



Skills 2 Earn

**PAPEL
BLANCO**

Skills 2 Earn

¿QUÉ ES DEW?

Domino **E**arning World (DEW) es la primera plataforma de este juego, basado en blockchain que une a millones de entusiastas del dominó en una comunidad donde puede comprar y crear tu propio NFT como avatares, accesorios, fichas y mesas de domino, y organizar partidas que incluyen torneos en los centros de juegos para obtener ganancias reales.

Domino combinara mercados multimillonarios partiendo en videojuego y un juego milenario popularizado, todos fusionados por tecnologías blockchain y NFT .

No hay muchos videojuegos que brinden a los jugadores la oportunidad de generar ganancias reales. Creemos que existe una gran oportunidad en el mercado de los videojuegos con características de jugar para ganar.

La digitalización lenta y la falta de transparencia del mercado de juegos NFT, nos dio la posibilidad de ver el gran nicho para la creación de Dominó como NFT.

Plataformas de juego de dominó en línea con gráficos modernos, amplias posibilidades de juego y, lo más importante, blockchain es lo que quiere el mercado.



¿Cuál es la visión?

Domino Earning World es el inicio de un proyecto cuyo propósito va más allá de un juego NFT, combinando diversas industrias que forman entre sí un ecosistema para dar a todos diversas oportunidades, tanto a los jugadores, como también a inversores o socios.

Además el objetivo de constituir la Fundación DEW que pueda impulsar y promover actividades con comunidades de bajos recursos.

¿En qué consiste DEW?

Se trata del milenar juego de mesa Domino, llevado a la fase digital, divertido y con oportunidades de generar ganancias reales según las habilidades que tengas para ganar.

Contará con centros de juegos en los cuales tendrás la oportunidad de jugar en tiempo real con otros jugadores, en donde pondrás en práctica los conocimientos y estrategias de juego para poder ganar partidas.



Ecosistema

La manera de ganar en DEW:

- Jugando dominó en los centros de juego con las fascinantes recompensas que puedes obtener gracias a tus habilidades sin limitaciones.
- La posibilidad de comprar items y centros de juegos para mintearlos para poder venderlos ya que en un futuro serán muy valiosos debido a la gran demanda y a sus porcentajes.
- DEW abre las puertas a todos los usuarios que puedan optar a grandes beneficios debido a sus eventos por temporadas que serán realizadas cada 3 meses.
- Los dueños de centros de juegos podrán realizar torneos y eventos internos para obtener beneficios potencializando a todos los usuarios con sus grandes recompensas.
- Tienen la opción de agregar anuncios a su centro de juego ya que son propietarios del mismo dentro de un metaverse.



¿De donde provienen las tarifas?

En el marketplace se usará una tarifa del 2%, sin embargo se buscará por todos los medios bajar dicha tarifa lo más que se pueda para el beneficio de todos.

Como inversor: ¿en qué consiste?

Los futuros inversores tendrán la oportunidad de adquirir un activo financiero. Con la compra de centros de juegos nuestro socio podrá tener uno o varios establecimientos en donde personas podrán visitar para jugar en dicho lugar y enfrentarse con otros jugadores, lo que le permitirá al dueño del centro de juego generar un % de ganancia por cada partida que allí se realice.



Además, cuenta con la oportunidad de becar diversas personas que generen un % de ganancia.

También podrá realizar eventos especiales tales como torneos privados en centros de juegos, en dichos torneos el dueño del centro recibirá un % de ganancia y se encargará de llevar a cabo toda la logística necesaria para efectuar el evento en cuestión.

Como jugador: ¿en qué consiste?

Una persona tiene la oportunidad de ser jugador de distintas maneras. Al adquirir un avatar propio, que es quien lo representara dentro de juego y en base a sus habilidades y conocimientos de domino podrá ganar las partidas generando así ingresos económicos.

También estará el sistema de juego Free, en este se contará con un gameplay en 2D que te permitirá jugar en linea, acá no recibes ganancias económicas; sin embargo en el perfil de cada jugador existirá una métrica que solo podrán ver los dueños de centro de juego con la finalidad de captar los mejores prospectos para asignar becas efectivas a jugadores de buen rendimiento.

De igual forma, por medio de una beca podrá ser jugador; una persona que obtenga una beca en la cual se le asignará un avatar y deberá cumplir con misiones diarias para poder generar ingresos, los mismo serán previamente acordados con el dueño del avatar para poder estar de acuerdo con los % de ganancias que recibirá.



Finalmente, contaremos con una sección de renta de Avatars, esta servirá para que un jugador que no posee su propio avatar que quiera jugar en el modo de juego generando ingresos económicos pueda rentar un avatar determinado por un tiempo específico y durante su periodo de renta jugar, obteniendo como resultado partidas de juegos ganadas que sin duda te llevarán a generar ganancias reales.

¿Por qué DEW?

Basados en la experiencia que desarrollamos en el rubro de juegos NFT, hemos pasado por diversas experiencias que así como hemos tenido actividades fructíferas, también hemos experimentado la derrota de pérdidas económicas como fue la inversión en el NFT CryptoCity. Es por esta razón que tomamos la decisión de crear nuestro propio juego NFT.

Del mismo modo, pensando en hacer sin duda un juego integral que pueda estar adaptado a todos y al acceso de cada individuo tomamos en cuenta la novedad que ha revolucionado al mundo como modelo económico, buscando la facilidad de todos los jugadores potenciales, tenemos en mente incorporar una cartera digital que se adapte a las necesidades de cada quien de forma efectiva y sencilla.

Domino es la primera plataforma que une a millones de entusiastas del dominó en una comunidad donde puede comprar y crear tu propio NFT como accesorios, fichas y mesas de domino, y organizar partidas que incluyen torneos en los centros de juegos para obtener ganancias reales.



Domino combinara dos mercados multimillonarios: videojuego y un juego milenario popularizado, todos fusionados por tecnologías blockchain y NFT .

Ganancia a los jugadores

La industria del juego actual está lejos de ser amigable para los jugadores. Todo se centra en gastar y perder más que en ganar.

Una de las filosofías centrales de la experiencia del usuario de Domino es brindar a los jugadores diversas formas de obtener ganancias de manera justa e instantánea . Hay muchas actividades en el juego que permiten a los usuarios ganar.

Los usuarios pueden obtener ganancias reales al participar en muchas actividades en el juego : compra y comercializar NFT, participar en torneos, organizar encuentros en los centros de juegos*, participar en programas de referencia, recompensa e informe de errores del juego, apoyo a los creadores de contenido.

¿Por qué Metaverso?

La era digital ha llegado para quedarse, partiendo que el metaverso es un mundo virtual, una especie de realidad alternativa en el cual podemos hacer las mismas cosas de la vida cotidiana utilizando elementos que nos permitirá sentirnos como si nos teletransportamos a ese universo paralelo en donde viviremos experiencias fuera de lo tradicional.



El metaverso simplemente se convertirá en el día a día de aquellas personas que se atrevan a adentrarse en una realidad virtual para hacer su vida cotidiana.

Metaverso DEW

En ese orden de ideas, DEW plantea llevar a cabo un metaverso completo que permita a los cibernautas la oportunidad de jugar Dominó en centros de juegos ubicados geográficamente en cualquier lugar del mundo, además de desarrollar diversos espacios de recreación y entretenimiento.

Sin mencionar las innumerables oportunidades que abren pie en diversas industrias tener presencia en la web 3.0 con un metaverso consolidado.

