

InTimeGame

순수 이더리움 블록체인 게임

소개

InTimeGame 은 완벽하게 이더리움 블록체인 내에서 동작하는 게임입니다.

우리는 정해진 시간에 가장 가깝게 이더리움을 보낼 수 있는 사람에게 보상하고 싶었습니다. 하지만 이더리움 시스템의 현실은 그렇게 간단하지 않았습니다. 여러 위험 요소들을 피해서 새로운 게임을 만들었고, 원래 계획했던 게임은 이더리움 시스템이 좀 더 성숙하게 되면 그때 실행할 것이며, 이미 구현되어 블록체인에 올라가 있습니다.

새로운 게임은 정시 전후의 일정 범위 시간 안에 이더리움을 보낸 사람 중 랜덤하게 골라 보상하는 방식의 게임입니다. 매월 말일과 1일을 제외하고 매일 24명의 당첨자가 반드시 나옵니다.

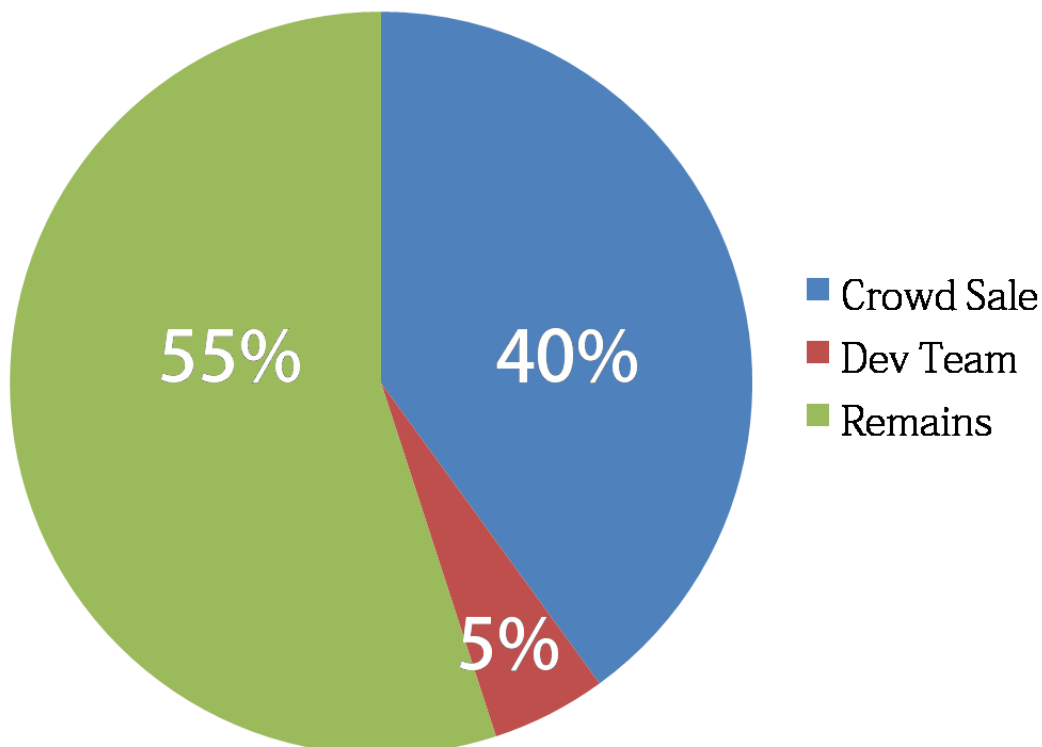
큰 그림에서 보면 게임과 투표와 이더 네트워크 전체가 게임의 구성요소입니다.

본 게임은 속도나 안정성 면에서 이더리움 발전의 척도가 될 것으로 기대합니다.

Crowdfunding

전체 토큰 배분

토큰의 총량은 100,000,000 입니다.



ICO 방식

MyEtherWallet.com 에서 참여해야 합니다. 특히 거래소 계좌에서 절대 보내지 말아주세요.

ICO는 크게 두가지의 방식으로 진행합니다.

Period Sale

- 일정 기간동안 모인 금액으로 판매 토큰수를 나눠서 분배하는 방식입니다.
- 토큰의 양은 [투자금액 * 해당 ICO의 판매 토큰 수량 / 총 모금액] 이 되며, MyEtherWallet.com 에서 [getCrowdSaleToken] 을 실행하여 수령합니다.
- 자세한 사항은 추후 대쉬보드를 확인해주세요.

Price Sale

- 정해진 가격으로 토큰을 판매하는 방식입니다.
- 자동으로 즉시 토큰을 수령합니다.
- Price Sale 에만 참여한다면 [getCrowdSaleToken] 을 실행할 필요가 없습니다.

