

The Abyss

Whitepaper

April 2018

ver. 2.0

Inhaltsverzeichnis

Haftungsausschluss	3
Zusammenfassung	8
1 Markt und Industrie	9
1.1 MMO (Massively Multiplayer Online) Games	9
2 Aktuelle digitale Distributionsplattformen	11
3 Zeit für eine neue Plattform	12
3.1 The Abyss als digitale Distributionsplattform der nächsten Generation	12
3.2 Hauptmerkmale des Projekts:	12
3.3 Die Vorteile von The Abyss für Entwickler	13
3.4 Die Vorteile von The Abyss für Spieler	14
4 Plattformstruktur und grundlegende Dienste	16
4.1 Persönlicher Account-Bereich und Personalisierung des Entwicklers	18
4.2 Persönlicher Account-Bereich und Personalisierung des Spielers	18
5 Statistiksystem	18
5.1 Systembeschreibung und Begriffe	19
6 Wirtschaftsablauf der The Abyss-Plattform	21
6.1 Priorität der ABYSS-Token	21
6.2 Verteilung der Nutzerzahlungen	21
6.3 Krypto Belohnungs-Ökosystem	22
6.3.1 Referral Programm	22
6.3.2 Motivationsprogramme	25
6.4 Game Achievements	25
6.5 Syndikate (Masternodes)	25
6.6 Inhaltserstellung	26
6.7 Auktion	26
7 Internes CPA (Cost Per Action) Netzwerk	27
7.1 Link Referralsystem.	27
7.2 Motivated Traffic	28
7.3 E-mail Promotions	28
7.4 Medien-Werbung	28
7.5 Kontent.	28
8 Das The Abyss Team	29
9 Roadmap	31
10 Quellenverzeichnis	32

Haftungsausschluss

DIE IN DIESEM WHITE PAPER ENTHALTENEN INFORMATIONEN DIENEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER PRÄSENTATION DES ABYSS TOKEN-PROJEKTS AN POTENZIALE TOKENINHABER. SEIN ZWECK IST ALLEIN, DEN POTENTIELLEN TOKENINHABERN RELEVANTE UND ANGEMESSENE INFORMATIONEN ZUR VERFÜGUNG ZU STELLEN, UM IHNEN EINE ANALYSE ZU ERMÖGLICHEN.

KEIN BROKER, HÄNDLER, VERKÄUFER ODER ANDERER PERSON WURDE VON DER GESELLSCHAFT ODER IHREN LEITERN ERMÄCHTIGT, ANGABEN ZU UNTERNEHMEN ODER ZUSICHERUNGEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER GESELLSCHAFT ZU MACHEN, DIE NICHT IN DIESEM WHITEPAPER UND IN ANDEREN DOKUMENTEN ENTHALTEN SIND. DIESE INFORMATIONEN DÜRFEN HIERMIT, SOWEIT GESTELLT ODER GEMACHT, NICHT VERURTEILT WERDEN, WENN SIE VON DER GESELLSCHAFT GENEHMIGT WORDEN SIND.

DIESES WHITE PAPER STELLT KEINE ANGABE ODER EINLADUNG ZUM GEBRAUCH VON DEN VON DER GESELLSCHAFT AUSGEGEBENEN ABYSS-TOKENS FÜR JEDE PERSON JEDLICHER GERICHTSBARKEIT DAR, DENEN DER TOKEN_BESITZ NICHT GENEHMIGT IST; ODER (II) IN DER DIE PERSON, DIE IN EINEM SOLCHEN ANGEBOTS TEILNIMMT, NICHT QUALIFIZIERT IST, ODER (III) FÜR JEDE PERSON, FÜR DIE DIESES ANGEBOT RECHTSWIDRIG IST. DIE VERBREITUNG DIESES WHITEPAPERS IN BESTIMMTEN GERICHTSBARKEITEN KANN BESCHRÄNKT WERDEN, UND DAMIT SIND PERSONEN, IN DENEN SIE GEWÄHRT WERDEN, VERPFLICHTET, SICH ÜBER DIESE BESCHRÄNKUNGEN ZU INFORMIEREN UND SIE ZU BEACHTEN.

DIESES WHITEPAPER UND DAS ANGEBOT, DER VERKAUF ODER DIE AUSGABE VON ABYSS-TOKENS GARANTIEREN NICHT, DASS (I) DIE IN DIESEM WHITE PAPER ENTHALTENEN ANGABEN GENAU UND VOLLSTÄNDIG SIND; ODER (II) DASS ES KEINE WESENTLICHEN UNTERSCHIEDLICHEN ÄNDERUNGEN IN DER FINANZLAGE DES UNTERNEHMENS GEMÄSS DIESEM DATUM GAB; ODER (III) JEDE ANDERE ANGABE, DIE IM ZUSAMMENHANG MIT DEM WHITE PAPER BEREITGESTELLT WIRD, JEDERZEIT GEGENÜBER DEM ZEITPUNKT, AN DEM SIE VERÖFFENTLICHT WIRD.

DURCH DEN KAUF VON ABYSS-TOKEN KANN DIE BEITRITTSKASSE DES ANTEILSBETRAGS TEILWEISE ODER VOLLSTÄNDIG GEFÄHRDET WERDEN. DEN TEILNEHMERN WIRD DAHER GERATEN ALLE IN DIESEM WHITE PAPER ENTHALTENEN INFORMATIONEN ZU LESEN, BEVOR SIE ENTSCHEIDEN TOKENS ZU KAUFEN. EIN INVESTOR SOLLTE IMMER UNABHÄNGIGE BERATUNG ERHALTEN, BEVOR ER SICH FÜR JEDES PROJEKT DIESER ART ENTSCHEIDET. TEILNEHMER MÜSSEN DIE POTENZIELLEN RISIKEN BEACHTETEN UND SOLLTEN DIE ENTSCHEIDUNG NUR NACH SORGFÄLTIGER BERÜCKSICHTIGUNG UND KONSULTATION MIT

IHRER EIGENEN UNABHÄNGIGEN BERATER IN BEZUG AUF DIE ABYSS TOKENS, DAS UNTERNEHMEN UND WHITEPAPER ENTSCHEIDEN.

ES IST DIE VERANTWORTUNG JEDER PERSON, DIE DIESES DOKUMENT LIEST, SICH MIT ALLEN GESETZEN UND VORSCHRIFTEN ZU INFORMIEREN UND ZU BEFOLGEN. ZUKÜNFTIGE BEITRAGNEHMER MÜSSEN SICH ÜBER DIE GESETZLICHEN ANFORDERUNGEN INFORMIEREN:

DIE IN DIESEM WHITE PAPER AUFGEFÜHRTE SIND, NACH AUF DEM IN MALTA GELTENDEN RECHTS UND DER RECHTSPRECHUNG ABHÄNGIG UND ÄNDERUNGEN SIND VORBEHALTEN.

ALLE BERATER DES UNTERNEHMENS HABEN UND HANDELN AUSSCHLIESSLICH FÜR DAS UNTERNEHMEN IN BEZUG AUF ABYSS TOKENS UND HABEN KEINE VERTRAGLICHE, VERPFLICHTUNGS- ODER SONSTIGE VERPFLICHTUNG ODER VERANTWORTUNG FÜR ANDERE PERSONEN UND SIND NICHT FÜR ANDERE PERSONEN VERANTWORTLICH WEDER IN BEZUG AUF DIE IN DIESEM WHITE PAPIER GESCHRIEBENEN INHALTE UND DIE IN DIESEM WHITE PAPER ENTHALTENEN ANGABEN:

SO FERN NICHT ANDERS ANGEGEBEN, SIND DIE INHALTE DER WEBSITE DES UNTERNEHMENS WELCHE DIREKT ODER INDIREKT MIT DER WEBSITE DES UNTERNEHMENS VERBUNDEN SIND, NICHT TEIL DIESES WHITE PAPERS. DAHER KANN KEINE VERTRAULICHKEIT EINES BEITRAGS AUF INFORMATIONEN ODER ANDERE DATEN, DIE IN DIESEN WEBSEITEN ENTHALTEN, ALS GRUNDLAGE FÜR EINEN ENTSCHEIDUNGSBEGRÜNDUNG FÜR DAS ABYSS-PROJEKT VORGESCHRIEBEN WERDEN.

WEDER DIESES WHITEPAPER NOCH IRGEND EINE ANDERE INFORMATIONEN, DIE HIERIN IN VERBINDUNG MIT ABYSS TOKENS (I) ZUR VERFÜGUNG GESTELLT WERDEN, SOLLTEN EINE KREDIT- ODER ANDEREN EVALUATION BERUFEN, NOCH (II) SOLLTEN SIE ALS EMPFEHLUNG DER GESELLSCHAFT GELTEND GEMACHT WERDEN, DIE IM ZUSAMMENHANG MIT DIESEM VERTRAG ZUR VERFÜGUNG GESTELLT WERDEN, MÜSSEN ALLE VON DER GESELLSCHAFT AUSGEGEBENEN TOKEN ERWERBEN. PROSPEKTIVE BEITRAGNEHMER SIND DAHER SELBST UNABHÄNGIG ALLE RISIKOFAKTOREN ZU BEWERTEN.

DIESES DOKUMENT ENTHÄLT STATEMENTS, DIE ALS "ZUKUNFTSGERICHTETE AUSSAGEN" GETROFFEN WERDEN KÖNNEN. ES KANN EINE VORAUSSCHAULICHE ERKLÄRUNG DURCH DIE VERWENDUNG VON ZUKUNFTSGERICHTETER TERMINOLOGIE, EINSCHLIESSLICH DER BEGRIFFE "GLAUBEN", "SCHÄTZEN", "ANTIKIPATEN", "ERWARTET", "INTENDIERT", "MAI", "WIRD" ODER "SOLL" VERWENDET WERDEN ODER IN NEGATIVE ODER ANDERE VARIATIONEN ODER VERGLEICHBARE TERMINOLOGIE. DIESE ZUKUNFTSWEISENDEN AUSSAGEN BEZIEHEN SICH AUF FRAGEN, DIE KEINE HISTORISCHEN FAKTEN SIND. SIE ERSCHEINEN IN EINER ANZAHL VON ORTEN IN DIESEM DOKUMENT UND ENTHALTEN STATEMENTS IN BEZUG AUF DIE ABSICHTEN ODER AKTUELLE ERWARTUNGEN DES UNTERNEHMENS UND SEINER

DIREKTOREN, DIE UNTER ANDEREN SACHEN DIE STRATEGIE UND DEN GESCHÄFTSPLAN, DIE ERTRAGSLAGE, DIE FINANZIELLE BEDINGUNG, DIE LIQUIDITÄT UND DIE GESAMTHEIT DER GESELLSCHAFT BETREFFEN AUSSICHTEN DER GESELLSCHAFT UND DER MÄRKTE, IN DENEN SIE FUNKTIONIERT.

