인 밖서 "P2P 전자 현금 시스템" 이름으로 처음 등장하면서 가상화폐(crypto currency)를 화폐로 규정하려는 선입견이 강하다. 하지만 2 세대 가상화폐 이후 가상화폐는 기존의 화폐를 넘어 지급결제 이외의 서비스 제공이 가능하다. 또한 가상화폐가 제공하는 서비스의 가치가 오르면 한정된 가상화폐 가격이 높아진다는 측면에서 주식과 같은 측면이 있음을 이해해야 한다.

### 1.3. 가상화폐를 통한 자금 조달(ICO)의 확산

가상화폐를 통한 자금 조달, ICO 의 현황 = 가상화폐가 기존 경제적 관점에서 정의하기 힘든 화폐, 주식, 서비스의 복합체라는 점을 이용하여 새로운 자금조달 방식인 ICO 를 통한 자금조달 확산되고 있다.

ICO 는 Initial Coin Offering 의 약어로 주식을 상장하는 IPO 와 흡사하게 코인 발행을 통한 자금조달을 의미한다. 대부분의 ICO 는 비트코인이나 이더리움 같은 기존의 거래가 활발한 가상화폐를 투자 받아 개발 필요한 비용을 충당한다.

---

새로운 가상화폐를 투자자에게 발행하는 방식으로 진행된다. 스타트업 입장에서는 벤처투자나 IPO 보다 절차가 간단한 ICO 를 이용해서 자금조달이 가능하다. 투자자 입장에서는 투자한 ICO 프로젝트가 성공적으로 자리가 잡는다면 신규 발행한 가상화폐의 가격 상승으로 큰 이익을 볼 수 있으므로 투자 유인이 생긴다. ICO 는 절차가 간단하여 자금조달 기업에는 유리한 반면, 투자자 보호는 아직 미흡한 실정이다.

글로벌 ICO 가 활발하게 이루어지고 있으나 ICO 사기 우려도 증가하고 있다. 블록체인 프로젝트는 ICO 를 통한 자금조달이 활발히 진행되고 있다.

2017년 3분기에만 ICO 를 통한 자금 조달 규모는 약 13 억 달러로 추산되며, 같은 기간 -지분투자 형태의 블록체인 투자는 3 억 달리가 채 되지 않았다. 2017년 11월 25일 기준 전세계적으로 ICO 를 통해 조달된 자금은 누적으로 약 38 억달러로 추산되고 있다. ICO 가 일반 벤처캐피탈을 통한 자금조달 보다 제약이 적은 점을 이용하여 가짜 프로젝트를 통한 사기 기승이 우려되고 있다. ICO 사기는 스캠(scam) 프로젝트로 불리며, 투자자들 사이에서 ICO 스캠에 대한 우려는 매우 높은 편이다.

ICO 를 통한 투자 방법과 수익성 = 일반적으로 개발 일정 확인과 신원확인과 절차, 가상화폐 전송을 통해 이루어지고 있다.

먼저 ICO 프로젝트가 제공하는 웹사이트에서 프로젝트의 백서, 개발자, 개발일정 등을 확인한다. 다음으로 신원확인과정(know your customer)을 통해 ICO 최종 컨펌한다. 개발 팀에서 공지한 e-mail 주소에 내 신원증명 자료(여권, 운전면허 등)를 보내고, 접수받은 자료를 확인해서 ICO에 참여 가능을 컨펌한다. 이후, 개발 팀에서 설정한 기존 가상화폐 계좌에 코인(예를 들어 비트코인, 이더리움)을 보내면 ICO 에 참여 완료된다. ICO 에 참여한 투자자의 가상화폐 지갑에 새 가상화폐가 지급된다.

성공적인 ICO 에 투자할 경우 투자자는 막대한 수익이 가능하나 리스크 또한 매우 높은 편이다. 벤처캐피탈 기반의 투자는 초기 시드 머니부터 시작해서 단계별로 투자가 모집되는 것과 달리, ICO 는 초기 단계부터 상용화에 이르는 모든 비용에 대한 투자를 한번에 모집, 투자자 입장에서 리스크가 매우 높다. 블록체인 기술에 대한 이해가 높지 않은 투자자들이 ICO 를 직접 평가하고 투자하기 힘들기 때문에 ICO 에 대한 등급 평가 사이트가 다수 존재하며, 많은 투자자들이 이를 참고하고 있다. 반면, 투자한 ICO 의 프로젝트가 성공할 경우 다른 위험자산과 비교할 수 없는 정도의 엄청난 수익률 달성이 가능하다.

