

The Abyss

Whitepaper

Kwiecień 2018

wersja 2.0

Spis treści

Klauzula zrzeczenia się odpowiedzialności	3
Streszczenie	8
1 Rynek, w którym działa The Abyss	9
1.1 Gry MMO (Massively Multiplayer Online).	9
2 Obecne platformy cyfrowej dystrybucji	11
3 Czas na nową platformę	12
3.1 Abyss jako platforma cyfrowej dystrybucji nowej generacji.	12
3.2 Kluczowe cechy i przewidywane korzyści z projektu.	12
3.3 Zalety The Abyss dla twórców	13
3.4 Zalety The Abyss dla graczy	14
4 Struktura platformy i podstawowe usługi	16
4.1 Sekcja konta osobistego twórcy i personalizacja	17
4.2 Sekcja konta osobistego gracza i personalizacja.	17
5 System statystyk	18
5.1 Opis i zasady systemu.	18
6 Ekonomia platformy The Abyss	20
6.1 Priorytetowe znaczenie tokenów ABYSS.	20
6.2 Dystrybucja płatności użytkowników	20
6.3 Ekosystem nagród kryptowalutowych.	21
6.3.1 Wielostopniowy program poleceń	21
6.3.2 Programy motywacyjne	23
6.4 Osiągnięcia w grze	24
6.5 Syndykaty (Masternody).	24
6.6 Tworzenie treści.	25
6.7 Aukcja	25
7 Wewnętrzna sieć CPA (płatność za akcję)	26
7.1 System linków polecających.	26
7.2 Ruch zmotywowany	27
7.3 Promocje e-mailowe	27
7.4 Reklama medialna	27
7.5 Treści	27
8 Zespół The Abyss	27
9 Harmonogram	30
11 Odnośniki	31

Klauzula zrzeczenia się odpowiedzialności

INFORMACJE ZAWARTE W NINIEJSZYM DOKUMENCIE SĄ UDOSTĘPNIANE W ZWIĄZKU Z PREZENTACJĄ PROJEKTU TOKENA THE ABYSS POTENCJALNYM POSIADACZOM TOKENA. INFORMACJE PRZEDSTAWIONE PONIŻEJ MOGĄ NIE BYĆ WYCZERPUJĄCE I NIE STANOWIĄ ŻADNYCH ELEMENTÓW UMOWY. JEGO JEDYNYM CELEM JEST DOSTARCZENIE POTENCJALNYM POSIADACZOM TOKENÓW ISTOTNYCH I ROZSĄDNYCH INFORMACJI, KTÓRE POZWOLĄ IM ZDECYDOWAĆ, CZY POWINNI PRZEPROWADZIĆ DOKŁADNĄ ANALIZĘ PRZY ZAMIARZE WPŁATY I OTRZYMANIA TOKENÓW ABYSS.

ŻADEN BROKER, DEALER, SPRZEDAWCA ANI INNA OSOBA NIE ZOSTAŁA UPOWAŻNIONA PRZEZ SPÓŁKĘ LUB JEJ DYREKTORÓW DO EMITOWANIA JAKICHKOLWIEK REKLAM, UDZIELANIA JAKICHKOLWIEK INFORMACJI LUB SKŁADANIA JAKICHKOLWIEK OŚWIADCZEŃ W ZWIĄZANYCH ZE SPÓŁKĄ INNYCH NIŻ TE ZAWARTE W NINIEJSZYM DOKUMENCIE I INNYCH DOKUMENTACH, O KTÓRYCH TU MOWA, A JEŻELI TAKIE INFORMACJE LUB OŚWIADCZENIA ZOSTAŁY PRZEKAZANE LUB ZŁOŻONE, NIE MOŻNA ICH TRAKTOWAĆ JAKO INFORMACJI LUB OŚWIADCZEŃ AUTORYZOWANYCH PRZEZ SPÓŁKĘ.

NINIEJSZY DOKUMENT NIE STANOWI I NIE MOŻE BYĆ TRAKTOWANY JAKO OFERTA LUB ZAPROSZENIE DO ZAKUPU TOKENÓW ABYSS EMITOWANYCH PRZEZ SPÓŁKĘ, PRZEZ JAKĄKOLWIEK OSOBĘ W JAKIEJKOLWIEK JURYSDYKCJI: (I) W KTÓREJ TAKA OFERTA LUB ZAPROSZENIE NIE SĄ DOZWOLONE; LUB (II) W KTÓREJ OSOBA SKŁADAJĄCA TAKĄ OFERTĘ LUB ZAPROSZENIE NIE JEST DO TEGO UPRAWNIONA; LUB (III) WOBEC JAKIEJKOLWIEK OSOBY, WOBEC KTÓREJ SKŁADANIE TAKIEJ OFERTY LUB ZAPROSZENIA JEST NIEZGODNE Z PRAWEM. ROZPOWSZECZNIANIE NINIEJSZEGO DOKUMENTU W NIEKTÓRYCH JURYSDYKCJACH MOŻE BYĆ OGRANICZONE, W ZWIĄZKU Z CZYM OSOBY, KTÓRE WEJDĄ W JEGO POSIADANIE, SĄ ZOBOWIĄZANE DO ZDOBYCIA INFORMACJI O TAKICH OGRANICZENIACH I ICH PRZESTRZEGANIA.

NINIEJSZY DOKUMENT ORAZ OFERTA, SPRZEDAŻY LUB DOSTAWY TOKENÓW ABYSS NIE MOGĄ BYĆ INTERPRETOWANE JAKO SUGERUJĄCE: (I) ŻE INFORMACJE ZAWARTE W NINIEJSZYM DOKUMENCIE SĄ DOKŁADNE I KOMPLETNE PO DACIE JEJ PUBLIKACJI; LUB (II) OD TEJ DATY NIE NASTĄPIŁY ŻADNE ISTOTNE NIEKORZYSTNE ZMIANY W SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI; LUB (III) WSZELKIE INNE INFORMACJE PRZEDSTAWIONE W DOKUMENCIE SĄ DOKŁADNE W DOWOLNYM MOMENCIE PO DACIE ICH PUBLIKACJI LUB, JEŚLI SĄ INNE, PO DACIE WSKAZANEJ W NINIEJSZYM DOKUMENCIE.

ZAKUP TOKENÓW ABYSS MOŻE ZAGROZIĆ CZĘŚCIOWO LUB W CAŁOŚCI ŚRODKOM PIENIĘŻNYM WNOSZĄCEGO WKŁAD. PRZED PODJĘCIEM JAKIEJKOLWIEK DECYZJI UCZESTNICY POWINNI ZASIĘGNAĆ ODPOWIEDNICH PORAD I ZAPOZNAĆ SIĘ ZE WSZYSTKIMI INFORMACJAMI ZAWARTYMI W NINIEJSZYM DOKUMENCIE. POTENCJALNY UCZESTNIK POWINIEN ZAWSZE ZASIĘGNAĆ NIEZALEŻNEJ PORADY PRZED PODJĘCIEM DECYZJI O

WNIESIENIU WKŁADU W JAKIKOLWIEK PROJEKT TEGO RODZAJU. POTENCJALNI WPLACAJĄCY POWINNI BYĆ ŚWIADOMI POTENCJALNEGO RYZYKA ZWIĄZANEGO Z ICH WKŁADEM I POWINNI PODJĄĆ DECYZJĘ O WNIESIENIU WKŁADU DOPIERO PO DOKŁADNYM ROZWAŻENIU I SKONSULTOWANIU SIĘ Z ICH WŁASNYMI NIEZALEŻNYMI DORADCAMI WE WSZELKICH SPRAWACH DOTYCZĄCYCH TOKENÓW ABYSS, SPÓŁKI I NINIEJSZEGO DOKUMENTU.

OBOWIAZKIEM KAŻDEJ OSOBY POSIADAJĄCEJ NINIEJSZY DOKUMENT JEST ZAPOZNANIE SIĘ Z I PRZESTRZEGANIE WSZYSTKICH PRAW I PRZEPISÓW OBOWIAZUJĄCYCH W DANEJ JURYSDYKCJI. POTENCJALNI WPLACAJĄCY POWINNI ZASIĘGNAĆ INFORMACJI NA TEMAT WYMOGÓW PRAWNYCH ZWIĄZANYCH Z UBIEGANIEM SIĘ O TAKIE TOKENY ORAZ WYMOGÓW DOTYCZĄCYCH KONTROLI WYMIANY WALUT I PODATKÓW W PAŃSTWACH, KTÓRYCH SĄ OBYWATELAMI, REZYDENTAMI LUB MIESZKAŃCAMI.

Z WYJĄTKIEM PIERWSZEJ OFERTY MONET W MALCIE, EMITENT NIE PODJĄŁ ANI NIE PODEJMIE ŻADNYCH DZIAŁAŃ, KTÓRE UMOŻLIWIŁYBY WPROWADZENIE TOKENÓW DO OBROTU PUBLICZNEGO, DYSTRYBUCJĘ TOKENÓW (LUB JAKIEJKOLWIEK ICH CZĘŚCI) LUB JAKICHKOLWIEK MATERIAŁÓW Z NIMI ZWIĄZANYCH W JAKIMKOLWIEK KRAJU LUB JURYSDYKCJI, GDZIE CZYNNOŚCI TAKIE WYMAGAJĄ PODJĘCIA DODATKOWYCH DZIAŁAŃ.

OŚWIADCZENIA ZAWARTE W NINIEJSZYM DOKUMENCIE, O ILE NIE ZAZNACZONO INACZEJ, OPIERAJĄ SIĘ NA PRAWIE I PRAKTYKACH OBOWIAZUJĄCYCH OBECNIE NA MALCIE I MOGĄ ULEC ZMIANIE.

WSZYSCY DORADCY SPÓŁKI DZIAŁALI I DZIAŁAJĄ WYŁĄCZNIE NA RZECZ SPÓŁKI W ZWIĄZKU Z TOKENAMI ABYSS I NIE MAJĄ ZOBOWIĄZAŃ UMOWNYCH, POWIERNICZYCH LUB INNYCH, ANI NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI WOBEC ŻADNEJ INNEJ OSOBY I W ZWIĄZKU Z TYM NIE BĘDĄ PONOSIĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI WOBEC ŻADNEGO UCZESTNIKA ANI ŻADNEJ INNEJ OSOBY W ZWIĄZKU Z TRANSAKCJAMI PROPONOWANYMI W NINIEJSZYM DOKUMENCIE, ANI TEŻ NIE BĘDĄ ODPOWIEDZIALNI ZA TREŚĆ NINIEJSZEGO DOKUMENTU, JEGO KOMPLETNOŚCI LUB DOKŁADNOŚCI, ANI TEŻ ZA ŻADNE INNE INFORMACJE W NIM ZAWARTE.

