

SECONDCITY

Connecting the real and the virtual.

Real Metaverse SecondCity에 오신 것을 환영합니다.

플레이, 건설, 소유, 사업, 수익 창출 그 모든 것



Second City

목차

1. Summary

1-1 INTRO

1-2 Market Trends

2. SECONDCITY

2-1 SecondCity 특징

3. Road Map

3-1 Road Map

4. Ecosystem

4-1 City Token Ratio

4-2 City Token

4-3 Second Gold

4-4 Cash

5. 기술

5-1 Klaytn main Network

5-2 Klaytn 장점

5-3 CITY Token

6. 팀

6-1 팀원 소개

7. 마무리

7-1 용어설명

7-2 Reference

8. 면책조항

INTRO.

게임이란 과거 고대 인류부터 행해져 온 것이다. 게임은 모든 문화에서 중요한 부분을 차지하였고 인간 사회에 있어서 오래된 형태들 중 하나에 속한다. 게임은 결과의 불확실성, 경쟁, 구분된 장소와 시간, 가공 요소, 기회 요소, 정해진 목표, 개인적인 재미, 사회 문화적 특징 등이 담겨있다.

게임은 단순한 놀이부터 인간의 재미, 승부욕과 같은 감정을 충족시키기도 하며 사회 문화, 경제, 기술 진보 등을 통해 발전해 왔다. 이로써 게임은 단순히 즐기는 것을 넘어, 엔터테인먼트가 되었고 다양한 부가 가치를 창출해왔다. 그 결과 전 세계 경제에 하나의 산업이 되었다.

하지만 게임을 통한 부가 가치 대부분을 게임회사가 독식하고 있는 상황이 되었고 그에 대한 불만과 갈등이 있었기 때문에 편향된 수익 모델과 불균형한 게임 시장 경제에 의문을 던지는 사람들이 많아졌다. 그 결과 블록체인 기술을 통해 이러한 문제를 해결하려는 게임들이 지속적으로 출시되고 성장하게 되었다. 블록체인 기술이 결합되기 전의 게임들은 아이템을 소유한 유저는 해당 아이템을 사용할 수 있는 권한만 보유했었다. 게임 내에서 유저가 아이템을 이용할 수 없게 되거나 게임 계정이 해킹되어 다른 유저가 아이템을 가져간 경우 게임사의 통제 없이 문제를 해결하기 어려웠다. 그러나 블록체인을 결합한 게임은 해킹, 위조, 변조의 위험 없이 누구나 영구적으로 아이템의 디지털 소유권을 확보할 수 있다.

이러한 기술의 진보, 유저들의 반응, 사회적 분위기 등을 통해 블록체인이 결합된 게임의 시장 규모는 나날이 커져가고 있다. 그에 걸맞게 'play2earn'이라는 슬로건을 내걸고 전 세계를 강타하기 시작했고 엑시 인피니티, 샌드박스, 디센트럴랜드 등이 게임산업에서 확고하게 자리를 잡았다.

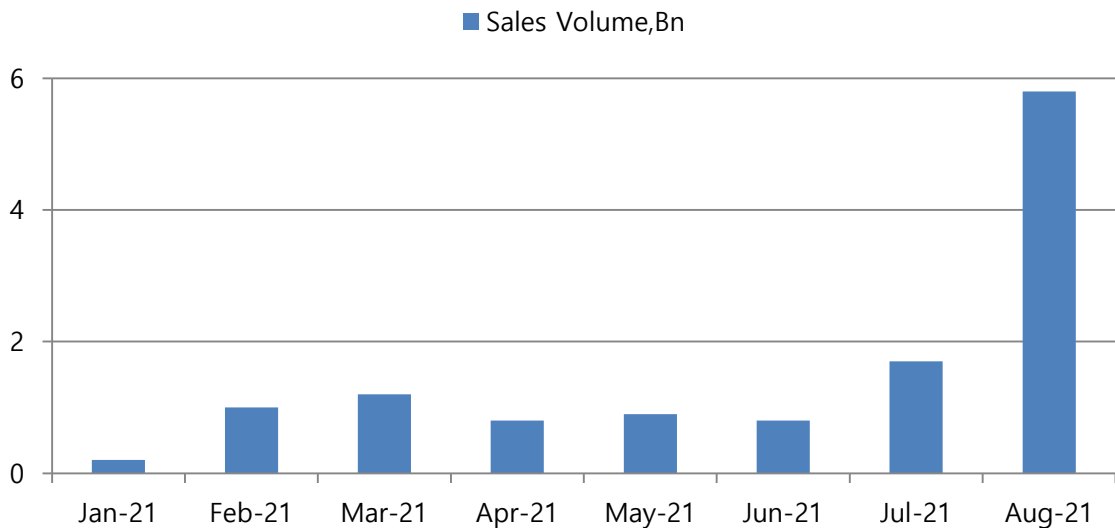
Market Trends

블록체인 게임 시장 규모

블록체인 게임 시장은 오는 2025년이면 62조 원 규모에 이를 것이라고 전망된다. 현재 한국 내의 다양한 게임사들도 적극적으로 뛰어 들고 있다. 특히 게임 시장에서 중요한 글로벌 지식 재산권(IP)을 확보하는 데 집중하고 있다고 한다. 게임 전문 벤처캐피털 기업 비트 크래프트에 따르면 지난해 15억 달러 (약 1조 8600억 원) 규모였던 블록체인 게임 시장은 2025년 500억 달러(약 62조 원)로 성장할 전망이다. 또한 에릭 시어마이어 갈라게임즈 CEO는 "현재 240조 원으로 추정되는 게임 시장에서 블록체인 게임이 주류로 올라설 경우 1200조 원으로 규모가 불어날 가능성이 있다"라고 전했다.

