The Abyss

Livre blanc

Avril 2018

ver. 2.0

Contenus

Avertissement 3

Résumé 5

1 Le Marché et L'industrie 9

1.1 MMO (Massively Multiplayer Online), jeu en ligne massivement multijoueur 9

2 Plateformes de distribution numérique actuelles 11

3 Il est temps pour une nouvelle plateforme 12

3.1 The Abyss en tant que plate-forme de distribution numérique de nouvelle génération 12

3.2 Principales caractéristiques du projet:. 12

3.3 Les avantages de the Abyss pour les développeurs. 13

3.4 Les avantages de the Abyss pour les joueurs 14

4 Structure de la plateforme et services de base 16

4.1 Section de compte personnel pour les développeurs et personnalisation 17

4.2 Section de compte personnel des joueurs et personnalisation. 18

5 Système de statistiques 18

5.1 Description du système et termes 18

6 Économie de la plateforme Abyss 20

6.1 Priorités du token ABYSS 20

6.2 Répartition des paiements des utilisateurs 21

6.3 Écosystème de récompenses crypto. 21

6.3.1 Programmes de parrainage 21

6.3.2 Programmes de motivation 24

6.4 Réalisations en jeu 24

6.5 Syndicat (Masternodes) 24

6.6 Création de token 25

6.7 Enchéres 25

7 Réseau CPA interne (coût par action) 26

7.1 Système de lien de parrainage 26

7.2 Trafic motivé 27

7.3 Promotions par E-mail 27

7.4 Publicité dans les médias 27

7.5 Contenu. 27

8 L'équipe Abyss 27

9 Feuille de route 30

10 Réferences 31

Avertissement

LES INFORMATIONS CONTENUES DANS CE LIVRE BLANC SONT DISPONIBLES EN RELATION AVEC LA PRÉSENTATION DU PROJET THE ABYSS TOKEN AUX POSSESSEURS DE TOKEN POTENTIEL. L'ENSEMBLE D'INFORMATIONS QUI SUIT NE PEUT ETRE EXHAUSTIF ET N'IMPLIQUE AUCUN ELEMENT D'UN CONTRAT DE RELATION. SON SEUL OBJECTIF EST DE FOURNIR DES INFORMATIONS PERTINENTES ET RAISONNABLES AUX POTENTIELS POSSESSEURS DE TOKEN POUR QU'ILS DÉTERMINENT S'IL Y VONT FAIRE UNE ANALYSE APPROFONDIE AVEC L'INTENTION DE CONTRIBUER ET D'OBTENIR DES TOKENS ABYSS.

AUCUN COURTIER, CONCESSIONNAIRE, VENDEUR OU AUTRE PERSONNE N'A ÉTÉ AUTORISÉ PAR LA SOCIÉTÉ OU SES ADMINISTRATEURS A PUBLIER TOUTE PUBLICITÉ OU DONNER DES RENSEIGNEMENTS OU FAIRE N'IMPORTE QUELLE REPRÉSENTATIONS EN RELATION AVEC LA SOCIÉTÉ AUTRES QUE CELLES CONTENUES DANS CE LIVRE BLANC ET AUTRES DOCUMENTS MENTIONNÉS CI-APRÈS, ET SI DONNÉS, CES INFORMATIONS OU CES REPRÉSENTATIONS NE DOIVENT PAS ÊTRE RELIER A LA SOCIETE A MOINS QU'ELLES AIENT ÉTÉ AUTORISÉS.

CE LIVRE BLANC NE CONSTITUE PAS, ET NE PEUT ÊTRE UTILISÉ AUX FINS D'UNE OFFRE OU D'UNE INVITATION À ACHETER DES TOKEN ABYSS ÉMIS PAR LA SOCIÉTÉ PAR UNE PERSONNE DANS UNE JURIDICTION: (I) DANS LAQUELLE UNE TELLE OFFRE OU INVITATION N'EST PAS AUTORISÉE; OU (II) DANS LEQUEL LA PERSONNE QUI FAIT UNE TELLE OFFRE OU INVITATION N'EST PAS QUALIFIÉE POUR LE FAIRE, OU (III) À TOUTE PERSONNE À QUI IL EST ILLÉGAL DE FAIRE UNE TELLE OFFRE OU INVITATION. LA DISTRIBUTION DE CE LIVRE BLANC DANS CERTAINES JURIDICTIONS PEUT ÊTRE RESTREINTE ET, EN CONSÉQUENCE, LES PERSONNES EN POSSESSION DE QUI IL EST REÇU SONT TENUES DE S'INFORMER ET D'OBSERVER DE TELLES RESTRICTIONS.

CE LIVRE BLANC ET L'OFFRE, LA VENTE OU LA LIVRAISON DE TOKEN ABYSS NE PEUVENT ÊTRE INTERPRÉTÉS COMME IMPLIQUANT: (I) QUE LES INFORMATIONS CONTENUES DANS CE LIVRE BLANC SONT EXACTES ET COMPLÈTES APRÈS SA DATE D'ÉMISSION; OU (II) QU'IL N'Y A PAS EU DE CHANGEMENT DÉFAVORABLE IMPORTANT DANS LA SITUATION FINANCIÈRE DE LA SOCIÉTÉ DEPUIS CETTE DATE; OU (III) QUE TOUTE AUTRE INFORMATION FOURNIE DANS LE CADRE DU LIVRE BLANC EST EXACTE À TOUT MOMENT POSTÉRIEUREMENT À LA DATE À LAQUELLE ELLE EST PUBLIÉE OU, SI ELLE EST DIFFÉRENTE, À LA DATE INDIQUÉE DANS CE LIVRE BLANC.

L'ACHAT DE TOKEN ABYSS PEUT METTRE EN PÉRIL L'ARGENT D'UN CONTRIBUTEUR EN PARTIE OU EN TOTALITÉ. LES CONTRIBUTEURS DEVRAIENT DONC DEMANDER DES CONSEILS APPROPRIÉS ET LIRE TOUTES LES INFORMATIONS CONTENUES DANS CE LIVRE BLANC AVANT DE PRENDRE UNE DÉCISION. UN CONTRIBUTEUR POTENTIEL DEVRAIT TOUJOURS CHERCHER

UN AVIS INDÉPENDANT AVANT DE DÉCIDER DE CONTRIBUER À UN PROJET DE CETTE NATURE. LES ÉVENTUELS CONTRIBUTEURS DOIVENT ÊTRE CONSCIENTS DES RISQUES POTENTIELS LIÉS À LEUR CONTRIBUTION ET NE DOIVENT PRENDRE LA DÉCISION DE CONTRIBUER QU'APRÈS UN EXAMEN ATTENTIF ET UNE CONSULTATION AVEC LEURS PROPRES CONSEILLERS INDÉPENDANTS SUR TOUTE QUESTION CONCERNANT LES JETONS ABYSSAUX, LA SOCIÉTÉ, ET CE PAPIER BLANC.

IL EST DE LA RESPONSABILITÉ DE TOUTE PERSONNE EN POSSESSION DE CE DOCUMENT DE S'INFORMER, D'OBSERVER ET DE SE CONFORMER À TOUTES LES LOIS ET RÉGLEMENTATIONS APPLICABLES DE TOUTE JURIDICTION COMPÉTENTE. LES CONTRIBUTEURS ÉVENTUELS DEVRAIENT S'INFORMER DES EXIGENCES LÉGALES DE LA DEMANDE POUR UN TEL TOKEN ET DES EXIGENCES DE CONTRÔLE DES CHANGES ET DES TAXES DANS LES PAYS DE LEUR NATIONALITÉ, RÉSIDENCE OU DOMICILE.

SAUF POUR L'OFFRE INITIALE DE COIN À MALTE, AUCUNE ACTION N'A ÉTÉ OU NE SERA ENTREPRISE PAR L'ÉMETTEUR QUI PERMETTRAIT UNE 'OFFRE PUBLIQUE DE TOKEN OU LA DISTRIBUTION DU LIVRE BLANC (OU DE TOUTE PARTIE DE CELUI-CI) OU DE TOUT MATÉRIEL CONNEXE DANS UN PAYS OU JURIDICTION OÙ UNE ACTION À CETTE FIN EST REQUISE.

LES DÉCLARATIONS FAITES DANS CE LIVRE BLANC SONT, SAUF INDICATION CONTRAIRE, FONDÉES SUR LA LOI ET LA PRATIQUE ACTUELLEMENT EN VIGUEUR À MALTE ET SONT SUSCEPTIBLES D'ÊTRE MODIFIÉES.

TOUS LES CONSEILLERS DE LA SOCIÉTÉ ONT AGI ET AGISSENT EXCLUSIVEMENT POUR LA SOCIÉTÉ PAR RAPPORT AUX TOKEN ABYSS ET N'ONT AUCUNE OBLIGATION CONTRACTUELLE, FIDUCIAIRE OU AUTRE ENVERS UNE AUTRE PERSONNE ET, PAR CONSÉQUENT, NE SERONT PAS RESPONSABLES ENVERS UN CONTRIBUTEUR OU TOUTE AUTRE PERSONNE EN CE QUI CONCERNE LES TRANSACTIONS PROPOSÉES DANS CE LIVRE BLANC, CES CONSEILLERS NE SONT PAS NON PLUS RESPONSABLES DU CONTENU ET DE L'INFORMATION CONTENUE DANS CE LIVRE BLANC, DE SON EXHAUSTIVITÉ OU DE SON EXACTITUDE OU DE TOUTE AUTRE DÉCLARATION FAITE À CE SUJET.

SAUF INDICATION CONTRAIRE, LE CONTENU DU SITE WEB DE LA SOCIÉTÉ DIRECTEMENT OU D'AUTRES SITES WEB INDIRECTEMENT LIÉS AU SITE WEB DE LA SOCIÉTÉ NE FONT PAS PARTIE DE CE LIVRE BLANC. EN CONSÉQUENCE, AUCUN CONTRIBUTEUR NE DOIT SE FIER À DES INFORMATIONS OU À D'AUTRES DONNÉES CONTENUES DANS CES SITES WEB POUR JUSTIFIER SA DÉCISION DE CONTRIBUER AU PROJET THE ABYSS.