Skills 2 Earn



Mercados que integran DEW (NFT, Centro de juego, video juegos, eventos, moda)

Para nadie es un secreto el potencial y la apuesta futurista que están iniciando a hacer diversas empresas, como creadores de nuestro metaverso entendemos la importancia de potenciar la presencia de las industrias al interactuar y estar presentes en el metaverso.

Sin duda la nueva era del internet se está escribiendo y hemos abierto la puerta para la web 3.0, con esto al crear un mundo completo de realidad virtual es indispensable proporcionar a todos los usuarios e inversores una experiencia completa para llevar la vida real a lo virtual; de acá la importancia de incorporar estas grande industrias como videojuegos, moda, eventos, NFT.

La propuesta DEW esta creando es que en conjunto del metaverso estas industrias puedan crecer a pasos agigantados de la mano, la industrias principales que DEW implementa son:



- NFT, sin duda al tener videojuego en blockchain apoyamos el concepto del NFT.
- Metaverso como industria, el potencial del Metaverso es enorme, algunos analistas de Morgan Stanley creen que podría valer hasta \$8 billones de dólares, mientras que las estimaciones conservadoras lo sitúan en una industria de \$678 mil millones de dólares para 2030.
- Videojuegos, DEW es solo el inicio, la proyección del proyecto completo conlleva la creación de más videojuegos además de servir como impulso para que la gran industria entre al mundo virtual.
- Eventos, parte de la vida cotidiana del ser humano está presente el entretenimiento, si estamos dando pie a que millones de personas pase tiempo y sus trabajo a una era 100% digital, sin duda es indispensable poder contar con diversos eventos.
- Moda: Muchas marcas de ropa comenzaron en el NFT sin embargo es algo muy nuevo para la industria que sin duda necesitan una guía, por eso el metaverso de DEW estará abierto para apoyar estos proyectos.

La industria de los NFT

La industria de los NFT se está formando y ha venido creciendo muy rápido, los NFT tienen un potencial en el mercado que aún no se ha explotado al 100%, debido a que sin duda muchos comercios pueden crear sus piezas NFT y así monetizar físicamente y virtualmente de una forma segura.



Además en el metaverso DEW implementamos un marketplace con nuestros propios NFT como son Avatar's, centros de juegos, accesorios los cuales tendrán diversas utilidades y podrán ser comercializados en el marketplace.

Espacios en el metaverso como industria

El Metaverso se podría definir como un Internet evolucionado en 3D. Se trata de utilizar Internet para recrear virtualmente espacios en los que podremos desplazarnos a través de avatares. Un avatar es un personaje tridimensional personalizado que tendremos que crear para acceder al Metaverso y que nos servirá para interactuar con empresas y personas.

Gracias al Metaverso podremos jugar videojuegos de una forma más inmersiva y realista, disfrutar conciertos de música, visitar exposiciones virtuales, disponer de espacios de trabajo virtuales, comprar objetos virtuales y vender todo tipo de bienes reales.

La clave es que para poder disfrutar del Metaverso al máximo, tendremos que utilizar herramientas inmersivas como la realidad virtual, la realidad aumentada o la realidad mixta. Emplearemos visores, cascos o gafas para poder disfrutar de esos entornos.



Emplearemos visores, cascos o gafas para poder disfrutar de esos entornos.

Entre las aplicaciones del Metaverso en las empresas y en la Industria podríamos mencionar la posibilidad de crear espacios de trabajo virtuales remotos, espacios virtuales de atención a los clientes, mostrar al detalle de forma online productos y sus características, construir gemelos digitales o recreaciones virtuales de nuestras plantas de fabricación u oficinas, habilitar espacios virtuales para la formación de l@s emplead@s, vender bienes físicos online mediante nuevas experiencias más interactivas o generar negocio mediante la venta de bienes virtuales con los que caracterizar y distinguir avatares.

Con todo, aún falta tiempo para que la industria del Metaverso sea una realidad generalizada. Será necesario desarrollar tecnología o que los visores de realidad virtual y realidad aumentada sean asequibles económicamente para tod@s l@s usuari@s. También tienen que evolucionar las tecnologías inalámbricas de transmisión de datos como el 5G. Hoy en día, las experiencias de realidad virtual más óptimas se tienen que llevar a cabo mediante dispositivos cableados y conectados a ordenadores potentes con buenas tasas de refresco.

Habrà que estar pendiente de todo lo que tenga que ver con las normativas en cuanto al uso de datos en el Metaverso, casos de acoso y abusos, o qué se puede y qué no se puede hacer en este nuevo espacio virtual. Es decir, el debate está abierto, pero aún falta tiempo para madurar la idea.

(extraído de <https://www.podcastindustria40.com/metaverso-industria/> Sep 5, 2022)



Mercado de videojuegos

Los datos del Statista Digital Market Outlook muestran que los videojuegos conforman una industria enormemente popular y rentable en todo el mundo, con una previsión de ingresos globales de más de 156.000 millones de dólares para 2021. De los seis mayores mercados mundiales de videojuegos, cuatro son países asiáticos, con China a la cabeza, donde se prevé que la industria del gaming facture poco menos de 50.000 millones de dólares este año y más de 70.000 millones en 2025. Esta semana el gobierno chino prohibió el uso de videojuegos a menores de 18 años durante los días de la semana y lo limitó a un máximo de tres horas durante los fines de semana.

En Estados Unidos, el segundo mayor mercado del mundo, la economía de los videojuegos está valuada en unos 30.000 millones de dólares, un 60% de los ingresos que genera este segmento en China. México, en tanto, es el décimo mercado más grande a nivel mundial y el mayor de América Latina, con unos ingresos estimados en 2.300 millones de dólares en 2021.

En todo el mundo, los juegos para dispositivos móviles ya generan la mayor parte de los ingresos, alrededor del 70%. Este porcentaje es aún mayor en China, con un 84%, o en algunos países latinoamericanos. Por ejemplo, por cada 100 dólares generados por los videojuegos en Argentina, cerca de 74 dólares se facturan a través de smartphones y tablets. Esta proporción se sitúa en alrededor del 73% en México, pero es inferior al promedio mundial en Colombia y Brasil, donde ronda el 58%.

(Extraído de <https://es.statista.com/grafico/amp/25685/los-principales-mercados-de-los-videojuegos/> Sep 5, 2022)



Eventos y entretenimiento

La industria de los eventos es una de las más grandes, y a raíz de las circunstancias actuales muchos eventos han emigrado a la fase digital, organizando conferencias, juntas de negocios, conciertos, entre otros de forma virtual.

En la actualidad todas las marcas son conscientes del potencial de las gafas de realidad virtual (VR) en los eventos. Es una tecnología de la que ya hablamos en La realidad virtual y los eventos y que brinda una experiencia que penetra directamente en el cerebro. Sus posibilidades (virtualmente) son ilimitadas.

La industria de los eventos cuenta con una ventana que permitirá diseñar eventos personalizados, como si fueran de forma individual a cada usuario, por lo que convierte la oportunidad de vivir experiencias únicas.

Y sin duda el metaverso DEW será una plataforma que podrá combinar estos mundos.

Moda en DEW: ¿Qué es moda?

Moda es el valor, imagen o estilo que aparece con mayor frecuencia en una muestra o grupo.

La industria de la moda se dedica a la creación y venta de prendas de vestir que se impondrán como referencia en la temporada estival siguiente al lanzamiento como, por ejemplo, la moda invierno. En este contexto, la moda es sinónimo de estilo o tendencia.



La ropa de moda se refiere al estilo que se venderá más en las tiendas y, por lo tanto, se verán con mayor frecuencia en las calles. Las pautas son definidas por las revistas de moda y firmas de moda consolidadas.