NFT Trading Volume USD

NFT Trading Volume

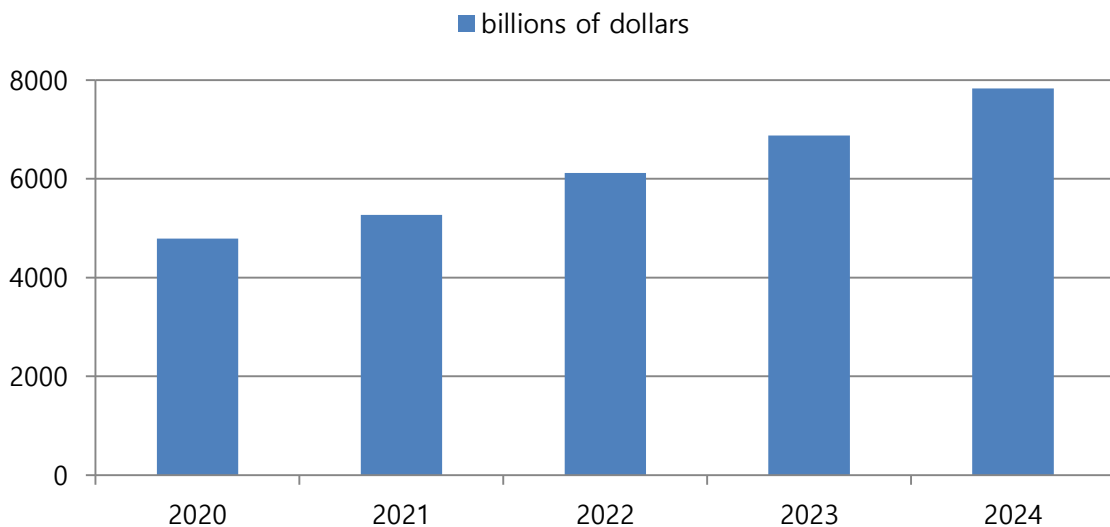


*Source : DappRadar, Dapp Industry Overview

메타버스 시장 규모

마이크로소프트(MS)와 엔비디아는 '메타버스(metaverse)'를 차세대 핵심 사업으로 선언하고 메타버스 관련 신기술을 소개했다. 엔비디아 CEO는 "메타버스가 현재 경제보다 더 큰 새로운 경제가 될 것이라고 확신한다."라고 했다. 페이스북 CEO인 마크 저커버그는 "메타버스는 인터넷의 다음 단계이다. 시간이 지날수록 우리가 메타버스 회사로 인식되길 바란다."라고 말했다. 글로벌 빅 테크 기업들의 메타버스 전쟁이 본격적으로 시작됐다. 월스트리트저널(WSJ)은 "메타버스 상공에서 빅 테크 전쟁이 벌어지고 있다."라며 "이는 메타버스가 현실에서 상당한 부를 창출한다는 믿음이 커지고 있음을 반영한다."라고 했다. 메타버스란 초월이나 가상을 의미하는 '메타'와 현실 세계를 의미하는 '유니버스'의 합성어로, 현실과 연동되는 가상 세계를 지칭한다. 1992년 소설 'Snow Crash'에서 처음 등장한 개념이지만, 기술의 부재로 오랫동안 공상 과학의 영역에 남아 있었다. 그러나 4차 산업혁명으로 메타버스 세계를 구현할 네트워크와 그래픽, 인공지능(AI) 등의 기술이 발전하자 점차 산업으로서의 메타버스에 대한 기대가 높아졌다. 여기에 신종 코로나 팬데믹으로 비대면 사회가 일상화하면서 가상 세계에 대한 관심과 메타버스 기술 수요가 급속히 가속되었다. 아직 초기 단계인 메타버스 시장 규모는 연구 기관마다 천차만별이다. 블룸버그 인텔리전스는 메타버스 시장 규모가 4787억 달러(약 564조 원)에서 2024년 7833억 달러(약 923조 원)로 성장할 것으로 전망했다. 글로벌 투자은행 모건스탠리는 "메타버스가 차세대 소셜미디어와 스트리밍, 게임 플랫폼이 될 것"이라며 메타버스 미래 시장 규모를 최대 8조 달러(약 9434조 원)로 제시했다.

Metaverse Market Scale

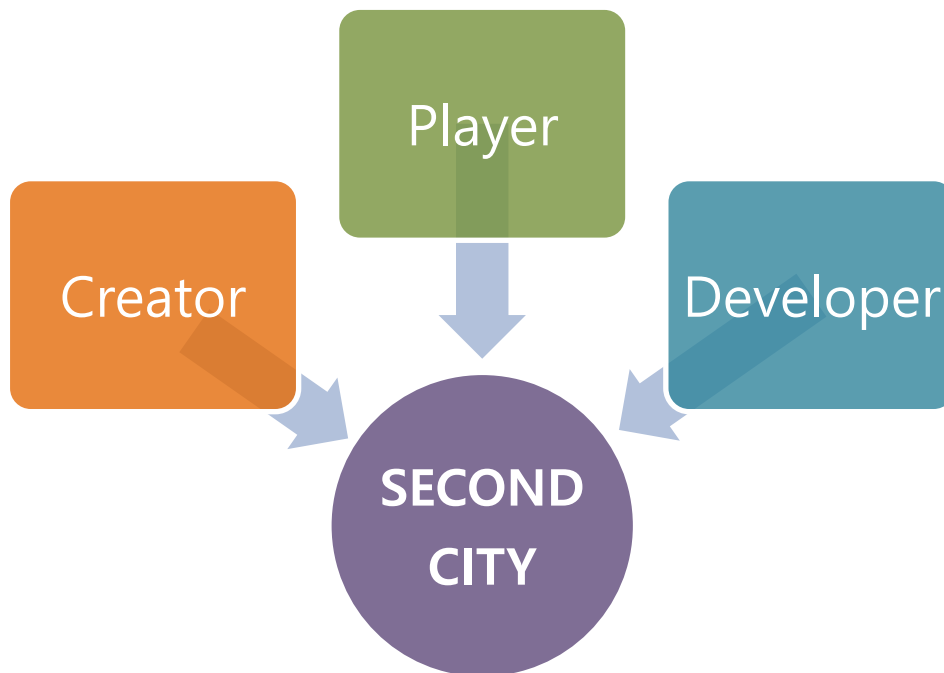


*Source : Bloomberg Intelligence

이러한 시장 환경에서 세컨드 시티(SecondCity) 팀은 게임을 넘어선 진정한 메타버스를 지향하기 위해 기획되었다. 그래서 우리는 메타버스에 대한 본질적인 고민을 했다. 가상과 현실을 잇는 공간이 메타버스가 아닐까?

그래서 우리는 해답을 현실에서 찾기 시작했다. 그리고 이런 현실 세계의 모든 것을 가상에서 실현시키기 위해 노력하였다. 그 결과 현실을 반영한 메타버스 세컨드 시티가 탄생하게 되었다.

SECONDCITY



진정한 메타버스는 무엇일까? 가상을 의미하는 메타와 현실 세계를 의미하는 Universe의 합성어라면 말 그대로 가상현실 세계인 것이 메타버스가 아닐까? 세컨드 시티는 현실 세계의 모든 것을 가상에서 실현시키기 위해 노력했다. 세컨드 시티는 현실을 반영한 메타버스로서 현실과 가상을 잇고 전 세계 수많은 크리에이터들이 자신의 창작물을 생산하고 플레이하며 거래하는 시스템을 구축하여 안전한 저작권 및 소유권을 확보하도록 하는 것이다. 또한 단순 플레이 유저들에게 다양한 콘텐츠를 제공하며 세컨드 시티 생산자와 소비자들로 하여금 유기적인 경제 구조가 형성되도록 할 것이다.

메타버스 '세컨드시티' 개요

세컨드시티 는 초기 서울, 뉴욕, 베이징, 도쿄 총 4가지 도시가 존재한다.

각 도시는 4개의 구역으로 총 10000개의 Land NFT로 구성되어 있다.

Land NFT 보유자들은 CITY토큰이 채굴되고 각 토지에 건물을 건설할 수 있고 그 건물에서 사업을 영위하거나 임대를 주어 수익을 창출할 수 있다.

1. 건물 구조

세컨드 시티는 기본적으로 토지를 구매하여 자신의 토지 위에 건축물을 세워 무엇이든

원하는 대로 운영할 수 있도록 기획되어 있다.