NEITHER THIS WHITE PAPER NOR ANY OTHER INFORMATION SUPPLIED HEREIN IN CONNECTION WITH THE ABYSS TOKENS (I) IS INTENDED TO PROVIDE THE BASIS OF ANY CREDIT OR OTHER EVALUATION, NOR (II) SHOULD BE CONSIDERED AS A RECOMMENDATION BY THE COMPANY THAT ANY RECIPIENT OF THIS WHITE PAPER, OR ANY OTHER INFORMATION SUPPLIED IN CONNECTION THEREWITH, SHOULD PURCHASE ANY TOKENS

ISSUED BY THE COMPANY. ACCORDINGLY, PROSPECTIVE CONTRIBUTORS SHOULD MAKE THEIR OWN INDEPENDENT EVALUATION OF ALL RISK FACTORS.

CE DOCUMENT CONTIENT DES DÉCLARATIONS QUI SONT OU PEUVENT ÊTRE CONSIDÉRÉES COMME DES «ÉNONCÉS PROSPECTIFS». UNE DÉCLARATION PROSPECTIVE PEUT ÊTRE IDENTIFIÉE PAR L'UTILISATION D'UNE TERMINOLOGIE PROSPECTIVE INCLUANT LES TERMES "CROIRE", "ESTIMER", "ANTICIPER", "PRÉVOIR", "AVOIR L'INTENTION", "POUVOIR", "VOULOIR" OU "DEVRAIT" OU, DANS CHAQUE CAS, LEURS VARIATIONS NÉGATIVES OU AUTRES OU UNE TERMINOLOGIE COMPARABLE. CES ÉNONCÉS PROSPECTIFS SE RAPPORTENT À DES QUESTIONS QUI NE SONT PAS DES FAITS HISTORIQUES. ILS APPARAISSENT À PLUSIEURS ENDROITS DANS CE DOCUMENT ET COMPRENNENT DES DÉCLARATIONS SUR LES INTENTIONS, CROYANCES OU ATTENTES ACTUELLES DE LA SOCIÉTÉ ET DE SES DIRIGEANTS CONCERNANT, ENTRE AUTRES, LA STRATÉGIE ET LE PLAN D'AFFAIRES, LES RÉSULTATS D'EXPLOITATION, LA SITUATION FINANCIÈRE, LES LIQUIDITÉS ET PERSPECTIVES DE L'ENTREPRISE ET DES MARCHÉS SUR LESQUELS ELLE OPÈRE.

DE PAR LEUR NATURE, LES ÉNONCÉS PROSPECTIFS COMPORTENT DES RISQUES ET DES INCERTITUDES PARCE QU'ILS SE RAPPORTENT À DES ÉVÉNEMENTS ET DÉPENDENT DE CIRCONSTANCES QUI PEUVENT SURVENIR OU NON DANS LE FUTUR. LES ÉNONCÉS PROSPECTIFS NE CONSTITUENT PAS DES GARANTIES DE PERFORMANCE FUTURE ET NE DEVRAIENT DONC PAS ÊTRE INTERPRÉTÉS COMME TELS. LES RÉSULTATS D'EXPLOITATION RÉELS, LA SITUATION FINANCIÈRE, LA LIQUIDITÉ ET LE DÉVELOPPEMENT STRATÉGIQUE DE LA SOCIÉTÉ PEUVENT DIFFÉRER SENSIBLEMENT DES ÉNONCÉS PROSPECTIFS CONTENUS DANS CE LIVRE BLANC. EN OUTRE, MÊME SI LES RÉSULTATS D'EXPLOITATION, LA SITUATION FINANCIÈRE ET LA LIQUIDITÉ DE LA SOCIÉTÉ SONT CONFORMES AUX ÉNONCÉS PROSPECTIFS CONTENUS DANS CE LIVRE BLANC, CES RÉSULTATS OU DÉVELOPPEMENTS PEUVENT NE PAS ÊTRE RÉVÉLATEURS DES RÉSULTATS OU DES DÉVELOPPEMENTS AU COURS DES PÉRIODES ULTÉRIEURES.

CE DOCUMENT N'EST PAS CONFORME AUX LOIS ET RÈGLEMENTS DE TOUTE JURIDICTION VISANT À PROTÉGER LES INVESTISSEURS.

CE LIVRE BLANC EN FRANÇAIS EST LA PRINCIPALE SOURCE D'INFORMATION OFFICIELLE SUR LA VENTE DE THE ABYSS. LES INFORMATIONS CONTENUES DANS LE PRÉSENT DOCUMENT PEUVENT PARFOIS ÊTRE TRADUITES DANS D'AUTRES LANGUES OU UTILISÉES LORS DE COMMUNICATIONS ÉCRITES OU VERBALES AVEC DES CLIENTS EXISTANTS OU POTENTIELS, DES PARTENAIRES, ETC. EN RAISON DE CETTE TRADUCTION OU COMMUNICATION, CERTAINES INFORMATIONS CONTENUES DANS CE DOCUMENT PEUVENT ÊTRE PERDUES, CORROMPUES OU DÉFORMÉ. L'EXACTITUDE DE CES COMMUNICATIONS ALTERNATIVES NE PEUT ÊTRE GARANTIE. EN CAS DE CONFLITS OU D'INCOHÉRENCES ENTRE CES TRADUCTIONS ET COMMUNICATIONS ET CE LIVRE BLANC OFFICIEL EN LANGUE ANGLAISE, LES DISPOSITIONS DE CE DOCUMENT ORIGINAL EN LANGUE ANGLAISE

PRÉVAUDRONT. THE ABYSS NE PERMET PAS AUX UTILISATEURS D'ÉVITER LES CONTRÔLES DE CAPITAUX D'AUCUNE SORTE ET NE LEUR PERMET PAS D'INVESTIR.

L'OFFRE DE TOKEN ABYSS SUR LA PLATEFORME THE ABYSS EST FAITE POUR PERMETTRE L'UTILISATION DES SERVICES ET DE LA PLATEFORME THE ABYSS ET NON À DES FINS D'INVESTISSEMENT OU DE SPÉCULATION. L'OFFRE POTENTIELLE DE THE ABYSS SUR UNE PLATEFORME DE NÉGOCIATION NE CHANGERAIT PAS LA QUALIFICATION JURIDIQUE DES TOKENS QUI RESTENT UN MOYEN D'UTILISATION DE LA PLATEFORME DE JEU THE ABYSS ET NE CONSTITUENT PAS UN INSTRUMENT FINANCIER OU TOUTE AUTRE FORME D'INVESTISSEMENT DE NATURE FINANCIÈRE DANS TOUTE JURIDICTION . THE ABYSS NE DOIT PAS ÊTRE CONSIDÉRÉ COMME UN CONSEILLER EN MATIÈRE JURIDIQUE, FISCALE OU FINANCIÈRE. TOUTE INFORMATION CONTENUE DANS LE LIVRE BLANC EST FOURNIE À TITRE D'INFORMATION GÉNÉRALE SEULEMENT ET THE ABYSS NE FOURNIT AUCUNE GARANTIE QUANT À L'EXACTITUDE ET L'EXHAUSTIVITÉ DE CETTE INFORMATION.

LES AUTORITÉS DE RÉGLEMENTATION EXAMINENT ATTENTIVEMENT LES ENTREPRISES ET LES OPÉRATIONS ASSOCIÉES AUX CRYPTOMONNAIES DANS LE MONDE. À CET ÉGARD, DES MESURES RÉGLEMENTAIRES, DES ENQUÊTES OU DES ACTIONS PEUVENT AVOIR UN IMPACT SUR LES ACTIVITÉS DE THE ABYSS ET MÊME LIMITER OU EMPÊCHER LE DÉVELOPPEMENT DE SES ACTIVITÉS À L'AVENIR. TOUTE PERSONNE S'ENGAGEANT À DÉTENIR DES TOKEN ABYSS DOIT ÊTRE CONSCIENTE DU MODÈLE THE ABYSS, LE LIVRE BLANC OU LES TERMES ET CONDITIONS PEUVENT CHANGER OU DOIVENT ÊTRE MODIFIÉS EN RAISON DE NOUVELLES EXIGENCES RÉGLEMENTAIRES ET DE CONFORMITÉ DE TOUTE LÉGISLATION APPLICABLE DANS TOUTES LES JURIDICTIONS. DANS CE CAS, LES CONTRIBUTEURS ET TOUTE PERSONNE S'ENGAGEANT À DÉTENIR DES TOKEN ABYSS RECONNAISSENT ET COMPRENNENT QUE NI LES THE ABYSS NI AUCUN DE SES AFFILIÉS NE SERONT TENUS RESPONSABLES DES PERTES OU DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS CAUSÉS PAR DE TELS CHANGEMENTS. THE ABYSS FERA TOUT SON POSSIBLE POUR LANCER SES OPÉRATIONS ET DÉVELOPPER LA PLATEFORME THE ABYSS. QUICONQUE ENTREPREND D'ACQUÉRIR DES TOKEN ABYSS RECONNAÎT ET COMPREND QUE THE ABYSS NE DONNE AUCUNE GARANTIE QU'IL PARVIENDRA À ATTEINDRE DE TELS RÉSULTATS. LES CONTRIBUTEURS RECONNAISSENT ET COMPRENNENT QUE THE ABYSS (Y COMPRIS SES ORGANES DE DIRECTION ET SES EMPLOYÉS, CONSULTANTS ET CONSEILLERS) N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR TOUTE PERTE OU TOUT DOMMAGE QUI RÉSULTERAIT OU SE RAPPORTERAIT À L'INCAPACITÉ D'UTILISER DES TOKEN ABYSS, SAUF EN CAS D'INCONDUITE INTENTIONNELLE OU UNE NÉGLIGENCE GRAVE.

CHAQUE DÉTENTEUR DE TOKEN ABYSS NE DEVRAIT ENVISAGER DE S'EMPARER QUE DU NOMBRE DE TOKEN QU'IL ESTIME SUFFISANT POUR ACCÉDER (SUR LA PLATEFORME THE ABYSS) AUX SERVICES DONT IL A BESOIN ET QU'IL PEUT UTILISER DIRECTEMENT. MÊME SI THE ABYSS PERMETTRA AU TOKEN D'ÊTRE ÉCHANGÉ SUR DES ÉCHANGES EXTERNES, CES ÉCHANGES SONT DES TIERS QUI PEUVENT CHOISIR DE NE JAMAIS LISTER LE TOKEN ABYSS.

