

주요정보 요약

Summary of Whitepaper



본 문서는 거래지원 가상자산 백서의 주요 내용을 한글로 설명한 주요정보 요약입니다.

코인원은 거래지원 가상자산의 주요정보 요약을 주기적으로 점검하여 가능한 한 최신 정보를 제공할 예정입니다.

기본 정보

가상자산 카테고리	유틸리티
거래지원 네트워크	Sui
홈페이지	https://overtake.world/
참고문헌 (백서, Docs 등)	https://overtake.gitbook.io/overtake-2.0

1. 프로젝트 정보

Prologue: The Spark

게임 자산 거래 시장은 거대하지만 제대로 작동하지 않습니다. 수많은 단편적인 플랫폼에 의해 분절되어 있고, 높은 수수료가 붙으며, 안전하지 못한 개인 간 거래가 지배하고 있습니다. 가치를 창출하는 플레이어라면 그 가치를 소유해야 합니다. 그리고 그 소유는 검증 가능하고, 양도 가능하며, 안전해야 합니다.

OVERTAKE는 신뢰할 수 없는 환경에서도 안전하게 거래할 수 있도록 설계된 스마트컨트랙트 기반 마켓플레이스를 통해 진정한 소유권과 확장 가능한 플레이어 경제를 제시합니다. 전 세계 게임의 광대한 디지털 지하에는 이미 하나의 평행 경제가 조용히 성장해 왔습니다. 수백만 명의 플레이어가 공식 채널이 아닌, 그림자처럼 존재하는 포럼과 단절된 마켓플레이스, 비공식적인 개인 간 거래를 통해 계정, 게임 내 화폐, 아이템을 사고팔았습니다. 이러한 거래는 현실 세계의 가치를 만들어냈지만, 위험과 비효율, 책임 부재가 만연한 환경 속에서 이루어졌습니다. 기존 플랫폼들은 단순한 에스스로 모델로 질서를 세우려 했지만, 여전히 중앙화되어 있었고 비용이 높으며 구조적으로 한계가 뚜렷했습니다. 중개자는 최대 20%에 달하는 수수료를 가져갔고, 분쟁 해결은 느리고 불투명하게 처리되곤 했습니다. 플레이어에게 주어진 현실은 간단했습니다. 가치는 창출했지만, 진정으로 소유하지는 못했다는 사실입니다.

OVERTAKE는 바로 그 간극 속에서 탄생했습니다. ItemBay, ItemMania 등 초기 디지털 자산 거래 생태계를 이끌었던 베테랑들이 창립한 OVERTAKE는 단순한 또 하나의 마켓플레이스가 아닙니다. 이는 게임 자산 교환의 근본을 다시 쓰려는 시도이며, 투명성, 자율성, 그리고 진정한 디지털 소유권 위에 구축된 프로젝트입니다.

우리는 믿습니다. 플레이어가 가치를 만들어냈다면, 반드시 그것을 온전히 취할 수 있어야 한다고. 아이템을 소유한다면, 그것은 검증 가능하고, 양도 가능하며, 안전해야 한다고. 그리고 앞으로 디지털 경제가 문화와 상업의 다음 10년을 정의할 것이라면, 그것은 닫힌 구조와 착취적 시스템이 아닌, 개방적이고 프로그래밍 가능한 시스템 위에 세워져야 한다고.

OVERTAKE는 그 변화를 여는 시작점입니다. 신뢰가 스마트컨트랙트 속에 암호화되고, 정체성이 사용자 스스로의 손에 있으며, 모든 거래가 보다 개방적이고 지속 가능한 디지털 경제에 기여하는 새로운 인프라를 선보입니다. 이 불꽃은 단번에 떠오른 아이디어가 아니었습니다. 기존 시스템의 한계를 오랫동안 지켜보며, 결국 더 나은 것을 만들기로 결심한 결과물이었습니다.

생태계 개요

OVERTAKE 에코시스템은 게임 내 화폐, 아이템, 계정과 같은 디지털 게임 자산을 위한

개인 간(peer to peer) 마켓플레이스입니다. 이 구조는 투명한 가치 교환을 촉진하고, 진정한 자산 소유권을 보장하며, 이용자들의 경제적 참여를 장려하기 위해 설계되었습니다. 블록체인 기반 에스크로와 프로그래머블 인프라를 활용하여 전통적인 웹2 마켓플레이스의 오랜 비효율성을 해결하면서, 안전하고 효율적인 거래 환경을 제공합니다.