“원하는 무엇이든” 이란 것에 해답은 세컨드 시티의 건물 구조에 그 답이 있다. 기존의 메타버스 들은 건물의 구조가 오픈 형태로서 캐릭터가 건물 안으로 진입하여 계단 등을 이용하여 상층부로 직접 이동하는 방식이다. 이렇게 되면 게임 회사에서 제공하는 빌딩 시스템이나 툴을 활용하기는 쉽고 좋겠지만 콘텐츠 면에서는 할 수 있는 기능이 극도로 제한된다. 제공하지 않는 기능을 유저 가 만들 수는 없기 때문이다. 그리고 사실상 현실적이지도 않는다.

현실에서 누가 계단을 이용하여 올라갔다 다시 1층으로 빨리 가기 위해 뛰어내리겠는가? 그냥 엘리베이터를 타고 2층, 3층으로 순간 이동하듯이 다른 층에 도착하고 그곳은 마치 개별 공간이 되는 것이 오히려 현실적인 것이다. 세컨드 시티의 핵심은 건물을 블록 쌓기 방식으로 각층을 오픈 구조 또는 미니월드의 형태로 만들 수 있다. 예로 건물의 1층은 오픈 구조로 하고 2층부터는 미니월드 형태로 만들어 엘리베이터로 워프를 통해 이동하도록 만드는 것이다. 미니 월드 구조의 건물이 중요한 이유는 건물을 이용하여 무엇이든 유니티(Unity)로 제작하여 서비스할 수 있다.

예를 들어 영어학원을 만들어 영상 콘텐츠 제공 사업을 메타버스에서 서비스한다고 가정했을 때 오픈형 건물은 출입의 선택적 통제가 불가능하고 대화에 프라이빗이 없으며 콘텐츠가 외부로 새어 나가는 것을 막을 수 없다. 또한 출입에 대한 결제를 받을 수 있는 수단이 없다. 하지만 2층, 3층, 4층이 모두 각각의 미니 월드 형태라면 이야기가 달라진다. 일단, 각 층마다 출입의 선택적 통제가 가능하며 프라이빗 한 공간이고 입장 티켓 결제를 통한 수익을 벌 수 있고 각 층을 서로 다른 사람들에게 임대를 해줄 수 있다.

세컨드 시티는 각층의 기본 모델링들을 제공하고 엘리베이터 역할의 디자인과 소스를 공개 제공, 유저간의 3D 모델링 거래소 등을 지원하며 기본 제공된 모델링들로도 원하는 방식으로 블록을 쌓아 건물을 지을 수 있는 기능을 제공할 것이며 아래와 같은 기능들을 이용할 수 있다.

첫째, 건물 층별로 임대 가능하다.

둘째, 회사를 운영할 수 있다.

셋째, 콘텐츠 사업을 할 수 있다.

넷째, 오프라인과 연계된 배달, 쇼핑 등의 사업을 할 수 있다.

다섯째, 상상하는 무엇이든 원하는 것을 이제 인터넷이라는 2D에서 세컨드시티라는 3D 구현할 수 있다.

2. 상업 시스템

세컨드 시티는 3가지의 상점 형태가 존재한다. 월드 상점(개인 간 거래), 인 게임 상점(게임회사 판매), 개인 매대(건물에 설치)이다. 세컨드 시티의 상업은 게임 회사에서 제공한 개인 상점 매대를 자신이 소유한 건물에 설치하여 이곳에 아이템을 판매 등록하면 월드 상점에 자동으로 상품이 노출되며, 월드 상점은 세컨드 시티의 모든 매물을 탐색할 수 있지만 즉시 구매는 할 수 없다.

해당 상품을 파는 건물의 상품 매대로 이동하여 캐릭터에 미리 보기로 착용해 보고 구매할 수 있다는 뜻이다. 그러면 건물이 없는 사람은 매대도 없으니 상업 활동을 할 수가 없다. 그래서 필요하고 추가한 기능이 도매 기능이다. 월드 상점의 도매 기능을 이용하여 자신의 매대로 남의 상품을 담아 판매할 수 있다.

도매기능 : 메타버스는 가상의 현실이다. 여기서 수많은 중요한 것들 중 상업에 관한 이야기를 빼놓을 수가 없다. 기존의 모든 게임 및 메타버스들도 거래를 통하여 상업 활동을 한다. 하지만 중요한 것이 빠졌다. 상업의 기본은 도매이다.

남의 상품을 가져다 팔 수 있지 않으면 시장은 성장할 수가 없다. 세컨드 시티는 크리에이터들의 활동도 적극 지원한다. 디자인에 재능이 있는 누구라도 크리에이터로서 활동이 가능하고 캐릭터가 입을 수 있는 의류, 액세서리, 헤어, 소품, 탈것 및 스킨까지 다양하게 디자인하고 시청 건물을 통해 업로드하여 게임 내에 생성할 수 있으며, 이러한 창작물은 NFT화 신청을 통해 얼마든지 NFT로 발생할 수 있다.

세컨드 시티 안에서 NFT 상품을 판매할 수도 있고 남들이나 혹은 좋은 위치에 자리한 건물을 소유한 사람들이 내 상품을 팔아줄 수도 있다. 월드 상점은 단순한 아이템 탐색을 넘어 도매기능을 제공한다. 이로써 도매를 허용한 남의 창작물이나 아이템들을 나의 매대로 담아 판매가 되면 공

급자에게 자동으로 수익을 분배하는 방식으로 진행된다.

첫째, 내 물건 없이 상점 운영이 가능하다.

둘째, 타인의 NFT 아이템 상점을 운영할 수 있다.

셋째, 백화점과 같은 대형 쇼핑몰을 운영할 수도 있다.

3. 지하철과 공항

세컨드 시티 맵 곳곳에 그렇게 멀지 않은 곳마다 적당한 위치에 지하철(워프존)이 존재한다.

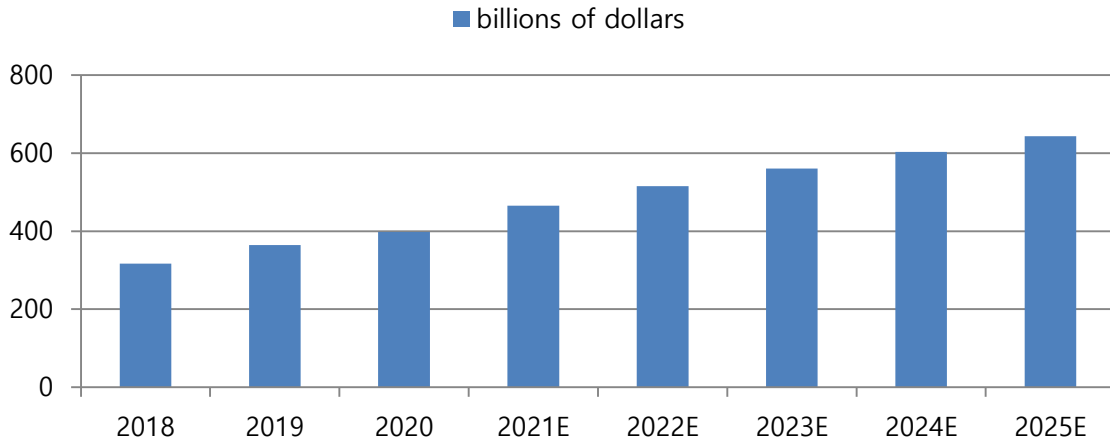
이 지하철을 이용하여 원하는 지역으로 이동 후 걸어서 원하는 건물까지 가야 한다.

