

# The Abyss

## Whitepaper

Tháng 4 năm 2018

Phiên bản 2.0

# Contents

<b>Miễn trừ trách nhiệm</b>	<b>3</b>
<b>Tóm tắt</b>	<b>7</b>
<b>1. Thị trường nơi mà The Abyss hoạt động</b>	<b>8</b>
1.1. Trò chơi MMO (trực tuyến nhiều người chơi) . . . . .	8
<b>2 Nền tảng phân phối kỹ thuật số hiện nay</b>	<b>10</b>
<b>3 Thời điểm cho một nền tảng mới</b>	<b>11</b>
3.1 The Abyss như một nền tảng phân phối kỹ thuật số thế hệ mới. . . . .	11
3.2 Các đặc điểm chính và lợi ích dự kiến của dự án: . . . . .	12
3.3. Lợi thế The Abyss cho nhà phát triển . . . . .	12
3.4. Lợi thế của The Abyss cho người chơi . . . . .	13
<b>4 Cơ cấu nền tảng và dịch vụ cơ bản</b>	<b>15</b>
4.1. Tài khoản cá nhân của Nhà phát triển và Cá nhân hóa. . . . .	16
4.2. Tài khoản cá nhân của Người chơi và Cá nhân hoá. . . . .	16
<b>5 Hệ thống thống kê</b>	<b>16</b>
5.1 Mô tả và Điều kiện Hệ thống . . . . .	17
<b>6 Tính kinh tế của nền tảng The Abyss</b>	<b>19</b>
6.1 Ưu tiên token ABYSS . . . . .	19
6.2 Phân phối thanh toán của người dùng . . . . .	19
6.3 Hệ sinh thái thưởng crypto. . . . .	20
6.3.1 Chương trình Referral . . . . .	20
6.3.2 Các chương trình tạo động lực. . . . .	23
6.4 Thành tích Trò chơi . . . . .	23
6.5 Syndicates (Masternodes) . . . . .	23
6.6 Sáng tạo nội dung . . . . .	24
6.7 Đấu giá . . . . .	24
<b>7 Mạng CPA nội bộ (Chi phí cho mỗi hành động)</b>	<b>24</b>
7.1 Hệ thống link referral . . . . .	25
7.2 Lưu lượng có Động lực. . . . .	25
7.3 Khuyến mại E-mail . . . . .	25
7.4 Quảng cáo trên phương tiện truyền thông . . . . .	25
7.5 Nội dung . . . . .	26
<b>8 Đội ngũ The Abyss</b>	<b>26</b>
<b>9 Lộ trình</b>	<b>28</b>
<b>10 Tài liệu tham khảo</b>	<b>30</b>

## **Miễn trừ trách nhiệm**

THÔNG TIN ĐƯỢC CUNG CẤP TRONG WHITE PAPER NÀY LIÊN QUAN ĐẾN VIỆC TRÌNH BÀY DỰ ÁN TOKEN ABYSS CHO CÁC CHỦ SỞ HỮU TOKEN TIỀM NĂNG. BỘ THÔNG TIN DƯỚI ĐÂY CÓ THỂ KHÔNG ĐẦY ĐỦ VÀ KHÔNG HÀM Ý BẤT KỲ YẾU TỐ NÀO CỦA QUAN HỆ HỢP ĐỒNG. MỤC ĐÍCH DUY NHẤT CỦA NÓ LÀ CUNG CẤP THÔNG TIN CÓ LIÊN QUAN VÀ HỢP LÝ CHO CHỦ TOKEN TIỀM NĂNG ĐỂ HỌ PHÂN TÍCH KỸ LƯỜNG VÀ XÁC ĐỊNH CÓ NÊN ĐÓNG GÓP VÀ NHẬN TOKEN ABYSS HAY KHÔNG.

