

# ETHER-ARTS

## : 그림 카드 수집품

그림 카드 형태의 유효기간 없는 복권 티켓을 소유하세요!



## Whitepaper

Version 0.7, Draft, Kor

# CONTENTS

1. 블록체인 기반 수집품
2. ETHER-ARTS.IO
  - 2.1 요약
  - 2.2 그림들
  - 2.3 카드의 색상 속성
  - 2.4 카드를 얻는 방법
  - 2.5 STAGE WINNER
3. 공정하고 안전한 난수 선택
4. 유저 간 카드 교환 (Exchange)
5. 바운티 프로그램
6. 결론

# 1. 블록체인의 기반 수집품

디지털 수집품들은 게임이나 기념품, 홍보 분야 등 그 활용 범위가 매우 광범위 할 것으로 기대된다. 하지만 전통적인 디지털 수집품은 그 수집품 발행자의 지속가능성, 기능의 부재, 발행자의 탐욕 등의 이유로 인해 그 가치가 심각하게 위협을 받을 수 있다. 여기에 몇가지 예가 있다.

- 발행자가 더 이상의 서비스를 제공하지 않으면, 해당 수집품 자체가 사라진다.
- 발급기관이 발급 권한을 남용하여 비싸고 인기있는 물건을 계속해서 찍어낸다면, 그 물건의 가치는 0으로 수렴할 것이다.
- 물리적 수집품은 의도된 목적으로 인해 가치를 가진다. 일례로 미술품은 본질적인 아름다움으로 인해 보기만 해도 즐겁고 금전적 가치도 내재되어 있다. 하지만 디지털 수집품들은 소유욕을 채우는 것 이외에 일반적이고 사회에서 통용 되는 가치를 가지도록 설계하기가 쉽지 않다.

디지털 수집품들의 가치를 위협하는 위 문제들 중 일부는 다음과 같이 블록체인을 적용하여 해결 가능하다.

- 발행자가 제공하는 수집품의 데이터와 소유권 정보를 블록체인에 등록하여 데이터와 소유권의 유실 문제를 해결할 수 있다.
- 블록체인에 수집품의 발행량과 가격 정보를 저장하여 임의적인 시스템 교란이 불가능하도록 제한 할 수 있다.

그러나 미술품의 아름다움과 같이 실제 소장품의 일반적인 특징은 디지털 소장품으로 만들기 가 쉽지 않습니다. 그러나 대신 우리는 물리적 인 소장품이 가질 수 없는 디지털 소장품을위한 추가 기능을 추가 할 수 있습니다. 몇 가지 예를 살펴 보겠습니다. 크립토키티 서비스는 블록체인상에 존재하는 고양이 수집품을 만들어 냈는데, 각 고양이들은 부모로부터 DNA 형질을 물려받습니다. 이들은 각각 DNA 라는 고유한 특성을 가지고 있기 때문에 unique 하고, 블록체인의 속성을 물려받아 데이터와 소유권 정보가 결코 소멸되지 않는다. 이더몬(Ethermon) 서비스에서는 포켓몬스터 카드를 만들어 서로 전투를 할 수 있도록 설계하였고, 전투에서 이긴 플레이어는 ERC-20 토큰을 획득하는 보상체계를 만들었다.

이런 멋진 시도들로 인해 블록체인의 수집품들은 그 고유 가치가 점점 확고해지기 시작했고, 다방면에서 생활 전반으로 스며 들어오기 시작했다. 우리 Ether-Arts 팀도 이러한 시대 흐름에 편승하여 예술과 게임이 융합된 새로운 서비스를 구상했다.