자신이 소유한 건물은 즉시 이동 또는 로그인 시 접속 위치로 설정이 가능하다. 이런 방식을 채택한 이유는 현실 반영 때문이며 유동인구를 만들고 게임 자체의 체류시간을 늘리기 위함이다. 현실에서 왜 땅값이 비싸지고 건물의 가치가 올라가고 장사가 잘 되는 집은 왜 사람들이 몰릴까?

너무 편리한 이동은 오히려 유저들에게도 손해이다. 자신의 집이 명당에 위치해 있으나 이득을 누릴 수 없다. 구석진 곳에 외진 땅이 싸게 매물로 나올 일도 없다. 또한 지하철은 누구한테나 광고를 제안 받아 지하철을 이용하는 유저들에게 짧은 광고 영상을 전송할 수 있다. 세컨드 시티가 또 하나의 광고 매체로 떠오를 수도 있다는 뜻이다. 여러 가지 의미로 지하철과 공항은 중요한 포인트이다. 일단 기존의 메타버스 중 이동의 편리함을 위하여 맵의 어느 곳이든 이동을 하는 게임들이 존재한다. 하지만 이것은 편의성을 제공하는 것 이지만 자칫 게임에 접속해있는 유저들을 모두 없애는 결과를 초래할 수도 있다.

어느 정도의 편의성은 제공하되 무조건 원하는 위치로 워프를 하게 된다면 땅의 가치나 건물의 가치는 하락하게 되고 유동 인구가 사라지게 되며 출근시간에 내가 다니는 회사의 위치 또한 매력을 잃게 된다. 그래서 필요한 것이 지하철 및 공항이며 공항은 시티 간의 이동 시 이용된다.

Global Online Advertising Market Scale



*Source : Grayscale, Metaverse Report 2021, Statista 2021.10 Digital Advertising

4. 판타지 랜드

판타지 랜드는 단순한 놀이터가 아니다. 인디 게임들이 승리하는 공간이 될 것이고 콘텐츠는 무궁무진하다. 세상엔 수많은, 다양한 개발자들이 존재한다. 유니티(unity)라는 강력한 게임 개발 엔진을 통해 보다 손쉽게 게임을 개발할 수 있다. 디자이너가 필요 없을 정도로 이미 유니티(unity) 관련 에셋 스토어들은 차고 넘치는 모델링 파일을 저렴한 가격에 판매하고 있다.

에셋 몇 가지만 구매해도 간단한 게임은 똑딱 만들 정도로 다양한 것들을 갖추고 있는 플랫폼이 바로 유니티(unity)이다. 이것을 이용해 만든 모든 것은 우리가 제공하는 가이드를 통해 제작 및 수정하여 판타지 랜드에 업로드 및 서비스를 제공할 수 있다. 이렇게 제작된 예시가 바로 스타트 랜드 인 것이다.

또, 이렇게 업로드한 게임은 세컨드 시티에서 인기높은순, 접속자순, 매출순 등으로 자동으로 홍보가 진행되며 많은 유저들이 재미있는 게임을 즐기기 위해 판타지 랜드로 향하게 될 것이다. 결제 시스템 또한 세컨드 시티에서 제공하며 개발자에게 수익을 제공할 것이다.

5. 시청 과 구청 시스템

메타버스를 개발하며 정말 오랫동안 많은 고민을 했다. 상상을 한다는 것은 좋은 것이고 누구나 할 수 있는 일이다. 하지만 상상을 실현 시킨다는 것은 정말이지 어려운 일이라는 것은 여러분도 공감할 것이다. 우리의 상상을 실현 시키기 위해 많은 시간을 투자했고 여러 가지 시스템적인 방

안도 고민했다. 그렇게 탄생한 것이 바로 중앙 관리 기관인 시청과 DAO 의 변형인 구청이다.

땅을 구매하고 난 뒤 세컨드 시티에서 제공하는 건물로 즉시 건물을 짓거나 자신만의 건물로 각종의 기능까지 개발하여 자신의 땅 위에 설치할 수 있다. 이러한 것들 것 시청에 신청하는 것이다. 아이템이나 탈 것, 아바타의 스킨 등 또한 마찬가지이다.

NFT의 발행 업무도 시청의 중요한 역할 중에 한 가지이다. 지속적인 개발을 통해 시청에서 더 많은 기능을 제공할 것이다.

유저들이 만든 아이템, 건물 등 모든 것은 시청 건물에서 업로드 시스템을 통하여 게임으로 불러들이게 될 것이며 이 단계에서 간단한 심사를 거치게 된다. 아이템은 미풍양속을 저해하지 않는지 건축물들은 규격에 맞게 만들었는지 등을 심사하게 된다.

또한 NFT 발행을 원하는 유저들 또한 시청에서 신청을 하게 된다. 본인의 모델링 파일을 올리고 NFT 신청을 하고 수수료를 지불하면 자신만의 NFT가 탄생하게 되고 이것을 입거나 탈 수 있고 외부 NFT 거래소에서 판매도 할 수 있다. 또한 당연히 세컨드 시티의 모든 땅 위에 지은 건물들도 NFT로 만들 수 있다. 이러한 모든 도시의 일 처리를 담당하는 기관이 바로 시청 건물인 것이며 시청은 각 시티 당 1개가 존재한다.

구청은 각 시티를 4등분하며 4개의 구청으로 존재하며 Land NFT 보유자 에게 채굴되는 CITY토큰에 세금을 소량 부과할 수 있다. 구청장과 의원들도 클랜의 형태로 유저로 뽑아 구청의 기능과 권한을 가질 수 있으며 해당지역의 Land NFT 보유자 들의 투표를 통하여 해당지역의 이벤트 및 기업 상업 등을 유치하며 각 구끼리의 경쟁 구도를 갖게 된다.

이를 통하여 각 구마다의 Land NFT 보유자들의 활동성을 이끌어 내며 자유경쟁의 시장이 만들어지게 된다.

구청과 시청은 유저들의 편의성을 위한 각종 신청 기능들은 동일 하게 갖는다. 각 구에는 같은 기능을 가진 동사무소가 다량 설치되어 편의성을 제공한다.

6. 사냥 게이트

게임 역사상 인간이 만든 모든 게임엔 거의 대부분 사냥이라는 콘텐츠가 존재할 정도로 절대 빼놓을 수 없는 중요한 콘텐츠가 바로 사냥이다. 메타버스라고 해서 예외는 아니다. 사냥 게이트는 약간의 스토리를 가지고 있다. 이것을 하나하나 밝혀 내는 것 또한 하나의 재미가 될 것이고 레벨 업은 캐릭터를 빛나게 할 것이다. 하지만 세컨드 시티에는 펫 이라는 시스템이 존재하기 때문에 캐릭터가 레벨에 의해 엄청나게 강해지지는 않는다.

