



# ONDA GAMEPAD

Blockchain Game Migration ECO Builder



# Contents :

03

Introduction

25

ONDA  
Genesis Farming

05

Our  
Business & Vision

28

Token Economy

07

ONDA GamePad

34

Team

15

ONDA GamePad  
Farm Structure

39

Partners

20

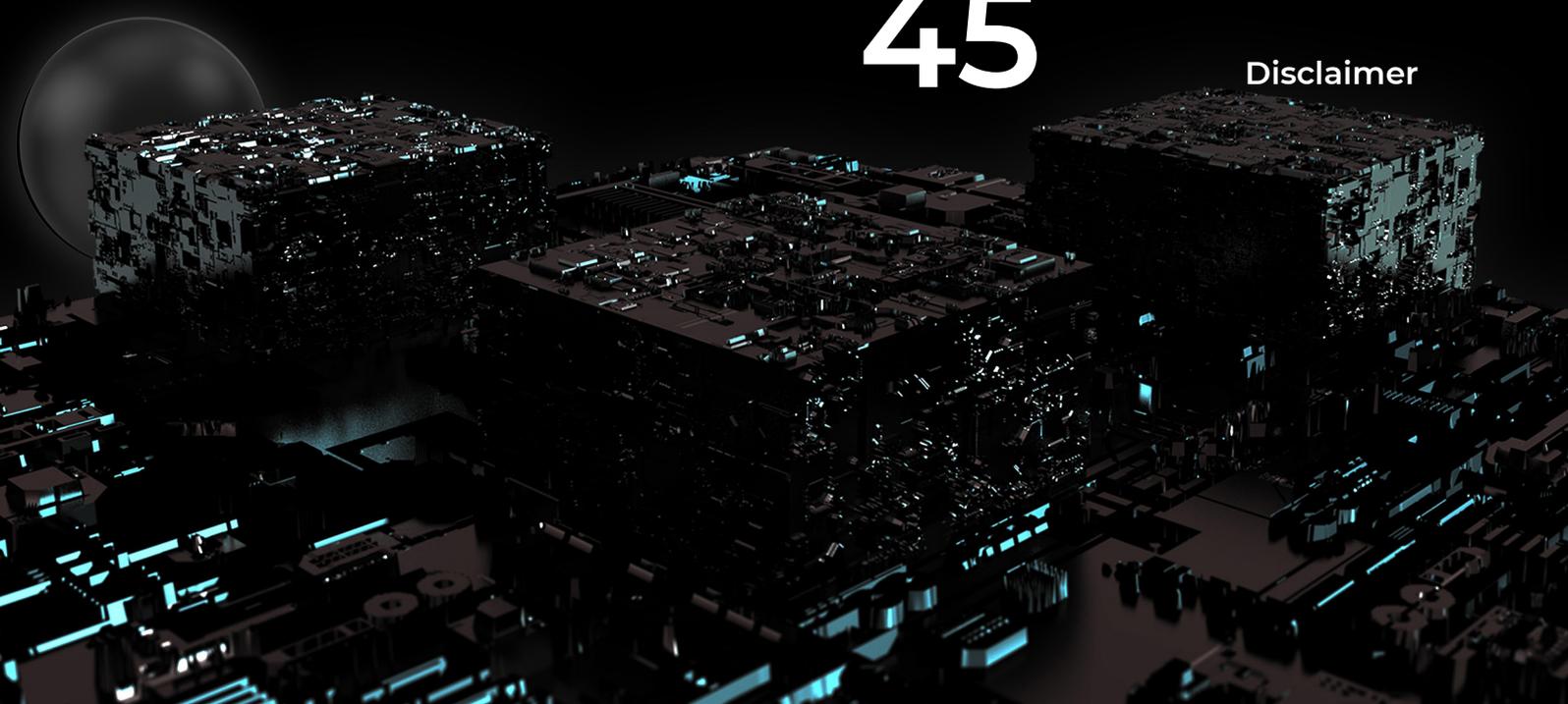
ONDA GamePad  
NFT Structure

42

Roadmap

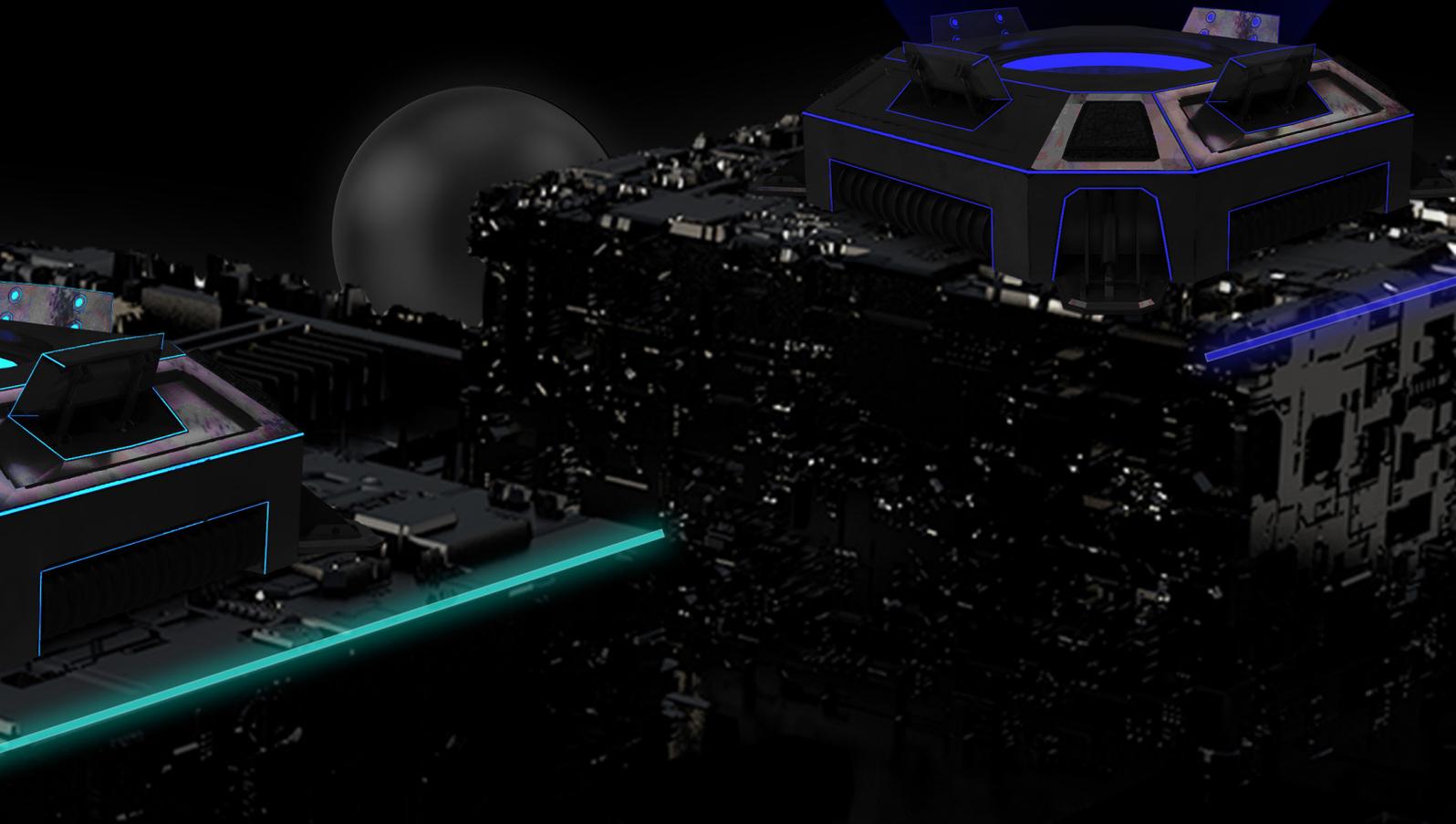
45

Disclaimer



# 01

## Introduction



게임산업은 인터넷 인프라의 발전 및 하드웨어 성능 향상으로 지속적인 성장을 해 왔으나 산업의 주축인 개발사의 경우 사업자가 감당하기 어려운 프로젝트의 대형화로 인해 어려움을 겪고 있습니다. 게임의 수준과 눈높이가 높아질수록 투입되는 인력, 마케팅, 운영비는 매출액 대비 꾸준히 상승하고 있으며, 이에 따른 재정악화는 피할 수 없는 숙명입니다.

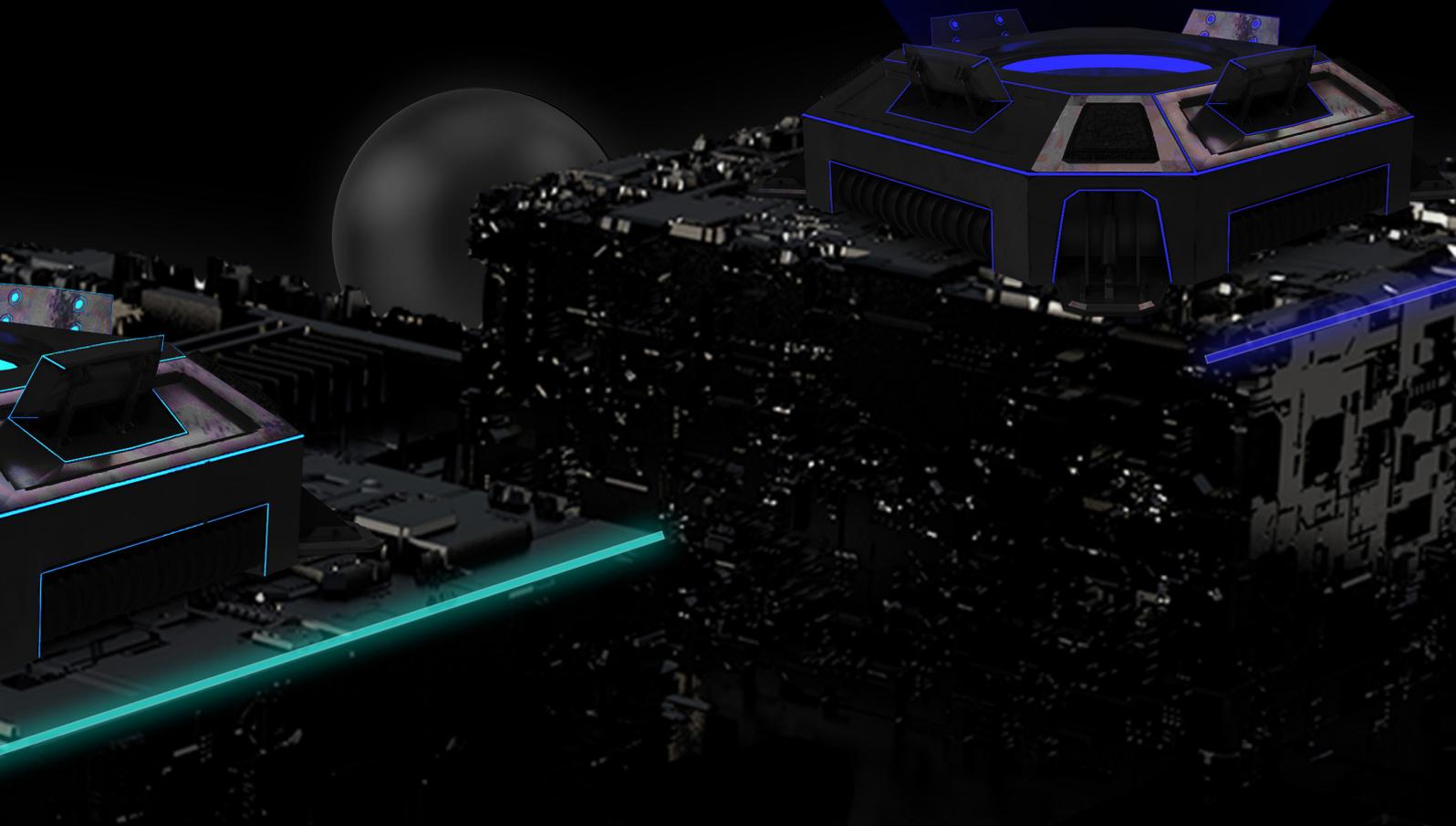
초기 투자 단계를 지나 추가적으로 투입해야 하는 자본 및 고정비용이 늘어나는 작금의 상황은, 게임사가 더 나은 게임개발 및 플레이 환경을 제공하는 것에 제약을 줍니다. 대부분의 게임사가 신규 게임 런칭 및 기존 게임을 안정적으로 운영, 개발하기 위해서는 더 많은 자본이 필요하며 프로젝트를 한단계 더 도약 시키기 위해 자신들의 부족한 부분을 과도한 과금을 유도하는 게임 시스템을 만들어 유저에게 전가하는 것을 반복하고 있습니다. 문제는 이런 형태의 게임들은 장기적으로 봤을 때 게임사의 경쟁력 저하를 낳고 있다는 점입니다. 과도한 과금 유도성 게임 구조는 재밌게 즐겨야 할 게임의 밸런스를 무너뜨리며, 이로 인해 게이머는 게임 자체에 흥미를 잃거나 불만과 불감증이 증가되어 극도의 피로감을 느끼게 됩니다. 이는 결국 재구매-재과금을 하는 유저의 수를 줄이고, 게임사는 소수로 줄어든 고과금 유저에게 더 많은 과금유도를 할 수 밖에 없어 게임에 새롭게 유입되는 신규 유저 수를 줄이는 동시에 기존유저도 게임 플레이를 그만 두도록 합니다.

더 큰 문제는 레드오션에서 살아 남은 대형 퍼블리셔, 대형 개발사가 게임 출시를 주도하는 근래의 게임시장 흐름 속에서 상대적으로 자본 규모가 작은 중소형 게임사들은 고과금 시스템으로만 경쟁해야 되는 상황이 큰 부담과 압박으로 작용하여 새롭고 창의적인 게임의 출시를 막는 다는 것에 있습니다. 게임 출시 초기부터 과금형 구조를 만들지 않고 사업을 진행하게 되면 개발과 운영이 어려워 사업을 종료하는 문제가 빈번하게 발행하고 있으며, 반대로 소수의 메이저 게임 대기업이 시장을 독점함에 따라 이익 극대화를 위해 과금형 게임 시스템을 확대 재생산하는 악순환이 반복 중입니다.