NATURWEISE SIND ZUKUNFTSGERICHTETE STATEMENTS RISIKEN UND UNSICHERHEITEN, DIE SICH AUF EREIGNISSE BEZIEHEN UND VON UMSTÄNDEN ABHÄNGEN, DIE SICH IN DER ZUKUNFT RICHTEN NICHT IMMER RICHTIG. ZUKUNFTSGERICHTETE AUSSAGEN STELLEN KEINE GARANTIE FÜR ZUKÜNFTIGE LEISTUNGEN DAR UND SOLLTEN DAHER NICHT ALS SOLCHE BESTANDEN WERDEN. DIE ERGEBNISSE, DIE FINANZIELLE BEDINGUNGEN, DIE LIQUIDITÄT UND DIE STRATEGISCHE ENTWICKLUNG DES UNTERNEHMENS KÖNNEN SICH WESENTLICH VON DEN IN DIESEM WHITE PAPER ENTHALTENEN ZUKUNFTSGERICHTETEN AUSSAGEN ABWEICHEN. AUCH WENN DIE ERGEBNISSE DES VORHABENS, DIE FINANZIELLE BEDINGUNGEN UND DIE LIQUIDITÄT DES UNTERNEHMENS DEN IN DIESEM WHITE PAPER ENTHALTENEN ERGEBNISSE ODER ENTWICKLUNGEN AUCH NICHT FÜR ERGEBNISSE ODER ENTWICKLUNGEN BEI NACHFOLGENDEN ZEITEN RICHTIG SEIN.

DIESES DOKUMENT IST NICHT GEMÄSS DEN JEWEILIGEN RECHTSVORSCHRIFTEN, DIE ZUM SCHUTZ VON ANLEGER ENTWICKELT WERDEN, ZUSAMMENGESTELLT.

DIESES ENGLISCH SPRACHIGE WHITE PAPER IST DIE PRIMÄRE OFFIZIELLE QUELLE VON INFORMATIONEN ÜBER DEN ABYSS TOKEN VERKAUF. DIE HIERIN ENTHALTENEN INFORMATIONEN KÖNNEN VON ZEIT ZU ZEIT IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER WÄHREND DER SCHRIFTLICHEN ODER VERBALEN KOMMUNIKATION MIT BESTEHENDEN UND POTENZIELLEN KUNDEN, PARTNERN USW. VERWENDET WERDEN. AUFGRUND DIESER ÜBERSETZUNG ODER KOMMUNIKATION KÖNNEN EINIGE DER HIERIN ENTHALTENEN INFORMATIONEN VERLOREN ODER GEÄNDERT WERDEN. DIE GENAUIGKEIT SOLCHER ALTERNATIVEN QUELLEN KANN NICHT GARANTIERT WERDEN. IM FALLE VON KONFLIKTEN ODER UNGEWISSHEITEN ZWISCHEN SOLCHEN ÜBERSETZUNGEN UND KOMMUNIKATIONEN UND DIESEM AMTLICHEN ENGLISCHEN WHITEPAPERS MÜSSEN DIE BESTIMMUNGEN DIESES ENGLISCHEN ORIGINALDOKUMENTS BETRACHTET WERDEN. DIE ÜBERSCHRIFT ERMÖGLICHT DEN ANWENDERN, KAPITALKONTROLLEN IRGEND EINER ART ZU VERMEIDEN UND NICHT ZU INVESTIEREN.

DAS ANGEBOT VON ABYSS-TOKENS AUF DER ABYSS-PLATTFORM IST GEDACHT, DAFÜR DIE ABYSS-SERVICES UND -PLATTFORM ZU VERWENDEN, UND NICHT FÜR INVESTITIONS- ODER SPEKULATIVE ZWECKE. DAS POTENTIELLE ANGEBOT VON ABYSS-TOKENS AUF EINER TRADING-PLATTFORM WÜRDIE RECHTLICHE QUALIFIKATION DER TOKENS NICHT VERÄNDERN, DIE EIN MITTEL ZUR VERWENDUNG DER ABYSS-SPIELPLATTFORM BLEIBEN UND KEINE FINANZENINSTRUMENTE ODER ANDERE INVESTITIONSFINANZIERUNGEN SIND. ABYSS IST NICHT ALS BERATER IN RECHTS-, STEUER- ODER FINANZIELLEN ANGELEGENHEITEN ZU BETRACHTEN. JEGLICHE INFORMATIONEN IM WHITE PAPER WERDEN

NUR FÜR ALLGEMEINE INFORMATIONSZWECKE ZUR VERFÜGUNG GESTELLT UND THE ABYSS ÜBERNIMMT KEINE GARANTIE HINSICHTLICH DER GENAUIGKEIT UND VOLLSTÄNDIGKEIT DIESER INFORMATIONEN.

REGULATORISCHE BEHÖRDEN BEOBACHTEN SORGFÄLTIG DIE UNTERNEHMENS-OPERATIONEN, DIE MIT CRYPTOCURRENCIES IN DER WELT VERBUNDEN SIND. JEDE PERSON, DIE SICH VERPFLICHTET, ABYSS-TOKENS ZU HALTEN, MUSS SICH ÜBER DAS ABYSS-MODELL BEWUSST SEIN, DAS WHITEPAPER ODER DIE BEDINGUNGEN KÖNNEN SICH VERÄNDERN ODER DURCH NEUE REGULATORISCHE UND COMPLIANCE-ANFORDERUNGEN JEDLICHER ANWENDBAREN GESETZE IN JEDER RECHTSORDNUNG ÄNDERN. IN DIESEM FALL AKZEPTIEREN INVESTOREN UND JEDES UNTERNEHMEN, ABYSS TOKENS ANZUERKENNEN, UND WISSEN, DASS WEDER THE ABYSS NOCH EINES DER TOCHTERGESELLSCHAFTEN FÜR DIREKTE ODER INDIREKTE VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE DURCH SOLCHE ÄNDERUNGEN VERURSACHT WERDEN, HAFTBAR GEMACHT WIRD. DIE ABYSS WIRD FOLGREICHEN, IHREN BETRIEB ANZUFÜHREN UND DIE ABYSS-PLATTFORM ZU ENTWICKELN. JEDES UNTERNEHMEN, DAS ABYSS TOKENS ERWIRBT, BESTÄTIGT, DASS THE ABYSS KEINE GARANTIE BIETET, ERGEBNISSE ZU ERZIELEN. DIE BEITRÄGE ERKENNEN AN UND BESTÄTIGEN, DASS THE ABYSS (EINSCHLIESSLICH IHRER VERWALTUNGSGESELLSCHAFTEN UND MITARBEITER, BERATER) KEINE HAFTUNG ODER VERANTWORTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE SICH AUS DER VERWENDUNG VON ABYSS TOKENS ERGEBEN, AUSSCHLIESSEN, INSBESONDERE BEI ABSICHTLICHEM FEHLVERHALTEN ODER GROBER FAHRLÄSSIGKEIT.

JEDER ANDERE ABYSS TOKEN-HALTER SOLLTE ÜBERPRÜFEN, DASS ER NUR DIE ANZAHL DER TOKENS ERHALTEN HAT, DIE ER / SIE BENÖTIGT, UM DIE DIENSTLEISTUNGEN ZU ERHALTEN, DIE ER / SIE BENÖTIGT (AUF DER ABYSS-PLATTFORM). SELBST WENN DIE TOKEN AN EXTERNEN EXCHANGES ANGEBOTEN WERDEN KÖNNEN: DAS BEDEUTET, DASS ES KEINER GEWÄHRLEISTUNG BEDARF, DASS ABYSS TOKEN HANDELBAR SEIN WERDEN UND ES DAHER KEINE GEWÄHRLEISTUNG GIBT, DASS TOKEN-INHABER TOKEN VERKAUFEN KÖNNEN, DIE SIE NICHT BENÖTIGEN. AUSSERDEM KANN AUCH IM FALL, DASS ABYSS TOKENS VERKAUFT WERDEN KÖNNEN, KEINE GEWÄHRLEISTUNG GEWÄHRT WERDEN, DASS DER ANGEBOTENE PREIS NICHT UNTER DEM ICO-PREIS LIEGT.

DA DIE ABYSS TOKENS IN KEINEM FALL MIT EINER INVESTITION VERBUNDEN SIND, BESTEHT KEINE VERBINDUNG ZWISCHEN DER RENTABILITÄT DER ABYSSPLATTFORM UND DEM WERT, DASS DER ABYSS-TOKEN HYPOTHETISCH AN EXCHANGES ERREICHEN KANN, SOLLTEN SICH DIESE EXCHANGES ENTSCHEIDEN, DEN ABYSS-TOKEN ZU LISTEN. AUSSERDEM KANN THE ABYSS BEI PROJEKTAUSFALL DEN PLATTFORM-DIENSTLEISTUNGEN DEN TOKENINHABERN NICHT ZUR VERFÜGUNG GESTELLT WERDEN.

THE ABYSS KANN NICHT FÜR VERLUSTE AUFGRUND DER FOLGENDEN ODER ANDEREN SITUATIONEN VERANTWORTLICH GEMACHT WERDEN: E.G., UNMÖGLICHKEIT FÜR TOKEN-

INHABER, IHRE ABYSS-TOKENS ZU VERKAUFEN; DER FALL, IN DEM KEIN EXCHANGE WÄHLT, DIE ABYSS-TOKENS ZU LISTEN; AUFGRUND DES VERKAUFS VON ABYSS ZU EINEM NIEDRIGEREN PREIS ALS DEM BEZAHLTEN PREIS; MISSBRAUCH DES PROJEKTS UND ABSCHLUSS DER PLATTFORM MIT DER UNMÖGLICHKEIT, DIE LEISTUNGEN ZU NUTZEN.

DER ABYSS-NAME, DIE WEBSITE, DIE ABYSS SOCIAL MEDIA ACCOUNTS SIND DAS ALLEINIGE EIGENTUM DER ABYSS LTD, EINE GESELLSCHAFT, DIE NACH DEN GESETZEN VON MALTA GESETZLICH REGISTRIERT IST.

Zusammenfassung

Wir haben einen Punkt in der digitalen Ära erreicht, wo man auf jeder Plattform spielen kann. Ob auf einem PC, einer Videospielkonsole, einem Handy, Tablet oder sogar einer Uhr – Videospiele sind jederzeit verfügbar. In den letzten drei Jahrzehnten haben wir die beispiellose Entwicklung der Videospielindustrie erlebt. Videospiele stellten anfänglich andere Formen der Unterhaltung in Frage; jetzt sind sie der Marktführer.

Es scheint, dass die größte Herausforderung für Videospielentwickler darin bestand, Inhalte und ein interessantes Produkt zu erstellen. In der Tat ist der schwierigste Teil, Wege zu finden, um das Produkt unter den Massen von anderen Videospieloptionen hervorzuheben und den Endverbraucher zu erreichen. Werbeausgaben machen oft mehr als die Hälfte des Budgets für die Entwicklung von Videospielen aus. Die Verkehrskosten haben mit dem Anstieg der Angebote auf dem Markt stetig zugenommen. Aber welche Werbeausgaben sind wirklich effektiv?