ILE NIE OKREŚLONO INACZEJ, ZAWARTOŚĆ STRONY INTERNETOWEJ SPÓŁKI LUB INNYCH STRON INTERNETOWYCH POŚREDNIO POWIĄZANYCH ZE STRONĄ INTERNETOWĄ SPÓŁKI NIE STANOWI CZĘŚCI NINIEJSZEGO DOKUMENTU. W ZWIĄZKU Z TYM NIE NALEŻY POLEGAĆ NA INFORMACJACH LUB INNYCH DANYCH ZAWARTYCH NA TAKICH STRONACH INTERNETOWYCH PRZY PODEJMOWANIU DECYZJI O WPLACIE NA PROJEKT THE ABYSS.

NINIEJSZY DOKUMENT, ANI ŻADNE INNE INFORMACJE DOSTARCZONE W POWIĄZANIU Z TOKENAMI ABYSS (I) NIE MAJĄ NA CELU ZAPEWNIENIA PODSTAWY DLA JAKIEJKOLWIEK OCENY KREDYTOWEJ LUB INNEJ OCENY, ANI (II) NIE POWINNY BYĆ UWAŻANE ZA ZALECENIE SPÓŁKI, ABY KAŻDY ODBIORCA NINIEJSZEGO DOKUMENTU LUB JAKICHKOLWIEK INNYCH INFORMACJI DOSTARCZONYCH W ZWIĄZKU Z NIM ZAKUPIŁ JAKIEJKOLWIEK TOKENY WYDANE

PRZEZ SPÓŁKĘ. W ZWIĄZKU Z TYM POTENCJALNI WPLACAJĄCY POWINNI DOKONAĆ WŁASNEJ, NIEZALEŻNEJ OCENY WSZYSTKICH CZYNNIKÓW RYZYKA.

NINIEJSZY DOKUMENT ZAWIERA STWIERDZENIA, KTÓRE SĄ LUB MOGĄ BYĆ UZNANE ZA „STWIERDZENIA DOTYCZĄCE PRZYSZŁOŚCI”. STWIERDZENIE DOTYCZĄCE PRZYSZŁOŚCI MOŻNA OKREŚLIĆ ZA POMOCĄ TERMINOLOGII PRZYSZŁOŚCIOWEJ, W TYM TERMINÓW „WIERZY”, „SZACUJE”, „PRZEWIDUJE”, „SPODZIEWA SIĘ”, „ZAMIERZA”, „MOŻE”, „BĘDZIE” LUB „POWINNO”, ICH ZAPRZECZENIAMI, INNYMI ODMIANAMI LUB PORÓWNYWALNEJ TERMINOLOGII. STWIERDZENIA DOTYCZĄCE PRZYSZŁOŚCI ODNOSZĄ SIĘ DO KWESTII, KTÓRE NIE SĄ FAKTAMI HISTORYCZNYMI. POJAWIAJĄ SIĘ W WIELU MIEJSCACH NINIEJSZEGO DOKUMENTU I ZAWIERAJĄ OŚWIADCZENIA DOTYCZĄCE INTENCJI, PRZEKONAŃ LUB BIEŻĄCYCH OCZEKIWAŃ SPÓŁKI I JEJ DYREKTORÓW, DOTYCZĄCYCH MIĘDZY INNYMI STRATEGII I BIZNESPLANU SPÓŁKI, WYNIKÓW DZIAŁALNOŚCI, SYTUACJI FINANSOWEJ, PŁYNNOŚCI I PERSPEKTYW SPÓŁKI ORAZ RYNKÓW, NA KTÓRYCH DZIAŁA.

ZE WZGLĘDU NA SWÓJ CHARAKTER STWIERDZENIA DOTYCZĄCE PRZYSZŁOŚCI NIOSĄ ZE SOBĄ RYZYKO I NIEPEWNOŚĆ, PONIEWAŻ ODNOSZĄ SIĘ DO ZDARZEŃ I ZALEŻĄ OD OKOLICZNOŚCI, KTÓRE MOGĄ, ALE NIE MUSZĄ WYSTĄPIĆ W PRZYSZŁOŚCI. STWIERDZENIA DOTYCZĄCE PRZYSZŁOŚCI NIE STANOWIĄ GWARANCJI PRZYSZŁYCH WYNIKÓW I DLATEGO NIE POWINNY BYĆ INTERPRETOWANE JAKO TAKIE. FAKTYCZNE WYNIKI DZIAŁALNOŚCI, SYTUACJA FINANSOWA, PŁYNNOŚĆ FINANSOWA I ROZWÓJ STRATEGICZNY SPÓŁKI MOGĄ ZNACZĄCO RÓŻNIĆ SIĘ OD STWIERDZEŃ DOTYCZĄCYCH PRZYSZŁOŚCI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM DOKUMENCIE. PONADTO, NAWET JEŚLI WYNIKI DZIAŁALNOŚCI, SYTUACJA FINANSOWA I PŁYNNOŚĆ FINANSOWA SPÓŁKI SĄ ZGODNE ZE STWIERDZENIAMI DOTYCZĄCYMI PRZYSZŁOŚCI ZAWARTYMI W NINIEJSZYM DOKUMENCIE, TAKIE WYNIKI I ZDARZENIA MOGĄ NIE ODZWIERCIEDLAĆ WYNIKÓW LUB ZDARZEŃ W KOLEJNYCH OKRESACH.

NINIEJSZY DOKUMENT NIE ZOSTAŁ SPORZĄDZONY ZGODNIE Z PRZEPISAMI USTAWOWYMI I WYKONAWCZYMI ŻADNEJ JURYSDYKCJI, KTÓRYCH CELEM JEST OCHRONA INWESTORÓW, ANI NIE PODLEGA PRZEPISOM USTAWOWYM I WYKONAWCZYM ŻADNEJ JURYSDYKCJI, KTÓRE MAJĄ NA CELU OCHRONĘ INWESTORÓW.

NINIEJSZA BIAŁA KSIĘGA W JĘZYKU ANGIELSKIM JEST GŁÓWNYM OFICJALNYM ŹRÓDŁEM INFORMACJI O SYMBOLICZNEJ SPRZEDAŻY OTCHŁANI. INFORMACJE ZAWARTE W NINIEJSZYM DOKUMENCIE MOGĄ BYĆ OD CZASU DO CZASU TŁUMACZONE NA INNE JĘZYKI LUB WYKORZYSTYWANE PODCZAS PISEMNYCH LUB USTNYCH KONTAKTÓW Z OBECNYMI I POTENCJALNYMI KLIENTAMI, PARTNERAMI, ITP. Z POWODU TEGO TŁUMACZENIA LUB KOMUNIKACJI NIEKTÓRE INFORMACJE ZAWARTE W NINIEJSZYM DOKUMENCIE MOGĄ ZOSTAĆ UTRACONE, USZKODZONE LUB BŁĘDNIE PRZEDSTAWIONE. NIE MOŻNA ZAGWARANTOWAĆ DOKŁADNOŚCI TAKICH ALTERNATYWNYCH SPOSOBÓW PRZEKAZYWANIA INFORMACJI. W PRZYPADKU SPRZECZNOŚCI LUB ROZBIEŻNOŚCI POMIĘDZY TŁUMACZENIAMI

I KOMUNIKACJĄ A NINIEJSZĄ BIAŁĄ KSIĘGĄ W JĘZYKU ANGIELSKIM, PIERWSZENSTWO MAJĄ POSTANOWIENIA NINIEJSZEGO DOKUMENTU W JĘZYKU ANGIELSKIM. PRZEPAŚĆ NIE POZWALA UŻYTKOWNIKOM UNIKNAĆ JAKIEJKOLWIEK KONTROLI KAPITAŁU I NIE POZWALA IM INWESTOWAĆ.

OFEROWANIE TOKENÓW ABYSS NA PLATFORMIE THE ABYSS ODBYWA SIĘ W CELU UMOŻLIWIENIA KORZYSTANIA Z USŁUG I PLATFORMY THE ABYSS, A NIE W CELACH INWESTYCYJNYCH LUB SPEKULACYJNYCH. POTENCJALNE OFEROWANIE TOKENÓW NA PLATFORMIE WYMIANY NIE ZMIENIŁOBY KWALIFIKACJI PRAWNEJ TOKENÓW, KTÓRE POZOSTAJĄ ŚRODKIEM SŁUŻĄCYM DO KORZYSTANIA Z PLATFORMY I NIE SĄ INSTRUMENTEM FINANSOWYM ANI ŻADNĄ INNĄ FORMĄ INWESTYCJI O CHARAKTERZE FINANSOWYM W ŻADNYM SYSTEMIE PRAWNYM. THE ABYSS NIE JEST UWAŻANA ZA DORADCĘ W ŻADNYCH KWESTIACH PRAWNYCH, PODATKOWYCH LUB FINANSOWYCH. WSZELKIE INFORMACJE ZAWARTE NINIEJSZYM DOKUMENCIE SĄ PODAWANE WYŁĄCZNIE W CELACH INFORMACYJNYCH, A THEA BYSS NIE DAJE ŻADNEJ GWARANCJI CO DO DOKŁADNOŚCI I KOMPLETNOŚCI TYCH INFORMACJI.

ORGANY REGULACYJNE UWAŻNIE KONTROLUJĄ PRZEDSIĘBIORSTWA I OPERACJE ZWIĄZANE Z KRYPTOWALUTAMI WALUTAMI NA ŚWIECIE. W ZWIĄZKU Z TYM ŚRODKI REGULACYJNE, DOCHODZENIA LUB INNE DZIAŁANIA MOGĄ MIEĆ WPŁYW NA DZIAŁALNOŚĆ GOSPODARCZĄ THE ABYSS, A NAWET OGRANICZYĆ LUB UNIEMOŻLIWIĆ JEJ ROZWÓJ W PRZYSZŁOŚCI. KAŻDA OSOBA ZOBOWIĄZUJĄCA SIĘ DO POSIADANIA TOKENÓW ABYSS MUSI BYĆ ŚWIADOMA, ŻE MODEL THE ABYSS, NINIEJSZY DOKUMENT LUB WARUNKI MOGĄ ULEC ZMIANIE LUB BĘDĄ MUSIAŁY ZOSTAĆ ZMIENIONE ZE WZGLĘDU NA NOWE WYMOGI REGULACYJNE I ZGODNOŚĆ Z OBOWIĄZUJĄCYMI PRZEPISAMI PRAWA W DOWOLNEJ JURYSDYKCJI. W TAKIM PRZYPADKU WPŁACAJĄCY I INNE OSOBY ZOBOWIĄZUJĄCE SIĘ DO POSIADANIA TOKENÓW ABYSS UZNAJĄ I ROZUMIEJĄ, ŻE ANI THE ABYSS, ANI ŻADEN Z JEJ PODMIOTÓW STOWARZYSZONYCH NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEJKOLWIEK BEZPOŚREDNIE LUB POŚREDNIE STRATY LUB SZKODY SPOWODOWANE PRZEZ TAKIE ZMIANY. THE ABYSS ZROBI WSZYSTKO, CO W JEJ MOCY, ABY ROZPOCZĄĆ DZIAŁALNOŚĆ I ROZWINĄĆ PLATFORMĘ THE ABYSS. KAŻDY, KTO ZOBOWIĄZUJE SIĘ DO NABYCIA TOKENÓW ABYSS, UZNAJE I ROZUMIE, ŻE THE ABYSS TA NIE DAJE ŻADNEJ GWARANCJI, ŻE ZDOŁA OSIĄGNĄĆ TAKIE REZULTATY. WPŁACAJĄCY UZNAJĄ I ROZUMIEJĄ ZATEM, ŻE THE ABYSS (W TYM JEJ ORGANY ZARZĄDZAJĄCE I PRACOWNICY, KONSULTANCI I DORADCY) NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA ŻADNE STRATY ANI SZKODY, KTÓRE WYNIKAŁYBY Z NIEZDOLNOŚCI DO UŻYCIA TOKENÓW ABYSS, Z WYJĄTKIEM PRZYPADKU UMYŚLNEGO PRZEWINIENIA LUB RAŻĄCYCH ZANIEDBAŃ.

