

# The Abyss

## Whitepaper

April 2018

ver. 2.0

# Contents

<b>Disclaimer</b>	<b>3</b>
<b>Abstrak</b>	<b>8</b>
<b>1 Pasar di mana The Abyss beroperasi</b>	<b>9</b>
1.1 Permainan MMO (Massively Multiplayer Online)	9
<b>2 Platform Distribusi Digital Saat Ini</b>	<b>11</b>
<b>3 Kali untuk Platform Baru</b>	<b>12</b>
3.1 The Abyss sebagai Platform Distribusi Digital Generasi Berikutnya	12
3.2 Karakteristik Kunci dan manfaat yang diharapkan dari Proyek ini:	12
3.3 Keuntungan The Abyss untuk Pengembang	13
3.4 Keuntungan The Abyss untuk Pemain.	14
<b>4 Struktur Platform dan Layanan Dasar</b>	<b>16</b>
4.1 Seksi Akun Pribadi Pengembang dan Personalisasi	17
4.2 Seksi Akun Pribadi Pengembang dan Personalisasi	18
<b>5 Sistem Statistik</b>	<b>18</b>
5.1 Sistem Deskripsi dan Persyaratan.	18
<b>6 Ekonomi Platform The Abyss</b>	<b>20</b>
6.1 Prioritas token ABYSS.	20
6.2 Distribusi Pembayaran Pengguna.	21
6.3 Ekosistem Imbalan Kripto	21
6.3.1 Program Referral	21
6.3.2 Program Motivasi	23
6.4 Prestasi Permainan.	24
6.5 Sindikat (Masternodes)	24
6.6 Penciptaan Konten	25
6.7 Lelang	25
<b>7 Internal CPA (Cost Per Action) Network</b>	<b>25</b>
7.1 Link Referral System	26
7.2 Trafik Termotivasi	26
7.3 Promosi Email.	27
7.4 Iklan Media	27
7.5 Konten	27
<b>8 Tim The Abyss</b>	<b>27</b>
<b>9 Roadmap</b>	<b>30</b>
<b>10 Referensi</b>	<b>31</b>

## **Disclaimer**

INFORMASI YANG TERKANDUNG DALAM WHITEPAPER INI TELAH TERSEDIA SEHUBUNGAN DENGAN PRESENTASI PROYEK TOKEN THE ABYSS KEPADA CALON PEMEGANG TOKEN. INFORMASI YANG TERCANTUM DI BAWAH INI MUNGKIN TIDAK LENGKAP DAN TIDAK MEMAKSUDKAN ELEMEN APAPUN HUBUNGAN KONTRAK. SATU-SATUNYA TUJUAN -NYA ADALAH MEMBERIKAN INFORMASI YANG RELEVAN KEPADA CALON PEMEGANG TOKEN SUPAYA MEREKA DAPAT MENENTUKAN APAKAH MEREKA AKAN MELAKUKAN ANALISIS MENDALAM DENGAN NIAT UNTUK MEMBERIKAN KONTRIBUSI DAN MENDAPATKAN TOKEN ABYSS ATAU TIDAK.

TIDAK ADA BROKER, DEALER, PENJUAL ATAU ORANG LAIN YANG TELAH DISAHKAN OLEH PERUSAHAAN ATAU DIREKTUR -NYA UNTUK MELAKUKAN IKLAN ATAU MEMBERIKAN INFORMASI APAPUN ATAU MEMBUAT PERNYATAAN APAPUN SEHUBUNGAN DENGAN PERUSAHAAN INI KECUALI INFORMASI YANG TERCANTUM WHITEPAPER INI DAN DOKUMEN-DOKUMEN LAIN YANG DILAMPIRKAN DI SINI, DAN JIKA ITU TERJADI, INFORMASI ATAU PERNYATAAN INI TIDAK BOLEH DIANDALKAN SEBAGAI DATA YANG TELAH DISAHKAN OLEH PERUSAHAAN.

WHITEPAPER INI BUKAN KONSTITUSI, DAN TIDAK BOLEH DIGUNAKAN SEBAGAI KEPERLUAN, TAWARAN ATAU UNDANGAN UNTUK JUAL BELI TOKEN ABYSS YANG DIKELUARKAN OLEH PERUSAHAAN OLEH SETIAP ORANG DALAM SETIAP YURISDIKSI: (I) DI MANA PENAWARAN ATAU UNDANGAN TIDAK DISAHKAN; ATAU (II) DI MANA ORANG YANG MEMBUAT PENAWARAN ATAU UNDANGAN TIDAK BERKUALIFIKASI UNTUK MELAKUKANNYA, ATAU (III) UNTUK SETIAP ORANG YANG SESUAI DENGAN HUKUM TIDAK BERHAK MEMBUAT TAWARAN ATAU UNDANGAN SEPERTI INI. DISTRIBUSI WHITEPAPER INI DALAM YURISDIKSI TERTENTU BISA TERBATAS, DENGAN DEMIKIAN, ORANG YANG MENERIMA -NYA DIWAJIBKAN UNTUK MENGETAHUI DAN MENGAMATI PEMBATASAN TERSEBUT.

WHITEPAPER INI DAN PENAWARAN, PENJUALAN ATAU PENGIRIMAN TOKEN ABYSS TIDAK DAPAT DITAFSIRKAN SEBAGAI BERIKUTNYA: (I) BAHWA INFORMASI YANG TERKANDUNG DALAM WHITEPAPER INI AKURAT DAN LENGKAP SERTA SESUAI DENGAN TANGGAL PENGELUARAN; ATAU (II) BAHWA BELUM ADA PERUBAHAN SIGNIFIKAN DALAM POSISI KEUANGAN PERUSAHAAN SEJAK TANGGAL TERSEBUT; ATAU (III) BAHWA SETIAP INFORMASI YANG DIBERIKAN SEHUBUNGAN DENGAN WHITEPAPER AKURAT SERTA SESUAI DENGAN TANGGAL KETIKA IA DITERBITKAN, ATAU, JIKA BERBEDA, TANGGAL YANG TERTERA DI WHITEPAPER INI.

PEMBELIAN TOKEN ABYSS DAPAT MENEMPATKAN SEBAGIAN ATAU SELURUHNYA CASH KONTRIBUTOR PADA RISIKO. KONTRIBUTOR HARUS Mencari SARAN YANG TEPAT DAN MEMBACA SEMUA INFORMASI YANG TERKANDUNG DALAM WHITEPAPER INI SEBELUM MEMBUAT KEPUTUSAN APAPUN. CALON KONTRIBUTOR HARUS SELALU Mencari NASIHAT

INDEPENDEN SEBELUM MEMUTUSKAN UNTUK BERKONTRIBUSI TERHADAP SETIAP PROYEK SEMACAM INI. CALON KONTRIBUTOR HARUS MENYADARI POTENSI RISIKO SAAT MEMBUAT KONTRIBUSI DAN HARUS MEMBUAT KEPUTUSAN UNTUK BERKONTRIBUSI HANYA SETELAH MEMENTIBANGANNYA SECARA SAKSAMA DAN BERKONSULTASI DENGAN PENASIHAT INDEPENDEN MENGENAI SETIAP ISU YANG TERKAIT DENGAN TOKEN ABYSS, PERUSAHAAN DAN WHITEPAPER INI.

SETIAP ORANG YANG MEMILIKI DOKUMEN INI BERTANGGUNGJAWAB UNTUK MENGINFORMASIKAN MEREKA SENDIRI DAN MENGAMATI DAN MEMATUHI SEMUA HUKUM DAN PERATURAN YANG BERLAKU DARI YURISDIKSI YANG RELEVAN. CALON KONTRIBUTOR HARUS MEMBERITAHU DIRI SENDIRI MENGENAI PERSYARATAN HUKUM YANG DITERAPKAN UNTUK SETIAP TOKEN DAN SETIAP PERSYARATAN KONTROL PERTUKARAN DAN PAJAK DI NEGARA-NEGARA KEBANGSAAN, TEMPAT TINGGAL ATAU DOMISILI MEREKA.

SIMPAN UNTUK TAWARAN THE INITIAL COIN DI MALTA, TIDAK ADA TINDAKAN YANG TELAH ATAU AKAN DIAMBIL OLEH EMITEN YANG AKAN MENGIZINKAN PENAWARAN UMUM TOKEN ATAU DISTRIBUSI WHITEPAPER (ATAU BAGIANNYA) ATAU APAPUN YANG BERHUBUNGAN DENGAN MATERI DI NEGARA ATAU YURISDIKSI DI MANA TINDAKAN UNTUK TUJUAN ITU DIPERLUKAN.

PERNYATAAN YANG DIBUAT DI WHITEPAPER INI, KECUALI JIKA TIDAK ADA INSTRUKSI KHUSUS, BERDASARKAN PADA HUKUM DAN PRAKTEK YANG BERLAKU DI MALTA SERTA ADALAH SUBJEK PERUBAHAN DI DALAMNYA.

SEMUA PENASIHAT PERUSAHAAN INI TELAH BERTINDAK DAN SEDANG BERTINDAK KHUSUSNYA UNTUK PERUSAHAAN DALAM KAITANNYA DENGAN TOKEN ABYSS DAN TIDAK MEMILIKI KEWAJIBAN YANG KONTRAK DAN FIDUKATIF TERHADAP SEMUA ORANG LAINNYA ATAU, DENGAN DEMIKIAN, YANG TIDAK AKAN BERTANGGUNG JAWAB UNTUK SETIAP KONTRIBUTOR ATAU ORANG LAIN, SIAPA PUN DALAM KAITANNYA DENGAN TRANSAKSI YANG DIUSULKAN DI WHITEPAPER INI, TIDAK ADA PENASEHAT YANG BERTANGGUNG JAWAB ATAS ISI SERTA INFORMASI APAPUN YANG TERKANDUNG DALAM WHITEPAPER INI, KELENGKAPAN ATAU KEAKURATANNYA ATAU PERNYATAAN APAPUN YANG DIBUAT SEHUBUNGAN DENGAN HAL TERSEBUT.

KECUALI DINYATAKAN LAIN, ISI SITUS WEB PERUSAHAAN SECARA LANGSUNG ATAU SITUS WEB LAINNYA SECARA TIDAK LANGSUNG TERKAIT DENGAN SITUS WEB PERUSAHAAN INI TIDAK MEMBENTUK BAGIAN DARI WHITEPAPER INI. DENGAN DEMIKIAN, SEORANG KONTRIBUTOR TIDAK HARUS MENGANGGAP SEMUA INFORMASI ATAU DATA LAIN YANG TERDAPAT DALAM SITUS WEB TERSEBUT SEBAGAI DASAR UNTUK MENGAMBIL KEPUTUSAN UNTUK BERKONTRIBUSI TERHADAP PROYEK THE ABYSS.

