

# 어스 2 백서 The Earth 2 White Paper

한글 번역: **월령**

<https://cafe.naver.com/earth2invest>

디자인 편집:  
**DANISHFARMER**



**EARTH 2**  
THE PEOPLE'S METAVERSE

# 목차

1. 소개	-----	2
2. E2V1	-----	6
3. 랜드와 에코심	-----	8
4. 에테르	-----	9
5. 에센스	-----	10
6. 쥬얼	-----	11
7. 랜드 티어 업그레이드	-----	12
8. 싸이-드로이드	-----	13
9. 레이딩	-----	14
10. 시빌리언	-----	15
11. E2V1 미니게임	-----	16
12. 브로드캐스팅	-----	17
13. 스킨	-----	18
14. 기타 기능	-----	19
15. 토크노믹스	-----	22
16. 토큰할당	-----	25
17. 어스2가 메타버스를 구축하는 데, 좋은 선택인 이유는 무엇입니까?	-----	26
18. 타임라인	-----	27
19. 면책조항	-----	33
20. 어스2 유저들의 남기는 글	-----	34

소개

# 어스2란 무엇인가요?

어스2는 '가상의 두 번째 지구' 컨셉으로, 섹션화된 지도상의 실제 지리적 위치가 1:1로 정확히 (매칭된) 디지털 가상 현실과 물리적 현실을 잇는 메타버스(플랫폼)입니다. 현재 이러한 환경은 디지털 자산을 탐지, 채굴, 그리고 생산할 수 있으며, 구매하고, 소유하고, 판매할 수 있습니다. 또한, 가까운 미래에는 3D 월드에서 상호 작용하고 (다양한) 플레이할 수 있게 될 것입니다.

본 백서는 어스2에 대한 간략한 소개와 현재 (작동하는) 기능, 그리고 플랫폼의 미래 계획에 대한 정보를 제공합니다.

## 우리가 만들고 있는 것

우리는 위치 기반 메타버스를 만들고 있습니다. 물리적 현실과 가상 현실을, 분명하고 익숙한 연결고리를 통해 계속해서 진화하는 생명체(같은) 복제된 가상 지구 컨셉의 (플랫폼)입니다. 메타버스에 대한 이러한 획기적인 접근 방식은 현실 세계의 지리적 위치와 메타버스 내부 위치가 직접 연결되도록 설정하여, 원시적인 모습 그대로의 반응형 3D 지구를 만들 것입니다. 사람들은 실제 삶 속에서, 대체 현실에 참여하고 그 세계를 만들어 나갈 공간(Place)을 제공받게 됩니다.

## 초기 런칭과 시범 프로젝트

어스2는 2020년 11월 웹사이트를 통해, "더 그리드(The Grid)"라고 불리는 수학적으로 계산된 디지털 랜드를 출시하여, (초기 테스트 단계의) 프로젝트를 처음 선보였습니다. '더 그리드'는 지구의 모든 대륙, 바다, 국가, 주, 도시, 그리고 교외 지역을 포괄하며, 사람들이 메타버스 내에서 자신의 랜드를 확보할 수 있는 방법을 제공했습니다. 이후, 어스2는 세계에서 가장 큰 '가상 부동산' 플랫폼으로 성장하였습니다.

## 가상 지구에서 목적과 가치 창출

개별 랜드는 고유한 위치 속성을 통해, 물리적 세계와 확실한 연결고리를 형성합니다. 실제 세계와 유사하게, 사람들은 어스2 안에서 자신의 랜드를 확보하고, 에테르 채굴을 시작할 수 있으며, 높은 유틸리티를 가지며 인플레이션이 억제된, ERC-20(이더리움 기반) 토큰인 에센스로 (채굴한 에테르를) 변환할 수 있습니다.

위치와 티어에 따라, 어스2의 랜드는 최대 32가지 자원을 탐지하고 채굴할 수 있습니다. 이러한 자원은 사람들이 원하는 방식으로 (가상)세계를 건설하기 위한 첫 번째 과업이 될 것입니다.

따라서, 어스2에서 무언가를 세우고 만들고 생산하려면, 플레이어의 시간, 소유권, 운영, 거래, 습득, 활동이 필요합니다. 이러한 방식은 어스2에서 플레이어가 채굴하거나 생산한 모든 것에 정당한 평가를 받도록 지원하며, 진정한 에코심(어스2 경제시스템)의 기반을 제공할 것입니다.

## 메타버스

메타버스 개념에 익숙하지 않다면, (보통은) '매트릭스'나 '레디플레이어원'과 같은 영화나 '스노우 크래쉬'와 같은 책을 통해 일반적인 메타버스의 개념을 알고 있을 겁니다. 하지만, 메타버스는 아직은 어떤 모습일지, 어떻게 시작될지, 아무도 정확히 모릅니다. 우리는 단지 메타버스(세상)이 다가오고 있음을 알고, 초기 단계부터 구축하기 위해 최선을 다하고 있습니다.

JP모건과 같은 유명 기업이 향후 10년 동안 연간 수익이 1조 달러에 달하는 시장이 창출될 것이라는 주장의 근거가 조금씩 쌓이고 있으며, 메타버스가 흥미진진한 공간이라는 점은 간과할 수 없는 사실입니다. 초기 단계에서, 메타버스 공간은 사람들이 이해하고 탐색하기 어려운 영역이 되어가고 있으며, 특히 난해한 영역으로 변모하고 있습니다.

어스2는 대안 현실의 개념으로, 익숙함을 제공하고 현실을 벗어나 몰입감을 제공하는 메타버스를 찾는 모든 이들에게 훌륭한 시작점(starting point)이 될 것입니다.



## 어스2는 장기 프로젝트가 될 것입니다

지난 3년간의 하락장에서, 우리는 도시, 도로 및 인간이 만든 인프라와 같은 인공물을 프로그래밍 방식으로 제거하여 가상 지구를 만드는 데 집중했습니다. 효과적으로 지구를 재설정할 결과, 인간의 손길이 닿지 않은 원시 지구의 모습을 만들었습니다. 아바타를 통해 탐험하고, 게임하고, 소유하고, 생존하고, 제작하고, 채굴하고, 거래하고, 건설하고, 전투하고, 체험하고, 학습하고, 사교활동에 참여하고, (현실)도피 등 다양한 활동을 새롭게 시작할 수 있는 기회에 참여하시기 바랍니다.

## 포부

어스2는 매우 야심찬 프로젝트이지만, 여전히 해결해야 할 과제들이 많습니다. 하지만, 3년 전에 출시하고 나서, 극심한 회의론에 직면했음에도 불구하고, 우리는 이러한 대안 현실을 구축하기 위한 기반을 빠르게 모의실험하고 개발해 왔습니다.

## 최근의 발전

최근 우리는 세계 최대규모의 게임 개발자 컨퍼런스에서 어스2의 데모버전을 선보이며 굉장한 발전을 확인했습니다. 이로써, '불가능한 세계'를 구축하는 작업의 놀라운 진전을 증명해 내었습니다. 실현 가능성에 의심을 품었던 회의론자들을 무색하게 만든 이번 공개는 다름 아닌 올해 최대 글로벌 게이밍 이벤트인, 2024년 GDC(샌프란시스코)에서 메타(Meta)와 유니티(Unity) 부스 사이에 위치한 전시장 한 가운데서 이뤄졌습니다.

## 우리의 힘으로

2020년 11월 런칭 이래로, 어스2의 비즈니스 모델은 100% 자급자족했으며, 벤처 캐피탈(VC)로부터 자금을 받은 적이 없습니다. VC 자금이 모두 나쁜 것은 아니지만, 그러한 자금은 플랫폼보다는 펀드수익 창출에 압력을 가한다는 사실은 잘 알려져 있습니다.

우리가 이룬 모든 개발과 진전은 전적으로 우리의 비즈니스 모델에 의해 지원받았습니다. 우리가 프로젝트 운영방식을 잘 관리하고 플레이어 및 토큰 지지자들에게 (혜택을) 되돌려 줄 수 있었던 것은 바로, 이러한 (비즈니스 모델) 덕분입니다. 우리는 공식적인 ICO(토큰 발행을 통한 자금유치)나 ITO(외주 관리방식)를 하지 않고, 플랫폼 개발에 집중하였습니다. 따라서, 에센스 토큰이 출시되면, 플레이어들이 자신의 랜드에서 채굴한 토큰이 (발행량의) 대부분을 차지할 것입니다.

## 우리의 접근방식

5~10년 내에 더욱 강력한 제품을 출시하기 위해 문을 닫고 (개발하기)보다는, 개발을 진행하면서 핵심기능을 출시하는 것이 어스2 메타버스를 구축하는 우리의 접근 방식입니다. 우리의 계획은 E2V1(3D 어스2)의 초기 버전을 출시하고, 이를 커뮤니티의 손에 맡기는 것입니다.

이는, 우리가 개발과정 중에도 사람들이 할 수 있는 활동을 제공하면서, 동시에 실제 사용된 사례(수집된 데이터)를 기반으로 기능을 발 빠르게 변경하고 개발에 있어 유연함을 가지는 데 도움이 됩니다.

## AR과 VR

E2V1은 PC에서 처음 출시될 예정이지만, 우리는 장기적으로 증강현실(AR) 요소를 포함시키고, 가상현실(VR)을 지원하는 것이 목표입니다. 우리는 VR의 초기 버전을 테스트하였고, 결과는 매우 긍정적이었습니다. 어스2는 이제 E2V1 프리-알파 버전과 외부에서 거래 가능한 유틸리티 토큰을 가지게 되었고, 우리 여정의 새로운 단계에 접어들기 직전입니다. 이상 소개를 마치며, 구체적인 세부사항이 이어집니다.

본 백서에는 어스2의 모든 것을 담을 수 없으며, 또한 담을 의도도 없습니다. 많은 커뮤니티 유저들이 알다시피, 새로 (진입한) 사람들이 어스2 개념을 이해하기 좋게 요약한 것이며, 핵심내용을 위주로 (백서가 구성되었습니다.)

# 650K+

PLAYERS

플레이어수 : 65만명 이상

# 120M+

LAND TILES SOLD

판매타일수 : 1.2억 타일 이상

# \$22M+

PAID OUT TO PLAYERS

출금액 : 미화 2,200만 달러 이상

# 10M+

P2P TRADES

P2P 거래 : 1천만개 이상

# 200M+

ESSENCE MINED

에센스 채굴량 : 2억개 이상

# 180K+

UNIQUE ESSENCE HOLDERS

에센스 홀더수 : 18만개 이상

# 900K+

SOCIAL MEDIA FOLLOWERS

SNS 팔로워수 : 90만명 이상

# \$65K

HIGHEST SINGLE PROPERTY

TRADE 프로퍼티 최고거래금액 : 미화 6.5만 달러 = 한화 8,500만원

# 66%+

PERCENTAGE OF TOTAL PLAYER

전체 플레이어 중

TRAFFIC FROM SOUTH KOREA,

주요 7개국(한국, 미국, 이탈리아,

USA, ITALY, UK, AUSTRIA,

영국, 오스트리아, 독일, 캐나다)의

GERMANY AND CANADA

트래픽 비중 : 66 % 이상



EARTH 2  
THE PEOPLE'S METAVERSE





이 모든 수치는 곧 출시될 주력제품(E2V1)

출시 **없이** 달성된 것입니다.

# E2V1은 무엇입니까?

어스2 버전1(E2V1)은 실시간으로 매끄럽게 동작하는 510,072,000 km<sup>2</sup> 규모의 가상 지구로, 실제 세계의 지형과 지리적 위치를 정확하게 반영한 (우리 플랫폼의) 시작입니다. 이 목표를 달성하기 위해, 어스2는 유니티를 기반으로 구축된 독자적인 어스2 엔진을 개발하고 있습니다. 어스2 엔진은 가까운 거리와 먼 거리 모두에서 높은 성능을 보이며, 대규모 64비트 실시간 렌더링 및 물리적 특성을 처리하도록 설계되었습니다.

## 거대한 오픈월드 지형 렌더링

어스2의 독자적인 지형 렌더링 (기술)은 어스2 엔진의 핵심 하위 시스템 중 하나이며, 엄청난 규모로 실시간 이뤄지는 실제와 같은 지형 및 환경 렌더링을 담당하여, 탁월한 시야 거리와 함께 몰입형 경험을 제공합니다.

이 기술은 매우 최적화되어 있으며, 기존 렌더링 방법에 비해 크게 향상된 성능을 제공하는 혁신적인 기술을 사용합니다. 지형의 크기는 사실상 제한이 없으므로, 시야 범위와 근접 디테일은 사실상 무한합니다. 더욱이, 시스템은 고속으로 이동할 때 세부적인 지형의 품질을 자동으로 조절하여 시각적으로 저하되지 않으면서도 빠르게 렌더링/스트리밍 되도록 만들어, 더욱 원활하고 사실적인 경험을 제공합니다.

## 글로벌 규모의 정확성

어스2 엔진의 지형 렌더링 기술은 전 세계적으로 다양한 공공/민간 부문의 고도(높낮이) 데이터를 사용하여 지구의 지형을 나타내는 매우 상세하고 정확한 디지털 고도 모델을 만듭니다. 고도 데이터는 강, 산, 해안선, 협곡 등 실제 지형적 특징을 가지도록 다양한 알고리즘을 통해 개선하고 검증하는 과정을 거칩니다. 예를 들어, (고도)데이터는 물의 높이와 일치하도록 조정되어, 물줄기와 강이 올바른 방향으로 흐르도록 만듭니다. (고도)데이터는 표면의 세부사향, 경사도 및 곡률과 같은 유용한 기하학적 정보를 파생시키는 데 사용됩니다.

