

The Abyss

백서

내용

면책 조항	3
요약	6
1 The Abyss 가 운영하려는 시장	7
1.1 MMO(대규모 다중 사용자 온라인) 게임	7
2 현행 디지털 유통 플랫폼	9
3 새로운 플랫폼이 등장할 시간	10
3.1 차세대 디지털 유통 플랫폼으로서의 The Abyss	10
3.2 프로젝트의 주요 특징과 기대 효과	10
3.3 개발자 측면에서 본 The Abyss 의 장점	11
3.4 플레이어 측면에서 본 The Abyss 의 장점	12
4 플랫폼 구조 및 기본 서비스	14
4.1 개발자의 개인 계정 섹션 및 개인화	15
4.2 플레이어의 개인 계정 섹션 및 개인화	15
5 통계 시스템	16
5.1 시스템 설명 및 의미	16
6 The Abyss 플랫폼 환경	17
6.1 ABYSS 토큰 우선권	17
6.2 사용자 지불금 분배	18
6.3 가상 화폐 보상 시스템	18
6.3.1 추천 프로그램	18
6.3.2 동기 부여 프로그램	20
6.4 게임 업적	21
6.5 연합체 (마스터노드)	21
6.6 콘텐츠 제작	22
6.7 경매	22
7 내부 CPA (Cost Per Action) 네트워크	22
7.1 링크 추천 시스템	23
7.2 동기 부여된 트래픽	23
7.3 이메일 프로모션	23
7.4 미디어 광고	24
7.5 콘텐츠	24
8 The Abyss 팀	24
9 로드맵	26
10 참고 문헌	28

면책 조항

이 백서에 포함된 정보는 잠재적 토큰 보유자들을 대상으로 한 ABYSS 토큰 프로젝트 소개 자료로서 공개된 것입니다. 아래에 제시된 정보는 완전하지 않을 수 있으며, 계약 관계 내의 요소를 암시하지 않습니다. 다음 정보는 ABYSS 토큰에 기여하고 토큰을 보유할 의도를 가진 잠재적 토큰 보유자들이 철저한 분석을 통해 결정할 수 있도록 관련성이 높고 타당한 정보를 제공하기 위한 목적으로 작성되었습니다.

브로커, 대리점, 판매원 또는 다른 어떠한 사람도 본 백서 및 기타 문서에 포함된 내용 이외의 정보나 회사나 대표자에 의한 광고 발행 및 회사와 관련한 진술을 할 권한이 없으며, 그러한 정보를 제공받은 경우 해당 정보나 진술이 회사에 의해 승인된 것이라고 신뢰해서는 안 됩니다.

이 백서는 어떠한 관할지의 사람에게도 회사가 발행한 ABYSS 토큰을 구매하기 위한 목적으로 제공되지 않으며, (I) 해당 제안이나 초청이 허가되지 않은 경우; 또는 (II) 해당 제안 또는 초대자가 초청 자격이 없거나 (III) 법적으로 해당 제안 또는 초대를 할 수 없는 사람일 경우 토큰 구매 제안 및 초청 목적으로 사용할 수 없습니다. 본 백서의 배포는 특정 사법권 내에서 제한될 수 있으며, 백서를 소유한 사람은 이 제한을 숙지하고 준수하여야 합니다.

본 백서 및 모든 ABYSS 토큰의 제공, 판매 또는 배송은 (I) 본 백서에 포함된 정보가 해당 날짜 이후에도 정확하고 완전하다는 사실; 또는 (II) 해당 날짜 이후 회사의 재정적 위치에 중요한 변화가 없을 것이라는 사실; 또는 (III) 백서와 관련하여 제공되는 다른 모든 정보가 발행된 날짜 이후 또는 이 백서에 명시된 날짜 이후에도 정확하다는 사실을 암시하거나 설명하지 않습니다.

ABYSS 토큰을 구매하면 기여 주체의 현금 일부 또는 전체가 위협할 수 있습니다. 기여 주체는 결정을 내리기 전에 적절한 조언을 구해야 하며, 본 백서에 포함된 모든 정보를 숙지해야 합니다. 장래 기여 주체는 언제나 이러한 성질의 프로젝트에 기여하기로 결정하기 전에 독립적인 조언을 구해야 합니다. 장래 기여 주체는 기여에 따른 잠재적 위험을 인지하고 있어야 하며, 자신의 독립 자문가에게 ABYSS 토큰과 회사, 그리고 본 백서에 관해 심사숙고 및 충분한 자문을 구한 후 결정을 내려야 합니다.

본 문서를 보유한 사람은 본 문서를 이해할 의무와 관련 사법권 내에서 적용 가능한 모든 법률과 규제를 숙지하고 따라야 할 의무가 있습니다. 장래 기여 주체는 해당 토큰에 부여되는 법적 요구 사항 및 외환 관리 요구 사항, 자신의 국적, 거주지 또는 본적에서의 세금에 대한 사항을 숙지해야 합니다.

몰타에서의 최초 코인 오픈(ICO)을 위해, 발행자는 토큰의 공개 오픈나 백서(또는 백서의 일부분) 또는 그 외 어떤 관련 자료의 배포를 허가하는 그 어느 행동도 취하지 않아야 하며, 해당 목적을 위해 조치가 필요한 어느 국가나 관할권 내에서도 조치를 취하지 않아야 합니다.

본 백서에 명기된 사항은 별도의 표기가 없는 한 현재 몰타 내의 법과 관행을 따르며, 내용은 변경될 수 있습니다.

회사에 대한 모든 어드바이저는 ABYSS 토큰과 관련하여 회사에 대해 독점적으로 행동하고 제 3 자에 대한 계약, 신조 또는 기타 의무 또는 책임을 지지 않으며 기여 주체 또는 제 3 자에게 책임을

지지 않습니다. 본 백서에 제시된 거래와 관련하여, 해당 어드바이저는 본 백서에 포함된 내용이나 정보에 대한 완전성 또는 정확성 또는 그와 관련한 다른 진술에 대해 책임을 지지 않습니다.

별도의 명시가 없는 한, 회사 웹사이트의 내용 및 이들과 간접적으로 연결된 기타 웹사이트는 이 백서의 일부를 구성하지 않습니다. 따라서 기여 주체는 The Abyss 프로젝트에 기여할 결정을 내릴 기준으로 당 웹사이트에 포함된 모든 정보 또는 기타 데이터를 고려해서는 안 됩니다.

본 백서 및 여기에 제공된 ABYSS 토큰과 관련된 기타 정보는 (I) 신용 또는 기타 평가의 근거를 제공하기 위한 것이며, (II) 회사가 본 백서 또는 이와 관련하여 제공하는 기타 모든 정보를 바탕으로 권장하고 있으므로, 회사가 발행하는 어느 토큰이든 구매해야 한다고 생각하면 안 됩니다. 따라서 장래 기여 주체는 모든 위험 요인에 대해 독자적으로 평가해야 합니다.

이 문서에는 "미래 예측 진술"이라는 문구가 포함되거나 포함되는 것으로 간주되는 내용이 있을 수 있습니다. "믿습니다", "예측", "예상", "기대", "의도", "~수도 있습니다", "~할 것입니다" 또는 "해야 합니다"라는 용어 또는 각 용어의 부정 또는 기타 변형을 사용하여 미래 예측 진술이 사용되었다는 걸 알 수 있습니다. 이 미래 예측 진술은 역사적인 사실과 관련이 없습니다. 이 내용은 이 문서의 여러 곳에서 볼 수 있으며 회사의 의도, 신념 또는 현재의 기대 사항과 회사 전략 및 사업 계획, 운영 결과, 재정 조건, 유동성 및 회사의 장래성, 시장 등 기타 사항에 관한 이사회 의 현재 기대에 관한 언급을 포함합니다.

미래 예측 진술은 위험과 불확실성을 포함하고 있어, 향후 발생할 수 있는 상황에 따라 사건과 결과가 달라질 수 있습니다. 미래 예측 진술은 미래 성과에 대한 보증을 하지 않으며, 그런 목적으로 생각해서도 안 됩니다. 재무 상태, 유동성 및 회사의 전략적 개발 결과는 실제로 본 백서에 포함된 미래 예측 진술과 다를 수 있습니다. 또한, 회사 운영, 재무 조건 및 유동성 결과가 본 백서에 포함된 미래 예측 진술과 일치할 경우에도 그 결과 또는 개발이 차후의 결과 또는 개발을 의미하는 것은 아닙니다.

본 문서는 투자자 보호를 위해 고안된 관할권 내 법률 또는 규정에 따라 작성되거나 구성된 것이 아닙니다.

이 백서는 ABYSS 토큰 판매에 관한 정보가 담긴 기본 공문입니다. 여기에 포함된 정보는 다른 언어로 번역되거나 기존 고객, 파트너 등이 서면 또는 음성으로 의사소통을 하며 사용하는 시점에서 번역될 수 있습니다. 해당 번역 또는 의사소통으로 인해 여기에 포함된 정보 중 일부가 소실되거나 변질, 또는 왜곡될 수 있습니다. 이 방식의 대체 통신은 그 정확성을 보장하지 않습니다. 해당 번역 및 의사소통과 공식 영문판 백서간에 모순 또는 불일치가 발생할 경우, 영어로 작성한 원본 문서 조항을 우선으로 적용합니다. The Abyss 는 자본 통제를 피하기 위해 사용되는 어떤 방법도 허용하지 않으며 이들의 투자도 허용하지 않습니다.

