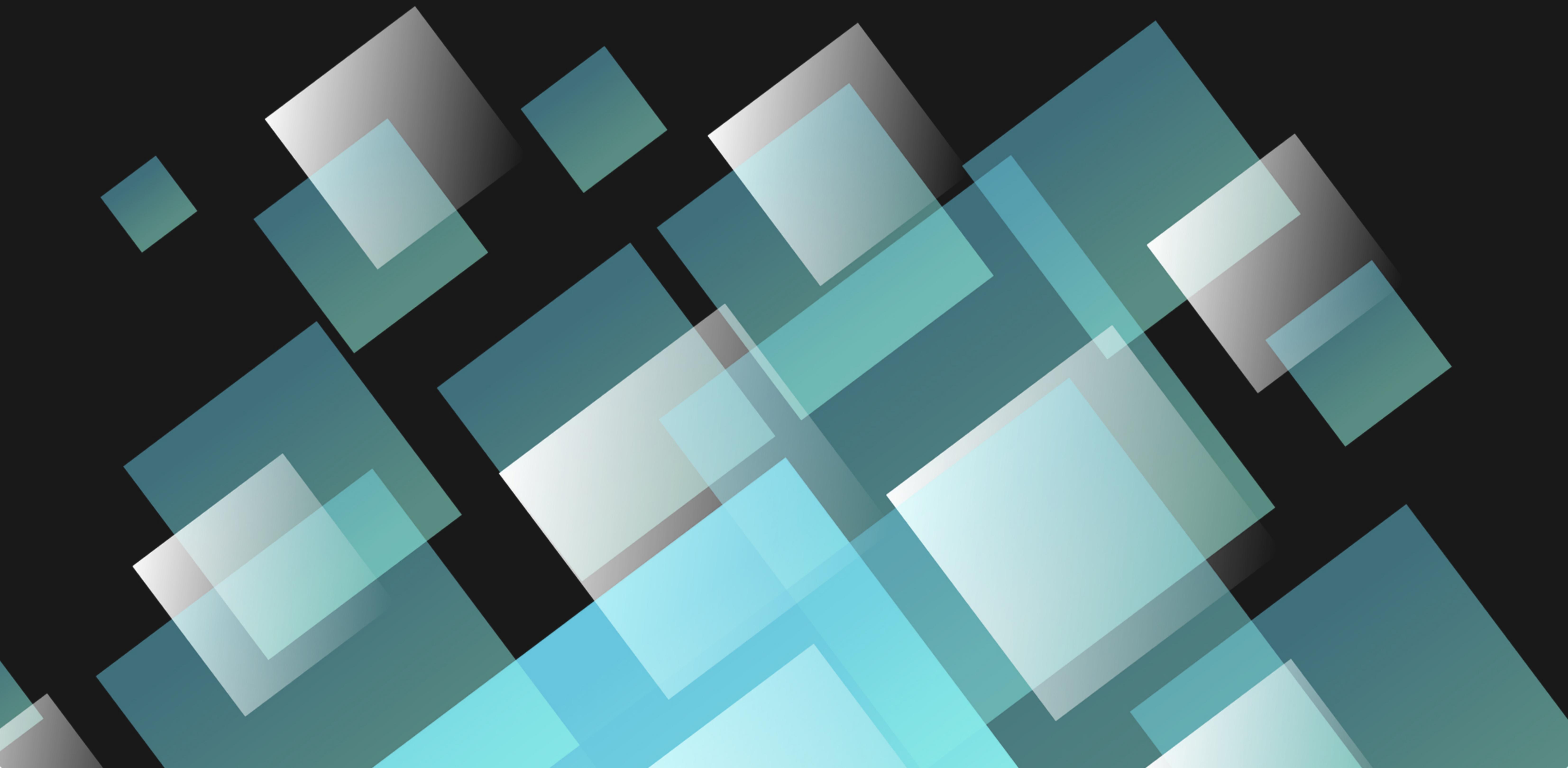




TRONOSCAR

去中心世界第一片開放大陸生態



目 錄

I. 去中心化生態的發展歷程	2
II. 我們眼中的去中心化生態	3
用戶的使用門檻較高	3
智能合約並不智能	4
惡意競爭滋生	4
I. “OSCAR LAND”計畫	4
統一入口	5
全程可驗證	5
開放生態	5
IV. 路線圖	5
V. 經濟體系	6
平臺收益分配	6
VI. ODIN 的經濟模型	7
總量和代幣分配	7
ODIN 的產出模型	8
ODIN 的流通	9
VII. OSCAR 的技術目標	11

