



# GAMES

"IF GAMING IS A SIN, I'LL COMMIT IT AGAIN AND AGAIN"

## 분산화 및 자기 인센티브 게임 플랫폼



# 목차

소개 3

게임 시장 개관 6

기존의 문제점 11

*게이머를 위한 통합 계정의 부재* 12

*개발자를 위한 인식 부족* 13

*개발자를 위한 참여 부족* 14

SIN GAMES 플랫폼 16

    플레이어를 위한 플랫폼 장점 19

    개발자를 위한 이점 21

    자기 인센티브 네트워크 22

    게임 생태계 24

분산화 DSP 시스템 25

    디지털 광고 시장 26

    DSP는 무엇인가? 27

*DSP 시스템 개요* 28

*SIN DSP 플랫폼 개요* 29

    디지털 광고의 과제 30

    블록체인은 어떻게 도울 수 있을까? 31

재정 개요 33

토큰 구조 37

    토큰 지급 38

    펀드 할당 39

    토큰 값 형성 41

    자선 토큰 소각 42

개발 및 서비스 43

    분석 시스템 45

    서비스 46

    개발 47

프로젝트 로드맵 48

핵심 팀 구성원 52

면책 규정 56

# 소개

SIN GAMES는 다기능 게임 플랫폼으로 중요한 기능 및 현대식 아키텍처를 갖추고 있으며 다양한 지원을 제공하고 암호화 경제의 힘을 게임 세계에 도입하고 있습니다.

블록체인 기술의 강력한 지지자로서 게이머, 개발자, 퍼블리셔 및 마케터를 포함하여 모든 참여자가 놀라운 성장을 통해 게임 생태계에서 혜택을 누리는 때가 되었으며 대규모 플랫폼에서는 부족한 다양한 게임 관련 수익 채널을 이용할 수 있게 되고 이전에는 암호화 경제에서만 가능했던 많은 재무 기능을 사용할 수 있게 되었다고 믿습니다.

우리는 모바일 개발자가 자신의 모바일 앱을 플랫폼에 추가하고 모든 사용자는 동일한 세계의 구성원이 되어 사람들이 자신을 고용할 수 있는 능력을 부여하고 소비한 시간마다 사용자에게 보상을 하는 다양한 게임 및 앱을 제공하는 생태계를 만들고 있습니다.

우리는 누구나 자신의 노력에 따라 기여하고 그 대가를 얻을 수 있는 단순하고 정교한 솔루션을 제안합니다.



“

이것은 개발자 및 사용자가 공동 성장을 모색하기 위해 협력하는 새로운 형태의 게임 생태계입니다. 블록체인 인센티브 메커니즘은 개발자는 커뮤니티를 위해 더 흥미진진하고 고품질의 게임을 제작할 수 있게 하고 사용자는 자신이 좋아하는 게임을 직접 지원하고 미래의 게임 세계를 형성하는 데 참여할 수 있게 합니다.

”

"SIN" 의 정의

자기 인센티브 네트워크  
(SELF INCENTIVIZED NETWORK)

# 게임 경험의 새로운 시대

게임 플레이 = "마이닝(채굴)"

페이 투 플레이



게임을 플레이하기 전에 미리 돈을 지불해야 함

프리 투 플레이



게임을 통해 단계를 발전하려면 돈을 지불해야 함

언 투 플레이



게임을 하면서 돈을 획득함



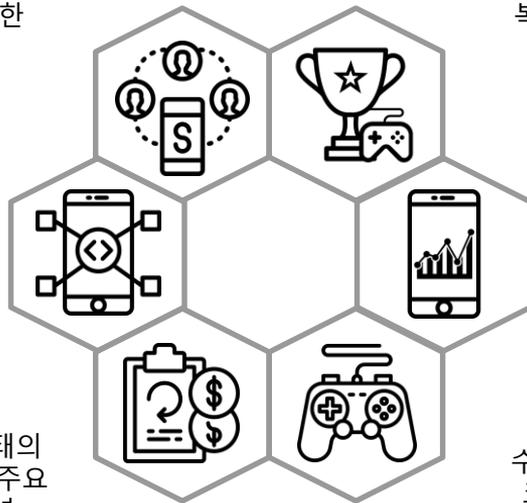
1

# 게임 시장 개관

전세계에 걸쳐 23억 명의 게이머가 2017년 한 해에만 연간 수입 1,160억 달러를 벌어들였습니다.

모바일 게임 부문은 번성하여 \$504억으로의 확장을 이끌었으며 PC 게임은 전체 게임 시장에서 23%의 점유율로 3위를 차지했습니다.

최근 몇 년 동안 주요 트렌드는 물리적 형태의 게임 판본에서 순수한 디지털 버전으로의 주요 전환이었습니다. 디지털 버전에서 2017년 매출의 944억 달러 또는 87%가 디지털 구매로 인한 것으로 추산되었습니다.



복합 연간 성장률은 2020년까지 8.2%에 이를 것으로 예상됩니다. 이는 글로벌 주요 엔터테인먼트 매체로서의 게임의 지속적인 지배력을 의미합니다.

사람들은 비디오 게임을 하는데 매주 30억 시간 이상을 소비하고 그 시간의 대략 40-50%는 모바일 게임을 하는데 보냅니다.

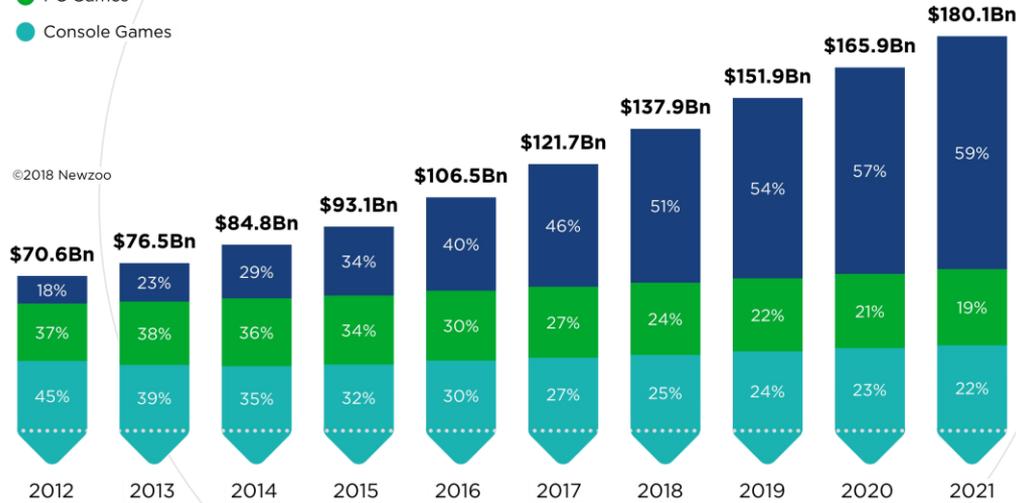
게임 장르는 캐주얼 모바일 게임에서부터 수천만 명의 활동적인 플레이어가 있는 하드 코어 슈팅 게임 및 롤 플레이 게임 (RPG)에 이르기까지 매우 다양합니다.



# 2012-2021 GLOBAL GAMES MARKET

REVENUES PER SEGMENT 2012-2021 WITH COMPOUND ANNUAL GROWTH RATES

- Mobile Games
- PC Games
- Console Games



CAGR  
2012-2021  
TOTAL  
**+11.0%**

MOBILE  
**+26.8%**

PC  
**+11.0%**

CONSOLE  
**+11.0%**

©2018 Newzoo

Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report  
newzoo.com/globalgamesreport

**newzoo**

# 수익별 상위 5개 게임 시장

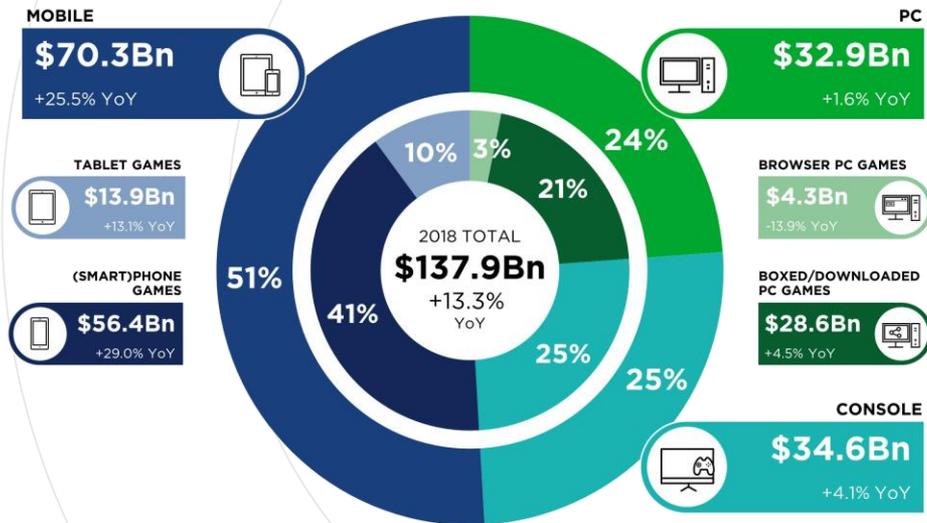




# 2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER DEVICE & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES

©2018 Newzoo



Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report  
newzoo.com/globalgamesreport



In 2018, mobile games will generate

# \$70.3Bn

or **51%** of the global market.

**newzoo**

# 기존의 문제점

프리 투 플레이 경제(free-to-play)에서 소수의 대기업이 등장하여 강력한 강국이 되었습니다. 대기업은 마케팅, 배포 및 지불을 포함하여 게임의 거의 모든 측면을 통제합니다. 이러한 모든 것은 비용을 최소화하고 수익을 극대화하기 위해 각 회사가 독립적으로 소유한 중앙 집중식 플랫폼에서 설정됩니다. 이는 또한 해당 회사가 어떤 게임이 플랫폼에 적용되는지 결정할 수 있고 게임 개발자가 지불 시스템을 사용하도록 할 수 있음을 의미합니다. 이러한 투명성 및 의무의 부재는 게임 개발자에게 많은 비용을 초래하게 합니다.

