



다이스(주사위) 게임 백서



겜블링은 인간의 역사만큼 오래되었습니다. 그것의 핵심은 다이스게임입니다. 주사위는 우리 시대에 살아남은 가장 인기 있고 흥미 진진한 게임 중 하나입니다. 첫 주사위 게임은 모든 챔블링 게임의 시초입니다. 요즘 기술은 우리 삶의 모든 것의 핵심입니다. 다이스게임 프로젝트는 첨단 기술의 현대 세계를 기회와 행운의 게임 세계로 연결하며, 다음 진화 단계로 옮겨 갑니다.

온라인 챔블링 산업이 어떻게 작동하는지 생각 해본 적이 있습니까? 챔블링은 적어도 희망찬 합리적인 범위에서는, 우승하거나 지는 것과, 때로는 통제 할 수 없는 것에 관한 것입니다. 우리에게는, 투명성과 단순성은 오늘날 조차 많은 게임 시스템에 없는 주요 원칙임이 분명합니다. 오늘날에는 온라인 챔블링 업계에 놀라운 기여를 하는 블록체인이라는 새롭게 출현한 기술이 있습니다. 온라인 챔블링에 대한 블록체인 혜택은 전 세계 사람들 간의 안전한 금융 거래, 중개자 없이 투명하게 운영을 수행 할 수 있는 능력, 고유 수수료와 개인 정보 보호 제한과 중개인의 제거를 포함합니다. 우리는 스마트계약을 기반으로 한 분산형 인터넷게임 플랫폼으로 이러한 모든 이점을 누릴 수 있습니다. 따라서 플레이어는 동등한 기회 (최대 50 %) 를 가지며 모든 게임은 대면하고 예금 및 인출에 제한이 없습니다. 우리의 프로젝트는 높이 사랑 받는 시간이 검증된 게임을 개발하고 권한을 부여하는 혁신적인 방법입니다.

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

바딤 쉐라포코프

창립자 & 대표이사

목 차

소개	4
세계 챔블링 산업의 리뷰	6
온라인 챔블링 시장 규모	9
온라인 챔블링의 블록체인 기술	13
시장 문제	16
다이스게임 솔루션	20
최소 실행 가능한 솔루션 (고객지원)	26
다이스게임 플랫폼	29
기술 파트	29
단일 승자 결정 알고리즘	31
블록체인 솔루션	32
다이스 전자지갑	36
투명성 제고	37
토너먼트	38
보너스 토너먼트	39
토ken 사용	41
다이스 가치의 예상 성장	43
초기 코인 제공	45
ICO 리뷰	45
예비 기금	50
재정 계획	51
프로젝트 및 다이스 가치 계획	53
프로젝트 팀	56
사업 일정	59
다이스게임 플랫폼 상의 계획된 게임	60
결론	63
참고문헌	64

소 개

역사적인 관점에서 볼 때, 주사위의 기원은 5 천년 이상으로 거슬러 올라갑니다.¹ 고대에는 사람들은 미래를 예측하고, 군사 분쟁을 해결하고, 선거를 실시하고, 확실히 경기하기 위해 주사위를 사용했습니다. 파라오, 황제, 일반 사람들은 주사위로 게임에 참여했습니다. 주사위 (아라비아어 뜻으로는 "겜블링")는 게임 그 자체와 철학의 기초입니다.

룰 굴리고 싶어 했습니다. 고대 로마의 굴뚝에서 많은 부정 주 사위 (비뚤어진, 납, 수은, 날카롭게 한 것, 구멍이 뚫린 것, 변화된 마커가 있는 주사위)가 발견되었습니다. 그러나 오늘날에도 경험이 풍부한 플레이어가 주사위를 흔들어 손가락 사이를 돌리면 무게 중심 이동을 결정할 수 있습니다.

신뢰의 문제는 현대에도 지속됩니다. 게임장이 아닌 다른 사람을 상대로 하는 P2P 게임의 경우 더욱 선명합니다. 규정 및 법안 진행으로 인해 대부분의 회사는 정기적으로 당국에 의해 확인된 공정한 플레이 메커니즘을 구현하고 있습니다. 또 다른 이야기는 상대방 (거의 임의로 배정된 사람)이 정당하게 확인되지 않는 P2P 게임입니다.

또한 다이스게임의 수가 200² 개 이상으로 크게 증가했습니다.

개인끼리의 베팅과 플레이는 빠르게 성장하는 인터넷 기반 서비스 산업입니다. 챔블링은 모바일 장치, 개인용 컴퓨터, 대화 형 TV 또는 스마트 시계와 같은 온라인 매체를 통해 이루어집니다.

¹ [겜블링의 역사](#)

² [다이스게임의 모든 리스트](#)

플레이어의 신뢰와 투명성에 대한 요구와 요구 사항이 크게 증가해 왔습니다. 플레이어는 언제 어디서나 결과의 유효성과 무결성을 확인할 수 있기를 원합니다. 이러한 방식으로 최대의 청중과 좋은 신뢰를 얻을 수 있습니다. 우리는 다이스게임 팀으로서 이러한 도전 과제를 해결하고 첨단 기술의 세계로 나아갑니다. 따라서 온라인 캠블링 산업은 계속 번창하고 많은 새로운 사람들을 끌 수 있었습니다. 결과 검증 및 부정 행위와 같은 문제는 사용자 측면에서가 아니라 온라인 게임의 중앙 시스템 측면에서 발생할 수 있습니다.

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

대다수의 온라인 캠블링 사이트는 평판이 좋지만, 산업은 플레이어가 사이트의 신뢰성을 검증하는 효과적인 수단이 부족합니다. "좋은" 캠블링 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. 백서에서 우리는 캠블링 시장을 탐구하고, 기존 문제를 분석하고, 다이스게임 플랫폼의 솔루션을 제안하며, 기술적 구현의 필수 요소에 대해 조명합니다. 마지막으로, 우리는 재정 예측과 토큰 판매 조건을 제시 할 것입니다.

우리는 온라인 도박의 현재 세계에서 문제의 존재를 깨닫고 우리는 우리 자신의 관점을 개발함으로써 이 도전을 받아들입니다. 우리는 다이스게임 플랫폼을, 새롭고 더 나은 방법으로, 큰 우승에 대한 충동을 성취 할 수 있는 유일한 방법이라고 생각합니다. **새로운 시대에 오신 것을 환영합니다.**

세계 켘블링 산업의 리뷰

겜블링 산업은 인류처럼 긴 시간 존재하고 떠나야만하는 가장 오래되고 매력적인 산업 중 하나입니다. 켘블링은 많은 아이디어에 수백만 명을매혹시킵니다. 누군가에게는 굉장한 재미이고, 누군가에게는 취미이고, 또는 다른 이들에게는 이기거나 쉬운 돈을 법니다. 아직도 많은 이유가 있지만 많은 확실히 사람들에게는 매우 매력적입니다.

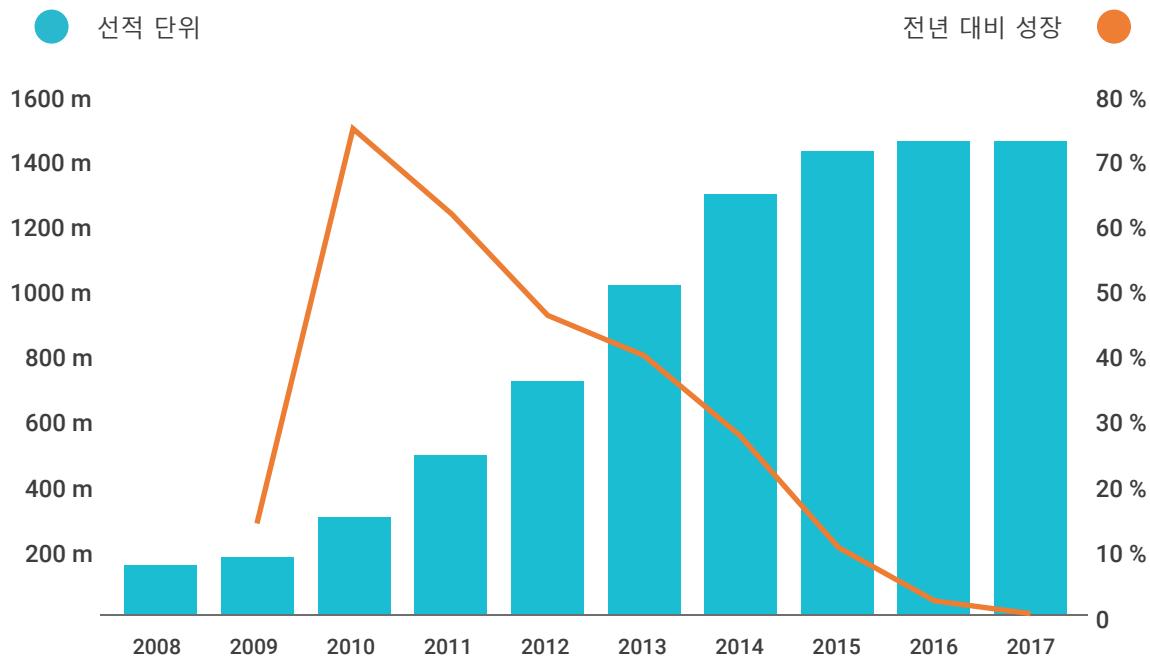
역사적으로 켘블링은 부유한 사회에서만 가능했습니다. 세계화와 새로운 무역 시장 켘블링이 매우 빠른 방법으로 지구를 가로 질러 확산되었습니다. 기술 혁명과 같은 또 다른 요인들도 산업 발전에 기여했습니다. 스마트 폰은 지난 10 년 동안 새로운 엔터테인먼트 방식을 비롯한 많은 유용한 기능을 우리 삶에 선사했습니다. 지금 켘블링은 인터넷게임 (인터넷게임/겜블링) - 카지노에 갈 필요 없이 게임하는 개인적인 방법- 이 되었습니다.

Statistica.com³ 에 따르면, 연간 판매되는 스마트폰의 수는 1.5 억 개에 달합니다. 인구는 7.6 억 명으로 개인 기기 보급률은 시장을 10 배 증가시킵니다. 2020 년 즈음에는, 6 억 개의 스마트 기기가 유통될 예정입니다⁴.

³ 글로벌 스마트폰 판매

⁴ 2020년 스마트폰 유통

전세계의 스마트폰 선적 및 전년 대비 선적 성장



이러한 성장은 큰 시장을 열어 서비스의 표준 및 품질에 대한 높은 압박감을 안겨줍니다.

온라인 캠블링 산업을 살펴보고 흥미로운 사실을 찾아 봅시다⁵:

- 세계 최초의 온라인 카지노는 1997년에 만들어졌다. 인터넷 카지노 시스템 버전 4로 선정되었습니다. 오늘날 2000 개가 넘는 공식 및 합법적 캠블링 사업체가 월드와이드웹(WWW, World Wide Web)에 등록되어 있습니다.
- 온라인 카지노의 역사상 가장 큰 우승은 핀란드의 PAF 캠블링 사이트에서 지급되었습니다. 헬싱키에 입주한 신참은 메가 포츈 게임에서 단 30 분 만에 거의 1800 만 유로를 획득했다.
- 고전적인 캠블링과 더불어 온라인 카지노는 또한 복권을 제공합니다. 통계에 따르면, 복권은 놀랍게도 수요가 더 많습니다. 캠블링 사업체의 총 수입은 약 55 %를 차지합니다. 더욱이 통계에 따르면, 지구상의 주민은 매 초마다 적어도 평생의 한 번은 복권 게임을 한 것으로되어 있습니다.

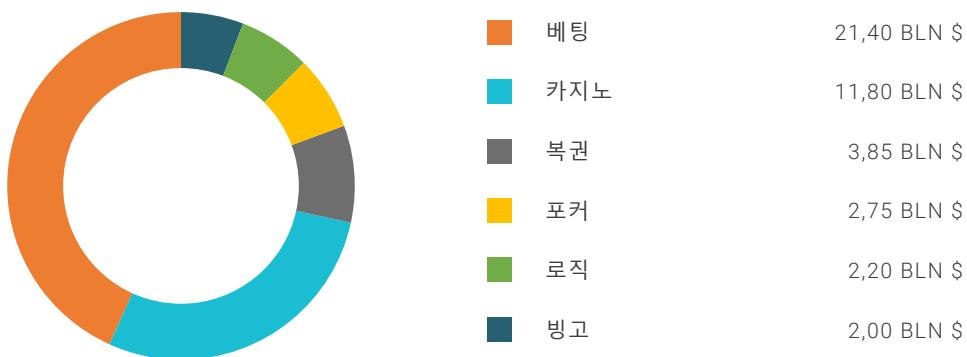
- 키프로스는 온라인 카지노에서 가장 많은 돈을 지출하는 국가로 간주됩니다. 매년 인터넷 캠블링에 약 250 만 유로가 카지노에서 사용됩니다. 키프로스 인구가 단 80 만 명에 불과하다는 것을 고려하면, 각 주민은 온라인 카지노에서 약 3125 유로를 버는 것으로 나타났습니다.
- 통계에 따르면 30 세 이상의 사람들이 더 자주 캠블링에 가담합니다. 매일, 이 선수들은 온라인 캠블링에서 3 시간에서 5 시간을 소비합니다. 그러나 젊은이들은 금전적인 위협이 없는 다른 인터넷 접대를 선호합니다.
- 온라인 카지노의 캠블러는 전세계 인터넷 사용자의 11 %입니다. 통계에 따르면, 그들 중 대부분은 다른 고전적인 캠블링 게임에 포커를 선호합니다.
- 최신 데이터가 보여 주듯이 오늘날 온라인 카지노 참가자 대부분은 남성으로 구성됩니다. 그들의 점유율은 약 84 %입니다. 여성은 본질적으로 덜 모험적이지만 최근에는 활동중인 여성 캠블러의 비율이 매년 증가하고 있습니다.
- 온라인에서 무료로 게임하는 것이 현실입니다. 오늘날에는 대부분의 온라인 카지노는 돈이 없이 게임을 경험할 수 있게 합니다. 따라서 상금보다 게임 과정에 관심이 있는 캠블러에게는 더 좋은 기회이므로 일전 한푼 없이도 게임을 즐길 수 있습니다.
- 온라인 카지노를 합법화한 국가들 또한 연령 제한을 적용했습니다. 어딘가에서 십대들도 캠블링을 할 수 있으며, 다른 지역에서는 21 세가 된 후에만 캠블링 오락을 즐길 수 있습니다.
- 많은 과학자들에 따르면 효과적인 우승 전략에 관한 모든 이야기는 신화 일뿐입니다. 그들의 결론은 가장 복잡한 계산을 기반으로 합니다. 또한 알버트 아인슈타인 (Albert Einstein)에 의해 증명 되었으므로 룰렛에서 숫자의 낙진의 규칙성을 계산하는 것은 불가능합니다. 즉, 인터넷에 게시된 모든 이론과 비밀 기법은 실질적인 확인은 없었습니다.

분명히 캠블링은 행운을 기반으로 한 결과에 돈을 위험하게 거는 방법입니다. 기본적으로 일어날 수 있는 (또는 일어나지 않는) 사건의 확률에 달려 있습니다. 온라인 캠블링 시장 규모를 자세히 살펴보고 그것이 어떻게 작동하는지 명확하게 이해하고 다이스게임의 혁신 플랫폼의 틈새 시장이 어디인지 분석해봅시다.

