

The Abyss

Teknik Bülten

İçerikler

Feragat	3
Özet	7
1. Abyss'in çalışacağı Pazar	8
1.1 MMO (Çok KullanıcıliOnline) Oyunlar	8
2 Güncel Dijital Dağıtım Platformları	10
3 Yeni bir platform zamanı	11
3.1 Bir Sonraki Nesil Dijital Dağıtım Platformu Olarak Abyss.	12
3.2 Projenin Anahtar Nitelikleri ve kullananlara sağlayacağı yararlar:.	12
3.3 Abyss'in Geliştiriciler İçin Avantajları	12
3.4 Abyss'in Oyuncular İçin Avantajları	14
4 Platform Yapısı ve Temel Hizmetler	16
4.1 Geliştiricinin Kişisel Hesap Bölümü ve Kişiselleştirme	17
4.2 Oyuncu Kişisel Hesap Bölümü ve Kişiselleştirme	17
5 İstatistik Sistemi	18
5.1 Sistem Açıklamaları ve Terimler	18
6 Abyss Platformunun Ekonomisi	20
6.1 ABYSS tokenlerinin önceliği	20
6.2 Kullanıcı Ödemelerinin Dağılımı	20
6.3 Kripto Ödül Ekosistemi	20
6.3.1 Yönlendirme Programı	20
6.3.2 Motive Edici Programlar.	22
6.4 Oyun Başarıları	23
6.5 Sendikalar (Masternodes)	23
6.6 İçerik Yaratıcılar.	24
6.7 Açık arttırma	24
7 Dahili CPA (Aksiyon Başına Maliyet) Ağı	24
7.1 Referans Link Sistemi	25
7.2 Motivasyonlu Trafik	25
7.3 E-posta Promosyonu	26
7.4 Medya reklamcılığı.	26
7.5 İçerik.	26
8 The Abyss Takımı	26
9 Yol Haritası	29
10 Referanslar	30

Feragat

BU BEYAZ BÜLTENDE YER ALAN BİLGİLER ABYSS TOKEN PROJESİNDE YER ALABİLECEK POTANSİYON TOKEN SAHİPLERİ İÇİN MEVCUTTUR. AŞAĞIDA YER ALAN BİLGİLER TAM KAPSAMLI OLMAYABİLİR VE SÖZLEŞMEYLE GERÇEKLEŞTİRİLMİŞ HERHANGİ BİR BAĞLANTININ PARÇASI DEĞİLDİR. BÜLTENİN ASIL AMACI POTANSİYEL ABYSS TOKEN ALICILARINA BU YOLDA BİR FİKİR KAZANDIRMAK VE BAHSİ GEÇEN ÜRÜNÜ ANALİZ EDEREK BU ÜRÜNÜ ALIP ALMAMALARI KONUSUNDA BİR FİKİR EDİNMELERİNE YARDIMCI OLMAKTIR.

BU BÜLTENDE VE BAHSİ GEÇEN BELGELERDE ADI GEÇMEYEN HİÇBİR SATICI, BROKER VEYA FİRMA TARAFINDAN GÖREVLENDİRİLMİŞ KİMSE, FİRMA ADINA REKLAM, BİLGİLENDİRME VEYA SUNUM YAPAMAZ. EĞER YAPILIRSA DA, BU EYLEM FİRMAYLA BAĞDAŞTIRILAMAZ.

BU BEYAZ BÜLTEN BİR REKLAM NİTELİĞİ TAŞIMAMAKTADIR VE FİRMAYI TEMSİL EDEN HERHANGİ BİR YETKİDEKİ HERHANGİ BİR KİŞİ TARAFINDAN ABYSS TOKENİ SATMAK İÇİN BİR TEKLİF VEYA BİR DAVET OLARAK KULLANILAMAZ: (I) BÖYLE BİR DURUMDA O TEKLİF VEYA DAVET İZİNSİZ YAPILMIŞTIR; VEYA (II) BU TEKLİFİ VEYA DAVETİ GERÇEKLEŞTİREN KİMSE BUNU YAPACAK NİTELİĞE SAHİP DEĞİLDİR; VEYA (III) BU YAPILAN TEKLİF VEYA DAVET YASAL DEĞİLDİR. BU BEYAZ BÜLTENİN DAĞITIMI BELİRLİ SINIRLANDIRMALARA TABİ TUTULMUŞTUR VE BUNA BAĞLI OLARAK BU SINIRLAMAYA DAHİL OLAN KİMSELERİN BU SINIRLAMALARI İNCELEMELERİ GEREKMEKTEDİR.

BU BEYAZ BÜLTEN VE TEKLİFTEKİ, ABYSS TOKENLERİNİN SATIŞI VEYA TESLİMATI İMA EDİLDİĞİ GİBİ TEFSİR EDİLEMİYEBİLİR: (I) BU BEYAZ BÜLTENDEKİ BİLGİLER PAYLAŞILDIĞI TARİHE MÜTEAKİP TUTARLIDIR; VEYA (II) BAHSİ GEÇEN TARİHTEN İTİBAREN ŞİRKETİN FİNANSAL POZİSYONUNDA ÖNEMLİ BİR OLUMSUZ DEĞİŞİKLİK OLMAMIŞTIR; VEYA (III) BU BEYAZ BÜLTENDE PAYLAŞILAN BİLGİLER YAYINLANDIĞI GÜNE KADAR GÜNCELDIR VEYA, EĞER FARKLIYSA, BEYAZ BÜLTENDE BAHSEDİLDİĞİ GÜNE KADAR GEÇERLİDİR.

ABYSS TOKENİN SATIN ALIMI MÜKELLEFLERİN PARASINI KISMEN VEYA TAMAMEN RİSKE MARUZ BIRAKABİLİR. MÜKELLEFLER HERHANGİ BİR KARAR VERMEDEN ÖNCE AŞAĞIDA BELİRTİLEN BÜTÜN BİLGİLERİ OKUMALI VE UYGUN TAVSİYELERİ ALMALIDIR. VERGİ MÜKELLEFİ, BU TARZDAKİ BİR PROJEYE KATILIM SAĞLAMADAN ÖNCE, HER ZAMAN BAĞIMSIZ BİR GÖRÜŞ ALMALIDIR. VERGİ MÜKELLEFİ YAPTIĞI KATILIMDAKİ POTANSİYEL RİSKİN FARKINDA OLMALI VE ABYSS TOKENLARI, ŞİRKET VE BU BEYAZ BÜLTEN HAKKINDAKİ BÜTÜN KARARLARINI KENDİ BAĞIMSIZ DANIŞMANLARIYLA BİRLİKTE DİKKATLİCE DÜŞÜNEREK VERMELİDİR.

BU DÖKÜMANI ELİNDE BULUNDURAN KİŞİ VE KURUMLAR İÇİN YARGILAMA YETKİSİ ALANINDAKİ KANUNLAR, YÖNETMELİKLER VE UYGULAMALAR HAKKINDA YAPILACAK BÜTÜN GÖZETLEME VE UYGULAMA İŞLEMLERİ KURUM VE KİŞİYE AİTTİR. VERGİ MÜKELLEFLERİNİ

BİLGİLENDİRMEK AMAÇLI, VERGİ KONUSUNDA YAPACAKLARI BÜTÜN BAŞVURULAR, İTİBARI VE KARŞILIKLI DEĞİŞ-TOKUŞLAR DAHİL, KENDİ ÜLKELERİNDEKİ SINIRLAMALARA TABİDİR.

ÜÇÜNCÜ PARTİ ŞAHIS VEYA FİRMALARIN MALTA'DA VEYA BAŞKA BİR ÜLKEDE BU CRYPTO PARANIN SATIŞINI SAĞLAMASI VEYA BU BEYAZ BÜLTENİN DAĞITIMINI YAPMASI DURUMUNDA, EYLEMİN GERÇEKLEŞTİĞİ ÜLKENİN YASALARI ÇERÇEVESİNDE GEREKLİ HUKUKİ YOLLARA BAŞVURULACAKTIR.

BU BEYAZ BÜLTENDE BELİRTİLENLER, TERSİ BEYAN EDİLMEDİĞİ SÜRECE, MALTA YASALARININ GÜNCEL DURUMU ÇERÇEVESİNDE KULLANILMIŞTIR.

FİRMANIN BÜTÜN DANIŞMANLARI SADECE ABYSS TOKENLARI ÇERÇEVESİNDE GÖREVLERİNE YERİNE GETİRMEKTEDİRLER VE HERHANGİ BİR ŞAHSA VEYA BİR İSTEĞE KARŞI HERHANGİ BİR ZORUNLULUKLARI YOKTUR. BU SEBEPLE, BEYAZ BÜLTEN DIŞINDA SUNULAN İŞLEMLERİN İÇERİKLERİNDEN, BEYAZ BÜLTENDE GEÇERLİ OLAN BİLGİLERDEN VEYA BUNA BAĞLANTILI OLARAK YAPILMIŞ AÇIKLAMALARDAN VEYA TUTARLILIKTAN SORUMLU DEĞİLDİR.

AKSİ BELİRTİLMEDİĞİ SÜRECE, FİRMANIN WEB SİTESİNDEKİ İÇERİK VEYA FİRMANIN WEB SİTESİNE BAĞLI OLAN DİĞER WEB SİTELERİ BU BEYAZ BÜLTENİN BİR PARÇASI DEĞİLDİR. KATILIMCI TARAFINDAN VERİLEN KARARIN, HERHANGİ BİR BİLGİYLE VEYA ABYSS PROJESİ İLE İLGİLİ BAHSİ GEÇEN SİTELERDEKİ İÇERİĞİN BİR BAĞLANTISI BULUNAMAZ.

ABYSS TOKENLERİYLE İLGİLİ, BU BEYAZ BÜLTEN YA DA BU BEYAZ BÜLTENE BAĞLI HERHANGİ BİR TEMEL BİLGİ, DEĞERLENDİRME VEYA TAVSİYE, ŞİRKET TARAFINDAN TAVSİYE OLARAK ELE ALINMAMALI, AYNI ZAMANDA BU BEYAZ BÜLTEN DE BİR YATIRIM TAVSİYESİ OLARAK ELE ALINMAMALIDIR. BUNA BAĞLI OLARAK, YATIRIM YAPACAK MÜKELLEFLER BÜTÜN RİSK FAKTÖRLERİNİ GÖZ ÖNÜNE ALARAK, KENDİ ÖZGÜR KARARLARINI VERMELİDİRLER.