위성 이미지를 활용하는 기존 방식과 달리, 어스2는 매개변수 접근방법과 절차적(procedural) 접근방법을 사용하여 실시간으로 위성 데이터를 합성하는 전략을 채택하고 있습니다. 이 방법은 낮은 해상도, 큰 파일 크기, 그리고 조명, 그림자, 인공 구조물로 인해 발생하는 불완전한 이미지 등 위성 이미지의 한계와 단점을 보완합니다.

## 바이옴 생성 시스템

어스2 엔진의 바이옴 생성 시스템은 전 세계적으로 다양한 지역에서 다양한 바이옴을 시뮬레이션할 수 있도록 개발되었습니다. 실제 세계와 마찬가지로, 바이옴은 일반적으로 기후 패턴, 식물, 야생동물 및 토양의 유형을 기반으로 넓은 지역에 분산되어 있습니다. 어스2 엔진의 바이옴 생성 시스템은 위성 이미지나 해당 지역의 바이옴 연구정보와 일치하도록 광대한 지역을 대상으로 프로그래밍 방식이 적용되도록 디자인된 것입니다.

각 바이옴은 지형 데이터로 감지된 내부 변수들을 기반으로 생성되는 3D 모델과 (지형)텍스처가 가지는 고유한 (특성)이 조합됩니다. 현재, 각 바이옴은 우리 팀이 직접 수동으로 생성하여, 일부 지역에 적용하고 있습니다. 이러한 접근방식은 테스트 기간동안 유지되지만, 앞으로는 자동화된 시스템으로 전환될 것입니다.

보다 자연스러운 모습을 만들기 위해, 하위 바이옴과 전환 지역(바이옴이 바뀌는 경계지역)에 바이옴을 배치할 경우, 소규모 프랙탈 구조를 통해 랜덤하게 적용됩니다. 바이옴은 눈, 숲, 잎사귀, 그리고 잔디와 같은 요소들의 변수를 포함하고 있으며, 이는 적용범위, 높이 또는 색상뿐만 아니라 NPC 움직임, 동물 행동, 폭풍 및 자연 재해와 같은 동적 이벤트가 발생할 확률과 유형을 지정하게 됩니다.

어스2 엔진의 바이옴 생성 시스템의 초기 버전은 약 250개의 바이옴을 지원하고 있으며, 이는 현실적이고 다양한 모습의 세계를 (나타내기) 위한 기반이 될 것입니다. 어스2 엔진은 바이옴 간의 원활한 전환을 자동으로 처리하여 서로 겹치는 지점에서는 자연스럽게 혼합되도록 합니다. E2V1에서 찾을 수 있는 바이옴의 예시로는 건조한 사막, 화산지대, 습지, 열대 사바나, 열대우림, 고산지대 숲, 사바나, 온대 활엽수림, 맹그로브 숲, 북극 툰드라, 온대 대초원, 만년설 등이 있습니다.



## 플레이 가능한 세계

우리가 구축하고 있는 오픈 월드는 단순히 보기용이 아니라, 플레이가 가능한 곳입니다. 즉, 플레이어는 아바타를 생성하고 510,072,000 km<sup>2</sup> 지구의 어디로든 다닐 수 있습니다.

## 멀티플레이어 시스템

E2V1에서 다른 사람들과의 상호작용도 중요합니다. 2023년에 우리는 대규모 오픈월드 지형에서 작동하도록 맞춤화된 자체 멀티플레이어 시스템의 첫 번째 버전을 내부적으로 개발했습니다. 예를 들어, 우리가 개발한 시스템을 사용하면, 한 플레이어는 런던에서 다른 플레이어는 뉴욕에서 지속적으로 동일한 서버 안에 있을 수 있습니다.

동시 사용자 규모 확장과 관련하여, 우리의 멀티플레이어 시스템은 현재 모든 멀티플레이어 게임이 직면하고 있는 동일한 문제를 가지고 있습니다. 그러나 우리는 단일 서버에서 수백 또는 수천의 동시 접속자(CCUs; Concurrent connected Users)를 지원하는 인상적인 모습을 보여준 새로운 멀티플레이어 솔루션 제공업체(MetaGravity)와 협력함으로써, 이러한 한계를 극복하고 있습니다.

## 이 모든 것이 진짜인가요?

어스2는 출시되자마자, 입소문을 타면서 화제가 되었고, 지리적으로 정확한 510,072,000 km<sup>2</sup>의 세계가 실제로 실현가능한 지에 대한 대중의 회의론이 있었습니다. 우리는 유튜브 채널을 통해 수많은 영상을 공개하여 개발과정을 공개하였지만, 여전히 많은 회의론자들은 그 영상이 사전 렌더링되었거나 가짜라고 믿고 있습니다.

## 게임 개발자 컨퍼런스(GDC) 2024, 샌프란시스코, 미국

모든 의심을 잠재우기 위해, 어스2는 세계 최대의 글로벌 게이밍 컨퍼런스인 GDC에서 E2V1을 생방송으로 시연했습니다. 메타와 유니티의 대형 부스 사이에 위치한, 전시장에서 가장 붐비는 지역에 위치했던 (어스2 부스에서) 3일 동안 누구나 지나가며 E2V1을 직접 플레이해 볼 수 있었습니다.

유니티의 여러 고위 멤버들이 우리의 기술을 보기 위해 방문했고, 자신들이 사는 도시의 원시형태를 보았고, 어떻게 대규모로 이러한 세상을 구축할 수 있었는지에 대해 대단히 인상 깊어 했습니다. 여러 스튜디오에서도 방문이 있었는데, 어떤 스튜디오에서는 어스2에서 게임을 만들 수 있도록 기술 라이선스를 부여할 의향이 있는지 묻기도 했습니다.

게임 제작자, 웹3 회사, 인디 개발자들은 (어스2 부스를) 방문하였고, 놀라울 정도로 긍정적인 반응과 칭찬을 해주었습니다. 오픈 월드를 구축하는 데 참여했던 많은 개발자들도, 어떻게 그러한 세계를 만들 수 있었는지에 대해 질문하였습니다. 지리학 애호가들은 전 세계를 두루두루 살펴보며 전 세계적인 규모에서의 지형의 정확성에 대해 언급했습니다. 대부분이 이러한 규모에서 원활한 전환과 자유로운 움직임이 (가능하다는 것)에 깊은 인상을 받았습니다.

실제로 우리는 (E2V1을) 출시하면서, 어스2 엔진에서 (녹화된) 영상만을 공개하였습니다. 이는 일반적으로 사전 렌더링된 고품질 영상을 사용하여 홍보하는 게임의 추세와 반대됩니다. 2020년 11월에 출시한 첫 홍보영상을 제외하고, 우리가 공개한 모든 영상은 실제 E2V1 속 실시간 영상이었습니다.



# 랜드와 에코심이 무엇인가요?

(땅은) 현실에서도 중요하듯, 어스2 랜드는 메타버스 내에서 매우 중요한 역할을 담당합니다. 자원의 주요 공급원이자, 개발과 생명을 유지하는 데 필수적이며, 어스2에서 다양한 엔터테인먼트 요소를 제공합니다.

랜드를 확보할 수 있었던 첫 번째 기회는 2020년 11월, 우리가 '더 그리드'를 출시하면서 제공되었습니다. '더 그리드'는 우리가 개발한 수학적으로 계산된 디지털 랜드이며, 우리 웹사이트를 통해 접근할 수 있었고, 지구의 모든 대륙, 바다, 국가, 주, 도시, 그리고 교외지역이 담겼습니다. '더 그리드'는 사람들이 메타버스 내에서 타일 형태로 자신의 랜드를 확보할 수 있도록 만들었습니다.

그 이후로, 사람들은 신용카드로 E\$(크레딧)을 구입하여 어스2 랜드를 (구입)할 수 있게 되었습니다. (E\$ 1 = 1 USD) 사람들은 자신의 랜드와 디지털 아이템을 E\$로 거래할 수 있게 되었고, E\$를 신용카드나 은행 계좌로 인출할 수 있게 되었습니다.

## 모든 것은 랜드에서 나옵니다.

어스2가 처음 출시되었을 때, 우리는 랜드에 유틸리티와 다양한 목적을 계속해서 추가하는 것에 중점을 두었습니다. 3년이 지난 지금도 아무것도 변한 것은 없습니다. 랜드는 에테르, 에센스, 주얼 및 자원을 채굴하는 데 사용되며, 건설, 미니게임, 광고, 저장소, 레이딩, PvP 경험, 전자상거래 등에도 필요할 것입니다.

생각해 보면, 현실 세계의 거의 모든 제품이나 경험은 땅이나 바다로부터 어떤 형태로든 귀속되어야 합니다. 현실 세계와 마찬가지로, 어스2에서 개발된 제품과 경험들이 실제로 노력의 결과물로서 본질적인 가치를 가지도록 만들기 위해 이와 유사한 속성을 어스2 랜드에 재현하는 것이 우리의 목표입니다.

T1과 T2랜드의 공급은 2.5억 개로 제한되며, 그 중 2.25억개는 새로운 랜드로 직접 구매할 수 있고, T3랜드를 T2랜드로 업그레이드할 수 있도록 나머지 0.25억개가 배정되었습니다. T3랜드는 무제한으로 공급됩니다. 따라서, 새로운 플레이어는 언제든지 새로운 지역을 개발하고, 수집되지 않은 에테르를 획득할 기회를 가질 것입니다.

## 어스2 에코심

Economic Simulator의 약자인, EcoSim(에코심)은 랜드에서 시작되며, 모든 것을 만들어 낼 것입니다. 에코심은 어스2의 모든 것을 생산하는 핵심 수단이자, 내재적 가치를 가지는 오브젝트와 아이템을 만드는 원동력입니다.

랜드가 제공하는 다른 유틸리티 외에도, 멘타르와 탐사용 사이드-드라이드를 통해 자원의 OU를 탐지할 수 있습니다. 에센스 스테이킹 매커니즘을 통해, OU를 원자재로 제조하고, 초기 에코심 빌딩을 건설하고, 고급 건축물이나 아이템을 만들기 위한 빌딩블록을 가공하고, 그리고 기술을 발전시켜 나갈 수 있습니다.

## 노동을 통한 가치

현실 세계를 둘러보면, 건축물, 차량, 물건 및 모든 종류의 소유물이 노동과 자원의 결과로 만들어진 것을 볼 수 있습니다. 대부분의 경우, 이러한 것들을 만드는 데 복잡한 과정이 필요하며, 어스2에서 아이템을 생산하는 것이 현실보다는 쉬울지라도, 아이템을 만들기 위해서는 반드시 노동(노력)과 자원이 필요할 것입니다.

따라서, 어스2에서 볼 수 있는 거의 모든 아이템은 발견되거나, 제작되거나, 에코심 활동의 결과물이 될 것입니다. 이는 플레이어가 단순히 (마우스)클릭으로 무언가를 만들 수 있는 것이 아니라, 어느 정도의 탐색활동, 노동 또는 노력이 있었음을 의미합니다. - 어떤 방식이든 노동(노력)이 수반됩니다. 이 모든 아이템들은 플레이어들 간에 E\$(USD에 고정된 크레딧) 또는 에센스로 거래됩니다.

# 에테르



## 에테르가 무엇입니까?

에테르는 어스2 랜드에서 증발하는 불안정하고 다소 신비한 물질입니다. 이론에 따르면, 랜드를 누군가가 소유하여, 해당 랜드의 소유권이 기록되면, 해당 랜드에서는 소유자의 의지에 따라 환경을 개선하려고 합니다. 에테르는 자연적으로 획득하거나 저장되지 않으며, 해당 랜드와 연결된 멘타르에 의해 탐지되고 식별됩니다.

멘타르가 탐지하면, 에테르를 24시간동안 안정적으로 유지하지만, 플레이어가 이 기간 내에 에테르를 클레임하지 않으면, 에테르는 불안정해지고 특정 유형의 싸이-드로이드를 가진 다른 플레이어가 레이딩할(빼앗을) 수 있습니다.

## 에테르 변환

멘타르가 에테르를 수집하면, 생명체(아바타, 시빌리언 등)을 만들거나 에센스로 변환하는 데 사용될 수 있습니다. 한 번 수집되면 입자형태로 되돌릴 수 없기 때문에, (멘타르에서) 빼낼 수 없습니다.

## 에테르 저장

현재는, 동일한 소유자를 가진 네트워크화된 멘타르에 무제한 양의 에테르를 시간 제한없이 무기한 저장할 수 있습니다. 그러나 향후에는 이러한 규칙은 조정될 것이며, 특히 에테르의 저장시간이 조정될 수 있습니다.

앞으로 플레이어는 특정 시간 내에 에테르를 에센스로 변환해야 할 것입니다.

## 에테르의 기본 생성률

에테르의 기본 생성률은 T2랜드가 에테르를 발생시키는 비율입니다. 기본 발생률의 배수를 참조할 때, 이 점을 기억하시기 바랍니다.

