

The Abyss

Whitepaper

Contenido

Descargo de responsabilidad	3
Resumen	8
1 El mercado en el que opera The Abyss	9
1.1 Videojuegos MMO (de las siglas en inglés Massively Multiplayer Online)	9
2 Plataformas digitales de videojuegos actuales	11
3 El momento para una nueva plataforma	12
3.1 The Abyss la plataforma de distribución de próxima generación.	12
3.2 Características clave del proyecto	12
3.3 Las ventajas para los desarrolladores en The Abyss	13
3.4 Las ventajas para los jugadores en The Abyss.	14
4 Estructura de la Plataforma y Servicios Básicos	16
4.1 Cuenta para el Desarrollador y su personalización	17
4.2 Cuenta personal para los jugadores y su personalización.	17
5 Sistema de Estadísticas	18
5.1 Descripción del sistema y Términos.	18
6 Economía de la Plataforma The Abyss	20
6.1 Prioridad de los tokens ABYSS	20
6.2 Distribución de los pagos de los Usuarios	20
6.3 Ecosistema de cripto recompensas	21
6.3.1 Programas de referidos	21
6.3.2 Programas motivacionales.	24
6.4 Logros en los videojuegos	24
6.5 Sindicatos (Masternodos)	24
6.6 Creación de contenido	25
6.7 Subasta.	25
7 Red Interna CPA (de las Siglas en Inglés Cost per Action)	26
7.1 Sistema de enlace para referidos	26
7.2 Tráfico motivado.	27
7.3 Promociones por correo electrónico	27
7.4 Publicidad en medios.	27
7.5 Contenido.	27
8 El equipo The Abyss	27
9 Hoja de Ruta	30
10 Referencias	31

Descargo de responsabilidad

LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN ESTE LIBRO BLANCO (En adelante Whitepaper) ESTÁ SIENDO PUESTA A DISPOSICIÓN EN RELACIÓN CON LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO DE LOS TOKENS ABYSS A LOS POSEEDORES POTENCIALES DE TOKENS. LA INFORMACIÓN QUE SE EXPONE A CONTINUACIÓN PUEDE NO SER EXHAUSTIVA Y NO IMPLICA NINGÚN ELEMENTO DE UNA RELACIÓN CONTRACTUAL. SU ÚNICO PROPÓSITO ES PROPORCIONAR INFORMACIÓN RELEVANTE Y RAZONABLE A LOS POSEEDORES POTENCIALES DE TOKENS PARA QUE DETERMINEN SI DEBEN REALIZAR UN ANÁLISIS EXHAUSTIVO CON LA INTENCIÓN DE CONTRIBUIR Y OBTENER TOKENS ABYSS.

NI LA COMPAÑÍA NI SUS DIRECTORES HAN AUTORIZADO A NINGÚN CORREDOR, COMERCIANTE, VENDEDOR NI A NINGUNA OTRA PERSONA A EMITIR NINGÚN TIPO DE PUBLICIDAD, DAR INFORMACIÓN O HACER DECLARACIONES EN RELACIÓN CON LA COMPAÑÍA QUE NO SEAN LAS CONTENIDAS EN ESTE WHITE PAPER Y OTROS DOCUMENTOS A LOS QUE SE HACE REFERENCIA EN EL PRESENTE DOCUMENTO, Y SI SE DAN O HACEN, NO SE DEBE CONFIAR EN QUE DICHA INFORMACIÓN O DECLARACIONES HAN SIDO AUTORIZADAS POR LA COMPAÑÍA.

ESTE WHITE PAPER NO CONSTITUYE, NI PUEDE SER UTILIZADO PARA LOS FINES DE UNA OFERTA O INVITACIÓN A COMPRAR TOKENS ABYSS EMITIDAS POR LA COMPAÑÍA POR CUALQUIER PERSONA EN CUALQUIER JURISDICCIÓN: (I) EN LA QUE DICHA OFERTA O INVITACIÓN NO ESTÉ AUTORIZADA; O (II) EN LA QUE LA PERSONA QUE REALIZA DICHA OFERTA O INVITACIÓN NO ESTÉ CAPACITADA PARA HACERLO, O (III) A CUALQUIER PERSONA A LA QUE SEA ILEGAL REALIZAR DICHA OFERTA O INVITACIÓN. LA DISTRIBUCIÓN DE ESTE WHITE PAPER EN CIERTAS JURISDICCIONES PUEDE ESTAR RESTRINGIDA Y, POR LO TANTO, LAS PERSONAS EN CUYA POSESIÓN SE RECIBA ESTÁN OBLIGADAS A INFORMARSE SOBRE TALES RESTRICCIONES Y A OBSERVARLAS.

ESTE WHITE PAPER Y LA OFERTA, VENTA O ENTREGA DE CUALQUIER TOKEN DE ABISMO NO PUEDE SER INTERPRETADO COMO IMPLICANDO: (I) QUE LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN ESTE WHITE PAPER ES EXACTA Y COMPLETA DESPUÉS DE SU FECHA DE EMISIÓN; O (II) QUE NO HA HABIDO NINGÚN CAMBIO ADVERSO SIGNIFICATIVO EN LA SITUACIÓN FINANCIERA DE LA EMPRESA DESDE DICHA FECHA; O (III) QUE CUALQUIER OTRA INFORMACIÓN SUMINISTRADA EN RELACIÓN CON EL LIBRO BLANCO ES EXACTA EN CUALQUIER MOMENTO POSTERIOR A LA FECHA EN QUE SE PUBLICA, O, SI ES DIFERENTE, LA FECHA INDICADA EN ESTE LIBRO BLANCO.

LA COMPRA DE TOKENS ABYSS PUEDE PONER EN RIESGO PARCIAL O TOTALMENTE EL DINERO DEL CONTRIBUYENTE. POR LO TANTO, LOS COLABORADORES DEBEN BUSCAR EL ASESORAMIENTO ADECUADO Y LEER TODA LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN ESTE LIBRO

BLANCO ANTES DE TOMAR CUALQUIER DECISIÓN. UN POSIBLE CONTRIBUYENTE SIEMPRE DEBE BUSCAR ASESORAMIENTO INDEPENDIENTE ANTES DE DECIDIR CONTRIBUIR A CUALQUIER PROYECTO DE ESTA NATURALEZA. LOS POSIBLES CONTRIBUYENTES DEBEN SER CONSCIENTES DE LOS RIESGOS POTENCIALES DE HACER SU CONTRIBUCIÓN Y DEBEN TOMAR LA DECISIÓN DE CONTRIBUIR SÓLO DESPUÉS DE UNA CUIDADOSA CONSIDERACIÓN Y CONSULTA CON SUS PROPIOS ASESORES INDEPENDIENTES SOBRE CUALQUIER ASUNTO RELACIONADO CON LOS TOKENS ABYSS, LA EMPRESA Y ESTE WHITE PAPER.

ES RESPONSABILIDAD DE CUALQUIER PERSONA EN POSESIÓN DE ESTE DOCUMENTO INFORMARSE, OBSERVAR Y CUMPLIR CON TODAS LAS LEYES Y REGULACIONES APLICABLES DE CUALQUIER JURISDICCIÓN RELEVANTE. LOS POSIBLES CONTRIBUYENTES DEBERÁN INFORMARSE DE LOS REQUISITOS LEGALES PARA SOLICITAR DICHO TOKEN Y DE LOS REQUISITOS DE CONTROL DE CAMBIOS E IMPUESTOS EN LOS PAÍSES DE SU NACIONALIDAD, RESIDENCIA O DOMICILIO.

SALVO EN EL CASO DE LA OFERTA INICIAL DE MONEDAS EN MALTA, EL EMISOR NO HA ADOPTADO NI ADOPTARÁ NINGUNA MEDIDA QUE PERMITA LA OFERTA PÚBLICA DE TOKENS O LA DISTRIBUCIÓN DEL WHITE PAPER (O DE CUALQUIER PARTE DEL MISMO) O DE CUALQUIER MATERIAL CONEXO EN CUALQUIER PAÍS O JURISDICCIÓN EN LOS QUE SE REQUIERA UNA MEDIDA A TAL EFECTO.

LAS DECLARACIONES REALIZADAS EN ESTE WHITE PAPER SE BASAN, SALVO QUE SE INDIQUE LO CONTRARIO, EN LA LEGISLACIÓN Y LA PRÁCTICA ACTUALMENTE EN VIGOR EN MALTA Y ESTÁN SUJETAS A CAMBIOS EN LAS MISMAS.

TODOS LOS ASESORES DE LA COMPAÑÍA HAN ACTUADO Y ACTÚAN EXCLUSIVAMENTE PARA LA COMPAÑÍA EN RELACIÓN CON LAS SEÑALES THE ABYSS Y NO TIENEN NINGUNA OBLIGACIÓN O RESPONSABILIDAD CONTRACTUAL, FIDUCIARIA O DE OTRO TIPO HACIA NINGUNA OTRA PERSONA Y, EN CONSECUENCIA, NO SERÁN RESPONSABLES ANTE NINGÚN CONTRIBUYENTE NI ANTE NINGUNA OTRA PERSONA EN RELACIÓN CON LAS TRANSACCIONES PROPUESTAS EN ESTE WHITE PAPER, NI TAMPOCO SERÁN RESPONSABLES DEL CONTENIDO NI DE LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN ESTE WHITE PAPER, SU INTEGRIDAD O EXACTITUD NI DE NINGUNA OTRA INFORMACIÓN.

