



SINOC公有鏈 商業白皮書

Storage Internet Nova Optimum Chain 應用分析

V2.0版本

目 錄

- 1. 區塊鏈技術簡介.....4**
 - 1.1 什麼是區塊鏈.....4
 - 1.2 區塊鏈有哪些特點.....5
 - 1.3 IPFS 分佈式存儲協議.....6
 - 1.4 Filecoin.....7
 - 1.5 以太坊網路.....8
- 2. 區塊鏈遊戲簡介.....9**
 - 2.1 什麼是遊戲.....9
 - 2.2 遊戲的本質.....9
 - 2.3 什麼是區塊鏈遊戲?11
- 3. 遊戲產業的前景與現況..... 13**
 - 3.1 遊戲產業概述.....13
 - 3.2 傳統遊戲產業的困境.....14
 - 3.3 遊戲產業痛點.....15
- 4.Sinoc,Inc 與 SINOC 網路..... 17**
 - 4.1 美國 Sinoc,Inc.....17
 - 4.2 什麼是 SINOC 公有鏈系統?18
 - 4.3 SINOC 公有鏈的生態組成與商業邏輯.....20
- 5. SINOC 公有鏈平臺生態中的 SINOC 需求測算.....24**
- 6.未來生態構建..... 26**
 - 6.1 構建生態的基礎機制.....26

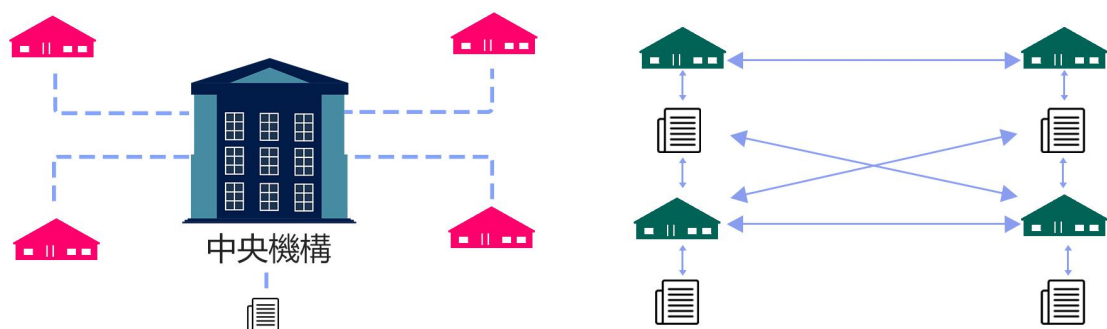
- 6.2 視野可及的可能性.....27
- 6.3 SINOC 公有鏈社區與用戶的關係.....28
- 7. SINOC 公有鏈的技術特點.....29
- 8. Sinoc 的治理架構.....31
- 9.SINOC 公有鏈專案科研基金會.....33
- 10.創始團隊及社群管委會成員介紹.....34
- 11. SINOC 的分配計畫.....37
- 12.Sinoc 專屬礦機介紹.....41
- 13.Sinoc pool(Sinoc 礦池)42
- 14.運營生態建設的資金使用規劃.....42
- 15.部署計畫及募集發行計畫.....43
- 16.專案風險說明.....45
- 17.免責聲明.....47
- 18.聯繫方式.....47

1. 區塊鏈技術簡介

1.1 什麼是區塊鏈

區塊鏈是當前資訊科技領域最具革命性的新興技術之一。它通過網路中多個節點共同記賬的方式，把數據（區塊）按照時間順序進行串聯（鏈），形成時間順序上可追溯，且不可篡改的交易記錄。

區塊鏈的核心價值在於實現不可篡改、安全可靠的分佈式記賬系統。基於密碼學、分佈式共識協議、點對點網路通信和智能合約等技術保障，使用區塊鏈帳本系統的多個參與者，無需額外的第三方擔保機構，即可構成多方交易的信任基礎。進而實現低成本、低延遲的資訊交換和交易處理，實現數字價值的高效流通。



各個參與方之間需要第三方中央機構
建立信任，使用一個中心的賬本

通過區塊鏈的分部式來替代中心機構，
各個節點共同運行和檢驗，防止欺詐和人為操控

圖 1-1：區塊鏈以非中心化方式建立信任

1.2 區塊鏈有哪些特點

從技術構成的角度來觀察區塊鏈有助於我們揭開它的神秘面紗，實事求是地分析區塊鏈，並揭示它的本質特點，理解其價值發揮的內在邏輯。如前所述，區塊鏈並不是壹個全新的技術，而是結合了多種現有技術進行的組合式創新，是壹種新形式的分佈式加密存儲系統。

區塊鏈本質上是壹種健壯和安全的分佈式狀態機，典型的技術構成包括共識演算法、P2P 通訊、密碼學、資料庫技術和虛擬機。這也構成了區塊鏈必不可少的 5 項核心能力：

存儲數據——源自資料庫技術和硬體存儲計算能力的發展，隨著時間的累積，區塊鏈的大小也在持續上升，成熟的硬體存儲計算能力，使得多主體間同時大量存儲相同數據成為可能。

共有數據——源自共識演算法，參與區塊鏈的各個主體通過約定的決策機制自動達成共識，共用同壹份可信的數據帳本。

分佈式——源自 P2P 通訊技術，實現各主體間點對點的資訊傳輸。

防篡改與保護隱私——源自密碼學運用，通過公鑰私鑰、哈希演算法等密碼學工具，確保各主體身份和共有資訊的安全。

數位化合約——源自虛擬機技術，將生成的跨主體的數位化智能合約寫入區塊鏈系統，通過預設的觸發條件，驅動數字合約的執行。

1.3 IPFS 分佈式存儲協議

IPFS (The Inter Planetary File System) 是一種點到點的分佈式檔案系統，它連接的計算設備都擁有相同的檔案管理模式。從某種意義上來說這個概念跟 Web 的最初理念很類似，但是實際上 IPFS 更像是互相轉發 Git 目標的單個 Bittorrent 用戶群。



IPFS 網路的標誌及 logo

1.3.1

IPFS 具備成為 internet 子系統的素質，通過合理配置可以完備甚至替代 HTTP。IPFS 從根本上改變了查找的方式，這是它最重要的特徵。使用 HTTP 我們查找的是位置，而使用 IPFS 我們查找的是內容。

1.3.2

IPFS 的做法則是不再關心中心伺服器的位置，也不考慮檔的名字和路徑，只關注檔中可能出現的內容。哈希值直接反映檔的內容，哪怕只修改 1 比特，哈希值也會完全不同。當 IPFS 被請求一個檔哈希時，它會使用一個分佈式哈希表找到檔所在的節點，取回檔並驗證檔數據。

1.3.3

IPFS 是通用目的的基礎架構，基本沒有存儲上的限制。大檔會被切分成小的分塊，下載的時候可以從多個伺服器同時獲取。IPFS 的網路是不固定的、細粒度的、分佈式的網路，可以很好的適應內容分發網路（CDN）的要求。這樣的設計可以很好的共用各類數據，包括圖像、視頻流、分佈式資料庫、整個操作系統、模組鏈、8 英寸軟碟的備份，還有最重要的——靜態網站。

1.3.4

IPFS 不會要求每一個節點都存儲所有的內容，節點的所有者可以自由選擇想要維持的數據。這就像是書籤一樣，在備份了自己的網站之外，自願的為其他的關注的內容提供服務，不同的是這個書籤不會像以前一樣最終變得失效。

1.4 Filecoin

Filecoin 是建立在 IPFS 其上的激勵層，通過 token 激勵模式(礦工通過抵押代幣存儲內容獲得激勵)，在 IPFS 上構建了一個去中心化存儲市場，任何人可以貢獻出自己的存儲空間和自己的帶寬網路，來獲得激勵層的獎勵，得到 Filecoin。



Filecoin 的代幣標誌

1.5 以太坊網路

以太坊 (英文 Ethereum) 是一個開源的有智能合約功能的公共區塊鏈平臺，通過其專用加密貨幣以太幣 (Ether) 提供去中心化的虛擬機 (“以太虛擬機” Ethereum Virtual Machine) 來處理點對點合約。



Ethereum 網路及代幣的標誌

1.5.1

以太坊是一個平臺，它上面提供各種模組讓用戶來搭建應用，如果將搭建應用比作造房子，那麼以太坊就提供了牆面、屋頂、地板等模組，用戶只需像搭積木一樣把房子搭起來，因此在以太坊上建立應用的成本和速度都大大改善。具體來說，以太坊通過一套圖靈完備的腳本語言 (Ethereum Virtual Machine code, 簡稱 EVM 語言) 來建立應用，它類似於組合語言，我們知道，直接用組合語言編程是非常痛苦的，但以太坊裏的編程並不需要直接使用 EVM 語言，而是類似 C 語言、Python、Lisp 等高級語言，再通過編譯器轉成 EVM 語言。