La moda en un sentido más amplio, se usa para definir una tipología estética como la moda vintage, inspirada en prendas creadas antes de los años '50, o la moda hipster, estilo que mezcla lo antiguo con lo nuevo.

(Extradido de <https://www.significados.com/moda/> SEP 5, 2022)

Ecosistema del Derecho de la Moda (Key players).

Emprendedores

Los emprendedores relevantes para el mundo de la moda, son aquellas personas capaces de identificar las oportunidades de negocios, que han logrado organizarse para conseguir los recursos necesarios para comenzar la actividad y conseguir el éxito deseado.

Nichos de mercado

Un nicho de mercado es un término utilizado para referirse a una porción de un segmento de mercado en la que los individuos poseen características y necesidades homogéneas, y estas últimas no están del todo cubiertas por la oferta general del mercado.

Agentes

En el mundo de la moda los Agentes ofrecen servicios de consultoría de moda internacional, algunos llegando a proporcionar un servicio profesional de clase mundial a las marcas de moda a nivel mundial, ayudando de esta manera a las marcas de moda a encontrar agentes y distribuidores en todo el mundo.

(Extraído de <https://www.cremadescalvosotelo.com/noticias-legales/los-aspectos-significativos-del-derecho-de-la-moda> SEP 5, 2022)

Música

La creación musical y sonora para las artes interactivas son obras creadas y preparadas específicamente para los diversos formatos de videojuegos. Músicas con una calidad extraordinaria que dibujan con sonidos el alma del videojuego.

La música de videojuegos va en sintonía con la jugabilidad y narrativa del juego, provocando todo tipo de emociones y haciéndonos partícipes de la historia con la enorme interactividad del medio en este formato.

Por esta razón la banda sonora a utilizar en DEW se tratan de colaboraciones en donde los artistas poseen los derechos morales y reconocimientos de la pieza utilizada y de nosotros es el copyright.

Cuando hablamos del copyright estamos hablando de un derecho que reconoce la legislación federal en los Estados Unidos y su enfoque es comercial. En algunos países de Latinoamérica se le conoce como el derecho "patrimonial" sobre la obra.

En contraste, cuando hablamos de los derechos morales de autor, hacemos alusión a leyes que tratan con la relación personalísima entre un autor y su obra creativa.



¿Cómo jugar DEW?

Sin duda habrá varios escenarios para poder jugar. Partiendo con la modalidad free, el jugador que desee probar una parte de lo que conforma este proyecto, tendrá la opción de jugar de forma gratuita en donde creará un perfil pero no recibirá ganancias económicas; en otras palabras esta versión será un juego de entretenimiento en donde podrá poner a pruebas sus habilidades y destrezas en el popular juego domino, en esta modalidad se va a crear un registro de las partidas que gana o pierde dicho jugador esta información podrá ayudarte a conseguir una beca.

También existe la manera de jugar por medio de una beca, en donde se le asignará un avatar al jugador y podrá visitar centros de juegos donde se enfrentará con otros jugadores a tiempo real y tendrá la oportunidad de generar ganancias monetarias.

Del mismo modo, cada persona que desee jugar DEW tiene la posibilidad de adquirir un avatar en el marketplace con el cual podrá participar en juegos en diversos centros de juegos.

Además, un jugador tiene la opción de rentar o alquilar un avatar por un tiempo determinado el cual podrá ser utilizado para jugar.

Cabe destacar, que existen modos de juegos, esto de la mano con ciertas normas que cada jugador podrá elegir antes de jugar, de modo que podrá jugar contra otros jugadores en la misma mesa que estén jugando bajo el mismo modo de juego.



Glosario de terminos

- Bloqueo: Se conoce como juego trancado, hace referencia a la acción de un jugador colocar la ficha en la ronda en curso sabiendo que ya no quedan fichas disponibles en ninguna mano para continuar el juego. Por lo que este queda bloqueado.
- Cementerio: Se refiere a la pila de fichas que quedan disponibles cuando solo hay tres o dos jugadores, dichas fichas se agrupan en un extremo de la mesa y quedarán disponibles para los jugadores a medida que necesiten una ficha para poder jugar.
- Ficha: Nombre que recibe cada pieza de dominó.
- Juego: Momento en el que se desenvuelven los jugadores, puede estar compuesta 1 o varias rondas, hasta determinar el ganador del juego.
- Jugada: Acción de lanzar o colocar una ficha.

- **Mano:** cantidad de fichas (7) que posee cada jugador para poder realizar jugadas.
- **Pintas:** Nombre que recibe las pepitas, puntitos o pips de cada ficha de dominó.
- **Ronda:** Momento en el que todos los jugadores lanzan fichas y vuelven a realizar jugadas hasta quedarse sin fichas. Un juego puede estar compuesto con 1 o varias rondas según sea necesario lo establecido en el modo de juego.

Skills 2 Earn



Modo de juego 1:

Objetivo: Llegar a 200 puntos para ganar el juego.

Cómo se juega: El juego se reiniciará automáticamente en caso de que un jugador saque 5 o más dobles.

El jugador que tiene el doble seis comienza la primera ronda. Mientras que con 3 jugadores o menos inicia el juego el doble más alto (doble 5, doble 4, doble 3, doble 2, doble 1, si no hay doble 6). En el caso de que al inicio de la ronda no haya ningún doble, sale el jugador con la ficha más alta, esto solo aplica para 2 o 3 jugadores.

Después de colocar la primera ficha, los siguientes jugadores deben unir una ficha de su mano con un extremo abierto en la línea de juego.

Luego, en la segunda ronda, el jugador a su derecha le sigue, en el sentido contrario a las agujas del reloj, y así sucesivamente.

Los extremos de las dos fichas que se unen deben tener el mismo número de pintas.

Si un jugador no puede hacer una jugada con su mano, debe robar fichas del cementerio hasta que robe una ficha jugable. Si un jugador no puede hacer una jugada con su mano y no quedan fichas en el cementerio, el jugador debe saltarse su turno hasta que pueda hacer una jugada.

Puntuación: Un jugador recibe puntos cada vez que realiza una jugada que da como resultado que los extremos abiertos de las fichas en la línea de juego sumen un múltiplo de 5. (5 puntos por 5 pintas; 10 puntos por 10 pintas; 15 puntos por 15 pintas, y así sucesivamente).



El jugador que gana la ronda también recibe puntos al final de cada mano sumando y redondeando al múltiplo de 5 más cercano, las pintas de las fichas que quedan en las manos de sus oponentes.

Solo 1 o 2 pintas no valen nada; 3, 4, 5, 6 y 7 valen 5 puntos; 8, 9, 10, 11 y 12 valen 10 puntos; y así. El primer jugador en llegar a 200 puntos gana el juego.

Si un jugador alcanza 200 puntos durante el juego, el juego termina en ese punto. Si se cuentan los puntos al final de una mano y más de un jugador tiene una puntuación de 200 o más, gana el jugador con la puntuación más alta.