The Abyss 플랫폼에 대한 ABYSS 토큰 제공은 The Abyss 서비스 및 플랫폼 사용 허가를 위한 것이며, 투자 또는 추측 목적으로 제공되지 않습니다. ABYSS 토큰의 거래 플랫폼에 대한 잠재적 제공은 The Abyss 게이밍 플랫폼 사용을 위한 수단인 토큰의 법적 자격을 변경하지 않으며, 재무 제표 또는 기타 관할권 내의 금융 환경 투자에 대한 다른 형식으로 사용하지 않습니다. The Abyss 는 법적,

세금 또는 재정적 문제에 대한 고문으로 간주되지 않습니다. 백서 내의 정보는 일반적인 정보 제공 목적으로만 제공되며 The Abyss 는 이 정보의 정확성 및 완전성에 대해 보증하지 않습니다.

규제 당국은 세계 곳곳의 암호화폐 사업 및 운영을 면밀히 조사하고 있습니다. 이에 규제 방법, 조사 또는 조치가 The Abyss 의 사업에 영향을 주거나, 제한을 가하거나, 향후 사업 운영에 제약을 가할 수 있습니다. ABYSS 토큰 보유자는 반드시 The Abyss 모델을 숙지해야 하며, 어느 관할권이건 해당 지역의 관련 법률에 따라 백서 또는 이용 약관에 새로운 규정 및 준수 요구 사항이 수정될 수 있습니다. 그러한 경우, 기여 주체와 ABYSS 토큰 보유자는 The Abyss 및 그 계열사가 해당 내용의 변경으로 인해 야기되는 직접 또는 간접 손실이나 손해에 대해 책임을 지지 않는다는 것을 인지하고 이를 이해해야 합니다. The Abyss 는 The Abyss 플랫폼을 개발하고 운영하기 위해 최선을 다할 것입니다. ABYSS 토큰 투자자는 The Abyss 가 해당 결과를 내기 위해 취할 수 있는 조치에 대한 보증을 하지 않는다는 것을 인지하고 이를 이해해야 합니다. 기여 주체는 The Abyss (경영진 및 고용인, 컨설턴트 및 고문관 포함)의 고의적인 실수나 태만등의 이유를 제외하면 ABYSS 토큰을 사용하지 못하게 되거나 이로 인해 생긴 손실 또는 손해에 대한 책임이나 의무를 지지 않는다는 것을 인지하고 이를 이해해야 합니다.

모든 토큰 보유자는 The Abyss 플랫폼에서 자신이 필요로 하는 서비스를 이용하기에 충분하다고 생각되는 액수만큼 직접적으로 사용할 토큰만 보유할 것을 인지해야 합니다. The Abyss 에서 토큰을 외부 교환소에서 거래할 수 있도록 할 경우에도, 제 3 자 교환소에서 ABYSS 토큰을 다뤄서는 안 된다는 내용을 결정할 수도 있습니다. 이는 ABYSS 토큰의 거래 가능 여부를 보증할 수 없음을 의미하며, 따라서 ABYSS 토큰 보유자가 필요없는 잉여분의 ABYSS 토큰을 판매할 수 있을 거라는 보장 역시 없습니다. 또한 ABYSS 토큰을 판매할 수 있게 되는 경우라 해도 판매가가 초기 코인 제공 가격보다 낮게 책정되어 ABYSS 토큰 보유자에게 손실을 유발하지 않으리라는 어떠한 보증도 없습니다.

ABYSS 토큰 보유는 투자와 관련이 없고, 제 3 자 거래소에서 ABYSS 토큰을 교환하기로 결정한 경우에도 ABYSS 토큰이 도달하게 될 예측적 가치와 The Abyss 플랫폼의 수익성 사이에는 연결점이 없습니다. 또한 프로젝트가 실패할 경우 The Abyss 는 토큰 보유자에게 플랫폼 서비스를 제공하지 못할 수 있습니다.

The Abyss 는 ABYSS 토큰 보유자들이 토큰을 판매할 수 없는 상황; 어느 거래소에서도 ABYSS 토큰을 교환하지 않기로 한 경우; 지불한 가격보다 낮은 가격으로 ABYSS 토큰을 판매할 경우 발생하는 손실; 플랫폼 프로젝트 및 실패로 인한 플랫폼 사용 불가 상황 및 기타 다른 상황으로 인한 손실에 대해 책임지지 않습니다.

The Abyss 의 이름, 웹사이트, The Abyss 소셜 미디어 계정은 몰타 법에 의해 합법적으로 설립되고 등록된 ABYSS LTD 의 독점 자산입니다.

요약

디지털 시대에 이르르면서, 오늘날 게임에 대한 선택권은 무궁무진해졌습니다. 개인 컴퓨터, 비디오 게임 콘솔, 휴대폰, 태블릿, 심지어 스마트 워치에서도 언제든지 비디오 게임을 즐길 수 있습니다. 최근 30 년 동안, 우리는 흑백 테트리스 게임기부터 가상 현실 헬멧까지 전례없는 비디오 게임 산업의 발전을 목도했습니다. 비디오 게임은 처음에는 엔터테인먼트 산업의 다른 경쟁자로 부상하였지만, 지금은 산업을 이끄는 리더 역할을 하고 있습니다.

비디오 게임 개발자들에게 있어 가장 큰 골칫거리는 콘텐츠와 흥미진진한 제품을 만들어야 한다는 압박관념입니다. 실제로 가장 어려운 부분은 수많은 비디오 게임의 홍수 속에서 어떻게 차별화된 제품을 만들고 소비자들에게 접근할 지에 대한 방법을 찾는 것입니다. 광고 비용은 비디오 게임 개발 예산의 절반 이상을 차지하고 있습니다. 시장에서 가격 할인 행사가 늘어나면서 트래픽의 비용도 꾸준히 증가했습니다. 하지만 어느 정도의 광고 비용이 정말 효과적인 걸까요?

블록체인 기술의 부상으로 빠르게 성장하는 글로벌 게임 커뮤니티에 'AAA 타이틀을 포함한 모든 형태의 비디오 게임(Free2play² MMO 게임 및 암호화 게임을 주요 과제로 함)을 제공하는 차세대 디지털 유통 플랫폼입니다. The Abyss 는 다른 플랫폼(Steam, Origin, GOG 등)과 다른 획기적인 동기 부여와 다중 단계 추천 및 소개 시스템을 갖추고 있기 때문에, 게이머는 게임이나 커뮤니티 활동 및 다른 게이머의 결제를 통해 수익을 얻을 수 있습니다. The Abyss 플랫폼을 활용함으로써 개발자는 마케팅 비용을 절감하고 플랫폼에 연결된 게임의 추천인이 지불한 금액을 통해 추가 수익을 얻을 수 있습니다. 다른 혜택으로는 바로 암호화폐 계정으로 지불할 수 있는 추천 요금, 내부 CPA 네트워크³ 등이 있습니다.

¹ 디지털 장부 기술 중 하나인 블록체인은 배포, 분산, 공유, 복제의 기능을 갖춘 디지털 또는 전자 데이터베이스/장부입니다. 블록체인은 공개 또는 비공개되거나, 허가 또는 비허가될 수 있으며, 불변성을 지니며 암호로 보호되어 감시할 수 있습니다.

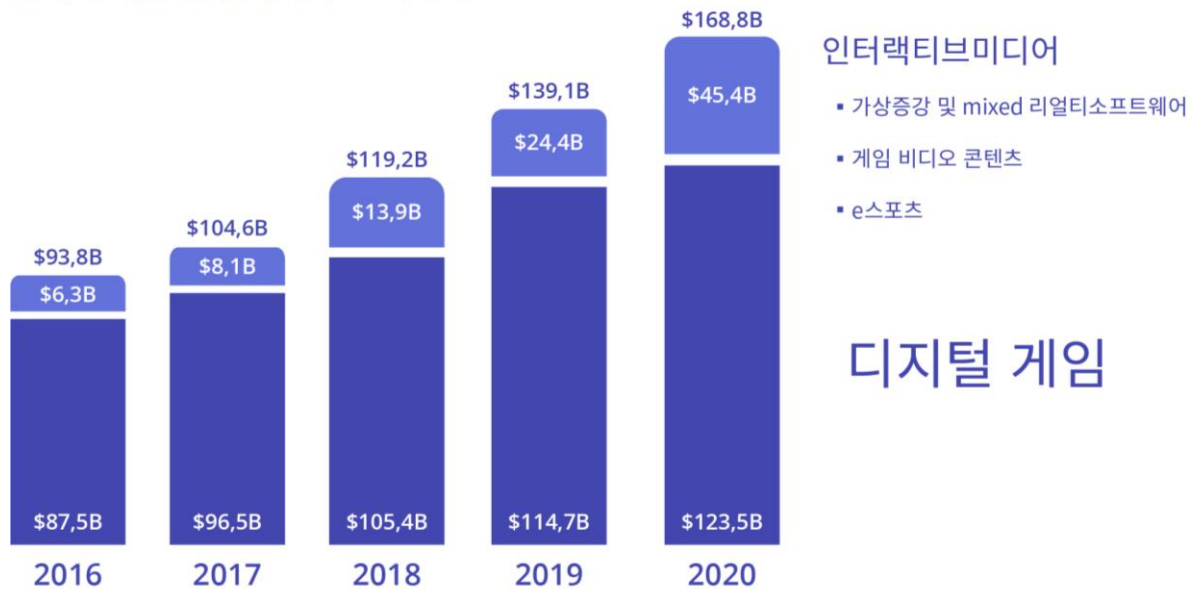
²<https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>

³Cost Per Action 은 광고자가 예를 들어 판매, 클릭 또는 양식 제출(예: 연락 정보 요청, 뉴스레터 가입, 회원가입 등) 등 특정 행동을 통해 수익을 올리는 온라인 광고 가격 모델입니다.

