



체크메이트(CHECK)

주요내용설명서(국문백서)

Korean White Paper

2026년 7월 23일

Disclaimer

본 번역본은 2026년 7월 23일 기준의 체크메이트(Checkmate) Docs 관련 내용 위주로 번역됐습니다.

빗썸은 발행주체 또는 운영주체가 제공하는 가상자산의 총발행량, 유통량 계획, 사업 계획 등이 포함된 정보를 이용자들의 편의를 위해 참고용으로 제공하고 있습니다.

본 번역본은 그 내용이 정확하지 않을 수 있으며 원문의 내용이 일부 누락될 수 있으므로, 정확한 정보 습득을 위해서는 원문을 참고하시거나 원문 작성 측에 문의하시기를 바랍니다. 또한 본 번역본은 오픈 커뮤니티의 검토에 따라 내용이 변경될 수 있습니다.

프로젝트 소개

디지털 시대에 접어들면서 게임과 소셜 미디어가 우리 사회에 미치는 영향력은 실로 막대합니다. 일부 연구에 따르면, 단순히 오락만을 목적으로 설계된 게임은 즉각적인 보상만을 좇는 도파민의 굴레에 빠지게 할 수 있습니다. 이 과정에서 사용자는 의미 있는 참여나 학습은 뒷전으로 한 채 순간적인 쾌락에만 몰두하게 됩니다.

이러한 현상은 흔히 정신 건강 문제나 생산성 저하 같은 부정적인 측면으로만 부각됩니다. 하지만 체크메이트(Checkmate)는 바로 이 지점에서 새로운 가능성을 발견했습니다. 체크메이트가 지향하는 바는 지적 성장을 촉진하고 영감을 주며 도전 의식을 불러일으키는 차세대 커뮤니티 소유 게임을 통해 전 세계적으로 전략적 사고와 경쟁력을 갖춘 인재를 육성하는 데 있습니다.

체크메이트 생태계의 미션은 단순한 오락 제공을 넘어 사고를 자극하고 지적 능력에 도전하며 전략적으로 생각하는 힘을 기르는 데 있습니다. 비판적 사고와 문제 해결 능력을 요구하는 게임들과 협력함으로써 체크메이트는 기존의 부정적인 흐름을 바꾸고 디지털 경험을 개인과 지성의 발전을 위한 도구로 만들고자 합니다. 나아가 고전 전략 게임들이 지닌 풍부한 유산을 보존하는 동시에 AI 같은 신기술을 활용하여 현대 게임 및 기술의 혁신을 선도할 것입니다.

이러한 미션을 달성하기 위해 체크메이트 생태계는 경쟁이 실력을 기반으로 개방적이고 공정하며 투명하게 이뤄지는 새로운 게이밍 경제를 구현하고자 합니다. 이를 뒷받침할 범용 프레임워크와 인프라 역시 개발합니다. 이러한 게이밍 경제는 진정한 디지털 소유권을 기반으로 하여 장기적인 지속 가능성과 상호 운용성을 확보해야 합니다. 이런 점에서 체크메이트 생태계는 단일 게임이 아닌 여러 프로젝트의 집합체를 지원함으로써, 체크메이트(CHECK)의 네트워크 효과¹를 지속적으로 넓히고 활력 넘치는 환경을 조성하는 것을 목표로 합니다.

체크메이트 생태계는 다음의 핵심 가치를 기반으로 운영됩니다.

- 지적 성장: 전략적 사고, 문제 해결, 인지 능력을 키워주는 게임을 장려하며, 이 풍부한 경험이 현실 세계의 실질적인 혜택으로 자연스럽게 연결되도록 지원합니다.
- 혁신: 기존 게임의 가치를 보존하는 동시에 신기술을 활용하여 지성의 한계를 넓히는 혁신적인 게임을 개발할 수 있도록 지원합니다.
- 커뮤니티 중심: 게이머, 콘텐츠 크리에이터, 프로젝트가 온체인 자산을 갖도록 지원하여 역량을 키워줍니다. 이들은 네트워크 성장에 대한 소유권과 지분을 바탕으로 자신의 창작물을 통해 수익을 창출할 기회 또한 누릴 수 있습니다.