이 에코시스템은 다중 행위자(multi-agent) 경제 시스템으로 운영되며, 각 이해관계자 그룹은 플랫폼에 기여하고 동시에 가치를 얻습니다. 이러한 상호작용은 총거래액(Gross Merchandise Value, GMV)이라는 경제 활동을 만들어내며, 이는 플랫폼의 수익과 토큰 유틸리티의 기반이 됩니다.

1) 구매자(Buyers)

구매자는 OVERTAKE 마켓플레이스를 통해 게임 아이템이나 계정을 구매하는 최종 이용자입니다. 그들의 주된 역할은 거래의 수요 측을 형성하는 것입니다. 구매자는 거래 빈도와 금액 등 구매 활동에 따라 보상을 받습니다. 일부 구매자는 추천 링크, 커뮤니티, 게임별 연동을 통해 플랫폼에 유입됩니다.

2) 판매자(Sellers)

판매자는 플랫폼에 게임 자산을 등록하고 판매하는 공급 측 참여자입니다. 이들은 개인 게이머, 대량 판매자, 그리고 대규모 인벤토리를 보유한 스튜디오를 포함합니다. 판매자 보상은 아이템 등록, 거래 완료, 판매자 평점과 같은 가치 창출 활동에 기반합니다. 성과가 뛰어난 판매자는 추가 노출 기회나 충성도 보상 혜택을 받을 수 있습니다.

3) 전도자(Evangelists)

전도자는 콘텐츠 제작자, 인플루언서, 파워 유저 등 커뮤니티 주도 인력으로, 신규 이용자 유입과 참여도를 높이는 역할을 합니다. 평가 기준은 외부 사용자를 실제 활성 참여자로 전환하는 능력에 따라 정해지며, 주요 지표는 다음과 같습니다.

- 플랫폼에 초대된 신규 이용자 수
- 구매 전환율 혹은 자산 등록 전환율
- 소셜미디어 참여도 및 캠페인 활동

기준을 충족한 전도자는 플랫폼 성장에 기여한 만큼 토큰 기반 보상을 받습니다.

4) 게임 개발사 및 퍼블리셔(Game Developers / Publishers)

게임 스튜디오와 퍼블리셔는 자사의 타이틀을 OVERTAKE 플랫폼과 연동하여 게임 자산의 2차 거래 시장을 활성화합니다. 이 파트너들은 해당 게임 관련 거래에서 발생하는 수수료 수익의 일부를 배분받습니다. 이를 통해 장기적인 연동을 유도하며, 마켓플레이스의 상업적 성과와 게임의 성장 간에 이해관계를 일치시킵니다.

5) TAKE 재단(TAKE Foundation)

TAKE 재단은 직접적으로 거래에 참여하지 않지만, 경제 거버넌스를 담당하는 메타 행위자로서 중요한 역할을 합니다. 주요 책임은 다음과 같습니다.

- 토큰 바이백 실행
- 발행량 및 보상 파라미터 관리
- 전략적 재무 자원 배분

재단은 통화정책과 인센티브 구조를 설계함으로써 토큰 경제의 지속 가능성과 균형을 보장합니다

2. 토큰 이코노미

가상자산 소개

TAKE는 오버테이크 생태계의 유틸리티 토큰으로, 서비스 지불 수단, 거버넌스, 스테이킹 수단으로 활용됩니다.

GMV, 플랫폼 수수료

GMV(Gross Merchandise Value, 총거래액)