Das Auftauchen der Blockchain-Technologie¹ hat die Entwicklung einer digitalen Distributionsplattform der nächsten Generation ermöglicht, in der alle Arten von Videospielen (Free2play MMOs und Cryptogames², eine Priorität haben) einschließlich AAA-Titeln für die schnell wachsende globale Spiele-Community. Im Gegensatz zu anderen Plattformen (Steam, Origin, GOG, etc.) bietet die Abyss-Plattform ein bahnbrechendes Motivations- und Empfehlungssystem, mit dem Spieler mit In-Game- und sozialen-Aktivitäten sowie durch andere Spieler Geld verdienen können. Durch die Nutzung der Abyss-Plattform reduzieren Entwickler ihre Marketingausgaben und erhalten ein zusätzliches Einkommen aus Empfehlungszahlungen, die in anderen Spielen auf der Plattform getätigt werden. Zu den weiteren Vorteilen gehören die automatische Vermittlungsgebühren, die direkt in Kryptowährungskonten eingezahlt werden, das interne CPA – Netzwerk³, usw.

¹Blockchain, eine Form der digitalen Ledger-Technologie, ist eine digitale oder elektronische Datenbank / Ledger, die verteilt, dezentralisiert, geteilt und repliziert wird. Es kann öffentlich oder privat sein, erlaubt oder ohne Erlaubnis, ist unveränderlich, kryptografisch geschützt und auditierbar.

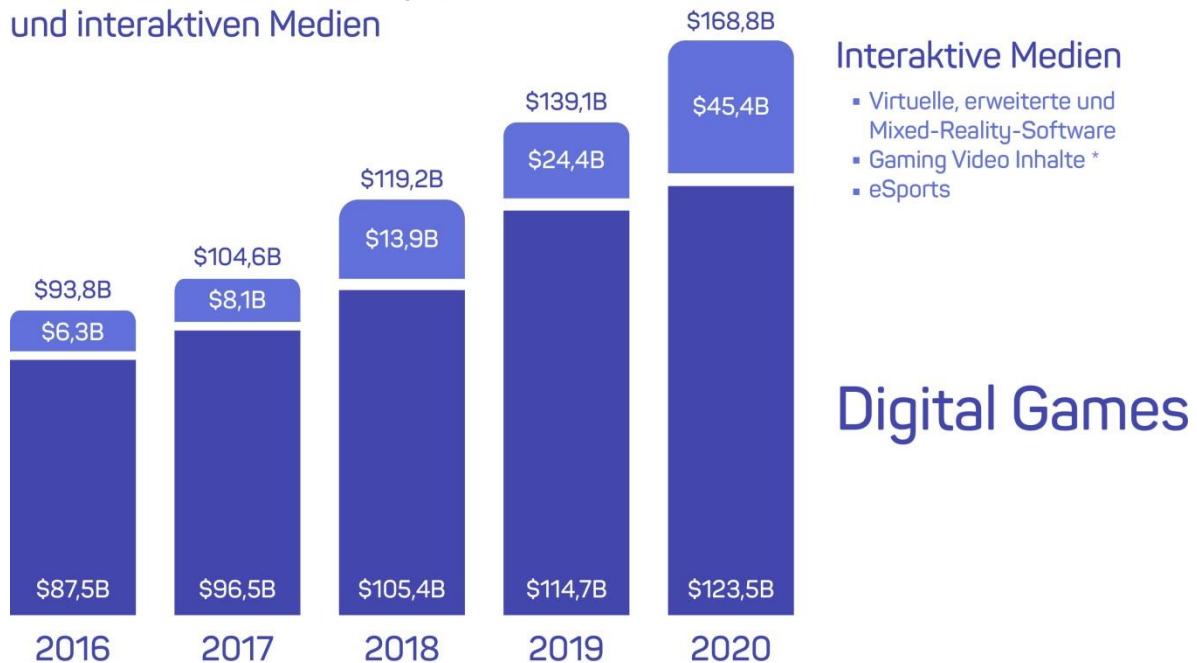
²<https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>

³Kosten pro Aktion ist ein Preismodell für Online-Werbung, bei dem der Werbetreibende für eine bestimmte Anschaffung bezahlt - zum Beispiel einen Verkauf, einen Klick oder die Übermittlung eines Formulars (z. B. Kontakthanfrage, Newsletter-Anmeldung, Registrierung usw.).

1 Markt und Industrie

Im Jahr 2017 übertraf die Videospielindustrie ein Einkommen von 100 Milliarden Dollar. Die Marktgröße beträgt jetzt rund 104,6 Milliarden US-Dollar. In diesem Jahr ist er um 12% gestiegen und wird bis 2020 voraussichtlich um 60-80% wachsen⁴, um ein Einkommen von 168,8 Mrd. USD zu erreichen.

Weltweite Umsätze von Spielen und interaktiven Medien



Quelle: SuperData

1.1 MMO (Massively Multiplayer Online) Games

SuperData geht davon aus, dass das Segment der Massively Multiplayer Online (MMO) -Spiele im Jahr 2016 um 13% gewachsen ist. Die Anzahl der aktiven Nutzer erreichte 879 Millionen, hauptsächlich in Bezug auf F2P-Spiele.

MMO-Spiele sind eine Priorität für unsere Plattform. Die Anzahl der Benutzer wird voraussichtlich steigen.

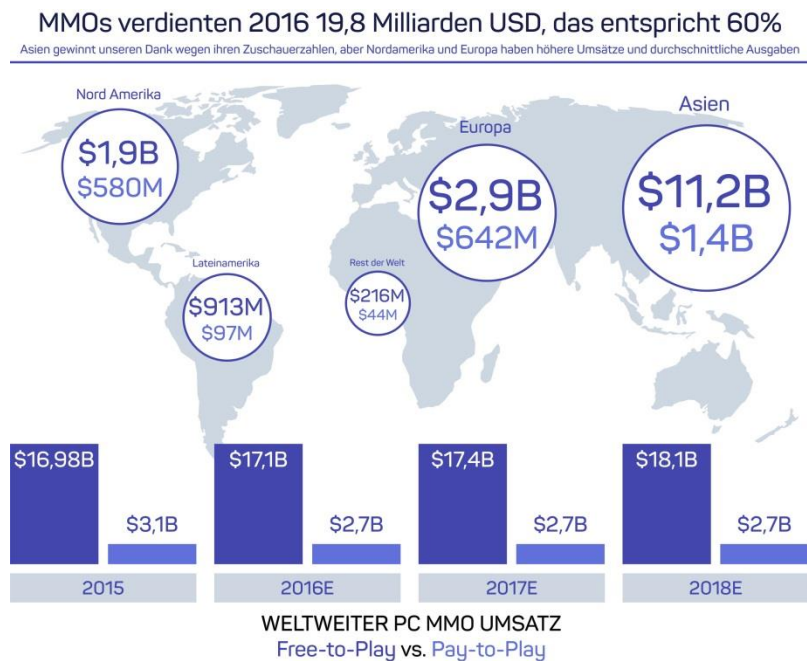
⁴ <https://ru.pinterest.com/pin/722757440171932573/>

	2016		2017E		2018E	
	EINNAHMEN	PUBLIKUM	EINNAHMEN	PUBLIKUM	EINNAHMEN	PUBLIKUM
MOBILE	\$43,6B	2,721M	\$50,3B	2,903M	\$58,1B	3,122M
P2P MMO	\$19,1B	827M	\$21,5B	879M	\$22,2B	891M
P2P MMO	\$4,3B	57M	\$4,3B	55M	\$4,2B	56M
SOZIAL	\$7,5B	1,528M	\$7,2B	1,532M	\$7B	1,550M
DIGITALE KONSOLE / DLC	\$7,4B	218M	\$7,8B	229M	\$8B	237M
PREMIUM PC/DLC	\$5,6B	162M	\$5,3B	186M	\$5,9B	204M
GAMING VIDEO	\$4,1B	1,185M	\$4,6B	1,293M	\$4,9B	1,352M
ESPORTS	\$ 0,9B	230M	\$1,1B	258M	\$1,2B	299M
VR*	\$ 0,1B	47M	\$0,5B	53M	\$1,3B	72M

Quelle: SuperData

MMO-Spiele für Personal Computer (PC) zeigen in allen Indikatoren die meisten Umsätze. MMO-Spiele machten 2016 60% der Gewinne aller PC-Spiele aus.

Laut NewZoo-Bericht⁵, werden die weltweiten Einnahmen aus Multiplayer-Online-Projekten weiter deutlich steigen.



Quelle: SuperData

⁵ http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf

2 Aktuelle digitale Distributionsplattformen

Digitale Vertriebsplattformen entwickeln sich heute erfolgreich auf dem Videospielemarkt. Nach Informationen aus offenen Quellen ist es möglich, einen globalen Trend an steigenden Zuschauerzahlen und Einkommen der Plattformen zu erkennen.

Plattform	Entwickler	Information von offenen Quellen
STEAM	Valve	Der allgemeine Gewinn betrug 2016 3,5 Milliarden US-Dollar. ⁶
ORIGIN	Electronic Arts	Die Plattform trug 2016 zu den digitalen Nettoumsätzen von EA bei, die auf 2,9 Mrd. USD anstiegen ⁷ .
UPLAY	Ubisoft	Aus dem digitalen Vertrieb ⁸ wurden 729 Millionen Euro erwirtschaftet, was etwas mehr als die Hälfte aller Einkommen des Unternehmens ausmacht. Im Vergleich zum Vorjahr betrug dieser 32%.
KONGREGATE	Gamestop Corporation/MTG	Die Plattform erwartet einen Jahresgewinn von 50 Millionen US-Dollar für 2017. Von MTG im Jahr 2017 erworben ⁹ .
GOG	CD Projekt	Der Gewinn erreichte 2016 38 Millionen US-Dollar ¹⁰ .

Um ein maximales Publikum abzudecken, wollen Entwickler ihre Projekte auf verschiedenen digitalen Distributionsplattformen platzieren. Bei der Auswahl eines Spiels entscheiden sich die Nutzer eher für Dienste mit den bequemsten Funktionen und zusätzlichen Möglichkeiten. Ein gutes Beispiel ist The Witcher 3, das sowohl auf STEAM als auch auf GOG präsentiert wird.