또 캐릭터가 약하다고 하여 무엇인가를 못하게 될 여지는 거의 없다. 본질 자체가 사냥게임은 아니기 때문이다. 세컨드 시티 곳곳에 수많은 미지의 게이트들이 열려있다. 이곳에 유저들이 입장하게 되면 사냥터(던전)로 이동하게 되고 몬스터들과 싸우게 된다. 몬스터들은 골드와 아이템 등을 드롭하게 되며 자신의 캐릭터는 레벨 업을 통해 성장하게 된다. 레벨이 높아지면 착용할 수 있는 기능성 아이템들 또한 많아지게 되고 다양한 이펙트 효과가 생기게 된다.

메타버스 게임의 특성상 PK 여부는 아직 결정되지 않았으나 사냥해 나가는 과정이나 액션성은 어느 게임 못지않게 개발 중이다. 시티맵 곳곳의 게이트는 없어지거나 새로 생성될 여지도 있으며 게이트가 존재하는 땅 근처의 상점은 더 장사가 잘 될 가능성이 높다.

7. 펫 브리딩 시스템

땅은 아무나 구매하지 못해도 펫은 아무나 키울 수 있다. 이것이 무슨 의미인가?

메타버스의 특성상 현실에서 돈이 많은 사람은 유리한 게임이 되기 쉽다. 하지만 펫은 아니다. 노력에 의해 누구나 펫을 키우고 브리딩 할 수 있기 때문이다. 캐릭터보다 펫이 더 강해야 하는 이유는 여러 가지가 있다.

첫째, 캐릭터는 개인 간 거래가 불가능하지만 펫은 거래가 가능한 재산이고 NFT이기 때문이다. 두 번째로 좋은 곳에 땅이 있는 것도 자랑이지만 강력한 펫, 혹은 희귀한 펫이 있는 것도 자랑이기 때문이다. 펫은 에어드롭과 같은 보상도 존재하기 때문에 그 값어치는 세컨드 시티의 경제 규모 성장에 따라 크게 성장할 가능성이 높다.

펫은 총 10단계 티어로 구성되어 있으며 레벨 업 및 합성을 통하여 티어를 상승시킬 수 있으며 자신이 소유한 펫을 자동사냥을 보내어 보상을 얻을 수 있고 던전 사냥시 펫의 가호(버프)를 받아 사냥을 수월하게 만들 수 있다.

펫은 NFT로 제작되며 게임 내에서 10등급의 펫을 판매하며 높은 등급의 펫으로 개개인이 성장을 시켜야 한다. 펫은 열심히만 한다면 누구나 재산으로써의 가치가 생길 수 있도록 하여 세컨드 시티의 또 하나의 즐거움으로 자리 잡을 것이다..

8. 랜드마크 건설지 및 SNS협업 시스템

세상에는 수많은 랜드마크들이 있다. 이 중에는 예술적인 건축물도 있는 반면에 거대한 기업이 소유한 상업 건물도 있다. 이런 것들을 세컨드 시티에 반영하기 위해 랜드마크 건설지가 존재한

다. 커다란 땅덩어리로 특수한 경우의 제안에 의해서 건설되고 운영될 예정이다. 국내외 마케팅을 위해 다양한 기업들이 참여할 수 있다.

세컨드 시티에서 Land NFT 1개는 약 50평 정도이다. 게임내 룰의 따라 기본 2층까지 건물을 지을 수 있으며 4층까지는 매우 저렴한 층수를 높이는 권한을 구매하여 높은 건물을 지을 수 있다. 이후 높아 질수록 비싸지는 것과 층수의 최대제한이 현실의 반영과 비슷하다.

하지만 랜드마크 건설지는 미리 게임 회사에서 가지고 있으며 특수한 경우 랜드마크 급의 건축물을 짓는데 이용된다. 이때 건물의 높이 제한이 사라질 수 있으며 랜드마크의 이름은 세컨드 000이 될 예정이다. 예를 들어 세컨드 에펠탑이 될 수도 있고 세컨드 롯데타워가 될 수도 있다.

랜드마크 건설지는 세컨드 시티의 부흥을 위해 남겨두게 된다.

SNS는 세컨드 시티 내 가상 오피스에 출근을 한다면 기존의 메신저로는 부족할 수 있다. 협업 톨의 부재 때문일 가능성이 높다. 워크플로 기능을 탑재한 SNS로써 세컨드 시티에서 사용될 예정이지만 게임과 별개로 단독으로 사용해도 무방한 무료 협업 톨로 성장할 예정이다.

세컨드 시티의 SNS는 소셜 기능에도 충실하며 게임 내에서 맞팔 기능을 통한 친구 또는 파티 시스템으로 자신의 집에 초대할 수도 있으며 건물의 출입 통제 기능과도 연결되어 유용하게 활용된다.

무한한 가능성

여러분이 상상하는 모든 서비스가 세컨드 시티 안에서 벌어질 것이다. 메타버스를 표방만 할 뿐이지 결국 NFT 투자 요소만 가지고 있는 게임들과 세컨드 시티는 다르다. 세컨드 시티의 개발 환경 그리고 NFT, 건물의 구조와 상업 시스템 등이 만나 무한한 가능성의 메타버스가 탄생되었다.

기존의 게임들과는 남다른 자율성이 존재하며 다양한 형태의 투자, 광고, 상업, 콘텐츠, 서비스에 이용될 수 있는 메타버스이다. 예를 들어 사이버대학교가 세컨드 시티 안에서 대학 교육 콘텐츠를 제공할 수도 있을 것이며 법률, 학원, 인터넷 방송 등 인터넷으로 하는 모든 서비스가 세컨드 시티 안에서 이루어질 것이다. 이 모든 것이 오픈 월드의 땅을 기반으로 하나 미니 월드 구조의 건물과 상업 시스템 그리고 유니티 덕분에 가능하다. 여기에 여러 현실적인 조율과 실현 가능한 기술들로 인해 세컨드 시티가 탄생한 것이다.

여러분이 주인공인 현실처럼, 세컨드 시티 내에서도 주인공은 바로 여러분이 될 것이다.

Road Map

세컨드 시티는 2017년부터 기획 개발해왔으며 LAND NFT와 CITY 토큰을 통해 진정한 메타버스 생태계를 만들기 위해 다음과 같은 Road Map을 준비하고 있습니다.

(※ 로드맵의 시기나 순서는 시장 상황에 맞춰 변경될 수도 있습니다.)

2022.05

클로즈 베타테스트 진행 예정

1차 서울2500개, 베이징1000개, 뉴욕1000개, 도쿄1000개 LAND NFT 민팅 예정

2022.06

DEX 거래소에 CITY 토큰 상장 예정

NFT 자체 거래소 오픈 예정

스타트랜드 오픈베타 예정.

