

The Abyss

Whitepaper

Conteúdo

Disclaimer	3
Abstrato	8
1 O Mercado em que The Abyss opera	9
1.1 Jogos MMO (Massively Multiplayer Online)	9
2 Plataformas de Distribuição Digital atuais	11
3 Tempo para uma Nova Plataforma	12
3.1 The Abyss como uma Plataforma de Distribuição Digital da próxima geração	12
3.2 As Principais Características e Benefícios Antecipados do Projeto:	12
3.3 Vantagens de The Abyss para os Desenvolvedores.	13
3.4 As vantagens de The Abyss para os jogadores.	14
4 Estrutura da plataforma e serviços básicos.	16
4.1 Secção para Contas Pessoais de Desenvolvedores e a sua Personalização	18
4.2 Secção para Contas Pessoais de Jogadores e a sua Personalização	18
5 Sistemas de estatística	18
5.1 Descrição do Sistema e Termos.	19
6 Economia da plataforma The Abyss	20
6.1 Prioridade dos tokens ABYSS	21
6.2 Distribuição de Pagamentos de Utilizadores	21
6.3 Ecossistema de Sistema de Recompensas	21
6.3.1 Programas de Referral.	21
6.3.2 Programas Motivacionais	24
6.4 Realizações nos Jogos.	24
6.5 Sindicatos (Masternodes)	24
6.6 Criação de Conteúdo	25
6.7 Leilão	26
7 Rede Interna de CPA (Custo por Ação)	26
7.1 Sistema de Referral por Link	26
7.2 Tráfego motivado	27
7.3 Promoções de e-mail	27
7.4 Publicidade nas Mídia.	27
7.5 Conteúdo	27
8 A Equipa de The Abyss	28
9 Plano de Desenvolvimento	30
10 Referências	31

Disclaimer

A INFORMAÇÃO CONTIDA NESTE WHITE PAPER ESTÁ A SER DISPONIBILIZADA COMO A APRESENTAÇÃO DO PROJETO TOKEN THE ABYSS PARA OS POTENCIAIS DETENTORES DE TOKENS. AS INFORMAÇÕES APRESENTADAS ABAIXO NÃO PODEM SER EXAUSTIVAS E NÃO IMPLICAM QUAISQUER ELEMENTOS DE UMA RELAÇÃO CONTRATUAL. O SEU ÚNICO PROPÓSITO É FORNECER INFORMAÇÕES RELEVANTES E RAZOÁVEIS AOS DETENTORES POTENCIAIS DE TOKENS PARA ELES DETERMINAREM A REALIZAÇÃO DUMA ANÁLISE COMPLETA COM A INTENÇÃO DE CONTRIBUIÇÃO E OBTENÇÃO DE TOKENS ABYSS.

NENHUM BROKER, NEGOCIANTE, VENDEDOR OU OUTRA PESSOA FOI AUTORIZADO PELA EMPRESA OU DIRETORES A EMITIR QUALQUER PUBLICIDADE, DAR QUAISQUER INFORMAÇÕES OU FAZER QUAISQUER DECLARAÇÕES RELACIONADAS COM A EMPRESA, EXCETO AS CONTIDAS NESTE WHITEPAPER E OUTROS DOCUMENTOS REFERIDOS AQUI, E SE DADAS OU FEITAS, TAIS INFORMAÇÕES OU REPRESENTAÇÕES NÃO PODERÃO SER CONSIDERADAS COMO UMA AUTORIZAÇÃO POR PARTE DA EMPRESA.

ESTE WHITE PAPER NÃO CONSTITUI, E NÃO PODERÁ SER USADO PARA FINS DE OFERTA OU CONVITE PARA COMPRAR TOKENS ABYSS, EMITIDOS PELA EMPRESA POR QUALQUER PESSOA, EM QUALQUER JURISDIÇÃO: (I) COMO TAL A OFERTA OU CONVITE NÃO É AUTORIZADO; OU (II) EM QUE A PESSOA QUE FAZ ESTA OFERTA OU CONVITE NÃO ESTÁ QUALIFICADA PARA FAZER ISSO, OU (III) A QUALQUER PESSOA QUE ESTEJA IMPEDIDA DE FAZER TAIS OFERTAS OU CONVITES. A DISTRIBUIÇÃO DESTES WHITEPAPER EM CERTAS JURISDIÇÕES PODERÁ SER RESTRITO E, DE ACORDO, AS PESSOAS NESSA POSSE SÃO REQUERIDAS DE SE INFORMAREM A SI MESMAS SOBRE A SITUAÇÃO E OBSERVAR, AS RESTRIÇÕES EM CAUSA.

ESTE WHITE PAPER E A OFERTA, VENDA OU A ENTREGA DE QUALQUER TOKEN ABYSS PODEM NÃO SER CONSTRUÍDOS COMO IMPLICANDO: (I) AS INFORMAÇÕES CONTIDAS NESTE WHITE PAPER SÃO PRECISAS E COMPLETAS POSTERIORES À SUA DATA DE EMISSÃO; OU (II) QUE NÃO HÁ NENHUMA MUDANÇA ADVERSA NA POSIÇÃO FINANCEIRA DA EMPRESA DESDE ESTA DATA; OU (III) QUE QUALQUER OUTRA INFORMAÇÃO FORNECIDA EM CONEXÃO COM O WHITE PAPER É PRECISA A QUALQUER MOMENTO POSTERIOR À DATA EM QUE É PUBLICADA OU, SE FOR DIFERENTE DA DATA INDICADA NESTE WHITE PAPER.

A AQUISIÇÃO DE TOKENS ABYSS PODE COLOCAR O DINHEIRO DE UM CONTRIBUTO PARCIAL OU INTEGRALMENTE EM RISCO. OS CONTRIBUIDORES DEVEM ENTÃO CONSULTAR OS SEUS CONSELHOS E LER TODAS AS INFORMAÇÕES CONTIDAS NESTE WHITE PAPER ANTES DE TOMAR QUALQUER DECISÃO. UM CONTRIBUIDOR PROSPECTIVO DEVE SEMPRE PROCURAR CONSELHOS INDEPENDENTES ANTES DE DECIDIR CONTRIBUIR PARA QUALQUER PROJETO DESTA NATUREZA. OS CONTRIBUIDORES PROSPECTIVOS DEVEM ESTAR CIENTES DOS RISCOS POTENCIAIS AO EFETUAREM A SUA CONTRIBUIÇÃO E DEVERÃO FAZER A

DECISÃO DE CONTRIBUIR SOMENTE APÓS A CONSIDERAÇÃO E CONSULTA CUIDADOSA COM OS SEUS PRÓPRIOS CONSELHEIROS INDEPENDENTES QUANTO A QUALQUER QUESTÃO RELACIONADA COM TOKENS ABYSS, A EMPRESA, E ESTE WHITE PAPER.

É DA RESPONSABILIDADE DE QUALQUER PESSOA NA POSSE DESTE DOCUMENTO INFORMAR-SE E OBEDECER E CUMPRIR TODAS AS LEIS E REGULAMENTOS APLICÁVEIS DE QUALQUER JURISDIÇÃO RELEVANTE. OS COLABORADORES ESPECIAIS DEVERÃO INFORMAR-SE EM RELAÇÃO ÀS EXIGÊNCIAS LEGAIS DA APLICAÇÃO DE TAIS TITULARIDADES E QUAISQUER REQUISITOS E TAXAS DO TOKEN E CONTROLO DE EXCHANGE NOS PAÍSES DA SUA NACIONALIDADE, RESIDÊNCIA OU DOMICÍLIO.

SALVO A OFERTA DE MOEDA INICIAL EM MALTA, NENHUMA AÇÃO FOI OU SERÁ TOMADA OU PELA EMISSORA QUE PERMITA UMA OFERTA PÚBLICA DOS TOKENS OU DA DISTRIBUIÇÃO DO WHITE PAPER (OU DE QUALQUER PARTE DO MESMO) OU QUALQUER MATERIAL RELACIONADO EM QUALQUER PAÍS OU JURISDIÇÃO ONDE É NECESSÁRIA UMA AÇÃO PARA ESSE OBJETIVO.

AS DECLARAÇÕES APRESENTADAS NESTE WHITE PAPER SÃO, EXCEPTO QUANDO APRESENTADOS DE OUTRA FORMA, COM BASE NA LEI E NA PRÁTICA ACTUALMENTE EM VIGOR EM MALTA E ESTÃO SUJEITAS A ALTERAÇÕES NESTE DOCUMENTO.

TODOS OS ADVISORS DA EMPRESA ACTUARAM E ESTARÃO A ATUAR EXCLUSIVAMENTE PARA A EMPRESA EM RELAÇÃO AOS TOKENS ABYSS E NÃO TERÃO QUALQUER OBRIGAÇÃO OU RESPONSABILIDADE CONTRATUAL, FIDUCIÁRIA OU OUTRA EM RELAÇÃO A QUALQUER OUTRA PESSOA E NÃO SERÃO RESPONSÁVEIS POR QUALQUER COLABORADOR OU QUALQUER OUTRA PESSOA QUE SEJA RELACIONADA COM AS TRANSAÇÕES PROPOSTAS NESTE WHITEPAPER, NEM SERÃO RESPONSÁVEIS OS ADVISORS RESPONSÁVEIS PELOS CONTEÚDOS, E QUAISQUER INFORMAÇÕES CONTIDAS NESTE WHITEPAPER, A SUA COMPLETAÇÃO, EXATIDÃO OU QUALQUER OUTRA DECLARAÇÃO FEITA EM RELAÇÃO.

A MENOS QUE, DECLARADO DE OUTRA FORMA, O CONTEÚDO DO WEBSITE DA EMPRESA DIRETAMENTE OU OUTROS WEBSITES INDIRECTAMENTE LIGADOS AO WEBSITE DA EMPRESA, NÃO FAÇA PARTE DESTE WHITE PAPER. DE ACORDO COM ISSO O CONTRIBUIDOR NÃO DEVE CONFIAR A QUALQUER INFORMAÇÃO OU OUTROS DADOS CONTIDOS NESSES WEBSITES COMO BASE PARA A DECISÃO DE CONTRIBUIR PARA O PROJETO THE ABYSS.