BU DÖKÜMAN BEYANLAR İÇERMEKTEDİR. BUNLAR AYNI ZAMANDA “İLERİYE DÖNÜK BEYANLAR” OLARAK DA NİTELENDİRİLEBİLİR. BU İLERİYE DÖNÜK BEYANLAR, İLERİYE DÖNÜK TERMONOJİSİNE BAĞLI OLARAK “İNANÇLARI”, “ORTALAMALARI”, “TAHMİNLERİ”, “BEKLENTİLERİ”, “AMAÇLARI”, “DÜŞÜNCELERİ”, “İSTEKLERİ” VEYA “OLABİLECEKLERİ”, VEYA HER FARKLI DURUMDA, BUNLARIN TERMİNOLOJİDEKİ ZİT ANLAMLARINI İÇERE BİLİR. BU İLERİYE DÖNÜK BEYANLAR TARİHİ GERÇEKLERE DAYALI DEĞİLDİR. DÖKÜMANIN BİRÇOK BÖLÜMÜNDE YER ALIRLAR VE NİYETLERE, İNANÇLARA VEYA FİRMANIN ANLIK BEKLENTİLERİNE VE YÖNETİCİLERİN DÜŞÜNCELERİNE, BUNUNLA BİRLİKTE FİRMANIN STRATEJİSİNE VE İŞ PLANINA, ÇALIŞMA SONUÇLARINA, FİNANLA DURUMUNA, LİKİDİTESİNE VE FİRMANIN DURUMUYLA İÇİNDE BULUNDUĞU PAZARIN DURUMUNA GÖRE BELİRTİLMİŞLERDİR.

ASLEN İLERİYE DÖNÜK BEYANLAR, RİSK FAKTÖRLERİ İÇERİR VE HİÇBİR ZAMAN KESİN DEĞİLDİR. ÇÜNKÜ ETKİNLİKLERE BAĞLIDIRLAR VE GELECEKTE GERÇEKLEŞECEK DURUMLARA GÖRE BELİRLENMİŞLERDİR. İLERİYE DÖNÜK BEYANLAR, GELECEKTEKİ PERFORMANSI GARANTİ EDEMEZLER VE BUNA GÖRE ELE ALINMALIDIRLAR. FİRMANIN ÇALIŞMALARI, FİNANSAL DURUMU, LİKİDİTESİ VE STRATEJİK GELİŞMELERİ, BU BEYAZ BÜLTENDE BELİRTİLENDEN FARKLI ŞEKİLDE SONUÇLANABİLİR. BUNA EK OLARAK, FİRMANIN ÇALIŞMALARI, FİNANSAL DURUMU, LİKİDİTESİ VE STRATEJİK GELİŞMELERİ BU BEYAZ BÜLTENDE BELİRTİLDİĞİ GİBİ OLSA DA, BAHSİ GEÇEN SONUÇLAR GERÇEKLEŞMEYEBİLİR VE BAHSİ GEÇEN SÜREÇLERDE SONUÇLANAMAYABİLİR.

BU DÖKÜMAN YATIRIMCILARI KORUMAK İÇİN ORTAYA ÇIKAN KANUN VEYA HERHANGİ BİR YETKİ DÜZENLEMESİNE TABİ DEĞİLDİR.

BU BEYAZ BÜLTEN İNGİLİZCE DİLİNDEDİR VE ABYSS TOKEN SATIŞININ ANA BİLGİ KAYNAĞIDIR. BURADA BAHSİ GEÇEN BİLGİLER ZAMAN ZAMAN DİĞER DİLLERE ÇEVİRİLEBİLİR VE MÜŞTERİLERLE, PARTNERLERLE GERÇEKLEŞEN SÖZLÜ KONUŞMALARDA TERCÜME EDİLEBİLİR. BU ÇEVİRİ VE İLETİŞİM YOLU DOLAYISIYLA BAHSİ GEÇEN BAZI BİLGİLER ATLANABİLİR VEYA YANLIŞ AKTARILABİLİR. BU TARZ ALTERNATİF İLETİŞİM YOLLARININ TUTARLILIĞI GARANTİ EDİLEMEZ. BU GİBİ PROBLEMLERLE KARŞILAŞTIRILDIĞINDA, DÖKÜMANIN İNGİLİZCE HALİ ASLIDIR VE HER ZAMAN DOĞRU KABUL EDİLECEKTİR. ABYSS HİÇBİR KULLANICININ GENEL KONTROLLERİ AŞMASINA İZİN VERMEZ VE BÖYLE KİMSELERİN YATIRIM YAPMASINA İZİN VERMEZ.

ABYSS PLATFORMUNDAKİ ABYSS TOKEN SATIŞI YATIRIM VEYA BAŞKA AMAÇLAR İÇERMEZ. TAMAMEN ABYSS SERVİSLERİNİN VE PLATFORMUNUN GELİŞTİRİLMESİ İÇİN KULLANILIR. ABYSS TOKENLARININ POTANSİYEL BİR TAKAS PLATFORMUNDA SATIŞI DURUMUNDA, TOKENLARIN YASAL KALİFİYE DURUMU DEĞİŞMEZ VE BU DA ABYSS OYUN PLATFÖRMÜNÜN KULLANIMI İÇİN OLDUĞUNUN VE BİR FİNANSAL ENSTRÜMAN VEYA HERHANGİ BİR YATIRIM MALZEMESİ OLMADIĞI GERÇEĞİNİ GÖZLER ÖNÜNE KOYAR. ABYSS HERHANGİ BİR YASAL, VERGİ VEYA FİNANS DURUMLARINDA HİÇBİR ŞEKİLDE DANIŞMAN OLARAK GÖRÜLEMEZ. BU BEYAZ BÜLTENDEKİ BÜTÜN BİLGİLER GENEL BİLGİLENDİRME AMAÇLIDIR VE ABYSS BU BİLGİLERİN TUTARLILIĞI VEYA BÜTÜNLÜĞÜ HAKKINDA BİR GARANTİ VERMEZ.

DÜZENLEYİCİ KURULLAR, DÜNYA ÇAPINDA CRYPTO PARALAR İLE BAĞLANTILI ÇALIŞAN BÜTÜN İŞ YERLERİNİ VE ÇALIŞMALAR DİKKATLE TAKİP ETMEKTEDİR. BU BAĞLAMDA DÜZENLEME, ARAŞTIRMA VEYA EYLEMLER, ABYSS'İN GELECEKTEKİ ÇALIŞMALARINI ETKİLEYEBİLİR, HATTA SINIRLANDIRABİLİR. ABYSS TOKENLARINA SAHİP OLMAK İSTEYEN HER ŞAHIS, ABYSS MODELİNİN, BEYAZ BÜLTENİN VE HÜKÜM VE KOŞULLARIN YENİ DÜZENLEMELERLE BİRLİKTE YASALARA BAĞLI OLARAK DEĞİŞTİRİLEBİLECEĞİNİ BİLMESİ GEREKMEKTEDİR. BÖYLE BİR DURUMDA, MÜKELLEFLER VEYA ABYSS TOKENLARINA SAHİP HERHANGİ BİRİ, BAHSİ GEÇEN DEĞİŞİKLİKLERDEN HERHANGİ BİR ŞEKİLDE ZARAR GÖRDÜĞÜNDE BU DURUMDAN ABYSS'İ VEYA BAĞLI OLDUĞU FİRMALARI SORUMLU

TUTAMAYACAĞINI BİLMELİDİR. ABYSS ÇALIŞMALARINI BEĞENİYE SUNMAK İÇİN VE ABYSS PLATFORMUNU GELİŞTİRMEK İÇİN ELİNDEN GELEN BÜTÜN ÇABAYI GÖSTERECEKTİR. ABYSS TOKENLARINI ALMAK İSTEYEN HER ŞAHİS, ABYSS'İN BU PROJENİN BAŞARILI OLACAĞINI VE BAHSİ GEÇEN SONUÇLARA ULAŞILACAĞINI GARANTİ ETMEDİĞİNİ BİLMELİDİR. MÜKELLEFLER ŞUNU ANLAMALIDIR Kİ ABYSS (BÜTÜN ÇALIŞANLARI VE DANIŞMANLARI DAHİL), HİÇBİR ŞEKİLDE, BİLİNÇLİ KÖTÜ İDARE ETME VE İHMAL OLMADIĞI SÜRECE, ABYSS TOKENLERİNİN KULLANILAMAZ HALE GELİŞİNDEN, HERHANGİ BİR KAYIP VEYA HASARDAN SORUMLU TUTULAMAZ.

HER ABYSS TOKEN SAHİBİ, (ABYSS PLATFORMUNDAKİ) ERİŞİMİNE YETERLİ OLACAĞINI DÜŞÜNDÜĞÜ KADAR ABYSS TOKEN ALMALIDIR. NE KADAR ABYSS DIŞ TİCARET SİTELERİNDE TAKAS YAPMAYI HEDEFLESE DE, BAHSİ GEÇEN ÜÇÜNCÜ PARTİ SİTELER ABYSS TOKENİNİ ASLA LİSTELEMİYEBİLİRLER. BU DA ABYSS TOKENİN TAKAS EDİLEBİLİR OLACAĞININ HERHANGİ BİR GARANTİSİNİN BULUNMADIĞINI VE BU SEBEPLE ABYSS TOKEN SAHİPLERİNİN İHTİYAÇ DUYMADIĞINDA BU TOKENLARI SATAMAYABİLECEKLERİNİ BELİRTİYOR. ABYSS TOKENLAR SATILABİLİR OLSA BİLE, TEKLİF EDİLECEK ÜCRETİN SATIŞ ÜCRETİNDEN DAHA DÜŞÜK OLUP ABYSS TOKEN SAHİPLERİNİ ZARARA UĞRATMAYACAĞININ GARANTİSİ VERİLEMEZ.

ABYSS TOKENLARINA SAHİP OLMAK BİR YATIRIM OLMADIĞI İÇİN, ABYSS PLATFORMUN GELİRİYLE ABYSS TOKENLARININ ÜÇÜNCÜ PARTİ TAKASLARDA, Kİ ONLAR ABYSS TOKENİ LİSTELEMeye KARAR VERSE BİLE, ERİŞECEĞİ DEĞERİN BİR BAĞLANTISI YOKTUR. PROJENİN BAŞARISIZ OLMASI DURUMUNDA ABYSS, TOKEN SAHİPLERİNE PLATFORM SERVİSLERİNİ SUNAMAYABİLİR.

ABYSS ŞU DURUMLARDA BELİRTİLEN KAYIPLAR İÇİN SORUMLU TUTULAMAZ: TOKEN SAHİPLERİNİN ABYSS TOKENLARINI SATAMAMALARI; HERHANGİ BİR TAKAS SİTESİNİN ABYSS TOKENİ LİSTELEMeyeCEK OLMASI; ABYSS TOKENLARININ ÖDENEN ÜCRETEN DAHA UCUZA SATIŞA ÇIKARSA OLUŞACAK ZARAR; PROJENİN BAŞARISIZLIĞI VE PLATFORMUN KAPANIŞIYLA BİRLİKTE SERVİSİN KULLANILAMAZ HALE GELMESİ.

