



ETHERACE

v1.0.1



초록.....	2
ACED (ACE Dividend) Tokens	2
컨텍스트	3
서문	4
플랫폼의 독자성	5
도박 게임 제품군	6-7
파생 상품 시장	8-10
향후 이터레이션	11-14
스테이트 채널과 구현	12
활용성 및 잠재력	15
캐주얼 게이밍과 파생 상품 시장.....	15
사용자 체험	16-17
Flip and Over/Under	16
디자인	18-19
문제, 프론트 엔드, 백 엔드, 조작 방지	18
로드맵	20
마케팅	21
ACED TOKEN과 클라우드 세일	22
판매 세부사항	23-25
클라우드 세일 날짜, 정보, 토큰 비율, 분배, 할당	23
THE TEAM	26
고지사항	27
멘션	28
감사의 글과 참고문헌.....	28



EtherAce는 스마트 컨트랙트, 주 채널 및 블록 체인 기술을 기반으로 하는 분산 자산 투기 및 베팅 플랫폼입니다. 우리는 거래자부터 잼블러에 이르기까지 모든 유형의 사용자가 누릴 수 있는 다양한 시장 도구를 제공합니다. **EtherAce** 플랫폼은 **Ethereum** 위에 레이어로 구축되어 모든 베팅을 배치하고 모든 값을 안전한 분산 트랜잭션 원장에 저장할 수 있습니다. 이것은 투명성, 보안, 낮은 수수료의 수준을 높일 수 있고, 전통적인 온라인 베팅과 투기 플랫폼에서는 있을 그 어떤 중개자도 필요하지 않습니다. 모든 플랫폼 로직은 자율적이고 공개 소스 스마트 컨트랙트에 의해 처리되며, 관리 주체가 없는, 신용과정이 필요없는 환경을 만듭니다. **EtherAce** 플랫폼에는 세계의 상위 레벨 파트가 있습니다. 확률, 기술 또는 우리에게 베팅할 수 있습니다. 확률에 돈을 걸면 사용자는 임의 발생기에서 결과가 나오는 것에 돈을 걸게 됩니다. 사용자는 피어 투 피어 파생 상품 시장에서 자신의 기술을 이용할 수도 있습니다. 누구든지 **ACED(ACE Dividends)** 토큰을 보유하고 있으면 **EtherAce**에 베팅 할 수 있습니다. **EtherAce** 공급자는 매우 투기적인 환경인 암호화폐 금융 분야의 모든 투기자와 도박꾼들이 블록 체인과 전통적인 수익 자산을 투기하거나 도박하는 데 사용할 수 있는 신뢰할 만한 도구를 제공합니다. **EtherAce**는 **스테이트 채널***을 사용하여 오프 체인 액션을 허용하여 트랜잭션 시간과 요금을 줄이고, 블록 체인 기능을 활용하면서 **UX**를 개선 및 허용합니다. 대기 시간이 짧은 제품, 막대한 시장 잠재력, **Web 3.0** 용으로 구축된 고유 사용자 인터페이스를 통해 **EtherAce** 플랫폼은 누구나 사용할 수 있는 암호화폐 환경을 구축합니다. 세계 금융 시장은 블록 체인의 창조로 인해 초월하고 있습니다. 현재 우리의 플랫폼은 전체 금융 부문과 분리되어 있는 암호 보안 분야의 모든 사람들에게 매우 유용합니다. 세계 시장이 변화함에 따라 당사의 플랫폼은 금융 부문의 누구에게나 가치가 있습니다. 왜냐하면 당사는 더 큰 품질을 제공하기 때문입니다.

***)스테이트 채널(state channel)** : 비트코인의 라이트닝네트워크와 비슷한 방법으로 아예 따로 채널을 만들거나 다른 블록체인을 만들어서 거래를 주고 받은 후 그 내역들 중 마지막이나 중요한 부분들만 메인 블록체인에 올리는 방법입니다.

ACED (ACE Dividend) Tokens

위에서 언급한 **EtherAce** 플랫폼에는 우리에게 돈을 거는 능력의 세번째 부분이 있었습니다. **EtherAce**는 성공적인 커뮤니티 지원을 위해 자체와 같은 플랫폼이 중요하다는 것을 이해하고 있습니다. 이 플랫폼을 지원하는 커뮤니티에 이 플랫폼이 속하는 것은 **EtherAce** 비전의 일부입니다. 따라서, **ACED** 토큰 소유자는 우리의 배당금 스마트 컨트랙트에 의해 처리되는 분기별 지급금 형태로 **EtherACE**가 얻는 모든 이익의 **100%**를 받습니다. 수익은 홀딩하고 있는 **ACED** 토큰 수에 비례하는 토큰 보유자에게 지분율로 나뉩니다. 그들은 또한 추가하거나 수정할 특징이나 옵션과 같은 다양한 주제에 투표할 수 있을 것입니다. 사용자 요금, **UI** 설계 또는 커뮤니티에서 제안한 기능을 예로 들 수 있습니다. 이로 인해 **ACED** 토큰홀더들은 **EtherAce** 플랫폼 및 커뮤니티의 진정한 한 부분이 될 수 있습니다. 플랫폼의 볼륨이 증가하면 토큰을 사용하여 투표할 수 있는 플랫폼 수수료와 기타 배타적인 기능을 줄일 수도 있습니다. 파생 상품 시장에서의 사용자 서비스 수수료와 확률 게임 제품군이 창출하는 이익(엡지+수수료)을 통해 분기별 수익이 발생합니다. 배당금과 같은 많은 혜택을 포함하는 플랫폼 토큰을 제공하는 것은 우리를 차별화하는 특징 중 하나입니다. 이것은 사용자는 플랫폼의 볼륨을 통해 직접적인 혜택을 받을 수 있으므로, 플랫폼을 활용하고 확산할 수 있는 추가 인센티브입니다.



EtherAce 플랫폼은 블록 체인 기술을 사용합니다. 구체적으로 말하면 **Ethereum** 블록체인을 사용합니다. 하지만 그것은 무엇을 뜻할까요? 블록 체인은 나카모토 사토시에 의해 만들어졌습니다. 그것은 거래가 공개적으로 기록되는 배포된 디지털 원장입니다. 또한 분산 공유 데이터 베이스로 간주할 수도 있습니다. 블록 체인이 지원하고 활성화하는 주요 개념은 분산, 투명성, 불변성 및 접근성입니다. 탈중앙화는 존재하는 사람이 없거나 집단이 그것을 통제하는 것을 의미합니다. 그들은 공유된 합의를 사용하고, 누구든지 원장의 사본을 가질 수 있고, 모든 사람이 서로의 계정을 확인할 수 있기 때문에 투명합니다. 불변성의 특성은 새로운 데이터가 기록될 때 발생하며, 오래된 데이터는 여전히 과거 기록으로 보존되며, 특정 시점에 트랜잭션 또는 데이터가 발생했음을 증명하는데 사용될 수 있습니다. 그것들은 이론적으로 전세계 누구나 언제든지 접근할 수 있습니다. 블록 체인은 여러 개의 독립체가 서로 신뢰할 필요없이 값을 안전하게 전송하거나 데이터를 공유해야 하는 경우에 사용됩니다.

블록체인 기술은 2008년 비트 코인을 개발하면서 처음으로 인기를 끌었습니다. 이것은 블록체인 1.0으로 알려져 있습니다. 2013년 **Ethereum**이 탄생하면서 블록체인 기술이 발전했다. **Ethereum**은 튜링 완전한 가상머신입니다. 이는 컴퓨터로 계산할 수 있는 문제를 해결하기 위해 코드를 실행할 수 있음을 의미합니다. 코드는 '스마트 컨트랙트'라고 불리는 것으로, 데이터나 **Ethereum**의 형태로 가치를 받아들이고, 보내고, 저장하는 능력을 가진 **Ethereum** 블록체인에 저장된 컴퓨터 프로그램입니다. **EtherAce** 플랫폼 로직의 구현은 컨트랙트 지향 언어인 **Solidity**로 작성되고, 스마트 컨트랙트에 저장되고 **Ethereum** 블록체인에서 실행됩니다. 이것이 **EtherAce** 플랫폼을 투명하고 분산적이며 신뢰할 필요가 없도록 만드는 것입니다.

스마트 컨트랙트를 통해 플랫폼의 모든 가치 거래를 처리할 수 있습니다. 사용자들은 **Ethereum** 블록체인에 있는 당사의 스마트 컨트랙트와 간접적으로 상호 작용할 것입니다. 우리가 지원할 다양한 기능을 구현하기 위한 몇가지 다른 컨트랙트가 있을 것입니다. 우리는 오픈 소스를 개발하고 있고 스마트 컨트랙트는 불변이고 자율적이기 때문에, 우리의 플랫폼 사용자들은 우리의 플랫폼이 공정하게 작동하고 있다고 만족할 수 있습니다.

블록체인에 의해 야기된 금융의 진화가 진행중이고 가치는 새로운 디지털 형태, 즉 블록체인 자산이라고도 하는 토큰으로 표현되고 있습니다. 이러한 변화로, 전통적인 금융 기관들은 더 이상 최선의 선택이 아닙니다. 이제 누구나 금융 시장에 접근할 수 있게 되었고, 시장 진입에 필요한 중개자의 높은 수수료는 필요하지 않습니다. 새로운 금융 시장은 이제 지방 분권, 투명성, 편리성 그리고 낮은 비용이라는 특징을 갖게 될 것입니다. **EtherAce**는 미래의 투기와 도박을 위한 블록체인 자산 금융 기관이 되는 것을 목표로 하고 있습니다.



암호화폐 금융 시장은 역동적이고 불안정하며 매우 투기적입니다. 이러한 특질은 같은 생각을 가진 사람들을 유혹합니다. 그리고 이 세계의 사람들이 확률이나 기술에 상관 없이 기꺼이 내기를 한다는 것이 증명되었습니다. 비트코인 도박 사이트인 **PrimeDice**는 하루 평균 약 150만달러의 매출을 올립니다. 중앙 집중식 암호화폐 파생 플랫폼인 비트맥스는 하루에 약 40억달러의 볼륨이 발생합니다. 온라인 도박 산업은 560억달러로 세계 파생 상품 시장 규모는 약 1조 2000억 달러에 이릅니다. 컨텍스트 섹션에서 언급되었듯이, 금융 부문은 블록 체인에 의해 가능해진 진화를 겪고 있습니다. 기관들을 위한 더 나은 특징들이 이제 가능합니다. 이러한 거대 시장들은 이미 암호화폐 부문으로 이동하고 있고 여전히 계속될 것입니다. **EtherAce**는 도박꾼과 상인 모두에게 어필할 수 있는 플랫폼입니다. 우리의 플랫폼은 확률과 기회에 의존하기를 원하는 사람들뿐만 아니라 무작위의 결과에 의존하기를 원하지 않고, 결과에 영향을 미치지 위해 자신의 기술을 사용하려는 사람들에게도 이상적입니다. 우리는 그것을 사용하고자 하는 모든 사람들과 누구에게나 신뢰조차 필요없는(**trustless** : 블록체인으로 누구나 서로 신뢰할 필요가 없는) 오픈 소스 도구를 제공합니다. 우리는 플랫폼을 위해 이 두개의 서로 다른 섹터를 목표로 하고 있는데, 이는 가능한 한 가장 강력한 커뮤니티를 구축하는 데 도움이 될 것으로 믿기 때문입니다.

암호화폐 산업을 구성하는 두 분야는 도박과 트레이딩입니다. 당사의 플랫폼은 두개의 하위 섹터를 개별적으로 지원하지만, 이 점을 더 발전시키기 위해 이러한 하위 섹터의 멤버들이 교차 영역이 있다고 생각합니다. 이것은 우리의 플랫폼을 암호화폐 분야의 대부분의 사람들에게 매우 매력적으로 만듭니다. **EtherAce**의 슬로건은 "승산, 기술 또는 우리에게 걸려라" 입니다. 이를 통해 플랫폼을 구성하는 3가지 주요 구성 요소가 정의됩니다. "승산에 대한 내기" 는 무작위 숫자 발생기에 의해 결과가 결정되는 다양한 우연한 게임으로 구성된 우리의 게임 세트를 말합니다. 플랫폼의 이 부분은 사용자가 편안한 환경에서 내기를 할 수 있게 해 줍니다. "당신의 기술에 내기" 는 우리가 파생 상품 시장이라고 부를 것을 가리킵니다. 우리 시장은 선물 계약이나 옵션과 같은 다른 파생 도구와 기능적으로 동일한 다양한 기능을 지원할 것입니다. 플랫폼의 이 부분은 거래 통찰력과 기술을 사용하고자 하는 사용자를 위한 것입니다. "우리에 거는 돈" 은 그 주요 기능이 소유자에게 분기마다 배당금을 제공하는 우리의 **ACED(ACE Dividends)**토큰을 의미합니다. 수익은 플랫폼 수익에서 100%에서 발생하며, 이는 '하우스'수익과 사용자 서비스 요금 형태의 기회 게임 제품 군과 파생 상품 시장에서 발생합니다.

