



PLEASURE

AN ECONOMIC ECOSYSTEM CENTERED ON
GAME PLAYERS USING BLOCKCHAIN TECHNOLOGY.

WHITE PAPER V 1.0
LAST UPDATED DEC 2021

Table Of Contents

1.	요약	3
2.	배경	5
	2.1 시장현황	6
	2.2 문제점	7
3.	Pleasure 프로젝트	9
	3.1 Pleasure 팀의 미션	10
	3.2 게임 소개	11
4.	Pleasure 플랫폼	12
	4.1 플랫폼 개요	13
	4.2 P2E 모델	14
	4.3 NFT 스토어	15
	4.4 스테이킹 서비스 제공	17
5.	토큰 이코노미	18
6.	토큰 정보	20
	6.1 발행 정보	21
	6.2 분배 정보	21
7.	Pleasure Roadmap	22
8.	법적고지 및 면책사항	24

Chapter 01

SUMMARY

AN ECONOMIC ECOSYSTEM CENTERED ON
GAME PLAYERS USING BLOCKCHAIN TECHNOLOGY.

1. 요약

Pleasure, 블록체인 기술을 활용한 게임 플레이어 중심의 경제 생태계

게임 산업은 지난 짧은 기간동안 폭발적인 성장률을 보이며 우리의 삶에 크게 관여하고 있습니다. 경영 컨설팅 기업인 액센츄어(Accenture)에 따르면 전 세계 게임 산업은 약 3,000억 달러(354조 원)의 거대한 마켓 플레이스를 형성하고 있으며, 약 27억 명에 달하는 이용자가 활동하는 것으로 예상하고 있습니다.

게임 산업이 크게 성장한 것과는 반대로, 게임 플레이어들이 누릴 수 있는 본연의 게임 환경은 지속적으로 퇴화하고 있습니다. 게임사들이 이익을 위해 판매하는 유료 아이템이 게임 내 많은 영향을 주도록 하여, 유료 아이템 없이는 게임을 정상적으로 이용하기 어렵게 하고 있기 때문입니다. 이러한 P2W(Pay to Win) 모델은 유저에게 반강제적인 과금을 유도하며, 신규 유저들의 진입장벽을 높이는 결과를 초래하게 됩니다. 최근에는 게임사 직원이 게임 내 캐릭터나 아이템을 조작하여 사용 및 판매하는 등 디지털 재화의 신뢰성 문제도 대두되고 있습니다.

Pleasure는 앞선 문제를 블록체인을 통해 해결하고자 합니다. 먼저 당사의 게임을 성실히 이용하는 게임 플레이어에게 자체 디지털 자산이자 암호화폐인 Pleasure(PLS) 토큰을 제공합니다. 이렇게 게임을 하면서 암호화폐를 획득할 수 있는 P2E(Play to Earn) 모델은 과금에 지친 게임 플레이어들에게 신선한 경험과 게임 플레이 외의 추가적인 재미를 선사할 수 있습니다.

나아가 당사는 게임 내 특별한 아이템이나 캐릭터 등의 디지털 자산들을 NFT를 통해 거래할 수 있도록 하여, 자신만의 고유한 아이덴티티와 진정한 소유권을 확보하도록 지원합니다. NFT로 생성된 캐릭터나 아이템은 게임 서비스가 종료되더라도 소유 및 거래가 가능하기 때문에 영구적인 소유권을 보장받을 수 있습니다.

앞서 언급한 P2E 프로세스 및 NFT 거래는 모두 위·변조가 불가능한 블록체인 상에서 투명하게 처리되기 때문에, 당사가 추구하는 궁극적인 목표인 '신뢰할 수 있고 지속가능한 게임 환경'을 만들어가는데 중요한 요소로 작용할 것입니다.

이하에서는 Pleasure 프로젝트가 기획중인 다양한 게임 및 비즈니스에 대한 설명과 Pleasure 플랫폼에 관한 사항을 보다 구체적으로 설명하는 한편, 자체 암호화폐인 Pleasure(PLS) 및 토큰 이코노미 등 관련 사항들에 대한 정보 전달과 향후 로드맵을 설명합니다. 본 백서는 Pleasure 프로젝트가 주관하는 블록체인 기반의 게임 플랫폼 프로젝트에 대한 설명 및 참고자료로, 어떠한 문구도 투자를 요청하는 것으로 해석되어선 안 됩니다.