---

거래소 상장을 통한 ICO 투자금의 현금화 = ICO 를 통해 받은 가상화폐는 가상화폐 거래소에서 거래될 경우 쉽게 현금화 가능하다.

발행한 가상화폐의 상품성이 높을 경우 보통 가상화폐 거래소에 상장을 시도하고 있다. 상위권 가상화폐 거래소는 주식시장에 비교될 만큼 유동성이 풍부하여 가상화폐 거래소에 상장 될 경우 가상화폐는 쉽게 현금화가 가능하다. 가상화폐 거래소에 상장되지 않더라도 통화와 가상화폐의 P2P 교환은 가능하다. 따라서 주요 거래소에 상장은 보통 시장에서 호재로 인식되고 있다.

## 2. DMC (DIGITAL MULTI COIN) 의 철학

DMC는 암호자산을 예치한 훌더가 자산의 소유권을 상실하지 않고 결제유동성을 가질 수 있는 “블록체인 가상자산 동기화 선물결제 프로토콜” 이다.

DMC 프로토콜은 바이낸스 스마트 체인을 기반으로 토큰 이코노미와 레버리지 선불결제 시스템을 제공하고자 한다. 이용자의 암호 자산 가치와 연동하는 BTC 토큰을 발행하여 누구나 쉽게 유동성을 공급하고, 암호화폐를 예치하여 이자수익을 증대하고, 소비로 인한 자산손실을 최소화 할 수 있도록 서비스를 제공한다.

완전한 탈중앙화 프로토콜을 지향하는 DMC는 De-Fi (탈중앙화 금융) 기술을 고도화하고 특금법 (특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률)을 준수하는데 전념할 것이다.

DMC 프로토콜의 최종 목표는 ‘가맹점이 주도적으로 머니마켓에 참여할 수 있는 결제생태계’를 구현하는 것이다. 기존 디파이 모델들은 암호화폐의 예금, 대출, 교환 등의 서비스를 기반으로 이자수익(차익)을 극대화하는데 집중했다. 암호화폐를 실물 결제에 사용하려는 시도는 많았지만 아직까지 성공모델은 없으며 수많은 시행착오를 겪고 있다. 비트코인을 결제수단으로 채택하면 높은 가격변동성, 비싼 송금수수료, 긴 전송시간이 여전히 장애요소로 작용하고 있다. 소비자는 비트코인을 결제수단으로 사용하기에 투자 가치에 따른 기회비용이 크다. 또한 가맹점은 높은 수수료와 가격하락 리스크를 이유로 도입을 꺼려하고 있다. DMC 프로토콜은 바이낸스 스마트 체인을 기반으로 플랫폼에서 이용자의 암호자산 가치와 연동하는 BEP-20 토큰을 발행한다. PBLS는 페이블록의 담보성 토큰으로 스마트 컨트랙트에 의해 1/2은 예치된 암호자산 가치를, 1/2은 결제유동성을 반영한다. 이를 통해 결제유동성을 확보하고 소비로 인한 자산손실을 최소화할 수 있는 토

---

큰 이코노미를 구축하여 레버리지 결제 플랫폼을 제공할 수 있다. DMC 운영자들과 파트너들은 홀더들에게 약속된 가치를 돌려주기 위해 가치평가, 제휴, 협력 분야에서 다양한 노드 참여자 또는 홀더들의 결정을 따르고 지킬 것이다.

### 3. DMC 사업 계획

#### 3.1. 국내 파워볼 시장의 환경

국내 파워볼 서비스는 공통적인 세 가지의 문제점을 갖고 있다.

##### 파워볼 서비스에 대한 유저의 신뢰 부족

현재 국내 온/오프라인 도박 시장에서는 수 많은 불법 파워볼 사이트들이 성행하고 있으며, 안정적인 운영 자금을 확보하지 못한 파워볼 사이트들은 의도와는 다르게 소위 '먹튀'의 길을 걷고 있다. 파워볼의 유저 중 80%는 '먹튀'의 경험을 갖고 있을 정도로 이러한 '먹튀' 사고는 심각한 수준이며 이러한 '먹튀'의 피해를 입지 않고자 유저들은 먹튀 검증 사이트까지 이용하기도 한다. 하지만 먹튀 검증 사이트 자체도 '먹튀' 사이트들과 한 통속인 경우도 있어 파워볼 유저들이 신뢰할 수 있는 안전한 파워볼 서비스를 찾기란 쉽지 않은 현실이다.