## 2. Ether-Arts.io

### 2.1 Abstraction

Ether-arts는 예술작품 카드를 수집하는 새로운 유형의 블록 체인 게임입니다. Ether-arts 카드를 소유 한 플레이어는 주기적인 추첨 시스템을 통해 보상을 받을 수 있습니다. Smart contract는 5로 끝나는 날마다 (매월 5 일, 15 일, 25 일) 두 종류의 승자 카드를 선택하고, 선택한 카드를 소유 한 사람들은 사전 정의 된 정책에 따라 ethereum 보상을 받게 됩니다. 이 게임에 참여하는 데 추가 작업은 필요하지 않습니다. 귀하의 계정에 카드를 가지고 있으면 됩니다. 우승자 결정의 순간 승자 카드를 소지 한 플레이어 계정에 상금 풀의 80 %가 정책에 맞게 분할되어 배정됩니다. 수상자는 "MY COLLECTION" 페이지에서 보상을 청구 할 수 있습니다. 상금 배분에 대한 자세한 내용은 2.5 장을 참조하십시오.

수상자 선택은 입증 가능하고 투명한 방식으로 수행됩니다. 모든 수상자는 전용 상금 풀에서 동등하게 분배 된 보상을 받게 되므로 수상자 수가 적으면 더 큰 보상을 받게 됩니다. 따라서 희귀 카드에 대한 수요가 게임 규칙에 따라 증가 할 것으로 예상됩니다.

### 2.2 그림들

카드에 사용되는 그림은 팀 내 디자인 아티스트가 선별한 것으로 출처는 다음과 같다.

#### 2.2.1 저작권 시효가 지난 고전 영화들

사후 70년이 지나 저작권 시효가 만료된 작가들의 그림을 사용했다. 대부분의 국가에서 저작권자의 사후 70년 이후부터 저작권의 효력이 없어지는 것으로 조사되었다. 국가 별 저작권 소멸 시기는 다음의 페이지를 통해 확인할 수 있다.

[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_countries%27\\_copyright\\_lengths](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_countries%27_copyright_lengths)

#### 2.2.2 Ether-Arts와 저작권 계약을 한 세계 곳곳의 예술가들이 그린 그림

2019년 3월 현재, 전 세계 10여명의 artist 들과 그림 공급 협의를 마친 상태이고, 추가적으로 아티스트들의 수를 50명까지 늘려갈 예정이다. 아티스트에게 지급되는 저작권료는 그림 카드 총 판매금액의 10% 이다.

#### 2.2.3 Team이 운영하는 자체 Deep-learning 알고리즘으로 생성한 그림

- (1) Ether-arts 팀의 Deep-learning 알고리즘에 의해 만들어진 그림
- (2) 로열티 없는 그림으로부터 영화 스타일로 Style-transfer 하여 재구성 된 그림.

아티스트 이름이 "ether-arts.io"로 기재된 카드는 AI 기술을 통해 생성된 그림들을 사용합니다. 이 그림들에 대한 모든 권리는 Ether-arts.io 의 contract 소유자가 보유합니다.

## 2.3 카드의 속성

발행되는 카드는 각기 고유한 color property를 가진다. 동일한 color property를 가지는 카드들은 그림은 다를지라도 그 가격과 발행량이 동일하다. 카드의 color property를 열거하면 다음과 같다. 색상 속성과 발행량, 가격의 관계를 살펴보길 바란다.

색상 속성	발행량	가격 (ETH)	발행량 x 가격 (ETH)
GREEN	120	0.25	30
OLIVE	75	0.4	30
ORANGE	50	0.6	30
RED	25	1.2	30
GRAY	15	2	30
BLUE	10	3	30
BROWN	6	5	30
WINE	4	7.5	30
INDIGO	3	10	30
ROSYBROWN	2	15	30
AMBER	50	N/A	N/A
SILVER	20	N/A	N/A
GOLD	10	N/A	N/A
EMERALD	5	N/A	N/A
SAPPHIRE	3	N/A	N/A
RUBY	2	N/A	N/A
DIAMOND	1	N/A	N/A

표 1. 카드의 종류와 속성

하단부 음영 표시가 된 Special Card(Amber, Silver, Gold, Emerald, Sapphire, Ruby, Diamond)들은 판매용이 아니다. 이것은 Ether-arts 팀이 마케팅 용으로 사용하는 카드이고 필요한 시점에 이벤트 성으로 시장에 투입된다. 스페셜 카드마다 특정한 두 가지 색깔의 카드가 Recipe로 지정 되는데, 이 두가지 색의 카드를 모두 가진 사람은 해당 스페셜 카드를 무료로 청구할 수 있다. 하지만 정해진 최대 발행량이 지정되어 있으므로 서둘러야 이들을 얻을 수 있을 것이다.