BAIK WHITEPAPER INI MAUPUN INFORMASI LAIN YANG TERDAPAT DI SINI SEHUBUNGAN DENGAN TOKEN THE ABYSS (I) DIMAKSUDKAN UNTUK MEMBERIKAN DASAR DARI SETIAP

KREDIT ATAU EVALUASI, ATAU (II) HARUS DIANGGAP SEBAGAI REKOMENDASI OLEH PERUSAHAAN BAHWA SETIAP PENERIMA WHITEPAPER INI, ATAU INFORMASI LAIN YANG DISEDIAKAN SEHUBUNGAN DENGAN ITU, HARUS MEMBELI TOKEN APAPUN YANG DIKELUARKAN OLEH PERUSAHAAN INI. DENGAN DEMIKIAN, CALON KONTRIBUTOR HARUS SECARA INDEPENDEN MENILAI SENDIRI SEMUA FAKTOR RISIKO.

DOKUMEN INI BERISI PERNYATAAN-PERNYATAAN YANG SEDANG ATAU MUNGKIN AKAN DIANGGAP SEBAGAI, "PERNYATAAN BERWAWASAN KE DEPAN". PERNYATAAN BERWAWASAN KE DEPAN DAPAT DIIDENTIFIKASI DENGAN MENGGUNAKAN TERMINOLOGI YANG BERWAWASAN KE DEPAN TERMASUK ISTILAH "PERCAYA", "MEMPREDIKSI", "MENGANTISIPASI", "MENGHARAPKAN", "BERMAKSUD", "MUNGKIN", "AKAN" ATAU "HARUS" ATAU, DALAM SETIAP KASUS, SEMUA VARIASINYA NEGATIF ATAU LAINNYA ATAU TERMINOLOGI SEBANDING. PERNYATAAN BERWAWASAN KE DEPAN INI BERHUBUNGAN DENGAN HAL-HAL YANG BUKAN MERUPAKAN FAKTA HISTORIS. FAKTA TERSEBUT MUNCUL DI SEJUMLAH TEMPAT DI SELURUH DOKUMEN INI DAN MENCAKUP PERNYATAAN MENGENAI NIAT, KEPERCAYAAN, ATAU HARAPAN SAAT INI MENGENAI PERUSAHAAN INI DAN DIREKSI MENGENAI STRATEGI PERUSAHAAN INI SERTA RENCANA BISNIS, HASIL OPERASI, KONDISI KEUANGAN, LIKUIDITAS DAN PROSPEK PERUSAHAAN INI DAN PASAR DI MANA IA BEROPERASI.

BERDASARKAN SIFATNYA, PERNYATAAN BERWAWASAN KE DEPAN MELIBATKAN RISIKO DAN KETIDAKPASTIAN KARENA PERTANYAAN INI BERHUBUNGAN DENGAN PERISTIWA DAN TERGANTUNG PADA KEADAAN YANG MUNGKIN ATAU TIDAK MUNGKIN TERJADI DI MASA DEPAN. PERNYATAAN BERWAWASAN KE DEPAN TIDAK MENJAMIN KINERJA MASA DEPAN DAN TIDAK BOLEH DITAFSIRKAN SEPERTI ITU. HASIL AKTUAL OPERASI, KONDISI KEUANGAN, LIKUIDITAS SERTA PENGEMBANGAN STRATEGIS PERUSAHAAN INI DAPAT BERBEDA SECARA MATERIAL DARI PERNYATAAN BERWAWASAN KE DEPAN YANG TERKANDUNG DALAM WHITEPAPER INI. SELAIN ITU, BAHKAN JIKA HASIL DARI OPERASI, KONDISI KEUANGAN DAN LIKUIDITAS PERUSAHAAN INI KONSISTEN DENGAN PERNYATAAN BERWAWASAN KE DEPAN YANG TERKANDUNG DALAM WHITEPAPER INI, HASIL-HASIL ATAU PERKEMBANGAN TIDAK MENUNJUKKAN HASIL ATAU PERKEMBANGAN PADA PERIODE BERIKUTNYA.

DOKUMEN INI TIDAK DISUSUN SESUAI DENGAN, DAN TIDAK TUNDUK PADA HUKUM, UNDANG-UNDANG ATAU PERATURAN YANG BERLAKU DI YURISDIKSI MANAPUN YANG DIRANCANG UNTUK MELINDUNGI INVESTOR.

WHITEPAPER YANG BERBAHASA INGGRIS INI ADALAH SUMBER UTAMA INFORMASI RESMI TENTANG THE ABYSS TOKEN SALE. INFORMASI YANG TERKANDUNG DI SINI DARI WAKTU KE WAKTU DAPAT DITERJEMAHKAN KE DALAM BAHASA LAIN ATAU DIGUNAKAN SAAT BERKOMUNIKASI SECARA TERTULIS ATAU VERBAL DENGAN PELANGGAN YANG SUDAH ADA DAN CALON PELANGGAN DAN MITRA, DLL. KARENA TERJEMAHAN INI ATAU KOMUNIKASI BEBERAPA INFORMASI YANG TERKANDUNG DI SINI DAPAT HILANG, RUSAK ATAU TERDISTORSI. AKURASI DARI KOMUNIKASI ALTERNATIF SEMACAM INI TIDAK DAPAT

DIJAMIN. MENJELANG KONFLIK ATAU INKONSISTENSI ANTARA TERJEMAHAN DAN KOMUNIKASI DAN WHITEPAPER BERBAHASA INGGRIS YANG RESMI, KETENTUAN DARI DOKUMEN BERBAHASA INGGRIS YANG ASLI INI HARUS BERDOMINASI. THE ABYSS TIDAK MEMUNGKINKAN PENGGUNA UNTUK MENGHINDARI KONTROL MODAL APAPUN DAN TIDAK MEMUNGKINKAN MEREKA UNTUK BERINVESTASI.

PENAWARAN TOKEN ABYSS DI PLATFORM ABYSS INI DICIPTAKAN UNTUK MEMUNGKINKAN PENGGUNAAN LAYANAN THE ABYSS DAN PLATFORMNYA TAPI BUKAN UNTUK INVESTASI ATAU TUJUAN SPEKULATIF. PENAWARAN BERPOTENSI TOKEN ABYSS PADA PLATFORM TRADING TIDAK AKAN MENGUBAH KUALIFIKASI LEGAL TOKEN YANG TETAP SAMA UNTUK PENGGUNAAN ABYSS GAMING PLATFORM DAN BUKAN ALAT KEUANGAN ATAU BENTUK LAIN DARI INVESTASI YANG BERSIFAT KEUANGAN DALAM SUATU YURISDIKSI. THE ABYSS TIDAK DAPAT DIANGGAP SEBAGAI PENASEHAT DALAM BIDANG HUKUM, PAJAK, ATAU MASALAH KEUANGAN. INFORMASI APAPUN DI WHITEPAPER INI DISEDIAKAN SEBAGAI INFORMASI UMUM SAJA DAN THE ABYSS TIDAK MENJAMIN KEAKURATAN DAN KELENGKAPAN INFORMASI INI.

OTORITAS PEMERINTAH SECARA SAKSAMA MENGAMATI USAHA DAN OPERASI YANG BERHUBUNGAN DENGAN MATA UANG KRIPTO DI DUNIA. DALAM HAL INI, LANGKAH-LANGKAH REGULASI, PENYELIDIKAN ATAU TINDAKAN DAPAT MEMPENGARUHI BISNIS ABYSS DAN BAHKAN MEMBATASI ATAU MENGHAMBAT PENGEMBANGAN OPERASINYA DI MASA DEPAN. SETIAP ORANG YANG INGIN MEMEGANG TOKEN ABYSS HARUS MENYADARI MODEL THE ABYSS, WHITEPAPER ATAU SYARAT DAN KETENTUAN DAPAT BERUBAH ATAU PERLU DIMODIFIKASI KARENA PERATURAN BARU DAN PERSYARATAN DARI UNDANG-UNDANG YANG BERLAKU DI YURISDIKSI MANAPUN UNTUK MEMENUHINYA. DALAM KASUS SEPERTI ITU, KONTRIBUTOR DAN SETIAP ORANG YANG INGIN MEMEGANG TOKEN ABYSS MENGAKUI DAN MEMAHAMI BAHWA BUKAN THE ABYSS MALAINKAN JUGA CABANGNYA APAPUN TIDAK AKAN BERTANGGUNG JAWAB ATAS KERUGIAN LANGSUNG ATAU TIDAK LANGSUNG ATAU KERUSAKAN YANG DISEBABKAN OLEH PERUBAHAN TERSEBUT. THE ABYSS AKAN MELAKUKAN YANG TERBAIK UNTUK MELUNCURKAN OPERASI DAN MENGEMBANGKAN PLATFORM THE ABYSS. SEMUA YANG INGIN MEMPEROLEH TOKEN ABYSS MENGAKUI DAN MEMAHAMI BAHWA THE ABYSS TIDAK MEMBERIKAN JAMINAN BAHWA IA AKAN BERHASIL MENCAPAI HASIL TERSEBUT. KONTRIBUTOR MENGAKUI DAN MEMAHAMI BAHWA THE ABYSS (TERMASUK BADAN MANAJEMEN DAN KARYAWAN, KONSULTAN DAN PENASIHAT) TIDAK MEMILIKI KEWAJIBAN ATAU TANGGUNG JAWAB UNTUK SETIAP KERUGIAN ATAU KERUSAKAN YANG TIMBUL KARENA ATAU BERHUBUNGAN DENGAN KETIDAKMAMPUAN UNTUK MENGGUNAKAN TOKEN ABYSS, KECUALI KESALAHAN YANG DILAKUKAN SECARA SENGAJA ATAU KELALAIAN BESAR.

SETIAP PEMEGANG TOKEN ABYSS HARUS MEMPERTIMBANGKAN UNTUK MENDAPATKAN PEGANGAN DARI HANYA JUMLAH TOKEN YANG MENURUTNYA SEHARUSNYA CUKUP UNTUK AKSES (DI PLATFORM THE ABYSS) PELAYANAN YANG DIA MEMBUTUHKAN DAN DAPAT

MENGGUNAKAN SECARA LANGSUNG. BAHKAN JIKA THE ABYSS AKAN BERKOMITMEN UNTUK MEMUNGKINKAN AGAR TOKEN DAPAT DIPERDAGANGKAN DI LUAR BURSA, PERTUKARAN INI ADALAH PIHAK KETIGA YANG MUNGKIN AKAN MEMILIH UNTUK TIDAK PERNAH DAFTAR TOKEN ABYSS. INI BERARTI BAHWA TIDAK ADA JAMINAN BAHWA TOKEN ABYSS AKAN DIPERDAGANGKAN, DAN DENGAN DEMIKIAN, TIDAK ADA JAMINAN BAHWA PEMEGANG TOKEN ABYSS AKAN MAMPU MENJUAL KELEBIHAN TOKEN ABYSS YANG TIDAK DIPERLU MEREKA. SELAIN ITU, BAHKAN DALAM KASUS JIKA TOKEN ABYSS BISA DIJUAL, TIDAK ADA JAMINAN BAHWA HARGA YANG DITAWARKAN TIDAK AKAN LEBIH RENDAH DARI HARGA AWAL COIN MENGHASILKAN KERUGIAN BAGI PEMEGANG TOKEN ABYSS.