1 The Abyss 가 운영하려는 시장

2017 년, 비디오 게임 산업은 천억 달러 이상의 수입을 올렸습니다. 현재 시장 규모는 약 1,046 억 달러입니다. 올해 12% 정도 성장했으며 2020 년에는 60-80% 만큼 성장하여 1 천 6 백 88 억 달러에 이를 것으로 예상됩니다.⁴

전세계 게임 및 인터랙티브 미디어



출처: SuperData

1.1 MMO(대규모 다중 사용자 온라인) 게임

SuperData 의 예측에 따르면 대규모 다중 사용자 온라인 (MMO) 게임, 즉 주로 F2P 게임과 관련하여 2016 년에 13% 성장하여 활성 유저가 8 억 7 천 9 백만에 이를 것으로 파악됩니다. The Abyss 플랫폼은 MMO 게임을 우선 순위로 놓아 사용자들의 상호 관련성을 높이는 것을 목표로 하고 있습니다.

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

	2016		2017E		2018E	
	수익	청중	수익	청중	수익	청중
모바일 게임	\$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
소셜	\$7,5B	1,528M	\$7,2B	1,532M	\$7B	1,550M
디지털 게임기/DLC	\$7,4B	218M	\$7,8B	229M	\$8B	237M
고성능 PC/DLC	\$5,6B	162M	\$5,3B	186M	\$5,9B	204M
게임 동영상	\$4,1B	1,185M	\$4,6B	1,293M	\$4,9B	1,352M
e스포츠	\$ 0,9B	230M	\$1,1B	258M	\$1,2B	299M
VR*	\$ 0,1B	47M	\$0,5B	53M	\$1,3B	72M

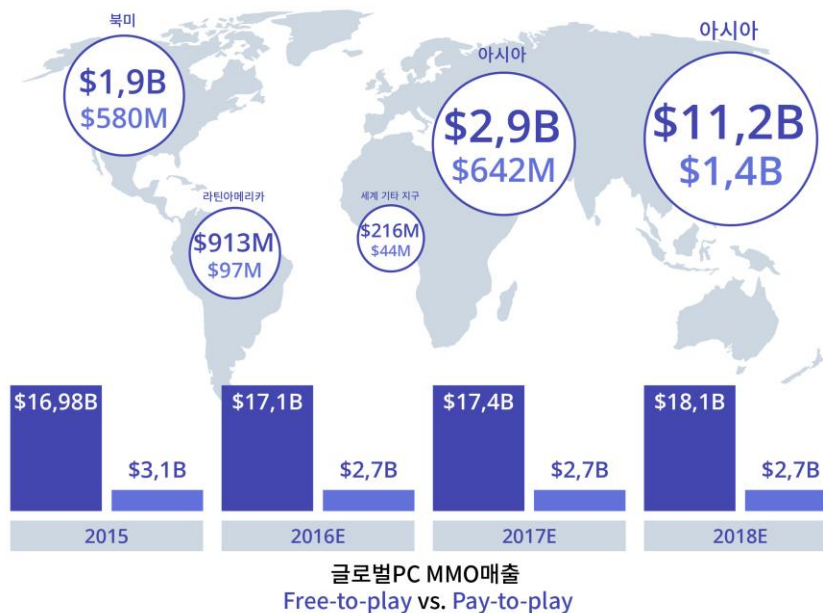
출처: SuperData

개인용 컴퓨터(PC)용 MMO 게임은 다양한 장르의 게임 중에서 모든 지표를 확실하게 이끌고 있습니다. MMO 게임은 2016 년 기준 전체 PC 게임 수익의 60%를 차지합니다.

NewZoo 보고서에 의하면⁵, 다자 온라인 프로젝트에서 올리는 전 세계 수입은 계속해서 눈에 띄게 증가할 것입니다.

2016년 MMO 게임은 198억 달러 규모로 전체 디지털 PC 게임 매출의 60%를 차지하였습니다.

아시아는 유저수로 1위를 차지하였지만 북미와 유럽은 높은 현금 전환율과 평균 과금 능력을 보였습니다.



출처: SuperData

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

2 차세대 디지털 유통 플랫폼

오늘날 디지털 유통 플랫폼은 비디오 게임 시장에서 성공적으로 개발되고 있습니다. 오픈 소스의 정보에 따르면, 전 세계적으로 플랫폼들의 유저가 증가하고 수입이 증가한다고 볼 수 있습니다.

플랫폼	개발자	오픈 소스 정보
STEAM	Valve	2016 년 기준 일반 수입 규모는 35 억 달러에 ⁶ 달함.
ORIGIN	Electronic Arts	해당 플랫폼은 2016 년 EA 의 디지털 순수익(29 억 달러)에 기여함 ⁷ .
UPLAY	Ubisoft	디지털 유통으로 회사 총 수익의 절반 이상을 차지하는 7 억 2 천 9 백만 ⁸ 유로 달성. 작년 한 해 동안, 본 지표는 32%에 달함.
KONGREGATE	Gamestop Corporation/MTG	2017 년 5 천만 달러의 연 수익을 올릴 것으로 기대됨. 2017 년 MTG 가 인수함 ⁹ .
GOG	CD Projekt	2016 년에 3 천 8 백만 달러의 수익을 달성함 ¹⁰ .

잠재 고객의 범위를 극대화하기 위해, 개발자들은 다양한 디지털 유통 플랫폼에 자신들의 프로젝트를 배포합니다. 유저들은 게임을 선택할 때 가장 편리한 기능과 추가적인 가능성을 염두하고 서비스를 선택하는 경향이 있습니다. 좋은 사례가 바로 STEAM 과 GOG 양쪽에서 제공하는 The Witcher 3 입니다.

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

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

⁸https://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 새로운 플랫폼이 등장할 시간

이제 새로운 게임 환경에 대해 생각해볼 때가 되었습니다. 현행 플랫폼들은 개발자들과의 상호 작용에 있어서 번거롭고 느립니다. 광고 또한 거의 없으며, 있다 해도 매우 비용이 높고 효과적이지 않습니다. 보통 플랫폼에서의 게임 홍보는 게임을 배포하기로 선택한 플랫폼에 의해 제한을 받으며, 플랫폼간 홍보에는 많은 자금을 필요로 합니다. 유저 동기 부여 프로그램은 다른 유저들을 유치하는 데서 벌어들이는 수익에 비례하여 제한되며, 대다수의 경우 순위에 따라 주로 이것들이 결정됩니다.

3.1 차세대 디지털 유통 플랫폼으로서의 The Abyss

The Abyss 는 블록체인 기술의 부상으로 빠르게 성장하는 글로벌 게임 커뮤니티에 AAA 타이틀을 포함한 모든 형태의 비디오 게임(Free2play MMO 게임 및 암호화 게임을 주요 과제로 함)을 제공하는 차세대 디지털 유통 플랫폼을 개발하는 데 주력하고 있습니다. The Abyss 플랫폼은 다른 획기적인 동기 부여와 다중 단계 추천 및 소개 시스템을 갖추고 있기 때문에, 게이머는 게임이나 커뮤니티 활동 및 다른 게이머의 결제를 통해 수익을 얻을 수 있습니다. The Abyss 플랫폼을 활용함으로써 개발자는 마케팅 비용을 절감하고 플랫폼에 연결된 게임의 추천인이 지불한 금액을 통해 추가 수익을 얻을 수 있습니다.

ABYSS 토큰은 The Abyss 플랫폼 상에서 이루어지는 거래를 위한 선행 내부 메커니즘입니다. (이더리움 블록체인 상의 ERC20 기준) . The Abyss 플랫폼은 데스크톱(Windows, MacOS, Linux), 모바일(iOS, Android) 및 웹 버전에서 이용할 수 있습니다.

3.2 프로젝트의 주요 특징과 기대 효과:

- 개발자가 유치한 사용자가 플랫폼 내의 다른 게임에서의 모든 결제 및 업적에 대한 ABYSS 토큰을 개발자에게 제공하는 강력한 다중 단계 추천 프로그램입니다.
- 바이럴 개념에 기반하여 플레이어가 친구를 추천하고 결제(플랫폼 내의 실제 판매)를 함으로써 ABYSS 토큰을 받는 유사 추천 제도가 있습니다. 또한, ABYSS 토큰은 플랫폼에서 다양한 활동(업적, 콘텐츠 생산, 내부 CPA 네트워크 등)을 통해 축적될 수도 있습니다.

The Abyss 는 제휴 마케팅의 원리를 이용하여 먼저 다른 유저를 유치하는 플레이어와 개발자들에게 최대의 수익이 주어집니다. 이러한 시스템은 다른 비디오 게임 영역에서 보다 더 효과적인 유저 초대 및 유지에 중점을 두고 있습니다.