몇몇의 분산된 암호화폐 도박 사이트가 있고 분산된 파생 상품 시장은 없습니다. 중앙 집중식 암호화폐 파생 상품 시장은 거의 없습니다. 파생 상품은 세계 최대 금융 시장입니다. 이 프로젝트에서 주목할 만한 한가지 사항은 우리의 도박게임 제품 군을 통한 파생 상품 시장에 초점을 맞추는 것입니다. 이것은 파생 상품 시장이 도박게임군보다 훨씬 더 많은 잠재력과 복잡성을 가지고 있기 때문입니다. 하지만, 우리는 이 분야의 누구나 사용할 수 있는 비전을 완성하기 위해 그것을 플랫폼의 일부로 만들었습니다. 그것은 여전히 큰 잠재력을 가지고 있고, 우리는 우리가 가능한 한 가장 강력한 공동체를 형성하여 소문을 퍼뜨릴 수 있다고 믿습니다. 그것은 또한 우리를 다른 가능한 프로젝트와 차별화시키는 요소들 중 하나입니다.



EtherAce의 Ether파트는 Ethereum Network 위에 구축되어 있기 때문에 선택되었습니다. 이것은 Ethereum이 우리의 플랫폼에서 매우 중요한 부분이라는 것을 의미합니다. 따라서 우리는 Ethereum에서 유래된 Ether라는 접두어가 우리의 이름이 속해 있다고 생각합니다. EtherAce의 Ace부분은 몇가지 다른 개념을 나타냅니다. 에이스의 정의는 특정 스포츠나 다른 활동에 뛰어난 사람입니다. 에이스라는 단어는 '우수', '능숙함', '마스터스러움'과 같은 단어와 같습니다.

챔피언. 두가지 주요 아이디어 중 더 작은 아이디어는 카드 놀이가 주 주제인 저희의 도박게임 제품군에서 얻은 것입니다. 에이스는 전체 카드 중에서 가장 높고 가장 강력한 카드로 여겨집니다. 더 큰 아이디어는 파생 상품 시장에서 나왔습니다. 파생 상품 시장에서 에이스가 되는 것은 그들의 거래와 분석 기술을 통해 이익을 창출하는 주식 거래인과 시장 투기 변수를 나타냅니다. 그것은 우리의 플랫폼 사용자가 도박게임 제품군이나 파생 상품 시장에서 원하는 것입니다. 마지막으로 플랫폼의 세번째 부문인 ACED 토큰은 우리 공동체의 누구나 에이스가 됩니다. EtherAce플랫폼에 베팅하여 진정한 승자가 될 것이기 때문입니다.

저희 로고는 위 아래 두개의 화살표를 나타냅니다. 다시 한번, 다른 이유들이 있습니다. 우리의 첫번째 도박게임 제품군 MVP는 그것들 중 하나를 보여 주는데 도움을 줍니다. 플레이어들은 그들이 픽한 카드의 위 혹은 아래에서 카드를 뒤집을 수 있는 선택권이 있습니다. 그러나 모든 게임이 이러한 오버/언더 패턴을 따르는 것은 아닙니다. 파생상품 시장에서 다시 보면, 이 두가지의 화살표는 높거나/낮음(오버/언더)에 베팅하는 것을 상징합니다. 왜냐하면 이 두 옵션은 유저들이 룰/샷 혹은 매수/매도와 유사하게 사용할 수 있도록 하기 때문입니다. 세번째 주요 아이디어는 화살표가 사용자를 상징하고 커뮤니티는 시장이 상승하든 하강하든 EtherAce플랫폼으로부터 이익을 얻을 수 있다는 것입니다. 이것은 위험 회피 기능 등을 지원하는 영업 기회 발굴 프로그램에 참여하거나, 파생 상품 시장에 참여하는 것 중 하나를 의미합니다. 아니면 커뮤니티의 일원이 되어, 주로 낮은 수수료, 배당금, 그리고 자동수입으로 들어오는 ACED 토큰을 보유하는 것입니다.

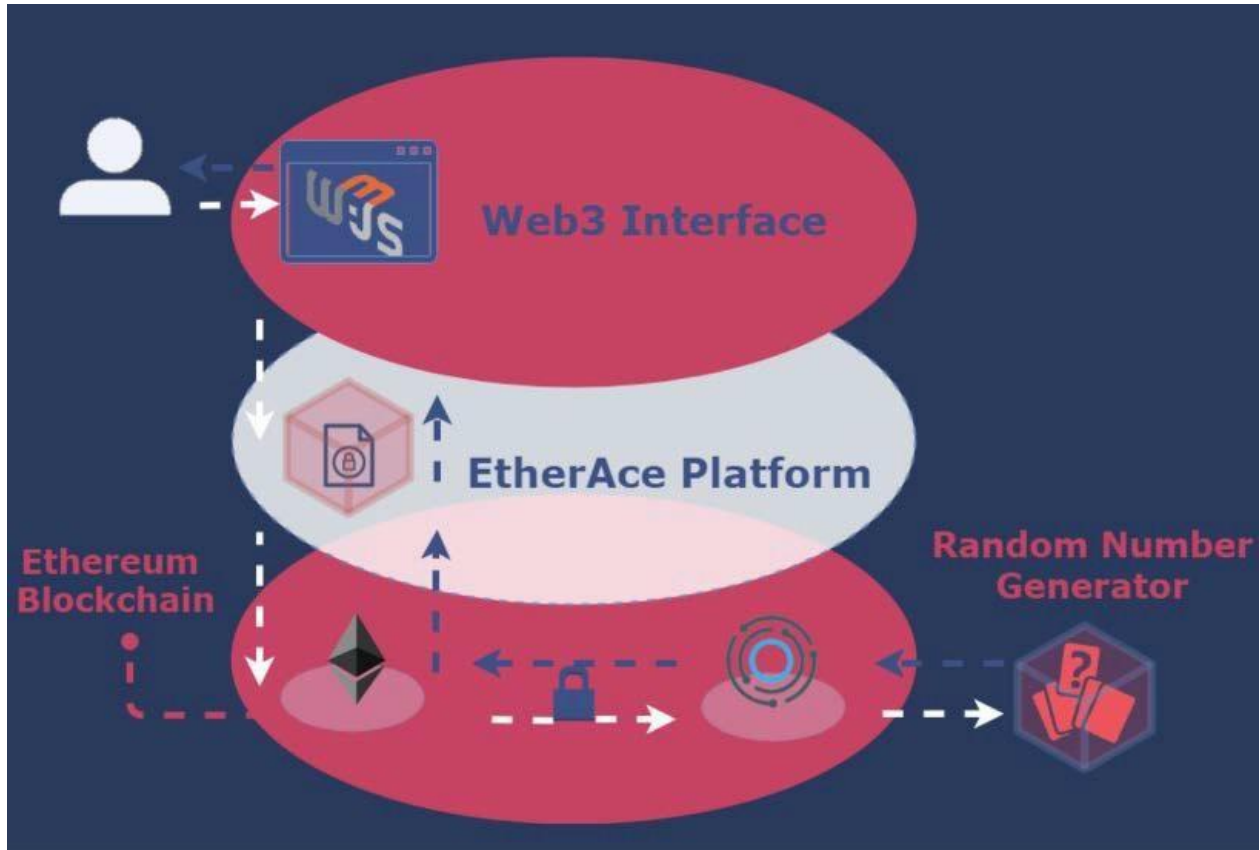


저희 도박게임 제품군의 목표는 사용자들에게 다양한 옵션과 재미 있는 새로운 경험을 제공하는 것입니다. 우리는 우리의 모든 게임들이 신뢰가 필요가 없고, 분산되어 있으며, 입증 가능한 것이라는 특징을 공유하는 것을 목표로 합니다. 만들어진 대부분의 게임들은 플레이카드의 사용법을 따를 것입니다. 이것은 많은 다양한 선택권을 주고 새로운 게임을 실행할 때 창의적이 될 수 있게 해 줍니다. 우리는 선수들이 그들이 편하고 친숙한 기능을 원할 것을 이해하고, 따라서 우리는 이것을 제공하는 방식으로 게임을 디자인할 것입니다. 앞에서 설명한 것처럼 플레이카드를 사용하면 여러가지 옵션을 사용할 수 있습니다. 일반적인 카지노 카드 게임이 있고, 또한 우리가 원하는 암호화폐 분야로 아직 가져오지 않은 많은 카드 게임들이 있습니다.

EtherAce의 첫번째 게임은 자금 지원을 필요로 하지만 앞으로 더 많은 **P2P** 게임을 개발하는데 초점이 맞춰질 것입니다. 이것은 플레이어 대 플랫폼 게임보다 훨씬 자본 집약적이지 않고, 가볍기 때문입니다. 이는 자금 지원이 필요하지 않고 플랫폼 수익이 서비스 수수료에서 발생하기 때문입니다. 그러나 우리의 첫번째 게임은 **P2P**가 아닙니다. 그 이유는 **P2P**는 사용자들끼리 서로 게임을 하도록 요구하지만, 사용자들을 아무런 혜택이나 전주없이 즉시 우리의 플랫폼의 도박 영역으로 끌어들이는 것이 어렵기 때문입니다. 또한, 우리의 첫번째 게임은 기존의 선호되는 암호화폐 도박 게임과 기능적으로 유사한데, 이것은 사용자들이 시험해 보도록 유혹할 것입니다.

EtherAce의 첫번째 도박 게임인 **Flip**는 플레이어가 **Ether**를 사용하여 표준 52카드의 카드를 뒤집은 결과에 내기를 걸 수 있게 합니다. 이러한 방식의 게임을 구현한 것은 우리가 처음입니다. 우리의 비전은 참가자들에게 많은 주사위 사이트와 달리 새로운 사용자 경험을 제공하는 것이지만, 그들이 즐기는 기본적인 기능을 유지하는 것입니다. 플레이어는 다른 게임의 세팅을 골라낼 수 있을 뿐만 아니라, 사용자 인터페이스에 구현된 특징으로 그들 자신의 확률을 고를 수도 있습니다. 현재 네가지 다른 옵션이 있습니다. 플레이어는 '오버', '언더', '까만색에 베팅', '빨간색에 베팅' 중에서 선택할 수 있습니다(사용자 체험 섹션에 자세히 설명되어 있음). 당첨되면 플레이어들에게 즉시 지불됩니다(또는 **Ethereum** 블록체인의 다음 블록이 처리될 때). 사용자에게 보다 편리한 프로세스를 제공하기 위해 플레이어 예치금이나 서명이 없습니다. 모든 베팅은 블록 체인에 저장되어 투명성과 자율 주기를 완성하며 **Ethereum** 블록체인에 있는 스마트 컨트랙트에 의해 실행됩니다.

도박게임 세트와 **Flip**의 추가 개발은 향후 이터레이션(Future iterations)에서 논의됩니다. 현재 **Ethereum Kovan** 테스트넷에서 첫번째 게임인 **Flip**을 시도해 보거나 [웹사이트](#)로 이동하여 '베타버전 **FLIP DAPP**'를 클릭할 수 있습니다.



도박 게임에 구현된 첫번째 기능의 제어흐름에 대한 높은 수준의 예(지금 **Kovan** 테스트넷에 있습니다!)



파생 상품 시장은 지원되어야 할 특별한 특성이 있어야 합니다. 충분한 가격 변동성, 지속적인 가격 위험 노출, 경쟁적인 가격 목표를 가진 시장 참여자 및 수량화 가능한 기본 상품등이 바로 그것입니다. **EtherAce**의 투기 옵션은 파생 상품 시장과 기능적으로 동일하게 작용할 것입니다. 충분한 가격 변동성과 가격 위험 노출은 오늘날 존재하는 대부분의 암호화폐에 적용됩니다. 이 부문은 시장 참가자들이 경쟁적인 가격 목표를 가지고 있습니다. 몇몇 기존 거래소의 거래량은 이것과 다수의 다른 신호들을 보여 주는 데 도움이 됩니다. 몇 가지 암호화폐는 수량화 가능한 기본 상품으로 간주되는데, 그들중 대다수가 시장에서 수량화 가능한 기본 상품으로 교환되기 때문입니다.