KARENA HOLDINGABYSS TOKEN TIDAK TERKAIT DENGAN INVESTASI, TIDAK ADA HUBUNGAN ANTARA PROFITABILITAS PLATFORM THE ABYSS DAN NILAI YANG TOKEN ABYSS DAPAT SECARA HIPOTETIS MENCAPAI BERKAT PERTUKARAN PIHAK KETIGA, PERTUKARAN TERSEBUT HARUS MEMUTUSKAN UNTUK DAFTAR TOKEN ABYSS. SELAIN ITU, JIKA PROYEK GAGAL, THE ABYSS MUNGKIN TIDAK DAPAT MENYEDIAKAN PLATFORM LAYANAN UNTUK PEMEGANG TOKEN.

THE ABYSS TIDAK BERTANGGUNG JAWAB UNTUK KERUGIAN KARENA HAL BERIKUTNYA ATAU SITUASI LAIN: E.G., KETIDAKMUNGKINAN PEMEGANG TOKEN UNTUK MENJUAL TOKEN ABYSS MEREKA; KASUS KETIKA TIDAK ada PERTUKARAN YANG MEMILIH UNTUK DAFTAR TOKEN ABYSS; KERUGIAN KARENA TOKEN ABYSS DIJUAL DENGAN HARGA YANG lebih RENDAH DARI HARGA YANG DIBAYARKAN; KEGAGALAN PROYEK DAN PENUTUPAN PLATFORM DENGAN KETIDAKMAMPUAN UNTUK MENGGUNAKAN LAYANAN.

**NAMA THE ABYSS, SITUS WEB, AKUN MEDIA SOSIAL THE ABYSS ADALAH SATU-SATUNYA PROPERTI MILIK THE ABYSS LTD, SEBUAH PERUSAHAAN YANG BERBADAN HUKUM DAN TERDAFTAR DI BAWAH HUKUM MALTA.**

## Abstrak

Kita telah mencapai titik di era digital, di mana tidak ada kekurangan dalam pilihan permainan. Jika dimainkan pada komputer pribadi, konsol permainan video, hp, tablet, atau bahkan arloji, video game dapat diakses kapanpun Anda ingin. Selama tiga dekade terakhir kita telah menyaksikan perkembangan belum pernah terjadi sebelumnya dari industri video game, mulai dari kotak plastik berwarna hitam-putih yang disebut Tetris sampai helm realiti virtual. Awalnya video games menantang bentuk hiburan lainnya; sekarang video games ini adalah pemimpin definitif.

Tampaknya bahwa kesulitan terbesar untuk pengembang permainan video seharusnya menciptakan konten dan produk yang menarik. Sebenarnya, bagian tersulit adalah menemukan cara untuk membuat produk yang pengguna akan menonjol di antara beragam video game lainnya dan mencapai pengguna terakhir. Peredaran iklan menghabiskan lebih dari setengah dari anggaran untuk pengembangan video game. Biaya trafik terus meningkat karena penawarannya di pasar meloncat. Tapi seberapa banyak biaya untuk iklan benar-benar efektif?

Munculnya teknologi blockchain<sup>1</sup> telah memungkinkan penciptaan generasi berikutnya platform distribusi digital yang memberikan semua jenis video games (Free2play MMOs dan cryptogames<sup>2</sup> yang menjadi prioritas utama), termasuk AAA-judul, untuk komunitas permainan global yang tumbuh sangat cepat. Berbeda dengan platform lain (Steam, Origin, GOG, dll.), platform The Abyss menawarkan sistem motivasi dan rujukan yang inovatif yang memungkinkan gamer untuk menghasilkan uang dalam game dan kegiatan sosial, dan juga pembayaran gamer lainnya. Dengan memanfaatkan platform The Abyss, pengembang akan mengurangi biaya pemasarannya dan menerima penghasilan tambahan dari pembayaran referal yang dilakukan dalam game lain di platform ini. Antara kelebihan lain teknologi ini, biaya referal otomatis dibayarkan langsung ke rekening mata uang kripto, CPA Network yang internal<sup>3</sup> dll.

---

<sup>1</sup>Blockchain, suatu bentuk teknologi buku digital, adalah database/buku digital atau elektronik yang didistribusikan, desentralisasi, dibagi dan direplikasi. Teknologi ini dapat bersifat publik atau pribadi, diizinkan atau tanpa izin, tidak dapat diubah, dilindungi secara kriptografi dan dapat diaudit.

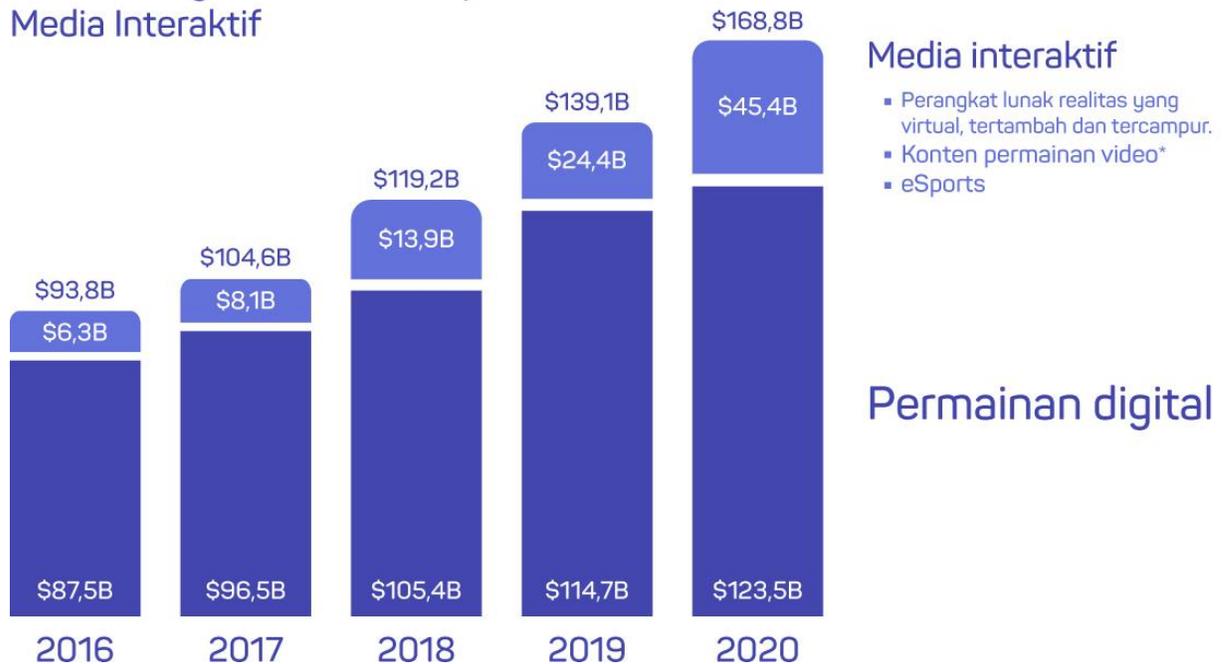
<sup>2</sup><https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>

<sup>3</sup>Cost per action adalah sebuah model iklan online yang mana advertiser membayar setiap tindakan (action) tertentu yang telah ditetapkan - misalnya penjualan, klik, atau kirim formulir (misalnya, permintaan kontak, sign up newsletter, pendaftaran dll).

## 1 Pasar di mana The Abyss beroperasi

Pada tahun 2017 industri video game melebihi tingkat pendapatan dan menghasilkan \$100 miliar dolar. Ukuran pasar saat ini kira-kira sebesar \$104.6 miliar. Ini telah diperluas sebesar 12% sejauh tahun ini, dan pada tahun 2020 diperkirakan<sup>4</sup> akan meningkat sebesar 60-80% agar mencapai pendapatan sebesar \$168.8 miliar.

### Permainan global dan Pendapatan Media Interaktif



Sumber: SuperData

### 1.1 Permainan MMO (Massively Multiplayer Online)

SuperData memprediksi bahwa segmen permainan massively multiplayer online (MMO) diperluas menjadi 13% pada tahun 2016 dengan jumlah pengguna aktif mencapai 879 juta, terutama berkenaan dengan game F2P. Platform The Abyss yang bertujuan untuk membuat game MMO sebagai prioritas sehingga memproyeksikan peningkatan berkorelasi pengguna.

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

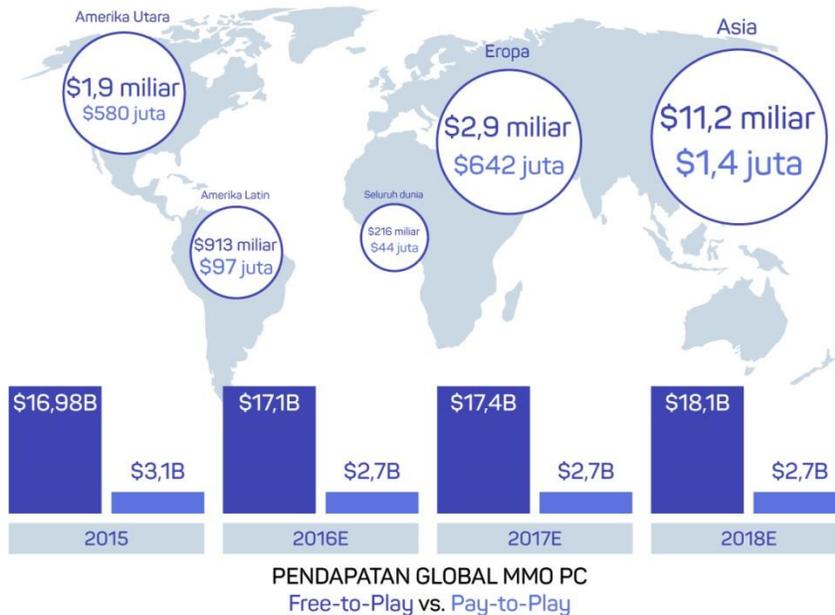
	2016		2017E		2018E	
	PENDAPATAN	JUMLAH PENGGUNA	PENDAPATAN	JUMLAH PENGGUNA	PENDAPATAN	JUMLAH PENGGUNA
MOBILE	\$43,6B	2,721M	\$50,3B	2,903M	\$58,1B	3,122M
F2P MMO	\$19,1B	827M	\$21,5B	879M	\$22,2B	891M
P2P MMO	\$4,3B	57M	\$4,3B	55M	\$4,2B	56M
SOSIAL	\$7,5B	1,528M	\$7,2B	1,532M	\$7B	1,550M
KONSOL DIGITAL/DLC	\$7,4B	218M	\$7,8B	229M	\$8B	237M
PC PREMIUM/DLC	\$5,6B	162M	\$5,3B	186M	\$5,9B	204M
PERMAINAN 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

Sumber: SuperData

MMO games untuk komputer pribadi (PC) dengan penuh percaya diri memimpin dalam semua indikator antara games dari berbagai genre. MMO games menyumbang 60% dari keuntungan dari semua game PC di tahun 2016.