KHÔNG CÓ NHÀ MÔI GIỚI, ĐẠI LÝ, NHÂN VIÊN BÁN HÀNG HOẶC NGƯỜI KHÁC ĐÃ ĐƯỢC CÔNG TY HOẶC GIÁM ỦY QUYỀN PHÁT HÀNH BẤT KỲ QUẢNG CÁO HOẶC CUNG CẤP BẤT KỲ THÔNG TIN HOẶC ĐỀ THỰC HIỆN BẤT KỲ ĐẠI DIỆN LIÊN QUAN ĐẾN CÔNG TY KHÁC VỚI NHỮNG CÔNG TY CÓ TRONG WHITEPAPER NÀY GIẤY VÀ CÁC TÀI LIỆU KHÁC ĐƯỢC ĐỀ CẬP Ở ĐÂY, VÀ KHÔNG ĐƯỢC CUNG CẤP HOẶC SỬ DỤNG, THÔNG TIN ĐÓ HOẶC ĐẠI DIỆN KHÔNG ĐƯỢC DỰA VÀO NÓ TRƯỚC KHI ĐƯỢC CÔNG TY CHO PHÉP.

WHITEPAPER NÀY KHÔNG PHẢI, VÀ KHÔNG THỂ ĐƯỢC SỬ DỤNG CHO CÁC MỤC ĐÍCH, ĐỀ NGHỊ HOẶC CHÀO MỜI MUA TOKEN ABYSS DO CÔNG TY PHÁT HÀNH BỞI BẤT KỲ NGƯỜI NÀO TRONG BẤT KỲ KHU VỰC PHÁP LÝ NÀO: (I) TRONG KHI ĐỀ NGHỊ HOẶC LỜI MỜI CHƯA ĐƯỢC ỦY QUYỀN; HOẶC (II) TRONG KHI NGƯỜI LÀM VIỆC ĐỀ NGHỊ HOẶC LỜI MỜI CHƯA ĐƯỢC CHỨNG NHẬN ĐỂ LÀM VẬY, HOẶC (III) HOẶC BẤT KỲ AI LÀM ĐỀ NGHỊ HOẶC LỜI MỜI ĐÁY SAI PHÂN PHỐI WHITEPAPER NÀY TRONG CÁC QUYỀN LỢI CỐ ĐỊNH CÓ THỂ ĐƯỢC GIỚI HẠN VÀ, THEO SỰ ĐỒNG Ý CÁ NHÂN VÀO ĐÓ NHẬN ĐƯỢC ĐƯỢC YÊU CẦU THÔNG TIN CẦN THIẾT CHO CHÍNH MÌNH, GIỚI HẠN CHUNG.

WHITE PAPER VÀ ĐỀ XUẤT NÀY, BÁN HOẶC CUNG CẤP CỦA BẤT CỨ TOKEN ABYSS CÓ THỂ KHÔNG ĐƯỢC XÁC NHẬN NẾU NHƯ KHÔNG ĐẠT TIÊU CHUẨN: (I) NẾU THÔNG TIN TRONG WHITE PAPER NÀY LÀ CHÍNH XÁC VÀ HOÀN THÀNH ĐĂNG KÝ TRƯỚC NGÀY PHÁT HÀNH; HOẶC (II) NẾU KHÔNG CÓ THAY ĐỔI VẬT CHẤT TRONG VỊ TRÍ TÀI CHÍNH CỦA CÔNG TY TỪ NGÀY ĐẤY; HOẶC (III) NẾU THÔNG TIN KHÁC CUNG CẤP TRONG KẾT NỐI VỚI WHITE PAPER LÀ CHÍNH XÁC TẠI BẤT KỲ THỜI ĐIỂM NÀO ĐẾN NHỮNG NGÀY TIẾP THEO SAU KHI XUẤT BẢN, HOẶC, NẾU KHÁC BIỆT, NGÀY CHỈ ĐỊNH TRONG WHITE PAPER NÀY.