⁶ <https://galyonk.in/steam-sales-in-2016-def2a8ab15f2>

⁷ http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844x0x947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-F2A77573681B/2017_Proxy_Statement_and_Annual_Report_-_FINAL.PDF

⁸ https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal_tcm99-290721_tcm99-196733-32.pdf

⁹ <https://www.mtg.com/press-releases/mtg-to-acquire-u-s-cross-platform-games-publisher-developer-kongregate/>

¹⁰ <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2017/03/management-board-report-of-the-cd-projekt-capital-group-and-cd-projekt-s-a-activities-in-2016.pdf>

3 Zeit für eine neue Plattform

Heute ist es an der Zeit, über eine neue Spielumgebung nachzudenken. Gegenwärtige Plattformen sind mühsam und träge in Bezug auf Interaktionen mit Entwicklern. Werbemöglichkeiten sind zu teuer und ineffektiv, wenn sie überhaupt existieren. In der Regel wird die Werbung für Spiele auf Plattformen durch die Wahl des Spielortes limitiert, und der Entwickler muss große Mittel ausgeben, um Spieler auf einer anderen Plattform für das Projekt zu gewinnen. Motivationsprogramme für Nutzer sind im besten Fall durch den Anteil der Zahlungen anderer Nutzer begrenzt, die sie einbringen, oder häufiger durch ihren Platz im Ranking.

3.1 The Abyss als digitale Distributionsplattform der nächsten Generation

The Abyss ist eine digitale Distributionsplattform der nächsten Generation mit einem starken Schwerpunkt auf F2P-Browser- und Client-MMO-Spielen sowie auf Kryptogames. Die Plattform bietet ein Motivations- und Multilevel-Empfehlungssystem, das es den Spielern ermöglicht, aus Spiel- und sozialen Aktivitäten sowie aus den Zahlungen anderer Spieler zu verdienen. Entwickler wiederum können die Marketingausgaben reduzieren und sogar von ihren Empfehlungsspielern, die bereits ein anderes Spiel auf der Plattform gekauft haben, verdienen.

ABYSS-Tokens sind ein prioritärer interner Mechanismus für die Interaktion auf der Plattform (ERC20-Standard der Ethereum-Blockchain). Unsere Spieleplattform wird für Desktop (Windows, MacOS, Linux), Mobil (iOS und Android) und das Web verfügbar sein.

3.2 Hauptmerkmale des Projekts:

- Ein leistungsfähiges Empfehlungsprogramm, bei dem ein von einem Entwickler eingebrachter Benutzer dem Entwickler eine Menge ABYSS-Tokens von allen Zahlungen und Errungenschaften in jedem anderen Spiel auf der Plattform zur Verfügung stellt.
- Ein analoges Referralsystem basiert auf einer viralen Basis, wobei die Spieler ABYSS-Token von den Transaktionen ihrer eingeladenen Freunde erhalten (tatsächliche Verkäufe auf der Plattform). ABYSS - Tokens können auch vom Spieler durch verschiedene Aktivitäten auf der Plattform gesammelt werden (Erfolge, Inhaltserzeugung, internes CPA - Netzwerk usw.).

The Abyss nutzt das Prinzip des Affiliate-Marketings: Ein maximales Einkommen erhalten Spieler und Entwickler, die als erste Nutzer auf die Plattform bringen. Das System ist darauf ausgerichtet, Benutzer effektiver einzuladen und zu behalten als jeder andere in der Videospielsphäre.

- **Niedrige Einstiegsschwelle für die erste Nutzung:** Dual-Währungs-Optionen, bei denen alle Operationen in Papiergeld und den eigenen ABYSS-Tokens der Plattform durchgeführt werden können.
- **Bequeme Verwendung der Token:** Tokens können sowohl manuell als auch automatisch auf Kryptowährungskonten übertragen werden.
- **Geld sparen beim Marketing:** Ein internes System von Werbeangeboten (basierend auf ABYSS-Tokens) ermöglicht den Austausch von Traffic mit anderen Entwicklern, wobei nur relevante Nutzer empfangen und weitergeleitet werden.
- **Geld sparen beim Marketing:** Ein internes System von Werbeangeboten (basierend auf ABYSS-Tokens) ermöglicht den Austausch von Traffic mit anderen Entwicklern, wobei nur relevante Nutzer empfangen und weitergeleitet werden.
- **Gamifizierung des Masternodes-Dienstes:** ein gut geplantes Syndikatsystem.

3.3 Die Vorteile von The Abyss für Entwickler

The Abyss bietet den Entwicklern eine grundlegend andere Logik der Werbe-Interaktion. Durch den direkten Kauf und Verkauf gezielter Zugriffe und den Erhalt von Zahlungen, selbst wenn Nutzer das Spiel verlassen, werden Entwickler zu einer Art Partner. Das Interaktionsmodell wird somit von wettbewerbsfähig zu kollaborativ umgewandelt und für beide Seiten vorteilhaft verändert. Es bietet die Möglichkeit, Ausgaben zu reduzieren, um wettbewerbsfähig zu sein, und bringt dementsprechend ein potenzielles Einkommenswachstum für Entwickler mit sich.

- Zahlungen werden sowohl in ABYSS-Token als auch in Papiergeld akzeptiert;
- Der Mindestanteil der Zahlungen von Nutzern der Plattform für Entwickler beträgt 70%;
- Empfehlungsprogramme können den Anteil eines Entwicklers insgesamt auf mehr als 100% bringen;
- Entwickler können Zahlungen in Token empfangen, ohne Dokumente zu überprüfen oder bis zum Ende eines Berichtszeitraums zu warten.
- Der Entwickler kann seinen Anteil in Fiat vollständig erhalten, unabhängig von der Währung, in der die ursprüngliche Zahlung von der Plattform empfangen wurde;
- Entwickler erhalten sofort beim Start Zugang zu einer Zielgruppe, einschließlich derjenigen, die Inhalte generieren;
- Entwickler erhalten Zugang zu spezialisierten Spielerstatistiken;
- Entwicklern wird ein Kundenservice rund um die Uhr angeboten.
- Entwickler definieren den Grad der Integration von Unterstützungsdiensten in ihre Projekte (drei Integrationsebenen sind verfügbar);

- Entwicklern wird ein komfortabler und verständlicher Mechanismus geboten, um den Verkehr zwischen Spielen auf der Plattform über ein internes System von Werbeangeboten zu wechseln
- Entwicklern wird ein einfacher Mechanismus geboten, um Zugriffe innerhalb und außerhalb der Plattform zu erhalten.
- Kein Betrug und weniger Rückerstattungen bei Transaktionen mit ABYSS-Token im Vergleich zu denen, die Papiergeld verwenden;
- Eine Möglichkeit, Projekte als Alfa- oder Beta-Version zu starten, um Meinungen zu sammeln, zu testen und herauszufinden, welche Aspekte die meiste Arbeit erfordern, um das Spiel zu verbessern, insbesondere in Bezug auf Inhalt und Monetarisierung;
- Eine umfassende Menge an Informationen, einschließlich Nutzer-Feedback und Medien-Reviews, wird präsentiert, um das Spiel zu fördern und vor unfairem Wettbewerb zu schützen.
- Benutzer können keine negativen Kommentare löschen, die eine Unwahrheit enthalten oder anderweitig verleumderisch sind, wenn eine offizielle Antwort eines Entwicklers eingeht, in der die Situation erklärt wird;
- Offene Richtlinien für die kostenlose Spielewerbung innerhalb der Plattform, einschließlich eines Banners auf der Hauptseite, eines Slots in Popup-Fenstern, wenn ein Kunde die Plattform öffnet, von Projektbewertungen und anderer Marketing-Lösungen auf der Plattform.

3.4 Die Vorteile von The Abyss für Spieler

The Abyss bietet eine breite Palette an gewinnbringenden Optionen für Spieler, wie z. B. Empfehlungszahlungen, Belohnungen für Spielfortschritte (eigene und von Freunden ins Spiel gebrachte) und Zahlungen für die Erstellung von Inhalten.

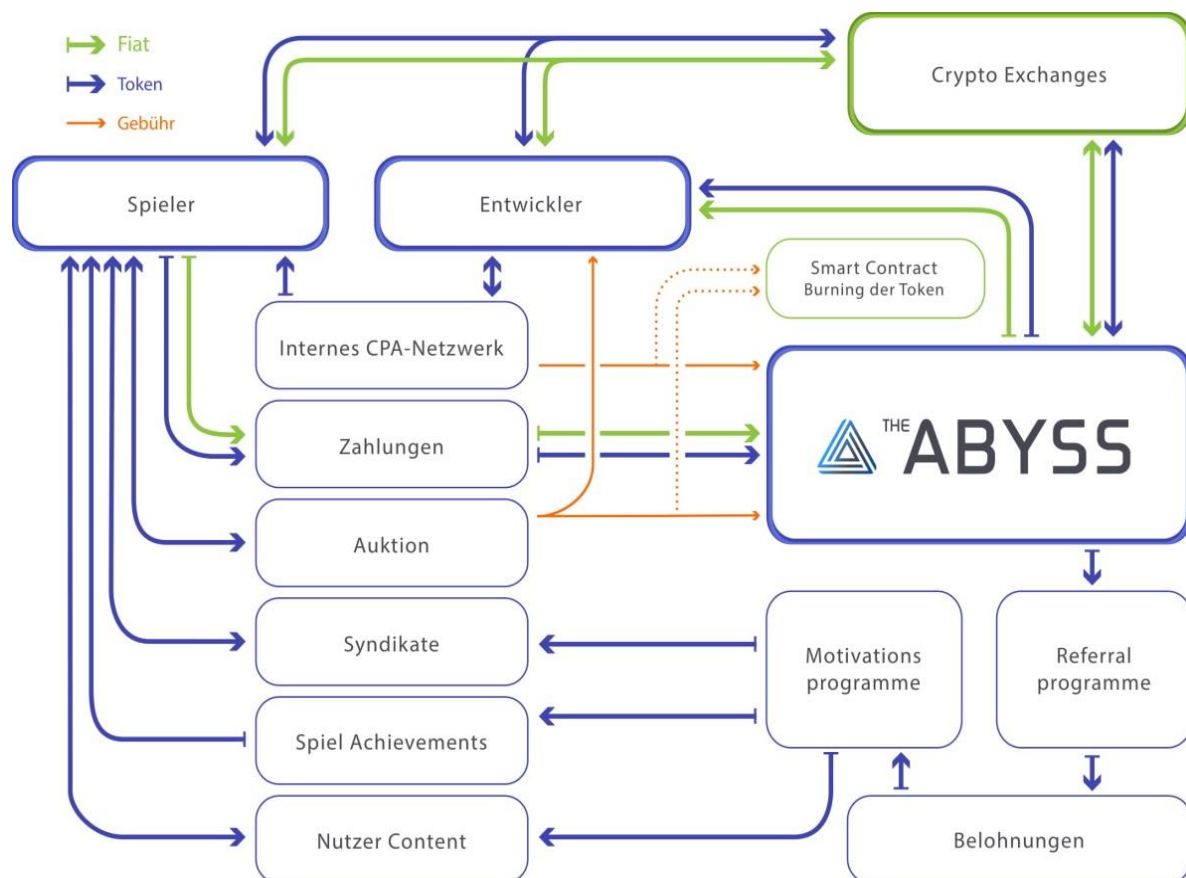
- Spieler erhalten weltweiten Zugriff auf zahlreiche Spiele an einem Ort;
- Den Spielern werden individuelle Empfehlungsprogramme angeboten, bei denen ein Einkommen (in ABYSS-Token bezahlt) auf der Grundlage einer fünfstufigen Referenzkette berechnet wird, die aus befreundeten Freunden und von Freunden eingeführten Benutzern besteht;
- ABYSS-Token-Belohnungen, die bei persönlichen oder gemeinsamen Spielerfolgen erzielt wurden;
- Monetarisierung des erstellten Inhalts (Rezensionen, Streams, Leitfäden, Kommentare, Fan-Art);
- Zusätzliche ABYSS-Token-Einnahmen bei einer internen Auktion;