KAŻDY POSIADACZ TOKENÓW ABYSS POWINIEN ROZWAŻYĆ POSIADANIE TYLKO TAKIEJ LICZBY TOKENÓW, KTÓRA JEGO ZDANIEM POWINNA BYĆ WYSTARCZAJĄCA, ABY UZYSKAĆ DOSTĘP (NA PLATFORMIE THE ABYSS) DO USŁUG, KTÓRYCH POTRZEBUJE I Z KTÓRYCH MOŻE BEZPOŚREDNIO KORZYSTAĆ. NAWET JEŚLI THE ABYSS UMOŻLIWI OBRÓT TOKENAMI NA

GIEŁDACH ZEWNĘTRZNYCH, GIEŁDY TE SĄ STRONAMI TRZECIMI, KTÓRE MOGĄ ZDECYDOWAĆ SIĘ NIGDY NIE WYMIENIAĆ TOKENU ABYSS. OZNACZA TO, ŻE NIE MA GWARANCJI, ŻE TOKEN BĘDZIE ZBYWALNY, A TYM SAMYM NIE MA GWARANCJI, ŻE POSIADACZE TOKENÓW BĘDĄ MOGLI SPRZEDAĆ KAŻDĄ NADWYŻKĘ TOKENÓW, KTÓREJ NIE POTRZEBUJĄ. PONADTO, NAWET GDYBY TOKENY TE MOGŁY ZOSTAĆ SPRZEDANE, NIE MA GWARANCJI, ŻE OFEROWANA CENA NIE BĘDZIE NIŻSZA OD CENY PIERWSZEJ OFERTY MONETY, CO SPOWODUJE STRATY DLA POSIADACZA TOKENÓW.

PONIEWAŻ POSIADANIE TOKENÓW ABYSS NIE WIĄŻE SIĘ Z ŻADNĄ INWESTYCJĄ, NIE MA ZWIĄZKU MIĘDZY RENTOWNOŚCIĄ PLATFORMY THE ABYSS A WARTOŚCIĄ, JAKĄ TOKEN ABYSS MOŻE HIPOTETYCZNIE OSIĄGNAĆ NA GIEŁDACH STRON TRZECICH, JEŚLI TAKIE GIEŁDY ZDECYDUJĄ SIĘ NA JEGO NOTOWANIE. PONADTO, W PRZYPADKU NIEPOWODZENIA PROJEKTU, THE ABYSS MOŻE NIE BYĆ W STANIE ZAPEWNIĆ USŁUG PLATFORMY POSIADACZOM TOKENÓW.

THE ABYSS NIE MOŻE BYĆ POCIĄGNIĘTE DO ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA STRATY SPOWODOWANE NASTĘPUJĄCYMI LUB INNYMI SYTUACJAMI: NP. NIEMOŻNOŚCIĄ SPRZEDAŻY TOKENÓW PRZEZ POSIADACZY TOKENÓW; PRZYPADKIEM, W KTÓRYM ŻADNA GIEŁDA NIE ZDECYDUJE SIĘ WYMIENIAĆ TOKENÓW; STRATAMI SPOWODOWANYMI SPRZEDAŻĄ TOKENÓW PO CENIE NIŻSZEJ NIŻ ZAPŁACONA; NIEPOWODZENIEM PROJEKTU I ZAMKNIĘCIEM PLATFORMY Z NIEMOŻLIWOŚCIĄ KORZYSTANIA Z USŁUG.

NAZWA THEA BYSS, STRONA INTERNETOWA, KONTA W MEDIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH SĄ WYŁĄCZNĄ WŁASNOŚCIĄ THE ABYSS LTD, SPÓŁKI ZAŁOŻONEJ I ZAREJESTROWANEJ ZGODNIE Z PRAWEM MALTY.

Streszczenie

Osiągnęliśmy punkt w erze cyfrowej, w którym nie brakuje gier, z których możemy wybierać. Bez względu na to, czy grasz na komputerze, konsoli, telefonie komórkowym, tablecie czy nawet zegarku, gry wideo są dostępne w każdej chwili. Przez ostatnie trzy dekady byliśmy świadkami bezprecedensowego rozwoju branży gier wideo, od plastikowych pudełek z czarno-białym Tetrisem po helmy wirtualnej rzeczywistości. Gry wideo początkowo rywalizowały z innymi formami rozrywki; dziś są one zdecydowanym liderem.

Wydawałoby się, że największym problemem dla twórców gier wideo powinno być tworzenie treści i ciekawego produktu. W rzeczywistości najtrudniej jest znaleźć sposób na wyróżnienie produktu wśród masy innych gier wideo i sprawienie, aby dotarł do użytkownika końcowego. Wydatki na reklamę stanowią często ponad połowę budżetu przeznaczonego na rozwój gier wideo. Wraz z rosnącymi ofertami na rynku koszty ruchu stale wzrastają. Ale jakie wydatki reklamowe są naprawdę efektywne?

Pojawienie się technologii łańcucha blokowego¹ umożliwiło stworzenie platformy cyfrowej dystrybucji nowej generacji, dostarczającej wszystkich rodzajów gier wideo (priorytetem są darmowe gry MMO i gry kryptograficzne²), w tym tytuły AAA, szybko rozwijającej się globalnej społeczności gier. W odróżnieniu od innych platform (Steam, Origin, GOG, itp.), platforma The Abyss oferuje pionierski program motywacyjny i wielostopniowy program poleceń, pozwalający graczom zarabiać na aktywnościach w grach, aktywnościach społecznościowych oraz na zakupach innych graczy. Korzystając z platformy The Abyss, twórcy zmniejszą swoje wydatki związane z marketingiem i otrzymają dodatkowy dochód, od płatności dokonywanych przez ich poleconych w innych grach na platformie. Inne korzyści wiążą się z automatycznymi płatnościami przychodów z poleceń bezpośrednio na konta kryptowalutowe, wewnętrzną siecią CPA³, itp.

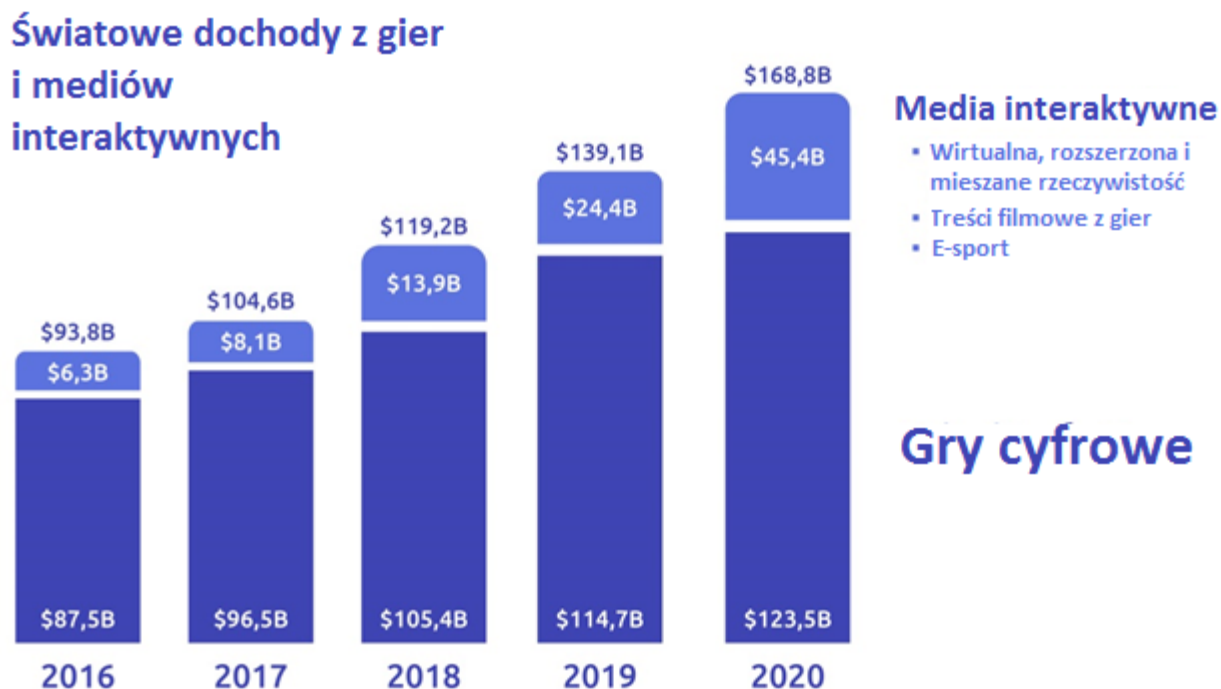
¹ Łańcuch blokowy, forma technologii cyfrowego rejestru, to cyfrowa lub elektroniczna baza danych / rejestr, który jest rozproszony, zdecentralizowany, współdzielony i replikowany. Może być publiczny lub prywatny, dostępny za zezwoleniem lub bez zezwolenia, jest niezmienny, chroniony kryptograficznie i możliwy do skontrolowania

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

³ Koszt za akcję (CPA - Cost Per Action) określany także jako PPA (Pay Per Action) jest modelem cenowym w reklamie internetowej, w którym reklamodawca płaci za wykonanie określonej akcji (zakup, wypełnienie formularza itp.) wywołanej zamieszczoną reklamą.

