



다이스게임

프리젠테이션

2018년, 온라인 켘블링 산업은 50 조 달러를 넘어설 것으로 예상됩니다. 슈퍼데이터 리서치(SuperData Research)의 조사에 따르면 모바일 켘블링은 전년 대비 75%나 증가했으며, 모든 켘블링의 25% 이상을 차지하고 있습니다. 그러나 어느 사이트가 안전하고 정직하며 신뢰할 수 있는지를 아는 데는 아직은 투명성이 부족합니다.

대다수의 온라인 켘블링 사이트는 평판이 좋지만, 산업은 플레이어가 사이트의 신뢰성을 검증하는 효과적인 수단이 부족합니다. «좋은» 켘블링 사이트의 마크는 그들의 명성의 부산물인 경향이 있습니다. 플레이어는 제3자 유효성 확인 때문이 아니라 그들이 받는 것으로 검토하기에 이러한 사이트로 끌리는 경향이 있습니다. 플레이어는 포럼이나 다른 정보 채널에서 낯선 사람의 추천을 신뢰합니다.



다이스게임 플랫폼은 블록체인에 오픈 소스 스마트계약을 사용하여 주사위 값과 승자 결정에 대한 모든 알고리즘에 대한 액세스를 제공합니다.

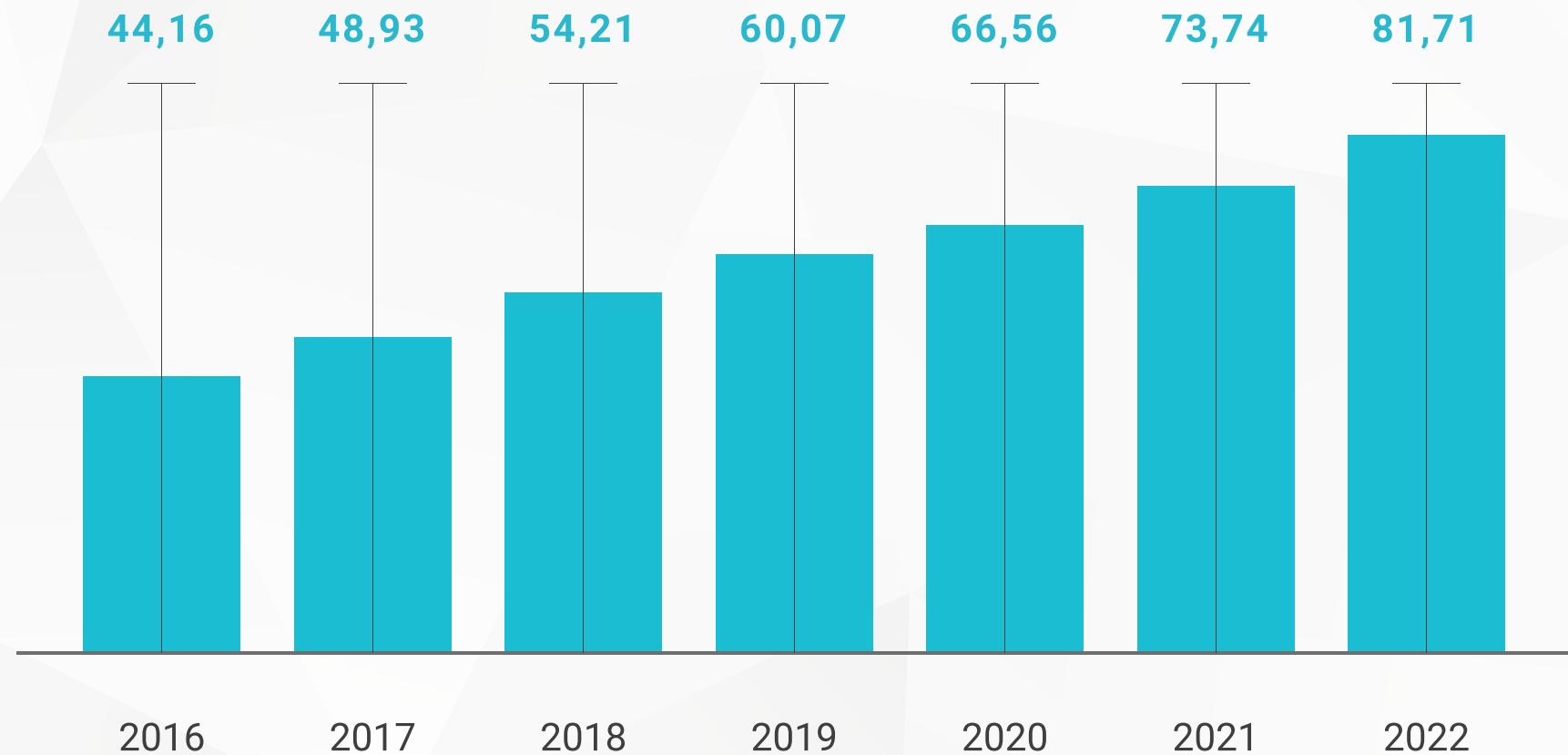


파라오, 황제, 일반 사람들은 주사위로 게임에 참여했습니다. 고대 로마의 굴뚝에서 많은 부정 주사위가 발견되었습니다.



블록 체인 기술 덕분에 우리는 인터넷게임 세상의 먼 과거와 다가오는 미래를 연결합니다.

온라인 게임의 시장 규모는 2009년 아래 두 배 이상 증가한 2018년 519 억 6,000 만 달러에 달할 것으로 예상됩니다. 2015년 미국 카지노 게임 시장 매출은 711 억 달러로 늘어 났으며, 라스 베이거스는 같은 해 방문객이 4,231 만 명이었습니다. 닐슨 스카보로의 2016년 봄 설문 조사에 따르면, 지난 8개월 동안 거의 8,300 만 명의 미국인이 카지노를 방문했다고 인정했습니다.



인터넷게임은 다른 산업보다 블록체인이 더 필요합니다



우승 과정의 투명성



