



ASTOR GAME

eSports & Perjudian Online

eSports dan platform judi online - permainan Desentralisasi dan pertaruhan sukan menggunakan blockchain, kontrak pintar + Sungguh Adil

Oktober 2017

Abstrak

AstorGame akan mengubah dunia eSports dan pertaruhan dengan eSport dan platform perjudian dalam online, yang dibangun menggunakan teknologi canggih yang mengikut profil pengguna, boleh memilih antara permainan dan pertaruhan. Jika anda seorang pemain eSports, anda boleh menggunakan platform eSports untuk menyertai pertandingan dan pertandingan permainan seperti Legends League, FIFA 17, Dota 2, Counter-Strike, dan Halo, antara lain yang akan ditambah dari semasa ke semasa.

Jika anda lebih memilih untuk meletakkan taruhan pada peristiwa atau pertandingan, eSports, sukan, permainan kasino, atau permainan peluang, maka boleh masuk ke platform pertaruhan, kasino, atau loteri dibangun secara khusus untuk profil pelanggan tertentu ini.

Keselamatan dan Kontrak Pintar

Kedua-dua konsep merupakan dasar dari perubahan yang kami rancang pada AstorGame untuk gaming dan sektor pertaruhan. Pada setiap masa, dana yang dibayar oleh pemain AstorGame ini akan dilindungi oleh kontrak pintar, yang mengatakan bahawa jika ada, antara pemain dan tukang taruh, sepuluh ribu pengguna pada platform web dan diserang atau, untuk beberapa alasan, pergi ke luar talian, dana akan automatik dikembalikan kepada masing-masing pemilik dengan cara kontrak pintar.

Platform ini akan membolehkan entri yang akan dirakam pada blockchain dan membolehkan untuk penggunaan kontrak pintar untuk menguruskan logik perniagaan, pembayaran hadiah jadual, mengumpul bayaran tiket, taruhan, dan gambar, dan jadual perlawanan dan keputusan. Semua data ini awam dan boleh disahkan setiap saat.

Sungguh Adil

Penjudi dan pemain loteri sering merasa tidak pasti sama ada rumah itu menipu mereka dengan memanipulasi hasilnya. Di AstorGame, kami menggunakan pelbagai teknologi untuk menyelesaikan masalah ini. Salah satu daripada ini, Sungguh adil, membolehkan pelanggan untuk mengesahkan bahawa setiap permainan dimainkan mengikut peraturan dan nilai-nilai tidak diubah oleh pihak ketiga untuk meletakkannya pada kedudukan yang kurang baik.

Pada masa ini, teknologi penyulitan yang sangat membantu dalam coding siri nilai-nilai, menjadi nombor mereka, teks, atau abjad angka, sehingga mencegah orang dari "retak" hasilnya dan mengubahnya. Nilai disulitkan akan diperoleh dari pelayar pengguna yang tidak akan diketahui ke server AstorGame ini.

Teknik kriptografi ini akan dilaksanakan dengan cara algoritma kriptografi, menggunakan fungsi hash (SHA256) untuk melaksanakan satu siri penyulitan dan memperoleh beberapa hash (rentetan abjad angka: angka + huruf gabungan). Salah satu nilai-nilai ini akan disediakan oleh pelayar pengguna. Nilai ini tidak akan diketahui AstorGame, dan tidak akan muncul di server-nya.

Nombor secara rawak yang digunakan untuk memaparkan hasil dari permainan seperti poker, rolet, dadu, dll ditentukan oleh kombinasi faktor, beberapa dari sisi server dan lain-lain dari sisi pelanggan. Kedua-dua faktor ini disebut "seeds."

Pemain mempunyai akses kepada benih di sisi pelanggan, tetapi hanya boleh melihat hash sisi server. Jika, contohnya, poker yang sedang dimainkan, pelayan kasino dalam talian ini membuat deck baru dan menggaul dengan menggunakan nombor rawak generator. Seterusnya, pelayan mewujudkan rentetan rawak. Kedua rentetan nombor digabungkan untuk membuat sebuah rentetan disulitkan yang unik. Hasil daripada proses ini dikenali sebagai "rahsia."

Terkini - dan ini sangat penting - hash diterapkan pada rentetan disulitkan ("rahsia") menggunakan algoritma, SHA256. Hasil hashing ini dikenali sebagai "hash." Nilai ini akan dipaparkan kepada pemain sebelum kad diedar, menunjukkan bahawa permainan adil. Untuk bahagian mereka, pemain boleh, setiap saat, mengesahkan bahawa deck, rentetan rawak, dan "rahsia" belum dimanipulasi oleh kasino dalam talian.