ICO

	Type	Period	Sale token amount	Price	Use
Pre Sale	Period Sale	2017.09.10 ~ 2017.09.16	10% of total supply	market	dApp marketing legal
1st ICO	Period Sale	2017.10.01 ~ 2017.10.07	10% of total supply	market	dev Team - 30% hour game prize pool - 40% year game prize pool - 30%
2nd ICO	Price Sale	2017.10.08 ~ 2017.10.14	5% of total supply	120% of 1st ICO's price	
3rd ICO	Period Sale	2017.10.15 ~ 2017.10.21	10% of total supply	market	
4th ICO	Price Sale	2017.10.22 ~ 2017.10.28	5% of total supply	120% of 3rd ICO's price	

* 이더리움 업데이트 상황에 따라 사전판매를 제외한 스케줄은 조정될 수 있습니다.

게임

규칙

게임은 시 게임, 월 게임, 연 게임으로 구분되어 각각의 보상품을 가집니다. 아래에서 [A / B / C] 로 표시하는 부분은 각각 시, 월, 연 게임의 속성을 의미합니다.

[매시 정각 / 매월 1일 0시 / 매년 1일 0시] 기준으로 [10분 / 3시간 10분 / 6시간 10분] 전후 동안 송금이 처리된 사람들이 후보가 됩니다.

게임은 겹치지 않고, 연 월 시 순으로 우선순위가 매겨집니다.

기본적으로 [보낸 금액 * 보낸 수 * [boostPrize](#)] 가 당첨금이 될 것입니다. 만약 게임 참여가 저조 하더라도 당첨금 계산에서는 보낸 수를 최소 [100 / 300 / 1000] 으로 합니다.

당첨자가 보상풀에서 보상을 100% 가져가고, 시 게임의 경우 그 보상의 3%, 3%, 4% 가 각각 월게임, 연게임, 개발 풀에, 월 게임의 경우 그 보상의 3%, 4% 가 각각 연게임, 개발 풀에, 연 게임의 경우 그 보상의 4% 가 개발 풀에 들어갑니다. (심플하게 계산하면, 시 게임 평균 당첨금이 10 이더라고 했을 때, $3\% \times 24\text{시간} \times 365\text{일} = 26280\%$ 즉 2628 이더 가 연 게임 보상풀에 있을 것입니다. 우리는 월 게임과 연 게임의 보상풀이 이월되지 않기 바라기 때문에, boostPrize 가 한시적으로 높게 설정될 가능성이 많습니다.) 만약 보상풀이 모자른 경우, 보상풀의 전체금액에서 각각의 비율로 나누어 지급됩니다.

당첨자 선정

당첨자 선정 과정은 다음과 같습니다.

게임이 시작되는 시간에 대쉬보드에 복호화 불가능한 암호화 결과인 해쉬값을 공개합니다. 게임이 끝나는 시간에 대쉬보드에 랜덤 문자열과 암호화 키, 해쉬값을 같이 공개하여 이 문자열이 게임 시작전에 생성되었다는 것을 증명합니다. 랜덤 문자열은 숫자와 알파벳의 조합으로 되어있으며, 그 중 숫자만을 골라 이더리움 시스템에 보냅니다. 그리고 블록체인에서는 이 값으로 당첨자를 선정합니다.

이 과정은 유일하게 외부에서 게임에 관여해야하는 부분입니다. (기술적인 측면에서는 투표를 통한 속성값 조정은 게임을 더 재밌게 만들기 위한 옵션일 뿐입니다.)

이더리움의 성숙에 따라 원래 의도했던 게임으로 전환하고 나면 이 과정은 필요없어지므로 순수한 이더리움 시스템만으로 게임이 이루어질 것입니다.

토큰 참여

우리는 토큰으로도 게임에 참여할 수 있게 고안했습니다. 단, 연게임은 오로지 이더로만 참여할 수 있습니다. **최소 참여가능 갯수**는 1개이며, 토큰 참여 또한 보상은 이더로 이루어집니다.

당첨금은 인타임게임에서 정해진 토큰 대 이더 **교환비율**로 계산될 것입니다. 예를 들어 100 토큰 = 1 이더. 하지만 보상화폐인 이더리움 유치를 위해 핸디캡을 적용합니다.

토큰 참여 당첨금은 100% 가 아닌 25~50% 의 **가변배율**을 적용합니다. 이 가변배율은 토큰으로 당첨될 때마다 1%씩 낮아지고 이더로 당첨될 때마다 1%씩 높아지지만 가변배율 범위를 벗어날 수는 없습니다.

참여방법

이더는 단순히 MyEtherWallet.com 에서 스마크 컨트랙트 주소로 보내기만 하면 됩니다. 토큰도 역시 MyEtherWallet.com 에서 간단히 참여할 수 있습니다. 자세한 방법은 추후 대쉬보드에서 가이드를 제시합니다.