온라인 캠블링 시장 규모

온라인 캠블링이 오늘날 총 캠블링 수익의 25 % 이상을 차지한다는 사실을 고려할 때, 캠블링 산업은 올해에 500 억달러의 매출을 올릴 것으로 예상됩니다. 아래에서 2016년도의 상세한 시장 통계를 볼 수 있습니다⁶.

2016 년의 글로벌 온라인 캠블링 시장 수익



오늘날 모바일 플랫폼에서 가장 인기 있는 캠블링은 베팅 내기 (214 억 달러), 카지노 (118 억 달러), 복권 (\$38.5 억 달러)입니다. 카지노의 다이스 게임은 시장의 25 %를 차지합니다. 최근 통계에 따르면, 온라인 캠블링의 글로벌 소득은 2016 년 440 억 달러, 2020 년 시장 규모는 817 억 달러로 측정됩니다.

⁵ [온라인 카지노에 관하여 재미있는 사실](#)

⁶ [2020 년 세계적인 온라인 캠블링 시장](#)

세계 온라인 캠블링 시장, (단위: 10 억 달러)



H2 캠블링 캐피탈의 데이터에 따르면, 온라인 캠블링의 전세계 수입은 2016년 440 억 달러이며, 2020년 시장 규모는 817 억 달러로 측정되며 복합 연간 성장률은 10.8 %입니다. 시장 개발과 함께, 캠블링 목적을 위한 모바일 사용량의 비중 또한 증가하고 있습니다. 위의 그림에서 보듯이 온라인 게임 시장은 지난 10년 아래 이미 두 배, 세 배가되었고 가장 가까운 해에 다시 두 배로 성장 할 것입니다.

온라인 캠블링의 동향 예측⁷

인공지능

인공지능은 다양한 기술 사용에서 엄청난 잠재력을 가지고 있습니다. 왜냐하면 그것은 사용자의 요구에 따라 개인적으로 조정할 수 있는 학습 능력으로 구성되기 때문입니다. 수 년에 걸쳐 인공지능은 게임의 필수 부분이 되었습니다. 모든 것을 함께 모으는 것은 이제 인공지능과 게임이 급속도로 융합되고 있다는 것을 분명히 하고 있으며, 2018년에는 분리 될 수 없다는 예측이 있습니다.

인공지능은 항상 최첨단 기술을 사용하여 보다 나은 게임을 개발하는 한편, 미래는 게임이론이 인공지능 향상에 기여할 수 있는 기능을 제공합니다. 미시간주립대학 (Michigan State University)에서 미래를 살짝 엿볼 수 있습니다. 그 대학 연구자들은 인공지능을 각 플레이어의 행동을 통해 구체적으로 배울 수 있는 게임에 적용했습니다.

⁷ 2018년 게임 산업의 동향 예측

최첨단 컴퓨팅

2018년에 주요 명성이 될 다른 추세는 최첨단 컴퓨팅입니다. 이것은 사물인터넷(IoT)을 제품 자체에 입력하는 것을 말하는 오히려 단순한 개념입니다. 최첨단 컴퓨팅은 디지털게임의 성능을 광범위하게 향상시킬 것으로 예상됩니다. 지금까지 게임은 대개 앱스토어에서 구할수 있으며, 사용자는 앱스토어에서 게임을 기기에 다운로드하고, 인-앱 구매를 한 다음 현지에서 기기 자체로 실행할 수 있습니다. 최첨단 서버는 대기 시간을 줄여 주므로 모든 장치에 대한 요구에 따라 게임을 스트리밍 할 수 있습니다. 이렇게 하면 앱을 다운로드하거나 구입할 필요가 없으며, 앱 자체는 휴대기기의 저장용량이나 성능에 국한되지 않고 주로 네트워크에 연결됩니다.

블록체인 구현

2000년대 초반부터 대형 온라인 카지노는 비영리 감사 조직을 만들어 공정성을 입증했습니다. 카지노 구조에 블록체인을 도입하면 절대적으로 믿을 만하고, 운영자에게 절대적인 공정성을 제공합니다. 모든 플레이어는 랜덤 생성 알고리즘과 모든 트랜잭션을 확인할 수 있습니다. 따라서 온라인 가상현실은 게임을 진화시킬 것입니다.

가상현실은 게임을 진화시킬 것입니다

지난해 많은 게임 개발자가 가상현실 기술을 게임에 구현했습니다. 그들은 새로운 통합 고급 그래픽과 더 나은 품질의 모니터로 게임의 한계를 뛰어 넘고 있습니다. 2018년에는 PC 게임 생태계가 계속 발전할 것이며 가상현실과 같은 기술의 발전과 디지털 컨텐츠를 자유롭게 공유할 수 있는 능력으로 인해 더욱 혁신적이고 접근 가능하며 적응력이 향상될 것입니다. 그러나 가상현실은 하드웨어에 의해 제한을 받습니다. 이 하드웨어에서는 콘텐츠가 주로 사용되는 기기의 성능과 콘텐츠를 얼마나 신속하게 제작할 수 있는지에 달려 있습니다. 가상현실은 여전히 증가하고 있지만 많은 게이머들은 장점 때문에 가상현실을 넘어 증강현실을 고려하고 있습니다.

증강현실은 미래다

반면에, 증강현실은 한계가 없으며 스마트 기기를 가진 모든 사람이 사용하도록 허용합니다. 투자 비용이 적으므로 가상현실보다 쉽게 접근할 수 있습니다.

게임회사는 증강현실에 대한 관심이 증가한 것을 이미 보여주었고, 이러한 급격한 변화는 개발자, 출판사 및 기술 파트너에게 새로운 기회를 제공할 것으로 기대됩니다. 2018년에 증강현실은 온라인 게임 산업과 함께 확립될 것으로 예상되며, 향후 게임시장의 부상으로 훨씬 더 발전할 것으로 예상됩니다.

사이버 스포츠

사이버 스포츠는, 기업이 이용할 수 있는 다양한 수익원이 있기 때문에, 상업적 기회로 가득찬 산업입니다. 가상 및 증강현실 회사는 또한 사이버 스포츠로부터 이익을 얻습니다. 게임 퍼블리셔는 다양한 방식으로 사이버 스포츠 생태계에 접근합니다. 사이버 스포츠가 점점 더 인식되면서 게임이 어떻게 디자인되고 실행되는 지에 대해 계속 영향을 미칠 것 같습니다.

참가자는 고부가 가치이자 글로벌이며, 그 수가 증가하고 있습니다. 토너먼트에 참가하기를 원한다면 멀티플레이어 온라인 배틀 아레나(Multiplayer Online Battle Arena)를 하는 것은 다른 스포츠를 배우는 것과 같고, 사이버 스포츠를 보거나 읽는 것을 즐기는 사람들에게는 그들이 구매하고 플레이하는 게임에 영향을 줍니다.

요약하면, 스마트폰 및 태블릿 보급률 증가, 기기 성능 향상 및 사용자 신뢰로 인해 시장이 성장하고 있습니다. 캡블링의 진화는 상상할 수 없는 수익 잠재력을 일으키고 있습니다. 세계적인 캡블링 산업은 다른 어떤 산업보다 가장 빠른 진보로 성장하고 있습니다.

다이스게임은, 게임 경험을 향상시키고 많은 사람들이 캡블링에 대한 태도를 바꿀 수 있는 적절한 시기에 나타나는 시장에, 적합한 솔루션인 것으로 보입니다.

다이스게임 플랫폼은 투명성과 추적성을 강화하여 신뢰 문제를 극복하는데 도움이 되는 블록체인 기술을 기반으로 합니다. 블록체인은 공동으로 작용되는 독립 노드 네트워크를 기반으로하는 분산 시스템을 사용하므로, 프로세스의 누구한테도 특정 중앙 집중식 잇점을 부여 하지 않습니다. 노드 네트워크는 제 3 자의 개입을 배제하면서 베팅 무결성을 확인합니다.

P2P 블록체인 기반 캡블링은 온라인 게임 세계에서는 새로운 트렌드입니다. 오늘날 블록체인 프로젝트에 대한 투자는 2000년대 초반의 대형 인터넷 및 기술회사에 투자하는 것과 유사합니다. 미래를 향한 커다란 변화의 일부가 되는 투자자가 될 것입니다.

온라인 챔블링의 블록체인 기술

기술정의

블록체인은, 암호화 화폐 거래 기록이 보관되고, 위조 또는 변조가 안되는, 전자기기 네트워크를 통해 확산된, 분산 데이터베이스 또는 원장입니다.

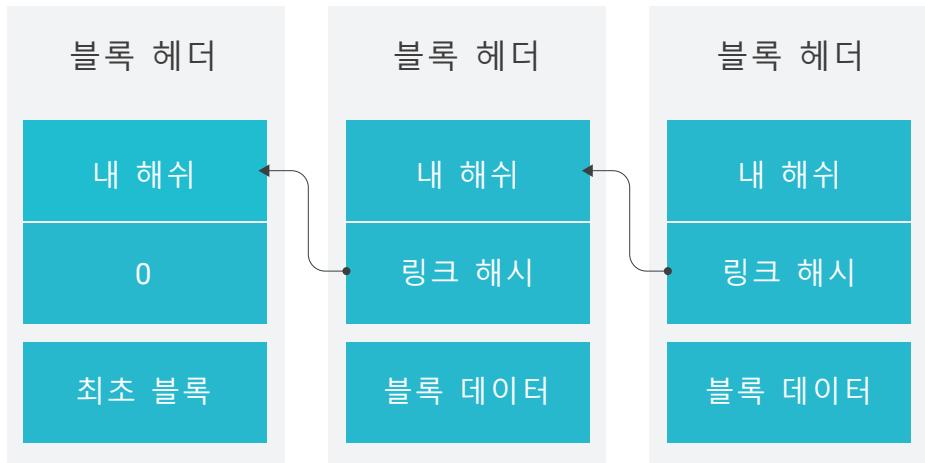
블록체인은 거래를 디지털 방식으로 식별 및 추적하고, 분산된 컴퓨터 네트워크에서 이 정보를 공유하는, 분산된 신뢰 네트워크를 생성하는 데이터 구조 유형을 나타냅니다.

산업적 정의 (통역)

블록체인 기술을 도박 산업에 도입하면 조작이 불가능한 분산 원장에 필요한 영구적인 검증 기록이 온라인 업계 전반에 걸쳐 필요한 투명성을 제공합니다.

블록체인의 분산형 원장 사용의 주요 이점 중 하나는 챔블러가 배치된 베팅의 투명성과 각 베팅의 확률이 공정하게 생성되었고 결과가 투명하다는 지식으로 무장한 베팅을 할 수 있다는 것입니다. 블록체인 기술을 챔블링 산업에 도입하면 조작이 불가능한 분산 원장에 필요한 영구적인 검증 기록이 온라인 업계 전반에 걸쳐 필요한 투명성을 제공합니다. 블록체인의 분산형 원장 사용의 주요 이점 중 하나는 챔블러가 배치된 베팅의 투명성과 각 베팅의 확률이 공정하게 생성되었고 결과가 투명하다는 지식으로 무장한 베팅을 할 수 있다는 것입니다.

기술적으로 이러한 기록 블록의 연결은, 현재 블록에 기록된 트랜잭션에 대한 정보와 선행된 블록에 대한 정보를 함께 병합하는, 암호화 알고리즘을 사용하여 수행됩니다.



블록체인 기술은 분산형 챕블링 시장을 창출합니다. 모든 지불 및 거래가 블록체인에 기록됩니다. 사용자는 거래 회수, 중복된 지불 및 부정 행위로부터 안전하게 보호됩니다. 사용자는 돈이 어디에 있는지 확신 할 수 있으며 결과가 공정한 방식으로 계산된다는 것을 확신합니다. 블록체인 기술은 온라인 챕블링 시장에서 데이터 저장 및 처리를 위한 분산형 원칙을 도입합니다.

스마트계약

특정 (고급) 블록체인은 스마트계약의 개념에 중점을 둡니다. 이것은 당사자들 간의 디지털 계약이며, 이 계약은 컴퓨터에 의해 강제 될 수 있으며 모든 거래에 투명성 요소를 추가합니다. 공정한 네트워크가 계약을 맺음으로써, 투명성에 대한 잠재적인 장애물이 블록체인 기술로 제거 되었습니다.

온라인 캠블링 블록체인을 사용하면 모든 당사자가 명확하게 읽을 수 있는 규칙의 난독화가 없으며, 즉각적인 지불이 보장됩니다. 게임을 관리하는 사이트가 없기 때문에 우승을 취소하는 사이트에 대한 우려는 없습니다. 중개인이 간섭하지 않고 플레이어의 기금이 스마트계약(우승하면, 게임 테이블에서 바로 나감) 으로 직접 전달됩니다.

**다이스게임 플랫폼은 게임 참가자의 역사를 확인하고 생성 및 결과물을 언제 어디서나
(탐험 도구 사용하여) 확인할 수 있게 합니다.**

블록체인 기술은 사람들이 산업을 바라 보는 방식을 바꾸는 데 막대한 영향을 줍니다. 캠블링 산업은 특히 숫자와 알고리즘의 블랙박스입니다. 대부분의 사람들은, 불투명한 운영자가 정직하다는 것을 믿게 하는 혼란스런 공식을 사용하여 머리를 맞대고 있는 것처럼 보이지 않습니다. 사람들이 블록체인 기술이 제공하는 투명성의 이점을 이해하기 시작하면서, 모든 사람에게 캠블링 산업을 보다 빠르고 접근성 높고 투명하게 만드는 데 관심이 계속 커지고 있습니다

시장문제

대부분의 경우 챔블러는 전통적인 챔블러 산업의 내부 작업 세부 사항에 깊이 빠져 들지 않습니다. 게임 플레이의 기술 구현, 원리, 확률 및 메커니즘에 관심이 있는 플레이어는 거의 없습니다. 그들은 대부분 게임 과정과 재미 있는 아이디어만으로 플레이 합니다.

불행히도 현실은 아직 완벽하지 않습니다. 기존의 캠블링 솔루션의 대부분은 여전히 어떤 방식으로든 속임수와 불공평한 경향은 아닙니다. 전세계의 기업들이 공정한 캠블링 원칙을 통제하는 데 도움을 주기 위해 다양한 종류의 캠블링 기관을 출범시키고 있습니다.

경쟁이 진보를 이끌지만 (일반적으로 그것은 좋은 것입니다), 잘 알고 있는 현재의 캠블링 산업에는 몇 가지 유산 문제가 있습니다 :

1

신시스템에 대한 신뢰 부족

게임 프로세스에서의 이해 부족, 공정한 거래 및 투명성 부족, 조합을 알 수 없는 공식 및 승자 결정은 사용자의 신뢰 부족을 야기 할 수 있습니다.

2

예금 및 출금 제한

전통적인 온라인 카지노는 자금 세탁 및 범제화는 법에 의해 규제됩니다. 모든 온라인 카지노 및 포커 룸은 지불처리, 환율 변환 및 기타 운영에 대한 값 비싼 수수료 및 세금을 인출하는 처리 센터의 법률을 준수하는 자국 통화를 사용합니다. 현금 시장 평균 수수료는 예금 합계의 8 %이고, 현금 인출은 2 %에서 시작합니다.

3

사용자 예치금의 상업적 이용

일반적으로 모든 플레이어의 예치금은 기존 카지노 계정에 저장됩니다. 따라서 카지노는 플레이어가 지불한 모든 예치금을 상업적으로 이용할 수 있습니다. 신용기관으로 기능할 가능성도 있기 때문에 예치금은 카지노에 유리합니다.