Untuk mendapatkan nombor rawak, kita menggunakan CSRNG (Cryptographically Secure Pseudorandom Number Generator)

Kontrak Pintar + Sungguh Adil

Ada kemungkinan bahawa sungguh Adil sudah digunakan di beberapa kasino dalam talian, tetapi tidak ada kasino dalam talian menawarkan teknologi ini diterapkan pada platform yang sama. Penggunaan sungguh Adil dan CSRNG, yang menghasilkan nombor rawak, tidak menjamin bahawa kasino akan memberikan

hadiah dengan cara undang-undang atau bahawa dana yang sesuai dengan pot ini tidak akan hilang. Hal ini di sini bahawa kontrak-kontrak pintar menjadi lebih penting, kerana mereka boleh diprogramkan sehingga periuk taruhan akan dipertahankan sampai diketahui sama ada pengguna telah memenangi pertaruhan. Jika pengguna menang, tidak ada cara bagi pemilik kasino untuk menjaga periuk atau untuk menunda pembayaran, seperti yang terjadi di banyak rumah judi.

Itu sebabnya kami di AstorGame adalah yang pertama untuk menggabungkan kedua-dua platform untuk kepentingan pelanggan kami.

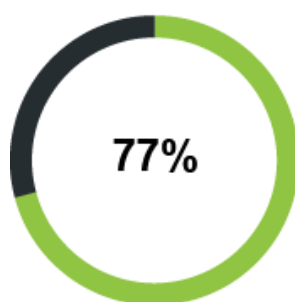
Jualan Token

Kami memperkenalkan ASTOR, token berdasarkan ERC20 Ethereum. Sebanyak 100,000,000 token ASTOR akan diterbitkan tanpa token tambahan. Tidak ada penciptaan token, mencetak atau perlombongan selepas Token Sale berakhir. token yang tidak terpakai dan tidak terjual akan dibakar.

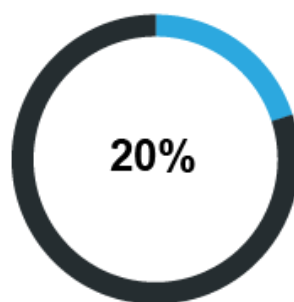
Selain digunakan untuk melakukan transaksi seperti meletakkan beberapa pertaruhan dan pembelian beberapa tiket loteri pada platform yang membentuk AstorGame juga akan membolehkan pemegang untuk mengumpul dividen setiap tahun.

Maklumat ini akan awam, kerana alamat yang pelanggan meletakkan pertaruhan mereka dan membeli loteri atau kasino token dan di mana mereka menerima kemenangan mereka akan diterbitkan pada platform.

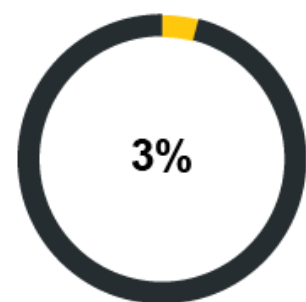
Sebanyak 100,000,000 syiling Astor akan ada, yang akan diedarkan dengan cara berikut:



Crowdsale

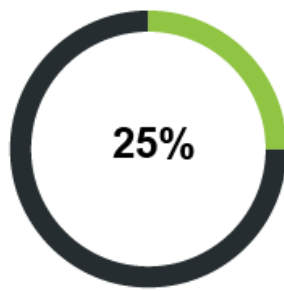


Development Team

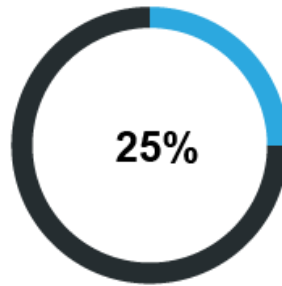


Bounty Campaign

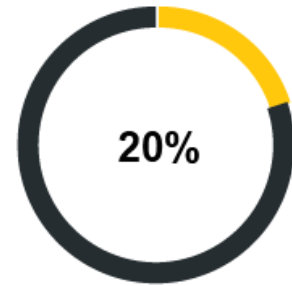
Jumlah dijual melalui crowdsale dibahagikan dengan cara berikut:



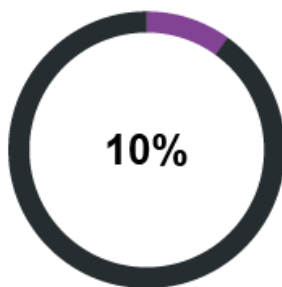
Development



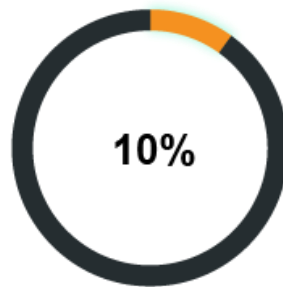
Marketing



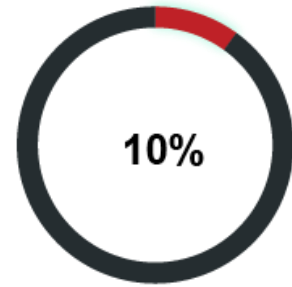
Liquid Assets



House Fund



Legal issues



Operations

Perkhidmatan Pelanggan dan Perlindungan

AstorGame menyediakan perkhidmatan pelanggan melalui program sembang, telefon dan e-mel. Selain itu, kawalan permainan bertanggungjawab boleh diprogramkan akan dilaksanakan untuk mengawal ketagihan perjudian supaya mereka yang ingin memprogram platform untuk memaklumkan mereka tentang berapa lama mereka bermain atau untuk mengurangkan permainan mereka pada waktu tertentu akan dapat melakukannya.

