

FunFair: Plataforma de jogos online disruptivos na blockchain.

É divertido, Rápido e Justo

Conteúdo

1 Sumário 3

- . 1.1 Um time experiente que você pode confiar..... 3
- . 1.2 A plataforma..... 3
- . 1.3 Um resumo sobre o Token FUN..... 4
- . **2 Ótimos Jogos – Baseados na Experiência 5**
- . **3 Operadores: Lançando um Cassino em Apenas 2 cliques 6**
- . 3.1 Desenvolvimento Amigável 7
- . 3.2 ENS-Pronto! 7
- . **4 Jogos instantâneos**
- . 4.1 Inscreva-se e KYC 7
- . 4.2 Colocando Mídias Sociais em Primeiro Lugar 7
- . 4.3 HTML e Nada Mais..... 7
- . **5 Apostas 10x Mais Baratas 8**
- . 5.1 A concorrência atual é insustentável 8
- . 5.2 "Canal de Sorte": Uma Solução Definitiva 9
- . **6 Operação Sem Servidor 10**

. 7 O Time da FunFair	11
. 8 Mecânica dos Tokens FUN	12
. 8.1 FunFair é feita de FUN.....	13
. 8.2 Emissão de FUN	13
. 9 Descrição Detalhada da Emissão	14
. 9.1 Período de Bônus	15
. 9.2 Datas Importantes e Informações	16
. 9.3 Créditos Off-Chain Vs. On-Chain	17
. 9.4 Solução Multi-Mint	18
. 9.5 Contribuições Excluídas	18
. 9.6 Créditos com Bitcoin e Zcash.....	19
. 9.7 Créditos com Moedas Fiat.....	19
10 Detalhes do contrato do Token FUN	20
10.1 Revisão pública do contrato do Token.....	20
11 Histórias de Usuários FunFair	20
11.1 Recém-Chegada nos Jogos Online.....	20
11.2 Editora com Muitos Leitores	21
11.3 Sem Fins Lucrativos.....	21
11.4 O Jogador	22
12 Análise do Mercado de Jogos Online	22
12.1 A Questão da Confiança.....	23
12.2 A Oportunidade Móvel.....	24

1 Sumário

Nós somos FunFair e estamos revolucionando a indústria de jogos com a ajuda do poder da blockchain no mercado de jogos online. Nós sabemos o porquê dos jogos blockchain não terem atingido um público de massa e este whitepaper lhe dará uma visão geral de como estamos oferecendo soluções que asseguram que o futuro do jogo de cassino online seja **divertido, rápido e justo**.

1.1 Um Time Experiente Que Você Pode Confiar

Liderado por Jez San e Jeremy Longley, nossa equipe executiva já supervisionou coletivamente mais de seis milhões de inscrições de jogadores, bilhões de dólares em apostas e publicou jogos que venderam milhões de unidades no varejo.

1.2 A Plataforma

Nós estamos extasiados ao anunciar a plataforma de jogos online FunFair. Nossa tecnologia baseada em Ethereum:

- Prova que diversão e jogos em 3D de alta qualidade podem ser feitas em **HTML5**
- Permit que operadores publiquem seus próprios Cassinos online com apenas **dois cliques**
- É **instantâneo**
- É **10x** mais barato por aposta do que outras plataformas (custos de gás)
- Será completamente **sem servidor** e **descentralizado** no lançamento
- É construído em **FUN** — o token da plataforma FunFair
- Será **protegido** por inúmeras patentes de tecnologia (pendente)
- É uma **arquitetura aberta** que a torna a plataforma ideal para desenvolvedores

Enquanto outras plataformas que pretendem lançar este ano lutam para trabalhar conforme reivindicado, nós já sabemos o que é necessário para fazê-lo funcionar e já o construímos.

1.3 Um resumo sobre o Token FUN

Nosso token FUN será usado para todas as ações na plataforma, incluindo apostas, empréstimos, pagamento de jogadores e compensação de partes interessadas. O FUN só será criado durante um único evento a partir de 22 de junho de 2017 às 14:00 UTC. O FUN deve se tornar mais valioso e útil ao longo do tempo, já que desenvolvedores e operadores adicionais da FunFair lançarão Cassinos e novos jogos.

Dia de Início: 22 de Junho de 2017

Data de Término: 7 de Julho de 2017

Capitalização: 5 bilhões Soft e 12,5 bilhões Hard.

Preço: 100 FUN/USD

Recompensa dos Fundadores: 37.5%

Recompensa de Divulgadores: 2.5%

Período de Bônus: Até 150 FUN/USD

A criação do FUN terminará 12 horas após 5 bilhões de FUN serem emitidos ou em 7 de julho de 2017 às 14:00 UTC (2017-07-21T14: 00: 00Z), o que ocorrer mais antes. Se 12.5 bilhões de FUN forem emitidos, o período de criação terminará imediatamente.

Para maiores detalhes, por favor leia a parte em específico desse documento referente ao tema ou visite <https://funfair.io> para aprender mais e ver as atualizações.

2 Ótimos Jogos – Baseados na Experiência



Figura 1: Roleta em 3D - Um dos dos muitos jogos feitos na plataforma FunFair

Somados, os fundadores da FunFair têm um histórico comprovado de mais de 40 anos criando produtos inovadores de entretenimento interativo e vendendo milhões de jogos. Sabemos o que é preciso para fazer um bom jogo de cassino e agora construímos a primeira plataforma baseada na blockchain do mundo que é capaz de atender às demandas de uma experiência de jogo online de alta qualidade.

Nossa equipe principal é composta por mais de dez desenvolvedores em tempo integral e já completamos os primeiros jogos em 3D baseados na blockchain usando a plataforma FunFair em HTML5. Esses jogos iniciais são uma prova de conceito totalmente jogável, demonstrando os recursos avançados da plataforma

da FunFair e servindo de inspiração para iniciar o ecossistema de operadores e desenvolvedores em todo o mundo.