사용자 익명성



예금과 인출의 무제한



고속의 거래 속도



지급 불능



특정 국가와의 무연결



은행 계좌 불필요

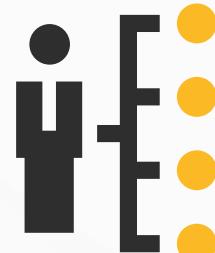


외부 규칙 불필요

인터넷게임 시장에는 무슨 문제 있는가?



시스템의 신뢰 부족



특별한 기술과 경험 필요



느린 거래 속도



예금과 인출의 제한



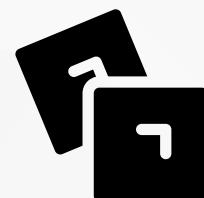
낮은 보안 수준



중앙 관리 시스템의 랜덤 숫자 생성



느린 검증



동결 자금의 상업적 활용

플랫폼은 플레이어들에게 무슨 혜택을 제공 하는가?

플레이어는 시스템을 신뢰합니다.



플레이어는 자신의 돈을 통제합니다.



사용자는 서로 플레이하고, 다이스게임은 게임의 창안자이자 주최자입니다.



플레이어의 자금은 동결되지 않으며, 각 사용자는 언제든지 토너먼트 지갑의 계좌를 확인할 수 있습니다.



플레이어는 게임과 관련된 특정 기술을 보유하고 있는지 여부에 관계없이 최고 50 % 의 확률로 우승할 수 있습니다.



플레이어는 높은 수준의 보안을 유지합니다: 주사위 값과 게임 결과는 변경하거나 제거될 수 없으며 지불 거래 또한 안전합니다.



플레이어는 게임을 더 빠르고 익명으로 액세스합니다.



플랫폼은 문제를 어떻게 해결 하는가?

다이스게임 플랫폼의 오픈 소스 알고리즘 : 주사위 값과 우승자 결정의 논리는 스마트계약에 의해 이행됩니다. 이러한 도움을 통해 우리는 입력 및 출력 데이터 레코드를 추적 할 수 있습니다.

스마트계약은 예금과 인출에 어떤 제한도 두지 않습니다.

플랫폼은 랜덤 숫자 생성 프로그램을 사용하지 않습니다.

플랫폼은 사용자의 돈을 이용하지 않으며, 게임 세션을 위한 상금을 저장하기 위해 토너먼트 지갑을 제공합니다.

우승 확률을 높이기 위한 특별한 지식이 필요하지 않습니다.