## 2.4 카드를 얻는 방법

### 2.4.1 정가 구매 (Market 에서 구매)

그림 카드는 카드의 속성(color property)에 따라 가격과 발행량이 각각 다르게 설정되어 있다. 정해진 가격 대로 웹사이트의 market 메뉴에서 구매가 가능하다.

### 2.4.2 ROLL 게임으로 50% 할인 받아 구매 (50%의 확률)

50% 할인 된 가격으로 Ether-arts 카드를 구할 수 있는 좋은 기회입니다. 카드를 얻을 확률도 50% 입니다. 플레이어가 카드 금액의 50%를 지불 하면, 50% 의 확률로 Ether-arts 카드를 얻을 수 있는 기회를 제공합니다. ROLL 게임의 승패 여부는 발생된 난수에 의해 결정됩니다. 난수는 외부의 신뢰 할만한 난수 공급원(WolframAlpha) 에서 받아오도록 설계되어 있고, 스마트 컨트랙트의 승자 결정 알고리즘은 투명하고 안전하며 검증 가능합니다. 난수의 조건에 따라 50%의 확률로 카드를 지급합니다. 이는 50%의 확률로 카드를 제공받지 못 할 수도 있다는 것 또한 의미합니다.

e.g) 1 ETH 를 지불하고 2 ETH 상당의 GRAY CARD를 50%의 확률로 얻을 수 있습니다. 하지만 50%의 확률로 아무런 카드를 지급받지 못 할 수도 있습니다.

### 2.4.3 SPECIAL CARD 획득



The image shows a screenshot of a web interface for a special card recipe. On the left is a vertical painting of a landscape with blue mountains, a yellow field, and a dark foreground. To the right of the painting is a card information panel. At the top of the panel is a purple 'GOLD CARD' label. Below it is the title 'GOLDEN WAVES' and the text 'Ether-arts.io' and 'NO.14'. A horizontal line separates this from the supply information: 'TOTAL SUPPLY : 10' and 'IN STOCK (LEFT) : 10'. Another horizontal line follows. Below that is the heading 'CARD GENERATION RECIPE' and the text 'Any player who own both 1 RED CARD and 1 BROWN CARD can claim this card.' Underneath is a 'NOTICE' section: 'Every user card can claim special card only once if its condition met.' Below the notice are two categories of cards: 'RED CARDS' with two small card thumbnails, and 'BROWN CARDS' with two small card thumbnails. To the right of these thumbnails is a vertical scrollbar. At the bottom of the panel is a yellow button that says 'GET THIS SPECIAL CARD'.

Fig 1. Bonus card recipe (example)

이미 여러 장의 Ether-arts 카드가 있는 경우 추가 구매없이 새 카드를 받을 수 있습니다. 시장에

서 "SPECIAL CARD"를 선택하면 이를 얻기 위해 어떤 종류의 재료 카드가 필요한지에 대한 설명이 나옵니다. 모든 성분 카드를 소지하고 있다면, MARKET 에서 CLAIM 버튼을 클릭하여 그 스페셜 카드를 얻을 수 있습니다. 스페셜 카드의 청구에 사용된 재료 카드는 없어지거나 복권 기능이 제한되지 않으니 안심하시기 바랍니다. 모든 스페셜 카드는 다른 일반 카드와 같이 자체 최대 공급량을 가지며 승자 카드도 될 수 있습니다. 또한 스페셜 카드를 요구하는 데 사용된 재료 카드는 다른 스페셜 카드를 청구하는 데 사용할 수 없습니다.(카드 당 한번씩만 SPECIAL 카드 청구에 사용될 수 있습니다) 그것을 제외하고 기본적으로 카드의 모든 기능은 무제한입니다.