## 에센스는 무엇입니까?

에센스는 이더리움 블록체인의 높은 유틸리티를 가지며, 인플레이션이 억제된, ERC-20(이더리움 기반) 토큰입니다. 멘타르가 채굴(탐지)한 에테르를 변환하여 만들 수 있습니다. 핵심 유틸리티를 가진 에센스는 어스2에서 누구나 탐내는 상품(Commodity)입니다.

## 전력보다 더 큰 유틸리티는 무엇입니까?

에센스는 어스2의 거의 모든 것에 전력을 공급하는 데 필요합니다. 전지를 제작하는 데 에센스가 필요하며, 이는 다음 대상을 작동시키는 데 필요합니다.

- 건축물
- 싸이-드로이드
- 차량
- 도시
- 장치
- 그 외 다수

오브젝트에 전력을 제공하기 위해 에센스를 사용하는 것을, 우리는 '직접 스테이킹(Direct Staking)'이라고 부릅니다. 스테이킹된 오브젝트의 유틸리티를 통해, 플레이어는 더 많은 것을 얻을 수 있는 기회를 가집니다.

플레이어는 원자재를 생성하는 과정에, 에센스를 스테이킹해야 합니다. 추가적인 에센스를 사용하여 생산을 가속화할 수 있으며, 이 경우 가속화된 양의 50%는 소각 메커니즘의 적용을 받습니다.

또한, 향후에는 어스2에서 아이템 거래에 에센스를 사용할 수 있게 될 것입니다. 이는 E\$(크레딧)를 사용하는 것과 유사한 매커니즘입니다.

## 에센스의 적응형 가치

많은 웹3 프로젝트가 토큰 수량을 필수 아이템 또는 상품과 연결시키는 실수를 범합니다. 이러한 아이템(상품)은 사용자가 해당 플랫폼과 의미 있는 경험을 하거나 직접 참여하기 위한 필수적인 것임에도 불구하고 말입니다.

이러한 접근 방식은 극초반 토큰 소유자들이 큰 금액을 사용하여 화제를 만들곤 하지만, 결국 이렇게 만들어진 과도하게 높은 가격은 생태계의 일부가 되려는 신규 사용자들의 (참여를 막아,) 프로젝트의 확장성과 성장을 막는 원인이 되기도 합니다.

에센스를 다루는 우리의 방식은, 건축물이나 오브젝트에 전력을 공급하는 것과 같은 에코시스템의 핵심요소에 대해, 가격을 고정하는 것입니다. 이는 고정 화폐로 가격을 매기는 방식이며, (이러한 방식은) 에센스를 통해 보상을 받는 가치조정 토큰시스템이 구축된다는 것을 의미합니다. 에센스의 외부 거래가격이 상승하면, 에센스를 보유하고 있는 플레이어에게 보상을 제공되며, 그러한 (가격상승)은 에센스를 보유하고 있는 플레이어가 어스2에서 더욱 가치가 강화된 에센스를 적극적으로 활용하고 보유하도록 인센티브를 제공합니다.

## 그 외 자세한 사항

에센스에 대한 자세한 내용은 '토크노믹스' 섹션을 참고하시기 바랍니다





## 쥬얼은 무엇입니까?

쥬얼은 플레이어 소유의 땅에서 종종 생성되고 탐지되는 디지털 아이템입니다. 생성된 쥬얼은 수동으로 수집되며, 지금도 그렇고, 앞으로 성장할 다양한 에코심 영역에서 유용한 기능을 가질 것입니다.

현재 플레이어의 프로퍼티에서는 8가지 기본 쥬얼이 생성됩니다. 또한, 크래프팅을 통해 티어2 또는 티어3 쥬얼을 얻을 수 있습니다. 각 쥬얼은 플레이어에게 다양한 혜택을 제공하며, 플레이어가 집중하고자 하는 활동과 목표에 따라, 다양한 영역에서 플레이어를 도와줍니다.

지금까지 약 6,920만 개의 티어1(기본 레벨) 쥬얼이 플레이어의 프로퍼티에서 수집되었습니다. 발견할 수 있는 티어1 쥬얼의 총 개수는 1.5억개로 제한되며, 플레이어의 프로퍼티에서 쥬얼을 탐지하고 수집할 수 있는 (개수는) 1.25억개로 제한되며, 나머지 0.25억개는 E2V1 내부에서 발견되거나 획득됩니다.

## 쥬얼 크래프팅

쥬얼은 에센스와 샤드(쥬얼 조각)을 혼합하여 크래프팅하면, 더 큰 부스트 효과를 가진 고급 쥬얼을 만들 수 있습니다. 쥬얼 품질을 업그레이드하는 과정에서, 극히 드문 랜덤 확률로 굉장히 높은 부스트 효과를 가진 브릴리언트 쥬얼을 제작할 수도 있습니다.

## 쥬얼 유틸리티

쥬얼은 어스2의 많은 영역에서 오브젝트에 대한 부스트나 버프효과를 만듭니다. 현재, T1과 T2랜드의 멘타르에 슬롯팅(장착)하여, 에테르 감지율을 증가시키고, 자원 OU생산을 부스트할 수 있습니다. 또한, 싸이-드로이드에 슬롯팅(장착)하여 기본 사양을 향상시킬 수도 있습니다.

## 쥬얼 거래

플레이어는 바자르(Bazaar)라고 불리는 2차 시장에서 E\$(크레딧)으로 자신의 쥬얼을 거래할 수 있습니다. 쥬얼은 E\$0.04에서 E\$50.00까지 다양한 가격으로 판매되고 있습니다. 그러나 브릴리언트 쥬얼은 수백, 아니 수천 달러에 판매되며, 지금까지 가장 높은 가격으로 판매된 단일 브릴리언트 쥬얼은 E\$8,500(또는 \$8,500 USD)입니다.

현재 플레이어는 에테르 감지율을 증가시키거나 제작시간을 단축하기 위해, 멘타르에 쥬얼을 슬롯팅(장착)할 수 있습니다.

곧, 특별한 레이딩 부스트를 받고 또 다른 기능을 잠금해제하기 위해, 싸이-드로이드에 쥬얼을 슬롯팅(장착)할 수도 있습니다. 또한, 쥬얼은 자원 발견과 복제, 그리고 전반적인 에코심에 큰 역할을 하게 될 것입니다.



## 랜드 티어 업그레이드

랜드 소유자는 어스2 랜드 (티어) 업그레이드 시스템을 통해, 자신의 랜드 티어를 업그레이드할 수 있습니다. 이 시스템에는 에센스만 사용되거나 에센스와 레드/옐로우/그린/블루 에너지 중 하나가 함께 사용됩니다. 멘타르를 통해 랜드에 폭발적인 에너지가 주입되면서, 랜드를 영구적으로 업그레이드할 수 있습니다.

## 어떻게 작동합니까?

랜드 (티어)를 업그레이드하는 데 필요한 에센스 또는 에너지의 양은 변동될 수 있으며, 2가지 요소에 의해 결정됩니다:

- 1) 해당 국가 또는 영토 내 랜드에 대한 인기 또는 수요가 반영된, 신규 랜드가격(NLP: New Land Price)
- 2) 에센스의 외부 거래가격

랜드 (티어)를 업그레이드할 경우, 여러분이 업그레이드하기 좋은 시기인지 아닌지를 결정하기 위해서는 바로 위 2가지 요소를 고려해야 할 것입니다.

## 스페셜 캠페인

랜드 (티어) 업그레이드 시스템에는 T2랜드 소유자를 위한 '스페셜 캠페인'이 있습니다. 각 개별 국가마다, 5가지 방법(에센스만 사용, 에센스+레드에너지, 에센스+옐로우에너지, 에센스+블루에너지, 에센스+그린에너지)으로 T2랜드에서 T1랜드로 업그레이드한 25,000개의 (프로퍼티)는 영구적으로 부스트된 에테르 생성률을 받게 되며, 스페셜 T1랜드가 된다는 것을 의미합니다.

(이렇게 업그레이드된) 스페셜 T1랜드에서 부스트된 에테르 생성률은 기본 에테르 생성률의 5배입니다. 이는 기본 T1랜드보다 높지만, T1랜드(+EDC)보다는 여전히 낮은 수치입니다.

## 신규 랜드가격에 미치는 영향

랜드 (티어) 업그레이드 시스템은 어스2의 모든 랜드 티어의 신규 랜드가격(NLP)에 역동적인 변화를 가져올 것입니다. 낮은 티어에서 높은 티어로 (랜드가) 전환되면, 각 티어의 총 타일 수가 변경됩니다.

이는 랜드 티어가 업그레이드되면, (업그레이드된 랜드와) 동일한 지역(T3) 및 국가(T1 및 T2) NLP의 상승 및 하락에 영향을 미칠 것입니다. 각 티어의 NLP와 에센스 가격이 지속적으로 변동하면, 플레이어 간 프로퍼티 거래에 또 다른 변수가 추가되는 것이며, 이는 랜드 소유권과 관련된 다양한 기회가 생기게 될 것입니다.

랜드 업그레이드에 대한 보다 구체적인 정보는 향후 기사(어스2 뉴스)를 통해 공개될 예정입니다.

## 에센스 소각률

랜드 (티어) 업그레이드 시, 에센스 소각률은 50-50입니다. 즉, 랜드를 업그레이드하는 데 사용된 에센스의 50%는 영구적으로 소각되고, 나머지 50%는 어스2 금고(Treasury)로 옮겨집니다.



# 싸이-드로이드



## 싸이-드로이드란 무엇입니까?

싸이-드로이드는 에센스를 사용하여 멘타르를 통해 제작된 사이버네틱한 존재입니다. 1세대 싸이-드로이드는 레이딩 능력을 기본적으로 가지지만, 프라임 주얼과 융합(소각)하면 (자원)탐사 능력을 획득할 수 있습니다. 2세대 싸이-드로이드는 (자원)탐사에 도움을 줄 수 있지만 에테르를 레이딩할 수 없습니다.

싸이-드로이드는 멘타르가 있는 T1 또는 T2랜드에서만 제작할 수 있으며, T3랜드의 SEED는 직접 싸이-드로이드를 제작할 수 없습니다. 1세대 싸이-드로이드는 5백만대만 제작될 수 있습니다.

## 싸이-드로이드는 어떻게 작동됩니까?

1세대 싸이-드로이드를 제작하는 과정은 성공적인 레이딩을 통해 비용을 회수할 수 있기 때문에, 대부분의 경우 2.5에센스가 소모됩니다. 싸이-드로이드가 제작되면, 작동을 위해 전력을 공급받아야 합니다. 1세대 싸이-드로이드를 사용하기 전에, 전지를 완전히 충전하기 위해서는 5에센스가 필요합니다.

5에센스는 완전히 충전된 상태에서 제거하면 언제든지 100% 회수할 수 있습니다. 잠재적인 이익을 위해, 에센스를 사용하여 1세대 싸이-드로이드에 전력을 공급하는 프로세스는 플레이어에게 이익이 되는 방식으로 어스2에서 에센스를 스테이킹하는 전형적인 예시입니다.

## 싸이-드로이드와 주얼

특정 주얼은 일시적으로 또는 영구적으로 싸이-드로이드에 슬롯팅(장착)하여 특정 게임플레이 능력을 강화하거나 특정 기능을 잠금해제할 수 있습니다. 특히, 프라임 주얼은 싸이-드로이드와 영구적으로 융합되어 (싸이-드로이드가) 탐사 능력을 가지도록 만듭니다. 각 싸이-드로이드에는 특별히 (매칭된) 프라임 주얼이 있으므로, 호환되는(compatible) 주얼을 찾으려면 다양한 시도가 필요할 수 있습니다.

## 탐사용 싸이-드로이드

에코심에서 자원 수집의 중요한 과정인 탐사는 싸이-드로이드를 이용하여 특정 자원을 해독하고 수집하는 과정이 포함됩니다. 이 능력은 싸이-드로이드가 특정 유형의 자원에 적합한 프라임 주얼과 융합될 때 잠금해제됩니다.

체대로 (매칭된) 주얼은 탐사를 가능하게 할 뿐만 아니라, 주얼의 품질과 등급에 따라 싸이-드로이드의 능력을 보다 향상시킬 수 있습니다.

## 레이딩이란 무엇입니까?

어스2에서 레이딩은 플레이어가 1세대 사이-드로이드를 활용하여 다른 플레이어로부터 에테르를 획득할 목적으로 인근 프로퍼티에 작전을 수행할 수 있는 전략적 게임플레이입니다.

## 어떻게 작동됩니까?

큰 틀에서 보면, 레이딩 시스템은 플레이하기 쉽지만 마스터하기는 어려운 방식으로 설계되었습니다. 플레이어는 자신의 프로퍼티에서 사이-드로이드를 제작하고 인근 프로퍼티로 레이딩을 보냅니다. 이러한 레이딩의 목적은 다른 플레이어의 프로퍼티에서 생성되어 24시간 이내에 수집되지 않아 불안정해진 에테르를 수집하는 것입니다.

레이딩의 성공 여부는 사이-드로이드의 능력, 주변 레이더들과의 경쟁, 그리고 레이딩 프로퍼티의 불안정한 에테르 양에 달려 있습니다.

## 에테르와 에센스

레이딩은 전략적 사고와 세심한 관리에 대한 보상입니다. (레이딩의) 핵심은, 에센스의 균형잡힌 활용에 있습니다.