Menurut NewZoo laporan<sup>5</sup>, setiap tahun pendapatan dari proyek multiplayer online akan terus meningkat secara signifikan.

MMO mendapatkan \$19,8 miliar pada tahun 2016, inilah 60% dari seluruh pendapatan dari permainan PC digital  
Asia menang berkat jumlah pengguna tetapi Amerika Utara dan Eropa memiliki konversi dan rata-rata pengeluaran yang lebih tinggi.



Sumber: SuperData

<sup>5</sup>[http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo\\_Free\\_2016\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf](http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf)

## 2 Platform Distribusi Digital Saat Ini

Platform distribusi Digital sedang berkembang secara sukses di pasar video game hari ini. Menurut informasi asal sumber-sumber terbuka, mungkin untuk mencatat tren global dari meningkatnya penonton dan pendapatan dari platform.

Platform	Pengembang	Informasi Asal Sumber-Sumber Terbuka
STEAM	Valve	Pendapatan umum sebesar \$3,5 milia <sup>6</sup> pada tahun 2016.
ASAL	Seni Elektronik	Platform ini memberikan kontribusi untuk EA pendapatan bersih digital pada tahun 2016, yang meningkat menjadi \$2,9 miliar <sup>7</sup> .
UPLAY	Ubisoft	Diperoleh €729 juta <sup>8</sup> dari distribusi digital, yang berjumlah sedikit lebih dari setengah dari semua pendapatan perusahaan. Dibanding dengan tahun sebelumnya, indikator ini setara dengan 32%.
KONGREGATE	Korporasi Gamestop/MTG	Platform berharap keuntungan tahunan menjadi sebesar \$50 juta untuk tahun 2017. Diperoleh oleh MTG pada tahun 2017 <sup>9</sup> .
GOG	Proyek CD	Pada tahun 2016 keuntungan mencapai \$38 juta <sup>10</sup> .

Tak usah dikatakan bahwa, untuk memaksimalkan jumlah pengguna, pengembang bertujuan untuk mendistribusikan proyek-proyek mereka di berbagai platform distribusi digital. Ketika memilih permainan, pengguna lebih memilih layanan dengan fungsi yang ternyaman dan kemungkinan tambahan. Sebuah contoh yang baik adalah The Witcher 3, yang disajikan di kedua STEAM dan GOG.

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

<sup>7</sup>[http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844x0x947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-F2A77573681B/2017\\_Proxy\\_Statement\\_and\\_Annual\\_Report\\_-\\_FINAL.PDF](http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844x0x947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-F2A77573681B/2017_Proxy_Statement_and_Annual_Report_-_FINAL.PDF)

<sup>8</sup>[https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite\\_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal\\_tcm99-290721\\_tcm99-196733-32.pdf](https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal_tcm99-290721_tcm99-196733-32.pdf)

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

<sup>10</sup><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 Kali untuk Platform Baru**

Hari ini waktunya untuk berpikir tentang lingkungan permainan baru. Platform kini rumit dan lamban dalam hal berinteraksi dengan pengembang. Tidak ada pilihan iklan, tapi yang ada terlalu mahal dan tidak efektif. Biasanya promosi game di platform dibatasi oleh pilihan-pilihan platform di mana permainan ini didistribusikan sementara promosi inter-platform tetap adalah venture yang dana intensif. Program motivasi untuk pengguna terbatas oleh saham pembayaran dari pengguna lain yang mereka undang, dalam kasus terbaik, atau lebih sering dengan tempat mereka di peringkat.

#### **3.1 The Abyss sebagai Platform Distribusi Digital Generasi Berikutnya**

The Abyss bertujuan untuk mengembangkan Platform Distribusi Digital Generasi Berikutnya, memberikan semua jenis video games (Free2play MMOs dan cryptogames menjadi prioritas utama), termasuk AAA-judul, untuk cepat tumbuh global game komunitas. Platform The Abyss menawarkan sistem motivasi dan referal yang inovatif, yang memungkinkan gamer untuk menghasilkan uang dari game dan kegiatan sosial, dan juga pembayaran pemain lainnya. Dengan memanfaatkan platform The Abyss, pengembang akan mengurangi biaya pemasaran dan menerima penghasilan tambahan dari pembayaran referral yang dihasilkan di game lainnya di platform.

Token ABYSS adalah mekanisme berprioritas internal untuk interaksi di platform (ERC20 standar di blockchain Ethereum). Platform permainan kami akan tersedia untuk Desktop (Windows, MacOS, Linux), Mobile (iOS dan Android) dan Web.

#### **3.2 Karakteristik Kunci dan manfaat yang diharapkan dari Proyek ini:**

- Program referral yang kuat dimana pengguna yang diundang oleh pengembang memberikan jumlah token ABYSS kepada pengembang dari semua pembayaran dan prestasi dalam setiap permainan lainnya di platform.
- Analog sistem referral ini dibangun berdasarkan virus dimana pemain menerima token ABYSS referral dari transaksi yang dilakukan oleh teman-teman yang diundang mereka (penjualan aktual di platform). Token ABYSS juga dapat terakumulasi oleh pemain melalui berbagai kegiatan berbeda yang ada di platform (prestasi, konten generasi, internal CPA Network, dll.).

The Abyss memanfaatkan prinsip pemasaran afiliasi: maksimal pendapatan diperoleh oleh pemain dan pengembang yang pertama mengundang pengguna ke platform. Sistem ini berorientasi pada undangan yang lebih efektif dan untuk mempertahankan pengguna tidak seperti sistem lainnya yang ada dalam bidang video game.

- **Batas akses yang rendah saat dicek pertama kalinya:** dual opsi mata uang dimana semua operasi dapat dilakukan dalam uang kertas dan token ABYSS dari platform ini.
- **Kenyamanan penggunaan token:** token dapat ditransfer ke akun cryptocurrency baik secara manual maupun otomatis.
- **Menghemat uang pada pemasaran:** sistem internal penawaran iklan (berdasarkan token ABYSS) memungkinkan trafik untuk ditukar dengan pengembang lain, menerima dan memberikannya hanya kepada pengguna yang relevan.
- **Gamification of Masternodes service:** sistem sindikat yang terencana dengan baik.

### 3.3 Keuntungan The Abyss untuk Pengembang

Platform The Abyss menawarkan logika interaksi periklanan kepada pengembang yang sangat berbeda. Dengan membeli dan menjual secara langsung trafik bertarget ke satu sama lain dan menerima pembayaran bahkan dari pengguna yang meninggalkan permainan, pengembang menjadi semacam mitra. Model untuk interaksi dengan demikian diubah dari yang kompetitif menjadi kolaboratif dan saling menguntungkan. Model ini menyediakan kemampuan untuk mengurangi biaya yang kompetitif dan dengan demikian mengakibatkan pertumbuhan pendapatan potensial untuk pengembang.

- Pembayaran diterima di token ABYSS sebagai uang kertas;
- Saham minimum pembayaran dari pengguna platform kepada pengembang sebesar 70%;
- Program referral dapat meningkatkan saham pengembang sampai 100% secara total;
- Pengembang dapat menerima pembayaran dalam token tanpa memverifikasi dokumen atau menunggu sampai akhir periode pelaporan;
- Pengembang dapat menerima sahamnya sepenuhnya dalam uang kertas, terlepas dari mata uang yang awalnya diterima oleh platform;
- Pengembang segera mulai mendapatkan akses kepada pengguna bertarget, termasuk yang menghasilkan konten;
- Pengembang mendapatkan akses kepada statistik pemain yang khusus;
- Pengembang disediakan dengan layanan dukungan pelanggan 24/7;
- Pengembang menentukan tingkat dukungan layanan integrasi ke dalam proyek-proyek mereka (tersedia tiga tingkat integrasi);

- Pengembang ditawarkan sebuah mekanisme yang nyaman dan sederhana untuk menyebarkan trafik antara game apapun yang ada di platform melalui sistem internal dari iklan ini;
- Pengembang ditawarkan sebuah mekanisme sederhana untuk mendapatkan trafik baik di dalam dan maupun di luar platform;
- Tidak ada penipuan dan ada lebih sedikit pengembalian uang dalam operasi dengan token ABYSS dibandingkan dengan mereka yang menggunakan uang kertas;
- Kesempatan untuk meluncurkan proyek-proyek sebagai versi alfa atau beta untuk mengumpulkan pendapat, pengujian dan mencari tahu aspek apa yang paling memerlukan kinerja untuk memperbaiki permainan, khususnya mengenai konten dan monetisasi;
- Jumlah informasi yang lengkap, termasuk umpan balik pengguna dan ulasan media, disajikan untuk membantu saat mempromosikan permainan dan melindunginya dari persaingan yang tidak sehat;
- Pengguna tidak dapat menghapus komentar negatif yang mengandung kebohongan atau sebaliknya memfitnah mengikuti balasan resmi oleh pengembang dalam situasi yang sudah dijelaskan;
- Pedoman terbuka untuk promosi permainan yang gratis di seluruh platform, termasuk banner di halaman utama, slot di jendela pop-up ketika klien membuka platform, evaluasi proyek dan solusi pemasaran lainnya di platform ini.

### **3.4 Keuntungan The Abyss untuk Pemain**

Platform The Abyss menawarkan berbagai pilihan yang menguntungkan bagi pemain, seperti hadiah referral, penghargaan untuk prestasi permainan dan pembayaran untuk menciptakan konten.