CELA SIGNIFIE QU'IL N'Y A AUCUNE GARANTIE QUE LE TOKEN ABYSS SERA ÉCHANGEABLE, ET DONC, IL N'Y A AUCUNE GARANTIE QUE LES DÉTENTEURS DE TOKEN ABYSS POURRONT VENDRE UN SURPLUS DE TOKEN ABYSS DONT ILS N'ONT PAS BESOIN, MÊME DANS LE CAS OÙ LES TOKEN ABYSS POURRAIENT ÊTRE VENDU, IL N'Y A AUCUNE GARANTIE QUE LE PRIX OFFERT NE SERA PAS INFÉRIEUR AU PRIX D'OFFRE INITIAL DU TOKEN, GÉNÉRANT DES PERTES POUR LE DÉTENTEUR DE TOKEN THE ABYSS.

PUISQUE LA DÉTENTION DE TOKEN ABYSS N'EST ASSOCIÉE À AUCUN INVESTISSEMENT, IL N'Y A PAS DE LIEN ENTRE LA RENTABILITÉ DE LA PLATEFORME ABYSS ET LA VALEUR QUE LE TOKEN ABYSS PEUT HYPOTHÉTIQUEMENT ATTEINDRE SUR DES ÉCHANGES TIERS, AU CAS OÙ DE TELS ÉCHANGES DÉCIDERAIENT DE LISTER LE TOKEN ABYSS. DE PLUS, EN CAS DE DÉFAILLANCE DU PROJET, THE ABYSS POURRAIT NE PAS ÊTRE EN MESURE DE FOURNIR LES SERVICES DE PLATEFORME AUX DÉTENTEURS DE TOKEN.

THE ABYSS NE PEUT ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE DES PERTES DUES À LA SITUATION SUIVANTE OU À TOUTE AUTRE SITUATION: PAR EXEMPLE, L'IMPOSSIBILITÉ POUR LES DÉTENTEURS DE TOKEN DE VENDRE LEURS TOKEN ABYSS; LE CAS OÙ AUCUN ÉCHANGE NE CHOISIT DE LISTER LES TOKEN ABYSS; LES PERTES DUES À LA VENTE DE TOKEN ABYSS À UN PRIX INFÉRIEUR AU PRIX PAYÉ; ÉCHEC DU PROJET ET FERMETURE DE LA PLATEFORME AVEC IMPOSSIBILITÉ D'UTILISER LES SERVICES.

LE NOM THE ABYSS, LE SITE WEB, LES MÉDIAS SOCIAUX THE ABYSS SONT LA SEULE PROPRIÉTÉ DE THE ABYSS LTD, UNE SOCIÉTÉ LÉGALEMENT INCORPORÉE ET ENREGISTRÉE SOUS LES LOIS DE MALTE.

Résumé

Nous avons atteint un point dans l'ère numérique, où les options de jeu ne manquent pas. Qu'ils soient joués sur un ordinateur personnel, une console, un téléphone mobile, une tablette ou même une montre, les jeux vidéo sont accessibles à tout moment. Au cours des trois dernières décennies, nous avons assisté au développement sans précédent de l'industrie du jeu vidéo, des boîtes en plastique avec Tetris en noir et blanc aux casques de réalité virtuelle. Les jeux vidéo ont d'abord contesté d'autres formes de divertissement; maintenant ils en sont le leader.

Il semblerait que le plus gros problème pour les développeurs de jeux vidéo devrait être de créer du contenu et un produit intéressant. En fait, le plus difficile est de trouver un moyen de faire ressortir le produit parmi les masses d'autres options de jeux vidéo et d'atteindre le joueur. Les dépenses publicitaires représentent souvent plus de la moitié du budget consacré au développement de jeux vidéo. Le coût du trafic a régulièrement augmenté avec la montée des offres sur le marché. Mais quel montant investi dans la publicité est vraiment efficace?

L'émergence de la technologie blockchain[1] a permis la création d'une plateforme de distribution numérique de nouvelle génération, livrant tous les types de jeux vidéo (MMOs et cryptogames[2] Free2play étant une priorité), y compris les titres AAA, avec une communauté mondiale en pleine croissance. Contrairement à d'autres plateformes (Steam, Origin, GOG, etc.), La plateforme The Abyss offre un système révolutionnaire de parrainage motivationnel et multiniveau, permettant aux joueurs de gagner des gains dans les activités en jeu et sociales, ainsi que les paiements des autres joueurs. En utilisant la plateforme The Abyss, les développeurs réduiront leurs dépenses de marketing et recevront un revenu supplémentaire grâce aux parrainages effectués avec d'autres jeux sur la plateforme. D'autres avantages incluants, le paiements de vos gains de parrainage automatiques sur un compte en crypto-monnaie, le réseau CPA interne[3] etc.

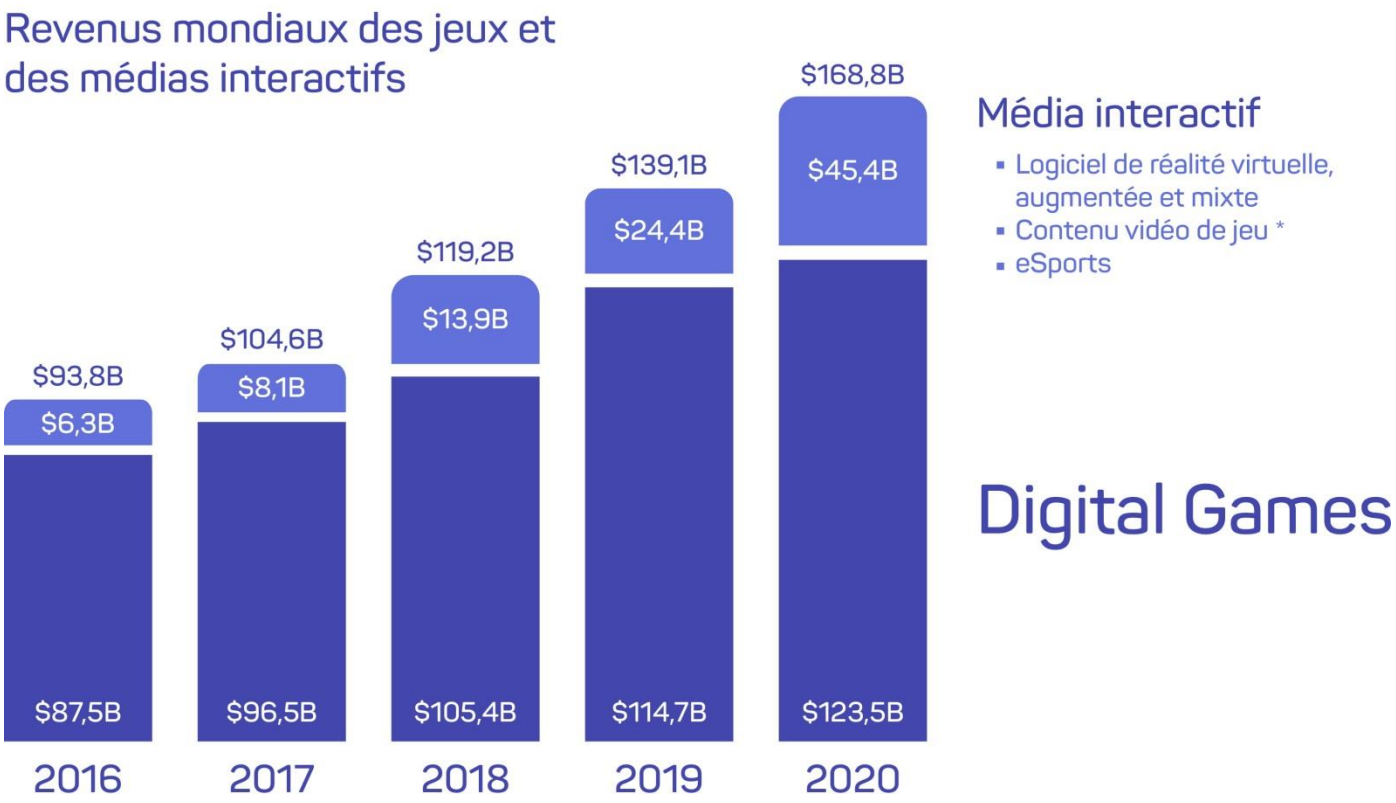
[1] La Blockchain, une forme de livre de compte numérique, est une base de données / un livre électronique ou numérique qui est distribué, décentralisé, partagé et répliqué. Elle peut être public ou privé, autorisé ou sans permission, est immuable, protégé cryptographiquement et est auditable.

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

[3] Le coût par action est un modèle de tarification de la publicité en ligne où l'annonceur paie pour une acquisition spécifique - par exemple une vente, un clic ou un envoi de formulaire (par exemple, demande de contact, inscription à la newsletter, inscription etc.).

1 Le marché sur lequel The Abyss opère

En 2017, l'industrie du jeu vidéo a dépassé un niveau de revenu de 100 milliards de dollars. La taille du marché est d'environ 104,6 milliards de dollars maintenant. Il a augmenté de 12% jusqu'à présent cette année, et devrait augmenter [4]de 60 à 80% d'ici 2020 pour atteindre un revenu de 168,8 milliards de dollars.



Source: SuperData

1.1 MMO (Massively Multiplayer Online), jeu en ligne massivement multijoueur

SuperData prévoit que le segment des jeux en ligne massivement multijoueurs (MMO) a progressé de 13% en 2016 avec un nombre d'utilisateurs actifs atteignant 879 millions, principalement en ce qui concerne les jeux F2P. La plateforme The Abyss vise à faire des jeux MMO une priorité, projetant ainsi une augmentation corrélée des utilisateurs.