1.5.2

前面所說的平臺之上的應用，其實就是合約，這是以太坊的核心。合約是一個活在以太坊系統裏的自動代理人，他有一個自己的以太幣地址，當用戶向合約的地址裏發送一筆交易後，該合約就被啟動，然後根據交易中的額外資訊，合約會運行自身的代碼，最後返回一個結果，這個結果可能是從合約的地址發出另外

一筆交易。需要指出的是，以太坊中的交易，不單只是發送以太幣而已，它還可以嵌入相當多的額外資訊。如果一筆交易是發送給合約的，那麼這些資訊就非常重要，因為合約將根據這些資訊來完成自身的業務邏輯。

1.5.3

合約所能提供的業務，幾乎是無窮無盡的，它的邊界就是你的想像力，因為圖靈完備的語言提供了完整的自由度，讓用戶搭建各種應用。白皮書舉了幾個例子，如儲蓄帳戶、用戶自定義的子貨幣等。

2. 區塊鏈遊戲簡介

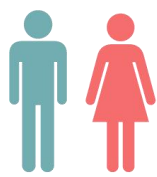
2.1 什麼是遊戲

遊戲是壹種基於物質需求滿足之上的，在壹種特定時間、空間範圍內遵循某種特定規則的，追求精神需求滿足的社會行為方式。

2.2 遊戲的本質

現在壹提到遊戲，很自然就會聯想到電子遊戲，比如紅白機、PC 遊戲、手機遊戲、主機遊戲。但其實電子遊戲的發展，也就是近幾十年的事情。而遊戲的範圍要大得多，也歷史悠久得多。所以我做的第壹步，就是跳出遊戲就是電子遊戲，甚至就是網路遊戲的定勢思維，重新思考遊戲的本質。

這些遊戲都會由幾個部分來組成：



玩家



規則



場地



道具



組織者

比如壹場校園 3v3 籃球是這樣的：

規則：想玩的幾個人約定好，先進 3 球的隊伍贏，輸的下場換新隊上，不許打人、打手；

玩家：每隊三個人，想玩的都可以自行組隊；

道具：籃球、球鞋、球衣、護腕、籃筐等；

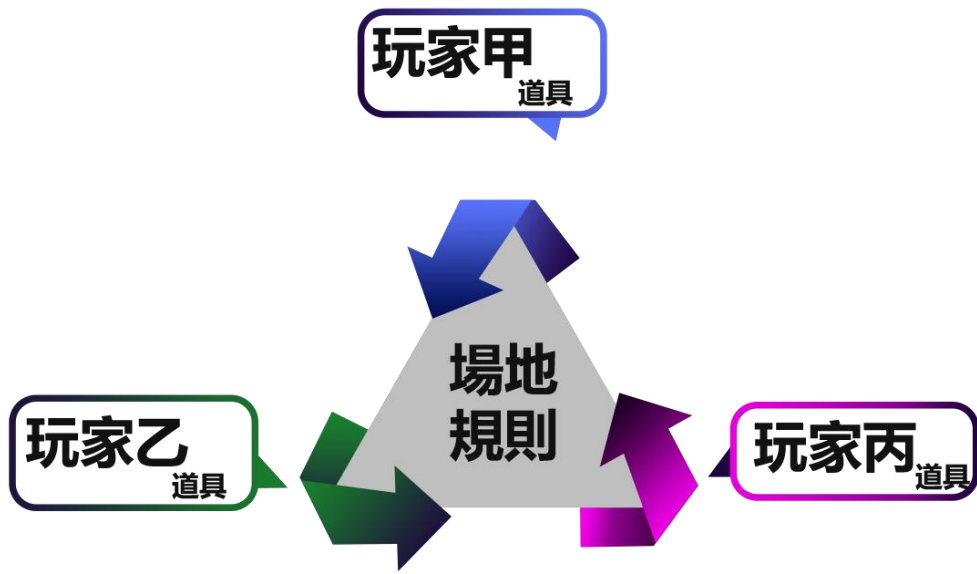
場地：校園籃球場；

組織者：沒人組織，壹個喊壹個。

這些遊戲從幾百甚至幾千年前就開始流傳至今，我們仍然玩的樂此不疲，是因為它們真的好玩！

而這些遊戲有個共性，就是他們幾乎都是典型的“去中心化遊戲”：

- 規則是由所有玩家協商確定；
- 玩家之間互相監督保證遊戲按照規則來進行；
- 遊戲中所用的所有道具都由各個玩家自己所有；
- 有人破壞規則或者玩的不爽可以直接走人，不會有任何損失；
- 並且遊戲本身不存在壹個中心化的組織者。
- 用壹張圖來表示這個關係應該是下麵這樣：



2.3 什麼是區塊鏈遊戲？

遊戲歸遊戲， 玩家歸玩家， 道具歸道具， 場地歸場地， 組織歸組織。

過去 20 多年發展出來的網路遊戲，基本都是基於 HTTP 協議下的。這使得去中心化從技術上不可能實現。而區塊鏈技術的出現和不斷成熟，將使得虛擬資產去中心化儲存、遊戲規則去中心化制定從技術層面變得可行。相比現有的網路遊戲，區塊鏈遊戲在去中心化技術的支持下，玩家將擁有虛擬資產的完全產權，開發者也無法隨意更改遊戲的規則。遊戲開發者和玩家的關係會發生根本的改變。

用壹張表來表示的話會是下麵這個樣子：

對比	現有網路遊戲	區塊鏈遊戲
規則	遊戲廠商定制	開發者寫成智能合約
	廠商隨時可以更改	開發者無權更改
	存儲在中心化伺服器上	存儲在區塊鏈上
場地	廠商的中心化伺服器	區塊鏈上開發、開發者無權控制
帳號 道具	存儲在中心化伺服器上	存儲在區塊鏈上
	所有權歸屬廠商	所有權歸屬玩家
	玩家僅有使用權	玩家可以隨意轉讓、出售
	隨時可以被封號	開發者無權封號或對其進行限制
	道具隨意濫發、更改	道具發放按照只能合約規定進行
	道具轉讓需經廠商同意	玩家可以隨意轉讓道具

這同時也意味著，數字資產將更接近實物資產，可以被玩家/用戶所擁有。而玩家在數字資產上的投入，也將像在現實中種地、製作手工藝品、畫畫壹樣，產生價值並可以交易。

而這些變動，將使得網路遊戲可以更像打籃球、踢足球這些現實中的遊戲。籃球的遊戲制定者僅僅制定了籃球遊戲的規則。最初的籃球、球場、球鞋這些遊戲道具可能是由籃球發明人所創造，但是後續的開發完全由玩家/社區完成。玩家如果覺得籃球好玩，就可以遵守他的規則，自行購買遊戲道具進行遊戲。而遊戲道具隨時可以出售，玩家也可以隨時離開遊戲並且不會有任何損失。

而區塊鏈遊戲的開發者也將僅僅制定遊戲的規則。最初的遊戲道具可以由開發者製作，但是後續的開發可能將大部分交由玩家和社區完成。區塊鏈遊戲的玩家如果不想玩這個遊戲了，隨時可以選擇退出這個遊戲。遊戲的帳號和遊戲中的道具可以隨意出售。玩家同樣不會有任何損失。

3. 遊戲產業的前景與現況

3.1 遊戲產業概述

據統計，2016 年全球遊戲產業產值已首次突破 1000 億美元，超過了電影與音樂產業的總和。預計到 2020 年，全球遊戲產業產值將達到 1290 億美元。移動遊戲將會佔據產業 51% 的份額，超越 PC 遊戲和視頻遊戲機等傳統遊戲平臺的產值。2016 年中國遊戲玩家達到 6 億人，市場規模達到 246 億美元，超過了第二名美國的 241 億美元。亞太地區占全球遊戲市場規模的 46%、北美和歐洲地區各占 24%，其中，中國遊戲玩家 93% 的支出流向中國遊戲開發公司開發的遊戲，美國遊戲玩家 56% 的支出投向美國遊戲，36% 的歐洲遊戲玩家支出投向歐洲遊戲。

另外，自 2015 年以來，全球遊戲產業 70% 的收購交易都由中國買家完成。作為手遊產業大國，中國企業將無可避免地要承擔起主導產業未來發展的各角色。

而新興的網路博彩遊戲在全球是一個最大爆發點，每年至少有 6000 億美金的市場規模，隨著網路開放及互聯網全球化的普及，全球線民及遊戲愛好者線上博彩的規模在逐年增加，而線下實體博彩場所逐漸也轉型發展線上真人遊戲平臺。以中國澳門、東南亞、美國、歐洲的線上博彩平臺發展最為迅猛。