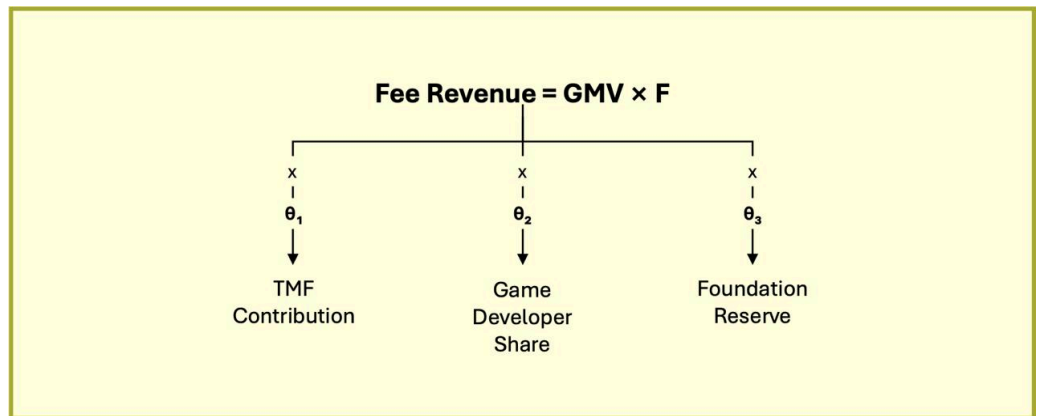
OVERTAKE 플랫폼에서 일정 기간 동안 발생한 전체 거래 규모를 뜻합니다. 아이템, 계정, 게임 내 화폐 등 실제 거래만 포함되며, 수수료 산정·토큰 바이백·보상 배분의 핵심 기준이 됩니다. GMV가 커질수록 \$TAKE 토큰 수요와 가치가 커집니다.

플랫폼 수수료 구조

모든 완료된 거래에 10% 고정 수수료가 붙습니다. 이 수익은

- 70% 토큰 바이백,
- 15% 게임 개발사 몫,
- 15% 재단 운영금으로 분배됩니다.

즉, 거래가 많아질수록 플랫폼 수익, 토큰 수요, 파트너 보상이 함께 늘어나는 구조입니다.

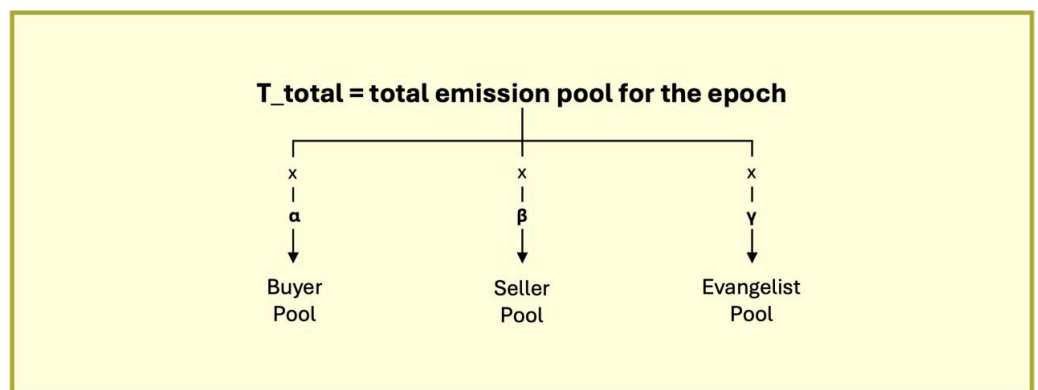


출처 : Overtake Docs

토큰 발행 및 수요

Faucet: 토큰 발행

OVERTAKE의 토큰 발행은 고정 인플레이션이 아니라, 이용자의 활동과 성과에 따라 동적으로 분배됩니다. 보상은 크게 구매자, 판매자, 전도자 세 그룹으로 나뉘며, 각 그룹 안에서는 활동 점수에 따라 다시 나뉘집니다. 예를 들어 구매자는 거래와 리뷰, 판매자는 자산 등록과 판매 실적, 전도자는 신규 유저 유입과 콘텐츠 제작 활동으로 점수를 얻습니다. 이렇게 하면 실질적인 기여도에 따라 공정하게 토큰이 배분됩니다.



Sink: 토큰 수요

토큰 수요는 플랫폼 수수료에서 일정 비율을 활용해 \$TAKE를 시장에서 매입하는 바이백 구조로 만들어집니다. 거래가 많아질수록 자동으로 토큰 매입 수요가 생기고, 이는 소각·재배분·락업을 통해 공급 압력을 줄이며 토큰 가치를 지탱합니다. 결과적으로 안정성, 실사용 기반 가치, 그리고 거래 규모에 따른 확장성을 확보하여 장기적인 토큰 생태계 건강을 유지합니다.

발행량 및 유통량계획

TAKE는 초기에 10억 개가 발행되었습니다.