데이터베이스의 분산화는 다이스게임 플랫폼의 모든 알고리즘에서 사용됩니다.

플랫폼은 불필요한 데이터 (단순화된 KYC)를 수집하지 않습니다.

왜 우리는 블록체인이 필요한가?

일반 온라인 게임의 투명성은 (블록체인 경우조차도) 지불 작업에만 있습니다. 반면 보안, 공개 및 투명한 게임의 광범위한 옵션을 가진 블록체인 기술과의 통합에 대한 새로운 접근 방식을 발견했습니다. 모든 알고리즘은 다음 기능을 수행하는 스마트 계약에서 정의됩니다.

스마트계약 1

토너먼트를 조직하고, 플레이어들의 쌍을 만들고, 토너먼트의 베팅을 모으고 저장하고, 우승자에게 상금을 이전합니다.

스마트계약 2

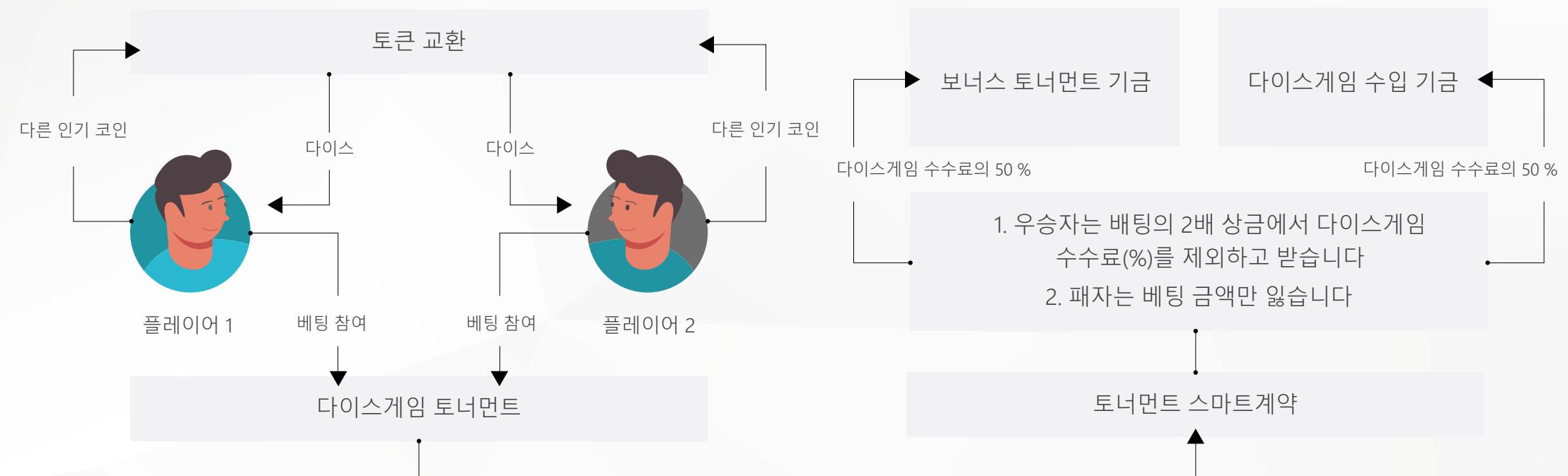
블록체인에 저장된 플레이어의 데이터를 기반으로 주사위 값을 결정합니다.

스마트계약 3

게임 경쟁에서 우승자를 결정합니다.

모든 스마트계약은 변경 / 업데이트 / 제거될 수 없는 논리를 정의했습니다. 이는 게임 결과에 영향을 줄 수 있는 방법이 없음을 의미합니다. 게다가 모든 각 사용자는 플랫폼 내부의 앱 인터페이스를 통해 결과를 확인할 수 있습니다.