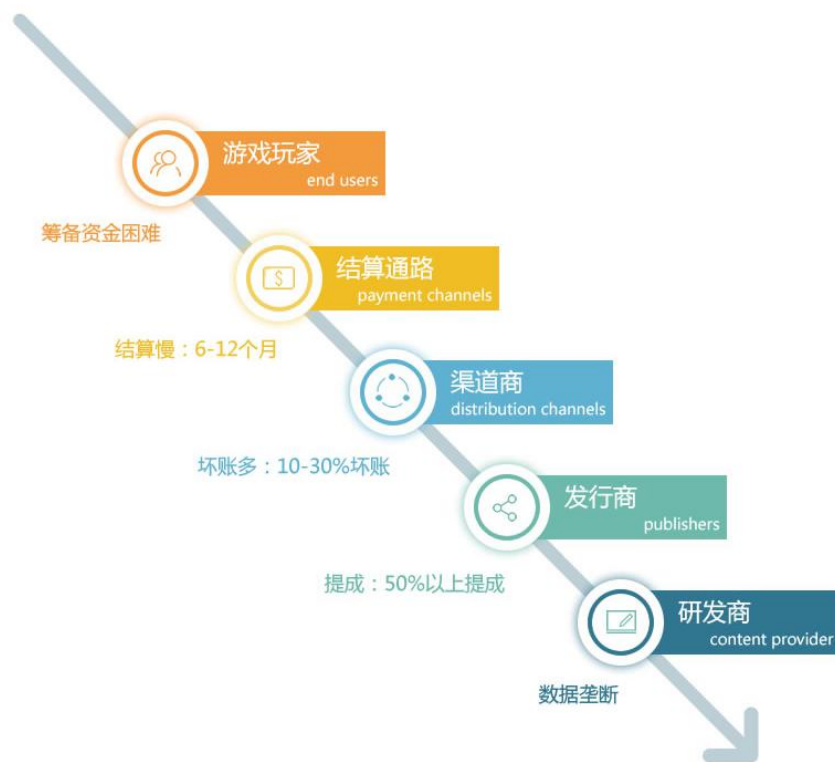
波蘭的社交博彩遊戲公司 Huuuge Games 2017 年完成 C 輪融資 5000 萬美元，2016 年收入增長 900%，計畫未來進行 IPO。該公司還在 2018 年 7 月推出了一個新的發行品牌，專注於發行 F2P 休閒移動遊戲。



Huuuge 公司的遊戲介紹

3.2 傳統遊戲產業的困境

現行的遊戲產業鏈，遊戲的品質主要取決於研發商所開發的內容和發行商所提供的運營服務，然而，管道商和結算通路卻佔據了絕大部分利潤，位於源頭的發行商和研發商能獲得的收益非常有限，而且需要承擔最高的風險，這亦正是遊戲產業鏈的不健康和不完整的根源，埋沒了大量優秀的遊戲，同時亦浪費了研發商和發行商的資源。



現行的遊戲產業鏈

3.3 遊戲產業痛點

- **遊戲研發的資源錯配**

在遊戲研發領域，一方面是中小型 CP 因為資金壓力無法實現對遊戲品質的提高和 IP 的追求，空有好的創意卻很難實現，或者在實現之前就被迫放棄；另一方面卻是眾多中小型發行商為找好遊戲四處奔波卻求之不得。

- **回款週期過長**

遊戲發行後，回款週期過長，從用戶充值到發行商收到款項，一般最少為 4 個月，一般為 5-6 個月，甚至一年。發行商、CP 資金佔用週期過長。好的遊戲開發時間長達 1-2 年，而遊戲上線後的資金回收卻達到 5-6 個月。

- **各遊戲代幣不互通**

由於各遊戲的代幣之間的不互通，且遊戲公司眾多，導致一方面是用戶在遊戲中的充值不能通用，常常造成浪費；另一方面是遊戲用戶二次轉換較難，一個遊戲的用戶轉到另一個遊戲用戶中存在很大的壁壘。

- **IP 缺乏保護**

遊戲的同質化、抄襲氾濫，一款好的遊戲出臺後，無數換皮版本出現，拉低整個遊戲產業的發展水準。同類遊戲的品質亦過度參差，在 IP 缺乏保護的情況下，出現大量抄襲 IP，粗製濫造的情況。

- **亂象叢生的第三方交易平臺**

隨著遊戲行業的發展，遊戲裝備、帳號、代幣等交易需求熾熱，第三方的虛擬遊戲內容交易市場逐漸形成規模。不過，由於缺乏成熟的第三方交易平臺，這類交易往往完全獨立於遊戲系統，存在交易成本高、難以執行、易生糾紛等問題。

全球遊戲用戶規模達 8.79 億人，而我們相信上述遊戲行業的問題的經濟價值高達整個產業產值的 45%。這些行業所關心的問題，在某種意義上制約了行業的進一步完善與進化，而近年來區塊鏈技術的飛躍發展，為遊戲行業帶來了變革的契機。而結合區塊鏈技術的 SINO C 公有鏈體系亦應運而生。

4.Sinoc,Inc 與 SINOC 網路

4.1 美國 Sinoc,Inc

美國 Sinoc,Inc 是一家專業的硬碟礦機研發製造商。其生產的各種硬碟礦機專業用於 IPFS 網路挖礦和硬碟挖礦專案。Sinoc,Inc 為 IPFS 生態系統提供最全面和專業的支持，包括礦機硬體，礦池開發，礦場託管，數據結算等。

Sinoc,Inc 還為不同層次的參與者提供多方位和多角度的服務，共同建設 IPFS 以及硬碟分佈式存儲應用生態；Sinoc,Inc 擁有世界上最成熟，最完整的工業供應鏈體系。可為遍佈全球的用戶，企業和區塊鏈開發團隊帶來更多相關產業服務和更好的體驗，為客戶創造更大價值。

Connecticut's Official State Website		
The Office of Secretary of the State Denise W. Merrill		
Business Inquiry		
Business Details		
Business Name:	SINOC, INC.	Citizenship/State Inc:
Business ID:	1267689	Last Report Filed Year:
Business Address:	322 MAIN STREET, UNIT 1-R, WILLIMANTIC, CT, 06226	Business Type:
Mailing Address:	322 MAIN STREET, UNIT 1-R, WILLIMANTIC, CT, 06226	Business Status:
Date Inc/Registration:	Mar 23, 2018	
Annual Report Due Date:	03/23/2019	
Principals Details		
Name/Title	Business Address	Residence Address
KAITLON BOISSONNEAULT SECRETARY	322 MAIN STREET, UNIT 1-R, 322 MAIN STREET, UNIT 1-R, WILLIMANTIC, CT, 06226	322 MAIN STREET, UNIT 1-R, 322 MAIN STREET, UNIT 1-R, WILLIMANTIC, CT, 06226
SARAH CARR PRESIDENT	29 SHERWOOD STREET, STORRS, CT, 06268	21 CAREY STREET, WILLIMANTIC, CT
Agent Summary		
Agent Name:	REGISTERED AGENTS INC.	
Agent Business Address:	2389 MAIN STREET, STE 100, GLASTONBURY, CT, 06033	
Agent Residence Address:	NONE	
Agent Mailing Address:	2389 MAIN STREET, STE 100, GLASTONBURY, CT, 06033	

Sinoc,Inc 注册信息

4.2 什麼是 SINOC 公有鏈系統？

SINOC(全稱 Storage Internet Nova Optimum Chain)是面向於分佈式存儲和私有雲存儲技術打造的存儲與遊戲產業的公有區塊鏈系統；其核心技術是基於以太坊智能合約區塊鏈技術加 IPFS 星際檔系統標準和分佈式存儲系統以及 POC 容量證明共識，來打造的去中心化的數據存儲空間和 Dapp 應用結算的公有區塊鏈產品。

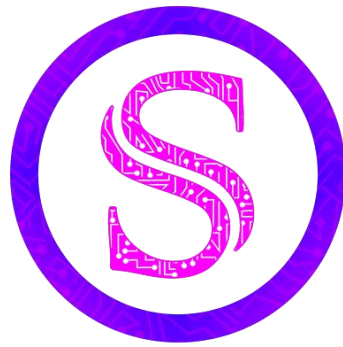
SINOC 公有鏈更加安全、高效、穩定，也極其方便 Dapp 應用開發者和遊戲開發者在發佈相關應用部署數據存儲等工作，並且打造一個在各個遊戲中通用的數字代幣結算系統以及存儲服務平臺。以此連接各層級之間的用戶關係，形成一個新型的區塊鏈生態社區，並支持任何人在其主網上發佈自己的 TOKEN 資產與應用。



SINOC 公有鏈網路標誌樣圖

SINOC 公有鏈是一個立足於遊戲產業與 DAPP 應用產業的去中心化的共用社區，主要針對中小型遊戲與應用開發商、中小型 CP、所有遊戲玩家、IP 生產者、管道商、合作者，個人開發者等所共同打造的一個生態公有鏈系統。其核心是一套基於以太坊區塊鏈技術和 POC 共識的去中心化的區塊鏈應用結算系統，