에센스는 사이-드로이드가 작동할 수 있게 해주며, 레이딩을 통한 에센스 축적량을 늘릴 수 있게 해줍니다. 플레이어는 에센스를 투자(소각)하여 사이-드로이드를 제작하고, 이를 배치하여 더 많은 에테르를 얻습니다. 더불어, 사이-드로이드의 물리적 형태 자체를 제작하는 데 필요한 에센스는 회수할 수 없지만, 전지에 할당된(스테이킹된) 에센스는 회수할 수 있습니다.

이러한 순환적인 구조는 어스2의 다양한 영역에서 요구되는 자원 관리의 전형적인 예시가 될 것입니다. 플레이어는 사이-드로이드를 제작하고 작동시키기 위해 언제 에센스를 집어 넣을지, 그리고 다른 작업을 위해 전지에서 에센스를 언제 빼낼지 신중하게 결정해야 합니다.

# 레이딩(RAID)



# 시빌리언



## 시빌리언이란 무엇입니까?

시빌리언은 플레이어에 의해 생성되고 다양한 레이딩 과정을 자동화하기 위해 고안된 어느 정도의 지각력을 가진 존재이며, 플레이어는 (더이상) (레이딩) 작업을 수동으로 수행할 필요가 없게 됩니다.

대규모 프로퍼티를 보유한 플레이어는 모든 작업을 효율적으로 관리하기 위해, 시빌리언이 필수적입니다. 물론, 일반적으로 수동 작업 부담을 줄이고자 하는 플레이어에게도 시빌리언이 사용될 수 있습니다.

현재 3가지 유형의 시빌리언이 있으며, 에테르레코너(ER; E-ther Reckoner), 드로이드기술자(CT; Cydroid Technician), 그리고 레이딩사령관(RC; Raid Commander)입니다. 각각의 (시빌리언마다) 최대 공급량은 50만개이며, 자신이 거주하는 프로퍼티에 대한 레이딩 프로세스 자동화에 도움을 줍니다.

## 시빌리언을 위한 생계 유지

어스2 최초로, 시빌리언에 생계 시스템이 도입되었습니다. 플레이어는 시빌리언에게 레드에너지(다른 플레이어의 프로퍼티 레이딩을 성공하거나 경쟁 활동을 통해 획득할 수 있는 일종의 보상 에너지를 공급하여 행복을 유지하고, 업무에 집중할 수 있도록 합니다.

레드에너지는 플레이어의 멘타르 네트워크를 통해 즉시 전송될 수 있으며, 이는 플레이어가 전세계 어디에서나 자신의 프로퍼티에 있는 시빌리언을 유지할 수 있다는 것을 의미합니다. 예를 들어, 아프리카에서 획득한 레드에너지는 미국에 있는 자신의 시빌리언을 유지하는 데 사용될 수 있으며, 그 반대의 경우도 마찬가지입니다.

플레이어가 첫 번째 에디션 시빌리언을 유지하기에 충분한 레드에너지를 가지고 있지 않은 경우, 레드에너지를 얻지 못한 시빌리언은 작업을 중단하고 방향하기 시작하며, 생존을 유지하기 위해 다른 공급원을 찾을 것입니다.

현재, 플레이어는 레드에너지를 충분히 확보하면, 시빌리언을 자신의 프로퍼티로 자동으로 되돌아 오도록 하여 작업을 다시 시킬 수 있습니다.

첫 번째 에디션 시빌리언은 충성심과 행복을 유지하기 위해 일주일마다 4레드에너지가 필요합니다. 레드에너지는 첫 번째 레드에너지 공급을 받은 날을 기준으로 일주일마다 한 번씩 각 시빌리언에게 자동으로 배포됩니다. 예를 들어, 월요일에 시빌리언을 생성했다면, 매주 월요일마다 해당 시빌리언에게 레드에너지를 보충해야 합니다. 보통 월요일에 보충되던 시빌리언이 황야로 방향했다가 수요일에 되돌아오면, 수요일(을 기준으로) 새로운 생계주기가 형성됩니다.

## 시빌리언 경험치(XP)

첫 번째 경험치(XP) 시스템은 시빌리언이 출시되는 동시에 어스2에 구현되었습니다. 시빌리언 XP시스템을 통해, 플레이어는 시빌리언의 레벨을 높이고 생산성을 높이며, 새로운 기술을 습득할 수 있습니다.

플레이어가 레이딩 활동을 수행하도록 돕는 첫 번째 시빌리언은 레이딩으로 얻은 에테르를 해당 프로퍼티에 방출하는 동시에 XP를 얻습니다. 방출된 0.01에테르마다 1XP를 얻게 됩니다. 충전, 레이딩, (에테르)방출 작업은 시빌리언들 간의 팀워크가 필요하므로, XP는 레이딩에 참여한 시빌리언 수에 따라 균등하게 분배됩니다.



# E2V1 미니게임

최근 E2V1 프리-알파 버전을 유튜브를 비롯하여 샌프란시스코에서 열린 GDC 2024에서, 우리는 510,072,000 km<sup>2</sup> 크기의 거대한 오픈월드 뿐만 아니라, 어스2의 첫 번째 미니게임이 어떤 모습일지를 알게해 줄 (게임)플레이를 시연했고, 멀티플레이어 시스템을 분명히 보여주었습니다.

어스2 첫 번째 미니게임이 플레이어의 프로퍼티에서 진행되도록 하고, (플레이가) 단순하고, 빠르며, 경쟁적이고, 재미있게 만드는 것이 우리가 원하는 방식입니다.

## 에테르 로얄

‘에테르 로얄’은 테스트 과정 중인 프로토타입 게임으로, 플레이어가 소유한 4개 타일 이상의 프로퍼티에서 작동될 예정입니다. 컨셉은 단순합니다. 여러 플레이어가 에테르 입자로 가득 찬 프로퍼티에 등장합니다. 프로퍼티가 클수록 더 많은 플레이어를 불러올 수 있습니다. 각 플레이어는 느린 속도로 걷기 시작하지만, 플레이어가 에테르 입자를 수집할 때마다 아바타의 속도가 조금씩 빨라집니다. 첫 번째 입자가 수집되면 쿨다운 타이머가 작동되고, 플레이어는 타이머가 만료되기 전에 또 다른 에테르 입자를 수집해야 합니다. 그렇지 않으면, 속도가 줄어들고 감소한 속도 단계(Level)마다 에테르 입자를 하나씩 잃게 됩니다. 이는 속도가 (초기속도인) 0이 될 때까지 계속됩니다.

게임에는 많은 추가 규칙이 있지만, 목표는 간단합니다. (에테르) 입자가 남아 있지 않을 때까지, 최대한 많은 에테르 입자를 수집하는 것입니다. 가장 많은 에테르 입자를 수집한 플레이어가 (수집한 에테르)를 갖게 됩니다!

## 멀티플레이어

2023년 한 해 동안, 어스2팀은 자체 멀티플레이어 시스템을 성공적으로 구현했습니다. 이는 E2V1 프리-알파버전 영상에서 선보인 시스템입니다. 장기적인 목표는 당연히 전문 파트너와 협력하여 단일 서버에서 동시 접속 플레이어수의 한계를 넘어서는 것이지만, 단기적으로는 자체 멀티플레이어 시스템만으로도 플레이어 기반의 미니게임 경험을 제공하기에 충분할 것입니다.

## LOBBY 시스템

어떤 멀티플레이어 옵션이 사용되든 관계없이, 어스2는 플레이어가 멘타르에 가까이 있으면 미니게임을 검색하고 게임에 입장할 수 있는 LOBBY 시스템을 구현할 계획입니다. 미니게임이 확정되면, 플레이어의 아바타는 해당 위치로 순간이동하고 게임이 시작됩니다.

## 추가 게임 메커니즘

GDC 2024에서 시연된 것처럼, 어스2팀은 라이프 블래스터(총쏘기), 로켓/수류탄 발사 게임뿐만 아니라, 바퀴 달린 차량, 비행기, 배 등 추가적인 게임 메커니즘 작업에도 착수했습니다. 이러한 게임 컨트롤러와 메커니즘은 앞으로 우리가 프로퍼티 소유자들에게 제공할 수 있는 미니게임의 유형을 점점 확장할 수 있도록 해줄 것입니다.

## 플레이어 (게임)빌드 허용

랜드 소유자와 플레이어들이 즐길 수 있는 어스2 미니게임을 제공하는 것뿐만 아니라, 이러한 미니게임의 메커니즘이 점차 축적되어 어스2가 다양한 메커니즘에 대한 접근을 플레이어와 랜드 소유자들에게 열어주고, 그들이 자신들만의 독특한 게임과 경험을 창조할 기회를 제공하는 것이 우리의 장기적인 목표입니다.

## 브로드캐스팅은 무엇입니까?

'브로드캐스팅'이란, 미니게임이나 게임 체험을 기다리는 플레이어에게 광고를 방송하는 컨셉입니다. 이는 플랫폼에 참여하거나 시간을 보내는 사람들에게 혜택을 주기 위해, 직접적 또는 적어도 간접적으로 혜택을 제공하기 위한 자급자족 방식의 메타버스를 만드려는 우리의 장기적인 비전의 '필수적인 부분'입니다.

## 어떻게 작동합니까?

'브로드캐스팅'은 자원 OU의 첫 번째 유틸리티입니다. 플레이어는 자신의 OU를 사용하여, 멘타르 또는 씨드(Seed) 내부에 방송 장치를 제작하여, 미니 게임을 시작하기 전에 LOBBY에서 대기 중인 플레이어들에게 광고를 방송하는 기능을 잠금해제할 수 있습니다.

## 브로드캐스팅 유형

방송 장치는 장치 제작에 사용되는 자원 OU의 '디스커버리 티어'에 따라 다양한 수준의 효율성을 갖게 됩니다. '디스커버리 티어' 수준이 높을수록, 방송 효율성이 높아지고 장치 전원을 공급하고 광고를 전달하는 데 필요한 에센스가 줄어듭니다.

## 전력 및 소모(소각)

어스2 대부분의 오브젝트와 마찬가지로, 방송 장치도 작동하기 위해서는 에센스로 구동되는 전지가 필요합니다.

완전히 전원이 공급되면, 방송 장치에는 그 효율성(Efficiency) 레벨마다 설정된 비율에 따라 추가적인 에센스가 필요할 것입니다. 에센스는 전송된 광고에서 발생하는 법정화폐 기준의 이익에 따라서만 소모됩니다.

예를 들어, D1으로 제작된 방송 장치는 소모된 (에센스)에 대해 25% 보너스를 얻을 수 있습니다. 즉, \$1.00 상당의 에센스가 소모되면, 최소 \$1.25의 광고 수익을 얻게 된다는 것을 의미하며, 소유자는 \$1.25의 인출 가능한 크레딧을 받게 되는 것입니다. D9(으로 제작된) 방송 장치는 소비된 에센스의 가치에 대해 200% (보너스를) 제공합니다.

## 에센스 소각

방송 과정에서 소모된 모든 에센스의 50%는 소각되고, 50%는 금고(Treasury)로 보내집니다.

## 관계 설정

이 서비스를 활용하는 토지 소유자는 어스2와 특정 유형의 관계 설정이 필요합니다. 실질적으로 어스2는 여러분의 3D 디지털 공간을 호스팅(웹서버 기능을 대행)하고 있으며, 여러분의 공간에서 생성된 광고 수익에 (상응하는) 크레딧을 여러분에게 제공합니다.





## 스킨과 메타버스

게임 내에서 스킨으로 외모를 바꿀 수 있다는 것은 중요합니다. 이는 여러분이 느끼는 방식을 반영하거나 플레이하는 동안 바라보거나 되고 싶은 모습을 제공합니다. 게임 스킨산업이 현재 500억 달러 이상의 산업으로 성장했다는 사실에서도 알 수 있듯이, (스킨의 중요성은) 단지 우리만의 생각이 아닙니다.

메타버스에서 가상 아바타를 변경할 수 있는 능력은 플레이어가 궁극적으로 단일 장르에 얽매이지 않으며, 가상 세계에서 완전히 다른 모습과 페르소나(인격)를 갖고자 할 경우 더욱 중요할 것입니다.

## 어스2 자체 IP(지적재산권) 생성

메타버스를 구성할 여러 요소 중에서도 착장이 가능한 코스메틱(미용을 위한 용도의) 아이템이 큰 부분을 차지할 것입니다. 메타버스 공간에서 경쟁력 있는 플랫폼으로서, 매력적인 자체 IP(지적재산권)을 만들어 내는 능력을 보여주는 것이 중요하다고 생각합니다. 이는 앞으로 다른 IP브랜드들이 참여하고 싶어 하는 플랫폼을 효과적으로 설계하고 개발하는 것을 의미합니다.

어스2 스킨은 컨셉 아트에서 시작되어 최종 승인을 받기 전에 여러 차례 반복되는 검토과정을 거칩니다. 승인되면 3D 모델링 팀에 전달되고, 프로세스 전반에 걸쳐 파이프라인 프로토콜을 엄격하게 준수하여, 폴리곤 개수를 줄입니다. 이후, UV매핑(색상, 질감 등을 추가하는 작업)과 텍스처 베이킹(조명, 그림자, 반사 등의 렌더링 효과)을 통해 모델을 완성하고 이 단계를 거치는 과정에서 자체적으로 QA(품질 검증) 프로세스를 실행합니다.