ABYSS İSMİ, WEB SİTESİ, ABYSS SOSYAL MEDYA HESAPLARI, MALTA YASALARI ALTINDA YASAL ŞEKİLDE KURULMUŞ VE KAYITLI OLAN ABYSS LTD FİRMASININ BİR ÜRÜNÜDÜR.

Özet

Oyun seçeneklerinin her yerden ulaşılabilir olduğu, dijital çağ içinde bir noktaya ulaştık. Kişisel bir bilgisayarda, video oyun konsolunda, cep telefonunda, tablette veya hatta bir saatte oynansa da, video oyunları kesinlikle her an erişilebilir durumdadır. Son otuz yılda, siyah-beyaz Tetris'li plastik kutulardan sanal gerçeklik kasklarına kadar, video oyun endüstrisinin benzeri görülmemiş gelişime tanık olduk. Video oyunları başlangıçta diğer eğlence türlerine meydan okudu; ve şimdi kesinlikle lider.

Video oyun geliştiricileri için en büyük baş ağrısı içerik ve ilginç bir ürün oluşturmanın zorluğu gibi görünüyor. Aslında, en zoru, ürünün diğer video oyunları kitleleri arasında öne çıkmasını ve son kullanıcıya ulaşmanın bir yolunu bulmaktır. Reklam harcamaları genellikle video oyun geliştirme bütçesinin yarısından fazlasını oluşturur. Trafikğin maliyeti, piyasadaki tekliflerin artmasıyla birlikte giderek arttı. Ancak ne kadar yapılan reklam harcaması gerçekten etkili olmaktadır?

Blok zincir teknolojisinin ortaya çıkışı, ¹ hızla büyümekte olan küresel oyun topluluğuna, AAA başlıkları da dahil olmak üzere her tür video oyununu (Free2play MMO'lar ve anahtar öncelikli olan kripto oyunlar²) gönderen yeni nesil bir dijital dağıtım platformunun oluşturulmasını sağladı. Diğer platformların aksine (Steam, Origin, GOG, vb.), Abyss oyunculara oyun içi ve sosyal aktivitelerden ve diğer oyuncuların ödemelerinden de kazanmalarını sağlayan, çığır açan bir motivasyon ve çok düzeyli yönlendirme sistemi sunuyor. Abyss'e katılacak geliştiriciler, kendi pazarlama giderlerini azaltırlar ve platformda diğer oyunlarda yapılan ödemelerden ekstra gelir alırlar. Diğerleriye otomatik olarak crypto para hesaplarına yatırılan ücretler, dahili CPA Ağır³ vb.

¹Blockchain, bir tür dijital defter teknolojisi, dijital veya elektronik bir kayıt defteridir. Gizli veya herkese açık, izin isteyen veya serbest olabilir. Tamamen korunur ve denetlenir.

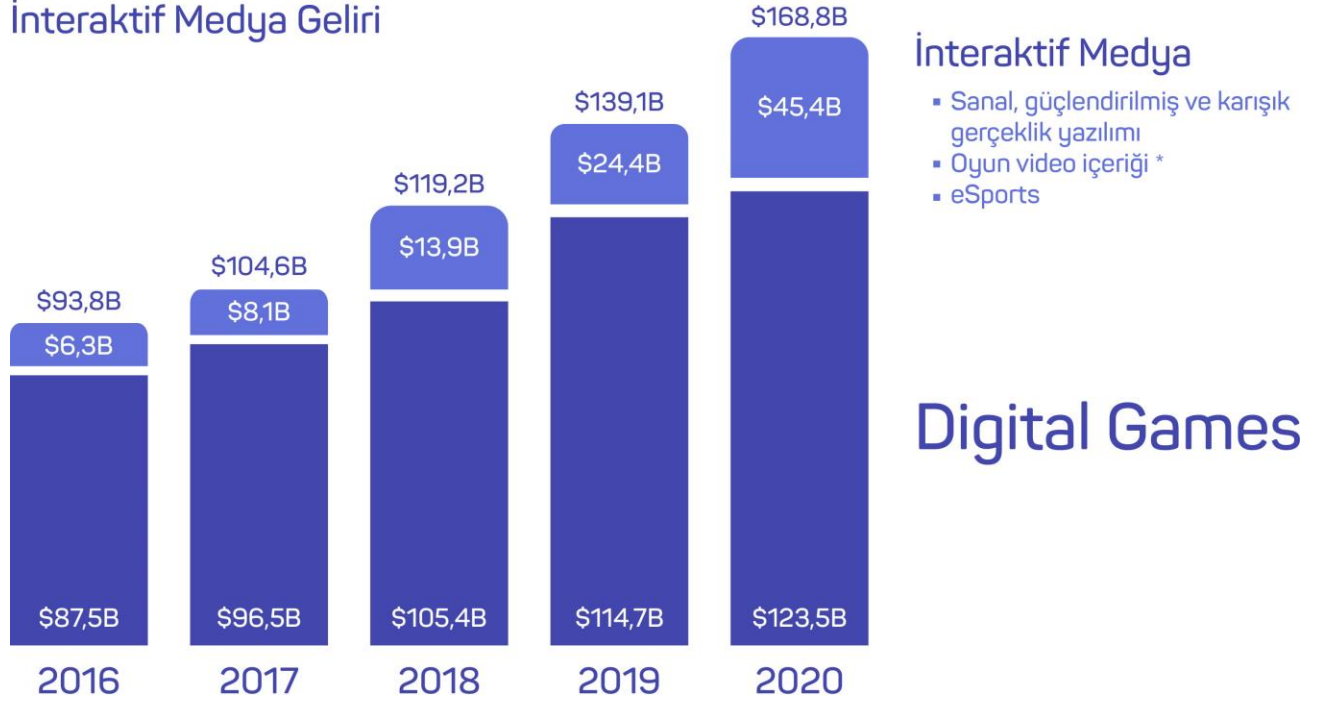
²<https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>

³Eylem başına ücretlendirme, reklamcının belirli bir edinim karşısında ücret ödediği bir çevrimiçi reklam ücretlendirmesi modelidir - örnek olarak bir satış, tıklama veya form yollama verilebilir (iletişim bilgisi talebi, haber yollama kaydı,kaydolma vb.).

1. Abyss'in çalışacağı Pazar

2017'de video oyun endüstrisi, 100 milyar dolarlık bir gelir seviyesinin üzerine çıktı. Pazar değeri şu anda 104.6 milyar dolardır. Bu yıl şimdiye kadar % 12 büyüdü ve 2020 yılında 168.8 milyar dolar gelir elde etmek için %60-80 artması bekleniyor.

Dünya Çapında Oyunlar ve İnteraktif Medya Geliri



Source: SuperData

1.1 MMO (Çok KullanıcılıOnline) Oyunlar

SuperData, çoğunlukla F2P oyunları ile ilgili olarak, aktif çok kullanıcı çevrimiçi (MMO) oyunların 2016'da % 13 oranında genişlediğini ve aktif kullanıcı sayısının 879 milyona ulaştığını öngörüyor. Abyss platformu MMO oyunlarını bir öncelik haline getirerek buna ilişkili bir kullanıcı artışını hedefliyor.

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

	2016		2017E		2018E	
	GELİR	İZLEYİCİ	GELİR	İZLEYİCİ	GELİR	İZLEYİCİ
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
SOSYAL	\$7,5B	1,528M	\$7,2B	1,532M	\$7B	1,550M
DİJİTAL KONSOL / DLC	\$7,4B	218M	\$7,8B	229M	\$8B	237M
ÖDÜL PC / DLC	\$5,6B	162M	\$5,3B	186M	\$5,9B	204M
VİDEO OYUNU	\$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

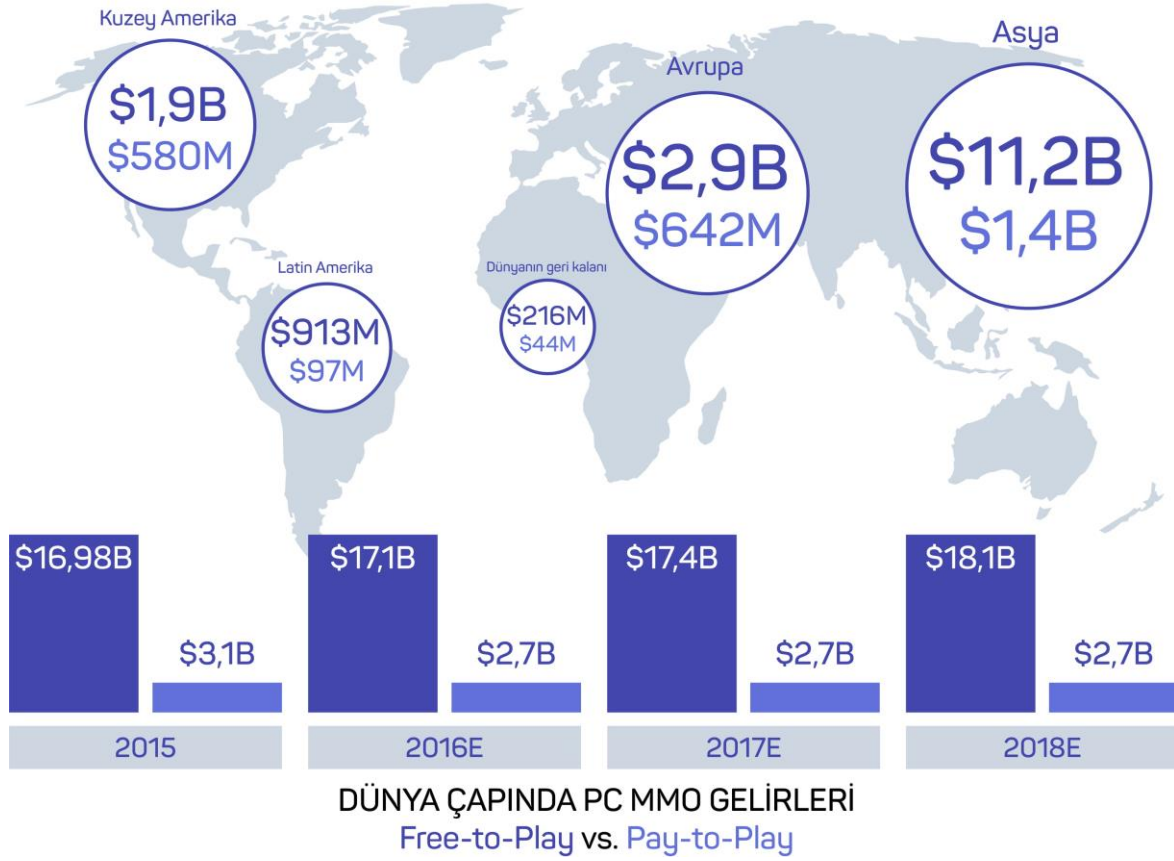
Source: SuperData

Kişisel bilgisayarlar (PC) için MMO oyunları, çeşitli türlerdeki oyunların tüm tokenlerinde kendine güvenle yol gösteriyor. MMO oyunları, 2016'daki tüm PC oyunlarının kazançlarının % 60'ını oluşturuyordu.