1. 모바일 앱 시장은 단계적으로 확대되어 많은 이익을 창출하고 있지만 사용자들은 자신들의 파이를 공유하지 않습니다.
2. 시장 독점의 비효율성, 모바일 앱 플랫폼의 높은 커미션, 높은 광고 비용으로 이어집니다.
3. 개발자에 의한 미약한 지원, 마케팅에 많은 시간을 투자해야 할 필요성



# 게이머를 위한 통합 계정의 부재

게이머는 자신들의 시간, 기술, 돈을 게임에 투자하여 게임 내 통화를 획득합니다. 그러나 오늘날의 게임 내 통화는 그들이 얻은 동일한 게임 내에서만 가치가 있습니다.

게이머는 지속적이고 통일된 계정을 유지할 수 없기 때문에 많은 유틸리티를 잃어 버립니다. 통합 계정이 없어 보상을 축적할 수 없기 때문에 좌절감을 주고 전체적으로 낮은 품질의 경험을 창출합니다.

SIN GAMES는 게이머에게 단 하나의 휴대용 신분을 유지하도록 장려하고 보상하는 플랫폼을 제공합니다. 이 플랫폼은 디지털 암호화폐 토큰을 플레이어에게 실질적인 보상으로 사용합니다. 이러한 정체성을 통해 게임 개발자는 보다 개인화된 경험을 만들고 SIN 토큰을 사용하여 게이머들의 참여와 유지를 장려할 수 있습니다.



# 개발자를 위한 인식 부족

게임 산업은 매우 혼잡합니다. 애플 앱 스토어(Apple App Store) 측정 기준에 따르면 다운로드가 가능한 게임은 적어도 80만개 이상입니다. 동시에 최근의 Google/Ipsos 조사에 따르면 사용자 중 단 15%만이 검색을 통해 게임 앱을 발견했는데 이는 다른 앱 카테고리보다 낮습니다. 또한 로칼리틱스(Localytics)사는 모바일 게임의 단 11%만이 3개월 이상 사용자를 유지한다고 결론냈습니다.

이러한 환경에서는 이전의 스타 게임의 속편조차 게임업계의 소음을 극복하는 것은 매우 어렵습니다. 이것을 고려할 때 게임이 검색에 의한 가장 낮은 발견율 및 가장 높은 이탈율을 가지고 가장 많은 앱 카테고리를 구성하게 된다면 게임 개발자는 어떻게 경쟁을 할까요? 그들은 또한 수익을 창출하는 흥미진진한 게임을 만드는 데 엄청난 스트레스를 받고 있습니다.

SIN GAMES는 개발자들에게 양쪽 모두를 수행할 수 있는 간단한 방법을 제공합니다. SIN GAMES SDK를 통합함으로써 게임 개발자는 수익을 창출할 수 있는 소중하고 흥미진진한 경험을 만들 수 있는 쉬운 길을 갈 수 있게 됩니다.



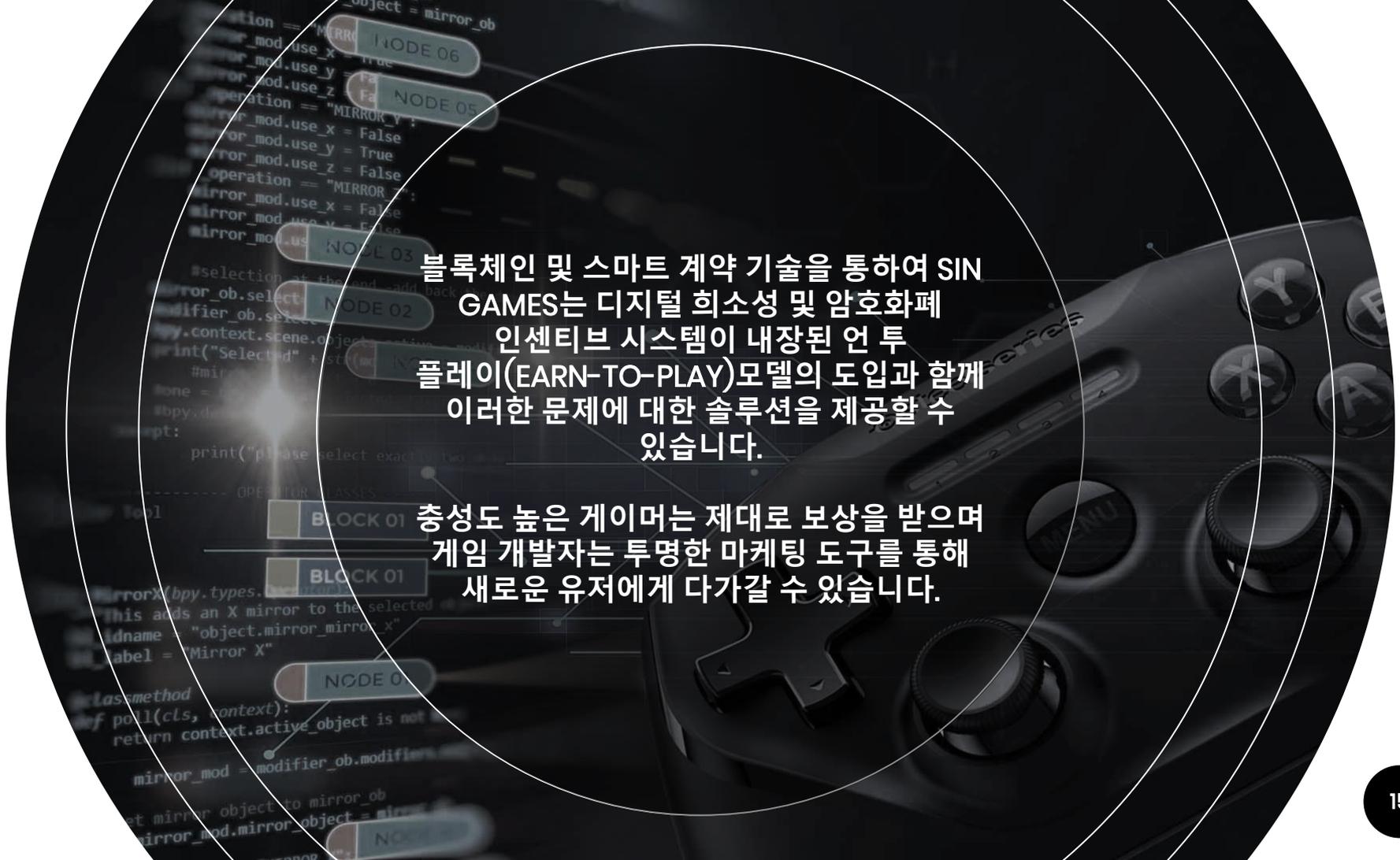
# 개발자를 위한 참여 부족

새로운 게임의 경우 첫 날 이후의 사용자 이탈은 60%까지 높아질 수 있습니다. 첫 달 이후에 게임을 하는 사람은 20% 미만이며 그 중 약 3%만이 인앱 구매를 합니다. 버르토 아날리틱스(Verto Analytics)에 따르면 전체 게임의 20% 미만이 30일 후에도 계속하여 사용자를 보유하고 있습니다. 보유한 사용자 또는 30일 후에도 계속하여 동일한 게임을 하는 사람의 평균 비용은 \$5.30이며 사용자 평생 가치(LTV)는 \$14-15입니다.

게임 라이프 사이클이 짧기 때문에 게임 개발자는 새로운 게임을 보다 빨리 제작해야 하므로 게임 품질의 전반에 영향을 미칠 수 있습니다. 또한 퍼블리셔는 마케팅에 대한 여러 가지 어려움에 직면해 있습니다. 실제로 앱 마케팅 담당자 중 35%는 참여도와 리텐션을 주요 목표로 지정합니다.

SIN GAMES는 게임 개발자에게 게임 플레이를 방해하지 않으면서도 매출을 올리는 동시에 게임 참여도와 리텐션을 높이는 입증된 방법을 제공합니다.





**블록체인 및 스마트 계약 기술을 통하여 SIN  
GAMES는 디지털 희소성 및 암호화폐  
인센티브 시스템이 내장된 언 투  
플레이(EARN-TO-PLAY)모델의 도입과 함께  
이러한 문제에 대한 솔루션을 제공할 수  
있습니다.**

**충성도 높은 게이머는 제대로 보상을 받으며  
게임 개발자는 투명한 마케팅 도구를 통해  
새로운 유저에게 다가갈 수 있습니다.**

2

**SIN GAMES**  
**플랫폼**

# 한계가 없는 세계

SIN GAMES은 분산형 게임 보상 플랫폼으로서 사용자, 개발자 및 투자자 등 모바일 앱 시장의 모든 관계자와 관계를 맺습니다. SIN GAMES은 모바일 시장의 성장 및 암호화 경제와 같은 현대적인 추세에 영감을 받은 프로젝트입니다.

블록체인 기술은 인터넷 이후로 논란의 여지는 있지만 가장 흥미로운 기술적 진보입니다. 스마트 계약은 게임 및 게임 커뮤니티에 참여함으로써 게이머에게 암호화폐 획득 및 플레이 기회를 제공함으로써 새로운 게임 시대를 열고 있습니다.

이 플랫폼에는 상호 합의의 주요 메커니즘이 SIN 토큰이 되는 A+ 게임을 포함하여 모든 장르 및 규모의 게임을 포함합니다.

SIN GAMES에 통합된 게임은 플랫폼의 모든 게임에서 게임이나 아이템을 구매할 때 사용될 수 있는 SIN 토큰으로 수익을 얻을 수 있는 채굴("마이닝") 기회를 제공함으로써 게이머를 유치할 수 있습니다.



# 게임 생태계 온보딩

## 계정 생성

블록체인 기반 시스템에 참여하는 모든 사용자는 공개 및 비공개 키 쌍(계정)을 생성하여 자신들의 SIN 토큰을 암호로 관리합니다. 사용자가 아직 계정이 없거나 설정 방법을 모르는 경우에는 플랫폼의 API가 게임의 온보딩 과정 중에 자동으로 계정을 생성하는 계정 생성 워크 플로를 제공합니다.