MUA TOKEN ABYSS CÓ THỂ GỬI MỘT PHẦN ĐÓNG GÓP VÀ CHỊU RỦI RO. NHỮNG MÀ MUỐN THAM GIA NÊN ĐƯỢC TƯ VẤN TRƯỚC VÀ ĐỌC TẤT CẢ CÁC THÔNG TIN CÓ TRONG WHITE PAPER NÀY TRƯỚC KHI ĐƯA RA QUYẾT ĐỊNH. MỘT NGƯỜI DỰ BÁO ĐÓNG GÓP NÊN LUÔN LUÔN TƯ VẤN VỚI BÊN ĐỘC LẬP TRƯỚC KHI QUYẾT ĐỊNH THAM GIA DỰ ÁN MÔ HÌNH NÀY. NHỮNG NGƯỜI DỰ ĐỊNH ĐÓNG GÓP NÊN THAM KHẢO CÁC RỦI RO CÓ THỂ CÓ TRONG CÔNG VIỆC NÀY TRƯỚC KHI LÀM HỢP ĐỒNG VÀ NÊN PHẢI XIN GÓP Ý CỦA CÁC NHÀ TƯ VẤN THẨM QUYỀN VÀ CÁC NHÀ TƯ VẤN ĐỘC LẬP RIÊNG CỦA MÌNH HAY VỀ BẤT CỨ ĐIỀU KIỆN VẤN ĐỀ CỦA TOKEN ABYSS, CÔNG TY VÀ WHITE PAPER NÀY.

ĐÓ LÀ TRÁCH NHIỆM CỦA BẤT NGƯỜI NÀO TRONG VIỆC SỬ DỤNG TÀI LIỆU NÀY ĐỂ TỰ THAM KHẢO, VÀ QUAN SÁT VÀ KHIẾU NẠI, THEO TẤT CẢ CÁC LUẬT VÀ QUY ĐỊNH BẤT KỲ TRONG BẤT

CỨ ĐIỀU KHOẢN CÓ LIÊN QUAN. CÁC NHÀ ĐÓNG GÓP CUNG CẤP THÔNG TIN PHẢI TUÂN THỦ CÁC YÊU CẦU PHÁP LÝ CỦA VIỆC ÁP DỤNG CHO BẤT KỲ ĐIỀU KHOẢN NÀO VÀ BẤT KỲ ĐIỀU KIỆN KIỂM SOÁT NGOẠI HỐI VÀ THUẾ Ở CÁC NƯỚC CỦA QUỐC GIA, CƯ TRÚ HOẶC ĐỊA PHƯƠNG CỦA HỌ.

TIẾT KIỆM CHO CUNG CẤP GIẤY PHÉP BAN ĐẦU TẠI MALTA, KHÔNG ĐƯỢC THỰC HIỆN HOẶC NHẬN ĐƯỢC TỪ NHÀ PHÁT HÀNH NÀO CHO PHÉP CÔNG CỘNG HOẶC WHITE PAPER (HOẶC BẤT CỨ PHẦN NÀO) HOẶC BẤT CỨ VẬT LIỆU CÓ LIÊN QUAN TRONG BẤT CỨ NƯỚC NÀO HOẶC PHÁP LÝ NÀO KHI HÀNH ĐỘNG CHO MỤC ĐÍCH ĐÃ ĐƯỢC YÊU CẦU.

TUYÊN BỐ ĐƯỢC THỰC HIỆN TRONG WHITE PAPER NÀY, TRỪ KHI ĐƯỢC THAY ĐỔI DỰA TRÊN LUẬT VÀ THỰC TIỄN HIỆN TẠI MALTA THAY ĐỔI.

TẤT CẢ CÁC CỔ VẤN CHO CÔNG TY ĐÃ HOẠT ĐỘNG ĐỘC QUYỀN CHO CÔNG TY LIÊN QUAN ĐẾN TOKEN ABYSS VÀ KHÔNG CÓ HỢP ĐỒNG, ỦY THÁC HOẶC NGHĨA VỤ HOẶC TRÁCH NHIỆM KHÁC ĐỐI VỚI BẤT KỲ NGƯỜI NÀO KHÁC VÀ SẼ KHÔNG CHỊU TRÁCH NHIỆM VỚI BẤT KỲ NGƯỜI ĐÓNG GÓP NÀO HOẶC BẤT KỲ NGƯỜI NÀO KHÁC BẤT KỂ THÔNG TIN NÀO LIÊN QUAN ĐẾN CÁC GIAO DỊCH ĐƯỢC ĐỀ XUẤT TRONG WHITE PAPER NÀY, CÁC CỔ VẤN ĐÓ CŨNG KHÔNG CHỊU TRÁCH NHIỆM VỀ NỘI DUNG VÀ BẤT KỲ THÔNG TIN NÀO CÓ TRONG WHITE PAPER NÀY, TÍNH ĐẦY ĐỦ HOẶC CHÍNH XÁC HOẶC BẤT KỲ TUYÊN BỐ NÀO KHÁC ĐƯỢC ĐƯA RA LIÊN QUAN.