4

랜덤숫자 생성기의 중앙 집중식 시스템

카지노는 고객의 우승 또는 손실에 의존하지 않고 항상 상환됩니다. 메커니즘의 기본은 랜덤숫자 생성기입니다. 잠재적으로 이러한 시스템은 외부에서 제어할 수 있습니다. 즉 서버나 프로그래밍 코드에 액세스할 수 있는 시스템은 게임결과에 직접적인 영향을 줄 수 있습니다.

5

게임의 특별한 기술과 경험 필요

정의된 게임 전략 없는 일반 플레이어 또는 초보자는 손실 위험이 높습니다. 전통적인 포커방의 일반 플레이어의 80 %는 고래의 20 %를 위한 플랑크톤이 됩니다.

6

취약성 및 보안

현재 카지노는 중앙 집중화 된 서버에 데이터를 저장하며, 최신 암호화 기술을 통해 이러한 데이터를 안전하게 유지할 수는 있지만, 데이터의 보안은 여전히 완벽하지는 않습니다. 실제로 해킹사례가 지난 3년 동안 기록된 사례가 있습니다. 온라인 카지노는 해커가 돈을 해킹하는 것이 매우 쉽기 때문에 해커에게 매력적인 대상입니다.

7

느린 확인과정

화폐 통화를 사용하는 게임에 대해 말하면 사용자는 게임에 등록 할 개인 데이터를 많이 제공해야 한다는 것을 알 수 있습니다. 개인 정보를 조사하면 한 번에 한 케이스씩 계정을 설정하며, 카지노 게임을 하는 과정이 느려집니다.

8

높은 수수료 및 느린 트랜잭션 속도

온라인 카지노는 블록체인 기술을 사용하여 모든 알고리즘을 구현하기 시작합니다. 그러나 실제 문제를 파악할 수는 없습니다. 대다수의 그러한 온라인 카지노는 모든 메커니즘의 기본으로 이더리움 블록체인을 사용합니다. 따라서 사용자는 스마트계약과 낮은 거래 속도에 높은 수수료를 지급하고 있습니다.

사용하는 사이트의 진위 여부를 확인하는 것은 어렵습니다. 실제 오프라인 카지노와 달리 랜덤 및 데크셔플 (카드 팩을 섞음)을 쉽게 확인할 수 없습니다. 플레이어는 챔블링 사이트의 서버에 불투명한 방법으로 연결해 주는 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)를 통해 다른 플레이어와 상호 작용합니다.

지불 시스템 및 보안에 대한 신뢰 부족으로 인해 온라인 챔블링을 피할 수 있습니다. 96 개국의 10,838 온라인 카지노 및 포커 플레이어에 대한 온라인 설문 조사에서, 응답자는 온라인 챔블링에 대한 높은 수준의 불신을 신고했습니다.

다이스게임 프로젝트 팀은 문제를 연구하고 사용자의 신뢰를 얻을 수 있는 솔루션을 만들기 위해 수 년 동안 작업했습니다. 우리는 보안을 강화하고 모든 알고리즘을 눈으로 보이게하고 확인할 수 있는 도구를 개발합니다. 다이스게임은 암호화 화폐를 사용하여 친근하고 공정한 플레이 제공자로 자리 매김합니다. 암호화 화폐에 대한 자세한 내용은 다음 섹션을 참조하십시오.

다이스게임 플랫폼은 블록체인 기술을 기반으로 하며 암호화 화폐로 이용되므로 온라인 게임 산업의 선두 주자 중 하나가 될 수 있는 강력한 솔루션을 구현할 수 있습니다.

이 문서의 다음 섹션에서는 기술 솔루션, 토큰 경제학 및 기타 중요한 주제에 대한 세부 정보를 제공하지만, 아래 표에는 (우선 순위에 따라) 식별된 블록체인 기술의 중요한 이점이 요약 되어 있습니다.

증개인의 (요인) 영향력

파티를 통한 신뢰 획득

개방적이고 투명한 알고리즘

우승 과정의 투명성 보장

사용자 익명 허용

보안 및 서비스 가용성 보장

높은 거래 속도 제공

즉시 지급 수행

은행계좌 필요성 제거

임금 및 베팅 금액 제한 제거

게임 기록 변경 제거



결론

블록체인 기술 기반 프로젝트에 투자하는 것은 대단한 재무 기회입니다. 신규 / 기존 온라인 게임 시스템과의 통합은 비용 대비 효과적이며 위험을 줄여줍니다. 긍정적인 의미는 게임 생태계에서 상당한 것으로 믿어집니다. 블록체인의 잠재적 적용은 온라인 캠블링 산업의 신뢰성과 생존 가능성을 높이고 있습니다.

궁극적으로 블록체인 기술과 디스게임 플랫폼은 사람들이 인터넷 게임에 대해 생각하는 방식을 바꾸고 신뢰와 투명성 원칙에 따라 태도를 바꾸는 패러다임에서 더 큰 기술 변화의 일부가 될 것입니다.

다이스게임 솔루션

위에서 언급한 문제에 대한 최적의 솔루션은 그래핀(Graphene) 블록체인을 기반으로 하는 스마트 계약을 사용하여 분산 플랫폼인 다이스게임을 사용하는 것입니다. 그래핀 블록체인의 강력한 기능은 거래 비용이 저렴하고 고속이라는 목표를 달성하는 데 도움이됩니다. 첫째, 스트레스 테스트에서 Graphene 기술은 초당 10,000-100,000 개의 거래를 달성했습니다. 두 번째로, 병렬화는 네트워크를 확장하는 데 사용되며, 초당 수백만 건의 트랜잭션이 가능합니다. 셋째, 비동기 통신 및 실행과 별도의 인증이 구현되어 속도가 향상되며 트랜잭션 수수료가 없기 때문에 계산 작업이 필요하지 않습니다.

데이터 세트에 대한 변경 기록으로서의 모든 트랜잭션은 일반적으로 블록체인에 의해 정의된 규칙을 기반으로합니다. 이 규칙은 당사자 간의 계약으로 구성됩니다. 우리는 다이스게임 플랫폼에서 게임의 조건을 충족시키는 고유한 행동 방식으로 스마트계약을 개발하여 다양한 이벤트를 유발합니다: 즉, 주사위 값 결정하고, 게임의 승자를 선택하고, 상금을 이체하고, 거래를 생성합니다.

수행된 게임 세션에 대한 세부 정보는 블록체인에 안전하게 저장되며 각 사용자는 언제든지 사용하기 쉬운 인터페이스를 통해 결과를 확인할 수 있습니다. 투명한 인터넷 게임 산업에서 공정한 플레이를 달성하기 위해 다음과 같은 솔루션을 제안합니다.

우리는 다이스게임 플랫폼의 오픈 소스 알고리즘을 구현함으로써 시스템에 대한 플레이어의 신뢰 문제를 해결합니다. 주사위 값과 승자 결정의 논리는 스마트계약에 의해 전달되어 입력 및 출력 데이터 레코드를 추적 할 수 있습니다.

우리는 예금과 인출에 제한을 두지 않습니다. 우리는 사용자가 자신의 돈을 통제해야 한다고 생각합니다. 따라서 스마트계약은 현금 입금과 출금에 대한 제한을 설정하지 않습니다.

우리는 동결된 자금에 대한 아이디어를 제거합니다. 우리는 사용자의 돈을 이용하지 않으며, 게임 세션을 위한 상금을 저장할 수 있는 토너먼트 지갑을 제공합니다. 동결된 자금이 없기 때문에 각 사용자는 언제든지 블록체인을 기반으로 하는 토너먼트 지갑의 계정을 확인할 수 있습니다.

1

2

3

우리는 랜덤 숫자 생성기를 사용하지 않습니다. 사용자는 서로 플레이 하지만 플랫폼과는 플레이 하지는 않습니다. 다이스게임은 게임의 창안자이자 주최자입니다.

우승 확률을 높이기 위해 필요한 특별한 지식이나 배경이 없습니다. 게임에 관련된 특정 기술을 보유하고 있는지 여부에 관계없이 최대 50 %의 확률로 우승할 수 있습니다. 다이스게임 플랫폼의 게임에서는 오직 진정한 행운이 승자를 결정합니다.

높은 수준의 보안. 데이터베이스의 분산화는 블록체인을 기반으로 하는 다이스게임 플랫폼의 모든 알고리즘에 사용됩니다. 블록 체인 데이터베이스는 여러 개의 분산된 노드로 구성됩니다. 각 노드는 관리에 참여합니다: 모든 노드는 블록 체인에 새로운 추가 사항을 확인하고 데이터베이스에 새 데이터를 입력할 수 있습니다. 블록 체인을 추가하기 위해서는 대부분의 노드가 합의에 도달해야 합니다. 이러한 합의 메커니즘은 네트워크의 보안을 보장하므로 변조하기가 어렵습니다. 분산된 원장 아키텍처는 사이버 범죄자에게 자금이나 개인 정보를 잃는 것을 거의 불가능하게 합니다. 예를 들어, P2P 네트워크에 100,000 개의 원장이 있으면, 50,000 개 이상의 원장의 데이터를 변경하고 네트워크의 모든 노드에서 해당 확인을 필요로 하는 모든 업데이트를 해야 합니다.

불필요한 데이터를 수집 할 필요를 제거함으로써 데이터 검증 속도가 향상됩니다. 이러한 움직임은 사용자가 사이트를 더 빠르고 익명으로 접근하도록 합니다.

우리는 그래핀 블록체인의 도움으로 트랜잭션 속도 문제를 해결합니다. 이 기술은 고속 트랜잭션의 낮은 커미션을 허용합니다. 우리는 온라인 카지노를 더욱 반응이 좋고 향상된 온라인 사용자 경험으로 만듭니다. 고객은 이제 더 좋고, 더 빠르고, 더 싼 서비스를 기대할 수 있습니다.

4

5

6

7

8

현금으로 진행하는 전통적인 온라인 카지노와 다이스게임 플랫폼에서 블록체인 온라인 카지노 및 게임이 작동하는 원리에 대한 비교표를 살펴보십시오.

원칙	전통적인 온라인 카지노	블록체인을 기반으로 한 온라인 카지노	다이스게임 플랫폼의 게임
예금 및 인출에 대한 제한 없음	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
빠른 거래	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
"최고 4강"의 감사: 언스트앤영, 프라이스 워터하우스 쿠퍼스, KPMG, 딜로이트도체 토마츠	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
50/50 우승 확률을 가진 토너먼트	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
대면 게임	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
바운티 프로그램	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
모든 암호화 화폐를 사용할 가능성	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
스마트계약 수단을 통한 투명성	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
랜덤 숫자 생성기가 없음	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

우리가 보는 바와 같이 인터넷 게임의 여러 기관은 전체 시스템의 핵심 원칙에 의존하는 고유한 특성을 가지고 있습니다. 다이스게임 플랫폼의 모든 게임에는 사용자의 요구와 소망을 충족할 수 있는 많은 장점이 포함되어 있다고 알리는 것은 가치 있는 일입니다

다이스게임 플랫폼의 잇점



첫 실제 50 % / 50 % 우승 확률

전통적인 카지노 게임은 플레이어에게 큰 흥분을 안겨줍니다. 여하튼 "게임장의 딜러"와 경쟁하며 플레이하는 것은 다른 실제 플레이어와 경쟁하며 게임하는 것 보다는 약간 덜 흥분됩니다. 이러한 게임을 P2P (개인간) 게임이라고 합니다. 그럼에도 불구하고 경험이 많은 플레이어는 환경 및 기타 게임 트릭을 사용하여 이점을 갖고 우승하는 경향이 있는 경우가 있습니다. 다이스게임도 예외는 아닙니다.

다이스게임 플랫폼의 최우선 순위는 두 플레이어들 한테 공정한 플레이 원칙과 공정한 확률을 보장하는 것입니다. 플랫폼상의 모든 게임은 실제 플레이어와 실시간으로 진행되며 모든 참가자는 50 %의 확률로 우승합니다. 따라서, 각 참가자의 1 대 1 게임 우승 확률은 50 %이며, 더 많은 수의 플레이어가 있는 세션에서는, 우승 확률은 특정 게임이나 토너먼트의 규칙에 따라 다르지만 위에서 언급된 공정한 플레이 원칙을 준수합니다.

플랫폼에 구축된 공정한 플레이 원칙 외에도 [엄청난 액수의 보너스를 제공합니다](#)

- 등록 / 환영 보너스
플랫폼에 등록된 각 사람은 환영 보너스와 토너먼트 무료 초대권을 얻습니다.
- 개임의 횟수와 참여자의 수 만큼 무료 게임 티켓 제공
일정 기간 (일주일, 일 개월 등) 내에 플레이 되는 게임의 횟수와 참여자의 수에 따라 플레이어는 권위 있는 토너먼트에 무료 초대장을 받습니다.
- 매월 / 월간 보너스 (기본 통계)
몇 개의 보너스는 일정 기간 동안 게임을 진행한 적극적인 플레이어에게 제공됩니다.



보너스 토너먼트

보너스 토너먼트는 투자 없이 많은 양의 토큰을 얻는 주요 방법 중 하나입니다. 모든 플레이어는 토너먼트 길이와 참가자 수에 따라 적절한 토너먼트를 찾을 수 있습니다.

주의:

회사 매출의 50 %가 정기적으로 보너스 토너먼트에 배분되므로, 플레이어는 현실적으로 우승할 기회를 갖을 수 있습니다. 골드 및 플래티넘 투자자는 어떤 조건을 갖추지 않고도 모든 보너스 토너먼트에 참가하는 평생 혜택을 받을 수 있습니다. 골드 및 플래티넘 투자자 자격을 획득하기 위한 필요한 조건을 토큰 세일 기간 동안 발표 할 예정입니다. 기본 자격 테이블은 다음과 같습니다:

분류	모든 단계별 투자금액	1 회성 보너스 자격	평생 보너스 토너먼트 최대 자격
기본	비트코인 0.1 개 미만	예	아니오
초보	0.1 BTC	예	20% 기회
일반	0.5 BTC	예	50% 기회
골드	1 BTC	예	수동 자격 부여
플래티늄	5 BTC AND HIGHER	예	자동 자격 부여



예금 및 인출에 대한 제한 없음



모든 암호화 화폐(비트코인, 이더리움, 라이트코인, 기타)
와 다이스 토큰을 사용하여 플레이 가능



빠르고 투명한 거래

보너스 토너먼트의 상금은 다이스 토큰으로 저
장되어, 회사는 정기적으로 무료로 토큰을 상환
하게 됩니다.

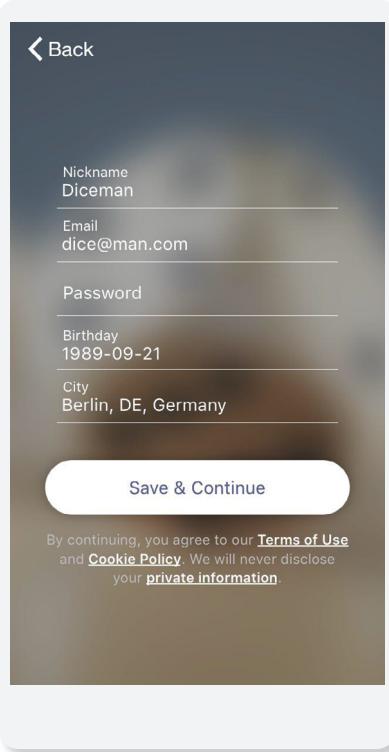
플랫폼은 온라인 게임을 하려는 전세계 사용자들과의 실시간 상호 작용을 통해 확률상 공정한 게
임 환경을 보장합니다. 우리는 오랜 과거와 다음과 같은 문제- 랜덤 숫자 생성기의 부제거와 우승
자 결정 방법에 대한 운영자의 믿음과 신뢰- 해결을 위한 솔루션을 제공하며 인터넷 게임의 미래를
연결해 주는 블록체인 기술에 감사 드립니다. 우리는 사용자의 필요와 관심을 충족시키기 위해 구
축된 플랫폼에서 게임에 참여할 수 있는 기회를 보장합니다.