Pengenalan

Dokumen ini menjelaskan teknologi yang akan digunakan di AstorGame dan kedudukan ekonomi yang kami usahakan. Kami percaya bahwa perlu untuk menawarkan kenikmatan kepada pelanggan kami melalui produk dan perkhidmatan yang berkualiti, sehingga menghasilkan keuntungan dan dengan demikian menguntungkan pelabur kami serta pelanggan kami. Untuk alasan ini, kami memilih untuk bekerja dengan teknologi canggih, seperti blockchain dan kontrak pintar.

Blockchain adalah teknologi yang bitcoin dan ethereum berdasarkan. Hal ini merevolusi perniagaan lama terbentuk dan telah menghasilkan injak projek-projek baru, yang melaksanakan penyelesaian baru dan dipertingkatkan.

Pada AstorGame, kami merancang untuk memanfaatkan teknologi baru untuk melakukan penambahbaikan kualiti dan menghasilkan nilai tambah bagi pelanggan kami, membina diri, di beberapa titik di masa depan, sebagai syarikat terkemuka di pasaran permainan dalam talian global, serta menjadi model kecekapan, ketelusan, dan keselamatan sebagai salam permainan, taruhan, dan secara online menyenangkan.

Kami berusaha untuk menjadi lebih daripada tanda yang perdagangan pelabur dan digunakan untuk menghasilkan keuntungan. Kami merancang untuk menjadi syarikat yang merupakan bahagian yang mapan dari pasaran, dan ini adalah cara yang kita inginkan pelabur kami dan ingin pelanggan kami untuk melihat kami. Kami mendasarkan nilai kita sebagai syarikat pada peningkatan modal dan kestabilan kami. Dengan demikian, nilai aset kita akan meningkat secara organik, dan pemegang tanda kita, yang juga akan mendapat keuntungan dari kenaikan nilai yang sama, ia juga akan dapat menikmati dividen tahunan yang solid yang Astorgame akan membayar.

Kami bercadang untuk menarik tidak hanya untuk mereka yang akrab dengan cryptoterms tetapi untuk seluruh masyarakat di seluruh dunia yang hampir tidak mengerti - atau tidak mengerti - apa-apa tentang bitcoin, blockchains, atau altcoins. Kami akan melakukan ini kerana itu adalah di mana pasaran yang belum dimanfaatkan adalah. platform kami akan menawarkan perkhidmatan dan manfaat yang disediakan oleh blockchain untuk masyarakat umum dengan cara yang mesra dengan jargon teknologi sangat sedikit.

Tujuan

Untuk menjadi, dalam jangka masa 10 tahun, sebuah syarikat permainan dalam talian terkemuka di pasaran global.

Objektif

- Untuk menawarkan pelbagai permainan dalam kategori yang berbeza untuk menjamin kemasukan pelbagai profil pelanggan;
- Untuk mengembangkan untuk sepenuhnya masing-masing sektor game di mana AstorGame akan menyertai;
- Untuk mempromosikan AstorGame pada peringkat global, tatacara diri kita terpisah melalui penggunaan teknologi baru, perkhidmatan pelanggan, dan kesegaran permainan kami;
- Untuk menawarkan kecekapan, kelajuan, keselamatan dan ketelusan kepada semua pelanggan kami;
- Untuk memperluaskan pasaran, menawarkan kursus percuma untuk petaruh pada platform bersama lain sehingga mereka boleh memahami bagaimana penggunaan teknologi seperti blockchain dan pintar kontrak menguntungkan mereka;
- Kerana mereka mungkin diperlukan, untuk mendapatkan lesen yang diperlukan di mana ini akan diperlukan.

Platform Permainan Online

- eSports permainan dan pertandingan
- eSports taruhan (termasuk kapasitas untuk "pertaruhan hidup")
- Pertaruhan sukan (termasuk kapasitas untuk "pertaruhan hidup")
- Permainan kasino
- Loteri

eSports

Dalam eSports, atau sukan elektronik, dua atau lebih lawan saling berhadapan dalam pertempuran dalam talian untuk kemenangan. Pada masa ini, eSports tumbuh secara eksponen: itu adalah pasaran yang bergerak berjuta-juta dolar per tahun dan dapat menarik jutaan penonton untuk perlawanan tunggal. Ini mengisi seluruh stadium, dan tontonan dan adrenalin menghasilkan setanding dengan sebuah pertandingan bola sepak di seluruh dunia.

