

The Abyss

Whitepaper

Содержание

Дисклеймер	3
Введение	8
1 Рынок, на котором работает The Abyss	9
1.1 MMO (Massively Multiplayer Online) игры	9
2 Популярные платформы цифровой дистрибуции	10
3 Время для новой платформы	12
3.1 The Abyss как платформа цифровой дистрибуции нового поколения.	12
3.2 Ключевые особенности и потенциальные преимущества проекта	12
3.3 Преимущества The Abyss для разработчиков.	13
3.4 Преимущества The Abyss для игроков	14
4 Структура платформы и базовые сервисы	16
4.1 Личный кабинет разработчика и персонализация	17
4.2 Личный кабинет игрока и персонализация	18
5 Система статистики	18
5.1 Описание системы и значение.	18
6 Экономика платформы The Abyss	20
6.1 Приоритет токенов ABYSS.	20
6.2 Распределение платежей пользователей	21
6.3 Система вознаграждений	21
6.3.1 Реферальная программа	21
6.3.2 Мотивационные программы	23
6.4 Игровые достижения	24
6.5 Синдикаты (Masternodes)	24
6.6 Создание контента	25
6.7 Аукцион.	25
7 Внутренняя CPA (Cost Per Action) сеть	26
7.1 Система реферальных ссылок.	26
7.2 Мотивированный трафик	27
7.3 Рассылки	27
7.4 Медийная реклама	27
7.5 Контент.	27
8 Команда проекта	27
9 Roadmap	30
10 Ссылки	31

Дисклеймер

ИНФОРМАЦИЯ, СОДЕРЖАЩАЯСЯ В НАСТОЯЩЕМ WHITE PAPER, ДОСТУПНА ТОЛЬКО В СВЯЗИ С ПРЕДСТАВЛЕНИЕМ ТОКЕНА ABYSS ПОТЕНЦИАЛЬНЫМ ДЕРЖАТЕЛЯМ ТОКЕНА. ПРИВЕДЕННАЯ НИЖЕ ИНФОРМАЦИЯ МОЖЕТ БЫТЬ НЕДОСТАТОЧНО ПОДРОБНОЙ, И НЕ ПРЕДПОЛАГАЕТ УСТАНОВЛЕНИЯ КАКИХ-ЛИБО ДОГОВОРНЫХ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ. ЕДИНСТВЕННАЯ ЦЕЛЬ НАСТОЯЩЕГО ДОКУМЕНТА – ПРЕДОСТАВИТЬ АКТУАЛЬНУЮ И КОРРЕКТНУЮ ИНФОРМАЦИЮ ПОТЕНЦИАЛЬНЫМ ДЕРЖАТЕЛЯМ ТОКЕНА ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ОНИ СМОГЛИ САМОСТОЯТЕЛЬНО ОПРЕДЕЛИТЬ НЕОБХОДИМОСТЬ ПРОВЕДЕНИЯ ПОДРОБНОГО АНАЛИЗА С ЦЕЛЬЮ СОВЕРШЕНИЯ ВКЛАДА И ПОКУПКИ ТОКЕНОВ ABYSS.

НИ КОМПАНИЯ, НИ ЕЁ РУКОВОДИТЕЛИ НЕ ПРЕДОСТАВЛЯЛИ ПОСРЕДНИКАМ, БРОКЕРАМ, ТОРГОВЫМ АГЕНТАМ ИЛИ ДРУГИМИ ФИЗИЧЕСКИМИ ЛИЦАМ ПРАВ НА РЕКЛАМУ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ ИЛИ ПРОВЕДЕНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИЙ, СВЯЗАННЫХ С КОМПАНИЕЙ, КРОМЕ ТОЙ, ЧТО СОДЕРЖИТСЯ В НАСТОЯЩЕМ WHITE PAPER И ДРУГИХ УПОМЯНУТЫХ ЗДЕСЬ ДОКУМЕНТАХ. ЕСЛИ ТАКАЯ ИНФОРМАЦИЯ ИЛИ ПРЕЗЕНТАЦИИ БУДУТ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ ИЛИ СОЗДАНЫ, ТО ОНИ НЕ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ В КАЧЕСТВЕ ПОДТВЕРЖДЕННЫХ КОМПАНИЕЙ ИСТОЧНИКОВ.

ЭТОТ WHITE PAPER НЕ ЯВЛЯЕТСЯ, И НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАН С ЦЕЛЬЮ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ИЛИ ПРИГЛАШЕНИЯ О ПОКУПКЕ ВЫПУЩЕННЫХ КОМПАНИЕЙ ТОКЕНОВ ABYSS ЛЮБЫМ ФИЗИЧЕСКИМ ЛИЦОМ, НАХОДЯЩИМСЯ В ЛЮБОЙ ЮРИСДИКЦИИ: (I) В РАМКАХ КОТОРОЙ ТАКОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ИЛИ ПРИГЛАШЕНИЕ НЕ РАЗРЕШЕНО; ИЛИ (II) В КОТОРЫХ ФИЗИЧЕСКОЕ ЛИЦО, СОВЕРШАЮЩЕЕ ТАКОЕ ПРИГЛАШЕНИЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ НЕ ИМЕЕТ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО РАЗРЕШЕНИЯ, ИЛИ (III) ДЛЯ ЛЮБОГО ФИЗИЧЕСКОГО ЛИЦА, ДЛЯ КОТОРОГО ТАКОЕ ПРИГЛАШЕНИЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ ЗАКОННЫМИ. РАСПРОСТРАНЕНИЕ ЭТОГО WHITE PAPER В ОПРЕДЕЛЕННЫХ ЮРИСДИКЦИЯХ МОЖЕТ БЫТЬ ОГРАНИЧЕНО И, СЛЕДОВАТЕЛЬНО, ФИЗИЧЕСКИЕ ЛИЦА, В ЧЬЁМ РАСПОРЯЖЕНИИ ОНИ ОКАЗАЛИСЬ, ОБЯЗАНЫ ОЗНАКОМИТЬСЯ С И СОБЛЮДАТЬ ДАННЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ.

ЭТОТ WHITE PAPER И ПРЕДЛОЖЕНИЕ, ПРОДАЖА ИЛИ ДОСТАВКА ЛЮБЫХ ТОКЕНОВ ABYSS НЕ ДОЛЖНЫ РАССМАТРИВАТЬСЯ КАК ПОДРАЗУМЕВАЮЩИЕ: (I) ЧТО ИНФОРМАЦИЯ, СОДЕРЖАЩАЯСЯ В ЭТОМ WHITE PAPER ЯВЛЯЕТСЯ ПОЛНОЙ И ДОСТОВЕРНОЙ ПОСЛЕ ДАТЫ ПУБЛИКАЦИИ; ИЛИ (II) ЧТО НЕ БЫЛО НЕГАТИВНЫХ ИЗМЕНЕНИЙ В ФИНАНСОВОМ ПОЛОЖЕНИИ КОМПАНИИ С ДАТЫ ПУБЛИКАЦИИ ДОКУМЕНТА; ИЛИ (III) ЧТО ЛЮБАЯ ДРУГАЯ ИНФОРМАЦИЯ, ПРЕДОСТАВЛЕННАЯ ВМЕСТЕ С WHITE PAPER, ЯВЛЯЕТСЯ ДОСТОВЕРНОЙ ПОСЛЕ ДАТЫ ПУБЛИКАЦИИ ИЛИ, ЕСЛИ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ДАТЫ, УКАЗАННОЙ В ЭТОМ WHITE PAPER.

ПРИБРЕТЕНИЕ ТОКЕНОВ ABYSS МОЖЕТ ЧАСТИЧНО ИЛИ ПОЛНОСТЬЮ ПОДВЕРГНУТЬ СРЕДСТВА УЧАСТНИКА ПРОДАЖИ РИСКУ. ТАКИМ ОБРАЗОМ, УЧАСТНИКАМ СЛЕДУЕТ ПОЛУЧИТЬ НАДЛЕЖАЩУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ И ОЗНАКОМИТЬСЯ СО ВСЕЙ ИНФОРМАЦИЕЙ, СОДЕРЖАЩЕЙСЯ В ЭТОМ WHITE PAPER ДО ПРИНЯТИЯ КАКОГО-ЛИБО РЕШЕНИЯ. ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ УЧАСТНИК ДОЛЖЕН БЫТЬ ОСВЕДОМЛЕН О ВОЗМОЖНЫХ РИСКАХ ПРИ СОВЕРШЕНИИ ВЗНОСА И ДОЛЖЕН ПРИНЯТЬ РЕШЕНИЕ ТОЛЬКО ПОСЛЕ ТЩАТЕЛЬНОГО РАССМОТРЕНИЯ И КОНСУЛЬТАЦИИ С НЕЗАВИСИМЫМ КОНСУЛЬТАНТОМ ПО ЛЮБЫМ ВОПРОСАМ, КАСАЮЩИМСЯ ТОКЕНОВ ABYSS, КОМПАНИИ И ЭТОГО WHITE PAPER.

В ОБЯЗАННОСТЯХ ФИЗИЧЕСКИХ ЛИЦ, ИМЕЮЩИХ ДОСТУП К ЭТОМУ ДОКУМЕНТУ, ОЗНАКОМИТЬСЯ, ПОДДЕРЖИВАТЬ И СОБЛЮДАТЬ ВСЕ ПРИМЕНЯЕМЫЕ ПРАВОВЫЕ НОРМЫ И ТРЕБОВАНИЯ В РАМКАХ СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЮРИСДИКЦИИ. ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ОЗНАКОМИТЬСЯ С ЮРИДИЧЕСКИМИ ТРЕБОВАНИЯМИ, ПРИМЕНИМЫМИ К ЛЮБОМУ ПОДОБНОМУ ТОКЕНУ И К ЛЮБЫМ ТРЕБОВАНИЯМ ВАЛЮТНОГО КОНТРОЛЯ И НАЛОГАМ В СТРАНАХ ИХ ГРАЖДАНСТВА, ПРЕБЫВАНИЯ И МЕСТОНАХОЖДЕНИЯ.

ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ ПРОВЕДЕНИЯ INITIAL COIN OFFERING НА МАЛЬТЕ, ЭМИТЕНТ НЕ ПРЕДПРИНЯЛ И НЕ СОБИРАЕТСЯ ПРЕДПРИНИМАТЬ КАКИХ-ЛИБО МЕР, КОТОРЫЕ ПОЗВОЛЯТ ОБЕСПЕЧИТЬ ПУБЛИЧНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ ТОКЕНОВ ИЛИ РАСПРОСТРАНЕНИЕ WHITE PAPER (ИЛИ ЛЮБЫХ ЕГО ЧАСТЕЙ) ИЛИ ДРУГИХ СОПУТСТВУЮЩИХ МАТЕРИАЛОВ В ЛЮБЫХ СТРАНАХ ИЛИ ЮРИСДИКЦИЯХ, ГДЕ ПРИНЯТИЕ ЭТИХ МЕР С УКАЗАННОЙ ЦЕЛЬЮ НЕОБХОДИМО.

ПОЛОЖЕНИЯ, ПРИВОДИМЫЕ В ЭТОМ WHITE PAPER, ЕСЛИ НЕ УКАЗАНО ИНАЧЕ, ОСНОВАНЫ НА ЗАКОНАХ И ПРАКТИКЕ, ДЕЙСТВУЮЩИХ НА МАЛЬТЕ В ДАННЫЙ МОМЕНТ, И МОГУТ БЫТЬ ИЗМЕНЕНЫ.

ВСЕ АДВАЙЗЕРЫ КОМПАНИИ ДЕЙСТВОВАЛИ И ДЕЙСТВУЮТ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В ИНТЕРЕСАХ КОМПАНИИ ПРИМЕНИТЕЛЬНО К ТОКЕНУ ABYSS И НЕ ИМЕЮТ ДОГОВОРНОЙ, ФИДУЦИАРНОЙ ИЛИ ЛЮБЫХ ДРУГИХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ, А ТАКЖЕ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ПЕРЕД ДРУГИМИ ФИЗИЧЕСКИМИ ЛИЦАМИ И, СЛЕДОВАТЕЛЬНО, ПЕРЕД ЛЮБЫМИ УЧАСТНИКАМИ ИЛИ ДРУГИМИ ФИЗИЧЕСКИМИ ЛИЦАМИ НЕЗАВИСИМО ОТ ИХ ОТНОШЕНИЯ К ПРЕДЛОЖЕННЫМ В ЭТОМ WHITE PAPER ТРАНЗАКЦИЯМ. ТАКЖЕ ЭТИ СОВЕТНИКИ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ ОТВЕТСТВЕННЫМИ ЗА СОДЕРЖАНИЕ И ЛЮБУЮ ИНФОРМАЦИЮ, СОДЕРЖАЩУЮСЯ В ЭТОМ WHITE PAPER, ЕГО ЗАВЕРШЕННОСТЬ ИЛИ ДОСТОВЕРНОСТЬ ИЛИ ЛЮБЫЕ ДРУГИЕ ЗАЯВЛЕНИЯ, СДЕЛАННЫЕ В ОТНОШЕНИИ НЕГО.

ЕСЛИ НЕ УКАЗАНО ИНОЕ, НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ СОДЕРЖАНИЕ САЙТА КОМПАНИИ ИЛИ ДРУГИХ САЙТОВ, ИМЕЮЩИХ КОСВЕННОЕ ОТНОШЕНИЕ К САЙТУ КОМПАНИИ, НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ЧАСТЬЮ ЭТОГО WHITE PAPER. СЛЕДОВАТЕЛЬНО, УЧАСТНИК НЕ ДОЛЖЕН

ПОЛАГАТЬСЯ НА ЛЮБУЮ ИНФОРМАЦИЮ ИЛИ ДРУГИЕ ДАННЫЕ, СОДЕРЖАЩИЕСЯ НА ПОДОБНЫХ САЙТАХ, ПРИ ПРИНЯТИИ РЕШЕНИЯ ОБ УЧАСТИИ В ПРОЕКТЕ THE ABYSS.

НИ ЭТОТ WHITE PAPER, НИ ЛЮБАЯ ИНФОРМАЦИЯ, СОДЕРЖАЩАЯСЯ В ДОКУМЕНТЕ И ИМЕЮЩАЯ ОТНОШЕНИЕ К ТОКЕНАМ ABYSS, (I) НЕ МОГУТ СЛУЖИТЬ В КАЧЕСТВЕ ОСНОВЫ ДЛЯ ОЦЕНКИ ИЛИ ДОВЕРИЯ, А ТАКЖЕ (II) РЕКОМЕНДАЦИЕЙ КОМПАНИИ О ПОКУПКЕ ВЫПУЩЕННЫХ ЕЁ ТОКЕНОВ ДЛЯ ЛЮБЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ЭТОГО WHITE PAPER, РАВНО КАК И ЛЮБАЯ ДРУГАЯ ИНФОРМАЦИЯ, ИМЕЮЩАЯ ОТНОШЕНИЕ К ДОКУМЕНТУ. СЛЕДОВАТЕЛЬНО, ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ УЧАСТНИКИ ПРОДАЖИ ДОЛЖНЫ ПРОВЕСТИ СОБСТВЕННУЮ НЕЗАВИСИМУЮ ОЦЕНКУ ВСЕХ ФАКТОРОВ РИСКА.

В ЭТОМ ДОКУМЕНТЕ СОДЕРЖАТСЯ ПОЛОЖЕНИЯ, КОТОРЫЕ ЯВЛЯЮТСЯ «ПРОГНОЗНЫМИ» ИЛИ МОГУТ СЧИТАТЬСЯ ТАКОВЫМИ. ЭТИ ЗАЯВЛЕНИЯ МОГУТ БЫТЬ ОПРЕДЕЛЕНЫ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ТЕРМИНОЛОГИИ, ВКЛЮЧАЯ ТАКИЕ СЛОВА, КАК «УБЕЖДЕНЫ», «ПРОГНОЗИРУЕМ», «ПОЛАГАЕМ», «ОЖИДАЕМ», «РАССЧИТЫВАЕМ», «МОЖЕТ», «БУДЕТ» ИЛИ «ДОЛЖЕН БЫТЬ» ИЛИ, В ИНЫХ СЛУЧАЯХ, ПО ИХ ОТРИЦАТЕЛЬНЫМ ИЛИ ИНЫМ ВАРИАЦИЯМ, ИЛИ СОПОСТАВИМОЙ ТЕРМИНОЛОГИИ. ЭТИ ЗАЯВЛЕНИЯ ОТНОСЯТСЯ К ВОПРОСАМ, КОТОРЫЕ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ ИСТОРИЧЕСКИМИ ФАКТАМИ. ОНИ ВСТРЕЧАЮТСЯ В ОПРЕДЕЛЁННЫХ МЕСТАХ ЭТОГО ДОКУМЕНТА И ВКЛЮЧАЮТ В СЕБЯ ЗАЯВЛЕНИЯ О НАМЕРЕНИЯХ, УБЕЖДЕНИЯХ ИЛИ ДРУГИХ ТЕКУЩИХ ОЖИДАНИЯХ КОМПАНИИ И ЕЁ РУКОВОДИТЕЛЕЙ ОТНОСИТЕЛЬНО, СРЕДИ ПРОЧЕГО, СТРАТЕГИЧЕСКИХ И БИЗНЕС ПЛАНАХ КОМПАНИИ, РЕЗУЛЬТАТОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ФИНАНСОВОГО СОСТОЯНИЯ, ЛИКВИДНОСТИ, ПЕРСПЕКТИВ КОМПАНИИ И РЫНКОВ, НА КОТОРЫХ ОНА РАБОТАЕТ.

В СИЛУ ИХ ХАРАКТЕРА, ПРОГНОЗНЫЕ ЗАЯВЛЕНИЯ ВКЛЮЧАЮТ В СЕБЯ РИСКИ И НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ, ТАК КАК ОНИ КАСАЮТСЯ СОБЫТИЙ И ЗАВИСЯТ ОТ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ, КОТОРЫЕ МОГУТ ИЛИ НЕ МОГУТ ПРОИЗОЙТИ В БУДУЩЕМ. ЗАЯВЛЕНИЕ О ПЕРСПЕКТИВАХ НЕ ГАРАНТИРУЕТ ПОЛУЧЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ И ПОЭТОМУ НЕ ДОЛЖНО ТОЛКОВАТЬСЯ ТАКИМ ОБРАЗОМ. КОНКРЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ФИНАНСОВОЕ СОСТОЯНИЕ, ЛИКВИДНОСТЬ И СТРАТЕГИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ КОМПАНИИ МОГУТ СУЩЕСТВЕННО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ СОДЕРЖАЩИХСЯ В ЭТОМ WHITE PAPER ПЕРСПЕКТИВНЫХ ЗАЯВЛЕНИЙ. КРОМЕ ТОГО, ДАЖЕ ЕСЛИ РЕЗУЛЬТАТЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ФИНАНСОВОГО СОСТОЯНИЯ И ЛИКВИДНОСТИ КОМПАНИИ СОВПАДАЮТ С ПЕРСПЕКТИВНЫМИ ЗАЯВЛЕНИЯМИ, СОДЕРЖАЩИМИСЯ В ЭТОМ WHITE PAPER, ЭТИ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЛИ РАЗВИТИЕ НЕ МОГУТ ОПРЕДЕЛЯТЬ РЕЗУЛЬТАТЫ И ХОД РАЗВИТИЯ В ПОСЛЕДУЮЩИЕ ПЕРИОДЫ.

ЭТОТ ДОКУМЕНТ НЕ СОСТАВЛЕН В СООТВЕТСТВИИ И НЕ ПОДЧИНЯЕТСЯ ЗАКОНАМ ИЛИ ТРЕБОВАНИЯМ ЛЮБОЙ ЮРИСДИКЦИИ, КОТОРАЯ СОЗДАНА ДЛЯ ЗАЩИТЫ ВКЛАДЧИКОВ.