모델이 완성되면, 스키닝, 리깅 및 웨이트 페인팅 과정(3D 캐릭터 애니메이션을 위한 핵심과정들)을 거쳐 애니메이션 팀에 전달되고, 클리핑 최소화 및 기타 QA 프로세스가 포함된 다양한 애니메이션 테스트를 수행합니다.

(마지막으로) 모든 최종 테스트를 통과하고 E2V1에서 게임에 사용될 준비가 완벽히 되었는지 확인하기 위해, 게임 개발자와 함께 최종 승인 프로세스를 진행합니다.

## 블루프린트 시스템

어스2의 블루프린트 시스템에서는 플레이어가 스킨을 적용하기에 앞서 우선, 기본 아이템을 확보해야 합니다. 예를 들어, 플레이어에게 아바타 스킨이 있는 경우, 먼저 스킨을 적용할 기본 아바타 등이 필요합니다. 풀 아바타 스킨은 스킨을 적용할 합성 아바타가 있는 경우이므로, 풀 아바타 스킨을 (제작하기 위해서는) 기본 아이템이 필요하지 않습니다.

많은 기본 아이템은 다양한 게임 플레이나 어스2 에코심 활동의 부산물로 발견, 제작 또는 획득됩니다. 즉, 기본 아이템을 획득하려면, 플레이어는 우선 어떠한 활동을 해야 합니다. 플레이어는 (특별한 경우를 제외하고 대부분) 스킨을 판매할 수 있지만, 기본 아이템은 항상 그렇지 않습니다. 그러나 에코심 활동의 부산물로 (얻은) 기본 아이템은 거래가 가능할 확률이 더 높습니다. 스킨은 플레이어 간에 E\$(크레딧)과 에센스로 거래할 수 있을 것입니다.

## EPL

플레이어는 궁극적으로 어스2 내에서 특정 장소를 찾을 수 있는 방법이 필요합니다. EPL(Earth2 Property Locator)은 플레이어가 특정 프로퍼티로 직접 순간이동할 수 있는 일종의 URL 역할을 합니다.

웹사이트 URL과 같은 EPL은, 플레이어가 어스2 메타버스 내에서 특정 경험을 검색하거나 특정 프로퍼티를 방문하는 데 매우 중요한 것입니다.

## 바자르

바자르(Bazaar)는 어스2의 다양한 디지털 아이템을 위한 거래시장(허브)입니다. 현재 바자르는 플레이어가 E\$(E\$1 = \$1USD인 크레딧) 및 에센스(업데이트 예정)로 주얼, 싸이드로이드, 시빌리언 등을 구매하고 판매할 수 있는 2차 시장입니다.

## 홀로빌딩

홀로빌딩 에디터는 프로퍼티에 건설 또는 시장에 판매할 수 있는 맞춤형 건물과 구조물을 플레이어가 만들 수 있는 정교한 디자인 도구입니다. (에디터) 기능은 기본적으로 플레이어가 자신의 창의성을 표현할 수 있도록 개발되었습니다. 또한, 프로퍼티에 지어진 홀로빌딩은 향후 자원 복제를 위해 OU를 저장할 수 있는 유틸리티를 가지고 있습니다.

## 자원 검증 시스템

세계에서 가장 정확한 자원 위치 데이터를 적용하더라도, 우리 시스템이 자원을 놓치는 극단적인 경우는 언제든지 발생할 수 있습니다. 이를 방지하기 위해, 우리는 플레이어가 자신의 랜드에 존재한다고 믿는 특정 자원에 대한 청구서를 제출할 수 있는 시스템을 만들었습니다.

원래는 플레이어가 커뮤니티와 협력하도록 장려하면서 자원 배포를 놓치지 않도록 하는 방법으로 개발된 E2PRV(자원검증) 시스템은, 이후 시스템에 참여하는 플레이어에게 보상을 제공할 수 있도록 세부 조정하는 데 더욱 집중하고 있습니다.

## U2U 홀로빌딩 거래 시스템

홀로빌딩 블루프린트는 바자르에서 홀로빌딩(건축 형태) 또는 블루프린트(도면)로 사고 팔 수 있습니다. 이 거래 시스템은 매우 정교하며 창의적인 플레이어가 자신의 재능, 창의성 및 시간을 제공하고 이익을 얻을 수 있습니다. 플레이어 간 거래 관점에서, 바자르에는 타입(홀로빌딩 또는 블루프린트), 최초 디자이너, 현재 판매자, 생성 날짜뿐만 아니라 판매가격, 크기, 홀로빌딩 블루프린트의 전체 부피와 꼭지점수 등 판매와 관련된 모든 세부정보가 표시됩니다.

U2U(유저간) 홀로빌딩 거래 시스템은 디지털 아이템의 공동 소유권을 추적하고, 2차 시장에서의 모든 판매에 대해 정확하게 로열티가 분배될 수 있도록 발전되었습니다. 이 시스템은 사용자가 만든 것이든 아니든 관계없이, 어스2의 거의 모든 유형의 디지털 아이템에 활용될 수 있습니다.





## KYC 시스템

규정 준수와 고객 지원은 항상 최우선 순위였으며, 비즈니스와 고객을 위해 올바르게 제공해야 하는 중요한 영역입니다. 모든 사용자, 특히 최종 사용자인 플레이어가 어스2에서 프로퍼티나 디지털 아이템을 판매하려면 KYC(Know Your Customer) 프로세스를 통해 검증(신원인증)이 되어야 합니다.

이는 규정 준수 요건을 위해 KYC 프로세스를 통합하는 업계 표준절차일 뿐만 아니라, 플레이어를 보호하고 플레이어 간 활동을 촉진하는 안전한 플랫폼을 유지하기 위해 필요한 모든 조치를 취하고 있다는 것을 의미합니다. 어스2에는 규정 준수 점검을 담당하는 전담 팀이 있으며, 이는 어스2 플랫폼의 안전과 보안에 대한 우리의 기본적인 약속을 명확하게 나타냅니다.

## 출금 시스템

어스2에서 플레이어는 신용카드, 암호화폐 지갑을 통해 직접 프로퍼티를 구입할 수 있으며, 또는 사전에 충전한 E\$(E\$1 = \$1USD인 크레딧)의 잔액으로 프로퍼티를 구매할 수 있습니다.

어스2는 E\$(크레딧)를 어스2 계정에 원활하게 충전하고, 동시에 법정화폐로 출금할 수 있도록 지원하는 목적으로, 특별히 제작된 출금시스템을 개발했습니다.

강력하고 고품질의 출금시스템은 다양한 화폐로 지급을 처리하며, 높은 보안으로 구축되어 지금까지 한 번도 뚫린 적이 없습니다.

우리는 세심하게 다듬어진 자동화된 출금 시스템을 사용하여 인출에 문제가 있는 소수의 고객에게 (서비스를) 지원하고, 이러한 과정을 감독하기 위해 여러 명의 전임 회계사가 고용되어 있습니다.

현재까지 우리는 출금 시스템을 통해 \$2,200만 달러 이상의 출금을 처리했습니다.

## 고객 지원 시스템

일반적인 고객 서비스를 위해, 우리는 내부 절차를 개발하고 복잡하지만 효율적인 맞춤형 Zendesk 버전을 구현했습니다.

우리는 모든 티켓(접수번호)의 시작과 끝을 추적하는 티켓 번호 시스템을 갖추고 있으며, 복잡하거나 특별한 사례의 경우, 호주 시드니와 유럽에 기반을 둔 내부 전임 직원을 통해 추가적인 고객지원을 하고 있습니다.



## 마켓플레이스

2020년 11월 출시한 이래로, 어스2에서 직접 '가상 부동산'을 구매하고 다양한 목적으로 해당 부동산을 활용할 수 있는 기회를 제공하였습니다. 법정 화폐에 기반한 2차 시장을 통한 플레이어간 거래 등의 활동이 포함됩니다.

이 시스템은 완전히 자동화된 가상 부동산 (거래)솔루션으로, 구축이 매우 복잡하였으며, 높은 수준의 대규모 거래와 더불어, 1.2억개 이상의 프로퍼티 위치를 지원하는 기능을 가지고 있습니다. 또한, 거래수수료를 통제하는 기능도 갖추었습니다.

## 마켓플레이스 MVP

우리의 첫 번째 MVP(최소기능; Minimum Viable Product)에는 플레이어가 프로퍼티를 구매, 소유, 판매 및 입찰할 수 있는 기본 시스템이 포함되어 있습니다. 어스2의 가상 토지 소유권은 진정한 플레이어 중심의 메타버스를 구축하는 핵심 구성요소입니다.

플레이어가 즉시 소유권 할당을 받도록 하여, 경쟁 조건(예를 들어, 두 사람이 동시에 동일한 토지를 구매하려는 경우)으로부터 (플레이어를) 보호하여, 어스2에서 직접 랜드를 구매할 수 있도록 합니다.

다음 세부정보를 포함하여, 플레이어는 자신이 소유한 모든 프로퍼티에 대한 정보에 접근할 수 있습니다.

- 프로퍼티 고유번호
- 프로퍼티 소유자
- 랜드 티어
- 랜드 클래스
- 플레이어가 해당 프로퍼티에 구축한 자산(예: 멘타르, 홀로빌딩)
- 프로퍼티 크기(타일수)
- 프로퍼티 내 모든 타일의 위치좌표가 포함된 위치정보
- 프로퍼티 위치의 위성 이미지
- 프로퍼티 주소(EPL)
- 프로퍼티의 국가명
- 구입가격
- 시장가격 (가격 변동 추정 포함)
- 해당 프로퍼티에서 검색/활용 가능한 모든 자원
- 지금까지 변환한 에센스 수량
- 프로퍼티 상태(매물 등록/미등록)

플레이어가 다음 기능을 포함하여, 다른 플레이어의 프로퍼티에 입찰할 수 있는 시스템입니다.

- 입찰하기
- 입찰 업데이트(수정)
- 입찰 수락(소유권 자동 이전 포함)
- 입찰 거부
- 반대 제안 입찰
- 입찰 내역 확인
- 입찰 보안 및 사용 가능한 자금 증명을 강화하기 위한 자동 에스스로
- 입찰이 거부되면, 에스스로에 보관된 금액의 자동 반환

그리고 플레이어는 자신의 프로퍼티를 마켓플레이스에 올리고 다른 플레이어와 거래할 수 있는 시스템입니다.



## 에센스 토크노믹스

많은 기대 끝에, 어스2는 처음으로 웹3 공간으로 진출합니다. 에센스는 이더리움 블록체인에 최초로 런칭되는 인플레이션이 억제된 ERC-20 유틸리티 토큰이 될 것입니다. 뛰어난 보안성, 규정 준수 및 분산화 강점으로, 레이어1 이더리움 블록체인이 선정되었습니다.

## 에센스를 토큰으로 만드는 이유는 무엇입니까?

에센스를 유틸리티 토큰으로 만드는 핵심 이유는, 이러한 야심찬 프로젝트를 개발하는 어스2에 도움을 줄 뿐만 아니라, 커뮤니티에 토큰을 거래할 수 있는 규정 준수된 공간을 제공하기 위한 것입니다.

## 에센스 공급량 상한

에센스의 최대 공급량은 10억 개로 제한되며, 이러한 토큰의 대부분은 토지 소유자에 의해 채굴됩니다.

## 공생 관계

에센스 토큰이 채굴될 때마다, 어스2 금고(Treasury)에 극소량의 에센스가 잠금 해제되어 어스2 팀이 이러한 야심찬 프로젝트를 구축, 확장, 마케팅, 확대 및 지원하는 데 필요한 자금으로 공급됩니다.

## 에센스 반감기

총 채굴된 에센스 + 잠금 해제된 에센스가 각각 5억, 7.5억, 그리고 8.75억 개에 도달하면, 활성화되도록 설정된 반감기를 통해 에센스의 인플레이션이 억제됩니다. 각 반감기는 랜드 티어의 에테르 발생률, 즉 채굴 가능한 에테르를 50% 감소시킵니다.

## 에테르의 에센스 변환

에테르에서 에센스로의 변환률은 6.5%로 유지됩니다.

## 토큰 출시 세부정보

많은 사람들이 알고 있듯이, 웹3 공간은 여전히 안정화되고 있는 과정에 있으며, 종종 예측이 힘들 정도로 (불안정)합니다. 실수는 매일 발생하며, 심지어 웹3 분야에서 잘 알려진 곳에서도 이러한 실수가 발생합니다. 어스2는 항상 웹3 공간으로 신중하게 진출할 계획을 세웠으며, 따라서 모든 시스템이 안전하고 예상대로 작동하는 지 확인하기 위해, 적어도 초기에는 여러 단계와 절차를 도입할 것입니다.

토큰, 저장공간, 전자지갑, 거래 및 기타 웹3와 관련된 모든 것들에 대하여, 최선의 보안 관행에 따라 각 플레이어들이 자체적으로 신중히 검토할 것을 강력히 권장합니다.

## 지갑 연결

먼저, 플레이어는 메타마스크(MetaMask) 지갑을 자신의 어스2 계정에 연결할 수 있습니다. 지갑을 연결하려면, 지갑 연결을 완료하기 위한 인증코드가 필요하므로, 플레이어는 어스2 계정에서 2FA를 활성화해야 합니다.

플레이어가 자신의 에센스 토큰을 연결된 지갑으로 옮기고 싶을 때마다, 올바른 2FA 코드를 사용하여 확인해야 합니다.