위의 Fig.1 은 Card Generation Recipe 의 예 인데, RED 카드 한 장과 BROWN 카드 한 장을 가진 플레이어가 14번 GOLD 카드를 요청할 수 있게 구성되어 있다. GOLD 카드의 수량은 표 1에 정리된 바와 같이 10장으로 제한되어 있으므로 정해진 10장의 카드가 배포된 이후에는 더 이상 발급이 불가능하다.

## 2.5 정기 미션

### 2.5.1 승자 추천

블록 체인에 등록 된 안전하고 투명한 복권 알고리즘은 10 일마다 (5/15/25 와 같이 5 로 끝나는 날에) 한 번씩 STAGE WINNER 를 결정합니다. 추천 알고리즘은 블록 체인 외부의 신뢰할 수 있는 출처 (Wolfram Alpha)로부터 Random number 의 seed 값을 받고 사전 결정된 수식을 사용하여 두 카드 번호를 추출합니다. 두 숫자는 다음 범위에 있습니다.

#### ■ 발행 된 모든 Ether-arts 카드 번호 중에서 랜덤 카드 번호 하나

카드가 발급되면 향후 모든 단계에서 승자로 선정 될 수 있습니다. 임무 승자로 선정되더라도 그 카드는 사라지지 않으며 기능도 제한되지 않습니다. 따라서 초기 발행된 Ether-Arts 그림 카드의 잠재적 가치는 매우 큼니다.

#### ■ 가장 최근에 발행 된 N 개의 카드 중 임의의 카드 번호.

가장 최근 등록 된 그림 카드 중 하나가 승자로 선택됩니다. Ether-Arts 는 각 게임 스테이지에 3-5 개의 새로운 그림 카드를 추가합니다. 그러나 등록 된 그림 카드 수가 증가하면 게임의 난이도가 높아져 오랜 시간 동안 우승자가 나타나지 않을 수 있습니다. 상금은 늘어날 것이나 참여자의 권태가 커질 것입니다. 따라서 Ether-Arts 팀은 적절한 난이도 조정을 위해 N 값을 변경할 수 있는 권한을 갖습니다.

최근의 승자 카드 정책의 주요 이점 중 하나는 새로운 플레이어에게 구매 동기를 부여하는 것입니다. 최근 카드 2 장을 구입 한 플레이어는 오래된 카드가 없어도 1 등상을 받을 확률이 충분합니다. 오래된 ether-arts 카드를 소유 한 플레이어는 항상 이

시장에서 오래된 카드에 대한 요구가 있기 때문에 높은 가격으로 카드를 재판매 할 수 있습니다.

변경 최소 2 주 전에 사이트 알림, SNS 채널, 메일링리스트 등을 통해 N 값 변경에 대한 알림이 전송됩니다.

## 2.5.2 판매금의 분배

승자 결정 및 자금 분배를 담당하는 Smart Contract 는 블록 체인에 서비스의 필수 요소로 등록된 수정 불가능한 알고리즘입니다. Smart Contract 는 블록 체인의 일부이기 때문에 암호학적으로 보호되며 개발자 또는 계약 소유자를 포함한 모든 사람이 수정할 수 없습니다.

판매액은 다음과 같이 분배됩니다.

### ➤ 그림 카드가 판매 될 때 판매 수입의 분배

- 아트 이미지의 저작권자에게 총 판매 금액의 10 % 이전
- 총 판매 금액의 5 %를 마케팅 비용으로 이전
- 총 판매액의 35 %를 팀 운영 자금으로 이전
- 남은 모든 자금을 보상 풀로 이동

### ➤ 임무 수상자 선정 시 판매 수입 분배.

**주의 - 상금은 카드 소유자의 계정 주소에 지정됩니다. 카드 자체에 지정되지 않습니다.**

#### ■ 최우수상 수상자

추첨 당시 두 종류의 승자 카드를 모두 가지고 있는 플레이어를 "1 등 당첨자" 라고 합니다. 1 등 당첨자들은 총상금의 45% 를 동등하게 나누어 가집니다.