이것은 우리가 우리의 플랫폼에서 거래되고 있는 근본적인 자산으로서 암호화폐를 사용하여 파생 상품 시장을 만들수 있다는 것을 의미합니다. 이 기능과 환경을 제공하기 위해 다양한 기능이 구축되고 통합됩니다. 현재 암호화폐를 위한 분산형 파생 상품 시장은 없으며, 우리는 첫번째 시장이 되는 것을 목표로 합니다. 여러 번의 게임을 하는 것과 마찬가지로, 여러가지 투기 옵션 상품이 있을 것입니다. 우리의 첫번째 투기 특징은 아래에서 더 자세히 논의됩니다. 일부 다른 옵션은 서로 기반을 두고 있으며, 반복 개발을 통해 일부 옵션은 별도로 유지됩니다. **2019년 1분기** 초에 우리의 트레이딩/반대매매 엔진, 선물 및 영구 계약과 같은 일부 기능으로 구성된 플랫폼에 진정한 시장이 출현할 것입니다. 한 예로 우리의 첫번째 계약인 **O/U**를 들 수 있습니다. 초점은 왜 암호화폐가 근본적인 자산으로 사용될 수 있는지를 설명하는 반면, 우리 시장은 또한 금이나 석유와 같은 전통적인 자산에 대한 예측을 뒷받침할 것입니다. 이 전통적인 세계의 시장은 이미 세계에서 가장 큰 금융 시장임을 증명했습니다. 단기적으로는 암호화폐 옵션에 초점을 맞추겠지만, 시장 잠재력이 클수록 일반적인 자산으로 존재할 것입니다.

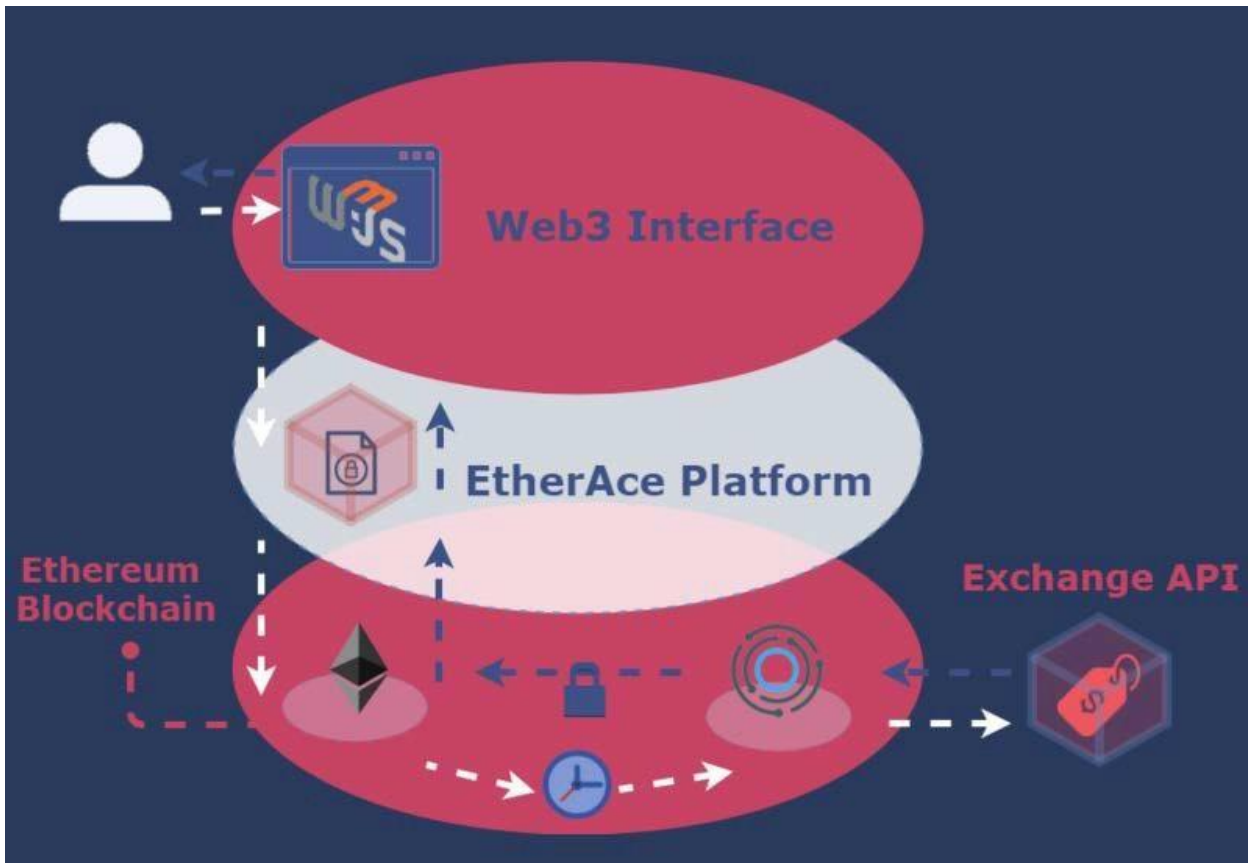
우리의 투기 시장의 첫번째 특징은 유저들로 하여금 **EtherAce** 플랫폼에 의해 지원되는 그들 자신의 어떠한 자산이나 토큰을 설정할 수 있도록 하고, 롱/숏 같이 **오버/언더**의 두 옵션에 베팅할 수 있는 선물 계약과 비슷하게 기능적으로 계약생성을 가능하게 하는 것입니다. 계약을 생성하면 사용자가 세가지 구성 요소 설정을 선택할 수 있습니다. 계약 기간이 얼마나 다른 사용자들에게 참여할 수 있도록 오픈될 것인지, 얼마나 가격 경쟁이 지속될 것인지, 그리고 초기가격이 얼마나 지속될 것인지에 대한 것입니다. 사용자가 자신만의 계약을 만들 수 있게 하는 것은 많은 이점이 있습니다. 이는 사용자가 '메이커'이거나 '테이커'인 파생 상품 시장에서 사용되는 것과 동일한 개념으로 간주될 수 있습니다. 메이커 또는 당사의 계약 체결자는 시장 또는 응용 프로그램에 유동성을 공급합니다. 우리의 경우 보상으로서 그들은 다른 사람의 계약에 따르기보다는 계약의 다른 요소들을 설정하고, 사용된 권리 행사가격(**strike price**)을 결정하는 이점을 얻습니다. 이용자가 기존 계약과 약간 다른 계약을 체결하는 것을 방지하고 사용자가 서로 참여하도록 권장하기 위해서, 시간적 측면에서 계약에 대한 설정은 제한되어 있습니다. 사용자 생성 계약의 이점은 공급 업체가 아닌 사용자에게 권한을 부여한다는 점입니다. 사용자는 암호화폐 공간에서 발생하는 다양한 이벤트를 고려할 수 있으며, 공급 업체가 할 때까지 기다리지 않고 언제든지 풀과 베팅을 생성할 수 있습니다. 스마트 컨트랙트는 이벤트를 고려할 수 없거나 사용자가 개입 없이 언제 어떤 코인에 대해 베팅을 할 것인지를 알 수 없기 때문에 이것은 진정한 분권화로 이어지게 됩니다. 이것이야말로 진정으로 사용자들에게 힘을 실어주는 것입니다.



모든 내기는 **Ether**를 사용하여 이루어지고 **Ether**로 지불된다. 정확한 옵션에 돈을 걸면 이깁니다(오버와 언더). 사용자는 같은 계약에서 그들과 반대의 내기를 거는 사람으로부터 **Ether**를 얻습니다. 이익은 사용자들에게 그들이 얼마를 걸었는지에 따라 보상을 해 주는 우리의 백분율 알고리즘에 의해 결정됩니다.

가격이 권리 행사가격과 정확히 같은 상황에서는 세가지 선택이 가능합니다. **EtherAce**는 모든 **Ether** 내기를 유지하거나, 모든 참가자를 환불하거나, 임의의 시간 동안 기다렸다가 가격을 다시 불러 해결할 수 있습니다. 이것은 **EtherAce**가 듣고 싶어 하고 커뮤니티의 의견을 고려하고 싶어하는 것의 좋은 예입니다. 그것에 대한 더 많은 정보가 '**ACED 토큰**' 섹션에 있습니다.

모든 투기 옵션은 거래와 같은 **P2P**환경에서 실행될 것입니다. 관리 기관도 없고 수수료도 적고 진입 장벽도 없기 때문입니다. 인출 수수료도 없고 토큰의 보안에 대해 걱정할 필요도 없습니다. 왜냐하면 현재 저희 플랫폼에 있는 동안 누구도 새로운 토큰을 가지고 있지 않기 때문입니다. 가입이 없으며 사용자가 익명으로 유지될 수 있습니다. 어느 누구도 공정성을 보장하는 블록 체인에 새겨지고 폐쇄되면 거래를 변경하거나 영향을 미칠 수 없습니다. 모든 거래와 논리는 당사의 스마트 컨트랙트에 의해 관리되므로 조작이 불가능합니다. O/U의 MVP는 2018년 6월 13일 퍼블릭 테스트를 위한 테스트넷에서 우리의 **ICO** 판매 전에 발표될 것입니다.



파생 상품 시장에서 구현될 첫번째 기능의 제어 흐름에 대한 높은 수준의 예(2018년 6월 13일 테스트넷)



전통적으로 미래의 계약은 일대일 상황입니다. O/U는 다수의 사용자들이 가능성과 가치를 높이기 위해 메이커가 결정한 가격 경쟁에 동참할 수 있는 기회를 제공합니다. 그러나 이 새로운 기능을 허용하는 부작용이 있습니다. 전통적인 선물 계약에서 가격 경쟁 기간은 플랫폼에 의해 정해지거나, 계약은 두 당사자 사이에서만 이루어집니다. 이렇게 하면 x 부터 $x+10$ 시간까지 계약이 가능한 상황이 취소됩니다. 계약 생성자(maker)는 이를 알고 있는데, 이는 그들이 시간을 정하고, 전략적으로 이 대기 시간을 감안하여 권리 행사가격을 책정하기 때문입니다. 메이커에는 문제가 없습니다. $x+5$ 의 시간에 들어가고자 하는 테이커는 그들이 다른 $x+8$ 에 있는 테이커와 비교한다면 불리함을 느낄 것입니다. 왜냐하면 그들이 포지션을 잡기 전에 최근 가격을 볼 수 있는 장점이 있기 때문입니다. 이런 상황은 마지막 순간까지 그 계약에 참여하는 사람들을 줄어든게 만들 것입니다. 이 계약은 막판까지는 참여를 권유하는 것처럼 보이지 않는데, 잠재적 이익이 예상보다 훨씬 낮기 때문입니다. 다른 상인들은 사람들이 마지막 순간에 합류할 것이라고 예측하기보다는, 이러한 사항들 때문에 계약을 무시할 수도 있습니다. 전반적으로, 이 간단한 문제는 더 큰 문제로 이어지게 됩니다. 이 문제를 해결하기 위해 우리는 모든 사용자가 동등한 조건에서 항목을 입력할 수 있는 **FairEntryEngine**을 구현합니다.

간단한 개략적인 설명을 드리자면, 이제 거래자들은 우리의 스마트 컨트랙트에 대해 예측하고 싶은 금액을 써냄으로써 계약에 참여하고 싶다는 의사를 표시할 수 있을 것입니다. 그러면 계약이 종료되기 직전 마지막 순간에 거래자들이 우리의 스마트 컨트랙트에 어느 포지션을 취할 것인지 말할 수 있습니다.

이를 통해 거래자들은 진입 조건도 수용함과 동시에 계약에 대한 관심을 제대로 파악할 수 있습니다. 이 약속은 잘못된 주장이 없고 정확한 진술이 제시되는 것을 확실히 하기 위해 만들어진 것입니다. 이 시스템은 원 n 분량보다 최악의 상황인 $2n$ 분량의 거래 시나리오를 갖고 있습니다. 순수한 온-체인 솔루션에서 이것은 2배 더 많은 수수료와 대기 시간을 의미합니다. 이러한 상황은 아래의 '향후 이터레이션'에서 논의되는 우리의 플랫폼에서 스테이트 채널의 중요성을 강조합니다. 거래자가 약속을 할 때는 스테이트 채널이 개설되고, 마지막 순간에 거래자에 의해 이루어진 선택은 잠재적인 $2n$ 분량의 수수료와 대기시간을 제거하며, 스테이트 채널의 오프-체인에서 생성됩니다. 우리의 스마트 컨트랙트는 모든 거래가 유효하고 서명되었으며 모든 사람의 지위를 포함하도록 상태가 업데이트 되었는지 확인합니다.

