



FunFair : 재미있고 빠르며 공정한 블록체인 기반의 혁명적인 온라인 게임

v0.98 2017 년 6 월 13 일

FunFair 팀.

내용

1 요약

- 1.1 당신이 신뢰할 수 있는 숙련된 팀
- 1.2 플랫폼
- 1.3 질문에 대한 답변

2 위대한 게임 - 경험을 바탕으로

3 운영자 : 2번의 클릭으로 카지노 시작

- 3.1 개발자를 위한 환경
- 3.2 ENS-준비

4 즉각적이고, 끊임없는 게임 6

- 4.1 가입과 KYC
- 4.2 사회 우선 퍼팅
- 4.3 HTML 전용

5 10 배 더 저렴한 베팅

- 5.1 지속 불가능한 현재의 경쟁
- 5.2 페이트 채널(fate channel): 종언 솔루션

6 서버없는 작동

7 플랫폼 도표

8 FunFair 구성원

9 FUN 토큰 역학

- 9.1 Fun Fairisbulton FUN

10 세부 발행 내용

- 10.1 보너스 기간
- 10.2 주요 일정 및 정보
- 10.3 오프 체인 크래킹 Vs. 체인
- 10.4 서버 멀티- 민트 솔루션
- 10.5 제외 된 기여
- 10.7 법정 화폐로 기여하기

11 FUN 토큰 계약 세부 정보

- 11.1 공중 검토 토큰 계약서

12 FunFair 사용자 사례

- 12.1 온라인 게임 구독자
- 12.2 독자층이 두터운 출판사
- 12.3 비영리 단체
- 12.4 게이머

13 온라인 도박 시장 분석

- 13.1 신뢰 문제

13.2 모바일 기회

1 요약

저희는 온라인 게임 시장에서 블록 체인의 힘을 이용하여 게임 산업에 혁명을 일으키고 있는 FunFair 입니다. 블록체인 게임이 대중에게 다가 가지 못하는 이유를 잘 이해하고 있으며, 이 백서를 통해 어떻게 온라인 카지노 게임의 미래가 재미 있고, 빠르며, 공평할 수 있는지에 대한 방안을 제공하고자 합니다.

1.1 신뢰할 수 있는 숙련 된 팀

제즈 산(Jez San)와 제러미 롱리(Jeremy Longley)가 이끄는 경영진은 총 600 만 명이 넘는 플레이어 등록과 수십억 달러에 달하는 플레이어의 베팅을 총괄 감독했으며, 수백만 대의 소매 판매를 기록한 게임을 출시했습니다.

1.2 플랫폼

저희 FunFair는 온라인 카지노 게임 플랫폼을 발표하게 된 것을 매우 기쁘게 생각합니다.

이더리움 기반 기술 :

- **HTML5**로 재미 있는 고품질의 3D 게임을 제작할 수 있음을 입증합니다.
- 단 두 번의 클릭으로 운영자를위한 온라인 카지노 게시
- 빠른 반응 속도
- 다른 플랫폼에 비해 내기 당 **10배** 저렴합니다 (가스 비용)
- 완전히 서버가 없는 상태로 시작되며, 시작될 때 분산화 될 것입니다.
- FUN에 내장 - FunFair 플랫폼 토큰
- 여러 기술 특허로 보호됩니다.(보류 중)
- 개방형 구조로 개발자들에게 선택의 폭이 넓습니다.

예정대로라면 올해 출시하려던 다른 플랫폼들은 아직도 런칭하기 위해 노력하고 있지만, 저희는 이미 런칭을 위해 무엇이 필요한지 알고 있으며, 시스템을 구축해놓은 상태입니다.

1.3 FUN 토큰 요약

저희의 FUN 토큰은 베팅, 대출, 선수 지불 및 이해 관계자 보상과 같은 모든 플랫폼 활동에 사용됩니다. FUN은 2017 년 6 월 22 일 14:00 UTC에 시작되는 이벤트에서만 생성됩니다. FUN은 FunFair 개발자와 운영자가 추가로 카지노와 새로운 게임을 출시함에 따라 더욱 가치 있고 유용해질 것입니다.

시작일 : 2017 년 6 월 22 일 (UTC 2017-06-22T14 : 00 : 00Z)

종료일 : 2017 년 7 월 7 일 (UTC 2017-07-07T14 : 00 : 00Z)

자본 : 50 억 Soft, 125.5 Hard.

가격 : 100 FUN / USD

설립자 지분 : 37.5 %

고문 지분 : 2.5 %

보너스 기간 : 최대 150 FUN / USD

FUN 생성은 50 억 FUN이 발행 된 후 12 시간 또는 2017 년 7 월 7 일 14시 UTC (2017-07-21T14 : 00 : 00Z) 중 빠른 날짜에 종료됩니다. 125 억 FUN이 발행 되면 생성 기간은 즉시 종료됩니다.

자세한 내용은이 문서의 특정 발급 설명을 참고하고 <https://funfair.io>를 방문하여 자세한 내용을 확인하고 업데이트를 신청하십시오.

2 위대한 게임 - 경험을 바탕으로



그림 1 : 3D 룰렛 - FunFair 플랫폼에 구축 된 수많은 게임 중 하나

합쳐진 FunFair의 설립자들은 40년이 넘는 입증 된 실적을 보유하고 있고, 혁신적인 쌍방향 엔터테인먼트 제품을 개발하고 있으며, 이미 수백만 개의 게임을 판매한 기록이 있습니다. 저희는 제대로 된 카지노 게임을 만들기 위해 무엇이 필요한지 잘 알고 있으며, 그동안 요구되어 온 고품질의 온라인 게임의 경험에 대한 갈증을 만족시킬 수 있는 세계 최초의 블록 체인 기반의 플랫폼을 구축했습니다.

저희의 핵심 팀은 10 명 이상의 상근 개발자로 구성되어 있으며, 이미 HTML5의 FunFair 플랫폼을 사용한 첫 번째 블록 체인 기반 3D 게임을 완성했습니다. 이 초기 게임은 완벽하게 재생할 수 있다는 것을 입증했으며, FunFair 플랫폼의 고급 기능을 시연하고, 전 세계의 운영자 및 개발자의 생태계를 만드는 시초가 되었습니다.

FunFair 플랫폼의 고급 기능을 보여주고 전 세계의 운영자와 개발자의 생태계를 시작하기 위해 영감을 주며, 개념을 완벽하게 재생할 수 있는 증거물입니다.

FunFair 플랫폼을 기반으로 구축 된 게임은 앱 다운로드가 필요없이 데스크톱 및 모바일 장치의 브라우저에서 직접 실행되므로, 플레이어 온보딩(player onboarding) 같은 주요 문제점 중 하나를 완전히 제거 할 수 있습니다.

다음은 제작중인 일부 게임의 샘플 이미지입니다 (저희 론칭 스위트, launch suite,에 여섯 개가 있습니다). 웹 사이트에서 게임의 이미지와 비디오를 더 많이 확인 수 있습니다. 플랫폼의 기술과 기능을 보여주기 위해 토큰 이벤트 이전에 재생 가능한 모델 타입이 제공될 것이며, 1 세대 페이트 채널(fate channel) 기술은 적어도 하나의 게임에서 재생 가능합니다.