##### 치열한 유저 모집 경쟁

국내 파워볼 사이트들은 양질의 유저를 확보하기 위해 치열한 유저 모집 경쟁을 벌이고 있다. 이러한 과열된 유저 모집 경쟁 속에서 타 서비스와의 차별성을 부각하기 위해 페이백 이벤트, 적립 이벤트, 첫 결제 이벤트 등 운영 자금이 감당하지 못하는 무리한 이벤트를 강행하고 있는 경우가 허다하다. 심지어 배팅 수수료 0%로 운영되는 서비스도 찾아볼 수 있다. 대부분의 파워볼 서비스는 "유저는 결국 잃는다!"라는 믿음으로 과도한 금전적 출혈을 감수하며 무모한 경쟁을 벌이고 있지만, 유저가 결국 잃기 전까지 충분한 자금을 확보하지 못한 서비스들은 '먹튀'의 길을 갈 수 밖에 없는 게 현실이다.

##### 불법일 수 밖에 없는 시스템적 한계

대다수의 온/오프라인 파워볼 서비스는 사이트 혹은 콘텐츠 내에 환전 및 총판 운영을 위한 관리 기능을 포함하고 있다. 결국 파워볼 콘텐츠와 환전 및 운영 기능을 분리하지 못한 채 운영되고 있으며 온/오프라인 도박이 합법화되지 못한 국가에서는 명백한 단속의 기준에서 벗어나지 못하고 있다. 결국 이러한 파워볼 서비스들은 합법적으로 운영되는 PC 방 등에서 서비스되지 못하며 단속을 피해 음지에서 서비스 될 수 밖에 없는 실정이다.



그림 1. 불법 온라인 도박 사이트들의 홍보 경쟁

### 3.2 ‘동네야구’ 게임의 차별성

#### 신뢰 기반의 서비스

동네야구는 국내에서 유일하게 게임물 등급 심의를 받고 합법적으로 운영되는 파워볼 게임이다. 게임물 등급 심의를 받았다는 의미는 국내 PC방 등에서 동네야구를 합법적으로 서비스할 수 있다는 의미이다. 현재 동네야구는 오프라인 PC방에서의 서비스를 주력으로 하고 있다. 유저들은 인근 오프라인 PC방에서 기존 파워볼 서비스의 소위 ‘먹튀’의 위험성에서 벗어나 신뢰 기반의 파워볼 게임을 즐길 수 있다는 의미이다. 동네야구는 현재 모바일 버전을 준비중이고, 모바일 버전 출시 후 유저들은 장소와 시간의 제약에서 벗어나 동네야구를 즐길 수 있을 것이다. 초창기 모바일 버전은 PC방 등의 오프라인 매장 혹은 온라인 상에서 매장으로서 자격이 부여된 매장에 소속된 유저들을 대상으로 서비스할 것이다. 이들은 특정 온/오프라인 매장에 소속되어 관리가 되는 양질의 유저에 해당할 것이다. 모바일 1차버전 출시 후 온/오프라인 매장에 소속되지 않은 불특정 다수의 유저에 대한 서비스에 대해서도 서비스 할 예정이다.

등급분류기관	게임물관리위원회
게임물명	동네야구
원제명	
신청자	케이엔디
등급분류일자	2020-03-12
등급분류번호	CC-NP-200312-002
결정등급	12세이용가
국적	대한민국
장르	스포츠
신청장르	스포츠

그림 2. 동네야구의 등급 분류 결과

### 양질의 유저 확보

온라인 상에는 수백 개 이상의 온라인 파워볼 사이트들이 성행하고 있다. 온라인의 편리한 접근성이라는 장점으로 오프라인 대비보다 많은 유저를 모을 수 있다고 생각할 수 있겠지만, 수백 개 이상 난립한 온라인 파워볼 사이트들은 서로 유저 빼앗기 출혈 경쟁으로 인해 정상적인 수익 구조는 기대하기 힘든 현실이다. 그리고 이렇게 모집된 유저 중에는 소위 '양방'유저를 포함 편법 유저들이 다수 속해 있을 수 있으며 이로 인한 사이트 운영사의 피해 또한 적지 않은 실정이다.