WHITE PAPER НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ ЯВЛЯЕТСЯ ОСНОВНЫМ ОФИЦИАЛЬНЫМ ИСТОЧНИКОМ ИНФОРМАЦИИ О TOKEN SALE THE ABYSS. ИНФОРМАЦИЯ, СОДЕРЖАЩАЯСЯ В НЁМ, МОЖЕТ БЫТЬ ПЕРЕВЕДЕНА НА ДРУГИЕ ЯЗЫКИ ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАНА ВО ВРЕМЯ ПИСЬМЕННЫХ ИЛИ УСТНЫХ КОММУНИКАЦИЙ С ТЕКУЩИМИ ИЛИ ПОТЕНЦИАЛЬНЫМИ КЛИЕНТАМИ, ПАРТНЁРАМИ И Т.Д. ПРИ ПЕРЕВОДЕ ОТДЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ, СОДЕРЖАЩАЯСЯ В ЭТОМ ДОКУМЕНТЕ, МОЖЕТ БЫТЬ ПОТЕРЯНА, ИСКАЖЕНА ИЛИ НЕВЕРНО ИСТОЛКОВАНА. ТОЧНОСТЬ ПЕРЕВОДОВ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ГАРАНТИРОВАНА. В СЛУЧАЕ ЛЮБЫХ КОНФЛИКТОВ ИЛИ НЕСООТВЕТСТВИЯ МЕЖДУ ПЕРЕВОДНЫМИ ВЕРСИЯМИ И ОФИЦИАЛЬНЫМ WHITE PAPER НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ, ПОЛОЖЕНИЯ ОРИГИНАЛА НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ ИМЕЮТ ПРЕОБЛАДАЮЩУЮ СИЛУ.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ТОКЕНОВ ABYSS НА ПЛАТФОРМЕ THE ABYSS СДЕЛАНО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕРВИСОВ И САМОЙ ПЛАТФОРМЫ THE ABYSS СТАЛО ВОЗМОЖНЫМ, А НЕ ДЛЯ ИНВЕСТИЦИОННЫХ ИЛИ СПЕКУЛЯТИВНЫХ ЦЕЛЕЙ. ПОТЕНЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ТОКЕНОВ ABYSS НА ТОРГОВЫХ ПЛОЩАДКАХ НЕ ИЗМЕНИТ ПРАВОВОЙ СТАТУС ТОКЕНА, КОТОРЫЙ ОСТАНЕТСЯ СРЕДСТВОМ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВОЙ ПЛАТФОРМЫ THE ABYSS, А НЕ ИНСТРУМЕНТОМ ФИНАНСИРОВАНИЯ ИЛИ ЛЮБОЙ ДРУГОЙ ФОРМОЙ ИНВЕСТИЦИЙ ФИНАНСОВОГО ХАРАКТЕРА В РАМКАХ ЛЮБОЙ ЮРИСДИКЦИИ. THE ABYSS НЕ ДОЛЖЕН РАССМАТРИВАТЬСЯ В КАЧЕСТВЕ КОНСУЛЬТАНТА В ЛЮБЫХ ЮРИДИЧЕСКИХ, НАЛОГОВЫХ ИЛИ ФИНАНСОВЫХ ВОПРОСАХ. ЛЮБАЯ ИНФОРМАЦИЯ, ПРИВОДИМАЯ В WHITE PAPER, ПРЕДОСТАВЛЕНА ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В ЦЕЛЯХ ИНФОРМИРОВАНИЯ, И THE ABYSS НЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ КАКОЙ-ЛИБО ГАРАНТИИ ТОЧНОСТИ И ЗАВЕРШЕННОСТИ ЭТОЙ ИНФОРМАЦИИ.

РЕГУЛЯТОРЫ ПО ВСЕМУ МИРУ ТЩАТЕЛЬНО ИССЛЕДУЮТ ОРГАНИЗАЦИИ И ОПЕРАЦИИ, СВЯЗАННЫЕ С КРИПТОВАЛЮТОЙ. В СВЯЗИ С ЭТИМ, РЕГУЛЯТОРНЫЕ МЕРЫ, РАССЛЕДОВАНИЯ ИЛИ ДЕЙСТВИЯ МОГУТ ОКАЗЫВАТЬ ВЛИЯНИЕ НА РАБОТУ THE ABYSS И ДАЖЕ ОГРАНИЧИТЬ ИЛИ ПРЕПЯТСТВОВАТЬ РАЗВИТИЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В БУДУЩЕМ. КАЖДЫЙ, КТО СОБИРАЕТСЯ СТАТЬ ДЕРЖАТЕЛЕМ ТОКЕНОВ ABYSS, ДОЛЖЕН ПОНИМАТЬ, ЧТО МОДЕЛЬ THE ABYSS, WHITE PAPER, ПОЛОЖЕНИЯ И УСЛОВИЯ КОМПАНИИ МОГУТ ИЗМЕНИТЬСЯ В СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНОДАТЕЛЬНЫМИ ТРЕБОВАНИЯМИ В РАМКАХ ЛЮБОЙ СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЮРИСДИКЦИИ. В ЭТОМ СЛУЧАЕ УЧАСТНИКИ И ЛЮБОЙ, КТО СОБИРАЕТСЯ СТАТЬ ДЕРЖАТЕЛЕМ ТОКЕНОВ ABYSS, ПОНИМАЮТ И ПРИНИМАЮТ, ЧТО НИ THE ABYSS, НИ ЛЮБОЕ АФФИЛИРОВАННОЕ С НЕЙ ЛИЦО, НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ ПРЯМЫЕ ИЛИ КОСВЕННЫЕ ПОТЕРИ ИЛИ УЩЕРБ, ВЫЗВАННЫЕ ПОДОБНЫМИ ИЗМЕНЕНИЯМИ. THE ABYSS СДЕЛАЕТ ВСЁ ВОЗМОЖНОЕ ДЛЯ НАЧАЛА СВОЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И РАЗРАБОТКИ ПЛАТФОРМЫ THE ABYSS. ЛЮБОЙ, КТО СОБИРАЕТСЯ ПРИОБРЕСТИ ТОКЕНЫ ABYSS, ПОНИМАЕТ И ПРИНИМАЕТ, ЧТО THE ABYSS НЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ НИКАКИХ ГАРАНТИЙ, ЧТО СМОЖЕТ ДОБИТЬСЯ ПОСТАВЛЕННЫХ

ЗАДАЧ. СЛЕДОВАТЕЛЬНО, УЧАСТНИКИ ПОНИМАЮТ И ПРИНИМАЮТ, ЧТО THE ABYSS (ВКЛЮЧАЯ ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ И СОТРУДНИКОВ, КОНСУЛЬТАНТОВ И АДВАЙЗЕРОВ) НЕ НЕСЁТ НИКАКОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ ПОТЕРИ ИЛИ УЩЕРЬ, КОТОРЫЙ МОЖЕТ БЫТЬ ВЫЗВАН НЕСПОСОБНОСТЬЮ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТОКЕНЫ ABYSS, КРОМЕ КАК В РЕЗУЛЬТАТЕ УМЫШЛЕННЫХ НЕПРАВОМЕРНЫХ ДЕЙСТВИЙ ИЛИ ДОПУЩЕННОЙ НЕБРЕЖНОСТИ.

КАЖДЫЙ ДЕРЖАТЕЛЬ ТОКЕНА ABYSS ДОЛЖЕН РАССМОТРЕТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ ТОЛЬКО ТОГО КОЛИЧЕСТВА ТОКЕНОВ, КОТОРОЕ ОН/ОНА СЧИТАЕТ ДОСТАТОЧНЫМ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ДОСТУПА (НА ПЛАТФОРМЕ THE ABYSS) К НЕОБХОДИМЫМ УСЛУГАМ, КОТОРЫЕ ОН/ОНА СМОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАПРЯМУЮ. ДАЖЕ ЕСЛИ THE ABYSS БУДЕТ СТРЕМИТЬСЯ ОБЕСПЕЧИТЬ ПРОДАЖУ ТОКЕНОВ НА ВНЕШНИХ БИРЖАХ, ЭТИ БИРЖИ ЯВЛЯЮТСЯ ТРЕТЬИМИ ЛИЦАМИ, КОТОРЫЕ МОГУТ РЕШИТЬ НИКОГДА НЕ ВЫСТАВЛЯТЬ ТОКЕН ABYSS. ЭТО ОЗНАЧАЕТ ОТСУТСТВИЕ ГАРАНТИЙ ТОГО, ЧТО ТОКЕН ABYSS ПОПАДЁТ В РЫНОЧНОЕ ОБРАЩЕНИЕ И, ТАКИМ ОБРАЗОМ, НЕТ ГАРАНТИЙ, ЧТО ДЕРЖАТЕЛИ ТОКЕНОВ ABYSS СМОГУТ ПРОДАТЬ НЕ НУЖНЫЙ ИМ ОБЪЕМ. КРОМЕ ТОГО, ДАЖЕ В СЛУЧАЕ, ЕСЛИ ТОКЕНЫ ABYSS СМОГУТ БЫТЬ ПРОДАНЫ, НЕТ ГАРАНТИИ ТОГО, ЧТО ПРЕДЛАГАЕМАЯ ЦЕНА НЕ БУДЕТ НИЖЕ, ЧЕМ СТОИМОСТЬ, УСТАНОВЛЕННАЯ ВО ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ ICO, ЧТО ПРИВЕДЕТ К УБЫТКУ ДЛЯ ДЕРЖАТЕЛЕЙ ТОКЕНА ABYSS.

ПОСКОЛЬКУ ВЛАДЕНИЕ ТОКЕНАМИ ABYSS НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ИНВЕСТИЦИЕЙ, НЕТ НИКАКОЙ СВЯЗИ МЕЖДУ РЕНТАБЕЛЬНОСТЬЮ ПЛАТФОРМЫ THE ABYSS И ВОЗМОЖНОЙ СТОИМОСТЬЮ, КОТОРОЙ МОЖЕТ ГИПОТЕТИЧЕСКИ ДОСТИГНУТЬ ТОКЕН ABYSS НА БИРЖАХ ТРЕТЬИХ ЛИЦ, ДАЖЕ ЕСЛИ ЭТИ БИРЖИ РЕШАТ ВЫВЕСТИ ТОКЕНЫ ABYSS НА ТОРГИ. КРОМЕ ТОГО, В СЛУЧАЕ НЕУДАЧИ ПРОЕКТА, У THE ABYSS МОЖЕТ НЕ БЫТЬ ВОЗМОЖНОСТИ ПРЕДОСТАВИТЬ УСЛУГИ ПЛАТФОРМЫ ДЕРЖАТЕЛЯМ ТОКЕНОВ.