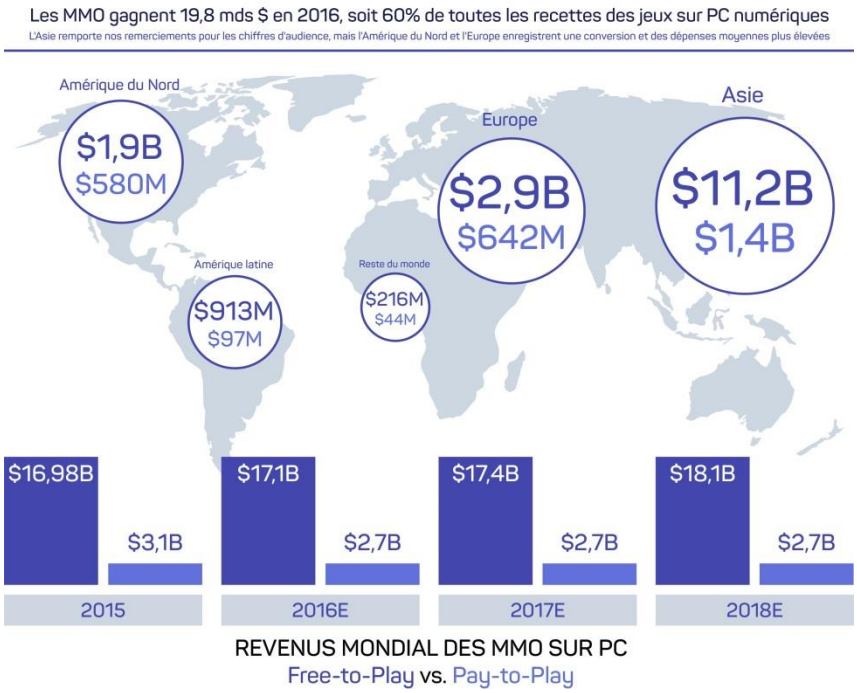
[4] https://ru.pinterest.com/pin/722757440171932573/

	2016		2017E		2018E	
	REVENUE	AUDIENCE	REVENUE	AUDIENCE	REVENUE	AUDIENCE
MOBILE	$43,6B	2,721M	$50,3B	2,903M	$58,1B	3,122M
F2P MMO	$19,1B	827M	$21,5B	879M	$22,2B	891M
P2P MMO	$4,3B	57M	$4,3B	55M	$4,2B	56M
SOCIAL	$7,5B	1,528M	$7,2B	1,532M	$7B	1,550M
DIGITAL CONSOLE/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

Source: SuperData

Les MMO sur PC sont en tête de tous les indicateurs parmi les jeux de genres différents. Les MMO ont représenté 60% des bénéfices de tous les jeux PC en 2016.

Selon le rapport[5] NewZoo, les revenus mondiaux des projets de jeux en ligne multijoueurs continueront à augmenter de manière significative.



Source: SuperData

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

2 Plateformes de distribution numérique actuelles

Les plates-formes de distribution numériques se développent avec succès sur le marché des jeux vidéo actuel. Selon les informations provenant de sources ouvertes, il est possible de noter une tendance mondiale d'augmentation des audiences et des revenus des plates-formes.

Platform	Developer	Information From Open Sources
STEAM	Valve	Les bénéfices totaux se sont élevés à 3,5 milliards de dollars[6] en 2016.
ORIGIN	Electronic Arts	La plateforme a contribué au chiffre d'affaires net numérique d'EA en 2016, qui a atteint 2,9 milliards de dollars[7].
UPLAY	Ubisoft	729 millions[8] d'euros gagnésde la distribution numérique, représentant un peu plus de la moitié de tous les revenus de l'entreprise. Au cours de l'année précédente, cet indicateur était de 32%.
KONGREGATE	Gamestop Corporation/MTG	La plateforme prévoit des bénéfices annuels de 50 millions de dollars pour 2017. Acquise par MTG en 2017[9].
GOG	CD Project	Le bénéfice en 2016 a atteint 38 millions de dollars[10].

Il va de soi que, afin de maximiser la portée de l'audience, les développeurs visent à distribuer leurs projets à travers divers plateformes de distribution numérique. En choisissant un jeu, les utilisateurs ont tendance à opter pour des services avec les fonctions les plus pratiques et des possibilités supplémentaires. Un bon exemple est The Witcher 3, qui est présenté à la fois sur STEAM et 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 Il est temps pour une nouvelle plateforme

Aujourd'hui, le temps est venu de penser à un nouvel environnement de jeu. Les plateformes actuelles sont lourdes et lentes en termes d'interaction avec les développeurs. Les options de publicité sont trop chères et inefficaces pour peu qu'elles existent. Habituellement, la promotion des jeux sur les plateformes est limitée par le choix de plateforme où le jeu est distribué, tandis que la promotion inter-plateformes reste une entreprise à forte intensité de fonds, et le développeur doit dépenser des fonds colossaux pour attirer des joueurs sur le projet sur une plate-forme différente. Les programmes de motivation pour les utilisateurs sont limités par la part des paiements des autres utilisateurs qu'ils apportent, dans le meilleur des cas, ou plus souvent par leur place dans le classement.

3.1 The Abyss en tant que plate-forme de distribution numérique de nouvelle génération

The Abyss a pour objectif de développer une plate-forme de distribution numérique de nouvelle génération, offrant tous les types de jeux vidéo (MMOs et cryptogames Free2play étant une priorité clé), y compris les titres AAA, à la communauté de jeu mondiale en pleine croissance. La plateforme The Abyss offre un système de parrainage révolutionnaire à motivation et à niveaux multiples, permettant aux joueurs de gagner des revenus grâce aux activités dans le jeu et aux activités sociales, ainsi que les paiements des autres joueurs. En utilisant la plateforme The Abyss, les développeurs réduiront leurs dépenses de marketing et recevront un revenu supplémentaire des paiements de parrainage effectués dans d'autres jeux sur la plateforme.

Les token ABYSS sont un mécanisme interne prioritaire d'interaction sur la plateforme (standard ERC20 sur la blockchain Ethereum). Notre plate-forme de jeu sera disponible pour Desktop (Windows, MacOS, Linux), Mobile (iOS et Android) et Web.

3.2 Principales caractéristiques du projet:

- Un puissant programme de parrainage multiniveaux par lequel un utilisateur apporté par un développeur fournit au développeur un montant de token Abyss de tous les paiements et accomplissements dans tout autre jeu sur la plate-forme.
- Un système de parrainage analogue est construit sur une base virale où les joueurs reçoivent un revenu (payé en token ABYSS) pour amener leurs amis et aussi pour leurs paiements. Le joueur peut également accumuler des token grâce à différentes activités sur la plateforme (réalisations, génération de contenu, réseau CPA interne, etc.).

The Abyss utilise le principe du marketing d'affiliation: un revenu maximal est obtenu par les joueurs et les développeurs qui sont les premiers à attirer des utilisateurs sur la plateforme. Le système est orienté pour inviter et retenir plus efficacement les utilisateurs que n'importe quel autre dans la sphère du jeu vidéo.

- **Faibles seuils d'entrée pour le premier contrôle:** options à double devise, toutes les opérations pouvant être effectuées en monnaie fiduciaire et en token ABYSS de la plateforme.

- **Facilité d'utilisation des token:** les token peuvent être transférés aux comptes cryptocurrency à la fois manuellement et automatiquement.

- **Économiser sur le marketing:** un système interne d'offres publicitaires (basé sur les token ABYSS) permet d'échanger du trafic avec d'autres développeurs, de ne recevoir et de transmettre que des utilisateurs pertinents.

- **The Abyss est un service de gamification:** un système bien organisé de syndicats (Masternodes) permet aux utilisateurs de la plateforme d'être organisés en communautés qui deviennent des sources de revenus (payées en token ABYSS) pour les participants. C'est l'une des méthodes de contrôle de la volatilité des token.

3.3 Les avantages de the Abyss pour les développeurs

La plateforme The Abyss offre une logique fondamentalement différente de l'interaction publicitaire pour les développeurs. En achetant et en vendant directement du trafic ciblé entre eux et en recevant des paiements même d'utilisateurs quittant le jeu, les développeurs deviennent une sorte de partenaires. Le modèle d'interaction est ainsi modifié pour devenir compétitif et être mutuellement bénéfique. Il offre une capacité à réduire les dépenses sur la compétitivité et entraîne donc une croissance potentielle des revenus pour les développeurs.

- Les paiements sont acceptés en token ABYSS ainsi qu'en argent fiduciaire;
- La part minimale des paiements par les utilisateurs de la plateforme pour les développeurs est de 70%;
- Les programmes de parrainage peuvent porter la part du développeur à plus de 100% au total;
- Les développeurs peuvent recevoir des paiements en token sans vérifier les documents ou attendre la fin d'une période de reporting;
- Le développeur peut recevoir intégralement sa part en argent fiduciaire, quelle que soit la devise dans laquelle le paiement initial a été reçu par la plate-forme;
- Les développeurs ont accès dès le début à un public ciblé, y compris ceux qui génèrent du contenu;
- Les développeurs ont accès à des statistiques de joueurs spécialisées.
- Les développeurs bénéficient d'un service d'assistance à la clientèle 24/7.

- Les développeurs définissent la profondeur de l'intégration du service de support dans leurs projets (trois niveaux d'intégration sont disponibles);
- Les développeurs se voient proposer un mécanisme pratique et compréhensible pour faire tourner le trafic entre tous les jeux sur la plateforme via un système interne d'offres publicitaires;
- Les développeurs disposent d'un mécanisme simple pour obtenir du trafic à l'intérieur et à l'extérieur de la plate-forme;
- Pas de fraude et moins de remboursements dans les opérations avec des token ABYSS par rapport à ceux utilisant de l'argent fiduciaire;
- Une opportunité de lancer des projets en version alfa ou bêta pour recueillir des opinions, tester et déterminer quels sont les aspects qui requièrent le plus de travail pour améliorer le jeu, en particulier en ce qui concerne le contenu et la monétisation;
- Une quantité exhaustive d'informations, y compris les commentaires des utilisateurs et les critiques des médias, est présentée pour aider à promouvoir le jeu et à le protéger de la concurrence déloyale;
- Les utilisateurs sont incapables de supprimer les commentaires négatifs qui contiennent un mensonge ou sont diffamatoires suite à une réponse officielle d'un développeur dans lequel la situation est expliquée;
- Lignes directrices ouvertes pour la promotion de jeux gratuits au sein de la plateforme, y compris une bannière sur la page principale, un emplacement dans les fenêtres pop-up lorsqu'un client ouvre la plateforme, des évaluations de projets et d'autres solutions marketing sur la plateforme.