토너먼트 스마트계약



고유한 주사위 값

결정 알고리즘

플레이어 1



A1 (가속 속도계 1)
T1 (1/1백만 초)

D1, D2

플레이어 2



A2 (가속 속도계 2)
T2 (1/1백만 초)

D3, D4

스마트계약

다이스 가치 공식:

$$\begin{aligned}D1 &= (T1+A1+T2) \bmod 6 + 1 \\D2 &= (T1+A1+A2) \bmod 6 + 1 \\D3 &= (T1+T2+A2) \bmod 6 + 1 \\D4 &= (A1+T2+A2) \bmod 6 + 1\end{aligned}$$

예제

$$D1 = (101+202+303)\%6+1 = 606 \bmod 6 + 1 = 1$$

$$D2 = (101+202+404)\%6+1 = 707 \bmod 6 + 1 = 6$$

$$D3 = (101+303+404)\%6+1 = 808 \bmod 6 + 1 = 5$$

$$D4 = (202+303+404)\%6+1 = 909 \bmod 6 + 1 = 4$$

$$D1 + D2 = 1 + 6 = 7$$

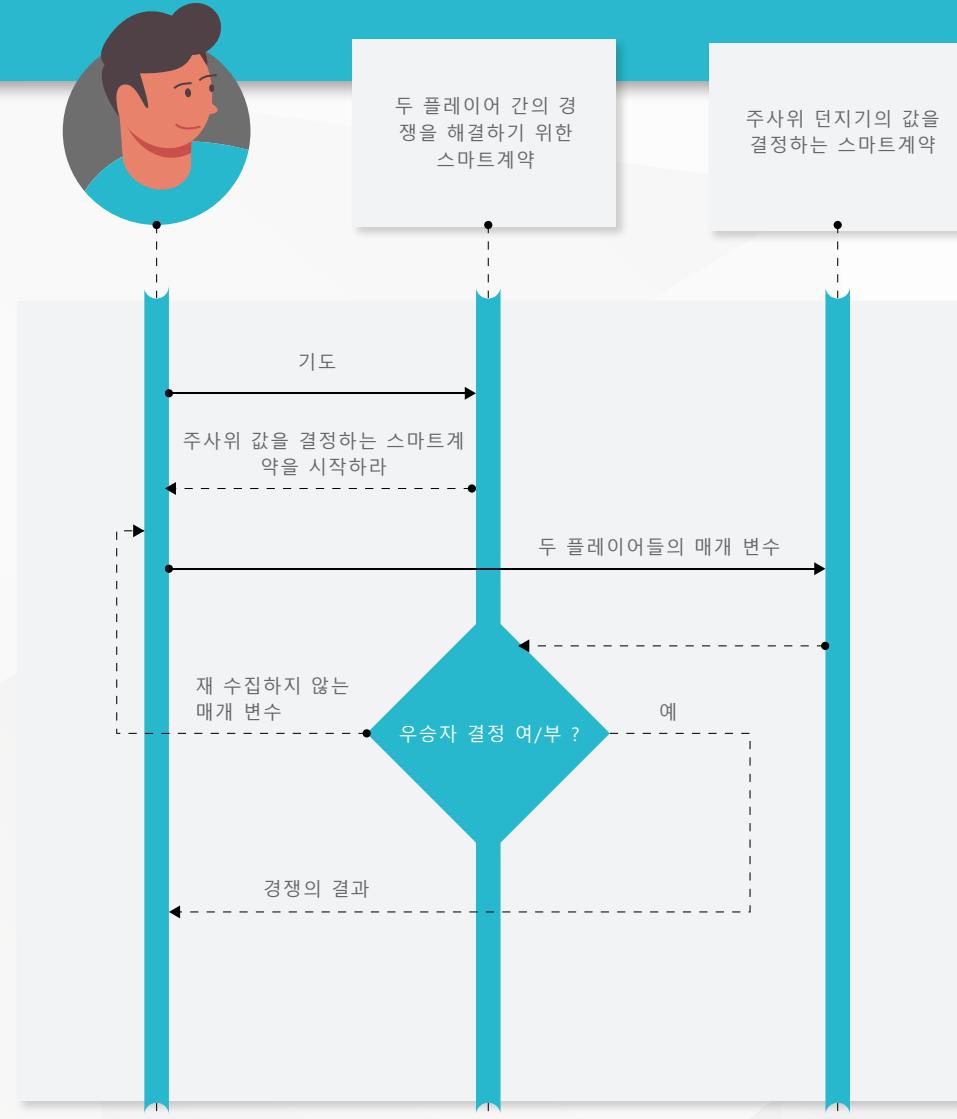
$$D3 + D4 = 5 + 4 = 9$$

$D1 + D2 < D3 + D4 \Rightarrow$ 플레이어 2 우승

유일한 우승자

결정 알고리즘

두 플레이어의 경쟁에서 우승자를 결정하는 알고리즘은 스마트계약으로 구현됩니다. 프로세스의 논리는 주사위 굴리는 것에 있습니다. 우승자는 더 큰 주사위 값의 합계를 가진 플레이어입니다. 경쟁은 두 번의 승리로 끝납니다. 더 대화식이고 재미있는 게임을 원하면 복식을 다시 던질 수 있습니다.