1 Rynek, w którym działa The Abyss

W 2017 roku branża gier wideo przekroczyła poziom 100 miliardów USD dochodów. Wielkość rynku wynosi obecnie około 104,6 miliarda USD. W ciągu tego roku wzrosła o 12%, a do 2020 r. spodziewany⁴ jest wzrost o 60-80%, do wysokości 168,8 mld USD.



Źródło: SuperData

1.1 Gry MMO (Massively Multiplayer Online)

SuperData przewiduje, że segment gier MMO (Massively multiplayer online) wzrósł w 2016 roku o 13%, a liczba aktywnych użytkowników osiągnęła 879 mln, głównie wśród gier F2P.

Platforma Abyss ma na celu uczynienie gier MMO priorytetem, tym samym przewidując skorelowany wzrost użytkowników.

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

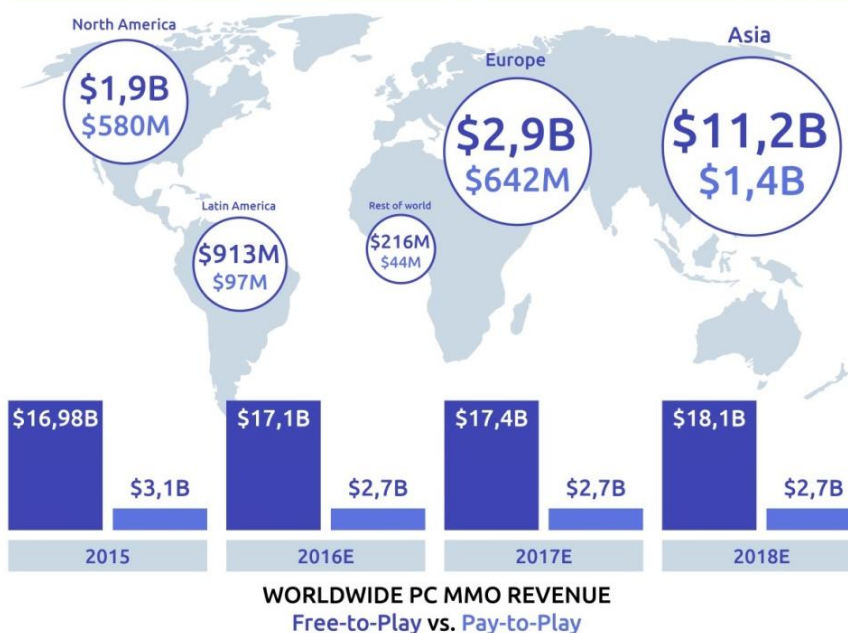
Źródło: SuperData

Gry MMO na komputery osobiste (PC) śmiało przewodzą we wszystkich wskaźnikach wśród różnych gatunków gier. Gry MMO stanowiły 60% zysków ze wszystkich gier PC w 2016 roku.

Według raportu NewZoo⁵, światowe przychody z wieloosobowych projektów online będą nadal znacząco rosły.

MMOs earn \$19,8B in 2016E, 60% of all digital PC game revenue

Asia wins out thanks to audience numbers, but North America and Europe have higher conversion and average spending



Źródło: SuperData

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

2 Obecne platformy cyfrowej dystrybucji

Platformy cyfrowej dystrybucji z powodzeniem rozwijają się na obecnym rynku gier wideo. Według informacji z otwartych źródeł można zauważyć globalny trend wzrostu liczby odbiorców i dochodów tych platform.

Platforma	Twórca	Informacje z otwartych źródeł
STEAM	Valve	W 2016 roku dochód ogólny wyniósł 3,5 mld USD ⁶ .
ORIGIN	Electronic Arts	Platforma przyczyniła się do wzrostu dochodów netto EA do 2,9 mld USD ⁷ w 2016 roku.
UPLAY	Ubisoft	Zysk z tytułu dystrybucji cyfrowej wyniósł 729 mln Euro ⁸ , co stanowi nieco ponad połowę wszystkich dochodów firmy. W porównaniu z rokiem poprzednim wskaźnik ten wyniósł 32%.
KONGREGATE	Gamestop Corporation/MTG	Platforma spodziewa się rocznych zysków w wysokości 50 mln USD w 2017 roku. W 2017 roku została nabyta przez MTG ⁹ .
GOG	CD Projekt	Dochód wyniósł 38 milionów USD ¹⁰ w 2016 roku.

Jest to powód, dla którego w celu zmaksymalizowania liczby odbiorców twórcy starają się udostępniać swoje projekty na różnych platformach dystrybucji cyfrowej. Wybierając grę, użytkownicy decydują się na serwisy z najwygodniejszymi funkcjami i dodatkowymi możliwościami. Dobrym przykładem jest Wiedźmin 3, który jest prezentowany zarówno na STEAM, jak i 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 Czas na nową platformę

Dziś nadszedł czas, aby zastanowić się nad nowym środowiskiem gry. Obecne platformy są kłopotliwe i powolne pod względem interakcji z twórcami oprogramowania. Opcje reklamowe są niedostępne lub zbyt drogie i nieskuteczne. Promocja gier na platformach ogranicza się zazwyczaj do wyboru platformy, na której oferowana jest gra, podczas gdy promocja międzyplatformowa pozostaje przedsięwzięciem wymagającym dużych nakładów finansowych. Programy motywacyjne dla użytkowników ograniczone są w najlepszym przypadku udziałem od wpłat innych użytkowników, których polecili lub częściej przez ich miejsce w rankingu.

3.1 Abyss jako platforma cyfrowej dystrybucji nowej generacji

The Abyss zamierza stworzyć platformę cyfrowej dystrybucji nowej generacji, wspierającą wszystkie rodzaje gier wideo (z naciskiem na MMO Free2Play i gry kryptograficzne), w tym tytuły AAA, szybko rozwijającej się globalnej społeczności graczy. Platforma The Abyss oferuje pionierski program motywacyjny i wielostopniowy program poleceń pozwalający graczom zarabiać na aktywnościach w grach, aktywnościach społecznościowych oraz na zakupach innych graczy. Korzystając z platformy The Abyss, twórcy zmniejszą swoje wydatki związane z marketingiem i otrzymają dodatkowy dochód, od płatności dokonywanych w innych grach na platformie.

Tokeny ABYSS są priorytetowym wewnętrznym mechanizmem interakcji na platformie Abyss (standard ERC20 na łańcuchu blokowym Ethereum). Nasza platforma dostępna będzie dla komputerów stacjonarnych (Windows, MacOS, Linux), na telefonach (iOS and Android) oraz poprzez przeglądarkę.

3.2 Kluczowe cechy i przewidywane korzyści z projektu:

- Potężny, wielopoziomowy program poleceń, w ramach którego użytkownik sprowadzony przez twórcę zapewnia mu dochód w tokenach ABYSS od wszystkich płatności i osiągnięć w każdej innej grze na platformie.
- Analogiczny system polecenia jest zbudowany na bazie viralowej, gdzie gracze otrzymują tokeny ABYSS za transakcje swoich zaproszonych znajomych (rzeczywista sprzedaż na platformie) i ich płatności. Tokeny ABYSS mogą być również zbierane przez gracza poprzez różne działania na platformie (osiągnięcia, generowanie treści, wewnętrzna sieć CPA, itp.).

Abyss wykorzystuje zasadę marketingu partnerskiego: maksymalny dochód jest uzyskiwany przez graczy i twórców, którzy jako pierwsi sprowadzą użytkowników na platformę. System jest bardziej zorientowany na efektywnym zapraszaniu i zatrzymywaniu użytkowników niż jakikolwiek inny w sferze gier wideo.

- **Niski próg wejścia:** działania na dwóch walutach, dzięki którym wszystkie operacje mogą być prowadzone w walucie fiat oraz we własnych tokenach platformy – ABYSS.
- **Wygoda posługiwania się tokenami:** tokeny mogą być przenoszone na konta kryptowalutowe zarówno ręcznie, jak i automatycznie.
- **Oszczędność pieniędzy na marketingu:** wewnętrzny system ofert reklamowych (oparty na tokenach ABYSS) umożliwia wymianę ruchu z innymi twórcami, poprzez odbieranie i przekazywanie dalej tylko odpowiednich użytkowników.
- **Grywalizacja usługi masternodów:** dobrze zaplanowany system syndykatów.

3.3 Zalety The Abyss dla twórców

Platforma The Abyss oferuje twórcom zupełnie inną logikę interakcji reklamowej. Poprzez bezpośrednie wzajemne kupowanie i sprzedawanie ukierunkowanego ruchu oraz otrzymywanie płatności nawet od użytkowników opuszczających grę, deweloperzy stają się swego rodzaju partnerami. Model interakcji zmienia się zatem z konkurencyjnego na kooperacyjny, korzystny dla obu stron. Zapewnia możliwość ograniczenia wydatków z tytułu konkurencyjności i w związku z tym pociąga za sobą potencjalny wzrost dochodów twórców.

- Płatności są akceptowane zarówno w tokenach ABYSS, jak i walutach fiat;
- Minimalny udział w zyskach od płatności użytkowników dla twórców wynosi 70%;
- Programy poleceń mogą zwiększyć ogólny udział twórcy do ponad 100%;
- Twórcy mogą otrzymywać płatności w tokenach, bez weryfikacji dokumentów lub czekania do końca okresu sprawozdawczego;
- Twórcy mogą otrzymać swój pełny udział w walucie fiat, bez względu na walutę, w jakiej płatność została początkowo dokonana na platformie;
- Twórcy natychmiastowo otrzymują dostęp do docelowych odbiorców, wliczając tych tworzących treści;
- Twórcy mają dostęp do specjalistycznych statystyk graczy;
- Twórcy mają do dyspozycji obsługę klienta działającą 24/7;
- Twórcy określają poziom integracji usług wsparcia w swoich projektach (dostępne są trzy poziomy integracji);
- Twórcy mają dostęp do wygodnego i łatwego w zrozumieniu mechanizmu rotacji ruchu pomiędzy dowolnymi grami na platformie, za pośrednictwem wewnętrznego systemu ofert reklamowych;

- Twórcy mają do dyspozycji prosty mechanizm uzyskiwania ruchu zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz platformy;
- Brak oszustw i mniejsza liczba zwrotów, czy operacjach z użyciem tokenów ABYSS w porównaniu z operacjami z wykorzystaniem walut fiat;
- Możliwość uruchamiania projektów w wersji alfa lub beta w celu zebrania opinii, przetestowania i określenia, które aspekty gry wymagają najwięcej pracy, szczególnie jeśli chodzi o treść i monetyzację;
- Wyczerpująca ilość informacji, w tym opinie użytkowników i recenzje medialne, ma pomóc w promowaniu gry i ochronieniu jej przed nieuczciwą konkurencją;
- Użytkownicy nie mogą usunąć negatywnych komentarzy zawierających nieprawdę lub w inny sposób dopuszczających się zniesławienia, po oficjalnej odpowiedzi od twórcy, w której sytuacja jest wyjaśniana;
- Otwarte wytyczne w kwestii darmowego promowania gry na platformie, w tym baner na stronie głównej, miejsce w wyskakujących oknach, gdy klient otwiera platformę, ewaluacja projektów i inne rozwiązania marketingowe w ramach platformy.