使用 SINOC 作為結算代幣，打造一個在各個遊戲和應用中通用的數字代幣結算系統網路以及平臺，以此連接各層級之間的用戶關係，並採用挖礦形式，讓開發者與用戶和礦工之間形成一個新型的區塊鏈生態社區。



SINOC 代幣標誌樣圖

我們把代表初期認購權益的 Sinoc ERC2.0 代幣和在 SINOC 主網上線後遊戲中使用的代幣 SINOC 分開處理。SINOC 幣作為專案的權益憑證，在其團隊開發的區塊鏈公有鏈上發行，代幣遵循數字貨幣標準，總發行量為 4.2 億枚，永不增發，初期釋放 10% 共計 4200 萬枚為社區初期參與者的私募預挖部分+創始團隊持有部分+基於主網應用開發者和生態建設者獎勵部分，共計三部分組成，待主網上線後 90% 全部由挖礦產生，共計 20 年全部挖完。所有的參與的礦工、社群創建者、應用開發者、生態建設者共同擁有 SINOC 使用權之外，亦會用作全球對應的各種遊戲平臺代幣使用和遊戲博彩平臺的代幣使用。

SINOC 作為在遊戲中使用的代幣，在其未來公鏈上流通，Sinoc 用於遊戲內的交易及結算。

SINOC 公有鏈專案團隊具有較強大的線下資源整合能力，在主網上線前半年已經並購了具有強大社區能力的 MCHAIN 開發團隊與 MCHAIN 社區團隊。



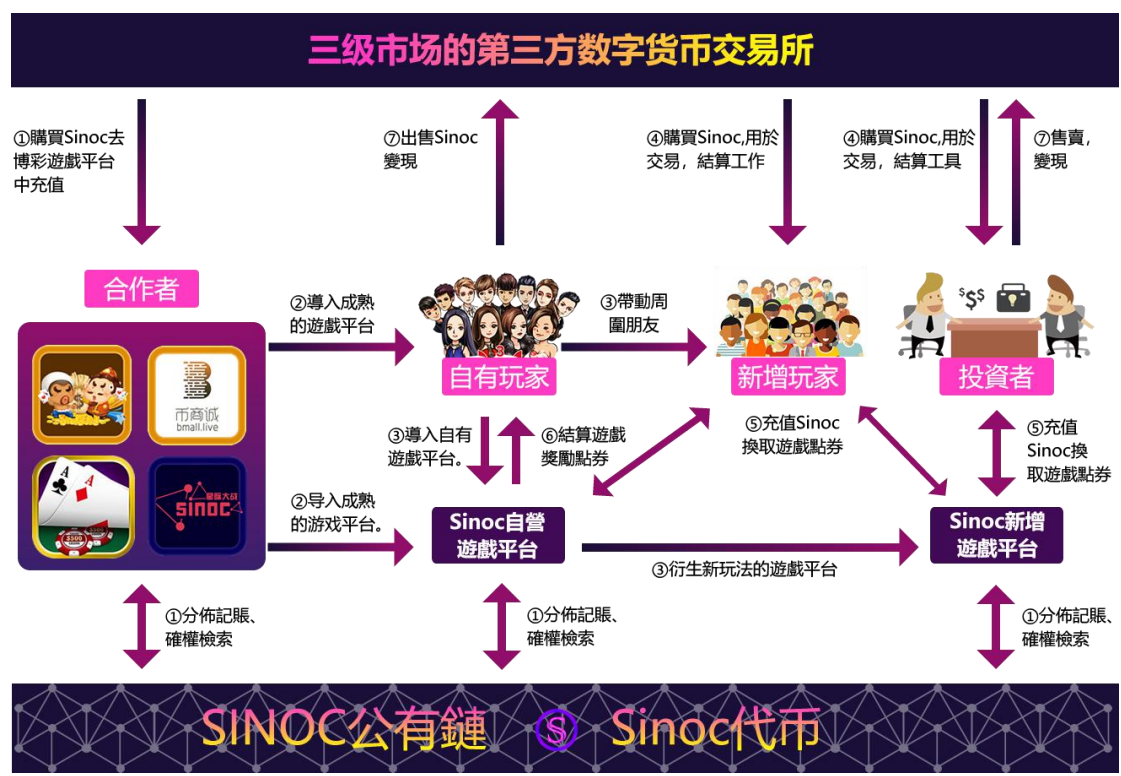
Sinoc, Inc 並購 M CHAIN 科研基金會

4.3 SINOC 公有鏈的生態組成與商業邏輯

4.3.1 總覽：

SINOC 公有鏈把大量遊戲博彩平臺的玩家、成熟平臺的經營者與 Sinoc 投資者及龐大的終端用戶群鏈接在一起，進行行業資源的充分整合，傳遞信用和價值，促進行業發展進化，讓玩家更加放心對跨國遊戲平臺的充值遊戲，方便玩家在遊戲平臺的資產安全及跨國家的貨幣結算通用。SINOC 公有鏈平臺由底層區塊鏈賬簿、SINOC 公有鏈商品展示平臺（門戶入口）、SINOC 公有鏈遊戲（博彩）平臺（一級市場）、SINOC 代幣使用的自有遊戲平臺（二級市場）、SINOC 公有鏈資產交易所（三級市場）、APP、DAPP、企業服務中間件、SDK、API 等構成，以 Sinoc 作為平臺生態內部價值傳遞工具。

4.2.2 商業邏輯詳解：



SINOC 公有鏈商業邏輯及 Sinoc 應用示意圖

1. SINOC 公有鏈平臺核心組件是底層區塊鏈賬簿，它承擔了遊戲(博彩)平臺、遊戲(博彩)資產交易所、生態合作夥伴的分佈式記賬、確權、檢索業務，防止人為篡改交易記錄，維護平臺上所有交易資訊記錄的安全穩定，從而清晰明確的保證了權益所有人對於商品或資產權益的所有權。
2. SINOC 公有鏈平臺生態合作夥伴，為滿足自有業務跨境展開、高效率交易、低成本結算，可從第三方交易平臺購入 SINOC，或挖礦獲得 SINOC，建立基於 Sinoc 的內部結算體系。
3. 通過與 SINOC 公有鏈合作的全球各個國家的各種應用與遊戲平臺的對接，生態合作夥伴可在短時間內，向平臺大量導入已有的高頻用戶或遊戲玩家、具備市

場兌價背書的成熟遊戲，豐富 SINO C 公有鏈的遊戲平臺產品應用中的遊戲玩法。

4.平臺中的遊戲經營者，在只能在合約的約束下與平臺簽約後，將自己的遊戲平臺承諾轉化成平臺上的遊戲產品，進入流通與應用環節。與此同時，已經有一定玩家的遊戲平臺經營者，可以加強自己遊戲產品品類和應用玩法來吸引遊戲玩家的活躍度，將現實中自己的用戶群體和用戶粉絲群體導入到平臺中。而 SINO C 公有鏈平臺也可將遊戲平臺開發團隊能力轉化包裝成新的遊戲應用，進入 SINO C 公有鏈自有遊戲玩法中能吸引客戶高頻使用的方案，來促進 SINO C 進行流通交易。

5.無論是遊戲玩家還是遊戲平臺的經營者，只有手中持有一定量的 SINO C，才能在遊戲博彩平臺裏充值遊戲，而 SINO C 的主要初始獲取途徑是第三方交易平臺和擁有硬碟礦機的礦工抵押擔保幣來進行挖礦獲得，伴隨著平臺發展、遊戲玩家用戶和加入挖礦隊伍的礦工的數量激增，必然導致持續而活躍的 SINO C 購買需求，構建龐大的 SINO C 買方市場。當需求總量高於流通市場正常供給量時，由於供求關係的變化，將會導致 SINO C 出現大幅溢價，進而轉化為 SINO C 公有鏈投資者和應用與生態開發建設者的獲益。

6.遊戲（博彩）平臺的經營者和遊戲玩家用戶，可利用自己持有的 SINO C，在全球數字資產交易所和 SINO C 公有鏈的遊戲玩法中採購和充值自己需要的遊戲積分，並出於不同玩法進行遊戲的實際使用獲益或資產的投資獲益。

7.遊戲經營者或應用開發者可以根據智能合約的約定，以 SINO C 的形式，從平臺結算自己獲得的遊戲券和收益，並通過第三方交易平臺將 SINO C 轉化為現實收益。由於 SINO C 公有鏈的遊戲應用平臺展示平臺具有一定的門戶入口性質，是主要的需求者玩家流量入口，具備運營價值，因此遊戲平臺經營者為獲得更大

收益，也可使用 SINOC 換取平臺的運營資源，對自己進行針對性的行銷推廣。

8.所有 SINOC 的持有者，當需要獲取現實世界收益時，都可借助第三方數字代幣交易平臺，將持有的 SINOC 轉化為現實收益。

綜述：

SINOC 公有鏈的優勢在於強大的線下資源整合能力和終端獲客能力，能夠確保遊戲（博彩）平臺短期內催生成型生態，伴隨著平臺各業務的迅猛發展，順暢的構建出龐大的 SINOC 買方市場。