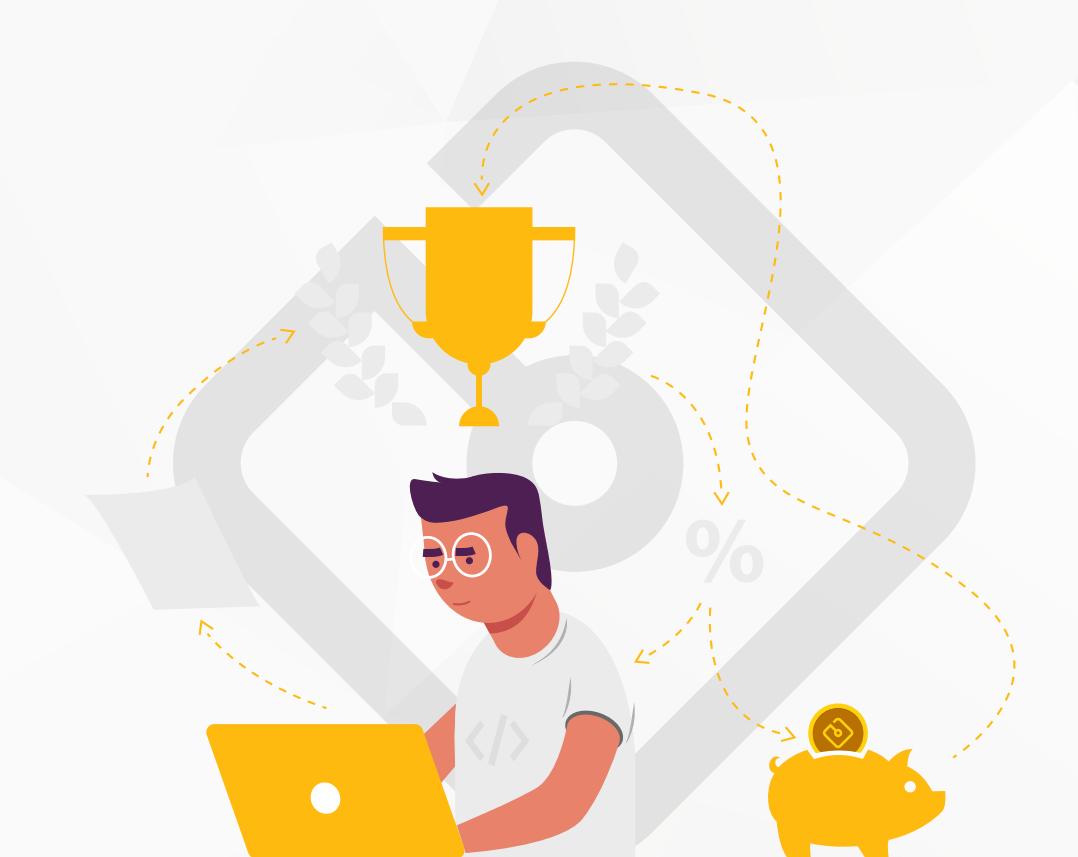


우승자가 결정되면 컨트롤은 토너먼트 스마트 계약으로 이전됩니다. 스마트계약은 토너먼트에서 진행되는 모든 경쟁의 결과를 통합하고 필요한 모든 처리를 해야 합니다.

보너스 토너먼트 (BT)

프로젝트의 개념은 상금이 있는 정기적 보너스 토너먼트 (BT)를 실시하는 것입니다. 각 새로운 토너먼트 또는 일대일 게임은 BT의 상금 조성에 지속적으로 기여합니다. 토너먼트가 끝난 후, 스마트계약은 플랫폼 수수료를 징수하며 자동으로 상금을 송금합니다. 이 수수료의 절반은 모든 보너스 토너먼트 사이에 분배된 BT의 공통 상금에 아래 표에 언급한 해당 상금으로 분배됩니다. 따라서 상금은 지속적으로 성장할 것입니다.