동네야구는 현재 전국 PC방을 기반으로 검증된 양질의 유저를 확보해 나가고 있다. 검증된 양질의 유저라 하면 최소 PC방 사장님들에 의해 1차 검증이 된 유저를 의미한다. 현재 바닐라와 스카이 성인 PC방 등 국내 프렌차이즈 PC방 업체에서 '동네야구'의 서비스 계약을 희망하고 있다. 앞에서도 언급했지만 동네야구는 게임물 등급 심의를 받아 합법적으로 운영되는 유일한 파워볼 게임이다. 불법 파워볼 사이트들이 절대 서비스할 수 없는 PC방에 동네야구만은 유일하게 서비스할 수 있다는 의미이다. 그리고 국내 수천 개 이상의 PC방에서 검증된 양질의 유저 대상으로 동네야구가 서비스 될 것이다.

동네야구는 불법 파워볼 사이트들이 홍보할 수 없는 '네이버' 등 포털사이트 및 지역 케이블 방송 등의 매체를 통한 홍보를 통해서도 많은 수의 유저를 빠르게 확보할 수 있으며 이는 차후 출시될 모바일 버전의 유저 확보에도 큰 영향을 미칠 것이다.



그림3. '동네야구' 네이버 검색창

### 안전한 운영 시스템

동네야구는 대다수의 온/오프라인 파워볼 서비스와는 다르게 게임 콘텐츠와 환전 및 총판 운영 등을 위한 관리자 기능을 시스템적으로 완벽히 분리하여 운영하고 있다. 게임을 등급 심의를 받은 게임 콘텐츠로서 PC 방 등에서 적법한 절차로 게임을 서비스할 수 있는 장점과 함께 게임 서비스 중 발생할 수 있는 환전 및 운영에 대한 리스트를 원천적으로 차단했다는 의미이다.

동네야구는 게임 콘텐츠 내 FA 시장을 통해 주요 재화인 물약을 거래할 수 있다. 유저와 환전팀 간의 물약 거래뿐 아니라 유저간 물약 거래도 가능한 시스템이며 차후 게임이 활성화 된 시점에 환전팀 없이 유저간 거래로도 환전의 환경이 조성될 수 있는 시스템적 기반이 준비되어 있다. (현재 '아이템 매니아', '아이템 베이'에 동네야구 정식 등록 되어있음.)



그림 4. '동네야구' 게임 대기 화면

### 3.3 동네야구의 게임 방식

신뢰기반의 공신력 있는 결과 데이터

동네야구는 스트라이크/볼, 직구/변화구 등 투수가 던질 공을 예측하여 배팅을 진행하는 캠블링 게임이다. 동행복권의 파워볼 추첨 결과 데이터를 실시간 반영하여 조작이 없는 신뢰성 기반의 배팅결과를 유저들에게 보여준다. 이를 통해 국내 파워볼 유저들을 동네야구로 유입 시킬 수 있으며 차후 기능 추가를 통해 추첨결과를 보기 위해 5 분간 기다리는 지루한 시간 동안 다양한 야구 게임 콘텐츠를 즐길 수 있도록 할 것이다. 이는 야구를 좋아하는 스포츠 팬들에게도 어필할 수 있는 기능이 될 것이다. 현재까지의 동네야구 개발과정은 게임물 등급 심의를 받기 위해 주력하였고 그 결과 국내에서 유일하게 파워볼 콘텐츠로서 게임물 등급 심의를 받은 게임이라는 큰 성과를 거두었다. 그리고 국내 PC 방을 대상으로 점진적으로 서비스를 늘려가며, 안정된 운영의 노하우를 쌓고 있다. 이제는 부진했던 게임의 그래픽 퀄리티 향상과 함께 야구 콘텐츠가 접목된 다양한 게임 모드와 이벤트 시스템을 추가할 예정이며, 모바일 버전이 출시될 즈음에는 국내 어떠한 파워볼 서비스와도 비교 우위인 독보적인 파워볼 콘텐츠가 될 것이다.