Chapter 02

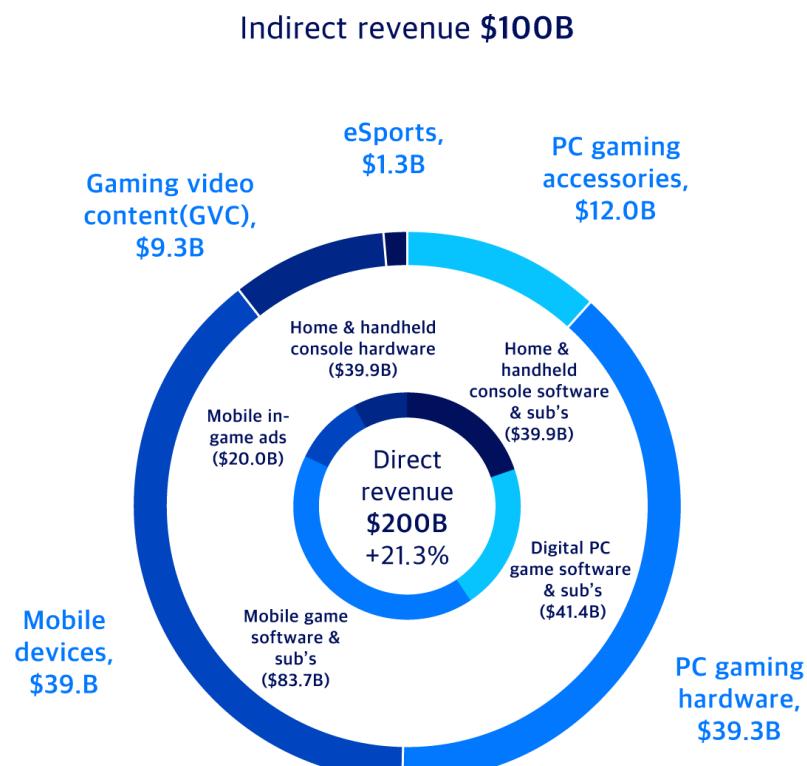
BACKGROUND

AN ECONOMIC ECOSYSTEM CENTERED ON
GAME PLAYERS USING BLOCKCHAIN TECHNOLOGY.

2. 배경

2.1 시장현황

IT 전문 컨설팅 기업 액센츄어(Accenture)의 “Gaming: The next super platform”에 의하면 2021년 게임 산업의 전체 가치가 영화와 음악 시장을 합친 것보다 많은 3,000억 달러를 넘어섰다고 발표하였습니다. 액센츄어는 콘솔, 소프트웨어 및 구독, 게임 내 구매 및 광고 등의 직접적인 수익이 약 2,000억 달러이고 모바일 디바이스, 하드웨어, 액세서리, 이스포츠 등과 같은 인접 산업에서 약 1,000억 달러의 가치가 창출되는 것으로 추정하고 있습니다.



[출처: IDC 및 Accenture 분석]

또한 게임 산업은 지난 3년 동안 5억 명의 플레이어가 진입하면서 전 세계적으로 약 27억 명의 게이머들이 활동하고 있으며, 2023년 말까지 4억 명 이상의 새로운 게이머가 추가적으로 진입할 것으로 예상하고 있기 때문에 전반적으로 지속적인 성장을 이어갈 것으로 보이고 있습니다.

2.2 문제점

Pleasure 팀은 게임 시장이 지속적으로 성장하고 있지만, 시장의 핵심 구성원인 게임 플레이어의 관점에서 다음과 같은 문제점이 있다는 것을 포착하였습니다.

- P2W(Pay to Win) 모델

현재 대부분의 게임사는 이익을 극대화하기 위해 Play to Win 즉, 이기기 위해 돈을 지불하는 모델을 채택하고 있습니다. P2W은 과금을 통해 구입할 수 있는 아이템이나 캐릭터, 경험치 상승, 랜덤박스와 같은 상품에 더 유리한 능력치나 서비스를 제공하는데, 이는 저과금 유저나 무과금 유저보다 손쉽게 경쟁우위를 점할 수 있습니다. 이러한 모델은 과금하지 않는 게임 플레이어로 하여금 상대적 박탈감을 불러일으킬 뿐만 아니라 유료 아이템에 의한 게임 밸런스 붕괴나 신규유저의 높은 진입장벽 등 장기적으로 게임의 재미를 떨어뜨리게 됩니다.



[대표적인 P2W 모델 예시]

Clash of Clans - 클래시 오브 클랜은 유료 아이템인 보석과 팩을 통해 정상적으로는 수 일이 소요되는 업그레이드를 즉시 업그레이드할 수 있으며, 전쟁에 필요한 군대를 즉시 회복시키고 공격할 수 있습니다. 또한 과금을 통해 무과금 유저보다 훨씬 많은 자원을 단시간에 획득하여 빠르게 발전할 수 있는 등 손쉽게 경쟁 우위를 점할 수 있습니다.

- **신뢰할 수 없는 중앙화 시스템**

게임사에서 판매하는 확률형 아이템에 대한 의혹은 과거부터 자주 언급되는 문제입니다. 보통 게임사는 확률형 아이템에 대한 정확한 확률과 결과정보를 공개하지 않으며, 다년간 자율규제가 시행되었지만 만족할만한 결과를 보여주지 못하고 있습니다. 게다가 게임사 직원이 확률을 조작하거나 아이템을 복제해 판매하는 것이 적발되는 등 투명하고 공정하지 못한 모습을 보여주고 있습니다. 이러한 문제는 게임사가 게임 내 모든 데이터를 마음대로 수정할 수 있는 중앙화 시스템에 기인합니다.