A MENOS QUE SE INDIQUE LO CONTRARIO, EL CONTENIDO DEL SITIO WEB DE LA EMPRESA DIRECTAMENTE O DE OTROS SITIOS WEB ENLAZADOS INDIRECTAMENTE AL SITIO WEB DE LA EMPRESA NO FORMA PARTE DE ESTE WHITE PAPER. EN CONSECUENCIA, NINGÚN CONTRIBUYENTE DEBE CONFIAR EN LA INFORMACIÓN U OTROS DATOS CONTENIDOS EN DICHOS SITIOS WEB COMO BASE PARA TOMAR LA DECISIÓN DE CONTRIBUIR AL PROYECTO THE ABYSS.

NI ESTE WHITE PAPER NI CUALQUIER OTRA INFORMACIÓN SUMINISTRADA AQUÍ EN RELACIÓN CON LOS TOKENS ABYSS (I) TIENE LA INTENCIÓN DE PROPORCIONAR LA BASE DE CUALQUIER CRÉDITO U OTRA EVALUACIÓN, NI (II) DEBE SER CONSIDERADA COMO UNA RECOMENDACIÓN POR PARTE DE LA COMPAÑÍA DE QUE CUALQUIER RECEPTOR DE ESTE LIBRO BLANCO, O CUALQUIER OTRA INFORMACIÓN SUMINISTRADA EN RELACIÓN CON EL MISMO, DEBE COMPRAR CUALQUIER TOKEN EMITIDO POR LA COMPAÑÍA. EN CONSECUENCIA, LOS POSIBLES CONTRIBUYENTES DEBEN REALIZAR SU PROPIA EVALUACIÓN INDEPENDIENTE DE TODOS LOS FACTORES DE RIESGO.

ESTE DOCUMENTO CONTIENE DECLARACIONES QUE SON, O SE PUEDE CONSIDERAR QUE SON, "DECLARACIONES A FUTURO". ESTA DECLARACIÓN PROSPECTIVA PUEDE SER IDENTIFICADA POR EL USO DE TERMINOLOGÍA PROSPECTIVA INCLUYENDO LOS TÉRMINOS "CREE", "ESTIMA", "ANTICIPA", "ESPERA", "PRETENDE", "PUEDE", "VOLUNTAD" O "DEBERÍA" O, EN CADA CASO, SUS VARIACIONES NEGATIVAS O DE OTRO TIPO O TERMINOLOGÍA COMPARABLE. ESTAS DECLARACIONES A FUTURO SE RELACIONAN CON ASUNTOS QUE NO SON HECHOS HISTÓRICOS. APARECEN EN VARIOS LUGARES A LO LARGO DE ESTE DOCUMENTO E INCLUYEN DECLARACIONES SOBRE LAS INTENCIONES, CREENCIAS O EXPECTATIVAS ACTUALES DE LA EMPRESA Y SUS DIRECTORES EN RELACIÓN, ENTRE OTRAS COSAS, CON LA ESTRATEGIA Y EL PLAN DE NEGOCIOS DE LA EMPRESA, LOS RESULTADOS DE LAS OPERACIONES, LA SITUACIÓN FINANCIERA, LA LIQUIDEZ Y LAS PERSPECTIVAS DE LA EMPRESA Y LOS MERCADOS EN LOS QUE OPERA.

POR SU NATURALEZA, LAS DECLARACIONES A FUTURO IMPLICAN RIESGOS E INCERTIDUMBRES PORQUE SE RELACIONAN CON EVENTOS Y DEPENDEN DE CIRCUNSTANCIAS QUE PUEDEN O NO OCURRIR EN EL FUTURO. LAS DECLARACIONES PROSPECTIVAS NO SON GARANTÍAS DE RENDIMIENTO FUTURO Y, POR LO TANTO, NO DEBEN INTERPRETARSE COMO TALES. LOS RESULTADOS REALES DE LAS OPERACIONES, LA SITUACIÓN FINANCIERA, LA LIQUIDEZ Y EL DESARROLLO ESTRATÉGICO DE LA COMPAÑÍA PUEDEN DIFERIR MATERIALMENTE DE LAS DECLARACIONES A FUTURO CONTENIDAS EN ESTE INFORME. ADEMÁS, INCLUSO SI LOS RESULTADOS DE LAS OPERACIONES, LA SITUACIÓN FINANCIERA Y LA LIQUIDEZ DE LA COMPAÑÍA SON CONSISTENTES CON LAS DECLARACIONES A FUTURO CONTENIDAS EN ESTE INFORME, DICHS RESULTADOS O DESARROLLOS PUEDEN NO SER INDICATIVOS DE RESULTADOS O DESARROLLOS EN PERIODOS SUBSIGUIENTES.

ESTE DOCUMENTO NO ESTÁ COMPUESTO DE ACUERDO CON, Y NO ESTÁ SUJETO A, LEYES O REGULACIONES DE NINGUNA JURISDICCIÓN QUE ESTÉN DISEÑADAS PARA PROTEGER A LOS INVERSORES.

EL WHITE PAPER EN INGLÉS ES LA PRINCIPAL FUENTE OFICIAL DE INFORMACIÓN SOBRE LA VENTA DE TOKENS THE ABYSS. LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN ESTE DOCUMENTO PUEDE TRADUCIRSE DE VEZ EN CUANDO A OTROS IDIOMAS O UTILIZARSE DURANTE LAS COMUNICACIONES ESCRITAS O VERBALES CON CLIENTES, SOCIOS, ETC. EXISTENTES Y

POTENCIALES DEBIDO A ESTA TRADUCCIÓN O COMUNICACIÓN, PARTE DE LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN ESTE DOCUMENTO PUEDE PERDERSE, CORROMPERSE O TERGIVERSARSE. NO SE PUEDE GARANTIZAR LA EXACTITUD DE DICHAS COMUNICACIONES ALTERNATIVAS. EN CASO DE CUALQUIER CONFLICTO O INCONSISTENCIA ENTRE DICHAS TRADUCCIONES Y COMUNICACIONES Y EL WHITE PAPER OFICIAL EN INGLÉS, PREVALECERÁN LAS DISPOSICIONES DE ESTE DOCUMENTO ORIGINAL EN INGLÉS. THE ABYSS NO PERMITE A LOS USUARIOS EVITAR LOS CONTROLES DE CAPITAL DE NINGÚN TIPO Y NO LES PERMITE INVERTIR.

EL OFRECIMIENTO DE TOKENS ABYSS EN LA PLATAFORMA THE ABYSS SE HACE PARA PERMITIR EL USO DE LOS SERVICIOS Y LA PLATAFORMA THE ABYSS Y NO CON FINES DE INVERSIÓN O ESPECULATIVOS. LA OFERTA POTENCIAL DE TOKENS ABYSS EN UNA PLATAFORMA DE NEGOCIACIÓN NO CAMBIARÍA LA CALIFICACIÓN LEGAL DE LOS TOKENS QUE SIGUEN SIENDO UN MEDIO PARA EL USO DE LA PLATAFORMA DE VIDEOJUEGO THE ABYSS Y NO SON UN INSTRUMENTO FINANCIERO O CUALQUIER OTRA FORMA DE INVERSIÓN DE NATURALEZA FINANCIERA EN NINGUNA JURISDICCIÓN. THE ABYSS NO DEBE SER CONSIDERADO COMO UN ASESOR EN NINGÚN ASUNTO LEGAL, FISCAL O FINANCIERO. TODA LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN EL WHITE PAPER SE PROPORCIONA ÚNICAMENTE CON FINES DE INFORMACIÓN GENERAL Y THE ABYSS NO OFRECE NINGUNA GARANTÍA EN CUANTO A LA EXACTITUD E INTEGRIDAD DE ESTA INFORMACIÓN.