맵 공개 및 보유 NFT LAND 정보 보기, 본격적인 티저 영상 배포

2022.07

2차 추가 민팅 또는 퍼블릭 세일 예정

2022.08

각 도시 LAND 오픈 및 시청 오픈

2022.4Q

랜드마크 건설 유치

추가 콘텐츠 확장 예정

SECONDCITY 2.0 Release 예정

토큰이코노미

토큰 분배 비율 (총 30억 개 CITY 토큰)

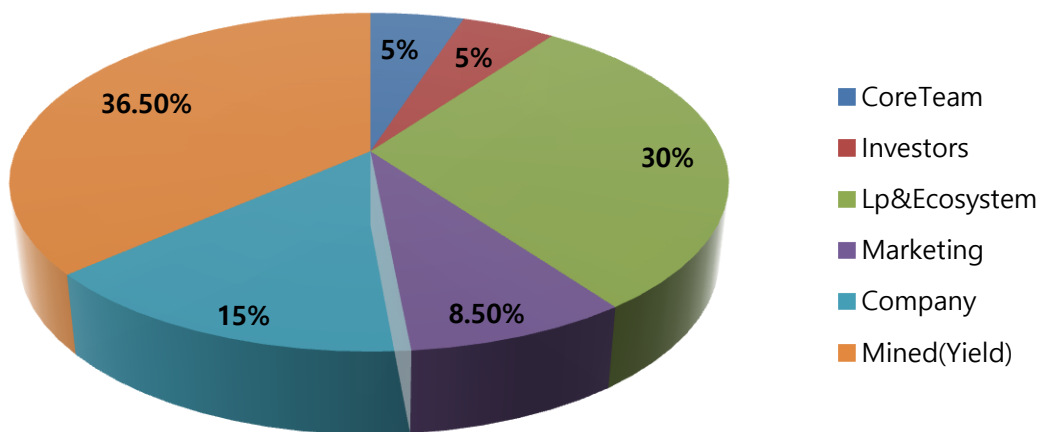
1. 개발팀 5% (1억 5천만 개) 2년간 전체 락업 이후 시장상황에 맞춰 5년간 해제 계획
2. 투자자 5% (1억 5천만 개) 6개월 뒤부터 매월 3.3%씩 30개월동안 락업 해제
3. LP(유동성 풀) & 생태계 30% (9억 개) 생태계를 위하여 사용
4. 마케팅 8.5% (2억 5천5백만 개) 상장 및 대내외 협약, 마케팅 비용으로 사용
5. 회사락 15% (4억 5천만 개) 3년 락 이후 7년에 걸쳐 시장 상황에 맞춰 해제 계획
6. 채굴 36.5% (10억 9천5백만 개)

1일 60만 개씩 4만 개의 LAND NFT에 분배되며 토지 1개당 1일 15개씩 채굴

미판매 LAND NFT에서 채굴되는 물량은 홀더를 위한 에어드롭 이벤트 등으로 사용

잔여 물량은 소각의 대상이 되며 5년 이후 모든 채굴 이후 광고 리워드 지급 예정

Ratio





CITY Token

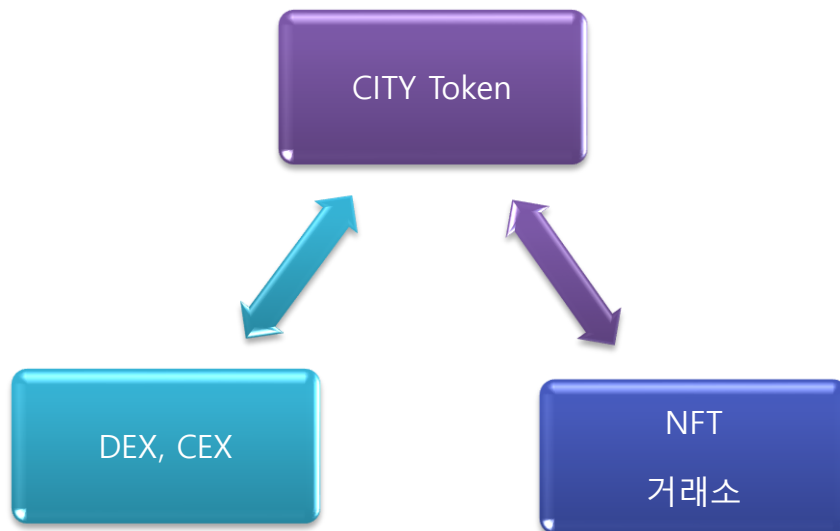
탈 중앙화 방식

CITY 토큰은 외부 거래소에만 상장, 게임 내에서는 표기가 되지 않고 개인지갑으로만 소유

1. NFT 랜드 거래 시 자체 NFT거래소에서 사용.
2. NFT 펫 거래 시 자체 NFT거래소에서 사용.
3. NFT 아이템 거래 시 자체 NFT거래소에서 사용.
4. 외부 DEX 및 CEX에서 거래 예정.

소각

1. NFT 거래 시 수수료 중 클레이튼 가스비 와 시스템 유지비 등을 제외한 나머지 소각
2. 시장 환경에 맞춰 회사 보유분 일부 소각
3. 시장 환경에 맞춰 마케팅 및 생태계 물량에서 남는 것 소각 (DAO 진행)
4. 게임 내 토큰 구매 가차 아이템 물량 일부 소각
5. 건물 층수 제한풀기 구매 토큰의 일부 소각



SECOND Gold

중앙집권 방식

SEC골드는 게임 내의 사이버 머니로 게임 내의 화폐로 이용.

1. SEC골드는 인 게임 상점에서 1개당 1센트(12원)의 가치에 판매.
2. SEC골드는 아래 운영 정책에 맞게 시세 조율
3. P2E 가 금지된 국가의 IP에서는 출금 버튼 표시 안됨.
4. 외부거래소에는 상장되지 않고 자체 거래소에서 CITY 토큰과 교환만 가능.

사용처

1. 무기, 방어, 물약, 액세서리, 의류 등 각종 NFT가 아닌 일반 아이템
2. 건물 임대, 입장, 사용 이용료
3. 시청, 공항, 지하철 및 각종 이용료
4. 아이템 P2E가 금지된 국가 IP에서는 개인 지갑으로 출금이 불가

획득처

1. 인 게임 상점 구매
2. 사냥을 통한 드롭
3. 펫 자동 사냥 보상
4. 일반 아이템 판매
5. 광고 보상
6. 퀘스트 수행

소각

1. 시청, 공항, 지하철 이용료.
2. 입장료 및 사용 수수료
3. 인 게임 아이템 구매료
4. 인 게임 상점 가차 시스템 이용료
5. 개인 간 거래 수수료 등의 일부를 시장 상황에 맞게 소각

시세 조율

1. 게임 상점에서 1SEC골드를 1센트에 판매하기 때문에 1SEC골드는 1센트를 넘어갈 수 없다.
2. CITY 토큰과 SEC골드의 스왑은 1센트 미만에서 거래된다.
3. 자체 DEX에서 판매 물량이 부족해지면 획득처의 드롭율을 상승시키고, 소각률을 낮춘다.
4. 자체 DEX에서 구매 물량이 부족해지면 드롭률을 낮추고 소각률을 높인다.
5. 총 물량을 회사가 감시하며 0.7~1센트의 가격을 유지시켜 게임 내 안정적인 화폐로 활용한다.