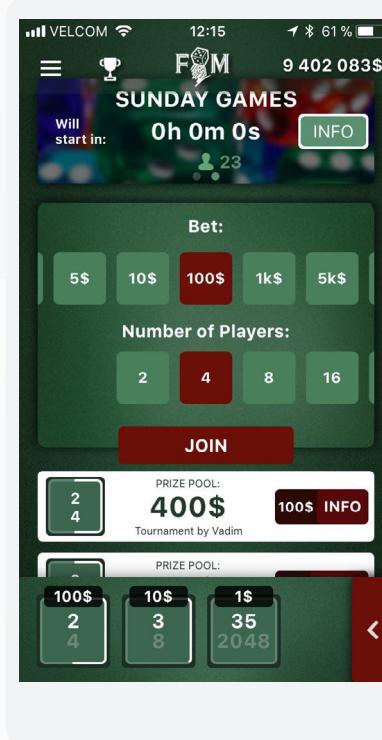
따라서 상금은 지속적으로 성장할 것입니다. 모든 보너스 토너먼트의 참가자 수에는 유형 및 빈도에 따라 제한이 있습니다. BT에 참여하기 위해 어떤 예치금도 필요하지 않습니다.



데모 솔루션(MVP)

(고객용 프로그램)

데모 솔루션의 «백만장자의 공장»이 완성되어 애플 앱, 안드로이드 앱 및 인터넷 웹에서 사용할 수 있습니다. 지금 당장 당신은 게임의 매 커니즘에 익숙해지고 최대 1,000 명의 참가자와 함께 토너먼트에 참여할 수 있으며 MVP 상호 작용의 열정을 맛볼 수 있습니다.