## 사용자 지갑

지갑이 만들어지면 사용자는 보상을 받을 수 있습니다. 생태계는 모든 사람이 참여할 수 있도록 개방되어 있습니다. 생태계에 들어가려면 유효하고 검증된 모바일 번호만 입력해야 합니다. 생태계 외부에서 SIN 토큰을 이동시킬 수 있는 모든 활동에는 연령 확인을 포함한 규정 준수가 필요합니다. 이를 만족하려면 KYC('고객 알기 제도') 프로세스가 필요합니다.

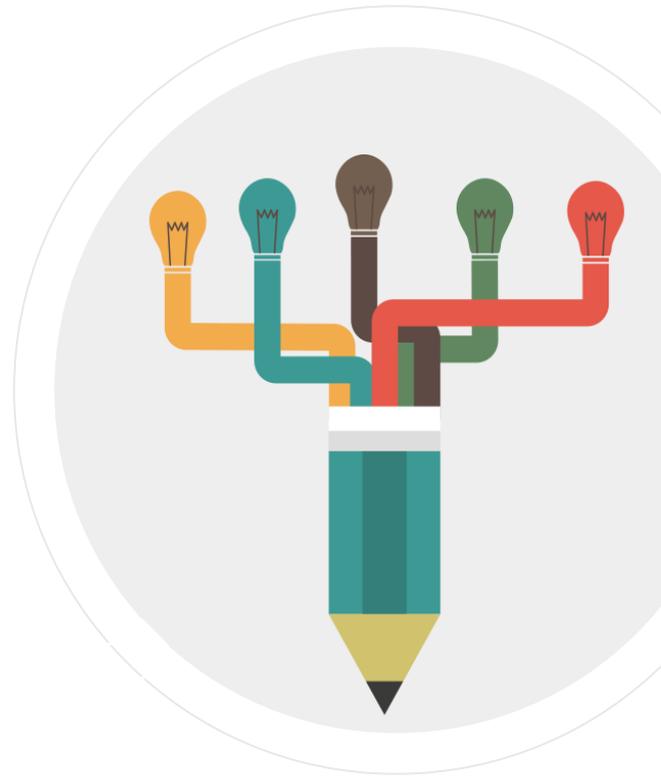


# 플레이어를 위한 플랫폼 장점

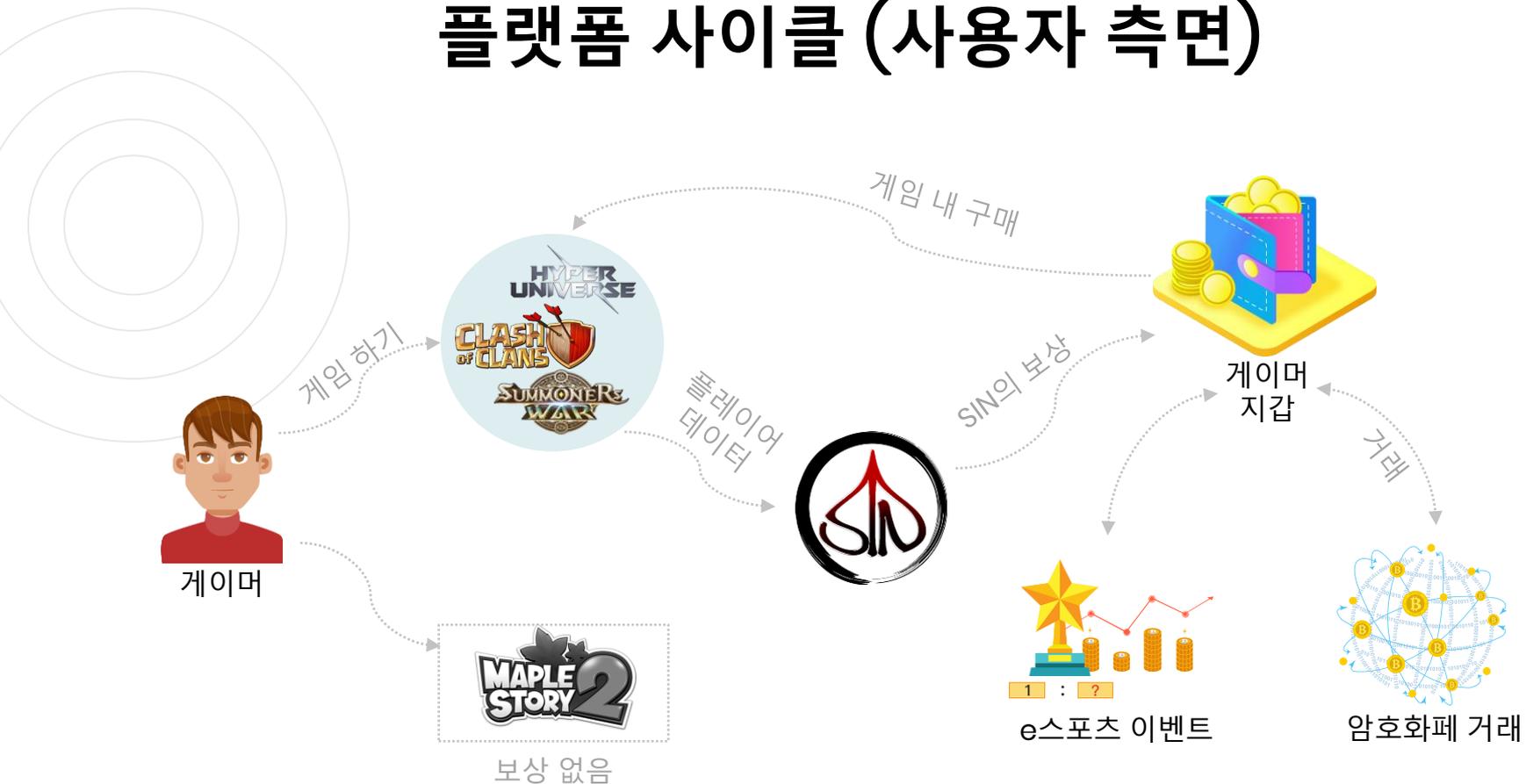
플레이어가 종종 한 게임을 하면서 다른 게임 프로젝트를 동시에 플레이하거나 한 게임에서 다른 게임으로 왔다 갔다 하는 것은 비밀이 아닙니다. 그러나 다른 게임으로 전환하면 모든 레벨과 업적을 잃게 되고 처음부터 다시 시작해야 합니다.

SIN GAMES 플랫폼에서 시스템 내의 다른 프로젝트로 이동하면 플레이어는 한 게임에 축적된 SIN 토큰을 사용하여 다른 게임에서도 구매할 수 있습니다. 또한 우리의 플랫폼에서 구매하면 추가 보너스와 함께 할인 혜택을 받을 수 있습니다.

플레이어는 또한 우리 플랫폼의 프루프 오브 플레이(Proof-of-Play) 프로토콜에 따라 "채굴(마이닝)"에 대한 보상을 받게 됩니다. 모든 플레이어는 프로필을 만든 후에 모든 게임 및 다른 유형의 앱에 무료로 액세스할 수 있고 게임을 하거나 앱을 사용하는 모든 시간에 대해 SIN 토큰이 제공되며 이것은 플레이어의 지갑에 저장됩니다.



# 플랫폼 사이클 (사용자 측면)



# 개발자를 위한 이점

## 1 사용자 획득 및 참여

게임 개발자는 그들이 원한다면 게이머를 위해 보상을 설정할 수 있습니다. 예를 들어 토너먼트 우승, 홍보 비디오 시청, 소셜 네트워크 링크 공유, 게임 리뷰 남기기 등에 대해 SIN 토큰을 제공할 수 있습니다. 이러한 암호화폐 보상 시스템을 통해 게이머는 더욱 적극적으로 커뮤니티에 참여할 수 있게 됩니다.

## 3 최소 개발 비용

SDK를 사용하여 팀의 지원과 함께 SIN GAMES 플랫폼을 기존 프로젝트에 쉽게 연결할 수 있습니다. SDK는 이전 테스트 사례 및 개발자 피드백에서 얻은 경험을 사용하여 개발되고 문서화되어 있습니다.

## 2 낮은 커미션

현재 Steam, Google Play, Apple Store 등의 중개 수수료는 판매액의 최대 30%이지만 SIN GAMES 플랫폼은 사용료로 단10%만 필요합니다. 세금은 국가에 따라 다르지만 평균적으로 국가별로 개발자에 대해 25-30%를 부과합니다.

## 4 보상 풀

플랫폼은 게임 점수 및 플레이어 점수에 기초하여 "채굴"되는 보상 풀을 생성합니다. 이것은 보다 적극적으로 활동하고/유지되는 사용자 및 수익으로 게임을 작동시킬수록 더 많은 사용자가 혜택을 얻는다는 것을 의미합니다. 이렇게 하면 사용자 및 개발자가 플랫폼의 생태계 성장에 더 많은 기여를 할 수 있도록 유도할 수 있습니다.

# 자기 인센티브 네트워크

게임 및 플레이어 양자 모두는 리텐션, 액티브 유저수, 토큰 소비 및 기타 유형의 데이터를 기초로 하여 계산된 플랫폼 점수를 갖게 됩니다. 이 플랫폼 점수는 플레이어가 특정 게임을 플레이하면서 "채굴"할 수 있는 토큰의 양에 직접적인 영향을 줍니다.

1분마다 보상 "블록"이 생성되어 플랫폼 총 게임 수의 10%에 분배됩니다. 분배는 점수 가중치에 따라 이루어지므로 게임 점수가 높으면 높을수록 보상금이 더 많이 분배됩니다.