- **첫 지불에 대한 낮은 진입 요건:** 이중 통화 옵션으로 모든 작업을 명목 화폐와 자체 ABYSS 토큰으로 수행할 수 있습니다.
- **토큰 사용의 편리성:** 수동 혹은 자동의 방식 모두로 암호화폐 계좌에 토큰을 이체시킬 수 있습니다.

- **마케팅 비용 절감:** 내부 광고 행사(ABYSS 토큰에 기반한) 시스템을 통해 트래픽이 다른 개발자들과 교환되도록 하며 관련된 유저들에게만 전달이 가능합니다.
- **마스터노드 서비스의 게임화:** 잘 조직화된 신디케이트 시스템입니다.

3.3 개발자 측면에서 본 The Abyss 의 장점

The Abyss 플랫폼은 개발자에게 전혀 다른 차원의 광고 상호작용 로직을 제공합니다. 서로 간에 타겟 트래픽을 직접 사고 팔 수 있고 게임을 그만두는 유저들에게도 지불받을 수 있어, 개발자들은 일종의 파트너가 됩니다. 상호작용의 모델은 이에 따라 경쟁적인 상호작용에서 협력적이고 상호 이익이 되는 상호작용으로 바뀌었습니다. 경쟁력을 갖출 수 있는 데 필요한 비용을 절감하게 해줌으로써 개발자의 잠재 수익 증대로 이어질 수 있습니다.

- 지불 수단은 ABYSS 토큰과 명목 화폐 모두 사용 가능합니다;
- 플랫폼 유저에 의한 지불 금액 중 개발자에게 돌아가는 최소 비율은 70%입니다.
- 추천 프로그램을 통해 개발자에게 할당되는 비율은 전체적으로 100% 이상도 될 수 있습니다.
- 개발자들은 증명 서류나 보고 기간 만료 시까지 기다릴 필요 없이 토큰으로 결제를 받을 수 있습니다.
- 개발자는 플랫폼에서 받은 최초 결제 화폐와 상관 없이 모두 명목 화폐로 결제를 받을 수도 있습니다.
- 개발자는 콘텐츠를 생성하는 것을 비롯해 즉시 타겟 유저에 대한 접근을 할 수 있습니다.
- 개발자는 특수화된 게임 통계에 액세스할 수 있습니다
- 개발자는 연중 무휴 고객 지원 서비스를 제공 받습니다.
- 개발자는 지원 서비스를 프로젝트에 융합시키는 정도를 설정할 수 있습니다. (3 개 융합 레벨 선택 가능)
- 개발자는 내부 광고 행사 시스템을 통해 The Abyss 내의 어떤 게임에도 트래픽을 순환시킬 수 있는 편리하고 이해하기 쉬운 메커니즘을 제공받습니다.
- 개발자는 The Abyss 내외부 모두에서 트래픽을 확보할 수 있는 간단한 메커니즘을 제공받습니다.
- 명목 화폐를 사용했을 때와 비교하여 ABYSS 토큰으로 작업을 수행할 때도 눈속임이나 환불 불이익이 없습니다.

- 의견을 수집하고, 콘텐츠 및 수익 창출과 관련하여 게임을 개선하기 위해 가장 많은 작업이 필요한 부분을 테스트하고 파악할 수 있도록 하는 알파 및 베타 버전의 프로젝트를 런칭할 수 있는 기회가 주어집니다.
- 유저 피드백, 언론 평가 등을 비롯한 무궁무진한 정보를 통해 게임을 홍보하고 불공정한 경쟁으로부터 안전할 수 있도록 돕습니다.
- 유저들은 가짜 정보를 담고 있거나 개발자가 상황을 설명했음에도 불구하고 난폭한 내용을 쓰는 등의 부정적 댓글을 삭제하지 못하게 되어 있습니다.
- The Abyss 플랫폼 내에서의 무료 게임 프로모션에 대한 오픈 가이드라인으로는 메인 페이지의 배너, 클라이언트가 플랫폼을 열었을 때 등장하는 팝업창 자리, 프로젝트 평가 및 다른 플랫폼 상의 마케팅 솔루션 등이 있습니다.

3.4 플레이어 측면에서 본 The Abyss 의 장점

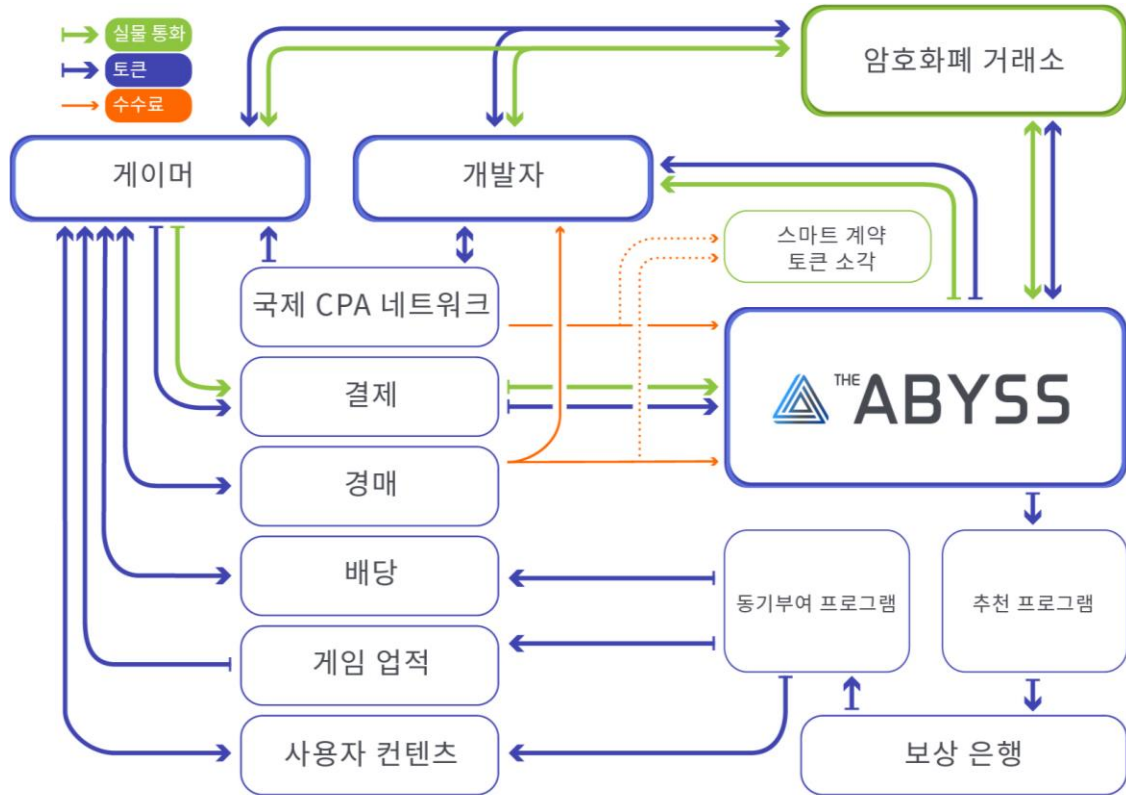
The Abyss 플랫폼은 추천 기반 보상, 게임 업적에 따른 보상, 콘텐츠 제공에 따른 보상과 같이 플레이어들에게 수익을 창출할 수 있는 여러 옵션을 제공합니다.

- 플레이어는 전 세계 어디에서든 한 곳에서 여러 게임에 액세스할 수 있습니다.
- 플레이어는 초대된 친구 및 친구들에 의해 초대된 유저로 구성된 5 단계의 추천망에 기반하여 수입(ABYSS 토큰으로 지불)이 계산되는 개인 추천 프로그램을 제공합니다.
- 개인 및 통합 게임 업적에서 ABYSS 토큰을 보상으로 받을 수 있습니다.
- 생성한 콘텐츠의 화폐화(리뷰, 스트림, 가이드, 댓글, 팬 아트).
- 내부 경매를 통해 ABYSS 토큰을 추가로 얻을 수 있습니다.
- 개발자 행사 시스템 내에서 임무를 수행함으로써 플레이어들은 ABYSS 토큰을 추가로 얻을 수 있습니다.
- 게임 프레임워크를 넘어, 유저들은 연합체를 결성해 합동 활동으로 ABYSS 토큰을 추가로 얻을 수 있습니다.
- 필요에 따라, ABYSS 토큰은 개인 이더리움 지갑에 옮겨집니다.
- 내부 오버레이가 있어 The Abyss 플랫폼의 어떤 유저와도 인게임 커뮤니케이션을 할 수 있으며 중요 기능에 대한 빠른 액세스가 가능합니다.
- 포털에서 게임 업적, 세션, 기타 정보 등 친구들의 활동에 대해 살펴볼 수 있습니다. 유저 프라이버시 설정은 개인마다 조정 가능합니다.
- 각 유저마다 필요에 따른 종합형 개인 클라이언트 설정 시스템을 지원합니다.