TRỪ KHI CÓ QUY ĐỊNH KHÁC, NỘI DUNG CỦA TRANG WEB CỦA CÔNG TY TRỰC TIẾP HOẶC CÁC TRANG WEB KHÁC ĐƯỢC LIÊN KẾT GIÁN TIẾP VỚI TRANG WEB CỦA CÔNG TY KHÔNG TẠO THÀNH MỘT PHẦN CỦA WHITE PAPER NÀY. DO ĐÓ KHÔNG CÓ SỰ PHỤ THUỘC NÀO PHẢI ĐƯỢC THỰC HIỆN BỞI NGƯỜI ĐÓNG GÓP VỀ BẤT KỲ THÔNG TIN HOẶC DỮ LIỆU NÀO KHÁC CÓ TRONG CÁC TRANG WEB ĐÓ LÀM CƠ SỞ CHO MỘT QUYẾT ĐỊNH ĐÓNG GÓP VÀO DỰ ÁN THE ABYSS.

WHITE PAPER NÀY HOẶC BẤT KỲ THÔNG TIN NÀO KHÁC ĐƯỢC CUNG CẤP TRONG TÀI LIỆU NÀY LIÊN QUAN ĐẾN TOKEN CỦA THE ABYSS (I) NHẪM CUNG CẤP CƠ SỞ CHO BẤT KỲ KHOẢN TÍN DỤNG HOẶC ĐÁNH GIÁ NÀO KHÁC, CŨNG KHÔNG (II) ĐƯỢC COI LÀ MỘT KHUYẾN CÁO CỦA CÔNG TY TRONG WHITE PAPER, HOẶC BẤT KỲ THÔNG TIN NÀO KHÁC ĐƯỢC CUNG CẤP TRONG KẾT NỐI ĐÓ, LÀ NÊN MUA BẤT KỲ TOKEN NÀO DO CÔNG TY CẤP. TƯƠNG ƯNG, NHỮNG NGƯỜI ĐÓNG GÓP TIỀM NĂNG NÊN TỰ ĐÁNH GIÁ ĐỘC LẬP TẤT CẢ CÁC YẾU TỐ RỦI RO.

TÀI LIỆU NÀY CHỨA CÁC BÀY TỎ, HOẶC CÓ THỂ ĐƯỢC COI LÀ "CÁC BÀY TỎ MANG TÍNH DỰ ĐOÁN". Ở ĐÓ CÓ THỂ XÁC ĐỊNH ĐƯỢC TUYÊN BỐ VỀ MẶT TÌM KIẾM BẰNG CÁCH SỬ DỤNG THUẬT NGỮ DỰ ĐOÁN BAO GỒM CÁC THUẬT NGỮ "TIN", "ƯỚC TÍNH", "DỰ ĐOÁN", "KỶ VỌNG", "DỰ ĐỊNH", "CÓ THỂ", "SẼ" HOẶC "NÊN" HOẶC, TRONG MỖI TRƯỜNG HỢP, CÁC BIẾN THỂ ÂM HOẶC CÁC BIẾN THỂ KHÁC HOẶC THUẬT NGỮ TƯƠNG ĐƯƠNG. NHỮNG TUYÊN BỐ VỀ PHÍA TRƯỚC NÀY CÓ LIÊN QUAN ĐẾN NHỮNG VẤN ĐỀ KHÔNG PHẢI LÀ SỰ KIỆN LỊCH SỬ. CHÚNG XUẤT HIỆN Ở MỘT SỐ NƠI TRONG TOÀN BỘ TÀI LIỆU NÀY VÀ BAO GỒM CÁC TUYÊN BỐ LIÊN QUAN ĐẾN Ý ĐỊNH, NIỀM TIN HOẶC KỶ VỌNG HIỆN TẠI CỦA CÔNG TY VÀ CÁC LÃNH ĐẠO CỦA CÔNG TY, TRONG SỐ NHỮNG THỨ KHÁC, CHIẾN LƯỢC VÀ KẾ HOẠCH KINH DOANH CỦA CÔNG TY, KẾT QUẢ HOẠT ĐỘNG, ĐIỀU KIỆN TÀI CHÍNH, THANH KHOẢN VÀ TRIỂN VỌNG CỦA CÔNG TY VÀ THỊ TRƯỜNG MÀ NÓ HOẠT ĐỘNG.