- **게임 내 디지털 자산에 대한 소유권 문제**

우리는 게임 내 수천만 원에서 수억 원을 호가하는 초고가의 게임 아이템 소식을 자주 접할 수 있습니다. 리니지의 ‘집행검’이나 세컨드 라이프의 ‘암스테르담’ 등의 디지털 자산이 대표적인 아이템인데, 여기서 중요한 부분은 아이템이나 캐릭터 등의 게임 내 디지털 자산의 소유권이 본질적으로 게임 플레이어가 아닌 게임사에 있다는 것입니다. 이러한 소유권 구조는 오직 게임사의 서버 내에서만 활용된다는 제한적인 부분이 있고, 향후 게임 서비스를 종료한다면 영구히 사라져버리게 된다는 문제가 있습니다.

Chapter 03

PLEASURE PROJECT

AN ECONOMIC ECOSYSTEM CENTERED ON
GAME PLAYERS USING BLOCKCHAIN TECHNOLOGY.

3. Pleasure 프로젝트

3.1 Pleasure 팀의 미션

Pleasure 팀의 미션은 ‘신뢰할 수 있고 지속가능한 게임 환경’을 제공하는 것에 있습니다. 이를 위해 앞서 제기된 문제점들을 블록체인 기반의 게임 플랫폼으로 해결하고자 합니다. Pleasure 팀이 제시하는 문제점의 해결방안은 다음과 같습니다.

- P2E(Play to Earn) 모델 운영

P2E 모델은 게임의 지속적인 재미를 해치고 여러 한계점이 존재하는 P2W 모델에 대한 최고의 대안으로 지목되고 있습니다. 게임을 플레이하면서 돈을 벌 수 있다는 P2E의 패러다임은 게임 플레이어의 지속적인 활동을 유도하고, 게임 플레이 외의 추가적인 재미를 선사할 수 있습니다. 보상으로 지급되는 Pleasure(PLS) 토큰은 아이템이나 캐릭터를 구매하는 등 다시 게임 서비스를 이용하는데 사용될 수 있어 과도한 과금이나 밸런스 붕괴를 방지할 수 있습니다.

- 블록체인 기술 활용

공공 거래 장부로 불리는 블록체인은 상호분산원장을 통해 기존 중앙화 시스템을 뛰어넘는 높은 신뢰성과 보안성 그리고 확장성을 자랑합니다. 다양한 데이터가 담긴 거래 내역을 다수의 분산 시스템에 저장하기 때문에 위·변조의 리스크를 없앨 수 있으며, 효율적인 이력추적을 가능케합니다. Pleasure는 이러한 블록체인에 게임 내 중요 데이터와 콘텐츠를 저장함으로써 투명한 운영과 소통을 실시하고자 합니다.

- 게임 내 디지털 자산을 NFT화

Pleasure는 게임 내 특별한 아이템 혹은 캐릭터 등의 디지털 자산을 NFT화하여 거래할 수 있도록 지원합니다. NFT(Non-Fungible Token)는 블록체인에 저장된 데이터 단위로, 고유하면서 상호 교환할 수 없는 토큰을 뜻하는데, 대체가 불가하기에 각각의 고유한 가치를 부여하고 소유권을 증명할 수 있게 됩니다. 이를 통해 게임 플레이어는 보유한 디지털 자산을 게임사의 도움이나 관여없이 영구적으로 소유하고 거래할 수 있으며, 외부의 다른 서비스에서도 활용이 가능합니다.

3.2 게임 소개

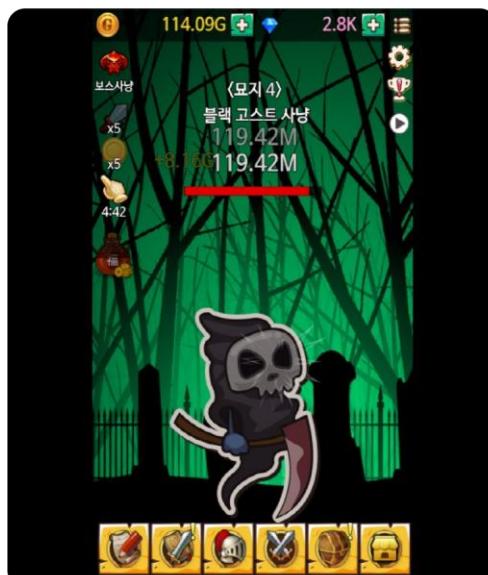
서비스 게임



Astral War_2021



보드게임 리스트



고스트 사냥



퍼즐헌터

Chapter 04

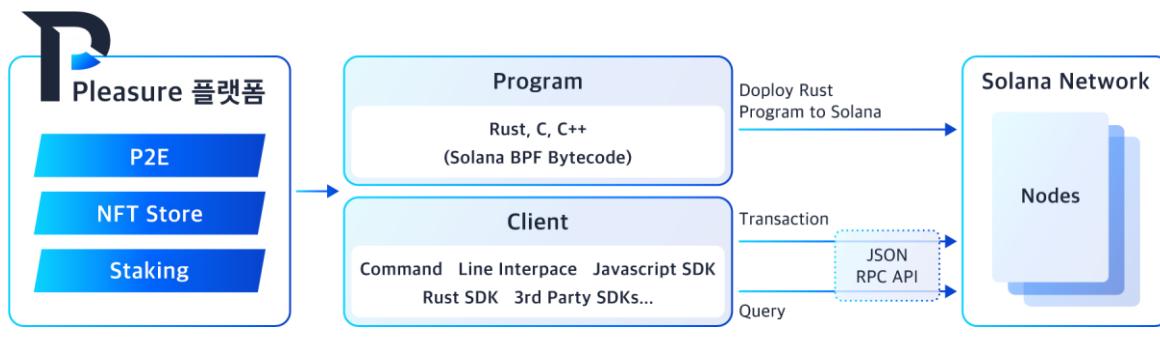
PLEASURE PLATFORM

AN ECONOMIC ECOSYSTEM CENTERED ON
GAME PLAYERS USING BLOCKCHAIN TECHNOLOGY.