LAS AUTORIDADES REGULADORAS ESTÁN ESCRUTANDO CUIDADOSAMENTE LOS NEGOCIOS Y LAS OPERACIONES ASOCIADAS A LAS CRIPTOMONEDAS EN EL MUNDO. EN ESTE SENTIDO, LAS MEDIDAS, INVESTIGACIONES O ACCIONES REGULATORIAS PUEDEN TENER UN IMPACTO EN EL NEGOCIO THE ABYSS E INCLUSO LIMITAR O IMPEDIR EL DESARROLLO DE SUS OPERACIONES EN EL FUTURO. CUALQUIER PERSONA QUE SE COMPROMETA A POSEER TOKENS ABYSS DEBE CONOCER EL MODELO THE ABYSS, EL WHITE PAPER O LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES PUEDEN CAMBIAR O NECESITAR SER MODIFICADOS DEBIDO A LOS NUEVOS REQUISITOS REGULATORIOS Y DE CUMPLIMIENTO DE CUALQUIER LEY APLICABLE EN CUALQUIER JURISDICCIÓN. EN TAL CASO, LOS CONTRIBUYENTES Y CUALQUIER PERSONA QUE SE COMPROMETA A MANTENER TOKENS ABYSS RECONOCEN Y ENTIENDEN QUE NI THE ABYSS NI NINGUNO DE SUS AFILIADOS SERÁN RESPONSABLES POR CUALQUIER PÉRDIDA O DAÑO DIRECTO O INDIRECTO CAUSADO POR DICHOS CAMBIOS. THE ABYSS HARÁ TODO LO POSIBLE PARA LANZAR SUS OPERACIONES Y DESARROLLAR LA PLATAFORMA THE ABYSS. CUALQUIER PERSONA QUE SE COMPROMETA A ADQUIRIR TOKENS ABYSS RECONOCE Y ENTIENDE QUE THE ABYSS NO PROPORCIONA NINGUNA GARANTÍA DE QUE LOGRARÁ ALCANZAR TALES RESULTADOS. LOS CONTRIBUYENTES RECONOCEN Y ENTIENDEN POR LO TANTO QUE THE ABYSS (INCLUYENDO SUS ÓRGANOS DE GESTIÓN Y EMPLEADOS, CONSULTORES Y ASESORES) NO ASUME NINGUNA RESPONSABILIDAD POR CUALQUIER PÉRDIDA O DAÑO QUE PUDIERA RESULTAR DE O ESTAR RELACIONADO CON LA

INCAPACIDAD DE USAR LOS TOKENS ABYSS, EXCEPTO EN CASO DE MALA CONDUCTA INTENCIONAL O NEGLIGENCIA GRAVE.

CADA POSEEDOR DE TOKENS ABYSS DEBE CONSIDERAR OBTENER SÓLO EL NÚMERO DE TOKENS QUE CONSIDERE SUFICIENTE PARA ACCEDER (EN LA PLATAFORMA THE ABYSS) A LOS SERVICIOS QUE NECESITA Y PUEDE UTILIZAR DIRECTAMENTE. INCLUSO SI THE ABYSS SE COMPROMETE A PERMITIR QUE EL TOKEN SEA NEGOCIADO EN BOLSAS EXTERNAS, ESAS BOLSAS SON TERCERAS PARTES QUE PUEDEN ELEGIR NUNCA LISTAR EL TOKEN THE ABYSS. ESTO SIGNIFICA QUE NO HAY GARANTÍA DE QUE EL TOKEN THE ABYSS SEA NEGOCIABLE, Y POR LO TANTO, NO HAY GARANTÍA DE QUE LOS POSEEDORES DEL TOKEN ABYSS PUEDAN VENDER CUALQUIER EXCEDENTE DEL TOKEN ABYSS QUE NO NECESITEN. ADEMÁS, INCLUSO EN EL CASO DE QUE SE PUDIERAN VENDER LOS TOKENS ABYSS, NO HAY GARANTÍA DE QUE EL PRECIO OFRECIDO NO SERÁ INFERIOR AL PRECIO INICIAL DE LA MONEDA OFRECIDA, GENERANDO PÉRDIDAS PARA EL POSEEDOR DE LOS TOKENS ABYSS.

DADO QUE LA TENENCIA DE TOKENS ABYSS NO ESTÁ ASOCIADA A NINGUNA INVERSIÓN, NO EXISTE NINGÚN VÍNCULO ENTRE LA RENTABILIDAD DE LA PLATAFORMA ABISMO Y EL VALOR QUE TOKEN ABYSS PUEDE ALCANZAR HIPOTÉTICAMENTE EN LOS INTERCAMBIOS CON TERCEROS, EN CASO DE QUE DICHS INTERCAMBIOS DECIDAN LISTAR EL TOKEN ABYSS. ADEMÁS, EN CASO DE FRACASO DEL PROYECTO, THE ABYSS PUEDE SER INCAPAZ DE PROPORCIONAR LOS SERVICIOS DE LA PLATAFORMA A LOS TITULARES DE LOS TOKENS.

THE ABYSS NO PUEDE SER CONSIDERADO RESPONSABLE DE LAS PÉRDIDAS DEBIDAS A LO SIGUIENTE O A CUALQUIER OTRA SITUACIÓN: POR EJEMPLO, IMPOSIBILIDAD PARA LOS POSEEDORES DE TOKENS DE VENDER SUS TOKENS ABYSS; EL CASO EN EL QUE NINGUNA BOLSA OTE POR LISTAR LOS TOKENS ABYSS; PÉRDIDAS DEBIDAS A LA VENTA DE TOKENS ABYSS A UN PRECIO INFERIOR AL PRECIO PAGADO; FRACASO DEL PROYECTO Y CIERRE DE LA PLATAFORMA CON LA IMPOSIBILIDAD DE UTILIZAR LOS SERVICIOS.

EL NOMBRE THE ABYSS, EL SITIO WEB, LAS CUENTAS DE LAS REDES SOCIALES THE ABYSS SON PROPIEDAD EXCLUSIVA DE ABYSS LTD, UNA COMPAÑÍA LEGALMENTE CONSTITUIDA Y REGISTRADA BAJO LAS LEYES DE MALTA.

Resumen

Hemos llegado a un punto en la era digital, donde no faltan opciones para jugar. Ya sea que se juegue en un ordenador, una consola, un teléfono móvil, una tablet o incluso en un reloj, los videojuegos son accesibles en cualquier momento. Durante las tres últimas décadas hemos sido testigos del desarrollo sin precedentes de la industria de los videojuegos, desde cajas de plástico en blanco y negro con juegos como el Tetris, hasta cascos de realidad virtual. Los videojuegos inicialmente desafiaron otras formas de entretenimiento; ahora son el líder definitivo.

Parecería que el dolor de cabeza más grande para los desarrolladores de videojuegos debería ser crear el contenido y un producto interesante. De hecho, la parte más difícil es encontrar una manera para hacer que el producto destaque entre el público de otras opciones de videojuegos y llegar al usuario final. Los gastos publicitarios a menudo representan más de la mitad del presupuesto para el desarrollo de los videojuegos. El coste del tráfico ha aumentado constantemente con el aumento de las ofertas en el mercado. Pero, ¿de qué cantidad de gastos de publicidad estamos hablando para que realmente sea eficaz?

La aparición de la tecnología blockchain¹ ha permitido la creación de una plataforma de distribución digital de próxima generación, que ofrece todo tipo de videojuegos (nuestra prioridad son los MMO Free2play y los criptojuegos²), incluidos los títulos AAA, a la creciente comunidad de videojuegos globales. A diferencia de otras plataformas (Steam, Origin, GOG, etc.), La plataforma The Abyss ofrece un innovador sistema multinivel de referidos y motivacionales que permite a los jugadores ganar dinero de actividades sociales y de los videojuegos, así como de otros pagos de jugadores. Al utilizar la plataforma The Abyss, los desarrolladores reducirán sus gastos de marketing y recibirán un ingreso extra por los pagos de referidos realizados en otros videojuegos de la plataforma. Otros beneficios incluirían pagos automáticos de comisiones de referidos pagados directamente a las cuentas criptográficas, la red interna CPA³, etc

¹ Blockchain, es una forma de tecnología de libro mayor digital, es una base de datos o libro mayor digital o electrónico que se distribuye, descentraliza, comparte y réplica. Puede ser público o privado, permitido o sin permiso, es inmutable, está protegido criptográficamente y es auditable

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

³ Coste por acción es un modelo de precios de publicidad en línea en el que el anunciante paga por una adquisición específica, por ejemplo, una venta, un clic o un formulario de envío (por ejemplo, solicitud de contacto, suscripción al boletín, registro, etc.)

1 El Mercado en el que opera The Abyss

En 2017, la industria de los videojuegos superó los 100 mil millones de dólares. El tamaño del mercado ronda los 104.600 millones de dólares. Se ha expandido un 12% en lo que va de año, y para el 2020 se espera que aumente⁴ entre el 60 y 80% para alcanzar un ingreso de 168.8 billones de dólares.

Videojuegos mundiales e ingresos de medios interactivos



Source: SuperData

1.1 Videojuegos MMO (de las siglas en inglés Massively Multiplayer Online)

SuperData predice que el segmento de videojuegos masivos multijugador en línea (MMO) se expandió un 13% en 2016 respecto al valor del número de usuarios activos alcanzando los 879 millones, principalmente con respecto a los juegos F2P. La plataforma The Abyss tiene como objetivo hacer de los juegos MMO una prioridad, proyectando así un aumento correlativo de usuarios.