NEM ESTE WHITE PAPER, NEM EM QUALQUER OUTRA INFORMAÇÃO AQUI FORNECIDA EM CONEXÃO COM TOKENS ABYSS (I) PRETENDE FORNECER AS BASES DE QUALQUER CRÉDITO OU OUTRA AVALIAÇÃO, NEM (II) DEVE SER CONSIDERADA COMO UMA RECOMENDAÇÃO PELA EMPRESA DE QUE QUALQUER DESTINATÁRIO DESTE WHITE PAPER, OU QUALQUER OUTRA INFORMAÇÃO FORNECIDA EM RELAÇÃO A ISSO, DEVERÁ ADQUIRIR QUAISQUER TOKENS EMITIDOS PELA EMPRESA. DE ACORDO COM ISSO, OS CONTRIBUIDORES PROSPECTIVOS

DEVERÃO FAZER A SUA PRÓPRIA AVALIAÇÃO INDEPENDENTE DE TODOS OS FATORES DE RISCO.

ESTE DOCUMENTO CONTÉM DECLARAÇÕES QUE SÃO OU PODEM SER CONSIDERADAS, “DECLARAÇÕES PROSPECTIVAS”. A DECLARAÇÃO PROSPECTIVA PODE SER IDENTIFICADA PELO USO DE TERMINOLOGIA AVANÇADA, INCLUINDO OS TERMOS “ACREDITA”, “ESTIMA”, “ANTECIPA”, “ESPERA”, “INTENDE”, “PODERÁ”, “QUER” OU “DEVE” OU, EM CADA CASO, AS SUAS VARIAÇÕES NEGATIVAS OU OUTRAS, OU TERMINOLOGIA COMPARÁVEL. ESTAS AFIRMAÇÕES PROSPECTIVAS RELACIONAM-SE COM MATÉRIAS QUE NÃO SÃO FACTOS HISTÓRICOS. ELES APARECEM AO LONGO DESTES DOCUMENTO E INCLUEM DECLARAÇÕES SOBRE AS INTENÇÕES, CRENÇAS OU EXPECTATIVAS DA EMPRESA E DOS SEUS DIRETORES RELATIVAMENTE, ENTRE OUTRAS COISAS, A ESTRATÉGIA E O PLANO DE NEGÓCIOS DA EMPRESA, RESULTADOS DAS OPERAÇÕES, CONDIÇÕES FINANCEIRAS, LIQUIDEZ E PERSPECTIVAS DA EMPRESA E DOS MERCADOS EM QUE ATUA.

NA SUA NATUREZA, AS DECLARAÇÕES PROSPECTIVAS ENVOLVEM RISCOS E INCERTEZAS, PORQUE ELAS RELACIONAM-SE A EVENTOS E DEPENDEM DE CIRCUNSTÂNCIAS QUE PODEM NÃO OCORRER NO FUTURO. DECLARAÇÕES PROSPECTIVAS NÃO SÃO GARANTIAS DE DESEMPENHO FUTURO E NÃO DEVEM, PORTANTO, SER CONSTRUÍDAS COMO TAL. OS RESULTADOS REAIS DAS OPERAÇÕES, CONDIÇÕES FINANCEIRAS, LIQUIDEZ E DESENVOLVIMENTO ESTRATÉGICO DA EMPRESA PODEM DIVULGAR-SE MATERIALMENTE DAS DECLARAÇÕES PROSPECTIVAS CONTIDAS NESTE WHITE PAPER. ALÉM DISSO, MESMO QUE OS RESULTADOS DAS OPERAÇÕES, DA CONDIÇÃO FINANCEIRA E A LIQUIDEZ DA EMPRESA SEJAM CONSISTENTES COM AS DECLARAÇÕES PROSPECTIVAS CONTIDAS NESTE WHITE PAPER, OS RESULTADOS OU EVOLUÇÃO PODEM NÃO SER INDICATIVOS DE RESULTADOS OU EVOLUÇÃO NOS PERÍODOS SUBSEQUENTES.

ESTE DOCUMENTO NÃO É COMPOSTO DE ACORDO COM E NÃO ESTÁ SUJEITO ÀS LEIS OU REGULAMENTOS DE QUALQUER JURISDIÇÃO PROJETADA PARA PROTEGER OS INVESTIDORES.

O WHITE PAPER DE LÍNGUA INGLESA É A FONTE OFICIAL PRIMÁRIA DE INFORMAÇÃO SOBRE A VENDA DE TOKENS ABYSS. AS INFORMAÇÕES AQUI CONTIDAS PODEM SER, DE TEMPO A TEMPO, TRADUZIDAS EM OUTRAS LÍNGUAS OU UTILIZADAS DURANTE COMUNICAÇÕES ESCRITAS OU VERBAIS COM CLIENTES, PARCEIROS, ETC. EXISTENTES E PROSPECTIVOS. DEVIDO A ESTA TRADUÇÃO OU COMUNICAÇÃO, ALGUMAS DAS INFORMAÇÕES CONTIDAS NO DOCUMENTO ORIGINAL PODEM SER PERDIDAS, CORROMPIDAS OU MAL INTERPRETADAS. A PRECISÃO DE TAIS COMUNICAÇÕES ALTERNATIVAS NÃO PODE SER GARANTIDA. NO CASO DE CONFLITOS OU INCONSISTÊNCIAS ENTRE AS TAIS TRADUÇÕES E COMUNICAÇÕES E O DOCUMENTO OFICIAL EM LÍNGUA INGLESA, AS DISPOSIÇÕES DESTES DOCUMENTO ORIGINAL DE LÍNGUA INGLESA PREVALECERÃO. THE ABYSS NÃO PERMITE QUE OS UTILIZADORES EVITEM CONTROLOS DE CAPITAL DE QUALQUER TIPO E NÃO PERMITEM QUE INVISTAM.

A OFERTA DE TOKENS ABYSS NA PLATAFORMA THE ABYSS É FEITA PARA PERMITIR O USO DOS SERVIÇOS DA PLATAFORMA THE ABYSS E NÃO PARA FINS DE INVESTIMENTO OU ESPECULATIVOS. A POTENCIAL OFERTA DOS TOKENS ABYSS NUMA PLATAFORMA DE TRADING NÃO ALTERARÁ A QUALIFICAÇÃO LEGAL DOS TOKENS QUE PERMITEM A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA DE JOGO THE ABYSS E NÃO SÃO UM INSTRUMENTO FINANCEIRO OU QUALQUER OUTRA FORMA DE INVESTIMENTO DE NATUREZA FINANCEIRA EM QUALQUER JURISDIÇÃO. THE ABYSS NÃO DEVE SER CONSIDERADA COMO UMA CONSELHEIRA EM QUALQUER QUESTÃO LEGAL, TRIBUTÁRIA OU FINANCEIRA. QUALQUER INFORMAÇÃO NO WHITE PAPER É FORNECIDA APENAS PARA FINS DE INFORMAÇÃO GERAL E THE ABYSS NÃO FORNECE QUALQUER GARANTIA QUANTO À PRECISÃO E INTEGRIDADE DESTA INFORMAÇÃO.

AS AUTORIDADES REGULADORAS ESTÃO CUIDADOSAMENTE PROTINANDO NEGÓCIOS E OPERAÇÕES ASSOCIADAS A CRIPTOMOEDAS NO MUNDO. EM RESPEITO A ISSO, MEDIDAS REGULAMENTARES, INVESTIGAÇÕES OU AÇÕES PODEM IMPACTAR OS NEGÓCIOS THE ABYSS E ATÉ MESMO LIMITAR OU IMPEDIR DESENVOLVER AS SUAS OPERAÇÕES NO FUTURO. QUALQUER PESSOA QUE DETENHA TOKENS ABYSS DEVE ESTAR CIENTE DO MODELO THE ABYSS, O WHITE PAPER OU OS TERMOS E CONDIÇÕES PODEM MUDAR OU NECESSITAR DE SEREM MODIFICADOS POR QUALQUER REQUISITO DE REGULAMENTAÇÃO E CONFORMIDADE DE QUAISQUER LEIS APLICÁVEIS EM QUALQUER JURISDIÇÃO. NESTES CASOS, O COLABORADORES E QUAISQUER PESSOA QUE DETENHA OS TOKENS ABYSS DEVE ENTENDER QUE NEM THE ABYSS OU NENHUMA DAS SUAS AFILIADAS SERÃO RESPONSABILIZADAS POR QUAISQUER PERDAS OU DANOS DIRETOS OU INDIRETOS CAUSADOS POR TAIS MUDANÇAS PARA LANÇAR AS SUAS OPERAÇÕES E DESENVOLVER A PLATAFORMA THE ABYSS. QUALQUER ENTIDADE QUE ADQUIRIRÁ TOKENS ABYSS RECONHECE E COMPREENDE QUE THE ABYSS NÃO FORNECE QUALQUER GARANTIA QUE GERENCIARÁ PARA ALCANÇAR OS TAIS RESULTADOS. OS COLABORADORES RECONHECEM E ENTENCIAM, POR ISSO, QUE THE ABIS (INCLUINDO OS SEUS ÓRGÃOS DE ADMINISTRAÇÃO, FUNCIONÁRIOS, CONSULTORES E CONSELHEIROS) NÃO ASSUME QUALQUER RESPONSABILIDADE POR QUALQUER PERDA OU DANO QUE RESULTARÁ OU SEJA RELACIONADO À INCAPACIDADE DE USAR OS TOKENS ABYSS, EXCETO NO CASO DE MÁ CONDUTA INTENCIONAL NEGLIGÊNCIA OU NEGLIGÊNCIA BRUTA.