4. Pleasure 플랫폼

4.1 플랫폼 개요

Pleasure는 게임 플레이어에게 신뢰할 수 있고 지속가능한 게임 환경을 제공하기 위한 선순환 비즈니스 생태계를 조성하고자 합니다. 이를 위해 Pleasure는 다음과 같은 플랫폼 서비스를 제공할 계획입니다. 각 구성 요소는 유기적으로 연결되어 있으며, 모든 거래 내역은 블록체인 네트워크를 통해 처리되기 때문에 계약의 전 과정에 대한 무결성을 보장합니다.

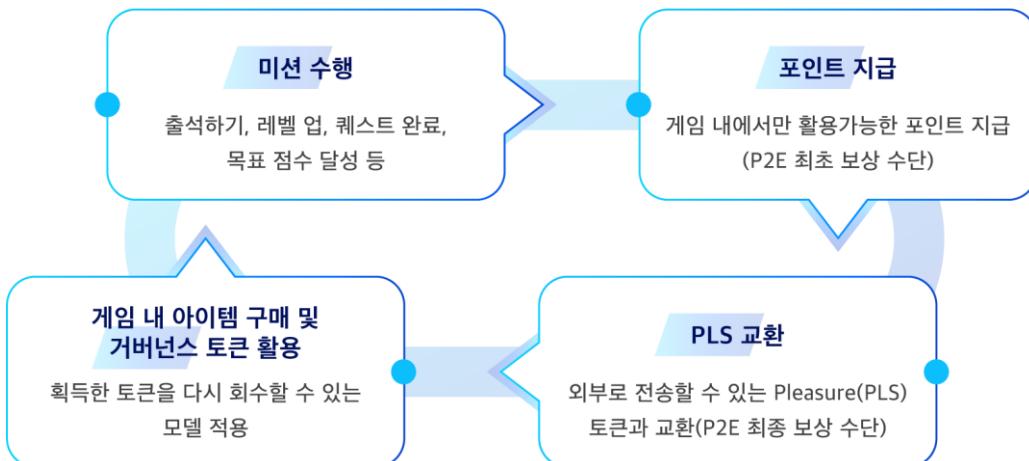


[Pleasure 플랫폼]

Pleasure 플랫폼 내에서 다양하게 활용될 수 있는 자체 암호화폐 Pleasure(PLS) 토큰은 Solana 재단에서 개발한 솔라나 블록체인 네트워크의 SPL(Solana Program Library) 표준 토큰으로 제작되었습니다. 솔라나 블록체인을 선택한 이유는 현재 운용되고 있는 블록체인 네트워크 중 매우 뛰어난 퍼포먼스와 성능을 보여주고 있기 때문이며, 무엇보다 낮은 수수료와 높은 트랜잭션 처리 속도가 독보적이기 때문입니다.

4.2 P2E 모델

Pleasure는 게임 미션을 수행하는 게임 플레이어에게 보상을 제공합니다. 미션의 종류는 각 게임별로 다양하게 존재하는데, 대표적으로 출석하기, 레벨업, 일일 퀘스트 완료 등이 있습니다. 미션을 수행하는 즉시 게임 내에서만 활용가능한 포인트를 지급하는데 이는 유저가 최초로 보상받는 수단입니다. 이 포인트는 오직 Pleasure(PLS) 토큰과 교환하는 데만 사용이 가능하며, 거래소에서 거래되는 실시간 Pleasure(PLS) 토큰의 가격과 유통량에 따라 교환 비율이 변동됩니다. 토큰을 바로 지급하고 중간 교환 단계를 거치는 것은 토큰의 과도한 인플레이션을 방지하여 건장한 토큰 생태계를 유지하기 위함입니다.