3.4 Les avantages de the Abyss pour les joueurs

La plateforme The Abyss offre un large éventail d'options rentables pour les joueurs, telles que les récompenses de parrainage, les récompenses pour les réalisations de jeu et les paiements pour la création de contenu.

- Les joueurs obtiennent un accès mondial à de nombreux jeux en un seul endroit;
- Les joueurs bénéficient de programmes de parrainage individuels dans lesquels un revenu (payé en token ABYSS) est calculé sur la base d'une chaîne de parrainage à cinq niveaux composée d'amis amenés et d'utilisateurs amenés par des amis.;
- ABYSS tokens sont les récompenses obtenues grâce à des réussites personnelles ou conjointes;
- Monétisation du contenu créé (critiques, streams, guides, commentaires, fan art);
- des récompenses en token ABYSS grâce à des ventes aux enchères internes

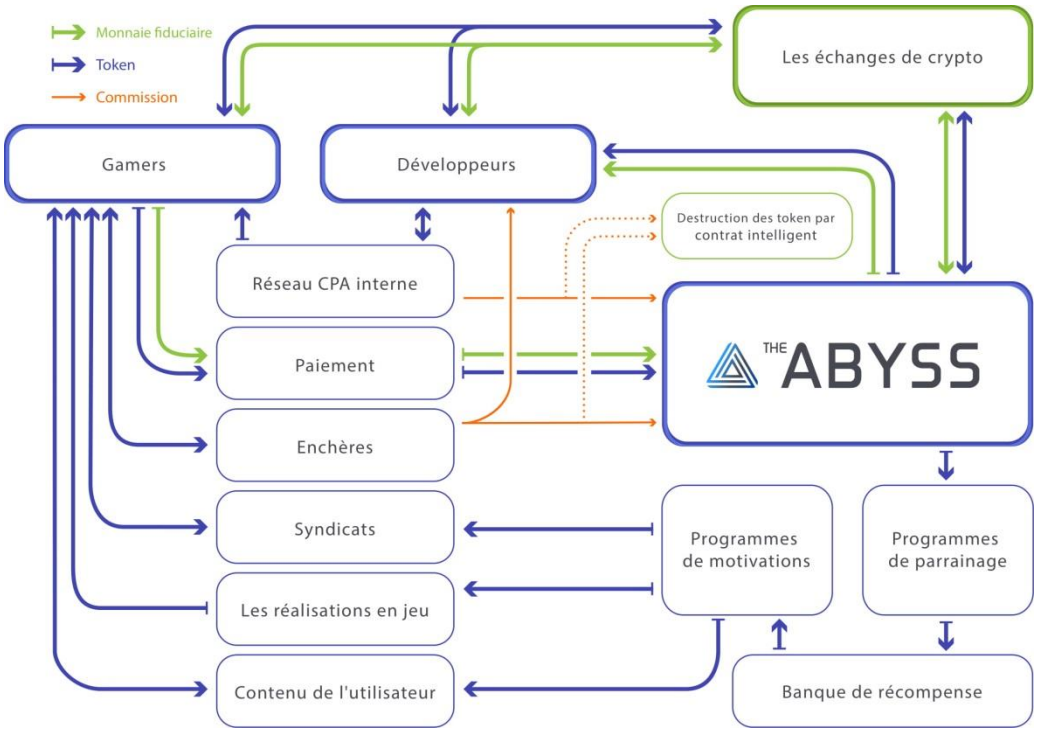
- Les joueurs peuvent gagner des récompenses en token ABYSS supplémentaires en accomplissant des tâches dans le système d'offres pour les développeurs;
- Au-delà du cadre d'un jeu donné, les utilisateurs peuvent former des syndicats et gagner des récompenses en token ABYSS supplémentaires à partir d'activités collaboratives;
- Les token ABYSS sont transféré sur demande sur votre portefeuille Ethereum personnel;
- Il y a un interface interne pour la communication dans le jeu avec n'importe quel utilisateur de la plateforme et un accès rapide aux fonctions importantes;
- Un aperçu des activités des amis sur le portail, y compris les réalisations du jeu, des sessions et d'autres informations. Les paramètres de confidentialité de l'utilisateur peuvent être ajustés individuellement;
- Un système complet et individuel de paramètres client pour chaque utilisateur pour voir seulement ce qui est nécessaire;
- Le compteur de FPS est utilisé pour obtenir des informations sur les performances du jeu pour les utilisateurs de PC;
- Analyse de la fréquence des réalisations influençant la valeur des récompenses pour les utilisateurs et leurs notes;
- Les mises à jour automatiques des jeux permettent aux joueurs de ne pas se préoccuper de la version actuelle d'un jeu, tandis que la possibilité de limiter la vitesse de téléchargement des fichiers nécessaires sera pratique pour les utilisateurs ayant une connexion Internet lente. En ce qui concerne ces options, il est possible de définir un calendrier ou simplement désactiver l'option de mise à jour automatique;
- Un régime d'hibernation permet de libérer des ressources informatiques lorsque les clients tournent en tache de fond ou lorsque les utilisateurs sont dans le jeu;
- Un régime «hors réseau» permet aux joueurs de maintenir l'accès à certaines fonctions de la plateforme même s'il n'y a pas de connexion Internet;
- Pendant les sessions de jeu, les utilisateurs peuvent obtenir des données sur tous les joueurs avec lesquels ils interagissent pendant le jeu afin qu'ils puissent se connaître et devenir amis;
- Les captures d'écran et les captures vidéo du processus de jeu permettent la publication de tout moment important pour un joueur en particulier. L'utilisateur peut ajuster la qualité des captures d'écran et de la vidéo, ainsi que les raccourcis clavier et l'emplacement pour enregistrer les données avec les dates et heures du processus enregistré;
- Une opportunité d'organiser des ordinateurs dans un réseau local virtuel même s'ils sont physiquement distants (dans différentes villes, pays ou même continents). Cela permet de

jouer avec des amis pour qui les serveurs de jeu officiels ne fonctionnent pas ou sont inaccessibles;

- Un moteur de recherche pratique pour trouver et ajouter des amis, en fonction de leur identifiant unique, pseudo, adresse e-mail ou tout autre paramètre.

4 Structure de la plateforme et services de base

The Abyss est un écosystème complet, composé d'éléments mutuellement parrainés.



Authentification unifiée. La fonctionnalité d'un système d'authentification unifié (y compris les réseaux sociaux) permet aux utilisateurs de se connecter facilement à la plate-forme et d'accéder à toutes les opportunités offertes par le service. L'authentification à deux facteurs et la possibilité d'instaurer un blocage IP renforcent la capacité de protéger les comptes d'utilisateurs.

Facturation unifiée et opérations à double devise. Un système unifié pour recevoir les paiements via des services de paiement fiables répond à toutes les exigences de la plate-forme. Comme la blockchain est une technologie relativement nouvelle et qu'elle n'est pas encore massivement utilisée, les opérations en double devise sont un instrument crucial pour chaque jeu. Les développeurs peuvent recevoir des paiements pour leurs jeux dans une monnaie fiduciaire

habituelle ainsi qu'en token ABYSS, ce dernier offrant une gamme d'avantages pour tous les participants de la plateforme.

Service de support client. Un service de support 24 heures sur 24 permet de réduire les sorties d'utilisateurs naturels. Plus le service de support est intégré dans un jeu, plus la loyauté de ses joueurs est élevée. Nous fournissons déjà un service de support aux utilisateurs 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7 pour les projets Destiny.Games. Si nécessaire, l'offre de langues sera étendue. Nous proposons trois niveaux d'intégration pour les projets: basique, avancé et package complet, grâce auxquels les employés du service de support peuvent répondre aux questions concernant le projet particulier.

Système transparent pour les statistiques et les rapports. Les développeurs en start-up ne sont pas toujours capables de compiler et d'interpréter les métriques de jeu afin qu'ils puissent utiliser les informations obtenues pour développer leurs projets de jeu. Les métriques les plus demandées dans l'industrie du jeu vidéo, ainsi que les formes de rapports pratiques, sont présentées pour chaque projet immédiatement après l'intégration. Nous compilons les événements fondamentaux, les interprétons puis nous transmettons notre analyse et nos prévisions aux développeurs. L'uniformité dans la compilation des données des projets exclut les écarts dans les statistiques. Pour chaque projet, ARPU, MAU, LTV et autres paramètres sont considérés de manière similaire.

Forum. Un espace commun de communication entre tous les participants de notre écosystème de jeu vidéo. Nous prévoyons de créer notre propre forum commun pour tous les jeux de la plateforme où chaque utilisateur peut sélectionner les thèmes qui l'intéressent.

En outre, le forum comprendra un espace de communication entre les développeurs et les entrepreneurs où les problèmes peuvent être résolus, comme la recherche d'experts en marketing ou l'embauche d'employés dans un autre pays. Les joueurs peuvent communiquer directement avec les développeurs et proposer leurs propres services. The Abyss prévoit de vérifier les entrepreneurs afin que la sélection des partenaires pour la collaboration soit la plus productive possible.

4.1 Section de compte personnel pour les développeurs et personnalisation

La section de compte personnel d'un développeur comprendra deux domaines: public et privé.

L'espace privé doit contenir des rapports sur tous les jeux du développeur, les offres publicitaires actuelles et les bénéfices des programmes de parrainage. L'espace privé doit servir de centre de gestion des jeux, du trafic et du public du développeur.

L'espace public est une page unique pour le développeur. Il peut être personnalisé au niveau d'un site d'entreprise, composé de nouvelles, d'annonces, de concours, de votes et de messages.