I. 去中心化生態的發展歷程

自 2009 年 BTC 創世區塊誕生以來，去中心化的加密世界開始展現在世人眼前。與此同時，區塊鏈技術開始了高速的發展，越來越多的應用場景開始在加密世界出現。

2018 年 6 月，EOS.IO 正式發佈。標誌著高性能區塊鏈底層基礎設施的正式到來，而與此同時，大批區塊鏈 DAPP 開始湧現。以 DICE 為首的各類 DAPP 以其高度的去中心化，不可篡改，公開透明吸引著大量用戶的參與。但是，一波流的交易挖礦機制卻又讓這類 DAPP 的投機屬性愈加強烈，生命週期變的非常之短。再加上 EOS 智能合約的安全問題和專案方可更改合約規則的問題。讓越來越多的用戶流向了借鑒以太坊虛擬機和合約語言的 TRON 生態。

目前，區塊鏈世界生態正在形成以 TRON、EOS、ETH 為代表的三超多強的競爭局面。

II. 我們眼中的去中心化生態

我們常常在想，作為一個沉浸區塊鏈技術多年而對各大主流公鏈都有所涉獵的極客團隊，在這個去中心化世界當中究竟能夠做些什麼？是否可以為 DAPP 的早期參與者們提供一個更穩定、更安全、更公平公開的平臺？

因此，OSCAR 團隊進行了徹底而認真的思索，在我們眼中的去中心化生態是怎麼樣的。

首先，在思考這個問題之前，我們分析了當下區塊鏈技術受限於規模化拓展的一些主要原因：

用戶的使用門檻較高

在建設平臺之初，我們認真回顧了新手用戶完成不同 DAPP 平臺入門所需要的步驟。在這個過程中我們發現，這個看似簡單地過程卻令人驚奇地共需將近 15 步。這其中包括，下載錢包，交易所購買數字資產，生成公私鑰等等。

而這 15 步幾乎可以說是區塊鏈世界對普通用戶最大的惡意。在過往的互聯網市場競爭中，用戶都是被“寵”壞了的。除非真正出現中心化所帶來的黑天鵝事件，或者被區塊鏈世界的“一夜暴富”所吸引，否則，將極難完成對普通用戶的轉化。

智能合約並不智能

智能合約的概念首創於 ETH，這一概念一度讓區塊鏈技術被重新定義。而智能合約卻並不智能，嚴格意義上來說，智能合約只能夠被稱為——可編譯的腳本。另外，合約的安全問題，消耗過高的問題都阻礙著 DA -PP 的順暢落地。更重要的是，不同的智能合約設計邏輯也讓各種問題從中滋生。

惡意競爭滋生

以 DICE 為例，為了吸引存量用戶，不少 DICE 遊戲開發者虛假宣傳分紅數據，甚至惡意篡改亂數生成結果，導致存量用戶流失嚴重。而外部用戶受限於門檻，轉化困難。整體市場呈現疲態。