Jogos construídos na FunFair rodam diretamente do navegador do desktop ou do celular sem necessitar o download de algum aplicativo, eliminando completamente uma das maiores dores de cabeça dos jogadores.

Aqui temos algumas imagens de alguns dos jogos que estão em desenvolvimento. Nós já temos seis em nosso pacote de lançamento. Você pode ver mais imagens e vídeos desses jogos no nosso site. Serão oferecidos protótipos jogáveis antes do evento de lançamento dos tokens para demonstrar as tecnologias e capacidades da plataforma, incluindo a tecnologia "Canal de Sorte" de primeira geração que será jogável em pelo menos um dos jogos



3 Operadores: Lançando um Cassino em Apenas 2 cliques

Não estamos planejando lançar apenas um Cassino de jogos online - nós construímos uma plataforma para lançar sem esforço milhares de Cassinos online, hospedados por operadores e organizações de todos os tamanhos, em qualquer lugar do mundo.

Operadores e desenvolvedores que licenciarem a plataforma FunFair terão a capacidade de criar experiências de jogadores totalmente personalizadas para jogos de azar tradicionais, como caça-níquel, blackjack, roleta e baccarat. Queremos habilitar quem deseja construir, publicar, hospedá-los e reproduzi-los - e para que todas as partes tenham a certeza de que todos os jogos são justos e confiáveis.

Ao contrário de qualquer outra plataforma ou serviços de jogos online existente, uma licença FunFair permitirá que um operador configure e hospede facilmente seu próprio Cassino com uma marca privada. Indivíduos ou organizações poderão selecionar jogos de um mercado e oferecer salas padrão ou VIP com bonificações internas personalizadas para seus jogadores.

Quando o operador está pronto, a plataforma permite que ele publique um cassino completo e se torne operacional em apenas dois cliques.

3.1 Desenvolvimento Amigável

A plataforma da FunFair é projetada por desenvolvedores de jogos com os desenvolvedores de jogos em mente. Os jogos já construídos demonstram a superioridade da plataforma FunFair. Nenhuma outra plataforma lançada até hoje já foi capaz de oferecer jogos - de dinheiro real para jogadores e desenvolvedores - de forma imediata.

3.2 ENS-Pronto!

Os investidores da FunFair já adquiriram vários domínios relacionados ao jogo, incluindo blackjack.eth. Eles serão para uso exclusivo de para operadores e afiliados da plataforma FunFair. Detalhes completos sobre como acessar esses domínios serão publicados no terceiro trimestre de 2017.

4 Jogos instantâneos

Até hoje, desenvolvedores não conseguiram criar jogos baseados em blockchain que realmente valem à pena jogar. Ninguém quer sentar-se por um minuto (ou mais) enquanto os dados aguardam vários blocos serem minerados antes que ele possa reportar o resultado de volta ao jogador. No entanto, este é o estado do jogo na blockchain hoje em dia. Nenhum dos nossos concorrentes abordou esta lacuna, mas não foi porque não reconheçam o problema. Foi porque é um problema muito complexo que ninguém havia resolvido até agora. A tecnologia - de patente pendente - da FunFair faz o trabalho duro de fazer jogos baseados na blockchain serem verdadeiramente instantâneos disponíveis para todos. Isto é o que ganhará o mercado.

4.1 Inscreva-se e KYC

A tecnologia de identidade autônoma de líderes da indústria, incluindo Consensys Civic e New Alchemy, virá para o mercado no final deste ano. Sempre que possível, estamos planejando suportar essas tecnologias para permitir inscrições seguras e privadas com um único clique que levam menos de um segundo. Acreditamos que cada segundo de tempo de cliente economizado durante a inscrição duplicará a participação¹.

¹Cada 100ms de latência custam à Amazon 1% dos lucros

4.2 Colocando Mídias Sociais em Primeiro Lugar

A plataforma FunFair foi projetada desde o início para incentivar o crescimento viral. Todos os jogos de Cassino são projetados para convidados e os compartilhamentos são fáceis para que os usuários possam criar grupos virtuais e brincar com seus amigos. Além disso, após o lançamento, será integrada a funcionalidade que permite aos operadores concederem bônus de afiliados aos jogadores sociais.

4.3 HTML e Nada Mais

Nós criamos uma plataforma de jogos online baseada em navegador que utiliza os padrões HTML5 e WebGL em dispositivos móveis e desktops para fornecer os ricos gráficos 3D para oferecer uma experiência de usuário rápida e receptiva, altamente polida, que os jogadores de jogos baseados em aplicativos são acostumados.

5 Apostas 10x Mais Baratas

A lentidão insuportável dos jogos baseados na blockchain não é sua única limitação: mesmo que os jogadores fossem pacientes o suficiente para jogar menos de 30 apostas por hora, eles não estariam preparados para pagar o preço. Não só os altos custos de transação eliminam os ganhos para os jogadores, mas também podem afetar severamente os ganhos para os operadores.

5.1 A concorrência atual é insustentável

Nós temos acompanhado ativamente os custos do gás em vários Cassinos baseados em blocos Ethereum atualmente operando. Os custos de transação para jogar uma única mão do blackjack podem exceder \$ 1,00 e os jogos de dados podem exceder \$ 0,75 por aposta em média.