- FPS 카운터를 활용해 PC 유저들의 게임 퍼포먼스에 대한 정보를 획득할 수 있습니다.
- 유저와 유저 순위에 대한 보상의 가치에 영향을 주는 업적의 빈도에 대한 분석을 제공합니다.
- 게임 자동 업데이트를 통해 플레이어들이 게임이 최신 버전인지 확인할 필요가 없게 하며, 필요한 파일들의 다운로드 속도를 제한함으로써 인터넷 연결 속도가 느린 유저들도 편안하게 사용할 수 있습니다. 이런 옵션들과 관련하여, 자동 업데이트 일정을 설정하거나 자동 업데이트 기능을 끌 수도 있습니다.
- 최대 절전 모드는 클라이언트가 백그라운드에서 실행 중이거나 사용자가 게임을 하는 동안 처리 전력을 적게 사용합니다.
- ‘연결 끊김’ 모드에서는 플레이어들이 인터넷에 연결되지 않아도 플랫폼 기능 일부에 계속 액세스할 수 있습니다.
- 게임 세션 동안, 유저들은 게임 플레이를 하는 동안 상호 작용을 하는 모든 플레이어들에 대한 데이터를 얻을 수 있기 때문에 교류하며 친구가 될 수 있습니다.
- 게임 도중 특정 플레이어의 중요한 순간을 스크린샷과 비디오 캡처를 통해 공개할 수도 있습니다. 유저는 저장된 게임 과정의 날짜 및 시간과 관련된 정보가 저장될 위치와 단축키뿐만 아니라, 비디오의 스크린샷 품질 또한 조정할 수 있습니다.
- (서로 다른 지역, 나라, 대륙 등) 물리적으로 떨어진 거리에 있더라도 가상 로컬 네트워크에 컴퓨터 체계를 만들 수 있는 기회를 가집니다. 이를 통해 공식 게임 서버가 작동하지 않거나 액세스가 불가능한 친구들과도 게임 플레이가 가능해집니다.
- 고유 ID, 닉네임, 이메일 주소 및 다른 변수에 따라서 친구를 찾고 추가할 수 있는 편리한 검색 엔진을 지닙니다.

4 플랫폼 구조 및 기본 서비스

The Abyss 는 상호 추천 요소로 구성되는 종합 생태계입니다.



통합 인증. 통합 인증 시스템의 기능성(소셜 네트워크 포함) 덕분에 유저들은 The Abyss 플랫폼에 쉽게 연결될 수 있고 서비스 상 제공되는 모든 기회에 접근할 수 있습니다. 이중 인증 및 IP 차단이 가능하기 때문에 더욱 강력한 유저 계정 보호가 가능해졌습니다.

통합 결제 및 이중 화폐 운영. 신뢰할 수 있는 결제 서버를 통한 통합된 결제 받기 시스템은 The Abyss 플랫폼의 모든 요건을 충족합니다. 블록체인은 상대적으로 신 기술이고 아직 대중적으로 사용되고 있지 않기 때문에, 이중 화폐 운영 체제는 모든 게임에 있어 빼놓을 수 없는 부분입니다. 개발자들은 ABYSS 토큰 및 일반 명목 화폐로 게임 내 결제 금액을 받을 수 있으며, 토큰의 경우 The Abyss 플랫폼 내의 모든 참가 주체에게 다양한 혜택을 제공하고 있습니다.

고객 지원 서비스. 연중무휴 지원 서비스를 통해 유저의 자연 유출을 방지하는 데 기여합니다. 게임에 더 심도있는 지원 서비스가 통합될 수록, 플레이어의 충성도 또한 증가합니다. 이미 Destiny.Games 프로젝트에 2 개 국어로 연중무휴 지원 서비스를 제공하고 있습니다. 필요한 경우, 가능한 외국어의 개수를 늘릴 수 있습니다. 고객 지원 통합 수준은 기본, 고급, 전체 세 가지 패키지 중 선택할 수 있으며 지원 서비스 직원이 특정 프로젝트 관련 질문에 대해 답변을 제공합니다.

투명한 통계 및 보고서. 시작 단계의 개발자는 게임의 측정 항목을 수집하고 해석하는 데 어려움을 겪을 수도 있기 때문에 획득된 정보를 게임 프로젝트 개발에 활용할 수 있습니다. 통합 서비스를 시작하면 곧 바로 각각의 모든 프로젝트에 대해 편리한 형태의 리포팅과 함께 비디오 게임 산업에서 가장 수요가 큰 측정 지표들이 제공됩니다. 중요한 이벤트를 수집하고 그에 대한 해석, 해석에 대한 리포트 및 예측을 개발자에게 제공합니다. 프로젝트의 데이터 수집이 일정하게 이뤄지므로 통계의 불일치를 방지할 수 있습니다. 모든 프로젝트의 ARPU, MAU, LTV 및 다른 지표들은 유사하게 측정됩니다.

포럼. 비디오 게임 생태계의 모든 참가자들 사이의 커뮤니케이션을 원활하게 하는 공통된 공간입니다. The Abyss 플랫폼상의 모든 게임에 대해 각 유저들이 관심 테마를 선택할 수 있도록 공통 포럼을 생성할 예정입니다.

뿐만 아니라, 포럼에서는 로컬라이제이션 전문가, 마케팅 전문가, 해외에서의 일반 직원 채용 등 개발자와 계약업체 간의 이슈를 해결할 수 있는 커뮤니케이션 장 또한 마련될 것입니다. 플레이어는 직접 개발자와 커뮤니케이션할 수 있으며 플레이어 고유의 서비스를 제공할 수도 있습니다. The Abyss 는 계약 업체에 대한 인증을 진행함으로써 협업 파트너 선택이 최고의 생산성으로 이어지도록 할 계획입니다.

4.1 개발자의 개인 계정 섹션 및 개인화

개발자의 개인 계정 섹션은 공개와 비공개 두 부분으로 구성됩니다.

비공개 부분에서는 개발자의 모든 게임, 진행 중인 광고 행사, 추천 프로그램을 통한 수익에 대한 리포트가 제공됩니다. 이 비공개 부분은 개발자의 게임, 트래픽, 유저에 대한 관리 중심점의 역할을 합니다.

공개 영역은 개발자 각각의 고유 페이지입니다. 뉴스, 공지, 대결, 투표, 메시지 기능으로 구성된 일종의 기업 웹사이트 수준으로 개인화가 가능합니다.

4.2 플레이어의 개인 계정 섹션 및 개인화

MMO 게임은 The Abyss 의 주력 분야로서 고유의 독점적 사회화 시스템을 갖습니다. 플레이어와 MMO 프로젝트 간의 소통이 매우 긴밀하게 이뤄지므로 로컬 게임 커뮤니티는 프로젝트가 종료된 이후에도 계속되어 함께 플레이할 수 있는 새로운 방법을 모색하기도 합니다.

이는 플레이어들이 플랫폼상에서 계속 활동하고 커뮤니케이션할 수 있는 개인 페이지가 필요하다는 것을 보여줍니다. 플레이어의 개인 계정 섹션에는 모든 계정 운영 상태, 현재 자금 현황 및 게임 제공을 위한 유익한 행사 내용 등의 정보를 제공합니다. 이는 개인 이더리움 지갑을 만들어 ABYSS 토큰 계좌 이체를 실행하고, 게임 업적 보상 기준 현재 순위, 추천된 플레이어 및 친구들과의 직접적인 커뮤니케이션 기능 등 모든 추천 및 동기 부여 프로그램에 대한 전체적인 통계를 획득할 수 있는 기회가 됩니다.

개인 계정 섹션의 공개 부문은 개인화 및 개인 어필, 커뮤니케이션, 다양한 업적을 자랑할 수 있는 장이 됩니다.

5 통계 시스템

현재 대다수의 디지털 유통 플랫폼 내부의 통계 시스템은 결제와 프로젝트에 참여하는 트래픽 행동에 대해서만 분석해 주고 있습니다. 다른 지표들은 무시되는 경우가 많습니다. 게임 프로젝트에서는 게임 스토어 내 아이콘만 변경하더라도 지불 전환이 상당히 바뀔 수 있으므로, 숙련된 개발자는 게임 프로젝트의 통계 및 분석의 중요성을 잘 이해합니다.

5.1 시스템 설명 및 의미

MMO 프로젝트는 게임 진입 이전에도 트래픽으로 잡힐 플레이어 없이는 존재할 수 없습니다. 트래픽의 추이는 게임에서 플레이어가 나가기 전까지 광고에 머무는 패턴으로 측정됩니다. 유저 보존에 대한 추적 과정은 모두 특정 개발자가 트래픽 비용을 획기적으로 절감할 수 있도록 최적화할 수 있는 여러 종류의 전환 방법에 집중하고 있습니다.

게임 프로젝트의 분석 실현은 프로그래밍 코드의 3분의 1에 달할 수 있습니다. 효과적인 통계 및 분석 시스템에는 프로젝트 내 유저의 모든 행동이 데이터베이스에 기록되는 심도 깊은 통합 서비스가 요구됩니다.

모든 비디오 게임 프로젝트는 재무, 동기 부여 시스템, 게임 내 임무, 아이템 등 많은 측면에서 고유합니다. 또한 대다수의 프로젝트는 공통된 통계 지표를 지니며, 프로젝트에 고유한 기본 이벤트를 기반으로 컴파일하고 해석하여 내역 및 예측 상황을 정리해 개발자에게 송부합니다.