III. “OSCAR LAND”計畫

基於以上三個問題，我們構想了“OSCAR LAND”計畫，目標是建立一個去中心化虛擬世界。

統一入口

這個虛擬世界將囊括各大主流公鏈 DAPP，並為其提供統一的用戶登錄一級入口，和完善的用戶學習路徑。

全程可驗證

OSCAR LAND 會將安全，公開透明，去中心化作為第一信條。要求所有的 DAPP 都提供亂數驗證等功能，堅決杜絕惡意競爭，營造良好氛圍。

開放生態

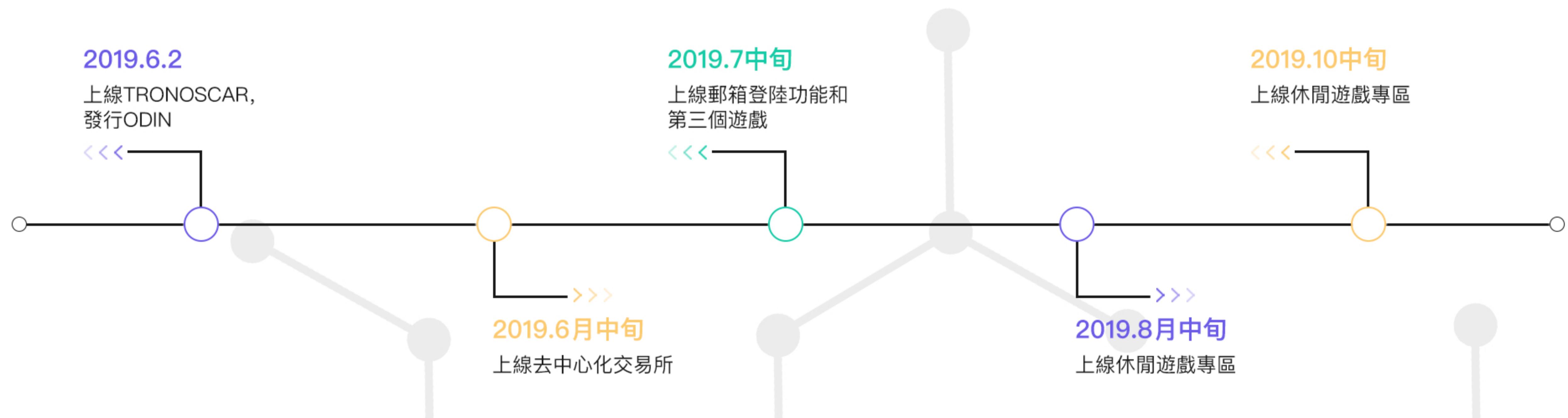
OSCAR LAND 將會演變為開放生態，吸引其他外部開發者的加入，來豐富平臺生態。為平臺用戶提供更多選擇。

IV. 路線圖



基於以上的思考和探索，我們將選擇 TRON 作為這一願景的起點，在 TRON 上首先建立起一個公平公開的去中心化 DAPP 世界。並且以 DI-CE 作為切入點，將 ODIN 作為平臺幣釋放給參與平臺建設的早期用戶。未來平臺幣將在 OSCAR LAND 當中扮演極其重要的角色。