THEO BẢN CHẤT CỦA HỌ, CÁC CÂU NÓI VỀ TƯƠNG LAI LIÊN QUAN ĐẾN NHỮNG RỦI RO VÀ SỰ KHÔNG CHẮC CHẴN BỒI VÌ CHÚNG LIÊN QUAN ĐẾN CÁC SỰ KIỆN VÀ PHỤ THUỘC VÀO HOÀN CẢNH CÓ THỂ CÓ HOẶC CÓ THỂ KHÔNG XẢY RA TRONG TƯƠNG LAI. CÁC TUYÊN BỐ HƯỚNG TỚI TƯƠNG LAI KHÔNG ĐẢM BẢO HIỆU SUẤT TRONG TƯƠNG LAI VÀ DO ĐÓ KHÔNG ĐƯỢC HIỂU NHƯ VẬY. KẾT QUẢ THỰC TẾ CỦA CÁC HOẠT ĐỘNG, ĐIỀU KIỆN TÀI CHÍNH, TÍNH THANH KHOẢN VÀ SỰ PHÁT TRIỂN CHIẾN LƯỢC CỦA CÔNG TY CÓ THỂ KHÁC NHAU VỀ MẶT VẬT CHẤT TỪ NHỮNG PHÁT BIỂU VỀ TƯƠNG LAI CÓ TRONG WHITE PAPER NÀY. NGOÀI RA, NGAY CẢ KHI KẾT QUẢ HOẠT ĐỘNG, ĐIỀU KIỆN TÀI CHÍNH VÀ TÍNH THANH KHOẢN CỦA CÔNG TY PHÙ HỢP VỚI CÁC PHÁT BIỂU CÓ TÍNH CHẤT DỰ ĐOÁN TRONG WHITE PAPER NÀY, KẾT QUẢ HOẶC PHÁT TRIỂN ĐÓ CÓ THỂ KHÔNG MANG TÍNH BIỂU THỊ KẾT QUẢ HOẶC SỰ PHÁT TRIỂN TRONG CÁC GIAI ĐOẠN TIẾP THEO.

TÀI LIỆU NÀY KHÔNG ĐƯỢC SOẠN THẢO THEO VÀ KHÔNG CHỊU SỰ ĐIỀU CHỈNH CỦA LUẬT PHÁP HOẶC QUY ĐỊNH CỦA BẤT KỲ KHUÔN KHỔ PHÁP LÝ NÀO ĐƯỢC ÁP DỤNG ĐỂ BẢO VỆ NHÀ ĐẦU TƯ.