4.2 Section de compte personnel des joueurs et personnalisation

Les MMO, notre objectif principal, sont uniques dans leur socialisation exclusive. Les liens viraux entre les joueurs et les projets MMO sont si forts que les communautés de jeu locales restent unies même après la clôture d'un projet particulier, choisissant de chercher une nouvelle façon de jouer ensemble.

Cela signifie que les joueurs ont certainement besoin de pages personnalisées pour maintenir une présence et communiquer sur la plateforme. La section compte personnel d'un joueur fournit des informations sur toutes ses opérations financières, son solde actuel et ses offres avantageuses pour la création de jeux, l'opportunité de relier un portefeuille Ethereum personnel, de commander des token ABYSS, des statistiques complètes pour tous les parrainages et programmes motivationnels , ainsi que les taux actuels pour les récompenses pour les réalisations de jeux, la fonctionnalité de communication directe avec les joueurs et les amis parrainé, et bien plus encore.

L'espace public de la section de compte personnel est un lieu de personnalisation et d'expression de soi, de communication et de publication de diverses réalisations.

5 Système de statistiques

Les systèmes actuels de statistiques sur la majorité des plateformes de distribution numériques n'évaluent que les paiements et le comportement du trafic à l'entrée dans le projet. Toutes les autres mesures sont généralement laissées dans en coulisses. Les développeurs expérimentés comprennent l'importance des statistiques et de l'analyse pour un projet de jeu, où même un changement dans les icônes du magasin de jeu peut considérablement changer la conversion d'un paiement.

5.1 Description du système et termes

Un projet MMO ne peut exister sans un public pouvant être considéré comme un trafic avant d'entrer dans le jeu. Le comportement du trafic est mesuré à partir de l'apparition publicitaire jusqu'à la sortie du jeu. Chaque étape sur la trajectoire de rétention des utilisateurs est fixée avec diverses conversions qu'un développeur particulier peut optimiser pour réduire considérablement les dépenses pour gagner du trafic.

La réalisation de l'analyse d'un projet de jeu peut représenter jusqu'à un tiers du code de programmation. Un système efficace de statistiques et d'analyse nécessite une profonde intégration dans le projet, où chaque action d'un utilisateur est enregistrée dans une base de données.

Tous les projets de jeux vidéo sont uniques: économie du jeu, systèmes de motivation, tâches dans le jeu, objets, etc. En outre, la majorité des projets ont des métriques communes, basées sur des événements fondamentaux inhérents à de tels projets, compilées et interprétées pour la plateforme puis sont envoyés aux développeurs sous la forme de tableaux pratiques avec des détails et des prévisions.

Terme	Description
Statistiques générales et prévisions	Bref rapport qui présente des données minimales. Le nombre d'inscriptions et la somme des paiements par jour. Résultats, données du mois écoulé et prévisions actuelles.
Rapport d'inscription	Des statistiques complètes sur le trafic entrant du projet, tant en dehors du cadre que du système interne d'offres. Impressions, clics, payeurs, transitions de niveau, conversions, division par cohorte, etc.
Métriques de base du projet	Rapport consolidé sur le comportement quotidien en ce qui concerne le jeu. Nombre de ceux en ligne par jour, ARPU, ARPPU, MAU, DAU, ADAU, CCU, nombre de paiements, pourcentage de payeurs, nombre de paiements par utilisateur (par jour / semaine / mois), filtrés par cohorte, groupement, etc.
Rapport sur le ROI (retour sur investissement)	Évaluation de la récupération du trafic apporté pendant une certaine période, avec une possibilité de filtrage par cohorte dans des périodes courtes et longues à partir de chaque enregistrement..
Rapport des partenaires	Évaluation de la quantité et de la qualité du trafic, avec une possibilité de comparer simultanément le comportement du trafic de chaque partenaire ou offre.
Rapport sur le ROI (d'après le calendrier)	Évaluation de la récupération du trafic par rapport aux périodes calendaires avec évaluation simultanée du retour sur investissement par partenaire.
Rapport sur le retours des utilisateurs	Rapport crucial pour évaluer les activités de marketing visant à ramener les utilisateurs. Vous permet de comparer le nombre d'utilisateurs retournés pour des périodes fixes après leur retour et de voir les paiements ultérieurs des utilisateurs.
Rapport des sorties	Permet l'évaluation des pertes naturelles en utilisateurs.
Rétention	Rapport classique sur la rétention des utilisateurs.
Rapport KPI	Permet l'évaluation de la quantité de trafic en fonction des différentes conversions par cohorte et période.

Prévisions LT, LTV	Rapport qui vous permet d'enregistrer, en termes généraux et en fonction de la cohorte, la durée de vie moyenne d'un lecteur LT, ainsi que le revenu total par utilisateur sur la durée de vie LTV, et de formuler des prévisions pour des périodes de plusieurs jours ou plus.
Rapports spécialisés	Certaines catégories de jeux, telles que les sessions ou les collections, peuvent nécessiter des rapports spéciaux en cours de développement.
Rapports supplémentaires	Dans la deuxième année du développement de la plateforme, nous prévoyons de créer une fonction de rapports personnalisés pour chaque développeur.

Tout ce qui est listé dans le tableau ci-dessous a été réalisé par Destiny.Games, est activement utilisé et continuellement mis à jour en fonction des besoins du marché du jeu vidéo. Une intégration simple et une analyse détaillée du comportement du joueur sont présentées à chaque développeur immédiatement après la connexion à la plateforme.

6 Économie de la plateforme Abyss

Nous émettons un volume limité de token ABYSS. La circulation des token au sein d'un écosystème en croissance constante de la plateforme est un module clé pour augmenter la valeur des token ABYSS. Plus il y a de projets, de joueurs et de transactions avec un nombre limité de token ABYSS, plus la valeur marchande de ces token est élevée. 1/3 de la commission de la plateforme provenant du réseau CPA interne et les transactions d'enchères seront brûlés, ce qui entraînera la diminution systématique de l'offre de token.

6.1 Priorités du token ABYSS

Dans le but de populariser les token ABYSS, nous introduisons les bonus supplémentaires:

- Les paiements aux développeurs en tant que part des paiements en token ABYSS sont effectués sur demande ou automatiquement;
- Le coût des achats en token ABYSS est inférieur;
- Le système interne d'offres parmi les développeurs ne fonctionne qu'en token ABYSS;
- Tous les programmes de parrainage et de motivation sont calculés et payés uniquement en token ABYSS;
- L'enchère des objets en jeu et sur la plateforme est effectuée uniquement en token ABYSS;

- Le système des syndicats repose uniquement sur les token ABYSS;
- Les récompenses pour la création de contenu sont calculées en token ABYSS;
- Les token ABYSS peuvent être librement transférés à des amis grâce à la plateforme.
- Lors du paiement des achats de jeux avec des token ABYSS, les utilisateurs bénéficient d'une réduction grâce à la plateforme. Cela rend le token ABYSS plus avantageux que la monnaie fiduciaire, et crée une demande stable supplémentaire pour celui-ci.

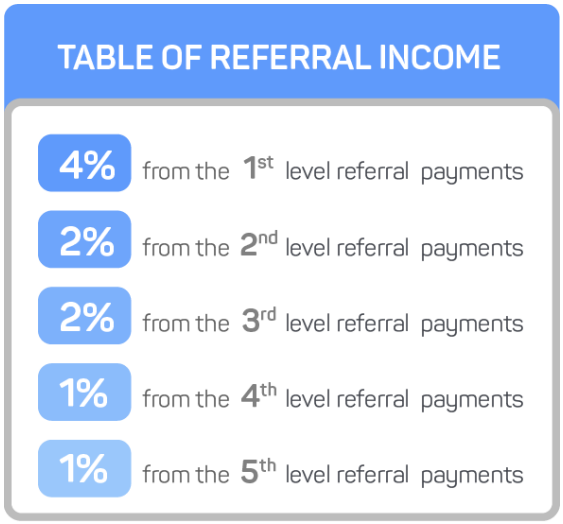
6.2 Répartition des paiements des utilisateurs

Après déduction de la commission et des taxes du système de paiement, le développeur reçoit 70% de chaque paiement, tandis que la plateforme reçoit le reste soit 30%.

6.3 Écosystème de récompenses crypto

6.3.1 Programme de parrainage

1/3 du revenu net de la plateforme provenant des paiements des utilisateurs est distribué à travers le programme de parrainage comme suit:



L'utilisateur est compté comme un parrainage si le jeu est le premier jeu du joueur. Le développeur de jeux reçoit toujours un pourcentage supplémentaire de tous les paiements de son utilisateur dans tout autre jeu sur la plateforme.

Le développeur reçoit un pourcentage supplémentaire de tous les paiements, non seulement par le joueur, mais par tous ceux qu'il parraine jusqu'à cinq niveaux de profondeur dans n'importe quel autre jeu sur la plateforme.

Chaque joueur qui apporte au moins un nouvel utilisateur fidèle sur la plateforme. Celui qui amène ses amis forme un réseau de paiements de parrainage sur tous les autres jeux sur la plateforme.

Le joueur reçoit un pourcentage des paiements de tous les utilisateurs de la plateforme que le joueur a amenés à travers un lien de parrainage jusqu'à 5 niveaux de profondeur. Les joueurs amenés commencent à former leurs propres chaînes de parrainage. Si un joueur invité vient sur la plateforme par lui-même - c'est-à-dire, pas par n'importe quel programme de parrainage - ce joueur devient le fondateur de sa chaîne de parrainage.

Les jeux MMO F2P sont un type particulier de jeux dans lesquels les joueurs dépensent des centaines de milliers ou parfois même des millions de dollars[11] pour se montrer. Selon la théorie des six degrés de séparation[12], par lequel deux personnes sur la Terre sont séparées par pas plus de cinq niveaux de connaissances communes, chaque joueur sur la plate-forme The Abyss a la chance d'attirer un tel gros poisson dans son réseau de parrainage. La combinaison heureuse des circonstances permettra la capture d'un groupe entier de baleines[13].

Avec l'aide des promotions ciblées des développeurs individuels basés sur les paiements provenant de parrainage sur d'autres jeux, le paiement total aux développeurs dans le calcul des revenus du jeu peut dépasser 100%.