가까운 미래의 파생 상품 시장에서는 암호화에 대한 추측에 유용한 다양한 기능과 도구를 제공하는데 초점을 맞추고 있습니다. 우리가 잊지 말아야 할 더 큰 그림이 있다. 세계 파생 상품 시장은 1.2달러 분기별로 가장 큰 금융 시장이다. 현재 암호 금융 시장은 350억달러이다. 불륨 번호로 입증된 바와 같이 이미 이 분야에서 큰 시장 잠재력을 가지고 있지만, 우리의 신념은 다음과 같습니다.

" 세계의 가치는 하향 평준화되고 있습니다. **Ethereum** 블록체인은 암호화폐 상품으로 암호화 토큰 같은 다양한 자산을 나타내는 국경 없는 개방형 금융 시스템입니다. 미래에는 대부분의 디지털 자산과 상품들이 토큰화 될 것입니다."
-0x 프로토콜

전통적인 금융 시장은 분산적이고 투명하며 안전한 시장이 가질 수 있는 이익을 따라가지 못할 것이며, 미래에는 세계의 가치가 블록 체인으로 표현되면서 세계 파생 상품 시장도 바뀔 것입니다. 이러한 변화가 서서히 일어나는 동안 우리 시장은 엄청난 규모의 것을 받아들일 준비가 되어 있을 것입니다. 우리의 플랫폼은 암호화폐에서 전통적인 자산, 전통적인 거래자와 암호화폐 거래 상인에 이르기까지 모든 종류의 것들을 예측하는데 사용될 것입니다.



EtherAce 플랫폼은 현재 도박게임 제품군 및 파생 상품 시장의 첫 번째 반복을 작동 프로토타입(Flip 및 O/U)으로 수행합니다. 이 섹션에서는 구현에서의 플랫폼 발전과 파생 상품 시장 및 도박게임 제품군에 대한 향후 버전에 대한 개괄적인 묘사를 설명합니다.

대기 시간과 흐름에 대한 사용자 체험 측면에서 기존의 금융 및 도박 플랫폼과 경쟁하기 위해 **EtherAce** 플랫폼은 오프라인 및 내부 결제 간의 하이브리드 조합을 사용할 것입니다. '디자인의 이슈bold' 섹션에서 언급되었듯이, **Ethereum** 블록체인은 메인 체인에서 수행되는 많은 트랜잭션으로 인해 현재 저지연이거나 느립니다. **Ethereum** 파운데이션은 다양한 공식적인 스케일링 기법을 연구하고 있기 때문에, 우리는 현재 스테이트 채널로 알려진 기술을 적용할 것입니다. 암호화폐 분야는 여러 프로젝트에서 새로운 기술을 빠르게 발전시키고 있으며, 이에 따라 현재 로드맵은 2019년 1분기까지만 연장시켜 놓았습니다.(2018년 9월 추가 반복 출시). 우리는 지금 어떤 기술이나 서비스가 어느 정도까지 존재할지 모르기 때문에 어떤 기술이나 서비스를 적용할 것인지를 정확하게 묘사할 수 없습니다. 우리는 전반적인 아이디어를 가지고 있지만, 그것을 실행하기 위한 디자인이 만들어지지 않았습니다.

그렇다고 해서, 우리는 가만히 앉아서 완벽한 해결책을 기다리고 있는 것이 아닙니다. 우리는 플랫폼의 두 부문 모두에서 스테이트 채널을 구현할 것입니다. 스테이트 채널은 거래 당사자들 사이의 개인적인 연결 고리입니다. 현재, 두 부문을 연결하는 데 프로토큰이 중점을 두고 있습니다. 스테이트 채널의 광범위한 구현이 있다는 것을 아는 것이 중요합니다. 이 채널은 스마트 컨트랙트를 통해 외부에서 거래할 수 있으므로 실시간으로 거래 비용을 절감할 수 있습니다. 무한한 양의 거래가 가능하며, 채널은 여러가지 방법으로 폐쇄될 수 있습니다. 예를 들어 일정한 양의 값이 전송된 후, 특정 양의 트랜잭션이 발생하거나 시간이 경과한 경우를 들 수 있습니다. Validator 같은 스마트 컨트랙트는 시도된 거래의 다른 속성들을 확인하는데 사용되는데, 예를 들어, 이 당사자는 이 거래를 하기에 충분한 가치를 가지고 있는가? 거래를 성사시키려면 양 당사자가 서명해야 합니다. 양측 모두 거래 조건이 정확하다는 데는 동의해야 하지만, 점검할 필요는 없습니다. 그러나, 한 당사자가 채널을 일찍 떠나려고 하거나 어떤 형태로든 상대방을 속이려고 한다고 하면, 선택 받은 당사자는 기능 호출을 통해 최신 거래를 통해 블록체인의 상태를 업데이트함으로써 트랜잭션에 이의를 제기하게 됩니다. 또 다른 스마트 컨트랙트인 '감독관'은 최근 거래의 서명이 유효한지 여부를 자동적으로 해결하기 위해 호출될 것입니다. 적절한 거래가 이루어지고, 부정 행위가 있다면, 그 당사자는 처벌 받게 됩니다. 검사관이 수행하는 마지막 단계는 온-체인에서 수행되지만, 그 전에 트랜잭션이 오프 체인(Off-chain)으로 서명되고 기록됩니다. 스테이트 채널은 블록체인을 통해 신뢰성 있는 작동을 하면서도 두 당사자 간의 실시간 거래를 허용합니다.

두 당사자 간의 기능을 갖춘 당사 플랫폼의 모든 섹션에 대해 스테이트 채널을 구현할 수 있습니다. 예를 들어, Flip 도박게임을 위해 플레이어와 Flip 계약 간의 스테이트 채널을 구성하는 계약서인 'Creator 기울이기'를 구현해본다는 가정을 해봅니다. 우리는 플레이어가 얼마나 많은 카드를 뒤집고 싶은지(거래를 했는지) 선택하도록 허용할 것입니다. 이것은 플레이어와 Flip 계약 간에 이 스테이트 채널이 열리는 최대 시간입니다. 플레이어는 최신 상태를 확인하고 Flip 계약이 동의하도록 하여 스테이트 채널을 조기에 닫을 수 있습니다. 스테이트 채널이 닫히면 업데이트된 상태가 Ethereum 블록체인으로 업로드되고 확인됩니다. 모든 임의의 숫자 생성은 트랜잭션과 유사한 오프-체인 방식으로 수행되며, 스테이트 채널이 닫히거나 트랜잭션에 문제가 발생하면 업데이트된 상태가 업로드됩니다. 이 구현을 통해 유동적인 게임 플레이와 낮은 수수료를 허용하면서도 전체적인 투명성과 신뢰성있는 동작을 보장함으로써 사용자 경험을 크게 개선할 수 있다.

*)이더레이션(Iterations) : (컴퓨터 및 코딩)요구사항, 설계, 코딩 및 빌드에 필요한 걸 다 갖춘 작은 프로젝트



개방 및 폐쇄 위치의 작용이 각각 시장 주문서에 전파되는 데 몇 분이 걸리는 경우에는, 높은 볼륨의 유연한 시장을 갖는 것이 실용적이지 않거나 심지어는 가능하지도 않습니다. 이것은 순수한 온-체인 주문서를 가진 기존의 탈중앙화된 거래의 문제입니다. 우리가 구현할 수 있는 다양한 해결책은 아래에 설명되어 있습니다.

이 접근 방식은 IDEX 솔루션에 기반을 두고 있으며 매우 유사합니다. 예측과 포지션을 잡기 시작하기 위해서 사용자는 자신들의 잔고와 자금을 시장에 제공하는 *FundsManager* 스마트 컨트랙트에 *Ether*를 보내야 합니다. 포지션을 취하기 위해 사용자는 자신의 잔액 범위 내에서 다수의 임의 계약을 매수(롱)하거나 매도(숏)하여 주문을 작성합니다. 데이브가 메이커, 알렉사가 테이커인 상황을 예로 들어보면, 펀드를 *FundsManager*에게 보냈기 때문에 두 사람 모두 시장에서 신용을 가지고 있습니다. 데이브는 특정 가격에 1000개의 계약을 팔고 알렉사는 같은 가격에 그것들을 사고 있는 것입니다. 데이브는 먼저 계약 판매 주문에 대한 거래를 예시하고 서명합니다.

*EtherAceEngine(EAE)*은 데이브가 판매할 계약이 1000개인지 확인합니다. 판매 주문이 주문서에 추가됩니다. 알렉사는 일치하는 주문에 대한 트랜잭션을 생성하고 서명합니다. *EAE*는 알렉사가 1000개의 계약을 사기에 충분한 자금을 가지고 있는지 확인합니다. *EAE*는 주문을 일치시키고, 잔액을 모두 업데이트하고, 주문 복을 업데이트하며, 데이브와 알렉사간의 서명된 트랜잭션은 주문이 전송되는 블록체인에 비동기적으로 배포됩니다(주문 순서에 따라). *FundsManager*는 데이브와 알렉사 사용자 모두에 대해 미결 트랜잭션이 있음을 알고 있습니다. 시장에는 두 사용자의 확인되지 않은 새로운 상태가 있으며, 이들은 최신 상태를 기반으로 계속해서 위치를 열거나 닫을 수 있습니다. 백그라운드에서 트랜잭션이 마이닝 되고 블록체인에서 확인되며 이벤트가 *FundsManager*로 전송되어 주문을 확인합니다. 기억해야 할 것은 사용자들은 자금을 홀딩하지 않고, *FundsManager* 스마트 컨트랙트가 체결되며 사용자들은 트랜잭션이 블록체인에서 확인될 때까지 인출할 수 없습니다.

위의 접근법은 다음 접근법에 대한 개념을 침해합니다. 이러한 접근 방식에서는 블록체인에서 각 트랜잭션을 확인해야 하지만, 사용자가 새로운 업데이트된 상태를 계속 사용하면서 동기화되지 않고 비동기 방식으로 전송 트랜잭션 확인을 수행할 수 있습니다. 기존 솔루션이 두 당사자 간의 스테이트 채널을 생성하는데 어떻게 초점을 맞추는지를 생각해봅시다. 우리는 다자간 스테이트 채널을 구현할 수 있습니다. 모든 사용자는 하나의 스테이트 채널에 참여하여 하나의 스테이트 채널 내에서 서로 상호 작용할 수 있습니다. 사용자들은 *FundsManager*에게 스테이트 채널에 참여하기 위해 *Ether*를 보낼 것입니다. *FundsManager*는 사용자 세부 정보가 포함된 참가자 구조를 가지고 있으며, 현재 시장의 참가자를 모두 보유한 참가자의 동적 배열이 있습니다. 모든 트랜잭션을 하나의 스테이트 채널에서 수행하면 공유 채널이므로 마지막 접근 방식에서와 같이 각 트랜잭션을 확인할 필요가 없습니다. 따라서 *EAE*는 사용자가 트랜잭션을 처리하는 경우에만 선택적으로 트랜잭션을 해결합니다. 사용자가 스테이트 채널에서 나가고자 할 경우(자금으로)출구 플래그를 설정합니다. *EAE*는 서명되지 않은 트랜잭션이 있는지(종료 당사자 또는 트랜잭션에 관련된 다른 당사자에 의해)확인하고 해당 트랜잭션이 권한 없는 당사자에게 트랜잭션에 이의를 제기하거나 서명을 합니다. 그들이 *EAE*에 응답할 때까지 피보호자 측은 거래를 계속하거나 자금을 회수할 수 없습니다. 영향력이 없는 당사자가 계속 응답하지 않을 경우 *EAE*는 두 당사자 간에 요청된 거래를 취소합니다. 사용자가 남긴 기록이 깨끗한 경우, *FundsManager*에서 탈퇴하고 스테이트 채널 및 참가자 배열에서 삭제할 수 있습니다. 이는 이러한 접근 방식에 대한 매우 높은 수준의 설명이며, 시장의 보안과 공정성을 보장하기 위해 더욱 많은 세부 사항이 존재합니다.