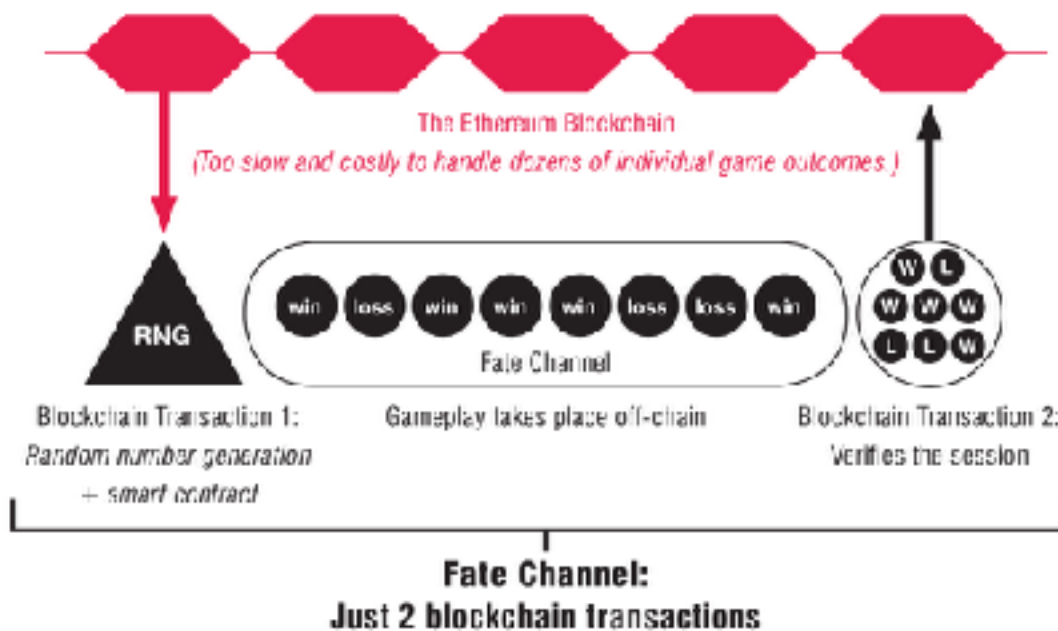
Uma participação de apostas individuais típicas está no intervalo de \$ 1- \$ 10. É assim que a maioria das apostas em dinheiro real são realizadas globalmente. Nesses tamanhos, as taxas de transações podem sobrecarregar o tamanho da aposta.

Mesmo quando um jogador deseja fazer apostas maiores do que a casa dos US \$

20, os custos de transação ainda podem superar a vantagem da casa - no total, um custo médio de 12% entre a vantagem da casa e as taxas. Por esse motivo, apenas os jogadores dispostos a apostar valores superiores a US \$ 50 geralmente jogam esses jogos. Reduzir os custos de gás é apenas uma solução temporária, porque, à medida que os preços das ETH aumentam, os custos das taxas tornarão as apostas como esta não econômicas mais uma vez.

Como parte de nossa pesquisa de mercado, contatamos o Encore Las Vegas, um operador de Cassino de ponta, para determinar qual porcentagem de suas máquinas são usadas para altas apostas em dólares. Os representantes da Encore estimaram que havia "definitivamente cinco" slots de US \$ 50 de 1.000 máquinas em todo o Cassino (a partir de 6 de junho de 2017.) É evidente para nós que as apostas de alta participação acima de US \$ 50 não se tornarão comuns nos típicos Situações de caso de uso.

5.2 "Canal de Sorte": Uma Solução Definitiva



Os jogos online devem ser rentáveis, proporcionando jogadas repetidas sem adicionar custos de transação insustentáveis. Como os preços da ETH podem continuar a aumentar, elevando os custos do gás no processo, precisamos elaborar uma solução que ofereça apostas a menos de 1/100 do custo atual da indústria. Os custos típicos do concorrente hoje podem exceder 10% por aposta para os jogadores. O nosso objetivo é de 0,1%.

Acreditamos que criamos uma solução definitiva para problemas de custos de transação com uma implementação única patente - que ainda está pendente - da tecnologia Canal de Estado, desenvolvida especificamente para jogos online. Nós chamamos essa tecnologia “Canais de Sorte”.

Um “Canal de Sorte” é um Canal de Estado aberto durante a duração de uma sessão de jogo, suportando mensagens de jogo personalizadas entre o cliente FunFair e o servidor. As únicas transações na blockchain ocorrem no início e no final da sessão de jogos. Uma vez que uma sessão de jogos é instantânea e pode incluir centenas de apostas, nossos custos são uma ordem de magnitude muito menor do que os nossos concorrentes.

Uma descrição mais completa sobre os "Canais de Sorte, nosso Gerador de Números Aleatórios e o roadmap de desenvolvimento pode ser baixado na seção do Whitepaper no site funfair.io

6 Operação Sem Servidor

O FunFair foi projetado para ser tão atraente para os operadores de jogos online como para os jogadores, eliminando os racks dos servidores e eliminando custos indiretos dos sistemas tradicionais de jogos online (que podem custar milhões de dólares para implantar). Nossa tecnologia existente permite aos licenciados custos indiretos muito baixos para a execução de um cassino.

No momento em que a FunFair lançar sua implementação “Canal de Sorte” Versão 4, o sistema será totalmente sem servidor.

Um Cassino peer-to-peer completamente sem servidor e sem funcionários é muito mais resiliente e significativamente mais barato para operar do que um que deve lidar com as instituições bancárias, os custos de hospedagem do data center e o gerenciamento de folha de pagamento. Acreditamos firmemente que nossa tecnologia será transformadora para a indústria de jogos online.

7 O Time da FunFair



Jez San, OBE Foi inspirado a se tornar um desenvolvedor de jogos de computador na década de 1970 e depois de jogar o primeiro jogo maciçamente multiplayer Dungeon (MUD), ele fundou um dos primeiros estúdios de desenvolvimento de jogos britânicos, a Argonaut em 1982, criando vários videogames multimilionários, como: Star Fox, Croc e Harry Potter. Jez foi pioneiro na área de animação 3D e seu primeiro jogo - StarGlider - foi um dos primeiros jogos 3D já publicados. Ele foi um dos inventores dos famosos processadores *Super FX Graphics RISC* que tinham nos video-games da Nintendo.