SINOC 公有鏈團隊中有多人具備傳統遊戲開發、遊戲運營、博彩應用、IPO、金融、社會學、數字貨幣、市場推廣等領域工作經驗，對於金融產品有充足的運營經驗，通過對不同階段供求關係的平衡，既保證了整個平臺生態的健康、可持續發展，又對早期投資者的利益提供了最大限度保證。



Sinoc,Inc 宣傳廣告

5. SINOC 公有鏈平臺生態中的 SINOC 需求測算

SINOC 公有鏈專案團隊注重平臺生態的整合，在主網未上線前的發展初期就已成功的與社區內大開發者開發的 DAPP 應用、和遊戲（博彩）平臺對接完成，提早打造生態系統。



部分對接應用樣本圖

“目前已合作的應用以及線上遊戲（博彩）產品的發行方”承諾將遊戲各項玩法核心業務接入到 SINOC 公有鏈平臺生態體系中，也將逐步用 SINOC 替換現有交易場景中的虛擬貨幣，於此同時，“東南亞、歐洲等遊戲（博彩）應用平臺”已有玩家客戶和已形成的充值交易將直接入駐到 SINOC 公有鏈並在第三方交易所和後期推出的專屬的 SINOC 交易所上交易。

以現有“歐洲、東南亞遊戲（博彩）”運營數據，可得出如下測算預期：

1、 遊戲參與者群體新增更多， 遊戲品類更豐富：

- “歐洲遊戲（博彩）” 上線 7 年，註冊用戶已達 410 萬人，vip 以上級別用戶已達 30 萬餘人；

- “東南亞遊戲（博彩）” 除東南亞用戶參與者外，也在中國澳門、香港，大陸、臺灣，日本、韓國、菲律賓、馬來西亞等玩家眾多區域進行宣傳推廣，目前以在中國大陸地區增加的用戶群體就達 70 多萬人，預計每年新增玩家用戶將達到 30 萬人以上，遊戲流水資金可達 50 億美金；

- 兩家平臺截止 2017 年底，將有近 700 萬用戶，預計 2018 年超過 800 萬名，其中中國大陸、臺灣區新增用戶占比將超過 80%；

- 預計截止 2019 年底，在對接國內外相關應用的情況下遊戲品類將達到 30 種以上，2020 年底將達到 100 種以上，可接受使用充值支付結算代幣達 20-30 種，其中比特幣、以太幣、萊特幣、SINOC 等數字貨幣占比將超過 80%。

2、 以用戶傳導效應吸引並沉澱大量新用戶和 vip 用戶：

- 預計截止 2018 年底，用戶傳導帶動新增用戶將超過 10%；

- 預計截止 2019 年底，用戶傳導帶動新增用戶將超過 20%；

- 預計截止 2020 年底，用戶傳導帶動新增用戶將超過 40%；

3、 大量的玩家用戶增加產生了對代幣充值的數字貨幣購買量的增加， 構建出龐大的買方市場，而初期流通幣量又非常稀缺，使流通環節的 SINOC 成為稀缺資源，進而推高 SINOC 幣值。

僅以“東南亞”各遊戲（博彩）平臺中每位玩家用戶充值 10000 元 / 年的

平均消費水準測算，可得如下表格：

截至 SINOC	2018 年	2019 年	2020 年	合計
充值金額單位：CNY	10 億	20 億	40 億	70 億
等值 SINOC 需求量	1 億枚次	2 億枚次	4 億枚次	7 億枚次

注：上表中，充值金額單位為人民幣元，
SINOC 量換算以主網上線發行價格 1SINOC 約為 10 元人民幣元計算。

6. 未來生態構建

SINOC 公有鏈首先是一套區塊鏈底層框架，所以開放是其最基本的使命之一，開放的目的是為了構建一個弱中心化的生態。基於這樣一個弱中心的生態，為遊戲價值產業帶來改變，使整個產業領域更加高效、合理、繁榮，這是 SINOC 公有鏈的夢想！

6.1 構建生態的基礎機制

構建生態的基礎機制包括兩個層面：技術層面和激勵層面或者說是價值驅動層面。

技術層面，主要是開放和可擴展的能力，這些能力主要依靠技術體系中的應用接入層來實現，更細節來說有兩種實現方式。

- 第一，利用遊戲平臺的節點客戶端中的應用接入模組；
- 第二，獨立的應用接入 SDK 及 API，這是一種較輕的方式，背後由某一些特定的節點提供服務。

不管哪種方式，都將提供強大的開放和可擴展能力。這些能力主要是基於區塊鏈底層的，包括：數據、交易、錢包帳戶服務、智能合約等。當然，因為 SINO C 公有鏈本身是面向遊戲充值交易產業特別設計的，所以，這些能力或服務也都將具備針對遊戲充值交易產業方面的特長，並儘量打通與基於主網的的其他代幣與 SINO C 在應用中的兌換流通，是 SINO C 作為該產業裏的一個通證。

激勵層面，主要是針對社區的激勵，挖礦激勵、和應用開發激勵，未來可以預期一些早期的代幣交易應用的對接，而這些應用都是從社區對接來的。

在 SINO C 公有鏈的發行代幣規劃當中，有一部分 SINO C 是留給挖礦激勵和開發激勵用的，對於優秀的社區應用提供者、開發者和前期購買礦機來進行測試挖礦的原始礦工將用這部分 SINO C 給予幫助和激勵。

6.2 視野可及的可能性

- 數據服務，基於 SINO C 公有鏈產業或特定的垂直細分領域的數據服務。
- 遊戲充值交易平臺，基於 SINO C 公有鏈的代幣 SINO C 應用的遊戲充值交易平臺。
- 廣告服務平臺、以及新開發遊戲充值資產仲介服務平臺、新遊戲衍生品、銷售平臺
- 公共服務資源平臺、基於 SINO C 公有鏈產業的遊戲公共服務資源平臺。
- 國際化交易所，以 SINO C 主網發行的代幣 token 作為應用流通的全球性數字資產交易所。

6.3 SINOC 公有鏈社區與用戶的關係

SINOC 公有鏈社區由開發團隊、運營商、管道商、玩家、礦工和合作者並同組成。通過私募眾籌、挖礦眾籌和開發眾籌平臺和結算系統，貫穿整個社區，建立一個閉環的遊戲娛樂共用社區。而 SINOC 作為社區中的權益通證，用作遊戲充值和 SINOC 公有鏈權益分享。

遊戲開發商可通過 SINOC 公有鏈社區以 SINOC 幣進行眾籌，在 SINOC 主網上發自己的 TOKEN，從而獲得數字資產進行遊戲開發，並和運營商、管道商、推廣團隊等建立完全信任化的分成機制。而玩家在成為社區用戶後，亦可以享受 SINOC 主網生態中的眾多的服務：

統一虛擬代幣，並通用於多種關聯服務，可直接在遊戲、直播、商城、DAPP 應用衍生品中使用等。同時，玩家可以享受“分享遊戲”的收益；用戶在遊戲中使用數字代幣進行結算，除了獲得等值的代幣外，還可以獲得額外的數字代幣獎勵，該獎勵同樣具備流通性和升值空間。



7. SINOC 公有鏈的技術特點

1、高併發的業務處理能力

由於 SINOC 公有鏈平臺的強大商業孵化能力和 to C 端業務的商業模式，將導致平臺必須具備同時服務大量用戶併發請求的處理能力，而平臺中的遊戲獎勵資產的交易和代幣變現資產交易又要求底層記賬平臺具備快速交易確認能力，因此 SINOC 公有鏈平臺在架構設計時，考慮了各種商業場景的使用要求，對系統需承載的高併發訪問要求做了專門的優化設計，選擇底層區塊鏈技術時也進行了針對性的選型，初步考慮以 Ethereum 作為底層技術支撐，借助 IPFS 優化後的 POC 共識機制，解決平臺面臨的併發壓力與存儲壓力，確保平臺穩定。

2、交易數據的公開透明

SINOC 公有鏈鏈接不同合作遊戲平臺及自有開發平臺，交易數據既要進行跨品類、跨平臺流動，又要保持對交易用戶的透明性，與私密性，因此需選擇合適的公有鏈底層技術構建 SINOC 公有鏈去中心化的核心私密性底層記賬系統。以公開的交易記錄結合敏感數據的多重簽名受控訪問方案，使得交易數據對交易參與方透明可查，並有專屬區塊瀏覽器，確保平臺的公正性，維護生態健康發展。

3、相容各遊戲平臺現有 IT 系統

由於各遊戲平臺多數已有自建的業務系統或 APP 終端，在公有鏈平臺設計時必須考慮實際使用的商業場景，定義好介面標準及交互協議，能夠最大程度相容客戶群體現有系統，降低客戶遷移成本及技術風險。