¹ Network effect

- 경쟁 정신: 다양한 플랫폼과 게임에서 뛰어난 전략적 플레이를 선보이는 이들을 조명하고, 건전한 경쟁이 이루어지는 환경을 조성하여 활기 넘치는 커뮤니티를 육성합니다.
- 공정성: 모든 경쟁이 안전하고 공정하며 투명한 방식으로 진행되도록 보장합니다.

비즈니스 모델

체크메이트 생태계

체크메이트 생태계의 목표는 다음의 미션을 실현하는 것입니다. 그 미션은 바로, 전통과 혁신을 잇는 블록체인 게임으로 다음 세대의 게이머들이 뛰어난 전략가로 성장하도록 돕는 것입니다. 이러한 미션의 방향에 부합하기만 한다면 게임 장르에는 어떠한 제한도 없습니다. 고전 보드게임, 다양한 방식의 체스, 트레이딩 카드 게임², 하이퍼 캐주얼 전략 게임³ 등이 모두 좋은 예입니다. 체크메이트는 생태계의 초기 기반을 다지기 위해 우선 가장 대표적인 고전 전략 게임들을 차세대 웹3.0 게이밍 환경에 도입하는 데 집중할 것입니다. 생태계의 전반적인 구조와 예상되는 성장 선순환 구조는 다음과 같습니다.



[체크메이트 생태계 개요]

² Trading card game

³ Hyper casual strategy game

가상자산	핵심 이해관계자	온체인 활동
대체 가능 토큰⁴ - CHECK [ERC-20⁵] (총발행량 1,000,000,000개 고정) 대체 불가능 토큰(NFT)⁶ - 디지털 ID/패스포트, 인게임⁷ 자산	- 체크메이트 생태계 - 플레이어 - 콘텐츠 크리에이터 - 런치 파트너 - CHECK 보유자	- 게임 플레이 보상 지급 - 인게임 자산 교환 - 경기 결과 검증 - 생태계 NFT의 1차 및 2차 판매 - 거버넌스 활동(예: 제안서 투표) - 스테이킹⁸ 풀(예: 플레이어/콘텐츠 크리에이터)

생태계 핵심 이해관계자

● 체크메이트 생태계

체크메이트 생태계의 관리 주체로, 시간이 지나면서 탈중앙화되는 과정에서 전체 커뮤니티를 대표하는 역할을 맡습니다. 생태계의 지속적인 성장과 발전을 지원하는 것이 주된 목적이며, 주요 역할은 CHECK 보유자가 거버넌스 제안에 참여하도록 지원하고 생태계 기금을 관리하며 다오⁹의 일상적인 운영을 담당하는 것입니다.

● 플레이어

생태계의 핵심 참여자입니다. 이들은 자신의 시간과 자원을 들여 다양한 콘텐츠와 게임에 참여하고 서로 교류합니다. 플레이어들은 이러한 활동을 통해 더 많은 런치 파트너와 콘텐츠 크리에이터가 생태계에 참여하도록 유도하며, 이는 성장 선순환 구조를 구축하는 데 필수적인 역할을 합니다.

⁴ Fungible Token

⁵ Ethereum Request for Comments 20

⁶ Non-Fungible Token, NFT

⁷ In-game

⁸ Staking

⁹ DAO (Decentralized autonomous organization)