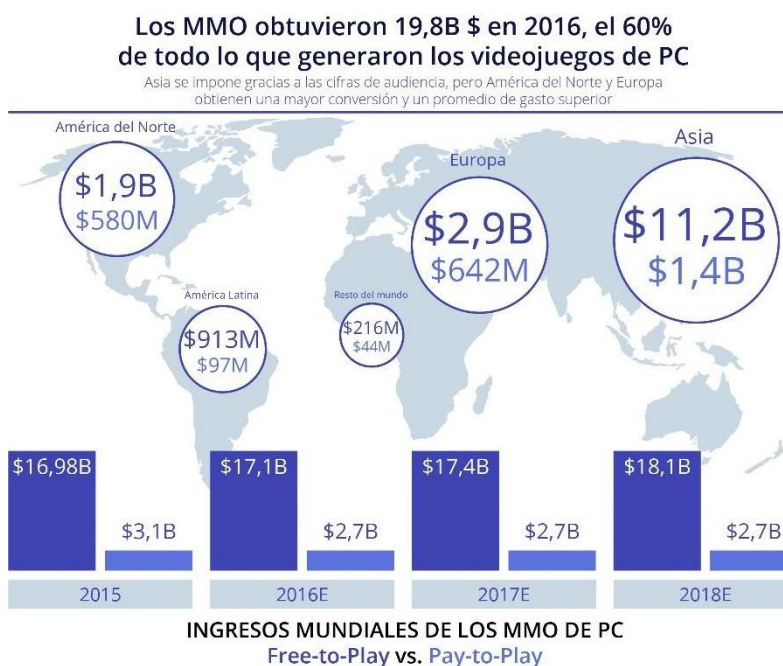
⁴ <https://ru.pinterest.com/pin/722757440171932573/>

	2016		2017E		2018E	
	INGRESOS	AUDIENCIA	INGRESOS	AUDIENCIA	INGRESOS	AUDIENCIA
MÓVIL	\$43,6B	2,721M	\$50,3B	2,903M	\$58,1B	3,122M
MMO F2P	\$19,1B	827M	\$21,5B	879M	\$22,2B	891M
MMO P2P	\$4,3B	57M	\$4,3B	55M	\$4,2B	56M
SOCIAL	\$7,5B	1,528M	\$7,2B	1,532M	\$7B	1,550M
CONSOLA DIGITAL/DLC	\$7,4B	218M	\$7,8B	229M	\$8B	237M
PC PREMIUM/DLC	\$5,6B	162M	\$5,3B	186M	\$5,9B	204M
VIDEO JUEGO	\$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

Fuente: SuperData

Los videojuegos MMO para ordenadores lideran sobradamente en todos los indicadores entre varios géneros. Los juegos de MMO representaron el 60% de las ganancias de todos los videojuegos de PC en 2016...

Según el informe de NewZoo⁵, los ingresos mundiales de los proyectos multijugador en línea seguirán aumentando significativamente.



Fuente: SuperData

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

2 Plataformas Digitales de videojuegos actuales

Las plataformas de distribución digital se están desarrollando con éxito en el mercado actual de los videojuegos. Según la información procedente de fuentes abiertas (open source), es posible observar una tendencia global de aumento de las audiencias y los ingresos de las plataformas.

Plataforma	Desarrolladora	Información de fuentes abiertas (Open sources)
STEAM	Valve	Las ganancias generales ascendieron a 3.500 millones ⁶ dólares en 2016.
ORIGIN	Electronic Arts	La plataforma contribuyó a los ingresos netos digitales de EA en 2016, que aumentaron a 2.900 millones de dólares. ⁷
UPLAY	Ubisoft	Ganó 729 millones de euros ⁸ de la distribución digital, que representa algo más de la mitad de todos los ingresos de la empresa. En el año anterior, este indicador equivalía al 32%.
KONGREGATE	Gamestop Corporation/MTG	La plataforma espera ganancias anuales de 50 millones de dólares para el 2017. Adquirido por MTG en 2017 ⁹ .
GOG	CD Project	El beneficio en 2016 alcanzó los 38 millones de dólares ¹⁰ .

Es lógico que, para maximizar el alcance de la audiencia, los desarrolladores se propongan distribuir sus proyectos a través de varias plataformas de distribución digital. Al elegir un juego, los usuarios tienden a optar por servicios con las funciones más convenientes y posibilidades adicionales. Un buen ejemplo es The Witcher 3, que se presenta tanto en STEAM como en GOG.

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 El momento para una nueva plataforma

Hoy ha llegado el momento de pensar en un nuevo entorno de juego. Las plataformas actuales son engorrosas y lentas en términos de interacción con los desarrolladores. Las opciones de publicidad son inexistentes, o demasiado caras e ineficaces. Por lo general, la promoción de los videojuegos en las plataformas se ve limitada por la elección de la plataforma en la que se distribuye el videojuego, mientras que la promoción interplataforma sigue siendo una tarea intensiva en fondos. Los programas motivacionales para los usuarios están limitados por la proporción de pagos de otros usuarios que aportan, en el mejor de los casos, o más a menudo por su lugar en el ranking.

3.1 The Abyss la Plataforma de distribución de próxima Generación

The Abyss tiene por objetivo desarrollar una plataforma de distribución digital de próxima generación, que ofrece todo tipo de videojuegos (MMO *Free2play* y los criptojuegos son una prioridad clave), incluidos los títulos AAA, a la creciente comunidad de juegos globales. La plataforma The Abyss ofrece un innovador sistema multinivel de referidos y motivacional que permite a los jugadores ganar dinero a través de actividades sociales y de videojuegos, así como otros pagos de jugadores. Al utilizar la plataforma The Abyss, los desarrolladores reducirán sus gastos de marketing y recibirán un ingreso extra por los pagos de referidos realizados en otros videojuegos de la plataforma.

Los tokens ABYSS son un mecanismo interno prioritario para la interacción en la plataforma (estándar ERC20 en la Blockchain de Ethereum). Nuestra plataforma de videojuegos estará disponible para Escritorio (Windows, MacOS, Linux), Móvil (iOS y Android) y Web.

3.2 Características clave y beneficios previstos del proyecto:

- Un potente programa de referidos mediante el cual un usuario traído por un desarrollador le proporciona al desarrollador una cantidad de tokens ABYSS i de todos los pagos y logros en cualquier otro videojuego de la plataforma.
- Un sistema de referidos análogo se construye sobre una base viral por el cual los jugadores reciben tokens de ingresos por referidos ABYSS de las transacciones de sus amigos invitados (ventas reales en la plataforma). Los tokens ABYSS también pueden ser acumulados por el jugador a través de diferentes actividades en la plataforma (logros, generación de contenidos, red interna CPA, etc.).

The Abyss utiliza el principio del marketing de afiliación: un ingreso máximo es obtenido por los jugadores y desarrolladores que son los primeros en traer usuarios a la plataforma. El sistema está orientado a atraer y retener a los usuarios de forma más efectiva que cualquier otro en el ámbito de los videojuegos.

- **Umbral de entrada bajo para la primera comprobación:** opciones de doble moneda en las que todas las operaciones se pueden realizar con dinero fiat y los tokens ABYSS propios de la plataforma.
- **Conveniencia de usar tokens:** los tokens pueden ser transferidos a cuentas de criptodivisas tanto manual como automáticamente.
- **Ahorro de dinero en marketing:** un sistema interno de ofertas publicitarias (basado en los tokens ABYSS) permite el intercambio de tráfico con otros desarrolladores, recibiendo y transmitiendo sólo a los usuarios relevantes.
- **The Abyss es un servicio de gamificación:** un sistema de sindicatos bien planificado (Masternodos) permite a los usuarios de la plataforma organizarse en comunidades que se convierten en fuentes de ingresos (pagadas en tokens ABYSS) para los participantes. Es uno de los métodos para controlar la volatilidad de los tokens.

3.3 Las ventajas para los desarrolladores en The Abyss

La plataforma The Abyss ofrece una lógica fundamentalmente diferente de interacción publicitaria a los desarrolladores. Al comprar y vender directamente tráfico dirigido entre sí y recibir pagos incluso de los usuarios que abandonan el videojuego, los desarrolladores se convierten en una especie de socios. De este modo, el modelo de interacción pasa de ser competitivo a ser colaborativo y mutuamente beneficioso. Proporciona la capacidad de reducir los gastos al ser competitivo y, por lo tanto, implica un potencial crecimiento de los ingresos para los desarrolladores.

- Los pagos son aceptados en los tokens de ABYSS así como en el dinero fiat;
- La cuota mínima de pagos por usuarios de la plataforma para desarrolladores es del 70%;
- Los programas de referenciados pueden llevar la participación de un desarrollador a más del 100% en términos generales;
- Los desarrolladores pueden recibir pagos en tokens sin verificar documentos o esperar hasta el final del período de reporte;
- El desarrollador puede recibir íntegramente su participación en fiat, independientemente de la divisa en la que se haya recibido el pago inicial por parte de la plataforma;
- Inmediatamente, desde el principio, los desarrolladores tienen acceso a un público objetivo, incluidos los que generan contenido;
- Los desarrolladores tienen acceso a estadísticas especializadas de jugadores;

- A los desarrolladores se les ofrece un servicio de atención al cliente las 24/7;
- Los desarrolladores definen la profundidad de la integración del servicio de soporte en sus proyectos (tres niveles de integración disponibles);
- A los desarrolladores se les ofrece un mecanismo cómodo y comprensible para rotar el tráfico entre cualquier videojuego de la plataforma, a través de un sistema interno de ofertas publicitarias;
- A los desarrolladores se les ofrece un mecanismo sencillo para conseguir tráfico dentro y fuera de la plataforma;
- Sin fraude y menos reembolsos en operaciones con tokens ABYSS en comparación con las que utilizan dinero fiat;
- Una oportunidad de lanzar proyectos en versión alfa o beta para recoger opiniones, probar y averiguar que aspectos requieren más trabajo para mejorar el videojuego, especialmente en cuanto a contenido y monetización;
- Se presenta una cantidad exhaustiva de información, incluyendo comentarios de los usuarios y reseñas de los medios de comunicación, para ayudar a promover el juego y protegerlo de la competencia desleal;
- Los usuarios no pueden borrar comentarios negativos que contengan falsedad o sean calumniosos tras una respuesta oficial de un desarrollador en la que se explique la situación;
- Guías abiertas para la promoción de videojuegos gratuitos dentro de la plataforma, incluyendo un banner en la página principal, *pop-up* para cuando un cliente abre la plataforma, evaluaciones de proyectos y otras soluciones de marketing en la plataforma.