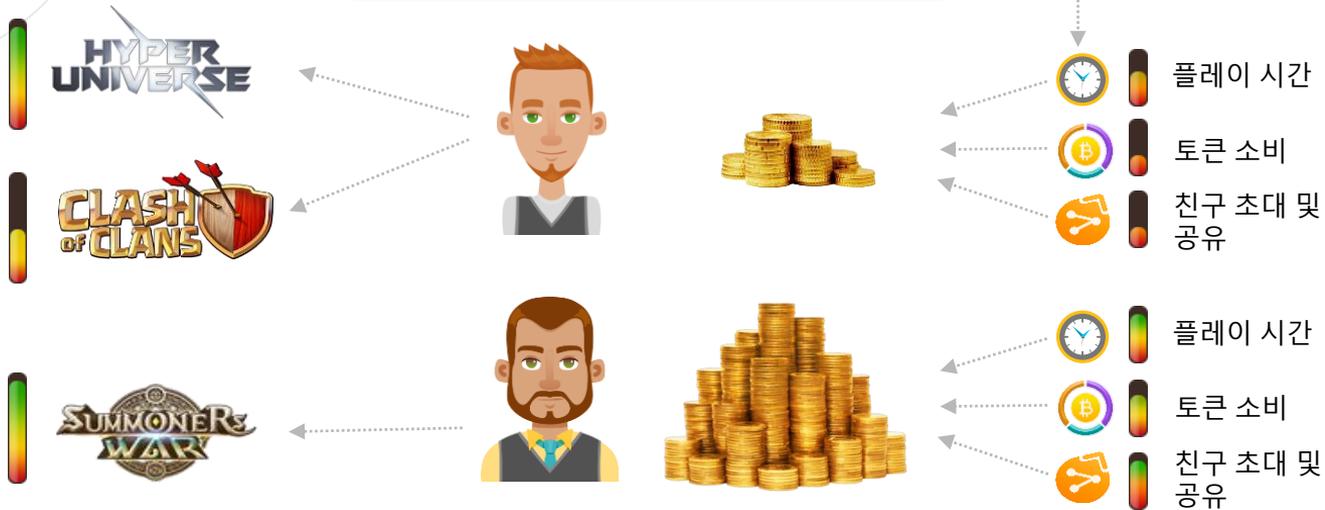
10분은 한 주기를 합산합니다. 그 주기에서 활동중인 플레이어는 점수 가중치에 따라 토큰 보상을 받게 됩니다. 다시 말하지만, 플레이어 점수가 높으면 높을수록 해당 주기 동안 더 많은 플레이 시간을 받을 수 있습니다.

개발자 및 플레이어 모두 이 공동체의 시민이 되어 부와 가치를 공유하고 자기 가치를 발견하게 됩니다.



# 보상 "채굴" 및 점수

게임에서 얻은 데이터를 기초로 하여 플랫폼은 점수를 계산하고 각 점수에 따라 플레이어에게 보상을 분배합니다.

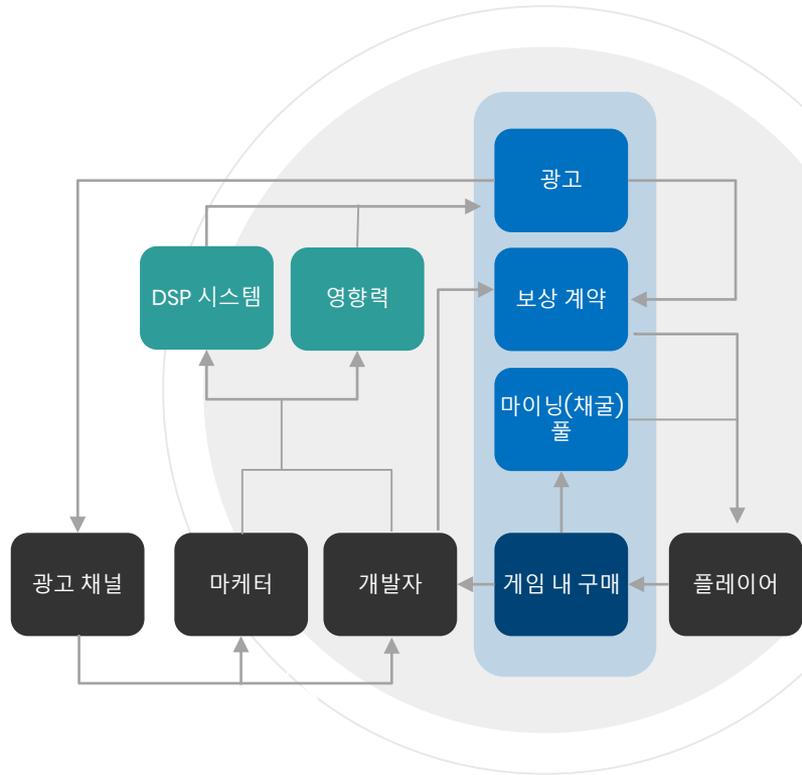


# 게임 생태계

SIN GAMES은 서비스 제공업체가 아니고 퍼블리싱/게임 배포 플랫폼이 아니며 지불 서비스 제공 업체도 아닙니다. 우리는 다만 현재의 게임 경제 및 환경에 투명성과 인센티브를 추가함으로써 게임 산업을 개혁하기 위해 단순히 블록체인 기술과 토큰 경제를 사용하고 있는 것입니다.

우리는 게임 생태계를 통합하고 모든 사람에게 향상된 신뢰의 층을 형성하는 것을 목표로 합니다. 게임 생태계로부터 개발자는 새로운 수익 흐름, 사용자 유지 및 플레이 시간을 늘리기 위한 맞춤형 보상이란 혜택을 얻을 수 있으며 퍼블리셔는 높은 소비 사용자, 사기 감소, 투명성 증가 및 특히 낮은 사용자 획득 비용이란 혜택을 얻을 것입니다. 마지막으로, 게이머는 플레이 타임 및 인게임 태스크/이벤트를 위한 토큰 획득으로 혜택을 얻습니다.

그러나 SIN GAMES는 게임에만 한정되지 않고 우리의 프로젝트는 광고 업계로 확대됩니다. 우리는 게임 플랫폼과 함께 우리의 생태계 경제에 순환적 성격을 부여하는 분산형 DSP 시스템이 있습니다.



3

# 분산화 DSP 시스템

# 디지털 광고 시장

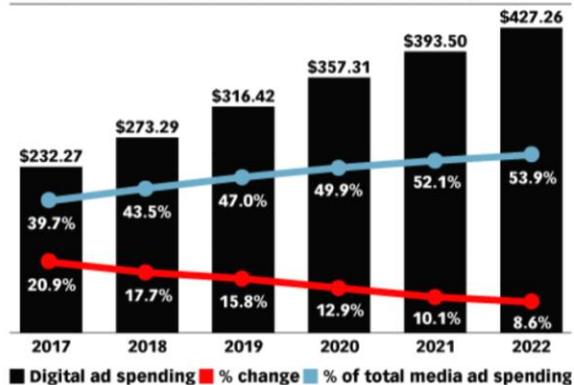
2018년 한 해 전 세계 총 미디어 광고 지출비는 전년 대비 7.4% 증가한 6,286억 3,000만 달러로 예상됩니다. 글로벌 전자 상거래 소비 증가와 기존 전통적인 TV에서 디지털 채널로의 시청율 변화로 인해 디지털 미디어는 전체 투자의 43.5%를 차지할 것입니다. 2020년까지 전체 광고의 디지털 점유율은 거의 50%에 달할 것입니다.

모바일은 올해 전체 디지털 광고의 67.3% 및 전체 미디어 광고의 29.2%를 차지하는 큰 우승자가 될 것입니다. 증가하는 수요, 광고주 경쟁 및 광고 가격 상승으로 인해 총 지출에서 차지하는 모바일 소비는 2022년까지 41.9%로 증가할 것입니다.

세계 미디어 지출은 2022년까지 매년 5.0% 이상으로 꾸준히 증가할 것입니다. 여러 시장에서 존재하는 정치적 경제적 우려에도 불구하고 디지털 광고 비즈니스의 증가는 전반적인 광고 효과가 지속될 것입니다.

Digital Ad Spending Worldwide, 2017-2022

billions, % change and % of total media ad spending



# DSP는 무엇인가?

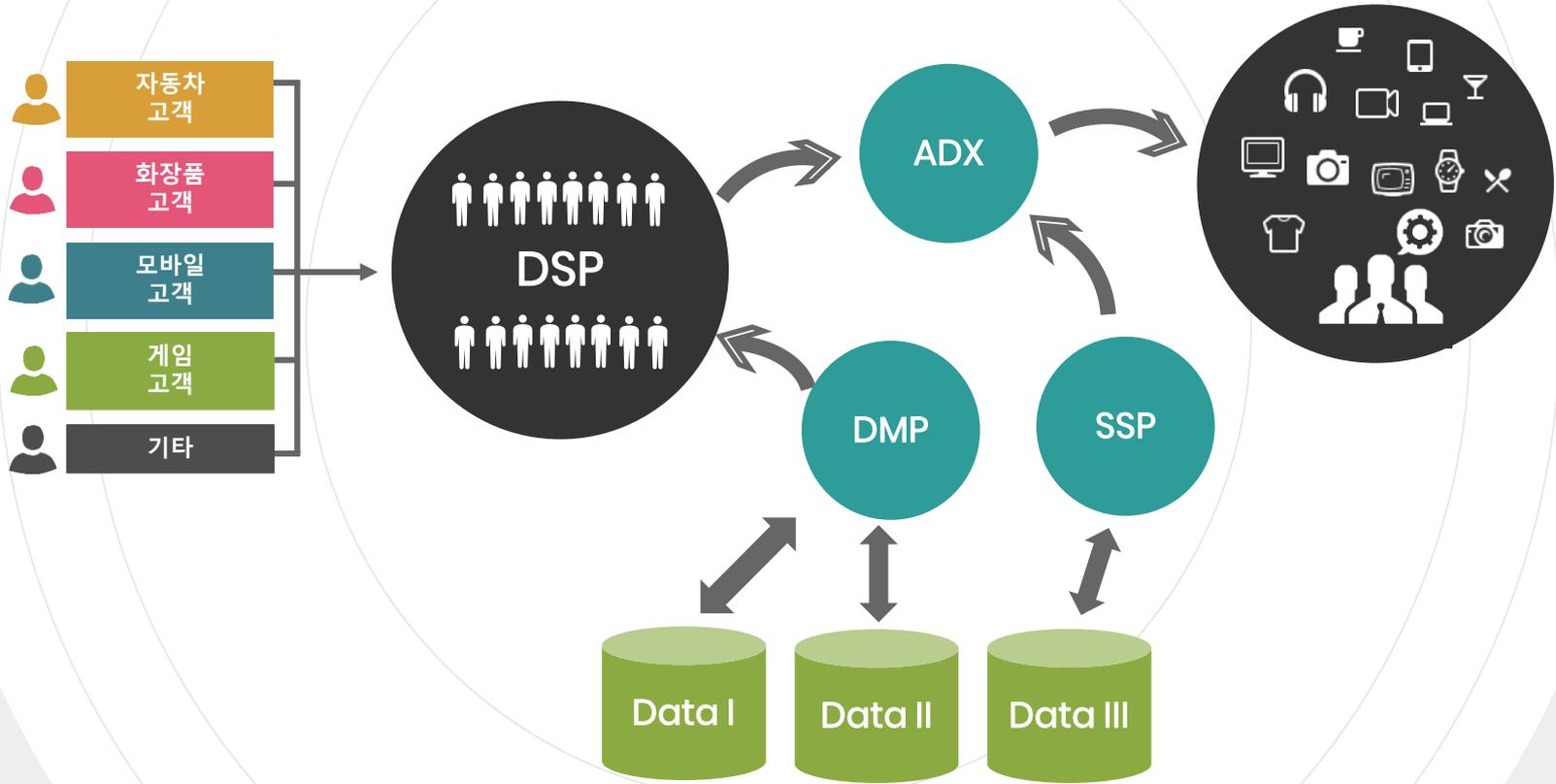
DSP (Demand Side Platform)은 디지털 광고 인벤토리 구매자가 하나의 인터페이스를 통해 여러 광고 교환 및 데이터 교환 계정을 관리할 수 있게 해주는 시스템입니다.

