



Becreator

# SSW簡介



# 內容大綱

**01** 背景介紹

**02** 為什麼選擇SSW?

**03** 產品流程

**04** 開發進度

**05** 團隊及顧問

**06** 商業合作夥伴

---

背景介紹

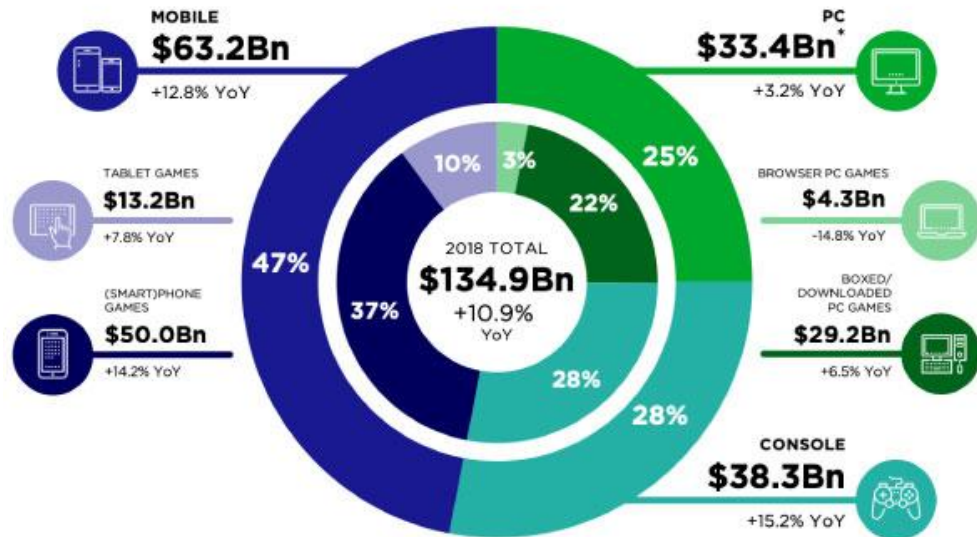
---

/01



# 2018 GLOBAL GAMES MARKET

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



\*Due to rounding, browser PC games (\$4.3Bn) and boxed/downloaded PC games (\$29.2Bn) add up to \$33.4Bn.



## \$34.4Bn

2018 Total Chinese games market revenues (+6.1% year on year)

在直播和電競的帶動下，遊戲市場持續擴大，其中又以手遊市場規模更不可忽視，2018 年全球遊戲市場營收為 1,349 億美元(約台幣 4.05 兆元)，手遊占比接近 50%，達 632 億美元收入。