以下為詳細的路線圖：



V. 經濟體系

TRON OSCAR 上線後，平臺同步發行基於 TRC-20 的平臺幣 ODIN。

平臺收益分配

從平臺建設伊始，我們將嚴格按照以下收益分配模式來探索去中心化世

界的發展模式。

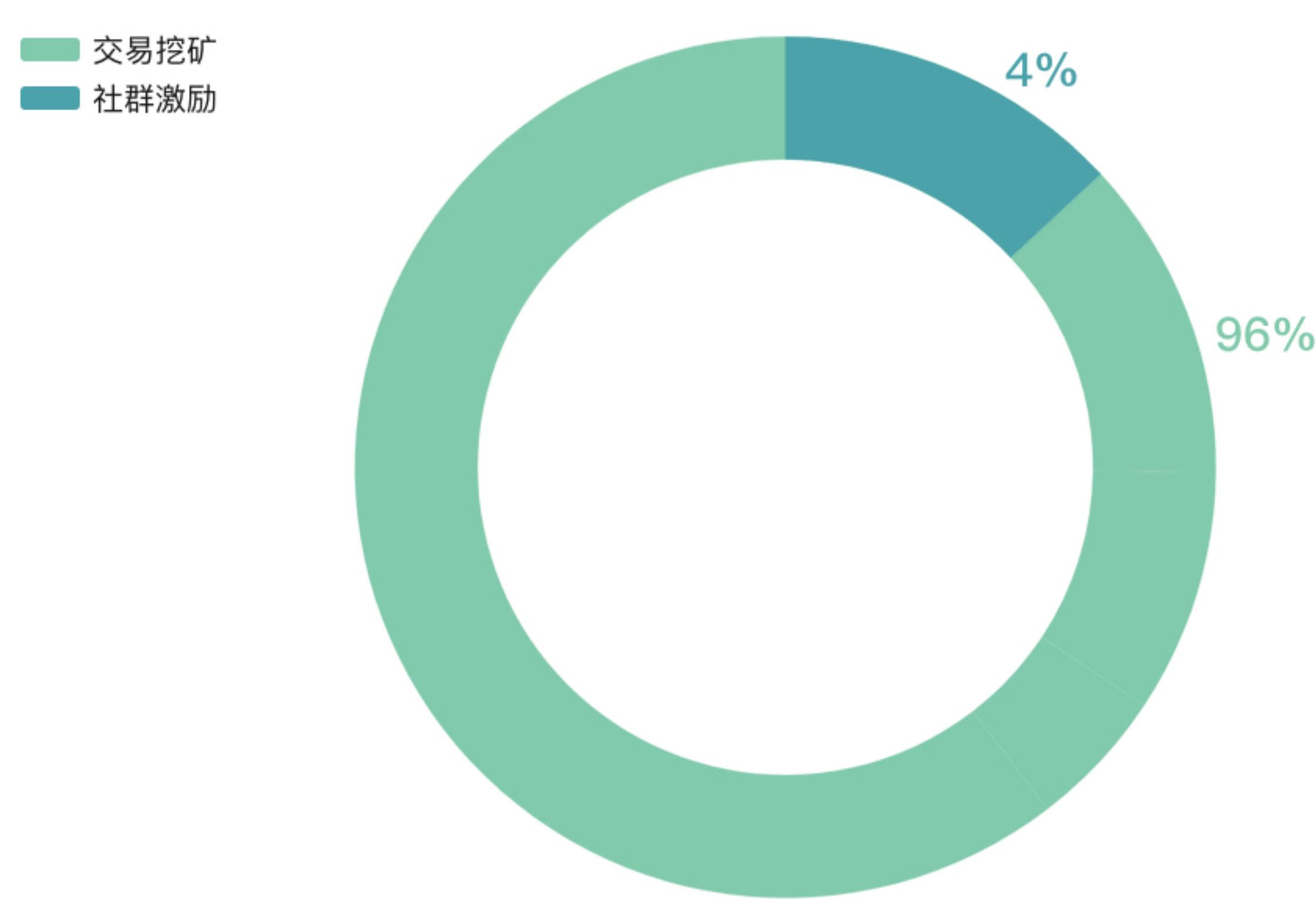
類別	比例	規則	結算時間
平臺分紅	50%	平臺所有自研 DAPP 收益的 50%都將通過分紅的方式發出，而分紅比例則按照 ODIN 的質押比例為唯一標準。	分紅每 24 小時一次；考慮平臺幣進入市場流通後的良好發展，ODIN 的解押將引入幣齡原則，即幣齡越高，釋放量越多：
			可解押比例 所解押幣齡時間範圍
			85% <1 天
			90% 1 天<D<1 周
			95% 1 周<D<1 月
			100% D>1 月
質押量排行榜	5%	按照 ODIN 質押量比例由前十名獲得	一週一次
邀請人排行榜	5%	邀請人活動前十的玩家進行分紅，玩家以邀請人下注總額以及當周邀請活躍用戶數排名，對應排名分數相加計算活動排名，活動前十的玩家根據自身排名進行一定比例的分配。	一週一次（活動詳情見官網宣傳資料）
ODIN 回購	10%	從平臺建設之初，我們規劃了 10%的收益用於 ODIN 回購。當 ODIN 價格影響挖礦收益時，這部分收益將用於回購ODIN，且回購的 ODIN 將銷毀。	每日清算
專案發展	30%	平臺收益的 30%將用於專案的長期發展，包括平臺運維、技術升級及功能上線等。	每日清算