유의사항

제한 시간 안에 송금이 처리되지 못해 후보가 되지 않은 사람은 해당 금액을 되돌려받습니다. 단, 이더리움 시스템의 특성 상 가스 비용(송금 수수료)은 돌려받지 못합니다.

반드시 MyEtherWallet.com 에서 참여해야 합니다. 거래소 계정으로 참여할 경우 어떤 보상도 보증할 수 없습니다.

보상 지급

게임에 성공적으로 참여했으나 당첨되지 못한 사람에게는 참여보상으로 1 이더 당 100 토큰을 지급합니다. 이 **참여보상**은 이더리움으로 게임에 참여한 경우에만 적용되며, 시간이 지날수록 단계적으로 줄어들어, 결국 없어질 것입니다.

보상은 실시간으로 이루어지지 않으며, 게임이 끝난 후 MyEtherWallet 에서 간단한 방법을 통해 직접 보상을 수령해야 합니다. 자세한 방법은 추후 대쉬보드에서 가이드를 제시합니다.

투표

투표는 intimegame 팀만 발의할 수 있고 대쉬보드에 미리 공개될 것입니다. 투표는 이더리움 블록 체인에서 이루어지고 MyEtherWallet 에서 간단히 실행 가능합니다. 자세한 방법은 추후 공지합니다.

10000개 이상의 토큰을 보유한 사람은 투표 시 **0.1~3.0%** 수준의 추가 토큰을 즉시 지급받습니다. 투표권은 최소 투표 참여 가능 토큰수의 몇배를 보유하고 있는가에 따라 결정되며, 투표 당 한 번의 참여만 가능합니다. 예를 들어, 최소 투표 참여 가능 토큰수가 10000 이고, 추가 토큰 보상이 1% 이고 현재 34000 개의 토큰을 보유하고 있다면, 3 의 투표권을 가지게 되고 $30000 * 1\% = 300$ 토큰을 추가로 받게 됩니다.

투표에 참여하고 나면 해당 투표가 끝날때까지 다른 지갑으로 토큰을 보낼 수 없습니다. 단, 지갑 끼리의 이동이 불가능한 것 뿐, 또다른 투표에도 참여 가능하고, 토큰으로 게임 참여도 가능합니다. 투표를 여러번 했을 경우, 그 중 가장 늦게 끝나는 투표시간동안 제한됩니다.

모든 파란 표시 부분 뿐만 아니라 토큰 수량 조절도 투표를 통한 후 반영합니다.

단, 게임 존속에 위협이 된다고 생각되는 급박한 경우에는 선반영 후 사이트에 공지합니다.

투표로 수정하는 속성들의 기본값

게임 시간 범위 : [10 분 / 3시간 10 분 / 6 시간 10 분]

이더 참여 당첨금의 boostPrize : 1

최소 보장 배율 : [100 / 300 / 1000]

최소 참여 토큰 : 1

이더 당 토큰 교환비율 : 100 *

토큰 참여 당첨금의 가변배율 : 25% ~ 50%

이더 참여보상 : 100 *

최소 투표 참여 가능 토큰 수 (= 투표권 기준) : 10000

투표 보상 : 1%

* 해당 속성들은 게임 시작 전 ICO 가격에 따라 첫 투표로 결정됩니다.

목표

1 토큰 = 1 이더의 가치를 목표로 합니다.

토큰으로 이더와 같이 게임에 참여할 수 있기 때문에, 게임에서 토큰을 어떻게 바라보느냐에 따라 시장가격을 어느정도 통제할 수 있습니다.

예를 들어, 다음 월게임에서 교환비율을 기존 100 토큰 = 1 이더에서 50 토큰 = 1 이더 로 보정하는 투표가 통과되었다면 어떻게 될까요? 혹은 다음 달부터는 가변배율을 기존 25~50% 에서 100~150% 로 보정하는 투표가 통과되었다면 어떻게 될까요? 그 과정을 통해 모인 토큰을 burn 하자는 투표가 통과된다면? 혹은 1 토큰 = 1 이더의 가격이 되어가는 상황에서 투표를 통해 10% mint 하고 투표보상을 10%로 올린다면? 그 외에도 한시적으로 boostPrize 를 기존 1에서 2로 보정할 수도 있습니다. 단순한 룰이지만 그보다 더 재미있고 가치있는 게임으로 만들고 싶습니다.

이를 위해 우리가 강구할 수 있는 모든 수단을 동원할 것입니다. 만약에 보상풀이 너무 적다면? 토큰을 팔아서라도 보상풀을 채울 수 있습니다. 물론 모든 건 투표를 통해서.

로드맵