Pasaran eSports bukan sahaja terdiri daripada permainan: industri baru dan baru muncul menghasilkan keuntungan tahunan yang mantap. Jika trend semasa berterusan, ia tidak lama lagi boleh dibandingkan dengan liga bola sepak dan liga besbol. Pemain eSports mendapat jumlah wang yang sangat tinggi dan kelab eSports mempunyai jurulatih, penganalisis, dan juga psikologi sukan.

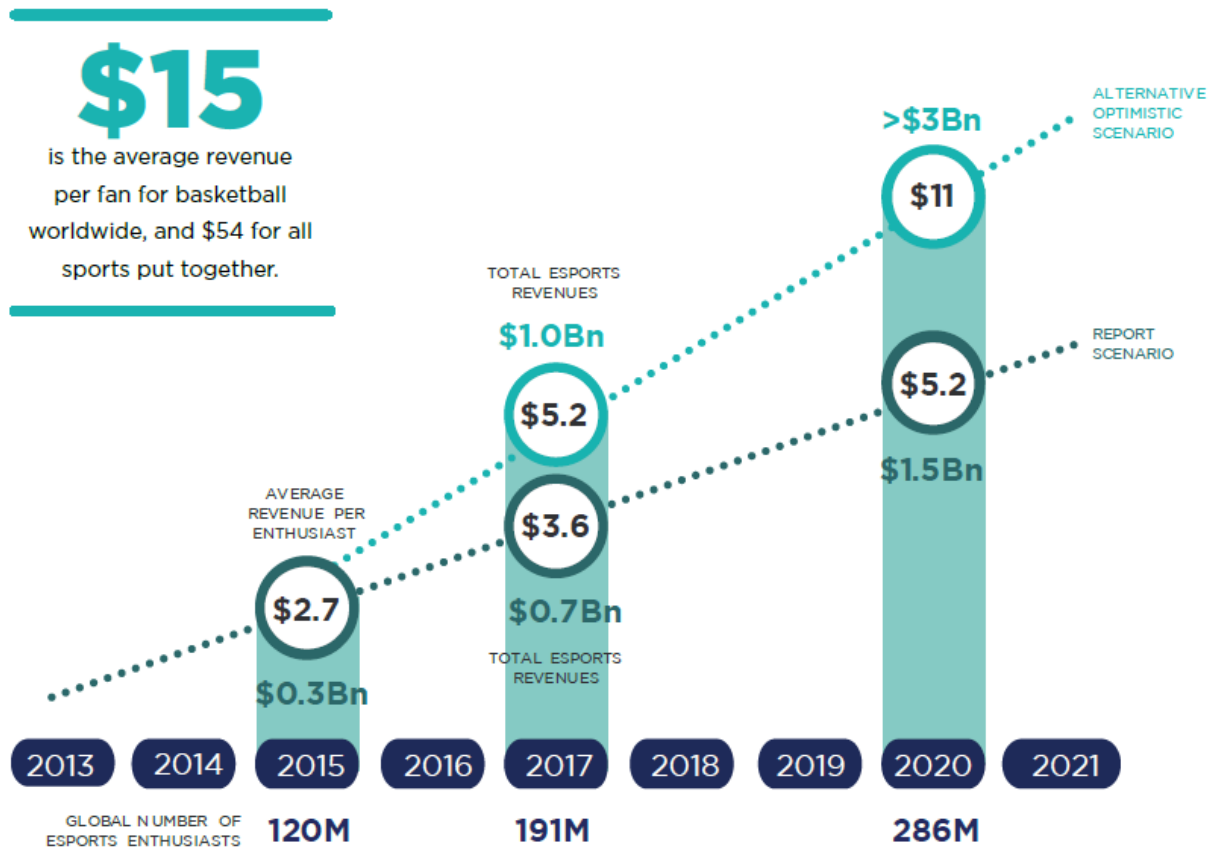
Pasaranan Industri

Menurut Newzoo, perunding terkemuka untuk pasaran permainan, dianggarkan bahawa dengan penutupan 2017 beberapa \$ 696.000.000 dolar akan diterima. Diharapkan pada tahun 2020, pasaran akan berkembang menjadi \$ 1.5 bilion dolar, kadar pertumbuhan tahunan 41.3%.