- Spieler können zusätzliche ABYSS-Token-Belohnungen verdienen, indem sie Aufgaben im System der Angebote für Entwickler erfüllen;
- Über den Rahmen eines bestimmten Spiels hinaus sind die Nutzer in der Lage, Syndikate zu bilden und zusätzliche ABYSS-Token-Belohnungen von gemeinschaftlichen Aktivitäten zu erhalten.
- Auf Anforderung werden ABYSS-Token in die persönliche Ethereum-Geldbörse übertragen;
- Es gibt ein internes Overlay für die In-Game-Kommunikation mit jedem Benutzer der Plattform und einen schnellen Zugriff auf wichtige Funktionen.
- Eine Übersicht über die Aktivitäten von Freunden im Portal, einschließlich Erfolge, Sitzungen und andere Informationen. Die Datenschutzeinstellungen für den Benutzer können individuell angepasst werden.
- Ein umfassendes, individuelles System von Client-Einstellungen für jeden Benutzer, um nur zu sehen, was benötigt wird;
- FPS-Zähler wird verwendet, um Informationen zur Spieleleistung für PC-Benutzer zu erhalten.
- Analyse der Häufigkeit von Erfolgen, die den Wert von Belohnungen für Nutzer und ihre Bewertungen beeinflussen;
- Automatische Updates von Spielen ermöglichen es den Spielern, sich nicht darum zu kümmern, wie aktuell eine Version ist, während die Möglichkeit, die Download-Geschwindigkeit benötigter Dateien zu begrenzen, für Benutzer mit einer langsamen Internetverbindung bequem ist. In Bezug auf diese Optionen ist es möglich, einen Zeitplan festzulegen oder einfach die automatische Aktualisierung zu deaktivieren;
- Ein Feature ermöglicht es, Computerressourcen freizugeben, wenn Clients im Hintergrund arbeiten oder wenn Benutzer im Spiel sind.
- Ein "Out-of-Network" -System ermöglicht es den Spielern, Zugang zu einigen Funktionen der Plattform zu erhalten, auch wenn keine Internetverbindung besteht.
- Während der Spielsitzungen können Benutzer Daten über alle Spieler erhalten, mit denen sie während des Spiels interagieren, damit sie sich kennenlernen und Freunde werden können.

- Screenshots und Videoaufnahmen des Spielablaufs ermöglichen die Veröffentlichung von jedem Moment, der für einen bestimmten Spieler wichtig ist. Der Benutzer kann die Qualität der Screenshots und Videos sowie die Hotkeys und den Speicherort für die Daten mit Datum und Zeiten des gespeicherten Bildes anpassen.
- Eine Möglichkeit, Computer in einem virtuellen lokalen Netzwerk zu organisieren, auch wenn sie physisch weit entfernt sind (in verschiedenen Städten, Ländern oder sogar Kontinenten). Dies ermöglicht das Spielen mit Freunden, für die die offiziellen Spiele-Server entweder nicht funktionieren oder nicht zugänglich sind;
- Bequeme Suchmaschine zum Finden und Hinzufügen von Freunden, entsprechend ihrer eindeutigen ID, ihrem Nicknamen, ihrer E-Mail-Adresse oder jedem anderen Parameter

4 Plattformstruktur und grundlegende Dienste

The Abyss ist ein umfassendes Ökosystem, das aus miteinander referenzierten Elementen besteht.



Einheitliche Authentifizierung. Die Funktionalität eines einheitlichen Authentifizierungssystems (einschließlich sozialer Netzwerke) ermöglicht es Benutzern, sich einfach mit der Plattform zu verbinden und Zugang zu allen Möglichkeiten zu erhalten, die der Dienst bietet. Die Zwei-Faktor-Authentifizierung und die Möglichkeit, eine IP-Blockierung einzurichten, stärken die Fähigkeit, Benutzerkonten zu schützen.

Vereinfachte Rechnungen und zwei verfügbare Währungs-Operationen. Ein einheitliches System für den Empfang von Zahlungen über zuverlässige Zahlungsserver bietet alle Anforderungen der Plattform. Da die Blockchain eine relativ neue Technologie ist und noch nicht massiv genutzt wurde, sind Operationen in zwei Währungen ein entscheidendes Instrument für jedes Spiel. Entwickler können Zahlungen für ihre Spiele in einer üblichen Fiat-Währung sowie in ABYSS-Token erhalten, wobei Letzterer eine Reihe von Vorteilen für alle Teilnehmer der Plattform bietet.

Kundendienst-Service. Ein Support-Service rund um die Uhr ermöglicht die Reduzierung des natürlichen Nutzerabflusses. Je tiefer der Support-Service in ein Spiel integriert ist, desto höher ist die Loyalität seiner Spieler. Wir bieten bereits einen zweisprachigen Support-Service rund um die Uhr für Destiny.Games-Projekte. Bei Bedarf wird das Sprachenangebot erweitert. Wir schlagen drei Ebenen der Integration für Projekte vor: Basic, Advanced und das komplette Paket, wobei die Mitarbeiter des Support-Service Fragen zu dem jeweiligen Projekt beantworten können.

Transparentes System für Statistik und Reporting. Anfängliche Entwickler sind nicht immer in der Lage, Spieldaten zu kompilieren und zu interpretieren, so dass sie die erhaltenen Informationen zur Entwicklung ihrer Spielprojekte verwenden können. Die Metriken, die in der Videospielindustrie am meisten gefragt sind, sowie bequeme Berichtsformen werden für jedes Projekt unmittelbar nach der Integration vorgestellt. Wir erstellen grundlegende Ereignisse, interpretieren sie und berichten dann unsere Analysen und Prognosen an die Entwickler. Die Einheitlichkeit beim Zusammenstellen von Daten aus den Projekten schließt Diskrepanzen in den Statistiken aus. Für jedes Projekt werden ARPU, MAU, LTV und andere Daten betrachtet.

Forum. Ein gemeinsamer Raum für die Kommunikation zwischen allen Teilnehmern unseres Videospiel-Ökosystems. Wir planen, ein eigenes gemeinsames Forum für alle Spiele der Plattform zu schaffen, wo jeder Benutzer die Themen auswählen kann, an denen er interessiert ist.

In Ergänzung, Das Forum wird einen Bereich für die Kommunikation zwischen Entwicklern und Auftragnehmern umfassen, in dem Probleme gelöst werden können, wie beispielsweise die Suche nach Lokalisierungs- und Marketingexperten oder die Einstellung von Mitarbeitern in einem anderen Land. Spieler können direkt mit Entwicklern kommunizieren und ihre eigenen Dienste anbieten. The Abyss plant, die Vertragspartner zu verifizieren, so dass die Auswahl der Partner für die Zusammenarbeit maximal produktiv ist.

4.1 Persönlicher Account-Bereich und Personalisierung des Entwicklers

Der persönliche Kontobereich eines bestimmten Entwicklers wird aus zwei Bereichen bestehen: öffentlich und privat.

Der private Bereich soll Berichte über alle Entwicklerspiele, aktuelle Werbeangebote und Gewinne aus Empfehlungsprogrammen enthalten. Der private Bereich soll als ein Zentrum dienen, um die Spiele, den Verkehr und das Publikum des Entwicklers zu verwalten.

Der öffentliche Bereich ist eine eindeutige Seite für den jeweiligen Entwickler. Es kann auf die Ebene einer Unternehmens-Website personalisiert werden, die aus Nachrichten, Ankündigungen, Wettbewerben, Abstimmungen und Nachrichten besteht.

4.2 Persönlicher Account-Bereich und Personalisierung des Spielers

Unser Hauptaugenmerk sind MMO Spiele. Virale Verbindungen zwischen Spielern und MMO-Projekten sind so stark, dass lokale Spielgemeinschaften auch nach Abschluss eines bestimmten Projekts zusammen bleiben und sich für eine neue Art des Miteinanderspiels entscheiden.

Dies bedeutet, dass die Spieler sicherlich personalisierte Seiten benötigen, um Präsenz zu zeigen und auf der Plattform zu kommunizieren. Der persönliche Kontobereich eines bestimmten Spielers bietet Informationen über alle seine finanziellen Operationen, aktuelles Guthaben und vorteilhafte Angebote zum Einrichten von Spielen, eine Möglichkeit, eine persönliche Ethereum-Geldbörse zu binden, den ABYSS-Tokens-Transfer zu bestellen, vollständige Statistiken für alle Empfehlungen und Motivationsprogramme zu erhalten sowie die aktuellen Preise für Belohnungen für Spiele, die Funktionalität der direkten Kommunikation mit Spielern und Freunden und vieles mehr.

Der öffentliche Bereich des persönlichen Kontobereichs ist ein Ort für die Personalisierung und Selbstdarstellung, Kommunikation und Veröffentlichung verschiedener Errungenschaften.

5 Statistiksysteem

Die derzeitigen Systeme für Statistiken über die Mehrzahl der digitalen Vertriebsplattformen bewerten nur Zahlungen und das Verhalten des Verkehrs beim Eintritt in das Projekt. Alle anderen Daten bleiben normalerweise hinter den Kulissen verborgen. Erfahrene Entwickler verstehen die Bedeutung von Statistiken und Analysen für ein Spielprojekt, bei dem sogar eine Änderung der Icons des Spieleladens die Konvertierung einer Zahlung erheblich verändern kann.

5.1 Systembeschreibung und Begriffe

Ein MMO-Projekt kann nicht ohne eine Zielgruppe existieren, die vor dem Spiel betrachtet wird. Das Verhalten des Traffics wird vom Erscheinen des Werbematerials bis zum Verlassen des Spiels gemessen. Jeder Schritt auf dem Weg zur Benutzerbindung wird durch verschiedene Conversions festgelegt, die ein bestimmter Entwickler optimieren kann, um die Ausgaben für den Traffic drastisch zu reduzieren.

Die Durchführung der Analyse eines Spielprojekts kann bis zu einem Drittel des Programmiercodes betragen. Ein effektives System von Statistiken und Analysen erfordert eine tiefgreifende Integration in das Projekt, wobei jede Aktion eines Benutzers in einer Datenbank aufgezeichnet wird.