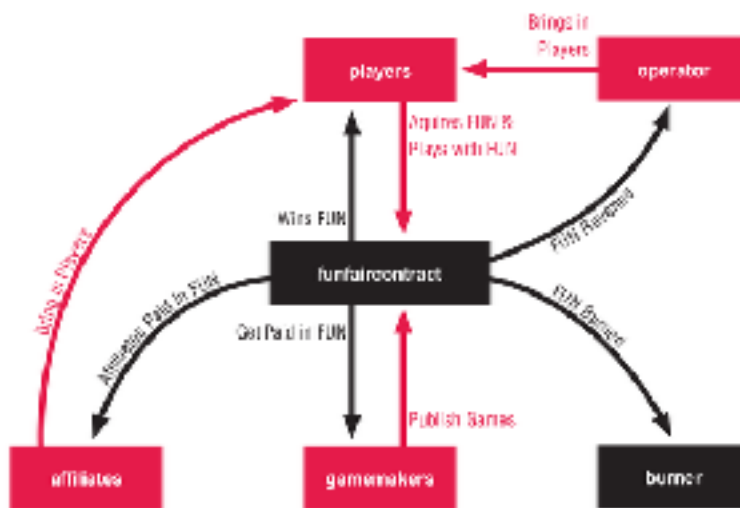
Jez tem mantido um papel ativo em jogos de computador e jogos online, incluindo o trabalho com os desenvolvedores de jogos de console Ninja Theory, o desenvolvimento móvel Origin8 e, até recentemente, a PKR.com, uma sala de poker em linha 3D. Jez também é um investidor anjo e alguns de seus investimentos incluíram o pioneiro de inteligência artificial DeepMind Technologies (adquirido pela Google em 2014) e a exchange Kraken.

Em 2002, Jez foi nomeado Oficial da Ordem do Império Britânico pelos serviços prestados com jogos de computador.



Jeremy Longley é um líder altamente experiente, versátil, apaixonado e com mais de 15 anos de experiência na gestão de equipes de tecnologia. Em 2005, co-fundou o site de jogos online PKR.com com o Jez San e atuou como CTO, liderando uma equipe de mais de 100 funcionários técnicos para desenvolver um ambiente premiado de jogo totalmente 3D. A PKR desenvolveu uma gama de jogos de Cassino 2D e 3D, incluindo produtos iOS, Android e HTML5, bem como um sistema de avatar de personalização. Jeremy também liderou o desenvolvimento de um sistema completo de gerenciamento de conta e caixa e integração de sistemas com provedores de terceiros, incluindo Playtech, OpenBet e Ladbrokes / GBE, bem como uma extensa funcionalidade de back office e Business Intelligence(BI).

8 Mecânica dos Tokens FUN



8.1 FunFair é feita de FUN

O Token da FunFair, FUN, é a moeda do reino FunFair. É o principal método de interagir com os Smart Contracts da FunFair: Jogadores fazem apostas, desenvolvedores dos jogos e afiliados são pagos e os operadores receberão seus lucros com FUN.

FUN pode ser utilizada de várias formas:

- FUN é o único método de comprar créditos a serem consumidos nos jogos/ Cassinos que utilizam a tecnologia FunFair.
- Desenvolvedores de jogos na área de criação de jogos são pagos em FUN
- Cassinos afiliados e Cassinos que utilizam sua própria marca(white label) são financiados exclusivamente com FUN, pagarão suas taxas com FUN e receberão seus dividendos em FUN
- As taxas cobradas em todo o sistema serão cobradas no FUN; Estes tokens FUN será irrevogavelmente destruídos diretamente pelo smart contract durante os dois primeiros anos de operações
- Os tokens FUN podem ser “retidos” pelos investidores com retornos pagos em FUN

8.2 Emissão de FUN

Como o token FUN será o método fundamental de interação com a plataforma FunFair, ele deve ser amplamente acessível durante o evento de criação e depois disso também.

Objetivos:

- O FUN será criado durante um único evento e, posteriormente, nenhum token adicional será criado.
- Ao longo do tempo, o FUN deve se tornar mais valioso e utilizável à medida que a base de clientes para jogos que funcionam na plataforma FunFair crescer.
- Aumentos no valor de FUN não devem resultar em Cassinos - licenciados pela FunFair - mais caros para se jogar

8.2.1 Curta Descrição

Aviso Este sumário é o mais próximo possível da precisão, mas pode não ser preciso. Recomendamos a leitura da descrição completa e detalhada do evento de criação do token.

Criação: FUN será criado imediatamente após às 14:00(UTC) do dia 22 de junho de 2017

Preço: Cada 1 USD será convertido em 100 FUN.

Contribuições: Serão aceitas contribuições em Ethereum, Tokens ERC20, Bitcoin e ZCash.

Data de Término: FUN será creditado até as seguintes datas:

- 12 horas depois 5 bilhões FUN serem emitidos, *ou*
- 14:00 (UTC) de 7 de julho de 2017, *ou*
- 12,5 bilhões FUN serem emitidos

Recompensa dos Fundadores: Os desenvolvedores, fundadores e investidores-anjo da FunFair irão receber 37,5% do total de tokens, liberados aos poucos durante um período de 18 meses.

Recompensa dos Divulgadores: Divulgadores da FunFair irão receber 2,5% do total de tokens de forma imediata

Proteção ENS: Nós adquirimos funfund.eth para nos ajudar a proteger os possuidores de tokens FUN de fraudes no endereço Ethereum

9 Descrição Detalhada da Emissão

Os tokens FUN serão criados apenas uma vez em um evento de criação de token limitado a partir do primeiro bloco Ethereum minerado após 14:00:00 UTC em 22 de junho de 2017. As moedas fiduciárias, Bitcoin, Zcash, Ethereum e outros tokens ERC20 podem ser utilizados no lançamento do token ao serem enviados para um smart contract ou endereço no período inicial.