Comment ça marche

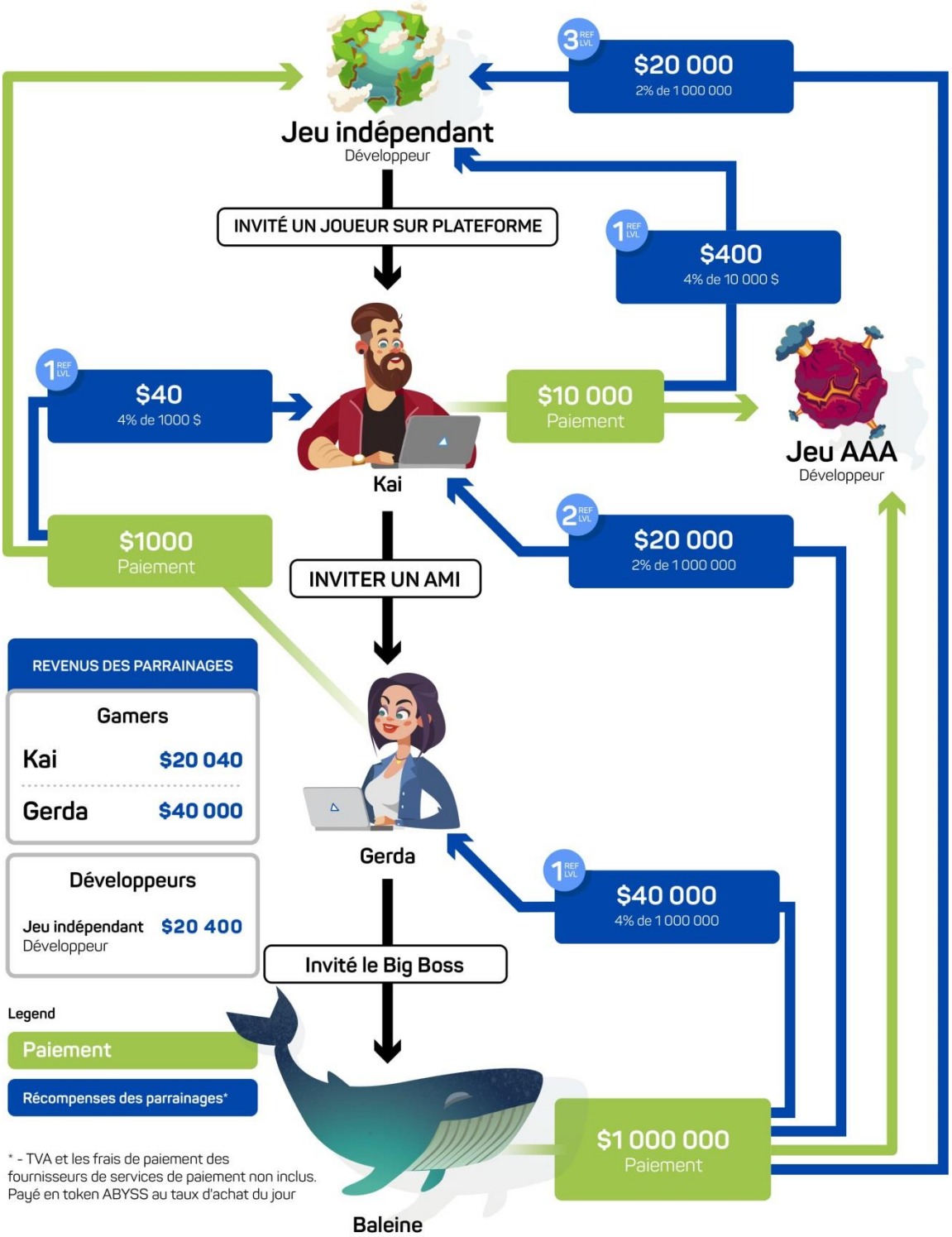
Lorsque la plateforme The Abyss reçoit un paiement, 70% va au développeur du jeu et nous conservons les 30% restants. 1/3 de notre revenu est distribué à notre programme de parrainage à plusieurs niveaux. Le parrain reçoit 4%, 2%, 2%, 1%, 1% des paiements effectués par ses filleuls de niveau 1-5.

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

[12]Six degrés de séparation est l'idée que tous les êtres vivants et tout le reste du monde sont à six pas ou moins les uns des autres, de sorte qu'une chaîne de "un ami d'un ami" peut être faites pour connecter deux personnes en un maximum de six étapes.

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

Exemple: Gerda paie 1000 $ à Indie Game. Kai, pour qui Gerda est la filleul de 1er niveau, reçoit 4% de 1000 $ = 40 $.



6.3.2 Programmes de motivation

Les programmes de motivation sont financés par la banque de récompense, formée par:

- Reste du budget des chaînes de parrainage cassées;
- Réserve (sera utilisé pour fournir des récompenses de motivation aux joueurs pour accélérer la croissance de l'écosystème au début de l'exploitation de la plateforme).

La distribution préliminaire pour la banque de récompense est prévue comme suit:

- 60%—Réalisation en jeu (personnel et collaboratif)
- 25% — Syndicat (Masternodes)
- 15% — Création de contenu

Une fois la réserve dépensée, et si les fonds provenant des chaînes de parrainage interrompues sont insuffisante pour financer les programmes de motivation, l'équipe The Abyss peut, à sa seule discrétion (mais pas avant le 1er janvier 2020) modifiez les conditions de réception des paiements des filleuls de 2 à 5 niveaux, ainsi que le pourcentage affecté au financement du programme de parrainage.

6.4 Réalisations en jeu

Les projets MMO impliquent une activité à long terme dans laquelle le joueur peut être retenu pendant des années. L'une des façons de fidéliser les joueurs passe par des réqlisations en jeu. La banque de récompenses est régulièrement utilisée pour effectuer des paiements à tous les utilisateurs pour des accomplissements en jeu personnels. La taille des gains pour chaque réalisation personnelle est proportionnelle au revenu du jeu en question et dépend du nombre total de réalisations à ce niveau de rareté effectué ce jour-là sur l'ensemble de la plateforme. La taille d'une récompense pour les accomplissements et l'activité en dehors d'un jeu (syndicats et création de contenu) dépend de la taille quotidienne de la banque de récompense.

6.5 Syndicat (Masternodes)

Le Syndicat est un mécanisme permettant de réunir des joueurs qui ne sont pas connectés dans un jeu unique, et une méthode supplémentaire de monétisation des activités sociales de la plateforme basée sur la technologie blockchain. Un syndicat est une activité de jeu collaboratif permettant de recevoir un revenu supplémentaire en fonction de la notation du syndicat. La cote du syndicat est influencée par trois indicateurs:

- Nombre de token ABYSS dans le compte du syndicat
- Durée de conservation de chaque lot de token;

- Note personnelle de chaque participant au syndicat, calculée à partir de la somme des actions de motivation.

Des badges spéciaux, dont les types dépendent de la notation du syndicat, sont régulièrement accumulés pour chaque participant. Tous les badges de la plateforme sont échangés contre le budget de la banque de récompense.

De plus, la notation du syndicat influe sur la personnalisation d'une page d'utilisateur individuelle (configuration, éléments de socialisation, rang, émoticônes et emoji, options supplémentaires, y compris le poids like ou unlike, et bien plus encore). Ainsi, les blocs de token ABYSS au sein de la fonctionnalité des syndicats de jeu permettent de conserver la valeur du token, créant un déficit sur le marché, et offrant à tous les utilisateurs des opportunités et des services supplémentaires sur la plateforme.

6.6 Création de token

Il existe de nombreux mécanismes pour maintenir l'intérêt pour un jeu et façonner l'opinion publique à son sujet, tels que des articles, des flux, des critiques, des guides, des fan-art, des vidéos et des histoires. Tout peut être évalué et récompensé via la plateforme ou les utilisateurs eux-mêmes grâce à la technologie blockchain. Il y a deux options dans l'interface pour la publication de tout matériel:

- Like/Unlike, qui peuvent être monétisé;
- Possibilité de recevoir des token ABYSS d'autres utilisateurs sous la forme de récompenses pour un contenu de qualité.

La plate-forme évalue chaque publication de contenu comme un ratio de likes et dislikes. En tant que tel, l'évaluation d'un utilisateur qui évalue une publication est importante. L'utilisateur avec une note élevée a beaucoup plus de poids que celui d'un joueur qui s'est récemment enregistré.

Sur la base de l'évaluation, l'auteur d'une publication bénéficie de badges spéciaux de différentes dénominations qui doivent être combinés en une collection. Une fois par jour, la plateforme achète les collections présentées, en fonction de la part de la banque de récompenses quotidienne. Tout utilisateur peut librement acheter ou vendre tout type de badge lors d'une vente aux enchères sur la plateforme.

6.7 Enchéres

Une enchère est un moyen d'acheter ou de vendre des composants de jeu ou des badges de de différents types en token ABYSS. La commission pour les transactions est minime et est déterminée comme suit: 3% de la somme de la transaction va à la plate-forme, 5% au jeu.

7 Réseau CPA interne (coût par action)

Sur la plate-forme Abyss, les développeurs ont accès à un compte publicitaire universel pour attirer un trafic ciblé (intéressé par le jeu) avec les possibilités suivantes:

- Offrir son propre trafic aux autres jeux;
- Acheter du trafic provenant d'autres jeux via un ciblage et des offres clairs;
- Obtenez le trafic externe, en connectant les lead au système interne de statistiques.

Pour le trafic interne, une commission de 10% sur les token ABYSS est facturée. Les outils pour travailler avec le trafic externe sont présentés gratuitement.

En ce qui concerne sa fonction, le réseau CPA interne apparaît comme une fenêtre avec des options d'offres accessibles qui sont présentées par les développeurs, en proposant que d'autres jeux et des joueurs individuels participent au travail avec le trafic. Chaque jeu détermine indépendamment le type et le ciblage de son offre.

7.1 Système de lien de parrainage

Après le lancement de tout projet, une campagne de publicité active avec différentes profondeurs de couverture est lancée. Elle utilise un réseau publicitaire, des blogueurs, des placements médiatiques sur des ressources spécialisées, etc.