이러한 문제점들을 해결하기 위해 우리는 예비 플레이어와 개발자가 상호 협력하며, 서포터와 개발자의 합리적인 계약을 통해 성장할 수 있는 ‘탈 중앙화 게임 플랫폼’을 제공할 것입니다. ‘온다 게임패드(ONDA Gamepad)’를 통해 개발자는 전문화된 인프라 서비스와 종합적으로 쾌적한 게임 퍼블리싱 환경에서 빠르게 변하는 시장의 요구들을 빠르게 감지하고 지원받아 경쟁력을 확보할 수 있게 됩니다.

우리가 만들어 갈 미래엔 소수의 메이저 게임사의 독점으로 게임산업의 전반적인 트렌드와 경제가 주도 되는 것이 아닌 탈 중앙화 서드파티를 중심으로 분산화된 새로운 게임 경제 생태계가 형성되어, 현재 어려움을 겪고 있는 개발자부터 중소형 게임사까지 생존력을 갖게 되고, 경쟁력 있는 게임을 제공할 수 있게 되며, 게이머들의 즐거움 또한 늘어날 것입니다. 더 나아가 게임산업 역시 재정 악화의 문제를 해결하고 더 큰 성장이 지속될 것입니다.

# Our Business & Vision



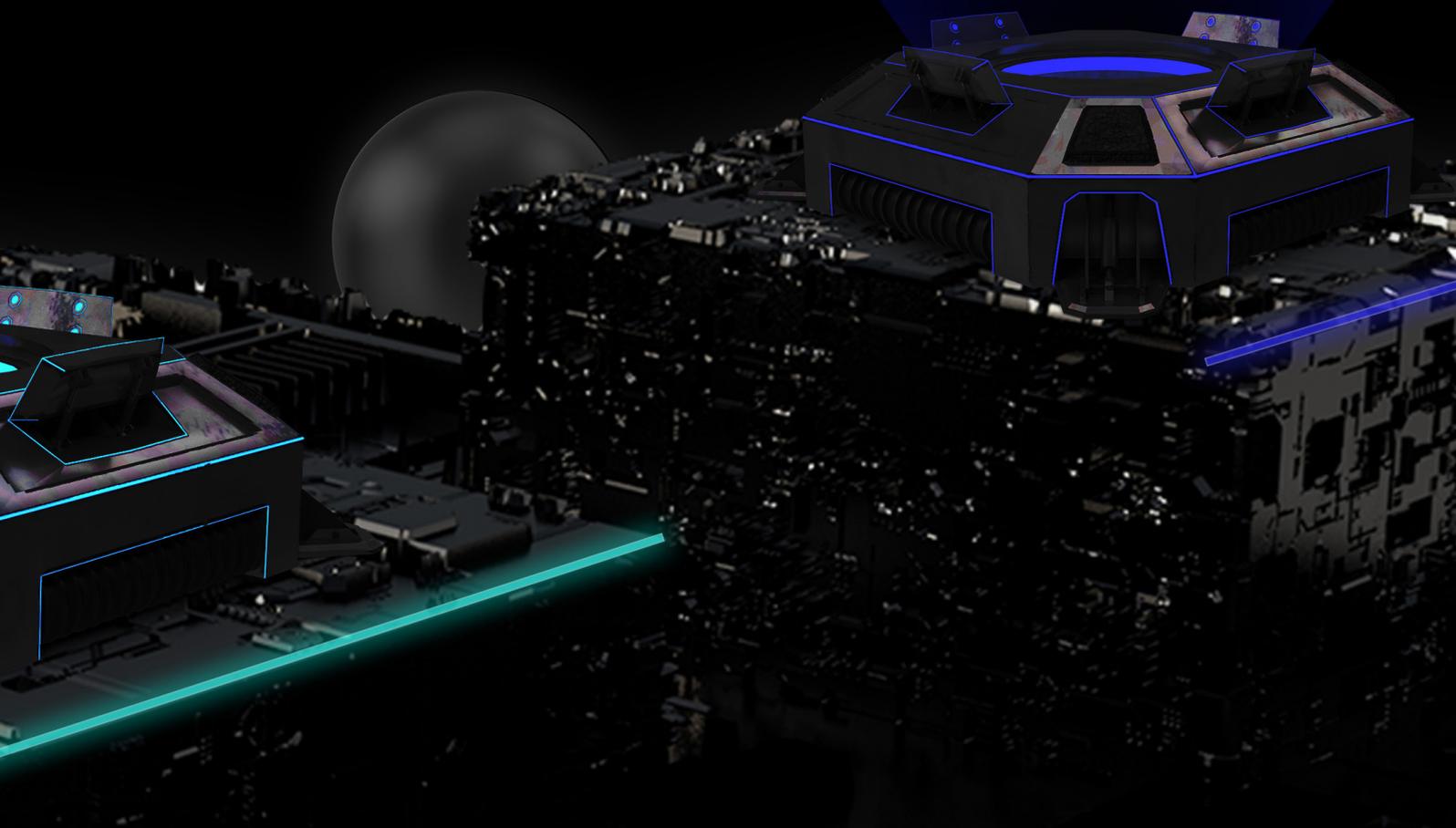
온다 게임패드(ONDA GamePad) 플랫폼은 블록체인 기술을 접목할 수 있는 개발 생태계를 구축하고, P2E(Play to Earn) 유저 유입 시스템을 통해 게임의 활성화를 촉진시켜 프로젝트들의 생존 가능성을 높여, 점진적으로 온다 생태계에서 현존하는 게임산업의 개발사, 투자자, 게임 유저가 맡고 있는 포지션에 해당하는 모두가 만족할 수 있는 결과를 함께 만들며 동시에 빠르게 확장해 나갈 수 있는 길을 짓는 것이 목표입니다. 탈 중앙화 게임 환경으로 자유롭고 보다 효율적인 게임 플랫폼이 될 수 있도록 지원을 아끼지 않을 것입니다.

온다는 개발자와 유저, 더 나아가 게임산업을 넘어 블록체인 산업까지 아우르는 모두를 하나의 공통 자율 경제 시장으로 통합할 수 있는 가치 프로토콜로 거듭나고자 합니다. 그러기 위해 선행되어야 할 우리의 핵심 목표와 비전을 인지하고 시장 참여자가 언제든지 자유롭게 온다 생태계의 일원으로 가치를 창출할 수 있도록 다양한 도구를 지원합니다. 온다에서 제공하는 핵심 가치는 다음과 같습니다.

01. 기존 게임사의 열악한 재정구조로 인해 만들어지는 숙제를 유저들에게 전가시키고 있는 문제를 경제 시스템을 고도화하여 게임의 안정적인 운영을 돕고, 이를 바탕으로 ‘유저 중심의 콘텐츠’가 개발될 수 있도록 장려합니다. 이를 위해 NFT 마켓 플레이스를 적극 활용합니다.
02. 기존의 중앙 시스템에서 플레이어에게 일방적으로 서비스가 제공되었던 한계를 극복할 수 있도록 게임 거버넌스에 참여할 수 있는 권한을 제공하며, 게임 생태계 활동을 통해 창출되는 프로토콜이 가치를 형성할 수 있도록 서로 다른 게임에서도 플랫폼 내의 경제적인 활동이 가능한 기회를 제공할 것입니다.
03. 플랫폼에 실시간으로 누적되는 다양한 형태의 데이터를 확보하고 가공할 수 있게 함으로써 위변조가 불가능한 데이터를 바탕으로 빅데이터를 구축합니다. 이를 통해 데이터 주권을 세울 수 있고, 데이터 유통을 통한 생태계 확장 가능성을 제시할 것입니다.
04. 온다 게임패드 프로젝트는 온다 게임패드 플랫폼의 고도화 및 활성화를 성공시키는 것에 주력합니다. 이후 메타버스 생태계 활성화에 집중하는 온 버스(ONVERSE) 프로젝트와 함께 온다 게임패드 생태계를 연결해 추후 사용자 기반 확장이 가능한 형태로 메타버스 생태계의 폭발적인 성장을 배가시킬 것입니다.

# 03

## ONDA GamePad



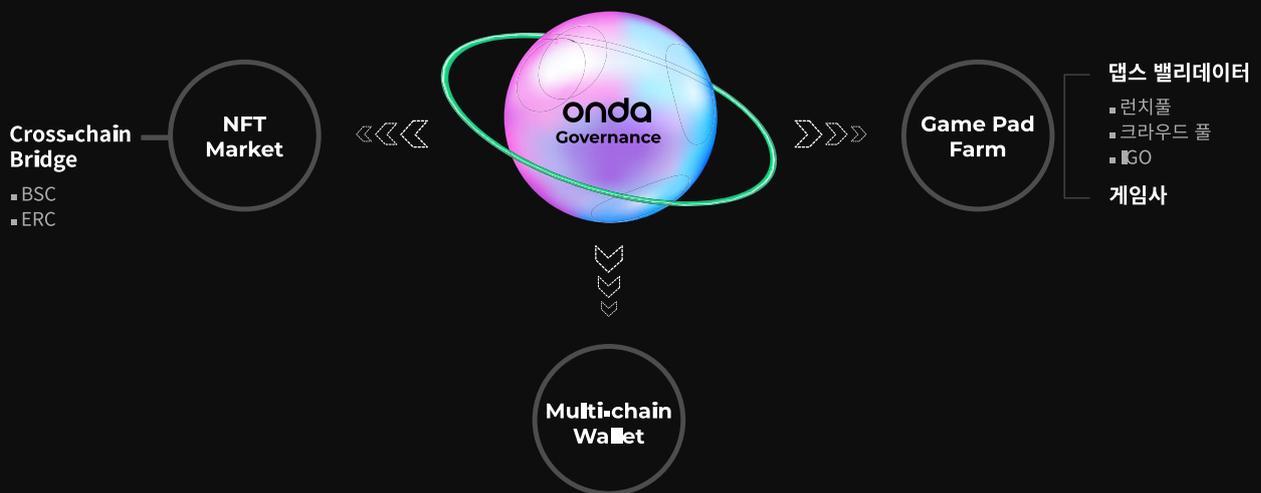
# 01 . 개념

온다 게임패드(ONDA GamePad)는 게임 사업자가 블록체인 기술을 활용해 수익구조를 확대하거나 게임 시스템의 효율성을 향상시킬 수 있으며, 유저 확보를 위한 다양한 프로세스를 제공하며, 최적화 시킬 수 있는 플랫폼입니다. 온다는 고질적인 게임산업의 악순환을 해결할 수 있도록 게임사업자들의 블록체인 기술 접목을 적극적으로 지원하는 토털 솔루션을 제공합니다.

온다 게임패드를 통해 게임사는 다소 생소할 수 있는 블록체인 기술 도입을 생태계 핵심 서드파티를 통해 지원 받을 수 있으며, 여기에는 기존 게임 내에서 통용되던 레거시 계정의 블록체인 연동, 연동을 위한 다양한 데이터 마이그레이션 작업, 게임사의 자체토큰 발행 지원, 구조 설계 및 수익배분 구조 제공, 게임사의 기존 IP, 리소스를 활용한 NFT마켓플레이스 진입 등 광범위한 영역을 포괄하고 있습니다.

즉, 온다 게임패드는 금융, 다양한 형태의 컨설팅 및 기술등의 지원이 포함된 풀패키지 형태의 블록체인 솔루션을 게임사에 제공해 게임사의 블록체인 생태계 진입을 돕는 플랫폼 이라고 할 수 있습니다. 이 과정은 온다 재단이 단독으로 중앙화된 결정을 내리는 것이 아닌, 온다 게임패드 생태계 내의 플레이어들 간 합의, 지원을 통해 이루어집니다. 본 생태계의 핵심 요소는 바로 거버넌스 토큰인 온다토큰(ONDA)입니다.

온다 토큰은 게임사가 블록체인 기술 도입 및 자체 발행 토큰 이코노미를 구축할 때 핵심 의결 요소 및 경제 요인으로 작용함으로써 생태계가 무분별한 토큰 발행 및 어뷰징(abusing) 행위로 무너지지 않도록 지지 기반을 다지는 역할을 지속 수행할 것입니다. 온다 게임패드는 플랫폼 내 주요 의결 사안에 대해 투표로 의사결정 및 프로세스가 진행되는 것에서부터 시작해, 궁극적으로는 생태계 자체로서 운영 및 성장이 가능한 DAO(Decentralized autonomous organization)로 거듭고 자 하며 그 중심에 거버넌스 토큰 온다 토큰(ONDA)을 핵심으로 삼습니다.



## 02 . 특징

온다 게임패드에는 중앙화 게임사들이 보다 쉽게 탈 중앙화 블록체인 서드파티 생태계에 진입할 수 있게 지원하고, 아래와 같은 주요 특징을 바탕으로 보다 빠르게 생태계를 확장할 수 있도록 합니다. 이는 온다 게임패드가 발행한 자체 토큰인 온다(ONDA)를 중심으로 구축됩니다.

### 블록체인 게임 생태계 활성화

- 01 . 핵심 서드파티인 ‘댁스 밸리 데이터(Dapps Validator)’의 자원을 기반으로 게임사의 블록체인 생태계 진입을 지원하는 파트너를 통해 생태계를 활성화할 수 있는 프로세스 및 플랫폼을 제공하고, 탈 중앙화 게임 생태계를 구축합니다. 이것은 빠르고 효율적인 블록체인 생태계 진입을 가능하게 합니다.
- 02 . 블록체인 시장 진입 장벽을 낮출 수 있는 토틸 솔루션을 제공합니다. 특히 중소 게임사 및 인디 게임사는 온다 게임패드를 통해 한 단계 업그레이드된 새로운 비즈니스 모델 및 매출을 확보할 수 있으며, 경쟁사 대비 빠르게 시장 확장을 할 수 있습니다.

### 게임사가 제공하는 독립적이고 새로운 탈중앙화 경제시스템

- 01 . 게임사들이 안정적인 운영과 개발을 진행할 수 있도록 탈 중앙화 기반 펀딩 솔루션을 제공하여 자체 게임 토큰 발행을 지원하고, 사용자 편의성에 근거한 NFT 마켓 플레이스 통해 추가 매출 확보 채널을 보유할 수 있도록 지원합니다. 온다 재단은 파트너사를 통해 블록체인 기술 및 토큰 이코노미 설계를 제공합니다.
- 02 . 자체 게임 토큰 없이도 게임사는 게임패드의 스테이크 풀에 일정한 양의 가치 프로토콜을 생성 및 연계하여 미래가치에 대한 이익을 공유 받을 수 있습니다. 더 나아가 스테이크 풀에 모인 LP(Liquidity Provider)는 서드파티(스시스왑, 유니스왑 등)와 연동되어 보다 유연하게 이익을 설계할 수도 있습니다.