데모 솔루션 (MVP, 고객용프로그램)

데모 솔루션 (MVP, 최소 실행 가능 제품)이 완성되어 안드로이드, 애플 및 인터넷 웹에서 사용할 수 있습니다. 지금 당장 당신은 게임의 메커니즘에 익숙해 질 수 있으며, 최대 1000 명까지 참가자를 토너먼트에 참여시킬 수 있으며 데모 솔루션에서 상호 작용의 열정을 맛볼 수 있습니다.

게임 플레이는 다음과 같은 방식으로 진행됩니다

1



2



3



게임을 시작하려면 사용자는 사용자 등록을 해야 합니다.

참가자의 게임 세션을 시작하려면, 베팅 금액과 참가자 인원 수를 선택해야 합니다.

베팅 금액과 참가자 인원 수가 설정되면, 참가(Join)를 누르면 다가오는 토너먼트 세부 정보를 보여주는 유익한 화면이 나타납니다.



토너먼트에 필요한 모든 참가자가 게임에 참여하면, 세션에서 전체 토너먼트 진행표를 보여주는 것으로 시작으로 진행중인 라운드 내에서 무대를 계속 추적 할 수 있습니다.



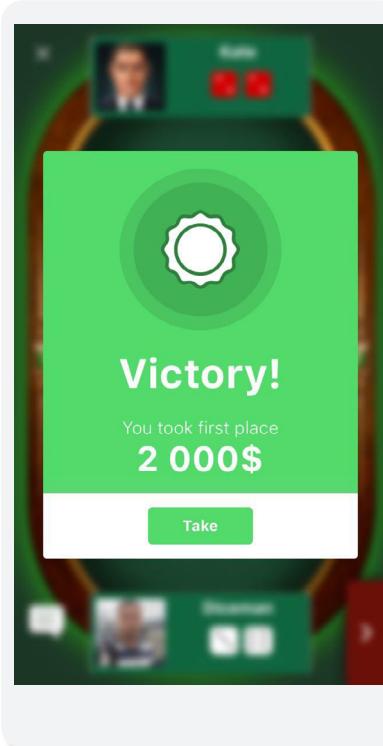
전체 토너먼트 진행표 화면이 닫히면, 플레이어는 게임 테이블에 보여집니다.



게임 플레이의 본질은 주사위를 굴리고, 현재 게임 내에서 두 플레이어의 주사위 값의 합계를 비교하는 것입니다.



플레이어는 애플리케이션에 통합된 이모티콘을 사용하여 자신의 감정을 쉽게 표현할 수 있습니다.



게임이 끝나면, 플레이어는 결과를 팝업 형태로 알려줍니다.



게다가, 앱 메뉴에서 토너먼트 기록을 검토하고 분석 할 수 있는 빠르고 쉬운 방법이 있습니다.



"Best Players"화면에는 높은 승률을 갖는 플레이어가 나열됩니다.

"백만장자 까지의 길(WAY TO MILLION)". 우리는 플레이어가 가능한 우승 관점에 대한 명확한 비전을 갖도록 하는 "백만장자 까지의 길"을 표시했습니다. 우리는 해당 상을 받기 위해 어떤 단계가 통과 되어야 하는지에 대한 정의된 그림을 가지고 있습니다. 모든 토너먼트는 성장하는 계단처럼 단계적으로 진행됩니다. 게다가, 다이어그램은 어느 단계의 토너먼트에서 어떤 우승이 달성될 수 있는지를 보여주므로 백만장자의 성공에 대한 가시적인 길을 확보 할 수 있습니다.

데모 버전을 다운로드 할 수 있습니다.





다이스 게임 플랫폼

기술 부분

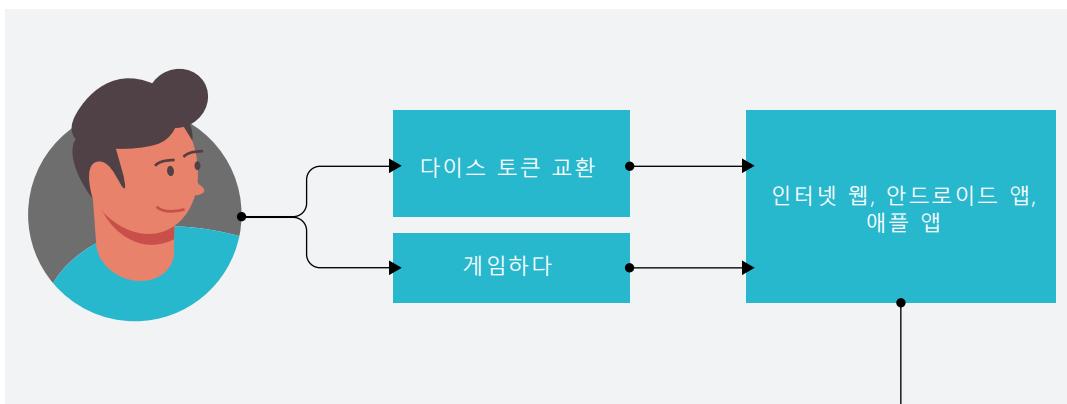
다이스게임 플랫폼 내부의 모든 상호작용을 기술적으로 구현하는 것과 관련하여 다음과 같은 두 가지 중요한 사용 사례를 열거할 수 있습니다:

1. 사용자는 다이스 토큰을 사거나 팔고 싶어 합니다.
2. 사용자는 다이스게임 플랫폼에서 제공된 게임을 플레이하고 싶어 합니다.

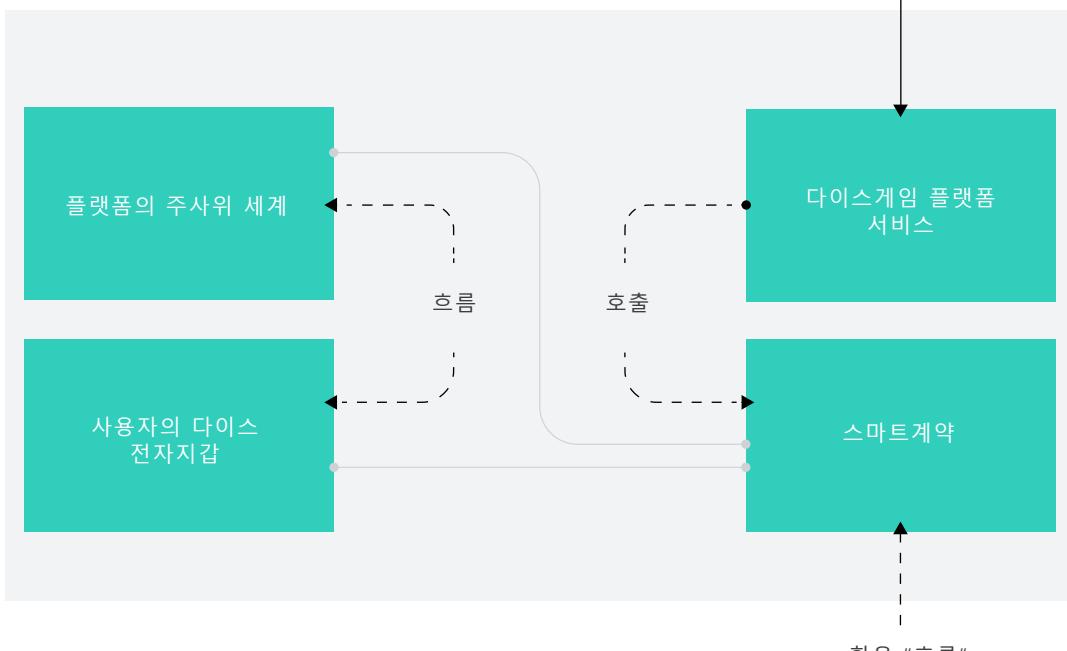
이 두 시나리오는 다이스게임 플랫폼 소프트웨어 - 기본 모바일 응용 프로그램 또는 당사 웹 사이트를 통해 지원됩니다. 어느 쪽이든, 클라이언트 측 소프트웨어는 우리 블록체인에 위치한 플랫폼 서버와 통신합니다. 광범위하게 스마트계약을 통해 서버는 사용자의 요구와 행동에 따라 게임 메커니즘과 다이스 토큰 교환을 관리합니다. 아래 표에서 자세한 내용을 참조 하십시오.

사용 사례 모델

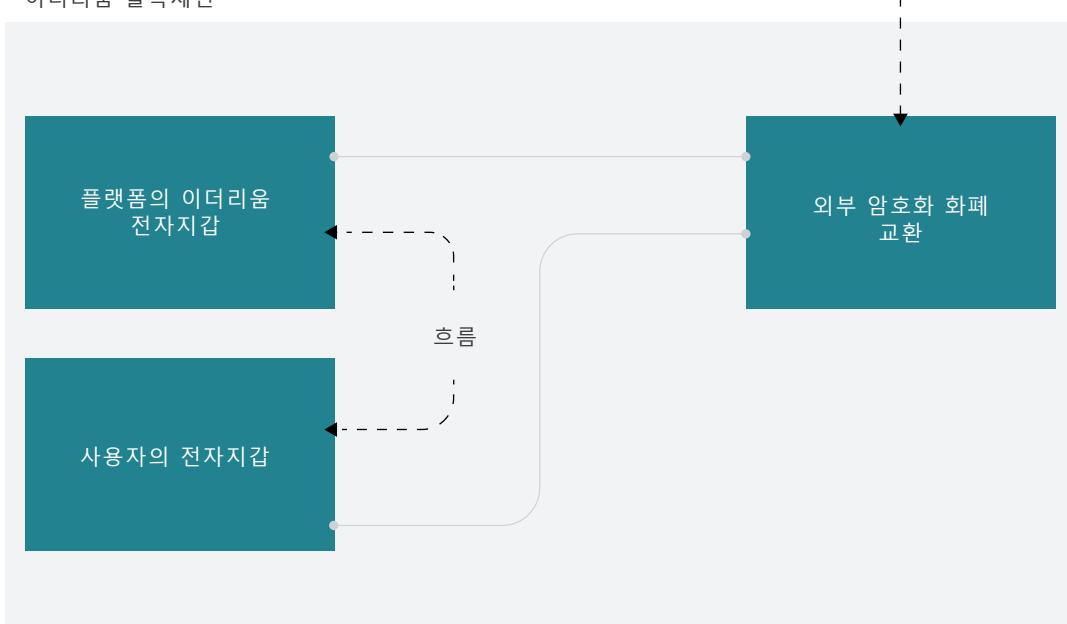
외부 세계



다이스게임 플랫폼 블록체인

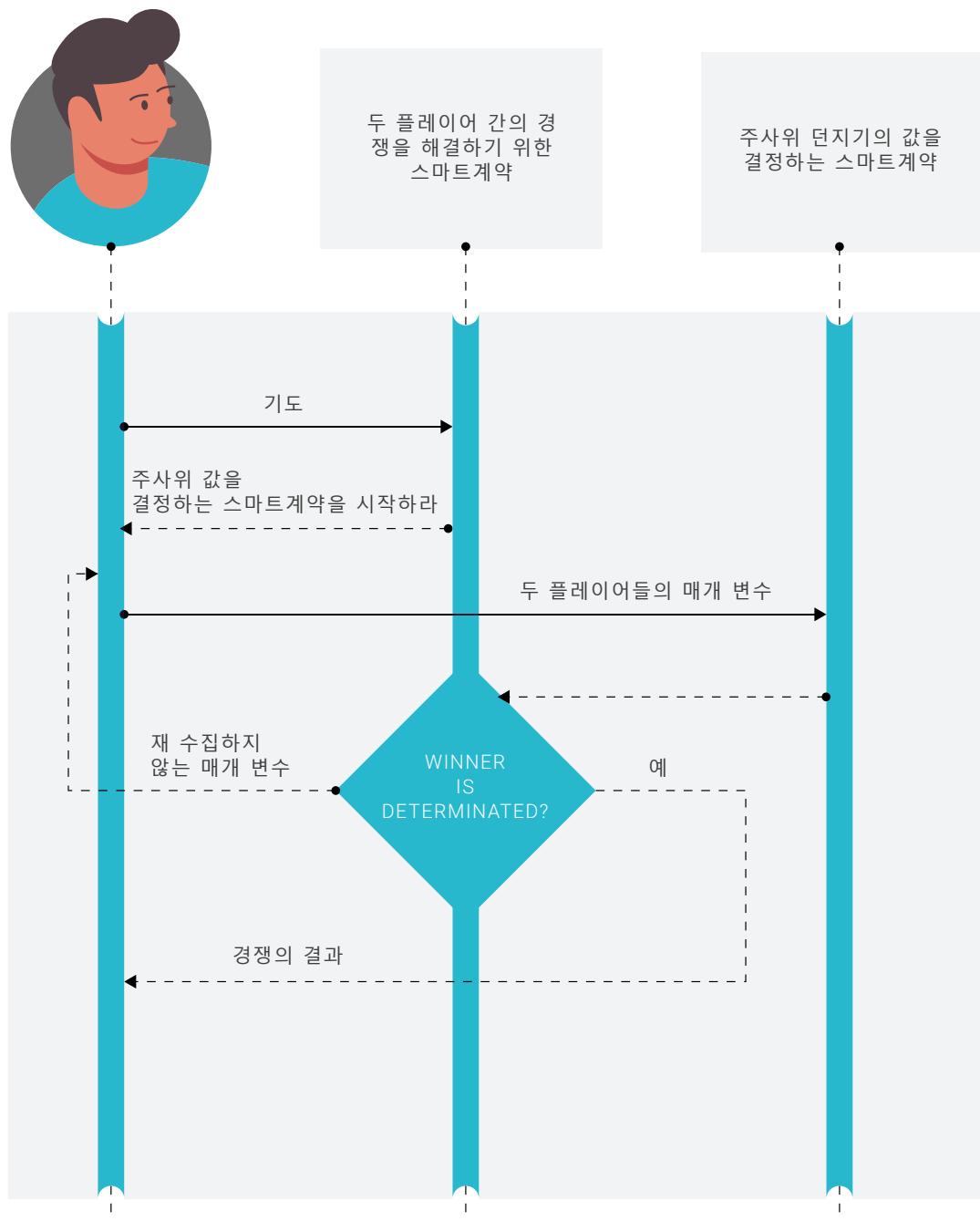


이더리움 블록체인



단일우승자 결정 알고리즘

두 플레이어의 분쟁에서 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 컨트롤이 토너먼트의 스마트계약으로 이전됩니다. 스마트계약은 토너먼트에서 진행되는 모든 경쟁의 결과를 통합하고 필요한 모든 처리를 해야 합니다.

블록체인 솔루션

기술 구현은 다이스게임 플랫폼을 기반으로 하는 모든 게임에 공통되는 원칙과 가치를 준수합니다. 투명성과 결과 확인이 용이하다는 장점이 있습니다. 게임 메커니즘 및 우승자 결정과 관련된 모든 핵심 알고리즘은 블록체인 기술을 적용해 구현됩니다. 블록체인은 또한 베팅 수락, 우승자 결정 및 상금 수여, 수수료 청구 등을 위한 신뢰적이고 안전한 거래를 허용합니다.