Angka-angka ini diambil dari iklan, hak media, pelaburan oleh penerbit, merchandise, menghabiskan tiket ke acara dan penggunaan pada masa yang sama, dan sponsor. Hal ini juga termasuk melihat secara dalam talian, yang merupakan peratusan yang sangat signifikan dari keuntungan eSports '. Di sini, platform Twitch dominan, dengan 83% daripada penonton eSports pada tahun 2017, mengalahkan pesaing terdekatnya, YouTube.

eSports dan streaming akan terus tumbuh sepanjang akses ke streaming yang menjadi semakin boleh didapati di setiap negara dan pertumbuhan pendapatan iklan, pertandingan, langganan, tiket digital dan pertaruhan secara online memenuhi harapan.

Pertumbuhan Global eSports (Millionsof Dolar)



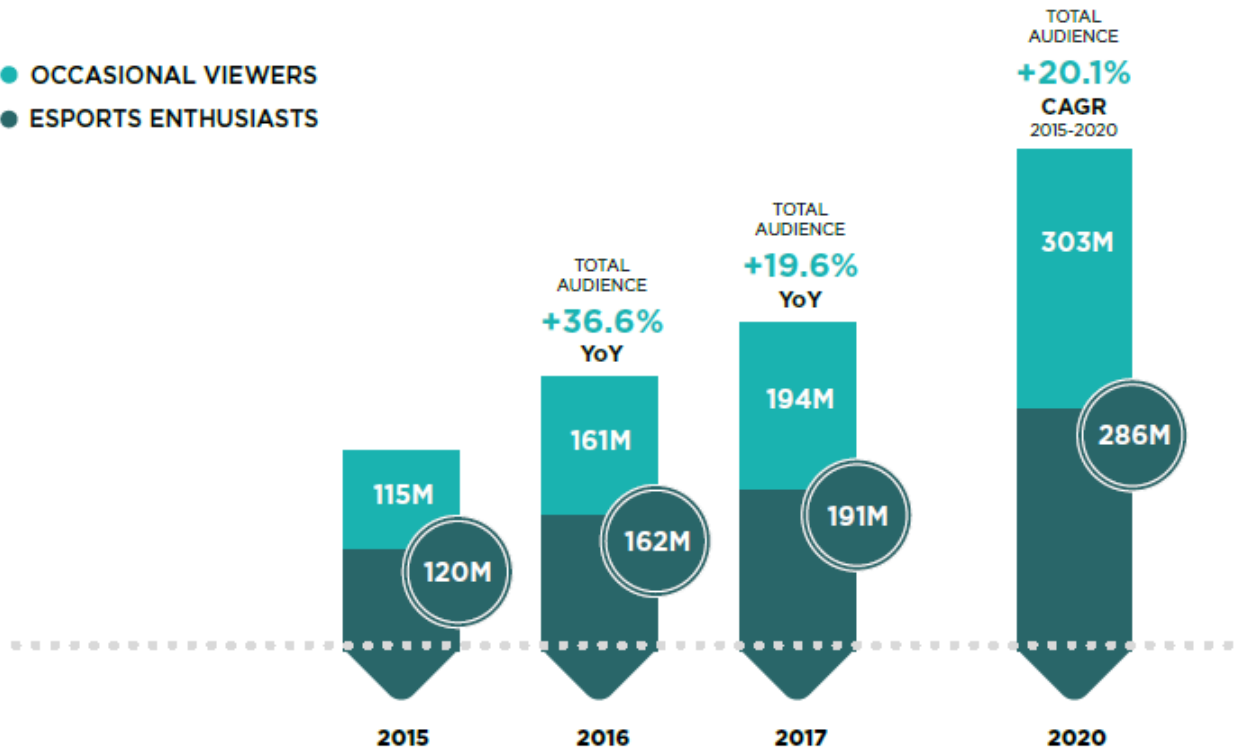
Pemain amatir mewakili segmen pasaran dengan banyak potensi, kerana mereka adalah kelompok besar yang bersedia untuk melabur dengan mengambil alih permainan video, membuat pertaruhan, dan / atau menonton perlawanan melalui video streaming. Jenis penonton merupakan peratusan yang besar daripada penonton, yang akan tumbuh menjadi 191 juta orang pada tahun 2017. penonton Sesekali berjumlah 194 juta tahun, membuat total 385 juta penonton itu, selain acara menghadiri, mengambil produk dan meletakkan pertaruhan dalam talian.

Pertumbuhan Pemirsa eSports

ESPORTS AUDIENCE GROWTH

GLOBAL | 2016-2020

- OCCASIONAL VIEWERS
- ESPORTS ENTHUSIASTS



Di sini kita dapat melihat peluang perniagaan yang ada di sektor sukan elektronik potensi dan.

AstorGame awalnya akan membuat pendapatannya dalam dua ceruk pasar ini: pertaruhan onlinr dan pertandingan. Selepas itu, kami akan menawarkan video streaming.