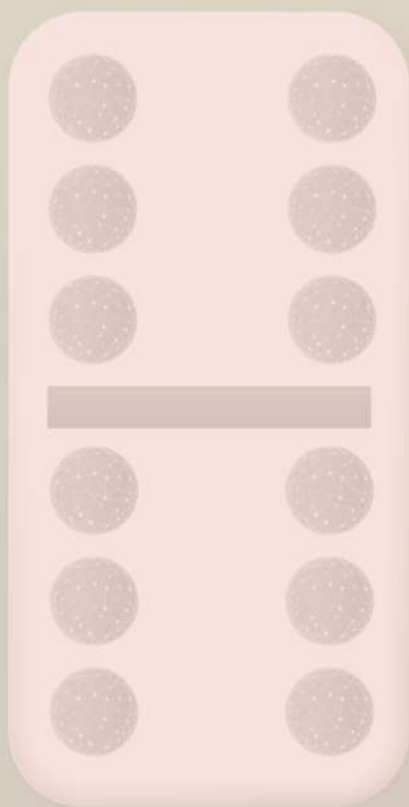
Si se da el caso de que dos o más jugadores hayan empatado sus puntuaciones para definir al ganador, se da vueltas a todas las fichas, cada jugador debe sacar una ficha al azar y el jugador que saque la ficha con menor pintas, será el ganador.

En caso de bloqueo con empate: no se anotan los puntos de ningún jugador, Ejemplo: Juego bloqueado y quedan 4 puntos para cada jugador = los puntos no se reparten y en la siguiente mano sale el jugador que era la mano en esa mano bloqueada.

Puntuación si la mano está bloqueada: cada jugador cuenta las pintas de las fichas restantes en su mano. El jugador con el menor número de pintas anota la diferencia entre su total y el de cada uno de sus oponentes. Luego, el jugador con el siguiente número más bajo de pintas anota la diferencia entre su total y el de cada uno de sus oponentes, y así sucesivamente.



Cementerio: En caso de 3 jugadores o menos; los jugadores toman 7 fichas cada uno, dejando las fichas restantes a un lado de la mesa, el jugador que no posea fichas en su mano deberá "tomar" fichas del cementerio, una por una, hasta encontrar una que se pueda colocar en esa ronda.



Skills 2 Earn



Skills 2 Earn

Modo de juego 2:

Objetivo: Conseguir la menor cantidad de puntos, el juego termina cuando 1 jugador completa 121 puntos o más.

Cómo se juega: El juego se reiniciará automáticamente en caso de que un jugador saque 5 o más dobles.

El jugador que tiene el doble seis comienza la primera ronda. Mientras que con 3 jugadores o menos inicia el juego el doble más alto (doble 5, doble 4, doble 3, doble 2, doble 1, si no hay doble 6). En el caso de que al inicio de la ronda no haya ningún doble, sale el jugador con la ficha más alta, esto solo aplica para 2 o 3 jugadores.

Después de colocar la primera ficha, los siguientes jugadores deben unir una ficha de su mano con un extremo abierto en la línea de juego.

Luego, en la segunda ronda, el jugador a su derecha le sigue, en el sentido contrario a las agujas del reloj, y así sucesivamente.

Después de varias rondas, el juego termina cuando un jugador logra sumar 121 puntos o más, y el oponente con menos puntos gana el juego.

Si se da el caso de que dos o más jugadores hayan empatado sus puntuaciones para definir al ganador, se da vueltas a todas las fichas, cada jugador debe sacar una ficha al azar y el jugador que saque la ficha con menor pinta, será el ganador.



Skills 2 Earn



Puntuación: Cada jugador deberá contar las pintas de sus fichas restantes y al jugador que obtuvo la puntuación más alta será a quien se sumen de todos los puntos.

Bloqueado: el jugador con más pintas pierde, y las pintas de los demás jugadores se le sumarán. En caso de empate entre uno o varios jugadores, se mezclarán las fichas y cada uno deberá sacar una, entonces el número más alto será el jugador que perderá.

Cementerio: En caso de 3 jugadores o menos; los jugadores toman 7 fichas cada uno, dejando las fichas restantes a un lado de la mesa, el jugador que no posea fichas en su mano deberá "tomar" fichas del cementerio, una por una, hasta encontrar una que se pueda colocar en esa ronda.

Skills 2 Earn



Skills 2 Earn

Modo de juego 3:

Objetivo: Alcanzar o superar los 100 puntos

Cómo se juega: El juego se reiniciará automáticamente en caso de que un jugador saque 5 o más dobles.

El jugador que tiene el doble seis comienza la primera ronda. Mientras que con 3 jugadores o menos inicia el juego el doble más alto (doble 5, doble 4, doble 3, doble 2, doble 1, si no hay doble 6). En el caso de que al inicio de la ronda no haya ningún doble, sale el jugador con la ficha más alta, esto solo aplica para 2 o 3 jugadores.

Después de colocar la primera ficha, los siguientes jugadores deben unir una ficha de su mano con un extremo abierto en la línea de juego.

Luego, en la segunda ronda, el jugador a su derecha le sigue, en el sentido contrario a las agujas del reloj, y así sucesivamente.

Las siguientes rondas son iniciadas por quien ganó el juego anterior. La siguiente ficha la coloca el jugador a su derecha. Se dice que quien no tiene fichas para colocar ha dominado. Un jugador perdedor tendrá que barajar las fichas.

Puntuación: La suma de todos los puntos se otorga al jugador que se quedó sin fichas en su mano.

Pase de carrera: si en cualquier momento un jugador da un paso de carrera (ya que ninguno de los otros jugadores tiene las piezas para jugar), el jugador que dio ese pase de carrera se suma 25 puntos de acuerdo con las reglas.



Skills 2 Earn

Puntos de Inicio: Al momento de colocar la primera ficha, el oponente inmediato no puede jugar, al jugador que salió se le suman 25 puntos.

Bloqueado: En caso de bloqueo, el jugador que tenga la menor cantidad de puntos será el jugador ganador. En caso de que sumen la misma cantidad de puntos en el bloqueo, el jugador que comenzó en esa ronda será el ganador y será el que comience en la próxima ronda. El jugador de la ronda es el que comienza y el jugador a su derecha. sería el siguiente jugador de la ronda.

Cementerio: En caso de 3 jugadores o menos; los jugadores toman 7 fichas cada uno, dejando las fichas restantes a un lado de la mesa, el jugador que no posea fichas en su mano deberá "tomar" fichas del cementerio, una por una, hasta encontrar una que se pueda colocar en esa ronda.

Skills 2 Earn



Skills 2 Earn

Modo de juego 4:

Objetivo: El juego termina cuando un jugador alcanza o supera los 20 puntos.

Cómo se juega: El juego se reiniciará automáticamente en caso de que un jugador saque 5 o más dobles.

El jugador que tiene el doble seis comienza la primera ronda. Mientras que con 3 jugadores o menos inicia el juego el doble más alto (doble 5, doble 4, doble 3, doble 2, doble 1, si no hay doble 6). En el caso de que al inicio de la ronda no haya ningún doble, sale el jugador con la ficha más alta, esto solo aplica para 2 o 3 jugadores.

Después de colocar la primera ficha, los siguientes jugadores deben unir una ficha de su mano con un extremo abierto en la línea de juego. Comienza el ganador de la mano anterior, independientemente de si obtiene un doble o no.

Luego, en la segunda ronda, el jugador a su derecha le sigue, en el sentido contrario a las agujas del reloj, y así sucesivamente.

Puntuación: Cada pase son 2 puntos, pero cuando se juega con menos de 4 jugadores, el jugador que no tiene fichas debe agarrar las que están en el cementerio. Al final de las fichas que quedan en el cementerio, si un jugador pasa automáticamente, se sumarán 2 puntos al jugador que hizo pasar a su oponente.

La suma de todos los puntos se otorga al jugador que se quedó sin fichas en su mano.



