



TRIFORCE

T O K E N S

LIVRE BLANC

Une application & un réseau décentralisés de communauté de jeu en ligne
conforme à la régulation du Royaume-Uni en terme d'ICO

RÉSUMÉ

ANALYTIQUE

Ce Livre Blanc traite de la proposition d'une monnaie de cryptographie de jeu multi-plateforme, axée sur la communauté, qui utilise la technologie blockchain pour résoudre les principaux défis de l'industrie du jeu, tant pour les développeurs que pour les joueurs.

L'attention sera portée sur les défis particuliers rencontrés par les sociétés de développement de jeux vidéo et sur les coûts élevés liés à la publication de jeux sur des plateformes favorables, aux difficultés de rétention et d'acquisition des joueurs, aux modèles de revenus et aux limites des joueurs.

Bien que la technologie blockchain soit une nouvelle industrie émergente, elle a connu une croissance exponentielle en raison de sa capacité à traverser et livrer des solutions à des industries déjà établies. L'industrie du jeu n'est pas différente avec seulement une petite poignée de projets blockchain importants visant à pénétrer ce marché à l'heure actuelle, mais personne qui le domine. C'est donc le moment idéal pour entrer avec les solutions proposées par TriForce Tokens.

TriForce Tokens fournira un écosystème numérique basé sur la technologie blockchain pour résoudre les problèmes susmentionnés. Pour ce faire, il offrira une technologie qui offrira aux entreprises et aux acteurs du jeu des moyens de négocier au moyen de transactions de pair à pair. Travailler en harmonie avec les plates-formes existantes qui offrent aux deux parties de nouveaux modèles de revenus passionnants.

Pour favoriser la collaboration entre les joueurs, TriForce Tokens présentera un système d'honneur qui encouragera les joueurs à

travailler ensemble et à se récompenser mutuellement. Le système d'honneur apportera un avantage supplémentaire aux développeurs en s'attaquant aux communautés toxiques qui peuvent être rebutantes pour les nouveaux venus, ce qui à son tour améliorera la rétention des joueurs.

Le piratage est un problème très répandu dans l'industrie du jeu, plus encore, dans les petites sociétés de jeu, il est difficile à combattre en raison de ressources limitées et du temps consacré. Ainsi, TriForce Tokens introduira des stratégies anti-piratage uniques qui utilisent la technologie blockchain pour ses mécanismes de transparence et d'authentification afin de fournir des moyens pour détecter les activités suspectes des joueurs à travers leurs jeux.

Enfin, les sociétés de jeux se battent pour attirer et séduire les joueurs avec des coûts de marketing gonflés en raison de la force de la concurrence. TriForce Tokens offrira des moyens intéressants d'aider les sociétés de jeu à y faire face en faisant la promotion de leurs jeux auprès des bons publics et en augmentant la rétention grâce à l'analyse comportementale des joueurs. L'utilisation et la mise en œuvre de stratégies de Big Data seront essentielles pour fournir cette solution.

Une base solide a été créée, à travers des prototypes, des partenariats significatifs avec des leaders mondiaux tels que TIGA, CoinPayments et IT Governance Ltd et de solides membres de l'équipe, y compris un professeur senior en Ethical Hacking et Computer Security de la Coventry University.

Cela permet à TriForce Tokens d'aller de l'avant et de devenir un leader sur ce marché. Par conséquent, une introduction d'une vente participative publique à travers une Offre Initiale de pièces de monnaie (ICO) est présentée. Cela permet aux membres du public de soutenir cette start-up en échange de Tokens TriForce (Crypto Monnaie) dans le but d'une appréciation significative de la valeur à mesure que le projet prend de l'ampleur.





TABLE DES MATIÈRES

Résumé de l'ICO	03
1.0 Résumé	04
1.1 Objectifs du Projet	05
2.0 Vue d'Ensemble de l'Industrie	06
2.1 Entrée au Marché sur Mobile	07
2.2 Monétisation du Jeu sur Mobile	08
2.3 Marché du Jeu sur PC, Marché du Jeu sur Console	09
2.4 Défis du Marché	10
2.5 Comportements du Joueur	11
3.0 Technologie de TriForce Tokens	12
3.1 Réseau de TriForce Tokens	13
3.2 Kits d'Intégration de TriForce Tokens	14
3.3 Application Décentralisée	15
3.4 Stratégies Anti-Piratage	18
3.5 Système d'Honneur en Pair-à-Pair	19
3.6 Prototypes de Plate-forme	20
4.0 Histoire du Projet	22
4.1 Carnet de Route du Projet	23
5.0 Technologie, Assurance, Juridique et Gouvernance	24
5.1 Assurances du Fonds	25
5.2 Règles de l'ICO	27
5.3 Stratégie de Lancement du Fonds	31
5.4 Usage du Fonds	32

RÉSUMÉ DE L'ICO

Participez À :	https://triforcetokens.io
Dates de la Prévente de l'ICO :	14 Octobre 2017 - 16 Octobre 2017
Restrictions de la Prévente:	Aucune Limite Individuelle Seuil Maximal du Fonds : 1.000.000 \$ Quantité Disponible à la Prévente : 8.000.000 TFT
Date Officielle de l'Ouverture de l'ICO :	11 Novembre 2017, 12:30 GMT (13 :30 CET)
Date Officielle de Clôture de l'ICO :	25 Novembre 2017, 12:30 GMT OU dès que le seuil maximal est atteint.
Symbole de la Monnaie :	TFT
Quantité Totale / Quantité Disponible :	500,000,000 / 375,000,000
Devises Acceptées :	BTC, ETH, LTC, WAVES
Coût Par Token (TFT)	0.20 \$
Minimum requis :	500.000 \$
Seuil Maximal :	40.000.000 \$
Distribution des Tokens de l'ICO :	La distribution des Tokens est dépendante des fonds levés durant l'ICO. Veuillez voir les détails spécifiques à 5.2 Règles de l'ICO.
Structure des Bonus :	Prévente = 60% 11 Novembre, Premières 24h (Jour 1) = 30% 12 Novembre – 18 Novembre = 15% 18 Novembre – 25 Novembre = Aucun Bonus

Clause de non-responsabilité : L'achat de Tokens TriForce implique un risque substantiel de perte et ne convient pas à tous les contributeurs. La valeur des Tokens TriForce peut fluctuer et, en tant que contributeur, vous pourriez perdre votre pleine contribution. Avant de décider de participer, vous devez examiner attentivement vos objectifs, votre niveau d'expérience et votre appétit pour le risque.



RÉSUMÉ

TriForce Tokens, plus qu'une simple crypto-monnaie, a découvert un chaînon manquant dans l'industrie du jeu ; un lien qui provoque la frustration des développeurs de jeux sur plusieurs niveaux. À l'heure actuelle, l'industrie du jeu, en particulier le secteur du jeu vidéo indépendant, perd des revenus et se bat contre des taux d'attrition élevés. Alors que les joueurs dépensent de grandes quantités sur les jeux et les achats dans le jeu, ils reçoivent peu en retour. TriForce Tokens visent à résoudre ce problème.

Résoudre ce chaînon manquant va générer une industrie du jeu plus productive, efficace et enrichissante. La rétention des joueurs dans les jeux augmentera et les individus seront plus enclins à acheter d'autres jeux ainsi que des achats dans le jeu. L'expérience des joueurs dans les jeux deviendra plus agréable et plus profitable à mesure qu'ils développeront leur portefeuille virtuel et leur réputation au sein de la communauté. Les développeurs augmenteront leurs revenus et leurs marges, favorisant ainsi l'innovation et le développement de jeux. Le piratage sera réduit à un niveau gérable, ce qui minimisera la perte de revenus et augmentera l'expérience des joueurs.

TriForce Tokens créera un écosystème qui réunira les développeurs de jeux et les joueurs pour créer une expérience plus agréable et plus lucrative pour les deux. Grâce à l'utilisation de la technologie blockchain, TriForce Tokens offrira une solution évolutive qui permettra de générer davantage de revenus pour les deux parties, tout en contribuant à réduire le piratage et à augmenter les taux de fidélisation des joueurs. Ceci sera réalisé grâce à l'utilisation d'une nouvelle monnaie de la prochaine génération, les Tokens TriForce, qui peuvent être échangés de joueur à joueur et de développeur à joueur, à partir desquels les développeurs prélèvent des frais de transaction variables.