WHITE PAPER BẰNG TIẾNG ANH NÀY LÀ NGUỒN THÔNG TIN CHÍNH THỨC CHÍNH VỀ TOKEN SALE CỦA THE ABYSS. THÔNG TIN TRONG TÀI LIỆU NÀY CÓ THỂ ĐƯỢC DỊCH SANG CÁC NGÔN NGỮ KHÁC HOẶC ĐƯỢC SỬ DỤNG TRONG CÁC GIAO TIẾP BẰNG VĂN BẢN HOẶC BẰNG LỜI NÓI VỚI CÁC KHÁCH HÀNG, ĐỐI TÁC HIỆN TẠI VÀ TƯƠNG LAI, V.V ... VÌ BẢN DỊCH NÀY HOẶC MỘT SỐ THÔNG TIN CÓ TRONG TÀI LIỆU NÀY CÓ THỂ BỊ MẮT, HỒNG HOẶC XUYỀN TẠC. TÍNH CHÍNH XÁC CỦA CÁC GIAO TIẾP THAY THỂ NHƯ VẬY KHÔNG THỂ ĐƯỢC ĐẢM BẢO. TRONG TRƯỜNG HỢP CỦA BẤT KỲ MÂU THUẬN HOẶC MÂU THUẬN GIỮA CÁC BẢN DỊCH VÀ THÔNG TIN LIÊN LẠC VÀ WHITE PAPER NGÔN NGỮ CHÍNH THỨC NÀY, CÁC ĐIỀU KHOẢN CỦA TÀI LIỆU GỐC TIẾNG ANH NÀY SẼ ĐƯỢC ƯU TIÊN Á REGULATORY AUTHORITIES ARE CAREFULLY SCRUTINIZING P DỤNG. VỰC THẨM KHÔNG CHO PHÉP NGƯỜI DÙNG TRÁNH KIỂM SOÁT VỐN DƯỚI MỌI HÌNH THỨC VÀ KHÔNG CHO PHÉP HỌ ĐẦU TƯ.

VIỆC CUNG CẤP CÁC TOKEN ABYSS TRÊN NỀN TẢNG ABYSS ĐƯỢC THỰC HIỆN ĐỂ CHO PHÉP SỬ DỤNG CÁC DỊCH VỤ VÀ NỀN TẢNG CỦA ABYSS CHỈ KHÔNG CHO CÁC MỤC ĐÍCH ĐẦU TƯ HOẶC ĐẦU CƠ. KHẢ NĂNG CUNG CẤP TOKEN ABYSS TRÊN SÀN GIAO DỊCH SẼ KHÔNG THAY ĐỔI TIÊU CHUẨN PHÁP LÝ CỦA TOKEN VẪN LÀ PHƯƠNG TIỆN ĐỂ SỬ DỤNG TRÊN NỀN TẢNG GAME THE ABYSS VÀ KHÔNG PHẢI LÀ CÔNG CỤ TÀI CHÍNH HOẶC BẤT KỲ HÌNH THỨC ĐẦU TƯ NÀO KHÁC VỀ BẢN CHẤT TÀI CHÍNH Ở BẤT KỲ KHU VỰC TÀI PHẢN NÀO . THE ABYSS KHÔNG ĐƯỢC COI LÀ CỔ VẤN TRONG BẤT KỲ VẤN ĐỀ PHÁP LÝ, THUẾ HOẶC TÀI CHÍNH NÀO. BẤT KỲ THÔNG TIN NÀO TRONG WHITE PAPER ĐƯỢC CUNG CẤP CHO MỤC ĐÍCH THÔNG TIN CHUNG CHỈ VÀ THE ABYSS KHÔNG CUNG CẤP BẤT KỲ BẢO HÀNH NÀO VỀ TÍNH CHÍNH XÁC VÀ ĐẦY ĐỦ CỦA THÔNG TIN NÀY.

CÁC CƠ QUAN QUẢN LÝ ĐANG XEM XÉT CÂN THẬN CÁC DOANH NGHIỆP VÀ HOẠT ĐỘNG LIÊN QUAN ĐẾN TIỀN CRYPTO TRÊN THẾ GIỚI. VỀ MẶT NÀY, CÁC BIỆN PHÁP ĐIỀU TIẾT, ĐIỀU TRA HOẶC HÀNH ĐỘNG CÓ THỂ ẢNH HƯỞNG ĐẾN HOẠT ĐỘNG KINH DOANH CỦA THE ABYSS VÀ THẬM CHỈ HẠN CHẾ HOẶC NGĂN CHẶN NÓ PHÁT TRIỂN HOẠT ĐỘNG CỦA NÓ TRONG TƯƠNG LAI. BẤT KỲ NGƯỜI NÀO NẮM GIỮ TOKEN ABYSS PHẢI NHẬN THỨC ĐƯỢC MÔ HÌNH CỦA THE ABYSS, WHITE PAPER HOẶC CÁC ĐIỀU KHOẢN VÀ ĐIỀU KIỆN CÓ THỂ THAY ĐỔI HOẶC CẦN PHẢI SỬA ĐỔI