다이스게임 플랫폼은 그래핀 블록체인을 기반으로 합니다. 첫 중요한 문제는 이 기술을 사용하여 어떻게 이익을 얻을 수 있는가 하는 것입니다. 그래핀 기술의 주요 이점을 살펴보면 온라인 게임 세계에서 정말 강력한 다이스게임 플랫폼을 개발하는 데 도움이 될 것입니다.

그래핀 기능	설명	다이스게임 플랫폼의 이점
보안	계정 관리 시스템은 내부에 구축되어 있습니다. 비트 코인 주소와 비슷하지만 사람이 읽을 수 있는 이름으로 되어 있습니다. 계정에는 여러 작업에 대해 서로 다른 개인 키가 있습니다. 예를 들어, 사용자는 메시지 전송을 위한 개인 키와 응용 프로그램에 서명하기 위한 개인 키를 가질 수 있습니다.	서로 다른 키로 제공되는 접근 관리는 사용자에게 더 높은 보안을 제공합니다. 그것은 도난의 경우 사용자가 계정을 복원 할 수 있는 기능을 제공하는 통합 키 복구 시스템을 제공합니다.
병렬처리 & 확장성	병렬처리, 빠른 트랜잭션속도 및 높은 확장성을 제공합니다. 그래핀 기술은 또한 스트레스 테스트에서 초당 10,000-100,000 건의 거래를 달성했습니다. 네트워크는 단일 시스템의 게이트에서 초당 100 만 개의 메시지 또는 트랜잭션까지 확장 할 수 있으며, 이론적으로 무한 확장은 여러 시스템 간에 병렬로 가능합니다.	더 높은 트랜잭션 속도와 훨씬 더 높은 확장성. 수평 확장 덕분에 초당 수 백만 건의 거래를 처리 할 수 있습니다.
네트워크수수료	네트워크에는 거래 비용이 없고 네트워크 개발 비용도 없습니다.	모든 거래에 대해 지불할 필요가 없으며 채택을 늘리는 데 도움이 됩니다.

플랫폼 개발을 위해 선택된 블록체인의 주요 원칙을 검토 한 결과, 챔블링에서 현재 사용되는 알고리즘의 실제 문제에 중점을 둘 수 있으며 게임 프로세스의 완전히 새로운 접근 방식의 기술적 구현을 검토할 수 있습니다.

전통적인 카지노의 핵심 원칙은 랜덤 숫자 생성기를 기반으로 합니다. 승리 확률은 랜덤 숫자 생성기의 결과에 따라 다릅니다. 그 외에도, 이 원칙은 분산되거나 객관적이지 않습니다. 이 것은 챔블링에서 "마법"이 발생하는 방법입니다.

우리는 참가자들만 행운을 통제하고 모든 것에 "랜덤 숫자 생성기" 원칙을 배제하려는 알고리즘을 제안 할 수 있어야 한다고 생각합니다.

알고리즘 선택을 결정하는 두 가지 주요 요소가 있습니다: 사기에 대한 무관심, 프로세스 이해 및 결과 검증의 편리성. 첫 번째 원칙은 주사위 값 결정 과정에서 두 플레이어의 모든 매개 변수를 사용하는 것입니다. 따라서, 결과를 예측하기 위해 두 플레이어가 협력해야 하지만, 서로 대결 (제로섬 게임)을 할 때는 아무 생각할 필요가 없습니다.

블록체인을 기반으로 한 알고리즘은 이 알고리즘의 기반이 단순함을 제공하기 때문에 결과 및 수학 연산의 투명성을 제공합니다. 의도는 많은 종이와 연필만을 사용하여 결과가 공평하다는 것을 몇 분 후 확인하는 것입니다.

주사위 값을 결정하려면, 각 플레이어로부터 두 개의 매개 변수를 결정해야 합니다.



T₁, T₂ - 클라이언트 측에서 스마트계약 / 데이터 수집 시간을 호출 할 때 1/10 초의 양.

P₁, P₂ - 다른 매개 변수는 가속도계의 값을 취합니다.

네 가지 매개 변수에서 수집 한 데이터를 기반으로, 우리의 임무는 4 개의 주사위 값을 결정하는 것입니다. 그런 다음 매개 변수의 가능한 모든 유일한 세 쌍의 조합을 나열합니다.



유일한 조합에는 4 가지 변형만 있습니다. 주사위 값을 얻는 데 필요한 숫자와 정확히 같습니다.

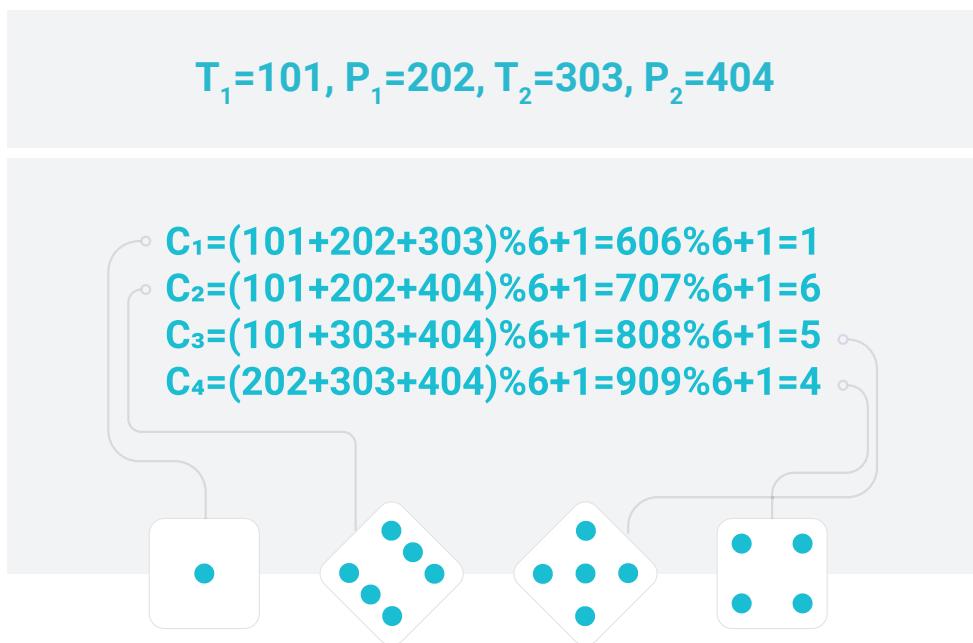
사실, 주사위의 각 값은 해당하는 세 쌍의 매개 변수 조합을 기반으로 합니다. 또한 각 플레이어의 각 매개 변수는 4 개 중 3 개의 주사위 값으로 계산됩니다. 한편, 각 사용자의 매개 변수는 의도한 대로 4 개의 주사위 모두에서 고려됩니다. 이 계산 방법을 사용하여 예상 보안 수준을 제공합니다.

다음 단계는 매개 변수가 주사위에 어떤 영향을 주는지 결정하는 것입니다. 알고리즘이 간단해야 한다는 사실 때문에 우리는 다음 공식을 제공합니다 : 우리는 3 개의 매개 변수를 6으로 나눈 값의 합에 기초하여 나머지를 취합니다. 나머지는 0과 5의 범위에 있으며, 마지막 할 작업은 단지 1 을 더하는 것입니다. 따라서 우리는 육각형 큐브에 사용되는 0에서 6 까지 필요한 범위를 얻을 수 있습니다.

실제 사례를 사용하여 이러한 모든 계산을 봅시다.

$T_1 = 101$, $P_1 = 202$, $T_2 = 303$, $P_2 = 404$ 라고 가정하면

우리는 두 명의 플레이어에 대한 주사위 값을 얻을 수 있습니다:



그래서, 결과적으로 주사위 값은 1, 6, 5, 4로 나타났습니다.

첫 번째 주사위 쌍의 값이 첫 번째 플레이어의 매개 변수에 큰 영향을 미치고 두 번째 쌍의 값이 두 번째 플레이어에 큰 영향을 줍니다. 따라서 우리의 알고리즘에 따르면, 주사위의 첫 번째 쌍은 첫 번째 플레이어에 속하며, 두 번째 주사위는 두 번째 플레이어에 영향을 줍니다.

그런 식으로, 우리는 백만장자의 공장 게임에서 주사위 값 결정 알고리즘이 어떻게 작동 하는지를 설명합니다. 다른 게임의 경우 동일한 원칙을 사용하지만 해당 게임의 규칙에 따라 알고리즘을 조정합니다.

다이스 전자지갑

이전의 종이 돈과 금처럼, 디지털 통화로 가치 사고, 팔고, 교환하는 새로운 가능성이 나타났습니다. 역사상 처음으로, 사람들은 중개자 없이도 가치를 교환 할 수 있으므로 자금을 더 잘 관리하고 수수료를 낮출 수 있습니다. 블록체인 전자지갑은 특정 또는 다른 종류의 암호화 화폐가 저장되는 지갑입니다. 지갑은 암호화 화폐를 송금과 수금을 쉽게 하며, 사용자에게 잔액의 소유권을 부여합니다.

다이스게임 플랫폼에 통합될 다이스 지갑을 통해, 우리는 디지털 경제와 상호 작용하는 새로운 다양한 방법을 사용자에게 제공합니다. 이러한 통합을 통해, 사용자는 디지털 화폐를 수금 및 송금하는 것과 다이스게임 플랫폼 내에서 교환 진행 상황의 모니터링을 쉽게 할 수 있습니다. 다이스 지갑은 사용자가 다이스 토큰을 포함한 모든 암호화 화폐의 잔액에 대한 완전한 접근성을 유지할 수 있도록 합니다. 각종 암호화 지갑은 보편적 수금과 송금뿐만 아니라 아니라 계층적 결정성 지갑을 사용할 수 있는 가능성을 제공합니다. 이러한 지갑을 사용하면 동일한 시드의 주소 및 개인 키를 무제한으로 생성할 수 있습니다. 즉, 지갑을 쉽게 백업하고 12 단어의 기억을 돋는 문구만으로 다른 지갑 소프트웨어로 전송할 수 있습니다.

따라서 사용자는 안전하고 자신감 있게 디지털 자산을 저장하고 사용할 수 있습니다. 지갑 기능의 개발은 아래 표에 설명된 해당 단계를 진행됩니다.

기능 및 단계	다이스게임 플랫폼과의 전자지갑 통합	다이스게임 플랫폼의 베타 버전 발표	다른 업체의 게임과 다이스게임 플랫폼의 통합
다이스게임의 게임에서 저장 및 사용	다이스 토큰	다이스 토큰, 비트코인, 이더리움	다이스 토큰, 비트코인, 이더리움 및 기타 상위 15 개의 암호화 화폐
송금과 수금	D다이스게임 플랫폼 내에서만 작동	(다이스게임 플랫폼 내부 및 외부의) 모든 지갑이 작동부	
암호화 화폐 교환	사용 불가	비트코인과 이더리움을 다이스 토큰으로, 다이스 토큰을 비트코인과 이더리움으로	다이스토큰을 모든암호화 화폐로, 모든암호화 화폐를 다이스토큰으로
국가 화폐 현금 인출	사용 불가	사용 불가	모든 암호화 화폐와 다이스 토큰을 일반 화폐로 구매, 판매, 교환

따라서, 다이스 지갑은 사용자가 다이스게임 플랫폼 내에서 자금을 빠르고 쉽게 이용하며 잔액을 추척하게 하는 우리 지갑입니다. 직관적이고 쉽게 탐색할 수 있는 인터페이스로, 사용자는 다이스 지갑을 통해 직접 구매, 판매, 교환 작업을 수행 할 수 있습니다.

투명성 제공

우리의 주요 임무는 공정하고 명확한 인터넷 플랫폼을 개발하는 것이므로, 모든 중요한 알고리즘을 개방적이고 분산화하기로 결정했습니다. 구현은 스마트계약 방법으로 수행됩니다. 따라서 모든 거래 내역을 추적하여 투명성과 용이한 결과 확인 방법을 제공합니다. 거래 내역에 대한 이용은 클라이언트 응용 프로그램에서 사용 가능합니다.

다이스게임 플랫폼을 기반으로 한 FM 게임의 엔지니어링 관점에서 보면, 스마트계약으로 분산되고 개방적인 방식으로 구현되어야 하는 3 가지 주요 유형의 알고리즘을 지정할 수 있습니다.

주사위 구르는 중 주사위 값 결정

2 명의 플레이어의 경쟁에서 우승자 결정

토너먼트에서 우승자 결정

따라서 정기적 토너먼트는 여러 쌍의 플레이어 사이의 수많은 경쟁으로 나뉘며, 각 경쟁은 여러 개의 주사위 굴림으로 나뉩니다. 그러나 우리는 이러한 작업의 각 단계를 쉽게 추적하고 제어 할 수 있습니다. 다음 섹션에는 모든 알고리즘과 단계에 대한 자세한 설명이 있습니다.

토너먼트

토너먼트의 스마트계약은 플레이어 쌍 사이의 모든 개인 경쟁을 조직하고, 초기화 하고 조정하며, 우승자를 결정하고 상금을 수여하며, 또한 수수료를 징수하고 참가자들에게 게임 결과를 알리는 역할을 합니다.

게임의 첫 번째 버전에서는, 올림픽 시스템을 기반으로 토너먼트 규칙을 만듭니다. 일반적으로, 우리는 플레이어를 쌍으로 나누는 경우 어떤 규칙도 구현할 수 있습니다. 앞으로는, 더 많은 경쟁 참가자를 동시에 지원할 계획입니다.

토너먼트는 N 명의 플레이어를 생성하지만, 스마트계약은 모든 참가자를 등록한 후에만 자동으로 토너먼트를 시작할 수 있습니다. 스마트계약의 논리는 모든 참가자를 쌍으로 나눠서 게임 네트워크를 구축할 수 있습니다. 그런 다음, 플레이어의 기기는 토너먼트 시작 알림을 받습니다.