그림 5. '동네야구' 게임 화면

### 3.4 비전

환전의 절차가 필요 없는 코인 배팅 시스템

동네야구는 코인 배팅 시스템을 접목하기 위해 준비 중이다. 코인 배팅 시스템은 유저가 보유한

---

코인으로 배팅을 진행하며 배팅의 결과 산출 시 운영사의 전자지갑으로부터 유저의 지갑으로 당첨금액이 실시간 전송되는 시스템이다. 이는 환전과 관련된 운영 비용을 줄일 수 있을 뿐 아니라 유저들에게 소위 '먹튀'의 위험성이 없는 신뢰할 수 있는 챔블링 환경을 제공할 것이다. "배팅 시 특정 토큰을 인센티브로 제공하고, 유저들이 보유한 토큰의 가치가 상승할 것이다." 라는 진부한 얘기는 꺼내지 않겠다. 그러한 생태계의 형성이 얼마나 어려운지는 알만한 사람은 다 알고 있을 거라 생각하기 때문이며, 코인 배팅 시스템의 핵심은 유저들에게 신뢰도 높은 챔블링 환경을 제공하는 것이기 때문이다.

### 누구나 운영사가 될 수 있는 코인 배팅 시스템

앞서 기술하였지만 환전 자금의 부족은 '먹튀'의 길로 이어질 정도로 환전 자금의 확보 및 운용은 파워볼 등 챔블링 사이트 운영사들에게 골치 아픈 숙제 중 하나일 것이다. 또한 온라인 상의 불특정 다수의 유저들을 상대로 서비스 되는 파워볼 사이트들은 '양방' 등 편법 사용 유저들에 의해 환전 자금에 큰 피해를 입을 수도 있을 것이다. 동네야구의 코인 배팅 시스템은 어떠한 유저나 원하는 시점에 운영사의 자격을 얻을 수 있는 시스템이다. "내가 배팅하여 1.95 배당을 받는 것보다 상대가 내가 운영사의 자격으로 개설된 방에 배팅을 하여 실패 시 1.97 배당을 얻는 게 더 큰 수익" 이라는 개념으로 운영자의 자격을 얻을 경우의 이점에 대해 이해하면 되겠다.

운영사의 자격을 얻은 유저는 원하는 회차에 다른 유저들의 배팅을 처리할 수 있도록 가상의 방을 개설할 것이다. 물론 개설된 방은 운영사 자격의 유저가 보유한 코인의 수량을 계산하여 최대 배팅 금액과 최대 수용 유저의 수가 결정될 것이며, 해당 회차의 배팅이 정산되기 전까지 에스크로(Lock)를 위한 특별한 장치가 준비될 것이다. 1~2회만 운영사의 자격으로 게임을 진행할 유저도 있을 것이고, 계속 운영사의 자격으로만 게임을 진행하는 유저도 있을 것이다. 이렇듯 동네야구의 코인 배팅 시스템은 어떠한 유저도 운영사가 될 수 있는 구조로 동네야구는 유저간 배팅을 위한 플랫폼만 제공하게 되며, 일정 부분의 배팅 수수료를 수익으로 가져갈 것이다. 동네야구의 모바일 버전은 코인 배팅 시스템을 기반으로 글로벌로 서비스 될 수 있는 구조로 진화할 것이다. 환전과 운영의 여러 리스크에서 자유로운 시스템이 될 것이며, 유저들에게는 믿고 신뢰할 수 있는 안전한 챔블링 환경이 제공될 것이다.

### 3.5 서비스 런칭

현재 동네야구는 모바일 1차 버전의 출시를 앞두고 있으며(21년 1월 초) 모바일 버전 출시 후 공격적인 마케팅을 펼쳐나갈 것이다. 이에 콘텐츠의 기술 및 운영의 최종 점검을 위해 인천 일부 매장을 대상으로 시범 서비스를 진행하였다. 운영 이슈 분석 및 리스크 분석이 주된 목적으로 할 수 있다.