NewZoo raporuna göre⁵, çok oyunculu çevrimiçi projelerden elde edilen dünya çapındaki gelirler önemli ölçüde artmaya devam edecek.

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

MMO'lar, tüm dijital PC oyun gelirinin % 60'ını oluşturur ve 2016'da 19,8 milyar dolar kazandı
Asya, izleyici sayısına teşekkür ediyoruz, ancak Kuzey Amerika ve Avrupa'da daha yüksek dönüşüm ve ortalama harcamalara sahip



Source: SuperData

2 Güncel Dijital Dağıtım Platformları

Dijital dağıtım platformları bugün video oyun piyasasında başarıyla geliştirilmektedir. Açık kaynakların verdiği bilgilere göre, platformların izleyici kitlelerini ve gelirlerini artıran küresel bir eğilimi not etmek mümkündür.

Platform	Geliştirme	Açık Kaynaklardan Bilgi
STEAM	Valve	Genel kazanç 2016 yılında 3,5 milyar ⁶ dolara ulaştı.
ORIGIN	Electronic Arts	Platform 2016 yılında EA'nın dijital net gelirine katkıda bulunarak 2,9 milyar dolara yükseldi ⁷ .
UPLAY	Ubisoft	Dijital dağıtımdan 729 milyon avro ⁸ kazandı ve şirketin tüm gelirlerinin yarısından biraz fazlasını elde etti. Bir önceki yıla göre bu token % 32 arttı.
KONGREGATE	Gamestop Corporation/MTG	Platform, 2017 yılı için 50 milyon dolarlık yıllık kâr bekliyor. 2017 yılında MTG tarafından satın alındı ⁹ .
GOG	CD Project	2016'daki kâr 38 milyon dolara ulaştı ¹⁰ .

Bu da daha fazla kullanıcıya erişebilmek için yapımcıların projelerini daha çok dijital paylaşım platformları üzerinde paylaştığını göz önüne seriyor. Bir oyun seçerken, kullanıcılar en uygun işlevleri ve diğer olasılıkları olan hizmetleri tercih etme eğilimindedir. Buna iyi bir örnek The Witcher 3'tür, bu da hem STEAM hem de GOG'da sunulmaktadır.

3 Yeni bir platform zamanı

Günümüzde yeni bir oyun ortamı düşünölmeye başlandı. Mevcut platformlar, geliştiricilerle etkileşim açısından hantal ve halsiz. Reklam seçenekleri ya bulunmuyor, ya da çok pahalı ve etkisiz. Normalde tek bir platformda satışa sunulacak oyunların reklamı seçilen platformla sınırlı kalırken, birden fazla platformda satışa sunulan oyunlarsa yoğun bütçeli reklamları tercih ediyor. Kullanıcılar için motivasyon programları, getirdiğı diğer kullanıcıların ödemelerinin payı, en iyi ihtimalle veya daha sıklıkla sıralamadaki yerlerine göre sınırlıdır.

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

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

⁸https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal_tcm99-290721_tcm99-196733-32.pdf

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

¹⁰<https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2017/03/management-board-report-of-the-cd-projekt-capital-group-and-cd-projekt-s-a-activities-in-2016.pdf>

3.1 Bir Sonraki Nesil Dijital Dağıtım Platformu Olarak Abyss

Abyss yeni nesil bir dijital dağıtım platformu geliştirerek her türdeki video oyunlarını (Free2play, MMO ve crypto oyunları öncelikli olarak), AAA oyunlar dahil, hızlı gelişen global oyun topluluğuna sunmayı hedefliyor. Abyss platformu, oyunculara oyun içi ve sosyal aktivitelerden ve diğer oyuncuların ödemelerinden de kazanmalarını sağlayan, çığır açan bir motivasyon ve çok düzeyli yönlendirme sistemi sunuyor. Abyss'e katılacak geliştiriciler, kendi pazarlama giderlerini azaltırlar ve platformda diğer oyunlarda yapılan ödemelerden ekstra gelir alırlar.

ABYSS tokenleri, platform üzerinde etkileşim için öncelikli bir iç mekanizmadır (Ethereum blok zincirindeki ERC20 standardı). Oyun platformumuz Masaüstü (Windows, MacOS, Linux), Mobil (iOS ve Android) ve Web.

3.2 Projenin Anahtar Nitelikleri ve kullananlara sağlayacağı yararlar:

- Güçlü bir yönlendirme programıyla bir oyuncu bir yapımcı tarafından platforma getirildiğinde, oyuncunun yaptığı her ödemeden ve başarımlardan yapımcı ABYSS tokeni kazanabilecek.
- Bu yönlendirme sistemiyle birlikte oyuncular da davet ettikleri arkadaşlarının satın alımlarında (platform üzerinde yapılan satışlar) ABYSS tokenleri kazanabilecekler. ABYSS tokenleri aynı zamanda platformdaki farklı etkileşimlerle oyuncular tarafından da toplanabilecek (başarımlar, içerik üretimi, iç CPA Ağı vb.).

Abyss, bağlı kuruluş pazarlaması ilkesini kullanıyor: Maksimum gelir, kullanıcıları platforma ilk getiren ilk oyuncu ve geliştirici tarafından elde edildi. Sistem, kullanıcıları video oyun sahasında diğerlerinden daha etkili bir şekilde davet ve tutmaya odaklanmıştır.

- **İlk kontrol için düşük giriş eşiği:** çift para birimi opsiyonları, böylece tüm işlemler fiat para ile yapılabilir ve platformun kendi ABYSS tokenleri.
- **Tokenleri kullanma kolaylığı:** tokenler kripto para hesaplarına manuel ve otomatik olarak aktarılabilir.
- **Piyasaya para tasarrufu sağlama:** (ABYSS tokenlerine dayalı olarak) bir iç reklam sistemi teklifi sistemi, trafiği diğer geliştiricilerle değiş tokuş edilmesini, yalnızca ilgili kullanıcıları alıp almasını sağlar.
- **Masternodes servisinin organizasyonu:** iyi planlanmış sendikalar sistemi.

3.3 Abyss'in Geliştiriciler İçin Avantajları

Abyss platformu, yapımcılar içinde farklı mantıkla çalışan bir reklam etkileşimi sunuyor. Doğrudan bir başka trafik alıp satarak ve oyunu terk eden kullanıcılardan bile ödeme alan

geliştiriciler, bir çeşit ortak haline geliyor. Etkileşim modeli rekabetçi olmaktan işbirlikçi ve karşılıklı yarar sağlayan olmaktan değiştirilir. Rekabetçi olmaya yönelik giderleri azaltma olanağı sağlar ve buna göre geliştiriciler için potansiyel gelir artışı sağlar.

- Ödemeler fiat paranın yanı sıra ABYSS tokenleriyle de kabul edilir;
- Geliştiricilere yönelik platform kullanıcılarının minimum ödeme payı % 70'dir;
- Yönlendirme programları, geliştiricinin payı genel olarak % 100'ü aşabilir;
- Geliştiriciler, belgeleri doğrulamadan veya raporlama döneminin sonuna kadar beklemek suretiyle tokenler halinde ödeme alabilir;
- Geliştirici, ilk ödemenin platform tarafından alındığı para biriminden bağımsız olarak fiatlarda payını tamamen alabilir;
- Geliştiricilerin başında hemen içerik üreten olanlar da dahil olmak üzere hedef kitleye erişim sağlanır;
- Geliştiriciler uzmanlaşmış oyuncunun istatistiklerine erişir;
- Geliştiricilere 7 gün 24 saat hizmet veren bir müşteri destek hizmeti sunulmaktadır;
- Geliştiriciler, destek servisinin projeye derinlemesine uyumunu tanımlarlar (üç entegrasyon seviyesi mevcuttur);
- Geliştiriciler, platformdaki tüm oyunlarda trafik akışını içsel bir reklamcılık sistemi vasıtasıyla yerine getirmek için uygun ve anlaşılabilir bir mekanizma sunulmaktadır;
- Geliştiricilere hem platform içinde hem de dışında trafik elde etmek için basit bir mekanizma sunuluyor;
- Fiat parası kullananlara kıyasla ABYSS tokenleriyle operasyonlarda dolandırıcılık ve daha az para iadesi yok;
- Projeleri, fikir toplamak, test etmek ve özellikle içeriği ve para kazanma ile ilgili olarak oyunun iyileştirilmesi için en çok çalışmayı gerektiren şeyleri bulmak için bir alfa veya beta sürümü olarak projeler başlatma fırsatı;
- Oyunun tanıtımına ve haksız rekabetten korunmasına yardımcı olmak için, kullanıcı geribildirimi ve medya incelemeleri de dahil olmak üzere kapsamlı bir bilgi miktarı sunulmuştur;
- Kullanıcılar, bir durumun açıklandığı bir geliştiricinin resmi bir yanıtını takiben, sahte bir içeren ya da hakaret içeren olumsuz yorumları silemez;

- Ana sayfada bir afiş, bir istemci platformu açtığında açılır pencerelerde bir alan, proje değerlendirmeleri ve platformda diğer pazarlama çözümleri de dahil olmak üzere platformda ücretsiz oyun tanıtımı için açık kurallar.

3.4 Abyss'in Oyuncular İçin Avantajları

Abyss platformu oyuncular için birçok kazanç toplama yolu sunuyor. Bunlara yönlendirme ödülleri, başarı ödülleri ve içerik üretme ödülleri örnek verilebilir.