3. 운영자 : 2번의 클릭으로 카지노 시작

저희는 단순히 하나의 온라인 카지노 게임만을 출시 할 생각이 아닙니다. 전세계 어디서나 모든 규모의 사업자와 조직이 주최하는 수천 개의 온라인 카지노를 쉽게 시작할 수 있는 플랫폼을 구축했습니다.

FunFair 플랫폼 라이선스를 취득한 운영자와 개발자는 슬롯, 블랙 잭, 룰렛, 바카라 등과 같은 기존의 우연한 게임에 대해 완전히 맞춤화 된 플레이어 환경을 만들 수 있습니다. 어느 누구든지 구축하고, 게시하고, 호스트하며 플레이 하고 싶어하는 사람들에게 공정하고, 신뢰할 수 있는 게임 환경을 만들어 제공할 것입니다. 기존의 온라인 게임 플랫폼이나 서비스와 달리 FunFair 라이선스를 통해 운영자는 개인 레이블로 자신의 카지노를 쉽게 설정하고 호스트 할 수 있습니다. 개인 또는 조직은 마켓 플레이스에서 게임을 선택하고 플레이어에게 자체 사내 보너스를 제공하는 기본 또는 VIP 룸을 제공 할 수 있습니다.

운영자가 준비되면 플랫폼을 통해 전체 카지노 제품군을 게시하고, 단 두 번의 클릭으로 실시간으로 이동할 수 있습니다.

3.1 개발자를 위한 환경

FunFair의 플랫폼은 게임 개발자를 염두에 두고 설계된 게임입니다. 이미 구축 된 게임은 FunFair 플랫폼의 우수성을 입증합니다. 현재까지 다른 플랫폼은 플레이어와 개발자에게 즉각적이고 비용 효율적인 실제 게임을 제공 할 수 없었습니다.

3.2 ENS 준비

FunFair 투자자는 FunFair 운영자 및 계열사 전용으로 blackjack.eth를 비롯한 여러 게임 관련 .eth 도메인을 이미 인수했습니다. 이 도메인에 액세스하는 방법에 대한 자세한 내용은 Q3 2017에 게시될 것입니다.

4 즉각적이고, 끊임없는 게임

지금까지 플레이 할 가치가 있는 블록 체인 기반 게임을 만들 수 있는 개발자는 단 한명도 없었습니다. 주사위가 굴러 저도 여러 블록을 채굴 할 때까지 기다려야 결과를 플레이어에게 보고 할 수 있었고, 어느 누구도 이를 위해 1분 이상 앉아 기다리고 싶은 사람은 없을 것입니다. 이것이 오늘날 블록 체인 게임의 실태입니다. 경쟁사 중 누구도 이 문제를 해결하지 못했습니다. 문제를 인식하지 못해서가 아니라, 지금까지 그 누구도 해결할 수 없던 매우 복잡한 문제였기 때문입니다. FunFair의 특허 출원중인 기술은 모든 사람이 매우 빠른 블록 체인 게임을 이용할 수 있도록 환경을 제공합니다. 이것이 바로 저희만의 차별화된 서비스인 것입니다.

4.1 가입과 KYC

Consensus Civic 및 New Alchemy를 포함한 업계 선두 주자들이 자체 주권 신원 기술을 올해 말에 출시 할 예정입니다. 가능한 경우, 저희는 이러한 기술을 지원하여, 안전하며, 1초도 채 걸리지 않는 한 번의 클릭으로 개인적인 가입을 허용 할 계획입니다. 절약되는 가입 시간 1초마다 참여자 수는 배가 될 것입니다.

1 100ms의 대기 시간 비용 Amazon 1 %의 이익

초안. 최신 버전은 <https://funfair.io>를 참조하십시오. © 2017, FunFair

4.2 사회 우선 퍼팅

FunFair 플랫폼은 처음부터 바이러스 흡수를 권장하도록 설계되었습니다. 모든 카지노 게임은 사용자가 가상 그룹을 만들고 친구와 놀 수 있도록 쉽게 초대하고 공유 할 수 있도록 설계되었습니다. 또한, 출시 후, 운영자가 소셜 플레이어에게 제휴 수익 공유를 허용 할 수 있는 기능이 통합 될 것입니다.

4.3 HTML 전용

Google은 모바일 장치와 데스크톱 컴퓨터에서 HTML5 및 WebGL 표준을 사용하여 브라우저 기반 온라인 게임 플랫폼을 만들었습니다. 앱 기반 게임의 플레이어를 사용해 풍부한 3D 그래픽과 고도로 세련되고, 신속하게 반응하는 사용자 경험을 제공합니다.

5 10배 더 저렴한 베팅

레거시 블록 체인 기반 게임의 부진은 유일한 문제가 아닙니다. 플레이어는 시간당 30개 미만의 베팅을 할만큼 충분히 인내심을 가졌지만, 가격을 지불 할 준비는 되지 않아있습니다. 높은 거래 비용으로 인해 플레이어의 상금을 깎을 수 있을 뿐만 아니라 사업자의 수입에도 심각한 영향을 미칠 수 있습니다.

5.1 현재 경쟁은 지속 불가능합니다

저희는 현재 운영중인 여러 Ethereum 블록 체인 기반 카지노에서 가스 비용을 적극적으로 추적해 왔습니다. 한 손으로 블랙 잭을 플레이하기 위한 거래 비용은 \$ 1.00를 초과 할 수 있으며, 주사위 게임은 평균 베팅 당 \$.75를 초과 할 수 있습니다.

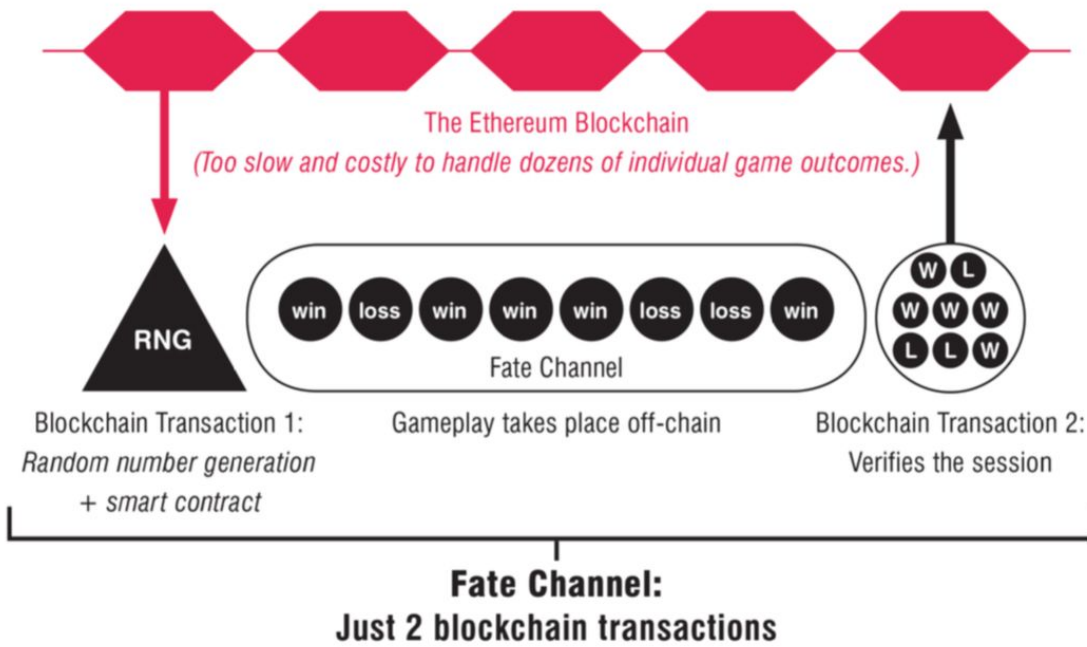
전형적으로 선호되는 개별 베팅 지분은 \$ 1- \$ 10 범위에 있습니다. 이는 실제 현금 베팅의 대부분이 전 세계적으로 처리되는 방식입니다. 이 크기에서는 거래 수수료가 베팅의 크기를 압도 할 수 있습니다.