Alle Videospielprojekte sind einzigartig: Spielökonomie, Motivationssysteme, Spielaufgaben, Items, etc. Außerdem haben die meisten Projekte gemeinsame Eigenschaften, basierend auf grundlegenden Ereignissen, die in solchen Projekten verwendet werden und dann an sie gesendet werden, in Form von Tabellen mit Prognosen.

Alles, was in der Tabelle unten aufgelistet ist, wurde von Destiny.Games realisiert, wird aktiv genutzt und ständig den Bedürfnissen des Videospiegelmarktes entsprechend aktualisiert. Einfache Integration und eine möglichst detaillierte Analyse des Spielerverhaltens werden jedem Entwickler unmittelbar nach dem Herstellen einer Verbindung zur Plattform präsentiert.

<u>Begriff</u>	<u>Beschreibung</u>
Allgemeine Statistiken und Prognosen	Kurzer Bericht mit minimalen Daten Die Anzahl der Registrierungen und die Summe der Zahlungen pro Tag. Ergebnisse, Daten für den vergangenen Monat und aktuelle Prognosen.
Registrierungsbericht	Komplette Statistiken über den eingehenden Datenverkehr des Projekts, sowohl von außerhalb des Frameworks als auch vom internen Angebotssystem. Impressionen, Klicks, Zahler, Ebenenübergänge, Conversions, Aufteilung usw.
Grundlegende Daten des Projekts	Zusammengefasster Bericht über das alltägliche Verhalten in Bezug auf das Spiel. Anzahl der online Besuche pro Tag, ARPU, ARPPU, MAU, DAU, ADAU, CCU, Anzahl der Zahlungen, Prozentsatz der Kunden, Anzahl der Zahlungen pro Benutzer (pro Tag / Woche / Monat), gefiltert nach Land, Gruppierung usw.

ROI-Bericht	Bewertung der Rückgewinnung von Verkehr, der während eines bestimmten Zeitraums eingeführt wurde, mit der Möglichkeit der Filterung nach Ländern in kurzen und langen Zeiträumen ab dem Zeitpunkt jeder Registrierung.
Partnerbericht	Bewertung der Menge und Qualität des Verkehrs, mit der Möglichkeit, gleichzeitig das Verhalten des Verkehrs von jedem Partner oder Angebot zu vergleichen.
ROI-Bericht (Kalenderbasis)	Bewertung der Verkehrsnachfrage bezogen auf Kalenderzeiträume bei gleichzeitiger Auswertung der ROI pro Partner.
Bericht über Nutzeranwerben	Wichtiger Bericht über die Bewertung von Marketingaktivitäten, die darauf abzielen, die Nutzer zurück zu bringen. Ermöglicht Ihnen, die Anzahl der zurückgebrachten Benutzer nach ihrer Rückkehr für bestimmte Zeiträume zu vergleichen und die nachfolgenden Zahlungen der Benutzer zu sehen.
Bericht über Benutzer, welche die Plattform verlassen	Ermöglicht die Bewertung des natürlichen Schwunds von Benutzern.
Behalten von Nutzern	Klassischer Bericht über das Beibehalten von Benutzern.
KPI Report	Ermöglicht die Bewertung der Datenmenge nach verschiedenen Umrechnungen nach Gruppe und Zeitraum.
LT, LTV, Vorhersagen	Bericht, mit dem Sie die durchschnittliche Lebensdauer eines LT-Players sowie den Gesamtumsatz pro Benutzer über die LTV-Lebensdauer hinweg allgemein und nach Gruppe erfassen und Vorhersagen für Zeiträume von mehreren Tagen oder mehr erstellen können.
Spezialisierte Reports	Bestimmte Spielekategorien wie Sitzungen oder Sammlungen erfordern möglicherweise spezielle Berichte, die derzeit entwickelt werden.
Zusätzliche Reports	Im zweiten Jahr der Entwicklung der Plattform planen wir, eine Funktion von angepassten Berichten für jeden Entwickler zu erstellen.

6 Wirtschaftsablauf der The Abyss-Plattform

Wir geben ein begrenztes Volumen an ABYSS-Token aus. Die Verbreitung von Token in einem ständig wachsenden Ökosystem der Plattform ist ein Schlüsselmodul zur Steigerung des Werts von ABYSS-Token. Je mehr Projekte, Spieler und Transaktionen mit einer begrenzten Anzahl von ABYSS-Token, desto höher ist der Marktwert dieser Token. 1/3 der Plattform-Kommission aus dem internen CPA-Netzwerk und die Auktions-Transaktionen werden verbrannt, was zu einer systematischen Abnahme des Token-Angebots führen wird.

6.1 Priorität der ABYSS-Token

Zur Popularitätssteigerung von ABYSS-Token führen wir die zusätzlichen Boni ein:

- Zahlungen an Entwickler als Anteil an Zahlungen in ABYSS-Token werden auf Anforderung oder automatisch ausgeführt.
- Die Kosten für Käufe in ABYSS-Token sind niedriger;
- Das interne System der Angebote unter den Entwicklern funktioniert nur in ABYSS-Token;
- Alle Überweisungs- und Motivationsprogramme werden nur in ABYSS-Token berechnet und ausgezahlt;
- Die Versteigerung von In-Game- und Plattform-Gegenständen erfolgt nur unter Verwendung von ABYSS-Token;
- Das Syndikatsystem stützt sich nur auf ABYSS-Token;
- Die Belohnungen für die Erstellung von Inhalten werden in ABYSS-Token berechnet;
- ABYSS-Token können im Rahmen der Plattform frei an Freunde übertragen werden.
- Bei der Bezahlung von Spielen mit ABYSS-Token erhalten Nutzer einen Rabatt auf Kosten der Plattform. Dies macht ABYSS-Token vorteilhafter als Fiat-Währung und schafft eine zusätzliche stabile Nachfrage dafür

6.2 Verteilung der Nutzerzahlungen

Nach Abzug der Provision und Steuern des Zahlungssystems erhält der Entwickler 70% jeder Zahlung, während die Plattform den Rest 30% erhält.

6.3 Krypto Belohnungs-Ökosystem

6.3.1 Referral Programm

1/3 des Nettoumsatzes der Plattform aus Benutzerzahlungen wird wie folgt an das Empfehlungsprogramm verteilt:

TABELLE DER REFERRAL EINNAHMEN	
4%	von den 1 st Referral Zahlungen der ersten Ebene
2%	von den 2 nd Referral Zahlungen der ersten Ebene
2%	von den 3 rd Referral Zahlungen der ersten Ebene
1%	von den 4 th Referral Zahlungen der ersten Ebene
1%	von den 5 th Referral Zahlungen der ersten Ebene

Der Benutzer wird als Spielempfeher gezählt, wenn das Spiel das erste Spiel des Spielers ist. Der Spielentwickler erhält immer ein zusätzliches Prozent aller Zahlungen von seinem Benutzer in jedem anderen Spiel auf der Plattform.

Der Entwickler erhält ein zusätzliches Prozent aller Zahlungen nicht nur durch den Spieler, sondern durch durch alle genannten fünf Ebenen in jedem anderen Spiel auf der Plattform.

Derjenige, der die Freunde mitbringt, bildet ein Netzwerk von Empfehlungszahlungen aus allen anderen Spielen auf der Plattform.

Der Spieler erhält ein Prozent der Zahlungen von allen Nutzern der Plattform, die der Spieler über einen Referral Link in 5 Levels eingebracht hat. Die eingebrachten Spieler beginnen, ihre eigenen Überweisungsketten zu bilden. Wenn ein eingeladener Spieler allein auf die Plattform kommt – also nicht durch irgendein Empfehlungsprogramm – wird dieser Spieler zum Begründer seiner Verweisungskette.

F2P MMO-Spiele sind eine spezielle Art von Spielen, bei denen Spieler Hunderttausende oder manchmal sogar Millionen von Dollar ausgeben¹¹, um sich zu zeigen. Gemäß der Theorie

¹¹ <http://toucharcade.com/2016/10/14/free-to-play-whales-are-now-boycotting-spending-in-games-to-get-changes>

der sechs Grade der Trennung¹², bei der zwei Menschen auf der Erde durch nicht mehr als fünf Ebenen gemeinsamer Bekanntschaften getrennt sind, hat jeder Spieler auf der The Abyss-Plattform die Chance, einen großen Fisch bei seiner Verweisung zu landen und ein Netzwerk zu schaffen. Die glückliche Kombination der Umstände wird es ermöglichen, eine ganze Walgruppe zu fangen¹³.

Mit Hilfe der gezielten Promotionen einzelner Entwickler, die auf Zahlungen von Verweisen aus anderen Spielen basieren, kann die allgemeine Auszahlung an Entwickler bei der Berechnung des Einkommens aus dem Spiel 100% übersteigen.