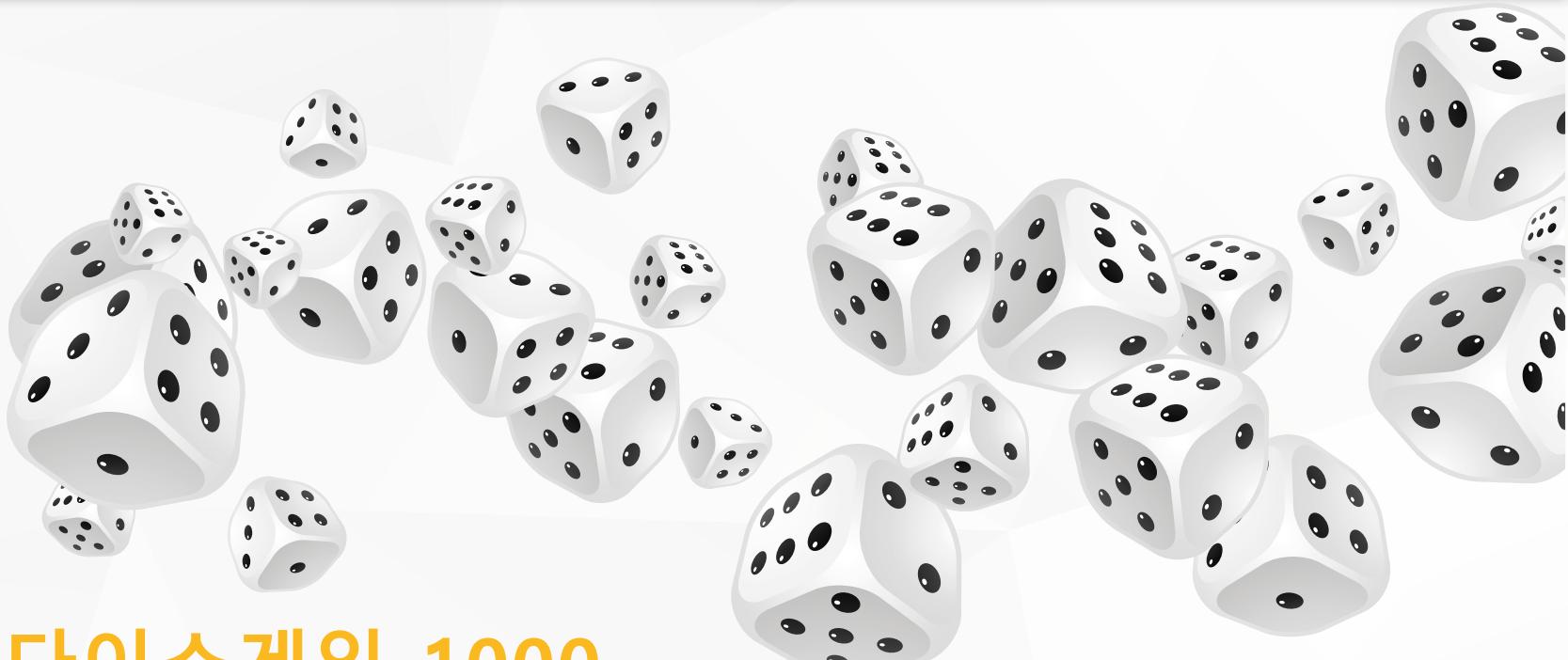


핵심 원칙 기반의 온라인 게임의 비교표

	FM 다이스	룰렛	포커	복권	블랙잭	슬롯
게임의 간단한 규칙	●	○	○	●	○	○
특정 기술이나 배경이 불필요함	●	○	○	●	○	○
P2P 게임	●	○	○	○	○	○
토너먼트식 게임	●	○	●	○	○	○
빠른 게임 세션	●	●	○	○	●	●
진짜 상금이 있는 무료 토너먼트	●	○	○	○	○	○
우승률 최고 50% 까지	●	●	○	○	●	○
100만명 까지의 참여자가 있는 토너먼트	●	○	○	○	○	○

DG 1000

계획된 게임



다이스게임 1000

FM 1000은 오래 지속되는 게임이지만 동시에 매우 중독성이 강하고 매력적입니다. 행운의 에너지에 대한 탁월함을 보여주고 자하는 사람들은 게임을 활용할 것입니다.

DG 모노폴리

계획된 게임



다이스게임 모노폴리

모노폴리는 경제 전략 스타일의 고전 게임입니다. 플레이어는 자신의 재산을 구매, 임대 및 판매 할 것입니다. 이 게임의 목적은 자산을 저장한 유일한 플레이어가 되는 것입니다.

DG 가위-바위-보

계획된 게임



다이스게임 가위-바위-보

이 게임의 규칙은 어린 시절부터 알려져 있습니다. 이제는 뒤로 물러나 모든 세부 사항을 회상 할 좋은 시간입니다.



DG 포커

계획된 게임



다이스게임 포커

이 게임의 아이디어는 모든 플레이어의 점수가 합쳐지는 것입니다. 그런 다음 합계를 참가자 수로 나누고 평균 수를 결정합니다. 수익 또는 손실은 합계의 평균값에 따라 다릅니다.



비즈니스 을 전

L

- 2016년 2분기 • 마케팅 분석
- 2016년 3-4 분기 • 다이스게임 프로토타입 개발
- 2017년 1 분기 • 다이스게임 플랫폼 개념 개발
- 2017년 2-3 분기 • 첫 다이스게임 플랫폼 개발: 백만장자 공장 (아이폰, 안드로이드, 웹)=
- 2017년 4 분기 • 팀 구성, 고문, 스마트계약 데모 버전 개발
- 2018년 1 분기 • 코인 프리세일즈
- 2018년 2-3 분기 • 코인 세일즈
- 2018년 3-4분기 • 블록 체인과 다이스게임 통합. 다이스게임 가위-바위-보 개발
- 2018년 4분기 - 2019년 1분기 • 다이스 전자지갑 개발. 다이스 플랫폼과 가위-바위-보 게임의 통합
- 2019년 2 분기 • 다이스게임 플랫폼의 알파버전 제공. 다이스게임 1000 개발. 코인거래소에 다이스 코인 상장
- 2019년 3-4 분기 • 다이스게임 1000 플랫폼과 DIC 1000 플랫폼의 통합, 다이스게임 포커 개발
- 2020년 1-2 분기 • 다이스게임 포커와 다이스게임 플랫폼의 통합, 다이스게임 플랫폼의 베타 버전 제공
- 2020년 3-4 분기 • 다이스게임 모노폴리 개발. 다이스게임 모노폴리와 다이스게임 플랫폼의 통합
- 2021년 1 분기 • 다이스게임과 다른 업체들의 게임들과의 통합을 위한 플랫폼 준비