역사적으로 볼 때 디지털 광고는 비싸고 신뢰할 수 없는 인간 광고 구매자 및 영업 사원에 의해 사고 팔렸습니다. DSP는 광고 가격을 협상하고 수동으로 광고 삽입 주문을 팩스로 보내는 것뿐만 아니라 프로세스의 일부에서 인간을 제거함으로써 프로세스를 더 저렴하고 효율적으로 만듭니다.

온라인 광고 게재를 위한 실시간 입찰은 광고 교환 내에서 이루어지며, DSP를 사용하여 마케팅 담당자는 배너를 위한 입찰가와 잠재 고객을 대상으로 하는 계층화된 데이터의 가격 정책을 관리할 수 있습니다.



# DSP 시스템 개요



# DSP 플랫폼 개요

## SIN DSP

관중  
관리

RFM 모델 기반  
사용자 정의 다중 규칙  
사용자 카테고리  
신규 및 기존 고객에 대한 통찰력

광고  
관리

광고의 다차원 분류  
다중 데이터 인터페이스와의 호환 가능성

효과  
향상

DSP 전체 네트워크 전달  
모든 유형의 마케팅 플랫폼 도킹

창조적인  
세대

다중 크리에이티브 템플릿 도구  
멀티 레벨 크리에이티브 프로덕션  
동적 크리에이티브 생성

모니터링  
최적화

전체 프로세스 데이터 모니터링  
방문객 실시간 추적  
분 단위 데이터 보고서

배달  
관리

다차원 트래픽 최적화  
광고 연계  
개인화된 리디렉션  
사용자 및 상품 매칭  
사용자 대상 배달 검색

# 디지털 광고의 과제

## 비투명성

오늘날의 길고 비효율적인 광고 사슬은 광고주 및 퍼블리셔 사이에 있는 수많은 중개자로 구성됩니다. 이러한 중개자가 만들어 낸 혼란은 브랜드 안전 관리의 손실에 기여할뿐만 아니라 더 중요한 것은 광고 게재 비용을 크게 높인다는 데 있습니다.

## 광고 사기

광고 사기는 디지털 광고에서 가장 지속적이고 치료하기 어려운 문제들 중 하나입니다. 2017년에 광고 사기 손실은 전 세계적으로 650억 달러로 추정됩니다. 광고주는 다양한 광고 사기 방지 솔루션을 적용하여 광고 인벤토리를 정리해야 합니다.

## 추적 효과

인상 추적 프로세스는 애드-봇 사기, 가짜 트래픽 생성 기술 및 디지털 마케팅 캠페인의 실제 가치를 혼란스럽게 하는 다양한 착취 방법을 통해 쉽게 방해받을 수 있습니다. 따라서 디지털 마케팅 구매자에게 비용이 효율적으로 쓰였는지를 판단하는 것은 매우 어렵습니다.



# 블록체인은 어떻게 도울 수 있을까?

디지털 광고 공급 사슬의 복잡한 특성을  
감안했을 때 블록체인 기술은 더 높은 효율성  
및 신뢰할 수 있는 고품질 데이터를 제공할 수  
있습니다.

블록체인은 두 개 이상의 완전 익명 또는 반 익명  
당사자가 잠재적으로 저렴한 비용으로 다양한  
유형의 거래를 완료할 수 있는 보다 효율적인  
매체를 만들 수 있습니다.

블록 체인은 분산화된 피어 투 피어(peer-to-peer)  
네트워크이므로 악의적인 해커에게는 단일  
실패 지점이 없고 단일 액세스 지점이 없습니다.  
따라서 데이터의 안전성 및 보안성을  
향상시킵니다.



온라인에서 관심을 가치있게 형성하기(브랜드 상호  
작용 보상, 소비자에게 디지털 광고 생태계에서 보다  
적극적인 역할을 수행할 수 있는 권한 부여)

완벽하게 검증 가능하고 불변의 장부 또는  
데이터베이스를 유지하는 능력은 미디어 및 광고  
절차 내에서 항상 이용 가능한 것은 아니지만  
신뢰와 투명성을 제공합니다.

블록체인은 모든 광고 기술 문제를 치료할 수는  
없지만 검열제도가 있는 상황에서 유용할 수  
있으며 공급 사슬의 양측면은 해당 정보에  
액세스하지 않아 불이익을 받게 됩니다.

“

**블록체인 기술은 현재의 디지털 마케팅 산업이 제3자  
중개인에 대해 의존하는 것을 제거합니다. 블록체인  
기반 플랫폼을 사용하여 광고주를 퍼블리셔만 완전히  
투명한 방법으로 직접 연결할 수 있습니다.**

**스마트 계약을 통해 거래하는 능력을 통해 퍼블리셔는  
자신이 지불하는 금액을 정확하게 결정할 수 있고  
스마트 계약 조건이 충족되는 경우에만 비용을 지불할  
수 있습니다.**

”

A large white circle is centered on a black background. To its left, there is a smaller, semi-transparent grey circle containing the number '4'. To its right, there are several concentric white circles of varying sizes, some overlapping the large white circle.

4

# 재정 개요

# 비즈니스 모델

기존 환경을 재건하거나 구조 조정할 필요 없이 게임, e스포츠 및 디지털 광고란 3가지의 빠르고 꾸준히 성장하는 디지털 산업을 결합합니다.

우리의 비즈니스 모델은 다음과 같은 수익원을 기반으로 합니다:

- 플랫폼을 통한 게임 내 구매에 대한 커미션
- DSP 시스템에서의 커미션
- 자체 플랫폼의 사용자 트래픽에 의한 수익

핵심적인 아이디어는 단계적인 개발, 비즈니스 운영의 확장 및 성장입니다. 우리는 이미 30개가 넘는 게임 퍼블리싱 회사와 개발 및 파트너 관계를 맺고 있으며 수백만 명의 액티브 유저를 보유하고 있습니다. 이를 통해 커뮤니티에서 공감해야 하고 플랫폼의 신속한 인식과 보급을 촉진해야 합니다. 우리는 플레이어들이 가능한 부드럽고 순조롭게 암호화폐 세계로 전환하게 하길 원합니다.



누구나 우리의 생태계에서  
사용자에서부터 투자자까지  
참여하게 될 것입니다.

사용자는 투자자가 될 수 있고  
투자자는 사용자가 될 수  
있습니다.

우리는 수입 획득, 투자, 보유 또는  
개발에 있어 완벽한 균형을  
찾으려고 노력하고 있습니다.



따라서 투자자의 환율 및 투자 수익의 상당한 증가를 높은 신뢰성을 갖고 예측할 수 있습니다. 조심스럽고 비관적인 예측에 의하여 전체 시장 점유율의 0.5%에도 불구하고 암호화폐의 성장에 대한 기대치는 1,000% 이상입니다.

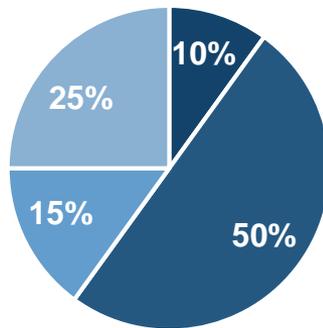
”

5

# 토큰 구조

# 토큰 지급

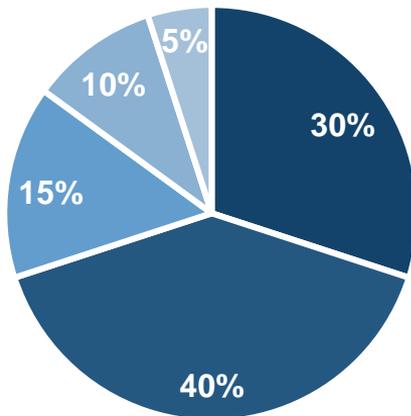
기술	ERC-20 토큰
토큰 유형	유틸리티 토큰
토큰 가격	USD 0.005
총 공급량	50억 토큰



- 개인 판매 10%
- 보상금 50%
- 적립금 15%
- 팀&초기투자자 25%

# 펀드 할당

- 플랫폼 개발 30%
- 마케팅 프로모션 40%
- 인수 및 파트너십 15%
- 운영 및 행정 10%
- 법적 문제 및 기타 5%



## 1 플랫폼 개발

우리는 SIN GAMES 플랫폼에 대한 많은 계획을 가지고 있으며 이는 가능한 모든 것을 만들기 위해 큰 비율을 할당한 이유입니다. SDK 개발자는 프로젝트의 중추가 될 것이며 플랫폼 개발만큼 중요합니다. 개발자는 빠른 학습자가 되어야 하며 그들의 요구를 반영하기 위해서는 제3자 개발자와 의견을 나눌 수 있어야 합니다. 이는 앞으로 새로운 기능을 창조하는 것에 대해 기대하고 있는 엔지니어들로 가득찬 지속적인 역할이 될 것입니다.