100 FUN serão emitidos para cada 1 Dólar Americano(USD) ou equivalente recebido.

Este período de criação não terminará após às 14:00 UTC do dia 7 de Julho de 2017. Se 5 bilhões de FUN tiverem sido criados em qualquer momento antes desta data, a criação de tokens continuará por apenas mais 12 horas. Após estas 12 horas OU a emissão de um total de 12,5 bilhões de FUN, o período de criação irá se encerrar, o contrato que estará recebendo será marcado como "finalizado" e vai rejeitar Ether à partir deste momento.

9.1 Período de Bônus

Os de bônus serão calculados somando apenas as contribuições em Ethereum feitas ao contrato responsável pela arrecadação inicial. Haverá cinco níveis de bônus:

- **Nível 1:** Todas as contribuições válidas feitas entre a primeira contribuição Ethereum e a primeira contribuição Ethereum à partir do momento em que o montante em ETH contribuído exceder US\$ 1 milhão - considerando a taxa de câmbio do momento - serão consideradas contribuições "Nível 1" e creditados 150 FUN por cada 1 USD.
- **Nível 2:** Todas as contribuições válidas feitas entre a primeira após a última do Nível 1 e primeira contribuição Ethereum à partir do momento em que o montante em ETH contribuído exceder US\$ 2 milhões - considerando a taxa de câmbio do momento - serão consideradas contribuições "Nível 1" e creditados 140 FUN por cada 1 USD.
- **Nível 3:** Todas as contribuições válidas feitas entre a primeira após a última do Nível 1 e primeira contribuição Ethereum à partir do momento em que o montante em ETH contribuído exceder US\$ 3 milhões - considerando a taxa de câmbio do momento - serão consideradas contribuições "Nível 1" e creditados 130 FUN por cada 1 USD.
- **Nível 4:** Todas as contribuições válidas feitas entre a primeira após a última do Nível 1 e primeira contribuição Ethereum à partir do momento em que o montante em ETH contribuído exceder US\$ 4 milhões - considerando a taxa de câmbio do momento - serão consideradas contribuições "Nível 1" e creditados 120 FUN por cada 1 USD.
- **Nível 5:** Todas as contribuições válidas feitas entre a primeira após a última do Nível 1 e primeira contribuição Ethereum à partir do momento em que o montante em ETH contribuído exceder US\$ 5 milhões - considerando a taxa de câmbio do momento - serão consideradas contribuições "Nível 1" e

creditados 110 FUN por cada 1 USD.

Contribuições válidas realizadas após o período de bônus Nível 5 não receberão nenhum tipo de bônus

9.2 Datas Importantes e Informações

Preços: Bitcoin, Zcash, Ethereum and ERC20 terão um preço fixado durante o crowdsale.

Preços Finais: Os preços serão publicados às 13:00 UTC do dia 22 de Junho de 2017 ou um pouco antes.

Endereço Bitcoin: Bitcoins serão aceitos no endereço
1wxJTZ8ZqJiw2QH3HjuCuqBpSuSF5Yu3q

Endereço Zcash: Zcash será aceito no endereço
t1Kh2EjHooDG6qxYCXBJESTNX8JQZSuGKjc

Tokens ERC20: Nós não aceitaremos todos os Tokens ERC20, mas aceitaremos ao menos 15 deles. A lista final será anunciada - mais tardar - no dia 17 de junho de 2017. Os tokens criados com contribuições ERC20 não serão contabilizados na capitalização, pois muitos tokens ERC20 não apresentam a liquidez necessária para prover um preço justo durante um único evento de lançamento.

Endereço Ethereum: O endereço oficial do contrato do Token FUN será publicado pela FunFair no dia 17 de Junho de 2017. AVISO: Sempre confirme a autenticidade do endereço antes de contribuir em qualquer evento de criação de token.

Transferências ERC20: O FUN será negociável pouco depois do final do período de criação, impedindo dificuldades imprevistas. Os Tokens serão cunhados pela New Alchemy Minting Tool, verificados e depois "lançados" para as transferências ERC20 no prazo de 12 horas após a conclusão do evento.

Emissão FunFair: No final do evento de criação de token, os tokens totais emitidos serão contados. Para cada 100 tokens emitidos, a FunFair receberá cerca de 66 tokens. Após a emissão da FunFair, a FunFair irá armazenar 40% de todos os tokens. Destes, 37,5% serão bloqueados e lançados periodicamente durante um período de 18 meses e 2,5% serão distribuídos aos divulgadores. Os tokens

bloqueados pela FunFair nunca serão lançados em grandes blocos, a fim de ajudar a manter a continuidade do mercado.

9.3 Créditos Off-Chain Vs. On-Chain

Uma avaliação das postagens sobre ERC20 no Reddit indica que os colaboradores estão frustrados quando perdem a contribuição para um projeto favorito por causa de uma capitalização máximo em um período muito curto, custos de gás incomuns, blockchains mais lentas do que o normal ou outros aborrecimentos. Nós reconhecemos essas frustrações e acreditamos que podemos fazer melhor.

Sabemos que é atraente imaginar o contrato de contribuição criando instantaneamente os tokens durante o evento de lançamento, mas nossa equipe avaliou os problemas e concluiu que não é a melhor prática pelas seguintes razões:

- A blockchain da Ethereum é muito lenta e econômica no gás para suportar a demanda habitual de um crowdsale
- Eventos de criação que terminam rapidamente não podem - facilmente - aceitar tanto Bitcoin quanto moedas fiduciárias
- Os tokens ERC20 não desencadeiam eventos fora de seu próprio livro e, portanto, não podem desencadear a criação de FUN diretamente
- Esses fatores combinados são preocupações sobre o gás: algumas criações de token On-Chain podem ser tão onerosas que apenas algumas serão mineradas por bloco.

Nós consideramos cuidadosamente todos esses fatores e decidimos que seria melhor minimizar a carga na blockchain, aumentar a capacidade de resposta e trabalhar para que uma menor quantidade de gás fosse necessário, tendo um crédito de servidor depois do término do evento, usando a tecnologia multi-mint.