En comblant cette lacune connue dans l'industrie du jeu - en utilisant les technologies existantes ainsi que ses propres nouvelles versions - TriForce Tokens créera une meilleure expérience pour toutes les parties impliquées. Le résultat sera un utilisateur final heureux et une industrie du jeu plus efficace, rentable et équitable pour tous.

OBJECTIFS DU PROJET

- Transformer les prototypes initiaux de réseau et de plate-forme en versions prêtes à la production d'ici 2019
- Libérer des versions bêta stables sur le marché d'ici le 2 Trim. 2018
- Bâtir une équipe interne de plus de 25 développeurs, spécialistes du marketing et du personnel des opérations commerciales ayant un mélange d'antécédents et d'expériences au 1er trimestre 2018
- Gagner une part de marché significative de 5% d'ici 2020
- Devenir la technologie incontournable pour les entreprises de développement de jeux qui souhaitent implémenter la technologie blockchain d'ici 2020
- Développer des solutions anti-piratage robustes grâce à des partenaires de recherche et de développement d'ici le quatrième trimestre 2018
- Publier un jeu multijoueur réussi avec la technologie de TriForce Tokens intégrée d'ici 2019
- Devenir un membre important de l'industrie sur les jeux éthiques et la diversité en milieu de travail d'ici 2020



VUE D'ENSEMBLE DE L'INDUSTRIE

Basé sur des études menées de marché, l'industrie du jeu est un marché très lucratif, qui connaît une croissance constante d'année en année. Avec des revenus qui devraient atteindre environ 128,5 milliards de \$ d'ici 2020 avec une croissance annuelle de 6,2%, TriForce Tokens fera partie de cette croissance à travers des modèles de génération de revenus encore inexplorés.

Pour que TriForce Tokens puisse asseoir une base solide pour se développer, l'objectif initial sera de s'établir sur les marchés européens et américains, puis de s'étendre à d'autres régions du monde. Les marchés européens et américains génèrent la deuxième plus grande part des revenus de l'industrie du jeu, estimés à environ 49% du chiffre d'affaires en 2016. Cela correspond à une génération de chiffre d'affaires d'environ 53 milliards de dollars. Comme TriForce Tokens est établi au Royaume-Uni et est situé à proximité de certaines des plus grandes sociétés mondiales de jeux, il est logique que le projet concentre ses activités dans ces régions.

TriForce Tokens fera partie de cette croissance des revenus en développant la technologie de référence pour les sociétés de jeux établies, qui cherchent à explorer la technologie blockchain.



Source : Newzoo Insights, Emma McDonald, publié en Avril 2017

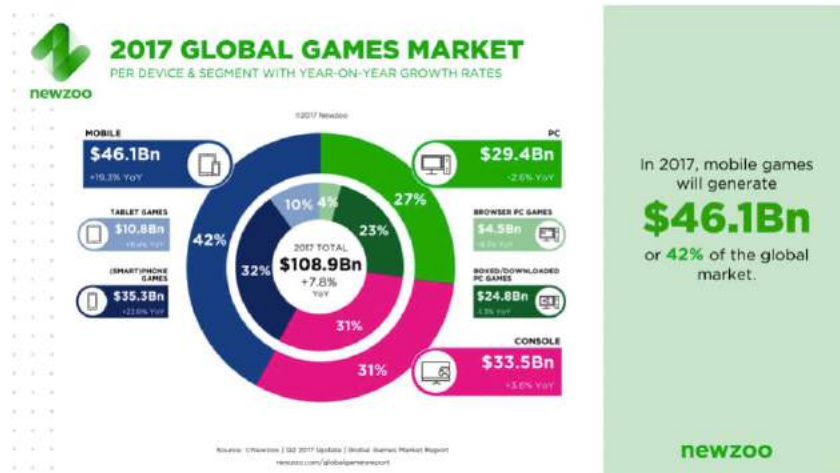
<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-b-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>

ENTRÉE AU MARCHÉ SUR MOBILE

Depuis l'introduction des smartphones, il y a eu une expansion de la population traditionnelle des joueurs, et maintenant à la fois les générations plus anciennes que les plus jeunes entrent sur le marché.

Les appareils mobiles sont devenus les appareils les plus utilisés pour les jeux en raison de l'accessibilité et de la commodité du lancement d'un jeu lors de déplacement ; * On estime que 62% des propriétaires de smartphone installent un jeu dans la semaine suivant l'achat de leur téléphone. Parmi les 27 milliards de smartphone et les 750 millions de tablettes détenues par les consommateurs, on estime que 1,75 milliards de smartphones et de tablettes sont utilisés pour jouer à des jeux.

En terme de revenus générés pour les applications de jeux mobiles, cela représente 46,1 milliards de dollars de l'ensemble de l'industrie du jeu, environ 32%.

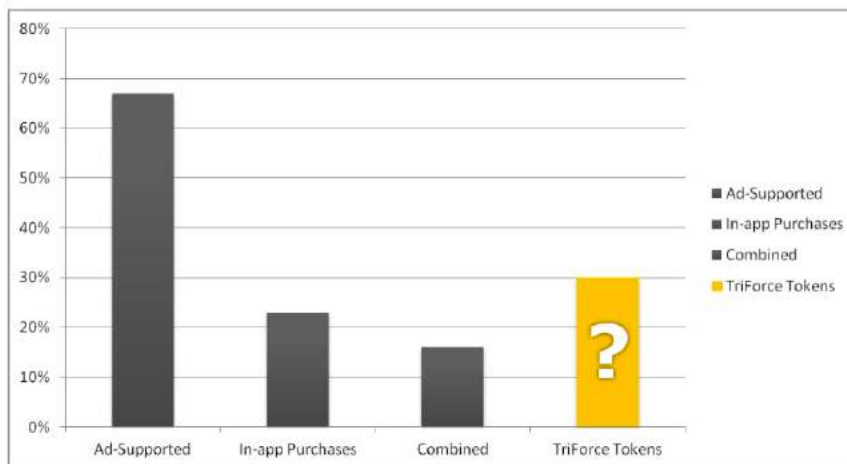


Source : Newzoo Insights, Emma McDonald, publié en Avril 2017

<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>

* Mediakix team, May 2017. <http://mediakix.com/2017/05/mobile-gaming-statistics-gaming-apps/>

MONÉTISATION DU JEU SUR MOBILE



Source: Statista, Décembre 2016, <https://www.statista.com/statistics/673479/mobile-games-android-share-monetization-model/>

L'une des méthodes les plus populaires pour les jeux mobiles est le modèle gratuit à télécharger. Ce modèle repose en grande partie sur de gros volumes d'utilisateurs qui téléchargent le jeu et qui regardent/clickent sur des publicités ou achètent du contenu numérique. Les données suggèrent que le modèle le plus efficace de monétisation est celui des publicités en jeu, avec un pourcentage plus faible combinant les deux types, soit environ 16%.

La technologie de TriForce Tokens fournira de nouveaux modèles de monétisation (comme indiqué dans le graphique ci-dessus) qui font naturellement partie du jeu et qui apportent des avantages aux joueurs. Les joueurs apprécieront le nouvel écosystème de jeu fourni par TriForce Tokens avec des développeurs bénéficiant de sources de revenus supplémentaires.

Cela indique clairement que le marché de la téléphonie mobile devrait faire partie de l'orientation stratégique de la fourniture de cette technologie

MARCHÉ DU JEU SUR PC

Bien que la part des revenus du marché des PC ait connu une légère baisse annuelle de 2,6% du chiffre d'affaires, elle reste forte avec une part de marché de 27%, générant environ 29,4 milliards de dollars pour 2017.

Malgré cela, le marché des PC est le marché du jeu le plus ancien de l'industrie et a connu une explosion récente de développeurs indépendants. Cela est dû en grande partie à l'introduction de plates-formes qui fournissent des kits de développement facilement disponibles, peu coûteux à utiliser et qui facilitent le développement.

Avec cette récente augmentation des petits studios ayant accès à ce marché ouvre la voie à TriForce Tokens pour emboîter le pas; La technologie de TriForce Tokens fournira des kits d'intégration complets qui permettront aux développeurs de déployer rapidement et facilement les solutions des projets dans le cadre de leurs versions de jeux.

MARCHÉ DU JEU SUR CONSOLE

Le marché des consoles a contribué pour 29% au chiffre d'affaires mondial du marché des jeux en 2016, avec une croissance annuelle de 4,5%, ce qui représente un chiffre d'affaires de 29 milliards de dollars en 2016.