3.4 Zalety The Abyss dla graczy

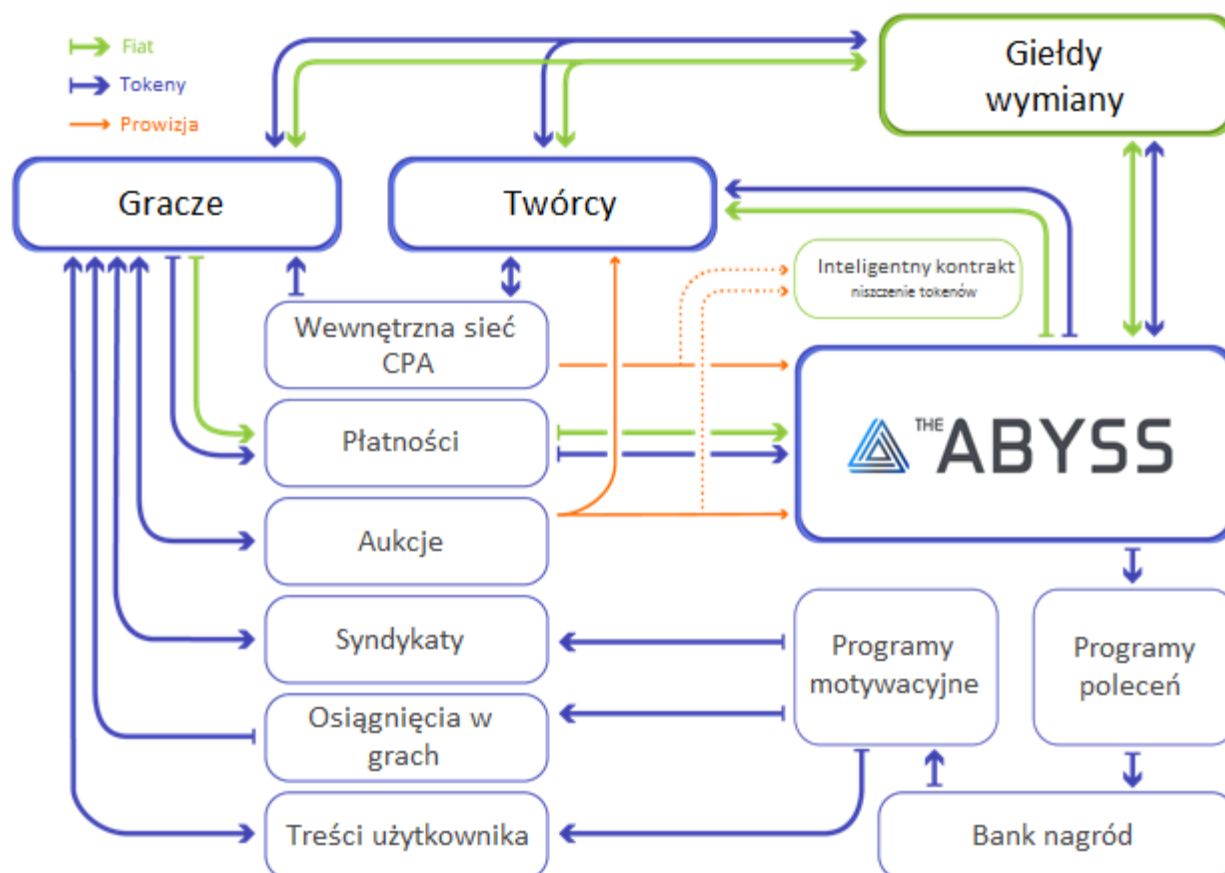
Platforma The Abyss oferuje szeroką gamę opłacalnych możliwości dla graczy, takich jak nagrody za polecenia, nagrody za osiągnięcia w grze oraz płatności za tworzenie treści.

- Gracze mają dostęp do wielu gier w jednym miejscu na całym świecie;
- Graczom oferowane są indywidualne programy polecające, w których dochód (płatny w tokenach ABYSS) jest obliczany na podstawie pięciostopniowego łańcucha poleceń złożonego ze znajomych oraz użytkowników, którzy zostali sprowadzeni przez znajomych;
- Możliwość zdobycia tokenów ABYSS za osobiste lub wspólne osiągnięcia w grze;
- Zarabianie na tworzonych treściach (recenzje, strumienie, poradniki, komentarze, fan art);
- Dodatkowy dochód w postaci tokenów ABYSS z wewnętrznej aukcji;
- Gracze mogą zdobywać dodatkowe tokeny ABYSS realizując zadania w ramach systemu ofert dla twórców;
- Poza ramami danej gry, użytkownicy mogą tworzyć syndykaty i zdobywać dodatkowe tokeny ABYSS za wspólne działania;
- Na życzenie klienta tokeny ABYSS są przesyłane do osobistego portfela Ethereum;

- Wewnętrzny interfejs w grze umożliwiający komunikację z każdym użytkownikiem platformy oraz szybki dostęp do ważnych funkcji;
- Podgląd aktywności znajomych na portalu, w tym osiągnięć w grze, sesji i innych informacji. Ustawienia prywatności użytkownika można dostosować indywidualnie;
- Kompleksowy, indywidualny system ustawień klienta dla każdego użytkownika, aby oglądać tylko to, co jest ci potrzebne;
- Licznik FPS służy do uzyskiwania informacji o wydajności gry dla użytkowników komputerów PC;
- Analiza częstotliwości osiągnięć wpływających na wartość nagród dla użytkowników i ich ratingów;
- Automatyczne aktualizacje gier pozwalają graczom nie dbać o aktualność wersji, natomiast możliwość ograniczenia prędkości pobierania potrzebnych plików będzie wygodna dla użytkowników z powolnym łączem internetowym. W odniesieniu do tych opcji można ustalić harmonogram lub po prostu wyłączyć automatyczny system aktualizacji;
- System hibernacji umożliwia zwolnienie zasobów komputera, gdy klient pracuje w tle lub kiedy użytkownicy są w grze;
- System „poza siecią” umożliwia graczom zachowanie dostępu do niektórych funkcji platformy nawet w przypadku braku połączenia z Internetem;
- Podczas sesji gry użytkownicy mają możliwość uzyskania informacji o wszystkich graczach, z którymi mają styczność podczas gry, dzięki czemu mogą się zapoznać i zaprzyjaźnić;
- Zrzuty ekranu i nagrania wideo z gry umożliwiają publikację dowolnego momentu ważnego dla konkretnego gracza. Użytkownik może dostosować jakość zrzutów ekranów i filmów, jak również działanie klawiszy funkcyjnych oraz lokalizację zapisu danych wraz z datami i godzinami zapisanego procesu;
- Możliwość zorganizowania komputerów w wirtualnej sieci lokalnej, nawet jeśli są fizycznie odległe (w różnych miastach, krajach, a nawet kontynentach). Umożliwia to grę z przyjaciółmi, dla których oficjalne serwery gier nie działają lub są niedostępne;
- Wygodna wyszukiwarka do odnajdowania i dodawania znajomych, według ich unikalnego identyfikatora, pseudonimu, adresu e-mail lub innego parametru.

4 Struktura platformy i podstawowe usługi

The Abyss jest kompleksowym ekosystemem, składającym się z wzajemnie powiązanych elementów.



Ujednolicone uwierzytelnianie. Funkcjonalność ujednoliconego systemu uwierzytelniania (łącznie z portalami społecznościowymi) umożliwia użytkownikom łatwe połączenie się z platformą i dostęp do wszystkich możliwości oferowanych przez serwis. Dwupoziomowe uwierzytelnienie oraz możliwość wprowadzenia blokady IP zwiększają możliwości ochrony kont użytkowników.

Ujednolicone płatności i operacje dwuwalutowe. Ujednolicony system otrzymywania płatności poprzez niezawodnych dostawców spełnia wszystkie wymagania platformy. Ponieważ łańcuch blokowy jest stosunkowo nową technologią i nie jest jeszcze powszechnie stosowany, operacje w dwóch walutach są kluczowym instrumentem dla każdej gry. Twórcy mogą otrzymywać płatności za swoje gry w zwykłej walucie fiat, jak również w tokenach ABYSS, które zapewniają szereg korzyści dla wszystkich uczestników platformy.

Obsługa klienta. Dzięki całodobowej usłudze wsparcia użytkownika możliwe jest zmniejszenie naturalnego odpływu użytkowników. Im głębsza jest integracja systemu wsparcia w grze, tym większa lojalność graczy. Świadczymy już dwujęzyczną, całodobową usługę wsparcia dla projektów Destiny.Games. W razie potrzeby oferta językowa zostanie rozszerzona. Proponujemy trzy poziomy integracji dla projektów: podstawowy, zaawansowany i kompletny pakiet, w którym pracownicy działu wsparcia mogą odpowiedzieć na pytania dotyczące konkretnego projektu.

Przejrzysty system statystyk i raportów. Początkujący twórcy nie zawsze są w stanie zebrać i zinterpretować wskaźniki gry, które mogliby wykorzystać do opracowania swoich projektów. Wskaźniki, które są najbardziej poszukiwane w branży gier wideo oraz wygodne formy raportowania są prezentowane dla każdego projektu, bezpośrednio po integracji. Tworzymy podstawowe zdarzenia, interpretujemy je, a następnie przekazujemy twórcom nasze analizy i prognozy. Jednolitość w zestawianiu danych z projektów wyklucza rozbieżności w statystykach. Dla każdego projektu brane są pod uwagę ARPU, MAU, LTV i inne wskaźniki.

Forum. Przestrzeń komunikacji pomiędzy wszystkimi uczestnikami naszego ekosystemu gier wideo. Planujemy stworzyć własne forum dla wszystkich gier platformy, na którym każdy użytkownik będzie mógł wybrać interesujące go tematy.

Ponadto forum będzie obejmowało obszar komunikacji pomiędzy twórcami i kontrahentami, gdzie można rozwiązywać problemy, takie jak wyszukiwanie lokalizatorów i ekspertów ds. marketingu czy zatrudnianie pracowników w innym kraju. Gracze mogą komunikować się bezpośrednio z twórcami i oferować własne usługi. The Abyss planuje weryfikować kontrahentów tak, aby wybór partnerów do współpracy był jak najbardziej wydajny.