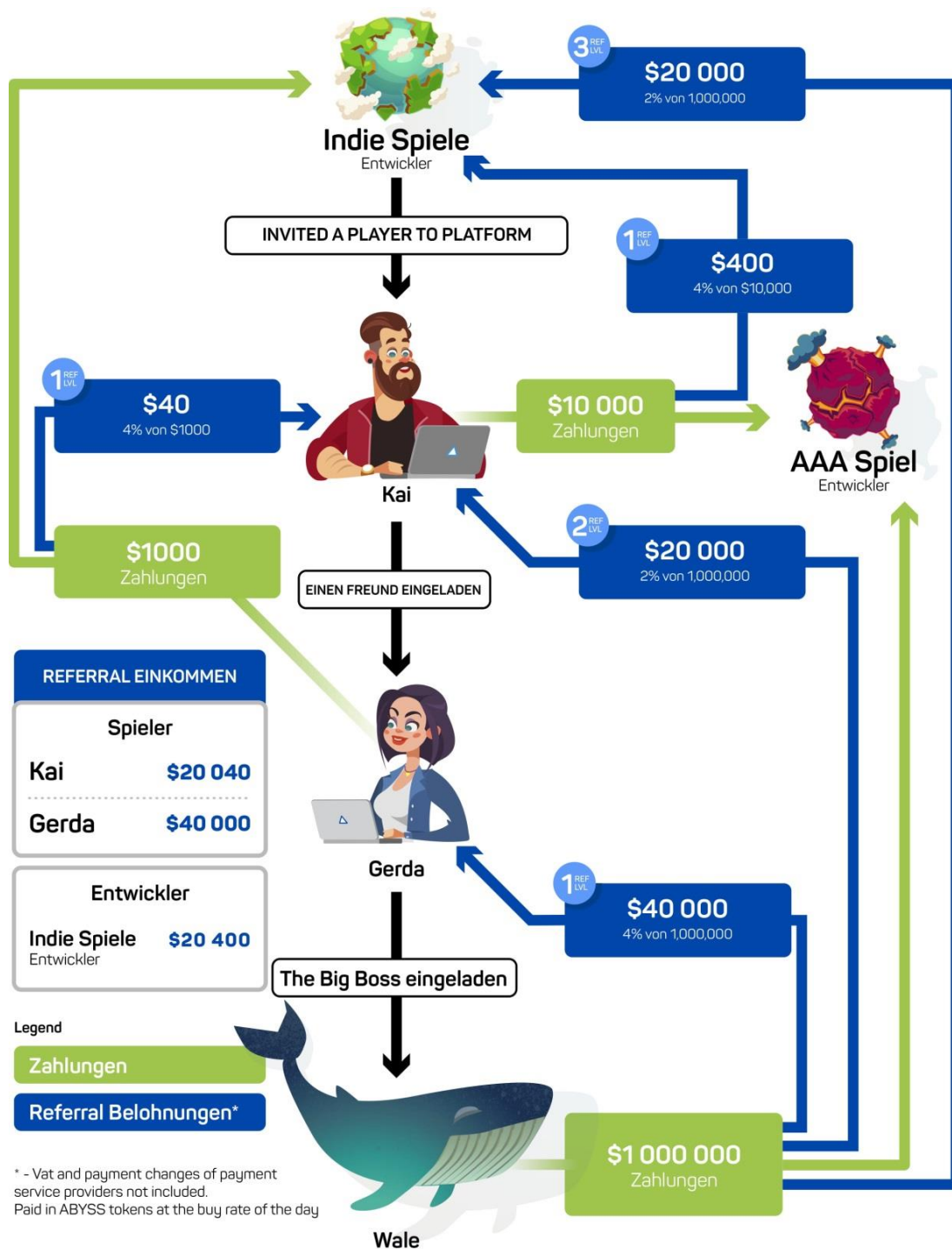
Wie es funktioniert

Wenn The Abyss eine Zahlung erhält, gehen 70% an den Spieleentwickler und wir behalten die restlichen 30%. 1/3 unseres Einkommens wird auf unser mehrstufiges Empfehlungsprogramm verteilt. Der Empfehlende erhält 4%, 2%, 2%, 1%, 1% von den Zahlungen, die von seinen Verweisen auf 1-5 Stufen gemacht werden.

¹²Sechs Grad der Trennung ist die Idee, dass alle Lebewesen und alles andere in der Welt sechs oder weniger Schritte voneinander entfernt sind, so dass eine Kette von "Freund eines Freundes" gemacht werden kann, um zwei Personen in einem Maximum von sechs Schritten zu verbinden.

¹³<http://www.adweek.com/digital/infographic-whales-account-for-70-of-in-app-purchase-revenue/>

Beispiel: Gerda zahlt \$ 1.000 an Indie Game. Kai, für den Gerda die erste Stufe der Empfehlung ist, erhält 4% von \$ 1000 = \$ 40



* — Mehrwertsteuer und Zahlungsgebühren von Zahlungsdienstleistern sind nicht enthalten

6.3.2 Motivationsprogramme

Motivationsprogramme werden von der Reward Bank, die von:

- Rest des Budgets aus gebrochenen Überweisungsketten;
- Reserve (wird verwendet, um den Spielern motivierende Belohnungen zu geben, um das Ökosystemwachstum in der frühen Phase des Plattformbetriebs zu beschleunigen)

Die vorläufige Ausschüttung für die Reward Bank ist wie folgt geplant:

- 60% — Spiel Erfolge (persönlich und kollaborativ)
- 25% — Syndikate (Masternodes)
- 15% — Inhaltserstellung

Nachdem die Reserve aufgebraucht ist und die Gelder, die von unterbrochenen Überweisungsketten kommen, nicht zur Finanzierung der Motivationsprogramme ausreichen, kann das The Abyss-Team nach eigenem Ermessen (aber nicht vor dem 1. Januar 2020) die Bedingungen für den Erhalt von Auszahlungen von 5 Überweisungsstufen sowie des, der Finanzierung des Empfehlungsprogramms zugewiesene Prozentsatz.

6.4 Game Achievements

MMO-Projekte beinhalten eine langfristige Aktivität, bei der der Spieler jahrelang behalten werden kann. Eine der Arten, Spieler zu halten, ist durch Spielerfolge. Die Belohnungsbank wird regelmäßig verwendet, um Zahlungen an alle Benutzer für persönliche Spiele zu leisten. Die Höhe der Auszahlungen für jede persönliche Leistung ist proportional zum Einkommen des jeweiligen Spiels und hängt von der Gesamtzahl der Errungenschaften auf dieser Stufe der Seltenheit ab, die an diesem bestimmten Tag auf der gesamten Plattform durchgeführt wird. Die Höhe einer Belohnung für Erfolge und Aktivitäten außerhalb eines Spiels (Syndikate und Content-Erstellung) hängt von der täglichen Größe der Reward Bank ab.

6.5 Syndikate (Masternodes)

Syndicates ist ein Mechanismus, um Spieler zusammenzubringen, die möglicherweise nicht in einem einzigen Spiel verbunden sind, und eine zusätzliche Methode, um die sozialen Aktivitäten der Plattform auf Basis der Blockchain-Technologie zu monetarisieren. Ein Syndikat ist eine kollaborative Spielaktivität, die den Erhalt eines zusätzlichen Einkommens abhängig vom Rating des Syndikats ermöglicht. Das Rating des Syndikats wird von drei Indikatoren beeinflusst:

- Anzahl der ABYSS-Tokens im Konto des Syndikats;
- Haltbarkeitsdauer jeder Charge Tokens;

- Persönliches Rating jedes Teilnehmers im Syndikat, berechnet aus der Summe der motivationalen Abgrenzungen.

Für jeden Teilnehmer fallen regelmäßig spezielle Abzeichen an, deren Arten vom Rating des Syndikats abhängig sind. Alle Abzeichen in der Plattform werden aus dem Budget der Reward Bank eingelöst.

Darüber hinaus beeinflusst die Bewertung des Syndikats die Personalisierung einer einzelnen Benutzers (Konfiguration, Elemente der Sozialisierung, Rang, Emoticons und Emoji, zusätzliche Optionen, einschließlich der Gewichtung und vieles mehr). Somit ermöglichen ABYSS-Token-Blöcke innerhalb der Funktionalität von Spielesyndikaten, den Wert des Tokens beizubehalten, ein Defizit auf dem Markt zu schaffen und allen Benutzern zusätzliche Möglichkeiten und Dienste auf der Plattform anzubieten.

6.6 Inhaltserstellung

Es gibt viele Mechanismen, um das Interesse an einem Spiel aufrecht zu erhalten und die öffentliche Meinung darüber zu formen, wie Artikel, Streams, Rezensionen, Leitfäden, Fan-Art, Videos und Geschichten. Über die Blockchain-Technologie kann alles über die Plattform oder die Benutzer selbst ausgewertet und belohnt werden. In der Oberfläche gibt es zwei Möglichkeiten, um ein beliebiges Material zu veröffentlichen:

- Likes / Dislikes, die monetarisiert werden können;
- Möglichkeit, ABYSS-Token von anderen Nutzern in Form von Belohnungen für qualitativ hochwertige Inhalte zu erhalten

Die Plattform bewertet jede Veröffentlichung von Inhalten als Verhältnis von Vorlieben und Abneigungen. Daher ist die Bewertung eines Benutzers, der eine Publikation bewertet, wichtig. Der Nutzer mit einer hohen Bewertung trägt viel mehr Gewicht als ein Spieler, der sich kürzlich registriert hat.

Aufgrund der Bewertung genießt der Autor einer Publikation spezielle Abzeichen verschiedener Konfessionen, die zu einer Sammlung zusammengefasst werden müssen. Einmal am Tag kauft die Plattform eingekaufte Kollektionen, basierend auf dem Anteil der täglichen Reward Bank. Jeder Benutzer kann bei einer Auktion auf der Plattform beliebige Arten von Abzeichen kaufen oder verkaufen.

6.7 Auktion

Eine Auktion ist eine Möglichkeit, Spielkomponenten oder Nicht-Spielabzeichen verschiedener Typen für ABYSS-Token zu kaufen oder zu verkaufen. Die Provision für Transaktionen ist minimal

und wird wie folgt festgelegt: 3% der Summe der Transaktion gehen an die Plattform, 5% an das Spiel.

7 Internes CPA (Cost Per Action) Netzwerk

Auf der The Abyss-Plattform erhalten Entwickler Zugang zu einem universellen Werbekonto, um gezielt (mit Interesse am Spiel) Traffic zu generieren, mit den folgenden Möglichkeiten:

- Eigene Spiele anderen Spielen anbieten;
- Kauf von Traffic aus anderen Spielen über klare Ziele und Angebote;
- Erhalten Sie externen Traffic und verbinden Sie die Leads mit dem internen System für Statistiken

Für den internen Verkehr wird eine 10% ige Provision in ABYSS-Tokens berechnet. Werkzeuge für die Arbeit mit dem externen Verkehr werden kostenlos zur Verfügung gestellt.

In Bezug auf seine Funktion erscheint das interne CPA-Netzwerk wie ein Fenster mit zugänglichen Optionen von Angeboten, die von Entwicklern präsentiert werden, und schlägt vor, dass andere Spiele und einzelne Spieler an der Arbeit mit dem Verkehr teilnehmen. Jedes Spiel bestimmt selbständig die Art und Ausrichtung seines Angebots.

7.1 Link Referralsystem

Nach dem Start eines Projekts wird eine aktive Werbekampagne mit verschiedenen Deckungsgraden gestartet. Diese nutzt ein Werbenetzwerk, Blogger, Media Ad Placements auf spezialisierten Ressourcen usw.

Um die Dinge für die Entwickler zu vereinfachen und die Analyse des Datenverkehrs von Projekten an einem Ort zu erstellen, bieten wir ein klassisches System von Verweis-Links an, die vom System generiert werden. Entwickler können ihre Werbekampagnen einschließlich Anzeigenplatzierungen in anderen Ressourcen vollständig analysieren. Ein vollständiger Bereich von Metriken wird in das System übersetzt, so dass alle notwendigen Indikatoren (einschließlich ROI) für jedes Projekt berücksichtigt werden. Darüber hinaus haben Entwickler Zugriff auf Optionen für die Erstellung externer Angebote mit eindeutigen KPIs zur automatischen Berechnung von Metriken.