이러한 스테이트 채널 변형의 단일 혹은 하이브리드는 우리의 파생 상품 시장이 블록 체인이 제공하는 보안과 정직성을 강화하면서도 전통 시장이 가지고 있는 유동성과 유연한 주문을 지원합니다. 이러한 두가지 방법 중 하나로 파생 상품 시장 구조를 구축하는 것은 위에서 언급한 많은 이점을 제공하지만 여전히 관련성이 있으며 시장 속도를 더욱 향상시킬 수 있는 샤딩과 같은 **Ethereum** 스케일링 솔루션을 기반으로 구축할 수 있습니다. 다중-파티 스테이트 채널은 또한 도박게임 제품군의 피어 투 피어 제품에도 적용됩니다. **EtherAce**가 향후에 활용할 수 있는 다중-파티 스테이트 채널에 대한 프레임워크 및 프로토콜을 구축하는 일부 유망 프로젝트가 있습니다. 노선에 공식적으로 투입되기 전에 더 많은 연구와 개발이 이루어질 것입니다.

당사의 장르에서 플랫폼에서 추구하는 특징으로는 레버리지, 대량 거래 및 영구 계약, **EtherAce** 파생 모델 시장이 추구하는 실질적인 사용자 기반 및 볼륨을 포함합니다. 영구 계약은 미래 계약과 비슷하지만 마감일은 없습니다. 우리는 격리된 마진에서부터 교차마진까지, 2배~100배까지의 다양한 레버리지 옵션을 제공할 것입니다. 교차 마진은 사용자가 전체 계정 잔액을 사용하고 있음을 나타내며, 격리된 마진은 사용자의 초기 마진만 사용합니다. 시장에 참여하려면 사용자는 **Ether**를 **FundsManager**에 보내야 합니다. 사용자는 **USD**단위로 표시된 가치(1계약은 1달러)를 나타내는 당사의(스마트가 아닌 일반)계약을 구입하거나 판매함으로써 포지션을 열 수 있습니다. 포지션을 열 때, 그들은 레버리지를 선택할 수 있습니다. 레버리지는 이익을 증대시키거나 돈을 빌려서 여러분이 가지고 있지 않은 가치로 이익을 증대시키기 위해 사용됩니다. 그러나, 그때 당신은 당신의 포지션이 유지될 충분한 여유를 가지고 있지 않는다면, 동시에 사용자는 청산될 위험을 무릅쓰게 됩니다. 전통적인 시장에서 사용자는 무한한 손실이나 무한한 이익의 잠재력을 가지고 있습니다. 우리는 이 시스템이 성공적이라는 것을 증명한 혁신적인 **Bitmex Limited Risk System**을 통해 시장을 모델링하고 있습니다. 이 시스템은 사용자가 여전히 무제한의 이익을 낼 수 있지만 손실은 제한적입니다. 전통적인 시장에서 사용자 위치가 청산될 위기에 처했을 때 그들은 그것을 지지하고 마진을 보충하기 위해 요구된다. 가격이 계속 0이 되면 그들은 무한한 손해를 볼 수 있습니다(롱 포지션에서). 이 시스템에서는 사용자가 초기 마진(또는 사용된 레버리지에 따라 계정 마진이 달라짐)만 잃게 됩니다. 우리는 사용자가 그들의 마진을 보충하도록 강요하지 않습니다.

여기에 그것이 어떻게 작동하는지에 대한 간단한 설명이 있습니다. 사용자가 해당 위치에 서명하고 채널을 **LiquidatorEngine** 스마트 컨트랙트에 개방하면 이벤트 처리기가 생성됩니다. 어떤 포지션에 대한 청산 가격은 균형, 포지션의 크기, 그리고 사용된 레버리지의 요소들을 가지고 있습니다. **LiquidatorEngine**은 인덱스 가격이 청산 가격의 잘못된 면을 넘을 경우 촉발되는 이벤트 처리기에 의해 호출됩니다. 숏포지션의 경우, 이것은 인덱스 가격이 청산 가격보다 높고, 롱포지션의 경우에는 정반대입니다. 이벤트 처리기는 값이 참으로 평가된다면 각 단계별로 중단 옵션이 있는 일련의 단계 및 점검을 통해 실행되는 **LiquidationEngine**에 사용자 및 포지션 정보를 전달합니다. **LiquidationEngine**이 최종 단계에 도달하면 시장에서 해당 위치가 닫히고, 초기 마진/계정 마진은 이제 아래에서 논의되는 **EtherAce**범위 기금의 일부입니다. **LiquidationEngine**은 또한 업데이트된 사용자 균형에 대해 **FundsManager**에게 알립니다. 이 교차마진의 케이스는 0입니다. 스마트 컨트랙트와 순수 코드 로직을 사용하여 내역을 쉽게 확인하고 시장을 운영하기 때문에, 사용자가 부정 행위를 느끼거나 증명을 원한다면 **Validator** 계약을 호출할 수 있고, 로그가 남겨진 이벤트가 있는 트랜잭션은 투명하게 블록체인 위에서 가능할 것입니다. 이것은 블록체인 위에 시스템을 구축하고 신뢰할 필요없는 환경을 만드는 특성입니다.



기존 파생 상품 시장을 완성하기 위한 마케팅 전략의 공식적인 전개 이전에 2019년 1분기에 스톱-트리거 등의 간단한 기능이 구현될 예정입니다. 시장을 보호하고 확실히 기능할 수 있는 중요한 세가지 요소는 우리가 예상하는 시장 형성, 보상 기금, 그리고 파산 가격입니다. 이 시스템은 Bitmex 구현 후에 모델링 됩니다..

시장을 형성하는 것은 시장에 유동성을 제공하기 때문에 다른 사용자들은 포지션을 완성할 수 있습니다. 그들은 오더북을 공급합니다. 우리는 우리가 디자인한 자동화된 시장 메이커를 사용할 것입니다.

수익성 있는 시장을 만들고, 우리의 주된 목적은 주문서에 유연성을 제공하는 것입니다.

시장이 불안할수록(판매 가격과 구매 가격의 차이가 크다)마켓 메이커는 더 중요합니다. 우리의 마켓 메이커가 어떻게 할 것인가의 한 예를 들어보겠습니다. ETH계약이 700달러에 팔리고 있고, 가장 높은 구매 주문서는 계약당 699달러입니다. 우리의 마켓 메이커는 구매 주문서를 699.50달러로, 그리고 판매 주문서를 699.50달러로 함으로써 그 차이를 줄일 것입니다. 마켓 메이커는 이익을 낼 수 있다는 것에 주목합니다. 이익은 이러한 디자인에서 고려될 것이며 오더북을 더 닫는데 사용할 수 있습니다.

메이커의 잔액은 최초 잔액 이하로 떨어지지 않으며, 단 한번의 자본 시작만 필요합니다. 유연한 시장에서는 자연스러운 마켓 메이커들이 시장을 유지하기에 충분할 것입니다. 우리의 마켓 메이커는 파생 상품 시장의 시작에 가장 중요합니다. 마켓 메이커들은 성공적으로 어떤 자리에 오르든 0.25%를 받음으로써 우리 시장에서 보상을 받습니다. 마켓 메이커의 반대인 테이커는 성공적으로 수행하는 모든 포지션에 대해 0.75%의 수수료를 부과받습니다. 이는 메이커들이 일정한 가격으로 시장을 오픈하고 같은 가격이나 좀 더 좋은 가격으로 포지션을 닫음으로써 우리의 파생 상품 시장에서 이익을 낼 수 있다는 것을 의미합니다. EAE는 우리의 마켓 메이커들을 일반적인 유저로 취급할 것입니다.

EtherAce 보험 기금은 사용자 위치를 조회할 때의 이익 또는 손실로부터 형성됩니다. 만약 포지션 청산이 시장에 의해 집어삼켜지는 것이 가능하다면, 이익은 EtherAce 보험 기금으로 갑니다. EtherAce 보험 기금이 긍정적인 경우, 청산되는 포지션이 시장에서 처리될 수 없는 경우, 자금은 시장에서 그 포지션을 청산하는 데 사용될 것입니다. 잔액이 부족하면 Bitmex 자동 디레버리지(auto-deleverage)시스템과 유사한 시스템을 사용합니다. LiquidatorEngineForce는 주문의 청산을 완료하기 위해 청산포지션의 반대쪽의 포지션을 닫습니다. 이는 EtherAce시장을 보호하기 위한 안전 장치이며 손실을 방지합니다. 자동 디레버리지(auto-deleverage)을 위한 포지션을 닫기 위한 LiquidatorEngine에 의해 사용된 알고리즘은 이익의 대부분을 기준으로 정렬되며, 그 다음에는 대부분의 레버리지가 사용됩니다.

파산 가격은 사용자의 초기 마진이 그들의 입장을 유지할 수 있는 가격입니다. 이용자들이 레버리지를 활용함에 따라, 그들의 유지 보수 마진 요구, 즉 그들의 청산 가격을 정하는 것이 증가합니다. 이것은 그들의 청산 가격도 오른다는 것을 의미합니다. 시장을 보호하기 위해 청산 가격과 파산 가격 사이에 차이가 있습니다. 청산 가격은 어떤 자리에서 LiquidatorEngine이 촉발될 때, 파산 가격은 LiquidatorEngine이 문제의 포지션을 닫는 데드라인일 것입니다. 기본 가격이 파산 가격에 도달하기 전에 그 자리를 마감할 수 없는 경우, 위에서 설명한 보험금 제도과 자동 디레버리지 제도가 시행됩니다.

이러한 것들이 우리의 파생 상품 시장을 성공적으로 만들 중요한 원동력입니다. 시장 역학은 성공적인 중앙 집중형 파생 모델 플랫폼인 Bitmex를 모델로 합니다. 블록체인을 스테이트 채널과 함께 효과적으로 사용하여 온-체인 거래의 투명성을 유지하면서 오프-체인 주문서의 효율성을 높입니다. 우리 시장은 블록체인에 분산되어 있어서 누구나 접근할 수 있어 매우 편리합니다. 전통적인 시장이 높은 수수료를 부과하는 중개인을 사용하도록 강요하는 사용자에게 부과하는 시장 요구 사항은 없습니다. 시장을 운영하는 것이 훨씬 저렴하기 때문에 운영 비용도 저렴하고 블록체인을 사용하는 이점도 있습니다. 우리의 플랫폼 사용자들은 단지 다른 시장 도구들을 사용하는 것보다 더 많은 동기를 얻게 됩니다. 이 시점에서 깨달아야 할 것은 우리가 인식한 토큰이 단지 플랫폼이 아니라"우리에게 베푷하는 것"이 의미하는 시장 도구가 될 수 있도록 고안했다는 것입니다. 우리는 당신이 우리가 보는 잠재력과 비전을 보기를 바랍니다.



Casual gambling 캐주얼 겜블링

우리의 게임은 사용자의 기술, 주의, 전략 및 분석을 필요로 하는 보다 강력한 투기 옵션을 회상함으로써 사용자에게 경쟁적으로 높은 승리 확률에 여유를 주고 가볍게 내기도 합니다. 온라인 도박은 560억달러의 시장입니다. 도박 사이트의 암호화폐에 45억달러 이상의 자금이 유동됩니다. 베팅볼륨은 암호화폐의 인기가 증가함에 따라 선형적으로 증가합니다. 이 사이트들 중 많은 곳이 비트코인 카지노입니다. 이것은 가장 인기 있는 암호화폐인 비트코인과 직접적으로 관련이 있습니다. **Ethereum**이 인기를 얻음에 따라 사용자들과 **EtherAce**도 이점을 누리게 될 것입니다. **SafeDice**나 **Etheroll** 같은 도박 웹 사이트들로 주사위는 수백만달러를 끌어 모읍니다.

매주 1회의 분량 먼저 유사한 게임을 **twist**로 구현하고 주 채널을 통한 우수한 **UX**를 제공할 계획입니다. 플랫폼의 볼륨을 더욱 높이고 사용자를 유치하며 커뮤니티를 확장하기 위해 추가 게임이 개발될 것입니다. 게임을 위한 카드의 주제를 선택하는 것은 우리에게 많은 선택권과 유연성을 줍니다. 또한 사용자가 즐기는 기능을 그대로 유지하면서 기존의 주사위 게임에서 새로운 경험을 얻을 수 있습니다.