4.1 Sekcja konta osobistego twórcy i personalizacja

Poszczególne sekcje konta osobistego twórcy będzie składać się z dwóch obszarów: publicznego i prywatnego.

Strefa prywatna ma zawierać raport o wszystkich grach twórcy, aktualnych ofertach reklamowych i zyskach z programów poleceń. Strefa prywatna ma służyć jako centrum zarządzania grami, ruchem i odbiorcami.

Strefa publiczna to unikatowa strona dla konkretnego twórcy. Można ją spersonalizować do poziomu witryny korporacyjnej, na którą składają się wiadomości, ogłoszenia, konkursy, ankiety i wiadomości.

4.2 Sekcja konta osobistego gracza i personalizacja

Gry MMO, które są naszym głównym celem, są wyjątkowe w swojej ekskluzywnej socjalizacji. Wirtualne powiązania pomiędzy graczami i projektami MMO są tak silne, że lokalne społeczności

graczy trzymają się razem nawet po zamknięciu danego projektu, szukając nowego sposobu na wspólną grę.

Oznacza to, że gracze z pewnością potrzebują spersonalizowanych stron, aby utrzymać prezencję i komunikację na platformie. Sekcja konta osobistego zawiera informacje o wszystkich operacjach finansowych gracza, aktualne saldo i korzystne oferty współtworzenia gier, możliwość powiązania osobistego portfela Ethereum, zamówienia transferu tokenów ABYSS, uzyskania pełnych statystyk dla wszystkich poleconych i programów motywacyjnych, jak również aktualne stawki nagród za osiągnięcia w grach, możliwość bezpośredniej komunikacji ze wskazanymi graczami i znajomymi oraz wiele więcej.

Prywatna strefa konta osobistego jest miejscem personalizacji i wyrażania siebie, komunikacji i publikacji różnych osiągnięć.

5 System statystyk

Obecne systemy statystyk na większości platform cyfrowej dystrybucji obejmują jedynie płatności i ruch w momencie rozpoczęcia projektu. Wszystkie pozostałe wskaźniki są zazwyczaj pozostawiane za kulisami. Doświadczeni twórcy rozumieją znaczenie statystyk i analiz dla projektu gry, gdzie nawet zmiana ikon w sklepie może znacząco przełożyć się na płatności.

5.1 Opis i zasady systemu

Projekt MMO nie może istnieć bez odbiorców, których przed rozpoczęciem przed nich gry, można uznać za ruch. Zachowanie ruchu jest mierzone od pojawienia się materiału reklamowego do opuszczenia gry. Każdy krok na trajektorii utrzymania użytkownika jest utrwalany za pomocą różnych konwersji, które dany twórca może zoptymalizować w celu drastycznego zmniejszenia wydatków na ruch.

Realizacja analizy projektu gry może stanowić do jednej trzeciej kodu programu. Skuteczny system statystyk i analiz wymaga głębokiej integracji z projektem, gdzie każde działanie użytkownika jest rejestrowane w bazie danych.

Wszystkie projekty gier wideo są niepowtarzalne: ekonomia gry, systemy motywacyjne, zadania, przedmioty itp. Ponadto większość projektów ma wspólne wskaźniki, oparte na fundamentalnych dla takich projektów zdarzeniach, skompilowanych i zinterpretowanych dla platformy, a następnie przesłanych do twórców w postaci dogodnych tabel z zestawieniami i prognozami.

Wszystko, co zostało wymienione w poniższej tabeli zostało zrealizowane przez Destiny.Games, jest aktywnie wykorzystywane i stale aktualizowane zgodnie z potrzebami rynku gier wideo.

Prosta integracja i maksymalnie szczegółowa analiza zachowań gracza są przedstawiane każdemu twórcy bezpośrednio po dołączeniu do platformy.

<u>Pojęcie</u>	<u>Opis</u>
Ogólne statystyki i prognozy	Krótki raport przedstawiający minimalną ilość danych. Liczba rejestracji i suma płatności za dzień. Wyniki, dane za ostatni miesiąc i prognozy bieżące.
Raport o rejestracjach	Pełne statystyki dotyczące ruchu napływającego do projektu, zarówno z zewnątrz, jak i z wewnętrznego systemu ofert. Efekty, kliknięcia, płatnicy, przejścia pomiędzy poziomami, konwersje, podziały według kohort, itp.
Podstawowe dane dotyczące projektu	Skonsolidowany raport o codziennym zachowaniu w odniesieniu do gry. Liczba graczy online w ciągu dnia, ARPU, ARPU, ARPPU, MAU, DAU, ADAU, CCU, liczba płatności, procent płacących, liczba płatności przypadających na użytkownika (na dzień/tydzień/miesiąc), filtrowane według kohorty, grupowania itp.
Raport ROI	Ocena odzyskania ruchu wniesionego w danym okresie, z możliwością filtrowania na kohorty w krótkich i długich okresach od momentu każdej rejestracji.
Raport o partnerach	Ocena ilości i jakości ruchu, z możliwością jednoczesnego porównywania zachowania ruchu od każdego partnera lub oferty.
Raport ROI (według kalendarza)	Ocena odzyskania ruchu w odniesieniu do okresów kalendarzowych przy jednoczesnej ocenie wskaźnika ROI na partnera.
Raport o przywracaniu użytkowników	Kluczowy raport dla oceny działań marketingowych mających na celu przywrócenie użytkowników. Pozwala porównać liczbę przywróconych użytkowników na określone okresy po powrocie i zobaczyć późniejsze płatności użytkowników.
Raport o odpływie odbiorców	Umożliwia ocenę naturalnej utraty odbiorców.
Zatrzymanie odbiorców	Klasyczny raport dotyczący zatrzymania odbiorców.
Raport KPI	Umożliwia oszacowanie natężenia ruchu według różnych przeliczników, w określonej kohorcie i okresie.
LT, LTV, prognozy	Raport, który pozwala na zapisywanie, w ujęciu ogólnym i według kohorty, średniego okresu życia gracza LT, jak również łącznych przychodów na użytkownika w całym okresie życia LTV i sporządzanie prognoz dla okresów kilkudniowych lub dłuższych.

Raporty specjalistyczne	Niektóre kategorie gier, takie jak sesje lub kolekcje, mogą wymagać specjalnych raportów, które są obecnie opracowywane.
Raporty dodatkowe	W drugim roku rozwoju platformy planujemy stworzyć funkcję niestandardowych raportów dostosowanych dla każdego twórcy.

6 Ekonomia platformy The Abyss

Wydajemy ograniczoną liczbę tokenów ABYSS. 1/3 prowizji platformy z wewnętrznej sieci CPA i transakcji aukcyjnych zostanie spalona.

6.1 Priorytetowe znaczenie tokenów ABYSS

Dla celów popularyzacji tokenów ABYSS wprowadzamy dodatkowe bonusy:

- Płatności dla twórców będące udziałem w płatnościach dokonywanych za pomocą tokenów ABYSS są wykonywane za żądanie lub automatycznie;
- Koszt zakupów w tokenach ABYSS jest niższy;
- Wewnętrzny system ofert pomiędzy twórcami działa jedynie na tokenach ABYSS;
- Wszystkie nagrody z programu poleceń i programu motywacyjnego są liczone i wypłacane jedynie w tokenach ABYSS;
- Aukcje przedmiotów z gier i na platformy odbywa się wyłącznie z użyciem tokenów ABYSS;
- System syndykatów opera się wyłącznie na tokenach ABYSS;
- Nagrody za tworzenie treści obliczane są w tokenach ABYSS;
- Tokeny ABYSS mogą być swobodnie przekazywane znajomym w ramach struktury platformy;
- Przy zakupach w grze z wykorzystaniem tokenów ABYSS użytkownicy otrzymują rabat, którego koszt pokrywa platforma. Dzięki temu używanie tokenów ABYSS jest korzystniejsze niż walut fiat.

6.2 Dystrybucja płatności użytkowników

Po odliczeniu prowizji systemu płatności i podatków twórca otrzymuje 70% każdej płatności, a platforma 30%.

6.3 Ekosystem nagród kryptowalutowych

6.3.1 Wielostopniowy program poleceń

1/3 dochodów netto od płatności użytkowników jest rozdzielona na program poleceń w następujący sposób:

TABELA PRZYCHODÓW Z POLECEŃ	
4%	od płatności poleconego 1-go stopnia
2%	od płatności poleconego 2-go stopnia
2%	od płatności poleconego 3-go stopnia
1%	od płatności poleconego 4-go stopnia
1%	od płatności poleconego 5-go stopnia

Użytkownik jest liczony jako polecony gry, jeśli dane gra jest jego pierwszą. Twórca gry zawsze otrzymuje dodatkowy procent wszystkich płatności dokonywanych przez użytkownika w każdej innej grze na platformie.

Twórca otrzymuje dodatkowy procent wszystkich płatności nie tylko od gracza, ale także od wszystkich kolejnych poleconych aż do piątego stopnia oddalenia, w każdej innej grze na platformie.

Każda gra wnosi co najmniej jednego nowego lojalnego użytkownika platformy. Ten, który sprowadzi znajomych, tworzy sieć płatności poleconych z innych gier na platformie.

Gracz otrzymuje procent od płatności wszystkich użytkowników platformy, których sprowadził poprzez link polecający aż do 5 poziomu w głąb. Sprowadzeni gracze gry zaczynają tworzyć własne łańcuchy poleceń. Jeśli zaproszony gracz wejdzie na platformę we własnym zakresie — to znaczy, nie poprzez jakikolwiek program polecający — to gracz ten staje się założycielem własnego łańcucha poleceń.

Gry MMO F2P to specyficzny rodzaj gier, w których gracze wydają setki tysięcy, a czasem nawet miliony dolarów¹¹, aby się wyróżnić. Zgodnie z teorią sześciu stopni oddalenia¹², według

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

której dwie osoby na Ziemi są oddzielone nie więcej niż pięcioma stopniami wspólnych znajomych, każdy gracz na platformie The Abyss ma szansę złapać tak grubą rybę w swoją sieć poleceń. Szczęśliwa kombinacja sytuacji pozwoli na wyłapanie całego siedliska wielorybów¹³.

Z pomocą ukierunkowanych promocji twórców indywidualnych, opartych na płatnościach poleconych w innych grach, ogólny dochód twórców przy obliczeniach zysków z gry może przekroczyć 100%.