- Pemain mendapatkan akses di seluruh dunia ke berbagai game di satu tempat;
- Pemain yang ditawarkan program individu referral di mana penghasilan (dibayar dalam token ABYSS) dihitung berdasarkan rantai referral bertingkat lima yang terdiri dari teman-teman yang diundang dan pengguna yang diundang oleh teman-teman lainnya;
- Token ABYSS menghargai pengguna berdasarkan dengan prestasi permainan pribadi atau bersama;
- Monetisasi konten yang diciptakan (ulasan, stream, panduan, komentar, fan art);
- Pendapatan tambahan token ABYSS di lelang internal;

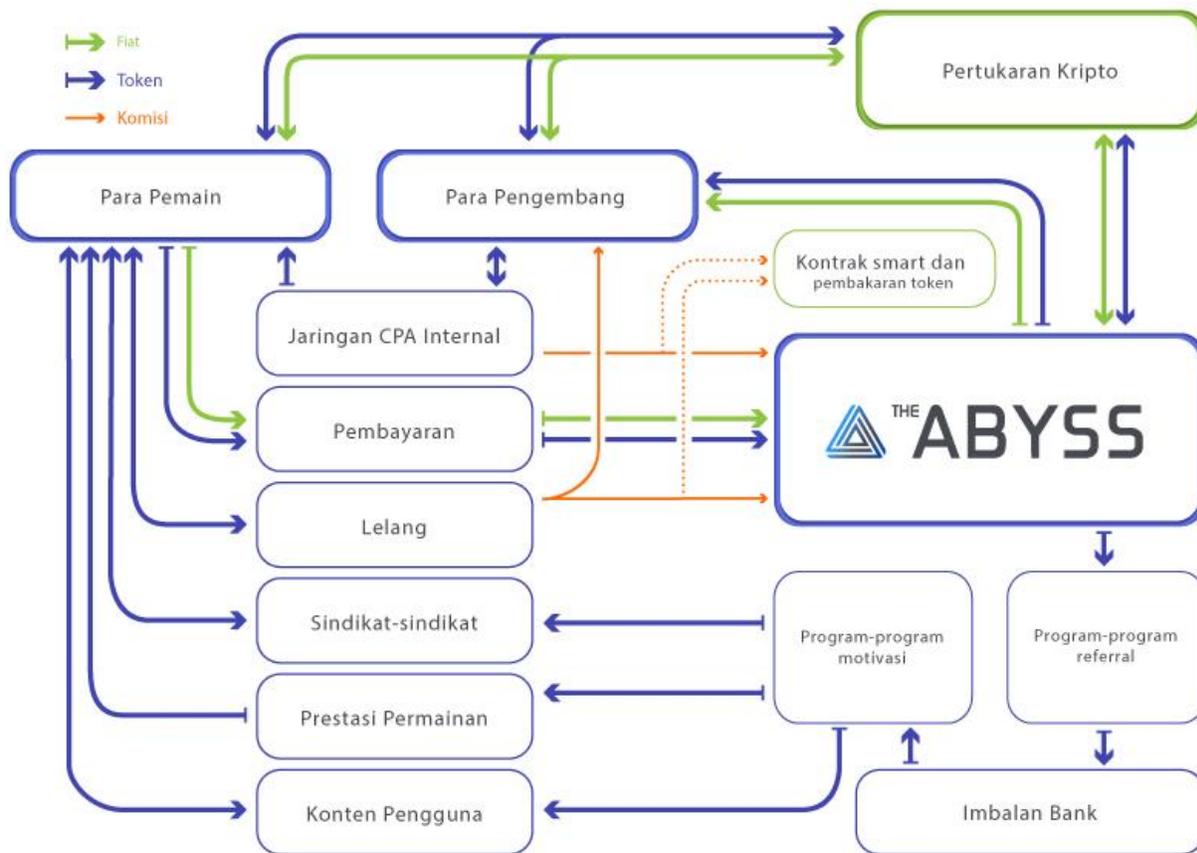
- Pemain bisa mendapatkan penghargaan berupa token ABYSS tambahan dengan memenuhi tugas-tugas dalam sistem penawaran untuk pengembang;
- Di luar kerangka permainan yang diberikan, pengguna dapat membentuk sindikat dan mendapatkan penghargaan berupa token ABYSS tambahan dari kegiatan kolaboratif;
- Atas permintaan anda, token ABYSS dapat ditransfer ke dompet pribadi Ethereum;
- Ada overlay internal untuk komunikasi dalam game dengan pengguna apapun yang ada di platform dan akses cepat ke fungsi-fungsi penting;
- Ulasan kegiatan teman-teman di portal, termasuk prestasi permainan, sesi dan informasi lainnya. Pengaturan privasi pengguna yang dapat disesuaikan secara individual;
- Pengaturan sistem pengguna yang komprehensif dan individual untuk setiap pengguna agar terlihat apa yang dibutuhkan;
- FPS counter digunakan untuk memperoleh informasi tentang kinerja game untuk pengguna PC;
- Analisis frekuensi prestasi yang mempengaruhi nilai manfaat bagi pengguna dan peringkat mereka;
- Pembaruan otomatis dari permainan memungkinkan pemain untuk tidak peduli tentang versi permainan saat ini, sedangkan kemampuan untuk membatasi kecepatan unduhnya file yang dibutuhkan akan menjadi mudah bagi pengguna karena koneksi internet yang lambat. Mengenai opsi ini, ada kemungkinan untuk mengatur jadwal atau hanya mematikan rezim update otomatis;
- Rezim hibernasi memungkinkan sumber komputer yang akan dibebaskan bila klien bekerja di rezim background atau ketika pengguna sedang bermain;
- Rezim "Keluar dari jaringan" memungkinkan pemain untuk mempertahankan akses ke beberapa fungsi platform bahkan jika tidak ada koneksi internet;
- Selama sesi permainan, pengguna bisa mendapatkan data tentang semua pemain dengan siapa mereka berinteraksi selama bermain game sehingga mereka dapat membuat mereka berkenalan dan menjadi teman-teman;
- Screenshots memungkinkan publikasi setiap momen penting untuk pemain tertentu. Pengguna dapat mengatur kualitas screenshot dan video, serta hotkeys dan lokasi untuk menyimpan tanggal dan waktu dari momen yang disimpan;
- Kesempatan untuk mengatur komputer dalam jaringan lokal virtual bahkan jika mereka secara fisik berada di jarak yang jauh (di kota-kota yang berbeda, negara atau bahkan

benua). Hal ini memungkinkan pengguna untuk bermain dengan teman-teman yang servernya resmi tidak bekerja atau tidak dapat diakses;

- Layanan mencari dan menambah teman-teman yang nyaman , sesuai dengan ID unik mereka, nickname, alamat email, atau indikator lainnya.

## 4 Struktur Platform dan Layanan Dasar

The Abyss adalah ekosistem yang komprehensif, yang terdiri dari elemen yang saling direferensikan.



**Otentikasi terpadu.** Fungsi sebuah sistem otentikasi yang terpadu (termasuk jejaring sosial) memungkinkan pengguna untuk terhubung ke platform dan mendapatkan akses ke semua kemampuan yang ditawarkan oleh layanan. Otentikasi dua faktor dan kemungkinan untuk memasang IP blocking memperkuat kemampuan melindungi akun pengguna.

**Billing terpadu dan Operasi dengan dua mata uang.** Sistem terpadu untuk menerima pembayaran melalui layanan pembayaran yang dapat diandalkan menyediakan semua persyaratan platform ini. Blockchain adalah teknologi yang relatif baru dan belum banyak digunakan, operasi dengan dual mata uang adalah instrumen penting untuk setiap permainan. Pengembang dapat menerima pembayaran untuk permainan mereka dalam mata uang kertas yang biasa serta dalam token ABYSS yang memberikan berbagai keuntungan untuk semua peserta platform ini.

**Layanan Dukungan Pelanggan.** An around-the-clock merupakan layanan dukungan yang mengurangi jumlah pengguna yang keluar dari platform ini. Semakin mendalam layanan dukungan terintegrasi ke dalam permainan, semakin tinggi loyalitas para pemain. Kami sudah memberikan layanan dukungan dwibahasa 24/7 untuk pengguna proyek Takdir.Permainan. Jika diperlukan, pilihan bahasa yang akan diperluas. Kami mengusulkan tiga tingkat integrasi untuk proyek-proyek: dasar, maju dan paket lengkap, dimana karyawan dari layanan dukungan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai proyek tertentu.

**Sistem yang transparan untuk Statistik dan Pelaporan.** Pengembang start-up tidak selalu mampu menyusun dan menafsirkan indikator permainan sehingga mereka dapat menggunakan informasi yang diperoleh untuk mengembangkan proyek-proyek permainan mereka. Indikator yang paling laris dalam industri video game serta jenis pelaporan yang nyaman yang disajikan untuk setiap proyek segera setelah integrasi. Kami mengkompilasi peristiwa penting, menafsirkannya lalu menerbitkan analisis dan perkiraan untuk para pengembang. Keseragaman saat mengumpulkan data dari proyek-proyek mengecualikan ketidaksesuaian dalam statistik. Untuk setiap proyek, ARPU, MAU, LTV dan metrik lainnya dianggap sama.

**Forum.** Ruang umum untuk komunikasi di antara semua peserta ekosistem video game kami. Kami berencana untuk membuat forum kita sendiri untuk semua permainan di platform di mana setiap pengguna dapat memilih tema yang menarik baginya.

**Selain itu,** forum ini akan mencakup area untuk komunikasi antara pengembang dan kontraktor dimana masalah-masalah dapat dipecahkan, seperti mencari localizers dan ahli pemasaran atau mempekerjakan karyawan di negara asing. Pemain dapat langsung berkomunikasi dengan pengembang dan menawarkan layanan mereka sendiri. The Abyss berencana untuk memverifikasi kontraktor untuk meningkatkan produktivitas pemilihan mitra untuk kerjasama.

#### **4.1 Seksi Akun Pribadi Pengembang dan Personalisasi**

Seksi Akun Pribadi Pengembang yang tertentu akan terdiri dari dua area: area publik dan swasta.

Area pribadi akan mengandung pelaporan pada semua game pengembang, penawaran iklan saat ini dan keuntungan dari program referral. Area pribadi diciptakan sebagai pusat untuk mengelola game pengembang, trafik dan pengguna.

Area publik adalah halaman yang unik untuk pengembang tertentu. Hal ini dapat ke tingkat situs perusahaan yang terdiri dari berita, pengumuman, kompetisi, pemungutan suara dan pesan.

#### **4.2 Seksi Akun Pribadi Pengembang dan Personalisasi**

MMO games, fokus utama kami, yang unik dalam sosialisasinya yang eksklusif. Koneksi virus antara pemain dan proyek-proyek MMO yang begitu kuat bahwa komunitas game lokal tetap bersama-sama bahkan setelah penutupan proyek tertentu, lebih memilih untuk mencari cara baru untuk bermain bersama.