플레이어가 20 달러 범위에서 더 큰 베팅을하고 싶다고 하더라도, 거래 비용은 여전히 하우스 에지(house edge)를 압도 할 수 있습니다. 전체적으로 집 가장자리와 수수료 사이의 평균 12 % 비용입니다. 이러한 이유로 일반적으로 50 달러가 넘는 금액을 기꺼이 원하는 플레이어만 게임에 참여 할 수 있습니다. 가스 비용을 낮추는 것은 임시 해결책일 뿐입니다. 왜냐하면 ETH 가격이 올라가면 수수료 같은 경제적 비용으로 인해 다시 비경제적으로 될 것이기 때문입니다.

시장 조사의 일환으로 고급 카지노 운영자인 Encore Las Vegas와 연락하여 고액 베팅에 사용되는 기계의 비율을 결정했습니다. Encore의 대표자는 전체 카지노에서 1,000 대의 컴퓨터 중 "확실히 5 개" \$50 + 슬롯이 있다고 추정했습니다 (2017 년 6 월 6 일 기준). 전형적인 사용 케이스(use-case)에서 50 달러를 초과하는 높은 지분 베팅은 평범하게 되지는 않을 것이라는 점은 분명합니다.

초안. 최신 버전은 <https://funfair.io>를 참조하십시오. © 2017, FunFair 7

5.2 페이트 채널(fate channel)



: 장기 해결책

온라인 게임은 비용 효과적이어야 하며 지속 불가능한 거래 비용을 추가하지 않고 반복적인 게임 플레이를 제공해야 합니다. ETH 가격이 계속 상승하여 그 과정에서 가스 비용을 상승시킬 수 있기 때문에 현재 산업 비용의 1/100 미만으로 베팅을 제공하는 방안을 고안해야 했습니다. 전형적인 경쟁자 비용은 선수 당 내기 당 10%를 초과 할 수 있습니다. 목표는 0.1 %입니다.

저희는 온라인 게임을 위해 특별히 개발된, 특히 출원중인 고유한 상태 채널(State Channel) 기술의 구현으로 거래 비용 문제에 대한 장기적인 솔루션을 개발했다고 믿습니다. 저희는 이 기술을 페이트 채널(fate channel)이라고 부릅니다.

페이트 채널 (Fate Channel)은 게임 세션 기간 동안 열린 상태 채널로서, FunFair 고객과 서버 사이에서 맞춤 게임 메시지를 지원합니다. 블록 체인의 유일한 이체는 게임 세션의 시작과 끝에서 발생합니다. 게임 세션은 순식간에 이루어지며 수백 건의 베팅을 포함 할 수 있기 때문에 저희의 비용은 경쟁사보다 훨씬 낮습니다.

페이트 채널 (Fate Channel), 랜덤 넘버 생성 방식 및 기술 로드맵에 대한 완벽한 설명은 funfair.io의 백서 섹션에서 다운로드 할 수 있습니다.

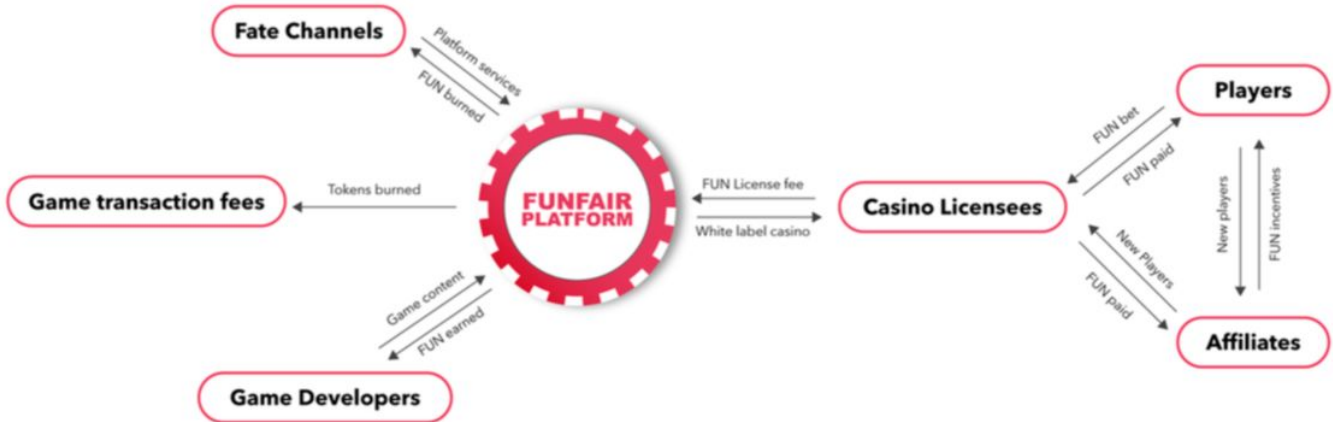
6 서버가 없는 운영

서버 랙을 제거하고 기존 온라인 게임시스템의 수백만 달러의 비용이 소요 될 수도 있는 간접비를 제거하면서 FunFair는 플레이어에게 뿐만 아니라 온라인 게임 운영자에게도 매력적이도록 설계했습니다.저희의 기존 기술로 인해 면허 취득자는 카지노 운영에 드는 간접비를 훨씬 줄일 수 있습니다.

FunFair가 v4 F 페이트 채널(fate channel)구현을 시작하면 시스템은 완전히 서버가 없는 상태(serverless)가 됩니다.

서버와 고용주가 완전히 없이 인터넷에서 개인과 개인이 직접 연결되어 파일을 공유하는 방식인 P to P(peer to peer) 카지노는 기존의 관리해야 했던 은행 기관, 데이터 센터 호스팅 비용, 급여 관리 등의 중간 과정이 생략 되어 훨씬 더 저렴한 비용으로 탄력적인 운영이 가능합니다. 저희의 기술은 곧 온라인 게임 산업에 혁명을 불러 일으킬 것입니다.