THE ABYSS НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ПОТЕРИ, К КОТОРЫМ МОГУТ ПРИВЕСТИ УКАЗАННЫЕ ИЛИ ИНЫЕ СИТУАЦИИ: НЕВОЗМОЖНОСТЬ ДЕРЖАТЕЛЕЙ ТОКЕНОВ ПРОДАТЬ ПРИНАДЛЕЖАЩИЕ ИМ ТОКЕНЫ ABYSS; ЕСЛИ НИ ОДНА БИРЖА НЕ ВЫВЕДЕТ ТОКЕНЫ ABYSS НА ТОРГИ; ПОТЕРИ В СВЯЗИ С ПРОДАЖЕЙ ТОКЕНОВ ABYSS ПО ЦЕНЕ МЕНЬШЕ ИХ ЗАКУПОЧНОЙ СТОИМОСТИ; НЕУДАЧА ПРОЕКТА И ЗАКРЫТИЕ ПЛАТФОРМЫ, НЕВОЗМОЖНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЕЕ УСЛУГ.

НАЗВАНИЕ THE ABYSS, САЙТ, АККАУНТЫ THE ABYSS В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ THE ABYSS LTD - КОМПАНИИ, ОФИЦИАЛЬНО ЗАРЕГИСТРИРОВАННОЙ В СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНАМИ МАЛЬТЫ.

Введение

В современную цифровую эпоху недостатка в игровых развлечениях нет. Сегодня играют не только на персональных компьютерах, игровых приставках, мобильных телефонах, планшетах, но уже и даже на часах. Игры проникают абсолютно в любую сферу нашей деятельности. За последние 30 лет мы стали свидетелями небывалого развития игровой индустрии — от пластмассовых боксов с черно-белым тетрисом до шлемов виртуальной реальности. Электронные игры сначала мягко потеснили другие виды досуга, а затем вышли в лидеры развлечений.

Казалось бы, основной головной болью разработчиков игр должно стать создание качественного и интересного продукта. Но вместо этого самая большая проблема — это донести своё творение до пользователя, пока он не потерялся в огромной массе посредственных продуктов. Расходы на рекламу составляют порой больше половины всего бюджета на разработку игры. По мере роста числа предложений стоимость трафика неуклонно повышается. Но сколько из потраченных средств на рекламу тратится действительно эффективно?

Технология блокчейн¹ позволяет создать The Abyss – игровой портал нового поколения, на котором будут представлены игры всех жанров (приоритетным направлением станут Free-2-Play MMO игры и криптоигры²), включая игры AAA-класса. Основное отличие The Abyss от других игровых платформ (Steam, Origin, GOG и др.) заключается в наличии мотивационных и многоуровневых реферальных программ, в рамках которых игроки смогут зарабатывать на игровых и социальных активностях, а также на чужих платежах в играх. Благодаря The Abyss, разработчики сократят маркетинговые расходы и также смогут получить дополнительный доход от реферальных платежей в других играх платформы. Среди других преимуществ – автоматические реферальные выплаты на криптовалютные кошельки, внутренняя CPA-сеть³ и т.д.

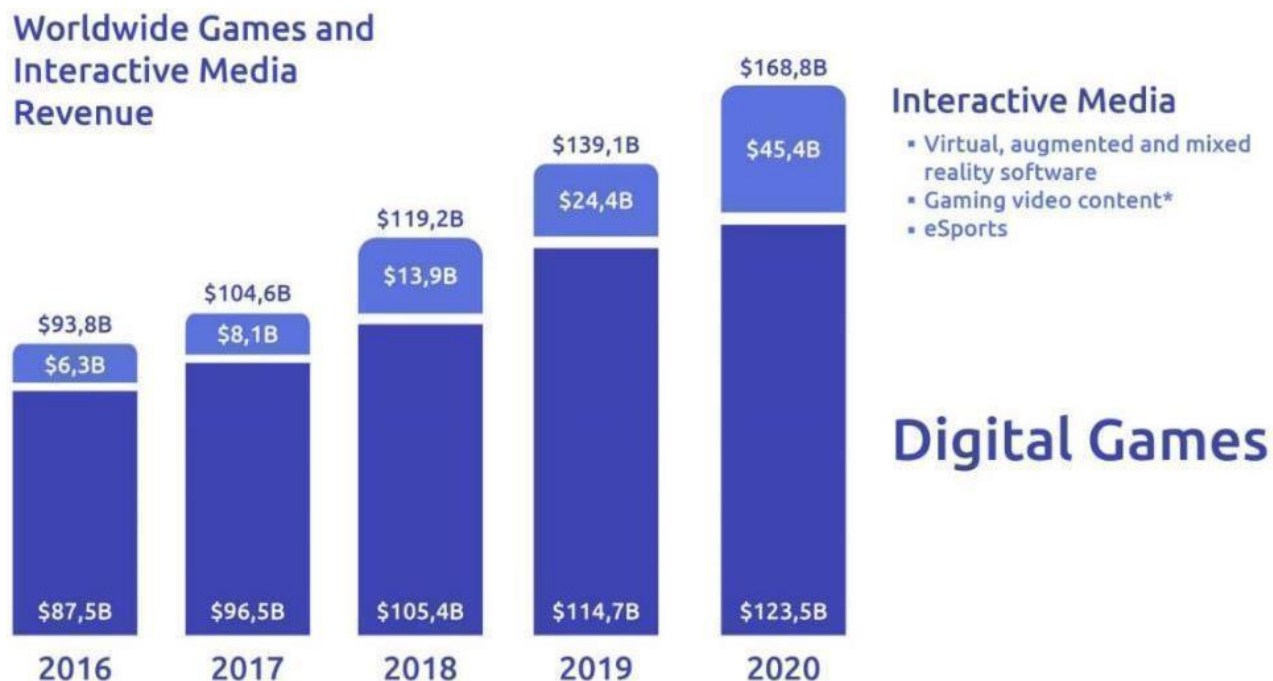
¹ Блокчейн - выстроенная по определённым правилам непрерывная последовательная цепочка блоков (связный список), содержащих информацию.

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

³ Cost Per Action - модель оплаты интернет-рекламы, при которой оплачиваются только определённые действия, например, продажа, нажатие или отправка формы (т.е. запрос контакта, подпись на рассылку новостей, регистрация и т.д.).

1 Рынок, на котором работает The Abyss

В 2017 году игровая индустрия достигла очередного рубежа в своем развитии – доходы от продаж игр во всем мире составили рекордные \$104,6 миллиарда. По сравнению с предыдущим годом рынок вырос на 12%, а к 2020 году прогнозируется рост⁴ на 60-80% — до \$168,8 миллиарда.



Источник: SuperData

1.1 MMO (Massively Multiplayer Online) игры

По данным SuperData, по итогам 2016 года сегмент MMO игр вырос на 13%, а количество активных пользователей достигло 879 миллионов — причем это относится именно к F2P-модели MMO игр (приоритетной для нашей платформы). Согласно прогнозам, в дальнейшем численность пользовательской аудитории будет только увеличиваться. Для The Abyss MMO игры станут приоритетом, учитывая прогнозируемый рост аудитории данного направления видеоигр.

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

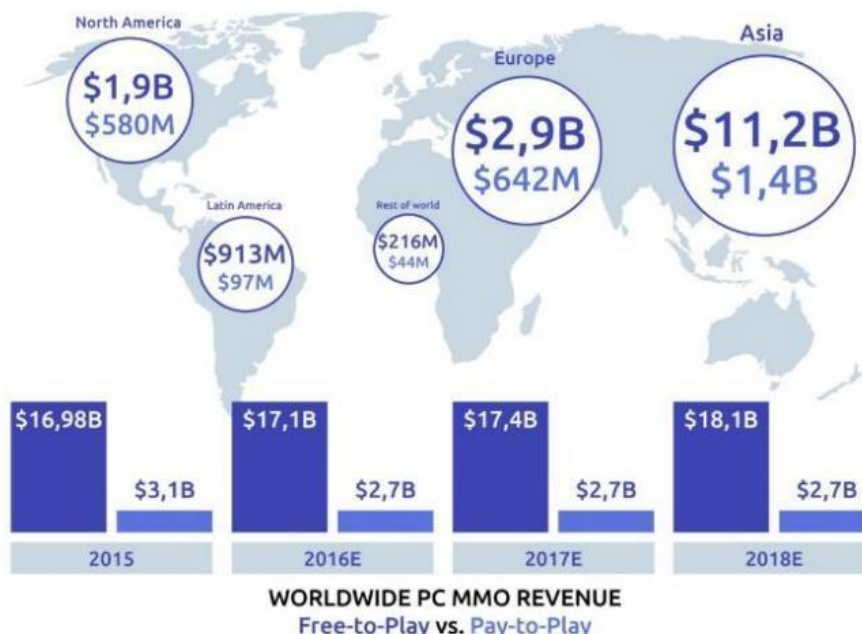
Источник: SuperData

В 2016 году на долю MMO игр приходилось 60% прибыли от продажи всех PC игр.

По мнению аналитиков компании NewZoo⁵, мировые доходы от монетизации многопользовательских онлайн-проектов будут стремительно расти.

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



Источник: SuperData

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

2 Популярныe платформы цифровой дистрибуции

Сегодня на рынке видеоигр успешно развиваются платформы цифровой дистрибуции. Данные из открытых источников указывают на наличие устойчивой тенденции роста аудитории и доходов популярных игровых платформ.

Платформа	Разработчик	Данные из открытых источников
STEAM	Valve	В 2016 году доходы платформы составили почти \$3,5 млрд ⁶ .
ORIGIN	Electronic Arts	Платформа внесла весомый вклад в выручку Electronic Arts, которая в 2016 составила \$2,9 млрд ⁷ .
UPLAY	Ubisoft	Заработала на цифровой дистрибуции €729 млн ⁸ , или чуть больше половины всех доходов компании. В предыдущем году этот показатель составил 32%.
KONGREGATE	Gamestop Corporation/MTG	По итогам 2017 года прибыль платформы, как ожидается, увеличится на \$50 млн. В 2017 году приобретена компанией MTG ⁹ .
GOG	CD Projekt	В 2016 году выручка компании составила \$38 млн ¹⁰ .