Ini berarti bahwa pemain pasti membutuhkan halaman pribadi untuk mempertahankan kehadirannya dan berkomunikasi di platform. Seksi Akun Pribadi Pengembang yang tertentu memberikan informasi tentang semua operasi keuangan pengguna, saldo saat ini dan penawaran menguntungkan untuk memasang game, kesempatan untuk menikat dompet pribadi Ethereum, memesan transfer token ABYSS, mendapatkan statistik penuh untuk semua referrals dan program motivasi serta peringkat saat ini untuk hadiah atas pencapaian di permainan, komunikasi langsung dengan pemain dan teman-teman dan begitu banyak lagi.

Area umum dari seksi rekening pribadi adalah tempat untuk personalisasi dan ekspresi diri, komunikasi, dan publikasi berbagai prestasi.

## **5 Sistem Statistik**

Sistem statistik saat ini pada sebagian besar platform distribusi digital menilai hanya pembayaran dan perilaku trafik saat memasuki proyek. Semua indikator lainnya biasanya tertinggal di belakang layar. Pengembang berpengalaman memahami pentingnya statistik dan analisis untuk proyek game, di mana bahkan perubahan ikon di game store dapat mengubah konversi pembayaran.

### **5.1 Sistem Deskripsi dan Persyaratan**

Sebuah proyek MMO tidak bisa eksis tanpa pengguna yang dapat dianggap sebagai trafik sebelum memasuki permainan. Perilaku trafik yang diukur dari munculnya bahan iklan sampai keluar dari permainan. Setiap langkah pada lintasan untuk retensi pengguna adalah ditetapkan oleh berbagai transformasi yang pengembang tertentu dapat mengoptimalkan untuk secara drastis mengurangi biaya trafik.

Realisasi analisis proyek permainan dapat mencapai sepertiga dari kode pemrograman. Sistem yang efektif statistik dan analisis membutuhkan yang integrasi mendalam ke dalam proyek, di mana setiap tindakan pengguna direkam dalam database.

Semua proyek video game unik: ekonomi permainan, sistem motivasi, tugas permainan, item, dll. Selain itu, sebagian besar proyek-proyek umum memiliki indikator yang sama, yang berdasarkan pada peristiwa penting yang melekat pada proyek-proyek tersebut yang disusun dan ditafsirkan untuk platform dan kemudian dikirim ke para pengembang dalam bentuk tabel nyaman dengan kerusakan dan prakiraan.

Segala sesuatu yang tercantum dalam tabel di bawah ini telah direalisasikan oleh Destiny.Games, sudah digunakan secara aktif dan terus-menerus diperbarui sesuai dengan kebutuhan pasar video game. Integrasi sederhana dan analisis yang sangat rinci dari perilaku pemain disajikan untuk setiap pengembang segera setelah terhubung ke platform.

<b><u>Istilah</u></b>	<b><u>Deskripsi</u></b>
<b>Statistik umum dan Prakiraan</b>	Laporan singkat yang memberikan data minimal. Jumlah pendaftaran dan jumlah pembayaran dalam 1 hari. Hasil, data bulan lalu dan perkiraan saat ini.
<b>Pendaftaran Laporan</b>	Statistik lengkap dari trafik yang masuk proyek ini, baik dari luar kerangka maupun dari sistem penawaran yang internal. Tayangan, klik, pembayar, tingkat transisi, konversi, pembagian ke dalam kelompok, dll.
<b>Indikator Dasar Proyek</b>	Laporan terkonsolidasi tentang perilaku sehari-hari di dalam permainan. Jumlah pengguna online per hari, ARPU, ARPPU, MAU, DAU, ADAU, CCU, jumlah pembayaran, persen pembayar, jumlah pembayaran per pengguna (per hari/minggu/bulan), tersaring oleh kelompok, pengelompokan, dll.
<b>Laporan ROI</b>	Penilaian ganti rugi dari trafik yang telah dibawa selama periode tertentu, dengan kemungkinan membagi pengguna ke dalam kelompok dalam jangka pendek dan panjang mulai dari setiap pendaftaran.
<b>Laporan Mitra</b>	Penilaian kuantitas dan kualitas trafik dengan kesempatan untuk membandingkan perilaku trafik dari masing-masing pasangan atau tawarkan.
<b>Laporan ROI (Kalender Dasar)</b>	Penilaian ganti rugi dari trafik dengan rujukan kepada periode kalender dengan evaluasi simultan ROI per pasangan.
<b>Laporan pada Membawa Kembali Pengguna</b>	Laporan penting untuk mengevaluasi kegiatan pemasaran yang bertujuan untuk membawa kembali pengguna. Memungkinkan anda untuk membandingkan jumlah pengguna yang dikembalikan selama periode yang tetap setelah mereka kembali dan melihat pembayaran berikutnya pengguna.

<b>Laporan Arus keluar</b>	Memungkinkan penilaian hilangnya alami para penonton.
<b>Retensi</b>	Laporan klasik pada mempertahankan pengguna.
<b>Laporkan KPI</b>	Memungkinkan penilaian jumlah trafik menurut berbagai konversi berdasarkan kelompok dan periode.
<b>LT, LTV, Perkiraan</b>	Laporan yang memungkinkan anda untuk merekam, secara umum dan berdasarkan kelompok, rata-rata harapan hidup sebuah pemain LT, serta total pendapatan per pengguna seumur hidup LTV, dan perkiraan formulir untuk jangka waktu beberapa hari atau lebih.
<b>Laporan Khusus</b>	Kategori permainan tertentu, seperti sesi atau koleksi, mungkin memerlukan laporan khusus yang saat ini sedang dikembangkan.
<b>Laporan Tambahan</b>	Pada tahun kedua pengembangan platform, kami berencana untuk membuat sebuah fungsi laporan yang disesuaikan untuk masing-masing pengembang.

## 6 Ekonomi Platform The Abyss

Kita mengeluarkan volume terbatas token ABYSS. 1/3 dari komisi platform dari Jaringan BPA yang internal dan transaksi lelang akan dibakar.

### 6.1 Prioritas token ABYSS

Untuk mempopulerkan token ABYSS, kami memberlakukan bonus tambahan:

- Pembayaran kepada pengembang sebagai bagian dari pembayaran dalam token ABYSS yang dilakukan atas permintaan pengguna atau secara otomatis;
- Biaya pembelian dalam token ABYSS lebih rendah;
- Sistem penawaran internal ini antara fungsi pengembang hanya dalam token ABYSS;
- Semua rujukan dan program motivasi dihitung dan dibayarkan hanya dalam token ABYSS;
- Lelang dalam game dan item platform dilakukan hanya dengan token ABYSS;
- Sistem Sindikat bergantung hanya pada token ABYSS;
- Imbalan atas penciptaan konten dihitung dalam token ABYSS;
- Token ABYSS dapat secara bebas dialihkan ke teman-teman dalam kerangka platform.

- Ketika membayar atas pembelian game dengan token ABYSS, pengguna akan diberikan diskon pada biaya platform. Hal ini membuat token ABYSS lebih menguntungkan daripada mata uang kertas.

## 6.2 Distribusi Pembayaran Pengguna

Setelah komisi sistem pembayaran dan pajak ditagih, pengembang permainan menerima 70% dari setiap pembayaran, sedangkan platform menerima sisanya sebesar 30%.

## 6.3 Ekosistem Imbalan Kripto

### 6.3.1 Program Referral

1/3 dari pendapatan bersih platform dari pembayaran pengguna didistribusikan ke program referral sebagai berikut:



Pengguna dianggap sebagai permainan rujukan jika permainan ini adalah pemain pertama bagi pengguna di platform ini, dan pemain belum rujukan untuk siapa pun. Pengembang permainan akan menerima bagian dari semua transaksi yang dilakukan oleh pemain ini dan rujukannya saat ini dan masa depan (totalnya 5 tingkat) dalam setiap permainan lainnya yang ada di platform ini.

Pengembang menerima persen tambahan dari semua pembayaran tidak hanya dari pemain tapi dari semua orang yang rujukan ke lima tingkat di dalam game lain di platform.

Setiap permainan yang mengundang setidaknya satu pengguna yang setia ke platform. Pengguna yang mengundang teman-teman membentuk jaringan pembayaran referral dari semua game lain di platform.

Pemain menerima persentase dari pembayaran dari semua pengguna yang diundang oleh pemain melalui link referral sampai 5 level. Para pemain yang diundang mulai membentuk rujukan rantai mereka sendiri. Jika pemain datang ke platform-nya sendiri – yang, bukan melalui program referral apapun– pemain ini akan menjadi pendiri rantai rujukan sendirinya.

F2P MMO games adalah jenis khusus permainan di mana pemain menghabiskan ratusan ribu atau bahkan jutaan dolar<sup>11</sup> untuk memamerkan diri. Menurut teori enam derajat pemisahan<sup>12</sup> dimana setiap orang kedua di Bumi dipisahkan oleh tidak lebih dari lima tingkat kenalan umum, masing-masing pemain yang ada di platform The ABYSS memiliki kesempatan untuk mendaratkan ikan besar seperti itu di jaringan rujukannya. Kombinasi keadaan yang menguntungkan akan memungkinkan untuk menangkap seluruh pod paus<sup>13</sup>.

Dengan bantuan dari promosi bertarget dari pengembang individu berdasarkan pada pembayaran dari rujukan game lain, secara umum pembayaran untuk pengembang dalam perhitungan pendapatan dari permainan dapat melebihi 100%.

### **Cara Kerjanya**

Ketika platform The ABYSS menerima pembayaran, 70% diperoleh oleh pengembang game dan platform mempertahankan 30% yang tersisa. 1/3 dari penghasilan kita didistribusikan ke program referral kami. Pengarah menerima 4%, 2%, 2%, 1%, 1% dari pembayaran yang dilakukan oleh rujukan bertingkat 1-5.