전체 토큰의 47.5%는 커뮤니티와 생태계에 배정됩니다. 이 중 30%는 Community Reward로, 총 60개월 동안 매월 균등하게 분배됩니다. 나머지 17.5%는 Ecosystem Operation에 활용되며, TGE 시점에 30%가 즉시 언락되고 이후 48개월 동안 매월 균등하게 분배됩니다.

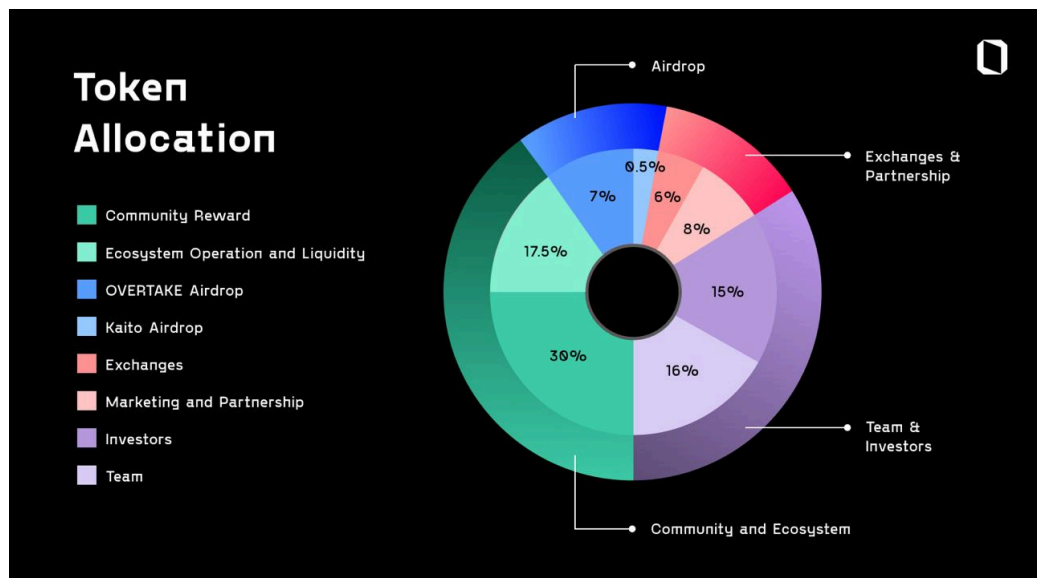
Team은 전체의 16%로, 12개월의 클리프 기간 이후 36개월 동안 매월 균등하게 분배됩니다.

Investors에 15%가 배정되며, 이는 6개월의 클리프 이후 24개월 동안 매월 균등하게 분배됩니다.

Exchanges에 6%가 배정되며, 이는 TGE 시점에 전량 언락됩니다.

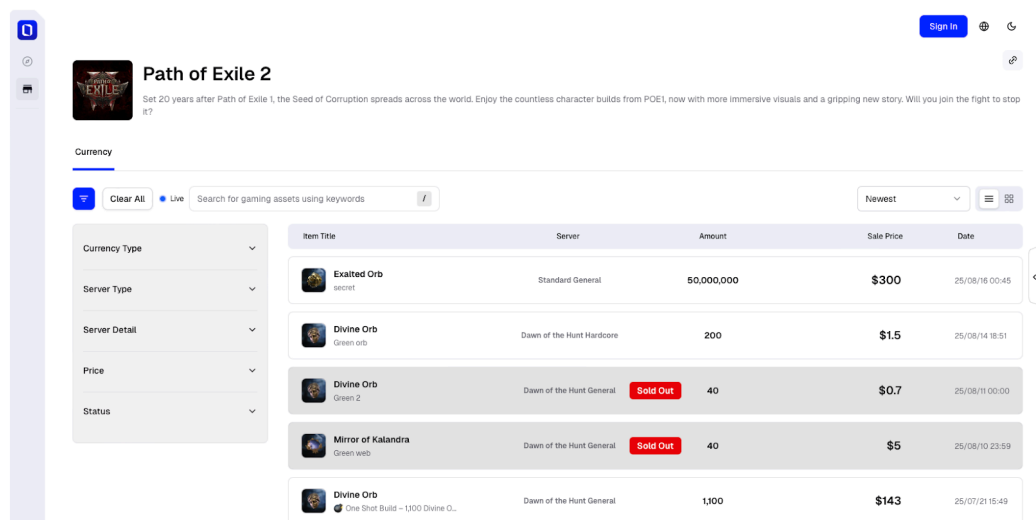
Marketing and Partnerships에는 8%가 할당되며, TGE 시점에 10%가 우선 언락되고 나머지는 48개월 동안 매월 균등하게 분배됩니다.