Стоит отметить, что с целью увеличения охвата аудитории разработчики стараются размещать свои проекты на разных платформах цифровой дистрибуции. При этом пользователи предпочитают выбирать для игры сервисы с наиболее удобным функционалом и дополнительными возможностями. В качестве примера можно привести Witcher 3 — игру, представленную как в Steam, так и в 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 Время для новой платформы

Настало время для появления принципиально новой платформы цифровой дистрибуции. Стойки зрения взаимодействия с разработчиками, существующие игровые платформы громоздки и медлительны. Рекламные опции либо недоступны, либо слишком дороги и неэффективны. Как правило, продвижение игр на платформах ограничивается выбором редакции, а продвижение на других площадках остается рискованным и дорогостоящим. В лучшем случае мотивационные программы для пользователей ограничиваются долей от платежей приведенных игроков, или (что чаще) строкой в рейтинге.

3.1 The Abyss как платформа цифровой дистрибуции нового поколения

The Abyss нацелена на разработку платформы цифровой дистрибуции нового поколения, на которой будут представлены игры всех жанров (приоритетным направлением станут Free2play MMO игры и криптоигры), включая игры AAA-класса. Основная особенность платформы The Abyss заключается в наличии мотивационных и многоуровневых реферальных программ, в рамках которых игроки смогут зарабатывать на игровых и социальных активностях, а также на чужих платежах в играх. Благодаря The Abyss, разработчики сократят маркетинговые расходы и также смогут получить дополнительный доход от реферальных платежей в других играх платформы.

Приоритетным внутренним механизмом взаимодействия на платформе станут токены ABYSS (протокол ERC20 на блокчейне Ethereum). Платформа будет представлена на Desktop (Windows, MacOS, Linux), Mobile (iOS и Android) и Web.

3.2 Ключевые особенности и потенциальные преимущества проекта

- Мощная многоуровневая реферальная программа, в рамках которой привлеченный разработчиком пользователь приносит ему доход (в токенах ABYSS) от всех платежей, совершенных в любой другой игре на платформе;
- Аналогичная реферальная система строится на виральности игроков, получающих токены ABYSS от платежей приглашенных ими друзей. Также игрок может зарабатывать токены ABYSS на различных активностях (достижения в играх, создание контента, внутренняя CPA-сеть и т.д.).

Платформа использует принцип многоуровневого маркетинга — максимальный доход получают те игроки и разработчики, которые раньше всех привлекли пользователя на платформу. Как итог: система ориентирована на привлечение и удержание пользователей с большим эффектом, чем в любой другой игровой среде.

- **Низкий порог вхождения в первый чек:** бивалютность — все операции можно совершать как в токенах ABYSS, так и фиатной валюте;

- **Удобство обращения с токенами:** вывод токенов на криптокошелек, в том числе в автоматическом режиме;
- **Экономия на маркетинге:** внутренняя CPA-сеть, основанная на использовании токенов ABYSS, позволяет обмениваться трафиком с другими разработчиками, получать и отдавать только релевантных пользователей;
- Геймификация сервиса Masternodes: система синдикатов.

3.3 Преимущества The Abyss для разработчиков

The Abyss предлагает разработчикам принципиально новую логику рекламного взаимодействия. Покупка и продажа друг другу целевого трафика напрямую и получение платежей даже от ушедших в игру конкурента пользователей сделают разработчиков своего рода партнерами. Фактически мы говорим об изменении модели взаимодействия с конкурентной на кооперативно-взаимовыгодную. Это, в свою очередь, способствует снижению расходов на конкурентную борьбу и обеспечивает соответствующий рост доходов разработчиков.

- Платежи принимаются как в токенах ABYSS, так и в фиатной валюте;
- Минимальная доля доходов от платежей пользователей на платформе для разработчика составляет 70%;
- За счет реферальных программ доля разработчика может превысить 100% в суммарном выражении;
- Разработчик может вывести платежи в токенах без сверок документов и ожидания конца отчетного периода;
- Свою долю разработчик может полностью получить в фиатах, независимо от того, в какой валюте платеж поступил на платформу;
- Разработчик уже на старте получает целевую аудиторию, в том числе генерирующую контент;
- Разработчик получает доступ к специализированной игровой статистике;
- Служба поддержки пользователей работает в режиме 24/7;
- Разработчик сам определяет, насколько глубоко будет интегрирована служба поддержки в его проект (3 уровня интеграции);
- Разработчик получает удобный и понятный механизм ротации своего трафика в любых играх платформы с помощью внутренней CPA-сети;

- Разработчик получает простой механизм привлечения трафика как в рамках самой платформы, так и за ее пределами;
- При работе с токенами ABYSS отсутствуют фрод и возврат платежей, характерные для оплаты фиатными методами;
- Возможность запуска собственных проектов в режиме alfa/beta версий для сбора мнений, тестирования и понимания направлений для улучшения игры в части контента и монетизации;
- Для удобства продвижения игры и защиты от недобросовестных конкурентов пользователям будет предложена исчерпывающая информация, включающая не только отзывы пользователей, но и оценки публикаций в профильной прессе и другие факторы;
- Пользователи не смогут удалять оставленные негативные комментарии, которые содержат ложь или клевету, после официального разъяснения ситуации от разработчиков;
- Открытые для всех разработчиков правила по бесплатному продвижению игр внутри платформы, к которым можно отнести, например, получение баннера на главной странице, слота во всплывающих окнах при запуске клиента, оценки проекта и других маркетинговых решений на платформе.

3.4 Преимущества The Abyss для игроков

Игрокам The Abyss также предлагает целую серию возможностей: реферальные вознаграждения, вознаграждения за игровые достижения, оплата за создание контента и многое другое.

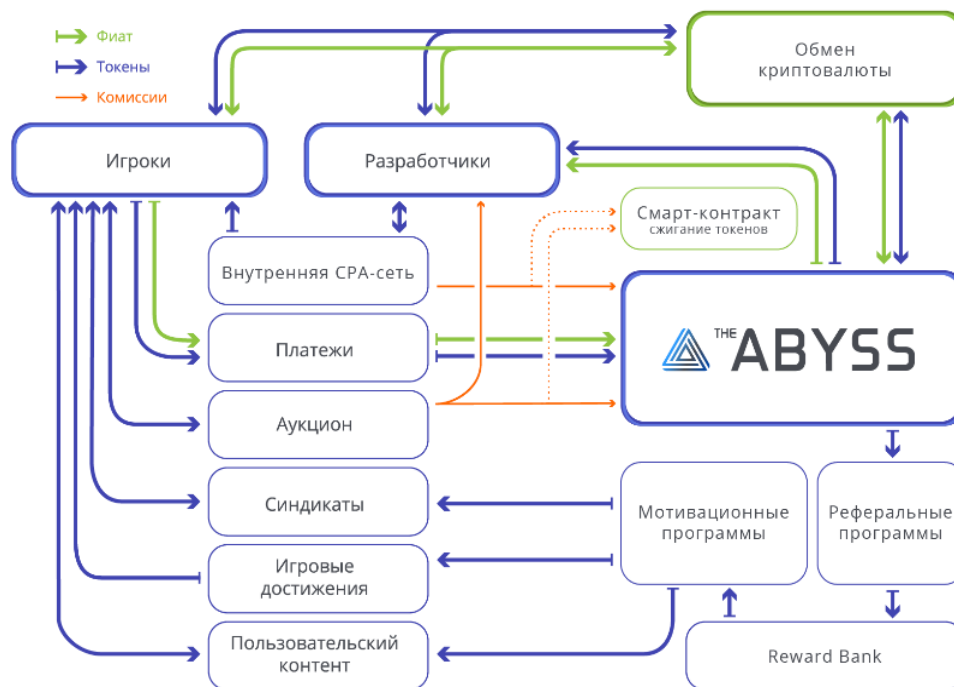
- Игрок получает доступ к большому количеству игр со всего мира на одной площадке;
- Для каждого пользователя предусмотрена собственная реферальная программа, в рамках которой его доход (выплачивается в токенах ABYSS) формируется в пятиуровневой реферальной цепочке от приглашенных пользователем друзей и привлеченных ими других участников;
- Заработок в токенах ABYSS на персональных и совместных игровых достижениях;
- Возможность монетизировать создаваемый контент (обзоры, стримы, гайды, комментарии, фан-арт);
- Дополнительный доход в токенах ABYSS на внутреннем аукционе;

- Игрок может заработать токены ABYSS, выполняя задания во внутренней CPA-сети от разработчиков;
- За пределами конкретной игры пользователи могут объединяться в синдикаты и дополнительно зарабатывать токены ABYSS на совместных активностях;
- По запросу токены ABYSS выводятся на личный Ethereum-кошелек пользователя;
- Внутренний оверлей для общения внутри игры с любыми пользователями платформы и быстрого доступа к её важным функциям;
- Возможность просмотра новостной ленты, включая достижения друзей в играх, их игровые сессии и прочие информационные поводы. Индивидуальные настройки приватности доступны для каждого пользователя;
- Гибкая индивидуальная система, благодаря которой пользователь видит только то, что ему необходимо;
- Включаемый счетчик FPS и данные о качестве интернет-соединения позволят получить информацию о том, насколько хорошо игра работает на PC пользователя;
- Достижения делятся на несколько типов, отражающих сложность их получения, награду для пользователя и влияние на рейтинг игрока;
- Автоматическое обновление игр позволит игроку не заботиться об актуальности версий, а возможность ограничивать скорость загрузки необходимых файлов обеспечит комфортную работу для пользователей с низкоскоростным подключением. Автообновление можно будет настроить по расписанию, или просто отключить;
- Режим гибернации позволит освободить ресурсы компьютера, когда клиент работает в фоновом режиме, или когда пользователь находится в игре;
- Режим “Вне сети” позволит игроку сохранить доступ к некоторым функциям платформы даже при отсутствии интернет-соединения;
- В сессионных играх пользователь сможет получить данные обо всех игроках, с которыми он взаимодействовал по ходу игры, чтобы завести новых друзей;
- Снимки экрана и видеозахват игрового процесса позволят запечатлеть любые важные для игрока моменты. Пользователь сможет настроить качество снимков и видео, горячие клавиши и место для сохранения памятных моментов с указанием даты и времени;

- Возможность объединять компьютеры в виртуальную локальную сеть, даже если они расположены на удаленном расстоянии друг от друга (в разных городах, странах и даже континентах). Это позволит играть с друзьями, у которых не работают или недоступны официальные игровые сервера;
- Удобный поиск пользователей для добавления в друзья — по уникальному ID, nickname, почтовому адресу и другим параметрам.