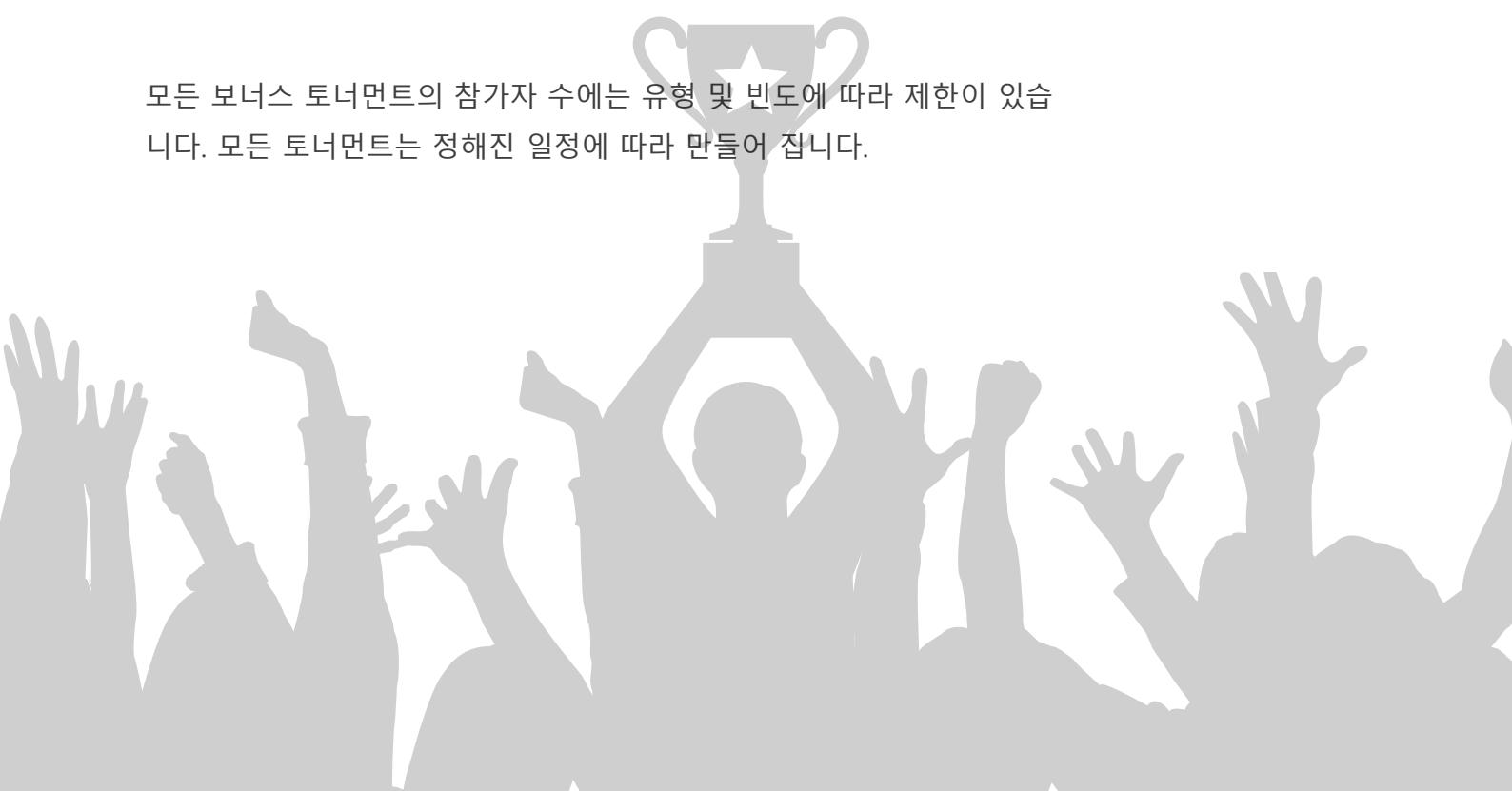
토너먼트의 상금은 모든 참가 베팅 금액의 합계입니다. 유료 장소 및 수수료 청구에 의한 보수 할당은 주어진 토너먼트의 규칙에 따라 수행되고 스마트계약에서 직접 구현됩니다. 수수료는 상금의 합계를 기준으로 계산되며, 탈락한 플레이어는 베팅 금액만 잃게 됩니다.

예제를 사용하여 토너먼트를 더 자세히 살펴 보겠습니다. 토너먼트 참가자 수는 32 명입니다. 토너먼트를 만들려면 스마트계약을 사용합니다. 스마트계약의 코드는 무작위로 쌍을 생성하고 토너먼트를 16/8/4/2/1 의 5 단계로 나눕니다. 같은 단계의 모든 게임들이 동시에 진행됩니다. 모든 단계의 게임이 완료되면, 스마트계약은 토너먼트 종료를 참가자들에게 알리고, 우승자에게 상금을 수여하며, 수수료를 징수합니다. 토너먼트 유형에 따라 각 플레이어의 확률은 12.5 %에서 50 % 사이입니다.

프로젝트의 개념은 회사의 수입의 반을 상금으로 조성하여, 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.

보너스 토너먼트

모든 보너스 토너먼트의 참가자 수에는 유형 및 빈도에 따라 제한이 있습니다. 모든 토너먼트는 정해진 일정에 따라 만들어 집니다.



보너스 토너먼트 참가 조건

- 참가자는 BT 티켓 용 빈번한 플레이어 포인트를 교환 할 수 있습니다 (게임에서 지원되는 암호화 화폐를 사용하면 빈번한 플레이어 포인트가 생기고, 사용된 암호화 화폐의 현재 환율에 따라 1 포인트 = 1 \$ 로 인덱스 됨).
- 참가자는 BT 티켓을 위해 명목 칩을 교환 할 수 있습니다 (플랫폼에 합류할 때 매일 명목 칩을 제공하며, 플레이어가 게임에서 사용할 수 있고, 공정한 수량의 추가 칩을 벌어서, BT 티켓으로 교환 할 수 있습니다).
- 무료 토너먼트 티켓을 얻을 수 있는 기회가 주어집니다 (정기적으로, 플랫폼은 상금으로서의 BT 티켓으로 토너먼트를 생성합니다).
- BT 티켓은 플랫폼에 등록한 후 보너스로, 또는 휴가 선물로 제공 될 수 있습니다.
- BT 티켓은 모든 쿼스트에 참가한 결과 플랫폼에서 수여하는 것으로 제공 될 수 있습니다.

보너스 토너먼트	연간 수량	상금 배분, %
일간	365	10
주간	52	25
월간	12	20
분기별	4	15
연간	1	30
합계	434	

다이스게임 플랫폼의 첫 번째 보너스 토너먼트는 발행된 모든 다이스 토큰 중 5 %의 상금이 있는 토너먼트입니다. 이 BT에 참여하는 데 필요한 투자는 전혀 없습니다 (첫 번째 BT의 조건에 대한 자세한 내용은 소셜 미디어 채널에서 볼 수 있습니다).

토큰 사용

다이스 토큰은 사용자가 다이스게임 플랫폼의 솔루션을 이용할 수 있게 해주는 내부 유 틸리티 토큰입니다. 다이스 토큰을 통해 우리는 플랫폼을 개발하고 우리 자체 게임 및 다른 회사의 게임과 통합 할 수 있습니다. 다이스 토큰은 다이스게임 플랫폼에 통합된 다이스 지갑을 사용하여 다른 당사자에게 양도되고, 다른 암호화 화폐로 구매, 판매, 교환될 수 있습니다.

다이스 토큰의 주요 혜택을 살펴 보겠습니다

- 다이스 토큰을 사용할 때 낮은 게임 수수료 (1 %);
- 높은 거래 속도;
- 100% 투명 거래;
- 우리 플랫폼에 통합된 다이스 지갑을 사용하여 다이스 토큰을 다른 암호화 화폐로 변환 할 수 있습니다.

- 보너스 토너먼트 및 플랫폼 개발에 대한 기여. 게임의 스마트계약은 다이스게임 플랫폼에 의해 부과된 각 토너먼트의 상금에서 매일 수행되는 보너스 토너먼트의 기금으로 수수료의 절반을 자동으로 이관합니다. 따라서 플랫폼 내부의 다이스 토큰이 일정하게 순환되어 기능을 원활하게 하고 토큰 가치의 성장을 제공합니다.
- 다이스 토큰의 잔액을 보전합니다. 다이스게임 플랫폼의 게임에서 다이스 토큰을 사용하거나 또는 단지 토큰 소유자가 되는 것은 말할 것도 없이, 다른 게임 칩, 일반 화폐 또는 암호화 화폐와 비교할 때 많은 이득과 수익을 창출합니다. 그 기능을 비교하기 위해 다양한 플레이 및 지불 방법을 자세히 살펴 보겠습니다.

기능	게임 칩	일반 화폐	암호화 화폐	다이스 토큰
고객확인	필수	필수	부분적	불필요
약식 고객확인	사용불가	사용불가	부분적	불필요
보안 (가짜 증명)	예	예	고도로 보호된	고도로 보호된
보안 (보류 금액)	아니오	아니오	예	예
추가 가치	아니오	아니오	예	예
빠른 인출	금액에 따라 상이함	금액에 따라 상이함	예	예

위에서 언급한 주요 요소와 별개로, 중요한 것은 토큰을 소유함으로써 현재 인터넷 게임 솔루션의 대안이 될 다이스게임 플랫폼에 평생 참여할 권리와 인센티브를 가질 수 있다는 것입니다.

다이스 가치의 성장 예측

토큰 수요는 토큰의 유용성 또는 토큰 사용 방식에 따라 결정됩니다. 우선 확인해야 할 주요 질문은 다음과 같습니다: 제공되는 서비스가 유혹을 불러 일으켜 높은 수요를 창출합니까? 대답은 간단합니다: 서비스를 사용하고 토큰으로 지불하는 사람이 많아 질수록 토큰 가치도 높아집니다. 일반적으로 말하면, 암호화된 군중에 맞추거나 다른 암호 생태계의 요구에 따라 제공되는 서비스는 더 많은 가치를 창출합니다. 우리의 경우, 다이스게임 플랫폼은 다이스 토큰에 의해 적용되는 서비스 기능을 수행합니다.

우리는 어떻게 다이스 가치의 성장을 예측합니까?

플랫폼 내의 정기적 토너먼트에서 사용할 토큰에 대한 수요. 다이스 토큰은 플랫폼 작동에 사용되도록 발행됩니다. 즉, 다이스게임 플랫폼 내부의 게임 플레이에 사용될 수 있는 내부 코인입니다.

보너스 토너먼트의 상금을 조성하기 위한 토큰에 대한 요구. 보너스 토너먼트와 관련된 모든 활동과 수명 주기는 다이스 토큰에 의해 지원됩니다. 플랫폼 내에서 정기적 토너먼트가 실시되면, 스마트계약은 게임에서 사용된 암호화 화폐로 플랫폼 수수료를 인출하면서 상금을 사용자 지갑에 지동으로 이체합니다. 이 수수료의 절반은 BT의 공통 상금 기금을 구성해야 합니다. 다이스 토큰만 보너스 기금을 조성 할 수 있습니다. 이 기능을 수행하기 위해, BT 상금 보존된 암호화 화폐는 주식 환율에 따라 일반 화폐로 색인화되며, 다이스 토큰은 전체 토큰 유통에서 매수됩니다. 보너스 토너먼트가 매일 실시되기 때문에, 정기적으로 상금 기금을 조성하기 위해 다이스 토큰이 계속 순환될 것입니다.

낮은 수수료를 위한 토큰 수요. 디스게임 플랫폼 내부의 게임에서 디스 토큰을 사용할 때, 다른 암호화 화폐를 사용하는 것보다 훨씬 적은 1% 수수료만 부과됩니다.

세계 곳곳의 수많은 플레이어들의 참여로 인한 토큰 수요. 회사 소득의 상당 부분은 전세계 곳곳의 플레이어를 지속적으로 추가하는 결과를 내는 지속적인 마케팅 캠페인에 달려 있습니다. 이러한 활동의 결과로, 플랫폼 내부의 토큰 순환이 상승합니다.

프로젝트 개시자의 소득 접근법 (현금 흐름의 할인 방법)을 사용하여 프로젝트의 잠재적 시장 가격을 평가 한 결과, 디스 토큰의 잠재적 가격은 3200 % 이상 상승 할 것으로 예상됩니다 자세한 내용은, "프로젝트 가치. 디스 가치의 투영" 섹션의 표를 참조하십시오.



초기 코인 제공

ICO 검토

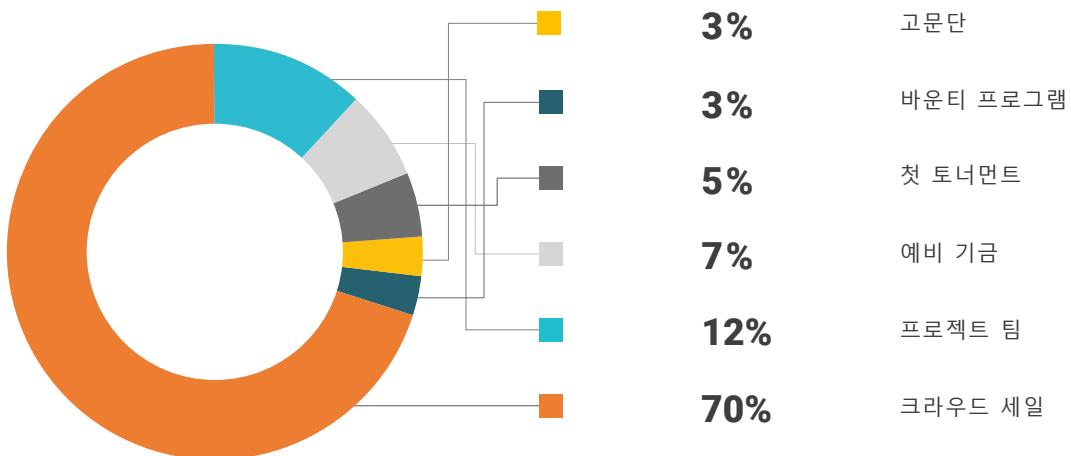
현재 우리는 인터넷게임의 세계에서 새로운 발견입니다. 우리의 주요 목표는 다이스게임 플랫폼을 사용하고 세계 곳곳에서 우리 게임을 하는 것입니다. 최소한의 투자로 우리는 다소 작은 지역 시장을 커버 할 수 있지만, 우리의 목표는 고래의 세계로 침입하는 것입니다.

ICO 에서, 다이스 토큰은 3000 000 000 가 발행될 것입니다. ICO 참가자는 토큰의 70 % 를 구입할 수 있습니다.

토큰 유형	ERC020	
토큰 이름	다이스(DICE)	이더리움(ETH)
토큰 가치	1	0,0001
최고 공모액	210 000 000	21 000
최소 공모액	42 000 000	4 200

발행된 토큰은 다음과 같은 방법으로 유통됩니다

토큰 유통



또한 프로젝트 팀에 할당된 토큰은 365 일 동결되며, 토큰은 예비 기금에 180 일 동안 보관됩니다. 초기 단계에서, ICO 참가자에게는 할인 혜택이 제공됩니다. 시간 제한과 동의된 합계 토큰은 각 후속 단계별로 정의됩니다. 우리는 빅 프라이빗 세일을 40 % 할인 된 가격으로 시행할 계획입니다.

세일 시작일	세일 종료일	단계	할인율,%	최대 공모액	시간
27.04.2018	15.05.2018	PRIVAT SALE	40	20 000 000	12.00 AM UTC (+0)
16.05.2018	30.05.2018	PRE-SALE STAGE I	30	30 000 000	12.00 AM UTC (+0)
31.05.2018	14.06.2018	PRE-SALE STAGE II	20	30 000 000	12.00 AM UTC (+0)
15.06.2018	29.06.2018	PRE-SALE STAGE III	15	30 000 000	12.00 AM UTC (+0)
30.06.2018	15.07.2018	PRE-SALE STAGE IV	10	30 000 000	12.00 AM UTC (+0)
16.07.2018	16.08.2018	MAIN SALE	0	70 000 000	12.00 AM UTC (+0)
합계:				210 000 000	12.00 AM UTC (+0)

추가로,

첫 번째 빅 프라잇 세일 단계 후, 참가자는 추가 혜택을 받을 수 있습니다.

- 120 000 개 이상의 토큰을 구입하면 5 % 의 추가 보너스를 제공합니다.
- 토큰 구입을 위해 토큰 데스크 플랫폼을 사용할 때, 우리는 6 % 의 추가 보너스를 제공합니다.
- 1 개의 비트코인 또는 10 개의 이더리움 이상을 투자 할 경우, 사용자는 VIP 투자자 명단에 올라 갑니다. 그런 투자자들을 위해, 우리는 ICO가 끝날 때 암호화 화폐의 환율이 상승했을 경우 다이스 토큰을 환율의 차이로 얻을 수 있는 특별한 토큰 세일 모델을 준비 했습니다.