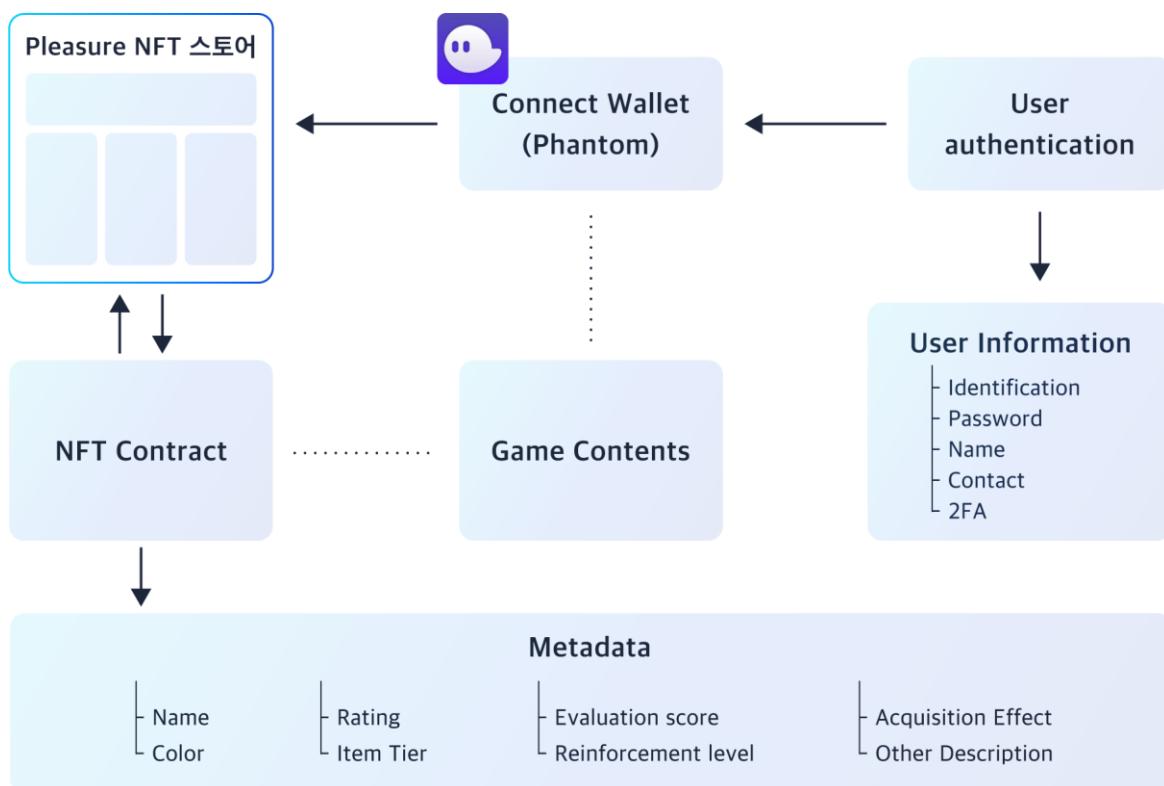


이후 게임 플레이어는 P2E로 획득한 Pleasure(PLS) 토큰을 게임 내 아이템을 구매하는 데 사용하거나 거버넌스 토큰의 개념으로 활용할 수 있습니다. 거버넌스 토큰으로의 활용이란 게임 내 시스템 개선안, 운영 방안, 정책 등 다양한 안건들에 자신의 의사를 투표함으로써 의결권을 행사하는 것을 의미합니다. 투표는 블록체인 상에서 이루어지기 때문에 투명성과 안전성을 보장하며, 기존에 소수의 특정 중앙 주체만이 좌우하던 독점적인 운영 방식에서 벗어날 수 있는 발판을 제공합니다.

Pleasure는 위와 같이 게임 생태계 내 핵심 구성원이자 활동 주체인 게임 플레이어에게 실질적인 토큰 보상과 획득한 토큰을 다시 게임 내 아이템을 구매하거나 거버넌스로 활용할 수 있게 지원함으로써 유저와의 소통과 공감을 이어갈 것이며, 궁극적으로는 지속적인 순환이 가능한 P2E 보상 프로세스를 구현하고자 합니다.

4.3 NFT 스토어

스토어 개요



[Pleasure의 NFT 스토어]

NFT 스토어는 Pleasure가 운영중인 게임 내의 고유한 아이템이나 캐릭터 등의 디지털 콘텐츠를 거래할 수 있는 마켓 플레이스입니다. NFT 디지털 콘텐츠의 초기 저작권과 소유권은 Pleasure 재단에게 있으며, 해당 콘텐츠에 대한 아이템의 이름, 색상, 능력치 등의 메타데이터 값을 NFT 컨트랙트(Smart Contract)를 통해 블록체인과 분산형 파일시스템(IPFS)에 기록합니다.

이후 게임 플레이어가 해당 콘텐츠를 구매함으로써 모든 권한을 넘겨받게 되며, 유저 검증을 통해 해당 아이템이나 캐릭터를 게임 내에서도 사용할 수 있습니다. 게임 플레이어가 NFT 스토어를 이용하기 위해선 탈중앙 암호화폐 월렛인 Phantom Wallet과 계약 시 거래에 필요한 Solana(SOL) 코인과 Pleasure(PLS) 토큰을 필요로 합니다.

NFT 계약

당사의 NFT 스토어는 블록체인 기반의 자동화 계약을 통해 기능합니다. 탈중앙 자동화 계약 즉, 스마트 컨트랙트는 NFT의 생성이나 판매, 소유권 전송 등의 다양한 계약을 제3자의 검증이나 승인 없이도 완전무결하게 작동되기 때문에 게임 플레이어 상호간 신뢰할 수 있는 환경을 보장합니다. Pleasure는 서비스형 블록체인 API를 제공하는 업체인 ‘Tatum’을 통해 NFT 서비스를 제공하고자 하며, 주요 코드의 예시는 다음과 같습니다.