La console détenant la plus significative part de marché de 57% est Sony, en grande partie grâce à sa console PS4, suivie par Microsoft et sa console Xbox avec une part de marché de 26%. Les deux consoles permettent aux développeurs indépendants de sortir des jeux via leurs magasins de console, ouvrant la voie au déploiement des Tokens TriForce dans cette industrie.

Sur base de tout ce qui a été dit auparavant, cela démontre la capacité de TriForce Tokens à créer une unification entre toutes les plates-formes et tous les périphériques - fournissant un accès unique à tous les types de joueurs pour collaborer via une plate-forme unique.

Sources:

- 1) Newzoo games, 2016 Global Games Market Report, https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf
- 2) VentureBeat, Dean Takahashi, March 2016 <https://venturebeat.com/2017/03/16/sony-dominates-console-market-with-57-share-worldwide/>

DÉFIS DU MARCHÉ

Le marché du jeu a évolué rapidement, ce qui a ouvert la voie à de petites sociétés de jeu et à des particuliers de créer des entreprises à succès dans l'industrie. Comme le montre clairement l'étude de marché, l'industrie continue de croître d'année en année.

Ce qui est clair cependant, c'est avec l'augmentation des opportunités et la diversité des jeux, vient une concurrence accrue et une complexité accrue en termes de production de jeux réussie, de monétisation et de marketing, atteignant les joueurs et les conservant. Ceux-ci sont particulièrement difficiles à combattre pour les petites et moyennes entreprises.

Voici une courte liste des cinq principaux défis que les développeurs de jeux disent avoir vécus.

1

Conserver les Joueurs - Réduire le Taux d'Attrition

2

Attirer les Joueurs - Améliorer la Stratégie Marketing

3

Générer des Revenus pour Soutenir le Développement

4

Comprendre les Motivations/Désirs des Joueurs

5

Trouver les Bons/nés Talents/Ressources

COMPORTEMENTS DU JOUEUR

Les joueurs ont le luxe du choix. Ils ont choisi quelles plates-formes ils utilisent, quel style de jeu ils aiment, combien de temps ils jouent et surtout sur quoi ils dépensent leur argent.

La différence entre un jeu réussi et un échec sera le résultat d'une attention portée particulière à ce qui fait que les joueurs reviennent et dépensent.

Avec l'introduction de TriForce Tokens, les sociétés de jeux pourront lutter contre plusieurs de ces défis. Ceci sera fourni par l'utilisation de l'analyse des données volumineuses des comportements des joueurs.

Voici quelques facteurs clés liés à l'établissement d'un jeu réussi et au maintien de la rétention des joueurs.

1

Prendre soin des adopteurs précoces

2

Convertir en utilisateurs payants

3

Mise à jour plus rapide avec des itérations élevées

4

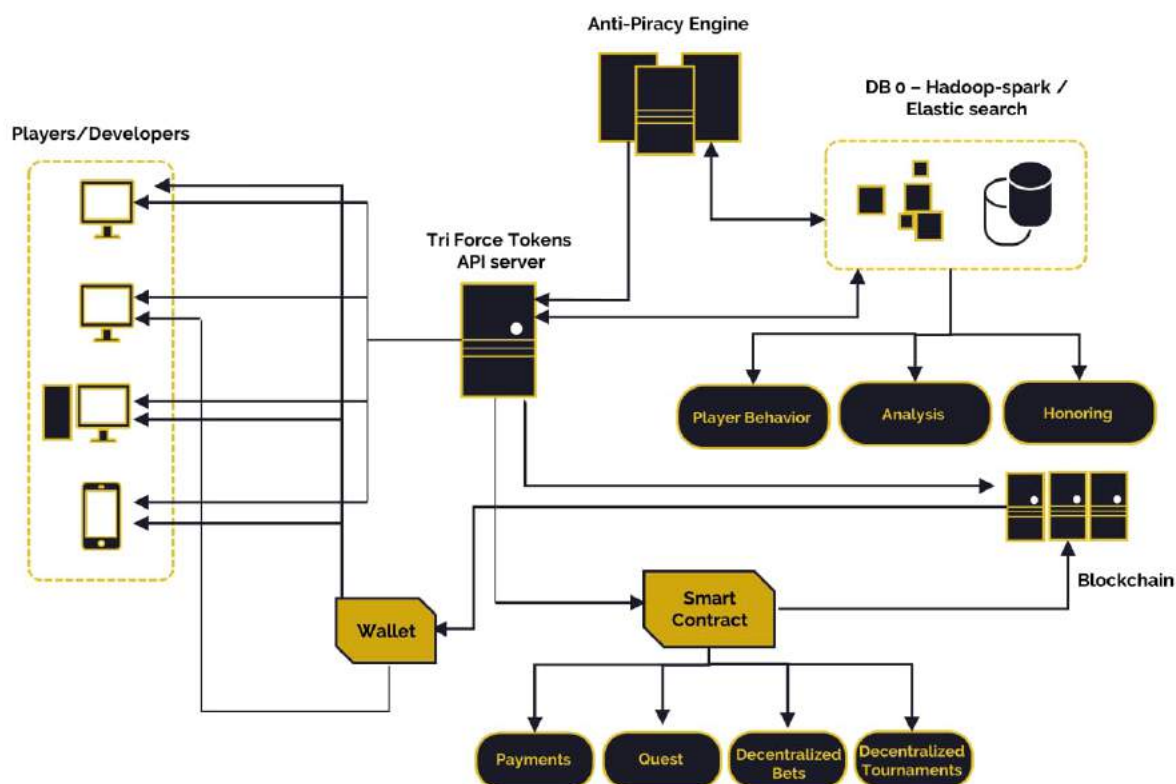
Les Premières Impressions Comptent - Impressionnez-Les !

5

Empêcher la croissance d'une communauté de joueurs toxiques

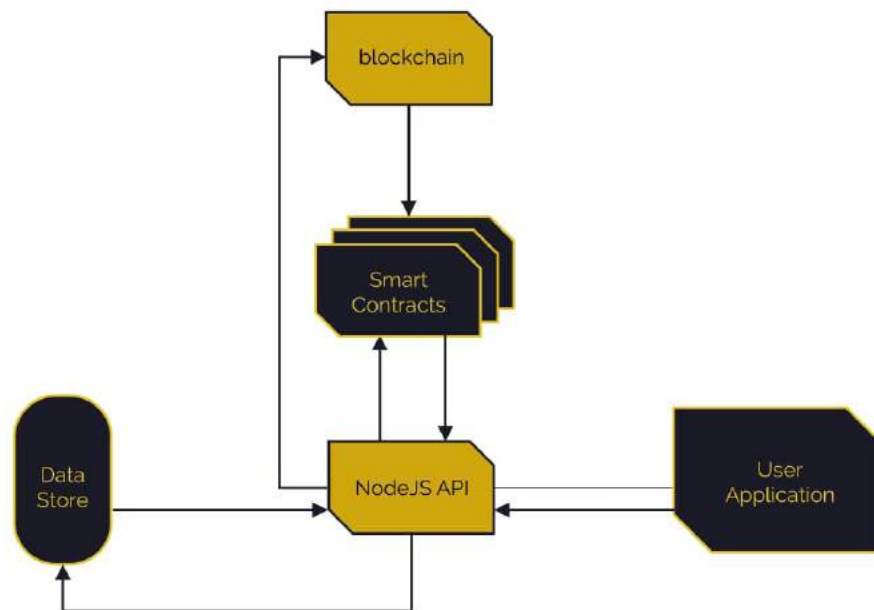
TECHNOLOGIE DE TRIFORCE TOKENS

La technologie déployée pour servir l'écosystème de TriForce Tokens est une combinaison de Tokens compatibles ERC20 implémentés sur une structure de solidité à la pointe du réseau Ethereum. Le stock technologique complet comprendra également des serveurs node.js, des magasins de données au niveau de l'entreprise, Hadoop pour l'interrogation des Big Data, des technologies frontales telles que ReactJS et des applications mobiles natives.



Le diagramme ci-dessus donne un aperçu de l'ensemble du stock technologique. De nombreux éléments doivent être pris en compte et la stratégie de développement consistera en plusieurs étapes, l'objectif principal étant de déployer une version bêta d'ici le deuxième trimestre 2018. Une plate-forme de joueurs et de développeurs, des contrats intelligents connectés à la blockchain et des kits d'intégration de développeurs pour servir la fonctionnalité au cœur.