## 3 인수 및 파트너십

플랫폼을 지속적으로 새로운 게임으로 업데이트하려면 개발자 및 퍼블리셔가 생태계 안으로 들어와야 합니다. 게임을 제작, 운영, 홍보하는 것이 쉽지 않기 때문에 이상적인 개발자를 파트너로 가입시켜야 합니다.

## 5 법적 문제 및 기타

임대료, 유틸리티, 보험 및 행정 급여와 같은 법률 비용 및 기타 비용. 법률 팀은 제3자 팀과 계약 할 것입니다.

## 2 마케팅 프로모션

SIN GAMES 플랫폼은 개발자 및 퍼블리셔를 위한 훌륭하고 저렴한 마케팅 도구가 되어야 합니다. 따라서 플랫폼에 가입하려면 새로운 개발자 및 사용자에게 도달해야 합니다. 개발자와 게이머에게의 마케팅은 네트워크에 연료를 공급하고 플랫폼 및 기타 서비스의 수용을 구축하는 핵심 요소가 될 것입니다. 대부분의 마케팅은 SIN GAMES 내의 전속 마케팅 매니저와 계약하는 마케팅 회사에 의해 수행됩니다.

## 4 운영 및 행정

플랫폼을 최신 상태로 유지하기 위해서 우리는 커뮤니티와 협력하여 요청된 새로운 기능들과 발견된 버그들을 이해할 수 있도록 도울 수 있는 팀을 구성할 것입니다. 또한 그들은 플랫폼 작업이 원활하고 프로젝트의 사양에 따라 이루어졌는지 확인할 겁니다.

# 토큰 값 형성

**제한 방출:** 추가적인 토큰 방출은 없습니다. 따라서 게임 및 사용자의 수가 증가함에 따라 가격은 안정적으로 유지될 것입니다.

**안정적인 시장:** 게임 시장은 가장 크고 꾸준히 성장하고 있는 시장 중의 하나입니다. 2016년부터 2020년까지 연간 매출액은 1,659억 달러를 창출할 것입니다. 서로 다른 기술을 통합함으로써 e-스포츠(130억 달러) 및 디지털 광고(2730억 달러)와 같은 시장의 여러 분야에 접근할 수 있는 기회를 플랫폼에 제공하게 될겁니다.

**유동성이 강한 토큰:** 플랫폼의 주요 경제 모델은 유틸리티 토큰으로 구성됩니다. 우리 모델은 플랫폼에서 지속적으로 토큰의 높은 회전율을 요구하며 시장에서 좀더 적은 수의 토큰을 허용합니다.

**플랫폼 할인:** 플레이어는 "채굴" 또는 구매한 SIN 토큰을 추가 보너스 또는 할인으로 게임 내 구매로 변환할 수 있게 되므로 플랫폼에 대한 사용자의 고착 정도가 향상되고 토큰 소비가 증가합니다.



# 자선 토큰 소각

자선은 항상 팀의 핵심 가치 중 하나였기 때문에 자선 행사와 연계된 토큰 소각 시스템을 구현하기로 결정했습니다.

플랫폼 서비스(커미션 수수료, 광고 수입 및 기타)에서 발생하는 수익의 일부는 자선 지갑 주소로 이체됩니다. 우리가 참여하는 모든 기부 및 자선 행사에 대해서 이 주소에서 얻은 SIN 토큰과 동일한 가치의 토큰을 소각할 것입니다.

우리는 매달 다른 자선 단체가 있는 여러 기관과 파트너 및 협업 관계를 맺고 협력하여 전 세계가 주목하게 할 것입니다.

우리 지역 사회 사용자에게는 SIN 토큰을 기부함으로써 참여 기회를 제공할 것이며, SIN 토큰은 자선 기금에도 보관됩니다.

많은 사용자 및 전체 생태계의 수익으로 이 시스템은 시장에서 SIN 토큰을 점차적으로 적립하여 가치를 높이고 동시에 세계에 놀라운 차이를 만들어 내도록 설계되었습니다.

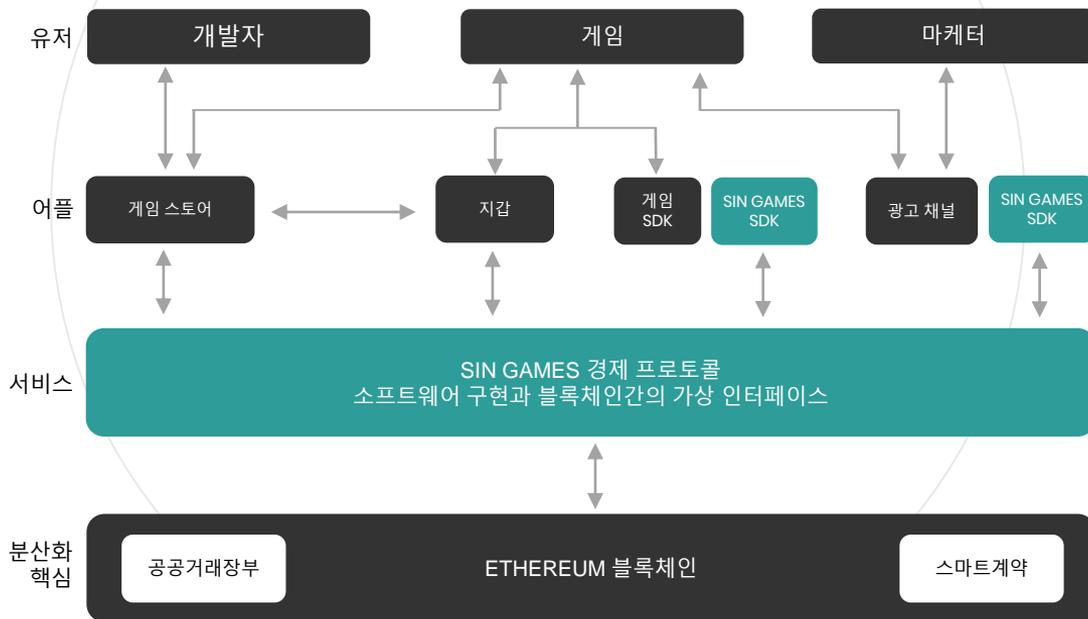


6

# 개발 및 서비스

SIN GAMES는 블록체인 기술을 기반으로 하는 게임 플랫폼으로 새로운 게임 출시와 관련된 마케팅 비용을 줄이면서도 플레이어, 인플루언서 및 개발자에게 보상을 제공합니다.

우리의 SDK는 플랫폼과 게임을 통합하는 것을 쉽고 신뢰할 수 있게 만들어 줄 것입니다.



# 분석 시스템

또한 분석 시스템이 배포되어 개발자가 잠재 고객에 관한 신뢰할 수 있고 투명한 정보를 제공할 수 있게 되므로 이를 통해 취약점을 식별하고 해결할 수 있습니다.

이 시스템을 게임에 통합하는 프로세스는 개발자가 간단하고 편리하게 수행할 수 있습니다. 다양한 게임 이벤트에서 특별한 API 함수를 사용하면 충분합니다.

이 데이터를 기반으로 분석 시스템은 필요한 계산을 수행하고 예측 보고서뿐만 아니라 기타 보고서 및 그래프를 통해 이해하기 쉬운 형식으로 데이터를 표시합니다.



# 서비스

## 플랫폼 경제

SIN 토큰은 플랫폼을 기반으로 한 통화이며 게이머 간의 거래에 사용 가능합니다. 모든 단일 사용자는 게임을 하거나 우리 플랫폼의 다른 앱을 사용하는 시간에 따라 보상을 받게 됩니다. 토큰의 인앱 지출은 개발자 및 플랫폼의 수익으로 등록되며 결국에는 SIN 가격에 대한 강력한 경제 기반을 형성하게 됩니다.

## 플랫폼 커미션

우리 플랫폼은 개발자가 일반적으로 Google Play 또는 App Store에 지불하는 30%의 수수료와 비교하여 훨씬 저렴한 모든 게임 내 수익에서 10%의 수수료를 받습니다. 그뿐 아니라 Google Play 및 App Store에서 60일보다 더 빨리 수익을 지급합니다.

## 플랫폼 이벤트

사용자 참여를 높이고 SIN 토큰을 획득/소비할 수 있는 추가 방법을 제공하기 위해 우리 플랫폼은 플랫폼의 시장에서의 도달 및 지위를 확대하면서 인플루언서 보상 및 물리적 제품 구매와 같은 여러 이벤트를 구현할 것입니다.



# 개발

## Proof-of-Play 프로토콜

우리의 생태계는 실질적으로 무제한의 사용자가 매일 SIN 토큰을 채굴하는 것을 가능하게 하여 그 힘으로 사용자가 플랫폼의 다양한 앱에 적극적으로 시간을 소비하도록 만들 겁니다. 또한 SIN 토큰의 총 공급은 50억 개로 제한될 것이며 이러한 조치는 SIN에 대해 오래 지속되는 감사 및 플랫폼의 다양한 앱에 많은 시간이 소비되는 것으로 이어질 것입니다.

## 광고 시스템

우리 게임 및 사용자 수가 증가함에 따라 더 많은 가치가 있을 것이며 우리는 그로부터 많은 이익을 얻을 수 있게 됩니다. 우리는 여러 광고 콘텐츠 유통 채널과 파트너가 되어 우리 플랫폼에 DSP 시스템을 구현함으로써 마케팅 담당자가 SIN 토큰을 인센티브 보상으로 사용하여 플랫폼에서 직접 캠페인을 운영할 수 있도록 합니다.

## 보상 계약

게임 내 활동에 대해 게이머에게 보상을 제공하려는 게임 퍼블리셔 및 개발자는 보상 계약을 전개할 수 있습니다. 이 계약은 코드에서 보상 가능한 조치가 수행되어야 하는지 그리고 얼마나 많은 SIN 토큰으로 이 조치를 취할 가치가 있는지를 간단하게 설명합니다. 이를 통해 게시자는 자신의 행동에 따라 플레이어에게 SIN의 정확한 금액을 쉽고 투명하게 보상하는 것이 가능합니다.



7

# 프로젝트 로드맵

**2013**

SIN GAMES  
설립되었습니다.

**2017 9월**

블록체인/DAG 기술은  
게임 산업에 적합하게  
되었습니다. 재무 모델 +  
투자자 비즈니스 플랜이  
구성되었습니다.