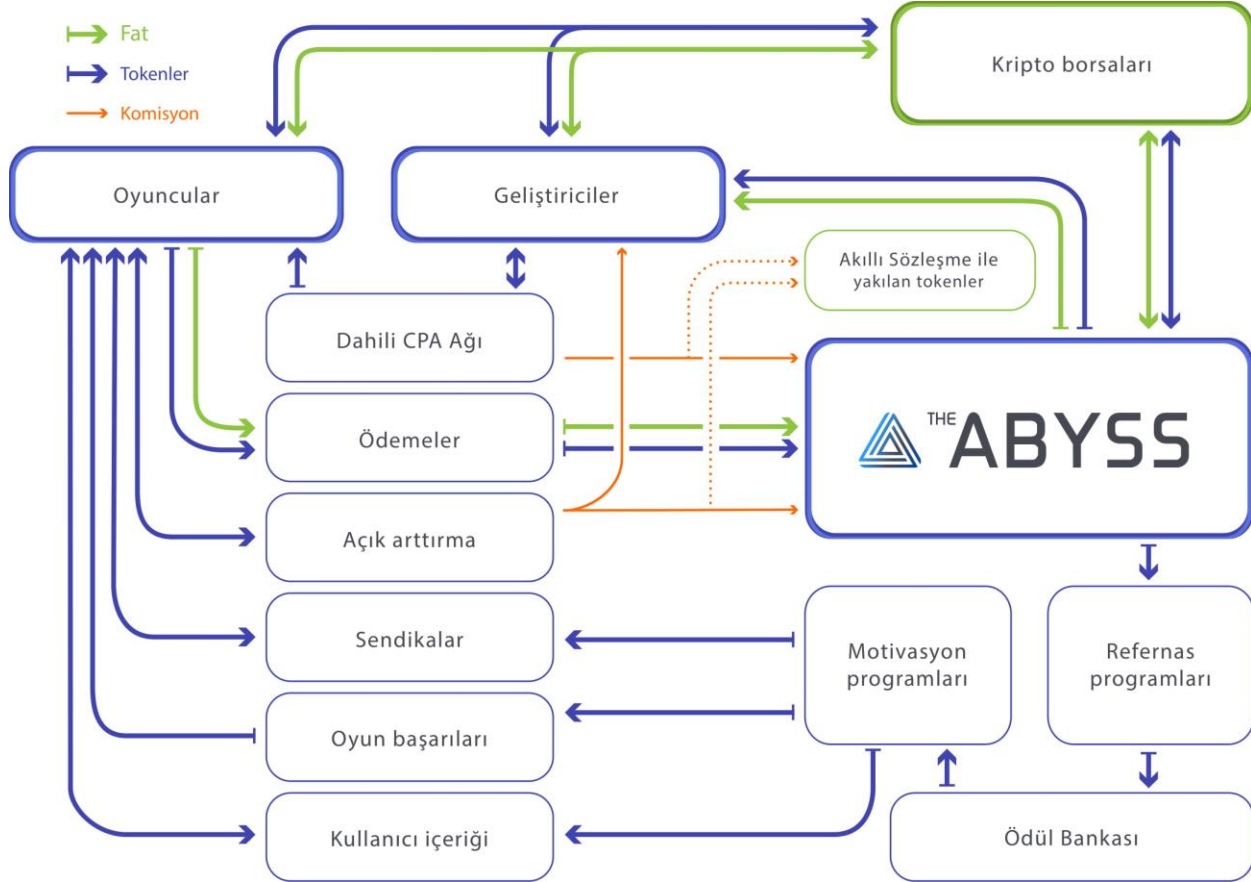
- Oyuncular, tek bir yerden sayısız oyunlara dünya çapında erişebilir;
- Oyunculara, (ABYSS tokenlerinde ödenen) gelir getirilen arkadaşlardan oluşan ve arkadaşları tarafından getirilen beş seviyeli bir yönlendirme zincirine dayanarak hesaplanan bireysel başvuru programları sunulur;
- Kişisel veya grup oyun başarımlarından ödül olarak kazanılan ABYSS tokenleri;
- Yaratılan içeriğin parasallaştırılması (incelemeler, akışlar, kılavuzlar, yorumlar, fan sanatları);
- Dahili açık artırmada ilave ABYSS tokenleri gelir;
- Oyuncular, geliştiriciler için teklifler sistemi içinde görevleri yerine getirerek ek ABYSS token ödülleri kazanabilir;
- Belirli bir oyun çerçevesinin ötesinde, kullanıcılar sendikalar kurabilir ve ortak etkinliklerden ek ABYSS token ödülleri kazanabilir;
- İsteğe bağlı olarak, ABYSS tokenleri kişisel Ethereum cüzdanına aktarılır;
- Platformun herhangi bir kullanıcısıyla oyun içi iletişim için dahili bir kaplama ve önemli işlemlere hızlı erişim;
- Oyun başarıları, oturumlar ve diğer bilgiler de dahil olmak üzere, portaldaki arkadaşlarımızın faaliyetlerine genel bir bakış. Kullanıcı gizlilik ayarları tek tek ayarlanabilir;
- Her kullanıcı için yalnızca neyin gerekli olduğunu görmek için kapsamlı, bireysel bir müşteri ayarları sistemi;
- FPS sayacı PC kullanıcıları için oyun performansı hakkında bilgi almak için kullanılır;
- Kullanıcılar için ödüllerin değerini etkileyen başarı sıklıklarının analizi ve derecelendirmeleri;
- Oyunların otomatik güncellemeleri, oyuncuların bir sürümün güncelliğini algılamamalarını sağlarken, gerekli dosyaların indirme hızlarını sınırlama özelliği, internet bağlantısı yavaş

olan kullanıcılar için uygun olacaktır. Bu seçenekler ile ilgili olarak, bir zamanlama belirlemek veya otomatik güncelleme rejimini kapatmak mümkündür;

- Hazırda bekletme rejimi, istemciler bir arka plan rejiminde çalışırken veya kullanıcılar oyunda olduğunda bilgisayar kaynaklarının serbest bırakılmasını sağlar;
- Bir "ağ dışı" rejimi, oyuncuların internet bağlantısı yoksa bile bazı platform işlevlerine erişimi sürdürmelerini sağlar;
- Oyun oturumları sırasında kullanıcılar oyun sırasında etkileşimde bulundukları tüm oyuncular hakkında bilgi edinebilir, böylece tanıdıklarını alıp arkadaş olabiliyorlar;
- Oyun sürecinin ekran görüntüleri ve video görüntüleri, belirli bir oyuncunun önemli herhangi bir anın yayınlanmasını sağlar. Kullanıcı ekran görüntülerinin ve videonun kalitesini, ayrıca kısayol tuşlarını ve kaydedilen tarihin ve saatlerin kaydettiği veriyi kaydetmek için yerini ayarlayabilir;
- Fiziksel olarak uzak olsa bile (farklı şehirlerde, ülkelerde veya hatta kıtalarda) sanal yerel ağdaki bilgisayarları organize etme fırsatı. Bu, resmi oyun sunucularının çalışmadığı veya erişilemediği arkadaşlarınızla oyun oynamanızı sağlar;
- Benzersiz kimliklerine, takma adlarına, e-posta adreslerine veya başka herhangi bir parametreye göre arkadaş bulma ve ekleme için uygun arama motoru.

4 Platform Yapısı ve Temel Hizmetler

Abyss, karşılıklı referanslı unsurlardan oluşan kapsamlı bir ekosistemdir.



Birleştirilmiş Kimlik Doğrulama. Birleştirilmiş kimlik doğrulama sisteminin (sosyal ağlar dahil) işlevselliği, kullanıcıların platforma kolayca bağlanmalarını ve hizmet tarafından sunulan tüm fırsatlara erişmelerini sağlar. İki faktörlü kimlik doğrulama ve IP engelleme kurma imkanı kullanıcı hesaplarını koruma kabiliyetini güçlendirir.

Birleştirilmiş Fatura ve Çift Para Birimi İşlemleri. Platformdaki bütün gereksinimleri sağlayan güvenilir ödeme sistemiyle çalışan bağımsız bir sistem. Blockchain henüz yeni bir teknoloji olduğu ve yaygın olarak kullanılmadığı için, çifte para çalışmaları her oyunun vazgeçilmezi haline geldi. Geliştiriciler, oyunlarının ödemelerini her zamanki fiat para birimi ile ABYSS tokenlerinde alabilir; bunlar, platformun tüm katılımcıları için bir dizi avantaj sağlar.

Müşteri Destek Hizmeti. 7/24 saat boyunca destek hizmeti, doğal kullanıcı akışını azaltmayı sağlar. Destek servisi ne kadar derin olursa, oyuncuların sadakati o kadar yüksek olur. Destiny.Games projeleri için zaten iki dilde 7/24 saat boyunca kullanıcı desteği hizmeti veriyoruz. Gerekirse, dil sunumu genişletilecek. Projeler için üç entegrasyon seviyesi önermekteyiz: temel,

gelişmiş ve komple paket, böylece destek servisinin çalışanları belirli proje ile ilgili soruları yanıtlatabiliyorlar.

İstatistik ve Raporlama için Şeffaf Sistem. Başlangıç seviyesindeki yapımcılar oyun temelinesi her zaman oyun projelerini geliştirebilecek kadar derin ve sağlam atamayabiliyorlar. Video oyunları endüstrisinde en çok talep edilen ölçümlerin yanı sıra uygun raporlama biçimleri, entegrasyonun hemen ardından her proje için sunulmaktadır. Temel olayları derledik, onları yorumlayıp analizlerimizi ve tahminlerini geliştiricilere rapor ediyoruz. Projelerden derlenen verilerdeki eşitsizlik istatistikteki tutarsızlıkları kapsamaz. Her proje için ARPU, MAU, LTV ve diğer metrikler benzer şekilde düşünülür.

Forum. Video oyun ekosistemimizin tüm katılımcıları arasında iletişim için ortak bir alan. Her kullanıcının ilgi duyduğu temaları seçebileceği platformun tüm oyunları için kendi ortak forumumuzu oluşturmayı planlıyoruz.

Ek olarak, forum, yerelleştiriciler ve pazarlama uzmanları aramak veya farklı bir ülkedeki çalışanları seçmek gibi sorunların çözülebileceği geliştiriciler ve yükleniciler arasındaki iletişim için bir alan içeriyor. Oyuncular geliştiricilerle doğrudan iletişim kurabilir ve kendi servislerini sunabilir. Abyss, işbirliği için ortak seçimi maksimum verimlilik sağlayacak şekilde müteahhitleri doğrulamayı planlıyor.

4.1 Geliştiricinin Kişisel Hesap Bölümü ve Kişiselleştirme

Belli bir geliştiricinin kişisel hesabı bölümü, iki alan içerecektir: kamu ve özel.

Özel alan, tüm geliştiricilerin oyunları, mevcut reklamcılık teklifleri ve tavsiye programlarından elde edilen kârlar hakkında raporlama içeriyor. Özel alan, geliştiricinin oyunlarını, trafiğini ve izleyicisini yönetmek için bir merkez olarak hizmet etmektir.

Kamu alanı, belirli geliştirici için benzersiz bir sayfadır. Haber, duyuru, müsabaka, oylama ve mesajlardan oluşan bir kurumsal sitenin seviyesine göre kişiselleştirilebilir.

4.2 Oyuncu Kişisel Hesap Bölümü ve Kişiselleştirme

Ana odak noktamız olan MMO oyunları, özel sosyalleşmelerinde benzersizdir. Oyuncular ile MMO projeleri arasındaki viral bağlantılar, yerel oyun topluluklarının belirli bir projenin kapatılmasından sonra bile birlikte oynamak için yeni bir yol aramaya karar verdikleri kadar güçlü.