Cash

마스터, 비자 신용카드를 이용한 게임 내 유료 결제 시 사용

NFT랜드 소유주들에게 광고 리워드 지급 예정

판타지 랜드 개발자들에게 콘텐츠 이용료 리워드 지급

사용처 :

1. 게임 내 각종 유료 콘텐츠를 결제할 때 사용.
2. 판타지 랜드의 개인 개발자들이 만든 미니 월드의 게임 내 아이템 구매 시 사용.
3. 유료 광고 등의 이용

획득처

1. LAND NFT 보유자 : CITY 토큰 모두 채굴되는 5년 이후 지하철, 공항 등의 광고 리워드
2. 판타지 랜드 개발자 : 자신이 개발한 미니 월드의 콘텐츠 및 아이템 판매 시 회사와 분배
3. 크리에이터 : 자신이 만들어 캐시 아이템으로 인정받은 아이템의 월드상점 판매량 회사와 분배
4. 사업자 : 콘텐츠 판매건 중 캐시로 결제 받는 것들의 수수료를 제외한 수익
5. 기타 : 캐시를 이용한 모든 사업의 수수료를 제외한 수익.



CITY 토큰 연도별 예상 유통 물량

22년 총 1억~1억 5천만 개 유통 예정

23년 총 4억~5억 개 유통 예정

24년 총 8억~9억 개 유통 예정

25년 총 12억~13억 개 유통 예정

26년 총 15억~16억 개 유통 예정

27년 총 17억~18억 개 유통 예정

기술

클레이튼 메인 네트워크 소개

클레이튼(Klaytn)은 ㈜카카오의 자회사인 그라운드X가 개발한 디앱(dApp 분산 어플리케이션)을 위한 블록체인 플랫폼이다. 그라운드X는 IT 강국인 한국의 기술로 글로벌한 자체 블록체인 플랫폼인 클레이튼을 개발했다. 2018년 9월 13일 제주도에서 열린 업비트 개발자 컨퍼런스(UDC) 행사에서 그라운드X의 한재선 대표가 클레이튼에 대해 발표했다. 15개 국가의 51개 서비스가 운영되고 있다.

클레이튼의 블록체인 구조

더 나은 가용성을 위해 클레이튼은 블록체인 기반 애플리케이션 개발 환경과 그 애플리케이션을 사용자가 원활하게 사용할 수 있도록 지원하는 사용자 인터페이스를 제공한다. 특히 비잔티움 장애 허용 합의 알고리즘 전용 블록체인은 더 적은 수의 노드를 확보하고 LAN(Local Area Network)에 네트워크를 배포하여 효율성을 극대화하는 경향이 있다. 명백히 이러한 블록체인은 성능과 네트워크 보안 및 투명성이 확보된다. 노드를 제한한다는 부분이 있음에도 성능 및 안정성의 이점은 오라클 및 아마존과 같은 기업의 주목을 끌었다. 이와 더불어 프라이빗 블록체인에 쉽게 퍼블릭 블록체인의 보안과 투명성을 추가할 수 있다. 궁극적으로, 클레이튼은 감사와 개인적인 합의를 결합하여 균형 있고 효율적인 블록체인을 제공하고자 한다.

구조

클레이튼은 오픈 인터넷의 P2P 네트워크를 기반으로 하여 세 개의 노드 계층이 시스템에서 서로 다른 역할을 한다.

합의 노드

합의 노드(CN : Consensus Nodes)는 트랜잭션을 새로운 블록으로 배치하고, 비잔틴 장애 허용(BFT: Byzantine Fault Tolerance) 합의 알고리즘을 사용하여 블록들을 확인하는 작업을 담당하는 합의 네트워크를 형성한다. 새로 생성된 각 블록이 체인에 추가되기 위해서 CN은 계약 주소로 발송된 거래에 대해 스마트 계약을 실행할 책임이 있다. CN은 네트워크의 다른 노드가 결코 참여하지 않는 브로드캐스트 프로토콜을 통해 서로 통신한다. CN의 집합은 기존 CN 간의 합의에 의해서만 변경된다.

레인저 노드

레인저 노드(RNs : Ranger Nodes)는 합의 노드(CN)에서 새로 생성된 블록을 다운로드하고, 블록체인의 사본을 저장하는 동안 정기적으로 그들끼리 통신한다. 레인저 노드(RNs)는 합의 노드가 선택한 새로운 블록의 유효성을 검증하고 합의 노드가 주어진 블록 높이의 내용을 모호하게 알고 있지는 않는지 확인한다. 누구든 레인저 노드(RN)로 네트워크에 참여할 수 있다.

고객

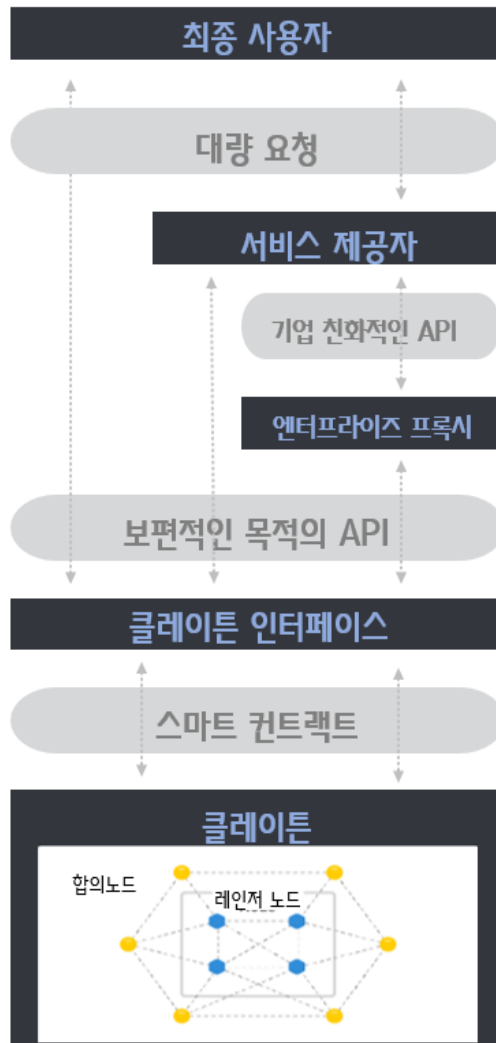
고객들은 RNs 네트워크에서 블록체인 정보를 조회하는 가벼운 참여자들이다. 클라이언트는 사용 사례에 따라 트랜잭션을 CN 또는 엔터프라이즈 프록시로 인코딩하고 전송한다.

합의 노드와 레인저 노드는 본질적으로 동일하다. 레인저 노드는 기본적으로 합의 과정에 참여하

지 않는 합의 노드인 것처럼 보일 수 있다. 클레이튼은 합의 노드를 레인저 노드와 분리해 역할을 분담하여 합의를 수행하고 복제를 보다 효율적으로 차단한다. 이러한 분리의 정도는 시간이 지남에 따라 변할 수 있다.