7 플랫폼 도표



8 FunFair 구성원



Jez San, OBE는 1970 년대에 컴퓨터 게임 개발자에 처음 영감을 받았습니다. 최초의 대규모 멀티 플레이어 게임인 MUD (Multi-User Dungeon)를 경험한 후, 그는 1982 년 최초의 영국 게임 개발사 중 하나인 Argonaut를 설립, 수백만 개의 판매율을 자랑하는 Star Fox, Croc 및 Harry Potter를 포함한 다수의 게임을 제작했습니다. Jez는 실시간 3D 컴퓨터 그래픽 분야의 선구자였으며, 그의 첫 번째 게임인 StarGlider는 최초의 3D 게임 중 하나였습니다. 그는 게임 시스템에서 3D 컴퓨터 그래픽을 렌더링하는 최초의 맞춤형 칩인 Nintendo 용 Super FX 그래픽 RISC 프로세서를 공동 개발했습니다.

Jez는 콘솔 게임 개발자인 Ninja Theory, 모바일 개발자 Origin8, 그리고 최근까지도 3D 온라인 온라인 포커 룸인 PKR.com과 같은 컴퓨터 게임 및 온라인 게임에서 적극적인 역할을 담당해왔습니다. Jez는 엔젤

투자자이기도하며, 그의 투자 중 일부는 인공지능 개척자 DeepMind Technologies (2014년 Google에서 인수)와 cryptocurrency exchange Kraken을 포함하고 있습니다.

Jez는 우수한 컴퓨터 게임 서비스를 제공하는 것을 인정 받아, 2002년, 영국의 대영 제국 훈장 장교 상인 OBE(Officer of the Most Excellent Order of the British Empire) 수여한 바 있습니다.



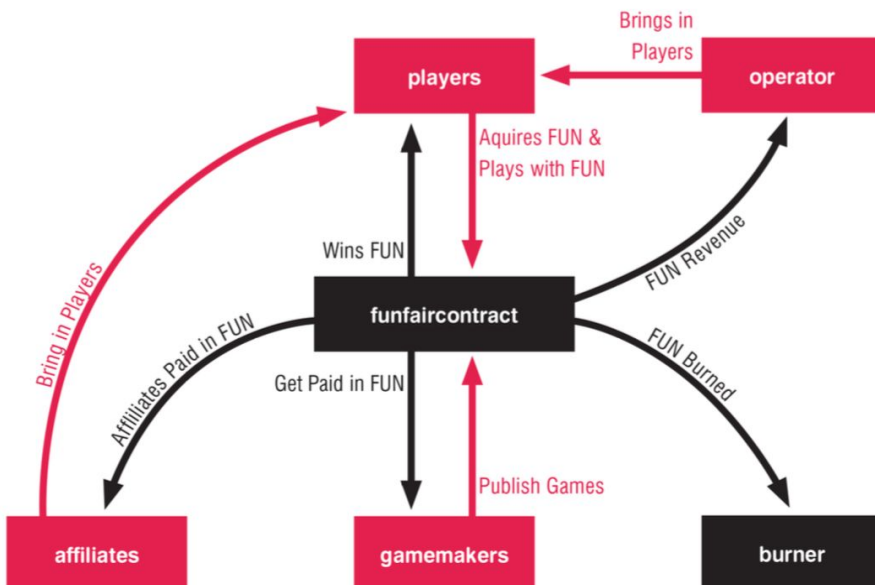
Jeremy Longley는 기술팀 감독 경험만 15년 이상으로 경험이 풍부하고, 다재다능하며 열정적인 분석 리더입니다. 2005년 그는 Jez San과 온라인 게임 사이트 PKR.com을 공동 설립했으며, CTO로 일하면서 수상 경력에 빛나는 완벽한 3D 게임 환경을 개발하기 위해 100명 이상의 기술 직원으로 구성된 팀을 이끌었습니다. PKR은 iOS, Android 및 HTML5 제품은 물론 맞춤형 아바타 시스템을 비롯한 다양한 2D 및 3D 카지노 게임을 개발했습니다. Jeremy는 또한 광범위한 현장 사무 관리와 계산 시스템을 개발, Playtech, OpenBet 및 Ladbrokes / GBE를 포함한 제 3자 제공 업체와의 시스템 통합을 광범위하게 지원할 수 있는 백 오피스와 비즈니스 인텔리전스 기능 개발을 주도했습니다.

초안. 최신 버전은 <https://funfair.io>를 참조하십시오. © 2017, FunFair 9

8 FUN 토큰 역학

Playtech, OpenBet 및 Ladbrokes / GBE를 포함한 제 3자 제공 업체와 광범위한 백 오피스 및 비즈니스 인텔리전스 기능을 제공합니다.

9. Fun 토큰 메커니즘



9.1 FunFair는 FUN을 기반으로합니다.

FunFair의 토큰인 FUN은 FunFair 플랫폼 영역의 동전입니다. 그것은 FunFair 스마트 계약과 상호 작용하는 기본적인 방법입니다: 플레이어는 베팅, 게임 제작자와 계열사는 돈을 받고, 사업자가 모두 이익을 얻게됩니다.

FUN은 여러 가지 방법으로 사용됩니다.

- FUN은 게임 내 신용 (예: 스피와 칩)을 구매하는데 사용되는 유일한 토큰이므로, FunFair 기술로 구동되는 카지노 게임을 즐기는 유일한 수단입니다.
- 게임 제작 시장의 게임 제작자는 FUN에서 지급받습니다.
- 카지노 계열사 및 화이트 라벨 카지노는 FUN만으로 카지노에 자금을 제공하고, FUN으로 라이선스 비용을 지불하며 FUN에서 수익을 얻습니다.
- 시스템 전체에 부과되는 요금은 FUN에 부과됩니다. 이 FUN은 처음 2년간의 스마트 계약에 의해 직접적으로 파괴 될 것입니다

초안. 최신 버전은 <https://funfair.io>를 참조하십시오. © 2017, FunFair 10

9.2 FUN 발행

FUN 토큰은 FunFair 플랫폼과 상호 작용하는 기본적인 방법이기 때문에 제작 이벤트 기간이나 그 이후에라도 광범위한 액세스가 가능해야 합니다.

디자인 목표 :

- 하나의 이벤트 동안 FUN이 생성되고 이후에 추가 토큰이 생성되지 않습니다.
- FunFair 플랫폼에서 실행되는 게임의 고객 기반이 커짐에 따라 FUN은 시간이 지남에 따라 더욱 가치 있고 유용 해집니다.
- Fun의 가치가 증가하더라도 FunFair 라이선스를받은 카지노가 게임을 플레이하는 비용을 올려서는 안됩니다.

9.21 간단한 설명

권고 간단한 설명은 가능한 한 정확하게 가깝지만 정확하지는 않습니다. 토큰 생성 이벤트에 대한 완벽하고 정확한 설명은 세부 설명을 읽기 바랍니다.

제작: FUN은 2017 년 6 월 22 일 1400 UTC 직후에 제작 될 예정입니다.

가격: 1 USD 기부하면 100 FUN이됩니다.

기여: 이더리움, ERC 20 토큰, 비트코인 및 Z캐시 에서 기여를 받습니다.

종료일: FUN은 다음 기간 중 빠른 시기가 될 때까지 적립됩니다.

- 50억 FUN이 발행 된 후 12시간
- 2017년 7 월 7일 1400 UTC
- 125억 FUN 발행 (하드 캡)

설립자 지분(founder stake): FunFair 개발자, 설립자 및 엔젤 투자자는 18개월 동안 천천히 총 토큰 중 37.5%를 받을 것입니다.