TODOS OS DETENTORES DE TOKENS ABYSS DEVEM CONSIDERAR APENAS O NÚMERO DE TOKENS QUE PENSAM SER SUFICIENTES DE ACEDER (NA PLATAFORMA THE ABYSS) OS SERVIÇOS QUE EXIGEM E POSSAM USAR DIRETAMENTE. MESMO QUE THE ABYSS SEJA COMPROMISSO PARA PERMITIR QUE OS TOKENS SEJAM FEITOS EM TROCAS EXTERNAS, ESSAS TROCAS SÃO TERCEIRAS QUE PODEM ESCOLHER NUNCA LISTAR O TOKEN ABYSS. ISTO SIGNIFICA QUE NÃO HÁ NENHUMA GARANTIA DE QUE O TOKEN ABYSS SERÁ NEGOCIÁVEL E, PORTANTO, NÃO HÁ NENHUMA GARANTIA DE QUE OS TITULARES DO TOKEN ABYSS PODEM VENDER QUALQUER TIPO DE ABYSS EXCESSIVO QUE NÃO NECESSITAM. ALÉM DISSO, MESMO EM CASO EM QUE OS TOKENS ABYSS POSSAM SER VENDIDOS, NÃO HÁ NENHUMA GARANTIA

DE QUE O PREÇO OFERECIDO NÃO SEJA INFERIOR AO PREÇO DE OFERTA INICIAL DA MOEDA, GERANDO PERDAS PARA O DETENTOR DOS TOKENS ABYSS.

VISTO QUE SER DETENTOR DOS TOKENS ABYSS NÃO SIGNIFICA ESTAR ASSOCIADO A QUALQUER INVESTIMENTO, NÃO HÁ LIGAÇÃO ENTRE A RENTABILIDADE DA PLATAFORMA THE ABYSS E O VALOR QUE O TOKEN ABYSS PODE HIPOTÉTICAMENTE ALCANÇAR NAS EXCHANGES TERCEIRAS, POSTO ISTO THE ABYSS PODERÁ NÃO FORNECER OS SERVIÇOS DA PLATAFORMA PARA OS DETENTORES DO TOKEN.

THE ABYSS NÃO PODE SER RESPONSÁVEL POR PERDAS DEVIDO À SEGUINTE OU QUALQUER OUTRA SITUAÇÃO: EX., IMPOSSIBILIDADE DE DETENTORES DOS TOKENS VENDEREM OS SEUS TOKENS; EM CASO DE NENHUMA EXCHANGE ESCOLHER LISTAR OS TOKENS ABYSS; PERDAS DEVIDO À VENDA DE TOKENS THE ABYSS A UM PREÇO INFERIOR AO PREÇO PAGO; FALHA DO PROJETO E ENCERRAMENTO DA PLATAFORMA COM A IMPOSSIBILIDADE DE USAR OS SERVIÇOS.

O NOME THE ABYSS, O WEBSITE, AS CONTAS DE MÍDIA SOCIAL THE ABYSS SÃO A ÚNICA PROPRIEDADE DE THE ABYSS LTD, UMA EMPRESA LEGALMENTE INCORPORADA E REGISTADA SOB AS LEIS DE MALTA.

Abstrato

Nós alcançamos o ponto na era digital onde não há falta de variedade de jogos. Caso sejam jogados num computador pessoal ou numa consola, num telemóvel, tablet ou mesmo num relógio, os videojogos estão acessíveis a qualquer momento. Nas últimas três décadas observámos um desenvolvimento sem precedência da indústria de videojogos, desde caixas de plástico com Tetris a branco e preto à capacetes de realidade virtual. Os videojogos inicialmente desafiaram outros tipos de entretenimento; hoje são definitivamente o líder.

Parece que a maior dor para os desenvolvedores de videojogos deve ser a criação de conteúdo e de um produto interessante. De facto, a parte mais difícil é mesmo destacar o produto no meio de uma enorme variedade de outros videojogos e fazer chega-lo ao consumidor final. O orçamento para a publicidade normalmente representa metade do orçamento para o desenvolvimento de um videojogo. O custo de tráfego aumenta constantemente com o aumento da oferta no mercado. Mas qual será a quantidade das despesas publicitárias realmente eficaz?

A emergência da tecnologia¹ de blockchain permitiu a criação de uma plataforma de distribuição digital da próxima geração distribuindo todo o tipo de videojogos (Free2Play, MMos e criptojogos² como prioridade), incluindo títulos-AAA, para um crescimento rápido da comunidade dos jogos. Ao contrário de outras plataformas (Steam, Origin, GOG, etc.), The Abyss oferece um sistema de referral motivacional e multinível, que permitem aos jogadores ganhar dinheiro não só através do jogo e atividades sociais, como também a partir dos pagamentos efetuados por outros jogadores. Ao utilizarem a plataforma The Abyss os desenvolvedores, por sua vez, conseguem reduzir os gastos de marketing e até ganhar dinheiro com os jogadores de referral que foram para outro jogo da plataforma. Outros benefícios incluirão taxas automáticas de pagamentos dos referidos, pagáveis diretamente para as contas de criptomoeda, a rede interna de CPA³.

¹ Blockchain, uma forma de tecnologia de ledger digital, uma base de dados electrónica/digital que é distribuída, descentralizada, partilhada e replicada. Pode ser pública ou privada, permitida ou sem permissão, é imutável, criptograficamente protegida e é auditável.

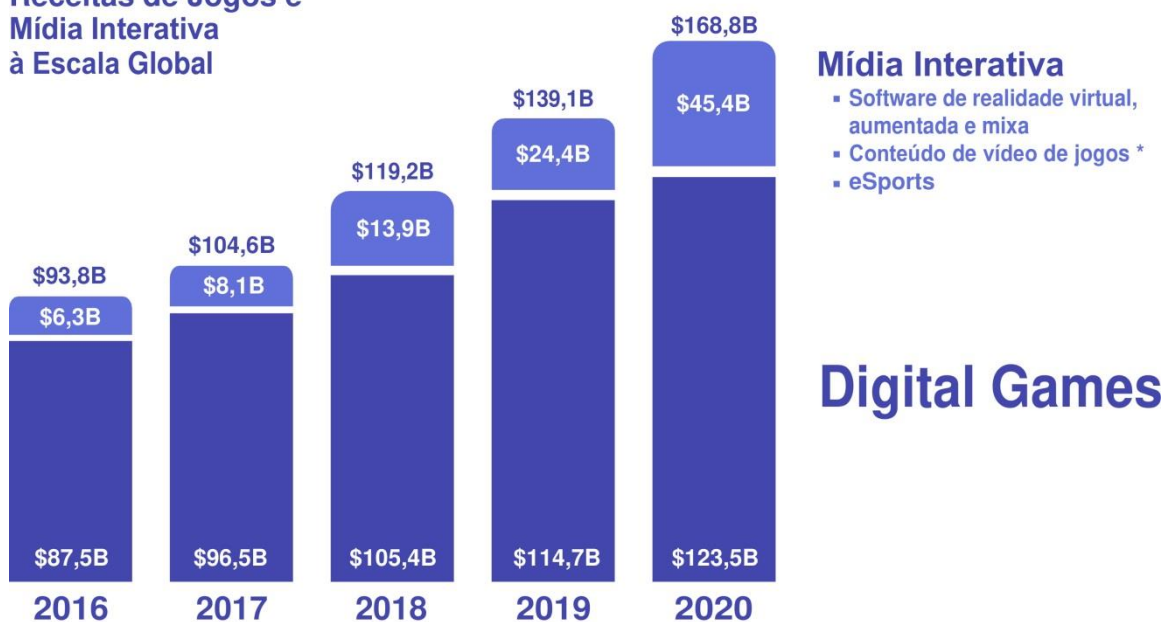
² <https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>

³ Custo por ação é um modelo de preços de publicidade online em que o anunciante paga por uma aquisição específica - por exemplo, uma venda, clique ou formulário de envio (por exemplo, solicitação de contacto, inscrição no boletim informativo, registo etc.).

1 O Mercado em que The Abyss opera

Em 2017, a indústria de jogos ultrapassou o nível da margem lucro de \$100 bilhões de dólares. A dimensão do mercado neste momento é cerca de \$104.6 bilhões. Teve um crescimento de 12% este ano e para o 2020 espera-se⁴ um aumento de 60-80% atingindo assim os \$168.8 bilhões de lucro.

Receitas de Jogos e Mídia Interativa à Escala Global



Fonte: SuperData

1.1 Jogos MMO (Massively Multiplayer Online)

A SuperData previu que o segmento de jogos MMO (massively multiplayer online) crescesse 13% em 2016 atingindo assim os 879 milhões de jogadores ativos, principalmente nos jogos F2P. A plataforma The Abyss visa tornar os jogos MMO numa prioridade, planeando assim aumentar correlacionado o número de utilizadores.