클레이튼 사용 시의 장점

블록체인의 처리량은 플랫폼이 시간당 처리할 수 있는 요청 수를 나타낸 것이다. 여러 시스템이 동시에 작동하는 플랫폼들은 블록체인 처리량을 개선하기 위해 많은 시도가 있었다. 블록체인 플랫폼에서는 독립적인 처리량이 필요한 각 서비스와 병렬로 여러 서비스가 작동한다. 현재 블록체인 플랫폼의 물리적 처리량은 디앱을 실행하기 위한 제약이 되고 있다. 클레이튼은 초당 트랜잭션 처리 속도(TPS)를 높이기 위해 서비스 체인(Service Chain)이라는 개념을 도입했다. 현재 비트코인은 하나의 거래가 성사되는 데 10분이 소요되며 하나의 거래가 최종 완결될 때까지 1시간이 걸리는데 비해 클레이튼 플랫폼에서 트랜잭션을 처리하고 확장하는데 걸리는 시간을 초당 4000 트랜잭션 처리 속도(TPS)로 줄일 계획이다. 이는 서로 영향을 주는 디앱(dApp)만 별도로 모아두어 블록 순서를 결정할 때 다른 서비스 체인에 있는 요소들에 대해서는 오더링을 고민할 필요가 없게 함으로써, 블록체인 처리 속도를 획기적으로 높였다. 데이터가 저장되는 블록체인은 분리된 공간에서만 사용할 수 있으며, 블록체인은 서비스 체인을 사용하여 데이터를 격리된 상태로 저장한다. 서비스 체인에 의해 격리된 디앱 내에서 서비스 공급업체는 스마트 계약 기능을 자유롭게 호출하고 토큰 지분을 공유하여 리소스를 획득한다. 따라서 개별 계약을 체결할 필요 없이 관련 디앱을 공통으로 사용할 수 있도록 서비스 체인에 배치함으로써 관리 편의성을 높인다. 서비스 체인은 하나의 디앱 또는 관련 디앱으로 구성되며, 디앱 개발자는 계약을 이미 존재하는 서비스 체인에 배포할 것인지 아니면 새 서비스 체인에 남겨두며, 이 체인은 서비스 체인의 최신 블록 데이터를 Regionchain이라는 지정된 체인에 남겨두며, 이 체인은 서비스 체인의 최신 블록 데이터를 체크포인트로 검증하고 체크포인트를 통해 서비스 체인들 간에 오더링을 형성한다. 단일 물리적 노드에서 여러 개의 서비스 체인을 실행할 수 있게 하여 플랫폼의 활동에 따라 수십만 개 이상의 서비스 체인을 하나의 노드에 배포할 수 있다.



CITY Token

CITY 토큰은 솔리디티를 사용해 만들어졌으며, 다양한 거래소 이식을 위하여 ERC20표준을 따라 제작되었다. 또한 다양한 메타버스 환경에서의 적응을 위해 본 토큰은, 상기 장점을 지닌 클레이튼 네트워크를 기반으로 제작되었다.

해당 토큰은 솔리디티를 기반으로 작성하여 자유로운 네트워크 이전이 가능하며, 클레이튼 이외의 솔리디티를 이용하는 메인 네트워크에 이식하거나, 자체 네트워크를 생성하기 용이한 특성을 지니고 있다.

CITY 토큰은 가상화폐의 성질을 일부 채용하되, 투자자의 권익을 보호하기 위해 운영자 권한과 각 임원들의 재정상태를 투명하게 공개하며, 이는 언제든지 Klaytnscope에서 확인될 수 있게 제작되었다. 운영자는 Lock 시스템을 통하여 각 임원진들의 통화량을 관리할 수 있으며, Burn 계정을 통해 실시간으로 소모되는 화폐를 확인할 수 있다

- 팀 -

우리는 더 나은 내일을 위해 함께 고민합니다.



CEO

LOUIS KIM



Technical Director

EXE.K



Blockchain Director

CAST.C



Planning&Strategy Director

DOBBY



Marketing Director

RUSTY JUNG



Investment Managing Director

HOON

용어설명(Glossary)

P2E : Play to earn

NFT : Non-Fungible Token

DEX : Decentralized Exchange

CEX : Centralized Exchange

DAO : Decentralized Autonomous Organization

Gacha System : It is a system that draws a 'random box' type item

Reference

DappRadar, Dapp Industry Overview, NFT Games Trading Volume

Bloomberg Intelligence

면책조항

이 백서에 명시된 모든 정보와 관련하여 포함된 정보는 변경, 갱신될 수 있다. 이러한 정보는 백서에서 언급하는 SECONDCITY나 NFT 및 CITY 토큰의 사용 또는 미래 성과나 가치 등에 관련한 서비스의 미래에 대한 확약이나 약속, 보증으로 해석되지 않는다.

본 백서는 구매 권고, 또는 재정적 자문 문서가 아니며 정보 제공을 목적으로만 작성되었다. 이 문서에 포함된 정보에만 의존하여 토큰 또는 NFT 등에 거래나 투자해서는 안된다. 모든 투자에는 가격 변동성 및 부적절한 유동성, 원금의 잠재적 손실 등을 포함하며 이에 국한되지 않는 실질적 위험을 수반한다. SECONDCITY는 정확하고 신뢰할 수 있다고 믿는 출처를 바탕으로 본 문서에 포함된 정보 일체를 구성하였다. 단, 이러한 정보의 경우 명시적 또는 암시적 보증이나 약속 없이 "있는 그대로" 서술되었다. 모든 시장 가격과 데이터 및 기타 정보는 완전성과 정확성을 보장하지 않으며, 선택된 공공 시장 데이터에 기초하여 우위적 조건 및 현시점의 전망을 반영한다. 따라서, 이러한 정보는 통지 없이 변경될 수 있다. 그래프 및 차트, 시각적 보조 정보는 정보 제공의 목적으로만 제공되며, 그래프 또는 차트, 시각적 보조 정보 중 어느 것도 투자 결정을 위해서 사용될 수 없다. 또한 이러한 사항이 귀하의 투자 결정을 지원한다는 진술을 하는 것은 아니며, 그래프나 차트 또는 시각적 보조 정보는 그러한 투자 결정에 요구되는 요인과 변수 일체를 수집하고 있지 않다. 본 문서는 주식, 또는 유가증권 매도 제안 또는 청원 문서 등으로 간주되지 않는다. 또한 계약이나 협약 등과 관련하여 본 문서를 기초로 사용하거나 의존하지 않아야 한다. SECONDCITY는 본 문서에 포함된 정보의 오류, 누락, 부정확성 등의 이유로 인해 발생하는 모든 행위에서 직간접적으로 발생한 직접적 또는 결과적 손실 또는 손해에 대한 책임 일체를 명시적으로 부인한다.

본 문서에 포함된 정보는 참조용으로 미래 예측을 포함 또는 편입할 수 있다. 그러나, 이러한 미래 전망 진술의 정확성에 대해서는 어떠한 진술이나 보장도 이루어지지 않는다. 본 문서에 포함된 일체의 예상 및 예측, 추정 수치는 성격상 필연적으로 추측에 의해서 이루어졌으며 특정 가정에 기반한다. 또한 이러한 미래 전망 진술은 잘못된 것으로 판명될 수 있으며 부정확한 가정이나 알려지거나 알려지지 않은 위험, 불확실성 및 기타 요인에 의해서 영향을 받을 수 있으며, 이들 대부분은 통제가 불가능하다. 따라서, 이러한 미래 전망 가정의 일부 또는 전체가 실현되지 않거나 실제 결과와 큰 차이가 발생할 수 있다.