## NEXT NFT

01. NFT 아이템만이 아닌, 게임 계정을 블록체인 마이그레이션해 NFT 화하는 탈 중앙화 NFT 계정(DANFT)을 지원하며, 이를 토대로 중앙 서버에 개인 정보가 저장되지 않고 사용자 편의성 및 게임 아이템/계정 거래 편의성을 제공할 수 있습니다.
02. 계정을 NFT 화 한 방식을 통해 다양한 게임패드 플랫폼 내 사용 외에도, 타 NFT 마켓 연동 및 기능 확보가 가능해 추후 확장성이 무한합니다.
03. 생태계로 진입한 단일 게임에만 통용되는 것이 아닌, 이후 진입하는 여러 게임에서도 통용될 수 있는 생태계 자체에서 사용처가 있는 NFT를 제작, 활용해 게임 산업 생태계 중심의 차세대 NFT 방향성을 제시합니다.

## 빅데이터 역량 확보

01. 온다 재단과 블록체인 기술 지원을 제공하는 댕스 밸리 데이터는 블록체인 게임화하는 과정에 대한 데이터 마이그레이션 룰을 설정하며, 이를 통해 온다 게임패드 참여하는 게임과 블록체인 기술 접목은 클렌징이 이루어진 경쟁력 있는 데이터 수집이 가능합니다. 온다 게임패드의 생태계가 확장될수록, 생태계에서는 양질의 데이터가 유통되며, 이를 통해 빅데이터의 글 수집할 수 있으며 추후 데이터 기반 이코노미 생태계를 구성할 수 있습니다.

### 03 . 생태계 참여자별 역할

생태계의 주요 플레이어인 온다 재단, 댁스 밸리데이터(Dapps Validator), 게임사(게임), 유저, 투자자는 유기적인 소통을 통해 온다 게임패드 플랫폼을 발전시킵니다.

온다 게임패드는 실제 사례를 제시하기 위해 레퍼런스 프로젝트(가칭 : GAME)을 P2E 블록체인 게임화할 예정입니다. 레퍼런스 프로젝트의 표준 프로세스는 추후 온다 게임패드 생태계에 합류하는 게임들의 기준이 되며, GAME 프로젝트가 안정적으로 생태계에 진입하는 과정을 프로세스로 제공함으로써 이후 합류할 후속 프로젝트들이 플랫폼을 통해 빠르게 론칭 할 수 있도록 안내하는 기본 가이드가 될 것입니다. 추가로 새롭게 합류할 프로젝트들은 사업 현황, 추후 발전 방향에 따라 밸리 데이터와 함께 협의를 통해 게임별 커스터 마이징 솔루션을 제공받습니다.

#### 온다 재단 (ONDA Foundation)

- 01 . 온다 재단은 온다 게임패드 생태계를 확장할 수 있도록 댁스 밸리 데이터 선정 또는 정책 수립, 게임사 선정 및 서드파티의 역할 정의, NFT 플랫폼 운영 등 플랫폼을 고도화하고 생태계를 발전시키는데 주력합니다.
- 02 . 온다 재단이 가장 중요하게 생각하는 목표는 탈 중앙화 생태계가 잘 형성될 수 있도록 다양하고 경쟁력 있는 게임을 소싱, 생태계에 참여시키는 것이며 우수한 역량의 댁스밸리데이터 풀을 확보해 게임사들이 블록 체인 생태계로 진입하는데 있어 안정적으로 온 보딩(On boarding) 할 수 있는 기반을 마련하는 것입니다.
- 03 . 온다 재단은 게임 프로젝트 토큰 발행에 직접 관여하지 않으며, 생태계 조성에 주력합니다. 단, 댁스밸리데이터와 게임사간의 커뮤니케이션에 중재나 협의를 위해 필요한 경우 요청 이슈에 참여할 수 있으며 게임 네이티브 토큰을 통한 자금 세탁 또는 특수 이익을 위한 시장 교란 행위와 같은 불법적 활용에 대한 방지책과 P2E 보상구조의 허점을 이용한 어뷰징 등 불특정 집단 또는 개인의 부정행위를 방지하기 위한 정책 설립에 기여합니다.
- 04 . 온다 재단은 생태계 개발과 발전을 통해 다양한 온/오프 체인 데이터를 수집하며 게임사 또는 협력사와 데이터 가공과 정제를 통해 얻은 인사이트를 기반으로 신규 비즈니스 진출을 통한 생태계 확장에 최선을 다합니다. 특히 온다 생태계에 참여할 경우 러닝에 사용되기 어려운 무분별한 원시데이터(raw data)가 아닌, 별도의 분류 체제(Sorting)를 통한 클렌징 데이터를 보유하기 때문에 그 가치가 배가됩니다. 이는 온다 게임패드 진입 시 댁스 밸리 데이터-게임사가 마이그레이션을 위한 사전 정의 및 룰 세팅을 바탕으로 이루어지기 때문에 가능한 것이며, 온다 재단은 댁스 밸리 데이터와의 협업을 통해 보다 간결하고 효율적인 형태로 데이터를 인덱싱 하고 보유할 수 있습니다.

## 덱스 밸리데이터 (Dapps Validator)

덱스 밸리 데이터는 게임사가 블록체인 시스템을 기존 시스템과 결합하기 위한 모든 협의/지원을 하는 서드파티 파트너입니다. 덱스 밸리 데이터는 온다 생태계 선순환을 위한 핵심 참여자이지만, 온다 재단의 산하 조직이 아닌 독립적인 개체입니다. 즉, 이는 어떤 유저나 조직도 관련 업무를 수행할 수 있다는 것을 의미합니다.

무분별한 덱스 밸리 데이터 난립을 막기 위해 온다 재단은 덱스 밸리 데이터가 생태계에서 적절한 역할을 수행할 수 있는지 확인하고 생태계 기본 룰(마이그레이션 규격 등)을 정하며 생태계 참여에 지원한 덱스 밸리 데이터는 공식 검증을 절차를 거쳐 인증 그룹에 합류하게 됩니다. 인증된 덱스 밸리 데이터는 생태계에서 독립적으로 활동할 수 있으며, 수행하는 역할, 조건에 따라 적절한 보상을 획득할 수 있습니다.

덱스 밸리 데이터의 보상은 레퍼런스 프로젝트와 함께하는 덱스 밸리 데이터의 첫 사례를 바탕으로 추후 별도 문서(DOC)를 통해 공개됩니다. 또한 보상안은 생태계 환경 변화에 맞춰 거버넌스 합의 과정을 통해 결정됩니다. 덱스 밸리 데이터는 독립된 개체로서 온다 게임패드 블록체인 생태계에 게임사가 원활히 진입하는 것을 지원하는 한편, 생태계에 진입한 게임의 무분별한 현금성 NFT 아이템 발행으로 게임의 밸런스가 무너지는 것을 감시하며, P2E 밸런싱 기여, 온다 토큰의 선순환 구조 정책 수립에 기여하는 탈 중앙화 객체로 활동합니다.

### 덱스 밸리데이터 주요 지원영역 및 보상구조

01. 게임사와의 협의를 통해 블록체인 덱스 밸리데이터 프로그램을 제공
02. 덱스 밸리데이터는 P2E 마이그레이션의 기술, 기획 제공
  - 블록체인 기획 및 밸런싱, 동기화 기술 지원
  - 토큰 이코노미 기획 지원
  - 마이그레이션 전략 및 기술(툴 등) 지원
03. 검증 및 개발은 모두 제3의 감사기관을 통해 감사를 진행하며 기업핵심 기술정보를 제외한 모든 정보는 온다 허브(ONDA Hub)에 오픈소스로 아카이빙
04. 유저 계정 및 캐릭터 정보 등 NFT 상품 메뉴얼 툴 확립 기여
05. 아카이빙된 데이터에 대한 2차 가공 수익, 저작권이 발생하는 정보의 유통 수익, 런칭 완료에 대한 보상 획득 (게임사가 보상 제공)

## 게임사

게임사는 댁스 밸리 데이터 및 온다 재단과 함께 협의하여 블록체인 비즈니스로의 사업 확대를 위해 주요 데이터 마이그레이션, NFT마켓플레이스 론칭 등 콘텐츠 공급자의 역할을 합니다.

01. 게임사는 자신의 프로젝트에 투자할 투자자들이 획득할 상세한 인센티브 리저브의 이코노미를 설정해야 합니다. 인센티브 세팅이 어려울 경우, 댁스 밸리 데이터의 지원을 토대로 적정선을 설정합니다.
02. 스테이킹 시스템을 활용해 블록체인 게임 개발 재원을 확보할 수 있고 이는 유저가 게임사의 자체 발행 토큰 없이 초기 운영 재원으로 활용할 수 있도록 하는 방식입니다. 유저는 다양한 형태의 스테이킹 풀에 유동성을 공급할 수 있으며, 유저는 창출된 보상을 토대로 유저는 본인의 기호에 맞는 게임을 선택하여 해당 게임을 지원하거나 회수할 수 있습니다. 모든 거래/지원 과정은 감사(audit) 된 스마트 컨트랙트를 통해 안전하고 투명하게 공개되며, 이처럼 안전한 형태의 크라우드 론칭을 통해 건전한 유저 커뮤니티 형성과 생태계 참여자로서의 정당한 권리 주장도 가능하도록 합니다. 또한 게임사는 안정적인 운영자금을 토대로 블록체인 생태계에 보다 빠른 진입이 가능하며, 게임의 초기 커뮤니티 구성, 비용 절감, 데이터 획득, 비전 공유 등 다양한 운영 혜택을 얻을 수 있습니다.
03. 게임사는 유저의 적극적이고 객관적인 기여를 촉진할 동기를 부여하기 위하여 지원자들에 대한 혜택을 게임패드 플랫폼에 사전공시/제공해야 합니다.
04. 댁스 밸리 데이터는 게임사와 함께 기존 게임을 포크 및 업그레이드할 수 있는 기능을 지원합니다. 원활한 블록체인 생태계 이전을 위해 댁스 밸리 데이터와 함께 마이그레이션 룰 설정, 개발 진행 가이드를 참조하여 작업을 수행합니다.
05. 게임사는 자체 발행 토큰을 통해 크라우드 펀딩이 가능합니다. 시스템을 활용해 개발비 및 운영비 등에 필요한 요구사항을 공개하고 자체 토큰을 발행해 올바른 거버넌스 합의를 거쳐서 확립된 가이드라인에 맞춰 크라우드 펀딩을 진행합니다. 온다는 이러한 형태의 시스템 활용에 있어서 다양한 가이드를 제공하며, 게임사는 이를 댁스 밸리 데이터와 협의하여 적정선으로 선택 및 커스터마이징 하여 진행할 수 있습니다.
06. 게임사는 사전에 설정하고 공시한 보상을 지급해야 합니다. 온다 게임패드 팜을 통해 게임 자체 발행 토큰을 수령하거나 P2E 토큰의 지급은 스마트 컨트랙트를 통해 사전에 정해진 규칙대로 자동 지급되며, 추가 지급의 경우 내용을 고지하고 정해진 기간 내에 지급해야 합니다. 이는 매우 중요한 사안으로, 부득이하게 변동 사항이 생길 경우 온다 재단과 댁스 밸리 데이터 간 협의하여 게임 시스템에 적용합니다.

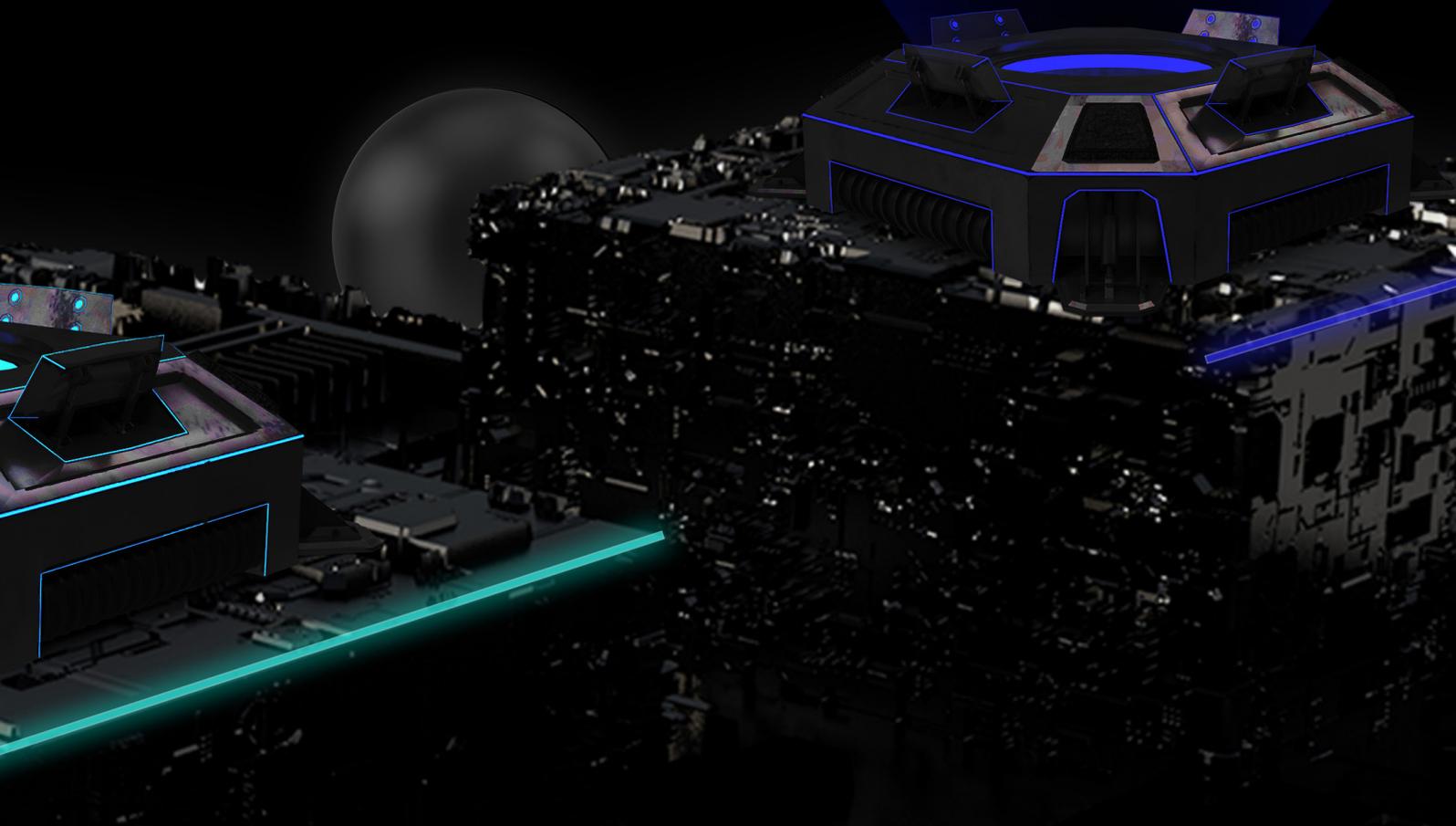
## 게임유저

- 01. 유저는 기존 게임에서 새롭게 블록체인 게임화된 (마이그레이션이 완료된) 게임 또는 새롭게 개발한 블록체인 게임에 접속합니다. 접속 방식은 전통적인 플레이 방식에 익숙한 유저에게 특별히 어렵거나 복잡하지 않을 것이며 친숙하고 자연스러운 방식으로 진행될 예정입니다.
- 02. 유저는 게임사가 댁스 밸리 데이터와 협의한 보상 프로그램에 따라 거버넌스 행사 및 밸런싱 조정 테스트 등에 참여 및 기여를 한 후, 리워드(해당 게임 자체 발행 토큰 등)를 바운티나 에어드롭 형태로 획득할 수 있습니다.
- 03. 기존 게임 아이템/계정 거래 불안정성을 해결하기 위한 솔루션인 온다 NFT 마켓 플레이스를 통해, 자신의 계정 및 캐릭터 정보 전체를 NFT 화해 손쉽게 거래할 수 있습니다. 이 방식은 기존 게임 아이템 중개 업체 등을 통한 계정 거래 시 불편함을 제거하며, 거래 편의성을 향상을 토대로 보다 낮은 비용을 지불하고 거래할 수 있습니다.
- 04. P2E(Play to Earn) 시스템을 통해 게임을 즐긴 유저는 게임사의 자체 발행 게임 토큰을 얻을 수 있으며, 자체 발행 게임 토큰은 자유롭게 게임패드 플랫폼 내, 혹은 외부 거래소 마켓을 통해 수익을 실현할 수 있습니다.