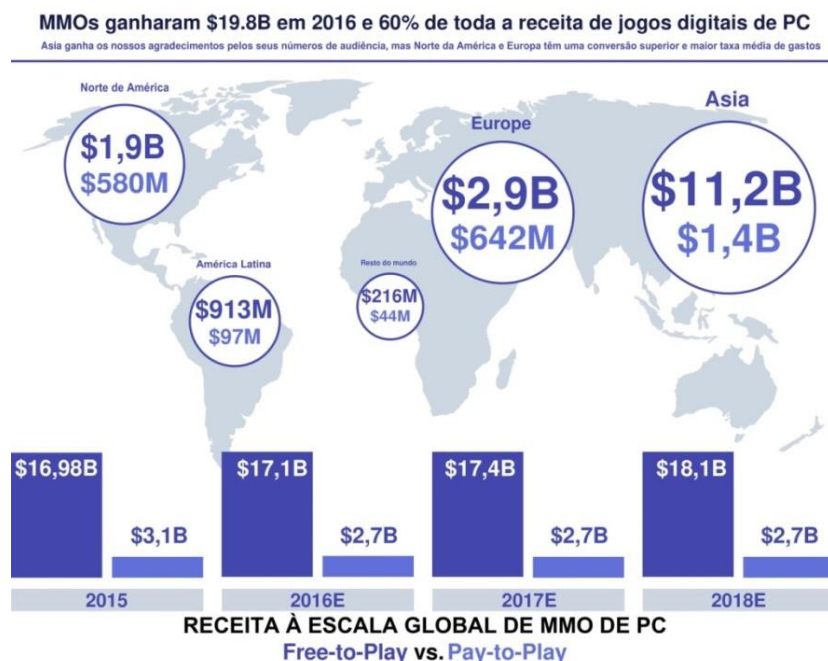
⁴ <https://ru.pinterest.com/pin/722757440171932573/>

	2016		2017E		2018E	
	RECEITA	AUDIÊNCIA	RECEITA	AUDIÊNCIA	RECEITA	AUDIÊNCIA
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
CONSOLA DIGITAL/DLC	\$7,4B	218M	\$7,8B	229M	\$8B	237M
PREMIUM PC/DLC	\$5,6B	162M	\$5,3B	186M	\$5,9B	204M
VÍDEO DE JOGOS	\$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

Fonte: SuperData

Os jogos MMO para computadores pessoais (PC) são sem dúvida os líderes perante outros jogos, segundo os indicadores de jogos de vários gêneros. Os jogos MMO representaram uma margem de 60% do lucro de todos os jogos de PC em 2016.

De acordo com o relatório⁵ da NewZoo, o lucro de jogos de multijogador vai continuar a aumentar significativamente.



Fonte: SuperData

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

2 Plataformas de Distribuição Digital atuais

As plataformas de distribuição digital hoje em dia estão a ser desenvolvidas com sucesso no mercado de videojogos. De acordo com a informação das “open sources” é possível notar uma tendência global de aumento do público e do rendimento das plataformas.

Plataforma	Desenvolvedor	Informação das Open Sources
STEAM	Valve	O total de rendimentos rondou à volta de \$3.5 biliões ⁶ em 2016.
ORIGIN	Electronic Arts	A plataforma contribuiu para a receita líquida digital da EA em 2016, o que aumentou os rendimentos para \$2,9 bln.
UPLAY	Ubisoft	Fizeram €729 milhões ⁸ com a distribuição digital, atingindo pouco mais de metade dos rendimentos da empresa. A longo do ano anterior esse indicador era de 32%.
KONGREGATE	Gamestop Corporation/MTG	A plataforma espera de atingir um lucro anual de \$50 milhões em 2017. Comprados por MTG em 2017 ⁹ .
GOG	CD Projekt	Lucro em 2016 atingiu \$38 milhões ¹⁰ .

É lógico que para maximizar o alcance do público, os desenvolvedores pretendem distribuir os seus projetos através de várias plataformas de distribuição digital. Ao escolher um jogo, os utilizadores optam por serviços com condições mais convenientes e possibilidades adicionais. Um bom exemplo é o The Witcher 3, que foi lançado na STEAM e 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 Tempo para uma Nova Plataforma

Hoje chegou o tempo para pensar num novo meio ambiente de jogos. As plataformas atuais são lentas e pesadas em termos de interação com os desenvolvedores de jogos. As opções de publicidade são inexistentes, demasiado dispendiosas e ineficientes. Normalmente a divulgação de jogos em plataformas é limitada pela escolha da plataforma em que o jogo é distribuído, enquanto que a promoção entre plataformas continua a ser um empreendimento de uso intensivo dos fundos. Os programas motivacionais para os jogadores limitam-se à distribuição de lucros vindos dos pagamentos de outros utilizadores convidados por eles, e no melhor dos casos, ou como acontece com maior frequência pelo melhor lugar na classificação.

3.1 The Abyss como uma Plataforma de Distribuição Digital da próxima geração

The Abyss visa desenvolver uma plataforma de distribuição digital com uma forte ênfase em F2P de jogos MMO de browser e Cliente, e também de criptojogos. A plataforma de distribuição digital A plataforma The Abyss oferece um sistema de referral motivacional e multinível, que permite aos jogadores ganhar dinheiro através do jogo e atividades sociais com também através dos pagamentos efetuados por outros jogadores. Ao utilizarem a plataforma os desenvolvedores, por sua vez, conseguem reduzir os gastos de marketing e até ganhar dinheiro com os jogadores de referral que foram para outro jogo da plataforma.

Os tokens ABYSS são o mecanismo interno prioritário de interação na plataforma (padrão ERC-20 no blockchain de Ethereum). A nossa plataforma de jogos vai estar disponível para Desktop (Windows, MacOS, Linux), dispositivos móveis (iOS e Android) e na Web.

3.2 As Principais Características e Benefícios Antecipados do Projeto:

- Um poderoso programa de referral multinível, que permite aos desenvolvedores monetizar os seus utilizadores convidados com tokens ABYSS a partir de todos os pagamentos efetuados em qualquer jogo da plataforma.
- Um sistema de referral análogo é construído em base viral, pela qual os jogadores recebem tokens ABYSS, pelas transações de amigos convidados (vendas reais na plataforma). Os tokens do ABYSS também podem ser acumulados pelo jogador através de diferentes atividades na plataforma (execução de tarefas, criação de conteúdo, rede CPA interna, etc.).
- **The Abyss utiliza um princípio de marketing afiliado:** a receita máxima é obtida através dos jogadores e desenvolvedores que são os primeiros a trazer os utilizadores para a plataforma. O sistema está orientado para convidar e manter os utilizadores da maneira mais efetiva em comparação com qualquer outro na área de videojogos.

- **Baixo limite para o primeiro “check”:** podem ser realizadas operações em moeda dupla, dinheiro fiduciário e os próprios tokens ABYSS da plataforma;
- **Conveniência de utilização de tokens:** os tokens podem ser transferidos para as contas de moedas cripto de ambas as formas manualmente ou automaticamente;
- **Poupar dinheiro em marketing:** um sistema interno de ofertas publicitárias (baseado em tokens ABYSS) permite que o tráfego seja trocado com outros desenvolvedores, receber e passar o tráfego apenas para os utilizadores relevantes;
- **Serviço “Joguificado” de Masternodes:** um serviço bem planeado de sindicatos.

3.3 Vantagens de The Abyss para os Desenvolvedores

A plataforma The Abyss oferece uma lógica fundamental diferente de interação publicitária para os desenvolvedores. Ao adquirir e vender diretamente o tráfego direcionado uns aos outros e ao receber os pagamentos, mesmo dos utilizadores que abandonaram o jogo, os desenvolvedores tornam-se numa espécie de parceiros. O modelo de interação foi alterado para deixar de ser competitivo e para passar a ser colaborativo e mutuamente benéfico na plataforma. Isso fornece uma possibilidade de reduzir as despesas ao ser competitivo e, conseqüentemente, implica um crescimento potencial das receitas para os desenvolvedores.

- Os pagamentos são aceites em tokens ABYSS e também em dinheiro fiduciário;
- A percentagem mínima dos pagamentos efetuados pelos utilizadores da plataforma para os desenvolvedores é de 70%;
- Os programas de referral podem trazer receitas aos desenvolvedores até mais de 100% em termos gerais;
- Os desenvolvedores podem receber pagamentos em tokens sem verificar os documentos ou esperar até o fim do período de relatório;
- O desenvolvedor pode receber a sua percentagem no total, independentemente da moeda em que o pagamento inicial foi recebido pela plataforma;
- Os desenvolvedores imediatamente obtêm acesso a um público-alvo, incluindo aqueles que criam o conteúdo;
- Os desenvolvedores obtêm acesso a estatísticas especializadas sobre jogadores;
- Os desenvolvedores oferecem um serviço de apoio ao cliente de 24/7;

- Os desenvolvedores definem a profundidade da integração do serviço de apoio ao cliente nos seus projetos (estão disponíveis três níveis de integração);
- Os desenvolvedores recebem um mecanismo conveniente e compreensível de rotação do tráfego entre qualquer jogo da plataforma através de um sistema interno de ofertas publicitárias;
- Os desenvolvedores têm acesso a um mecanismo simples para obter tráfego dentro e fora da plataforma;
- Sem fraudes e reembolsos de valores inferiores nas operações com tokens ABYSS em comparação com aqueles que utilizam dinheiro fiduciário;
- Uma oportunidade para lançar projetos em versão alfa ou beta com o objetivo de recolher feedbacks, testar e descobrir quais os aspetos que requerem mais trabalho para melhorar o jogo, particularmente no que diz respeito ao conteúdo e à monetização;
- Uma quantidade exaustiva de informações, incluindo os feedbacks dos utilizadores e as avaliações de mídia, é apresentada como auxílio durante a promoção de um jogo e como proteção contra uma concorrência injusta.
- Os utilizadores não conseguem eliminar os comentários negativos que contêm falsidades ou sejam difamatórios após uma resposta oficial de um desenvolvedor, em que a situação foi-lhe explicada;
- Orientações de acesso livre e gratuito sobre a promoção de jogos na plataforma, incluindo um banner na página inicial, um lugar em janelas de pop-up quando um cliente acede à plataforma, avaliações de projetos e outras soluções de marketing na plataforma;

3.4 As vantagens de The Abyss para os jogadores

A plataforma The Abyss oferece uma vasta gama de opções de monetização para os jogadores, como as recompensas de referrals, recompensas por conquistas/tarefas nos jogos e pagamentos pela criação de conteúdo.