LE RÉSEAU DE TRIFORCE TOKENS



Le réseau coordonnera la logique entre les contrats intelligents, les dApp, les applications utilisateur, l'anti-piratage et le système d'honneur. Celui-ci sera déployé via un serveur node.js utilisant une structure d'API RESTful et sera connecté à la fois à un serveur NoSQL et SQL pour un stockage de données hors blockchain.

L'une des grandes propositions uniques du projet sera celle des transactions quasi instantanées, et ainsi, l'interaction avec la blockchain via les contrats intelligents sera basée sur un modèle JIT (Just In Time), juste au moment où le réseau est invité à effectuer une opération immuable.

Les opérations immutables sont définies comme :

- TFT Retraits
- TFT Dépôts
- TFT Transferts

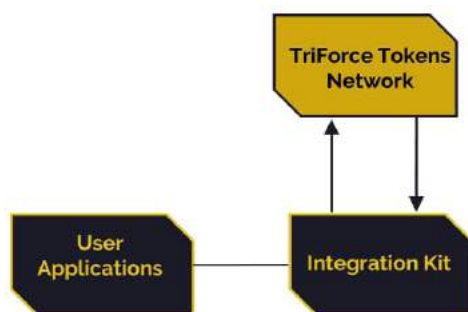
Avec cette approche, le réseau peut être déployé de manière évolutive pour gérer de lourdes charges tout en offrant un service robuste aux utilisateurs.

KITS D'INTÉGRATION DE TRIFORCE TOKENS

Les développeurs auront besoin d'un moyen pour intégrer facilement la technologie TriForce Tokens dans les jeux qu'ils développent. Cela sera fourni par une bibliothèque de kits d'intégration spécifiques à l'appareil qui répondra à toutes les plates-formes.

Les kits d'intégration sont de petites bases de code autonomes que l'équipe de développement de TriForce Tokens crée. Cela réduit considérablement le temps de développement pour les développeurs de jeux et fournit une manière cohérente et standardisée de déployer la technologie.

Le diagramme ci-dessous est un simple aperçu de l'emplacement d'un kit d'intégration dans le stock technologique.



La livraison des kits d'intégration sera assurée par un site Web de la communauté de développement qui hébergera une documentation complète, des guides pratiques simples, des exemples de codage et un forum de support

APPLICATION DÉCENTRALISÉE

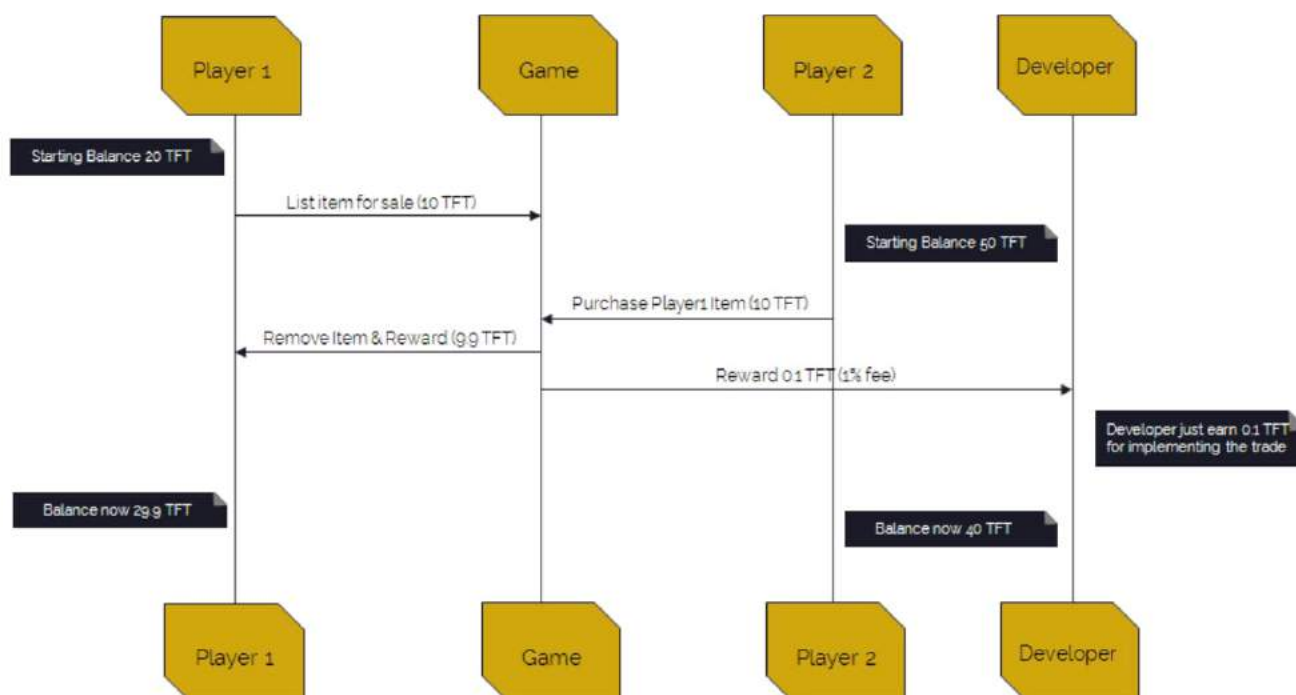
Pour favoriser l'adoption et la fidélisation des utilisateurs, les joueurs et les développeurs auront accès à une plate-forme qui leur permettra de gérer et d'analyser leurs activités au sein du réseau de TriForce Tokens.

Pour les joueurs, cela signifie accroître leur richesse numérique et collaborer au sein d'une communauté à travers toutes les plates-formes. Cela introduit un nouvel environnement pour les joueurs non seulement dans le jeu, mais aussi en dehors des jeux qui ouvre de nouvelles opportunités.

Certains des aspects uniques qui seront livrés à travers l'application décentralisée pour les joueurs seront :

- Échange de Joueur à Joueur
- Jeu compétitif et Pari
- Honneur
- Attribution de récompenses
- Construction de clans, d'équipes et d'amis

Player to Player Trade Sequence



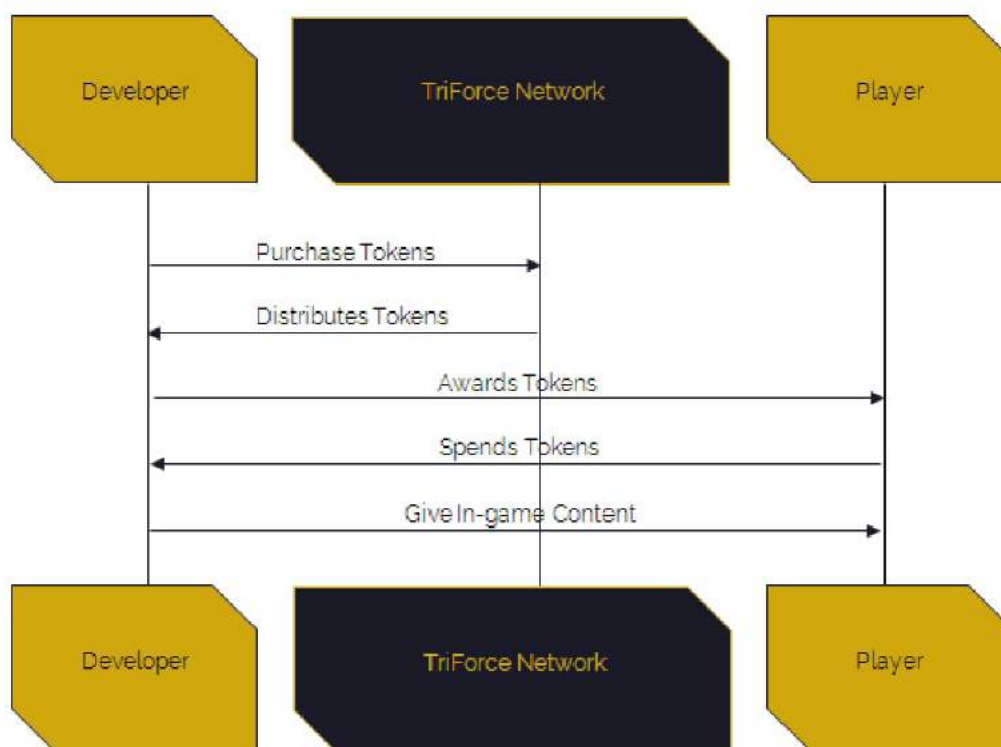
APPLICATION DÉCENTRALISÉE

Pour les développeurs, cela signifie des revenus supplémentaires, une interrogation des comportements des données des joueurs, et une plate-forme pour la promotion de leurs jeux dans la communauté. La plate-forme leur fournira plus d'opportunités pour développer leur base d'utilisateurs et fidéliser les joueurs.