Skills 2 Earn



Los puntos vienen dados por la suma de todas las fichas puntuadas de la siguiente manera: de 0 a 2 pintas 1 punto, de 3 a 20 pintas, 2 puntos; De 21 a 30 pintas, 3 puntos; del 31 al 40 pintas, 4 puntos y así sucesivamente. Gana el primero que llegue a 20 puntos.

bloqueado: En caso de bloqueo, los puntos se cuentan individualmente y el jugador con la menor cantidad de puntos gana.

En caso de que sumen la misma cantidad de puntos en el bloque, el jugador que comenzó en esa mano será el ganador y será el que comience en la siguiente mano. El jugador de la mano es el que inicia y el jugador a su derecha. sería el próximo jugador en la mano.

Capicúa: se utiliza en la modalidad Capicúa. Si un jugador coloca su última ficha, y se puede colocar de ambos extremos, se dice que es Capicúa, y se suma el doble de los puntos ganados en esa mano a la persona que hizo la Capicúa. Si la ficha es doble, entonces no hay capicúa.

Zapato a Zapatero: Se denomina “zapatero” cuando el ganador alcanza los 20 puntos mientras que el contrario no alcanza ninguno. (haga un sonido distintivo cuando esto suceda).

Cementerio: En caso de 3 jugadores o menos; los jugadores toman 7 fichas cada uno, dejando las fichas restantes a un lado de la mesa, el jugador que no posea fichas en su mano deberá “tomar” fichas del cementerio, una por una, hasta encontrar una que se pueda colocar en esa ronda.



Modo de juego 5:

Objetivo: El jugador que gana la mano con menos puntos gana el juego.

Cómo se juega: El juego se reiniciará automáticamente en caso de que un jugador saque 5 o más dobles.

El jugador que tiene el doble seis comienza la primera y única ronda. Mientras que con 3 jugadores o menos inicia el juego el doble más alto (doble 5, doble 4, doble 3, doble 2, doble 1, si no hay doble 6). En el caso de que al inicio de la ronda no haya ningún doble, sale el jugador con la ficha más alta, esto solo aplica para 2 o 3 jugadores.

Si un jugador no puede hacer una jugada con su mano, debe robar fichas del cementerio hasta que robe una ficha jugable. Si un jugador no puede hacer una jugada con su mano y no quedan fichas en el cementerio, el jugador debe saltarse su turno hasta que pueda hacer una jugada.

Pase: explicado en cómo jugar.

Bloqueado: en caso de bloqueo, los puntos se cuentan individualmente y gana el jugador con la menor cantidad de puntos.

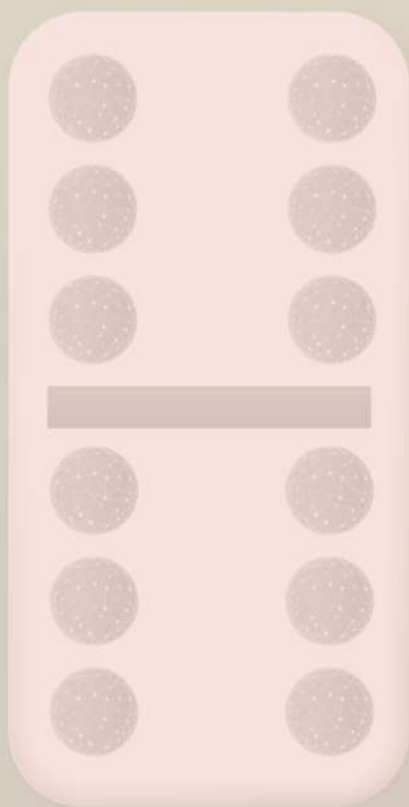
En caso de empate: los jugadores empatados deben sacar 1 ficha cada uno y el jugador con menos pintas gana el juego.

Puntuación: Gana el jugador con menos puntos.



Skills 2 Earn

Cementerio: En caso de 3 jugadores o menos; los jugadores toman 7 fichas cada uno, dejando las fichas restantes a un lado de la mesa, el jugador que no posea fichas en su mano deberá "tomar" fichas del cementerio, una por una, hasta encontrar una que se pueda colocar en esa ronda.



Skills 2 Earn



Skills 2 Earn

Modo de juego 6:

Objetivo: El juego finaliza cuando el jugador alcanza o supera los 75 puntos.

Cómo se juega: El juego se reiniciará automáticamente en caso de que un jugador saque 5 o más dobles.

El jugador que tiene el doble seis comienza la primera ronda. Mientras que con 3 o menos jugadores inicia el juego el doble más alto (doble 5, doble 4, doble 3, doble 2, doble 1, si no hay doble 6). En el caso de que al inicio de la ronda no haya ningún doble, sale el jugador con la ficha más alta, esto solo aplica para 2 o 3 jugadores.

Después de colocar la primera ficha, los siguientes jugadores deben unir una ficha de su mano con un extremo abierto en la línea de juego.

En las siguientes rondas, el jugador de la derecha del que gane en la ronda anterior empezará con cualquier ficha de dominó que elija.

Luego, en la segunda ronda, el jugador a su derecha le sigue, en el sentido contrario a las agujas del reloj, y así sucesivamente.

Puntuación: La suma de todos los puntos se otorga al jugador que se quedó sin fichas en su mano.

Sabaniao: se utiliza en la modalidad Sabaniao. Si un jugador coloca su última pieza siendo el doble de 0, y el doble de los puntos ganados en esa mano se suma al ganador.



Skills 2 Earn



Bloqueado: el jugador que menos puntos tiene es el ganador de la ronda y anotará los puntos de las fichas restantes. En caso de empate, ninguno de los jugadores escribirá el valor de las fichas y se colocará un 0 (cero) en el marcador para no alterar los puntos ya obtenidos y mantener el marcador de los partidos jugados.

En caso de empate: gana el jugador que bloquea el juego.

Si la persona que bloqueó el juego no es uno de los empates con menos puntos, entonces se barajan las fichas y gana el que tiene menos puntos.

Cementerio: En caso de 3 jugadores o menos; los jugadores toman 7 fichas cada uno, dejando las fichas restantes a un lado de la mesa, el jugador que no posea fichas en su mano deberá "tomar" fichas del cementerio, una por una, hasta encontrar una que se pueda colocar en esa ronda.

Skills 2 Earn



Skills 2 Earn

Limitaciones iniciales

Cuando se habla de desarrollo de videojuegos, muchas veces leemos que la tasa de abandonos de proyectos es muy grande. Y es cierto; desarrollar un videojuego consiste en plantear un concepto básico y fundamental: se trata de un proyecto informático, que requiere de muchas horas de trabajo, dedicación, esfuerzo, y sacrificio. Llevar adelante un videojuego hasta completarlo, y que este videojuego tenga un aspecto y calidad suficientes como para atraer al público es una tarea muy compleja.

Son muchos los que suelen creer que un videojuego es preparar un pequeño proyecto en unos días, muchas veces basándose en prototipos, darle ciertos toques personales, y empezar a ganar dinero. Obviamente se equivocan. De ahí que veamos la enorme cantidad de proyectos que se publican, y que son inmediatamente olvidados. Si realmente se desea destacar frente al resto, debemos crear un juego que sea divertido, atractivo, con una funcionalidad adecuada, y con un marketing suficiente como para que pueda ser visto entre tantos juegos que se publican a diario.

Crear un juego en dos semanas que se basa en un prototipo o un ejemplo sacado de Internet no es hacer videojuegos, es querer aprovechar una oportunidad de ganar algo de dinero.



Sin embargo, existen otros programadores de videojuegos que sufren el problema contrario. Son personas ambiciosas, que quieren crear el mejor juego. Y eso es bueno. Pero tienen un problema: no saben calcular, ni medir, los límites que ha de tener el juego. Se enamoran de un proyecto, y comienzan a ampliarse cada vez más, añadiendo más y más funcionalidades, hasta que el juego les desborda, y se pierde el control.