# 2012-2021 GLOBAL GAMES MARKET

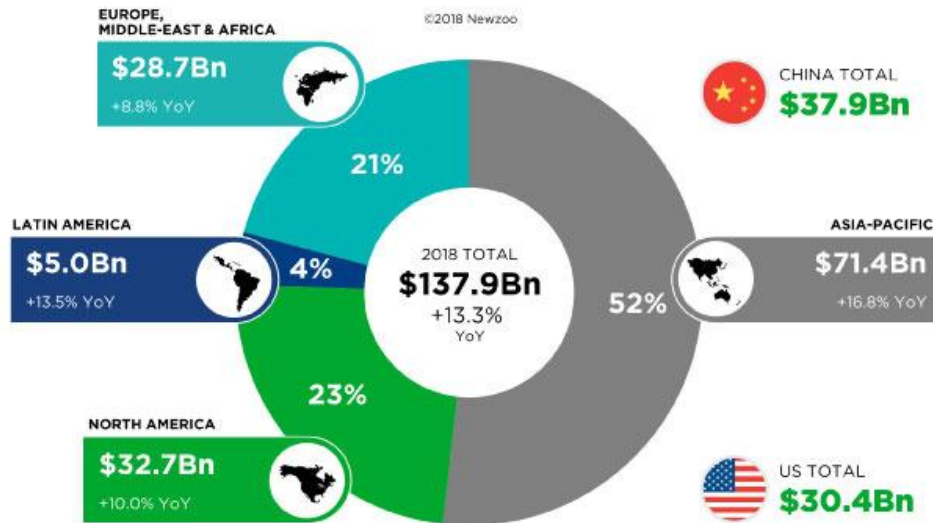
REVENUES PER SEGMENT 2012-2021 WITH COMPOUND ANNUAL GROWTH RATES



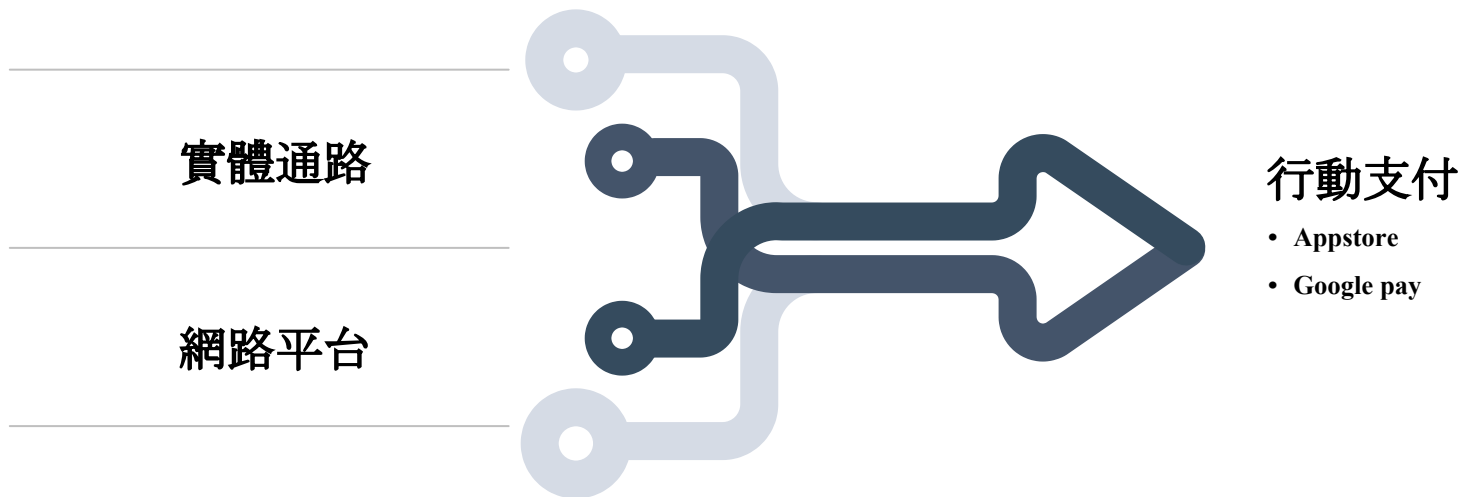
預估未來 4 年間，遊戲產業的年複合成長率(CAGR)將達 10.3%，2021年總收入將達 1,801 億美元，其中光手遊便會突破 1,000 億美元收入。

# 2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER REGION WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



如此龐大的遊戲市場，根據2018年的數據，亞洲市場佔其超過50%的份額。



如今消費者購買遊戲點數的方式也和以往不同。從過去的實體通路、網路平台慢慢轉變為透過行動支付。

遊戲公司對於遊戲點數的代售佣金，也從實體通路的8%~20%，轉變為IOS、Android系統商店所收取的30%，如此轉變大量提升了遊戲公司的運營成本。

---

為什麼選擇SSW

---

/02

A series of thick, parallel yellow diagonal lines that originate from the bottom right corner and extend towards the top right, creating a dynamic, energetic background element.