Top games by current player count

CURRENT PLAYERS	PEAK TODAY	GAME
877,844	877,844	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
838,519	842,919	Dota 2
536,432	560,877	Counter-Strike: Global Offensive
104,651	104,651	Grand Theft Auto V
85,359	85,675	H1Z1: King of the Kill
73,864	73,864	Tom Clancy's Rainbow Six Siege
65,857	66,960	Team Fortress 2
61,669	61,669	Football Manager 2017
58,227	67,610	Path of Exile
52,360	54,134	Warframe

Blockchain, Kontrak Smart, dan eSports

Sebuah blockchain adalah rangkaian data teragih yang terdiri daripada "blok" yang mengandungi maklumat, sementara kontrak pintar adalah program komputer yang ditulis dalam kod virtual. Mereka diprogramkan untuk melaksanakan satu set khusus daripada operasi yang dijalankan tanpa salah satu dari dua pihak harus turun tangan.

Dalam kontrak yang pintar, jika acara "A" berlaku, akibat "B" akan ditetapkan dalam gerak. Hal ini tidak perlu untuk pihak ketiga, seperti notaris, untuk mengesahkan atau memaksa pelaksanaannya. Itulah mengapa sangat sesuai untuk pembayaran mengautomasikan, taruhan, permainan video, register hartanah, pembelian automatik, surat suara, dll

Platform AstorGame akan membolehkan pemain dan petaruh untuk melakukan urusan niaga mereka dengan cara aplikasi berasaskan web yang membolehkan pengguna berinteraksi dengan kontrak pintar dalam persekitaran yang selamat, telus, automatik dan desentralisasi, sehingga mampu mengawal hampir semua yang paling penting aspek permainan dan pertaruhan.

Adapun pertandingan, kontrak pintar diprogramkan untuk mengautomasikan proses pendaftaran pesaing. Kontrak tersebut akan menentukan nilai yang tinggi dan pemain atau kumpulan yang berakhir menang secara automatik akan diberikan hadiah. Semuanya akan disimpan dan seluruh transaksi akan disahkan.

Bagi mereka yang bertaruh pada pertandingan itu, kontrak pintar akan, pada gilirannya, akan dibuat yang akan mengambil taruhan yang diletakkan. Setelah itu, kontrak pintar akan mengesahkan taruhan ini dan nilai akhir pertandingan. Setelah menentukan pemenang dari permainan atau pertandingan, bettors pemenang juga akan secara automatik ditentukan dan jumlah yang mereka berhutang akan dialihkan kepada mereka.

Jika atas sebab apa pun, platform terjebak, kontrak cerdas yang mengurus perniagaan akan mengembalikannya secara langsung kepada pemilik masing-masing. Untuk ini, alamat "dompet" yang kedua, yang akan dimiliki oleh pengguna sejak mereka mendaftar untuk platform, akan diminta.

Pertaruhan Sukan dan Casino Online

Ini adalah platform kedua yang membentuk AstorGame.com, di mana pelanggan boleh meletakkan taruhan pada pelbagai pertandingan sukan seperti bola sepak, besbol, bola keranjang, dll Kami merancang untuk menyediakan perkhidmatan yang boleh bersaing di peringkat global, sehingga akan mungkin untuk meletakkan taruhan hidup. Seterusnya, pengguna akan dapat menikmati pelbagai permainan kasino dalam talian seperti poker, blackjack, roulette, dan slot.

Taruhan hidup membolehkan untuk meletakkan pertaruhan di banyak pasaran dan penempatan jumlah yang hampir tak terhitung taruhan setiap saat. Juga, waktu respon Web akan tinggi, dan peristiwa akan dikemaskini secara real time. Dalam hal apapun, taruhan dapat ditunaikan keluar sebelum acara selesai sehingga, dengan demikian, bettors boleh memastikan kemenangan mereka atau mengurangkan kerugian mereka. Ini akan sangat serupa dengan bagaimana perdagangan bekerja: mereka yang melakukan saham, bon, atau perdagangan cyptocurrency mungkin mempunyai idea tentang bagaimana hal itu dilakukan.

Beberapa rumah judi ciri kos, masa tunggu, dan / atau peluang yang sangat rendah. Pada AstorGame, kami merancang untuk menyediakan perkhidmatan yang cekap, peluang yang baik, dan pembayaran nyata dan sesaat.

Dengan menggunakan kontrak pintar, kami dapat menawarkan perkhidmatan ini kepada orang-orang di seluruh dunia tanpa perlu pihak ketiga untuk mengesahkan taruhan dan melakukan pembayaran dan pemindahan hadiah.