3.4 Las ventajas para los jugadores en The Abyss

La plataforma The Abyss ofrece una amplia gama de opciones rentables para los jugadores, tales como recompensas por referidos, recompensas por logros en videojuegos y pagos por crear contenido.

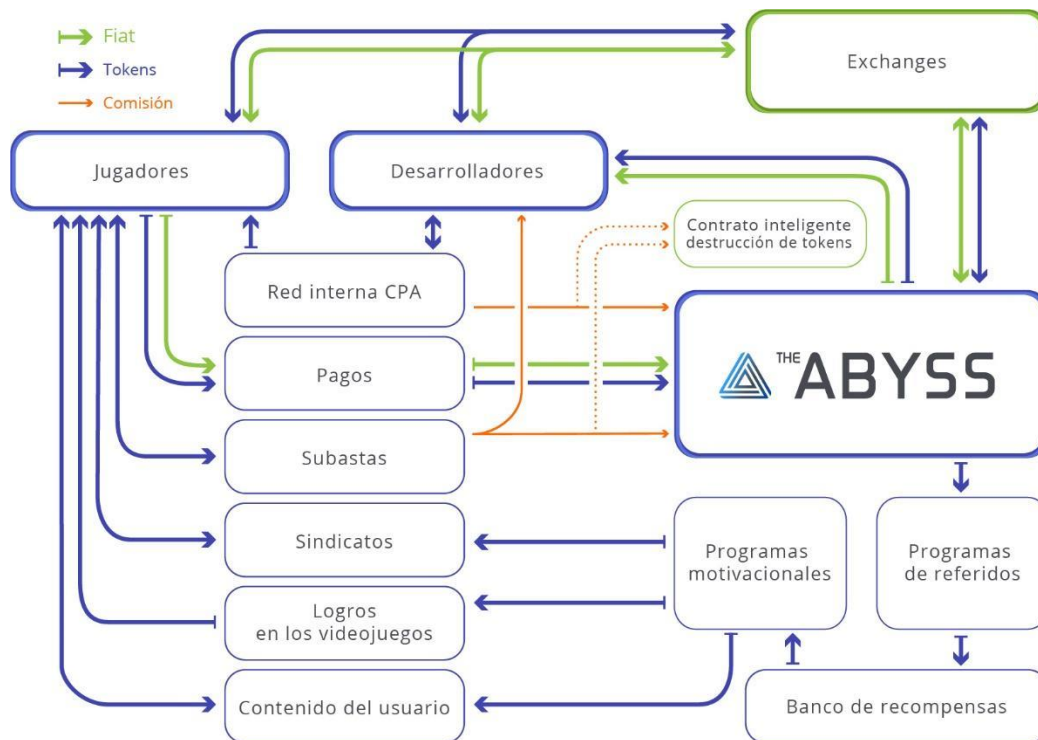
- Los jugadores tienen acceso mundial a numerosos videojuegos en un solo lugar;
- A los jugadores se les ofrecen programas de referidos individuales en los que se calcula un ingreso (pagado en tokens ABYSS) basado en una cadena de referidos de cinco niveles compuesta por amigos traídos y usuarios traídos por amigos;
- Los tokens de ABYSS son recompensas por logros personales o conjuntos de videojuegos;

- Monetización del contenido creado (revisiones, *streams*, guías, comentarios, *fan art*);
- Ingresos adicionales de tokens ABYSS en una subasta interna;
- Los jugadores pueden ganar recompensas de tokens ABYSS adicionales al realizar tareas dentro del sistema de ofertas para los desarrolladores;
- Más allá del marco de un juego dado, los usuarios son capaces de formar sindicatos y ganar recompensas adicionales de tokens ABYSS de las actividades de colaboración;
- A petición, los tokens ABYSS se transfieren a la billetera personal de Ethereum;
- Hay una superposición interna para la comunicación en el videojuego con cualquier usuario de la plataforma y un acceso rápido a funciones importantes;
- Una visión general de las actividades de los amigos en el portal, incluyendo los logros del videojuego, sesiones y otra información. La configuración de privacidad del usuario se puede ajustar individualmente;
- Un sistema completo e individual de configuraciones de cliente para que cada usuario vea sólo lo que se necesita;
- El contador FPS se utiliza para obtener información sobre el rendimiento del juego para los usuarios de PC;
- Análisis de la frecuencia de los logros que influyen en el valor de las recompensas para los usuarios y sus calificaciones;
- Las actualizaciones automáticas de los juegos permiten a los jugadores no preocuparse por la actualidad de una versión, mientras que la capacidad de limitar la velocidad de descarga de los archivos necesarios será conveniente para los usuarios con una conexión lenta a Internet. Con respecto a estas opciones, es posible establecer una programación o simplemente desactivar el régimen de actualización automática;
- Un régimen de hibernación permite liberar recursos informáticos cuando los clientes están trabajando en un régimen de fondo o cuando los usuarios están en el juego;
- Un régimen "fuera de red" permite a los jugadores mantener el acceso a algunas de las funciones de la plataforma incluso si no hay conexión a Internet;
- Durante las sesiones de juego, los usuarios pueden obtener datos sobre todos los jugadores con los que están interactuando durante el juego para que puedan conocerse y hacerse amigos;

- Las capturas de pantalla y de vídeo mientras están jugando permite la publicación de cualquier momento importante para un jugador en particular. El usuario puede ajustar la calidad de las capturas de pantalla y de vídeo, así como las teclas de acceso rápido y la ubicación para guardar los datos con las fechas y horas del proceso guardado;
- Una oportunidad para organizar ordenadores en una red local virtual incluso si están físicamente distantes (en diferentes ciudades, países o incluso continentes). Esto permite jugar con amigos para los que los servidores oficiales no funcionan o son inaccesibles;
- Cómodo motor de búsqueda para encontrar y añadir amigos, de acuerdo a su ID único, apodo, dirección de correo electrónico o cualquier otro parámetro.

4 Estructura de la Plataforma y servicios básicos

The Abyss es un ecosistema completo, formado por elementos de referencia mutua.



Autenticación unificada. La funcionalidad de un sistema unificado de autenticación (incluyendo redes sociales) permite a los usuarios conectarse fácilmente a la plataforma y acceder a todas las oportunidades que ofrece el servicio. La autenticación de dos factores y la posibilidad de introducir el bloqueo IP refuerzan la capacidad de proteger las cuentas de usuario.

Facturación unificada y operaciones en bimoneda. Un sistema unificado para recibir pagos a través de servicios de pago fiables, proporciona todos los requisitos de la plataforma. Dado que la Blockchain es una tecnología relativamente nueva y todavía no se ha utilizado de forma abierta, las operaciones de bimoneda son un instrumento crucial para todos los videojuegos. Los desarrolladores pueden recibir pagos por sus juegos en una divisa habitual, así como en los tokens ABYSS, este último con una serie de ventajas para todos los participantes de la plataforma.

Servicio de Atención al Cliente. Un servicio de soporte las 24 horas del día permite reducir la salida natural de los usuarios. Cuanto más profundo se integre el servicio de soporte en un videojuego, mayor será la lealtad de sus jugadores. Ya ofrecemos un servicio de atención al usuario 24/7 bilingüe para los proyectos de Destiny. Si es necesario, se ampliará la oferta de idiomas. Proponemos tres niveles de integración para los proyectos: básico, avanzado y el paquete completo, donde los empleados del servicio de soporte pueden responder a las preguntas sobre el proyecto en particular.

Sistema transparente de estadísticas e informes. Los desarrolladores principiantes no siempre son capaces de compilar e interpretar métricas del videojuego para que puedan utilizar la información obtenida para desarrollar sus proyectos de videojuegos. Las métricas más solicitadas en la industria de los videojuegos, así como las formas más convenientes de presentación de informes, se presentan para cada proyecto inmediatamente, después de la integración. Recopilamos eventos fundamentales, los interpretamos e informamos de nuestros análisis y previsiones a los desarrolladores. La uniformidad en la recopilación de datos de los proyectos excluye discrepancias en las estadísticas. Para cada proyecto, *ARPU*, *MAU*, *LTV* y otras métricas se consideran de manera similar.