## 서포터

- 01. 서포터는 댁스 밸리 데이터, 게임사, 재단 간 협의를 통해 확정된 다양한 형태의 지원 투자에 참여해 원하는 게임의 자체 발행 토큰을 얻을 수 있습니다.
- 02. 서포터들은 원하는 게임 프로젝트 토큰을 얻기 위해 온다 멀티 체인 월렛을 통해 ETH, BNB, ETH, ONDA 등 투자 형태의 지원도 가능하며, 동시에 프로젝트와의 공동 목표를 위해 미션을 제공받고 수행하여 추가적인 토큰 수령이 가능합니다. 유저들은 해당 프로젝트에 관심이 있는 투자자임과 동시에 별도로 수행한 보상활동에 따라 토큰 보상을 받을 수 있습니다.
- 03. 서포터들이 선택한 프로그램에 따라 직접 게임과 관련된 아이템 NFT 혹은 다양한 권리를 구매하고 지급받을 수 있으며 참여요건은 게임사와 댁스 밸리 데이터가 프로그램 시작 전 세부 공지를 통해 전달받습니다.
- 04. 서포터에게 제공되는 투자 프로그램은 화이트리스트(Whitelist) 형태의 IGO 외에도 무손실 투자가 가능한 크라우드 풀, 런치 풀 등이 동시 혹은 단독으로 제공되며 이를 통해 유저는 자산 변동의 위험성을 줄이고 금전 이익을 위한 이해 관계에서 벗어나 더욱 객관적인 하나의 탈 중앙화 시스템 플레이어로서 생태계에 참여하여 생태계 발전에 기여합니다.

# ONDA GamePad Farm Structure



## 01 . 온다 게임패드 팜 (ONDA GamePad Farm)

온다 게임패드 팜이란 게임사가 자체 토큰 발행을 통해, 온다 게임패드 릴리스 이전 단계에서 클라우드 펀딩 형태로, 아이템을 교환하거나, NFT 소유권을 사전에 획득할 수 있는 이벤트 프로그램입니다.

온다 게임패드는 서드파티 생태계를 육성/지원하기 위해 댁스 밸리 데이터-게임사간 합의를 통한 자율적인 이벤트를 지향합니다. 크게는 3가지 방식 모두를 이용하여 진행할 수 있으며, 이것이 어려울 경우 2가지 혹은 단일 형태의 진행도 가능합니다. 또한 펀딩 과정에서의 세부 정책 등은 정해진 것이 아닌, 댁스 밸리 데이터 또는 온다 재단, 온다 TOP 홀더들과의 협의를 통해 확정합니다.

## 02 . 펀딩방식 소개

### 프로젝트 런치풀 (Project Launch Pool)

프로젝트 런치 풀인 온다 생태계에 진입한 게임 프로젝트의 자체 발행한 토큰을 얻기 위한 방식 중 하나로, 전체 수량이 지정된 게임 프로젝트 토큰 풀에 스테이크 킹을 하고 이를 통해 토큰을 얻을 수 있습니다. 이 과정에서 장기적으로 스테이킹을 할수록 추가 혜택을 지급합니다.

유저는 프로젝트 런치 풀에 스테이킹 해 프로젝트 토큰을 얻을 수 있으며, 개발 기간에 따라 사전 정의된 인센티브 정책에 근거해 토큰을 추가 획득할 수 있습니다.

프로젝트 런치 풀에 예치할 경우 확정된 수량의 프로젝트 토큰(GAME)과 교환이 가능한 증명 토큰을 할당받게 됩니다.

이 증명 토큰은 프로젝트가 상용화된 후 분배 기간(vesting)에 맞춰 '트레저리 박스(treasury box)'에서 프로젝트 토큰(게임사 자체 발행 토큰)으로 교환할 수 있으며 해당 토큰은 자유롭게 거래할 수 있거나 또는 게임 내에서 사용 가능합니다.

프로젝트팀은 런치 풀 진행 후 일정 기간 동안 지정된 조건을 런치 풀에 공급해야 합니다.

프로젝트 런치 풀의 주요 참여자별 프로세스는 다음과 같습니다.

## 프로젝트 런치풀 (Project Launch Pool)

### 01. 런치풀 할당 게임토큰 수량 설정

런치풀을 통해 참여유저에게 분배될 보상총량을 확정짓습니다.

### 02. 게임토큰 최초비율 설정

게임토큰의 클레임 권한을 갖는 권리토큰과 게임토큰 간의 초기 교환비를 지정합니다.

### 03. 권리토큰 소각 기간 또는 비용 설정

게임사는 유저의 자율적인 거래를 지원, 홀더들에게 추가적인 보상제공을 위하여 권리토큰의 바이백 소각을 지원합니다.

#### 소각 프로세스

- 게임사는 추후에도 약속된 게임토큰을 구매하여 공급합니다.
- 게임토큰으로 권리토큰을 구매합니다.
- 지분증명 토큰을 소각합니다.

### 04. 프로젝트 런칭 후 트레저리 박스(Treasury box)의 Unwrapped 스케줄(vesting) 설정

운영초기 과도한 게임 네이티브 토큰 공급으로 수요불균형 문제를 야기하지 않도록 런치풀 보상에 대한 분배일정을 설정합니다.

### 05. 트레저리 박스(Treasury box)에서 랩핑을 바로 해제(Unwrapped)할 경우 남은 기간/수량에 따른 페널티를 설정

### 06. 온다 카르마에 따른 페널티 차등 지정

다양한 활동을 통해 온다 생태계에 기여한 유저는 보유한 온다 카르마를 사용하여 페널티를 차등 적용 받습니다.

## 온다 재단 / 딥스 밸리데이터 - 런치 풀 생성

온다 재단 및 딥스 밸리 데이터는 게임사와의 협업을 통해 스테이킹 보상안을 확정할 수도 있습니다.

## IGO (Initial Game Token Offering)

IGO 방식은 게임패드 내 온다 토큰(ONDA) 예치를 진행한 유저들에게 추첨 방식으로 프로젝트 토큰을 얻을 수 있는 기회를 제공하는 방식입니다.

추첨이 진행 시, 본인의 온다 토큰 예치 등급에 따라 당첨 확률이 정해집니다 IGO 풀(Pool)에 참여하여 당첨된 유저는 당첨권(Lottery)을 획득할 수 있으며, 획득한 당첨권을 교환할 수 있습니다. IGO에 바로 사용해 IGO에 선정된 게임 토큰을 구매할 수 있습니다. 구매할 수 있는 당첨권당 게임 토큰 구매 한도는 참여하는 개발사가 덤스 밸리 데이터 혹은 온다 네트워크와 합의한 숫자로 제한됩니다.

당첨된 티켓은 ERC-721형태의 NFT로 유저에게 전송되어 유저는 당첨권 역시 거래할 수 있습니다.

## 크라우드 풀 (Crowd Pool)

크라우드풀 방식은 정해진 기간에 여러 게임사가 동시에 참여하며 크라우드풀 선정 시 유저에게 제공될 혜택과 게임 고유의 경쟁력과 비전을 홍보하여 유저들에게 지원을 받습니다. 공시된 일정 기간 내에 우승 프로젝트를 선정하고 선발된 프로젝트는 크라우드 풀이 시작될 당시 온다 재단이 공지한 지원 혜택을 받을 수 있습니다. 더불어 우승 팀에 지원하였던 유저들은 우승 팀으로부터 약속된 보상과 혜택을 얻을 수 있습니다.

선발 프로젝트는 마케팅 용도 및 온다 게임패드 내 비용 지불용 온다 토큰(ONDA)을 지급받을 수 있으며, 지급 받은 온다토큰 수량은 크라우드 풀 론칭 시 플랫폼 내에 공시 후, 스마트 컨트랙트로 크라우드 풀 종료 후 프로젝트의 토큰 주소에 입금됩니다. 온다 재단은 생태계에서 경쟁력을 가지고 있는 프로젝트의 발전을 위해 프로젝트 토큰의 게임 유통 파트너 연결, 추가적인 유동성 확보를 위한 인프라를 최대한 지원합니다. 그뿐만 아니라 온다 온/오프 체인 데이터를 기반한 마케팅프로그램, 오프라인 콘퍼런스 등 사업 확장을 위한 전반적인 프로그램도 제공합니다.

크라우드 풀을 이용할 때 유저는 여러 가지 페어를 통해 참여할 수 있으며, 프로젝트는 경쟁을 위해 초기 형성된 기존 풀과 별개로 우승 후 크라우드 풀 추가 시 게임 프로젝트는 일정량의 온다 토큰을 이용해 풀을 생성해야 하며, 생성된 풀 별로 별도의 유저 보상안을 제공해야 합니다.

### 03 .온다 카르마 (ONDA Karma)

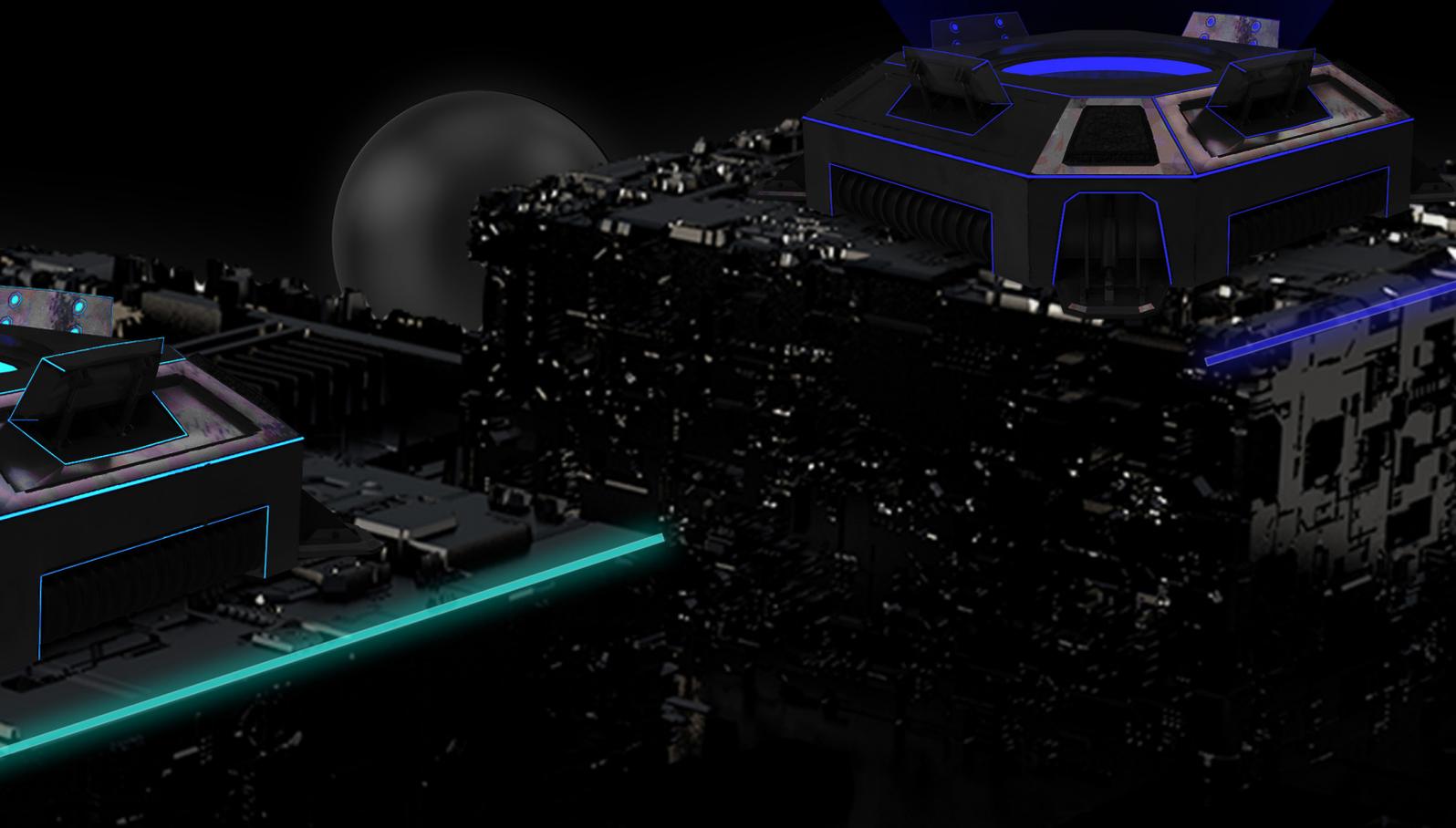
모든 LP 보유자는 LP 생성 및 스테이킹을 할 때마다 일정량의 온다 카르마를 얻습니다. 플랫폼 상에서 유동성과 관련된 특정한 일련의 행위를 했을 시, 온다 게임패드 플랫폼에는 자체 활용이 가능한 포인트인 '온다 카르마'를 획득할 수 있습니다.