## 토큰 유출 관리

먼저, 어스2 계정에 로그인할 때 플레이어 프로필에 표기된 모든 에센스 토큰은 (어스2)생태계를 위한 기본 지갑에 저장됩니다. 토큰이 이 지갑에 있으면, 플레이어는 가스 전송 수수료에 영향을 받지 않고 다양한 목적으로 어스2 내부에서 토큰을 사용할 수 있습니다. 해당 지갑의 보안은 당연히 중요하므로, 전송이 처리되기 전에 필요한 멀티-시그니처(다중 서명) 지갑이 될 것입니다.

플레이어는 2FA 인증을 통해, 어스2 계정에 성공적으로 연결한 지갑으로 에센스 토큰을 전송하라는 요청을 제출할 수 있습니다.

이 요청은 우리 회계팀에서 검토할 것이며, 토큰을 인출하는 플레이어가 합법적으로 토큰을 획득했는지 확인하고, 어스2 플레이어와 플랫폼의 최선의 이익을 위해 기타 보안점검을 수행할 것입니다.

아직 이 절차에 대한 KYC 제한은 없을 것으로 예상되지만, 플레이어가 불법적인 인출을 시도하는 경우, 해당 계정은 동결되고 추가 조치가 취해질 것입니다.

## 토큰 유입 관리

토큰을 어스2로 다시 가져와 (어스2) 생태계에서 사용하려면, 플레이어는 자신의 어스2 계정에 성공적으로 연결한 지갑에서 생태계의 기본 지갑으로 토큰을 보내기만 하면 됩니다. 이것은 전송된 에센스를 해당 플레이어의 계정에 자동으로 입금시켜 어스2 내에서 사용할 수 있는 준비를 마치게 됩니다.

위의 모든 단계에 대한 자세한 내용은 시스템이 활성화된 이후, 웹사이트를 통해 제공될 예정입니다.



## 거래소

에센스 유틸리티 토큰은 유니스왑 DEX(탈중앙화 거래소)에 최초로 상장됩니다. 공식적인 날짜는 아직 발표되지 않았지만, 현 시점에서는 4월 말이나 5월이 될 것입니다.

## 유동성 풀

법적인 관점과 여러 다른 이유로 인해, 어스2는 유동성 풀을 제공하지 않을 것입니다. 프로젝트로서, 우리는 위치기반 메타버스를 구축하는 것에 초점을 맞출 것이며, 지속 가능한 메타버스 플랫폼을 구축하는데 시간과 노력을 집중할 것입니다. 앞으로 프로젝트의 다양한 측면에 긍정적인 영향을 미칠 것이라 믿습니다.

우리는 프로젝트를 적극적으로 지지하는 사람들에게 최선을 다하고자 하며, 이는 공급량 상한과 우리가 개발 중인 많은 기능에 반영되어 있습니다.

## 약속된 에센스 (EDC: Essence Distribution Commitment)

EDC는 자신이 소유한 특정 토지에 할당된 플레이어에게 약속된 에센스입니다. EDC는 채굴 주기가 끝난 후에도 수년간 계속해서 에센스를 탐지하고 수집할 수 있도록 보장됩니다.

## 초기 공급

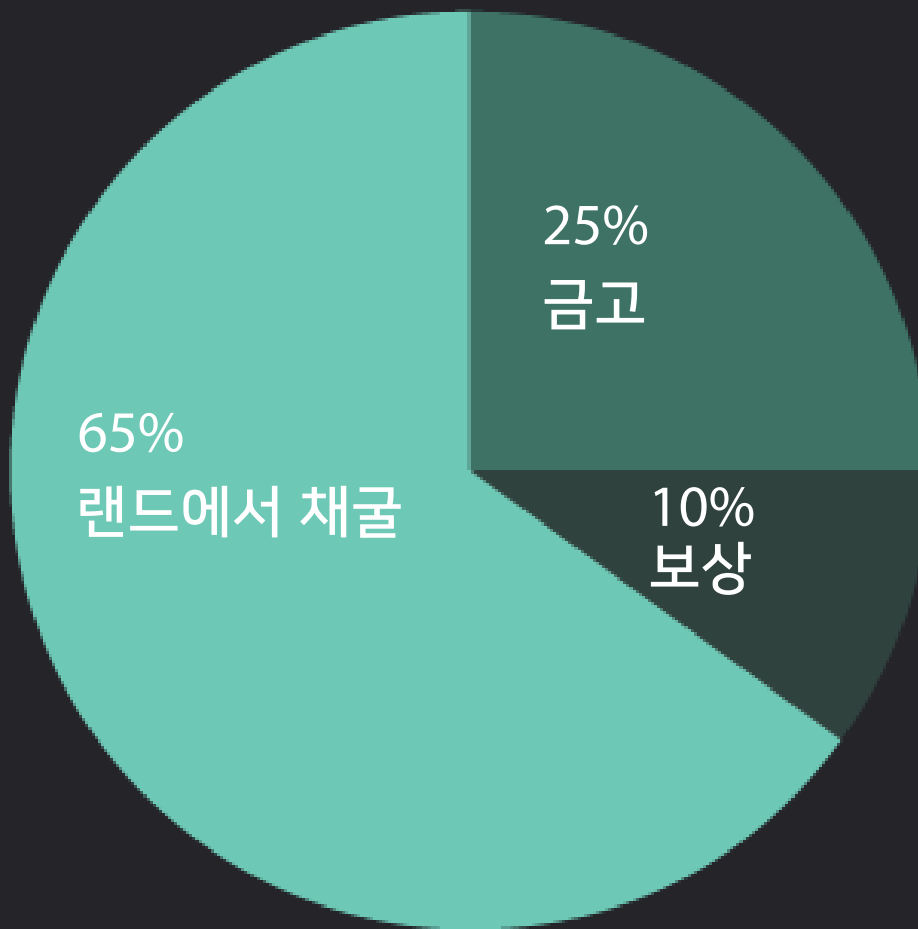
상장 시점에, 우리는 대략 3억개의 토큰이 유통될 것으로 예상합니다. 이는 금고(Treasury)에서 잠금해제된 토큰과 지금까지 플레이어들이 소모한 토큰을 포함합니다. 이 토큰들의 대부분(2억개 이상)은 플레이어들에 의해 채굴되었거나 획득되었습니다.

## 디플레이션

에센스는 인플레이션이 억제되어 있을 뿐만 아니라, 디플레이션(감소)하기도 합니다. 모든 경우는 아니지만 많은 경우에, 금고(Treasury)로 보내진 에센스의 일부가 소각될 것입니다. 이 대표적인 예시로는, 랜드 (티어) 업그레이드와 브로드캐스팅이 있으며, 두 경우 모두 50%의 소각 비율을 가집니다.



# 토큰 할당



## 65% - 랜드에서 채굴

토큰 할당을 매우 단순하게 유지했습니다. 첫 번째이자 가장 비중이 큰 것은 토지 소유자를 위해 예약된 에센스 풀이며, 채굴(클레임) 또는 레이딩을 통해 랜드에서 탐지된 에테르와 관련된 것입니다. 에테르가 채굴(클레임)되거나 레이딩되지 않고 사라지면, 다시 어스2 생태계로 들어가 재생성됩니다. 이 풀의 많은 부분을 P2E(Play to Earn, 활동을 통해 획득)되도록 고려할 수도 있습니다. 특히, 토지 소유자가 미니 게임 또는 경험과 관련된 '브로드캐스팅' 시스템을 사용하기로 결정한 경우가 (그 예시입니다.)

## 25% - 금고(Treasury)

웹3 산업은 아직 초기 단계이며, 프로젝트가 성공하려면 필요할 때 조정할 수 있는 자유도가 필요합니다. 이러한 이유로, 금고(Treasury)는 어스2가 개발, 프로젝트 지원, 마케팅 및 홍보비용, 팀 할당량, 필요할 경우 거래소에서 요구할 수 있는 유동성 풀, 고문, MOD(커뮤니티 관리자 등) 등을 포함하여 다양한 필요에 활용할 중앙 다목적 지갑입니다. 이 토큰은 플레이어가 획득한 토큰과의 공생관계를 통해 점진적으로 잠금해제됩니다.

## 10% - 보상과 P2E

보상 및 P2E를 위한 지갑은 어스2가 때때로 진행할 수 있는 P2E 활동, 어스2 플레이어 자원검증, 옐로우에너지 보상, 에어드롭, 후원 및 커뮤니티 보상을 제공하거나 프로젝트를 성장시키는 데 도움이 될 수 있는 기타 활동을 위해 예약되어 있습니다.

# 어스2가 메타버스를 구축하는 데 좋은 선택인 이유는 무엇입니까?



## 구축 및 헌신

짧은 역사 동안, 어스2는 이미 여러 도전적인 상황에 직면했습니다. 각 경우마다 우리는 우리가 집중할 곳에 초점을 맞추었고, 우리가 구축하고자 한 플랫폼을 만들기 위해 집중했으며, 약세장 동안 커뮤니티에 지속적으로 출시 준비가 완료된 기능을 제공하였습니다.

우리가 출시한 수많은 기능과 우리가 보여준 진전은 우리의 능력, 헌신, 그리고 어스2를 구축하려는 의도를 분명하게 보여줍니다.

## 비즈니스 모델

2020년 11월 출시 이후, 어스2의 비즈니스 모델은 100% 자급자족했습니다. 우리가 구축한 모든 것과 우리가 이룬 진전은 VC(Venture Capital)없이 달성되었습니다. 즉, 우리 비즈니스 모델은 지속 가능하다는 의미입니다.

에센스 토큰과 E2V1은 새로운 기회를 열어주고, 새로운 한계를 넘어 앞으로 나아갈 수 있게 해줄 것입니다.

## 철학

우리는 플랫폼에서 상호 작용하는 플레이어와 사람들과의 공생 관계라는 철학을 기반으로, 장기적으로 지속 가능한 플랫폼을 구축하려 합니다.

우리는 광고, 전자상거래, 2차 시장, 에코시스템 및 앞으로 개발될 수많은 다양한 옵션을 통해, 장기적으로 현실적인 출구 전략을 가지고 있습니다.