Airdrop은 총 7.5%입니다. 이 중 7%는 Overtake Airdrop으로, TGE부터 시작해 11개월 동안 매월 균등하게 분배됩니다. 나머지 0.5%는 Kaito에 할당되며, 유통계획은 별도 공지될 예정입니다.



3. 참고자료

Overtake Marketplace (BETA)

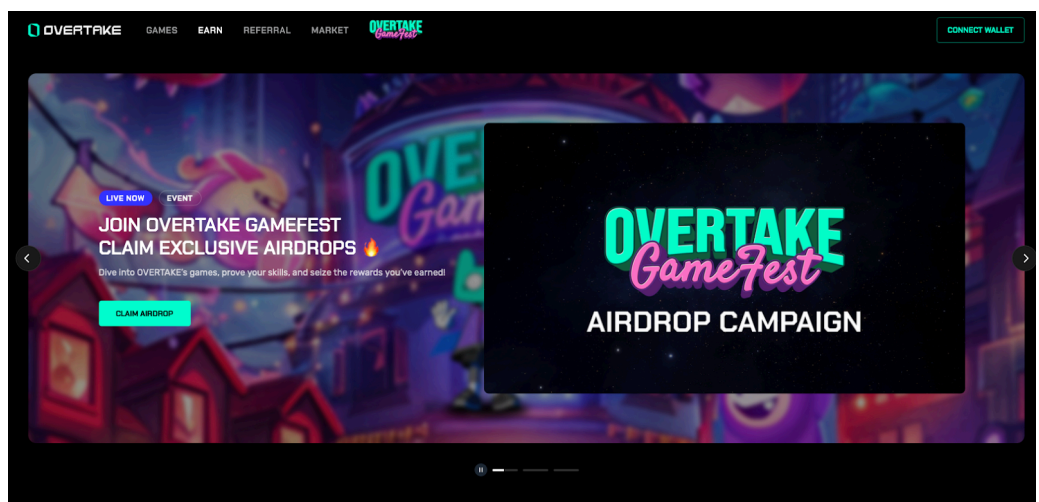


The screenshot displays the Overtake Marketplace (BETA) interface. At the top, there's a header with a 'Sign In' button and a user profile icon. Below the header, the main section is titled 'Path of Exile 2' with a brief description. A 'Currency' filter is active, showing a search bar and a 'Clear All' button. On the left, there's a sidebar with filters for 'Currency Type', 'Server Type', 'Server Detail', 'Price', and 'Status'. The main content area shows a table of items for sale.

Item Title	Server	Amount	Sale Price	Date
Exalted Orb <small>secret</small>	Standard General	50,000,000	\$300	25/06/16 00:45
Divine Orb <small>Green orb</small>	Dawn of the Hunt Hardcore	200	\$1.5	25/06/14 18:51
Divine Orb <small>Green 2</small>	Dawn of the Hunt General	Sold Out 40	\$0.7	25/06/11 00:00
Mirror of Kalandra <small>Green web</small>	Dawn of the Hunt General	Sold Out 40	\$5	25/06/10 23:59
Divine Orb <small>One Shot Build - 1000 Divine O...</small>	Dawn of the Hunt General	1,100	\$143	25/07/21 15:49

출처 : Overtake Marketplace

Overtake World



출처 : Overtake World



출처 : Overtake Medium

위험고지 안내 Disclaimer

본 문서에 기재된 정보는 당사(코인원)가 본 가상자산 심사 시점에 접근 가능한 정보 채널을 통하여 확인한 것으로, 정확하지 않거나 투자시점에는 변경 또는 유효하지 않을 수 있습니다.

가상자산 발행자가 공시한 내용 및 백서를 통해 정확한 정보를 확인하신 후 투자하시기 바랍니다.

가상자산은 법정화폐가 아니므로 특정 주체가 가치를 보장하지 않습니다.