9.3.1 Detalhes sobre o Custo do Gás

Uma criação típica de Token On-Chain tem um custo em 200.000 e 400.000 gás. A maioria dos mineros não minera mais do que 4.000.000 de gás por bloco, limitando

assim o número total de participantes a não mais do que 80 por minuto.

Uma transação realizada será eventualmente minerada e isso consumirá o gás da transação e, portanto, vai para o limite de gás do bloco do mineiro. No entanto, essas operações são desfavorecidas por alguns mineros, e pode levar algum tempo para ser minerado - às vezes, enquanto 15 ou 20 blocos durante períodos de alta demanda.

Os participantes mais experientes, preocupados com o fato de realizarem este tipo de transação que é disprezível, podem colocar seu gás tão alto quanto 1.000.000 para evitar qualquer chance de falha na transação.

Em conjunto, muitos eventos de criação de token estão preenchendo todos os blocos por até 30 ou 40 minutos em torno do lançamento; isso é inaceitável.

9.4 Solução Multi-Mint

Esta tecnologia foi usada primeiro no contrato de reembolso da DAO e posteriormente na emissão do TokenCard (TKN).

Usando técnicas inovadoras de empacotamento de bits, centenas de créditos individuais de FUN podem ser emitidos em uma única chamada de transação. O servidor gerará um registro de cada um dos cinco tipos de contribuições - fiat, ERC20, Bitcoin, Zcash e Ethereum - e publicará este registro para inspeção.

Uma empresa externa foi contratada para auditar e validar que os créditos multi-mint correspondem precisamente aos registros de transações. Uma vez que a confirmação é recebida, o contrato ERC20 FUN será definido posto online e a transferência e negociação começará imediatamente depois disso.

9.5 Contribuições Excluídas

Os seguintes pagamentos **NÃO** serão aceitos:

- Qualquer transferência ERC20 minerada antes do bloco e do número de transação do primeiro pagamento Ethereum aceito será reembolsado no prazo de dois dias após a conclusão do período de contribuição.
- Qualquer transferência Bitcoin ou ZCash minerada antes do timestamp do primeiro pagamento Ethereum aceito será reembolsado no prazo de dois dias após a conclusão do período de contribuição.

- Qualquer transferência ERC20 minada após o bloco e o número de transação do bloco no qual o contrato Ethereum está marcado como concluído serão reembolsados no prazo de dois dias após a conclusão do período de contribuição.
- Qualquer transferência de Bitcoin ou ZCash minerada após o bloco e o número de transação do bloco no qual o contrato Ethereum está marcado como concluído será reembolsada no prazo de dois dias após a conclusão do período de contribuição.

Transações ZCash realizadas no modo "Blinded" serão alegremente aceitas, mas não serão creditadas de forma alguma! :)

Brincadeiras à parte, não faça isso, por favor.

9.6 Créditos com Bitcoin e Zcash

Queremos suportar outras blockchains e, porque acreditamos na simplicidade, aceitamos Bitcoin e Zcash diretamente nos endereços designados durante o evento de criação. No entanto, essas blockchains por sua natureza não podem nos fornecer um endereço de crédito Ethereum para o token FUN.

Os tokens FUN que são criados por essas contribuições serão agregados em uma conta Ethereum controlada pela FunFair. Esses tokens FUN serão transferidos apenas para aqueles que puderem provar que eles são o remetente assinando uma mensagem com a chave privada do endereço Bitcoin ou Zcash de origem.

Nenhuma exceção será feita a esta regra.

Se você não está confiante em sua capacidade de criar mensagens assinadas usando o Bitcoin ou o Zcash, recomendamos que você entre em contato com a Bitcoin Suisse on-line em <https://retail.bitcoinsuisse.ch/en> ou com a Shapeshift em <https://shapeshift.io> com antecedência E use seus serviços para converter Bitcoin ou Zcash em Ethereum(ETH).

Quaisquer tokens na conta de crédito Bitcoin / Zcash que permanecerem não reinvidicados por mais de 90 dias, serão doados para a [Unsung.org](https://www.unsung.org). A BeUnsung é uma ONG sem fins lucrativos que é fomentada pelo Bitcoin.

9.7 Créditos com Moedas Fiat

As transações Fiat podem ser aceitas antes da data do evento de criação do token. Para creditar no evento de criação de token, as transações devem estar completas até o dia 20 de junho de 2017 às 16:00 UTC. Para obter mais informações sobre como participar dessa maneira, entre em contato com fiat@funfair.io. É preferível que os participantes usem contribuições em criptomoedas em vez de transferências bancárias, exceto para transferências maiores, pois a papelada para transferências é desproporcionalmente alta.

10 Detalhes do contrato do Token FUN

O contrato do Token implementa o padrão ERC20 com alguns recursos adicionais. O contrato é dividido em três partes separadas:

- Um contrato "Front End" - este é o endereço permanente do token.
- Um contrato de "Controlador" referido pelo Front End - isso encapsula a lógica usada para implementar a mecânica de token FUN e pode ser atualizada no futuro.
- Um contrato "Ledger" referido pelo "Controlador" - este contrato contém todos os saldos e gerencia todas as transações e não irá sofrer alterações, exceto em circunstâncias extremas.

Pode ser desejável paralisar esses contratos temporariamente ou permanentemente; Por esse motivo, todos os contratos podem ser pausados individualmente. Percebemos que isso aumenta o perfil de risco para certos vetores de ataque internos no FunFair. Por esse motivo, se desejado, o FunFair pode, a qualquer momento, bloquear-se de alterar o estado da pausa para sempre. Em geral, esperamos que o contrato Ledger nunca mude e o Controlador mude uma vez antes do lançamento do MVP e, posteriormente, raramente suporte novos recursos.