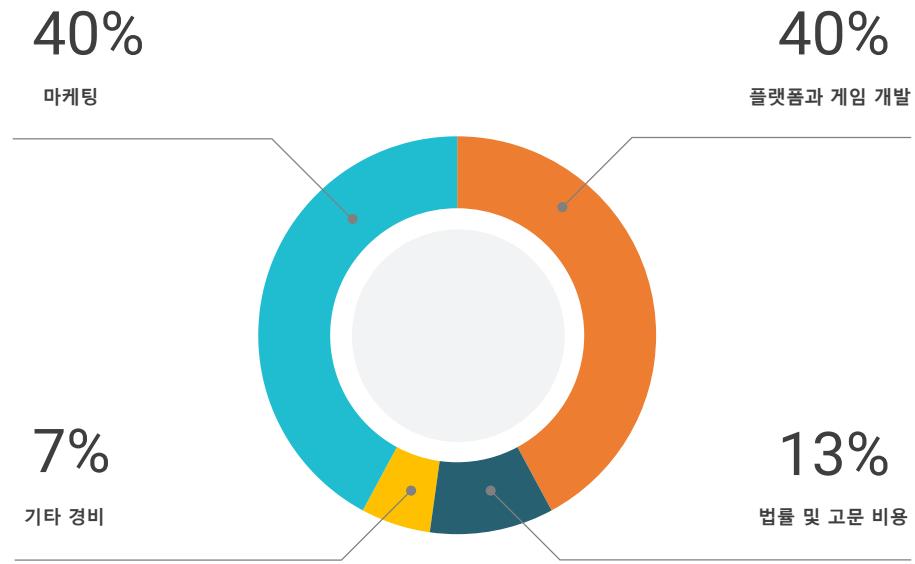
ICO가 끝나면 투자 금액의 환율이 상승하면 차이를 반환하는 토큰 세일 모델을 개발했습니다. 미리 정해 놓은 고정 가격으로 고정된 수의 동전을 보유하고 있으므로, 투자 금액을 처리하는 방식을 명확하게 묘사하는 것이 중요합니다. 이것의 장점은 토큰 세일 알고리즘에 대한 고정된 평가를 제공하여 프로세스를 매우 투명하게 만듭니다.



투자자와 플랫폼 간의 모든 작업과 상호 작용은 변경되지 않는 정의 된 논리와 조건을 가진 지능적인 계약에 의해 수행됩니다.

요약하면, 소유하고 있는 다이스 토큰의 주요 이점 중 하나는 안정적인 환율이 아닌 문제를 해결하고 우리 투자자가 투자한 초기 합계액에 따라 다이스 토큰의 잔액을 유지할 수 있게 하는 것입니다.

모금된 기금은 다음과 같은 방법으로 유통됩니다



40%
마케팅 비용: 캠페인, 광고, 판촉

13%
법률과 자문 비용: 변호사의 서비스, 외부 상담, 고문단과의 협력, 증권 거래소에 상장, 면허 등

40%
플랫폼 및 게임 개발, 플랫폼과 게임의 통합.

7%
프로젝트 팀 급여, 신규 채용, 관리 비용, 연구 활동.

예비 기금

ICO의 결과에 따라 우리는 일정 금액의 예비 기금을 보존합니다: 발행된 총 토큰 수의 7 %.

예비 기금은 다음과 같은 목적으로 과 함께 다중 암호화 화폐 디아스 지갑에 조성 및 게시됩니다:

- 디아스 지갑 제공은 유동성을 뒤집습니다;
- 유동성을 제공하고 자유롭게 전환 가능한 토큰 환율을 지원합니다;
- 토큰 가치의 상승 또는 하락에 따른 공격적인 추측을 피하기 위해 환율의 상승 및 하락 가능성을 보상합니다;
- 플랫폼으로 플레이어의 적극적인 참여를 유도하고 유지하기 위한 동기 부여 캠페인을 수행합니다.

재정 계획

프로젝트의 주요 재정 계획 :

- 애플리케이션이 설치된 기기 수에 따라 광고료 지불 비용 - 4,308원 (USD 4.00)
- 사용자 추천인 (자신의 주도하에 게임에 참가한 플레이어) - 9-17 %;
- 비충성 사용자 (게임에 참여한 사용자의 자연스런 철수) - 30-13 %;
- 유료 공유 (유료 사용자) - 15-20 %;
- 플랫폼 수입의 50 %는 보너스 토너먼트의 상금으로 이동합니다.

최소 공모액 기준 계산

색인	2019	2020	2021	2022	2023
앱 광고 비용	4	4	5	5	7
유료 사용자 비용	168 000	201 889.8	489 351.1125	1 140 464.869	2 880 086.849
광고 비용	672 000	757 086.75	1 835 066.672	4 276 743.259	10 800 325.68
신규 유료 사용자 인원수	210 000	239 744.1375	464 883.5569	1 083 441.626	1 954 344.648
% OF ORGANIC USERS	9.00 %	11.00 %	13.00 %	15.00 %	17.00 %
사용자 추천인	18 900	26 371.85513	60 434.86239	162 516.2438	332 238.5901
전 사용자 (유료 + 추천인)	228 900	266 115.9926	525 318.4192	1 245 957.869	2 286 583.238
비충성 사용자, %	30.0 %	25.0 %	20.0 %	15.0 %	13.0 %
비충성 사용자	68 670	66 528.99816	105 063.6838	186 893.6804	297 255.8209
전 사용자	160 230	359 816.9945	780 071.7299	1 839 135.919	3 828 463.336
유료 공유, %	15.0%	16.0 %	17.0 %	18.0 %	20.0 %
유료 사용자 (누계)	24 034.5	57 570.71912	132 612.1941	331 044.4654	765 692.6671
사용자 당 평균 소비 (연간)	84	85	86	87	88
총 수익 (누계)	2 018 898	4 893 511.125	11 404 648.69	28 800 868.49	67 380 954.71
보너스 토너먼트의 상금 풀	1 009 449	2 446 755.562	5 702 324.35	14 400 434.24	33 690 477.35

ICO 동안 설정된 마케팅 예산은 토큰 모집의 최소 공모액 예측에 기반하여 측정됩니다. 예산은 프로젝트 개발의 첫 해에 84 만 달러 이상, 평균 5 년 동안 최소 400 만 달러로 예상되며, 프로젝트 초기 사용자 참여를 목표로 합니다. 전체 프로젝션 기간 동안 사용자의 적당한 성장을 유지할 수 있습니다. 따라서 2023 년 말까지 50 만명 이상의 적극적인 유료 사용자를 플랫폼에 추가 할 계획입니다. 그래서, 프로젝션 전체 기간에 걸쳐 1 억 2 백만 달러 이상 소득을 징수 할 수 있습니다.

최고 공모액 기준 계산

색인	2019	2020	2021	2022	2023
앱 광고 비용	4	4	5	5	7
유료 사용자 비용	840 000	1 009 449	2 089 599.888	4 179 520.739	8 955 337.592
광고 비용	3 360 000	2 523 622.5	5 223 999.72	10 448 801.85	22 388 343.98
신규 유료 사용자 인원수	1 050 000	883 267.875	1 462 719.922	2 925 664.517	4 477 668.796
% OF ORGANIC USERS	9.00 %	11.00 %	13.00 %	15.00 %	17.00 %
사용자 추천인	94 500	97 159.46625	190 153.5898	438 849.6776	761 203.6953
전 사용자 (유료 + 추천인)	1 144 500	980 427.3413	1 652 873.511	3 364 514.195	5 238 872.491
비충성 사용자, %	30.0 %	25.0 %	20.0 %	15.0 %	13.0 %
비충성 사용자	343 350	245 106.8353	330 574.7023	504 677.1292	681 053.4239
전 사용자	801 150	1 536 470.506	2 858 769.315	5 718 606.381	10 276 425.45
유료 공유, %	15.0%	16.0 %	17.0 %	18.0 %	20.0 %
유료 사용자 (누계)	120 172.5	245 835.281	4 859 990.784	1 029 349.149	2 055 285.09
사용자 당 평균 소비 (연간)	84	85	86	87	88
총 수익 (누계)	10 094 490	20 895 998.88	41 795 207.39	89 553 375.92	180 865 087.9
보너스 토퍼먼트의 상금 풀 (총 수익의 50%)	5 047 245	10 447 999.44	20 897 603.69	44 776 687.96	90 432 543.94

모든 계산은 주어진 프로젝트의 계정 확장 요인으로 고려하는 필드의 평균 데이터를 기반으로 합니다. 프로젝트 시작 1 년 동안, 프로젝트 개발 및 확장의 시작을 고려하여 감소 계수가 적용됩니다. 따라서 영국의 비즈니스 인사이더의 데이터에 따르면, 모바일 플랫폼을 사용하는 온라인 캠블링에서 한 명의 플레이어의 연간 비용은 \$ 86.5 입니다. 이것은 프로젝트의 소득 계산에 사용되는 핵심 매개 변수 중 하나입니다.

또한, 다이스게임 플랫폼에서 부과하기로 계획된 수수료 금액은 게임에 사용된 베팅 률 및 암호화 화폐에 따라 다릅니다. 이 접근 방식은 사용자가 다이스 토큰을 사용하고 사용된 베팅률을 높이도록 유도하는 것입니다. 그것은 유동성 증가를 가져올 다이스 토큰 사용에 대한 참여와 관심을 용이하게 할 것입니다.

다이스게임 플랫폼에서 사용하도록 계획된 수수료의 기능 및 확장 메커니즘을 나타내는 아래 표를 보십시오.

요율과 암호화 화폐 따라 상이한 수수료율 %

색인	마이크로	라이트	중간	높은	매우 높은
요율, \$	0,1 - 1	1 - 10	10 - 100	100 - 1000	1000 - 100000
다이스, %	1	1	1	1	1
다른 코인, %	3	2	1	1	1

프로젝트의 가치. 다이스 가치의 재정 계획

생성되는 게임 플랫폼의 재무 계획의 일부로서, 프로젝트 팀은 향후 플랫폼 및 다이스 토큰의 예상 비용을 또한 평가했습니다.

접근 방식은 주어진 데이터, 평가 대상, 비용 유형, 감정 평가 프로젝트의 특성에 따라 선택됩니다. 이 프로젝트에서 소득 접근법 즉, 예상되는 플랫폼 소득에 따라 플랫폼 비용 평가 방법 세트가 정의됩니다.

소득 접근법은 플랫폼 및 토큰의 가치가 플랫폼에서 곧 발생되는 플랫폼의 순 수익의 현재 가치에 의해 결정된다는 원칙에 근거한 비용 판독 방법입니다.

소득 접근법에 따르면 플랫폼 평가 절차는 다음 단계로 나누어질 수 있습니다:

- 플랫폼으로부터의 미래 수입과 그 기능에 필요한 운영 비용의 재정 예측;
- 플랫폼 운영에서 현재 비용으로 미래 수익 및 비용을 자본화합니다.

미래 수익의 자본화에는 직접 자본화의 방법과 할인된 현금 흐름의 방법이라는 두 가지 기본 접근 방식이 사용됩니다. 직접 자본화뿐만 아니라 할인된 현금 흐름의 주요 아이디어는 곧 발생되는 수익 및 비용 흐름이 대상에서 현재 가치로 이전된다는 것입니다. 그러나 이 방법으로 수익 및 비용 (모든 변동을 고려함)은 매년 예상한 기간 동안 재정 예측됩니다. 할인된 현금 흐름은 보편적이며 모든 현금 흐름에 적용 할 수 있습니다.

우리 경우에는, 모든 계산이 주식이나 투기 조작을 포함하지 않는 디스플랫폼의 토큰 회전율과 완전히 관련되므로, 중단된 현금 흐름 방식을 사용하는 것이 객관적입니다. 계산은 플랫폼에서 생성된 현금 흐름 (토큰 흐름)이 포함됩니다. 이와 함께 토큰 값은 플랫폼 외부에서의 회전율에 따라 상승할 것으로 예측될 수 있습니다.

그것에 따르면, 중단된 현금 흐름의 방법은 토큰 값 계산을 위해 선택됩니다. DCF 방법을 사용한 시장 가치 평가는 아래 표에 있습니다 (모든 계산은 최소 공모액 기준 임).

색인	2019	2020	2021	2022	2023
WACC (할인율)	15.1 %	x	x	x	x
2017 기술 규모 비율	9.0 %	x	x	x	x
기간	0	1	2	3	4
할인 계수	1.000	0.869	0.755	0.656	0.570
수익, \$	2 018 898.000	2 874 613.12	8 530 035,57	20 270 832.9	47 110 121.78
사업수익성 지표, \$	908 504.100	1 293 575.91	3 838 516,00	9 121 874.82	21 199 554.80
자유 현금 흐름표, \$	863 078.895	1 228 897.11	3 646 590.20	8 665 781.08	20 139 577.06
현재 가치, \$	863 078.895	1 067 677.77	2 752 556.95	5 683 053.47	11 474 903.75
계획 가치, \$	21 841 270.84	x	x	x	72 644 919.61
사후 계획된 가치, \$	72 644 919.61	x	x	x	x
회사 가치, USD, \$	94 486 190.45	x	x	x	x
유효 토큰 수 (크라우드, 세일)	42 000 000.000	x	x	x	x
다이스 토큰 가치, \$	2.250	x	x	x	x

계산에 따르면, 잠재적 토큰 회전율도 잘 예측됩니다. 다이스 토큰을 평가할 때 회전율 계산은 플랫폼 외부의 작업을 고려하지 않고 플랫폼 순환만 포함하는 것이 전혀 중요하지 않습니다.

색인	2019	2020	2021	2022	2023
플랫폼 수수료의 가중치 평균	1.5 %	1.5 %	1.5%	1.5%	1.5%
사용자 당 연간 비용, \$	84	85	86	87	88
플랫폼 수입, \$	2 018 898	28 74 613	8 530 036	20 270 833	47 110 122
연간 토큰 회전율, \$	134 593 200	191 640 875	568 669 038	1 351 388 862	3 140 674 786
24시간 플랫폼 회전율, \$	368 748	525 043	1 557 997	3 702 435	8 604 588
회전율 성장	-	142%	297%	238%	232%

프로젝트 팀

바딤 쉐라포코브
대표이사



공기업 "Prime Stream" 의 설립자 및 리더 (비즈니스 아키텍처와 금융 규제 개발)
공기업 "24 ICE"의 리더 (리더십 및 경영 방향, 파트너 연구 및 협력)
"Dinopark" 의 사업기획자 및 설립자 (프로젝트 개발 및 프로모션, 재무 및 법률 측면의 조직 및 통제)
공기업 "프로그래밍 프로덕션" 사업기획자 및 설립자 (팀 빌딩, 게임 개발, 법률 면허 취득).

야호르 푼코
공동설립자
& 마케팅 이사



"L2on.net" 공동 창립자 (온라인 데이터베이스 개발)
"mmorpg" 프로젝트 리더 (모바일 게임 개발)
"ABW.BY" 마케팅 프로젝트의 리더 (전자 상거래 프로젝트 개발).

케이트 바예바
광고 및 홍보



"ACHIEVE3000" 프로젝트의 리더, 온라인 학습 및 교육 플랫폼 (온라인 교육 서비스의 응용 프로그램 개발 및 마케팅);
"SEPHORA" 프로젝트의 리더, 글로벌 명성의 선도 체인 (전자 상거래 앱의 모바일 개발, 디지털 마케팅);
뉴욕 비즈니스 컨퍼런스 (ACHIEVE3000)에서 프로젝트 대표 및 강연자;
샌프란시스코 비즈니스 컨퍼런스 (SEPHORA)에서 프로젝트 대표 및 연사.