4 Структура платформы и базовые сервисы

The Abyss — это целая экосреда, которая состоит из множества взаимосвязанных элементов.



Единая система авторизации. Функционал единой системы авторизации (включая социальные сети) позволяет легко подключиться к платформе и получить доступ ко всем возможностям сервиса. Двухфакторная авторизация и возможность включения блокировки по IP обеспечивает дополнительную защиту пользовательских аккаунтов.

Единый биллинг и бивалютность. Единая система приема платежей с помощью надежных платежных сервисов. Поскольку блокчейн это сравнительно новая технология, которая еще не получила широкого распространения, бивалютность остается необходимым инструментом для каждой игры. Разработчики смогут принимать платежи в свои игры как в привычной фиатной валюте, так и в токенах ABYSS, которые будут

обладать рядом преимуществ для всех участников платформы, открывая для них дополнительные возможности.

Служба поддержки. За счет наличия круглосуточной службы поддержки естественный отток пользователей снижается. Чем глубже служба поддержки интегрирована в игру, тем выше лояльность игроков. Мы обеспечиваем двуязычную поддержку пользователей в проектах Destiny.Games в режиме 24/7 уже сейчас. По мере необходимости языковой пакет службы поддержки будет расширен. Мы предлагаем три степени интеграции в проект: базовая, продвинутая и полный пакет. Сотрудники службы поддержки могут ответить в том числе и на игровые вопросы конкретного проекта.

Прозрачная система статистики и отчетности. Начинающие разработчики не всегда умеют собирать и интерпретировать игровые метрики, чтобы использовать полученную информацию для развития своих игровых проектов. Самые востребованные метрики в игровой индустрии и удобные формы отчетности будут предложены каждому проекту сразу после интеграции. Мы запрашиваем у проекта всего несколько базовых событий, которые самостоятельно интерпретируем, формируя для разработчика развернутые отчеты, включающие аналитические прогнозы. Единообразие сбора данных по каждому проекту исключает разночтения при составлении статистики. В каждом проекте ARPU, MAU, LTV и прочие метрики будут считаться одинаково.

Форум. Общее пространство для общения всех участников нашей игровой экосистемы. Мы планируем создать собственный форум для всех игр платформы, где каждый пользователь сможет выбрать интересующие его темы.

Форум позволит разработчикам и подрядчикам решать любые вопросы: от поиска локализаторов и маркетологов, до найма сотрудников в любой стране мира. Игроки смогут напрямую пообщаться с разработчиками и предложить им свои услуги. В рамках платформы планируется верифицировать подрядчиков, чтобы выбор партнеров для сотрудничества был максимально продуктивным.

4.1 Личный кабинет разработчика и персонализация

Личный кабинет разработчика будет включать открытый (публичный) и закрытый разделы.

В закрытом разделе будут видны: отчетность по всем играм разработчика, действующие рекламные офферы и начисления от реферальных программ. Фактически закрытый раздел станет для каждого разработчика центром управления своими играми, трафиком и аудиторией.

Открытый раздел — это уникальная страница разработчика. При желании ее можно будет персонализировать до уровня корпоративного сайта: размещать новости, анонсы, конкурсы, голосования, объявления и общаться с аудиторией.

4.2 Личный кабинет игрока и персонализация

ММО игры, на дистрибуции которых мы планируем сфокусироваться, отличаются исключительной социализацией. Виральные связи между игроками в ММО проектах настолько сильны, что локальные игровые сообщества не распадаются даже после закрытия очередного проекта и находят новую площадку для совместной игры.

Это означает, что игрокам гарантированно понадобятся персонализированные личные страницы для присутствия и общения на платформе. В личном кабинете игрока будет представлена информация по всем финансовым операциям, актуальный баланс и выгодные предложения офферов по установленным играм, реализована возможность подключения Ethereum-кошелька и заказа вывода токенов ABYSS, доступна полная статистика по всем реферальным и мотивационным программам, актуальные курсы вознаграждений за игровые достижения, функционал прямого общения с реферальными игроками, друзьями и многое другое.

Открытый раздел личного кабинета — это место для персонализации и самовыражения, общения и публикации персональных достижений.

5 Система статистики

Существующие на большинстве платформ цифровой дистрибуции системы аналитики оценивают только платежи и поведение трафика до входа в проект. Все остальные метрики, как правило, остаются за кадром. Опытные разработчики понимают значение статистики и аналитики для игрового проекта, в котором даже смена иконки игрового магазина может существенно изменить конверсию в платеж.

5.1 Описание системы и значение

ММО проект не может существовать без аудитории, которую до входа в игру принято называть трафиком. Поведение трафика измеряется с момента показа рекламного материала до ухода из игры. Каждый шаг по удержанию пользователя зафиксирован разными конверсиями, оптимизируя которые разработчик может снизить расходы на трафик в несколько раз.

Аналитика игрового проекта может составлять до трети программного кода. Эффективная система статистики и аналитики требует глубокой интеграции в проект, когда каждое действие пользователя фиксируется в базах данных.

Все игровые проекты уникальны: своя игровая экономика, системы мотивации, игровые задания, предметы. Тем не менее, у большинства проектов есть общие метрики, основанные на базовых событиях, свойственных именно игровым проектам, которые собираются, интерпретируются платформой и возвращаются разработчику в виде удобных таблиц и графиков с расшифровками и прогнозами.

Все нижеперечисленные в таблице возможности уже реализованы в Destiny.Games и постоянно совершенствуются, исходя из потребностей игрового маркетинга. Простая интеграция и максимально подробный анализ поведения игроков предоставляются каждому разработчику сразу после подключения к платформе.

Наименование	Описание
Сводная статистика и прогнозы	Краткий отчет с минимальным количеством данных. Число регистраций и сумма платежей за сутки. Итоговые значения, данные за прошлый месяц и прогноз на текущий.
Отчет по регистрациям	Полная статистика по входящему (внешнему) трафику в проект и внутренней CPA-сети. Показы, клики, плательщики, переходы по уровням, конверсии, разделение по когортам и т.д.
Базовые метрики проекта	Ежедневный сводный отчет. Статистика онлайн, ARPU, ARPPU, MAU, DAU, ADAU, CCU, количество платежей, процент плательщиков, количество платежей на одного пользователя (в день, в неделю, в месяц). Фильтрация по когортам, группировка и т.д.
Отчет ROI	Оценка окупаемости трафика, приведенного в определенный период, с возможностью фильтрации по когортам в коротких и длинных периодах от момента каждой регистрации.
Отчет по партнерам	Оценка количества и качества трафика с возможностью сравнения поведения трафика от всех партнеров/офферов одновременно.
Отчет ROI (календарный)	Оценка окупаемости трафика с привязкой к календарным периодам с одновременной оценкой ROI по партнерам.
Отчет по возвратам	Отчет для оценки маркетинговых активностей, направленных на возврат пользователей. Позволяет сравнить количество вернувшихся пользователей по фиксированным периодам после возвращения и увидеть платежи пользователей после возвращения.
Отчет по оттокам	Позволяет оценить естественные потери аудитории.
Retention	Классический отчет по удержанию пользователей.
Отчет по KPI	Позволяет оценить качество трафика в разрезе различных конверсий по когортам и периодам.

LT, LTV, прогнозы	Отчет, позволяющий фиксировать в общем и по когортам среднее время жизни игрока LT, совокупный доход с каждого пользователя за все время жизни LTV и формировать прогнозы по периодам от нескольких дней.
Специализированные отчеты	Под отдельные категории игр, например, сессионные или коллекционные, могут потребоваться специализированные отчеты, которые разрабатываются уже сейчас.
Дополнительные отчеты	По мере развития платформы мы планируем создать настраиваемые индивидуальные отчеты для каждого разработчика.

6 Экономика платформы The Abyss

Мы выпускаем ограниченное количество токенов ABYSS. 1/3 комиссии платформы за аукцион и внутреннюю CPA-сеть мы будем сжигать через смарт-контракт.

6.1 Приоритет токенов ABYSS

В целях популяризации токенов ABYSS на платформе мы вводим дополнительные бонусы при обращении с токенами, а именно:

- Выплаты разработчику доли платежей в токенах ABYSS производятся по запросу или в автоматическом режиме;
- Стоимость покупок в токенах ABYSS ниже;
- Внутренняя CPA-сеть функционирует только в токенах ABYSS;
- Все реферальные и мотивационные программы оплачиваются только в токенах ABYSS;
- Аукцион игровых предметов и предметов платформы принимает только токены ABYSS;
- Система синдикатов работает только с токенами ABYSS;
- Система вознаграждений за создание контента использует для расчетов только токены ABYSS;
- Токены ABYSS можно свободно передавать друзьям из числа пользователей платформы;
- При оплате игровых покупок токенами ABYSS пользователям предоставляется скидка за счет платформы, что делает их использование выгоднее фиатных валют.

6.2 Распределение платежей пользователей

После взимания комиссии платежных агрегаторов и вычета налогов каждый платеж пользователя распределяется следующим образом: разработчик получает 70%, остальные 30% получает платформа.