10.1 Revisão pública do contrato do Token

O Contrato do Token e as auditorias contratadas serão publicados até 17 de junho de 2017 no repositório FunFair.io no github. Convidamos todos os potenciais participantes a analisá-los por recursos e funcionalidades.

11 Histórias de Usuários FunFair

11.1 Recém-Chegada nos Jogos Online

Abigail vive e trabalha em Londres, Inglaterra. Na sua viagem de trem ao trabalho, começou a jogar jogos de cartas no celular. Ela gosta de solitário e já viu alguns

anúncios para blackjack, um jogo que ela já jogou com amigos para se divertir antes. No entanto, a idéia de usar sites de jogos online de dinheiro real a deixa nervosa, pois na verdade ela não gosta da idéia de ir a um cassino na vida real.

Mas um anúncio para um cassino FunFair chamou a sua atenção, enfatizando sua justiça e transparência. Com um único Éter, ela tenta se inscrever. É rápido e fácil e não precisa inserir muitas informações pessoais ou baixar um aplicativo em seu smartphone. Sua moeda está disponível para uso imediato. Ela se diverte e começa a melhorar no blackjack e à medida que sua confiança cresce, ela decide tentar a sorte em um torneio de poker online do mesmo Cassino. Ela se torna uma cliente recorrente..

11.2 Editora com Muitos Leitores

A Bionic Publishing possui uma carteira de revistas de estilo de vida destinadas a homens de 18 a 34 anos. À medida que os leitores da revista impressa estão ficando entediados, a Bionic procura novas fontes de receita e engajamento de leitores. Depois de analisar os perfis demográficos de seus leitores, eles decidem que o jogo é ótimo para eles. Um estudo do mercado informa-os rapidamente que a FunFair é a solução líder do setor e, assim, eles adquirem uma licença FunFair e criam seu próprio cassino online.

Eles criam um Cassino totalmente customizado usando a plataforma FunFair, projetado especialmente para os leitores da Bionic. O seu lançamento inclui os jogos que eles determinaram que seriam popular com seus principais fatores demográficos. A experiência é bem sucedida e conecta a empresa ainda mais ao estilo de vida e atividades de lazer do público. Os planos futuros incluem eventos anuais de jogos, celebridades e apoios esportivos e vínculos de co-marketing com seus anunciantes.

11.3 Sem Fins Lucrativos

Courageous Critters é uma organização sem fins lucrativos regional que encontra casas para gatos e cães abandonados. É sempre necessário o apoio dos doadores e sempre são realizadas ações para levantar verba.

Ao invés de realizar milhões de ligações ou então de realizar um leilão durante um jantar de gala para levantar fundos, a organização decidiu criar um campanha para angariar fundos online. Para isso, eles adquiriram uma licença de Cassino FunFair. A organização não tem sua própria propriedade intelectual, mas a criação do Cassino com um tema de pets se mostra uma boa escolha.

Eles promovem o Cassino Online como um evento único, mas é tão bem sucedido que consegue captar tanto jogadores experientes quanto novos adeptos aos jogos online. Desta forma, eles decidem hospedar um Cassino regularmente e colhem um fluxo de caixa constante que serve para apoiar seus serviços para a comunidade

11.4 O Jogador

Diego cresceu jogando todos os tipos de jogos possíveis e imagináveis. Ele até falou em codificar e chegou a escrever alguns jogos ele mesmo. Agora ele está na pós-graduação e tem um grande círculo de amigos que se encontram em vários sites de jogos online diferentes.

Ele decide que, ao invés de jogar diferentes jogos com diferentes grupos de amigos, ele criará seu próprio Cassino online. Ele já ouviu falar da tecnologia da FunFair em um popular fórum de codificação online que frequenta e - de acordo com as experiências dos outros usuários - é fácil de configurar.

Os seus amigos que estavam discriminando sua idéia, são surpreendidos com a alta qualidade dos jogos e como ele os personalizou para se adequar ao seu estilo e interesses. Diego continua atualizando-os com características especiais e novos bônus. Como a tecnologia da FunFair é agnóstica da plataforma, todos os seus amigos podem se juntar, independentemente da marca de dispositivo que eles sejam leais, seja seus smartphones, tablets, laptops ou computadores desktop.

Como a geração de Diego já está totalmente imersa na revolução da cultura digital, eles gostam de ter um lugar legal para usar suas moedas digitais e ganhar mais algumas só torna tudo ainda mais legal!

12 Análise do Mercado de Jogos Online

As receitas mundiais de jogos chegaram a 400 bilhões de dólares americanos em 2015² com a Ásia tendo a maior fatia, com cerca de um terço de toda a atividade. Aproximadamente 10% desse mercado global, ou seja, cerca de 40 bilhões de dólares americanos, são jogos interativos ou online. A fatia dos jogos online aumentou 50% desde 2010.

O “H2 Gambling Capital” prevê que o mercado mundial de jogos de apostas (tradicional mais online) chegará a US\$ 60 bilhões até 2020. Com mais de 6 milhões de adultos que jogam ao redor do mundo e com estimativas de aumento para mais de 10 milhões em 2020, o mercado de jogos está crescendo

rapidamente. Especialmente o segmento online, que deverá ser o fator que irá acelerar o crescimento do mercado.

Nós acreditamos que o setor de jogos online pode crescer ainda mais rápido, de acordo com as trajetórias de crescimento de outras indústrias digitais, como música para download, livros, compras on-line e táxis, que se beneficiaram da interrupção dos modelos de negócios tradicionais, adotando tecnologias inovadoras. No entanto, os jogos online foram historicamente protegidos por monopólios criados pelo governo e um “velho oeste” de cowboys sem escrúpulos que não oferecem garantias de proteção nem justiça para o jogador que só quer se divertir.