VÌ CÁC YÊU CẦU QUY ĐỊNH VÀ TUÂN THỦ MỌI TỪ MỌI LUẬT HIỆN HÀNH TẠI BẤT KỲ KHU VỰC PHÁP LÝ NÀO. TRONG TRƯỜNG HỢP NÀY, NHỮNG NGƯỜI ĐÓNG GÓP VÀ BẤT CỨ AI CAM KẾT GIỮ TOKEN ABYSS THỪA NHẬN VÀ HIỂU RẰNG KHÔNG PHẢI THE ABYSS HAY BẤT KỲ CHI NHÁNH NÀO CỦA NÓ SẼ CHỊU TRÁCH NHIỆM CHO BẤT KỲ TỔN THẤT HOẶC THIẾT HẠI TRỰC TIẾP HOẶC GIÁN TIẾP NÀO GÂY RA BỞI NHỮNG THAY ĐỔI ĐÓ. THE ABYSS SẼ LÀM HẾT SỨC MÌNH ĐỂ KHỞI ĐỘNG HOẠT ĐỘNG CỦA NÓ VÀ PHÁT TRIỂN NỀN TẢNG THE ABYSS. BẤT CỨ AI THỰC HIỆN HOẠT ĐỘNG ĐỂ CÓ ĐƯỢC TOKEN ABYSS THỪA NHẬN VÀ HIỂU RẰNG THE ABYSS KHÔNG CUNG CẤP BẤT KỲ ĐẢM BẢO NÀO RẰNG NÓ SẼ QUẢN LÝ ĐỂ ĐẠT ĐƯỢC KẾT QUẢ NHƯ VẬY. NHỮNG NGƯỜI ĐÓNG GÓP THỪA NHẬN VÀ HIỂU RÕ RẰNG VỰC THẨM (BAO GỒM CẢ CƠ QUAN QUẢN LÝ VÀ NHÂN VIÊN, TƯ VẤN VÀ CỐ VẤN) KHÔNG CHỊU TRÁCH NHIỆM HOẶC TRÁCH NHIỆM ĐỐI VỚI BẤT KỲ TỔN THẤT HOẶC THIẾT HẠI NÀO PHÁT SINH HOẶC LIÊN QUAN ĐẾN KHẢ NĂNG SỬ DỤNG THE ABYSS, NGOẠI TRỪ TRƯỜNG HỢP HÀNH VI SAI TRÁI CÓ CHỦ Ý HOẶC SƠ SUẤT.

TẤT CẢ CHỦ SỞ HỮU TOKEN ABYSS NÊN CÂN NHẮC VIỆC CHỈ GIỮ SỐ LƯỢNG TOKEN MÀ HỌ CHO LÀ ĐỦ ĐỂ TRUY CẬP (TRÊN NỀN TẢNG THE ABYSS) CÁC DỊCH VỤ MÀ HỌ YÊU CẦU VÀ CÓ THỂ SỬ DỤNG TRỰC TIẾP. NGAY CẢ KHI THE ABYSS SẼ ĐƯỢC CAM KẾT CHO PHÉP TOKEN ĐƯỢC GIAO DỊCH Ở BÊN NGOÀI ĐỂ TRAO ĐỔI, NHỮNG TRAO ĐỔI ĐÓ LÀ CÁC BÊN THỨ BA CÓ THỂ CHỌN KHÔNG BAO GIỜ LIỆT KÊ TOKEN ABYSS. ĐIỀU NÀY CÓ NGHĨA LÀ KHÔNG CÓ BẢO HÀNH RẰNG TOKEN ABYSS SẼ ĐƯỢC GIAO DỊCH, VÀ DO ĐÓ, KHÔNG CÓ BẢO ĐẢM RẰNG CHỦ SỞ HỮU TOKEN CÓ THỂ SẼ BÁN BẤT KỲ TOKEN THẶNG DƯ NÀO MÀ HỌ KHÔNG CẦN. HƠN NỮA, NGAY CẢ TRONG TRƯỜNG HỢP TOKEN ABYSS CÓ THỂ ĐƯỢC BÁN, KHÔNG CÓ BẢO HÀNH RẰNG GIÁ CHÀO BÁN SẼ KHÔNG THẤP HƠN ĐỒNG XU BAN ĐẦU CUNG CẤP GIÁ, TẠO RA TỔN THẤT CHO CHỦ SỞ HỮU TOKEN ABYSS.