Foro. Un espacio común de comunicación entre todos los participantes de nuestro ecosistema de videojuegos. Planeamos crear nuestro propio foro común para todos los videojuegos de la plataforma donde cada usuario puede seleccionar los temas que le interesen.

Además, el foro incluirá un área de comunicación entre desarrolladores y contratistas donde se pueden resolver problemas, como la búsqueda de traductores y expertos en marketing o la contratación de empleados de otro país. Los jugadores pueden comunicarse directamente con los desarrolladores y ofrecer sus propios servicios. The Abyss tiene previsto verificar a los contratistas para que la selección de socios para la colaboración sea lo más productiva posible.

4.1 Cuenta para el desarrollador y su personalización

La cuenta de un desarrollador constará de dos áreas: la pública y la privada.

El área privada tendrá informes sobre todos los videojuegos del desarrollador, ofertas publicitarias actuales y ganancias de los programas de referidos. El área privada servirá como centro de gestión de videojuegos, tráfico y audiencia del desarrollador.

El área pública es una página única para el desarrollador. Se puede personalizar al nivel de un sitio corporativo, que consiste en noticias, anuncios, concursos, votaciones y mensajes.

4.2 Cuenta personal para los jugadores y su personalización

Los videojuegos MMO, para nosotros, son únicos en su socialización. Las conexiones virales entre los jugadores y los proyectos MMO son tan fuertes que las comunidades de videojuegos locales se mantienen unidas incluso después del cierre de un proyecto en concreto, optando por buscar una nueva forma de jugar juntos.

Esto significa que los jugadores ciertamente necesitan páginas personalizadas para mantener una presencia y una comunicación en la plataforma. La sección de cuenta personal de un jugador proporciona información sobre todas sus operaciones financieras, balance actual y ofertas ventajosas para establecer videojuegos, una oportunidad de vincular una billetera personal de Ethereum, ordenar la transferencia de tokens ABYSS, obtener estadísticas completas para todos sus referenciados y programas motivacionales, así como tarifas actuales para recompensas por logros en los juegos, funcionalidad de comunicación directa con los jugadores y amigos referidos, y mucho más.

El área pública de la sección de cuentas personales es un lugar para la personalización y la autoexpresión, comunicación y publicación de diversos logros.

5 Sistema de estadísticas

Los sistemas actuales de estadísticas en la mayoría de las plataformas de distribución digital evalúan únicamente los pagos y el comportamiento del tráfico al entrar en el proyecto. Todas las demás métricas se suelen dejar entre bastidores. Los desarrolladores experimentados entienden la importancia de las estadísticas y el análisis para un proyecto de videojuegos, donde incluso un cambio en los iconos de la tienda de los videojuegos puede cambiar considerablemente la conversión de pagos.

5.1 Descripción del sistema y Términos

Un proyecto MMO no puede existir sin una audiencia que pueda ser considerada tráfico antes de entrar en el videojuego. El comportamiento del tráfico se mide desde la aparición de material publicitario hasta la salida del juego. Cada paso en la trayectoria para la retención de usuarios se fija con varias conversiones que un desarrollador en particular puede optimizar para reducir drásticamente los gastos de tráfico.

La realización de análisis de proyectos de videojuegos puede suponer hasta un tercio del código de programación. Un sistema eficaz de estadísticas y análisis requiere una profunda integración en el proyecto, donde cada acción de un usuario se registra en una base de datos.

Todos los proyectos de videojuegos son únicos: la economía del videojuego, los sistemas motivacionales, las tareas del videojuego, los objetos, etc. Además, la mayoría de los proyectos tienen métricas comunes, basadas en eventos fundamentales inherentes a dichos proyectos, compiladas e interpretadas para la plataforma y luego enviadas a los desarrolladores en forma de tablas convenientes con desgloses y pronósticos.

Todo lo que aparece en la tabla de abajo ha sido realizado por Destiny Games, se utiliza activamente y se actualiza continuamente de acuerdo con las necesidades del mercado de los videojuegos. Una integración sencilla y un análisis detallado del comportamiento de los jugadores se presentan a cada desarrollador inmediatamente después de conectarse a la plataforma.

Término	Descripción
Estadísticas y previsiones generales	Breve informe que presenta datos mínimos. El número de inscripciones y la suma de pagos por día. Resultados, datos del mes pasado y previsiones actuales.
Reportes de Registro	Estadísticas completas sobre el tráfico entrante del proyecto, tanto desde fuera del marco como desde el sistema interno de ofertas. Impresiones, clics, pagadores, transiciones de nivel, conversiones, división por cohorte (analítico), etc.
Métricas básicas del proyecto	Informe consolidado sobre el comportamiento diario del juego. Número de personas en línea por día, <i>ARPU</i> , <i>ARPPU</i> , <i>MAU</i> , <i>DAU</i> , <i>ADAU</i> , <i>CCU</i> , número de pagos, porcentaje de pagadores, número de pagos por usuario (por día/semana/mes), filtrado por cohorte, agrupación, etc.
Informe <i>ROI</i>	Evaluación de la recuperación del tráfico ingresado durante un periodo determinado, con la posibilidad de filtrar por cohorte en periodos cortos y largos desde el momento de cada registro.
Informe de socios	Evaluación de la cantidad y calidad del tráfico, con la oportunidad de comparar simultáneamente el comportamiento del tráfico de cada socio u oferta.
Informe <i>ROI</i> (Base del calendario)	Informe crucial para evaluar las actividades de marketing dirigidas a la recuperación de los usuarios. Le permite comparar el número de usuarios que regresan por períodos fijos después de su regreso y ver los pagos subsiguientes de los usuarios.

Informe sobre la recuperación de usuarios	Informe crucial para la evaluación de las actividades de marketing dirigidas a la recuperación de los usuarios. Le permite comparar el número de usuarios devueltos para períodos fijos, después de su devolución y ver los pagos posteriores de los usuarios.
Informe de salidas	Permite evaluar las pérdidas naturales de audiencia.
Retención	Informe clásico sobre la retención de usuarios.
Informe <i>KPI</i>	Permite evaluar la cantidad de tráfico según varias conversiones por cohorte y período.
Previsión <i>LT</i> , <i>LTV</i>	Informe que permite registrar, en términos generales y según cohorte, la vida media de un reproductor de LP, así como los ingresos totales por usuario a lo largo de la vida de la LP, y formar pronósticos para períodos de varios días o más.
Informes especializados	Ciertas categorías de videojuegos, tales como sesiones o colecciones, pueden requerir reportes especiales actualmente en desarrollo.
Informes adicionales	En el segundo año de desarrollo de la plataforma, tenemos previsto crear una función de informes personalizados para cada desarrollador.

6 Economía de la plataforma The Abyss

Estamos emitiendo un volumen limitado de tokens ABYSS. 1/3 de la comisión de la plataforma de la red CPA interna y de las operaciones de subasta se destruirán.

6.1 Prioridad de los tokens ABYSS

Con el fin de popularizar los tokens ABYSS, introducimos las bonificaciones adicionales:

- Los pagos a los desarrolladores como parte de los métodos de pago en tokens ABYSS se realizan por petición o automáticamente;
- El coste de las compras en tokens ABYSS es menor;
- El sistema interno de ofertas entre desarrolladores funciona sólo en tokens ABYSS;
- Todos los programas de referidos y motivacionales son calculados y pagados solamente en tokens ABYSS;
- La subasta de artículos en el juego y en la plataforma se lleva a cabo sólo con el uso de tokens ABYSS;

- El sistema de sindicatos se basa sólo en tokens ABYSS;
- Las recompensas por la creación de contenido se calculan en tokens ABYSS;
- Los tokens ABYSS se pueden transferir libremente a los amigos dentro del *framework* de la plataforma.
- Al pagar las compras de videojuegos con tokens ABYSS, los usuarios reciben un descuento a expensas de la plataforma. Esto hace que el token ABYSS sea más ventajoso que la moneda fiduciaria.

6.2 Distribución de los pagos de los usuarios

Una vez deducidas las comisiones e impuestos del sistema de pago, el promotor recibe el 70% de cada pago, mientras que la plataforma recibe el 30% restante.

6.3 Ecosistema de crypto recompensas

6.3.1 Programas de referidos

1/3 de los ingresos netos de la plataforma de pagos de los usuarios se distribuye al programa de referidos de la siguiente manera:

TABLA DE INGRESOS DE LOS REFERIDOS	
4%	a partir de 1 ^{er} nivel de referidos pagos
2%	a partir de 2 ^o nivel de referidos pagos
2%	a partir de 3 ^{er} nivel de referidos pagos
1%	a partir de 4 ^o nivel de referidos pagos
1%	a partir de 5 ^o nivel de referidos pagos

El usuario es considerado un referido del videojuego, si es el primer videojuego del jugador en la plataforma, y el jugador no es un referido de nadie todavía. El desarrollador de este juego recibe una parte de todas las transacciones realizadas por este jugador y sus referidos actuales y futuros (5 niveles en total) en cualquier otro videojuego de la plataforma.