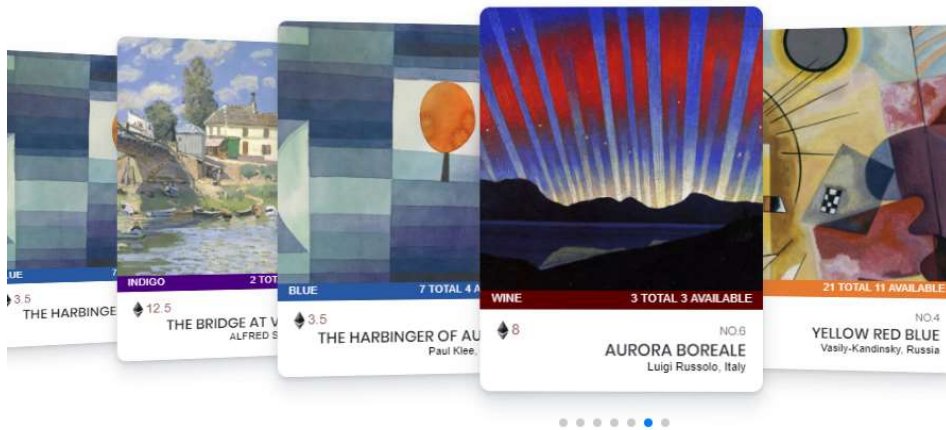
- ✓ Smart contract 는 상금 풀의 45% 를 1 등 당첨자들에게 균등하게 배분합니다. 단, 해당 우승자가 없는 경우 45%의 금액이 다음 게임의 상금 풀에 재할당됩니다.
- ✓ 1 등 당첨자로 선택된 계정 소유자는 Ether-art.io 웹 사이트의 "내 수집" 메뉴로 가서 보상을 청구 할 수 있습니다. 계정 인증 프로세스에 서명하여 계정 보유자임을 인증함으로써 smart contract 로부터 안전하게 보상을 전달받을 수 있습니다.



## ■ 두 번째 우승자

추첨 당시 선택한 두 종류의 승자 카드 중 하나를 소유 한 플레이어를 "2 등 당첨자" 라고 합니다.

- ✓ Smart contract 는 상금 풀의 35%를 2 등 당첨자들에게 배분합니다.
  - ✓ Winner 카드가 두 개이기 때문에 2 등 수상자도 2 종류로 나뉩니다. 소유한 카드의 공급량에 따라 수령하는 2 등 상금의 크기는 사용자마다 차이 날 수 있습니다.
  - ✓ 카드 A와 B가 승자라고 가정합니다. 카드 A 만을 소유한 2 위 수상자는 총 보상 풀의 17.5 %를 나누어 가집니다. 또한 B 카드 만 소유한 2 등 수상자는 총 보상 풀의 17.5 %를 나누어 가집니다. 하지만 각 그룹의 당첨자 수는 일반적으로 다릅니다. 그래서 그들은 다른 금액의 보상을 받게 될 것입니다. 카드 A 가 발행량이 3 장 밖에 안되는 희귀 카드이고 B 카드가 발행 된 카드가 30 장인 카드인 경우(그리고 모두 시장에 팔린 경우), 상금 보상은 최대 10 배까지 차이 날 수 있습니다.
  - ✓ 특정 카드에 대한 2 등 당첨자가 없는 경우에는, 그 카드에 배정된 17.5% 의 보상금액이 집행되지 않고 다음 게임의 보상금으로 통합됩니다.
  - ✓ 우승자로 선택된 계정 소유자는 Ether-arts.io 웹 사이트의 "내 수집"메뉴로 가서 보상을 청구 할 수 있습니다. 계정 인증 프로세스에 서명하여 계정 보유자임을 확인함으로써 smart contract 로부터 안전하게 보상금을 전달받을 수 있습니다.
- 다음 단계의 참여를 유도하기 위해 현재 상금 풀의 나머지 20%는 다음 라운드의 상금 풀에 배정됩니다.