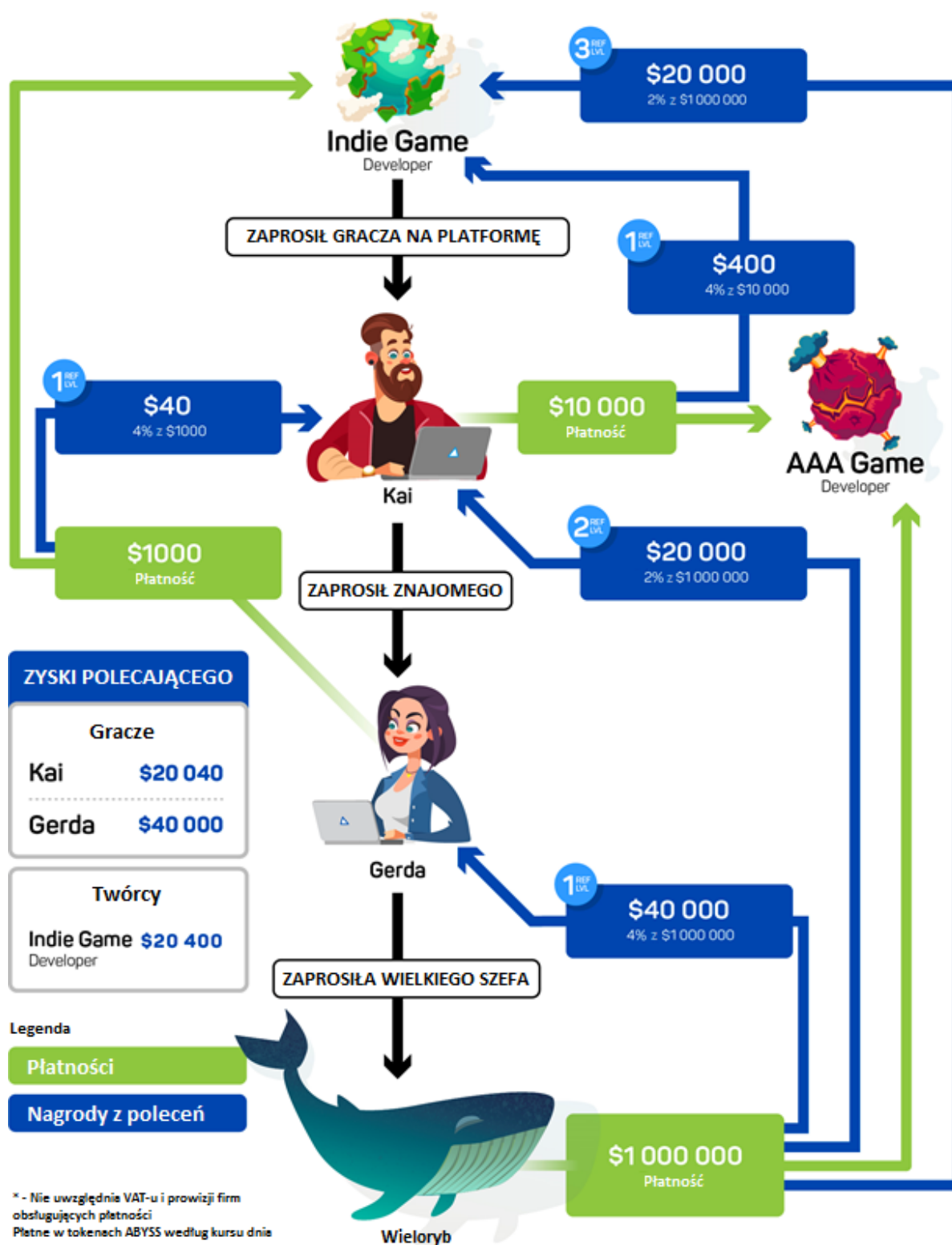
Jak to działa

Kiedy platforma The Abyss otrzymuje płatność, 70% trafia do twórcy, a platforma zachowuje pozostałe 30%. 1/3 naszych przychodów jest rozdzielana pomiędzy wielostopniowy program poleceń. Polecający otrzymuje odpowiednio 4%, 2%, 2%¹², 1%, 1% od płatności dokonywanych przez poleconych 1-5 stopnia.

¹² Sześć stopni oddalenia to hipoteza, według której liczba stopni oddalenia znajomości między dwiema dowolnymi osobami w całej populacji ludzi na Ziemi nie przekracza sześciu.

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

Przykład: Gerda płaci 1000 dolarów na rzecz niezależnej gry. Kai, dla którego Gerda jest osobą poleconą pierwszego stopnia, otrzymuje 4% z 1000 USD, czyli 40 USD.



6.3.2 Programy motywacyjne

Programy motywacyjne są finansowane z banku nagród, utworzonego przez:

- Pozostałości budżetu z zerwanych łańcuchów poleceń;
- Rezerwę (będzie wykorzystywana w celu zapewnienia graczom nagród motywacyjnych przyspieszających rozwój ekosystemu na wczesnym etapie działania platformy).

Wstępna dystrybucja banku nagród jest planowana następująco:

- 60% — Osiągnięcia w grach (osobiste i wspólne)
- 25% — Syndykaty (Masternody)
- 15% — Tworzenie treści

Po wykorzystaniu rezerwy, jeśli środki pochodzące z przerwanych sieci poleceń będą niewystarczające do sfinansowania programów motywacyjnych, zespół The Abyss może, według własnego uznania (ale nie przed 1 stycznia 2020 r.) zmienić warunki otrzymywania wypłat z 2-5 poziomu poleceń, jak również procent przeznaczony na finansowanie programu poleceń.

6.4 Osiągnięcia w grze

Projekty MMO pociągają za sobą długofalową aktywność, w której gracz może zatrzymać się na lata. Jednym ze sposobów zatrzymywania graczy są osiągnięcia w grze. Bank nagród jest regularnie wykorzystywany do wypłacania nagród na rzecz wszystkich użytkowników za zdobywanie osobistych osiągnięć w grze. Wielkość wypłat za każde osobiste osiągnięcie jest proporcjonalna do dochodu z danej gry i zależy od ogólnej liczby osiągnięć na danym poziomie rzadkości zdobytych w danym dniu na całej platformie. Wielkość nagrody za osiągnięcia i aktywność poza grą (syndykaty i tworzenie treści) zależy od dziennej wielkości banku nagród.

6.5 Syndykaty (Masternody)

Syndykaty są mechanizmem łączącym graczy, którzy mogą nie być połączeni w pojedynczej grze oraz dodatkową metodą zarabiania na działalności społecznej platformy opartej na technologii łańcucha blokowego. Syndykat jest wspólnym przedsięwzięciem umożliwiającym uzyskanie dodatkowych dochodów w zależności od ratingu syndykatu. Na rating syndykatu mają wpływ trzy czynniki:

- Ilość tokenów ABYSS na koncie syndykatu;
- Okres przechowywania każdej partii tokenów;

- Osobisty rating każdego uczestnika syndykatu, wyliczony na podstawie sumy okresowych rozliczeń motywacyjnych.

Specjalne odznaki, których rodzaje zależą od ratingu syndykatu, są regularnie gromadzone przez każdego uczestnika. Wszystkie odznaki na platformie są opłacane z budżetu banku nagród.

Ponadto, rating syndykatu wpływa na możliwości personalizacji indywidualnej strony użytkownika (konfiguracja, elementy społecznościowe, ranga, emotikony i piktogramy, dodatkowe opcje, w tym waga polubień i niepolubień oraz wiele więcej).

6.6 Tworzenie treści

Istnieje wiele mechanizmów podtrzymywania zainteresowania grą i kształtowania opinii publicznej na jej temat, takich jak artykuły, streamy, recenzje, poradniki, fan arty, filmy i historie. Dzięki technologii łańcucha blokowego wszystko może być oceniane i nagradzane przez platformę lub samych użytkowników. Istnieją dwie opcje oddziaływania na publikacje dowolnych materiałów:

- Polubienie / niepolubienie, które może być opłacane;
- Możliwość otrzymania tokenów ABYSS od innych użytkowników jako nagrody za wysokiej jakości treści.

Platforma ocenia każdą opublikowaną treść na podstawie stosunku polubień i niepolubień. Ważny jest zatem rating użytkownika oceniającego publikację. Polubienie od użytkownika z wysokim ratingiem ma dużo większą wagę niż polubienie gracza, który dopiero co się zarejestrował.

Na podstawie tej oceny autor publikacji otrzymuje specjalne odznaki o różnych wartościach, które muszą być połączone w kolekcję. Raz dziennie platforma wykupuje prezentowane kolekcje, wykorzystując dzienny przydział z banku nagród. Każdy użytkownik może dowolnie kupować lub sprzedawać każdy rodzaj odznak na aukcjach dostępnych na platformie.

6.7 Aukcja

Aukcja to sposób na zakup lub sprzedaż komponentów gier lub różnego rodzaju odznak niezwiązanych z grą, za tokeny ABYSS. Prowizja za transakcje jest minimalna i jest ustalona w następujący sposób: 3% sumy transakcji trafia na platformę, 5% do gry.

7 Wewnętrzna sieć CPA (płatność za akcję)

Na platformie The Abyss twórcy mają dostęp do uniwersalnego konta reklamowego, które umożliwia sprowadzenie ukierunkowanego ruchu (zainteresowanego grą) z następującymi możliwościami:

- Zaoferuj swój własny ruch innym grom;
- Zakup ruchu od innych gier dzięki jasnemu nakierunkowaniu i ofertom;
- Uzyskaj ruch zewnętrzny, przyłączając go do wewnętrznego systemu statystyk.

Dla ruchu wewnętrznego pobierana jest 10% prowizja w tokenach ABYSS. Narzędzia do pracy z ruchem zewnętrznym oferowane są za darmo.

Jeśli chodzi o jego funkcję, wewnętrzna sieć CPA wygląda jak okno z dostępnymi ofertami, które są prezentowane przez twórców, proponujących innym grom i indywidualnym graczom uczestnictwo w pracy z ruchem. Każda gra samodzielnie określa rodzaj i ukierunkowanie swojej oferty.

7.1 System linków polecających

Po uruchomieniu jakiegokolwiek projektu rozpoczyna się aktywna kampania reklamowa o różnych poziomach zasięgu. Wykorzystuje się w tym celu sieć reklamową, blogerów, reklamy medialne umieszczane na wyspecjalizowanych źródłach, itp.

Aby ułatwić pracę twórców i umieścić analizę ruchu projektów w jednym miejscu, oferujemy klasyczny system linków polecających generowanych przez system. Twórcy mogą w pełni analizować swoje kampanie reklamowe, w tym reklamy umieszczane w innych źródłach. Kompletna sekcja wydajności jest przekładana na system, tak aby wszystkie niezbędne wskaźniki (w tym ROI) były brane pod uwagę w każdym projekcie. Co więcej, twórcy mają dostęp do opcji sporządzania zewnętrznych ofert, z przejrzystymi wskaźnikami KPI do automatycznego obliczania wydajności.