²“H2 Global Summary,” by H2 Global Capital. May 18, 2017

Cassinos de tijolos e cimento, como o Golden Nugget, inundaram o mercado de jogos online. Mas a tecnologia especializada desenvolvida pela FunFair oferece várias vantagens em relação ao modelo centralizado e tradicionalmente financiado.

Especificamente, nossa plataforma baseada na blockchain permite uma competição percentualmente justa e permite o depósito e a retirada de moedas de forma simplificada. E o melhor: Não sofre com problemas de velocidade e custos de transação que dificultaram outras tentativas de usar a blockchain.

12.1 A Questão da Confiança

A questão de confiança pode se manter interessante para quem está começando a pensar em participar de jogos. Implementações ineficientes que fazem com que os jogos custem mais do que deveriam aos jogadores e os relatórios globais de cobrança de fraude e má gestão - incluindo o colapso do Full Tilt Poker em 2011, Absolute Poker e UltimateBet em 2007 e 2008 - impedem os novos jogadores de confiar nos jogos online em geral, inibindo o crescimento adicional da indústria. Levar os elementos dos jogos de Cassino online para a blockchain pode ser a chave para conseguir conquistar esse público.

Embora os jogos online tradicionais possam funcionar de forma rápida, eles ainda apresentam desvantagens sistêmicas. O risco do operador, os esquemas criminais de captura de informações e a responsabilidade operacional do jogo geral dão aos jogadores pouca ou nenhuma segurança ou informação sobre as probabilidades verdadeiras dos jogos que estão jogando. Não há como verificar se eles estão realmente obtendo as chances publicadas em cada rotação da roda ou bobina, ou

no acordo da próxima mão. Os jogos existentes funcionam dentro de uma "caixa preta" proprietária em um servidor remoto não identificável possivelmente hospedado em uma ilha do outro lado do mundo, e ninguém (sejam jogadores, afiliados ou operadores) tem a capacidade de auditar e verificar a funcionamento interno dos jogos.

Por se basear na blockchain do Ethereum, o Cassino da FunFair remove a desconfiança do jogador da equação, eliminando a dúvida e a ansiedade que são a antítese de uma experiência de jogo divertida. Todo jogo construído para a plataforma FunFair é provavelmente justo, transparente e publicamente auditável, de modo que os jogadores estão sempre certos de que as chances não são empilhadas contra eles (a sorte ainda é um pré-requisito).

12.2 A Oportunidade Móvel

Até 2015, usuários móveis representavam 30,5% dos participantes de jogos online, quase o triplo do levantamento realizado em 2010 quando este percentual ficou em 11,5%. O H2 prevê que os níveis de jogos móveis continuarão a aumentar, chegando a 43,3% até 2020. No entanto, a plataforma móvel que domina o mercado tem um grande complicador: É extremamente restritiva para jogos que envolvem apostas com “dinheiro de verdade”. A adoção móvel foi, de fato, uma barreira significativa para o crescimento, já que os operadores de jogos aderiram ao modelo antigo de “aplicativos nativos”, apesar da loja de aplicativo desta plataforma líder de mercado sempre baní-los..

Alguns Cassinos online incentivam potenciais jogadores a desativar a proteção de vírus em seus aparelhos, para permitir o chamado “side-loading” de aplicativos em seu dispositivo móvel. Este é um grande risco de segurança para os jogadores, uma vez que uma carga maliciosa embutida em um aplicativo desonesto pode infectar o dispositivo não detectado e causar danos incalculáveis. Qualquer competidor que confia em side-loading tem menos de 1% do alcance do mercado que a Plataforma FunFair pode reivindicar..

A FunFair ignora o modelo da loja de aplicativos, executando o jogo inteiramente dentro do navegador do jogador em seu dispositivo móvel ou desktop, sem exigir um download ou instalação do aplicativo. Isso proporciona um mercado potencial significativamente maior para os operadores e licenciados da Cassino.

Além disso, a aquisição do jogador se afastará dos jardins murados e da batalha por melhor posição no ranking dos mais baixados das lojas de aplicativos em métodos muito mais organicamente integrados, como as mídias sociais de usuário

para usuário, que é um canal ideal para o marketing de FunFair Cassinos, que possui um potencial para tender a zero a quantidade de obstáculos entre clicar em um link e fazer uma aposta.

13 Aviso Legal

Até a data de publicação deste documento, os tokens FUN não têm utilizações potenciais conhecidas fora do ecossistema da plataforma FunFair e não podem ser vendidos ou negociados de outra forma em exchanges.

Os jogadores assumem riscos quando participam de jogos e jogos online têm riscos inerentes - o software pode estar sujeito a ataques, erros ou erros de operadores, a Casa pode falir e outros problemas imprevistos podem resultar na perda de valor armazenado.

A economia baseada em tokens é emocionante e também incrivelmente inovadora. Qualquer tokens pode ser afetado por ação regulatória, incluindo restrições de propriedade, uso ou posse. Reguladores ou outras circunstâncias podem exigir que a mecânica FUN seja alterada, integral ou parcialmente. Portanto, podemos revisar a mecânica para cumprir os requisitos regulamentares ou outras obrigações governamentais ou comerciais. No entanto, acreditamos que nossa mecânica planejada seja adequada e provável na versão final.

A FunFair pretende aplicar parte das contribuições token (40%) para financiar desenvolvimento e operações de software, no entanto, as flutuações no valor de Ether podem afetar a extensão do desenvolvimento possível no futuro.

A equipe da New Alchemy é apaixonada por tokens e vem trabalhando na tecnologia Blockchain em tempo integral desde 2010. Todos os dias, sua equipe de elite combina experiência, excelência técnica profunda e imaginação para gerar resultados para clientes.

A New Alchemy tem o orgulho de apoiar as melhores ofertas de token, eventos de criação e empresas do mundo.

Entre em contato com Paige Freeman no hello@newalchemy.io para saber mais sobre como a New Alchemy orienta empresas interessadas no ecossistema token.