## 시범 서비스

- 기간 : 2020년 10월 26일 ~ 2020년 12월 31일
- 대상 : 인천 지역의 3개 매장
- 유저 수 : 13명
- 시범 서비스 기간 중 유저의 플레이가 가장 활발했던 12월의 데이터

조회 기간 : 2020년 12월 01 ~ 2020년 12월 31일

NO	아이디	닉네임	매장	투입한 물약	+-
1	rlavh0216	율생	김포매장	637,383,000	-20,055,390
2	rlavh0217	율생1	김포매장	249,455,000	-1,314,900
3	rlavh0215	대꽃	김포매장	222,851,000	-4,620,370
4	DADA05	남서생1	인천매장	179,515,000	-14,707,720
5	baba05	남서생	인천매장	164,797,000	-3,773,240
6	rlavh0214	야구	김포매장	118,809,000	-7,164,290
7	rlavh0213	rlavhWkd	김포매장	95,006,000	-8,337,420
8	IN2ME01u01	사나이24	인천2매장	46,445,200	-2,325,014
9	jgmc123	휩등이엄마	인천매장	1,621,000	-94,370
10	INME01u01	용현동3	인천매장	1,276,000	-21,500
11	yi3232	소라아빠	인천매장	1,103,000	-350,300
12	wind78	바람	인천2매장	284,330	34,274
13	galboy	허공남	인천매장	4,000	-4,000
총 계				1,718,549,530	-62,734,240

(- 유저가 잃은 금액, + 유저가 판 금액)

- 13명의 유저가 사용한 총 물약은 1,718,549,530이며 **유저는 결국 62,734,240원을 잃음**
- 파워볼 게임의 승률은 5대 5이기 때문에 승률 자체는 의미가 없음 유저가 따는 날도 있고 잃는 날도 있겠지만 **중요한 건 유저는 결국 잃을 때까지 게임을 한다는 사실**

현재 PC 버전은 조합 배팅의 개발을 완료한 상태이며 1월 첫 주 업데이트를 통해 배포할 예정이다. 그리고 1월 첫 주 업데이트 이후부터는 PC와 모바일 두 종의 플랫폼의 구분 없이 통합 개발되어 더욱 빠르게 시장의 니즈를 만족시키는 콘텐츠로 진화할 것이다. 그간 충남에서의 베타 서비스, 인천 일부 매장에서의 시범 서비스를 통해 각종 운영 이슈를 해결해 가며 운영의 노하우를 축적하였고, 긍정적인 매출 데이터를 확인하였다. 조합 배팅과 모바일 버전의 런칭을 기점으로 일산, 광주, 충남, 부산 등 전국 수십 개 매장에서 동네야구를 서비스 할 것이며, 게임물 등급 심의를 받은 합법적 게임이기에 가능한 온라인 포털 등을 통한 마케팅으로 더욱 빠르게 온라인 유저를 확보해 나갈 것이다.

---

### **서비스 런칭 (오프라인 매장)**

- 대상 : 일산, 광주, 충남, 부산 지역의 매장
- 런칭 예상 일자 : 2020년 01월 15일 이후
- 점전적으로 매장을 늘려가며 2020년 06월까지 500명 이상의 유저 확보를 목표로 한다.

### **서비스 런칭 (온라인)**

- 대상 : 온라인 상의 모바일 및 PC 버전의 유저
- 런칭 예상 일자 : 2020년 01월 15일 이후
- 각종 온라인 광고 매체를 통한 공격적 마케팅으로 2020년 06월까지 2,000명 이상의 유저 확보를 목표로 한다.

## **4. DMC 사업 계획 정리**

DMC 의 목표는 '동네야구'라는 게임을 통해 합법적이고 안전한 파워볼 서비스를 제공하여 유저간의 편리한 배팅과 게임 참여를 이루는 것이 첫번째 목표 이다.

DMC 코인의 수익성, 편의성, 범용성을 활용하여 코인의 사용범위를 확장 시켜 나갈 예정이다.

파워볼의 불법적일 수 밖에 없는 시스템적 한계를 뛰어 넘어 합법적이고 청렴한 신뢰 기반의 서비스를 제공할 예정이다.

---

## 5. DMC 발행 및 배분

DMC는 차세대 ERC 기반의 토큰으로 총 3억개(300,000,000)발행되었고, 매우 빠른 트랜잭션 속도를 가지기 때문에 DMC가 지향하는 글로벌 통용 화폐의 목표에 매우 부합한다.