W ramach wewnętrznego systemu ofert (CPA Network), będzie istniał mechanizm publikowania przez twórców ofert, za których pośrednictwem kupią oni ruch na platformie, jak również od innych projektów lub graczy na różnych warunkach. Twórcy mogą ustalać wymagania dotyczące ruchu, takie jak rodzaj gier, wypłacalność, rating graczy na platformie, aktywność społeczna oraz wybrać typ oferty i przesłać materiały reklamowe. Cenę za każdą ofertę można podać tylko w tokenach ABYSS. Projekt zainteresowany ofertą może z kolei dzielić się ruchem, który nie jest już związany z projektem, np. gdy ktoś nie logował się do gry od dłuższego czasu lub nie dokonał płatności.

7.2 Ruch zmotywowany

Ruch zmotywowany nie bardzo skuteczny, ponieważ rzadko udaje się przekształcić ruch zmotywowany w aktywnych graczy. Eksperci ds. marketingu wymyślają skomplikowane cele dla ofert zmotywowanych, zakładając, że potencjalny gracz zostanie wciągnięty do projektu w miarę postępów w realizacji zadań. Skomplikowane oferty zwiększają oczywiście współczynnik konwersji, ale są gorszej jakości niż większość rodzajów ruchu. Jednym z powodów tego problemu jest fakt, że każdy może wziąć udział w ofercie zmotywowanej nawet bez szczególnego zainteresowania grami wideo.

W ramach wewnętrznego systemu ofert, cele wyznaczone przez grę mogą być realizowane przez graczy, co oznacza wyższy współczynnik konwersji na aktywnych graczy, zależny od osiąganych płatnych celów.

7.3 Promocje e-mailowe

Do pełnego funkcjonowania platformy niezbędne jest posiadanie własnego serwisu e-mail. W wewnętrznej sieci CPA twórcy mogą zamówić wysyłanie ukierunkowanych e-maili do użytkowników prezentowanych przez innego twórcę. Osobiste informacje o użytkowniku nie są przekazywane odbiorcy.

7.4 Reklama medialna

Twórcy mogą zamawiać reklamy medialne. W tym celu przewidziano kilka możliwości reklamowych: banery na stronach osobistych, branding sekcji forum oraz niestandardowe formaty reklamowe.

7.5 Treści

Twórcy mogą zamawiać tworzenie treści w ramach wewnętrznego systemu ofert zgodnie z określonymi kryteriami lub płacić autorowi ciekawej publikacji tokenami ABYSS, bezpośrednio na platformie.

8 Zespół The Abyss

Platforma dystrybucji cyfrowej The Abyss jest rozwijana przez Destiny Games – przodującego rosyjskiego twórcę i wydawcę gier wideo, posiadającego duże doświadczenie w uruchamianiu i obsłudze projektów gier, a także w opracowywaniu własnych projektów MMO. Ponadto lokalizujemy i wydajemy gry przeglądarkowe i klienckie innych twórców, a także gry klienckie klasy AAA.

Główny zespół:



Konstantin [Sephiroth] Boyko-Romanovsky

ZAŁOŻYCIEL

Ponad 17 lat doświadczenia w branży gier. Założyciel firmy tworzącej gier wideo – Destiny.Games. Odnoszący sukcesy inwestor z branży łańcucha blokowego, ekspert ds. kryptowalut i przedsiębiorca technologiczny.



Vladimir Kurochkin

PREZYDENT

Ponad 12 lat w branży gier, z dużym doświadczeniem w projektowaniu i zarządzaniu projektami. W Destiny.Games przeszedł drogę od administratora projektów internetowych do prezesa.



Artem [Shanni] Veremeenko

PRODUCENT WYKONAWCZY

Producent wykonawczy, wiodący projektant gier i scenarzysta z ponad 14-letnim doświadczeniem w branży gier. Autor gry F2P Botva Online. Pracował na Destiny.Games od 2008 roku, kiedy to firma została założona.



Evgeny Petrov

SZEF MARKETINGU

Ponad 8 lat doświadczenia w branży marketingowej i ponad 2-letnie w branży gier. Evgeny pracował dla rosyjskiego giganta IT, grupy Mail.ru, przyczyniając się do uruchomienia projektów Revelation, PUBG, Eternal i innych.



Stanislav [Madminder] Kuzin

WICEPREZES DS. ROZWOJU PLATFORM

20-letnie doświadczenie w tworzeniu skalowalnych i wysoce dostępnych usług IT. Ekspert od projektowania stron internetowych. Trener Agile i Scrum. Przed dołączeniem do zespołu The Abyss w 2018 roku, pracował w Social Discovery Ventures oraz Acronis Inc.

**Vladimir [Vampkill] Martynov****DYREKTOR TECHNICZNY**

Programista od 1987 roku i administrator systemu Unix od 1993 roku. Posiada ponad 17-letnie doświadczenie w projektach o dużym obciążeniu i 14 lat jako dyrektor techniczny w branży tworzenia gier.

**Albert Tugushev****GLÓWNY DZIAŁ INŻYNIERII OPROGRAMOWANIA**

Ponad 10 lat doświadczenia w tworzeniu systemów o dużym obciążeniu dla branży gier komputerowych. Albert dołączył do Destiny.Games w 2011 roku. Przez trzy lata był szefem działu rozwoju. Wcześniej pracował dla Mail.ru i RBC.

**Sergey Zakharchenko****ARCHITEKT SYSTEMU**

Sergey posiada tytuł magistra matematyki i fizyki stosowanej (MIPT). Jest autorem kilku patentów i licznych publikacji związanych z nowatorskim sprzętem komputerowym i obliczeniami naukowymi. Od 10 lat Sergey specjalizuje się w projektowaniu, rozwijaniu i utrzymywaniu skalowalnych rozwiązań IT – B2B oraz B2C.

**Alexey Kobelev****TECH LEAD, BLOCKCHAIN ENGINEER**

Ponad 14 lat doświadczenia w tworzeniu oprogramowania. Specjalizuje się w rozwoju pełnego cyklu projektów back-endowych. Alexey ma bogate doświadczenie w zarządzaniu zespołami programistycznymi, organizacji procesów i budowaniu projektów od zera.

**Stepan Leshchenko****DYREKTOR ARTYSTYCZNY**

Projektant i gracz z 15-letnim doświadczeniem, wykształceniem technicznym i myśleniem strukturalnym. Jako członek ZUK CLUB uczestniczył w projektach streetartowych.

**Anton Chertikovtzev****DYREKTOR KONSERWACJI**

14 lat doświadczenia przy zabezpieczaniu i utrzymaniu działania serwerów gier. Anton dołączył do Destiny.Games w 2010 roku.



Evgeniy Kharchenko

GLÓWNA OBSŁUGA KLIENTA

Evgeniy przez 10 lat pracował w HoReCa, gdzie przeszedł drogę od personelu operacyjnego do czołowego menadżera. Od 2014 roku Evgeniy kieruje działem obsługi klienta w Destiny.Games.

9 Harmonogram

3 KW. 2008. Założenie Destiny.Games (firmy tworzącej gry wideo).

3 KW. 2016. Idea stworzenia najnowocześniejszego portalu gier.

2-3 KW. 2017. Testowanie możliwości integracji technologii łańcucha blokowego z nową koncepcją.

4 KW. 2017. Przedstawienie koncepcji The Abyss— platformy cyfrowej dystrybucji nowej generacji.

1 KW. 2018. Przedstawienie koncepcji DAICO¹⁴ – innowacyjnego modelu finansowania.

2 KW. 2018. Przedstawienie prototypu platformy The Abyss. Przeprowadzanie sprzedaży tokenów. Rozpoczęcie rozwoju platformy The Abyss. Prezentacja koncepcji The Abyss twórcom gier.

3-4 KW. 2018. Aktywna faza rozwoju platformy. Przygotowanie prawne i finansowe do uruchomienia projektu. Umowy partnerskie z projektami gier.

1 KW. 2019. Pierwsza wersja platformy z pakietem gry startowej. API do integracji projektu. Ujednolicone płatności w dwóch walutach. Ujednolicony system autoryzacji. Pierwsza integracja wielostopniowych programów poleceń.

2-4 KW. 2019. Aktywny rozwój platformy: Rozszerzenie liczby połączonych projektów; Wprowadzenie systemów personalizacji i socjalizacji; Wprowadzenie szczegółowego systemu raportowania; Wprowadzenie wewnętrznej sieci CPA.

1-4 KW. 2020. Rozszerzenie funkcjonalności platformy: Programy motywacyjne; Możliwość tworzenia i oceny treści; Aukcje; Syndykaty; Wspólne osiągnięcia w grze.

2021 +. Platforma finansowania społecznościowego. Dalszy rozwój platformy.

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

11 Odnosiniki

- 1 Łańcuch blokowy: Łańcuch blokowy, forma technologii cyfrowego rejestru, to cyfrowa lub elektroniczna baza danych / rejestr, który jest rozproszony, zdecentralizowany, współdzielony i replikowany. Może być publiczny lub prywatny, dostępny za pozwoleniem lub bez pozwolenia, jest niezmienny, chroniony kryptograficznie i możliwy do skontrolowania
- 2 Gry kryptograficzne <https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>
- 3 Koszt za akcję Koszt za akcję (CPA – Cost Per Action) określany także jako PPA (Pay Per Action) jest modelem cenowym w reklamie internetowej, w którym reklamodawca płaci za wykonanie określonej akcji (zakup, wypełnienie formularza itp.) wywołanej zamieszczoną reklamą.
- 4 Badanie SuperData: <https://ru.pinterest.com/pin/722757440171932573/>
- 5 Raport NewZoo http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf
- 6 Wyniki Steam w 2016 <https://galyonk.in/steam-sales-in-2016-def2a8ab15f2>
- 7 Raport roczny Electronic Arts http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844x0x947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-F2A77573681B/2017_Proxy_Statement_and_Annual_Report_-_FINAL.PDF
- 8 Raport roczny Ubisoft https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal_tcm99-290721_tcm99-196733-32.pdf
- 9 Nabycie Kongregate przez MTG <https://www.mtg.com/press-releases/mtg-to-acquire-u-s-cross-platform-games-publisher-developer-kongregate/>
- 10 Raport roczny CD Projekt <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 Wydatki w grach F2P: <http://toucharcade.com/2016/10/14/free-to-play-whales-are-now-boycotting-spending-in-games-to-get-changes>
- 12 Sześć stopni oddalenia Sześć stopni oddalenia to hipoteza, według której liczba stopni oddalenia znajomości między dwiema dowolnymi osobami w całej populacji ludzi na Ziemi nie przekracza sześciu.
- 13 Wieloryby F2P: <http://www.adweek.com/digital/infographic-whales-account-for-70-of-in-app-purchase-revenue/>
- 14 Wyjaśnienie idei DAICO <https://ethresear.ch/t/explanation-of-daicos/465>