VI. ODIN 的經濟模型

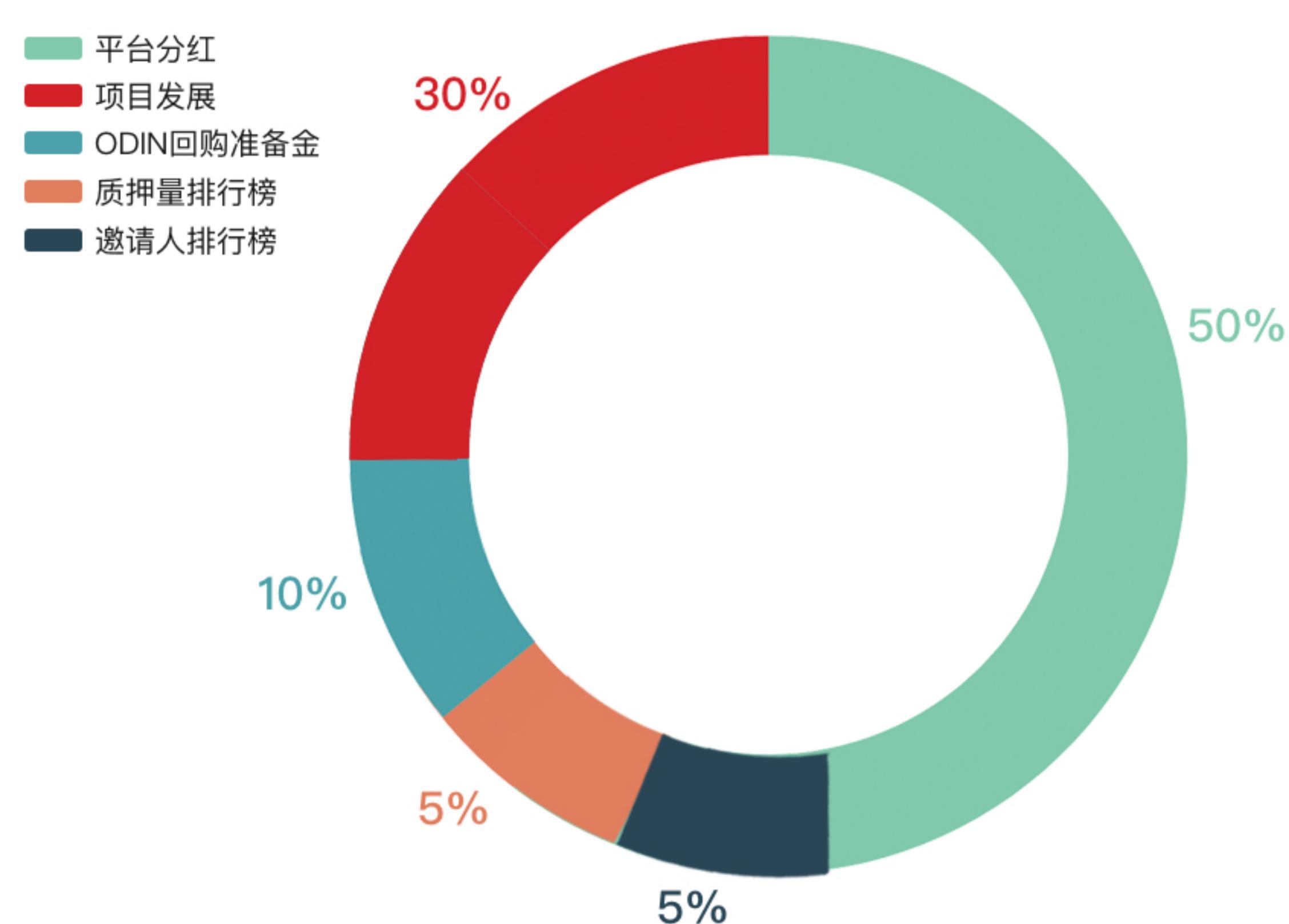
總量和代幣分配

ODIN 平臺幣總供給量為 1 億。其中，總量的 96%將通過 OSCAR 平臺中交易挖礦產生，初期挖礦比例為 1000 TRX: 1 ODIN；餘下 4%將用於早期社群激勵。所有的支出都將通過財務週報的形式公之於眾。