Certains des aspects uniques qui seront délivrés à travers l'application décentralisée pour les développeurs seront :

- Analyses de comportement de Joueur
- Gestion du portefeuille de jeu
- Gestion des Revenus
- Génération de Revenus en dehors de leurs jeux
- Promotion du jeu à travers des quêtes
- Distribution de Récompense

Token Usage Sequence



APPLICATION DÉCENTRALISÉE

Échange Monétaire

Tous les utilisateurs pourront acheter et retirer des fonds de leur compte en utilisant des devises fiat.

Cela fonctionnera au travers d'un mélange d'échange de pair-à-pair et d'intégrations avec des échanges tiers. Cela permet aux utilisateurs de bénéficier des meilleurs taux du marché et d'accélérer les transactions.

Politique de rachat aux développeurs

De plus, les développeurs auront la possibilité de revendre leurs Tokens TriForce au taux d'origine auquel ils ont acheté via leur compte. Cela fonctionnera pour contrer la dépréciation de la valeur de leurs Tokens TriForce.

Pour implémenter cela, le réseau de TriForce Tokens doit protéger ces fonds reçus en les stockant séparément dans un compte protégé. Cela garantit que ces fonds ne sont utilisés que dans le cadre de transactions de rachat aux développeurs.

Par exemple, le développeur A achète 500 Tokens au prix de 1 \$ chacun auprès de TriForce Tokens, ce qui signifie une valeur de transaction de 500 \$. Un mois plus tard, la valeur des Tokens se déprécie à 0,50 \$, ce qui signifie qu'à la valeur du marché, le développeur A détient maintenant 250 \$ de Tokens. Puisque les fonds ont été protégés par TriForce Tokens, le développeur A sera en mesure de revendre à la valeur initiale de 1 \$, recevant ainsi le plein montant de 500 \$.

Dans le cas d'une appréciation de la valeur, les fonds de rachat des promoteurs seront intégrés dans un processus de transaction de valeur marchande normale, garantissant que les promoteurs reçoivent la pleine valeur marchande de leurs Tokens et que les fonds de rachat soient libérés.

STRATÉGIES ANTI-PIRATAGE

Le piratage est un problème qui ne risque pas de disparaître. Sur la base de la recherche menée, il a été découvert que les développeurs acceptent simplement ceci et essayent de minimiser les dommages pour les revenus autant que possible.

Il existe une grande variété de méthodes qui tentent de lutter contre le piratage dans l'industrie du jeu et avec un succès raisonnable en empêchant les méthodes simples de piratage. Cependant, il n'y a pas de réponse définitive pour arrêter ceux qui sont déterminés à contourner ces méthodes. Evidemment, pour les développeurs indépendants ou les petites entreprises, le niveau d'investissement requis pour tenter de contrer le piratage n'est pas viable commercialement. En fait, il existe l'argument plus commercialement valable de considérer le piratage comme faisant partie intégrante des jeux d'édition. Ainsi, plus de réflexion doivent être menée dans les modèles de revenu pour récupérer la valeur que les pirates enlèvent.

Ceci en tête, l'objectif de TriForce Tokens est de créer la technologie et l'infrastructure qui le rendront plus attractif et qui rendront le piratage plus facile à détecter dans l'industrie du jeu en utilisant la blockchain. Les objectifs du projet sont simplement de fournir plus de perspicacité pour les développeurs, de leur fournir de manière proactive la technologie pour détecter et leur permettre de déployer des stratégies uniques pour la génération de revenus.

Plus précisément, comment cela fonctionnerait si la pratique était basée sur la transparence de la blockchain et la vérifiabilité qu'une transaction d'utilisateurs connectés s'est produite et est authentique. Cela permettra d'utiliser les méthodes de détection pour inciter les développeurs à des activités spécifiques.

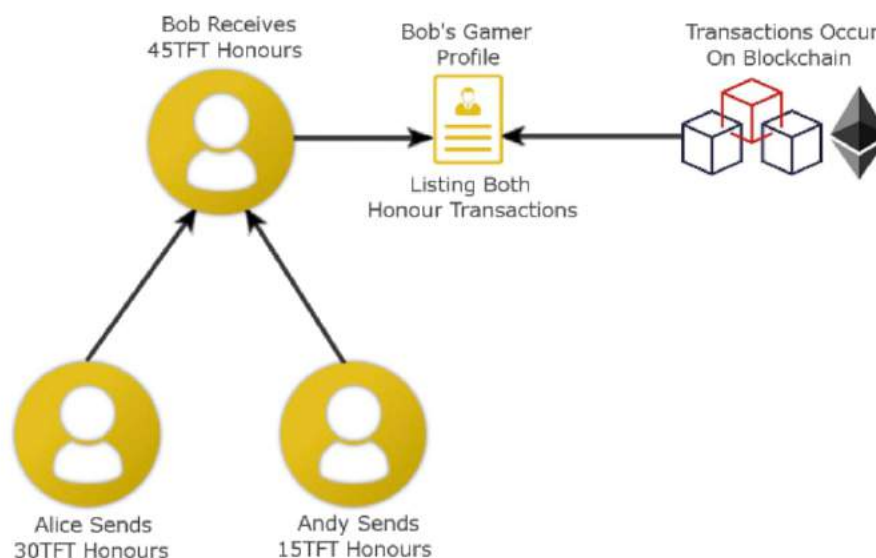
SYSTÈME D'HONNEUR DE PAIR-À-PAIR

Lorsque l'on s'intéresse aux communautés de jeu multijoueur, il y a beaucoup de collaboration non seulement dans le jeu, mais aussi en dehors des jeux. Prenons l'exemple récent de la diffusion en direct. Les gens s'inscrivent et suivent des joueurs populaires, leur donnant de l'argent soit parce qu'ils donnent un aperçu précieux de leurs stratégies propres, soit simplement parce qu'ils le rendent divertissant. D'autres exemples incluent les joueurs qui s'aident les uns les autres dans le jeu, en complétant des quêtes ensemble ou en partageant des objets de jeu qu'ils ont acquis.

TriForce Tokens crée un système de distinction unique qui sera exploité dans ces communautés de collaboration - fournissant un moyen d'identifier facilement les joueurs de confiance et de montrer leur appréciation les uns aux autres et s'ils ont été aidés d'une manière ou d'une autre. Parce qu'il est lié à la blockchain, cela signifie que les joueurs peuvent porter ces distinctions avec eux et construire une histoire transparente et vérifiable.

Cela encouragera réellement la collaboration et aidera à contrer les joueurs toxiques, en créant de la valeur grâce à un jeu de soutien ; Les joueurs peuvent maintenant gagner un revenu simplement pour s'entraider.