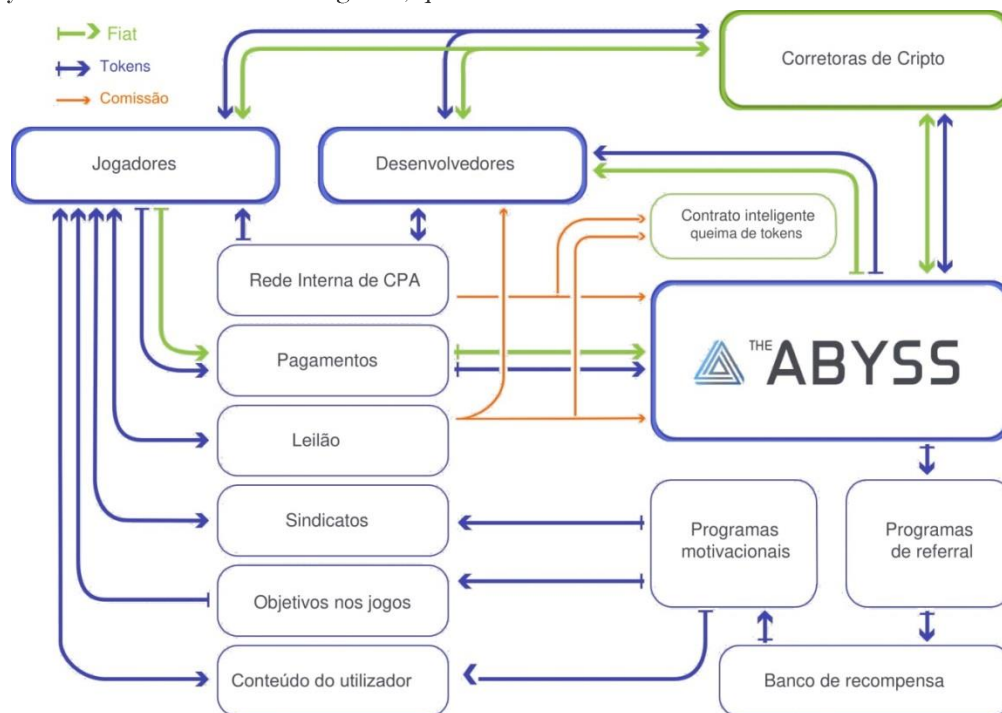
- Os jogadores obtêm acesso global a inúmeros jogos num único lugar;
- Os jogadores têm acesso a programas de referral individuais em que uma receita (paga em tokens ABYSS) é calculada com base na cadeia de referral de cinco níveis, composta por amigos e utilizadores trazidos por amigos;
- Os tokens ABYSS de recompensa das conquistas/tarefas em jogos de jogador único ou em equipa;

- Monetização com criação de conteúdo (revisões, transmissões diretas, guias, comentários, arte de fãs);
- Receitas adicionais em tokens ABYSS com os leilões internos;
- Os jogadores podem ganhar recompensas adicionais em tokens ABYSS ao cumprir tarefas dos desenvolvedores dentro do sistema de ofertas;
- Para além do framework de um determinado jogo, os utilizadores podem formar sindicatos e ganhar recompensas em tokens ABYSS pelas suas atividades colaborativas;
- A pedido, os tokens ABYSS são transferidos para a sua carteira pessoal de Ethereum;
- Existe uma sobreposição interna para comunicação in-game com qualquer utilizador da plataforma e um rápido acesso a funções importantes;
- Visão geral das atividades de amigos no portal, incluindo conquistas nos jogos, sessões e outras informações. As configurações de privacidade do utilizador podem ser configuradas individualmente;
- O sistema de configurações do Cliente abrangente e individual para que cada utilizador possa ver apenas o que lhe interessa;
- O contador de FPS é utilizado para obter informações sobre o desempenho do jogo nos utilizadores de PC;
- Análise da frequência das realizações influenciam o valor das recompensas dos utilizadores e das suas classificações;
- As atualizações automáticas de jogos permitem aos jogadores não se preocupar com a versão atual, enquanto que a possibilidade de limitar a velocidade de download dos arquivos necessários será conveniente para utilizadores com uma ligação fraca à internet. Em relação a essas opções, é possível programar ou simplesmente desligar o regime de atualização automática;
- O regime de hibernação permite não utilizar os recursos do computador quando os Clientes são executados em segundo plano ou quando os utilizadores estão a jogar;
- O regime "fora da rede" permite aos jogadores manter o acesso a algumas funções da plataforma, mesmo que não haja ligação com a Internet;
- Durante as sessões nos jogos, os utilizadores podem obter informações sobre todos os jogadores com que eles interagem durante o jogo, para que eles possam conhecer-se e tornar-se amigos;

- As capturas de ecrã e gravações de vídeo durante o jogo permitem publicar qualquer momento importante para um jogador em particular. O utilizador pode ajustar a qualidade das capturas de ecrã e do vídeo, bem como as teclas de atalho e a sua localização para guardar os dados com a data e a hora do processo guardado;
- A oportunidade de organizar os computadores numa rede local virtual, mesmo que estejam fisicamente distantes (em diferentes cidades, países ou mesmo continentes). Isso permite jogar com amigos para os quais os servidores de jogos oficiais não funcionam ou não estão disponíveis;
- Um conveniente motor de busca para encontrar e adicionar amigos, de acordo com o seu ID exclusivo, apelido, endereço de e-mail ou qualquer outro parâmetro.

4 Estrutura da plataforma e serviços básicos.

The Abyss é um ecossistema abrangente, que consiste em elementos mutuamente referenciados:



Autenticação Unificada. A funcionalidade de um sistema de autenticação unificada (incluindo redes sociais) permite aos utilizadores ligar-se com facilidade à plataforma e ter acesso a todas as

oportunidades oferecidas pelo serviço. A autenticação de dois fatores e a possibilidade de bloqueios de IPs fortalecem a capacidade de proteger as contas dos utilizadores.

Faturação Unificada e Operações de Moeda Dupla. Um sistema unificado para receção de pagamentos através de serviços de pagamentos seguros, está disponível para todos os requisitos da plataforma. Como o blockchain é uma tecnologia relativamente nova e que ainda não foi amplamente usada, as operações de moeda dupla são um instrumento crucial para cada jogo. Os desenvolvedores podem receber pagamentos pelos seus jogos em moeda fiduciária, bem como em tokens ABYSS, o último fornece uma série de vantagens para todos os participantes da plataforma.

Serviço de Atendimento ao Cliente. Um serviço de apoio que funciona 24 horas por dia, permite reduzir o número de utilizadores que abandonaram a plataforma ou jogo de forma natural. Quanto mais profundamente um jogo tiver um serviço de apoio integrado, maior será a lealdade dos seus jogadores. Nós já fornecemos um serviço de apoio bilingual de 24/7 aos utilizadores dos projetos de Destiny.Games. Caso seja necessário, a oferta de línguas vai ser expandida. Nós propomos três níveis de integração em projetos: básico, avançado e o pacote completo, no último, os funcionários do serviço de apoio podem responder a perguntas sobre um projeto específico.

Sistema transparente para estatísticas e relatórios. Os desenvolvedores das Start-ups nem sempre conseguem compilar e interpretar as métricas do jogo para que possam utilizar as informações obtidas com o objetivo de desenvolver os seus projetos de jogos. As métricas mais demandadas na indústria de videojogos, bem como as formas mais convenientes de criação de relatórios, são apresentadas para cada projeto imediatamente após a sua integração. Compilamos eventos fundamentais, interpretamo-los e depois reportamos as nossas análises e previsões aos desenvolvedores. A uniformidade na compilação de dados dos projetos exclui discrepâncias nas estatísticas. Para cada projeto, ARPU, MAU, LTV e outras métricas são consideradas de forma semelhante.

Fórum. Um espaço comum para a comunicação entre todos os participantes do nosso ecossistema de videojogos. Nós planeamos criar o nosso próprio fórum, comum para todos os jogos da plataforma, onde cada utilizador pode selecionar os temas de maior interesse.

Em adição, o fórum vai incluir uma área de comunicação entre os desenvolvedores e os contratados e será um local onde os problemas podem ser resolvidos, como por exemplo pesquisa de localizadores e especialistas em marketing ou até para contratar funcionários num país diferente. Os jogadores podem comunicar diretamente com os desenvolvedores e oferecer os seus próprios serviços. The Abyss tem em mente efetuar a verificação de contratados para que a seleção de parceiros para colaboração seja o máximo produtiva.

4.1 Secção para Contas Pessoais de Desenvolvedores e a sua Personalização

A secção para conta pessoal dum desenvolvedor particular vai ser composta por duas áreas: pública e privada.

A área privada deve conter relatórios sobre todos os jogos do desenvolvedor, ofertas publicitárias atuais e informações sobre as receitas dos programas de referral. A área privada vai funcionar como um centro de gestão de jogos, tráfego e do público do desenvolvedor.

A área pública é uma página única para cada desenvolvedor específico. Pode ser personalizada a nível de um website corporativo, que consiste em notícias, anúncios, competições, votações e mensagens.

4.2 Secção para Contas Pessoais de Jogadores e a sua Personalização

Os jogos MMO, são o nosso foco principal, são únicos na sua socialização exclusiva. As ligações virais entre os jogadores e os projetos de MMO são tão fortes que as comunidades de jogadores locais juntam-se mesmo após o encerramento dum projeto específico, e optam por procurar uma nova maneira de jogarem juntos.

Isso significa que os jogadores certamente precisam de páginas personalizadas para manter uma presença e para comunicar na plataforma. A secção da conta pessoal de um jogador particular fornece informações sobre todas as suas operações financeiras, saldo atual e ofertas vantajosas para a configuração de jogos, a oportunidade de vinculação da sua carteira de Ethereum pessoal, encomendar a transferência de tokens ABYSS, obter estatísticas completas sobre todos os programas de referral e programas motivacionais, bem como as taxas atuais das recompensas para conquistas/tarefas nos jogos, funcionalidade de comunicação direta com jogadores e amigos colocados na plataforma através do programa de referral e muito mais.

A área pública da secção da conta pessoal é um lugar de personalização e autoexpressão, comunicação e publicação de várias conquistas em jogos.