Pleasure NFT Mint

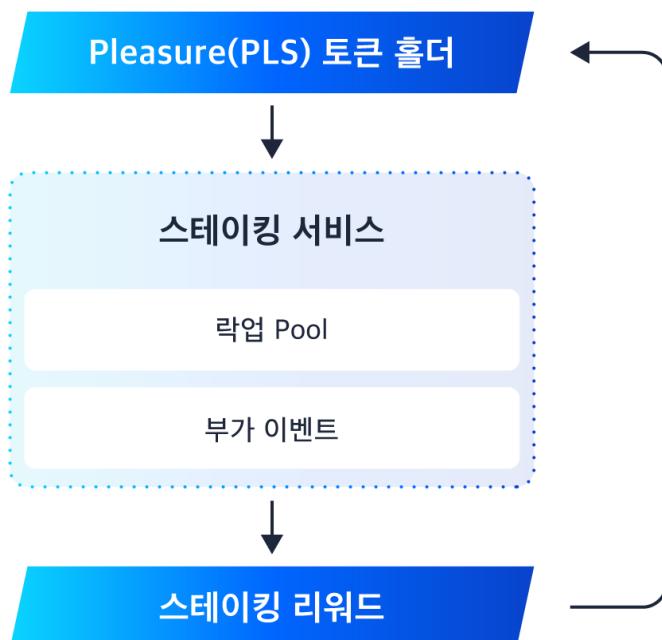
```
{
  "chain": "SOL",
  "to": "BRYu31kqTGcStgkPKmwnbHuFeCJAoq8NGxVANyEoxls4",
  "from": "BRYu31kqTGcStgkPKmwnbHuFeCJAoq8NGxVANyEoxls4",
  "fromPrivateKey": "Users PrivateKey",
  "metadata": {
    "name": "Pleasure NFT.",
    "symbol": "Pleasure NFT_SYMBOL",
    "sellerFeeBasisPoints": 0,
    "uri": "IPFS URI",
    "creators": [
      {
        "address": "BRYu31kqTGcStgkPKmwnbHuFeCJAoq8NGxVANyEoxls4",
        "verified": 1,
        "share": 10
      }
    ]
  }
}
```

Pleasure Transfer NFT

```
{
  "chain": "SOL",
  "from": "FykfMwA9WNShzPJbbb9DNXsgDgS3XZzWiFgrVXfWoPJ",
  "to": "FykfMwA9WNShzPJbbb9DNXsgDgS3XZzWiFgrVXfWoPJ",
  "contractAddress": "3tzudv5KaoqmieWiBUqzWokKEtTx1wQMapVKeH7CHaq",
  "fromPrivateKey": "3abc79a31093e4cfa4a724e94a44906cbbc3a32e2f75f985a28616676a5d-baf1de8d82a7e1d0561bb0e1b729c7a9b9b1708cf2803ad0ca928a332587ace391ad"
}
```

4.4 스테이킹 서비스 제공

Pleasure는 Pleasure(PLS) 토큰을 보유하고 있는 홀더들에게 스테이킹 서비스를 제공할 계획입니다. 스테이킹이란 보유하고 있는 암호화폐의 일정 수량을 특정 기간동안 시장에 유통되지 않도록 유동성을 고정시키는 것을 말합니다. 스테이킹을 통해 유동성을 고정시킨 토큰 홀더는 보상으로 약간의 이자를 Pleasure(PLS) 토큰으로 지급받을 수 있습니다.



[Pleasure의 스테이킹 서비스 프로세스]

Chapter 05

TOKEN ECONOMY

AN ECONOMIC ECOSYSTEM CENTERED ON
GAME PLAYERS USING BLOCKCHAIN TECHNOLOGY.

5. 토큰 이코노미

Pleasure(PLS) 토큰은 Pleasure 플랫폼 내 핵심 결제 수단인 디지털 자산이자 유저들을 이어주는 매개체입니다. Pleasure(PLS) 토큰의 공급과 수요는 아래와 같습니다.

토큰의 공급

게임 플레이어는 당사의 게임을 플레이하고 미션을 완료함으로써 생태계 내 활동을 이어갑니다. 이에 대한 보상으로 Pleasure(PLS) 토큰을 획득할 수 있습니다.

- A. NFT 스토어에서 아이템, 캐릭터 등의 디지털 콘텐츠 구매 시, 구매에 따른 보상으로 Pleasure(PLS) 토큰을 획득할 수 있습니다.
- B. 토큰 헌터는 스테이킹 Pool에 Pleasure(PLS) 토큰을 일정기간 동안 고정시킨 후 이자에 대한 개념으로 Pleasure(PLS) 토큰을 획득할 수 있습니다.
- C. 친구 초대 이벤트, 에어드랍 이벤트 등의 이벤트에 참여하여 Pleasure(PLS) 토큰을 획득할 수 있습니다.