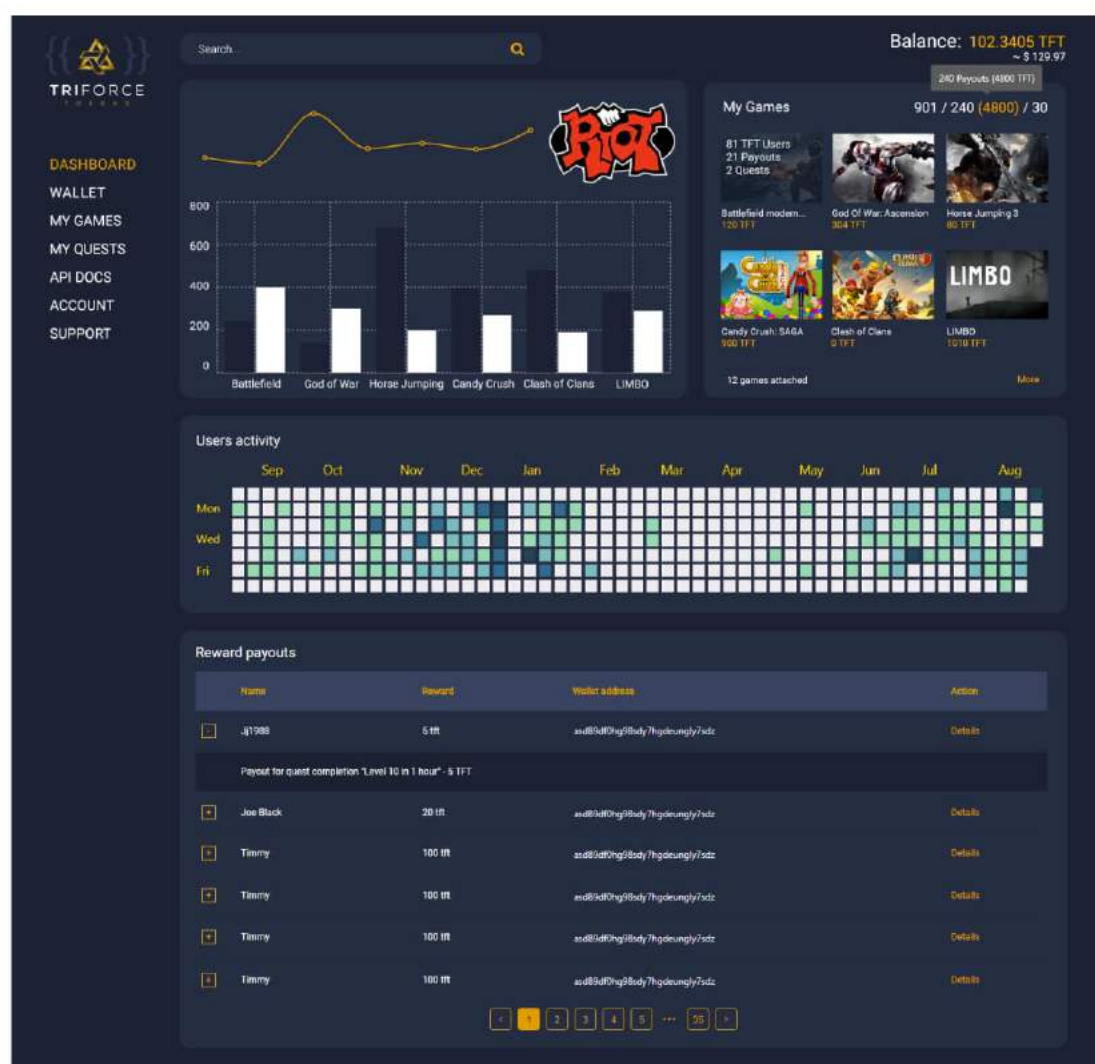
En pratique, cela permettra à un joueur d'honorer un pair en lui faisant don de quelques Tokens TriForce grâce à une action spéciale d'honneur qui porte un cachet d'honneur qui s'accumulerait envers ce profil de joueurs. Cela donne aux joueurs la possibilité de gagner des Tokens TriForce grâce aux honneurs. Ceux-ci sont visiblement distincts des autres transactions qui ont eu lieu.



PROTOTYPE DE LA PLATE-FORME DU DÉVELOPPEUR

Le prototype peut dorénavant être accédé ci-dessous :

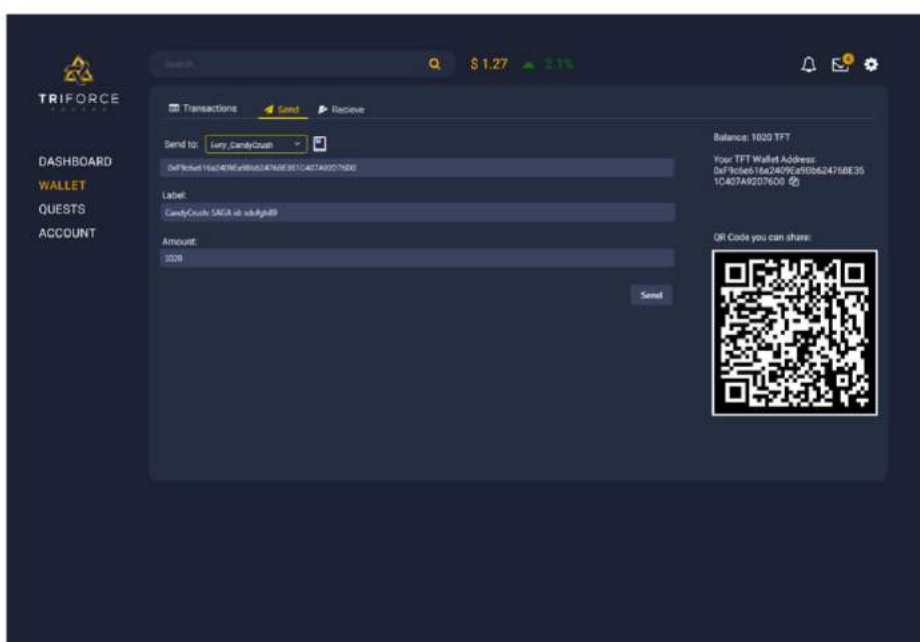
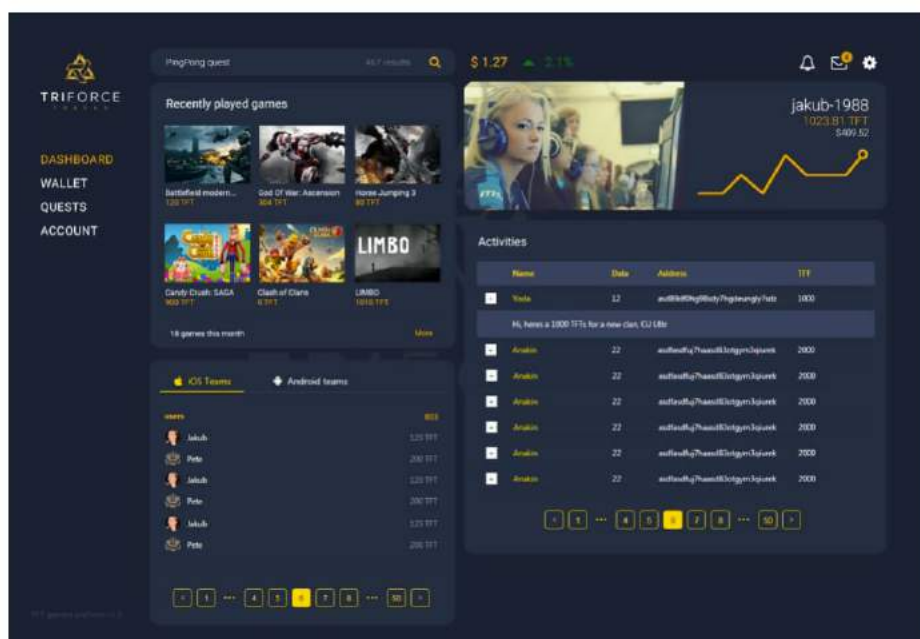
<https://developer.triforcetokens.io>



PROTOTYPE DE LA PLATE-FORME DU JOUEUR

Le prototype peut dorénavant être accédé ci-dessous :

<https://player.triforcetokens.io>



HISTORIQUE DU PROJET

Septembre 2015

Pete Mardell crée une plate-forme qui permet de déployer des jeux multijoueurs basés sur un navigateur où les joueurs peuvent miser des Bitcoins les uns contre les autres.

Avril - Septembre 2016

Pete et Raza se sont réunis pour travailler sur un nouveau projet d'un initial concept mais le plan était maintenant de le déployer en utilisant le réseau Ethereum. Pendant ce temps, une étude de marché a été menée.

Février 2017

Présentation des nouveaux membres de l'équipe et début des travaux sur les prototypes du réseau et des maquettes visuelles.

Le premier conseiller, Nazaraf Shah, un professeur de Ethical Hacking et de Sécurité à l'Université de Coventry se joint au projet.

Mal 2017

Jeu fonctionnel de base complet avec la technologie intégrée.

Juin 2017

Officiellement enregistré au Royaume-Uni à Companies House en tant que société à responsabilité limitée. Recherche sur les exigences du cadre réglementaire britannique pour lancer l'ICO, début des discussions avec la FCA et des exigences de la Commission des Jeux de Hasard.

Juillet 2017

Introduction de nouveaux conseillers au projet :

°Amos Anderson, Maître de Conférence à l'Université de Coventry, MBA en Administration des Affaires

°Kate Breed, Ancien Biologiste Moléculaire, Gestion du Changement d'Entreprise

°Owen Ashby, Analyste d'Affaires, Intelligence de Marché et Stratégie d'Entreprise

Enregistré auprès du Bureau des Commissaires à l'Information concernant les politiques de protection des données.

Août

Devenu membre à part entière de TIGA, un jeu, éditeur et association professionnelle

Partenaire de IT Governance Ltd, fournissant un audit technologique et des assurances

Partenariat avec Bitcoin PR Buzz pour gérer les communications de marketing.