- **콘텐츠 크리에이터**

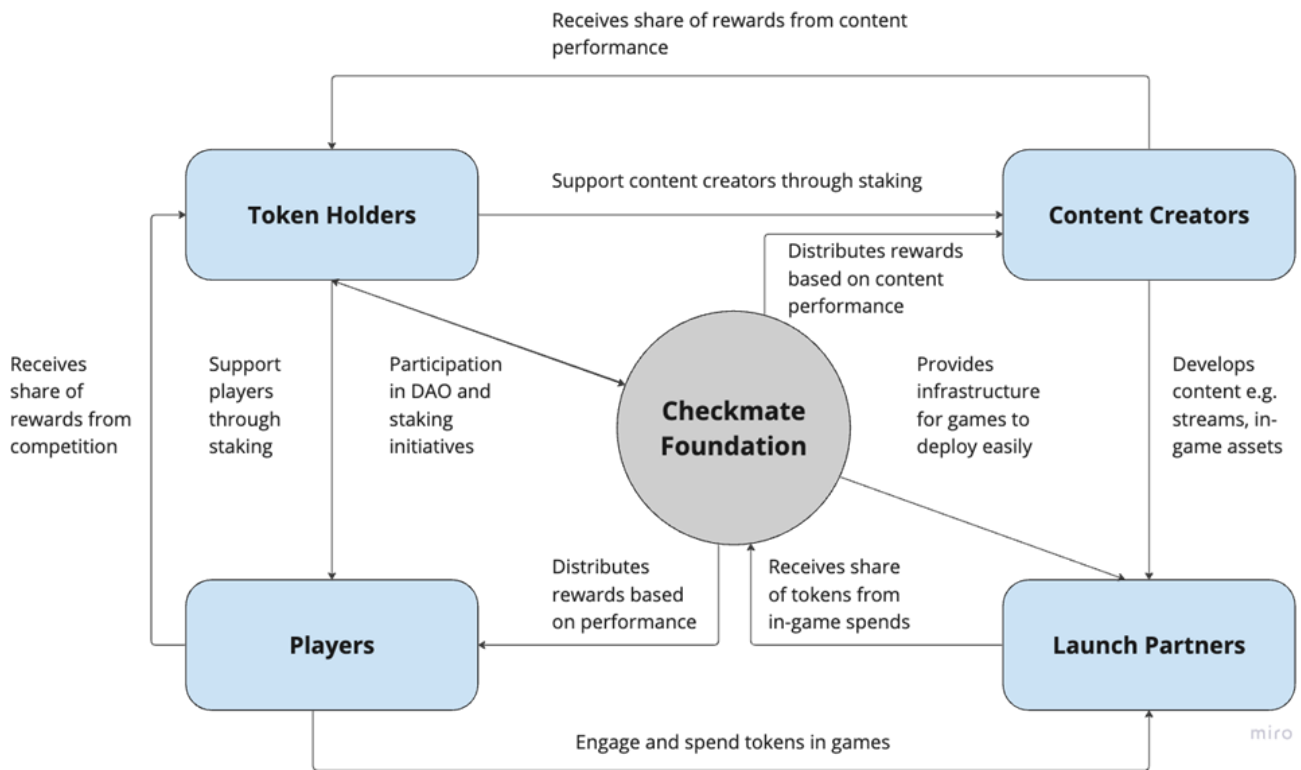
게임 디자이너, 스트리머를 비롯하여 생태계 내의 디앱¹⁰을 위한 콘텐츠를 생성하는 모든 사람을 의미합니다. 예를 들어, 인게임 코스메틱 아이템 제작, 신규 맵(레벨) 디자인, 새로운 게임 방식(시스템) 개발 등이 여기에 포함됩니다. 콘텐츠 크리에이터는 사용자 생성 콘텐츠(UGC)¹¹를 통해 생태계 성장을 지원하는 핵심적인 역할을 수행합니다.

- **런치 파트너**

디앱을 구축하고 자신의 플랫폼에 CHECK를 도입하여 체크메이트 생태계의 네트워크 효과에 기여하고 이를 함께 성장시키는 프로젝트들입니다. 게임 개발 스튜디오, 퍼블리셔, 콘텐츠 플랫폼 등이 런치 파트너가 될 수 있으며, 이들은 CHECK의 유틸리티를 확장하는 데 매우 중요한 역할을 담당합니다.

- **토큰 보유자**

CHECK 보유자들은 다양한 방식으로 생태계에 참여합니다. 다오의 제안에 투표하거나, 새로운 형태의 ‘패시브 게이밍’(플레이어가 게임을 직접 조작하지 않는 동안에도 게임이 진행되거나 보상이 발생하는 모든 방식)¹²을 위해 설계된 메타게임¹³에 참여할 수 있습니다. 또한 여러 디앱에서 활동하며 CHECK를 획득하거나 사용할 수도 있습니다.