Son este tipo de programadores los que merece la pena tener en cuenta, y a los que conviene seguir. Pero deben tener cuidado: los proyectos en informática tienden a crecer constantemente. Somos ambiciosos, tenemos ilusiones, y queremos que nuestro juego sea admirado por todos. Es normal, es lógico. Pero también debemos ser conscientes de nuestras limitaciones. No disponemos de presupuestos millonarios, ni de equipos de decenas de programadores, diseñadores, ingenieros de sonido, etc. Normalmente estamos solos, o disponemos de la ayuda de algunos compañeros. Querríamos imitar las grandes producciones, pero hemos de ser conscientes de que eso es imposible.

¿Qué debemos hacer para evitar ese desbordamiento de ideas? Antes de empezar a programar, antes de empezar a diseñar, antes de cualquier otra acción, deberemos plasmar en un documento el ámbito y los límites de nuestro proyecto. Es decir, deberemos indicar qué elementos contendrá nuestro proyecto. Haremos una lista por categorías, añadiremos una explicación que detalle cada punto en base a su contenido, y crearemos así un boceto conceptual con todas las características de nuestro juego.



Pero las ideas son incesantes, y se nos ocurrirán nuevas posibilidades. Eso es bueno. Pero es muy peligroso. Si vamos añadiendo ideas al proyecto, este no dejará de crecer, y no terminaremos nunca. Por lo tanto, crearemos otro documento con ideas que se irán añadiendo una vez que el primer documento se haya completado, y el juego haya salido a la venta. Este segundo documento tendrá una serie de puntos.

Deberás añadir a cada punto una versión asociada al juego. Así, cuando la versión 1.0 esté a la venta, la versión 1.1 será una funcionalidad nueva pensada de antemano. La 1.2 será la siguiente de la lista, etc. Al final, el juego tendrá todo aquello que deseabas que tuviera, pero lo ha hecho de forma organizada y armónica.

El ámbito y los límites de un proyecto son fundamentales. Si no hay límites, no hay final. Y el proyecto, por bueno que sea, terminará olvidado y tú frustrado. No lo permitas. Organiza tus ideas, y trabaja según tus posibilidades. Y trabaja cada día y de forma constante. De este modo tendrás una oportunidad de conseguir el éxito.

(Extraído de <https://titandscompany.com/2018/07/02/los-limites-de-un-proyecto-en-videojuegos/> SEP 5, 2022)

Skills 2 Earn



Que es un centro de juego

Es un NFT que representa el espacio (estructura física) dentro del juego en donde se desenvuelven las partidas de dominó con sus diferentes modos de juegos; los centros de juegos geográficamente estarán distribuidos por el mundo.

Tendrán ambientes diferentes, la decoración interna podrá variar según lo prefiera su propietario y habrán variaciones según la temporada.

Cual es el punto geográfico

El punto geográfico se refiere a el espectro del metaverso en donde estará ubicado el centro de juego, es decir al entrar al juego se podrá visualizar diversos marcadores de localización geográfica que representa el lugar exacto donde está un centro de juego.

Skills 2 Earn



Qué hacer con un centro de juego

El propietario del centro de juego podrá ampliar la capacidad de mesas para recibir más jugadores, por consiguiente mayores ingresos.

La decoración interna del centro de juego puede ser cambiada y remodelada por su propietario.

También, tener un centro de juego te permitirá tener un equipo (una especie de academia o clan) en la cual podrá tener la participación de becados para jugar dentro del mismo centro o fuera.

Del mismo modo, ser propietario de un centro de juego proporciona la oportunidad de organizar eventos privados como torneos en los que diversos jugadores puedan competir entre sí.

Así mismo, el centro de juego se trata de un negocio comercial dentro del juego por lo que cada propietario de un centro podrá organizar sus propias estrategias para promocionarlo y así conseguir ser visitado por más jugadores

Skills 2 Earn



Skills 2 Earn

Tamaño del centro de juego

No es el tamaño físico al que nos referimos. Un Centro de Juego será suficientemente grande para un total de 24 mesas de domino. Además, se harán actualizaciones para incluir tecnologías emergentes que aumenten el disfrute y la jugabilidad para mejores experiencias en un Centro de Juego.

Cómo comprar un centro de juego

Comprar un centro de juego es tan fácil como comprar avatares o accesorios en el mercado de DEW. El inversionista tendrá acceso a un espacio exclusivo donde se realizarán todas las transacciones pertinentes para obtener un Centro de Juego.

Beneficios de un centro de juego

Un Centro de Juego provee un porcentaje de ganancia de todas las transacciones hechas en dicho centro de juego. Esto crea una oportunidad perfecta, para un inversionista, de recibir una ganancia pasiva. Además, en un Centro de Juego se podrán ejecutar sus propios torneos y eventos especiales, promover la marca y desarrollar comunidades de apoyo con la finalidad de tener el mayor número de jugadores y transacciones diarias.



Skills 2 Earn

Para finalizar, los dueños de un Centro de Juego tendrán espacios exclusivos en nuestras redes sociales y de comunicación que será prioridad en muchos aspectos del Metaverso.

Que es un avatar como NFT

Los avatares NFT son imágenes digitales generadas algorítmicamente de personajes. Cada avatar de NFT es completamente único, con una serie de características distintas (es decir, ropa, peinados, accesorios, etc.). Los avatares pueden ser hembra o varón, pero se incluirán animales, como mascotas, en el futuro.

- Juegos: Varios juegos criptográficos de jugar para ganar publicados en 2021 usan NFT para crear coleccionables y artículos que los jugadores pueden poseer e intercambiar en los mercados de NFT y en los mundos virtuales del juego.
- Juegos de azar: La industria del juego también está sacando provecho de la tendencia NFT. Por ejemplo, Gambling Apes vendió recientemente una colección de 7.777 avatares NFT a entusiastas de los juegos. Los titulares pueden participar en un casino en línea exclusivo con concursos, fiestas y más.
- Comunidad: Las colecciones de NFT suelen tener comunidades construidas a su alrededor. Poseer un avatar es a menudo un boleto para acceder a estas comunidades, algunas de las cuales son bastante exclusivas. Por ejemplo, un Bored Ape NFT otorga al titular acceso al canal Discord y "Baño" del Bored Ape Yacht Club, así como a una serie de otras ventajas y beneficios exclusivos.



Estatus Los avatares de NFT en la colección de un inversor son un reflejo del estado digital de ese coleccionista. Por ejemplo, los avatares NFT de OG CryptoPunks se han vuelto tan conocidos desde su debut en 2017 que poseer incluso uno de ellos y mostrarlo públicamente es una gran flexibilidad en la comunidad criptográfica.

(Extraído de <https://portalcripto.com.br/es/¿Qué-es-un-avatar-nft-y-cómo-comprarlo%3F/> SEP 5, 2022)

Como puedo obtener un avatar NFT

Obtener un avatar NFT en DEW es sencillo, el marketplace tendrá disponible la creación de avatars lo que permitirá al usuario seleccionar aspectos que más adelante no podrán ser modificados, como el color de piel, rostro, entre otros.

Así mismo, el avatar podrás personalizarlo con ropa y accesorios que harán una experiencia de juego única.

Los accesorios como la ropa tendrán clases, lo que quiere decir, habrán prendas de diferente valor económico y del mismo modo estas proporcionarán % de ganancias distintas según el caso.



Skills 2 Earn

Como creadores de juegos, ¿qué problemas enfrentamos?