대표이사

프로젝트 팀



공기업 «Prime Stream» 의 설립자 및
리더
(비즈니스 아키텍처와 금융 규제 개발)

공기업 «24 ICE» 의 리더
(리더십 및 경영 방향, 파
트너 연구 및 협력)

열정적 CEO는 인터넷게임 세계의
새로운 하이테크에 도달하기 위해
팀에게 감을 줍니다. 그의 치유력은
그의 정직한 영혼과 개방적인 마음
으로 프로젝트를 지원합니다.

«Dinopark» 의 사업기획자 및 설
립자 (프로젝트 개발 및 프로모
션, 재무 및 법률 측면의 조직 및
통제)

공기업 «프로그래밍 프로덕션» 사
업기획자 및 설립자
(팀 빌딩, 게임 개발, 법률 면허 취득)

마케팅 이사

프로젝트 팀

«L2on.net» 공동 창립자
(온라인 데이터베이스 개발)

«mmorpg» 프로젝트 리더
(모바일 게임 개발)



마케팅 패션은 그의 직업입니다. 그
는 가장 훌륭한 분석적, 창조적이고
특별한 프로젝트 진행자 입니다.

«ABW.BY» 마케팅 프로젝트의 리더
(전자 상거래 프로젝트 개발)

기술 이사

프로젝트 팀

«State Watcher» 프로젝트의 소프트웨어 엔지니어 (네트워크 노드의 상태와 매개 변수를 모니터링하고 분석하기 위한 복잡한 시스템의 아키텍처 개발)

«Bill + Payment» 프로젝트의 소프트웨어 엔지니어 (온라인 교육 서비스 지불 시스템 개발)

«eDelivery» 프로젝트의 소프트웨어 엔지니어 (데이터 아키텍트 유통 구현, 아마존 환경과의 통합)



신비한 영혼과 사랑스러운 영혼. 전략적 목표와 시스템화에 정통하합니다. 복잡한 시스템? 문제 없습니다. 우리의 강력한 CTO는 복잡한 시스템을 큰 소리로 그리고 단순하게 만듭니다.

«DataTrails» 프로젝트의 소프트웨어 엔지니어 (데이터 가져 오기 아키텍처 개발, 노드로드 및 링크 솔루션 구현)

공기업 «프로그래밍 프로덕션»의 사업기획자 및 설립자 (기술 아키텍처 및 솔루션 개발, 게임 개발)

광고

프로젝트 팀

'Achieve 3000' 프로젝트에서 온라인 학습 및 교육 플랫폼의 응용 프로그램 개발 및 온라인 교육 서비스 마케팅 리더

글로벌 인지도 있는 소매업으로 동종 업계를 선도하는 세포라 (Sephora)에서 모바일 이커머스 응용프로그램의 모바일 개발 및 마케팅 리더



홍보는 커뮤니케이션과 관계 전반에 걸쳐 있습니다.
우리 케이트는 지구와 우주 사이의 그러한 관계를 수립하려고 노력하는 에너자이저 (Energizer)이며 소셜라이저 (Socializer)입니다.

뉴욕 비즈니스 컨퍼런스
(Achieve 3000)에서 프로젝트 대표 및 연사

샌프란시스코 비즈니스 컨퍼런스 (Sephora)에서 프로젝트 대표 및 연사

디자인 매니저

프로젝트 팀



공공 협력 «TECHNOTORG»의 컨텐츠
매니저 및 그래픽 디자이너 (전자 상거
래 프로젝트).

강의를 지명하는 대단한 노력은 학교에서 인정
받지 못했습니다. 비탈리는 막대기를 올려서 전
세계를 보여 주기로 결정했습니다. 이제 우리는
가장 큰 잠재력을 지닌 디자이너와 함께 가고 있
습니다.

«ABW.BY» 의 온라인 판매 서비스 프
로젝트의 리더 (전자 상거래 프로젝
트를 위한 마케팅 디자인).

«GRUZON.BY» 의 프
로젝트 관리자 및 UI
디자이너 (온라인 운송
및 물류 서비스).

다른 구성원

프로젝트 팀