CARNET DE ROUTE

14 Octobre – 16 Octobre 2017

Prévente de l'ICO

Si vous souhaitez rejoindre la prévente, veuillez s'il vous plaît visiter le site internet et manifestez votre intérêt à vous joindre. Vous recevrez ensuite des détails sur la façon d'y participer. Ceux qui participent à la prévente recevront un bonus de 60% et seront les premiers à recevoir les Tokens et les dividendes. Le financement maximal accepté à ce stade sera de 1.000.000 \$.

11 Novembre – 25 Novembre 2017

Lancement Public Officiel de l'ICO

Le principal round de financement s'ouvre aux contributeurs. Veuillez consulter la section sur les règles de l'ICO pour plus de détails.

Décembre 2017

Établir une Base d'Opérations et une Campagne de Recrutement

Établir de nouveaux bureaux dans une zone avec un haut niveau de talent technique et une forte concentration d'entreprises de jeux.

Avril 2018

Obtenir la certification ISO27001.

La phase 1 du réseau bêta est terminée, ce qui comprend le commerce d'objets, les quêtes et le système d'honneur.

La version bêta des stratégies anti-piratage est déployée.

Mai 2018

Devenir entièrement compatible GDPR (Règlement Général sur la Protection des Données) avec l'aide d'IT Governance Ltd.

Juin 2018

Compléter les bibliothèques de kit d'intégration de la version bêta pour les plates-formes et construire la plate-forme de communauté de développeurs avec une documentation complète.

Novembre 2018

Terminer la phase 2 du réseau bêta, qui comprend les tournois décentralisés, les paris pair-à-pair, le moteur comportemental du joueur.

Mars 2019

Sortie de la version définitive de toute la technologie TriForce Tokens.

ASSURANCE DE TECHNOLOGIE, JURIDIQUE & GOUVERNANCE



Audit de la Technologie et Gouvernance IT

Nous travaillons avec IT Governance Ltd, qui est un leader mondial dans le domaine des normes de gestion internationales, de la gouvernance informatique, de la cybersécurité, de la gestion des risques et de la conformité.

IT Governance Ltd travaille avec TriForce Tokens Ltd pour devenir Cyber Essentials Plus, certifié ISO27001 et prêt pour la législation GDPR.

Visitez <https://www.itgovernance.co.uk> pour plus d'informations



ASSURANCES DU FONDS

Bureau du Commissionnaire à l'Information

TriForce Tokens Ltd est enregistré comme un contrôleur de données (ZA270643) auprès du Bureau du Commissaire à l'Information qui est l'autorité indépendante du Royaume-Uni chargée de défendre les droits de l'information dans l'intérêt public, favorisant l'ouverture par des organismes publics et la confidentialité des données.

Certification ISO27001 et GDPR

TriForce Tokens Ltd travaille en collaboration avec IT Governance Ltd pour obtenir la certification ISO27001 et préparer la législation GDPR qui sera mise en vigueur en Europe et au Royaume-Uni le 25 mai 2018. Cela fera de TriForce Tokens le premier projet ICO au Royaume-Uni à travailler en conformité totale.

Commission des Jeux de Hasard du Royaume-Uni

TriForce Tokens Ltd passe actuellement par le processus de demande d'obtention d'une licence d'exploitation intermédiaire de paris à distance auprès de l'autorité de réglementation officielle des jeux de hasard du Royaume-Uni, la Gambling Commission.

Membre Officiel de TIGA

TIGA est le réseau des développeurs de jeux et des éditeurs numériques et l'association professionnelle représentant l'industrie des jeux vidéo.

TIGA a remporté 24 prix reconnus d'entreprise depuis 2010. Ils mènent de nombreuses campagnes influençant la politique gouvernementale relative aux avantages de l'industrie, comme l'allégement fiscal, l'amélioration des crédits d'impôt et la création d'un fonds prototype de 4 millions de livres sterling pour les nouvelles entreprises.

Visitez <http://tiga.org> pour en apprendre plus.



ASSURANCES DU FONDS

Gestion du Fonds

TriForce Tokens n'aura pas accès aux fonds à la fin de l'ICO. Au lieu de cela, les fonds seront débloqués en fonction des objectifs définis dans le point 5.2 Stratégie de Lancement du Fonds. Ceci sera géré de manière indépendante par CoinPayments qui agira en tant que partenaire indépendant de gestion de fonds tiers. Ceci fournit le niveau d'assurance que les fonds ne seront pas débloqués tant que les objectifs mesurables spécifiques n'auront pas été atteints pour faire avancer le projet.



Politique de Transparence

L'entreprise appliquera une politique de transparence qui spécifie :

- Un responsable dédié aux communications sera responsable de la livraison de la politique de transparence
- Mises à jour au minimum bi-hebdomadaires détaillées du projet
- Tout nouveau membre de l'équipe sera présenté publiquement
- Un résumé du rapport sur les comptes en fin d'exercice sera divulgué aux contributeurs

Les politiques ci-dessus n'exigent pas que TriForce Tokens révèle toute information qui pourrait être dommageable pour le personnel, les opérations commerciales ou divulgue des informations sensibles dont les concurrents pourraient tirer profit.

RÈGLES DE L'ICO

Le capital sera levé et géré à travers un portail hébergé à <https://triforcetokens.io> qui fonctionne sur un cryptage SSL SHA256, possède la protection DDOS de Cloudflare, des pare-feux et des politiques d'accès au serveur en place.

La valeur de base par Token TFT sera de **0.20 \$** pendant à la fois la prévente et la vente principale de l'ICO, indépendamment de la crypto-monnaie utilisée.

La quantité totale de TFT créés sera de 500.000.000 dont 375.000.000 disponible pour les participants de l'ICO.

Tout TFT non vendu sera brûlé à la fin de l'ICO.

Prévente

Une prévente publique aura lieu entre le 14 octobre et le 16 octobre 2017, pour une période de 48 heures. Les exigences spécifiques seront :

- Un cap d'investissement maximal de 1.000.000 \$
- La quantité disponible de TFT sera de 8.000.000
- Tous les participants reçoivent un bonus de 60%

Il y aura 50 appareils gratuits Trezor Ledger Nano S donnés au hasard aux participants.

Toute personne participant à la prévente recevra un bonus symbolique de 60% sur le montant total de sa contribution et sera prioritaire dans la livraison des Tokens et des paiements de dividendes (le cas échéant). Veuillez visiter <https://triforcetokens.io> et manifestez votre intérêt en rejoignant la prévente.

ICO Officielle

L'heure officielle de début -et la date à laquelle les membres du public pourront contribuer- sera le 11 novembre 2017 à 12h30 GMT (13h30 CET).

Le financement participatif restera ouvert jusqu'à ce que l'une des conditions suivantes soit remplie :

- Le seuil maximal est atteint (40.000.000 \$)
- La date de fin du 25 Novembre 2017 à 12:30 GMT (13:30 CET)

Si le financement collectif n'atteint pas un minimum de 500.000 \$ en valeur crypto-monnaie à la fin de la période de financement, tous les fonds recueillis seront retournés aux contributeurs, moins les frais de transaction engagés.

Les fonds seront acceptés dans la forme de BTC, ETH, LTC, WAVES qui seront stockés dans des portefeuilles de stockage à signature unique détenus par CoinPayments pour fournir un niveau de protection contre une attaque ou une violation.

RÈGLES DE L'ICO

Des politiques et des procédures strictes sont en place pour gérer le niveau de financement, de protection et de gestion des fonds, mais aucune garantie ne peut être faite que les fonds seront sûrs à 100%, comme c'est le cas dans l'industrie des crypto-monnaies. Sur cette base, si une attaque ou une violation entraînant la perte de fonds parvient, cela ne serait pas considérée comme désastreux pour le lancement du projet, tous les contributeurs recevront toujours des Tokens proportionnellement au financement qu'ils ont fourni.

Par exemple :

Un porte-monnaie particulier qui stocke le Litecoin est forcé et 30% de perte de financement de Litecoin se produit. Les contributeurs qui contribuent en Litecoin recevront toujours le même nombre de Tokens TriForce à la fin de la vente participative publique, comme si l'attaque n'avait jamais eu lieu.

A la fin de la vente participative, un processus d'audit complet aura lieu, qui impliquera de s'assurer qu'aucun autre financement n'est reçu, les fonds reçus sont vérifiés aux adresses et vérifie que les transactions correspondent aux contributeurs. Une fois que TriForce Tokens est satisfait du processus d'audit, la distribution des Tokens TriForce sera procédée aux contributeurs et sera complétée endéans les 30 jours.