4、高安全性

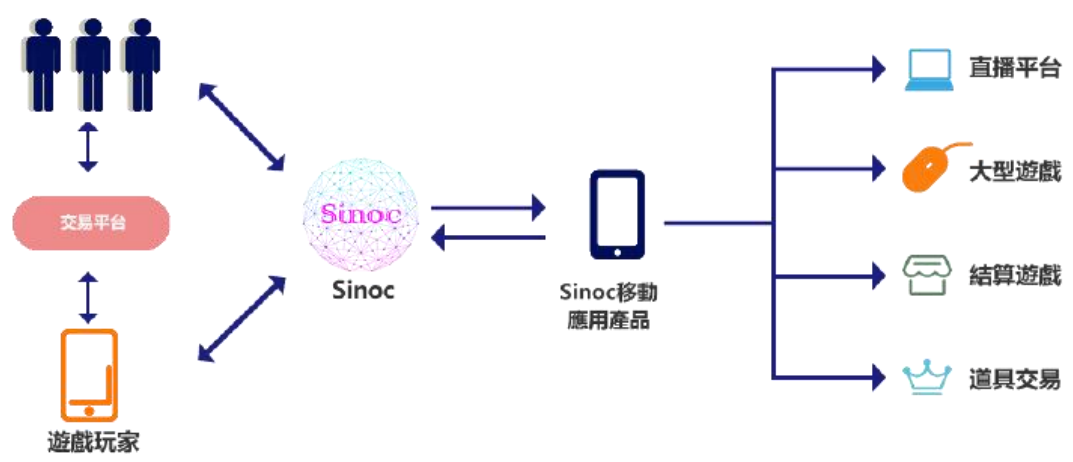
由於涉及到遊戲代幣交易充值，對於 SINO C 公有鏈數據的安全性要求非常嚴格，得益於社群團隊裏有多年的金融行業從業經驗和遊戲行業經營經驗的，對於安全體系進行了充分的設計、規劃，輔助以區塊鏈技術的非對稱加密機制、分佈式數據記賬、智能合約、防篡改等特性，形成了業務管理規範結合技術解決方案、研發與生產分離等高數據安全性設計。

5、良好的可擴展性

未來的發展是值得期待的，也是難以準確掌握和判斷的，為確保 SINO C 公有鏈上的應用平臺在發展過程中始終能夠相容最新的商業應用要求，在系統設計初始階段，就對 SINO C 公有鏈平臺提出了高可擴展性需求，功能模組的分層封裝、中間件的廣泛應用，使得系統具有高度的靈活性和可擴展性。

6、技術細節 - SDK 設計

為了讓遊戲開發者和運營平臺能快速接入區塊鏈中，SINO C 公有鏈專門為開發者提供了支持安卓和 IOS 的 SDK（軟體工具開發包），SDK 提供去中心化帳號管理，分享獎勵，結算介面和錢包功能。SINO C 公有鏈 SDK 的主體是一個羽量級區塊鏈客戶端（lightweight client），遊戲開發者能通過 API，用自己熟悉的程式語言開發相容 SINO C 公有鏈的遊戲。並透過去中心化帳號管理服務和結算介面，實現跨遊戲的一鍵登入及接受加密幣（SINO C）為結算手段。



SINOC 公有鏈技術應用部分對接流程應用圖

8. Sinoc 的治理架構

1、SINOC 公有鏈採用社群運營管委會和基金會共同管理形式進行治理

SINOC 公有鏈社群運營管理委員會（以下簡稱“管委會”）是在美國設立的管理主體與其管理基金會有著共同分工治理的職責。社群管委會和基金會會致力於 SINOC 公有鏈的開發建設和治理工作，推進生態社區的建立、演進、形成。

為避免社區成員出現方向、決策的不一致甚至因此導致的社區分裂，管委會與基金會通過制定良好的治理結構，幫助管理社區的一般性事物和特權事項。管委會與基金會治理結構的設計目標是保持平臺生態的發展可持續性、決策效率性和代幣管理合規性。管委會和基金會由共同行使行使日常權力。

管委會成立初期，為便於專案快速推進運轉，首屆決策委員會成員將由社群成員及早期投資人代表和開發代表組成，任期 2 年，期滿後由社區投票重新選出。決策委員會由 5 名成員構成，其中團隊代表 1 人，早期投資人代表 1 人、技術開發代表 1 人、礦工代表 1 人、應用開發團隊代表 1 人。所有決策的作出實行 3/5 多重簽名制。

2、公開性承諾

管委會將定期在官網公佈最新進展情況，使早期投資者、生態參與者和終端用戶瞭解各項工作的推進進度。

3、風險管控

交易安全： SINO C 公有鏈通過區塊鏈共識、不可篡改等技術以及數字簽名、終端用戶加密錢包等安全手段確保用戶帳戶及資金安全； SINO C 公有鏈將提供金融級的安全服務；數據存儲、網路等資源高效整合，將數據、應用、交易集成到區塊鏈雲中，構建安全交易網路環境。同時，還有其他一系列手段，確保接入的遊戲平臺安全和值得信賴。

審計： 管委會必須保持高標準的誠信和商業行為標準； 遵守行業自律原則； SINO C 公有鏈管委會每年會邀請國際知名第三方審計機構對管委會的代幣使用、成本支出、利潤分配等進行審計和評估； SINO C 公有鏈將無保留的公開第三方機構的評估和審核結果。

9.SINOC 公有鏈專案科研基金會

SINOC 公有鏈專案的科研基金會成立於與美利堅合眾國，是一家獨立於第三方的非盈利組織（英文全稱:M CHAIN TECHNOLOGY RESEARCHING AND FUNDING, INC.），該基金會由 SINOC 專案管理團隊並購成立，秉承對 SINOC 專案的管理和運營為基礎，對在 SINOC 相關公有鏈的技術研發和應用研發以及市值運營上起到監督管理等工作，未來 SINOC 專案開發管理和運營管理將分為 SINOC 科研基金會和 SINOC 社區管委會，兩者分工協作共同推動專案發展。

The screenshot displays the Nevada Secretary of State website for the business entity M Chain Technology Researching and Funding, Inc. The page includes a search bar, navigation menu, and detailed business information.

Business Entity Information	
Status: Active	File Date: 7/10/2018
Type: Domestic Non-Profit Corporation	Entity Number: E0330442018-5
Qualifying State: NV	List of Officers Due: 7/31/2019
Managed By:	Expiration Date:
NV Business ID: NV20181493551	Business License Exp:

Registered Agent Information	
Name: NEVADA CORPORATE HEADQUARTERS, INC.	Address 1: 4730 S. FORT APACHE RD SUITE 300
Address 2:	City: LAS VEGAS
State: NV	Zip Code: 89147-7947
Phone:	Fax:
Mailing Address 1: P O BOX 27740	Mailing Address 2:
Mailing City: LAS VEGAS	Mailing State: NV
Mailing Zip Code: 89126	
Agent Type: Commercial Registered Agent - Corporation	
Jurisdiction: NEVADA	Status: Active

Financial Information	
No Par Share Count: 0	Capital Amount: \$ 0
No stock records found for this company	

Officers	
President - SARAH CARR	
Address 1: 129 A SUMMIT ROAD	Address 2:
City: MANSFIELD	State: CT
Zip Code: 06268	Country:
Status: Active	Email:
Director - SARAH CARR	
Address 1: 129 A SUMMIT ROAD	Address 2:
City: MANSFIELD	State: CT
Zip Code: 06268	Country:
Status: Active	Email:
Secretary - LAUREN DOMINIQUE	
Address 1: 129 A SUMMIT ROAD	Address 2:
City: MANSFIELD	State: CT
Zip Code: 06268	Country:
Status: Active	Email:
Treasurer - LAUREN DOMINIQUE	
Address 1: 129 A SUMMIT ROAD	Address 2:
City: MANSFIELD	State: CT
Zip Code: 06268	Country:
Status: Active	Email:

Sinoc 專案的科研基金會相關資質檔

10. 創始團隊及社群管委會成員介紹



Sandesh Shrestha

Cloud API, event driven serverless computing and Amazon DynamoDB.

Graduated from University of Connecticut CSE department.

雲應用網路介面,事件驅動的無伺服器計算和亞馬遜 NoSQL 軟體工程師。畢業於康州大學電腦系。



Jose Toti Rodriguez

Android software Engineer.

安卓軟體工程師



Troy Ciesco

Troy is a front-end developer at Sinoc. He's a dedicated problem-solver who's been building websites for over four years. His top skills include CSS (with SCSS), JavaScript (with React), and developing on the MERN stack.

前端工程師。網路開發和設計，市場開發和分析。



Leticia Riva

Economic development and behavioral economics consultant, Ph.D Student.

發展經濟學和行為經濟學顧問。經濟學博士研究生。



Jose Hasemann

Social Science consultant, Ph.D Candidate.