## MY REWARDS

Stage Number	Winner Cards	1st Winner Reward	2nd Winner Reward	My Unclaimed Rewards
STAGE #1	NO.9 , NO.3	0.000 ETH (winners : 0)	4.996 ETH (winners : 1)	Claimed - 4.996 ETH
STAGE #2	NO.1 , NO.9	0.000 ETH (winners : 0)	4.835 ETH (winners : 1)	<a href="#">CLAIM 4.835 eth</a>

Fig 2. REWARD CLAIM

### 3. 공정하고 안전한 난수 선택

블록 체인은 공정성과 투명성이 특징이지만, 블록 체인 내부의 난수 생성에는 구조적 결함이 있습니다. 블록 번호 또는 해시 값을 사용하는 방법은 예측 가능한 시드 값을 사용하기 때문에 쉽게 비활성화 할 수 있습니다. 장래의 블록 해시를 사용하는 방식은 광부에 의해 개입 될 가능성이 존재합니다. (광부는 자신의 의도와 일치하지 않으면 블록을 거부 할 수 있다.) 블록 내부에 존재하는 private data 마저도 악의적인 공격으로부터 private 한 속성을 유지할 수 없기때문에 블록 체인 내부의 데이터만 사용해서는 완벽한 난수를 만들기 매우 어렵다고 할 수 있습니다. 따라서 우리 서비스에서는 신뢰할 수 있는 데이터를 유료로 제공하는 외부 난수 오라클 (Wolfram Alpha) 에서 임의의 난수를 받아오는 방법을 사용했습니다. 이 방법은 블록 체인 외부와의 인터페이스를 관리해야하는 부담이 있지만 블록 체인 내부 데이터로 생성 된 난수보다 공정하고 안전합니다.

### 4. 사용자 카드 교환소

Ether-Arts 팀은 사용자간 카드 거래 기능을 사이트에 통합 시켰다. 이것은 Ether-Arts 웹사이트의 official card market 에서 판매 완료 되어 더 이상 공식적으로 구매할 수 없는 카드들에 대해 개인간 거래를 할 수 있도록 도와주는 시스템이다. 자신의 카드를 팔고자 하는 경우, 사용자는 본

인이 원하는 가격을 제시할 수 있다. 실질적인 카드 거래(판매)가 이루어지기 전 까지 모든 카드의 소유권은 기존 소유자에게 있으며, 판매 직전까지 발생한 Stage 보상금도 기존 소유자가 청구할 권리를 가진다.

한 종류의 카드가 최대 발행 양까지 모두 팔리게 되면(sold out), 해당 카드의 사용자 거래 모드가 활성화 된다. 해당 카드를 구매한 player 중, 재판매를 등록한 사용자가 있는 경우 그 판매 물건은 market의 구매 페이지에 나타나게 된다.

## 5. 바운티 프로그램

마케팅 측면에서 Ether-Arts의 홍보를 도와주는 player들을 대상으로 바운티 프로그램을 실시한다. 바운티 보상은 Ether-Arts의 카드로 주어지며, 정가가 0.25 ~ 10 ETH 사이인 실제 Ether-Arts 카드가 발급된다. 이는 실제 이더리움을 결제로 구매한 다른 카드와 동일한 것이며 기능상 제한이 전혀 없다. 발급 기준은 아래와 같으며 서비스가 시작된 이후에도, 새로운 카드가 지속적으로 나오는 만큼 바운티 프로그램도 계속해서 진행된다. 바운티 카드는 Ether-Arts의 홍보에 실질적인 역할을 해주는 키 플레이어들에게 지속적으로 제공될 것이다.

### 5.1 YOUTUBE

YouTube에서 Ether-Arts 서비스 및 우리의 백서를 설명하는 비디오 리뷰를 게시하면 현상금 카드를 받을 자격이 있습니다. 또한 유튜브 리뷰에 임무 수상자의 사례가 포함되어있는 경우 선정 시 가산점을 받을 수 있습니다.

사용 가능한 카드 색상은 RED(1.2 ETH), GRAY (2.0 ETH) BLUE (3.0 ETH), BROWN (5.0 ETH)입니다.

팀은 작업 결과의 품질, 내용에 대한 매력도, 실제 독자 수 및 독자의 반응에 따라 각 바운티 참가자에게 전달할 보상의 종류를 선택할 것입니다.