[체크메이트 생태계의 핵심심주요 이해관계자]

¹⁰ DApp (decentralized application)

¹¹ User generated content

¹² Passive gaming

¹³ Metagame

생태계 작동 방식

체크메이트 생태계는 네트워크에 기여하는 핵심 이해관계자들의 이익을 조율하고 가치를 공정하게 분배함으로써 지속 가능한 성장을 이끌어내는 것을 목표로 합니다. 커뮤니티는 다오를 통해 런치 파트너를 직접 선별합니다. 이때 선별 기준은 해당 파트너의 제품(디앱)이 생태계의 핵심 미션과 얼마나 방향을 같이 하는지입니다. 이렇게 합류한 런치 파트너가 제공하는 디앱의 플레이어들은 게임을 통해 지적으로 성장할 수 있을 뿐만 아니라 자신의 성과에 따라 게임 내 보상도 받습니다. 다른 크리에이터 이코노미와 마찬가지로 콘텐츠 크리에이터는 새로운 게임 방식이나 코스메틱 가상자산 등의 콘텐츠를 생성하며 네트워크 활성화에 핵심적인 역할을 합니다. 이들은 블록체인 기술을 활용하여 자신의 창작물로 수익을 창출할 수 있습니다.

CHECK 보유자는 체크메이트 생태계의 핵심 기반이며 다양한 역할을 담당합니다. 이들은 스테이킹에 참여해 보상을 얻는 동시에 플레이어와 콘텐츠 크리에이터를 지원하며 다오를 통한 거버넌스 참여나 메타게임 참여도 가능합니다. 모든 플레이어가 게임을 직접 즐기기를 원하거나 그럴 만한 시간과 여유가 있는 것은 아닙니다. 메타게임은 이러한 사용자들에게 더 가벼운 참여 방식을 제공함으로써 더 많은 이들이 생태계에 합류할 수 있도록 지원합니다. 이는 생태계의 핵심 가치에는 공감하지만 직접 게임을 즐길 시간이나 기술이 부족한 사람들에게 특히 적합한 방식입니다.

체크메이트 생태계는 장기적인 발전을 뒷받침하는 필수 인프라를 제공하는 것을 목표로 합니다. 이 인프라의 핵심은 대체 가능 토큰(CHECK)과 대체 불가능 토큰(NFT)의 표준 프레임워크를 구축하여 상호 운용성을 확보하는 것입니다. 또한 경기 결과, 랭킹, 거버넌스 결정 같은 핵심 데이터를 온체인에 기록하여 접근성과 투명성을 높이고 데이터의 불변성을 보장합니다. 이 모든 핵심 인프라의 기반에는 생태계 전반의 플레이어 활동을 기록하는 ‘디지털 패스포트’가 자리합니다. 플레이어 랭킹, 경기 결과, 게임 선호도 같은 정보가 디지털 패스포트에 기록되면 이를 바탕으로 교육 및 경력 개발 연계, 인재 스카우팅, 스폰서십, 성과 및 랭킹의 수익화 등 생태계 미션에 부합하는 다양한 활용이 가능해집니다.

생태계 거버넌스 구조

체크메이트 생태계는 커뮤니티 주도 거버넌스를 지향하며 궁극적으로는 완전한 탈중앙화 자율 조직, 즉 다오로 전환하는 것을 목표로 합니다. 다오는 생태계의 핵심 거버넌스 주체로서 CHECK의 유틸리티와 채택률을 높여 생태계를 성장시키는 것을 최우선 목표로 삼습니다. 목표 달성을 위해 다오는 다양한 역할을 수행합니다. 승인된 커뮤니티 제안의 실행을 지원하고, 프로젝트가 쉽게 합류하도록 생태계 인프라를 개발하며, 네트워크의 장기 성장에 기여하는 프로젝트에 재정 지원을 제공합니다. 5명으로 구성된 ‘다오 위원회’는 CHECK 보유자가 제출한 제안이 생태계의 기본 원칙에 부합하는지 검증하고,

통과된 안건의 실행을 감독하는 책임을 맡습니다. CHECK 보유자는 ‘체크메이트 개선 제안(CIP, Checkmate Improvement Proposal)’을 직접 생성하고 제출할 수 있으며, 제안 내용은 특정 게이밍 디앱의 게임 방식 수정, 토너먼트 및 대회 개최, CHECK의 향후 활용 방안 추가 등 다양합니다. 다오는 최종 통과된 제안이 원안대로 실행되도록 보장할 책임을 집니다.

토크노믹스

CHECK 유틸리티

CHECK는 체크메이트 생태계의 핵심 자산으로, 네트워크 내 콘텐츠 생성, 경쟁, 협업을 촉진하고 유의미한 모든 활동에 실질적인 가치를 부여합니다.