Derivatives 파생 상품 시장

당사의 투기 옵션은 선물 또는 헷징 옵션과 유사한 기능을 제공합니다. 세계 파생 상품 시장은 12조 달러입니다. 중앙 집중식 암호화폐 파생 플랫폼인 **Bitmex**는 24시간 동안 40억달러 이상의 볼륨을 보유하고 있습니다. 이를 통해 **EtherAce**플랫폼이 자체 파생 모델 시장에서 잠재력을 보여 줄 수 있습니다. **Bitmex**는 부피가 크고, 최대 100배의 레버리지(유동성)를 제공하며, 24시간 개방되어 있고, 제한적인 위험 시스템을 제공하기 때문에 인기가 있습니다. 우리는 이 기능을 플랫폼에 제공할 계획이며, 볼륨과 사용자의 관심을 끄는데 도움이 될 다른 기능도 제공할 계획입니다. 거래자들은 다양한 상황에서 우리의 시장을 이용할 수 있습니다. 예를 들어 코인이나 토큰의 가격 하락에 대비할 수 있습니다. 특히 장기적으로는 토큰을 믿지만 단기적으로는 잠재적인 손실을 막기 위해 거래자들이 거래소로 송금하거나 토큰을 팔거나 인출하는 것보다 시장을 이용하는 것이 더 저렴할 것입니다. 또 다른 예는 단기 또는 장기적인 상황에서 수익을 내기 위해 플랫폼에 서로 다른 토큰의 향후 가격에 투자하는 것입니다.

왜 그들은 코인이나 토큰이 가격이 오르거나 떨어질 것으로 믿는다면 그것을 사거나 팔 수 없을까요? 답의 일부는 위에서 언급되었고 간단합니다: 왜 파생 상품이 세계에서 가장 큰 금융 시장인가? 파생 상품은 포트폴리오의 리스크를 완화하는 데 사용되며, 거래자가 이익을 창출하거나 손실로부터 자신을 보호하는 데 사용할 수 있는 또 다른 금융 수단입니다. **EtherAce**는 현재 O/U(향후 반복은 실제 시장인 거래당 0.25-0.75에 가까운 교환 거래 수수료로 경쟁력을 유지할 것입니다.)에 투자할 수 있는 단순한 5%의 수수료가 부과되고 있습니다. 이전, 거래 및 인출 수수료와 비교하여 높은 교환 수수료와 비교. 또한 **EtherAce**사용자들은 자신들의 소유권을 구매하지 않은 것이기 때문에 자신들이 베팅 하는 거래 비용이나 토큰의 보안에 대해서도 걱정할 필요가 없습니다. **EtherAce**를 사용하는 것은 훨씬 싸고, 빠르고, 더 편리합니다. 또한 분산되어 있고 신뢰할 필요가 없으며 사용자가 플랫폼에 소비하는 가치와 다른 모든 볼륨의 이점을 얻을 수 있습니다.



플랫폼에 구현되고 구현될 첫번째 기능은 창의성을 보여 주고 각 섹션(도박게임 제품군 및 파생 모델 시장)의 주요 아이디어를 명확하게 보여 주기 때문에 선택되었습니다.

Flip

우리의 첫번째 도박게임의 MVP인 Flip은 직관적이고 간단하게 설계되었습니다. 페이지 상단에는 사이트의 다른 영역에 대한 링크와 더불어 카드가 인식되는 계층 구조를 보여 주는 드롭 다운 "게임 방법" 가이드 및 "카드 순서"가 제공됩니다. 데모를 클릭하면 게임 방법에 대한 유튜브 동영상을 볼 수 있습니다.

앱의 왼쪽에는 사용자가 어떤 게임 설정을 재생할지, 어느 정도의 게임을 실행할지 지정할 수 있습니다. 사용자는 자신이 내기를 원하는 Ether의 양을 수동으로 입력하거나 바로 가기 버튼을 사용할 수 있습니다. 사용자는 쉽게 내기를 두배("X2") 하거나, 반으로 나누거나(/2), 금액을 최소 내기(현재 0.01Ether)로 설정하는 "Min" 단추를 사용할 수 있습니다. 이 밑에는 게임을 하는 스타일이 있습니다. 사용자는 선택한 카드 위에 카드를 뒤집는 것이 목표인 "오버" 중에서 선택할 수 있습니다.

그들이 선택한 카드 아래에 카드를 뒤집고 싶어 하는 곳은 "Under"입니다. "블랙에 베팅"은 카드의 검은 색 카드를 뒤집으려는 경우와 사용자가 카드의 빨간 색 카드를 뒤집으려는 경우 "레드에 베팅"입니다.

앱 중간에는 사용자가 카드를 뒤집을 수 있습니다. MetaMask창이 전환되면 사용자에게 트랜잭션을 확인하라는 메시지가 표시됩니다. 확인 후 로더는 사용자에게 트랜잭션이 처리되고 있음을 시각적으로 보여 주며, 스마트 컨트랙트, Oracle 및 랜덤 데이터 소스에서 확인할 수 있습니다. 마지막으로 플립된 카드와 함께 결과가 사용자("사용자가 이겼습니다" 또는 "사용자가 졌습니다")에게 반환됩니다.

게임의 오른쪽은 카드 선택, 잠재적 이익, 그리고 확률 조절을 보여 주는 데 사용됩니다. 이익 섹션은 현재 설정된 게임 모드와 사용자 카드 선택에 따라 결정됩니다. 보상은 사용자의 확률이 낮을수록 증가하며 더 높을수록 더 작습니다. 슬라이더는 카드 선택에 사용되며, 한쪽에 화살표가 있는 상태에서 하나씩 증가하거나 감소할 수 있습니다.

커뮤니티 제안은 언제나 환영합니다. 또한 사용자 환경을 개선하기 위해 추가해야 할 변경 사항이나 기능에 대한 피드백을 제공해 주시기 바랍니다. 현재 MVP는 아니지만 우리가 하고 있는 한가지 기능은 chat-box입니다. 이 chat-box는 선수들이 경기하는 동안 친목을 도모하고, 좀 더 긴장을 풀고, 공동체를 형성하는 데 도움을 주기 때문에 주목해 줍니다.

'API키 숨기기'에 대한 쿼리가 부분적으로 암호화되어 있습니다. 이것은 사용자가 코드 정직성을 확신할 수 있도록 실제 쿼리를 바꾸지 않는다는 점에 유의하십시오.



Over/Under

첫번째 파생 상품 시장 계약의 MVP인 Over/Under(O/U)는 현재 시험 가동 중이 아니라 2018년 6월 13일에 출시될 예정입니다.

화면 왼쪽에는 미래의 계약처럼 기능하는 계약을 작성할 수 있는 제어판이 있습니다. 사용자는 지원되는 토큰 또는 자산에 대한 계약을 생성할 수 있습니다. 계약이 생성되는 토큰은 사용자가 현재 있는 탭에 따라 달라집니다. 오른쪽은 사용자가 다른 사용자가 가입할 수 있도록 허용하는 기간과 선물 계약 기간입니다. 이러한 옵션은 드롭 다운 메뉴에 유지되며 사용자는 각 섹션에서 하나만 선택할 수 있습니다. 다음으로 사용자는 권리행사 가격을 설정하고, 그것 위에 또는 아래에 베팅을 선택한 다음 'CREATE CONTRACT'를 클릭하여 계약을 만듭니다. 기존 계약에 대한 중복 설정이 있는 계약은 생성되지 않으며, 사용자는 기존 계약에 가입하거나 계약 설정을 변경할 수 있습니다. 제어판의 하단에는 사용자가 현재 보고 있는 토큰에 대한 실시간 가격 통계가 있습니다.

처음에 우리는 사용자가 직접 권리행사 가격을 정할 수 없게 하였고, 권리행사 가격을 설정하기 위해 Oraclize에게 호출을 보내는 것보다 스마트 컨트랙트가 체결된 특정한 시간에 계약을 생성함으로써 이를 구현했습니다. 우리는 사용자들이 어떤 가격이든 그들이 받고 있는 실제 추측을 뒷받침하는 가격을 책정할 수 있도록 하기 때문에 이것을 바꾸었습니다. 또한 Ethereum 블록 체인의 현재 대기 시간은 Oraclize에 대한 호출량의 절반을 차지하므로, 사용자가 원하는 가격을 변경할 수 있으며 플랫폼 비용은 더 적습니다.

사용자 인터페이스의 기본 섹션은 기존 계약을 표시하는데 사용됩니다. 다른 토큰 유형에 대한 계약은 탭이 있는 회전식 컨베이어로 분리됩니다. 각 계약에는 계약 총 금액 베팅, 시작 가격 및 기간 설정과 같은 정보가 표시됩니다. 계약서가 열려 있으면 사용자는 가입하려는 계약을 선택할 수 있습니다. 그런 다음 제어판의 하단에서 내기 할 금액, 선택 옵션 및 '가입'을 입력하십시오.

우리의 첫번째 도박 게임인 Flip과 마찬가지로, 우리는 거래자들이 함께 어울리고, 좀 더 여유를 가지며, 그들이 활동하는 공동체를 형성할 수 있도록 도와주므로 채팅박스를 구현할 것입니다. 이는 O/U는 P2P이기 때문에, 이 채팅박스는 훨씬 더 중요합니다. 거래자들은 계약을 체결할 수 있고 그들이 서로 내기를 하려고 하는 가격에 동의할 수 있습니다. 구현될 다른 기능으로는 더 많은 토큰을 지원하고 사용자가 원하는 기간에 언제든지 예측할 수 있도록 계약을 체결하기 위한 시간 제약을 없애는 FairEntryEngine이 있습니다. 스마트 컨트랙트는 모듈식이고 강력하며 쉽게 확장할 수 있도록 설계되었습니다. 당사는 고유 ID를 가진 해시 맵을 사용하여 실시간 계약 및 거래 업체에 신속하게 액세스 합니다. Oraclize쿼리에서는 코드를 보다 깨끗하고 덜 비싸며 O/U를 더 많은 토큰으로 쉽게 확장할 수 있도록 가격을 확인하기 위해 문자열 집중화를 사용합니다. Oraclize쿼리에 사용된 문자열을 블록체인에 기록하므로 사용자는 여전히 코드 정직성을 확신할 수 있습니다. 더 나아가, 전통적인 선물 계약과 동일한 디자인을 따르는 합법적인 선물 계약이 가능해 질 것입니다. 그것은 O/U와는 별개의 상품입니다.



EtherAce 플랫폼은 Ethereum 플랫폼 위에 있습니다. 플랫폼 로직은 Ethereum 블록체인에 저장되고 실행되는 스마트 계약의 Solidity를 사용하여 코드화됩니다. Ethereum 환경은 Turing-complete Ethereum Virtual Machine (EVM)으로 당사 플랫폼에 맞게 선택되었습니다. 이것이 스마트 컨트랙트로 플랫폼을 생성하고 탈중앙화된 애플리케이션(dApp)의 특성을 제공하는 것입니다. EVM에 대한 더 많은 설명이 **컨텍스트** 섹션에 있습니다.

Issues 문제

확장성은 블록 체인에 직면한 주요 장애물이며, 지금까지 Ethereum 블록 체인도 예외는 아닙니다. 지연 시간과 블록 시간을 줄이는 것이 플랫폼에 중요합니다. 느린 블록 타임은 사용자 경험을 더 나쁘게 만들 것입니다, 우리의 도박게임이나 파생 상품 시장에서. 이는 현재 블록체인에서 완전히 분산되고 신뢰할 필요없는 개방형 플랫폼을 만드는 절충안이지만 다른 솔루션이 있습니다. Ethereum 재단은 샤딩(Sharding)과 플라즈마(Plasma)와 같은 많은 솔루션을 연구하고 있으며 상당한 발전이 이루어지고 있습니다. 향후 이터레이션에서 논의되는 스테이트 채널 사용과 같은 문제 옵션으로 스케일링이 유지되는 기간 동안 EtherAce 팀은 플랫폼 효율성 및 트랜잭션 시간을 향상시키는데 도움을 줄 것입니다.

Front End 프론트 엔드

EtherAce 플랫폼의 서로 다른 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)는 여러가지 다른 기술로 구축됩니다. 여기에는 상호 작용을 위해 Web3.js가 포함되지만 여기에 국한되지만은 않습니다.

블록체인 서버 측 프레임워크인 Express.js 클라이언트 측 및 서버 측 코드에 대해서는 이들 모두 Notes.js 라이브러리입니다. 당연히 HTML, CSS는 모든 GUI의 기본 구조입니다. 마지막으로, 플랫폼을 책임감 있게 설계하기 위한 부트 스트랩도 있습니다.