매월 25 일마다, 보상을 받을 현상금 사냥꾼 목록이 우리의 인스타그램 공지에 게시됩니다.

참여하고자 하는 사람은 매월 20 일 이전에 [admin@ether-arts.io](mailto:admin@ether-arts.io) 로 전자 메일을 보내야 합니다. 본인이 직접 제작한 Youtube 리뷰의 링크를 포함한 이메일을 보내주세요.

### 5.2 Cryptocurrency News Site Articles

BROWN (5.0 ETH), WINE (7.5 ETH), INDIGO (10.0 ETH) 카드 중 발급

보상 카드 색상은 내용의 충실도, 사이트의 평판, 독자의 수 및 사이트의 실제 영향을 기준으로 선택됩니다. Article은 최소한 2 개월 이상 존재해야 하며 각각의 기사는 공유 링크를 활용하기 위

해 자체 URL을 보유해야 합니다. 당신이 cryptocurrency 뉴스 사이트의 기자이거나 관리자 인 경우, 이 이메일 ([admin@ether-arts.io](mailto:admin@ether-arts.io))로 문의해 주세요.

### 5.3 백서의 번역

영어 / 중국어 / 스페인어 / 일본어 / 인도어 / 한국어 / 독일어 / 프랑스어 / 러시아어 버전의 백서가 필요합니다. 이러한 언어 중 하나 이상의 언어를 완벽하게 처리 할 수 있는 사람이 있으면 이메일 ([admin@ether-arts.io](mailto:admin@ether-arts.io))로 알려주십시오.

우리는 이 번역 보상에 대해 ORANGE (0.6 ETH), RED (1.2 ETH) 및 GREAY (2.0 ETH) 카드를 할당했습니다. 우리의 마케팅 팀은 번역 결과의 정확성에 따라 보상 카드 유형을 선택합니다. Google 번역기의 사용은 엄격하게 금지되어 있습니다.

번역의 중복을 피하기 위해 사전에 운영자와 상담해야 하며 ([admin@ether-arts.io](mailto:admin@ether-arts.io)) 팀에서는 능력 검정을 위해 신청자의 과거 번역 이력을 요청할 수 있습니다.

### 5.4 커뮤니티 홍보

여러분의 / 다른 사람들의 Ether-Arts 리뷰를 전 세계의 cryptocurrency 커뮤니티에 게시하십시오. 우리는 현상금 사냥꾼에게 게시물의 총 누적 조회수를 기반으로 적절한 보상을 지불합니다. (최소 누적 뷰 카운트 : 300 회 이상)

커뮤니티 홍보에 참여하는 참가자는 GREEN (0.25 ETH), OLIVE (0.4 ETH), ORANGE (0.6 ETH) 및 RED (1.2 ETH), GRAY (2.0 ETH) 과 같은 색상 카드를 얻을 수 있습니다.

귀하의 프로모션 게시물에 대한 링크는 매월 20 일 이전에 이 주소로([support@ether-arts.io](mailto:support@ether-arts.io)) email을 보내야 합니다. 조회수 확인 시점에 삭제되지 않은 기사만 유효 합니다. 팀은 필요시 불충실한 게시물의 뷰 카운트를 누적하지 않을 수 있습니다. 화면 캡처는 조작이 가능하므로 허용되지 않습니다.

## 6. 결론

Ether-Arts는 예술과 게임을 결합한 새로운 유형의 소장품입니다. 이 컬렉션은 참가자에게 직접적인 ethereum 보상을 제공 할 수 있는 일종의 투자 자산 이기도 합니다. 카드가 많을수록 보상의 기회가 커집니다. 더 희귀 한 카드 일수록 승자로 선정 시 보상의 액수가 커집니다. 안전하고 투명하게 ethereum 을 보상받는 새로운 게임에 참여하십시오. 이것은 만료되지 않는 추첨 카드입니다. 이 카드를 소유하면 ethereum을 얻을 수 있는 무한한 기회 또한 소유하게 됩니다. 이것은 예

술과 결합 된 안전하고 흥미 진진한 디지털 자산입니다.