**2018 Q2 - 2019 Q1**

플랫폼(웹+어플)과 SDK  
개발, 초기 버전에 보상 풀,  
지갑, 커뮤니티 메신저,  
고객서비스 채널 등 기능  
포함.

**2019 Q2**

최상위 암호화폐 거래소에  
첫 런칭 진행.(현재 아직  
발할 수 없음)

**2019 Q4 - 2020 Q1**

특정 시장에서의  
비즈니스를 개발하고 보다  
다양한 콘텐츠와 유저를  
확보. 최소 20개의 게임이  
통합될 것으로 예상.

**2020 Q4 - ∞**

플랫폼의 지속적인 성장,  
새로운 파트너십 구축,  
플랫폼에 도입되는 게임  
증가. 블록체인 기술 발전에  
따른 새로운 기능 및 서비스  
개발.

**2014-2017**

전세계 여러 웹 브라우저  
및 모바일 게임을  
개발/공동 개발 및  
발표하여 여러 파트너와  
사용자를 확보했습니다.

**2018 1월**

프로젝트의 일반적인 개념,  
게임 + 블록체인 초기  
아이디어 및 개념. 게임  
분야에서 암호화폐 및  
블록체인에 대한 연구가  
수행되었습니다.

**2019 Q1 - Q2**

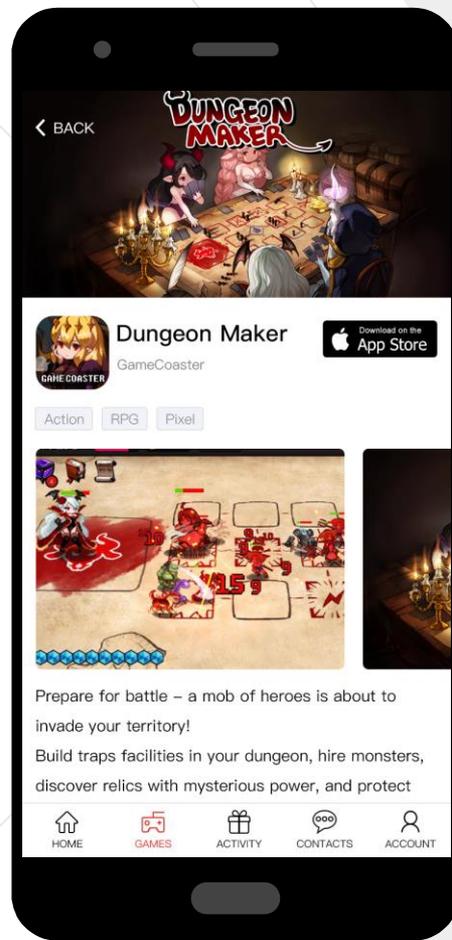
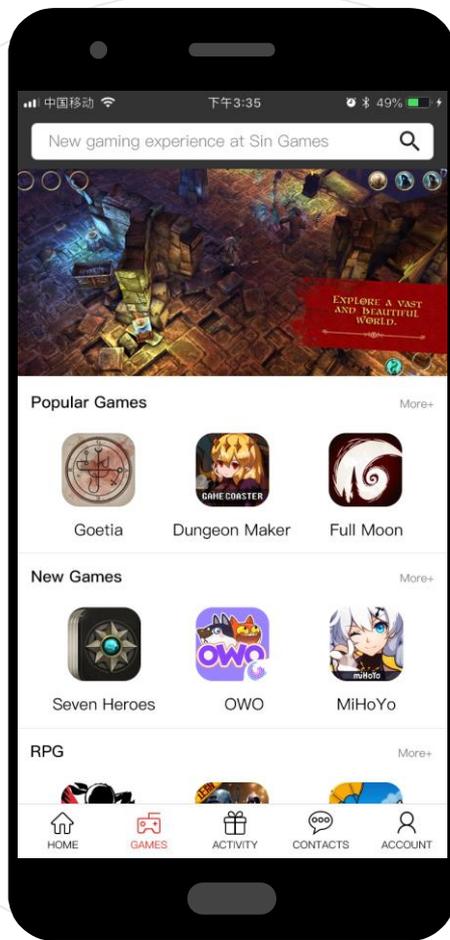
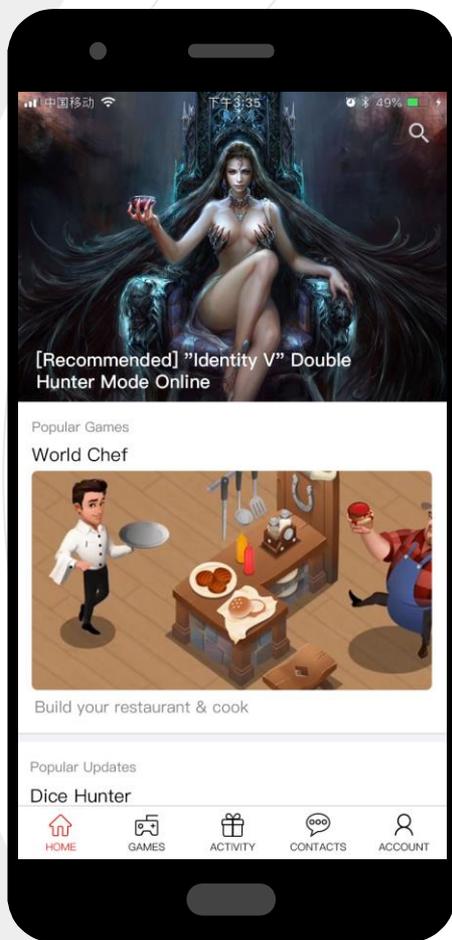
SIN GAMES 플랫폼 데모  
테스트 진행. 이 단계에서는  
저희의 게임을 플랫폼에  
연결해 보상 시스템, 스토어  
지갑 등 기능에 대한 테스트  
진행.

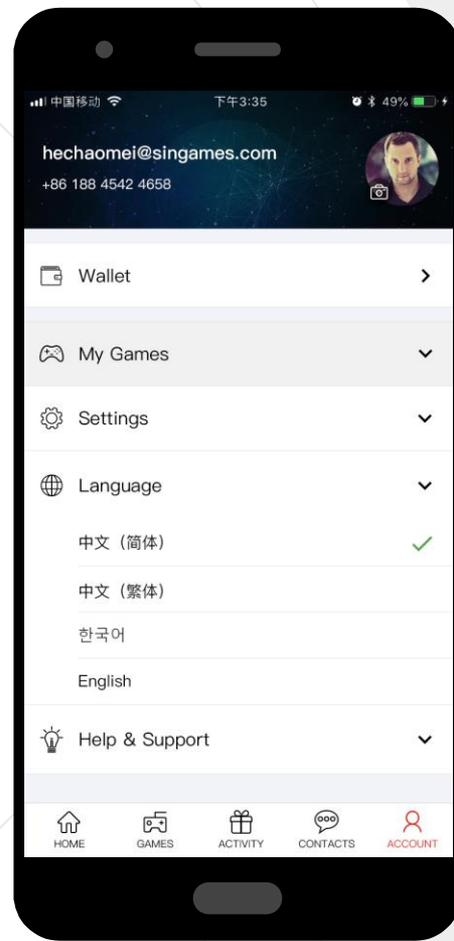
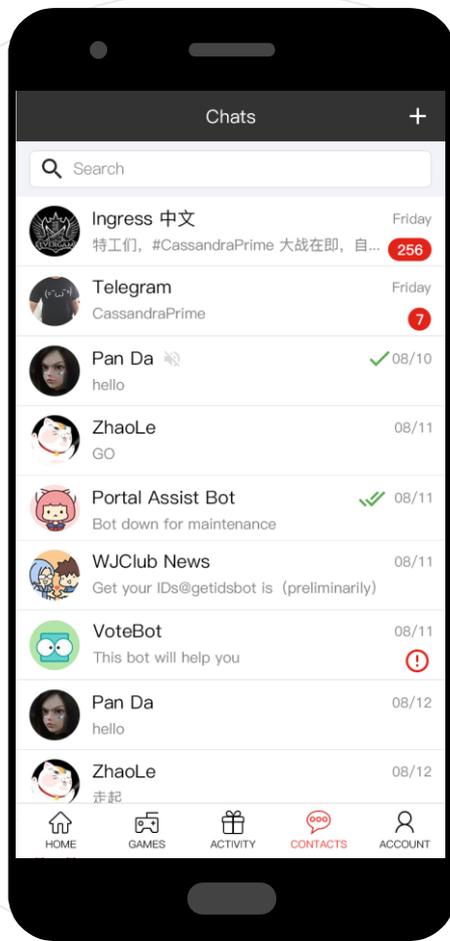
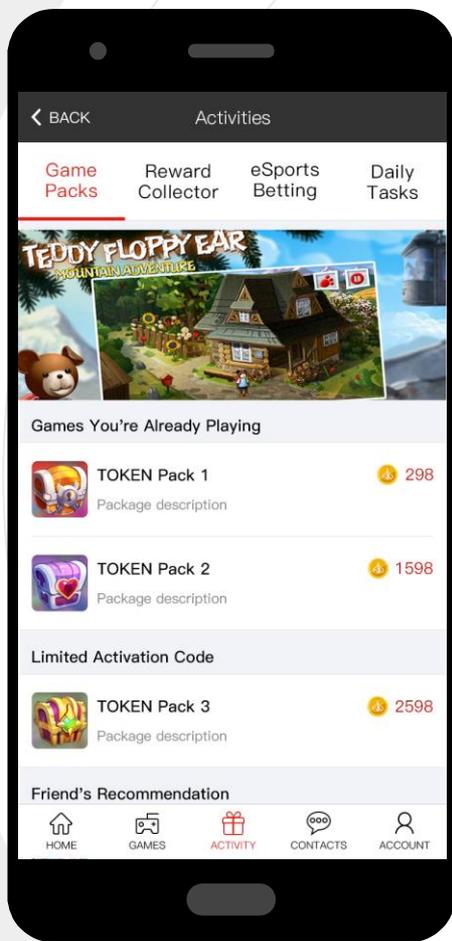
**2019 Q3 - Q4**

플랫폼의 추가적 개발, 더  
많은 보상적이고 게임화된  
특징을 추가하여 게이머들이  
전체 생태계에 훨씬 더 많은  
기여를 할 수 있게 한다.  
플랫폼의 베타 테스트 및 공식  
출시.