Bu, oyuncuların platformda varlığını korumak ve iletişim kurmak için kesinlikle kişiselleştirilmiş sayfalara ihtiyaç duyduğu anlamına gelir. Belirli bir oyuncunun kişisel hesabı bölümü, tüm finansal operasyonları, cari dengesi ve oyun kurmak için avantajlı teklifler, kişisel bir Ethereum cüzdanını bağlama fırsatı, ABYSS tokenlerinin transferini sipariş etme, tüm tavsiyeleri

ve motivasyon programları için tam istatistikler elde etme hakkında bilgi sağlar. oyun başarıları için ödüller için geçerli oranlar, referans edilen oyuncular ve arkadaşlar ile doğrudan iletişim işlevselliği ve çok daha fazlası.

Kişisel hesap bölümünün kamusal alanı kişiselleştirme ve kendini ifade etme, çeşitli başarıların iletilmesi ve yayınlanması için bir yerdir.

5 İstatistik Sistemi

Dijital dağıtım platformlarının çoğunluğundaki istatistikler için mevcut sistemler, ödemeyi ve projeye giren trafiğin davranışını değerlendirir. Diğer tüm metrikler genellikle sahnelerin arkasında bırakılır. Tecrübeli yapımcılar istatistiklerin ve analizlerin bir oyun projesi için ne kadar önemli olduğunu anlayabiliyorlar. Oyun mağazasındaki bir ikonun değişmesi bile gelirden yüksek bir artışa sebep olabilir.

5.1 Sistem Açıklamaları ve Terimler

Bir MMO projesi, oyuna girmeden önce trafik olarak kabul edilebilir bir izleyici olmadan mevcut olamaz. Trafik davranışı, reklam malzemesinin ortaya çıkışından oyundan çıkana kadar ölçülür. Kullanıcıların sadık kalma rotasındaki her adım, belirli bir geliştiricinin trafik giderlerini önemli ölçüde azaltmak için optimize edebileceği çeşitli dönüşümlerle sabitlenir.

Oyun projesi analizlerinin gerçekleştirilmesi programlama kodlarının üçüncüsüne kadar sürebilir. Etkili bir istatistik ve analiz sistemi, bir kullanıcı tarafından yapılan her eylemin bir veritabanına kaydedildiği projeye derin bir entegrasyon gerektirir.

Tüm video oyun projeleri benzersizdir: oyun ekonomisi, motivasyon sistemleri, oyun görevleri, eşyalar vs. Ayrıca, projelerin çoğunluğu, bu tür projelere özgü temel olaylara dayanan, derlenmiş ve platform için yorumlanmış ve daha sonra gönderilen ortak metriklerle sahiptir.

Aşağıdaki tabloda listelenen her şey Destiny.Games tarafından gerçekleştirildi, aktif olarak kullanılmakta ve video oyun pazarının ihtiyaçlarına göre sürekli güncellenmektedir. Platforma bağlandıktan hemen sonra tüm geliştiricilere basit entegrasyon ve oyuncu davranışının ayrıntılı bir şekilde analizi sunulmaktadır.

<u>Term</u>	<u>Description</u>
Genel İstatistikler ve Tahminler	Az miktarda veri sunan kısa bir rapor. Kayıtların sayısı ve ödemelerin gün itibariyle toplamı. Sonuçlar, son bir ayın verileri ve mevcut tahminler.
Kayıtlı Rapor	Hem çerçevenin dışından hem de tekliflerin iç sisteminden gelen projenin gelen trafiği hakkında eksiksiz istatistikler. Gösterimler, tıklamalar, ödeyenler, seviye geçişleri, dönüşümler, kohortla bölünme, vb.
Projenin Temel Metrikleri	Oyunla ilgili gündelik davranış hakkında konsolide rapor. Günlük olarak çevrimiçi olanların sayısı, ARPU, ARPPU, MAU, DAU, ADAU, CCU, ödeme sayısı, ödeme yapanların yüzdesi, kullanıcı başına ödemelerin sayısı (günlük / hafta / ay), kohort, gruplama vb. Tarafından filtreleniyor.
ROI Raporu	Her bir kayıt anından itibaren kısa ve uzun sürelerle kohort filtreleme imkânı sağlayan belirli bir süre içinde getirilen trafik telafisinin değerlendirilmesi.
Ortakların Raporu	Her bir ortaktan veya tekliften gelen trafiğin davranışını eş zamanlı olarak karşılaştırma fırsatı ile trafiğin niceliğini ve kalitesini değerlendirmek.
ROI Raporu (Takvim Esasları)	Trafiğin, takvim dönemlerine referansla yeniden değerlendirilmesi ve eş başına ROI'nin eşzamanlı değerlendirilmesi ile değerlendirilmesi.
Kullanıcı Getirme Raporu	Kullanıcıları geri getirmeye yönelik pazarlama faaliyetlerini değerlendiren kritik rapor. Dönüş yaptıktan sonra belirli bir süre için geri gönderilen kullanıcı sayısını karşılaştırmanıza ve kullanıcıların sonraki ödemelerini görmenize izin verir.
Çıkışlar Raporu	İzleyicilerin doğal kayıplarının değerlendirilmesini sağlar.
Alıkoyma	İstinat eden kullanıcılar hakkında klasik bir rapor.
KPI Raporu	Topluluk ve döneme göre çeşitli dönüşümlere göre trafik miktarının değerlendirilmesini sağlar.
LT, LTV, Tahminler	Bir LT oyuncusunun ortalama ömrünün yanı sıra kullanıcı başına toplam geliri LTV ömrü boyunca genel terimlerle ve topluluğa göre kaydetmenize ve birkaç gün veya daha fazla periyot için tahminler oluşturmanıza olanak tanıyan rapor.
İhtisas Raporları	Oturumlar veya koleksiyonlar gibi belirli oyun kategorileri, günümüzde geliştirilmekte olan özel raporları gerektirebilir.
Ek Raporlar	Platformun gelişmesinin ikinci yılında her bir geliştirici için özelleştirilmiş raporlar fonksiyonu oluşturmayı planlıyoruz.

6 Abyss Platformunun Ekonomisi

Sınırlı sayıda ABYSS tokenleri yayınlıyoruz. Platform CPA Ağından alınan komisyonun $1/3$ 'ü ve açık artırma işlemleri yakılacak.

6.1 ABYSS tokenlerinin önceliği

ABYSS tokenlerini popülerleştirme amacıyla ek bonusları tanıtılmaktadır:

- Geliştiricilere, ABYSS tokenlerindeki ödemelerin bir payı olarak yapılan ödemeler, talep veya otomatik olarak gerçekleştirilir;
- ABYSS tokenlerinde satın alma maliyeti daha düşük;
- Geliştiriciler arasında tekliflerin iç sistemi yalnızca ABYSS tokenlerinde işlev görür;
- Tüm yönlendirme ve motivasyon programları yalnızca ABYSS tokenlerinde hesaplanır ve ödenir;
- Oyun içi ve platform öğelerinin açık artırması yalnızca ABYSS tokenlerinin kullanılması ile gerçekleştirilir;
- Sendikalar sistemi yalnızca ABYSS tokenlerine dayanır;
- İçerik yaratma ödülleri ABYSS tokenlerinde hesaplanır;
- ABYSS tokenleri, platform çerçevesinde arkadaşlarına özgürce aktarılabilir.
- ABYSS tokenleriyle yapılan oyun satın alımlarında ödeme yaparken kullanıcılara platform pahasına indirim uygulanır. Bu, ABYSS tokensini fiat para biriminden daha avantajlı kılar.

6.2 Kullanıcı Ödemelerinin Dağılımı

Ödeme sisteminin komisyon ve vergilerinden sonra, oyun yapımcısı her ödemenin %70'ini alırken, platform da kalan %30'u elde edecek.

6.3 Kripto Ödül Ekosistemi

6.3.1 Yönlendirme Programı

Platformun kullanıcı ödemelerinden elde edilen net gelirinin $1/3$ 'ü referans programına aşağıdaki gibi dağıtılıyor:

TABLE OF REFERRAL INCOME	
4%	from the 1 st level referral payments
2%	from the 2 nd level referral payments
2%	from the 3 rd level referral payments
1%	from the 4 th level referral payments
1%	from the 5 th level referral payments

Eğer oyuncu daha önce kimseyi yönlendirmemiş ve bir oyun onun ilk oyunu ise bu oyun, oyuncunun yönlendirici oyunu olur. Bu sayede de oyununu yapımcısı oyuncunun (toplamda 5 seviyede) yaptığı bütün satın alımlardan pay alırken, diğer oyunlar için yaptığı satın alımlardan da pay alır.

Yapımcı oyuncunun dışında beşinci seviyeye kadar platformda yönlendirilen bütün oyunculardan da pay alır.

Platformda en az bir sadık kullanıcı olan her oyuna. Arkadaşları buraya getiren kişi, platformdaki diğer tüm oyunlardan referans ödemeleri ağı oluşturur.

Oyuncu, yönlendirme linkiyle platforma getirdiği bütün oyuncuların 5 seviye derine inene kadar bütün ödemelerinden bir yüzde alıyor. Getirilen oyuncular kendi referans zincirlerini oluşturmaya başlarlar. Davet edilen bir oyuncu kendi başına platforma gelirse - ki bu herhangi bir yönlendirme programı değil - bu oyuncu kendi yönlendirme zincirinin kurucusu olur.

F2P MMO oyunları, oyuncuların göstermek için yüz binlerce, hatta bazen milyonlarca dolar¹¹ harcadığı özel bir oyun türüdür. Dünya üzerindeki herhangi iki kişinin beşten fazla ortak tanıdığı tarafından ayrıldığı altı derece ayırım teorisine göre¹², Abyss platformundaki her oyuncu kendi tavsiyesinde böylesine büyük bir balık yerleştirme şansına sahiptir ağ. Koşulların şanslı birleşimi, bir avuç balinanın yakalanmasına olanak tanıyacak¹³.

Diğer oyunlardan gelen tavsiyelerin ödemelerine dayanan münferit geliştiricilerin hedefli promosyonlarının yardımıyla oyundan gelen geliri hesaplamada geliştiricilere genel ödeme % 100'ü aşabilir.