온다 카르마는 기본적으로 토큰 배분 일정을 위한 등급 지정, 유동성 공급 해제 페널티 감소 등에 사용되며 추가적으로 생태계 내 다양한 특전에 대한 권리를 제공합니다. 유저는 보유한 온다 카르마 수치에 따라 등급을 획득할 수 있습니다.



# 05

## ONDA GamePad NFT Structure

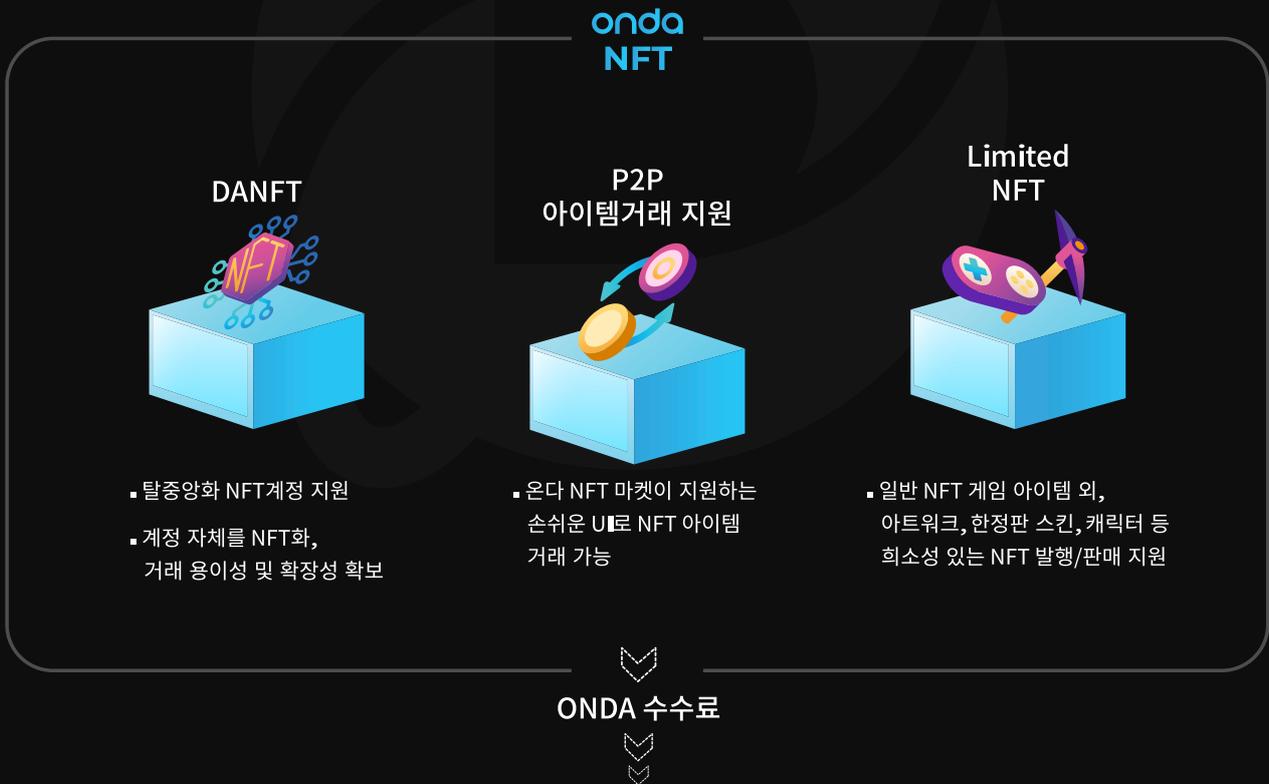


## 01 . 온다 NFT마켓

온다 게임패드 NFT 마켓의 핵심 가치는 단순한 NFT 거래 플랫폼이 아닌, 온다 생태계 참여자가 생산 및 확산시키는유, 무형의 가치재를 거래 가능한 재화로 변환시키고 공급, 이를 통해 생태계 이용자들에게 추가 보상구조를 제공합니다. NFT 마켓 플레이스와 연계된 온다 토큰의 활용을 통해 온다 토큰 총량은 지속적인 감소 추세가 이어질 것이며 디플레이션을 기반한 토큰 밸류에이션 상승을 기대할 수 있습니다.

온다 게임패드 NFT 마켓 플레이스는 다양한 암호화폐로 거래가 가능하며 온다 토큰을 사용하여 거래할 경우 추가적인 인센티브를 얻을 수 있습니다. 온다 토큰을 활용한 원활한 거래를 위해 플랫폼 내에서 여러 편의 기능 역시 제공합니다.

## 02 .온다 게임패드 NFT 마켓 주요 기능 소개

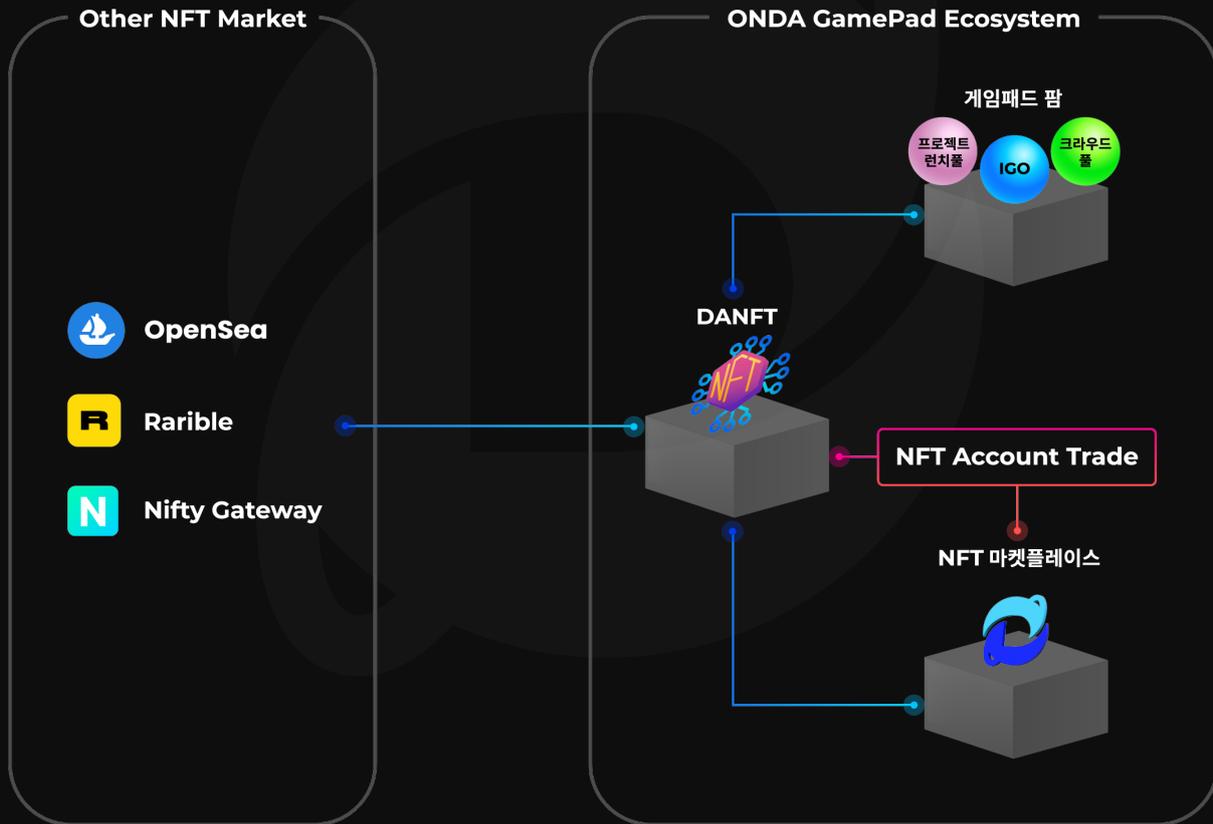


온다 토큰(ONDA)소각 & 온다 카르마 보유자 보상

[온다 게임패드 NFT마켓의 주요 기능 소개]

### DANFT (Decentralized Account NFT)

온다 게임패드에는 생태계에 진입한 게임 프로젝트의 아이템만이 아닌, 소유 계정 자체를 NFT 화하여 유저 간 거래, 교환이 가능한 편의성을 제공합니다. 기존 게임 아이템 거래 플랫폼의 경우 단순 아이템 거래 시에도 수많은 개인 정보와 에스크로를 포함한 번거로운 과정, 과도하게 책정된 수수료를 지불해야만 했습니다. 온다 게임패드가 지원하는 NFT 마켓 플레이스에서 유저는 지갑 연결과 같은 기초적인 연동 작업만 수행한 후, 아이템 거래뿐만 아니라 각 게임의 계정까지 손쉽게 거래할 수 있습니다. 계정 거래의 경우 거래 대상인 계정을 탈 중앙화된 스마트 컨트랙트의 NFT 형태로(DANFT) 데이터를 저장, 거래할 수 있도록 하며 거래가 완료된 뒤에는 계정 정보를 교체 및 갱신하여 즉각적인 인게임 플레이가 가능하도록 지원합니다. DANFT는 단순히 계정 거래만을 위한 기능이 아니며, 온다 게임패드 내 생태계에서 런치 풀, P2E 참여 보상 지급 등 다양한 기능을 확장 적용합니다.

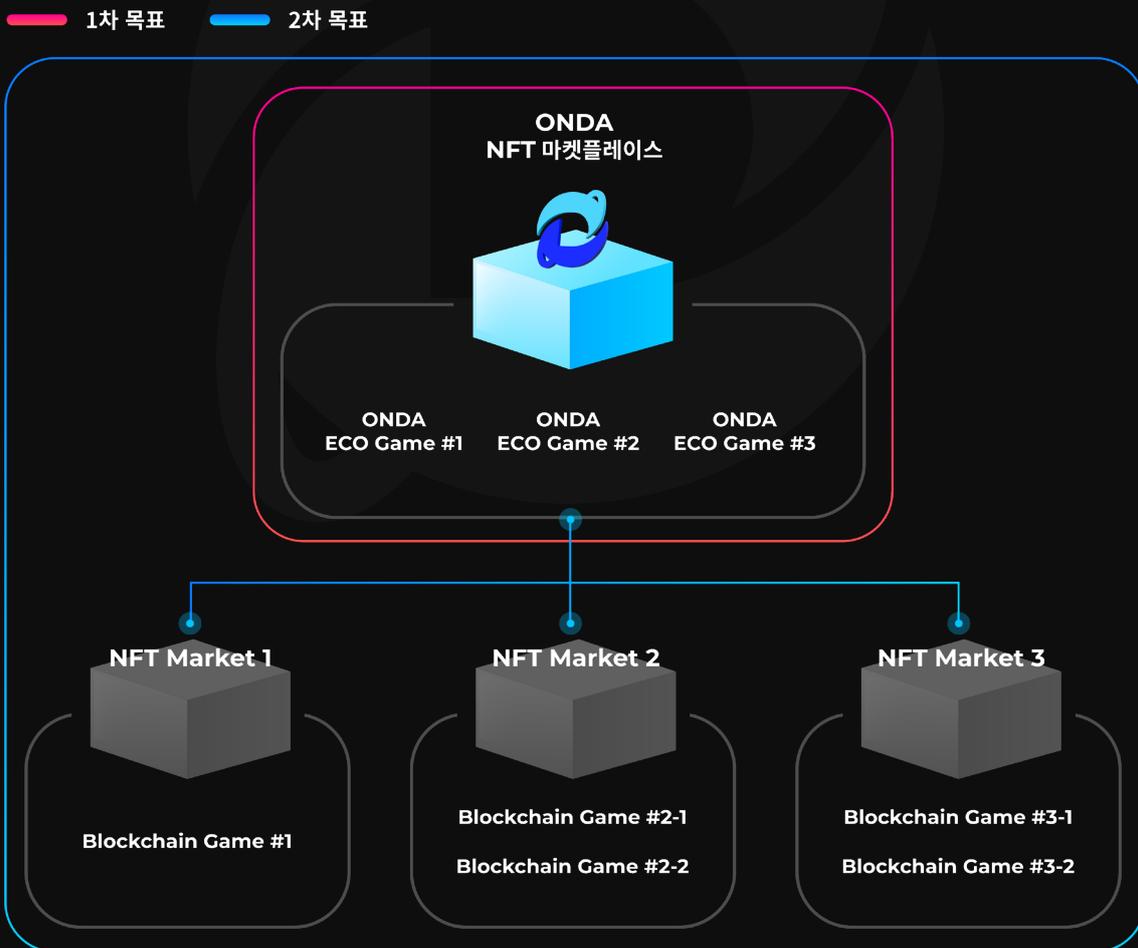


[온다 DANFT 구조도 예시]

### P2P 아이템거래 지원

온다 게임패드에는 자유롭게 NFT 상품을 거래할 수 있는 NFT 마켓 플레이스를 제공합니다. 온/오프 체인을 연동해 속도를 높이고 비용을 절감한 형태의 NFT 마켓 플레이스는 기존 이더리움의 ERC 규격을 활용한 플랫폼 대비 쾌적한 사용자 환경을 제공합니다. 추후 NFT 마켓 플레이스는 강력한 사용자 기반을 가진 주요 블록체인(이더리움, BSC, 솔라나, 폴카닷, 테라, 폴리곤 등)과 브릿지 지원을 통해 멀티 체인 환경 또한 구현할 것입니다. 이를 통해 사용자 접근성을 증대시키고, 더 많은 트랜잭션을 발생시켜 수수료로 사용되는 온다 토큰의 사용량을 늘려나갈 수 있습니다.

온다 NFT 마켓 플레이스는 다양한 블록체인 게임사와의 협업을 통해 온다 플랫폼에서 발행된 NFT가 다른 게임 플랫폼 아이템과도 거래할 수 있는 확장성이 있습니다. 온다 재단은 현재 운영 중인 블록체인 게임 중 DAU(Daily Active User)가 높은 게임을 우선으로 파트너십을 체결하고 댄스 밸리 데이터, 게임사와의 협업을 통해 NFT 거래 연동을 진행할 예정입니다.