Pour simplifier les choses pour les développeurs et compiler l'analyse du trafic des projets en un seul endroit, nous proposons un système classique de liens de parrainage généré par le système. Les développeurs peuvent analyser pleinement leurs campagnes publicitaires, y compris les emplacements d'annonces dans d'autres ressources. Une section complète de métriques est traduite dans le système afin que tous les indicateurs nécessaires (y compris le retour sur investissement) soient pris en compte pour chaque projet. De plus, les développeurs ont accès à des options permettant de faire des offres externes avec des KPI clairs pour calculer automatiquement les métriques.

Dans le cadre du système interne d'offres (CPA Network), il existera un mécanisme permettant aux développeurs de publier des offres par le biais desquelles ils achètent du trafic sur la plateforme ainsi que d'autres projets ou joueurs à des conditions différentes. Les développeurs peuvent définir des exigences pour le trafic, telles que les paramètres de jeu, la capacité à payer, la notation des joueurs sur la plateforme, et l'activité sociale, et sélectionner le type d'offre publicitaire et charger le matériel publicitaire. Il est possible de nommer le prix de chaque offre uniquement en token ABYSS. Un projet intéressé par l'offre peut à son tour partager un trafic qui

n'est plus pertinent pour le projet, par exemple lorsque quelqu'un n'est pas entré dans le jeu depuis longtemps ou n'a pas effectué de paiements.

7.2 Trafic motivé

Le trafic motivé n'est pas aussi efficace que cela et la conversion de trafic motivé en joueurs actifs est plutôt rare. Les experts en marketing inventent des objectifs compliqués pour des offres motivées en supposant que le joueur potentiel sera impliqué dans le projet au fur et à mesure que la tâche avance. Les offres compliquées, bien sûr, augmentent le taux de conversion mais sont de qualité inférieure à la plupart des types de trafic. Une des raisons de ce problème est que tout le monde peut participer à une offre motivée sans intérêt particulier pour les jeux vidéo.

Dans le cadre du système interne d'offres, les joueurs peuvent atteindre des objectifs de jeu, ce qui signifie un taux de conversion plus élevé pour les joueurs actifs en fonction des réalisations des cibles payées.

7.3 Promotions par E-mail

Pour le fonctionnement complet de la plateforme, il est nécessaire d'avoir son propre service de messagerie. Dans le réseau CPA interne, les développeurs peuvent envoyer des e-mails ciblés aux utilisateurs présentés par un autre développeur. Les informations personnelles de l'utilisateur ne sont pas fournies au développeur destinataire.

7.4 Publicité dans les médias

Les développeurs peuvent commander de la publicité sur les médias de contenu. Plusieurs postes publicitaires sont prévus à cet effet: bannières sur les pages personnelles, branding des sections du forum et formats publicitaires non standard

7.5 Contenu

Les développeurs peuvent commander la création de contenu dans le cadre du système interne d'offres selon un briefing spécialisé ou payer des token ABYSS à l'auteur d'une publication intéressante directement dans le cadre de la plateforme.

8 L'équipe Abyss

La plate-forme de distribution numérique Abyss est en cours de développement par Destiny.Games - éditeur et éditeur leader de jeux vidéo en Russie avec une expertise significative dans le lancement et l'exploitation de projets de jeux, ainsi que dans le développement de projets

MMO. Nous localisons également et lançons des jeux sur navigateur et sur client par d'autres développeurs, ainsi que des jeux de classe AAA.

Équipe de base:

Konstantin [Sephiroth] **Boyko-Romanovsky**
FONDATEUR
Plus de 17 ans d'expérience dans l'industrie du jeu. Fondateur de la société de jeux vidéo Destiny.Games. Un investisseur en blockchain accompli, un expert en crypto-monnaie et un entrepreneur en technologie.

Vladimir Kurochkin
PRÉSIDENT
Plus de 12 ans dans l'industrie du jeu, avec une expérience significative dans le développement et la gestion de projets. À Destiny.Games, il est passé d'administrateur de projet web à président.

Artem [Shanni] **Veremeenko**
PRODUCTEUR EXECUTIF
Producteur exécutif, concepteur de jeu de premier plan et scénariste avec plus de 14 ans d'expérience dans l'industrie du jeu vidéo. L'auteur du jeu F2P Botva Online. Il travaille chez Destiny.Games depuis 2008, date à laquelle la société a été fondée.

Evgeny Petrov
DIRECTEUR DU MARKETING
Plus de 8 ans d'expérience dans le domaine du marketing et plus de 2 ans dans l'industrie du jeu. Avant de rejoindre Destiny.Games, Evgeny a travaillé pour le géant informatique russe Mail.ru Group, contribuant au lancement de Revelation, PUBG, Eternal et d'autres projets.

Stanislav [Madminder] **Kuzin**
VP DU DEVELOPPEMENT DE LA PLATEFORME
20 ans d'expérience dans la création de services IT évolutifs et hautement disponibles. Expert en développement de projets Web. Coach agile et scrum. Avant de rejoindre l'équipe The Abyss en 2018, il a travaillé chez Social Discovery Ventures et Acronis Inc.

Vladimir [Vampkill] **Martynov**
DIRECTEUR TECHNIQUE EN CHEF
Programmeur depuis 1987 et administrateur système Unix depuis 1993. Il a plus de 17 ans d'expérience dans les projets à forte charge et 14 ans en tant que Chief Technical Officer dans l'industrie du développement de jeux.

Albert Tugushev
CHEF DE SERVICE INGÉNIERIE LOGICIELLE
Plus de 10 ans d'expérience dans le développement de systèmes à forte charge pour l'industrie du jeu. Albert a rejoint Destiny.Games en 2011. Il dirige le département développement depuis trois ans. Auparavant, il a travaillé pour Mail.ru et RBC.

Sergey Zakharchenko
ARCHITECT SYSTÈME
Sergey est titulaire d'un Master en Science en Mathématiques Appliquées et Physique (MIPT). Il est l'auteur de brevets et de publications liés aux nouveaux hardware et au calcul scientifique. Au cours des 10 dernières années, Sergey s'est spécialisé dans la conception et le développement de solutions informatiques évolutives B2B et B2C.

Alexey Kobelev
TECH LEAD, INGENIEUR BLOCKCHAIN
Plus de 14 ans d'expérience dans le développement de logiciels. Il se spécialise dans le développement back-end de projets à cycle complet. Alexey possède une riche expérience dans la gestion des équipes de développement, l'organisation des processus et la construction projets à partir de zéro.

Stepan Leshchenko
DIRECTEUR ARTISTIQUE
Designer et joueur avec 15 ans d'expérience d'éducation technique et de réflexion structurelle. En tant que membre de ZUK CLUB, il a participé à leurs projets d'art de rue.

Anton Chertikovtzev
DIRECTEUR DE LA MAINTENANCE
14 ans d'expérience dans la sécurisation et le maintien du fonctionnement des serveurs de jeux. Anton a rejoint Destiny.Games en 2010.

Evgeniy Kharchenko
CHEF DU SERVICE CLIENT
Evgeniy a travaillé à HoReCa pendant 10 ans et a gravi les échelons d'une équipe d'exploitation pour devenir top manager. Depuis 2014, Evgeniy dirige l'équipe du service client de Destiny.Games.

10 Feuille de route

T3 2008. Fondation de Destiny.Games (société de jeux vidéo).

T3 2016. L'idée d'une création de portail de jeux ultra moderne.

T2 — T3 2017. Test de l'intégration de la technologie blockchain dans ce nouveau concept.

T4 2017. Présentation du concept The Abyss –une plateforme de distribution numérique nouvelle génération.

T1 2018. Présentation du concept de DAICO[14] – un modèle de collecte de fonds innovant.

T2 2018. Présentation du prototype de la plateforme The Abyss. Création de The Abyss LTD, une société enregistrée et constituée à Malte, et l'émetteur du token ABYSS. Conduite de la vente de token. Commencement du développement de la plateforme The Abyss. Présentation du concept de The Abyss aux développeurs de jeux.

T3 2018 - T4 2019. Phase active du développement de la plateforme. Préparation juridique et financière pour le lancement du projet. Accords de partenariat avec des projets de jeux.

T1 2019. La première version de la plateforme avec le package de jeu de démarrage. API pour l'intégration de projet. Facturation bi-devise unifiée. Système unifié d'autorisation. La première intégration des programmes de parrainage.

T2 2019 - T4 2020. Développement actif de la plateforme: Expansion du nombre de projets connectés; Introduire les systèmes de personnalisation et de socialisation Présentation du système de rapport détaillé Présentation du réseau CPA interne.

T2 2020 - T4 2021. L'expansion de la fonctionnalité de la plateforme: programmes de motivation; La capacité de génération et d'évaluation de contenu; Enchères; Syndicats: Réalisations conjointes en jeu.

Q2 2021 +. Plateforme de crowdfunding. Nouvelle extension de la plateforme.

[14] https://ethresear.ch/t/explanation-of- daicos/465

10 Références

1	Blockchain:	La Blockchain, une forme de technologie de comptabilité numérique, est une base de données / un livre électronique ou numérique qui est distribué, décentralisé, partagé et répliqué. Il peut être public ou privé, autorisé ou sans permission, est immuable, protégé cryptographiquement et est vérifiable.
2	Cryptogames	https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have- spent-over- 1m-buying- virtual-cats- on-the-ethereum-blockchain/
3	Coût par action:	Le coût par action est un modèle de tarification de la publicité en ligne où l'annonceur paie pour un acquisition - par exemple une vente, un clic ou un envoi de formulaire (par exemple, demande de contact, inscription à la newsletter, inscription, etc.).
4	SuperData market research	https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/
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 Project 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 degrés de séparation :	Six degrés de séparation est l'idée que tous les êtres vivants et tout le reste du monde sont à six pas ou moins les uns des autres, de sorte qu'une chaîne de "un ami d'un ami" peut être faites pour connecter deux personnes en un maximum de six étapes.
13	F2P Whales:	http://www.adweek.com/digital/infographic-whales-account-for-70-of-in-app-purchase-revenue/
14	Explanation of DAICOs	https://ethresear.ch/t/explanation-of-daicos/465