아래 표에 나타난 지표는 모두 Destiny.Games 에서 비디오 게임 시장의 수요에 따라 실제로 사용되고 계속해서 업데이트되고 있는 것입니다. 개발자는 플랫폼에 연결하는 순간부터 간단한 통합 서비스 및 플레이어 행동 패턴에 대한 매우 자세한 분석을 받아볼 수 있습니다.

<u>용어</u>	<u>설명</u>
일반 통계 및 예측 요약	최소한의 데이터만 보여주는 간단한 리포트입니다. 1 일 전체 등록 건수 및 결제 금액 총계를 보여줍니다. 결과, 전월 데이터, 현재 기준 예측 사항도 같이 표시됩니다.
등록 리포트	외부 프레임워크 및 내부 광고 행사 시스템으로부터 프로젝트에 유입되는 트래픽에 대한 전체 통계입니다. 임프레션, 클릭 수, 결제자, 레벨 변화, 전환, 카테고리에 따른 부류 등이 해당됩니다.

프로젝트의 기본 측정 항목	게임과 관련된 모든 일일 패턴에 대한 통합 리포트입니다. 날짜별 온라인 상태의 유저 수, ARPU, ARPPU, MAU, DAU, ADAU, CCU, 결제 건수, 결제한 유저 비율, 유저 당 결제 건수(일별/주별/월별), 카테고리별 필터, 그룹화 등이 해당됩니다.
ROI 보고서	특정 기간 동안 유입된 트래픽에 대한 수익 평가로 등록 시점부터 단기, 장기로 분류하여 필터링이 가능합니다.
파트너 보고서	트래픽 발생량과 품질에 대한 평가로 실시간으로 각 파트너 및 광고 행사에 따른 트래픽 패턴과 비교할 수 있습니다.
ROI 보고서 (달력 기반)	특정 달력 기간 기준으로 유입된 트래픽에 대한 수익 평가로 파트너 별 ROI에 대한 동시 평가가 가능합니다.
유저 재방문에 대한 보고서	유저 재유치에 초점을 둔 중요한 마케팅 활동 평가 보고서입니다. 특정 기간 내 다시 방문한 유저의 수를 파악하고 해당 유저들이 결제를 했는지 여부를 비교 분석할 수 있습니다.
유출 보고서	유저 자연 유출에 대한 평가입니다.
회원 유지	회원 유지에 대한 기본 보고서입니다.
KPI 보고서	종류별, 기간별 다양한 전환에 따른 트래픽 품질에 대한 평가를 할 수 있습니다.
LT, LTV, 예측	LT 플레이어의 평균 수명과 LTV 수명 동안의 사용자 당 총 수익 및 며칠 또는 그 이상의 기간에 대한 형식 예측을 종류에 따라 혹은 개괄적으로 기록할 수 있는 보고서입니다.
특수 보고서	세션이나 컬렉션 등 특정 게임 카테고리에는 현재 개발 중에 있는 특수 보고서가 필요할 수 있습니다.
추가 보고서	플랫폼 개발 2년 차에, 각 개발자에게 맞춤화된 보고서 기능을 제공할 계획입니다.

6 The Abyss 플랫폼 환경

ABYSS 토큰은 제한된 양으로 발행됩니다. 1/3 은 The Abyss 플랫폼에서 내부 CPA 네트워크 및 경매 거래의 수수료로 소각됩니다.

6.1 ABYSS 토큰 우선권

ABYSS 토큰의 대중화를 위해 추가 보너스를 제공하고 있습니다:

- ABYSS 토큰 결제 일부로서 개발자에게 주어지는 결제는 요청에 따라 혹은 자동으로 실행됩니다.
- ABYSS 토큰 구매 비용은 상대적으로 더 낮습니다.
- 개발자들 간의 광고 행사 내부 시스템은 ABYSS 토큰으로만 가능합니다.
- 모든 추천 및 동기 부여 프로그램은 ABYSS 토큰으로만 계산, 결제됩니다.
- 인게임 및 플랫폼 아이템의 경매는 ABYSS 토큰을 사용해서만 가능합니다.
- 연합체 시스템은 ABYSS 토큰으로만 운영됩니다.
- 콘텐츠 창작에 대한 보상은 ABYSS 토큰으로만 계산됩니다.
- ABYSS 토큰은 플랫폼 프레임워크 내부에서는 친구에게 자유롭게 이체할 수 있습니다.
- ABYSS 토큰으로 게임 구매에 대한 지불을 실행할 경우, 유저는 The Abyss 플랫폼에서의 요금에 대한 할인을 제공받습니다. 따라서 실물 화폐보다 ABYSS 토큰을 사용하면 혜택이 큽니다.

6.2 사용자 지불금 분배

지불 시스템 수수료 및 세금 감면을 통해, 각 결제마다 게임 개발자는 70%를 받고 플랫폼은 그 나머진 30%를 갖습니다.

6.3 가상 화폐 보상 시스템

6.3.1 추천 프로그램

유저 결제로부터 벌어들이는 플랫폼 순수익의 1/3 은 추천 프로그램에 의해 다음과 같이 분배합니다:

레퍼럴 수익 일람표	
1단계 레퍼럴 결제의	4%
2단계 레퍼럴 결제의	2%
3단계 레퍼럴 결제의	2%
4단계 레퍼럴 결제의	1%
5단계 레퍼럴 결제의	1%

유저가 어떤 게임의 레퍼럴이 되는 조건은 그 게임이 플레이어의 첫 게임이고 그 플레이어가 아직 누군가의 레퍼럴이 되지 않았다는 것입니다. 게임 개발자는 그 플레이어와 그의 현및 미래의 레퍼럴이 (총 5 단계까지) 플랫폼의 아무 게임에서 하는 결제에서 일부를 얻게 됩니다.

플레이어에 따른 결제뿐만 아니라, The Abyss 플랫폼의 어떤 게임에 대해서도 최대 5 단계 추천을 받은 플레이어에 대해서도 추가적인 비율의 수익을 가져갑니다.

이는 플랫폼의 신규 충성 고객을 적어도 한 명 유치하게 되는 모든 게임에 해당합니다. 친구를 초대하는 경우, 유저는 플랫폼의 다른 모든 게임에 대한 추천 결제 네트워크를 만드는 것입니다.

최대 5 단계의 추천 링크를 통하여 플레이어가 초대한 유저가 결제를 하면 플레이어는 일정 비율을 수입으로 받습니다. 초대된 플레이어들은 각자 고유의 추천망을 구성하게 됩니다. 초대된 플레이어가 자발적으로 플랫폼에 유입될 경우, 즉 추천 프로그램을 통하지 않은 경우, 해당 플레이어는 자신만의 고유한 추천망의 설립인이 됩니다.

F2P MMO 게임은 플레이어들이 게임 등장에만 수만 혹은 수백만 달러를¹¹ 지불하는 특별한 형태의 게임입니다. 6 단 분리 이론에 따르면¹², 여섯 단계를 거치면 전 세계 사람들이 모두 연결된다고 합니다. The Abyss 플랫폼의 모든 플레이어에게는 추천망을 통해 큰 물고기를 잡을 수 있는 기회를 갖습니다. 상황이 잘 따라주면 고래를 포획할 수도 있을 것입니다¹³.

다른 게임에서의 추천에 의한 수입에 기반해 개별 개발자의 타겟 프로모션을 잘 활용하면 게임 수입에서 개발자에게 돌아가는 지불 금액은 100%를 넘을 수도 있습니다.

작동 방식

The Abyss 플랫폼의 지불 금액 중 70%는 게임 개발자에게, 나머지 30%는 플랫폼에 할당됩니다. 저희 수익 중 1/3 은 다중 단계 추천 프로그램에 분배됩니다. 추천인은 1-5 단계 추천에 따라 각각 4%, 2%, 2%, 1%, 1%를 받습니다.

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

¹²6 단계 분리 이론은 이 세상에 살아있는 모든 것과 그 밖의 모든 것은 서로 6 단계 이하로 떨어져 있다는 것을 뜻합니다. 따라서 어느 두 사람도 최대 6 단계를 거쳐 연결할 수 있다는 "친구의 친구"로 설명할 수 있습니다.

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

The flowchart illustrates the referral system for the Abyss game, showing the flow of referrals and payments between Indie Game Developer, AAA Game Developer, Kai, and Geurda, leading to a Whale (Go-rae).

Referral Flow:

- Indie Game Developer** refers to **Kai** (1st Ref Level) for \$40 (\$10,000's 4%).
- AAA Game Developer** refers to **Kai** (1st Ref Level) for \$400 (\$10,000's 4%).
- Kai** refers to **Geurda** (1st Ref Level) for \$20,000 (\$1,000,000's 2%).
- AAA Game Developer** refers to **Geurda** (2nd Ref Level) for \$20,000 (\$1,000,000's 2%).
- Geurda** refers to **Go-rae** (1st Ref Level) for \$40,000 (\$1,000,000's 4%).

Payments and Referrals:

- Indie Game Developer** pays \$10,000 to **Kai** (1st Ref Level).
- Kai** pays \$1,000 to **Geurda** (1st Ref Level).
- Go-rae** pays \$1,000,000 to **Geurda** (1st Ref Level).