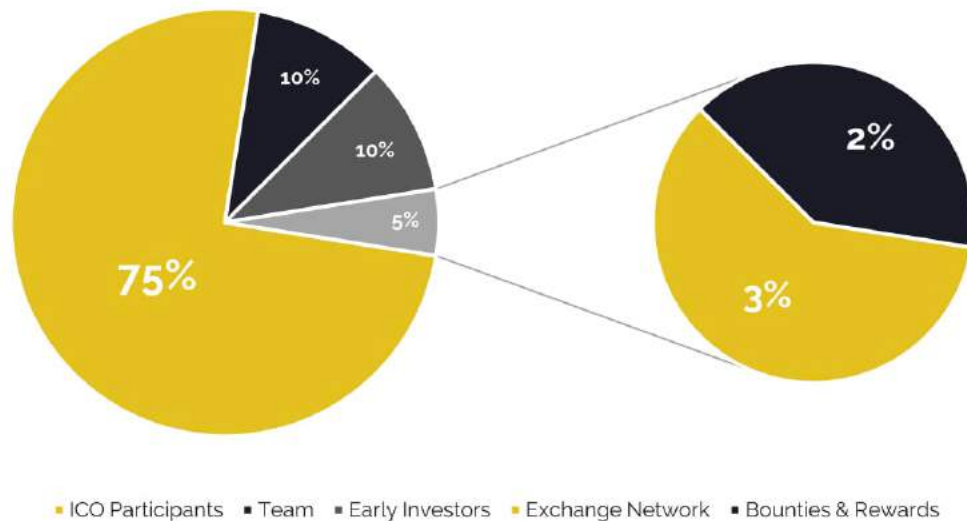
Structure de Bonus

Afin d'encourager un soutien précoce lors du lancement du financement participatif, un système de bonus attractif évoluant au fil du temps sera introduit.

Date	Bonus
Prévente 14 Octobre - 16 Octobre 2017	60%
11 Novembre 13:30 CET - 12 Novembre 13:30 CET (Première 24 Heures)	30%
12 Novembre 13:31 CET - 18 Novembre 13:30 CET (6 Jours Suivants)	15%
18 Novembre 13:31 CET - 25 Novembre 13:30 CET (7 Derniers Jours)	AUCUN BONUS

RÈGLES DE L'ICO

Distribution des Tokens



Tout Token non-vendu sera brûlé pour compenser l'amortissement dû à une offre excédentaire.

Comme il existe une offre fixe de Tokens TriForce disponibles et que des bonus variés sont en place, les contributeurs recevront une part des Tokens proportionnellement à leur contribution et au niveau de bonus appliqué.

Exemple A :

Darren contribue de 500 \$ pendant la première journée et reçoit un bonus de 30%. Darren contribue ensuite de 250 \$ à la fin de l'ICO et ne reçoit aucun bonus. Ce financement signifierait que Darren recevra des Tokens TFT d'une valeur de 900 \$ en ayant contribué seulement de 750 \$.

$$(\text{Première contribution} + \text{Bonus}) + \text{Deuxième contribution} = \text{Parts Unitaires}$$
$$500 + ((500 / 100) \times 30) + 250 = 900$$

RÈGLES DE L'ICO

Exemple B :

Sarah contribue de 1000 \$ pendant la première semaine, mais après le premier jour, et a reçu un bonus de 15%.

Ce financement serait converti en parts unitaires totalisant 1 150 points.

$$\begin{aligned} \text{Première contribution} + \text{Bonus} &= \text{Parts Unitaires} \\ 1000 + ((1000 / 100) \times 15) &= 1,150 \end{aligned}$$

En utilisant les deux exemples ci-dessus, Sarah s'attend à recevoir un peu plus de 21% de Tokens TriForce de plus que Darren.

STRATÉGIE DE LANCEMENT DES FONDS



L'équipe est déterminée à atteindre ses objectifs et a bon espoir qu'ils seront atteints. Pour fournir un niveau d'assurance aux contributeurs, TriForce Tokens a demandé la fourniture de services professionnels de gestion tiers de CoinPayments.

CoinPayments est le premier et le plus grand processeur de paiement de plus de 70 crypto-monnaies à travers 182 pays différents et est utilisé par plus de 348.500 vendeurs.

En s'associant avec CoinPayments pour fournir des services de gestion tiers, les fonds ne sont libérés que lorsque certains objectifs sont atteints et dès que les contributeurs reçoivent leurs Tokens TriForce à la fin de l'ICO.

Les méthodes spécifiques de réception des fonds à partir des crypto-monnaies acceptées seront le déploiement de portefeuilles de stockage froid à signature unique. CoinPayments aura un accès exclusif à ces portefeuilles à signature unique. Cela signifie que les fonds ne peuvent être libérés que lorsque CoinPayments accepte de le faire, comme le prévoit le contrat entre eux et TriForce Tokens.

La stratégie de diffusion des fonds sera basée sur les étapes suivantes :

Étapes	Date Prévue	Fonds Relâchés
Fonds initial relâché dès que le cap minimal de 500.000 dollars est atteint	16 Octobre 2017	\$250,000
Finalisation totale de l'ICO et les Tokens ont été distribués aux contributeurs	30 Décembre 2017	25%
Publication de la version bêta du réseau API, de la plate-forme de développeurs et de joueurs	Avril 2018	25%
Introduction du moteur d'analyse comportementale du joueur et du système honorifique	Décembre 2018	25%
Publication de la version finale de notre entière capacité technologique incluant le système anti-piratage	Avril 2019	25%

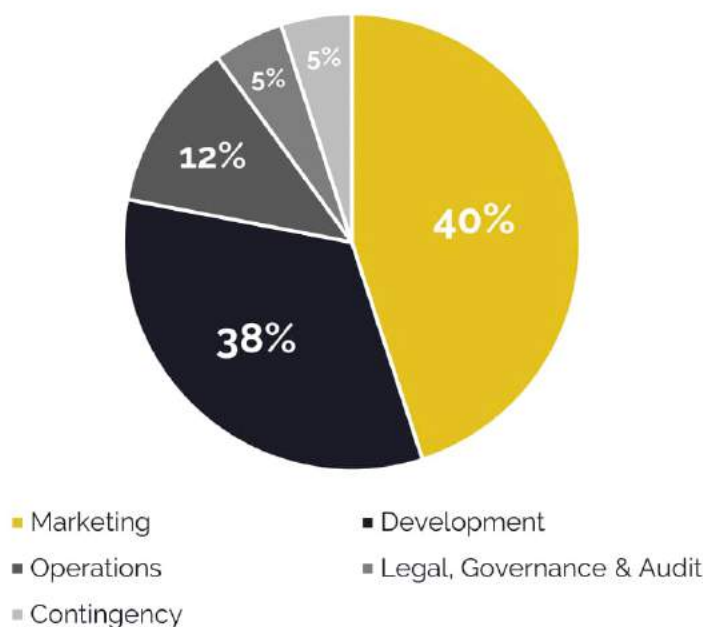
UTILISATION DU FONDS

La première utilisation des fonds consistera dans un premier temps à développer l'équipe de manière significative afin d'introduire de nouvelles compétences susceptibles de favoriser le développement, la promotion et la gestion de l'ensemble du projet. TriForce Tokens établira également de nouveaux espaces de bureau dans une zone au Royaume-Uni où il y a un bon niveau de talent disponible et de sociétés de jeux.

L'ensemble du processus de recrutement sera transparent et de nouvelles personnes seront présentées à la communauté des contributeurs par le biais de publications. Un responsable de la communication sera recruté, assurant que les contributeurs soient tenus au courant des progrès du projet et qui appliquera la politique de transparence.

L'autre domaine clé que le financement soutiendra sera les opérations de marketing. Il sera impératif que des partenariats solides soient établis pour assurer la croissance des entreprises. Cela impliquera la participation à des événements, du contenu promotionnel, des partenariats et de l'engagement avec la communauté de jeu plus large. TriForce Tokens investira massivement dans ce domaine pour assurer une réelle pénétration du marché.

Utilisation du Fonds





TRIFORCE
T O K E N S

RESTEZ EN CONTACT



<https://triforcetokens.io>



<https://t.me/TriForceTokens>



[@triforcetokens](https://twitter.com/triforcetokens)



<https://triforcetokens.io/slack-invite>