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

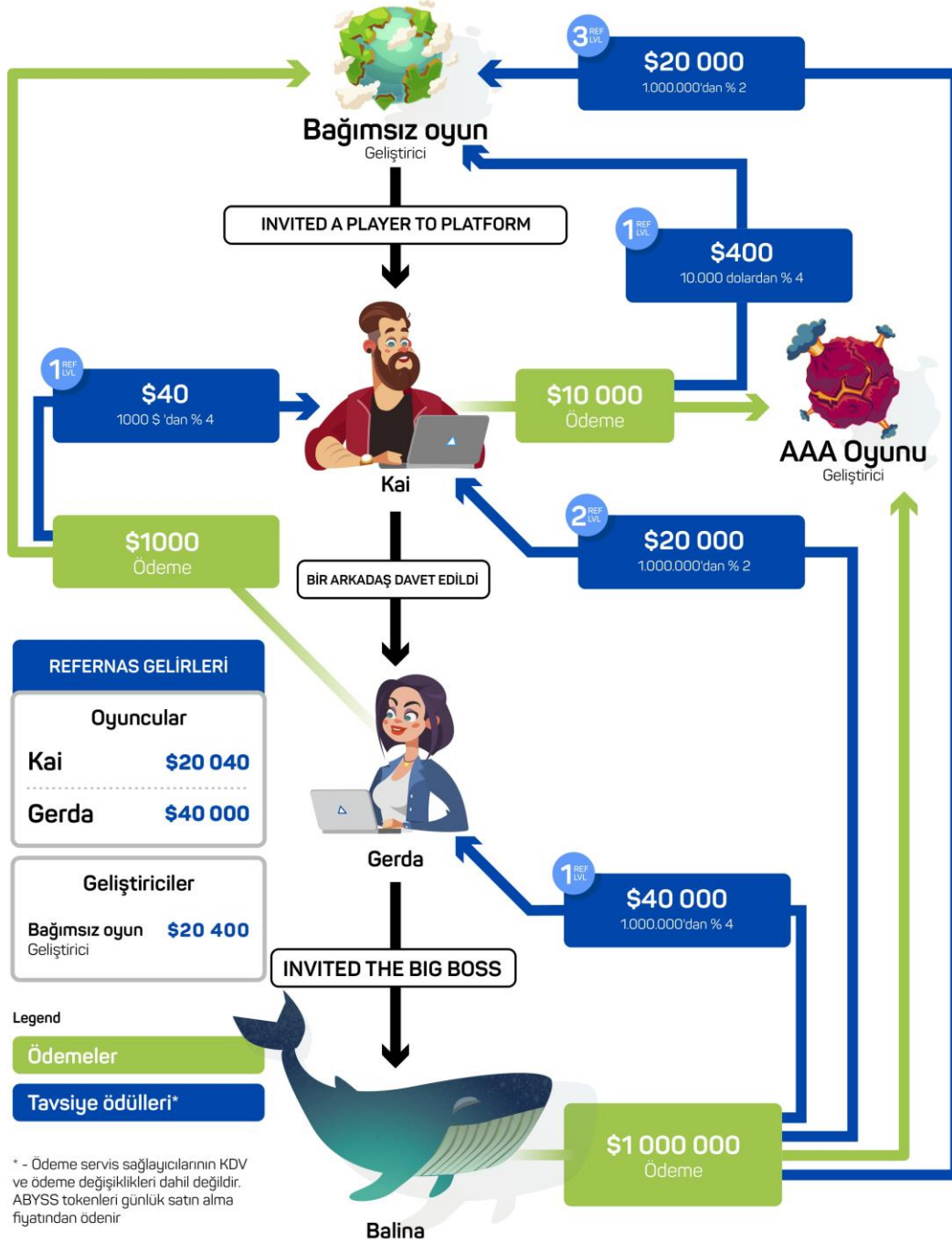
¹²Altı derecede ayırma bütün yaşayan şeyler için bir fikirdir ve dünyadaki diğer her şey de "bir arkadaşımın arkadaşı" görüşüne erişmekten yalnızca bir adım uzaktadır. Bu da iki insanı en fazla altı adımda bağlar.

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

Nasıl çalışır

Abyss platformu bir ödeme aldığında, bunun %70'i oyun yapımcılarına gidiyor ve platform da kalan %30'u kendisine alıyor. Gelirimizin 1 / 3'ü çok seviyeli referans programımıza dağıtılıyor. Yönlendiren, 1-5 seviye tavsiyesiyle yapılan ödemelerden % 4,% 2,% 2,% 1 ve % 1 alır.

Örnek: Gerda Indie Oyununa 1000 Dolar ödüyor. Gerda'nın birinci seviye havale edildiği Kai, 1000 \$ = 40 \$ 'dan % 4 alır.



6.3.2 Motive Edici Programlar

Motivasyon programları, Reward Bank tarafından finanse edilmektedir:

- Kesintili yönlendirme zincirinden kalan bütçe;
- Rezerv (platformun erken aşamasında ekosistemin büyümesini hızlandırmak için oyunculara motivasyon kazandırmak için kullanılacaktır).

Ödül Bankası için ön dağıtım şu şekildedir:

- 60% — Oyun başarıları (kişisel ve işbirlikçi)
- 25% — Sendikalar (Masternodes)
- 15% — İçerik Yaratıcıları

Rezerv harlandıktan sonra eğer kesintili yönlendirme zincirden gelen para, motive edici programlara yetmezse, Abyss ekibi kendi takdiriyle (ancak 1 Ocak 2020 itibarıyla) ücret alım durumlarını 2 ile 5. Yönlendirme seviyeleri arasında değiştirebilir ve yönlendirme programının finanse edilme yüzdesini de değiştirebilir.

6.4 Oyun Başarıları

MMO projeleri, oyuncunun yıllarca korunabileceği uzun vadeli bir faaliyeti gerektirir. Oyuncuları almanın yollarından biri de oyun başarılarıdır. Ödül Bankası, kişisel oyun başarıları için tüm kullanıcılara düzenli olarak ödeme yapmak için kullanılır. Her bir kişisel başarının ödemelerinin boyutu, belirli oyunun geliriyle orantılıdır ve o platformda, belirli bir günde yapılan nadirlik düzeyindeki başarıların toplam sayısına bağlıdır. Bir oyun dışındaki başarılar ve etkinlikler için ödülün boyutu (sendikalar ve içerik oluşturma), Ödül Bankasının günlük boyutuna bağlıdır.

6.5 Sendikalar (Masternodes)

Sendikalar, tek bir oyunda bağlanamayan oyuncuları bir araya getirmek için bir mekanizma ve blok zincir teknolojisine dayalı platformun sosyal faaliyetlerinden para kazanmanın ek bir yöntemidir. Bir sendikasyon, sendikalardan alınan oylara bağlı olarak ek bir gelir elde etmeyi mümkün kılan işbirlikçi bir oyun faaliyetidir. Sendikanın derecesi üç tokenden etkilendi:

- Sendika hesabındaki ABYSS tokenlerinin sayısı;
- Her lot tokeninin raf ömrü;
- Sendikadaki her katılımcının kişisel derecelendirmesi, motivasyon tahakkuklarının toplamından hesaplanır.

Sendikanın derecelendirmesine bağılı olan çeşitleri bulunan özel rozetler her katılımcı için düzenli olarak tahakkuk ettirilir. Platformdaki tüm rozetler, Ödül Bankası bütçesinden itfa edilmektedir.

Ayrıca, sendikanın derecelendirmesi, bir kullanıcı sayfasının (yapılandırma, sosyalizasyon unsurları, rütbe, ifadeler ve emoji, benzeri veya benzeri olmayan ağırlıkları içeren ek seçenekler) kişiselleştirilmesini etkiler ve çok daha fazlası).

6.6 İçerik Yaratıcılar

Bir oyuna olan ilgisini sürdürebilmek ve onunla ilgili makale, dergi, eleştiri, rehber, fan art, video ve hikayeler gibi kamuoyunu şekillendirmek için birçok mekanizma var. Blok zincir teknolojisi sayesinde her şey platform veya kullanıcılar tarafından kendileri tarafından değerlendirilebilir ve ödüllendirilebilir. Herhangi bir materyali yayınlamak için arayüzde iki seçenek vardır:

- Beğenilen / Beğenilmeyen, hangi para kazanılabilir;
- Diğer kullanıcılardan ABYSS tokenlerini kaliteli içerik için ödül şeklinde alma fırsatı.

Platform içeriklerin her yayını sevmek ve hoşlanmayanların bir oranı olarak değerlendirir. Bu nedenle, bir yayın değerlendiren bir kullanıcının derecelendirilmesi önemlidir. Yüksek dereceli beğenilen kullanıcı, yakın zamanda kaydolmuş olan bir oyuncudan daha fazla ağırlık taşıyor.

Değerlendirmeye dayanarak, bir yayın yazarı, çeşitli kupürleri içeren bir koleksiyona dönüştürülmesi gereken özel rozetlere sahip. Platform, günlük Ödül Bankası'nın payıyla günde bir kere, sunulan koleksiyonları satın alıyor. Herhangi bir kullanıcı, platformdaki açık artırmada herhangi bir rozet türünü alabilir veya satabilir.

6.7 Açık arttırma

Açık arttırma, oyun bileşenlerini veya ABYSS tokenleri için çeşitli türde oynatılmayan rozetleri satın almak veya satmak için bir yoldur. İşlem komisyonu azdır ve şu şekilde belirlenmiştir: İşlemin toplamının % 3'ü platforma,% 5'i oyuna.

7 Dahili CPA (Aksiyon Başına Maliyet) Ağı

Abyss platformunda geliştiriciler, hedeflenen trafiğe (oyuna ilgi duyan) ulaşmak için şu olasılıkları içeren evrensel bir reklamcılık hesabına erişebilirler:

- Kendi oyun trafiğini diğer oyunlara teklif edin;

- Net hedefleme ve teklifler yoluyla diğer oyunlardan trafik satın alın;
- İstatistik için iç sisteme bağlantı sağlayan harici trafik alın

Dahili trafik için, ABYSS tokenlerindeki% 10'luk bir komisyon ücretlendirilir. Harici trafikle çalışmak için araçlar ücretsiz olarak sunulmaktadır.

İşleyişi ile ilgili olarak, dahili CPA Ağı, geliştiriciler tarafından sunulan ve diğer oyunların ve bireysel oyuncuların trafikle çalışmaya katılmasını önermek üzere erişilebilir seçenekler sunan bir pencere gibi görünür. Her oyun teklifinin türünü ve hedeflemesini bağımsız olarak belirler.

7.1 Referans Link Sistemi

Her proje yayınlandıktan sonra, kapsamlı bir reklam kampanyası başlatılır. Bu da reklam ağlarını, bloggerları, medyayı ve özelleştirilmiş kaynaklardaki yerleri, vb. kullanır.

Bu, bir reklam ağı, blog yazarları, özel kaynaklardaki medya reklam yerleşimlerini vb. Kullanır. Geliştiriciler için işleri kolaylaştırmak ve projelerin trafiğini tek bir yerde analiz etmek için sistem tarafından oluşturulan referans bağlantılarının klasik bir sistemini sunuyoruz. Geliştiriciler, diğer kaynaklardaki reklam yerleşimleri de dahil olmak üzere reklam kampanyalarını tam olarak analiz edebilir. Metriklerin eksiksiz bir bölümü sisteme dönüştürülür, böylece her proje için gerekli tüm tokenler (ROI dahil) dikkate alınır. Ayrıca geliştiriciler, metrikleri otomatik olarak hesaplamak için açık KPI'larla dış teklifler verme seçeneklerine erişebilir.