6.3 Система вознаграждений

6.3.1 Реферальная программа

1/3 чистого дохода платформы от платежей пользователей распределяется на реферальную программу следующим образом:

ТАБЛИЦА РЕФЕРАЛЬНЫХ ДОХОДОВ	
4%	от платежей рефералов 1-го уровня
2%	от платежей рефералов 2-го уровня
2%	от платежей рефералов 3-го уровня
1%	от платежей рефералов 4-го уровня
1%	от платежей рефералов 5-го уровня

Пользователь считается рефералом игры в том случае, если для него как игрока эта игра стала первой на платформе (после регистрации), и он еще не является чьим-либо рефералом. Разработчик игры получает процент со всех платежей, совершаемых этим игроком, а также его действующими и будущими рефералами (в общей сложности 5 уровней), в любой другой игре на платформе.;

Разработчик получает дополнительный процент от всех платежей не только своего игрока, но и всех приглашенных им рефералов на 5 уровней в глубину в любой другой игре платформы;

Привлекая всего одного нового лояльного пользователя платформы, который в дальнейшем приведет своих друзей, каждая игра формирует себе целую сеть реферальных платежей, получаемых со всех других игр платформы;

Игрок получает процент от платежей всех пользователей платформы, которых он пригласил по реферальной ссылке на 5 уровней в глубину. Приглашенные игроки начинают формировать собственные реферальные цепочки. Если приглашенный игрок пришел на платформу самостоятельно, не по чьей-либо реферальной программе, основателем реферальной цепочки становится первая игра, в которую он зашел поиграть. F2P MMO игры — это особый тип игр, в котором игроки для того, чтобы выделиться, тратят

сотни тысяч, а порой и миллионы долларов¹¹. По теории шести рукопожатий¹², согласно которой любые два человека на Земле разделены не более, чем пятью уровнями общих знакомых, у каждого игрока на платформе The Abyss есть шанс заполучить в свою реферальную сеть именно такую крупную рыбу. А при удачном стечении обстоятельств — целую стаю китов¹³.

За счет точечных усилий отдельных разработчиков и платежей от рефералов в других играх суммарная выплата разработчику в пересчете на доход игры может превысить 100%.

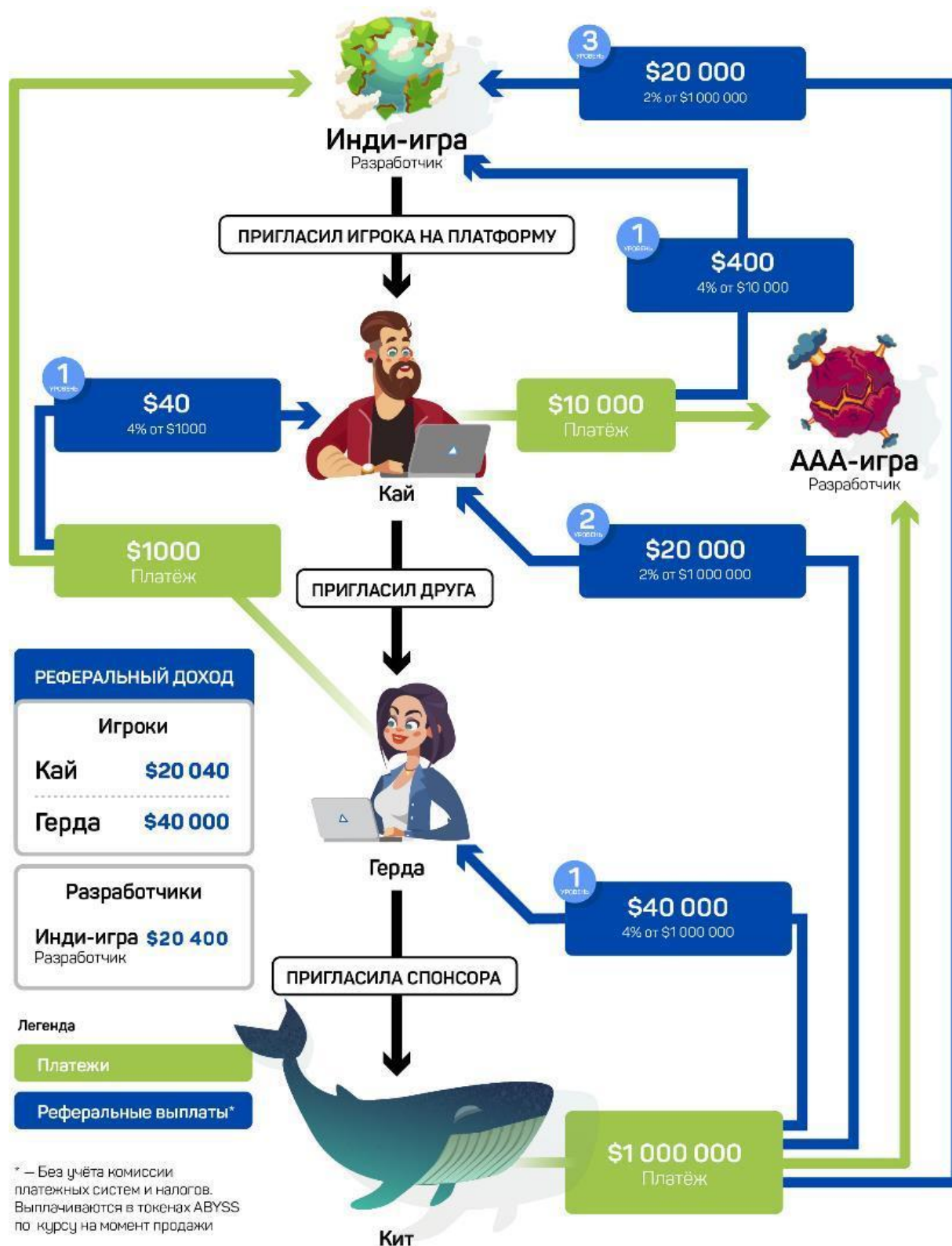
Как это работает: Разработчик получает 70% каждого платежа в его игре, остальные 30% поступает платформе. 1/3 нашего чистого дохода от платежей в играх мы перечисляем на реферальную программу. Пользователи получают на свой счет дополнительное количество бонусных токенов ABYSS, равное 4%, 2%, 2%, 1% и 1% объема покупки их рефералов 1-5 уровней.

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

¹² Теория шести рукопожатий — теория, согласно которой любые два человека на Земле разделены в среднем лишь пятью уровнями общих знакомых и, соответственно, шестью уровнями связей.

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

Пример: Герда платит \$1000 в инди-игре. Кай, для которого она является рефералом 1-го уровня, получает 4% от этой суммы, или \$40.



6.3.2 Мотивационные программы

Мотивационные программы финансируются из Reward Bank, который формируется из:

- Остаток бюджета от прерванных реферальных цепочек;
- Резервный фонд (предназначен для выплаты вознаграждений игрокам в рамках мотивационных программ с целью обеспечения быстрого развития экосистемы на ранней стадии работы платформы).

Предварительное распределение Reward Bank выглядит следующим образом:

- 60% — Игровые достижения (личные и совместные);
- 25% — Синдикаты (Masternodes);
- 15% — Создание контента.

После того как Резервный фонд будет израсходован, а также при недостатке средств, поступающих от прерванных реферальных цепочек с целью финансирования мотивационных программ, команда The Abyss может по своему усмотрению (но не ранее 1 января 2020 года) изменить условия получения выплат за 2–5 реферальные уровни и процент, направляемый на финансирование мотивационных и реферальной программ.

6.4 Игровые достижения

В ММО проектах игрока можно удерживать годами. Одним из способов удержания игроков остаются игровые достижения. Из Reward Bank регулярно производятся выплаты всем пользователям за личные игровые достижения. Размер выплат за каждое личное достижение пропорционален доходу конкретной игры и зависит от общего количества достижений данного уровня редкости, полученных в этот день на всей платформе. Размеры вознаграждений за достижения и неигровые активности (синдикаты и создание контента) зависят от суточного размера Reward Bank.

6.5 Синдикаты (Masternodes)

Синдикаты — это механизм объединения игроков, не всегда связанных одной игрой, а также дополнительный способ монетизации социальной активности на платформе, основанный на технологии блокчейн. Синдикат — это совместная игровая активность, позволяющая получать дополнительный доход в зависимости от рейтинга синдиката. На рейтинг синдиката влияют три показателя каждого участника:

- Объем токенов ABYSS, размещенных в хранилище синдиката;
- Срок хранения каждой партии токенов;

- Персональный рейтинг каждого участника синдиката, который формируется из суммы мотивационных начислений.

Регулярно каждому участнику начисляются особые бейджи, тип которых зависит от рейтинга синдиката. Все бейджи платформа выкупает из бюджета Reward Bank.

Дополнительно рейтинг синдиката влияет на персонализацию личной страницы каждого участника (оформление, элементы социализации, ранг, смайлики и эмодзи, дополнительные опции, в том числе вес Like/Unlike и многое другое).

6.6 Создание контента

Для поддержания интереса к игре и формирования общественного мнения существует много механизмов: статьи, стримы, обзоры, гайды, фан-арты, видеоролики и творческие рассказы — все это может быть должным образом оценено и вознаграждено платформой и самими пользователями, благодаря технологии блокчейн. В интерфейсе публикации любого материала будут доступны две опции:

- Like/Unlike, которые можно монетизировать;
- Возможность получить токены ABYSS от других пользователей в качестве награды за качественный контент.

Платформа оценивает каждую публикацию как соотношение лайков и дизлайков. При этом значение имеет в том числе рейтинг пользователя, который оценил публикацию. Так, лайк пользователя с высоким рейтингом оценивается намного выше, чем лайк только что зарегистрированного игрока с нулевым рейтингом.

На основе оценки автору публикации выдаются специальные бейджи платформы разного номинала, которые необходимо объединить в коллекцию. Раз в сутки платформа выкупает выставленные к выводу коллекции, исходя из доли суточного Reward Bank. При этом любой пользователь может свободно купить или продать любые типы бейджей на аукционе платформы.

6.7 Аукцион

Аукцион — это площадка, на которой можно купить или продать игровые предметы или неигровые бейджи разных типов за токены ABYSS. Комиссия за транзакции при этом минимальна и распределяется следующим образом: 3% от суммы транзакции уходит платформе, 5% — начисляется игре.

7 Внутренняя CPA (Cost Per Action) сеть

В рамках The Abyss для разработчика будет реализован универсальный рекламный кабинет для привлечения целевого (заинтересованного в играх) трафика со следующими возможностями:

- Предложение собственного трафика другим играм;
- Покупка трафика из других игр по понятным таргетингам и офферам;
- Привлечение внешнего трафика с подключением лидов к внутренней системе статистики.