GUI는 일관성, 직관, 명확성 및 매력이 혼합된 모든 레벨의 사용자가 쉽게 탐색할 수 있습니다. 서로 다른 배치 요소들이 서로 인접해 있고 색상과 효과가 결합되어 고품질 사용자 인터페이스가 생성됩니다. GUI는 web3를 위해 제작되고, Google Chrome 및 Firefox의 브라우저 확장인 MetaMask와 같은 web3 공급자를 사용하여 Ethereum 블록체인 및 EtherAce 스마트 컨트랙트와 콜라보합니다.



Back End 백엔드

EtherAce 플랫폼은 Ethereum 네트워크 위에 구축되며 백본으로 Ethereum 블록 체인을 사용합니다. 모든 백엔드 로직은 컨트랙트 지향 언어(COL)인 Solidity로 작성된 스마트 컨트랙트에 포함되어 있습니다. 우리는 보안 계약을 작성하고 안전한 패턴을 실천하기 위해 OpenZeppelin 라이브러리를 사용합니다. 우리는 Truffle 프레임워크를 개발 환경으로 사용하고 Truffle.js 라이브러리는 우리의 스마트 컨트랙트를 구축하고 배치하는 것을 돕기 위해 Truffle-contract 및 Truffle-artifact를 사용합니다. 스테이트 채널은 유동적인 UX를 만들고 거래 비용을 절감하는 데 사용됩니다. 제공 가능한 Oracle 서비스인 Oraclize는 토큰 가격 또는 임의 번호와 같은 특정 데이터를 실제 환경에서 검색하는 데 사용됩니다. EtherAce 플랫폼 로직은 스마트 컨트랙트에 존재합니다. 스마트 컨트랙트는 폐쇄적이고 신뢰할 수 있는 환경인 블록체인에 있기 때문에 자체적으로 데이터를 가져올 수 없습니다. 따라서 플랫폼에 필요한 데이터를 검색하기 위해 현재 Oraclize를 사용하고 있습니다. C++은 또한 EtherAce 주문 일치 엔진을 실행하는 데 유용한 Solidity와 함께 사용됩니다.

Avoiding Manipulation 조작 방지

도박게임 결과는 무작위로 생성된 난수에 의존합니다. 현재 알고리즘에 의해 도출된 유사 무작위가 아닌 대기 소음*)에서 파생된 실제 무작위 숫자를 제공하는 사용 중입니다. 사용할 수 있는 옵션은 여러가지가 있으며, 향후에는 서로 다른 도구를 사용하는 것이 더 적합해 질 수 있으며, 우리는 소스를 변경할 수 있습니다.

우리가 Oraclize를 사용하여 베팅에서 이긴 동코인이나 토큰의 가격을 회수하기 때문에 파생 상품 시장은 조작의 대상이 될 수 있습니다. 이를 방지하기 위해, 우리는 충분한 일일 분량의 코인이나 토큰만 목록에 올릴 것입니다. 코인이나 토큰을 소량으로 나열할 경우, 일부 당사자가 EtherAce 플랫폼에서 가격을 조정하여 이득을 얻을 수 있습니다. 우리가 취할 또 다른 예방 조치는 폴의 끝에 가격을 확인하거나 고정 기간을 정할 때 가격을 내리는 것입니다. 그리고 나서 우리는 평균 가격을 찾기 위해 모든 다른 가격을 집계할 것입니다. 따라서 단일 장애 지점이 생기는 것을 피합니다. 우리의 Over/Under MVP에서는 현재 하나의 데이터 소스만 사용하고 있지만, 향후 변경될 예정입니다.

파생 상품 시장의 향후 이터레이션에서, 우리가 청산을 유발하는데 사용되는 기본적인 라이브 인덱스 가격을 구현할 때, 우리는 동일한 보안 패턴을 따를 것이며, 이것은 우리가 현재 마지막 가격 지수를 사용할 계획이기 때문에 주목할 가치가 있다. 마지막 가격 지수는 시장이 최근에 본 가격을 기준으로 하며, 우리 상황에서는 여러가지 다른 거래를 종합하여 산출합니다. 만약 우리가 마지막 가격 지수를 사용하고 단순히 하나의 거래소만 사용한다면, 누구나 단순히 시장 주문을 함으로써 우리의 지수를 바꿀 수 있기 때문에 조작 가능성은 매우 높을 것입니다.

*) 대기 소음 (Atmospheric noise) : 대기 소음은 자연적인 대기 과정에 의해 발생하는 무선 소음으로 주로 천둥 번개가 천둥을 동반합니다. 이를 활용하여 난수를 생성하기도 합니다.



March/April 2018

EtherAce의 공식 탄생,
웹사이트 개발,
고도의 계획과 디자인

May 2018

웹사이트에 EtherAce 런칭
Flip MVP 베타버전 개발
백서 버전 1.0.1 릴리즈
O/U MVP 베타버전 개발

July/August 2018

클라우드 세일,
거래소 리스팅
배당 컨트랙트 개발,
퍼블릭 버그 바운티,
스테이트 채널로의 R&D

June 13, 2018

첫번째 투기 MVP
테스트넷에 퍼블릭
베타 릴리즈

May 28, 2018

첫번째 MVP 게임
테스트넷에 퍼블릭
베타 릴리즈

July/August 2018

두 MVP의 UI 및 기능적 개선
(즉 FairEntryEngine),
가스 최적화
스테이트 채널로의 R&D

September 2018

1대1 스테이트 채널 통합
5개 이상의 토큰 지원
미래 계약 옵션 확장
두 상품의 메인넷 런칭

Q1 2019

트레이딩/청산 엔진 완료
유동성 현물 시장과 P2P
게임의 메인넷 런칭,
플랫폼의 모바일 버전,
마케팅 전략 배치

December 2018

트레이딩/청산 엔진,
라이브 지수 가격,
현물 트레이딩/P2P 게임을
위한 m-p 스테이트 채널 통합,
서로 다른 시장을 위한 플랫폼
로컬라이징

Oct/Nov 2018

P2P 도박게임,
1대 다자간 스테이트
채널의 개발
영구 계약,
마진 거래/레버리지
로직/오더북 로직

*2019년 1분기 이후 반복되는 업데이트된 로드맵이 2018년 9월에 출시될 예정임



EtherAce 플랫폼의 공식 마케팅은 당사 로드맵에 따라 **2019년 1분기**에 시작될 예정입니다. 이것은 초기 목표가 널리 인정받고 유용한 기능을 개발하는 것이기 때문입니다. 이 목표를 달성하는 데는 두가지 부분이 있습니다. 첫번째는 팀이 플랫폼의 특정 비전을 달성하기 위해 마련한 높은 수준의 개발 계획을 따르는 것입니다. 두번째는 기능이 반복적으로 개발되고 시도됨에 따른 커뮤니티 피드백 또는 아이디어에서 나옵니다. 우리는 이 플랫폼이 어떻게 작동할 것인지에 대한 비전을 가지고 있고, 우리는 커뮤니티가 그 계획에 대한 잘못된 판단을 바로잡는 것을 도울 수 있을 것이라고 믿습니다. 이는 우리가 개발하는 기능이나 우리가 초기에 개발하려고 계획하지 않았던 기능에 적용될 수 있지만 유익한 가치가 있는 것으로 보입니다.

2019년 1분기까지 이 플랫폼은 미래 계약과 영구 계약을 제공하는 유동적인 시장과 **P2P** 및 로우-하우스 엣지 게임을 제공할 것입니다. 구현된 모든 기능은 고성능으로 작동하며 전문가 수준으로 미세 조정됩니다. 이 플랫폼은 다양한 언어와 모바일 장치에서 사용할 수 있습니다. 이는 플랫폼의 엔드 투 엔드가 아니며, 개발은 계속될 것이지만, 플랫폼은 대중 마케팅과 적절히 활용될 수 있는 수준에 도달했습니다. 이 플랫폼은 지금까지 사용되어 왔으며 공식 마케팅이 시작되기 전에 이미 커뮤니티를 통해서 또는 이와 유사하게 대량 성장했을 가능성도 있습니다. 이 경우 일부 마케팅 펀드는 새로운 파트너십을 구축하고 계획되지 않은 기능의 추가 개발을 지향할 수 있으며, 나머지 마케팅은 진정으로 이 부문을 지배하는 데 사용될 것입니다. 그러나 플랫폼 사용자와 볼륨은 **Bitmex** 및 **SafeDice**의 일일 시장 규모를 염두에 두고 있으며, 효과적인 마케팅 캠페인 없이는 이를 달성하기가 얼마나 어려울지를 인지하고 있습니다.

마케팅 전략은 최종적으로 확정되지 않았으며, 공식적인 마케팅 팀에 의해 처리될 것이며, 이 단계에서는 공개되지 않을 것입니다. 도박게임 제품군의 경우, 마케팅은 백문이 불여일견이기 때문에, 사용자들이 와서 그것들을 경험할 수 있습니다. 파생 상품 시장의 경우, 마케팅은 또한 그 단어를 전달하기 위한 것이기 때문에, 사용자들은 그것을 경험할 수 있지만 유동성과 볼륨을 공급하기도 합니다. 파생 상품 시장의 규모가 증가함에 따라 유동성도 증가하고 사용자도 증가합니다. 구체적으로 말하면, 이러한 형태의 마케팅은 사용자, 유동성과 양을 끌어들이기 위해 노력하는 교환과 유사할 것입니다. 하지만 덜 경쟁할 수 있고 차별화된 제품을 제공하기 때문에 작업이 훨씬 간단합니다. 어떤 형태의 마케팅은 제휴 링크, 홍보 코드, 할인된 수수료 또는 표준 광고를 포함할 수 있습니다.

EtherAce 플랫폼은 파트너십에 개방되지만 첫번째 기능이 출시된 후인 **2018년 9월**까지는 공개적으로 파트너십을 추구하지 않을 예정입니다. 공식적인 관계를 형성하거나, 플랫폼 및 역 방향으로 또는 마케팅 목적으로 서비스를 통합하거나 사용하는 유익한 프로젝트가 있습니다.



ACED는 ERC-20표준 토큰입니다. 1,250,000개의 ACED 토큰이 클라우드 세일시기에 발행되고 다시는 발행되지 않을 것입니다. 이렇게 하면 ACED 토큰의 최대 총 공급량이 125,000,000개로 제한됩니다. ACED 토큰의 보유자는 분기별 배당금(즉, ACE배당금)을 받게 되며 EtherAce 플랫폼은 플랫폼의 다른 섹션에서 발생하는 수익의 100%로 구성됩니다. 이것은 '하우스'엣지와 사용자 서비스 요금의 조합입니다. 첫번째 기능에서는 현재 1%의 엣지와 5%의 사용자 서비스 요금이 부과됩니다. 배당금이 보유자에게 발행되는 동안, ACED 토큰은 잠겨 있고 양도가 불가능합니다. 이것은 Ethorse와 Etheroll과 같은 다른 분할 지불 프로젝트에 사용된 것과 동일한 보안 패턴을 따릅니다. 보유자들은 투표도 할 수 있을 것입니다. 커뮤니티의 생각과 아이디어는 언제나 환영 받지만, 투표는 커뮤니티가 공식적으로 어떻게 느끼는지를 보여줍니다. 커뮤니티에서 결정할 수 있는 사항에 대한 예는 위의 O/U 기능에 대한 섹션에서 다시 설명하기 위해 언급되었습니다.

가격이 초기 가격과 정확히 같은 상황에서는 세가지 옵션이 있습니다.

*EtherAce는 모든 Etherer내기를 유지하거나, 모든 참가자에게 환불하거나,
임의의 시간 동안 기다렸다가 가격을 다시 불러 해결할 수 있습니다.*

다른 상위 수준의 투표 예로는 서비스 요금, 새로운 기능 또는 개선된 기능, 플랫폼 및 마케팅 전략 등이 있습니다. 팀은 전반적인 플랫폼 전략에 대해 다른 생각을 가지고 있지만, 우리 스스로 완전히 결정하는 대신에, 우리는 커뮤니티가 어떻게 생각하고 해결해야 하는지를 들을 수 있습니다. 마케팅 전략이 구축되면 플랫폼에서 볼륨이 기하 급수적으로 증가할 것으로 예상됩니다. 이후에는 매달 배당 기간을 정하는 등 선택의 폭이 넓어질 것으로 보입니다. 핵심 플랫폼을 구축하기 위해 구현할 기능이 미세 조정되면 EtherAce팀은 먼저 ACED 소유자가 되어 잠금 해제된 기능을 개발하기 시작한 다음 보유됩니다. 예를 들어 ACED 토큰을 사용하여 FundsManager에 입금하여 서비스 요금을 20% 할인하는 것이 있습니다. 우리는 이 경로를 전략적으로 선택한 이유는 사용자들이 최고의 기능을 활용하면서도, 노출된 볼륨에서 이익을 얻을 수 있는 커뮤니티의 플랫폼이기 때문입니다. 우리는 우리의 토큰을 구매, 보유 또는 사용하도록 장려하기 위한 계획을 가지고 있습니다. 이는 Kucoin과 Binance가 성공적으로 활용한 성공적인 전략을 본떠 만든 것으로, 둘 다 비교적 새롭지만 최고 수준의 교환입니다.