[NFT 마켓 확장 기본 구조]

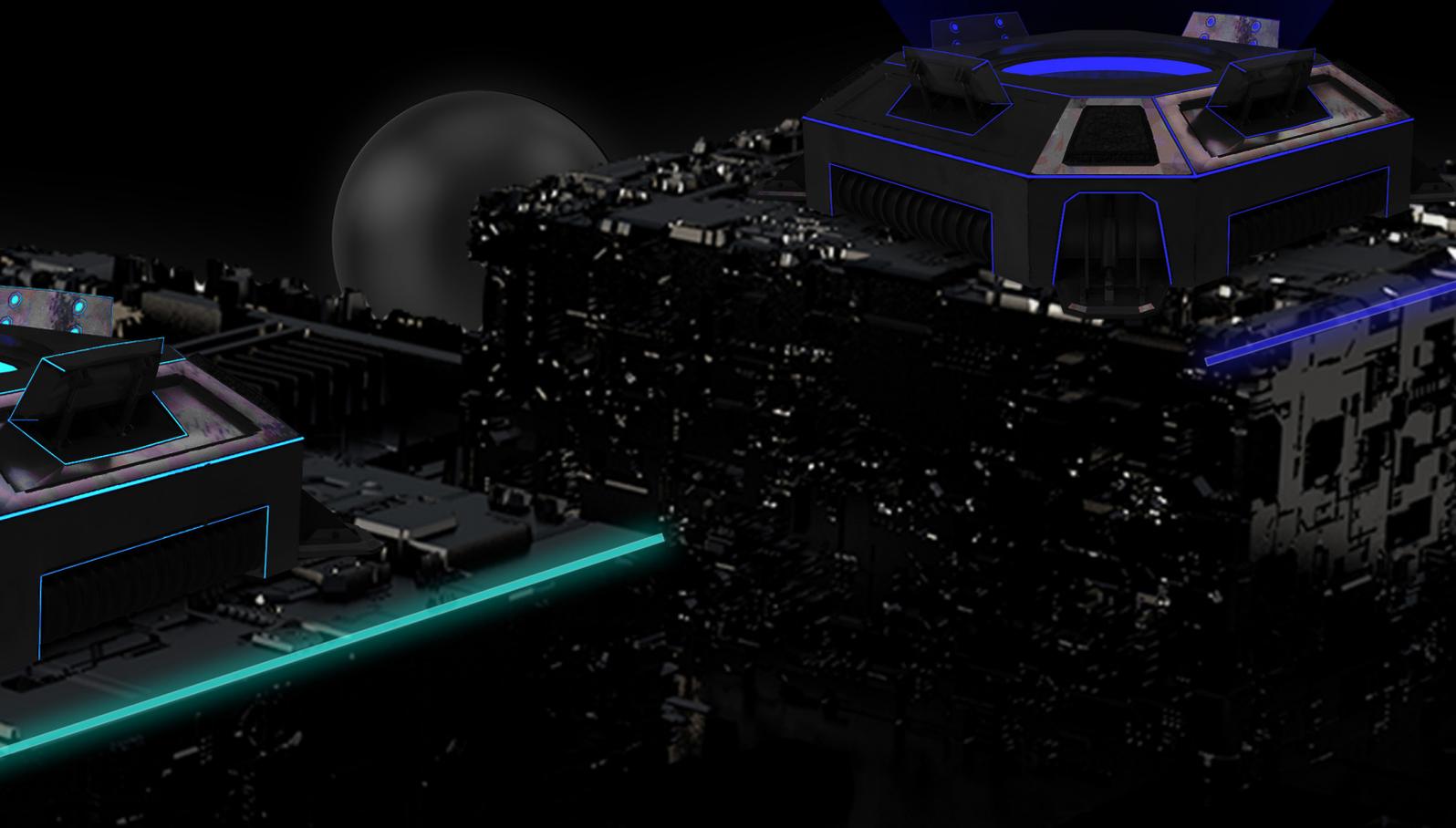
## Limited NFT

Limited NFT는 일반 게임 아이템이 아닌, 게임과 관련된 희소성 있는 아트웍, 스킨, 부가 캐릭터 등 차별화된 NFT를 통칭합니다. 해당 NFT를 발행 및 판매하기 위해서 게임사는 덤스 밸리 데이터, 온다 코어팀과 협의를 통해 한정 수량이나 게임패드 플랫폼 홍보 등 다양한 부분에서 컨설팅 및 지원을 받아야 합니다.

한정 발행된 NFT는 플랫폼에서 '작품'으로서 인지되며 보다 원활한 유통 및 판매를 위해 온다 NFT 마켓 플레이스에 연동될 다른 플랫폼(Opensea, Rarible 등)에서도 동시에 리스팅 될 수 있도록 지원합니다. 토큰 및 풀 현황, NFT 내역 등을 확인할 수 있는 게임사의 매니징 콘솔(Managing Console)에서 발행과 동시에 모니터링할 수 있도록 지원할 예정입니다.

06

# ONDA Genesis Farming

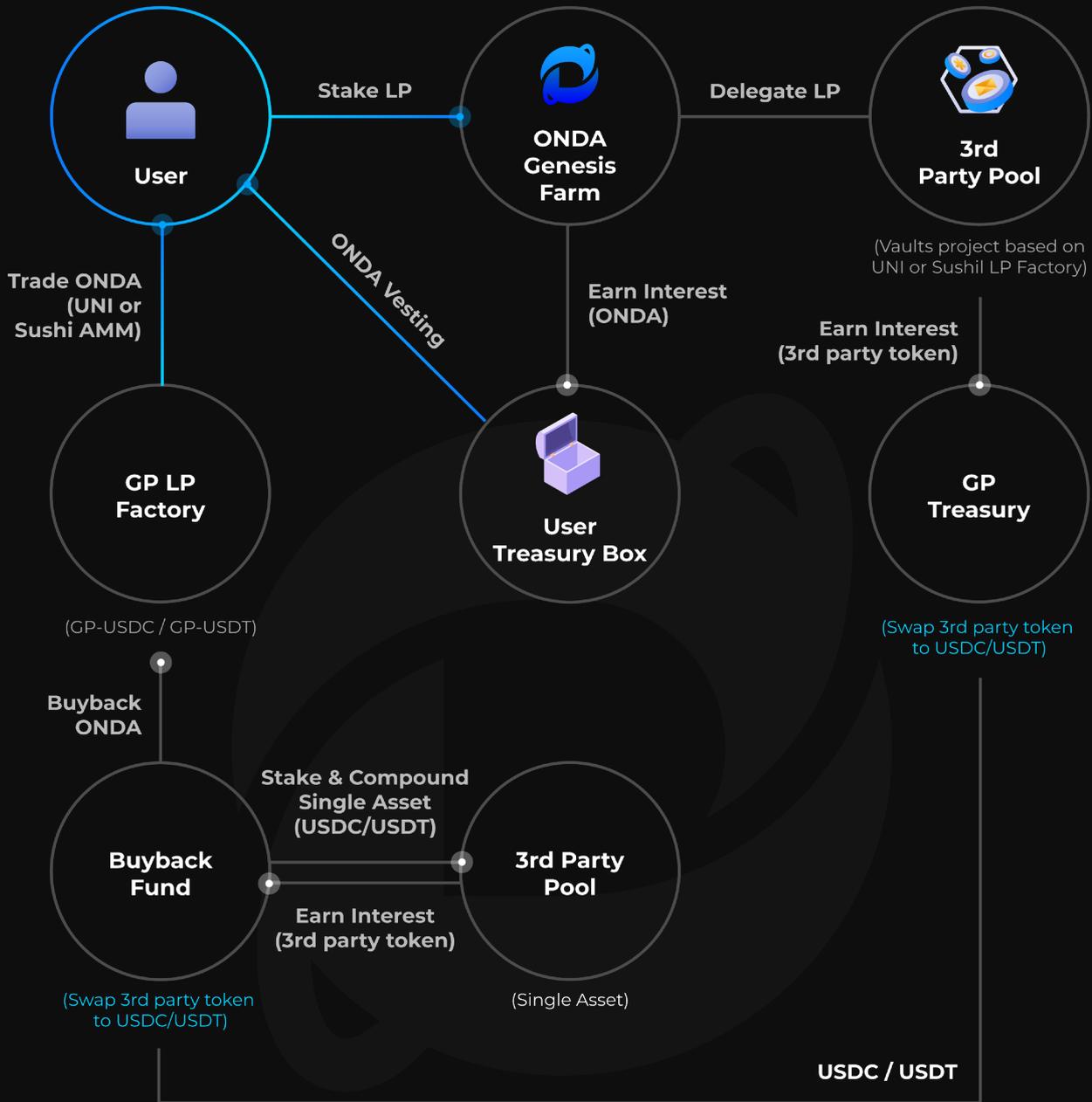


온다 토큰(ONDA)토큰의 전체 토큰 발행량 중 10%는 초기 유동성 공급 및 플랫폼 활성화를 위해 온다 스테이킹 풀을 구성해 토큰을 지급합니다. 우리는 이를 ‘온다 제네시스 파밍(ONDA Genesis Farming)’이라고 부릅니다.

초기 유동성 증진 및 사용자 확보를 위해 온다 제네시스 파밍을 진행하며, 이를 진작하기 위해 특정 LP는 온다 토큰을 더 얻을 수 있게 배수를 설정해 놓습니다.

우리의 목표는 온다 게임패드 생태계 활성화가 제1의 목표로, 이를 위해서 제네시스 파밍은 필수 요소입니다. 제네시스 파밍을 통해 온다 토큰의 가장 기본적인 사용처를 만들 수 있으며, 또한 온다 토큰과 함께 구성된 LP의 경우 다른 풀에 비해 높은 이익을 공유 받을 수 있고 때문에 자연스러운 홍보 효과 및 초기 생태계 활성화를 촉진 시킬 수 있다는 장점이 있습니다. 그 밖에도 게임사는 온다 제네시스 파밍을 통해 추후 온다 게임패드에서 얼마나 많은 시너지 작용이 가능한지 1차적인 규모를 확인할 수 있으며, 나아가 파밍에 참여할 경우 이를 통해 확보한 온다 토큰은 보유한 여러 후속게임이 게임패드를 기반으로 활동할 때 마케팅용 혹은 온다 토큰 지분을 통해 투입 자본을 줄일 수 있는 효과가 있습니다. 뿐만 아니라 온다 게임패드가 커지며 이루어질 다양한 의결사항에 대한 보팅에서 자사 게임에 보다 유리한 방향으로 이끌 수 있는 장점도 있습니다.

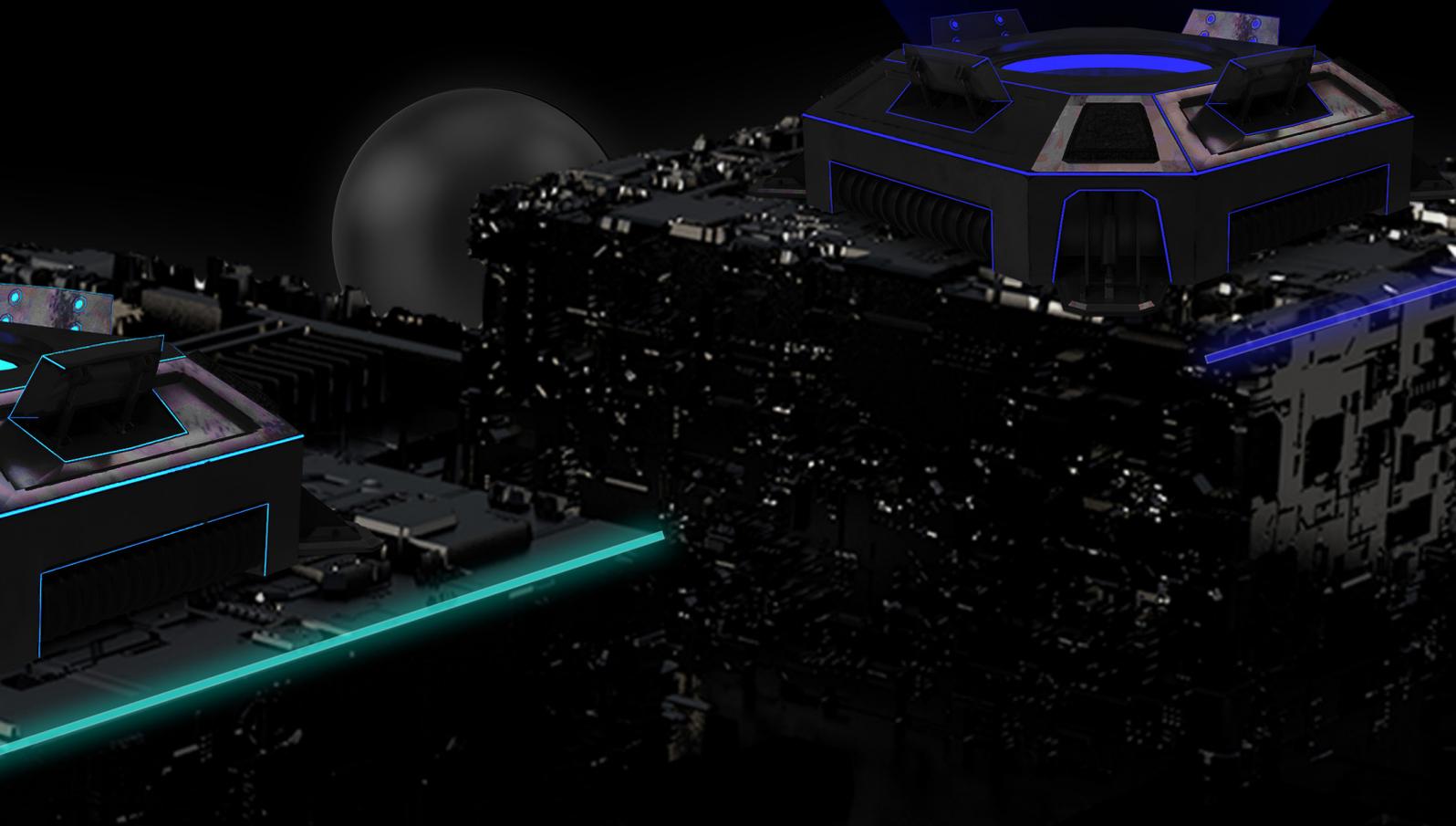
더 나아가 투자 목적으로 암호화폐를 이용하는 유저들 역시 제네시스 파밍을 통해 보다 많은 온다 토큰은 확보할 수 있으며, 이는 미래가치를 기대하고 타밍행위를 하거나, 이후 온다 게임패드 플랫폼에서 게임패드 팜이나 NFT거래등의 활동 등에서 효율을 얻기 위한 행위가 될 수 있습니다. 특히 온다 토큰 베이스의 LP에 참여할수록, 보다 많은 ‘온다 카르마’를 확보할 수 있으며 온다 카르마 확보는 곧 추후 중요한 여러 기능의 사용을 가능하게 하고 혜택을 얻을 수 있는 기회를 확보할 수 있습니다. 유저들은 제네시스 파밍을 통해 확보한 온다 토큰을 바탕으로 게임패드 내에서 적극적으로 거버넌스 토큰을 활용한 투표, 혜택을 얻을 수 있으며, 보다 많은 온다 토큰을 보유한 유저일수록 자신이 원하는 게임이 경쟁자들을 제칠 수 있도록 지원이 가능하기 때문에 온다 토큰의 초기 제네시스 파밍은 생태계 모두를 위해 기획되고 10%의 토큰이 할당 되었습니다.