**2020 Q1 - Q3**

광고 DSP 시스템과  
인플루언서 플랫폼 개발,  
테스트 및 출시.

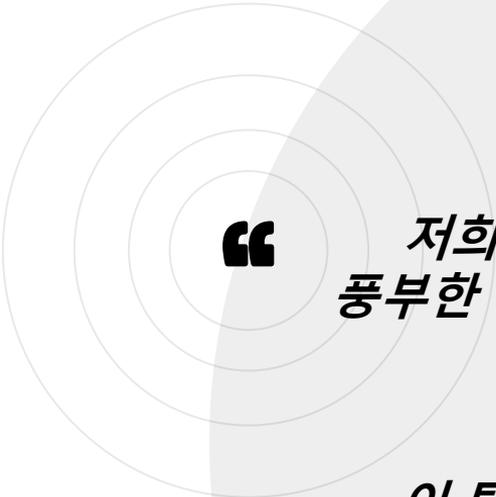






8

# 핵심 팀 구성원



“

**저희의 가장 소중한 자산은 많은 영역에서  
풍부한 경험을 가진 50여명의 전문가들로 구성된  
고도의 퀄리티를 가진 팀입니다.**

**이 팀은 지난 5년 동안 많은 게임을 개발 및  
퍼블리싱했으며, 이 과정에서 순조로운  
커뮤니케이션과 효과적인 팀워크를  
형성했습니다.**

”



**RENATO CHENG**  
설립자 및 CEO

한 때 Elex의 Brazil & LATAM 수석이었고 오아시스 게임즈(Oasis Games)의 수석 대표이며 현재는 Sin Games의 창립자인 그는 8년 이상의 해외 게임 퍼블리싱 경험을 보유하고 있습니다.

상파울로의 Pontificia Universidade Católica를 졸업한 그는 디지털 및 엔터테인먼트 제품과 서비스의 개발, 퍼블리싱 및 시장 전략에 경험이 있습니다.

또한 블록체인 기술, 암호화폐 기술의 연구원이자 열혈 애호가이며 스타트업의 매니아입니다.



**BRUCE LI**  
공동 창립자

호주 그리피스 대학 석사 과정을 마친 그는 게임 프로젝트 디자인, 개발 및 팀 운영 분야에서 10년 이상의 경력을 쌓았습니다.

2003년 퍼지 게임 스튜디오(Fuzzy Game Studio)에서 게임 업계의 경력을 시작했습니다. 중국으로 돌아온 후 그는 창유(ChangYou, NASDAQ: CYOU)에서 해외 비즈니스 디렉터로 참여하여 해외 비즈니스의 전반적인 개발 및 해외 지사의 핵심 팀 설립을 담당했습니다. 후에 그는 블리츠 게임즈 (Blitz Games)를 설립하는 2013년이 될 때까지 게임포지(GameForge)의 중국 시장 개발을 이끌었습니다.



**BROOK LU**  
최고 기술 책임자 (CTO)

상하이 교통 대학(Jiao Tong University)에서 석사 학위를 받았으며 핵심 기술, UI 프레임 워크 및 서버 개발 분야에서 풍부한 경험을 쌓았습니다.

그는 랩뷰 로보틱스(LabVIEW Robotics) 프로젝트 핵심 모듈을 이끌면서 내셔널 인스트루먼트의 선임 프로그래머로 일했습니다. "시티빌(CityVille)", "페블(Fable)", "앰부쉬(Ambush)", "호빗(The Hobbit)", "마블 콘테스트 오브 챔피언(Marvel Contest of Champions)", "스타 워즈: 업라이징(Star Wars: Uprising)", "트랜스포머(Transformers)" 등의 게임 프로젝트를 이끌고 있는 진가(Zynga)와 (케이밤Kabam)의 메인 프로그래머.



### LEOSKY ZHANG

최고 리스크 관리 책임자 (CRO)

중국 상업은행(Huaxia Bank), 바이두(Baidu) 및 HC의 리스크 관리 담당 책임자였던 그는 위험 평가, 모니터링, 조기 경고 및 예방 메커니즘에 대한 광범위한 실제 경험을 보유하고 있습니다.

현재 거래 위험 관리 시스템의 설계 및 최적화를 담당하고 있으며 업계의 위험 상황 동향과 역동성을 추적하고 업계 위험에 대한 합리적인 분석을 수행하고 있습니다.



### SARAH KIM (김산)

한국 제너럴 매니저 (GM)

북경대학에서 석사과정을 마쳤고 4개 국가의 언어에 능통합니다. 아워팜(Ourpalm), 녹스(Nox), 콰이쇼우(Kwai) 등 게임과 IT회사에서 한국시장을 담당해왔습니다.

컨텐츠 운영, 시장 마케팅, 비즈니스 사업 등 여러방면에서 풍부한 경험을 보유하고 있는 그는 현재 프로젝트의 한국시장과 파트너십관리 등을 책임지고 있습니다.



### CHRIS JIANG

운영 이사

베이징 언어 문화 대학교를 졸업한 그는 게임 웹브, 오아시스 게임 및 기타 유명한 게임 회사에서 일하며 7년 이상의 게임 업계 경험을 쌓았습니다.

재임 기간 동안 그는 미국, 유럽 등의 해외 프로젝트와 자주 의사 소통을 하고 개발자들과 좋은 관계를 맺음으로써 뛰어난 결과를 얻었습니다. DAU 및 매출 목표를 달성하기 위해 데이터 분석을 통한 마케팅 및 운영에 능숙합니다.

9

# 면책 규정

본 고지를 주의 깊게 읽으십시오. 보다 자세한 내용에 대해서는 귀하는 본인의 법적, 세무 및 재정 자문가와 상담하십시오. 이 백서를 읽거나 웹사이트에서 제작한 기타 자료, SIN 토큰 수집 또는 SINGAMES.COM/SINGAMES.IO의 SIN GAMES 웹사이트 사용으로 인해 발생할 수 있는 간접적, 우발적, 특별, 예외적 또는 결과적인(예 : 이익 손실, 이익 또는 데이터 손실) 것에 상관없이 발생하는 모든 종류의 손해 또는 손실에 대해서 SIN GAMES, 그 임원, 직원, 고문, 기타 대리인 및 제3자 서비스 제공자는 아무런 책임을 지지 않습니다.

이 문서는 다가오는 토큰 제너레이션 이벤트 (TGE: Token Generation Event)와 관련하여 잠재적인 소지자에게 SIN GAMES 플랫폼과 그 토큰(SIN)을 제공합니다. 아래에 설명된 정보는 완전한 것이 될 수 없으며 언제든지 변경될 수 있으며 어떠한 형태의 계약 관계도 함축하고 있지 않습니다. 이 문서의 유일한 목적은 잠재적인 토큰 소유자에게 SIN 토큰 구매에 대한 관심을 확인할 수 있도록 적절하고 합리적인 충분한 정보를 제공하는 것입니다.

이 문서의 어떤 내용도 투자 조언이나 권고로 간주되지 않으며, 어떤 관할권의 유가 증권을 구매를 유도하는 제안을 하는 것이 아닙니다. 이 문서는 특정 관할지의 법률이나 규정에 따라 작성된 것이 아니며 투자자를 보호하기 위한 법률의 적용을 받지 않습니다. 따라서 본인의 책임하에 투자하십시오.

SIN GAMES 식별자는 플랫폼 및 기본 시스템 토큰을 동시에 나타냅니다. 플랫폼 내에서의 사용은 애플리케이션 수준의 토큰 (유틸리티 토큰)에 해당합니다. SIN 토큰은 디지털 통화, 보안 또는 기타 금융 수단이 아닙니다. 토큰은 미국 증권법 또는 기타 국가의 증권법에 의해 등록되지 않았습니다.

그 중에서도 SIN 토큰은 언제든지 미국 및 중국에서 또는 미국인 및 중국인의 계정 또는 이익을 위해 직접 또는 간접적으로 제공, 판매, 담보로 제공되거나 다른 방식으로 양도 또는 제공될 수 없습니다. SIN 토큰은 미국 이외의 지역 및 중국 이외의 지역에 있는 사람에게만 제공됩니다.

SIN GAMES의 SIN 토큰은 투자, 투기 또는 기타 재정 목적을 포함하되 이에 국한되지 않고 이 문서에 명시된 목적 외에는 사용할 수 없습니다. SIN 토큰은 디지털 토큰의 판매 또는 사용이 금지될 수 있는 관할 지역에서의 판매 또는 사용을 목적으로 하지 않습니다.

SIN 토큰은 재산의 분배 (이익을 포함하되 이에 국한되지 않음), 상환, 청산, 기타 재산 (모든 형태의 지적 재산권 포함) 또는 기타 재정적 또는 법적 권리, 기타 이 문서에서 설명된 것을 포함하되 이에 국한되지 않는 모든 형태의 권리를 제공하지 않습니다.

이 문서에 포함된 일부 진술, 예측 및 재무 정보는 미래와 관련된 진술 또는 정보를 나타냅니다. 이러한 미래 예측 진술이나 정보는 알려진 또는 알려지지 않은 위험 및 불확실성과 관련되어 있으며 이는 미래 예측 진술에서 암시되거나 표현된 예측 또는 결과로부터 실질적으로 다른 실제 사건 또는 결과를 야기할 수 있습니다. 이 문서는 경고없이 언제든지 수정 될 수 있습니다.

영어로 된 문서의 마지막 업데이트 버전은 SIN 토큰에 대한 주요한 공식적인 정보원입니다. 여기에 포함되어 있는 정보는 다른 언어로 번역되거나 기존 고객, 잠재 고객, 파트너 등과 서면 또는 구두로 의사 소통을 할 때 사용할 수 있습니다. 그러한 번역 또는 의사 소통 중에 이 문서에 포함된 정보의 일부가 손실되거나 왜곡될 수 있습니다. 따라서 번역 및 서면 또는 구두 메시지가 현재 버전의 영어와 서로 충돌하거나 모순되는 경우 영어 버전 조항이 언제나 우선합니다.

# 감사합니다!

궁금하신 점이 있으시면 언제든지 편히  
연락주시길 바랍니다!

- @singames
- info@singames.com