El desarrollador recibe un porcentaje adicional de todos los pagos no sólo por el jugador, sino por todos los referidos hasta cinco niveles de profundidad en cualquier otro videojuego en la plataforma.

Cada videojuego que atrae al menos a un nuevo usuario leal de la plataforma. El que trae a los amigos, forma una red de pagos de referidos de todos los demás videojuegos de la plataforma.

El jugador recibe un porcentaje de los pagos de todos los usuarios de la plataforma que el jugador trajo a través de un enlace de referidos de hasta 5 niveles de profundidad. Los jugadores atraídos empiezan a formar sus propias cadenas de referidos. Si un jugador invitado entra en la plataforma por su cuenta – es decir, no por ningún tipo de programa de referido – ese jugador se convierte en el fundador de su cadena de referidos.

Los videojuegos MMO F2P son unos juegos un tanto especiales, en los que los jugadores gastan cientos de miles o a veces incluso millones de dólares¹¹ para aparecer. De acuerdo con la teoría de los seis grados de separación¹², por la cual dos personas en la Tierra están separadas por no más de cinco niveles de personas conocidas entre ellos, cada jugador en la plataforma de The Abyss tiene la oportunidad de aterrizar siendo un pez grande en su red de referenciados. La afortunada combinación de circunstancias permitirá la captura de toda una manada de ballenas¹³.

Con la ayuda de las promociones específicas para desarrolladores, basadas en los pagos de referidos de otros videojuegos, el pago general a los desarrolladores en el cálculo de los ingresos del juego puede superar el 100%.

Cómo Funciona

Cuando The Abyss recibe un pago, el 70% va al desarrollador del videojuego y la plataforma retiene el 30% restante. 1/3 de nuestro ingreso es distribuido a nuestro programa de referidos multinivel. El referidor recibe un 4%, 2%, 2%, 2%, 1%, 1% de los pagos hechos por sus referidos de 1-5 niveles.

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

¹² Seis grados de separación es la idea de que todos los seres vivos y todo lo demás en el mundo están a seis o menos pasos de distancia uno del otro, de modo que una cadena de declaraciones de "un amigo de un amigo" puede hacerse para conectar a dos personas cualquiera en un máximo de seis pasos.

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

[illegible]

6.3.2 Programas motivacionales

Los programas motivacionales son financiados por el Banco de Recompensas, formado por:

- Resto del presupuesto de cadenas de referenciados rotas;
- Reserva (se utilizará para proporcionar recompensas motivacionales a los jugadores para acelerar el crecimiento del ecosistema en las primeras etapas del funcionamiento de la plataforma).

La distribución preliminar para el Banco de Recompensas se planifica de la siguiente manera:

- 60% — Logros en los videojuegos (personal y colaborativo)
- 25% — Sindicatos (Masternodos)
- 15% — Creación de contenido

Después de que se haya gastado la reserva, y si los fondos provenientes de las cadenas de referidos interrumpidas son insuficientes para financiar los programas motivacionales, el equipo de The Abyss puede, a su entera discreción (pero no antes del 1 de enero de 2020) cambiar las condiciones de recepción de los pagos de 2 a 5 niveles de referidos, así como el porcentaje asignado al financiamiento del programa de referidos.

6.4 Logros en los videojuegos

Los proyectos MMO implican una actividad a largo plazo en la que el jugador puede retenerse durante años. Una de las maneras de retener a los jugadores es a través de los logros del juego. El Banco de Recompensas se utiliza regularmente para hacer pagos a todos los usuarios por los logros personales en sus videojuegos. El tamaño de los pagos para cada logro personal es proporcional a los ingresos del videojuego en particular y depende del número total de logros a ese nivel de rareza realizado, en ese día en particular a lo largo de toda la plataforma. El tamaño de una recompensa por logros y actividad fuera de un videojuego (sindicatos y creación de contenido) depende del tamaño diario del Banco de Recompensas.

6.5 Sindicatos (Masternodos)

Los Sindicatos son un mecanismo para reunir a jugadores que no pueden estar conectados en un solo videojuego, y un método adicional para monetizar las actividades sociales de la plataforma basado en la tecnología de la Blockchain. Un sindicato es una actividad de juego colaborativo que permite recibir un ingreso adicional dependiendo de la clasificación del sindicato. La calificación del sindicato está influenciada por tres indicadores:

- Número de tokens ABYSS en la cuenta del sindicato;

- Vida útil de cada lote de tokens;
- Valoración personal de cada participante en el sindicato, calculada a partir de la suma de las acumulaciones motivacionales.

Las insignias especiales, cuyo valor depende de la calificación del sindicato, se acumulan regularmente para cada participante. Todas las insignias de la plataforma se canjean con cargo al presupuesto del Banco de recompensas.

Además, la calificación del sindicato influye en la personalización de la página de usuario individual (configuración, elementos de socialización, rango, emoticonos o emoji y opciones adicionales, incluyendo el *like* y el *unlike*, y mucho más).

6.6 Creación de Contenido

Existen muchos mecanismos para mantener el interés en un videojuego y formar una opinión pública sobre él, por ejemplo, con artículos, *streams*, críticas, guías, *fan art*, videos e historias. Todo se puede evaluar y recompensar a través de la plataforma o de los propios usuarios gracias a la tecnología blockchain. Hay dos opciones en la interfaz para publicar cualquier material:

- Like/Unlike (Me gusta, no me gusta), que puede ser monetizado;
- Oportunidad de recibir tokens ABYSS de otros usuarios en forma de recompensas por un contenido de calidad.

La plataforma evalúa cada publicación de contenido como una proporción de like y unlike. Por lo tanto, la calificación de un usuario que evalúa una publicación es importante. El usuario con una alta calificación tiene mucho más peso que un jugador que se ha registrado recientemente.

Basándose en la evaluación, el autor de una publicación disfruta de insignias especiales de varias denominaciones que deben combinarse en una colección. Una vez al día, la plataforma de compras presenta los cobros, basadas en la participación del diario del Banco de recompensas. Cualquier usuario puede comprar o vender libremente cualquier tipo de insignia en una subasta en la plataforma.

6.7 Subasta

Una subasta es una forma de comprar o vender componentes del videojuego o insignias no jugables de varios tipos por tokens ABYSS. La comisión por las transacciones es mínima y se determina de la siguiente manera: 3% de la suma de la transacción va a la plataforma, 5% al videojuego.

7 Red interna CPA (de las siglas en inglés Cost Per Action)

En la plataforma The Abyss, los desarrolladores tienen acceso a una cuenta de publicidad universal para atraer tráfico dirigido (interesado en el videojuego) con las siguientes posibilidades:

- Ofrezca su propio tráfico a otros videojuegos;
- Comprar tráfico de otros videojuegos a través de objetivos claros y ofertas;
- Obtenga tráfico externo, conectando los *leads* del sistema interno de estadísticas.

Para el tráfico interno, se cobra una comisión del 10% en tokens ABYSS. Las herramientas para trabajar con tráfico externo se presentan de forma gratuita.

En cuanto a su función, la red interna CPA aparece como una ventana con opciones accesibles de ofertas que son presentadas por desarrolladores, proponiendo que otros videojuegos y jugadores individuales participen en el trabajo con el tráfico. Cada videojuego determina independientemente el tipo y el objetivo de su oferta.

7.1 Sistema de enlace para referidos

Después del lanzamiento de cualquier proyecto, se inicia una campaña publicitaria activa con diferentes profundidades de cobertura. Esto utiliza una red de publicidad, bloggers, medios de comunicación y colocaciones en recursos especializados, etc.

Para simplificar las cosas para los desarrolladores y compilar el análisis del tráfico de proyectos en un solo lugar, ofrecemos un sistema clásico de enlaces de referidos generados por el sistema. Los desarrolladores pueden analizar completamente sus campañas publicitarias, incluyendo la colocación de anuncios en otros recursos. Una sección completa de métricas es traducida al sistema para que todos los indicadores necesarios (incluyendo el ROI) sean considerados para cada proyecto. Además, los desarrolladores tienen acceso a opciones para hacer ofertas externas con KPIs claros para calcular automáticamente las métricas.

En el marco del sistema interno de ofertas (Red CPA), habrá un mecanismo para que los desarrolladores publiquen ofertas a través de las cuales compren tráfico en la plataforma así como de otros proyectos o jugadores en varios términos. Los desarrolladores pueden establecer requisitos para el tráfico, como la configuración del videojuego, la capacidad de pago, la calificación de los jugadores en la plataforma y la actividad social, y seleccionar el tipo de oferta publicitaria y cargar los materiales publicitarios. Es posible nombrar el precio de cada oferta sólo en tokens ABYSS. Un proyecto interesado en la oferta puede a su vez compartir tráfico que ya no es pertinente para el proyecto, como cuando alguien no ha entrado en el videojuego durante mucho tiempo o no ha realizado pagos.

7.2 Tráfico motivado

El tráfico motivado no es tan efectivo dado que la conversión de tráfico motivado en jugadores activos es bastante rara. Los expertos en marketing inventan objetivos complicados para ofertas motivadas partiendo del supuesto de que el actor potencial se verá involucrado en el proyecto a medida que avanza la tarea. Las ofertas complicadas, por supuesto, aumentan la tasa de conversión pero son inferiores en calidad a la mayoría de los tipos de tráfico. Una de las razones de este problema es que todo el mundo puede participar en una oferta motivada sin ningún interés particular en los videojuegos.