바실리 루사코비치
최고 기술 이사



"DataTrails" 프로젝트의 소프트웨어 엔지니어 (데이터 가져 오기 아키텍처 개발, 노드로드 및 링크 솔루션 구현)
"Bill + Payment" 프로젝트의 소프트웨어 엔지니어 (온라인 교육 서비스 지불 시스템 개발);
"State Watcher" 프로젝트의 소프트웨어 엔지니어 (네트워크 노드의 상태와 매개 변수를 모니터링하고 분석하기 위한 복잡한 시스템의 아키텍처 개발)
"eDelivery" 프로젝트의 소프트웨어 엔지니어 (데이터 아키텍트 유통 구현, 아마존 환경과의 통합)
공기업 "프로그래밍 프로덕션" 의 사업기획자 및 설립자 (기술 아키텍처 및 솔루션 개발, 게임 개발).

비탈리 파나시크
디자인



공공 협력 "TECHNOTORG"의 컨텐츠 매니저 및 그래픽 디자이너 (전자 상거래 프로젝트).
"ABW.BY" 의 온라인 판매 서비스 프로젝트의 리더 (전자 상거래 프로젝트를 위한 마케팅 디자인).
"GRUZON.BY" 의 프로젝트 관리자 및 UI 디자이너 (온라인 운송 및 물류 서비스).

마리아 스텔판첸코
카피라이터
& 콘텐츠 매니저



공공협력 "ALMIER" 의 영업 및 콘텐츠 관리자 "(철강 및 금속 창고).
다양한 프로젝트의 컨텐츠 관리자 및 카피라이터 (CYBERFUND와의 파트너십 하
에 다중 암호화화폐 전자지갑 개발).

줄리아 시로코업
커뮤니티 매니저



제 2 회 국제 단편 영화제 "키노스 메나 (KINOSMENA)"통역사 (영국 감독, 자막
및 주석 번역, 외국 감독과의 협조, 행사 준비 지원)
"DIGITAL GO!" 컨퍼런스 조교 및 행사 준비
"벨로루시 패션 위크" 통역.

알렉세이 보르슈코
커뮤니티 매니저



공개채널에서의 사용자 참여 경험, 커뮤니티 채널 분석 및 콘텐츠 준비, 기
사 번역.

알리나 샤미치
커뮤니티 매니저



IT 마케팅
Starpool 건강 & 스파 프로젝트 콘텐츠 및 SMM 매니저
EGGER Collection décorative 2017 – 2019 의 마케팅 및 홍보 전문가
Technogym 플랫폼 프로젝트의 SMM 매니저.

마리나 파나 시크
크리에이티브
디자이너



Teddy S.p.A 의 콘텐츠 매니저 겸 SMM
러시아 관중을 위한 공식 TERRANOVA 커뮤니티.
PODNEBESES 및 Ledokol 의 음악 및 미디어 프로젝트의 비주얼 디자이너.
ELENA KIPER Publishing & Production 의 프리젠테이션 자료 및 판촉물 디자이너.

파샤 서비스
블록체인 전 과정
개발



사법 전문 분야에서의 프로젝트 개발.
"약속" 프로젝트의 창립자 (온라인 뉴스 서비스, 백엔드 및 프론트엔드 개발).

니콜라이 아빠 아닌
프론트-앤드 개발자



소비자 전자 제품의 온라인 소매업체 "1teh.by" 의 프론트-앤드 개발자.
전자 제품 딜리버리 서비스 업체 "mypad.by" 의 개발자 겸 설립자, 전자 제
품 제공
소비자용 전자 제품 온라인 판매업체 "7shop.by" 의 개발자.
3년 이상의 프리랜서 (턴키로 사이트 개발).

비탈리 즈비르불
스크럼 마스터



공공 협력 "Powerresources"의 프로젝트 매니저.
공공 협력 "모바일 공급"의 세일즈 매니저.

알렉산드르 루사노프
비즈니스 전략 이사



15년 이상의 디지털 산업과 복잡한 산업 프로젝트 구현 경험.
SAP (<https://www.sap.com>) 및 IBM (<https://www.ibm.com>)과 같은 첨단 기술
분야의 국제 기업에서 선도 및 임원 직책을 맡았습니다. 최근 CEO 역할에서
국제 프로모션과 성장에 수백만 인터넷게임 사업을 성공적으로 이끌었습니다.

알렉산드르 코롤칙
안드로이드 개발



iTransition에서 C # 개발자 (큰 문서 버전 제어 시스템 개발);
Flaxtreme의 CEO (모바일 게임 개발, 예: Pahonia (역사적인 벨로루시 문장) 라
이브 백서).
Earth Planet의 안드로이드 개발자 (처음부터 10 개 이상의 프로젝트를 만들었
거나 원격 개발자 팀원 이었음)
Blak-IT의 CEO 겸 안드로이드 개발자 (모바일 및 웹 앱 개발).

비탈리 오지에스키
웹 전 과정 개발



FoggyLab의 PHP 및 자바스크립트 개발자 (온라인 엔터테인먼트 서비스, 웹 개발).
MVideo의 프론트엔드 개발자 (주요 전자제품 유통업체의 웹, 앱 개발)
United Traders의 웹 개발자 (무역 서비스의 웹, 앱 개발)
Blak-IT의 공동 소유자 겸 웹 개발 책임자 (모바일 및 웹, 앱 개발).

발레리 바스코보비
블록체인 아키텍처
& 기술 고문



모바일 앱 개발에서 10 년. Apple의 수많은 프로젝트 중 일부였습니다. 게임 개
발 경험이 있습니다.
Raid Wars 프로젝트의 공동 설립자이자 기술 책임자.

일리아 쉐브초바
블록체인 고문



일리아는 팀원 및 고문으로써 ICO 프로젝트 경험이 있습니다.
ICO 프로젝트와 커뮤니티 간의 커뮤니케이터 역할.
공공 프로젝트에 명성 보유.
커뮤니티 및 목적 그룹과의 개인 커뮤니케이션
프로젝트의 커뮤니케이션 전략
고문 역량
투자자와의 협력.

안톤 오스트로브스키
블록체인 아키텍처



IT 프로젝트의 기업가, 투자자 및 관리자.
CIS 국가와 세계 시장에서 15 년 이상의 경험을 가진 핀테크 전문가.

오정기
블록체인 고문



노스캐롤라이나 대학 (University of North Carolina)과 펜실베이니아
대학 (University of Pennsylvania), 서강대 학교 (Sogang university)에
서 컴퓨터 공학을 전공했습니다.
한국, 싱가포르 및 중국에서 블록체인, 모바일, 핀테크, 전략컨설팅 분
야에서 연속 기업가 및 대학교수로 경력을 쌓았습니다. 다양한 글로벌
블록체인 프로젝트에서 중요한 고문 역할 중.

에릭 선
프로젝트 개발 고문



Bit.Game의 CEO - 세계 최초로 첫 토큰 교환을 블록체인 게임 산업에 적용.
선은 GBGU (Global Blockchain Game Union)의 주최자이기도 합니다.
Bit.Game 이전에, Eric은 모바일 게임 회사인 Palm2Play Inc.의 CEO이며 동남
아시아, MENA 및 중국에서 운영되는 AppStore 및 Google Play에서 게임을 퍼
블리시 했습니다.

비지니스 일정



다이스게임 플랫폼 게임 기획



백만장자 공장
(FM DICE)

FM 다이스는 애플 앱, 안드로이드 앱 및 인터넷 웹에서 사용할 수 있는 P2P 다이스게임입니다. 사용자는 토너먼트에 참가할 뿐 아니라 일대일 게임도 할 수 있습니다. FM 주사위의 주요 목표는 각 사용자가 상금을 150,000 배로 올릴 수 있는 1,048,576 명의 참가자를 대상으로 토너먼트를 진행하는 것입니다.

게임 진행은, 사용자 등록으로 시작하고, 게임 세션을 세팅하려면 플레이어가 참가자 인원 수를 선택하고 베팅 금액을 설정하고, 가입(Join)을 클릭 해야 합니다. 이 모든 단계가 끝나면, 토너먼트에 필요한 모든 참가자가 게임에 참여할 때까지 기다려야 합니다. 모든 플레이어가 토너먼트에 참가되면 게임이 시작됩니다. 앱의 확장 된 기능으로 사용자의 승패 등급을 추적 할 수 있으며, 모든 토너먼트의 기록도 통합됩니다. 이것은 애플 앱, 안드로이드 앱 및 인터넷 웹에서 제공되는 앱의 현재 동작입니다. 우리의 목표는 모든 알고리즘을 다이스게임 플랫폼과 통합하여 게임 논리를 향상시키는 것입니다. 지금 우리가 지금 어디 있는지 그리고 플랫폼과의 통합 후에 수행 할 계획이 무엇인지를 살펴 보겠습니다.

기능

현재 데모 솔루션

다이스게임과 통합된 FM

토너먼트	1 000 참가자 미만	1 000 참가자 이상
사용된 코인	게임 칩	암호화 화폐와 다이스 코인
사용된 전자지갑	사용자의 게임 칩 잔액	다이스 전자지갑과 교환의 통합
알고리즘	API 알고리즘	블록체인 기술 기반 알고리즘
결과 증명	사용불가	결과 검증 인터페이스
플레이어 간 채팅 & 대화	사용불가	진행중인 토너먼트 내에서 다른 참가자와의 채팅
이모티콘 & 애니메이션	이모티콘 및 애니메이션	이모티콘과 애니메이션 라이브러리의 확장
보너스 토너먼트	표준 라이브러리	회사 수익의 50 %를 보너스 토너먼트 상금으로 기금화 가능성
제휴 및 추천 프로그램	사용불가	앱 내부의 제휴 및 추천 프로그램 구현

이 것들은 FM 다이스를 유일한 게임으로 만드는 핵심 요소입니다. 우리는 기존 온라인 게임의 모든 잇점을 모아서 단결시키고, 우리 자신의 아이디어를 추가하여 최소한의 베팅 금액과 최대의 우승이 있는 실제 게임을 만드는 것입니다. 이 독창성을 얻는 방법에 대한 명확한 비전을 얻기 위해, 아래 표에서 다른 온라인 게임과 비교하여 FM 다이스의 모든 주요 기능을 나열하고자 합니다.

	주사위	룰렛	포커	복권	블랙잭	슬롯
게임의 단순 규칙	●	○	○	●	○	○
특정 기술 및 배경 불필요	●	○	○	●	○	○
개인간(P2P) 게임	●	○	○	○	○	○
토너먼트 형식의 게임	●	○	●	○	○	○
빠른 게임 세션	●	●	○	○	●	●
실제 상금이 있는 무료 토너먼트	●	○	○	○	○	○
우승 확률 50% 까지	●	●	○	○	●	○
최소 1 참가자로 구성된 토너먼트	●	○	○	○	○	○

따라서 우리는 온라인 게임으로서의 FM 다이스가 진화적인 아이디어를 개발하여 놀라운 수익으로 플레이어를 끌어 들이고 실제 게임 테이블에서 온라인 세션을 조직 할 수 있는 가능성이 크다는 것을 보여주려 합니다.



다이스게임 1000 (DG 1000)

- 사용된 도구 : 5 개 주사위;
- 플레이어 인원 수: 5;
- 목표 : 1000 점 달성.

DG 1000은 오래 지속되는 게임이지만, 동시에 중독성이 강하고 매력적입니다. 행운의 힘에 대한 위대함을 증명하고자 하는 사람들은 게임에서 혜택을 취할 것입니다.



다이스게임 모노폴리 (DG MONOPOLY)

모노폴리는 경제 전략 스타일의 고전적 게임입니다. 플레이어는 자신의 자산을 구매, 임대 및 판매하는 프로세스로 진행할 것입니다. 이 게임의 목적은 자산을 저장하는 유일한 플레이어가 되는 것입니다.



다이스게임 가위-바위-보 (DG RSP)

"가위-바위-보" 게임의 규칙은 어린 시절부터 알려져 있습니다. 따라서 뒤로 물러나 모든 세부 사항을 기억하기가 좋습니다.



다이스게임 포커 (DG POKER)

- 사용된 도구 : 5 개 주사위;
- 플레이어 인원 수 : 4;
- 목표 : 최대 점수 얻는 것.

게임의 아이디어: 모든 플레이어의 점수가 합쳐지면, 합계가 참가자 수로 나누어지고 평균 숫자가 결정됩니다. 수익 또는 손실은 포인트의 합으로부터 평균을 식별하여 지정됩니다.

결론

우리는 과거의 주사위 역사와 블록체인의 진화적인 미래를 연결합니다. 디아이스게임 플랫폼은 특별한 기술 없이도 대면 게임에서 우승 확률을 최대 50 %까지 끌어낼 수 있는 공정한 방법을 제공함으로써, 현재의 챔블링 산업에서 가장 두드러진 문제점을 해결할 수 있습니다. 우리는 디아이스게임 플랫폼의 모든 것을 분산시킵니다: 화이트 박스 알고리즘, 명확하고 사용자 친화적인 게임 조건, 빠르고 투명한 거래, 예금과 인출에 대한 무제한. 우리는 게임에 대한 진실하고 진실한 사랑으로 디아이스게임 플랫폼을 구축하고 있습니다. 우리는 진실되고 투명한 행운을 약속합니다. 인터넷 게임의 우리 우주에 가입하십시오!



참고문헌

- [1] Size of the online gambling market from 2009 to 2020. Source: <https://www.statista.com/statistics/270728/market-volume-of-online-gaming-worldwide/>
- [2] Global Online Gambling Market 2016-2020. Source: <https://www.technavio.com/report/global-media-and-entertainment-services-global-online-gambling-market-2016-2020>
- [3] An Editorial "Problem Gambling: A Problem for the Gaming Industry and the Broader Community", Shannon Bybee, J.D.
- [4] Mobile Gambling. Source: https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_gambling
- [5] Why the challenges of the modern gambling market mean it is not 'fair and open'. Source: <https://justiceforpunters.org/complaining/why-the-challenges-of-the-modern-gambling-market-mean-it-is-not-fair-and-open/>
- [6] Online Casino Games Information. Source: <https://www.casinolaunchpad.com/online-casino-games.html>
- [7] Types of Online Gambling. Source: <https://www.awepay.com/types-of-online-gambling/>
- [8] Online Gambling Statistics & Facts. Source: <http://www.techaddiction.ca/online-gambling-statistics.html>
- [9] How Blockchain Technology is Taking Gambling Industry to New Level By Frisco d'Anconia. Source:
<https://cointelegraph.com/news/how-blockchain-technology-is-taking-gambling-industry-to-new-level>
- [10] PR: Zero Edge – How Blockchain Can Solve Problems for Online Gambling Sites? By Bitcoin.com PR. Source: [https://news.bitcoin.com/przero-edge-blockchain-can-solve-problems-online-gambling-sites/](https://news.bitcoin.com/pr-zero-edge-blockchain-can-solve-problems-online-gambling-sites/)
- [11] Dice History. Source: <https://en.wikipedia.org/wiki/Dice>
- [12] Steem Developer Update (Graphene 2.0). Source: <https://steemit.com/steem/@steemitblog/steem-developer-update-graphene-2-0>
- [13] Graphene Technical Documentation. Source: <http://docs.bitshares.org>
- [14] Final report to the Department of Justice & Equality "Developments in the Gambling Area", Dr. Crystal Fulton
- [15] Internal Market, Growth. European Commission. Source: http://ec.europa.eu/growth/sectors/gambling_en
- [16] Book "Exploring Internet Gambling: Policy, Prevention and Treatment" Sally Gainsbury and Alex Blaszczynski