ODIN产生来源比例



OSCAR平台收益分配



ODIN 的產出模型

固定通縮產出模型

挖礦分為 48 個階段，每個階段 200 萬枚，每個階段所需的下注額逐步提高，以 DICE為例，遊戲中下注金額與挖礦比例：

第一階段 1000 TRX: 1 ODIN, 第二階段 1040 TRX: 1 ODIN.....至第四十八階段2880 TRX: 1 ODIN。

首期我們將上線兩個亂數類競猜遊戲 DICE 和 MARVEL

欲挖出一枚 ODIN, DICE 中每個階段上漲 40 TRX, MARVEL 每個階段上漲 19.2 TRX。

連續性價格平衡模型

當價格下跌時，該階段產出降低，降低比例為當前價格/發行價格 P_N/P_0 ，即用戶挖礦獲得量 $MN \cdot P_N/P_0$ ，且當 $P_N/P_0 <= 30\%$ 時，該值=30%。

ODIN 的流通

為促進 ODIN 的價值提升，OSCAR 將通過以下幾種方式來完成這一目標：

鼓勵質押

未來，OSCAR 平臺的所有活動都將於 ODIN 質押有關，來促進用戶的抵押。同時沒達到一定幣齡的 ODIN 將會按比例扣除，並進行銷毀。

多重銷毀

平臺推出後，將會上線 ODIN 投注。所有通過 ODIN 投注的遊戲中，平臺方獲益所得ODIN 都將被銷毀。與此同時，平臺 TRX 收益的 10% 將用於 ODIN 回購，而平臺回購所得ODIN 也將被銷毀。

無論在什麼樣的階段，什麼樣的活動規則下，OSCAR 官方所獲得的所有 ODIN 都將被銷毀。這樣的機制既體現了 OSCAR 專案方著眼於於平臺增長的自律與自信，又保證了平臺幣 ODIN 在市場流通過程中的稀缺性，而促進其價值發展。

多場景使用

OSCAR 官方將圍繞 ODIN 開拓更多使用場景，包括但不限於：

類別	說明
道具買賣	OSCAR 將儘快上線休閒遊戲專區，ODIN 將作為增值道具購買的唯途徑，這部分 ODIN 也將被銷毀
多平臺流通	OSCAR 將積極的促進 ODIN 的線上流通，為 ODIN 的交易深度做出努力
增強平臺幣屬性	未來，OSCAR 將成為一個開放式的平臺，ODIN 會用於上新投票，質押換資源等一系列活動。
增加法幣兌換入口	OSCAR 未來會上線一站式法幣兌換入口，降低 ODIN 的交易門檻。

VII. OSCAR 的技術目標

在 OSCAR 團隊看來，去中心化的世界應該是絕對地公開公平的，且不應因為競爭而徒增用戶的使用門檻。隨著跨鏈技術的成熟，OSCAR 將逐步整合當前事情當中的主流公鏈DAPP，用 ODIN 經濟體系來打造一個完善的多底層、低門檻、高效率、完全公平公開的去中心化世界。

基於此，OSCAR 團隊將在未來在以下幾個方面做出努力：

1. 跨鏈整合

OSCAR 團隊有豐富的多平臺開發經驗，對目前主流的跨鏈方案均有所研究。並且已經初步研發完成了資產跨鏈方案（內測當中）。在 19 年內，OSCAR 將上線資產跨鏈方案，解決 ETH、EOS 甚至 BTC 之間的資產孤島問題，打通用戶生態。

2. 全流程驗證

為創造良性競爭環境，OSCAR 將盡全力推出全流程驗證，打造最可信賴的DAPP 平臺。

3. 降低能耗

雖然解決方案不一，但幾乎所有的平臺都會存在能耗較高的問題。過往的解決辦法均為減少合約邏輯，而這會降低安全性。所以 OSCAR 將通過其他方式來解決這一問題。

未來，OSCAR 團隊將通過小 V 這一形象為大眾傳達我們的技術信仰和遠期目標。期待我們共同打造一個繁榮的去中心化世界。





TronOscar

www.tronoscar.pro