En el marco del sistema interno de ofertas, los objetivos del juego pueden ser cumplidos por los jugadores, lo que significa una tasa de conversión más alta para los jugadores activos en función de los logros de los objetivos pagados.

7.3 Promociones por correo electrónico

Para el completo funcionamiento de la plataforma es necesario disponer de un servicio de correo electrónico propio. En la red interna CPA, los desarrolladores pueden ordenar que se envíen correos electrónicos dirigidos a los usuarios presentados por otro desarrollador. La información personal del usuario no se proporciona al desarrollador receptor.

7.4 Publicidad en medios

Los desarrolladores pueden encargar publicidad en medios de comunicación de contenido. Se prevén varias posiciones publicitarias para estos fines: *banners* en páginas personales, *branding* de secciones de foros y formatos publicitarios no estándar.

7.5 Contenido

Los desarrolladores pueden encargar la creación de contenidos en el marco del sistema interno de ofertas según un *brief* especializado o pagar fichas ABYSS al autor de una publicación interesante directamente en el marco de la plataforma.

8 El equipo The Abyss

La plataforma de distribución digital The Abyss está siendo desarrollada por Destiny.Games, el principal desarrollador y editor de videojuegos de Rusia con una importante experiencia en el lanzamiento y explotación de proyectos de videojuegos, así como en el desarrollo de proyectos MMO propios. También traducimos y publicamos juegos para navegador y cliente de otros desarrolladores, así como videojuegos de cliente de calidad AAA.

Equipo Central:



Konstantin [Sephith] Boyko-Romanovsky

FUNDADOR

Más de 17 años de experiencia en la industria del videojuego. Fundador de Destiny.Games, empresa de videojuegos. Un exitoso inversor en la blockchain, experto en criptomoneda y un emprendedor Tecnológico..



Vladimir Kurochkin

PRESIDENTE

Más de 12 años en la industria del videojuego, con una dilatada experiencia en el desarrollo y gestión de proyectos. En Destiny.Games, pasó de administrador de proyectos web a presidente.



Artem [Shanni] Veremeenko

PRODUCTOR EJECUTIVO

Productor ejecutivo, guionista y responsable de diseñadores de videojuegos, con más de 14 años de experiencia en la industria del videojuego. Es el autor del juego Botva Online F2P. Trabaja en Destiny.Games desde el año 2008, cuando se fundó la empresa.



Evgeny Petrov

DIRECTOR DE MARKETING

Más de 8 años de experiencia en el sector del marketing y más de 2 años en la industria de los videojuegos. Antes de unirse a Destiny.Games, Evgeny trabajó para la principal empresa rusa de IT, Mail.ru Group, contribuyendo al lanzamiento de Revelation, PUBG, Eternal y otros proyectos.



Stanislav [Madminder] Kuzin

VP OF PLATFORM DEVELOPMENT

20 años de experiencia en la creación de servicios de TI escalables y con gran disponibilidad. Experto en desarrollo de proyectos web. Ágil y _scrum coach. Antes de unirse al equipo The Abyss en 2018, trabajó en Social Discovery Ventures y Acronis Inc.



Vladimir [Vampkill] Martynov

DIRECTOR DE TECNOLOGÍA

Programador desde 1987 y administrador de sistemas Unix desde 1993. Tiene más de 17 años de experiencia en proyectos de high-load y 14 años como Director Tecnología en la industria del desarrollo de videojuegos.



Albert Tugushev

JEFE DEL DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

Más de 10 años de experiencia desarrollando sistemas de high-load para la industria del videojuego. Albert se unió a Destiny.Games en 2011. Ha sido jefe del departamento de desarrollo durante tres años. Anteriormente, trabajó para Mail.ru y RBC.



Sergey Zakharchenko

SISTEMA ARQUITECTO

Sergey tiene una Doctorado en Ciencias Matemáticas Aplicadas y Física (MIPT). Es autor de patentes y publicaciones relacionadas con nuevo hardware y computación científica. Durante los últimos 10 años, Sergey se ha especializado en el diseño y desarrollo de soluciones informáticas B2B y B2C escalables.



Alexey Kobelev

JEFE TÉCNICO, INGENIERO DE BLOCKCHAIN

Más de 14 años de experiencia en desarrollo de software. Se especializa en el desarrollo back-end de proyectos de ciclo completo. Alexey tiene una dilatada experiencia en la gestión de equipos de desarrollo, organización de procesos y construcción de proyectos desde cero.



Stepan Leshchenko

DIRECTOR DE ARTE

Diseñador y jugador con 15 años de experiencia, educación técnica y pensamiento estructural. Como miembro del ZUK CLUB, participó en sus proyectos de arte callejero.



Anton Chertikovtzev

DIRECTOR DE MANTENIMIENTO

14 años de experiencia asegurando y manteniendo la operación de servidores de videojuegos. Anton se unió a Destiny.Games en 2010.



Evgeniy Kharchenko

DIRECTOR DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Evgeniy trabajó en HoReCa durante 10 años y ha pasado de ser personal de operaciones a ser el máximo responsable. Desde 2014, Evgeniy dirige el equipo de atención al cliente en Destiny. Games.

9 Hoja de Ruta

3T 2008. Fundación de Destiny.Games (empresa de videojuegos).

3T 2016. La idea de crear un portal de juegos de próxima generación.

2T — 3T 2017. Probar la posibilidad de integrar la tecnología blockchain en el nuevo concepto.

4T 2017. Presentando el concepto de The Abyss - una plataforma de distribución digital de nueva generación.

1T 2018. Presentación del concepto DAICO¹⁴ - un modelo innovador de recaudación de fondos

2T 2018. Presentamos el prototipo de la plataforma The Abyss. Constitución de The Abyss LTD, una sociedad registrada y constituida en Malta, y el emisor del token ABYSS. Llevando a cabo la venta del token. Comenzando el desarrollo de la plataforma The Abyss. Presentación del concepto The Abyss a los desarrolladores de videojuegos.

3T — 4T 2018. Fase activa del desarrollo de la plataforma. Preparación jurídica y financiera para el lanzamiento del proyecto. Acuerdos de colaboración con proyectos de videojuegos.

1T 2019. La primera versión de la plataforma con el paquete de inicio de videojuegos. API para la integración de proyectos. Facturación unificada en bimoneda. Sistema unificado de autorización. La primera integración de programas de referidos multinivel.

2T — 4T 2019. Desarrollo activo de la plataforma: Expansión en el número de proyectos conectados; Introducción a los sistemas de personalización y socialización; Introducción al sistema de reporte detallado; Introducción a la red interna CPA.

1T — 4T 2020. La expansión en funcionalidad de la plataforma: Programas motivacionales; La capacidad de generación y evaluación de contenido; Subasta; Sindicatos; Logros conjuntos en videojuegos.

+2021. Plataforma de Crowdfunding. Ampliación de la plataforma.

¹⁴ <https://ethresear.ch/t/explanation-of-daicos/465>

10 Referencias

- 1) Blockchain
Blockchain, es una forma de tecnología de libro mayor digital, es una base de datos o libro mayor digital o electrónico que se distribuye, descentraliza, comparte y réplica. Puede ser público o privado, permitido o sin permiso, es inmutable, está protegido criptográficamente y es auditable.
- 2) Cryptogames
<https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>
- 3) Cost per action
Coste por acción es un modelo de precios de publicidad en línea en el que el anunciante paga por una adquisición específica, por ejemplo, una venta, un clic o un formulario de envío (por ejemplo, solicitud de contacto, suscripción al boletín, registro, etc.)
- 4) SuperData market research
<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 in 2016
<https://galyonk.in/steam-sales-in-2016-def2a8ab15f2>
- 7) Electronic Arts Annual report
http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844x0x947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-F2A77573681B/2017_Proxy_Statement_and_Annual_Report_-_FINAL.PDF
- 8) Ubisoft Annual report
https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal_tcm99-290721_tcm99-196733-32.pdf
- 9) MTG to acquire Kongregate
<https://www.mtg.com/press-releases/mtg-to-acquire-u-s-cross-platform-games-publisher-developer-kongregate/>
- 10) CD Projekt Annual 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 spendings
<http://toucharcade.com/2016/10/14/free-to-play-whales-are-now-boycotting-spending-in-games-to-get-changes>
- 12) Six degrees of separation
Seis grados de separación es la idea de que todos los seres vivos y todo lo demás en el mundo están a seis o menos pasos de distancia uno del otro, de modo que una cadena de declaraciones de "un amigo de un amigo" puede hacerse para conectar a dos personas cualquiera en un máximo de seis pasos.
- 13) F2P Whales
<http://www.adweek.com/digital/infographic-whales-account-for-70-of-in-app-purchase-revenue/>
- 14) Explanation of DAICO
<https://ethresear.ch/t/explanation-of-daicos/465>

www.theabyss.com