За внутренний трафик взимается 10% комиссии в токенах ABYSS. Инструменты для работы с внешним трафиком предоставляются бесплатно.

Функционально внутренняя CPA-сеть выглядит как витрина с доступными вариантами офферов, которые размещают разработчики, предлагая другим играм и отдельным игрокам подключиться к работе с трафиком. В каждой игре назначается тип и таргетирование оффера.

7.1 Система реферальных ссылок

Любой проект после запуска начинает активную рекламную кампанию с разной глубиной охвата. Можно использовать рекламные сети, блогеров, медийную рекламу на специализированных ресурсах и прочее.

Чтобы не усложнять жизнь разработчику и вести аналитику трафика проекта в одном месте, мы предоставляем классическую систему реферальных ссылок, генерируемых системой. Разработчик сможет полноценно анализировать свои рекламные кампании, в том числе расходы на рекламные размещения на других ресурсах. Полный срез метрик будет транслироваться в систему, чтобы все необходимые показатели (в частности, ROI), считались глобально по проекту. Дополнительно разработчику будет доступна опция создания офферов по внешним KPI для автоматического расчета метрик.

В рамках внутренней CPA-сети для разработчиков будет реализован механизм размещения офферов, по которым они готовы покупать трафик внутри платформы как у других проектов, так и у игроков на равных условиях. Разработчик может задать требования к трафику: сеттинг игры, платежеспособность, рейтинг игрока на платформе, его игровая или социальная активность, а также выбрать тип рекламного оффера, загрузить рекламные материалы. Назначить цену за каждый оффер можно будет только в токенах ABYSS. В свою очередь, заинтересованный в оффере проект сможет поделиться тем трафиком, который для него больше не актуален, например, если пользователь не заходил в игру длительное время или не совершал платежей.

7.2 Мотивированный трафик

Мотивированный трафик не самый эффективный, ввиду того, что конверсия мотивированного трафика в активных игроков крайне мала. Маркетологи изобретают сложные цели мотивированных офферов, полагая, что потенциальный игрок втянется в проект по мере выполнения сложного задания. Сложные офферы, безусловно, повышают конверсию, но по качеству однозначно находятся ниже большинства типов трафика. Одна из причин этой проблемы заключается в том, что зачастую к мотивированному офферу может подключиться любой желающий — даже тот, кто в играх вообще не заинтересован.

В рамках внутренней CPA-сети игровые цели будут выполнять игроки платформы, поэтому конверсия в играющего игрока по факту достижения оплачиваемой цели будет выше.

7.3 Рассылки

Для полноценного функционирования платформы необходим собственный почтовый сервис. Во внутренней CPA-сети разработчики смогут заказать таргетированную рассылку по пользователям, которых предоставляет другой разработчик. При этом данные пользователей не передаются принимающей стороне.

7.4 Медийная реклама

Разработчики смогут заказать медийное размещение материалов. Для этого предусмотрено несколько рекламных позиций: баннеры на личных страницах, брендрование специализированных разделов форумов, нестандартные рекламные форматы.

7.5 Контент

Разработчики могут заказать создание контента в рамках внутренней CPA-сети по специальному брифу, либо напрямую вознаградить токенами ABYSS автора интересной публикации.

8 Команда проекта

Платформа цифровой дистрибуции The Abyss создается специалистами российской компании Destiny.Games, которая уже 10 лет осуществляет полный цикл запуска и управления игровыми проектами, разрабатывает собственные MMO игры, издаёт и локализует в регионе СНГ браузерные и клиентские игры других разработчиков, в том числе клиентские игры AAA-класса.

Основная команда:



Konstantin [Sephiroth] Boyko-Romanovsky

FOUNDER

Более 17 лет опыта в индустрии видеоигр. Основатель компании Destiny.Games. Успешный блокчейн-инвестор, криптоэксперт и технологический предприниматель.



Vladimir Kurochkin

PRESIDENT

В индустрии видеоигр более 12 лет, обладает значительным опытом в области разработки и управления проектами. Работая в Destiny.Games, прошёл путь от администратора интернет-проектов до президента.



Artem [Shanni] Veremeenko

EXECUTIVE PRODUCER

Исполнительный продюсер, ведущий гейм-дизайнер и сценарист с опытом работы более 14 лет в индустрии видеоигр. Автор F2P игры "Ботва Онлайн". В Destiny.Games работает с момента основания компании в 2008 году.



Evgeny Petrov

CHIEF MARKETING OFFICER

Более 8 лет опыта работы в сфере маркетинга и свыше 2 лет в игровой индустрии. До прихода в Destiny.Games работал в крупнейшей российской ИТ-компании Mail.ru Group, где участвовал в запуске таких проектов, как Revelation, PUBG, Eternal и др.



Stanislav [Madminder] Kuzin

VP OF PLATFORM DEVELOPMENT

20 лет руководит созданием отказоустойчивых и масштабируемых информационных систем. Эксперт по разработке web-проектов. Пришел в компанию в феврале 2018 года, чтобы возглавить разработку портала. До этого более 10 лет работал в компаниях Social Discovery Ventures и Acronis Inc.



Vladimir [Vampkill] Martynov

CHIEF TECHNICAL OFFICER

Программированием занимается с 1987 года, администрированием Unix-систем – с 1993 года. Более 17 лет работает с highload-проектами и 14 лет – в gamedev в роли технического директора.

**Albert Tugushev****HEAD OF SOFTWARE ENGINEERING DEPARTMENT**

Более 10 лет занимается разработкой высоконагруженных систем в индустрии видеоигр. В Destiny.Games работает с 2011 года. Последние три года руководит отделом разработки. До этого работал в таких компаниях, как Mail.ru и РБК.

**Sergey Zakharchenko****SYSTEM ARCHITECT**

Сергей имеет степень Магистра наук в области прикладной математики и физики (МФТИ). Автор нескольких патентов по программной архитектуре и аппаратным средствам, а также множества публикаций в области математики и вычислительной техники. Последние 10 лет занимается проектированием и разработкой масштабируемых B2B и B2C IT систем.

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

Занимается разработкой ПО более 14 лет. Специализируется на backend разработке проектов полного цикла. Имеет богатый опыт управления командами разработки, организации процессов и ведения проектов с нуля.

**Stepan Leshchenko****ART DIRECTOR**

Дизайнер и геймер с 15 летним стажем, техническим образованием и структурным мышлением. Участвовал в стрит-арт проектах в составе группы ZUK CLUB.

**Anton Chertikovtzev****MAINTENANCE DIRECTOR**

Специалист в области обеспечения и поддержания работоспособности игровых серверов с 14-летним опытом. В Destiny.Games работает с 2010 года.

**Evgeny Kharchenko****HEAD OF CUSTOMER SERVICE**

Более 10 лет проработал в HoReCa, где прошел путь от обслуживающего персонала до топ-менеджера. С 2014 года возглавляет службу клиентской поддержки Destiny.Games.

9 Roadmap

III кв. 2008. Основание игровой компании Destiny.Games.

III кв. 2016. Идея создания нового современного игрового портала.

II-III кв. 2017. Тестирование возможностей интеграции блокчейн-технологии в новую концепцию.

IV кв. 2017. Представление концепции The Abyss – платформы цифровой дистрибуции нового поколения.

I кв. 2018. Презентация концепции DAICO¹⁴ – инновационной модели сбора средств.

II кв. 2018. Представление прототипа платформы The Abyss. Образование The Abyss LTD, компании-эмитента токенов ABYSS, зарегистрированной на Мальте. Проведение Token Sale. Начало разработки платформы. Презентация концепта The Abyss разработчикам.

III-IV кв. 2018. Активная разработка платформы. Юридическая и финансовая подготовка к запуску проекта. Партнерские соглашения с игровыми проектами.

I кв. 2019. Первая версия платформы со стартовым пакетом игр. API для интеграции проектов. Единый бивалютный биллинг. Единая система авторизации. Первая итерация многоуровневых реферальных программ.

II-IV кв. 2019. Активное развитие платформы: увеличение количества подключенных проектов; создание систем персонализации и социализации; реализация подробной системы отчетности; внутренняя CPA-сеть.

I-IV кв. 2020. Расширение функционала платформы: мотивационные программы; функционал генерации и оценки контента; аукцион; синдикаты; совместные игровые достижения.

2021 и далее. Подключение краудфандинговой площадки. Экспоненциальное развитие игровой платформы.

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

10 Ссылки

1	Блокчейн	Блокчейн - выстроенная по определённым правилам непрерывная последовательная цепочка блоков (связный список), содержащих информацию.
2	Криптоигры	https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/
3	Cost Per Action	Cost Per Action - модель оплаты интернет-рекламы, при которой оплачиваются только определённые действия, например, продажа, нажатие или отправка формы (т.е. запрос контакта, подпись на рассылку новостей, регистрация и т.д.).
4	Прогноз роста рынка (SuperData)	https://ru.pinterest.com/pin/722757440171932573/
5	Отчёт NewZoo	http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf
6	Доходы платформы Steam в 2016 г.	https://galyonk.in/steam-sales-in-2016-def2a8ab15f2
7	Годовой отчёт Electronic Arts	http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844x0x947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-F2A77573681B/2017_Proxy_Statement_and_Annual_Report_-_FINAL.PDF
9	Годовой отчёт Ubisoft	https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal_tcm99-290721_tcm99-196733-32.pdf
10	MTG приобретает Kongregate	https://www.mtg.com/press-releases/mtg-to-acquire-u-s-cross-platform-games-publisher-developer-kongregate/
11	Годовой отчёт 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
12	Траты в играх	http://toucharcade.com/2016/10/14/free-to-play-whales-are-now-boycotting-spending-in-games-to-get-changes
13	Теория шести рукопожатий	Теория шести рукопожатий — теория, согласно которой любые два человека на Земле разделены в среднем лишь пятью уровнями общих знакомых и, соответственно, шестью уровнями связей.
14	F2P «киты»	http://www.adweek.com/digital/infographic-whales-account-for-70-of-in-app-purchase-revenue/
15	Описание концепции DAICO	https://ethresear.ch/t/explanation-of-daicos/465