Jika bertaruh sebuah tempat pertaruhan pada perlawanan bola sepak atau pertandingan tinju, platform akan membuka kontrak pintar dan menyimpan pertaruhan di sana. Maka secara automatik akan mengesahkan hasilnya, dan pot yang sesuai dengan hadiah akan dipindahkan ke pemenang. Hal ini akan membolehkan untuk meningkatkan kelincahan, ketelusan, dan keselamatan, serta membuat mustahil bagi pihak ketiga untuk menyekat dana atau untuk mengekalkan jumlah milik petaruh.

Sebuah rumah pertaruhan sukan yang baik menawarkan pelanggan pengalaman gaming yang baik, misalnya, peluang yang baik, antara muka yang user-friendly, pembayaran cepat, dan keselamatan transaksi. Ini adalah salah satu destinasi yang kita perjuangkan di AstorGame: untuk menyediakan perkhidmatan pelanggan yang baik, boleh dipercayai, cepat, dan selamat.

Pasaran

Pasaran pertaruhan global online yang besar dan dianggarkan bernilai 50 bilion dolar. Beberapa syarikat, seperti William Will, mendapatkan satu bilion dolar per tahun di pasaran pertaruhan sukan. Pasaran dijangka tumbuh 70 bilion dolar pada tahun 2020.

Pertumbuhan Global Pasar Sports Betting pada tahun 2020

Taruhan pada acara sukan merupakan bahagian penting dari perekonomian. Ini adalah perniagaan yang telah mengalami kawal selia dan pengembangan di seluruh dunia selama beberapa dekad terakhir, menjadi perniagaan multi-juta dolar. Pada masa ini, pertaruhan sukan produk pasaran massa dengan tahap tinggi penglibatan awam.

Market - International Sports Betting is a US\$48B Industry

Global industry projections indicate +9.5% annual growth rate; market expected to grow to US\$70B by 2020



Current State of US Sports Betting

June 2016

NHL awards expansion team to Las Vegas; team will begin play in 2018.

September 2016

Former NBA commissioner David Stern headlines Global Gaming Expo in Las Vegas to discuss regulated US sports betting.

November 2016

Nevada Gaming Control board reports record trailing 12-month handles and revenues.

Q1 2017

NFL owners approve the Raiders move to Las Vegas for 2019 season.

Pertumbuhan internet dan peranti mudah alih dengan akses cepat ke odds telah membuat taruhan, secara umum, jauh lebih mudah diakses.

satelit dan liputan diperluas dari permainan sepak bola hidup di seluruh dunia telah meningkatkan minat dan akses dan dengan ini telah datang meluasnya penggunaan "hidup" taruhan, melalui mana seseorang boleh bertaruh wang pada tindakan saat terjadi. Misalnya, seseorang boleh bertaruh siapa yang akan mencetak titik berikutnya, dengan peluang yang berubah-ubah dengan aliran permainan.

Pertaruhan sukan adalah satu-satunya bentuk permainan yang tahap penyertaan telah meningkat sepanjang dekad terakhir (Gainsbury et al., 2014). Kira-kira 13% orang dewasa Australia sudah membuat taruhan pada sukan (Hing, Gainsbury et al., 2014). Jumlah yang dibelanjakan tiga kali ganda antara sepanjang tempoh 2005-2017, dan pertumbuhan yang berterusan dijangka. (Deloitte, 2012; Pilih Jawatankuasa Bersama untuk Perjudian Reformasi [JSCGR]).

Pertumbuhan ini telah disertai oleh iklan yang meluas pertaruhan hidup dan sukan di televisyen, serta penghantaran melalui media jauh lebih baru seperti Internet, platform mudah alih, media sosial, dan sarana komunikasi lain.

Streaming

Streaming adalah cara utama untuk menarik petaruh baru. Dengan demikian, penggunaan sumber iklan, siaran live, saluran YouTube, video Instagram akan berada di antara sumber kunci. Usaha ini perlu digabungkan dengan keupayaan untuk memasang aplikasi permainan di peranti mudah alih atau platform rangkaian sosial. Pilihan yang tidak terhad.

Infogram Sungguh Adil



Thanks to Provably Fair, a technology that uses cryptography values, you can now play online betting games and prove that the game is fair or not. In fact, the technology, which is at the foundation of Bitcoin, gives the transparency of a physical casino to an online one. The games are random, just like brick-and-mortar gambling.

THE BITCOIN TECHNOLOGY ANSWER



It eliminates the need to trust the casino, a third party or anyone else for that matter. This is because; there is no way to manipulate a wager that uses *hashing proof*.



The system uses a cryptographic algorithm using hash functions (*SHA-256*), which are almost impossible to decode and unbreakable for practical purposes.



Randomness of online games can be *verified* by players themselves in real time after each round played.



Using *Provably Fair* does not necessitate an online casino to accept bitcoins. It is only a technology that is borrowed from Bitcoin.

To understand how the concept of Provably Fair works, it is important to wrap your head around the term *hashing*



WHAT IS HASHING?