5 Sistemas de estatística

Os sistemas de estatística atuais na maioria das plataformas de distribuição digital avaliam apenas os dados de pagamentos e o comportamento do tráfego ao entrar no projeto. Todos os outros dados estatísticos geralmente são deixados nos bastidores. Os desenvolvedores experientes entendem o significado de dados estatísticos e das análises dum projeto de jogo, onde mesmo uma alteração da conversão de pagamentos.

5.1 Descrição do Sistema e Termos

Um projeto MMO não pode existir sem um público que pode ser considerado tráfego antes de entrar no jogo. O comportamento do tráfego é medido a partir do aparecimento de material publicitário até à saída do jogo. Cada passo na trajetória para a retenção de utilizadores é corrigido através de várias conversões que um desenvolvedor particular pode otimizar com o objetivo de reduzir drasticamente as despesas de tráfego.

A realização da análise dum projeto de jogo pode representar até um terço do código de programação. Um sistema eficaz de estatística e de análise requer uma profunda integração no projeto, onde cada ação de um utilizador é registada numa base de dados.

Todos os projetos de videojogos são únicos: economia do jogo, sistemas de motivação, tarefas do jogo, itens, etc.

Além disso, a maioria dos projetos tem métricas comuns, com base em eventos fundamentais inerentes a tais projetos, compilados e interpretados para a plataforma e depois enviados para os desenvolvedores em forma de tabelas convenientes com avarias e previsões.

Tudo aquilo que aparece na tabela abaixo foi criado por Destiny.Games, e está a ser ativamente utilizado e continuamente atualizado de acordo com as necessidades do mercado de videojogos. A integração simples e análises ao máximo detalhadas do comportamento do jogador são apresentadas a todos os desenvolvedores imediatamente após o acesso à plataforma.

Termo	Descrição
Estatísticas e Previsões Gerais	Um breve relatório que apresenta os dados mínimos. O número de inscrições e a soma dos pagamentos diários. Resultados, dados do mês anterior e previsões atuais.
Relatório de Registos	Estatísticas completas sobre o tráfego do projeto recebido, tanto fora do framework como do sistema interno de ofertas publicitárias. Impressões, cliques, utilizadores que efetuaram o pagamento, subidas de nível, conversões, divisão por coorte, etc.
Métricas básicas do Projeto	Relatório consolidado sobre o comportamento diário em relação ao jogo. Número de utilizadores on-line diariamente, ARPU, ARPPU, MAU, DAU, ADAU, CCU, número de pagamentos, percentagem de utilizadores que efetuaram o pagamento, número de pagamentos por cada utilizador (dia / semana / mês), filtro por coorte, grupo, etc.

Relatório de ROI	Avaliação da recuperação do tráfego introduzido durante um determinado período, com a possibilidade de filtragem por coorte em períodos curtos e longos a partir do momento de cada registo.
Relatório de Parceiros	Avaliação da quantidade e qualidade do tráfego, com a oportunidade de comparar simultaneamente o comportamento do tráfego de cada parceiro ou de cada oferta.
Relatório de ROI (baseado no calendário)	Avaliação da recuperação do tráfego com referência a períodos do calendário com a avaliação simultânea de ROI por parceiro.
Relatório sobre os utilizadores que voltaram	Relatório crucial para avaliar as atividades de marketing destinadas a trazer os utilizadores de volta. Permite comparar o número de utilizadores que voltaram por períodos fixos após o retorno e ver os pagamentos subsequentes desses utilizadores.
Relatório de saídas	Permite avaliar as perdas naturais do público.
Retenção	Relatório clássico sobre a retenção de utilizadores.
Relatório KPI	Permite obter uma avaliação da dimensão do tráfego de acordo com várias conversões por coorte e período.
LT, LTV, Previsões	Relatório que lhe permite gravar, em termos gerais e de acordo com a coorte, a vida média útil de um jogador de LT, bem como a receita total por utilizador durante a sua vida útil de LTV e as previsões de formulários por períodos de vários dias ou mais.
Relatórios especializados	Certas categorias de jogos, como sessões ou coleções, podem exigir relatórios especiais quando se encontram em desenvolvimento.
Relatórios adicionais	No segundo ano de desenvolvimento da nossa plataforma, planeamos criar uma função de relatórios personalizados para cada desenvolvedor.

6 Economia da plataforma The Abyss

Nós vamos emitir uma quantidade limitada de tokens ABYSS. A circulação de tokens dentro de um ecossistema em constante crescimento da plataforma é um módulo chave para aumentar o valor dos tokens de ABYSS. Quanto mais projetos, jogadores e transações com um número limitado de

tokens ABYSS existirem, maior será o valor de mercado desses tokens. 1/3 da comissão da plataforma de rede CPA interna e das transações do leilão será queimada, e como resultado, diminuição constante do número total de tokens existentes.

6.1 Prioridade dos tokens ABYSS

Com o objetivo de popularização do token ABYSS, nós introduzimos bónus adicionais:

- Os pagamentos aos desenvolvedores como parte dos pagamentos em ABYSS token são realizados por solicitação ou automaticamente
- O custo das compras em tokens ABYSS é inferior;
- O sistema interno de ofertas entre desenvolvedores funciona apenas em tokens ABYSS;
- Todos os programas de referral e programas motivacionais são calculados e pagos apenas em tokens ABYSS;
- O leilão de itens internos do jogo e da plataforma é realizado apenas com os tokens ABYSS;
- O sistema de sindicatos é baseado apenas em tokens ABYSS;
- As recompensas pela criação do conteúdo são calculadas em tokens ABYSS;
- Os tokens ABYSS podem ser transferidos gratuitamente entre amigos dentro do framework da plataforma;
- Ao utilizar os tokens ABYSS como o método de pagamento para compras relacionadas com jogos, os utilizadores recebem um desconto na plataforma. Isso torna o token ABYSS mais vantajoso do que a moeda fiduciária, e cria uma demanda estável adicional para isso;

6.2 Distribuição de Pagamentos de Utilizadores

Após a dedução da comissão e dos impostos do sistema de pagamento, o desenvolvedor recebe 70% de cada pagamento efetuado, enquanto que a plataforma recebe os restantes 30%.

6.3 Ecossistema de Sistema de Recompensas

6.3.1 Programas de Referral

1/3 da receita líquida da plataforma dos pagamentos efetuados pelos utilizadores é distribuída no programa de referral da seguinte maneira:

TABELA DE GANHOS DE REFERRAL	
4%	do 1º nível de pagamentos de referral
2%	do 2º nível de pagamentos de referral
2%	do 3º nível de pagamentos de referral
1%	do 4º nível de pagamentos de referral
1%	do 5º nível de pagamentos de referral

O utilizador é considerado como referido se o jogo em questão é o primeiro jogo do jogador na plataforma e o jogador ainda não foi referido por ninguém. O desenvolvedor do jogo recebe uma parte de todas as transações feitas por este jogador e dos seus referidos atuais e futuros (5 níveis no total) em qualquer outro jogo da plataforma.

O desenvolvedor recebe uma percentagem adicional de todos os pagamentos, efetuados não só pelo jogador referral, como também por todos aqueles que foram colocados na plataforma com o convite do jogador referral, até cinco níveis em qualquer outro jogo da plataforma.

Qualquer jogo que trouxer pelo menos um novo utilizador fiel da plataforma. Aquele que traz os amigos, forma uma rede de pagamentos de referrals de todos os outros jogos da plataforma.

O jogador recebe uma percentagem de pagamentos efetuados por todos os utilizadores da plataforma que o jogador trouxe através do seu link de referral até 5 níveis de profundidade. Os jogadores colocados na plataforma começam a formar as suas próprias cadeias de referral. Se um jogador convidado a entrar na plataforma por conta própria – ou seja, não por qualquer tipo de programa de referral – esse jogador vai ser o fundador da sua cadeia de referral.

Os jogos MMO F2P são um tipo de jogos especial em que os jogadores gastam centenas de milhares ou as vezes até milhões de dólares¹¹. De acordo com os seis graus de teoria da separação¹², pela qual duas pessoas da Terra estão separadas por mais de cinco níveis de conhecidos comuns, cada jogador da plataforma The Abyss tem a oportunidade de apanhar um peixe grande na sua rede de referral. A combinação afortunada de circunstâncias permitirá a captura de uma vagem de baleias¹³.

Com a ajuda de promoções alvo de desenvolvedores individuais baseadas no pagamento de referrals de outros jogos, o pagamento geral para os desenvolvedores com base no cálculo de rendimento do jogo pode exceder os 100%.