고문 지분(advisor stake): FunFair 고문은 총 토큰의 2.5%를 즉시 발급받습니다.

ENS 보호: 이더리움에서 FUN 토큰 구매자들을 사기로부터 보호하기 위해 funfund.eth를 인수했습니다.

10 세부 발급 설명

FUN 토큰은 2017년 6월 22일 14:00:00 UTC 직후 채굴된 이더리움 블록에서 시작되는 제한된 토큰 생성 이벤트에서 한 번만 생성됩니다. 법정 화폐(fiat currencies), 비트코인, Z캐시, 이더리움 및 기타 ERC20 토큰은 초기 기간 동안 스마트 계약 또는 주소에 기여할 수 있습니다.

100 US FUN은 미화 1달러 당 발급됩니다.

이 신용 창출 (credit creation) 기간은 2017년 7월 7일 14시 (UTC)에 종료됩니다. 2017년 7월 7일 14:00 UTC 전, 언제든지 50억 (5,000,000,000)의 FUN이 생성된 경우, 해당 시간에 추가 12시간 동안 토큰 생성이 계속됩니다. 12시간 또는 125억 FUN이 발행된 후, 신용 기간은 종료되고, 수신 계약은 "완료"로 표시되며, 그때부터는 스로우(Throw)를 통해 이더를 거부합니다.

초안. 최신 버전은 <https://funfair.io>를 참조하십시오. © 2017, FunFair 11

10.1 보너스 기간

추가 분할 발행은 크라우드 세일(crowdsale) 계약에 대한 이더리움 기여도만 합산하여 계산됩니다. 5개의 보너스 분할 발행이 있습니다.

- 분할 발행 1: 최초의 이더리움 기여와 첫 번째 이더리움 사이에 이루어진 모든 유효한 기여는 ETH의 총금액이 공시된 환율로 \$ 1mm를 초과하는 경우 "분할 발행1", 150 FUN / USD의 계산되어 기여한 것으로 간주됩니다.

- 분할 발행 2: 분할 발행 1의 최종 이더리움 기여도와 최초의 이더리움 기여도 사이에 기여한 ETH의 총 금액이 공시된 환율로 \$ 2mm를 초과하는 모든 유효한 기여는 "분할 발행 2"로 간주되고, 140 FUN / USD로 계산되어 기여됩니다.

- 분할 발행 3: Tranche 1의 최종 이더리움 기여도와 최초 Ethereum 기여도 사이에 기여한 ETH의 총 금액이 공시된 환율로 \$ 3mm를 초과하는 모든 유효한 기여는 "분할 발행 3"으로 간주되고, 130 FUN / USD로 계산되어 기여됩니다.

- 분할 발행 4: Tranche 1의 최종 이더리움 기여 이후에 기여한 ETH의 총 금액이 게시된 환율로 \$ 4mm를 초과하는 첫 번째 Ethereum 기여도 사이에 만들어진 모든 유효한 기여는 "분할 발행 4"으로 간주되고, 120 FUN / USD로 계산되어 기여됩니다.

- 분할 발행 5: Tranche 1의 최종 이더리움 기여도와 최초 이더리움 기여도 사이에 기여한 ETH의 총 금액이 공시된 환율로 \$ 5mm를 초과하는 모든 유효한 기여는 "분할 발행 5"으로 간주되고, 110 FUN / USD로 계산되어 기여됩니다.

분할 발행 5로 인정되는 최종 기부 후, 유효한 기부금은 보너스를 받지 않습니다.

10.2 주요 날짜 및 정보

가격 : 비트코인, Z캐시, 이더리움 ERC20 기부금 가격은 크라우드 세일(crowdsale) 기간 동안 고정됩니다.

최종 가격 : 가격은 2017년 6 월22일 1300 : 00 UTC 이전에 게시됩니다.

비트코인 주소 : 비트코인은 1wxJTZ8ZqJiw2QH3HjuCuqBpSuSF5Yu3q 주소로 받습니다.

Z캐시 주소: Z캐시는 t1Kh2EjHooDG6qxYCXBJESTNX8JQZSuGKjc 주소로 받습니다.

ERC20 토큰 : 모든 ERC20 토큰을 수령받지는 않겠지만 적어도 15개는 받을 예정입니다. 최종 리스트는 2017년 6월 17일까지 발표 될 것입니다. ERC20 기부로 창출 된 FUN은 상한선에 포함되지 않습니다 - 토큰 이벤트 도중 수많은 ERC20 토큰에 공정한 가격을 책정하기에는 너무 유동적입니다.

이더리움 주소 : 공식적인 FUN T토큰 계약 주소는 2017년 6 월17일 FunFair에서 게시 될 예정입니다. 참고 : 토큰 이벤트에 기여하기 전에 항상 주소 진위 여부를 확인하십시오.

ERC20 이전 : 예기치 않은 어려움을 제외하고 FANT는 생성 신용 기간 종료 직후 상환 가능합니다. 토큰은 New Alchemy 발행 도구(minting tool)에 의해 작성되고, 확인 후 12 시간 이내에 ERC20 이전을 위해 "공개" 됩니다.

FunFair 발행 : 토큰 생성 이벤트가 끝날 때 발행 된 총 토큰이 계산됩니다. 발행 된 100 개의 토큰마다 FunFair는 662 개의 토큰을 받게됩니다. FunFair 발행 후, FunFair는 총 토큰의 40 %를 받습니다. 이 중 37.5 %는 18 개월 동안 주기적으로 잠겼다 풀리게 될 것이며, 다른 2.5 %는 고문에게 지급 될 것입니다. FunFair의 잠긴 토큰은 시장의 연속성을 유지하기 위해 큰 블록으로 공개되지 않습니다.

10.3 오프 체인 신용 Vs 온 체인 (Off-Chain Crediting Vs. On-Chain)

레딧(Reddit)의 ERC20 게시물에 대한 평가는 기여자들이 단시간에 마감 된 하드캡(hard cap)이나, 비정상적인 가스 비용 (gas costs)나, 느려진 블록 체인 또는 다른 여러 가지 문제로 인해 좋아하는 프로젝트에 참여하지 못하면 불만을 느낀다는 것입니다.

저희는 그 불편함을 잘 인식하고 있고 더 잘할 수 있다고 믿습니다.

신용 이벤트 중, 토큰을 즉시 생성하는 토큰 기여 계약을 상상하는 것이 매력적이긴 하지만, 심도있는 저희 팀의 문제를 평가 후, 다음과 같은 이유로 그것의 최고의 방법은 아니라는 결론을 내렸습니다.

- 이더리움 블록 체인은 일반적인 균중 수요를 지원하기에는 너무 느리고 가스(gas)와 함께 너무 간략합니다.
- 신속하게 종료되는 생성 이벤트는 비트코인과 평소 기여를 쉽게 허용하지 않습니다.

• ERC20 토큰은 자체 토큰 원장 외부에서 이벤트를 유발하지 않으므로, FUN을 직접 생성 할 수는 없습니다

- 이러한 요소들은 모두 가스(gas) 대한 우려 때문입니다: 체인상에서 토큰을 만드는 경우, 비용이 많이 들며,블록 당 몇 개만 발굴됩니다.