Hashing is a computer process that converts any form of data into a unique fixed string of characters, which are meaningless if read by humans.



Same data hashed, gets the same result. If the data is modified in any way or differs even slightly from the original one, the result changes too.

Gambling → apply hash → e440a8e6372f5bda794863672e4e59750d5c9dde44e192e6fb40b0b2279d6ce2
Gambling3 → apply hash → 6d4b60cbbf53c312fc7a66861f3c6599a45ed7474b307876942d8be00064fc65
Even if only one character is altered, the resulting string will be completely different.



You can hash different words, images, or any form of data.



SHA256 hash function is popular for online data security and encryption.

SHA256, invented by the NSA (US National Security Agency), is the most popular hashing technique; a secure and irreversible process.



APPLICATION IN PROVABLY FAIR ONLINE BETTING GAMES

This same hashing can be used to cut the deck and confirm that it has not been tampered with, just like in a real casino. It verifies and self-audits wagers to ascertain they are fair. Let us use a game of online cards as an example:

1. INITIAL-SHUFFLE → The online casino shuffles the deck as normal. Casinos that do not use Provably Fair will hand you the deck at this point.



2. SEEDS AND HASHES GENERATION

The house generates a server-seed (random data) which is combined to the initial-shuffle* and hashed. } → You get this hash before you start gambling. → You provide a random seed, automatically or manually generated in your browser (client side, not on the server) that the site cannot see or predict.

*This combination is called Secret. (X) (Y)



Your seed changes the initial-shuffle to something unknown for you or the site. This is the online equivalent of cutting the deck to the dealers shuffle.

3. DEAL

The hand is dealt.



The initial deck is laid out.



4. VERIFICATION

→ The server-seed is revealed so you can verify it with the hash and check the house did, in fact, use the shuffled cards that you cut.

→ You can also check that the cards were then changed in accordance with the seed you provided.

If these are both the case, then you confirm that the results were actually **calculated fairly** and that you have just played a **provably fair hand!**

HOW TO VERIFY MANUALLY



You can use the “Verify” button to prove that the spin matches the hash the site showed you before the game. Or you can check the game for fairness on another website, it is very easy to do. These are the steps:

1

Find a **third party hash calculator** like online-encoder.com, quickhash.com or convertstring.com.

2

Select **SHA-256** as your hashing algorithm.

3

Copy the Result+Secret field from the game, paste it into the input box of the third party calculator, and press “Generate” or “Encrypt”.

4

The resulting hash should exactly **match the hash** provided to the player before the game.

FACTS AND TIPS ABOUT PROVABLY FAIR TECHNOLOGY



As the client-seed is only known by you, it is impossible for the house to distort the outcome.

Hashes are irreversible, there is no way to work backward and unearth your client-seed.

With the server hash in hand, you can always independently verify that the initial-shuffle + server-seed have **not been manipulated**.

Because **a hash is unique** to every set of data; as long as the hash is the same, you can be sure nothing has changed.

While it enables you prove that the game was fair, the **Probably Fair**, however, does not protect you from a casino that may choose not to honor a payment after a fair win.

Pemerhatian Akhir

Ini adalah peluang besar untuk melabur di industri yang tumbuh cepat. permainan dalam talian adalah salah satu penggunaan terbaik dari cryptocurrencies.

Pada masa ini, permainan dalam talian, seperti eSports, merupakan pasaran bernilai lebih daripada \$ 600 bilion per tahun, seperti sukan pertaruhan dan kasino pasaran judi. Pada masa yang sama, dan terima kasih kepada manfaat yang menawarkan bettors dan operator, taruhan menggunakan cryptoassets secara beransur-ansur akan mengambil alih pasaran ini. Pelabur di AstorGame akan menikmati, bersama-sama dengan apresiasi kami token, dividen daripada modal syarikat kami untuk memegang ASTOR.

Masa Depan

AstorGame mempunyai asas yang kuat untuk menjadi pemimpin pasaran global dalam eSports dan permainan dalam talian. Hal ini berkat model syarikat desentralisasi, inovasi, dan jaminan yang menawarkan pelanggan. Adapun pertaruhan sukan, kami merancang untuk menyertakan majoriti sukan dimainkan di peringkat global tanpa perlu melalui perantara atau memaksakan kelewatan pembayaran hadiah, tidak peduli di mana pelanggan kami berada.

AstorGame dan Amal

Penyelenggaraan acara amal yang 5% dari keuntungan yang dijana setiap tahun akan diperuntukkan untuk sumbangan untuk orang yang memerlukan adalah sebahagian daripada projek kami. Penerima manfaat akan dipilih dari antara penduduk negara-negara sangat miskin. Sumbangan akan disimpan di blockchain, dan akan menentukan maklumat peribadi dari orang-orang yang telah menerima bantuan daripada organisasi.