Enfrentamos problemas al tener que desarrollar cada idea desde varios puntos de vista. Por ejemplo, se analiza cada acción desde el punto de vista de jugador, desde el punto de vista de desarrollador, desde el punto de vista del inversionista y finalmente desde el punto de vista del dueño del juego. Este proceso provee mayor éxito al tomar en cuenta los diversos puntos de vista que son afectados.

¿Cómo beneficia DEW a los inversionistas?

DEW ofrece varios modelos de comercialización a una rama diversificada de inversionistas. Por ejemplo, la agilidad de vender y comprar NFTs en el mercado interno. Además, la posibilidad de alquilar los avatares. Por otro lado, la ganancia que genera un Centro de Juego. No se puede olvidar la creación de contenido y el enfoque primordial que es tener la habilidad de ganar las partidas de domino y disputar el campeonato trimestral y finalmente anual.



Skills 2 Earn



Cómo beneficia DEW a creadores de contenido

Los creadores están acumulando dinero en Web3. Paris Hilton ha lanzado una colección NFT y Reese Witherspoon aboga por la identidad digital. Están lanzando NFT y extrayendo dinero por millones. Los expertos de Web3 dicen que los tokens sociales serán mucho más valiosos para los creadores independientes. Esta es la historia habitual que escuchamos de los defensores de Web3 en el mercado de creación de contenido. Pero, ¿el proceso de ganar dinero será tan simple y grande en Web3?

¿Cómo ganarán dinero los creadores en Web3?

Hay un concepto de verdaderos fans. Kevin Kelly, fundador de la revista 'Wired', acuñó el concepto '1000 verdaderos fans' hace más de una década y explicó que los creadores deben trabajar para construir una comunidad de verdaderos fans que comprarán todo lo que hagan por \$100 al año, un ingreso anual total de \$100,000.

Este concepto de 'verdaderos fans' ha capturado la Web3. En los últimos meses, a medida que los artistas se volvieron más conscientes de las posibilidades de Web3, notamos un aumento en el número de ellos que experimentan con métodos creativos de monetización.



Skills 2 Earn



Los creadores convencionales utilizan cada vez más tokens fungibles (NFT) para monetizar su material, ya que permiten una gran cantidad de nuevos casos de uso. Los NFT también vienen con estatus, escasez y un sentido de comunidad.

Los fanáticos pueden comprar tokens que permiten a los artistas no depender únicamente del dinero ganado por las plataformas Web2 (por ejemplo, anuncios de YouTube); y los creadores, a través del token, otorgan propiedad a los fans al compartir con ellos los beneficios de su contenido.

Además, los creadores de contenido pueden usar tokens fungibles, también llamados tokens sociales, y construyen proyectos y dan incentivos a su audiencia para participar y hacer inversiones directas en los proyectos. Con tokens fungibles como acciones, los fanáticos podrán trabajar y obtener tokens a cambio, lo que les permitirá canjear beneficios en la economía virtual del proyecto o venderlos por USD más adelante si la iniciativa tiene éxito.

Todo el propósito de Web3 es romper el monopolio de las grandes plataformas de las que dependen los creadores de contenido y construir todo el proceso de monetización desde cero. En Web3, los creadores son los dueños del proyecto y la audiencia es el consumidor directo.

Ha habido algunos desarrollos en el segmento ya que algunas plataformas son próximamente para construir la comunidad para creadores.



En 2021, Carlos Gomes, fundador de Forefront, una comunidad que recaudó 2,1 millones de dólares para construir el “Puerto de Entrada” a Clubes Sociales Web3 y Ciudades Digitales. La empresa quiere ayudar a los creadores 2.0 a encontrar comunidades que compartan sus creencias y apoyen a estos grupos para que hagan cosas increíbles.

Esta idea de Web3 for Creators 2.0 suena como una gran idea. Se trata de dar el poder directamente a las manos de los creadores. Pero, ¿es tan fácil?

Web2 para todos, Web3 para pocos

Hay una plétora de creadores, posiblemente millones, que usan plataformas como YouTube, Spotify, Facebook, TikTok y muchas más para crear contenido y recibir pagos directamente de ellos.

De todos los creadores de contenido, solo una minoría ha podido construir con éxito una base de audiencia directa.

Las plataformas Web2 existentes brindan acceso directo a miles de millones de audiencias desde el día 1, que actualmente no está disponible a través de la ruta Web3. Las plataformas creadas en Web2 brindan a los nuevos creadores la oportunidad de crear y expandir la base de audiencia al mismo tiempo que brindan apoyo monetario, que es una de las principales motivaciones para ellos.

El concepto de monetizar el contenido directamente de los fans no es nuevo. Esto ha existido en Web2 durante varios años. Muchos creadores han creado sus propias plataformas y han pedido a los usuarios que se suscriban al contenido “detrás del muro de pago”. Esos creadores de contenido de calidad están siendo pagados directamente por los usuarios y eso también está sucediendo en Web2.



Skills 2 Earn



Aunque la introducción de tokens sociales en el mundo de los creadores de contenido es interesante en términos de empoderamiento y plataforma para intercambios significativos, también plantea una serie de preocupaciones sobre si este sistema conduciría a que todo se comercialice.

Hay una barrera de exclusividad con Web3, que definitivamente traerá algunas oportunidades para unos pocos, pero definitivamente no va a generar toda la monetización del contenido para todos.

(Extraído de <https://www.ultcube88.com/es/will-web3-change-the-monetisation-game-for-content-creators/> SEP 5, 2022)

Contribución de DEW a los creadores de contenido en la web3

- Un metaverso donde se puedan desarrollar verdaderos fans.
- Creación de utilidades dentro del juego para los NFT creados.
- Plataforma donde los creadores puedan compartir su contenido

Cambios exigidos por terceros

DEW es un proyecto diseñado y pensado desde todos los aspectos y justo esa es la razón por la que queremos incluir a la comunidad, jugadores, inversores, dueños, creadores de contenido, moderadores, etc. Sin duda alguna las críticas constructivas son ideales para mejorar el sistema para todos, ya que desde el jugador hasta los dueños de juego mejorarían la experiencia, el mercado y las posibilidades para toda la comunidad.

Estos cambios se irán analizando y procesando de forma paulatina y a medida que analicemos cómo podría eso afectar el juego.

Pase VIP

Para jugadores:
COMING SOON

Para inversores:
COMING SOON



Skills 2 Earn

Creadores de avatar, constructores de centro de juegos

La posibilidad para que los jugadores envíen sus diseños de ropa, logo, fichas de dominó todo aquello que sea estético para poder incluirlo en el juego y nosotros podamos definir cuales entrarían dentro del metaverso de DEW y ellos podrán obtener beneficios de los mismos.

Funcionalidad de los NFT en el juego

Los NFT de DEW son:

- Avatar's, los cuales son el personaje que representa al jugador dentro del juego.
- Accesorios de Avatar's: tales como ropa, zapatos, bolsos, joyería, entre otros; sirven para mejorar el aspecto físico del avatar, además ofrecen un plus ya que incrementa el % de ganancias económicas del avatar.
- Centros de juego: es el lugar en donde tendrá la disponibilidad de jugar partidas de domino con una pool.
- Accesorios del centro de juego: Estas le permitirán al dueño del centro ampliar su capacidad, mejorar el aspecto (diseño interior) del centro.



Skills 2 Earn

GameFi relacionado con DEW

DEW no usará la economía de “token”. Aunque sí se implantará un token dentro del juego para abaratar el costo de cargos por las blockchain. Es nuestra mayor intención no incurrir en gastos innecesarios y proteger así los recursos de todos aquellos relacionados a este Metaverso. De esta manera, las piezas de NFT's serán claves para el éxito del juego.