Como isso funciona

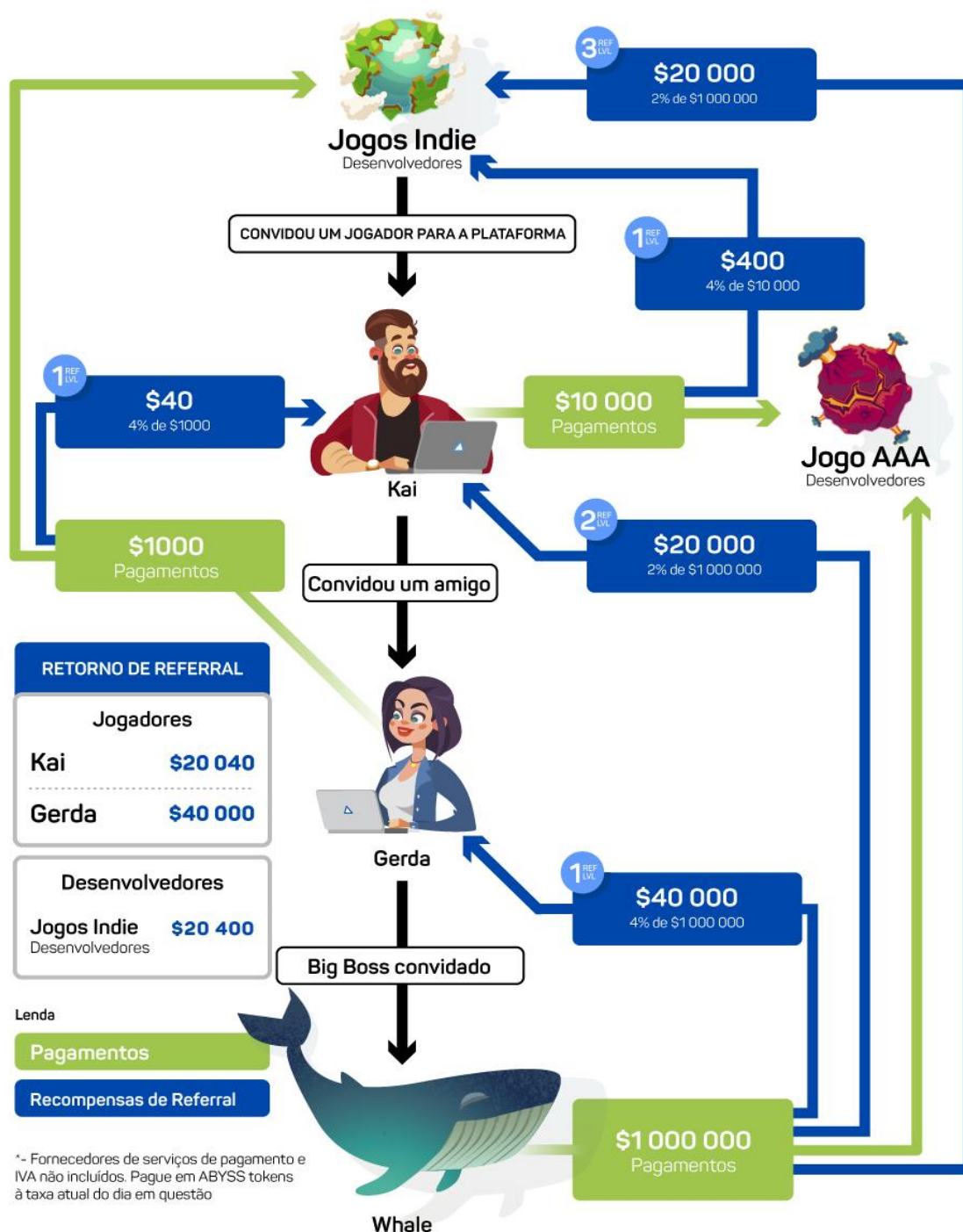
¹¹ <http://toucharcade.com/2016/10/14/free-to-play-whales-are-now-boycotting-spending-in-games-to-get-changes>

¹² Seis graus de separação é uma ideia de que todos os seres vivos e tudo o resto no mundo estão a seis ou menos passos um do outro, de modo a que uma corrente de amigos de amigos pode ser feita para conectar duas pessoas em no máximo seis níveis.

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

Quando a plataforma The Abyss recebe um pagamento, 70% vão para o desenvolvedor de jogos e a plataforma fica com os restantes 30%. 1/3 dos nossos lucros serão distribuídos pelo nosso programa de referral multinível. Os referidos recebem 4%, 2%, 2%, 1%, 1% de pagamentos efetuados dos 1-5 níveis de referral.

Exemplo: Gerda paga \$1000 para um Jogo Indie. Kai, de quem Gerda é o 1º nível de referral, recebe 4% dos \$1000 = \$40.



6.3.2 Programas Motivacionais

Programas motivacionais são financiados pelo Reward Bank, e são formados por:

- O resto das receitas de cadeias de referrals estragadas;
- Reserva (será usada para oferecer recompensas motivacionais aos jogadores com o objetivo de acelerar o crescimento do ecossistema no seu estado inicial de funcionamento da plataforma).

A distribuição preliminar feita no Reward Bank está planeada para ser feita de seguinte forma:

- 60% — Conquistas nos jogos (pessoais ou em grupo)
- 25% — Syndicates (Masternodes)
- 15% — Criação de conteúdo

Quando a Reserva for gasta, e se os fundos provenientes das cadeias de referrals forem insuficientes para financiar os programas motivacionais, a equipa de The Abyss pode, a seu critério exclusivo (mas não antes de dia 1 de janeiro de 2020) alterar as condições da receção de pagamentos dos 2º a 5º níveis de referral, bem como a percentagem atribuída ao financiamento do programa de referral.

6.4 Realizações nos Jogos

Os projetos MMO envolvem atividade de longo prazo em que o jogador pode ser mantido no projeto durante anos. Uma das maneiras de reter os jogadores é através das conquistas dentro dos jogos. O Reward Bank é usado regularmente para efetuar pagamentos a todos os utilizadores pelas conquistas pessoais em jogos. O tamanho dos pagamentos efetuados por cada realização pessoal é proporcional à receita do jogo específico e depende do número total de realizações nesse nível de raridade realizado nesse dia específico em toda a plataforma. O tamanho da recompensa por realizações em jogos e atividades fora do jogo (sindicatos e criação de conteúdo) dependem do tamanho diário do orçamento de Reward Bank.

6.5 Sindicatos (Masternodes)

Sindicato é um mecanismo feito para juntar jogadores que podem não estar ligados através de único jogo e é um método adicional de monetização das atividades sociais da plataforma com base na tecnologia de blockchain. Um sindicato é uma atividade colaborativa num jogo que permite a receção de uma receita adicional e depende da classificação do sindicato. A classificação do sindicato é influenciada por esses três fatores:

- Número de tokens ABYSS na conta do sindicato;
- Prazo de validade de cada lote de tokens;
- Classificação pessoal de cada participante do sindicato, calculado a partir da soma dos acréscimos motivacionais.

Os emblemas especiais, cujos tipos dependem da classificação do sindicato, são regularmente acumulados por cada participante. Todos os emblemas da plataforma são retirados do orçamento de Reward Bank.

Além disso, a classificação do sindicato influencia a personalização da página individual do utilizador (configurações, elementos de socialização, rank, emoticons e emoji, opções adicionais, incluindo o peso de um like ou dislike, e muito mais). Deste modo, os blocos de tokens ABYSS dentro da funcionalidade dos sindicatos de jogos permitem a retenção do valor do token, criando assim um défice no mercado e oferecem a todos os utilizadores oportunidades e serviços adicionais na plataforma.

6.6 Criação de Conteúdo

Existem muitos mecanismos para sustentar o interesse num jogo e formar a opinião pública sobre isso, como por exemplo os artigos, transmissões em direto, revisões, guias, arte de fãs, vídeos e histórias. Tudo isso pode ser avaliado e pago através da plataforma ou pelos próprios utilizadores graças à tecnologia de blockchain. Existem duas opções na interface para publicar qualquer material:

- Like/Unlike, que podem ser monetizados;
- Oportunidade de receber os tokens ABYSS de outros utilizadores em forma de recompensa para criação de um conteúdo de qualidade;

A plataforma avalia cada publicação de conteúdo com a proporção de likes e dislikes. Como tal, a classificação de cada utilizador que faz a avaliação de uma publicação é importante. O like do utilizador com uma grande classificação tem um peso superior do que um like de um jogador recentemente registado na plataforma.

Com base na avaliação, o autor da publicação desfruta de emblemas especiais de várias denominações que devem ser juntadas para uma coleção. Uma vez por dia, as compras da plataforma apresentam coleções, com base na percentagem do Reward Bank diário. Qualquer utilizador pode comprar ou vender gratuitamente qualquer tipo de emblema num leilão da plataforma.

6.7 Leilão

O leilão é uma maneira de comprar ou vender componentes do jogo ou emblemas (que não têm relação com os jogos) de vários tipos por tokens ABYSS. A comissão de transações é mínima e é determinada da seguinte maneira: 3% da soma da transação vai para a plataforma e 5% para o jogo.

7 Rede Interna de CPA (Custo por Ação)

Na plataforma The Abyss, os desenvolvedores obtêm acesso a uma conta universal de publicidade para criar tráfego direcionado (de interessados no jogo) com as seguintes possibilidades:

- Oferecer o seu próprio tráfego para outros jogos;
- Compra de tráfego direcionado de outros jogos e ofertas;
- Obter tráfego externo e ligar os leads ao sistema interno de estatística;

Para o tráfego interno, é cobrada uma comissão de 10% em tokens ABYSS. As ferramentas para trabalhar com tráfego externo são prestadas gratuitamente.

Em relação à sua função, a rede CPA interna aparece como uma janela com opções de ofertas acessíveis que são apresentadas pelos desenvolvedores, ofertas que propõem a outros jogos e aos jogadores individuais de fazer parte no trabalho com o tráfego. Cada jogo determina de forma independente o tipo e a segmentação da sua oferta.

7.1 Sistema de Referral por Link

Após o lançamento de qualquer projeto, é lançada uma campanha publicitária com várias profundidades de cobertura. Isso utiliza a rede publicitária, bloggers, posicionamentos de anúncios em mídia e em recursos especializados, etc.

Para simplificar as coisas para os desenvolvedores e compilar as análises do tráfego de projetos num único lugar, oferecemos um sistema clássico de links de referral criados pelo sistema. Os desenvolvedores podem analisar por completo as suas campanhas publicitárias, incluindo os canais de anúncios noutros recursos. Uma secção completa de métricas é transferida para o sistema, para que todos os indicadores necessários (incluindo o ROI) sejam considerados para cada projeto que tem a campanha lançada. Além disso, os desenvolvedores têm acesso às opções para fazer ofertas externas com KPIs claras para efetuar um cálculo automático das métricas.