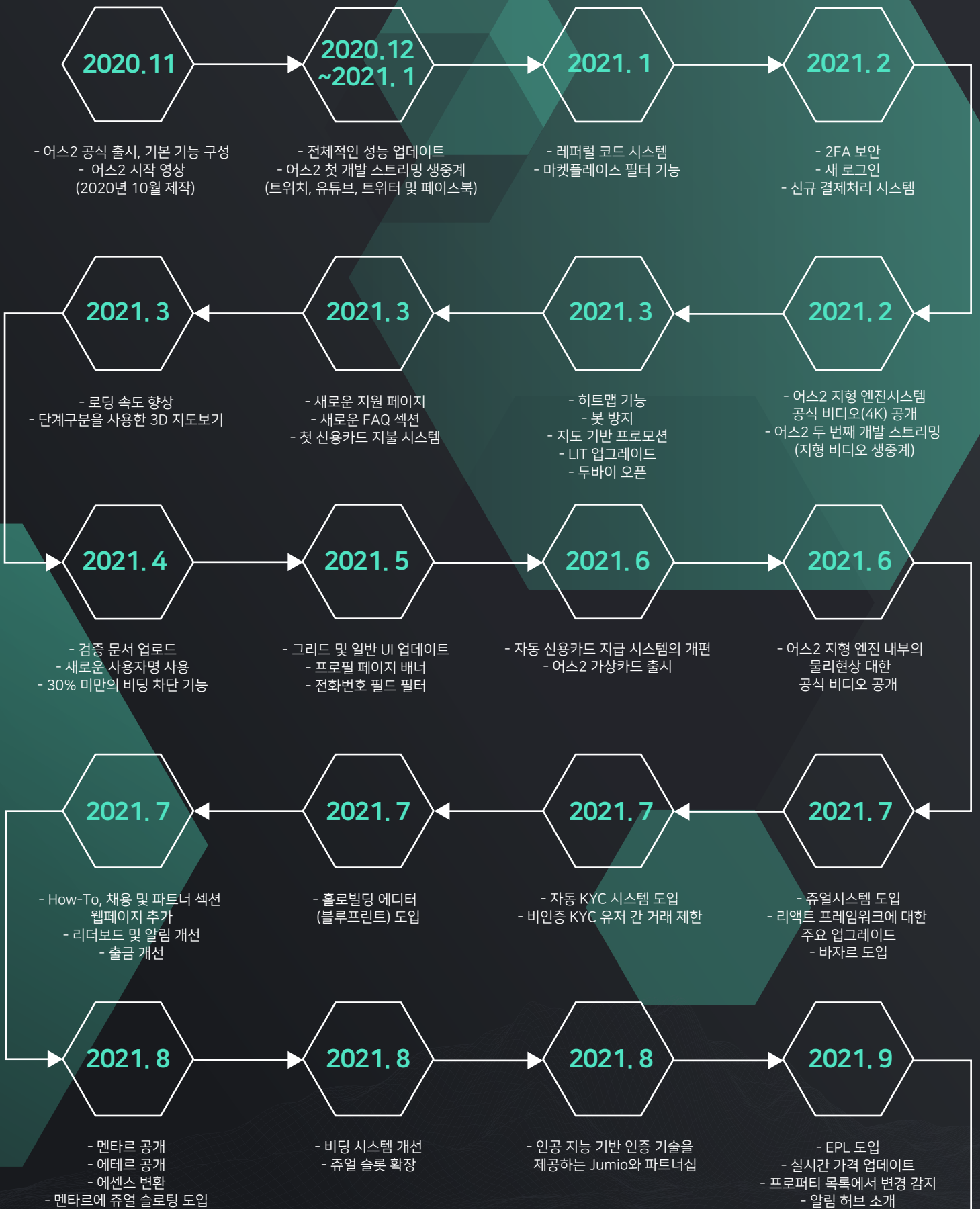
## 소유권

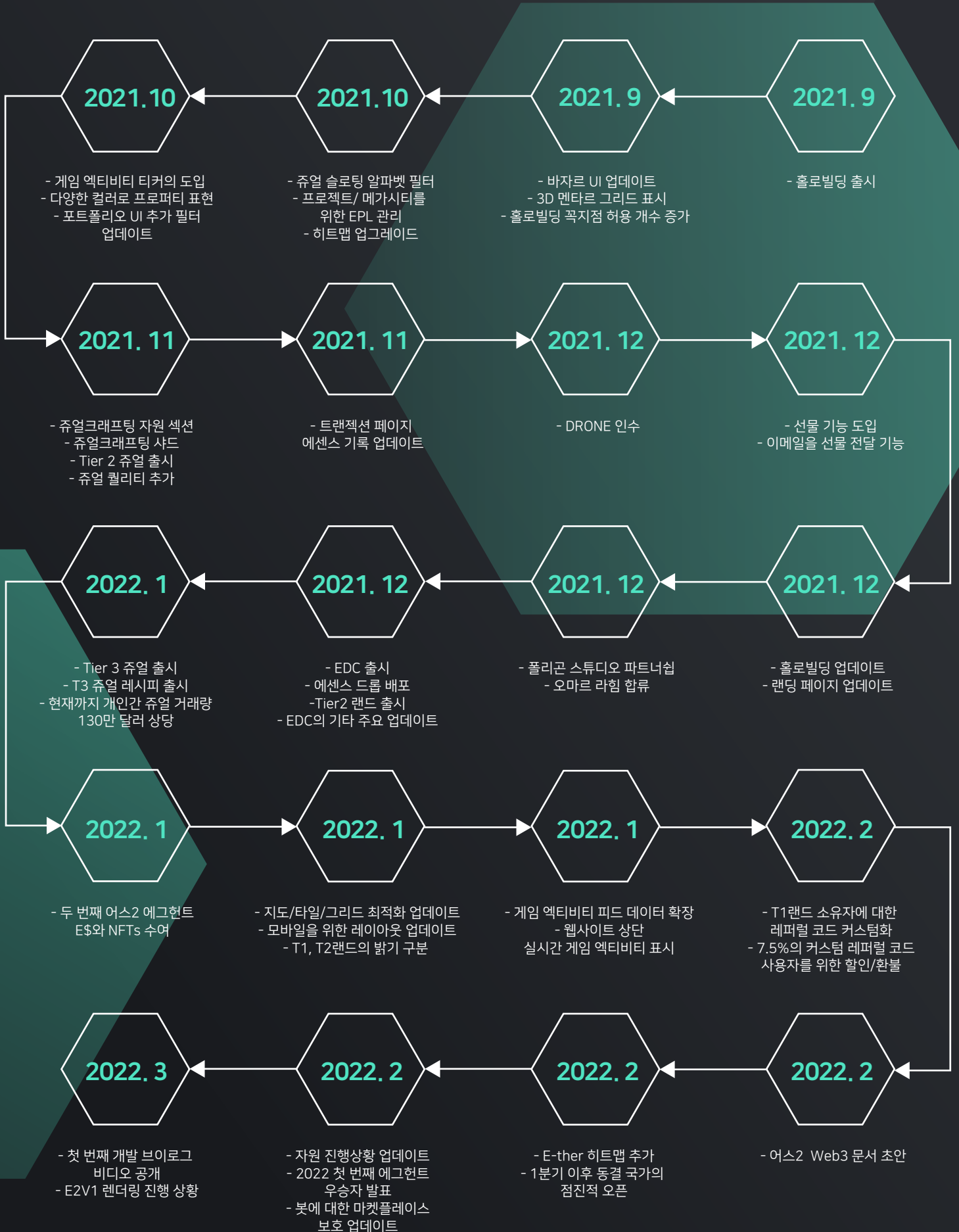
마지막으로, 소유권입니다. 메타버스는 이제 필연적인 일이 되었습니다. 자신의 이해관계자들에게만 이익을 주는 것을 목표로 하는 거대 기업이 구축한 메타버스를 정말로 원하십니까?

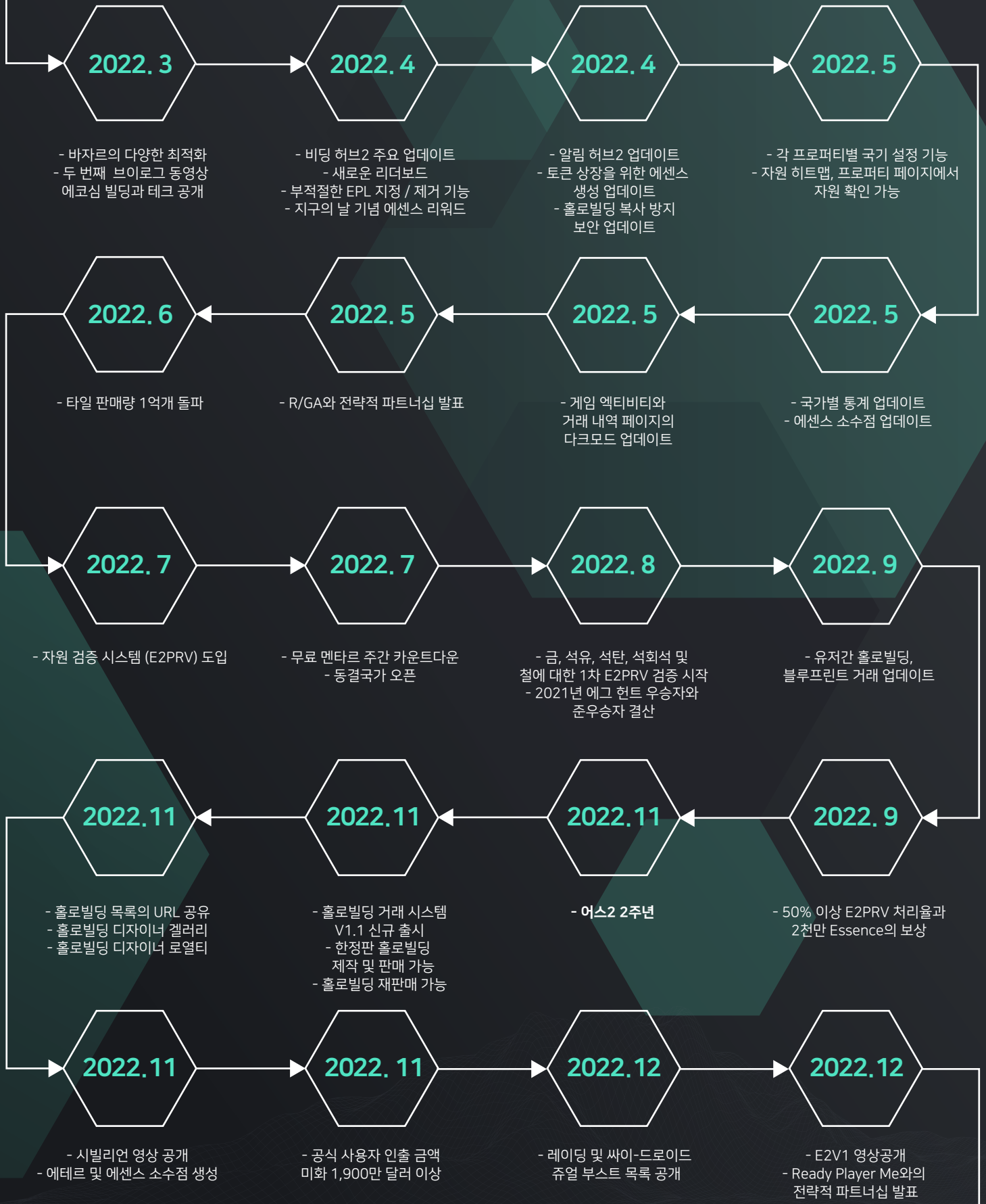
## 발자취

우리는 플레이어들에게 이익을 주려고 노력해 온 기록을 가지고 있습니다. 우리는 지난 3년 동안 일관되게 구축해 왔으며, 다음 페이지에 있는 역사적인 로드맵에서 알 수 있듯이, 앞으로도 계속해서 (어스2 생태계를) 구축할 것입니다.

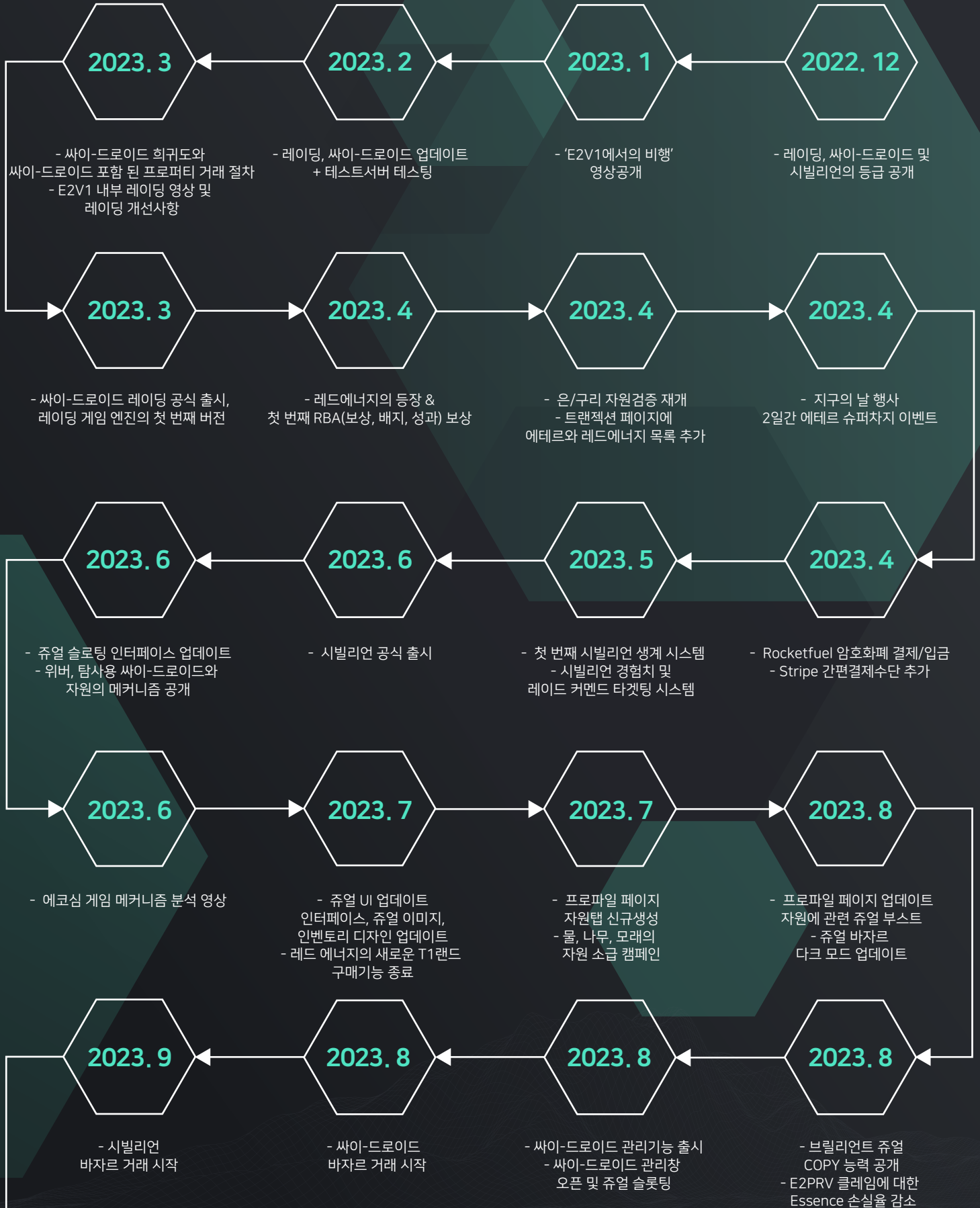
여러분이 메타버스 내에서 랜드를 소유하고 싶든, 아니면 그냥 플레이하고 싶든, 어스2의 일부가 되어 모두의 메타버스(People's Metaverse)를 함께 만들어 봅시다.