토큰의 수요

- A. 게임 플레이어는 당사의 게임에서 사용할 수 있는 아이템, 캐릭터 등의 디지털 콘텐츠를 구매하는데 Pleasure(PLS) 토큰을 사용할 수 있습니다.
- B. 스테이킹 서비스를 이용하여 이자를 지급받기 위해선 Pleasure(PLS) 토큰이 필요합니다.
- C. 당사의 게임 내에서 광고하기 원하는 광고주나 협업을 원하는 파트너는 Pleasure(PLS) 토큰으로 비용을 대체할 수 있습니다.
- D. Pleasure(PLS) 토큰을 통해 플랫폼 내 거버넌스 의결권을 행사할 수 있습니다.



Chapter 06

TOKEN INFORMATION

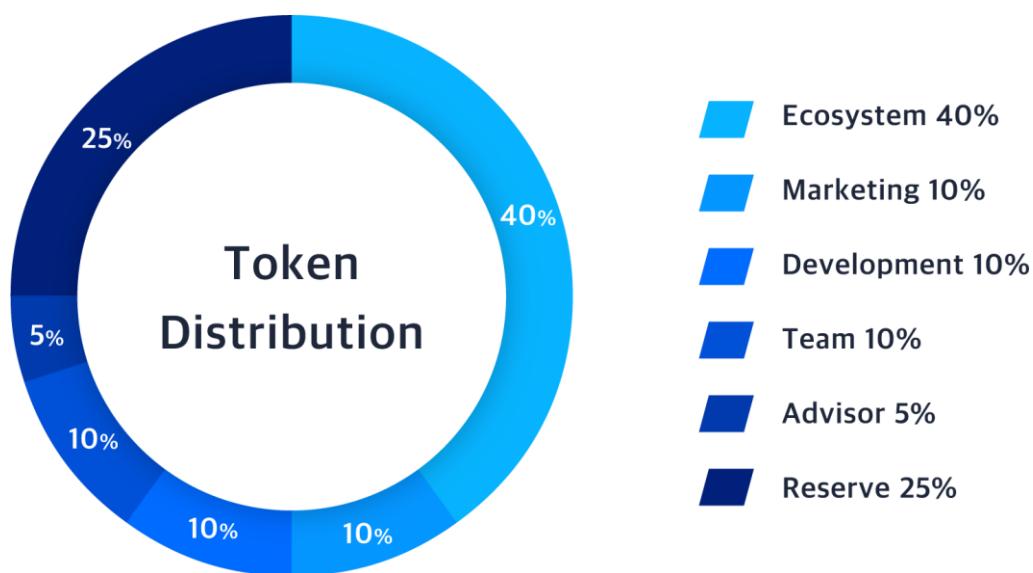
AN ECONOMIC ECOSYSTEM CENTERED ON
GAME PLAYERS USING BLOCKCHAIN TECHNOLOGY.

6. 토큰 정보

6.1 발행 정보

토큰 이름	Pleasure	토큰 심볼	PLS
기술기반	Solana SPL	타입	유ти리티
총 발행량	1,000,000,000 PLS	소수점	9
토큰 주소	E4e93CbkTsyPWJ2EYMMdxbTg9dJoE91Rj5Lqq3Pddm5S		

6.2 분배 정보



총 10억 개의 Pleasure(PLS) 토큰 중 40%는 Pleasure 생태계를 위해 할당될 것이며, 각 15%는 마케팅과 플랫폼 개발에 할당됩니다. Pleasure 프로젝트는 토큰 세일을 진행하지 않는 프로젝트로, 예비비로 할당된 25%의 물량을 능동적으로 재분배할 계획입니다. 또한 향후 예비비의 지출 사항이 적고 토큰의 유동성 부족 현상이 발생하지 않는다면 Pleasure(PLS) 토큰의 가치 상승과 시장 안정화를 위해 소각될 수 있습니다.

Chapter 07

ROADMAP

AN ECONOMIC ECOSYSTEM CENTERED ON
GAME PLAYERS USING BLOCKCHAIN TECHNOLOGY.

7. Pleasure Roadmap

2021 4Q

- 프로젝트 발족

2022 1Q

- 토큰 에어드랍 이벤트
- Pleasure 게임 출시
- 글로벌 거래소 상장

2022 2Q

- P2E 모델 가동
- 자체 암호화폐 월렛 출시

2022 3Q

- NFT 스토어 공개(베타)
- 플랫폼 서비스 고도화
- 스테이킹 서비스 출시

2022 4Q

- NFT 스토어 공개(정식 출시)
- 추가 거래소 상장

2023 1Q

- 신규 사업 모델 및 서비스 발표

Chapter 8

LEGAL DISCLAIMERS

AN ECONOMIC ECOSYSTEM CENTERED ON
GAME PLAYERS USING BLOCKCHAIN TECHNOLOGY.