[온다 제네시스 파밍 플로우]

# 07

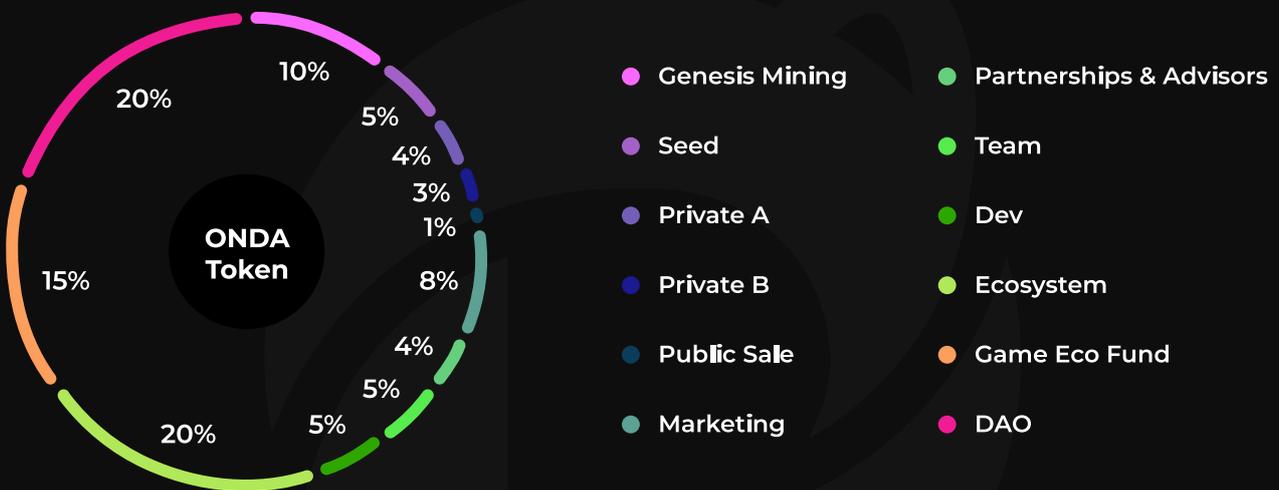
## Token Economy



온다 게임패드 생태계 경제가 자생 가능하고 발전 되기 위해 온다 토큰부터 다양한 페어로 구성된 토큰까지 모두 생태계 내에서 활동적인 유저들을 위한 인센티브로 분배되거나 때에 따라 소각 될 것 입니다. 토큰의 사용되는 용도 뿐만 아니라 유동성 마이닝 프로그램 제네시스 파밍과 같이 전체 토큰양의 절반 이상이 생태계 성장을 위해 차지하고 있으며 아래와 같이 분배 됩니다.

### ONDA TOKEN

발행 된 총 1,000,000,000 ONDA Token은 온다 네트워크에서 분산형 공동체의 거버넌스를 촉진시키기 위해서, 온다 네트워크에서 이루어지는 런치풀, NFT마켓 등에서 유틸리티 토큰으로 사용 되며, 더 나아가 온다 게임패드 시스템의 거버넌스를 제안하고 의결권을 가질 수 있도록 허용합니다.



| 구분                      | 온다 토큰       | 비율  |
|-------------------------|-------------|-----|
| Genesis Mining          | 100,000,000 | 10% |
| Seed                    | 50,000,000  | 5%  |
| Private A               | 40,000,000  | 4%  |
| Private B               | 30,000,000  | 3%  |
| Public Sale             | 10,000,000  | 1%  |
| Marketing               | 80,000,000  | 8%  |
| Partnerships & Advisors | 40,000,000  | 4%  |
| Team                    | 50,000,000  | 5%  |
| Dev                     | 50,000,000  | 5%  |
| Ecosystem               | 200,000,000 | 20% |
| Game Eco Fund           | 150,000,000 | 15% |
| DAO                     | 200,000,000 | 20% |

## Genesis Farming

본문에서 설명된 바와 같이 서드 파티 플랫폼을 활용한 유동성 채굴을 위해 전체 토큰 발행량의 10%인 1억 개가 할당되었으며 제네시스 파밍이 시작 시까지 잠금 되어 있으며 제네시스 파밍 시작 후 3개월간 서서히 잠금 해제됩니다.

## Ecosystem

플랫폼 생태계를 위한 토큰입니다. 플랫폼을 개선하기 위해 지속적인 에코시스템 업그레이드를 시행할 예정이며, 효과적인 온체인 거버넌스를 위해서 DAO, 시스템 개발 완료 전까지 시스템 및 인터페이스 구축, 유지 및 업데이트에 사용되고 온다 네트워크에 홀더들에게 연례 보고서가 제공될 예정이며 총 2억 개가 할당되어 잠금 되어 있습니다. 에코 시스템에 할당된 토큰은 유통되는 최초 거래소 상장 1년 이후부터 5년에 걸쳐 서서히 잠금이 해제됩니다.

## Seed Sale

온다는 각각의 산업에 종사하는 리더들로 구성된 투자자 그룹으로부터 플랫폼 이해 당사자가 될 수 있는 자들에 한해 프로젝트 출범 이전 WhitePaper 초안 단계에서 토큰 세일이 이루어졌으며 전체 토큰 양의 5%에 해당하는 5천만 개의 토큰은 45%가 잠금 해제되고 이후 단계를 거쳐 잠금 해제 시점이 합의에 따라 정해지면 6개월에 걸쳐 55%의 토큰을 서서히 잠금 해제합니다.

## Private sale A

프라이빗 세일 최초 판매를 통해 구입한 토큰의 35%를 잠금 되어 있지 않고 즉시 이동이 가능하며, Exchange Release 되는 시점 부터 3년에 걸쳐 서서히 잠금 해제 됩니다.

## Private sale B

프로젝트가 진행 되며 두 번째 단계에서 토큰을 사전 구매한 유저들은 3년 6개월에 걸쳐 서서히 잠금 해제 됩니다.

## Public sale

온다 프로젝트 출범 후 제네시스 파밍 외에도 교환을 통해 온다 토큰을 구매 가능하도록 만든 단계로 단 1%만 할당 되었고, 이 토큰은 Exchange Release 되는 시점 으로부터 4년에 걸쳐 서서히 잠금 해제 됩니다.

## Development

ONDA 토큰의 유동성이 활발해 졌을 Exchange Release 최초 시점으로부터 최소 1년 이후 잠금이 해제 되기 시작하며 매달 5% 씩 네트워크 성장을 위해 할당되며, 이 토큰들은 추가 개발자 고용, 인프라 비용, 새로운 기술을 연구하는 등 다양한 활동을 할 수 있으며, 책임감을 보장하기 위해 Dev 팀은 개발 기금이 어떻게 사용되었는 지에 대한 연례보고서가 제공 될 것이며, 이 기간 동안 네트워크 성장을 위한 방향성에 대해 온체인 거버넌스 합의를 통해 확정 될 수 있습니다.

## Marketing

전체 토큰 양의 8%에 해당 되는 마케팅 분류의 토큰은 최초 20%가 잠금 해제 되어 생태계 유입을 위한 마케팅 용도로 활용 되고 온다 게임패드 생태계가 활성화 되기까지 약 1년 동안 서서히 잠금 해제 되어 지속적인 마케팅에 사용 됩니다.

## Partnerships & Advisors

온다는 유명한 게임 개발자, 퍼블리셔, 그리고 IP 소유자들 과 함께 시작하며 인기 있는 게임과 캐릭터와 브랜드를 획득할 것 입니다. 그 밖에도 전략적 파트너십과 조언을 활용하여 게임업계와 블록체인 업계 전체로 확장할 계획을 가지고 있습니다. 할당된 4천만 개의 토큰은 전체 토큰 양의 4%에 해당하며 이 중 85%의 토큰은 3년에 걸쳐 서서히 잠금 해제 됩니다.

## Team

온다 팀은 플랫폼의 장기적인 성장과 성공을 위해 성과 기반 인센티브를 계약에 포함시켜 보다 성과에 직관적인 동기가 될 수 있도록 온다 토큰을 할당 했으며 할당 된 토큰은 전체 토큰 양의 5%에 해당하며 팀의 역량과 별도로 필요한 어드바이저 등이 필요하다면 Partnerships & Advisors 에 할당 된 4% 토큰 외에 다른 배분이 아닌 Team에 할당 된 분배 내에서 활용 되며 이 5천만 개의 토큰은 최초 Release 1년이 되는 시점부터 5년에 걸쳐 서서히 잠금 해제 됩니다.

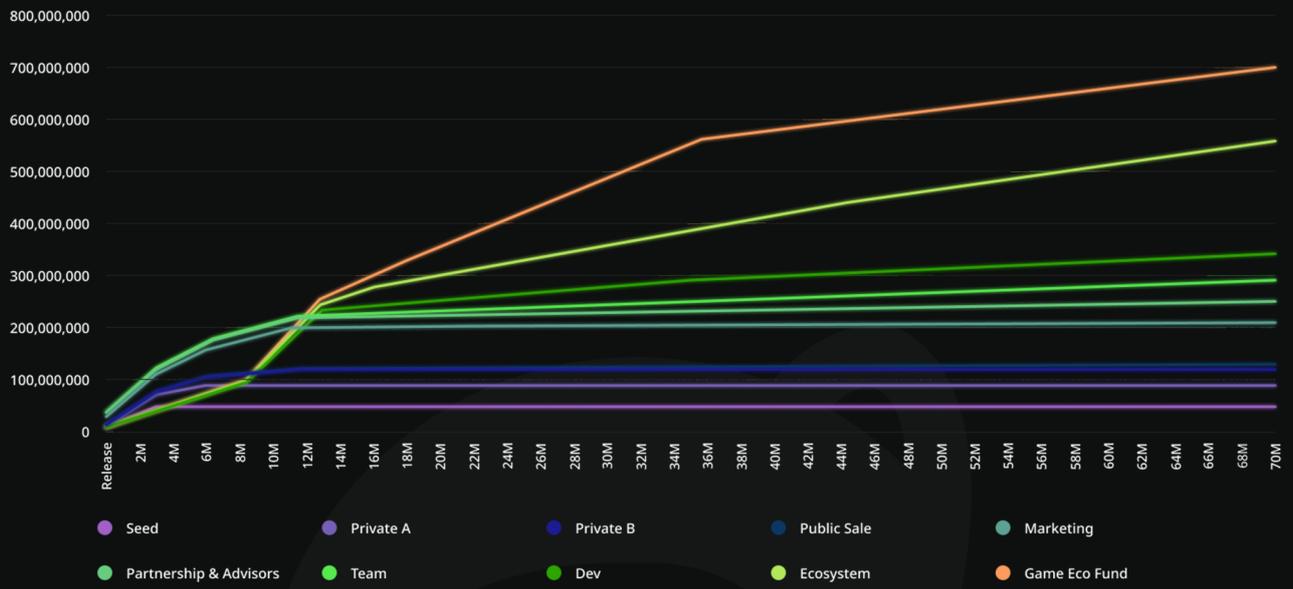
## DAO

DAO 시스템 개발 및 운영 안정화 후 까지 완전히 잠금 되어 있으며 이 기간은 최소 최초 Release 6개월 되는 시점 이후부터 잠금이 해제 될 예정이며 이는 온체인 거버넌스를 통해 합의가 되는 제안에 따라 운용 될 것 입니다.

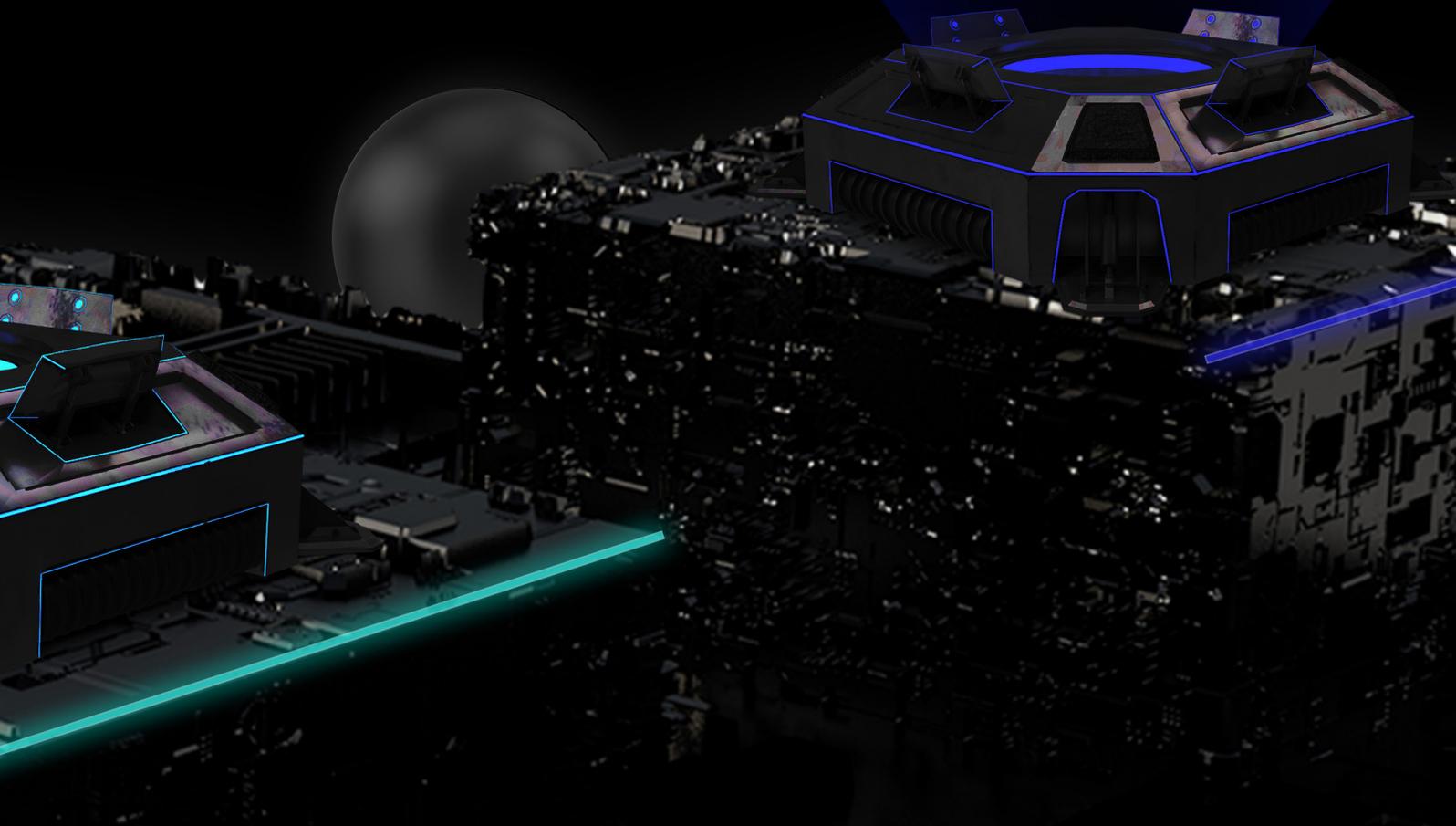
## Game Eco Fund

덱스 벨리데이터 활성화 이전까지 자체 론칭 게임의 성과 기간 인센티브를 계약에 포함 시켰습니다. 온다, 파트너 사, 초기단계 지원 게임사 들에게 할당 될 토큰 입니다. 토큰이 릴리스 되는 시점으로부터 1년 후 서서히 2년에 걸쳐 잠금 해제 됩니다.