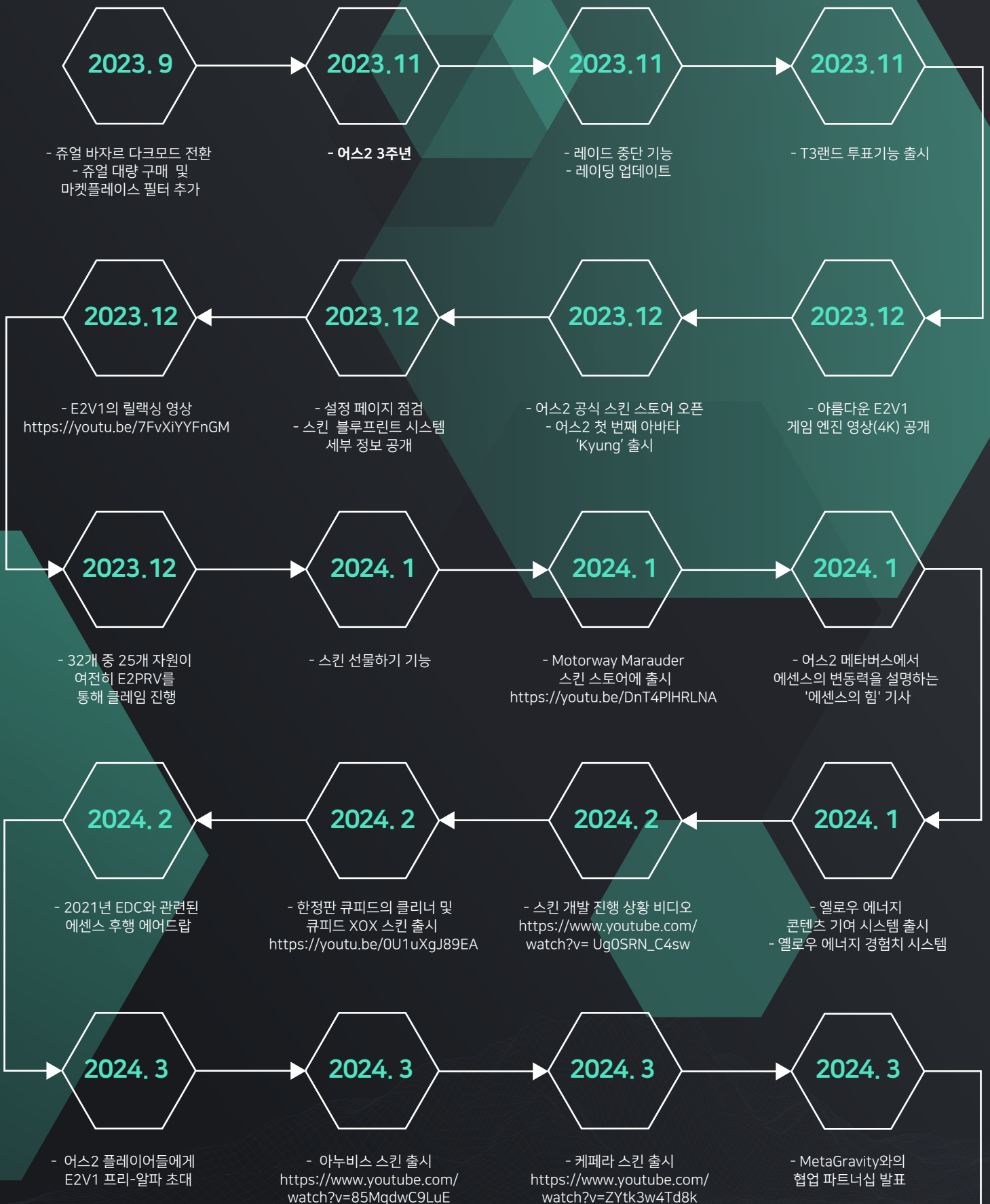


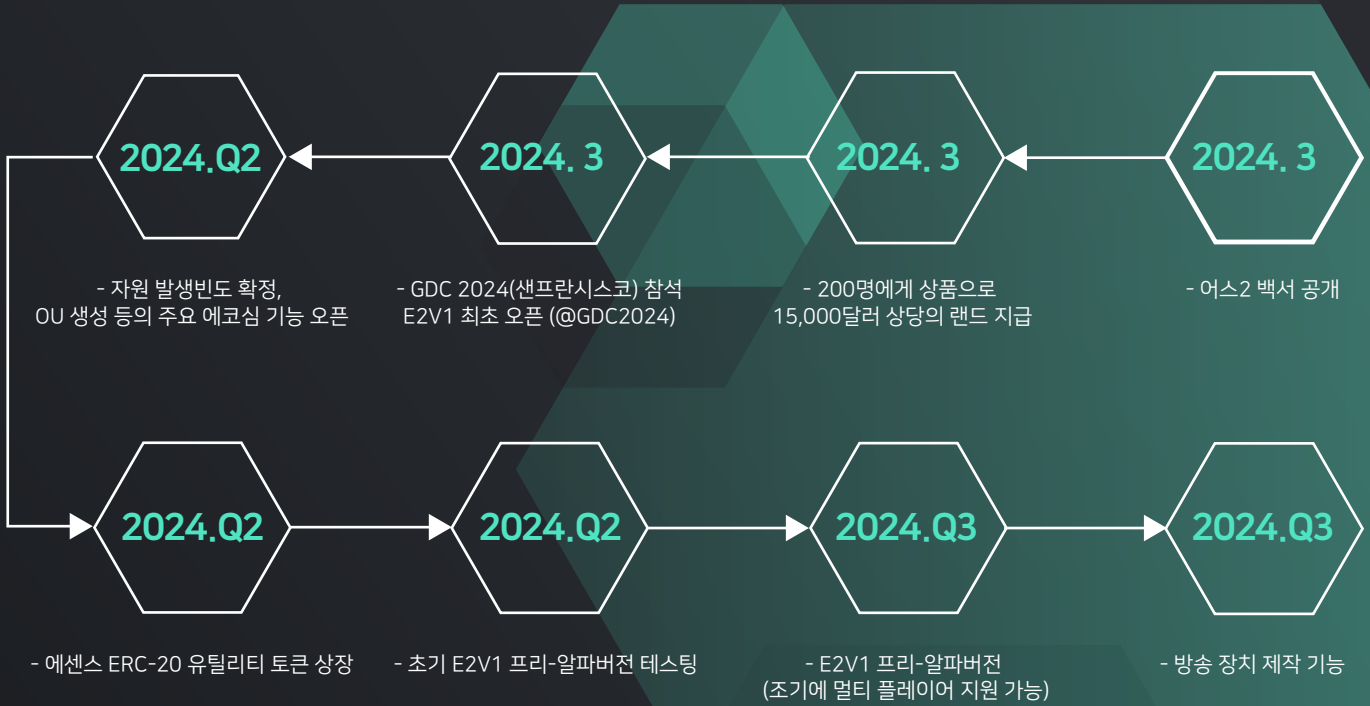












# 면책조항

본 면책조항을 주의 깊게 읽어 보십시오. 취해야 할 조치가 있다고 생각된다면, 에센스 토큰 및 어스2 플랫폼과 관련하여 법률, 금융, 세금 등에 관하여 반드시 전문가와 상담하시기 바랍니다.

(전세계) 어떠한 사법적 관할지역에도, 우리는 에센스 토큰을 디지털 통화, 상품, 증권, 금융 상품 또는 기타 투자상품 등으로 간주되도록 만들 의도가 없습니다. 본 백서는 어떠한 종류의 투자 설명서나 제안 문서가 아니며, 투자 권유도 아닙니다. 또한, (전세계) 어떠한 사법적 관할지역 내에서 일반 대중을 대상으로 하는 증권이나 투자신탁에 대한 제안이 아닙니다.

본 백서는 정보 제공 목적으로만 사용됩니다. 우리는 본 백서의 정확성이나 최종적 판단을 보장하지 않으며, 본 백서는 "현재로서는" (as is) 제공되며, 어스2는 언제든지 (백서 내용을) 변경하거나 업데이트할 수 있습니다.

특히, 백서 본문에 명시된 "로드맵"은 변경될 수 있습니다. 이는 (로드맵에 명시된) 어스2의 이행(예정)사항 및 예고사항 문구에 얽매이지 않음을 의미합니다. 어스2의 실제 결과와 성과는 어스2 백서에 명시된 내용과 실질적으로 다를 수 있습니다.

본 백서는 다음을 포함하되 이에 국한되지 않으며, 명시적, 묵시적, 법적, 또는 그 외의 모든 진술 및 보증을 하지 않습니다:

- (i) 상품성, 특정 목적에의 적합성, 사용권, 소유권 또는 저작권 침해 우려가 없다는 점.
- (ii) 본 백서의 내용에 오류가 없다는 점. (iii) 해당 내용이 제3자의 권리를 침해하지 않는다는 점.

어떠한 경우에도 어스2 및 어스2 파트너사는 본 백서의 직간접적, 결과적, 배상적, 우발적, 실질적, 형벌적 또는 특별한 사용, 참조 또는 여기에 포함된 내용에 대한 의존으로 발행하는 어떠한 종류의 손해, 손실, 책임, 비용(발생 또는 경비(발생)에 대해, 개인 또는 단체에 책임을 지지 않습니다. 이는 사업손실, 수익감소, 이익손실, 데이터손실, 사용권 손실, 상업적 신용손상 또는 기타 무형의 손실이 포함되지만, 이에 국한되지 않습니다.

이용 약관은 어스2 웹사이트를 참조하시기 바랍니다.

백서 면책조항에 익숙하지 않은 경우, 전 세계에서 가장 큰 규모의 토큰 백서를 확인해 보시기 바랍니다.

# 한글번역 저작권

월령(Ryung)

# 한글번역에 관한 면책조항

본 어스2 백서의 한글 번역본은 2024년 4월 2일에 제작되었으며, 이후 발생한 어스2 백서내용이 변경 등에 관한 사항에 대하여 책임을 지지 않습니다. 또한, 2024년 4월 1일에 발간된 어스2 백서(영문)를 번역 및 의역하는 과정에서 발생할 수 있는 의미전달 과정의 오류, 번역상의 오류 및 오타 등으로 발생하는 투자에 관한 모든 사항에 대하여 책임을 지지 않습니다.

# 어스2 유저들의 남기는 글

와우 완전 기대가 됩니다. - ke2

Earth2는 실제 지구를 기반으로 하는 1:1 디지털 트윈-지구 P2E 메타버스입니다. 메타버스의 새로운 길을 개척해 나가게 될 것입니다. 무한한 가능성을 지닌 사용자 중심의 메타버스. - E2Yehna

3년간의 기다림 끝에 확인할 수 있었던 공식 백서는 이제 시작에 불과하다고 생각합니다. 정확히 언젠가 될지는 모르겠지만, 모든 어스2 유저들이 계획했던 어스2에서 각자의 목표를 이룰 수 있는 그 날까지, 성공적으로 존버 할 수 있기를 간절히 희망합니다. - CARL—TALSA

어서오세요. 미래에. - THORNAPPLE

No.1 & Only1 메타버스 Earth2^^ - BigHunter

어스2에서는 아무개로 기억 되지는 않을것이다. - Forever08

코코♥어스2 - coco

Earth2, My story on the back of the white paper. - ME38

사람들은 잘 모른다. 어스2가 앞으로 우리의 현실과 가상세계의 경제활동을 연결해주는 장소라는 것을.. 그리고 제2의 비트코인과 같은 메타버스 플랫폼이라는 것을. - welcomeearth2

No pain, no gain :) - Twinlover

내일은 오늘보다 저렴하다. - 백서 나오기 전까지. - 손장

미래에 다같이 웃는 날이 오기를, E2 will be Metaverse no.1 - turtle

Earth 2 to the Moon! - mElonTusk

디지털 세계 그 이후, 메타버스 시대. - EokManE

본 백서를 근간으로 어스2가 널리 알려지고, 내실있게 발전해 나가길 기원합니다! - OilRich

메타버스 세상의 No.1 Earth2!!!! 함께 만들어 가는 유저님들의 노고에 감사드립니다^^ - Earth2QUEEN

월령님과 농부님 최고예요. - AbeKim

행복한 미래를 꿈꾸며, 어스2와 함께~~ - 양산큰손

크립토 경제의 신세계를 개척하는 디지털 지구의 비전. - APUSCOMPANY

어스2는 지구와 1대1로 매칭되는 새로운 형태의 신세계입니다. 어스2에서 나만의 꿈을 펼쳐보시죠. - Senya

영어로 가득한 동영상 정보도, 어스2 유저에게 새로운 소식과 생생한 정보를 이해하기 쉽도록 노력해주시는 월령님의 번역을 통해 항상 도움을 받고만 있는 중입니다^^ 월령님과 덴마크농부님께 감사한 마음을 전합니다. - 고장난냥이

We are very proud that we chose Earth 2. Let's succeed together, Shane. - lastajh

어스2는 믿음, 소망, 사랑입니다. - user맛동산

빅테크급의 웹3 프로젝트 Earth 2, 2025년 시총 \$5B 이상 가는 즐거운 상상을 함께 해봅니다. 어스2팀과 세인, 그리고 어스2 커뮤니티 응원해요. - tipsysound

덴마크농부님, 월령님, 메타버스 플랫폼 Earth2 한국 유저를 위한 Earth2 Whitepaper 번역에 헌신하신 두 분의 노고에 박수를 보냅니다. - topfloor

곧 다가올 미래에서 만나요. - Minor88

언제일진 모르지만.. 반드시 오는 메타버스 시대, Earth2가 이끌어 갑시다~ - Seychelles

분명.. 오고야 마는 메타버스의 세상.. 어스2는 우리가 만들어나갈 그 미래입니다. - ilovei

어스2에서 메타버스의 새로운 세상을 만나보길 바랍니다! - WindMoon

Earth 2는 진정한 '메타버스'의 개념을 구현하는 플랫폼이 될 것입니다. - Daybreak★새벽

어스2에서는 내가 하고 싶은 것만 하고 살자! - Ryung

감자는 덴마크산이 맛있습디다. - Danishfarmer