社會科學顧問，博士研究生。



WEI WU

Senior Software engineer. AWS, SQL/ Non-SQL database expert. 5+ years experience on software development and team management experience. Golang, Javascript, MVC, Cloud API. M.S degree in Technology Management.

高級軟體工程師。亞馬遜雲服務，SQL 和 non-SQL 資料庫專家。擁有 5 年以上的軟體團隊領導經驗。Golang, Javascript, MVC, 大型雲 API 開發。科技管理碩士研究生。

11. SINO C 的分配計畫

SINO C 主網發行幣總量為 4.2 億枚，分配形式為以下幾種方式：

1、預發行 10% (4200 萬枚)

在 SINO C 公有鏈社群管委會及科研基金會的主導下，主網上線前包含創始團隊在內，共計預發行總幣量 10% 用於如下分配。

分配方案如下：

(1) 早期專案募集 (以合約算力方式募集) 2.5% (1050 萬枚)：

面向早期社區影響力投資人及戰略投資夥伴依據專案開發進度需要，將分批次通過出售算力形式將部分 SINO C 分配給社區，用於眾籌早期合約算力購買使用和獎勵使用，以期募集到足以支撐專案發展、完善的可用生態迴圈使用資金。

- 天使輪，投資人上限不超過 99 人。用於原始礦工租用合約算力挖礦。

分配比例為預發行總量的 1%，共計 42 萬枚。每份認購額度最低 1 個 ETH，最高 50 個 ETH。主要面向社區早起投資者、主要參與者、行業合作夥伴、商業客戶，分配比例為

- 第一輪，釋放預發行總量 4%，共計 168 萬枚，主要面向社群內部的早期礦工投資者及早期引入的生態合作企業；

- 第二輪，釋放預發行總量 10%，共計 420 萬枚，主要面向全球市場投資者和礦工投資者；

- 第三輪，釋放預發行總量 10%，共計 420 萬枚，主要面向未來生態合

作者及後續礦工投資者。

(2) 創始&開發團隊激勵 2.5% (1050 萬枚)

SINOC 公有鏈創始團隊，從專案設計、資源組織、專案發開、礦場建設、前期礦機採購及研發、前期商業環境孵化等方面作出了大量工作，在生態環境成型的過程中持續做出了人力、智力、物力的投入。因此，在社群管委會作出的代幣分配計畫中，將預留出預發行 2.5% (1050 萬枚) 的 SINOC 份額作為獎勵。本部分 SINOC 初始解禁 0.5%(210 萬枚)，剩餘 2% (840 萬枚) 待主網上線後將鎖倉半年，半年後按每月 0.2% (84 萬枚) 的比例釋放，10 個月釋放完成。

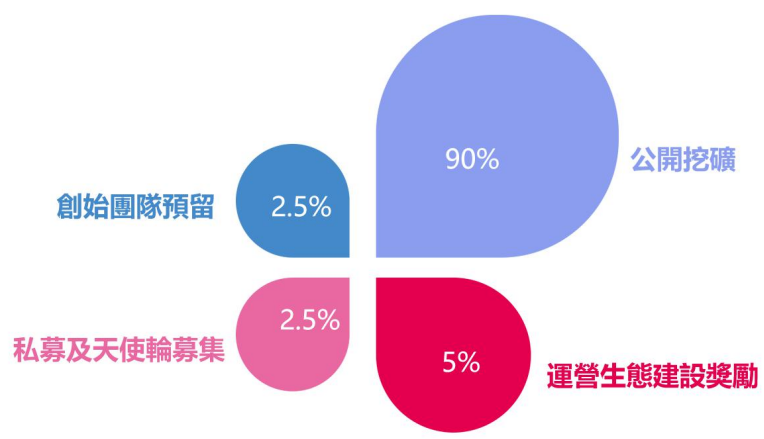
(3) 運營&生態建設 5% (2100 萬枚)

為保持社區及整個生態環境的快速成型和後續健康、持續的發展，社群管委會與基金會預留出了預發行 5%的份額，用於生態孵化、應用開發獎勵、市場推廣、商業開闢、法律合規、後期機構投資者進入等。

綜上，總體分配策略如下圖所示：

主網上線後前期流通的 ERC2.0 代幣實行 100: 1 兌換主網預發行的 SINOC，兌換總量不超過 1050 萬枚。

說明：本項目在募集期不支持中國大陸、美國、新加坡公民參與，以及相關對該類專案有監管的國家公民也禁止參與。



SINOC 整体分配计划

2、未來 20 年挖礦所得 90% (3.78 億枚)

SINOC 的一大特點是應用市場未成熟階段，對 SINOC 挖礦釋放時分年進行的，在 20 年時間裏 SINOC 在應用市場中的地位決定了他未來挖礦釋放出來的價值。

分配方案如下：

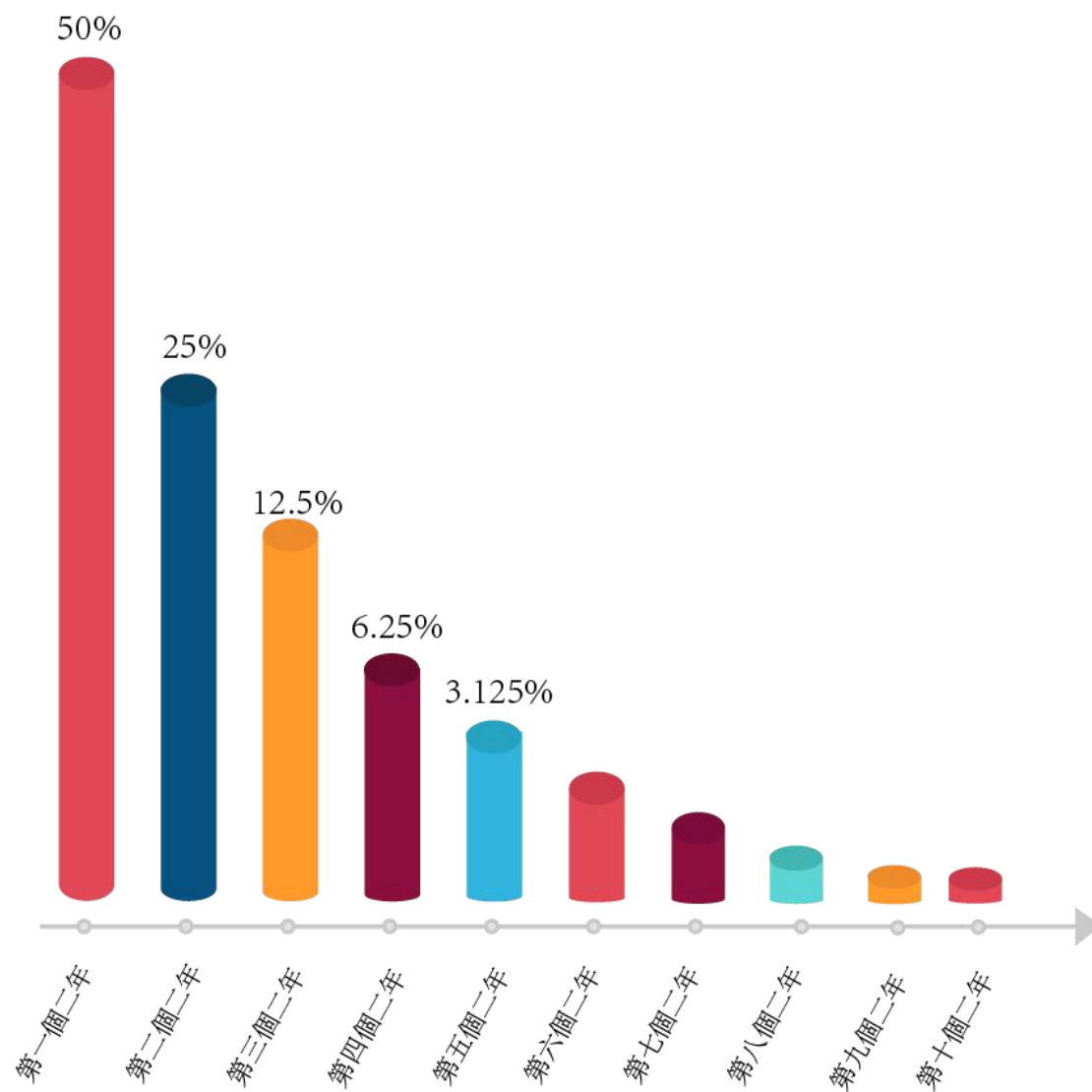
採用 POC 存儲貢獻抵押值形式挖礦，兩年一減半，總共 20 年挖完，

- 第一個兩年：每天預計挖礦量 258904 個幣
- 第二個兩年：每天預計挖礦量 129452 個幣
- 第三個兩年：每天預計挖礦量 64726 個幣
- 第四個兩年：每天預計挖礦量 32363 個幣
- 第五個兩年：每天預計挖礦量 16181 個幣
- 第六個兩年：每天預計挖礦量 8090 個幣
- 第七個兩年：每天預計挖礦量 4045 個幣
- 第八個兩年：每天預計挖礦量 2022 個幣