클라우드 세일 날짜

Phase 1: 화이트리스트 세일	7월 12일 - 7월 13일, 2018, 17:00 GMT
Phase 1: 퍼블릭 세일	7월 13일 - 7월 19일, 2018, 17:00 GMT
Phase 2: 퍼블릭 세일	7월 19일 - 8월 16일, 2018, 17:00 GMT

화이트 리스트에 등록된 Ethereum 주소들은 Crowdsale에 접근할 수 있을 뿐만 아니라 100%보너스도 받을 수 있을 것입니다. 화이트 리스트에 가입하려면 웹 사이트로 이동하여 홈페이지에서 "화이트 리스트 등록"단추를 클릭하거나, 여기를 클릭하세요 (click [here](#))

ACED Token and Crowdsale Information

분류	ERC-20
토큰 심볼	ACED
고정된 총 공급량	125,000,000 ACED
클라우드 세일의 총 판매량	100,000,000 ACED
클라우드 세일 Hard Cap	8,665 ETH (5,200,000 USD)
클라우드 세일 Soft Cap	866 ETH (520,000 USD)
클라우드 세일 주소	2018년 7월 12일 홈페이지에서 확인

ETH값은 클라우드 세일 이전에 변동할 수 있으므로 하드/소프트캡에 대한 ETH값이 일치하도록 변경될 수 있습니다. 클라우드 세일주소는 웹 사이트(2018년 7월 12일 오전 7시 30분)에서 확인할 수 있습니다. 아직 사용하지 않은 토큰은 클라우드 세일이 완료된 후 일주일 후에 소각됩니다. 1인당 최소 혹은 최대 투자 제한은 없습니다. 소프트 캡에 도달하지 못할 경우, 클라우드 세일 도중 수집된 모든 ETH는 커뮤니티 합의에 따라 환불됩니다. 하드캡은 8,665 ETH(5,200,000달러)이며, 클라우드 세일 목표값에 도달하면 종료됩니다.



ACED Token 비율

Phase 1: (100% Bonus)	1 ETH = 11,538 ACED (0.052 USD)
Phase 2: 1주차 (50% Bonus)	1 ETH = 8,654 ACED (0.069 USD)
Phase 2: 2주차 (25% Bonus)	1 ETH = 7,211 ACED (0.083 USD)
Phase 2: 3주차 (10% Bonus)	1 ETH = 6,339 ACED (0.094 USD)
Phase 2: 4주차 (0% Bonus)	1 ETH = 5,769 ACED (0.104 USD)

위에서 언급한 바와 같이, ETH값은 클라우드 세일 이전에 변동할 수 있으며, 따라서 ETH와 ACED 비율은 이에 맞게 변경될 수 있다. 거래소에 일단 상장되면 공정 가격을 보장하기 위해, 보너스 토큰은 기본 토큰의 락업이 해제된 후 25일 후에 양도할 수 있습니다. 모든 토큰이 판매되고 1단계에서 하드캡에 도달한 경우 보너스 토큰은 기본 토큰으로 락업이 해제됩니다. 도착한 토큰은 클라우드 세일 기부금으로 일주일 이내에 지갑에 나타날 것입니다.

Token 분배

클라우드 세일	100,000,000 ACED (80%)
*EtherAce Team	18,750,000 ACED (15%)
바운티	6,250,000 ACED (5%)

*ACE팀의 토큰은 시간이 제한되어 스마트 컨트랙트가 체결되며, 6개월마다 총 팀 토큰량의 33%가 방출됩니다. (2년 이상) 미판매분의 경우, 전체 공급량의 15%를 유지하기 위해 우리 팀의 토큰이 소각됩니다.



기금 할당

개발	40%
마케팅	35%
뱅크롤/유동성	20%
거래소	5%

초기 금액은 거래소 리스팅을 위해 적립될 것이지만 추가 자금은 거래소 리스팅이 마케팅 전략의 한 형태이기 때문에 마케팅 부서에서 조달될 수 있습니다. 이 시기에 우리의 마케팅 전략 중 하나는 플랫폼에 간접적으로 유동성을 제공하고, 따라서 그것은 또한 마케팅 부서로부터 파생될 수 있습니다. 유동성은 마켓 메이커가 요구하는 우리 시장의 신생 자본입니다. 개발의 하위 항목은 뚜렷하지는 않지만 사업 운영 및 사업 준비금을 포함합니다. **EtherAce** 팀은 현재 3명의 멤버로 구성된 소규모 팀이며 크라우드 세일의 기금을 사용하여 동일한 비전을 공유하고 **EtherAce** 플랫폼을 위한 동일한 목표를 가진 최고 수준의 팀을 구성하게 됩니다. 지금까지 모든 작업은 사내에서 진행되었으며, 앞으로도 계속해서 사내에서 진행될 것입니다. 규모가 훨씬 더 큰 팀이 이미 계획된 로드맵을 구현하는 데 도움을 줄 것입니다. 이를 통해 자체 시스템 아키텍처를 코딩하고 설계하는 이점을 누릴 수 있으므로, 타사의 지원에 의존하지 않고도 새로운 기능이나 변경 사항을 신속하게 핫-스왑 할 수 있습니다.



EtherAce 팀은 2015년 소식을 들은 뒤 현재 Ethereum과 블록체인에 빠져 있는 3명의 멤버로 구성되어 있다. 우리는 블록체인 애플리케이션을 개발하고 금융 시장의 엔터프라이즈급 애플리케이션 소프트웨어에서 경력을 쌓은 경험이 있습니다. 당분간, 이 팀은 EtherAce 프로젝트의 이점을 위해 익명으로 남기를 원합니다. EtherAce 플랫폼의 일부는 규제되지 않는 온라인 도박과 일부 국가에서 불법으로 간주되는 투기로 분류될 수 있으나, 탈중앙화와 인터넷은 국경과 규제를 무시합니다. 탈중앙화의 힘이는 하지만 불법적인 사업으로 간주될 수 있는 것에 대해서는 중앙 집권적인 소유자가 되기를 원하지 않는다. 익명으로 남아 있는 것은 EtherAce 플랫폼이 진정으로 탈중앙화되고 향후 중지되거나 중단되지 않도록 보호하는데 도움이 될 것입니다. 불행하게도, 적용 분야에서의 우리의 과거의 경험은 이러한 상황에서 장점으로 사용될 수 없으므로, 우리는 지금까지 그리고 앞으로 이루어질 일을 통해 신뢰를 얻는 것을 목표로 합니다. 우리는 가까운 시일 내에 EtherAce 계정에 대해 자세히 알아보기 위해 중간 크기의 기사를 게시할 예정입니다.

팀은 Solidity의 스마트 계약을 포함한 플랫폼 로직을 개발하고 HTML, CSS, Bootstrap 및 자바스크립트에서 반응성과 미(美)적인 사용자 인터페이스를 만드는 일을 담당합니다.

EtherAceEngine(주문 일치 엔진)은 C++ 및 Solidity로 작성됩니다. 우리는 또한 비즈니스 관리, 파트너십 형성, 마케팅 전략 수립, 그래픽 디자인 및 소셜 미디어 관리를 담당합니다. 이 팀은 다중 계층의 분산된 베팅과 파생 상품 플랫폼을 암호화폐 부문에 도입하는 데 초점을 맞추고 있습니다. 이 팀은 Ethorse나 Etheroll 같은 성공적인 프로젝트를 익명으로 진행하는 것을 높이 평가하며 같은 길을 따르기로 결정했습니다. 지금까지 Kovan 테스트넷에서 열린 첫 번째 도박게임의 MVP를 보유하고 있으며, 로드맵에 따라 2018년 6월 13일 첫 파생 상품 계약의 두 번째 MVP를 출시할 예정입니다. 우리는 지금 그리고 미래에 우리가 이 프로젝트를 개발하고 관리할 수 있는 능력이 있다는 것을 확립하기 위해 우리의 일과 상품에 대한 믿음을 커뮤니티에 요청합니다. 우리의 Github 계정인 EtherAce는 현재 198개의 커밋을 가지고 있으며 이 플랫폼을 계속 개발하면서 매일 성장하고 있습니다. Reddit, Twitter, Medium 또는 텔레그램의 지정된 커뮤니케이션 채널을 통해 연락 주시고 귀하의 의견과 피드백을 공유해 주십시오. 우리는 항상 EtherAce 플랫폼을 개선하는 방법에 대한 제안을 고려하고 환영할 것입니다.



암호화폐 분야에서는 도난, 해킹, 선정의 부족, 그리고 기술적인 문제들로 인해 사람들이 그들의 자금을 잃을 수 있는 위험이 있습니다. 클라우드 세일 참가자는 EtherAce 플랫폼을 보장된 수익으로 보지 말아야 합니다. ACED 토큰을 구입하는 것은 가치 증가가 보장되는 투자로 간주되어서는 안 됩니다. 만약 클라우드 세일이 Ether로 모금된 프로젝트와 Ether를 모으는 것으로 수행되어서 Ether의 가치가 심각하게 감소한다거나, 혹은 EtherAce가 Ethereum 기능을 기반으로 구축되고 활용되기 때문에 Ethereum 환경과 블록체인이 더이상 존재하지 않는다면, EtherAce팀은 이 문서, 웹사이트 및 기타 기사에 설명된 플랫폼 개발을 완료하지 못할 수 있습니다. ACED 토큰은 EtherAce 플랫폼의 컨트롤러 소유권, 지분, 방향 또는 의사 결정을 전체적으로 제공하지 않습니다.

당신이 토큰 판매나 토큰 구매에 참여하는 것을 금지하는 관할권에 자금을 낸다면 당신은 클라우드 세일에 참여하지 말아야 합니다. 여기에는 모든 회사, 신탁, 법인 또는 단일 법인이 포함됩니다. 예를 들어 싱가포르 또는 중화 인민 공화국의 거주자, 국민, 또는 토큰 클라우드 세일 혹은 기부에 참여할 수 없는 기타 관할권 등이 있습니다. 클라우드세일 참가자와 플랫폼 사용자는 암호화폐 분야와 온라인 도박 법에 참여하는 것과 같은 자신의 국가의 법과 규칙을 따라야 합니다.



Thanks 감사의 글

EtherAce팀은 이 프로젝트를 가능하게 해 준 Satoshi Nakamoto, Vitalik Buterin과 Ethereum 재단, 그리고 암호화폐 커뮤니티에 감사를 표합니다. 다른 대체할 수 없는 조언을 해 주신 멘토와 조언자 덕분에 이러한 프로젝트가 가능했습니다(언급하진 않지만 누군지 자신들은 아시죠?). 또한 이 프로젝트에 관심을 가져 주신 잠재적인 투자자 여러분께 감사드립니다.

References 참고문헌

<https://www.ethereum.org/> <https://bitcoin.org/en/>
<https://github.com/ethereum/wiki/wiki/Sharding-FAQ>
<https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>
<https://etheroll.com/>
<https://ethorse.com/>
<http://truffleframework.com/>
<https://www.investopedia.com/terms/d/derivative.asp>
<https://www.prnewswire.com/news-releases/global-817-bn-online-gambling-market-to-2022-by-type-device-region-300520256.html>
<https://blog.zepplin.solutions/zepplin-a-new-standard-for-secure-blockchain-applications-47449420fb6a>
<https://blockgeeks.com/guides/ethereum-token/>
<https://www.bitmex.com/>
<https://safedice.com>
<https://coinmarketcap.com/exchanges/volume/24-hour/>
<https://coinmarketcap.com/exchanges/bitmex/>
<http://ethdocs.org/en/latest/network/test-networks.html>
<https://0xproject.com/>
<https://blog.stephantual.com/what-are-state-channels-32a81f7accab>
<https://idex.market/>