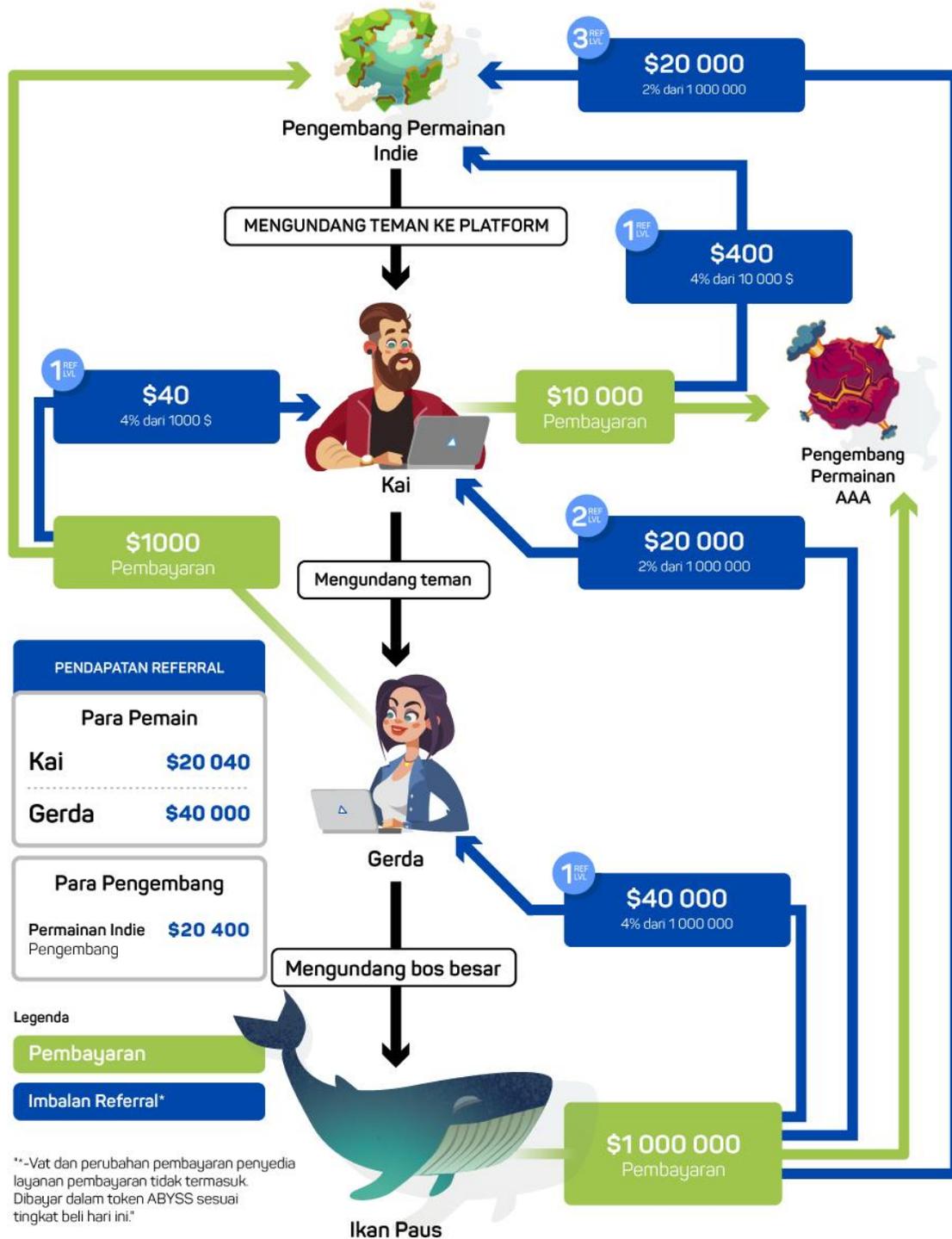
---

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

<sup>12</sup>Enam derajat pemisahan adalah gagasan bahwa semua makhluk hidup dan segala sesuatu yang lain di dunia ini adalah enam atau lebih sedikit langkah dari satu sama lain sehingga rantai pernyataan "teman dari teman" dapat dibuat untuk menghubungkan dua orang dalam maksimal enam langkah.

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

**Contoh:** Gerda membayar \$1000 untuk Indie Game. Kai untuk siapa Gerda adalah adalah rujukan 1 tingkat, menerima 4% dari \$1000 = \$40.



### 6.3.2 Program Motivasi

Program-program motivasi dibiayai oleh Reward Bank yang dibentuk oleh:

- Sisa anggaran dari rantai rujukan yang terputus;
- Reserve (akan digunakan untuk memberikan imbalan motivasi kepada pemain untuk mempercepat pertumbuhan ekosistem pada tahap awal dari operasi platform).

Distribusi awal untuk Reward Bank direncanakan sebagai berikut:

- 60% —prestasi Permainan (pribadi dan kolaboratif)
- 25% — Sindikat (Masternodes)
- 15% — Penciptaan konten

Setelah Reserve dihabiskan, dan jika dana datang dari rantai rujukan yang terputus dan dana itu tidak cukup untuk membiayai program-program motivasi, tim The Abyss bisa, atas kebijakannya sendiri (tetapi tidak sebelum 1 Januari 2020) menubah kondisi menerima pembayaran dari tingkat referral 2-5, serta persentase yang ditetapkan untuk pembiayaan program referral.

### 6.4 Prestasi Permainan

Proyek-proyek MMO yang memerlukan aktivitas jangka panjang di mana pemain dapat dipertahankan selama bertahun-tahun. Salah satu cara mempertahankan pemain melalui prestasi permainan. Reward Bank secara teratur digunakan untuk melakukan pembayaran kepada semua pengguna atas prestasi permainan yang pribadi. Ukuran pembayaran atas setiap prestasi pribadi sebanding dengan pendapatan dari game tertentu dan tergantung pada jumlah keseluruhan pencapaian pada tingkat kelangkaan yang dilakukan pada hari itu di seluruh platform. Ukuran reward atas prestasi dan kegiatan di luar permainan (sindikat dan pembuatan konten) tergantung pada ukuran harian Reward Bank.

### 6.5 Sindikat (Masternodes)

Sindikat adalah mekanisme untuk menyatukan pemain-pemain yang mungkin tidak dapat terhubung dalam satu permainan, dan metode tambahan untuk mendapatkan penghasilan dari kegiatan sosial dari platform yang berdasarkan pada teknologi blockchain. Sindikat adalah kolaborasi kegiatan permainan yang memungkinkan penerimaan pendapatan tambahan tergantung pada penilaian dari sindikat. Peringkat sindikat dipengaruhi oleh tiga indikator:

- Jumlah token ABYSS dalam akun sindikat;
- Umur simpan masing-masing token;

- Peringkat pribadi masing-masing peserta dalam sindikat yang berasal dari jumlah akrual motivasi.

Lencana khusus, jenisnya tergantung pada penilaian sindikat, yang secara teratur dikenakan untuk setiap peserta. Semua lencana di platform diambil dari anggaran Reward Bank.

Selain itu, peringkat sindikat pengaruh personalisasi halaman individu pengguna (konfigurasi, unsur-unsur sosialisasi, pangkat, perasaan dan emoji, opsi tambahan, termasuk berat badan yang sama atau berbeda, dan banyak lagi).

## 6.6 Penciptaan Konten

Ada banyak mekanisme untuk mempertahankan minat dalam permainan dan membentuk opini publik tentang hal itu, seperti artikel, stream, ulasan, panduan, fan art, video dan cerita. Segala sesuatu dapat dievaluasi dan dihargai melalui platform atau pengguna sendiri berkat teknologi blockchain. Ada dua pilihan dalam interface untuk penerbitan materi:

- Like/Unlike yang dapat menghasilkan uang;
- Kesempatan untuk menerima token ABYSS dari pengguna lain dalam bentuk penghargaan atas kualitas konten.

Platform menilai masing-masing publikasi konten sebagai rasio dari likes dan dislikes. Dengan demikian, peringkat pengguna yang mengevaluasi publikasi penting. Like pengguna dengan peringkat bernilai lebih tinggi daripada Like dari pemain yang baru-baru ini terdaftar.

Berdasarkan penilaian, penulis publikasi menikmati lencana khusus dari berbagai denominasi yang harus digabungkan menjadi koleksi. Sekali sehari platform membeli koleksi ini berdasarkan pada saham Reward Bank harian. Setiap pengguna dapat secara bebas membeli atau menjual jenis badge apapun yang di lelang di platform.

## 6.7 Lelang

Lelang adalah cara untuk membeli atau menjual komponen permainan atau lencana non-play dari berbagai jenis token ABYSS. Komisi untuk transaksi minimal dan ditentukan sebagai berikut: 3% dari jumlah transaksi yang masuk ke platform, 5% diperoleh oleh permainan.

## 7 Internal CPA (Cost Per Action) Network

Di platform The Abyss, pengembang mendapatkan akses ke akun iklan yang global untuk mendapatkan trafik bertarget (orang yang tertarik dengan permainan) dengan kemungkinan sebagai berikut:

- Menawarkan trafik sendiri ke permainan lainnya;
- Membeli trafik dari game lain melalui penargetan dan penawaran yang jelas;
- Mendapatkan trafik eksternal, menghubungkan calon pengguna ke sistem internal untuk statistik.

Untuk trafik internal, dikenakan komisi 10% dalam token ABYSS. Alat-alat untuk bekerja dengan trafik eksternal yang disajikan secara gratis.

Mengenai fungsinya, CPA Network yang internal muncul seperti jendela dengan opsi penawaran yang dapat diakses yang disajikan oleh pengembang mengusulkan bahwa permainan lainnya dan masing-masing pemain mengambil bagian dalam kerja dengan trafik ini. Setiap permainan secara independen menentukan jenis dan menargetkan penawarannya.

### **7.1 Link Referral System**

Setelah peluncuran proyek apa pun, kampanye iklan aktif dimulai dengan ukurannya cakupan yang berbeda. Ini memanfaatkan jaringan iklan, blogger, media dan penempatan di sumber khusus, dll.

Untuk menyederhanakan hal-hal untuk pengembang dan menyusun dalam satu tempat analisis trafik dari proyek-proyek, kami menawarkan sistem klasik link referral yang dihasilkan oleh sistem. Pengembang dapat sepenuhnya menganalisis kampanye iklan mereka termasuk penempatan iklan di sumber-sumber lainnya. Seksi lengkap indikator diterjemahkan ke dalam sistem sehingga semua indikator yang diperlukan (termasuk ROI) dipertimbangkan untuk setiap proyek. Selain itu, pengembang memiliki akses ke pilihan untuk membuat penawaran eksternal dengan KPI kosong agar indikator dapat dihitung secara otomatis.

Dalam kerangka sistem internal ini (CPA Network), akan ada mekanisme bagi pengembang untuk mempublikasikan penawaran yang memungkinkan mereka untuk membeli trafik di platform serta dari proyek-proyek lain atau pemain dalam kondisi yang berbeda. Pengembang dapat mengatur persyaratan untuk trafik seperti pengaturan permainan, kemampuan untuk membayar, peringkat pemain di platform serta kegiatan sosial, dan pilih jenis iklan yang ditawarkan dan memuat materi iklan. Ada kemungkinan untuk tentukan harga untuk masing-masing penawaran hanya dalam token ABYSS. Sebuah proyek yang tertarik dalam penawaran pada gilirannya dapat membagi trafik yang tidak lagi berkaitan dengan proyek, seperti ketika seseorang belum memasuki permainan pada waktu yang lama atau telah dilakukan pembayaran

### **7.2 Trafik Termotivasi**

Trafik Termotivasi tidak begitu efektif mengingat bahwa konversi termotivasi trafik menjadi pemain aktif agak langka. Ahli pemasaran menciptakan tujuan rumit untuk penawaran

termotivasi pada asumsi bahwa calon pemain akan ditarik ke dalam proyek saat tugas berlangsung Penawaran rumit, tentu saja, meningkatkan tingkat konversi, tetapi mereka lebih rendah dalam kualitas untuk sebagian besar jenis. Salah satu alasan untuk masalah ini adalah bahwa setiap orang dapat berpartisipasi dalam tawarkan termotivasi tanpa kepentingan tertentu dalam permainan video.