Im Rahmen des internen Angebotssystems (CPA-Netzwerk) wird es einen Mechanismus geben, mit dem Entwickler Angebote veröffentlichen können, mit denen sie Zugriffe auf der Plattform

sowie von anderen Projekten oder Spielern zu verschiedenen Bedingungen erwerben. Entwickler können Anforderungen für den Datenverkehr festlegen, z. B. Spieleinstellungen, Zahlungsfähigkeit, Bewertung von Spielern auf der Plattform und soziale Aktivitäten, und die Art des Werbeangebots auswählen und die Werbematerialien laden. Es ist möglich, den Preis für jedes Angebot nur in ABYSS-Tokens zu benennen. Ein Projekt, das an dem Angebot interessiert ist, kann wiederum Daten austauschen, die für das Projekt nicht mehr relevant sind, z. B. wenn jemand das Spiel für längere Zeit nicht betreten hat oder keine Zahlungen getätigt hat

7.2 Motivated Traffic

Motivated Traffic ist nicht so effektiv und die Umwandlung von Motivated Traffic an aktive Spieler ist eher selten. Marketing-Experten erfinden komplizierte Ziele für motivierte Angebote in der Annahme, dass der potentielle Spieler in das Projekt hineingezogen wird, wenn die Aufgabe fortschreitet. Komplizierte Angebote erhöhen natürlich die Conversion-Rate, sind aber schlechter als die meisten Arten von Traffic. Einer der Gründe für dieses Problem ist, dass jeder an einem motivierten Angebot ohne besonderes Interesse an Videospielen teilnehmen kann.

Im Rahmen des internen Systems von Angeboten können Spielziele von Spielern erfüllt werden, was eine höhere Konversionsrate für aktive Spieler in Abhängigkeit von erreichten Zielen bedeutet.

7.3 E-mail Promotions

Für das vollständige Funktionieren der Plattform ist es notwendig, einen eigenen E-Mail-Dienst zu haben. Im internen CPA-Netzwerk können Entwickler gezielte E-Mails bestellen, die an die von einem anderen Entwickler vorgestellten Benutzer gesendet werden. Persönliche Benutzerinformationen werden dem empfangenden Entwickler nicht zur Verfügung gestellt.

7.4 Medien-Werbung

Entwickler können Content-Media-Werbung bestellen. Für diese Zwecke sind mehrere Werbeplätze vorgesehen: Banner auf persönliche Seiten, Branding von Forenbereichen und nicht standardisierte Werbeformate.

7.5 Kontent

Entwickler können die Erstellung von Inhalten im Rahmen des internen Angebotssystems nach einem speziellen Auftrag bestellen oder ABYSS-Token direkt an den Autor einer interessanten Publikation im Rahmen der Plattform zahlen.

8 Das The Abyss Team

Die digitale Distributionsplattform von The Abyss wird von Destiny.Games entwickelt – Russlands führender Entwickler und Herausgeber von Videospielen mit einer bedeutenden Expertise in der Einführung und dem Betrieb von Spielprojekten sowie in der Entwicklung eigener MMO-Projekte. Wir lokalisieren und veröffentlichen auch Browser- und Client-Spiele von anderen Entwicklern, AAA-Klasse-Client-Spiele.

Kern Team:



Konstantin [Sephiroth] Boyko-Romanovsky

GRÜNDER

17+ Jahre Erfahrung in der Spielebranche. Gründer der Videospielefirma Destiny.Games. Ein erfolgreicher Blockchain-Investor, Kryptowährungsexperte und Technologieunternehmer.



Vladimir Kurochkin

PRÄSIDENT

12+ Jahre in der Spieleindustrie, mit bedeutender Erfahrung in der Projektentwicklung und -management. Bei Destiny.Games arbeitete er sich von einem Webprojektadministrator zum Präsidenten hoch.



Artem [Shanni] Veremeenko

EXECUTIVE PRODUCER

Ein ausführender Produzent, ein führender Spiele-Designer und ein Drehbuchautor mit mehr als 14 Jahren Erfahrung in der Spielebranche. Der Autor von Botva Online F2P Spiel. Er arbeitet seit 2008 bei Destiny.Games, als das Unternehmen gegründet wurde.



Evgeny Petrov

MARKETING LEITER

8+ Jahre Erfahrung im Marketingbereich und 2+ Jahre in der Spielebranche. Bevor er zu Destiny.Games kam, arbeitete Evgeny für den russischen IT-Riesen Mail.ru Group und trug zum Start von Revelation, PUBG, Eternal und anderen Projekten bei.



Stanislav [Madminder] Kuzin

VP OF PLATFORM DEVELOPMENT

20 Jahre Erfahrung bei der Erstellung skalierbarer und hochverfügbarer IT-Services. Experte in der Entwicklung von Webprojekten. Agile und Scrum-Coach. Bevor er 2018 dem Abyss-Team beitrug, arbeitete er bei Social Discovery Ventures und Acronis Inc.



Vladimir [Vampkill] Martynov

CHIEF TECHNICAL OFFICER

Er ist seit 1987 Programmierer und seit 1993 Unix-Systemadministrator. Er verfügt über 17 Jahre Erfahrung in Hochlastprojekten und 14 Jahre als Chief Technical Officer in der Spielentwicklungsbranche.



Albert Tugushev

LEITER DES SOFTWARE ENGINEERING DEPARTMENTS

10+ Jahre Erfahrung in der Entwicklung von High-Load-Systemen für die Spieleindustrie. Albert kam 2011 zu Destiny.Games. Er ist seit drei Jahren Leiter der Entwicklungsabteilung. Zuvor arbeitete er für Mail.ru und RBC.



Sergey Zakharchenko

SYSTEM ARCHITECT

Sergey hat einen Master of Science in Angewandter Mathematik und Physik (MIPT). Er schrieb mehrerer Patente und zahlreicher Publikationen zu neuartiger Hardware und wissenschaftlichem Rechnen. In den letzten 10 Jahren hat sich Sergey auf die Konzeption und Entwicklung skalierbarer B2B- und B2C-IT-Lösungen spezialisiert.



Alexey Kobelev

TECHNISCHER LEITER, BLOCKCHAIN ENGINEER

14+ Jahre Erfahrung in der Softwareentwicklung. Er ist spezialisiert auf die Back-End-Entwicklung von Full-Cycle-Projekten. Alexey verfügt über umfangreiche Erfahrung in der Leitung von Entwicklungsteams, der Organisation von Prozessen und der Erstellung von Projekten Projekte von Grund auf neu.



Stepan Leshchenko

ART DIRECTOR

Ein Designer und Spieler mit 15 Jahren Erfahrung, technischer Ausbildung und strukturellem Denken. Als Mitglied des ZUK CLUB nahm er an Street Art-Projekten teil.



Anton Chertikovtzev

WARTUNGS DIREKTOR

14 Jahre Erfahrung in der Sicherung und Wartung von Gameservern. Anton kam 2010 zu Destiny.Games.



Evgeniy Kharchenko

HEAD OF CUSTOMER SERVICE

Evgeniy war 10 Jahre in HoReCa tätig und hat sich vom Operations-Team zum Top-Manager entwickelt. Seit 2014 leitet Evgeniy das Kundendienstteam von Destiny.Games.

9 Roadmap

Q3 2008. Gründung von Destiny.Games (Videospiel-Firma).

Q3 2016. Die Idee der Erstellung eines Portals welches auf dem neuesten Stand ist.

Q2 – Q3 2017. Testen der Möglichkeiten der Integration der Blockchain-Technologie in das neue Konzept.

Q4 2017. Vorstellung des The Abyss-Konzepts – eine digitale Distributionsplattform der neuen Generation.

Q1 2018. Das Konzept eines DAICOs präsentieren – ein inovatives Finanzierungs model.

Q2 2018. Vorstellung des The Abyss Plattform Prototyps. Durchführung des Token-Verkaufs. Beginn der Entwicklung der Abyss-Plattform. Vorstellung des Abyss-Konzepts für Spieleentwickler.

Q3 – Q3 2018. Aktive Phase der Plattfromtentwicklung. Rechtliche und finanzielle Vorbereitung für den Start des Projekts. Partnerschaftvereinbarungen mit Spielprojekten.

Q1 2019. Die erste Version der Plattform mit dem Start-Game-Paket. API für die Projektintegration Einheitliche Abrechnung mit zwei Währungen-. Einheitliches Autorisierungssystem. Die erste Integration von Multilevel-Empfehlungsprogrammen.

Q2 – Q4 2019. Aktive Entwicklung der Plattform: Ausbau der Anzahl der verfügbaren Projekte; Einführung der Personalisierungs- und Sozialisierungssysteme; Einführung des detaillierten Berichtssystems; Einführung des internen CPA-Netzwerks.

Q1 – Q4 2020. Die Erweiterung der Plattformfunktionalität: Motivationsprogramme; Die Fähigkeit zur Generierung und Auswertung von Inhalten; Versteigerung; Syndikate; Gemeinsame Spieleerfolge.

2021 +. Crowdfunding-Plattform. Weitere Erweiterung der Plattform.

10 Quellenverzeichnis

- 1 Blockchain: Blockchain, eine Form der digitalen Ledger-Technologie, ist eine digitale oder elektronische Datenbank / Ledger, die verteilt, dezentralisiert, geteilt und repliziert wird. Es kann öffentlich oder privat sein, erlaubt oder ohne Erlaubnis, ist unveränderlich, kryptografisch geschützt und auditierbar.
- 2 Cryptogames <https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>
- 3 Kosten pro Aktion Kosten pro Aktion ist ein Preismodell für Online-Werbung, bei dem der Werbetreibende für eine bestimmte Anschaffung bezahlt - zum Beispiel einen Verkauf, einen Klick oder die Übermittlung eines Formulars (z. B. Kontaktanfrage, Newsletter-Anmeldung, Registrierung usw.).
- 4 SuperData Markt Nachforschung: <https://ru.pinterest.com/pin/722757440171932573/>
- 5 NewZoo Report <http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo-Free-2016-Global-Games-Market-Report.pdf>
- 6 Steam Sales 2016 <https://galyonk.in/steam-sales-in-2016-def2a8ab15f2>
- 7 Electronic Arts jährlicher Report <http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844x0x947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-F2A77573681B/2017-Proxy-Statement-and-Annual-Report-FINAL.PDF>
- 8 Ubisoft jährlicher Report https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal_tcm99-290721_tcm99-196733-32.pdf
- 9 MTG übernimmt Kongregate <https://www.mtg.com/press-releases/mtg-to-acquire-u-s-cross-platform-games-publisher-developer-kongregate/>
- 10 CD Projekt jährlicher Report <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2017/03/management-board-report-of-the-cd-projekt-capital-group-and-cd-projekt-s-a-activities-in-2016.pdf>
- 11 Free-to-play Ausgaben: <http://toucharcade.com/2016/10/14/free-to-play-whales-are-now-boycotting-spending-in-games-to-get-changes>
- 12 Six Degrees of Separation: Sechs Grad der Trennung ist die Idee, dass alle Lebewesen und alles andere in der Welt sechs oder weniger Schritte voneinander entfernt sind, so dass eine Kette von "Freund eines Freundes" gemacht werden kann, um zwei Personen in einem Maximum von sechs Schritten zu verbinden.
- 13 F2P Wale: <http://www.adweek.com/digital/infographic-whales-account-for-70-of-in-app-purchase-revenue/>
- 14 Erklärung von DAICOs <https://ethresear.ch/t/explanation-of-daicos/465>