### Game Eco Fund



# Partners





**ONFACE GAMES**

<https://onfacegames.com/>



**GODS FLAME**

<http://www.godsflame.com/>



**37 Games**

<https://kr.37games.com/>



**SUNHU**

<https://sunhu.co.uk>



**Block Patch**

<https://www.blockpatch.kr>



**Certik**

<https://www.certik.com>



**Culturecom**

<http://www.culturecom.com.hk/>



**VTC Game**

<https://www.vtcgame.vn/>



**범약 퍼블리셔**

<http://www.fanyue.com/>



**LYTO**

<https://www.lyto.net/>

**for long**

**for long**



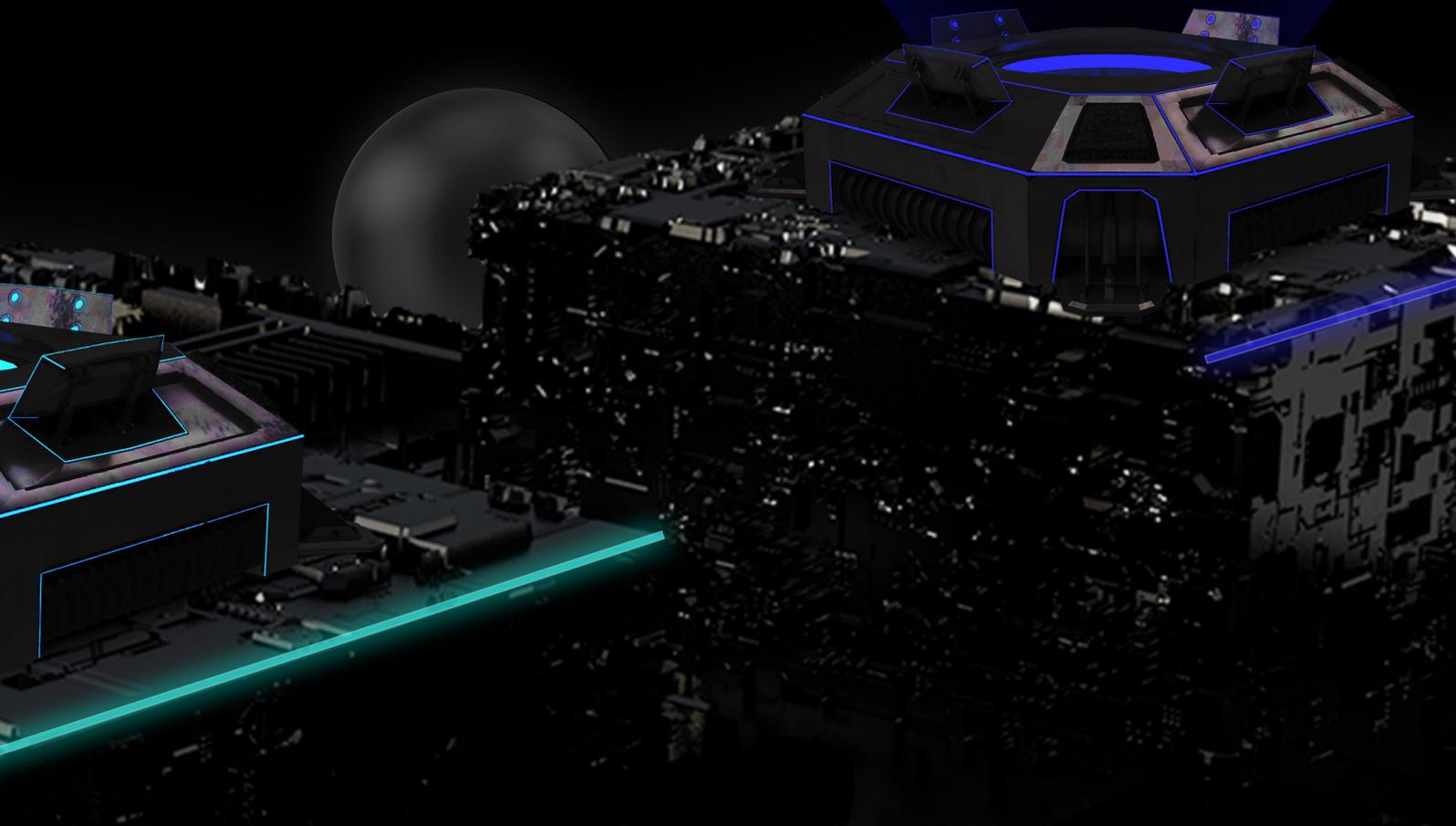
**9 Partners**

<https://9partners.io>



# 10

Roadmap



2021

Q1

- 프로젝트 팀 빌딩
- 플랫폼 설계 초안 교부

Q2

- 온다 재단 설립
- 엔젤 투자자 Whitepaper 초안 교부

2022

Q1

- ONDA Game PAD Whitepaper 공개
- Genesis Project 론칭
- 온다 게임패드 팜 론칭
- 댁스 밸리데이터 선정

Q2

- ONDA 토큰 공급
- 컨트랙트 감사
- 게임패드 팜 인큐베이팅 프로그램 발표

Q3

- 크로스체인브릿지 구축 및 파트너 체인 선정
- 온다 게임패드 팜 추가 업데이트

Q4

- 크로스체인 브릿지 활성화,
- 멀티체인 월렛 안정화
- 크로스체인 파트너 센터 오픈
- NFT 마켓플레이스 론칭

2023

Q1

- ONDA 테스트넷 공개
- NFT 매니징 콘솔 론칭
- 댁스 밸리데이터 보고서 공개

Q2

- DANFT 테스트넷 론칭
- Limited NFT 마켓기능 활성화
- P2P 거래 추가기능 활성화

Q3

- ONDA Karma 레벨링 점검 및 보고서 공개
- ONDA Burn 메커니즘 밸런스 점검 보고서 공개

Q4

- Governance 기능 활성화

2024

Q1

- 오프체인-온체인 안정화
- NFT마켓 확장 기능 안정화

Q2

- DANFT 론칭

Q3

- DANFT 인게임 테스트 공개
- 외부 NFT마켓플레이스 연동

Q4

- 메인 Governance 진행  
(ONDA Burn 메커니즘)

2025

Q1

- 외부 블록체인 게임 NFT 연동
- 온버스 기획 발표

Q2

- DAO 카운슬 론칭

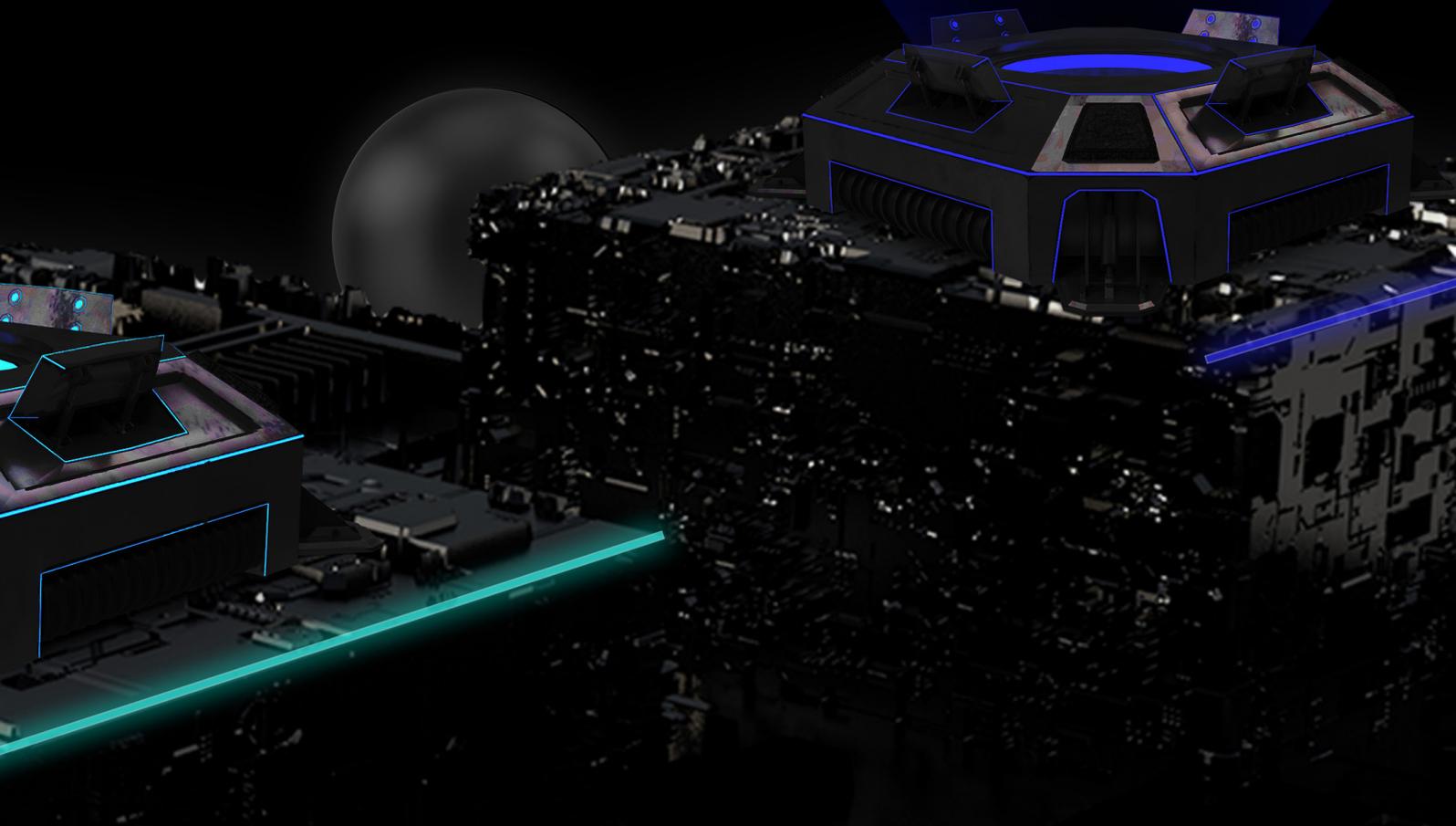
Q3

- 외부 연동 확대 거버넌스

Q4

- 온버스 프로토타입 온다  
게임패드 공개
- 온버스 로드맵 발표

# 11 Disclaimer



본 백서는 온다가 준비 중인 블록체인 기반 플랫폼 온다의 개발 등 관련 프로젝트(이하 '온다 프로젝트')에 관심을 가지고 있는 분들께 온다 프로젝트의 비즈니스 모델 및 관련 기술에 관한 사항, 플랫폼에서 다양한 용도를 가진 온다 코인에 대한 정보를 제공하고자 참고 목적으로 작성된 것입니다.

본 백서는 여러분에게 온다 프로젝트 또는 온다에 대한 투자를 권유하기 위한 것이 아니며 이러한 목적과는 전혀 무관함을 분명히합니다.

본 백서는 작성 당시의 상태를 기준으로 작성되었으며, 온다는 본 백서를 읽는 시점 및 그 장래에 대하여 로드맵에 계획된 온다 프로젝트의 결론, 일정 및 성과를 포함하여 백서상에 기재된 어떠한 내용에 관하여도 그 내용이 정확하거나 적절함을 보증하지 않습니다.

본 백서는 온다의 정책 또는 의사결정에 따라 그 내용이 변경될 수 있으며 여러분이 이 백서를 읽는 시점에도 불구하고 최종본 외에는 적용되지 않습니다. 온다는 이 백서와 관련하여 어떠한 사항에 대하여 진술 또는 보장하지 않으며 관련 법적 책임을 부담하지 않습니다.

본 백서는 (i) 제3자의 권리를 침해함이 없이 적법한 근거하여 작성되었는지, (ii) 상업적으로 가치가 있거나 유용한지, (iii) 여러분이 가지고 있는 개별 목적을 달성하는데 적합한지, (iv) 내용상 오류가 없는지, (v) 온다 또는 여러분 국가의 법령상 적법하게 작성, 배포되었는지, (vi) 본 백서에 설명된 ONDA 프로젝트의 내용 중 여러분 국가의 법령에 위반하지 않는 부분이 없는지 등은 보장되지 않습니다.

온다의 책임이 면제되는 대상은 위 예시된 사항에 한정되지 않으며 본 백서를 참고 또는 이용하여 의사결정 등 행위를 행한 결과(이익 또는 손해 여부를 불문합니다)에 대한 책임은 전적으로 판단을 내린 자신에게 있음을 유의하시기 바랍니다. 즉, 온다는 여러분이 이 백서의 이용과 관련하여 입은 손해, 손실, 채무 기타 피해에 대하여 어떠한 책임도 부담하지 않습니다.

본 백서는 온다의 동의 없이 무단 복제, 사용 또는 외부 유출될 수 없으므로 비밀 유지 및 보안에 주의의무가 있습니다.



[onda.global](http://onda.global)