Dalam kerangka internal sistem ini, tujuan permainan dapat dipenuhi oleh pemain yang bermaksud tingkat konversi yang lebih tinggi untuk pemain aktif menurut prestasi dari target yang dibayar.

### **7.3 Promosi Email**

Supaya platform berfungsi secara lengkap diperlukan layanan email sendiri. Di CPA Network yang internal pengembang dapat memesan email bertarget yang akan dikirim ke pengguna yang disajikan oleh pengembang lain. Informasi pribadi pengguna tidak tersedia bagi pengembang.

### **7.4 Iklan Media**

Pengembang dapat memesan konten iklan media. Beberapa posisi iklan yang diramalkan untuk tujuan ini: banner di halaman pribadi, seksi forum, branding, dan iklan yang berformat non-standar.

### **7.5 Konten**

Pengembang dapat memesan layanan penciptaan konten dalam kerangka sistem penawaran yang internal yang berupa brief khusus atau pembayaran dalam token ABYSS kepada penulis suatu publikasi yang menarik langsung dalam kerangka platform.

## **8 Tim The Abyss**

The Abyss platform distribusi digital yang sedang dikembangkan oleh Destiny.Games – Pengembang dan penerbit video game terkemuka Rusia dengan keahlian yang signifikan dalam peluncuran proyek game dan operasi, serta pengembangan proyek MMO sendiri. Juga pengembang lainnya kita melokalisasi dan rilis browser dan klien game, game klien AAA-kelas juga.

## Tim kami:



### **Konstantin[Sephiroth] Boyko-Romanovsky**

PENDIRI

17+ tahun pengalaman dalam industri game. Pendiri Destiny.Games perusahaan video game. Investor blockchain yang sukses, ahli cryptocurrency, dan pengusaha teknologi.



### **Vladimir Kurochkin**

PRESIDENT

12+ tahun di industri game, dengan pengalaman yang signifikan dalam pengembangan proyek dan management. Di Destiny.Games, dia mulai bekerja sebagai administrator proyek web dan menjadi predisen



### **Artem[Shanni] Veremeenko**

PRODUSER EKSEKUTIF

Produser eksekutif yang terkemuka, penulis skenario dengan 14+ tahun pengalaman dalam industri game. Pencipta game Botva Online F2P. Dia telah bekerja di Destiny.Games sejak 2008 ketika perusahaan didirikan.



### **Evgeny Petrov**

DIREKTUR MARKETING

8+ tahun pengalaman di bidang pemasaran, dan 2+ tahun di industri game. Sebelum bergabung dengan Destiny.Games, Evgeny bekerja perusahaan raksasa IT Rusia yang disebut Mail.ru Group memberikan kontribusi untuk peluncuran Revelation, PUBG, Eternal dan proyek-proyek lainnya.



### **Stanislav [Madminder]Kuzin**

PENGEMBANGAN VP PLATFORM

20 tahun pengalaman dalam menciptakan terukur dan sangat tersedia layanan TI. Ahli dalam pembangunan proyek-proyek Web. Pelatih tangkas dan scrum. Sebelum bergabung dengan TIM The ABYSS pada tahun 2018, dia bekerja di Social Discovery Ventures and Acronis Inc



**Vladimir[Vampkill] Martynov**

ENGINEER UTAMA

Seorang programmer sejak 1987 dan administrator sistem Unix sejak 1993. Dia memiliki 17+ tahun pengalaman dengan proyek high-koad dan 14 tahun sebagai ENGINEER UTAMA di industri pengembangan game.



**Albert Tugushev**

KEPALA DEPARTEMEN TEKNIK PERANGKAT LUNAK

10+ tahun pengalaman mengembangkan sistem high-load untuk industri game. Albert bergabung dengan Destiny.Games pada tahun 2011. Ia telah menjadi kepala departemen pengembangan selama tiga tahun. Sebelumnya, ia bekerja di Mail.ru dan RBC.



**Sergey Zakharchenko**

SISTEM ARSITEK Sergey

memiliki gelar Master of Science di bidang Applied Mathematics and Physics (MIPT). Dia adalah penulis beberapa paten dan berbagai publikasi yang berkaitan dengan novel hardware dan komputasi ilmiah. Selama 10 tahun terakhir Sergey mengkhhususkan diri dalam merancang dan mengembangkan scalable B2B dan solusi B2C ITU .



**Alexey Kobelev**

Pimpinan teknologi, ENGINEER BLOCKCHAIN

14+ tahun pengalaman dalam pengembangan perangkat lunak. Ia mengkhhususkan diri dalam pengembangan proyek-proyek siklus penuh secara back-end. Alexey memiliki pengalaman yang kaya dengan mengelola tim pengembangan, pengorganisasian proses-proses dan membangun proyek dari awal.



**Stepan Leshchenko**

DIREKTUR SENI

, desainer dan gamer dengan 15 tahun pengalaman, pendidikan teknis dan pemikiran struktural. Sebagai anggota ZUK KLUB ia berpartisipasi dalam proyek street art.



**Anton Chertikovtzev**

DIREKTUR PEMELIHARAAN

14 tahun pengalaman mengamankan dan memelihara operasi dari server game. Anton joined Destiny.Games in 2010.



### **Evgeny Kharchenko**

KEPALA PELAYANAN PELANGGAN

Evgeniy bekerja di HoReCa selama 10 tahun dan telah berhasil meningkat dari staf operasional untuk manajer puncak. Sejak 2014, Ia mengepalari tim layanan pelanggan di Destiny.Games.

## **9 Roadmap**

**Q3 2008.** Pendirian Destiny.Games (perusahaan video game).

**Q3 2016.** Ide pembuatan portal permainan state-of-the-art.

**Q2-Q3 Tahun 2017.** Pengujian kesempatan teknologi integrasi blockchain ke dalam konsep baru.

**Q4 tahun 2017.** Menyajikan konsep The ABYSS – generasi baru platform distribusi digital.

**Q1 tahun 2018.** Menyajikan konsep DAICO<sup>4</sup> – model penggalangan dana yang inovatif.

**Q2 tahun 2018.** Memperkenalkan prototipe platform The Abyss. Pembentukan The Abyss LTD, sebuah perusahaan yang terdaftar di Malta, dan penerbit token ABYSS. Melakukan Token Sale. Memulai pengembangan platform The Abyss. Presentasi konsep The Abyss untuk pengembang game.

**Q3-Q4 Tahun 2018.** Fase aktif dari platform pengembangan. Persiapan hukum dan keuangan untuk peluncuran proyek. Perjanjian kemitraan dengan permainan proyek.

**Q1 tahun 2019.** Versi pertama dari platform dengan startup paket permainan. API untuk integrasi proyek . Billing bi-currency yang terpadu; Kesatuan sistem otorisasi. Integrasi pertama dari program rujukan bertingkat.

**Q2-Q4 Tahun 2019.** Pengembangan aktif platform: Perluasan dalam jumlah proyek yang terhubung; Memperkenalkan personalisasi dan sosialisasi sistem; Memperkenalkan sistem personalisasi dan sosialisasi; Memperkenalkan sistem pelaporan terperinci; Memperkenalkan internal CPA Network.

**Q1-Q4 Tahun 2020.** Perluasan fungsi platform: Program motivasi; kemampuan generasi dan evaluasi konten; Lelang; Sindikat; prestasi permainan yang terpadu.

**2021+.** Platform Crowdfunding. Perluasan platform yang lebih lanjut .

---

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

## 10 Referensi

- 1) Blockchain           Blockchain, suatu bentuk teknologi buku digital, adalah database/buku digital atau elektronik yang didistribusikan, desentralisasi, dibagi dan direplikasi. Teknologi ini dapat bersifat publik atau pribadi, diizinkan atau tanpa izin, tidak dapat diubah, dilindungi secara kriptografi dan dapat diaudit.
- 2) Cryptogame           <https://techrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>
- 3) Biaya per tindakan       Cost per action adalah sebuah model iklan online yang mana advertiser membayar setiap tindakan (action) tertentu yang telah ditetapkan - misalnya penjualan, klik, atau kirim formulir (misalnya, permintaan kontak, sign up newsletter, pendaftaran dll.
- 4) Riset pasar SuperData       <https://ru.pinterest.com/pin/722757440171932573/>
- 5) Laporan NewZoo           [http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo\\_Free\\_2016\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf](http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf)
- 6) Penjualan Steam di 2016       <https://galyonk.in/steam-sales-in-2016-def2a8ab15f2>
- 7) Laporan tahunan Electronic Arts       [http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844X0X947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-E2A77573681B/2017\\_Proxy\\_Statement\\_and\\_Annual\\_Report\\_-\\_FINAL.PDF](http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844X0X947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-E2A77573681B/2017_Proxy_Statement_and_Annual_Report_-_FINAL.PDF)
- 8) Laporan Tahunan Ubisoft       [https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite\\_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal\\_tcm99-290721\\_tcm99-196733-32.pdf](https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal_tcm99-290721_tcm99-196733-32.pdf)
- 9) MTG untuk memperoleh Kongregate       <https://www.mtg.com/press-releases/mtg-to-acquire-u-s-cross-platform-games-publisher-developer-kongregate/>
- 10) Laporan Tahunan CD Proyek       <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) Pembelanjaan Free-to-play       <http://toucharcade.com/2016/10/14/free-to-play-whales-are-now-boycotting-spending-in-games-to-get-changes>
- 12) Pemisahan Enam derajat       Enam derajat pemisahan adalah gagasan bahwa semua makhluk hidup dan segala sesuatu yang lain di dunia ini adalah enam atau lebih sedikit langkah dari satu sama lain sehingga rantai pernyataan "teman dari teman" dapat dibuat untuk menghubungkan dua orang dalam maksimal enam langkah.
- 13) F2P Paus           <http://www.adweek.com/digital/infographic-whales-account-for-70-of-in-app-purchase-revenue/>
- 14) Penjelasan DAICO       <https://ethresear.ch/1/explanation-of-daicos/465>