### 5.1 DMC 초기 코인 할당기준

구분	수량	비율	내용
<b>총 발행 수량</b>	<b>300,000,000</b>	<b>100%</b>	<b>Rubidium COIN (Token)</b>
<b>토큰 판매</b>	195,000,000	65%	공개 판매 전 기관 대상 사전 판매 수량
<b>프로젝트 팀 공유</b>	39,000,000	13%	프로젝트 팀 보유 수량
<b>파트너 &amp; 어드바이저</b>	300,000,00	10%	파트너 및 어드바이저 할당
<b>상여금 &amp; 적립금</b>	27,000,000	9%	상여금 및 적립금
<b>그 외</b>	9,000,000	3%	

### 5.2 DMC 판매분 할당량 기준

구분	비율	내용
<b>브랜드 &amp; 마케팅</b>	52%	대외협력, 홍보, 이벤트, 비즈니스 개발
<b>기반시설</b>	14%	전용 앱, 생태계 확장에 필요한 다양한 서비스 개발
<b>법률 및 재무비</b>	5%	생태계 조성에 필요한 운영, 법무 등 지원
<b>코드 인벤토리</b>	3%	기부/자선/CSR 사업 수행 자금
<b>그 외</b>	3%	사업 진행 중 필요한 자금을 위한 예비비



---

## **6. 로드맵**

### **2021 MAY**

DMC 회사 설립

### **2021 JUNE**

DMC 토큰 판매 준비 시작

### **2021 JULY**

DMC 코인 거래소 상장

### **2021 AUGUST**

Lucky Wallet 개발 준비

### **2021 SEPTEMBER**

Lucky Wallet 개발

---

## 7. DMC 운영진



차 환철 (HWAN CHUL CHA)

CEO & LEAD BLOCKCHAIN

## 8 법률고지, 책임의 거부 및 제한

본 백서는 정보 전달만을 목적으로 하며, 투자 권유나 제안이 아님을 명시합니다.

또한 본 백서는 계약서나 약정서가 아니므로 당사(이하 당사 및 자회사, 그 임직원, 당사를 대표하여 활동하는 개인, 당사 자문 위원 등을 모두 포함)의 재량에 따라 언제든지 변경될 수 있습니다. 이 경우 당사는 본 백서의 수정, 변경, 개정에 대한 통보 또는 통지를 제공할 의무가 없습니다.

당사는 본 백서에 DMC에 관한 최신의 정보를 정확하게 제공하기 위해 최선의 노력을 다하지만, 정보의 적절성, 정확성, 완전성에 대한 어떠한 보증도 하지 않으며, 특정 정보의 부재에 대한 책임도 지지 않습니다.

본 백서에는 “기대”, “의도”, “계획”, “의지”, “예정”, “목표”, “목적”, “할 수 있다”, “할 것이다”, “가능하다”, “계획이다”, “예정이다”와 같은 미래 예측에 대한 문구가 포함되어 있습니다. 또한 로드맵을 통해 미래의 계획을 제시하기도 합니다. 이러한 미래 예측 진술은 알려지거나 알려지지 않은 위험과 불확실성을 포함하며, 사건이나 결과가 본 백서에 포함된 미래 예측 진술과 상당히 다를 수 있습니다.

---

당사는 본 백서의 내용을 충실히 이행하여 DMC의 발전을 위해 노력할 것이지만, 그러한 약속이 DMC의 가격 상승이나 수익을 보장하지 않습니다.

본 백서에 명시된 정보는 어느 규제 당국도 검토하거나 승인하지 않았으며, 따라서 백서의 배포가 관련 법률과 규제 요건 등을 준수하였음을 의미하지 않습니다.

암호화폐는 법정화폐가 아니며, 가격의 변동성이 매우 크고, 시장의 상황, 정부의 규제, 기술적 한계 등에 의해 심각한 영향을 받을 수 있습니다. 또한 전 세계적으로 규제 당국들은 암호화폐와 관련된 사업과 운영에 대해 매우 신중한 입장입니다.

이와 관련하여 규제 조치 또는 조사가 사업에 영향을 미칠 수 있으며 미래 사업에 발전을 지연 또는 방해할 수 있습니다.

따라서 암호화폐 투자자는 오로지 투자자 본인의 판단에 의해서만 투자를 결정하여야 하며, 손실에 대한 책임 또한 본인에게 귀속됩니다.

필요한 경우 투자자는 본인의 책임하에 기술, 법률, 금융, 세금 또는 기타 문제와 관련하여 각 전문가와 충분히 상담한 후 투자를 결정하여야 합니다.

당사는 투자자가 본 백서에서 제공한 정보에 의해 직접적 혹은 간접적으로 손실이 발생한 것에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다.