저희는이 모든 요소들을 주의 깊게 고려하여 멀티 민트 기술을 사용하여 이벤트가 끝난 후 서버 신용을 받음으로써 블록 체인의 부하를 최소화하고 응답성을 높이고, 필요한 가스(gas)를 줄이는 것이 더 좋을 것이라고 결정했습니다.

10.3.1 가스 비용(gas costs) 세부 사항

일반적인 온 체인 토큰 생성 호출 비용은 200,000에서 400,000 사이입니다. 대부분의 채굴자는 블록 당 400만 개 이상의 가스를 채굴하지 않으므로 분당 최대 80 명까지 그 인원을 제한합니다.

시작된 거래는 결국 채굴 될 것이고, 이것은 거래의 가스(gas)를 소비 할 것이고, 따라서 채굴자의 블록 한도까지 이르게 될 것입니다. 그러나 시작된 거래에 일부 채굴자들이 불만을 가질 수 있으며, 과부하가 걸리는 기간 동안 15 ~ 20 개의 블록을 채굴하는 데 시간이 걸릴 수 있습니다.

예리한 참가자는 다른 사람들 참가하지 않을 것을 염려하여, 거래의 실패의 가능성을 막기 위해 가스(gas)를 1,000,000 개까지 올릴 수 있습니다.

종합하면, 토큰 생성 이벤트는 시작과 함께 최대 30분 또는 40분 동안 모든 블록을 채웁니다: 이것은 받아 들여질 수 없습니다.

10.4 서버 멀티 - 발행 솔루션 (Server Multi-Mint Solution)

이 기술은 DAO 환불 계약에서 처음 사용되었으며 이후 토큰 카드 TKN 발행에서 사용되었습니다.

혁신적인 비트 패킹 기술을 사용하면 단일 거래 호출로 수백 가지의 개별 FUN 신용을 발급 할 수 있습니다. 서버는 피아트, ERC20, 비트코인, Z캐시, 이더리움까지 다섯 가지 유형의 각 로그를 생성하고, 검사를 위해 이 로그를 게시합니다.

다른 외부 회사가 서버 멀티 민트 신용과 거래 로그가 정확하게 일치하는지 감사하고 그 유효성을 검사합니다. 확인을 받으면 ERC20 FUN 계약은 실시간으로 유효하게 설정, 양도되고 즉시 거래가 시작됩니다. 초안. 최신 버전은 <https://funfair.io>를 참조하십시오. © 2017, FunFair 13

10.5 제외 된 기여

다음과 같은 지불은 허용되지 않습니다 :

- 첫 번째로 접수 된 이더리움 지불의 거래 번호와 블록 높이 이전에 채굴 된 ERC20 거래는 기부 기간 완료 후 2일 이내에 환불됩니다.
- 첫 번째 접수 된 이더리움 지불의 타임 스탬프 이전에 채굴 된 비트코인 또는 Z캐시 거래는 기부 기간 완료 후 2일 이내에 환불됩니다.
- 이더리움 계약이 완료로 표시된 블록 높이와 거래 번호 뒤에 채굴 된 ERC20 이전은 기부 기간 완료 후 2일 이내에 환불됩니다.
- 이더리움 계약이 완료로 표시된 블록의 타임 스탬프 이후에 채굴 된 비트코인 또는 Z캐시 전송은 기부 기간 완료 후 2일 이내에 환불됩니다.

눈이 먼 Z캐시 거래를 기쁘게 받을 수 있지만, 어떤 방식으로든 적립되지 않습니다. (하지 마시기를 권고합니다!)

10.6 비트코인과 Z캐시에 대한 신뢰

저희는 다른 블록 체인을 지원하기를 원하며,이것의 간편함을 믿기 때문에 비트코인과 Z캐시를 생성 이벤트 중에 지정된 주소에서 직접 수용 할 것입니다. 그러나, 이러한 성격에 의한 블록 체인은 FUN 토큰에 대한 이더리움 신임 주소를 제공 할 수 없습니다.

이 기부금으로 만들어진 FUN 토큰은 FunFair가 관리하는 하나의 이더리움 계정으로 통합됩니다. 이 FUN 토큰은 원래 비트코인 또는 Z캐시 주소의 개인 키로 메시지에 서명함으로써 발신자임을 증명 할 수 있는 당사자에게만 전송됩니다. 이 규칙에 대한 예외는 없습니다.

비트코인 또는 Z캐시를 사용하여 서명 된 메시지를 작성하는 데 자신이 없으면 Bitcoin Suisse 온라인 (<https://retail.bitcoinsuisse.ch/en>) 또는 Shapeshift (<https://shapeshift.io>)에 미리 문의하십시오. 비트코인 또는 Z캐시를 이더리움으로 변환하기 위해 해당 서비스를 사용시면 됩니다.

90 일 이상 소유권을 주장하지 않은 비트코인/ Z캐시 신용 계정의 토큰은 Unsong.org (BitCin이 운영하는 501 (c) (3) 비영리 단체인 BeUnsong, Inc.)에 기부됩니다.

10.7 법정화폐로 기여하기 (Crediting Fiat Wires)

거래는 토큰 생성 이벤트 날짜보다 앞서 수락 될 수 있습니다. 토큰 생성 이벤트에서 신용을 얻으려면 통화 와이어를 2017 년 6 월 20 일 16:00 UTC까지 지워야합니다. 이 방법에 참여하는 방법에 대한 자세한 내용은 fiat@funfair.io에 문의하십시오. 기여자의 와이어 서류 작업이 많기 때문에 더 큰 전송을 제외하고 전신 전송이 아닌 암호 기여를 사용하는 것이 바람직합니다.

11 FUN 토큰 계약 세부 정보

토큰 계약은 몇 가지 추가 기능으로 ERC20 표준을 구현합니다. 계약은 세 부분으로 나뉩니다.

- "프런트 엔드(Front End)"계약 - 이것이 토큰의 영구 주소입니다.
- 프런트 엔드(Front End)에서 언급 한 "컨트롤러" 계약 - FUN 토큰 메커니즘을 구현하는데 사용되는 원리를 압축하며 향후 업그레이드 될 수 있습니다.
- "관리자"가 언급한 "원장"계약 - 이 계약은 잔금을 보유하고 모든 발행 및 소거물(minting and burning) 관리하며, 극한의 상황을 제외하고는 변경되지 않습니다.

이러한 계약을 일시적으로 또는 영구적으로 중지하는 것이 바람직 할 수 있습니다; 이러한 이유로 계약은 각각 일시 중지 될 수 있습니다. 저희는 이것이 FunFair의 특정 내부 공격 경로에 대한 위험성을 높인다는 것을 알고 있습니다. 이런 이유로, 원하는 경우 FunFair는 언제든지 일시 중지 상태를 영원히 변경하지 못하게 할 수 있습니다. 일반적으로 원장 계약은 영원히 변경되지 않을 것이며, MVP 출시 전에 컨트롤러는 한 번만 변경되고, 이후에는 새로운 기능을 거의 지원하지 않을 것으로 예상됩니다.