第九個兩年：每天預計挖礦量 1011 個幣

第十個兩年：每天預計挖礦量 1011 個幣

綜上，總體分配策略如下圖所示：



說明：挖礦算力以是根據全網總算力大小以及礦池算力占比大小決定的，且 poc 共識受網路環境影響因素較大，相同配置的礦機在不同環境下和不同礦池下挖礦算力會有一定差距。

12.Sinoc 專屬礦機介紹

Sinoc 專屬定制硬碟礦機是採用由美國 Sinoc.Inc 設計研發的 Sinoc 第二代 IPFS 智能合約挖礦設備，他具備第一代 IPFS 硬碟礦機的對 IPFS 網路挖礦的功能，也具備對以 POC 為共識機制的挖礦專案挖礦能力。



Sinoc 礦機定制版效果圖

Sinoc 智能 IPFS 礦機支持可挖幣種有如下：



13.Sinoc pool(Sinoc 礦池)

Sinoc 礦池為 Sinoc 公有鏈專屬代幣的礦池系統,所有具備可挖 Sinoc 主網代幣的礦機可接入 Sinoc pool 專屬礦池,Sinoc pool 對全球礦機開放使用。

The logo for Sinoc Pool, featuring the word "Sinoc" in a purple, stylized font and "Pool" in a pink, stylized font.

Sinoc 礦池 logo 示例圖

14. 運營生態建設的資金使用規劃

1、技術研發 40%

能夠用於高併發、高可用、高安全的綜合性商用平臺,具有很多的特性要求,其實現難度較大。此外,為促進商業生態的快速形成,需要儘量降低系統的技術使用門檻,大量的中間件、介面、SDK、二次開發工具、APP、DAPP 的開發,也將消耗大量的研發力量。因此,IPC 將投入大量募得資金,用於基礎技術平臺的開發成型。

2、運維及安全 15%

SINOC 公有鏈平臺的遊戲充值交易所和 Sinoc 代幣資產交易所都具有高安全性的需求,對於平臺的硬體要求、安全要求都很高,需要進行針對性的優化和投入,並建立科學的管理機制。

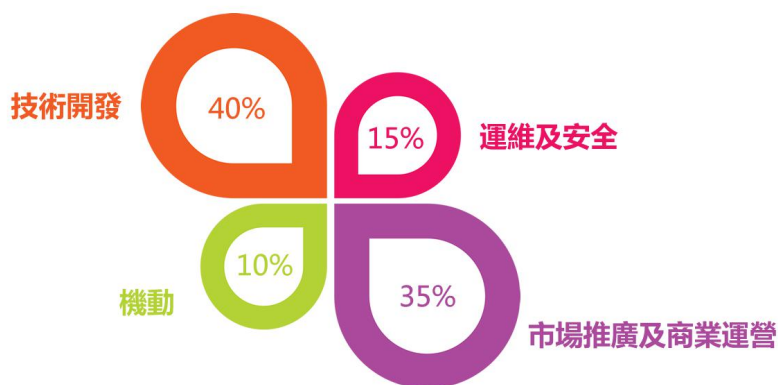
3、市場推廣及商業運營 35%

要在相對短的 SINOC 公有鏈內構建成規模的平臺生態，並相容終端用戶更多支付場

景，SINOC 公有鏈面對的業務場景複雜，組成角色多樣，需要進行多樣化戰略佈局。為促進生態環境的快速形成，為終端用戶提供初始閉環服務能力，在整體宣傳推廣、商業客戶拓展及運營服務能力的設計上要維持較大比例的投入。

4、機動 10%

預留少量資金用於突發事件的應急處理、除以上專案外的其他財務編列項目開支。綜上，資金使用計畫如下圖所示：



資金使用計畫

15. 部署計畫及募集發行計畫

- 2017 年 6 月 5 日，專案啟動，開始前期調研、概念設計、商業資源開闢及必要的早期驗證；
- 2017 年 8 月 16 日，初期私募階段專案白皮書推出；
- 2017 年 8 月 25 日啟動合約算力私募，私募一月後內推出早期專案代幣；

- 2017 年 9 月 15 啟動全球區社區市場。
- 2018 年 2 月私募階段代幣陸續上線國際交易所。
- 2018 年 4 月與全球各大硬碟礦機公司接觸，洽談合作，並選定了一些全球戰略合作夥伴。
- 2018 年 5 月啟動全球巡展，並在納斯達克及海外多家媒體報導。
- 2018 年 5 月並與戰略合作夥伴初步達成並購合作方案，並進行合作談判。
- 2018 年 6 月第一批專屬 POC 實體礦機預售。
- 2018 年 7 月，用了半年時間申請的科研基金會在美國獲批成立，並承擔負責專案開發、管理等工作。
- 2018 年 8 月，啟動全球超級節點社區競選。
- 2018 年 9 月，並購 M CHAIN TECHNOLOGY RESEARCHING AND FUNDING, INC. 並啟動主網上線前準備
- 2018 年 9 月，在中國澳門召開全球開發者專案大會，確定了主網上線時間與上線後規劃。
- 2018 年 11 月，SINOC 主網上線，同時啟動與主網上線配套的區塊流覽器，專屬錢包，客戶端、和礦池。
- 2018 年 11 月，SINOC 主網挖幣工作啟動，接受全球擁有硬碟礦機的客戶進行主網挖礦，並全球銷售 SINOC 品牌專屬硬碟礦機。
- 2018 年 12 月，基於 SINOC 主網的首批 DAPP 應用推出。
- 2019 年 4 月，啟動基於 SINOC 為交易對的專屬國際化交易所
- 2019 年 6 月，孵化基於 SINOC 主網的生態應用不少於 30 家，在主網發幣客戶不少於 100 家。

- 2019年12月，孵化基於SINOC主網的生態應用不少於100家，基本打造完整SINOC生態體系建設。

16. 專案風險說明

本項目存在以下方面的風險，請投資人注意：

1、合規、運營性風險

合規、運營性風險是指SINOC公有鏈在募集資金或代幣以及開展業務的過程中違反了當地法律法規，造成經營無法繼續的風險。

針對合規、經營性風險運營團隊採取的避險方式為：

- 運營團隊和決策委員會採取分佈式運作方式，排除單點風險；
- 在開展業務的當地聘請專業律師，在法律框架下設計數字資產發行、數字資產交易、區塊鏈金融、區塊鏈應用等方面業務。

2、市場風險

市場風險是指SINOC公有鏈沒有被市場接納，或者沒有足夠用戶使用，業務發展停滯，沒有足夠利潤支撐。

針對市場風險運營團隊採取的避險方式為：

- 經過近一年來的市場實際運行經驗，確認市場痛點客觀存在；
- 與業界分享 SINO C 公有鏈理念，借鑒同類產品運營經驗，並對 SINO C 公有鏈優化改進；
- 利用創始團隊在網遊、博彩娛樂、互聯網及金融市場服務中積累的經驗，迅速孵化平臺生態並產生利潤。

3、技術風險

技術風險是指底層技術出現重大問題，導致 SINO C 公有鏈無法實現預期功能，以及關鍵數據被篡改或丟失。

針對技術風險運營團隊採取的避險方式為：

- 基於成熟、開源、安全的區塊鏈技術，採用已經被商業客戶認可和驗證過的架構開發 SINO C 公有鏈系統；
- 專案組募集足夠資源後，吸納更多的行業高端人才加入開發團隊，奠定基礎，充實力量，借鑒成熟開發經驗。

4、資金風險

資金風險是指專案資金出現重大損失，例如：資金被盜，資金虧損，儲備金大幅貶值等。

針對資金風險運營團隊採取的避險方式為：

- 儲備金採取多重簽名錢包+冷存儲方式由決策委員會共同掌管，在 5-7

多重簽名方式下，當出現 3 名董事同時不能履行職責的情況時，儲備資金才會面臨風險；

- 運營團隊常年服務於科技與金融行業，有豐富的風控經驗，流動資金在市場出現價格劇烈波動（50%以上的跌幅）時才會出現虧損可能。

17. 免責聲明

該文檔只用於傳達資訊之用途，並不構成買賣 SINOC 的相關意見。以上資訊或分析不構成投資決策。本文檔不構成任何投資建議，投資意向或教唆投資。本文檔不構成也不可理解為提供任何買賣行為或任何邀請買賣任何形式證券的行為，也不是任何形式上的合約或者承諾。

相關意向用戶明確瞭解 SINOC 公有鏈 / SINOC 的風險，投資者一旦參與投資即表示瞭解並接受該專案風險。

18. 聯繫方式

官網：

<http://www.Sinoc.info>

官方郵箱：

info@Sinoc.io