Skills 2 Earn



Skills 2 Earn



Los dos beneficios más importantes de GameFi

1. Gana jugando

El modelo de negocio de esta plataforma GameFi, es jugar hábilmente para ganar, es diferente de los modelos tradicionales de pago por juego y juego a ganar en muchos aspectos. En la mayoría de los juegos tradicionales, los jugadores pagan dinero real por mejoras y activos. DEW ofrece una utilidad a cada NFT creado que proporcione porcentaje u otra forma de ganancia que afectará positivamente a los jugadores e inversionistas.

El dinero que se puede ganar jugando en DEW es significativo. Las habilidades de los jugadores serán el enfoque ya que reducimos el uso de las actividades aleatorias.

2. Propiedad segura

Los NFT están integrados en DEW para aumentar su potencial de monetización y dar a los jugadores/inversionistas una verdadera propiedad de sus activos. Debido a que los artículos del juego se pueden comprar y transferir en un libro mayor distribuido de blockchain, no somos los desarrolladores de juegos los que los poseen. Además, ningún artículo del juego puede ser falsificado o alterado. Los jugadores/inversionistas pueden estar seguros de que cualquier artículo comprado en el juego permanecerá protegido incluso si el estudio del juego experimenta un fallo técnico. Aunque siempre recomendamos proteger todos los bienes digitales contra cualquier tipo de actividades maliciosas.



Skills 2 Earn

Cómo empezar con GameFi:

1. Crear una cartera criptográfica
2. Conecta la cartera con el juego
3. Asegúrate de estar familiarizado con las reglas antes de jugar

Desarrolladores de DEW

Con sede en Florida, EE. UU., Cubix brinda servicios a clientes de todo el mundo con productos digitales innovadores que los ayudan a alcanzar sus objetivos. Desde 2008, Cubix ha creado toneladas de juegos móviles, software de nivel empresarial, aplicaciones móviles, aplicaciones web y sitios web para empresas en varias industrias.

<https://www.cubix.co/>

Soporte técnico

El equipo capacitado para el soporte técnico sería de los recursos actuales de Cubix.

Durante nuestro período de mantenimiento, requerimos un marco de tiempo de 24 horas para resolver cualquier problema o error que pueda ocurrir. Sin embargo, dado que Domino es un proyecto de NFT, es posible que en ocasiones necesitemos más de 24 horas para resolver el problema.



Skills 2 Earn

Para el plan de mantenimiento, le proporcionamos recursos que se completan y estamos atentos a las actualizaciones necesarias. Respondemos de inmediato a los problemas o errores que informan los usuarios.

Además, no sólo son responsables de las actualizaciones y las correcciones, sino que también se pueden utilizar para cualquier mejora o cambio nuevo que pueda ser necesario para DEW.

Por lo que el soporte será atendido directamente por la página web del juego y vía email.

DEW Foundation

Panorama general

Una fundación en los Estados Unidos es una organización no gubernamental, sin fines de lucro que se constituye bajo la designación "nonprofit corporation" o "charitable trust", con el objetivo principal de otorgar donativos (grants) a organizaciones de la sociedad civil, instituciones o personas para diversos fines filantrópicos.

El término "fundación" no es una figura legal, existen fundaciones en Estados Unidos sin la palabra "foundation" en su nombre como por ejemplo, Carnegie Corporation of New York, Chicago Community Trust, Rockefeller Brothers Fund y organizaciones que pueden tener la palabra "foundation" en el nombre y no ser una entidad donante.



Skills 2 Earn



La designación como entidad donante depende de su registro ante las autoridades legales estatales y federales, y para conservarlo, por ley deben donar un porcentaje de sus activos.

Tipos de fundaciones

Fundaciones independientes. Son el tipo de fundación privada más común. Generalmente son financiadas por una persona, familia o grupo y son operadas en ocasiones por el donante, la familia del donante (en estos casos, se denominan fundaciones familiares) o un consejo directivo independiente.

Un ejemplo es la Fundación Ford, establecida en 1936 que brinda donativos a organizaciones en los Estados Unidos, Latinoamérica, África, el Medio Oriente y Asia. En total, ha distribuido más de 16,300 millones de dólares en todo el mundo. Anualmente, recibe 40,000 propuestas y realiza aproximadamente 1,400 subvenciones.

Fundaciones empresariales. Son financiadas por empresas y se constituyen legalmente de manera independiente de las mismas, son operadas por un consejo directivo que generalmente incluye a directivos de la empresa. Las empresas pueden establecer fundaciones empresariales con fondos patrimoniales, efectuar contribuciones periódicas de sus utilidades o combinar ambos métodos para financiar.

Algunas empresas cuentan con programas corporativos de donaciones, las cuales se efectúan bajo criterios empresariales. Es importante señalar que muchas empresas cuentan tanto con una fundación como con un programa corporativo de donaciones.



Skills 2 Earn



Un ejemplo de fundación empresarial es The Coca Cola Foundation, la cual donó entre el 2002 y el 2010, un total de \$273 millones de dólares. Durante ese mismo periodo, los donativos totales de la empresa (a través de la fundación y de su programa corporativo de donaciones fue de más de \$690 millones de dólares.

Fundaciones comunitarias. Estas fundaciones son financiadas por los integrantes de una comunidad y sus apoyos se destinan a solucionar problemáticas de la misma comunidad o región geográfica. Reciben sus ingresos de una variedad de donantes individuales a quienes ofrecen la posibilidad de fungir como sus vehículos filantrópicos al establecer un fondo para donaciones sin los costos asociados con la operación de una fundación. Las fundaciones comunitarias son administradas por un consejo directivo representativo de la comunidad.

En los Estados Unidos existen alrededor de 700 fundaciones comunitarias, las cuales administran fondos extinguidos y a perpetuidad, distribuyendo un porcentaje de los ingresos a la comunidad a través de donativos.

Un ejemplo es la Arizona Community Foundation, la cual conjunta a donantes, organizaciones sin fines de lucro, voluntarios y a la comunidad para trabajar juntos en la búsqueda de soluciones a las necesidades de la comunidad a través de contribuciones filantrópicas. Otro ejemplo es la International Community Foundation, la cual funge como un puente entre causas en México y donantes en los EE.UU. www.icfdn.org



Fundaciones operativas. Existe también un tipo de fundación que no ofrece subvenciones y se les llama operativas. La mayor parte de los recursos de las fundaciones operativas se destinan a sus propios proyectos.

La Kettering Foundation es un ejemplo de este tipo de fundación. Establecida en 1927 por el inventor Charles F. Kettering, la fundación es una institución que no otorga subvenciones sino que participa en investigaciones conjuntas con otros. Es una fundación operativa con sede en Dayton, Ohio, y oficinas en Washington, D.C., y Nueva York.

Cada fundación tiene distintos lineamientos internos para la entrega de subvenciones. Esto significa que algunas reciben propuestas durante todo el año, otras solo reciben solicitudes durante determinados periodos. Otras más emiten las llamadas Request for Proposals o RFP (convocatorias) y otras más solo aceptan solicitudes de organizaciones a las que invitan a enviar una propuesta.

DEW estará estableciendo la fundación basada en los ejemplos y explicaciones previas. Aunque de antemano podemos mencionar que las prioridades serán la educación, el desarrollo de comunidades vulnerables y asistencia en zonas de desastres (naturales o no).

Skills 2 Earn



Skills 2 Earn