Referral Rewards (레퍼럴 수익):

Category	Referrer	Amount
게이머 (Gamer)	카이 (Kai)	\$20,040
	게르다 (Geurda)	\$40,000
개발자 (Developer)	인디게임 개발자 (Indie Game Developer)	\$20,400
	AAA 게임 개발자 (AAA Game Developer)	\$40,000

Legend (레전드):

- 결제 (Payment):** Green arrow
- 레퍼럴 보상* (Referral Reward*):** Blue arrow

*** — VAT and payment service provider's payment fee are included in the amount.**
그 날 시세로 ABYSS 토큰으로 결제됩니다

6.3.2 동기 부여 프로그램

동기 부여 프로그램은 보상 은행으로부터 다음 내용에 따라 자금을 조달받습니다.

- 해체된 추천 사슬의 남은 예산:
- 비축금 (초기 플랫폼 운영 단계에서 시스템 성장을 가속화하는 플레이어에게 주는 동기 부여 보상으로 사용됨)

보상 은행의 예비 배당금은 다음과 같이 계획하고 있습니다.

- 60% — 게임 업적 (개인, 추천, 공동)
- 25% — 연합체 (마스터노드)
- 15% — 콘텐츠 제작

비축금이 사용되고, 중단된 추천 사슬에 남은 자금이 동기 부여 프로그램의 자금을 조달하기에 부족할 경우, The Abyss 팀은 고유 재량에 따라(2020 년 1 월 1 일 이전이 아닌 경우) 2-5 추천 레벨에서 받는 지불금 조건을 변경할 수 있으며, 추천 프로그램의 자금을 조달하는 데 할당된 백분을 역시 변경할 수 있습니다.

6.4 게임 업적

MMO 프로젝트는 플레이어가 수년 간 활동하는 장기간의 활동으로 이어집니다. 플레이어를 유지하는 방법 중 하나는 게임 업적입니다. 보상 은행은 유저들의 개인 게임 보상에 대한 지급을 할 때 정기적으로 사용됩니다. 각 개인의 업적에 대해 지불되는 금액은 특정 게임의 수익에 비례하며, 플랫폼 전체에서 당일 완료된 희귀도 업적의 총 수에 따라 달라집니다. 보상 및 게임 외부 활동(연합체 및 콘텐츠 생성)에 대한 보상 금액은 보상 은행의 일일 규모에 따라 달라집니다.

6.5 연합체 (마스터노드)

연합체는 한 게임에서 연결되지 않을 수 있는 플레이어들을 한 곳으로 모으는 메커니즘이자 블록체인 기술에 기반한 플랫폼의 사회화 활동을 화폐화하는 추가적인 방법입니다. 연합체는 순위에 따라서 추가적 수입을 받을 수 있는 그룹 게임 활동을 의미합니다. 연합체의 순위는 세 가지 지표에 의해 결정됩니다:

- 연합체 계정 내의 ABYSS 토큰 개수.
- 각 토큰 수량에 대한 수명.
- 동기 부여 증가분의 총합으로 집계되는 연합체 내 각 참가자의 개인 순위.

연합체 순위에 따라 특수한 배지가 각 참가자에게 발급됩니다. 플랫폼 내의 모든 배지는 보상 은행 예산으로 교환할 수 있습니다.

연합 순위는 개인 유저 페이지(배열, 사회화 요소, 순위, 이모티콘, 이모지, 좋아요/싫어요 비중 조절 등 추가 옵션)의 개인화에도 영향을 줍니다.

6.6 콘텐츠 제작

게임에 대한 흥미를 계속해서 유지시키고 여론을 잘 형성하기 위해 기사, 스트림, 가이드, 팬 아트, 비디오 및 스토리 등 많은 메커니즘이 존재합니다. 블록체인 기술 덕분에 플랫폼 혹은 유저에 의해 모든 평가 및 보상이 이뤄집니다. 인터페이스 상의 유통 방법은 두 가지가 있습니다:

- 화폐화가 가능한 좋아요/싫어요.
- 다른 유저로부터 좋은 콘텐츠에 대한 보상의 형태로 ABYSS 토큰을 받을 수 있는 기회.

플랫폼은 좋아요, 싫어요 비율에 따라 콘텐츠 발행 건에 대한 자체 평가를 내립니다. 그렇기 때문에 콘텐츠에 대한 평가인 유저 순위는 중요합니다. 높은 순위를 지닌 유저의 '좋아요'는 최근 등록된 플레이어로부터 받은 '좋아요'보다 더욱 가치가 높습니다.

평가에 기반하여, 콘텐츠 작성자는 컬렉션에 합칠 수 있는 다양한 가치를 지닌 특수 배지를 획득할 수 있습니다. 플랫폼에서는 하루 한 번 일별 보상 은행의 수익률에 근거해 존재하는 컬렉션을 구매합니다. 플랫폼 내의 경매장에서 유저들은 모든 배지를 자유롭게 사고 팔 수 있습니다.

6.7 경매

경매는 게임 요소나 플레이와 무관한 다양한 배지를 ABYSS 토큰으로 구매 혹은 판매할 수 있는 방법입니다. 거래 수수료는 최소로 설정되며, 거래 총액의 3%는 플랫폼에, 5%는 게임에 분배됩니다.

7 내부 CPA (Cost Per Action) 네트워크

The Abyss 플랫폼에서 개발자들은 다음 가능성을 지닌 타겟 트래픽(특히 게임에 관심이 있는)을 데려올 수 있는 범용 광고 계정으로 접근할 수 있습니다:

- 다른 게임에 대한 게임 자체 트래픽을 제공합니다.
- 명확한 표적화와 제안을 통해 타 게임의 트래픽을 구매할 수 있습니다.
- 내부 통계 시스템에 연결되는 외부 트래픽을 얻을 수 있습니다.

내부 트래픽의 경우 ABYSS 토큰으로 10%의 수수료가 부과됩니다. 외부 트래픽 처리 도구는 무료로 제공됩니다.

본 기능과 관련하여, 개발자들에게 제공되는 가능한 광고 행사 옵션을 나타내주는 창과 같이 내부 CPA 네트워크가 보여집니다. 이를 통해 다른 게임이나 개인 플레이어들이 트래픽에 참여할 수 있게 유도합니다. 모든 게임은 개별적으로 제안 유형과 표적화를 지정합니다.

7.1 링크 추천 시스템

모든 프로젝트 런칭 이후, 다양한 범위를 아우르는 광고 캠페인이 즉각 활성화됩니다. 광고 네트워크, 블로거, 특정 자원에 대한 언론 광고 배치 등이 활용됩니다.

개발자를 위한 작업을 단순화하고 한 곳에서 프로젝트 트래픽 분석 결과를 집계하기 위해 시스템에서 생성된 추천 링크와 같은 일반적 시스템을 제공합니다. 개발자는 다른 사이트에 게재한 광고를 포함해 자신의 광고 캠페인을 완전히 분석할 수 있습니다. 모든 필요한 지표 (ROI 포함)가 각 프로젝트에서 고려될 수 있도록 측정 항목 섹션이 시스템 내에서 분석됩니다. 뿐만 아니라, 개발자는 지표를 자동 계산하기 위해 명확한 KPI와 함께 외부 광고 행사를 만들 수 있는 옵션에 대한 액세스를 갖습니다.

행사의 내부 시스템 (CPA 네트워크)의 프레임워크 내에서, 개발자들이 플랫폼 혹은 다른 프로젝트나 다양한 조건 하에 플레이어로부터 트래픽을 구매한 경로로 광고 행사를 실행할 수 있도록 하는 메커니즘이 이용 가능합니다. 개발자는 게임 설정, 지불 능력, 플랫폼 내 플레이어 순위, 사회화 활동 등 트래픽에 대한 요구 조건을 설정하고 광고 행사 형태를 선택, 게재할 수 있습니다. 각 광고 행사에 대한 가격은 ABYSS 토큰으로만 설정할 수 있습니다. 해당 광고 행사에 관심이 있는 프로젝트는 더 이상 관련이 없는 트래픽을 공유할 수 있습니다. 예를 들어, 누군가 오랜 시간 게임에 머물렀지만 아직 결제를 하지 않은 경우가 해당됩니다.

7.2 동기 부여된 트래픽

동기 부여된 트래픽은 활성화된 플레이어로 전환하는 것이 드물기 때문에 이것들은 그다지 효과적이지 않습니다. 작업이 진행되면서 프로젝트에 잠재적 플레이어가 유입될 수 있다는 가정 하에 마케팅 전문가는 동기 부여 광고에 대한 복잡한 목표를 만들어냅니다. 물론, 복잡한 광고들은 전환율을 올려 주지만 대부분 형태의 트래픽 품질 측면에서는 열악합니다. 이 문제의 원인 중 하나는 모든 사람이 비디오 게임에 특별한 관심 없이 동기 부여 된 광고 행사에 참여할 수 있다는 것입니다.

플레이어는 광고 행사 내부 시스템 프레임워크 내에서 게임의 목표를 달성할 수 있습니다. 즉, 유료 타겟의 업적에 따라 능동적인 플레이어로의 전환율이 높아지는 것입니다.

7.3 이메일 프로모션

플랫폼을 완벽하게 사용하려면 이메일 서비스를 갖춰야 합니다. 내부 CPA 네트워크에서 개발자들은 다른 개발자가 갖고 있는 유저들에게 보내질 타겟 이메일을 주문할 수 있습니다. 개인 유저 정보는 수취자인 개발자에게는 제공되지 않습니다.