Geliştiriciler platformda yanı sıra çeşitli şartlarda diğer projeler veya oyunculardan trafik satın geçtiği tekliflerinin yayınlanması için tekliflerin iç sisteminin (CPA Network) çerçevesinde, bir mekanizma olacaktır. Geliştiriciler, oyun ayarları, ödeme yapma olanağı, platformdaki oyuncuların derecelendirilmesi ve sosyal etkinlikler gibi trafik için gereksinimleri belirleyebilir ve reklamcılık teklifinin türünü seçer ve reklam materyallerini yükleyebilir. Her teklifin fiyatını yalnızca ABYSS tokenlerinde belirtmek mümkündür. Teklif ile ilgilenen bir proje, birinin oyuna uzun süre girmediği veya ödemelerde bulunmadığı gibi, artık proje ile alakalı olmayan trafiği paylaşabilir.

7.2 Motivasyonlu Trafik

Motivasyonlu trafik, aktif oyuncuların nadiren motivasyonlu trafiğe dönüştüğünü gördüğümüzde başarısız bir metod olarak görüldü. Pazarlama uzmanları, potansiyel oyuncunun görev ilerledikçe projeye çekileceği varsayımıyla, motive edilen tekliflerin karmaşık hedeflerini icat eder. Karmaşık teklifler, elbette dönüşüm oranını yükseltmekle birlikte çoğu trafiğe kalitenin altındadır. Bu sorunun nedenlerinden biri, herkesin video oyunlarına özel bir ilgi duymadan motive olmuş bir teklifte bulunabilmesidir.

İç sistemler teklifi çerçevesinde, oyuncular tarafından oyun hedefleri yerine getirilebilir; bu, ücretli hedeflerin başarılarına göre aktif oyuncular için daha yüksek bir dönüşüm oranı anlamına gelir.

7.3 E-posta Promosyonu

Platformun tümüyle çalışması için kendi e-posta servisine sahip olmanız gerekir. Dahili CPA Ağ geliştiricileri, başka geliştiriciler tarafından sunulan kullanıcılara gönderilecek hedefli e-postalar sipariş edebilir. Kişisel kullanıcı bilgileri alıcı geliştiriciye sağlanmıyor.

7.4 Medya reklamcılığı

Geliştiriciler, içerikli medya reklamı sipariş edebilirler. Bu amaçlar için çeşitli reklamcılık pozisyonları öngörülmüştür: kişisel sayfalardaki banner'lar, forum bölümleri markalaşma ve standart dışı reklam biçimleri.

7.5 İçerik

Geliştiriciler, özel bir bilgilere göre tekliflerin iç sistemi çerçevesinde içerik oluşturmayı sipariş edebilir veya ABYSS tokenlerini, doğrudan platform çerçevesinde ilginç bir yayın yazarına ödeyebilirler.

8 The Abyss Takımı

Abyss dijital dağıtım platformu, Oyun projelerinin başlatılması ve işletilmesi ile MMO projelerinin geliştirilmesinde önemli bir uzmanlığa sahip Rusya'nın önde gelen video oyun geliştiricisi ve yayıncısı Destiny.Games tarafından geliştiriliyor. Ayrıca tarayıcı ve istemci oyunlarını diğer geliştiriciler, AAA sınıfı istemci oyunları gibi yerleştirip serbest bırakıyoruz.

Çekirden Takım:



Konstantin [Sephiroth] Boyko-Romanovsky

KURUCU

Oyun endüstrisinde 17+ yıllık tecrübe. Destiny.Games kurucusu video oyun şirketi. Başarılı bir blockchainluk yatırımcısı, kripto para uzmanı ve teknoloji girişimci.

**Vladimir Kurochkin****GENEL MÜDÜR**

12 yıldan fazla süren oyun endüstrisinde, proje geliştirme ve yönetiminde önemli deneyime sahip. Destiny.Games'de bir web proje yöneticisinden başkan yardımcısına kadar çalıştı.

**Artem [Shanni] Veremeenko****YÖNETİCİ**

Bir yönetici yapımı, önde gelen bir oyun tasarımcısı ve oyun endüstrisinde 14 yılı aşkın deneyime sahip bir senaryo yazarı. Botva Online F2P oyun yazarı. Şirket kurulduğu 2008 yılından beri Destiny.Games'te çalışıyor.

**Evgeny Petrov****PAZARLAMA ŞEFİ**

Pazarlama alanındaki 8 yıllık deneyim ve oyun endüstrisinde 2+ yıl. Destiny.Games'e katılmadan önce, Evgeny, Vahiy, Göçebe, Ebedi ve diğer projelerin başlatılmasına katkıda bulunan Rus IT devi Mail.ru Grubu'nda çalıştı.

**Stanislav [Madminder] Kuzin****PLATFORM GELİŞTİRME VP**

Ölçeklenebilir ve yüksek kullanılabilirliğe sahip IT servisleri oluşturma konusundaki 20 yıllık deneyim. Web projesi geliştirmede uzman. Agile ve scrum koçu. 2018 yılında Abyss takıman da yer almadan önce, Social Discovery Ventures ve Acronis Inc.'de çalıştı.

**Vladimir [Vampkill] Martynov****TEKNİK OFİS SORUMLUSU**

1987 yılından beri bir programcı ve 1993'ten beri bir Unix sistem yöneticisi. Yüksek yüklü projelerde 17+ yıl, oyun geliştirme endüstrisinde bir Teknik Sorumlu Tekniker olarak 14 yıl tecrübeli.

**Albert Tugushev****YAZILIM MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ BAŞKANI**

Oyun endüstrisi için yüksek yük sistemleri geliştiren 10 yılı aşkın deneyim. Albert 2011'de Destiny.Games'e katıldı. Daha önce Mail.ru ve RBC'de çalıştı.



Sergey Zakharchenko

SİSTEM MİMARİ

Sergey, ölçeklenebilir B2B ve B2C IT çözümlerini tasarlama, geliştirme ve bakımına ilişkin 10 yıldan fazla tecrübeye sahip olup, yeni donanım ve bilimsel hesaplamayla ilgili patent ve yayın yazarıdır. Son 10 yılda Sergey, aynı zamanda uygulamalı matematik ve fizik (MIPT) alanında yüksek lisans derecesine sahiptir.



Alexey Kobelev

TEKNOLOJİ LİDERİ, BLOKCHAIN YAZILIMCISI

Yazılım geliştirmede 14+ yıllık tecrübe. Tam döngülü projelerin arka uç gelişiminde uzman. Alexey, geliştirme ekiplerini yönetmek, süreçleri organize etmek ve sıfırdan projeler inşa etmekle zengin bir deneyime sahiptir.



Stepan Leshchenko

SANAT YÖNETMENİ

15 yıllık tecrübe, teknik eğitim ve yapısal düşünceye sahip bir tasarımcı ve oyuncudur. ZUK CLUB üyesi olarak sokak sanat projelerine katıldı.



Anton Chertikovtzev

TEKNİK SORUMLU

Oyun sunucularının güvenliğini sağlamak ve sürdürmek için 14 yıllık tecrübe. Anton 2010'da Destiny.Games'e katıldı.



Evgeny Kharchenko

MÜŞTERİ HİZMETLERİ

Evgeniy, HoReCa'da 10 yıl boyunca çalışmış ve operasyon kadrosundan üst yönetime geçmiştir. Evgeniy, 2014 yılından bu yana Destiny.Games'teki müşteri hizmetleri ekibini yönetiyor.

9 Yol Haritası

Q3 2008. Destiny Games'in (video oyunu firması) Kuruluşu.

Q3 2016. Son teknoloji ürünü oyun portalı oluşturma fikri.

Q2 – Q3 2017. Blockchain zinciri teknolojisi entegrasyonunun yeni konsepte olan uygunluğunu test etmek.

Q4 2017. The Abyss kavramını sunmak - yeni nesil sayısal dağıtım platformu.

Q1 2018. DAICO¹⁴ kavramını sunma - yenilikçi bir bağış toplama modeli.

Q2 2018. The Abyss platform prototipinin tanıtılması. Malta'da kayıtlı olan ve işletilen, ABYSS tokenın ihraççı kuruluşu ABYSS LTD'nin bir Formasyonu Token Satışının yürütülmesi. The Abyss platformunun geliştirilmesine başlanması. Abyss kavramını oyun geliştiricilere sunma.

Q3 – Q4 2018. Platform gelişiminin aktif safhası. Projenin başlatılması için yasal ve mali hazırlık. Oyun projeleri ile ortaklık anlaşmaları.

Q1 2019. Çok düzeyli referans programlarının ilk entegrasyonu. Başlangıç oyun paketi ile platformun ilk sürümü. Proje entegrasyonu için API. Birleştirilmiş iki para birimi faturalandırması. Birleştirilmiş yetkilendirme sistemi. Başlangıç oyun paketi ile platformun ilk sürümü.

Q2 – Q4 2019. Platformun aktif gelişimi: Bağlı projelerin sayısındaki genişleme; Kişiselleştirme ve sosyalizasyon sistemlerinin tanıtılması; Ayrıntılı raporlama sisteminin tanıtılması; İç CPA Ağı Tanıtımı.

Q1 – Q4 2020. Platform işlevselliğinin genişlemesi: Motivasyon programları; İçerik üretme ve değerlendirme yeteneği; Açık arttırma; sendikalar; Müşterek oyun başarıları.

2021 +. Crowdfunding platformu. Platformun daha da uzatılması.

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

10 Referanslar

- 1) Blockchain Blockchain, bir tür dijital defter teknolojisi, dijital veya elektronik bir kayıt defteridir. Gizli veya herkese açık, izin isteyen veya serbest olabilir. Tamamen korunur ve denetlenir.
- 2) Cryptogames <https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>
- 3) Cost Per Action Eylem başına ücretlendirme, reklamcının belirli bir edinim karşısında ücret ödediği bir çevrimiçi reklam ücretlendirmesi modelidir – örnek olarak bir satış, tıklama veya form yollama verilebilir (iletişim bilgisi talebi, haber yollama kaydı,kaydolma vb.).
- 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 Altı derecede ayrıştırma bağlantısı bütün yaşayan şeyler için bir fikirdir ve dünyadaki diğer her şey de “bir arkadaşımın arkadaşı” görüşüne erişmekten yalnızca bir adım uzaktadır. Bu da iki insanı en fazla altı adımda bağlar.
- 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>