8. 법적고지 및 면책사항

Legal Disclaimers

본 백서는 PLEASURE 프로젝트가 추진하고자 하는 블록체인 기반 게임 플랫폼 및 새로운 사업모델과 현황, 팀에 대한 정보를 제공하고자 작성하였습니다. 이 백서를 통해 저희 플랫폼에 투자를 권유하고자 하는 목적이 아니며 그와는 전혀 무관합니다. 또한 저희 PLEASURE 팀은 이 백서를 작성 당시를 기준으로 작성하여 제공하는 것으로서, 결론을 포함해서 백서 상의 어떤 내용도 장래 시점까지 정확하다는 점을 보증하지 않습니다. PLEASURE 팀은 이 백서와 관련하여 여러분에게 어떠한 사항도 정확성을 진술 및 보장하지 않으며, 그에 대한 법적 책임을 부담하지 않습니다. 그 예로 PLEASURE 팀은 i) 백서가 적법한 권리에 근거하여 작성되었으며, 제3자의 권리를 침해하지 않는지, ii) 백서가 상업적으로 가치가 있거나 유용한 지, iii) 백서가 여러분이 가지고 있는 특정한 목적의 달성을 적합한 지 iv) 백서의 내용에 오류가 있는지 등을 보장하지 않습니다. 물론, 책임 면제의 범위는 앞서 든 예에 한정되지 않습니다. 여러분이 자신의 의사결정 등 행위에 있어 이 백서를 이용(백서를 참고하거나 이를 근거로 한 경우도 포함하되 이에 한정되지 아니한다)한 경우, 그에 다른 결과는 이익, 손해 여부를 불문하고 전적으로 여러분의 판단에 따른 것입니다. 다시 말해 이 백서를 이용함으로써 여러분에게 손해, 손실, 채무 및 기타 피해가 발생하더라도 PLEASURE 팀은 그에 대한 배상, 보상 기타 책임을 부담하지 않는다는 점에 유의하시기 바랍니다.

미래 예측 진술에 대한 경고문

- A 본 백서에 명시된 특정 표현들은 프로젝트의 미래, 미래 사건, 전망 등에 대한 예측성 진술을 담고 있습니다. 이러한 내용은 역사적 사실에 기반한 진술이 아니며 ‘예정,’ ‘추정,’ ‘믿음,’ ‘기대,’ ‘전망,’ ‘예상’ 등의 단어와 유사한 표현들로 식별됩니다. 본 백서 외 발표자료, 인터뷰, 동영상 등 기타 공개자료에도 이러한 미래 예측 진술이 포함될 수 있습니다. 본 백서에 포함된 미래 예측 진술은 PLEASURE 및 관계사의 향후 결과, 실적, 업적 등을 포함하지만 이에 국한되지 않습니다.
- B 미래 예측 진술은 다양한 리스크 및 불확실성을 포함하고 있습니다. 이러한 진술은 미래 성과를 보장하지 않으며 따라서 지나치게 의존해서는 안 됩니다. 리스크 및 불확실성이 현실로 구체화되는 경우 PLEASURE 및 관계사의 실제 성과와 발전은 미래 예측 진술에 의해 설정된 기대와 다를 수 있습니다. 향후 이러한 상황에 변화가 있어도 PLEASURE 및 관계사는 미래 예측 진술에 대한 업데이트를 제공할 의무가 없습니다. 본 백서, PLEASURE 및 관계사의 홈페이지와 기타 자료 등에 포함된 미래 예측 진술을 바탕으로 행동을 하는 경우 미래 예측 진술의 내용이 실현되지 않는 것에 대한 책임은 오로지 귀하에게 있습니다.
- C 본 백서가 작성된 날짜를 기준으로 PLEASURE 플랫폼은 완성되었거나 완전히 운영 중인 상태가 아닙니다. 향후 PLEASURE 플랫폼이 완성되고 완전히 운영될 것이라는 전제 하에 설명이 작성되었지만, 이는 플랫폼의 완성 및 완전한 운영에 대한 보장 또는 약속으로 해석되어서는 안 됩니다.

자금세탁방지법(AML)

구매자는 Pleasure 팀의 Pleasure(PLS) 토큰 및 기타 관련 파생상품(있는 경우)을 통해 자금 세탁, 불법적인 통화 거래 및 기타 제한된 활동에 어떠한 형태로든 참여하지 않겠다는 데 동의해야 합니다. 각 참여자는 Pleasure(PLS) 토큰 및 기타 관련 파생상품을 자금 세탁을 목적으로 직, 간접적 판매, 교환 및 처분할 수 없다는 사실을 숙지하여야 합니다.

중요사항

- I. 관련 정책, 법률 및 규정, 기술, 경제 및 기타 요인의 빈번한 변경으로 인해 본 백서에 제공된 정보는 정확하지 않을 수 있고, 신뢰할 수 없거나 최종적이지 않을 수 있으며, 여러차례 변경될 수 있습니다.
- II. 본 자료는 오직 참고를 위한 용도로만 제공됩니다. 저희 팀은 제공된 정보의 정확성 및 정당성에 책임을 지지 않습니다.
- III. 참여를 희망하는 사람은 본 백서에 있는 정보에만 의존해서는 안 됩니다. 저희는 참여자들이 후원에 앞서 자체적으로 조사하기를 권장합니다.
- IV. 본질적으로 본 백서는 사업제안서 혹은 사업 홍보 문서이며, 그 어떠한 경우에도 법적 구속력을 갖지 않습니다. 본 문서에 명시된 내용은 단지 참고용이며 Pleasure(PLS) 토큰 구매자는 스스로 추가적인 주의를 기울여야 합니다.



PLEASURE

Thank You!