- **대결 및 보상 획득**

CHECK를 사용해 토너먼트, 랭킹 게임, 스킬 기반 이벤트에 참가할 수 있습니다. 보상은 거래량이 아닌 검증된 성과를 기반으로 분배됩니다. 생태계 개발이 이어짐에 따라 향후 게임 대결 마일스톤 및 리더보드 업적을 통해 이벤트 기반의 에어드랍에 참여할 자격을 획득하게 될 수 있습니다.

- **스테이킹을 통한 성장 강화**

CHECK를 스테이킹하면 양도 불가능한 인게임 포인트인 메이트 포인트(Mate Point, M8)를 획득할 수 있습니다. 메이트 포인트는 애니체스(Anichess) 생태계에서 성장 혜택, 부스터 효과, 독점 기능을 이용하는 데 활용할 수 있습니다. 메이트 포인트는 플레이어의 지속적인 참여와 헌신을 나타냅니다.

- **콘텐츠 생성 및 큐레이션**

크리에이터는 CHECK를 활용해 생성형 AI 프로그램, 제품, 교육용 콘텐츠를 만들어 공개할 수 있습니다. 커뮤니티로부터 승인을 받고 우수한 평가를 받은 콘텐츠의 경우 CHECK 보상을 획득할 수 있습니다. 이를 통해 성과 기반의 기여 및 보상 체계가 형성됩니다.

- **수집 및 접근 권한**

CHECK를 사용해 디지털 수집품, 코스메틱 아이템, 생태계 마일스톤과 연관된 인게임 자산을 획득할 수 있습니다. 토큰이 필요한 게임 경험 및 드랍 이벤트에 참여함으로써 고급 도구, 독점 이벤트, 학습 모듈에 접근할 수 있습니다.

- **후원 및 거버넌스**

CHECK 보유자는 커뮤니티 미션, 공동 후원 토너먼트 경기, 교육 프로그램을 지원할 수 있습니다. 또한 CIP 제안에 투표함으로써 보조금, 통합, 생태계 발전 방향 등과 관련해 의사를 표현할 수 있습니다.

토큰 분배 계획

CHECK의 총발행량은 1,000,000,000(10억) 개로 고정되어 있으며, 초기 분배 계획은 다음과 같습니다.

- 플레이어 보상(39.38%): 토큰 생성 이벤트¹⁴ 시점에 5%가 언락¹⁵되며, 잔여분은 36개월 동안 베스팅¹⁶됩니다.
- 생태계 및 트레저리(20.0%): 토큰 생성 이벤트 시점에 0.5%가 언락되며, 잔여분은 39개월 동안 균등하게 베스팅됩니다.
- 투자자(13.62%): 토큰 생성 이벤트 시점에 0%가 언락되며, 6개월 클리프¹⁷ 후 18개월 동안 잔여분이 베스팅됩니다.
- 팀(10.0%): 토큰 생성 이벤트 시점에 0%가 언락되며, 12개월 클리프 후 40개월 동안 잔여분이 베스팅됩니다.
- 유동성(7.0%): 토큰 생성 이벤트 시점에 전량 언락됩니다.
- 운영비(4.0%): 토큰 생성 이벤트 시점에 2%가 언락되며, 잔여분은 10개월 동안 베스팅됩니다.
- 어드바이저(4.0%): 토큰 생성 이벤트 시점에 0%가 언락되며, 4개월 클리프 후 16개월 동안 잔여분이 베스팅됩니다.
- 카이토 런치패드(2.0%): 토큰 생성 이벤트 시점에 전량 언락됩니다.

¹⁴ Token generation event (TGE)

¹⁵ Unlock

¹⁶ Vesting

¹⁷ Cliff

로드맵

체크메이트는 별도 로드맵을 공지하고 있지 않으나, 미디엄 및 X(구 트위터) 등을 통해 사업 현황에 대한 공지를 상시로 진행하고 있습니다.

- 미디엄 <https://medium.com/@Anichess>
- X(구 트위터) <https://x.com/AnichessGame>

* 상기 링크는 작성일 기준으로 유효한 링크이며 변경될 가능성이 있습니다.