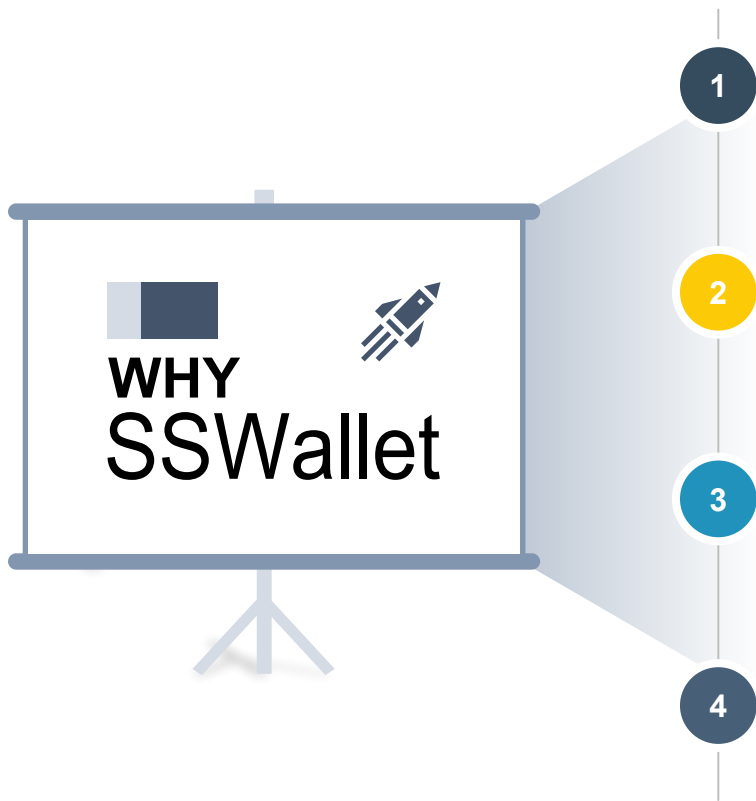
SSW的出現，為所有遊戲業者提供了去中心化的金流管道。

SSW將會聯合遊戲公司，整合所有遊戲貨幣(點數)，成為遊戲產業的全新代幣標準，用以建立「點對點的網路遊戲點數傳輸」與「最即時的現金轉換系統」。

---

如同Basic Attention Token (\$BAT) 搭配了Brave瀏覽器，想要改變現有的廣告生態。

SSW搭載了EAL5+加密等級的通道，和最安全、高隱私性的硬件錢包。將會改變現有的遊戲金流系統，並將數字貨幣錢包重新定義。



1

## 加密金鑰分離

硬體加密金鑰具有CC EAL5+認證，並與手機分離保護，用戶不必擔心加密金鑰被駭客竊取

2

## 強大網路安全

點對點私有網路擁有ECC 256 bit加密，系統安全強度大於RSA 3072 bit，超過自然人憑證保密程度。

3

## 點對點的資料傳遞

所有資訊未經過伺服器，多重加密機制，保障資訊溝通安全和用戶隱私。

4

## 最好的場外交易深度

SSW整合了市面上主流場外交易所，創造讓遊戲點數和現金即時自由兌換的最佳環境。

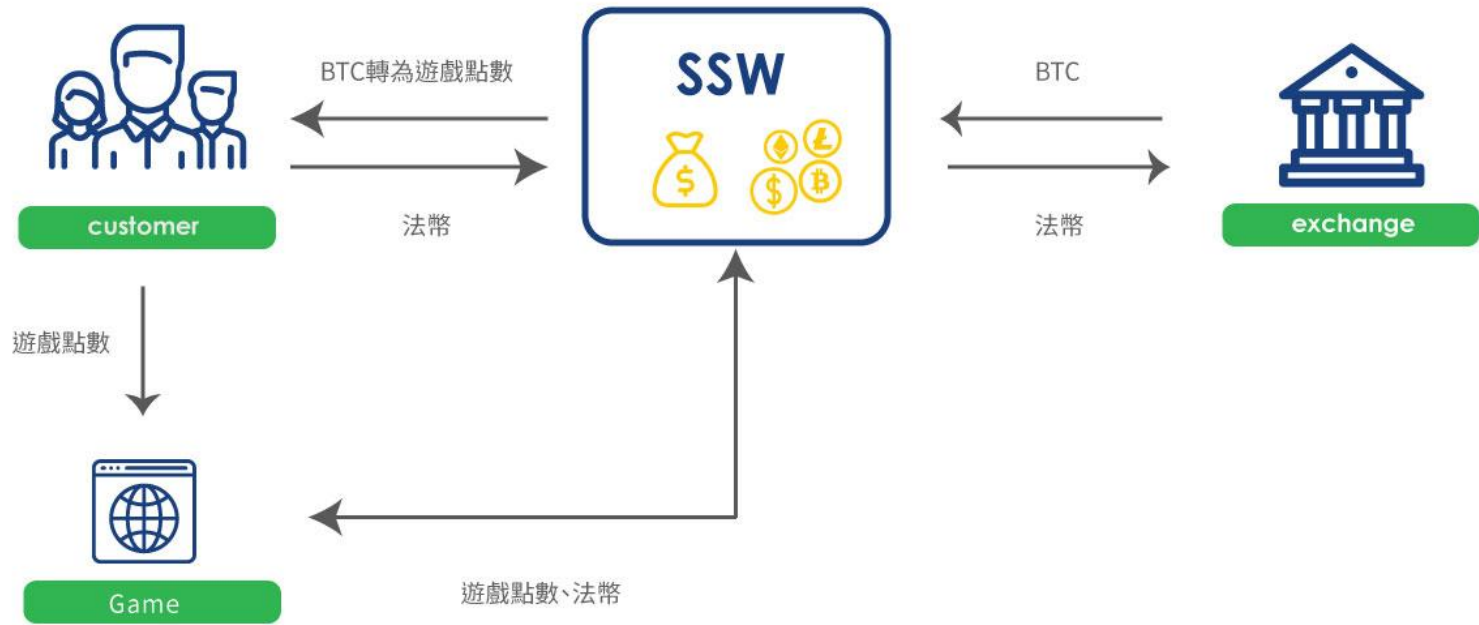
---

產品流程

---

/03





---

開發進度

---

/04





---

團隊及顧問

---

/05



# 核心團隊成員



**Founder: Stan**



**Co-Founder,  
CEO: Ryan Liao**



**Co-Founder,  
COO: Shawn Lin**



**CFO: Wisher Lo**



**CIO: Andy Liu**



**CTO: Dr. Wu**



---

商業合作夥伴

---

/06



# 商業合作關係





© Copyright 2018. For information

---