No âmbito do sistema interno de ofertas (Rede CPA), haverá um mecanismo para os desenvolvedores poderem publicar as suas ofertas através das quais eles vão comprar o tráfego na plataforma, bem como noutros projetos ou aos jogadores em vários termos. Os desenvolvedores podem estabelecer requisitos de tráfego, como configurações de jogos, capacidade de pagamento, classificação de jogadores na plataforma e atividade social, e seleccionar o tipo de oferta publicitária e fazer upload dos materiais publicitários. É possível definir o preço de cada oferta apenas em tokens ABYSS. Um projeto interessado na oferta pode, por sua vez, compartilhar o tráfego que já não é pertinente para o projeto, como por exemplo daqueles que não entram no jogo há muito tempo ou não efetuaram nenhum pagamento.

7.2 Tráfego motivado

Tráfego motivado não é tão eficientemente dado como a conversão do tráfego motivado em jogadores ativos o que é bastante raro. Experientes de marketing inventam objetivos complicados para ofertas motivacionais com a ideia de que o potencial jogador será arrastado para o projeto no decorrer da tarefa. Ofertas complicadas, claro, aumentam a taxa da conversão, mas são inferiores na qualidade da maioria dos outros tipos de tráfego. Uma das razões deste problema é que toda a gente pode participar numa oferta motivacional sem qualquer interesse particular em videojogos.

Dentro do framework do sistema interno de ofertas, objetivos de jogo podem ser preenchidos pelos jogadores, significando uma taxa alta de conversão para jogadores ativos de acordo com os objetivos dos alvos pagos.

7.3 Promoções de e-mail

Para o funcionamento completo da plataforma é necessário que haja o seu próprio serviço de e-mail. Na rede interna CPA os desenvolvedores podem encomendar e-mails alvo para serem posteriormente enviados para os utilizadores apresentados por outro desenvolvedor. A informação pessoal não é fornecida para o desenvolvedor destinatário.

7.4 Publicidade nas Mídia

Os desenvolvedores podem encomendar conteúdo publicitário de mídia. Várias posições publicitárias são procuradas para esses propósitos: capas em diversas páginas, branding em secções de fórum e formatos publicitários não considerados padrão.

7.5 Conteúdo

Os desenvolvedores poderão encomendar a criação de conteúdo dentro do framework do sistema interno de ofertas de acordo com um especialista em sumários ou pagar tokens ABYSS ao autor de uma publicação interessante e direta, dentro do framework da plataforma.

8 A Equipe de The Abyss

A plataforma de distribuição digital, The Abyss está a ser desenvolvida por Destiny.Games – o principal desenvolvedor e publicador de videojogos na Rússia, com uma experiência significativa no lançamento e gestão de projetos de jogos, bem como no desenvolvimento de projetos de MMO. Também fazemos a gestão e lançamos jogos de browser e de Cliente desenvolvidos por outros desenvolvedores, como também jogos de Cliente da classe AAA.

A equipa principal



Konstantin [Sephith] Boyko-Romanovsky
FOUNDER

Mais de 17 anos de experiência no setor de jogos. Fundador da empresa de videojogos – Destiny.Games. É um investidor bem-sucedido de blockchain e especialista em criptomoeda, também é empreendedor de tecnologia.



Vladimir Kurochkin
PRESIDENT

12+ anos no setor de jogos, com uma experiência significativa em desenvolvimento e gestão de projetos. Em Destiny.Games, ele passou de administrador de projetos da web para o presidente.



Artem [Shanni] Veremeenko
EXECUTIVE PRODUCER

Produtor executivo, o principal designer de jogos e um scriptwriter com mais de 14 anos de experiência no setor de jogos. É o autor do jogo Botva Online F2P. Ele trabalhou na Destiny.Games desde 2008, ano em que a empresa foi fundada.



Evgeny Petrov
CHIEF MARKETING OFFICER

8+ anos de experiência em marketing, e 2+ anos na indústria de jogos. Evgeny trabalhou para a gigantesca IT Russa, Mail.ru Group, contribuiu para o lançamento de Revelation, PUBG, Eternal e outros projetos.



Stanislav [Madminder] Kuzin
VP OF PLATFORM DEVELOPMENT

20 anos de experiência na criação de serviços IT escaláveis e altamente disponíveis. Especialista no desenvolvimento de projetos de Web. Treinador ágil e scrum. Antes de entrar na equipa de The Abyss em 2018, trabalhou na Social Discovery Ventures e na Acronis Inc.



Vladimir [Vampkill] Martynov
CHIEF TECHNICAL OFFICER

Programador desde 1987 e administrador de sistema Unix desde 1993. Possui mais de 17 anos de experiência com projetos de alto reconhecimento e 14 anos como Diretor Técnico no setor de desenvolvimento de jogos.



Albert Tugushev
HEAD OF SOFTWARE ENGINEERING DEPARTMENT

Mais de 10 anos de experiência no desenvolvimento de sistemas de alta carga no setor de jogos. O Albert está na Destiny.Games desde 2011. Ele foi o chefe do departamento de desenvolvimento durante três anos. Anteriormente, ele trabalhou para Mail.ru e RBC.



Sergey Zakharchenko
SYSTEM ARCHITECT

Sergey tem mestrado em Matemática Aplicada e Física (MIPT). Ele é o autor de várias patentes e numerosas publicações relacionadas ao hardware e computação científica. Nos últimos 10 anos, a Sergey especializou-se na concepção e desenvolvimento de soluções de IT B2B e B2C escaláveis.



Alexey Kobelev
TECH LEAD, BLOCKCHAIN ENGINEER

Mais de 14 anos de experiência em desenvolvimento de software. Ele é especialista no desenvolvimento de back-end de projetos "full-cycle". Alexey tem uma vasta experiência na gestão de equipas de desenvolvimento, organização de processos e construção de projetos de raiz.



Stepan Leshchenko
ART DIRECTOR

Designer e jogador com mais de 15 anos de experiência, educação técnica e pensamento estrutural. Como membro de ZUK CLUB, ele participou nos seus projetos de arte de rua.



Anton Chertikovtzev
MAINTENANCE DIRECTOR

14 anos de experiência na segurança e manutenção das operações de servidores de jogos. O Anton faz parte de Destiny.Games desde 2010.



Evgeniy Kharchenko
HEAD OF CUSTOMER SERVICE

Evgeniy trabalhou na HoReCa durante 10 anos e fez o seu caminho desde equipa de operações a gerente geral. Desde 2014, o Evgeniy gere a equipa de atendimento ao cliente no Destiny.Games.

9 Plano de Desenvolvimento

Q3 2008. Fundação de Destiny.Games (empresa de videojogos).

Q3 2016. A ideia da criação de um portal de jogos da última geração.

Q2-Q3 2017. Teste da possibilidade de integração da tecnologia blockchain num novo conceito.

Q4 2017. Apresentação do conceito de The Abyss – uma plataforma de distribuição digital de nova geração.

Q1 2018. Apresentação do conceito de DAICO¹⁴ – um modelo inovador de angariação de fundos.

Q2 2018. Introdução do protótipo da plataforma The Abyss. Fundação da The Abyss LTD, empresa registada e incorporada em Malta e a emissão dos tokens ABYSS. Condução da Venda de Tokens. Início do desenvolvimento da plataforma The Abyss. Apresentação do conceito de The Abyss para os desenvolvedores de jogos.

Q3-Q4 2018. Fase ativa do desenvolvimento da plataforma. Preparação jurídica e financeira para o lançamento do projeto. Parcerias com projetos de jogos.

Q1 2019. A primeira versão da plataforma com o pacote de partida do jogo. API para a integração de projetos. Faturação unificada de moeda dupla. Sistema de autorização unificada. A primeira integração de programas de referral multinível.

Q2-Q4 2019. Desenvolvimento ativo da plataforma: Expansão do número de projetos ligados; Apresentação dos sistemas de personalização e socialização; Apresentação do sistema de relatórios detalhados; Apresentação da rede CPA interna.

Q1-Q4 2020. Expansão das funcionalidades da plataforma: programas motivacionais; Capacidade de criação e de avaliação do conteúdo; Leilão; Sindicatos; Conquistas em jogos comuns.

2021+. Plataforma de Crowdfunding (angariação de audiência). Expansão adicional da plataforma.

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

10 Referências

- 1 Blockchain: Blockchain, uma forma de tecnologia de ledger digital, uma base de dados electrónica/digital que é distribuída, descentralizada, partilhada e replicada. Pode ser pública ou privada, permitida ou sem permissão, é imutável, criptograficamente protegida e é auditável.
- 2 Custo por ação Custo por ação é um modelo de preços de publicidade online em que o anunciante paga por uma aquisição específica – por exemplo, uma venda, clique ou formulário de envio (por exemplo, solicitação de contacto, inscrição no boletim informativo, registo etc.).
- 3 Cryptogames <https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>
- 4 SuperData market research <https://ru.pinterest.com/pin/722757440171932573/>
- 5 NewZoo report http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf
- 6 Steam sales in 2016 <https://galyonk.in/steam-sales-in-2016-def2a8ab15f2>
- 7 Electronic Arts Annual report http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844XOX947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-F2A77573681B/2017_Proxy_Statement_and_Annual_Report_-_FINAL.PDF
- 8 Ubisoft Annual report https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal_tcm99-290721_tcm99-196733-32.pdf
- 9 MTG to acquire Kongregate <https://www.mtg.com/press-releases/mtg-to-acquire-u-s-cross-platform-games-publisher-developer-kongregate/>
- 10 CD Projekt Annual report <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2017/03/management-board-report-of-the-cd-projekt-capital-group-and-cd-projekt-s-a-activities-in-2016.pdf>
- 11 Free-to-play spendings: <http://toucharcade.com/2016/10/14/free-to-play-whales-are-now-boycotting-spending-in-games-to-get-changes>
- 12 Six degrees of separation: https://en.wikipedia.org/wiki/Six_degrees_of_separation
- 13 F2P Whales: <http://www.adweek.com/digital/infographic-whales-account-for-70-of-in-app-purchase-revenue/>
- 14 Explanation of DAICOs <https://ethresear.ch/t/explanation-of-daicos/465>