7.4 미디어 광고

개발자는 콘텐츠 미디어 광고를 주문할 수 있습니다. 광고 위치는 개인 페이지 배너, 포럼 섹션 브랜딩, 기준 외 광고 형식을 목적으로 미리 보기가 가능합니다.

7.5 콘텐츠

개발자는 특별 제안을 통해 내부 제공 시스템의 일환으로 콘텐츠 제작을 주문하거나 플랫폼에 흥미로운 게시물을 작성한 작성자에게 ABYSS 토큰을 직접 제공할 수 있습니다.

8 The Abyss 팀

The Abyss 디지털 유통 플랫폼은 MMO 프로젝트 개발뿐만 아니라 게임 프로젝트 런칭 및 운영에 탁월한 전문성을 갖고 있는 러시아의 비디오 게임 선도 개발 업체이자 퍼블리싱 업체인 Destiny.Games 에서 개발되고 있습니다. 또한 다른 개발자들이 제공하는 브라우저 및 AAA 급 클라이언트 게임의 현지화 및 출시를 맡고 있습니다.

핵심 팀:



Konstantin [Sephiroth] Boyko-Romanovsky

창립자

17 년 이상의 게임 관련 사업 경력을 지녔습니다. Destiny.Games 비디오 게임 컴퍼니의 창립자입니다. 성공적인 블록체인 투자자, 암호화폐 전문가, 기술 사업가이기도 합니다.



Vladimir Kurochkin

회장

12 년 이상의 게임 관련 산업 경력, 프로젝트 개발 및 경영 등 화려한 이력을 지녔습니다. Destiny.Games 에서 웹 프로젝트 관리자로 시작해 회장으로 승진했습니다.



Artem [Shanni] Veremeenko

수석 프로듀서

수석 프로듀서, 수석 게임 디자이너, 시나리오 작가 등 14 년 이상의 게임 관련 산업 경력을 지녔습니다. F2P 게임 Botva 온라인의 작가이기도 합니다. Destiny.Games 이 창립된 2008 년부터 재직 중입니다.



Evgeny Petrov

최고 마케팅 책임자 (CMO)

8 년 이상의 마케팅 경력 및 2 년 이상의 게임 산업 경력을 지녔습니다. Destiny.Games 입사 전, 러시아의 IT 거대 기업인 Mail.ru 그룹에서 근무하였으며 Revelation, PUBG, Eternal 외 다수 프로젝트를 런칭하는 데 기여했습니다.



Stanislav [Madminder] Kuzin

플랫폼 개발부 부사장

확장성과 기용성이 뛰어난 IT 서비스 개발자로서 20 년 이상의 경력을 가지고 있습니다. 웹 프로젝트 개발 전문가입니다. 애자일 및 스크럼 코치를 맡고 있습니다. 2018 년 The Abyss 팀에 들어가기 전에 Social Discovery Ventures and Acronis Inc. 에서 근무했습니다.



Vladimir [Vampkill] Martynov

기술 최고 책임자 (CTO)

1987 년부터 프로그래머로 활동했으며, 1993 년부터 유닉스 시스템 관리를 맡았습니다. 17 년 이상의 대규모 프로젝트 관련 경력 및 게임 개발 산업에서 14 년 동안 기술 최고 책임자를 역임했습니다.



Albert Tugushev

소프트웨어 엔지니어링 부문장

대규모 시스템 개발 경력자로 게임 관련 산업에서 10 년 이상의 경험을 쌓았습니다. 2011 년에 Destiny.Games 에 입사했습니다. 3 년간 개발 부문장을 역임했으며, 이전에는 Mail.ru 와 RBC 에서 근무했습니다.



Sergey Zakharchenko

시스템 개발자

세르게이는 수학 및 물리학 이학 석사 보유자입니다(모스크바 물리학 및 기술대학 졸업). 새로운 하드웨어 및 과학 컴퓨팅 관련 특허 외에도 수많은 출판물의 저자이기도 합니다. 세르게이는 확장성이 높은 B2B 와 B2C IT 솔루션의 설계 및 개발 분야에서 10 년 이상의 경험을 가지고 있습니다.



Alexey Kobelev

기술 수석, 블록체인 엔지니어

14 년 이상의 소프트웨어 개발 경력을 지녔습니다. 폴사이클 프로젝트에서 백엔드 개발 전문을 맡았습니다. Alexey 는 개발팀 운영, 프로세스 조직, 기초부터 프로젝트 개시 등의 분야에서 탁월한 능력을 보유하고 있습니다.



Stepan Leshchenko

아트 디렉터

기술 지식 및 구조적 사고, 15 년 간의 경력을 겸비한 디자이너이자 게이머입니다. ZUK CLUB 의 회원으로, 거리 예술 프로젝트에도 참여하고 있습니다.



Anton Chertikovtzev

정비 국장

14 년 동안 게임 서버 유지보수를 맡았습니다. 2010 년 Destiny.Games 에 입사했습니다.



Evgeny Kharchenko

고객 서비스 부문장

HoReCa 에서 10 년 간 근무하였으며 운영 스태프에서 최고 매니저까지 승진하였습니다. 2014 년 이후부터 Destiny.Games 에서 고객 서비스 팀을 이끌고 있습니다.

9 로드맵

2008 년 3 분기. Destiny.Games 비디오 게임 컴퍼니 창립.

2016 년 3 분기. 초현대식 게임 포털 생성 아이디어 고안.

2017 년 2~3 분기. 새 컨셉에 블록체인 기술 통합 테스트.

2017 년 4 분기. 차세대 디지털 유통 플랫폼인 The Abyss 의 컨셉 공개.

2018 년 1 분기. 새로운 모금 모델인 DAICO¹⁴의 컨셉 소개.

2018 년 2 분기. The Abyss 플랫폼의 프로토타입 공개. 몰타에서 등록하고 설립한 회사이자 ABYSS 토큰 발행자로서 The Abyss LTD 설립. 토큰 판매 시행. The Abyss 플랫폼의 본격적인 개발 시작. 게임 개발자들에게 The Abyss 컨셉 소개.

2018 년 3 분기 - 4 분기. 적극적인 플랫폼 개발 단계. 프로젝트 런칭을 위한 법적, 재정적 준비. 게임 프로젝트와 파트너십 체결.

2019 년 1 분기. 스타트업 게임 패키지가 포함된 플랫폼의 첫 번째 버전 공개. 프로젝트 통합 API. 통합 이중 화폐 결제. 통합 인증 시스템 구축. 첫 번째 다중 단계 추천 프로그램 통합.

2019 년 2~4 분기. 활발한 플랫폼 개발: 연결 프로젝트 수 확장. 개인화 및 사회화 시스템 도입; 상세 보고 시스템 도입; 내부 CPA 네트워크 소개.

2020 년 1~4 분기. 플랫폼 기능 확장: 동기 부여 프로그램; 콘텐츠 생성 및 평가 기능; 경매; 마스터노드; 공동 게임 업적 도입.

2021 년 이후 클라우드펀딩 플랫폼. 플랫폼 추가 확장.

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

10 참고 문헌

- 1) 블록체인(Blockchain): 디지털 장부 기술 중 하나인 블록체인은 배포, 분산, 공유, 복제의 기능을 갖춘 디지털 또는 전자 데이터베이스/장부입니다. 블록체인은 공개 또는 비공개되거나, 허가 또는 비허가될 수 있으며, 불변성을 지니며 암호로 보호되어 감시할 수 있습니다.
- 2) 암호화 게임(Cryptogames) <https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>
- 3) Cost Per Action Cost Per Action 은 광고자가 예를 들어 판매, 클릭 또는 양식 제출(예: 연락 정보 요청, 뉴스레터 가입, 회원가입 등) 등 특정 행동을 통해 수익을 올리는 온라인 광고 가격 모델입니다.
- 4) SuperData 시장 조사: <https://ru.pinterest.com/pin/722757440171932573/>
- 5) NewZoo 보고서 http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf
- 6) 2016 년 Steam 판매 <https://galyonk.in/steam-sales-in-2016-def2a8ab15f2>
- 7) 일렉트로닉 아츠(Electronic Arts) 연간 보고서 http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844XOX947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-E2A77573681B/2017_Proxy_Statement_and_Annual_Report_-_FINAL.PDF
- 8) Ubisoft 연간 보고서 https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal_tcm99-290721_tcm99-196733-32.pdf
- 9) MTG 의 Kongregate 인수 <https://www.mtg.com/press-releases/mtg-to-acquire-u-s-cross-platform-games-publisher-developer-kongregate/>
- 10) CD Projekt 연간 보고서 <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 지출: <http://toucharcade.com/2016/10/14/free-to-play-whales-are-now-boycotting-spending-in-games-to-get-changes>
- 12) 6 단계 분리 이론: 6 단계 분리 이론은 이 세상에 살아있는 모든 것과 그 밖의 모든 것은 서로 6 단계 이하로 떨어져 있다는 것을 뜻합니다. 따라서 어느 두 사람도 최대 6 단계를 거쳐 연결할 수 있다는 “친구의 친구”로 설명할 수 있습니다.
- 13) F2P Whales: <http://www.adweek.com/digital/infographic-whales-account-for-70-of-in-app-purchase-revenue/>
- 14) DAICO 에 대한 설명 <https://ethresear.ch/t/explanation-of-daicos/465>