11.1 토큰 계약의 공개 검토

토큰 계약 및 관련 감사는 2017년 6월 17일까지 FunFair.io github 저장소에 게시될 것입니다. 저희는 기능과 특징을 검토할 수 있도록 잠재적인 참여자 모두를 초대합니다.

12 FunFair 사용자 사례

12.1 온라인 게임 신규 사용자

Abigail은 영국 런던에 살면서 일합니다. 그녀는 최근에 그녀의 직장으로 출근 하는 길에 모바일 카드 게임을 시작했습니다. 그녀는 혼자서 하는 카드 게임인 솔리테르 (solitaire)를 즐기며, 친구와 재미로 게임 해 본 경험이

있는 블랙 잭 광고를 몇 편 본 적이 있습니다. 그러나 평소 카지노에 대한 부정적인 생각을 가지고 있는 그녀는 실제 현금 온라인 게임 사이트를 이용한다는 것을 위험하게 생각합니다.

하지만 공정성과 투명성을 강조하는 FunFair 기반 카지노 광고가 그녀의 눈을 사로 잡습니다. 그녀는 단일 이더를 사용하여 가입을 합니다. 그녀에게 많은 개인 정보를 요구하지도 않으며, 따로 스마트 폰에 앱을 다운로드 할 필요도 없이 쉽고 빠릅니다. 그녀의 통화(currency)는 즉시 사용 가능합니다. 그녀는 재미를 느끼고 블랙 잭에서 더 좋아하기 시작합니다. 그리고 점점 신뢰 확신이 커지면서, 그녀는 같은 카지노 내의 온라인 포커 토너먼트에도 도전하기로 합니다. 그녀는 이제 반복적인 고객이 됩니다.

12.2 독자층이 두터운 출판사

Bionic Publishing은 18세에서 34세 사이의 남성을 겨냥한 라이프 스타일 잡지 포트폴리오를 보유하고 있습니다. 인쇄 잡지 독자층이 쇠퇴함에 따라, Bionic은 새로운 수익원과 독자 참여를 모색하고 있습니다. 독자의 인구 통계 프로필을 분석 한 후, 그들은 게임이 그들의 아이টে็ม으로 가장 적합하다고 판단합니다. 시장 조사에 따르면 FunFair는 업계 최고의 솔루션이므로 그들은 FunFair 라이선스를 취득해 자체 온라인 카지노를 제작합니다.

그들은 특히 Bionic 독자에게 어필 할 수 있도록 고안된 FunFair 플랫폼을 사용하여 완전히 맞춤화된 카지노를 만듭니다. 그들의 출시에는 핵심 인구 분포에서 인기가 있을 것 같은 게임이 포함됩니다. 이는 성공적인 실험이었으며, 회사와 잠재 고객의 라이프 스타일 및 여가 활동 간의 연결고리를 만듭니다. 미래의 계획에는 연례 게임 이벤트, 연예인 및 스포츠인들의 홍보, 광고주와의 공동 마케팅 제휴가 포함됩니다.

초안. 최신 버전은 <https://funfair.io>를 참조하십시오. © 2017, FunFair 15

12.3 비영리 단체

Courageous Critters는 길거리의 고양이와 개에게 보금자리를 마련해주는 비영리 지역단체입니다. 기부자들의 지원이 끊임없이 필요하며, 자주 자금 펀딩을 실시합니다.

Courageous Critters는 일일이 전화 모금을 받거나, 비용이 많이 드는 저녁 식사 경매 갈라를 개최하기보다는, 카지노 플랫폼을 통해 카지노 경험을 획득하는 온라인 기금 모금 행사를 개최하기로 결심합니다. 조직에는 자체 지적 재산권이 없지만 애완 동물 테마의 온라인 카지노를 만드는 것은 간단합니다.

그들은 온라인 카지노를 단 하나의 행사로 홍보하지만, 성공을 거두는 동시에 온라인 게임을 처음 사용하는 노련한 선수와 지지자 모두를 데리고 카지노를 정기적으로 주최하고, 이를 통해 지역 서비스를 위한 수입을 꾸준히 얻도록 결정했습니다.

12.4 게이머

Diego는 가능한 모든 유형의 게임을 즐기며 자랐습니다. 심지어 그는 코딩을 해보기도 하고, 직접 게임을 만들어 보기도 했다. 이제 그는 대학원 과정에 있으며, 자연스럽게 그의 주변에는 다양한 온라인 게임을 원하는 친구들이 많습니다.

그는 다른 무리의 친구들과 개별적인 게임을 하는 대신 자신이 직접 온라인 카지노를 개설하기로 결심했습니다. 그는 자주 가는 인기있는 온라인 코딩 포럼에서 FunFair의 기술에 대해 익히 들어 본 적이 있으며, 경험이 많은 만큼 다른 사용자의 비해 더 쉽게 만드는 것이 가능했습니다.

그의 안목있는 친구들은 게임의 높은 품질과 사용자의 스타일 및 관심사에 맞게 맞춤 설정 한 방식에 감탄했으며, Diego는 특별 기능 과 새로운 보너스로 계속해서 업데이트합니다. FunFair의 기술은 플랫폼에 좌우되지

않기 때문에 각종 스마트 폰, 태블릿, 노트북 또는 데스크탑 등, 친구들이 각자 사용하는 기기 브랜드에 상관없이 참여할 수 있습니다.

Diego의 세대는 이미 디지털 문화 혁명에 완전히 적응되어 있기 때문에 디지털 통화를 사용하기에 멋진 곳을 찾으며, 많이 이기는 것 또한 개의치 않습니다.

13 온라인 도박 시장 분석

글로벌 게임 수익은 2015년에 4,000억 달러에 이르며, 아시아가 모든 게임 활동의 약 1/3을 만듭니다. 세계 시장의 약 10% 인 약 400억 달러는 상호작용(interactive) 또는 온라인 게임으로 2010년 이후로 활동이 50% 증가했습니다.

H2 Gambling Capital은 2020년까지 전세계 총 (기존 및 온라인) 게임 시장 규모가 미화 600억 달러에 이를 것으로 예측합니다. 전세계 성인 게임 인구가 6 백만 명 이상이며, 2020년에는 1천만 명 이상으로 늘어날 것으로 예측되면서 게임 시장 전체가 빠르게 성장하고 있습니다. 시장의 온라인 가상 세그먼트(online virtual segment)는 전통적인 카지노보다 빠르게 가속화 될 것으로 예상됩니다.

온라인 게임 산업은 다운로드 가능한 음악, 서적, 온라인 쇼핑 및 택시와 같은 다른 디지털 산업의 성장 궤적에 따라 더욱 빠르게 성장할 수 있다고 생각합니다. 혁신적인 기술을 채택하여 전통적인 비즈니스 모델의 중단하고 이익을 얻었습니다. 그러나 온라인 게임은 역사적으로 정부가 창안 한 독점 회사와 부주의한 플레이어에게 보호 또는 공정성 보장을 제공하지 않는 양심없는 카우보이 카지노(cowboy casinos)의 "야생의 서쪽(wild west)"에 의해 과장되게 보호되고 있습니다.

골든 너겟과 같은 오프라인 거래의 카지노는 온라인 게임 시장에 넘쳐났습니다. 그러나 FunFair가 개발한 특수 기술은 전통적으로 중앙 집중적 방식으로 자금을 조달 한 모델에 비해 몇 가지 이점을 제공합니다. 특히, 저희의 블록 체인 기반 플랫폼은 공정하고, 유선 통화로 예금과 인출을 가능할 뿐만 아니라, 다른 블록 체인의 노력을 방해하는 속도와 거래 비용이 없습니다.

2 H2 Global Capital의 "H2 Global Summary". 2017년 5월 18일

13.1 신뢰 문제

신뢰 문제는 새로운 게이머가 게임에 관심을 갖게 할 수 있습니다. 비효율적인 구현은 플레이어에게 필요한 것보다 더 많은 비용을 요구하게 합니다. 2011년 Full Tilt Poker의 붕괴, 2007년과 2008년, Absolute Poker 와 UltimateBet의 붕괴 등 글로벌 사기 및 부적절한 보고에 대한 헤드 라인 보고서는 새로운 게임 플레이어가 온라인 게임을 신뢰하지 못하게 하며, 향후 업계의 성장 또한 저해합니다. 신뢰에 의해 통제되는 온라인 카지노 게임의 요소를 블록 체인으로 옮기는 것이 광범위한 잠재 고객을 확보하는 열쇠가 될 것입니다.

기존의 온라인 게임은 빠르고 원활하게 실행할 수 있지만 시스템적인 단점이 있습니다. 운영자 위험, 횡령 시도 범죄 및 전반적인 게임 운영 책임 등 모든 것은 플레이어에게 그들이 하는 게임의 진정한 확률에 대한 보안이나 정보를 거의 또는 전혀 제공하지 않습니다. 휠(wheel) 또는 릴(reel)의 각 스펀 또는 다음 핸드(next hand)의 거래에서 실제로 확정 확률을 얻는 지 여부를 확인할 수 있는 방법이 없습니다. 기존 게임은 세계 반대편에 있는 섬에서 호스팅 될 수 있는 식별 할 수 없는 원격 서버의 독점적인 "블랙 박스"내부에서 작동하며, 아무도 (플레이어, 계열사 또는 운영자가 아닌 다른 곳) 게임의 내부 동작을 감시하고 확인할 수 있는 능력이 없습니다.

그것은 이더리움 블록 체인을 기반으로 하기 때문에 FunFair의 카지노는 재미있는 플레이어 경험으로 의심과 불안을 제거하고, 플레이어의 불신을 제거합니다. FunFair 플랫폼 용으로 제작 된 모든 게임은 공정하고 투명하며 공개적으로 감시 할 수 있기 때문에 항상 플레이어의 확률이 적지 않도록 보장합니다 (행운은 여전히 전제 조건입니다).

13.2 모바일 기획

2015년까지 모바일 사용자는 온라인 게임 참가자의 30.5%를 차지했고, 이는 2010년 모바일 사용자 기반의 11.5%에 비하면 거의 3배입니다. H2는 2020년까지 모바일 게임 수준이 43.3%까지 상승할 것으로 예측하고 있습니다.

그러나 시장을 장악하고 있는 주요 모바일 플랫폼은 앱 스토어에 상장된 "실제 현금" 게임 앱을 크게 제한하거나 완전히 금지했습니다. 실제로 모바일 운영체제는 앱 스토어의 일관성과 보편적인 금지에도 불구하고 게임 운영자가 오래된 "기본 앱" 모델을 계속 사용하여 성장에 큰 장애물이 되었습니다.

일부 온라인 카지노는 잠재적인 플레이어가 휴대 전화 앱에서 소위 "사이드 로딩(휴대 전화의 통신사 네트워크를 이용하여 음악이나 다른 콘텐츠를 휴대 전화로 전송함)"을 위해 사용하는 바이러스 보호를 허용하지 않습니다. 악성 앱에 포함된 악의적인 페이로드(payload)가 탐지되지 않으며, 감염될 수 있으므로 플레이어에게 엄청난 보안 위험이 있습니다. 사이드로딩 의존하는 경쟁자는 FunFair 플랫폼이 주장할 수 있는 시장 도달 범위의 1% 미만입니다.

FunFair는 앱을 다운로드하지 않고도 모바일 또는 데스크톱 장치에서 플레이어의 브라우저를 실행하는 방식으로 앱 스토어 모델을 완전히 무시하며, 이는 카지노 운영자 및 라이선스 사용자에게 훨씬 더 큰 잠재 시장을 제공합니다.

또한, 플레이어 획득은 폐쇄형 네트워크 서비스(walled gardens)에서 멀리 이동하고, 앱 스토어의 순위 결정 디스커버리 경쟁(chart ranking discovery battle of app stores)을 사용자 친화적인 소셜 미디어와 같이 훨씬 더 유기적으로 통합된 방법으로 전환할 것입니다. 링크를 클릭하고 내기를 걸기까지의 장벽(barriers)이 거의 0에 가까우므로, 이는 가까운 곳에 잠재력을 지닌 FunFair 카지노 마케팅에 매우 이상적인 채널입니다.

14 로드맵

FUNFAIR ROADMAP



15 면책 조항

이 백서의 발행일 부터 현재 FUN 토큰은 FunFair 플랫폼 에코 시스템 외부에서 잠재적 용도가 알려져 있지 않으며, 제 3자와의 거래에서 판매되거나 거래 될 수 없습니다.

플레이어는 게임 및 온라인 게임에 참여할 때 위험이 있습니다. 소프트웨어는 공격, 버그 또는 운영자의 실수를 당할 수 있으며, 파산 할 수 있으며, 예기치 못한 다른 문제로 인해 저장된 금액이 손실 될 수 있습니다.

토큰 경제는 흥미롭고 혁신적입니다. 모든 토큰은 소유권, 사용 또는 소유에 대한 제한을 포함하여 규제 조치에 의해 영향을 받을 수 있습니다. 규제 기관 또는 기타 상황에 따라 FUN 신용이 변경 될 수도 있습니다. 따라서 저희는 규제 요건 또는 기타 정부 또는 사업 의무를 준수하도록 메커니즘을 수정할 수 있습니다. 그럼에도 불구하고, 저희는 계획된 메커니즘이 최종 버전에서 가장 적절하고 가능성이 있다고 판단합니다.

FunFair는 소프트웨어 개발 및 운영을 지원하기 위해 토큰 기여분 (40 %)의 일부를 신청하려고 하지만, 이더의 가치 변동은 향후 개발 가능성에 영향을 미칠 수 있습니다.

New Alchemy 팀은 토큰에 대한 열정이 넘치고 2010 년부터 Blockchain 기술을 전일제로 사용하고 있습니다. 매일 유능한 구성원들이 경험, 탁월한 기술적 우수성 및 상상력을 결합하여 만족스러운 결과를 고객에게 제공합니다.

New Alchemy는 세계 최고의 토큰 제공, 창조 이벤트 및 회사를 지원하게 된 것을 자랑스럽게 생각합니다.

New Alchemy가 토큰 생태계에 관심있는 회사를 안내하는 자세한 내용은 Paige Freeman (hello@newalchemy.io)에게 문의하십시오.