VÌ VIỆC GIỮ TOKEN KHÔNG LIÊN QUAN VỚI BẤT KỲ KHOẢN ĐẦU TƯ NÀO, NÊN KHÔNG CÓ LIÊN HỆ GIỮA LỢI NHUẬN CỦA NỀN TẢNG THE ABYSS VÀ GIÁ TRỊ MÀ TOKEN ABYSS CÓ THỂ ĐẠT ĐƯỢC TRÊN CÁC TRAO ĐỔI CỦA BÊN THỨ BA, NẾU CÁC TRAO ĐỔI QUYẾT ĐỊNH LIỆT KÊ TOKEN CỦA THE ABYSS. HƠN NỮA, TRONG TRƯỜNG HỢP THẤT BẠI CỦA DỰ ÁN, THE ABYSS CÓ THỂ KHÔNG THỂ CUNG CẤP CÁC DỊCH VỤ NỀN TẢNG CHO CÁC CHỦ TOKEN.

THE ABYSS KHÔNG THỂ CHỊU TRÁCH NHIỆM VỀ CÁC TỔN THẤT DO TÌNH HUỐNG SAU ĐÂY HOẶC BẤT KỲ TÌNH HUỐNG NÀO KHÁC: VÍ DỤ: CÁC CHỦ SỞ HỮU TOKEN KHÔNG THỂ BÁN TOKEN ABYSS CỦA HỌ; TRƯỜNG HỢP TRONG ĐÓ KHÔNG CÓ TRAO ĐỔI NÀO LIỆT KÊ CÁC TOKEN ABYSS; TỔN THẤT DO BÁN TOKEN ABYSS Ở MỨC GIÁ THẤP HƠN GIÁ THANH TOÁN; SỰ THẤT BẠI CỦA DỰ ÁN VÀ VIỆC ĐÓNG CỬA NỀN TẢNG VỚI VIỆC KHÔNG THỂ SỬ DỤNG CÁC DỊCH VỤ NÀY.

**TÊN THE ABYSS, TRANG WEB, TÀI KHOẢN THE ABYSS TRÊN TRUYỀN THÔNG XÃ HỘI LÀ TÀI SẢN DUY NHẤT CỦA THE ABYSS LTD, MỘT CÔNG TY HỢP PHÁP ĐƯỢC THÀNH LẬP VÀ ĐĂNG KÝ THEO LUẬT PHÁP CỦA MALTA.**

## Tóm tắt

Chúng ta đang sống trong kỷ nguyên số, nơi mà không thiếu các lựa chọn về trò chơi. Dù chơi trên máy tính cá nhân, máy game điện tử, điện thoại di động, máy tính bảng hoặc ngay cả đồng hồ, trò chơi điện tử có thể truy cập ngay lập tức vào bất cứ lúc nào. Trong ba thập kỷ qua, chúng ta đã chứng kiến sự phát triển chưa từng có của ngành trò chơi điện tử, từ hộp nhựa với Tetris đen trắng đến mũ thực tế ảo. Trò chơi điện tử ban đầu chỉ chen vào các hình thức giải trí khác; nhưng bây giờ nó đã hoàn toàn đứng đầu.

Có vẻ như vấn đề lớn nhất của các nhà phát triển trò chơi điện tử là tạo ra các sản phẩm thú vị. Trên thực tế, phần khó nhất là tìm ra cách để tiếp cận người tiêu dùng trước khi nó bị bão nhòa trong số các trò chơi điện tử khác. Chi phí quảng cáo thường chiếm hơn một nửa ngân sách cho phát triển trò chơi điện tử. Chi phí lưu lượng tăng đều đặn cùng với sự gia tăng cầu trên thị trường. Nhưng bao nhiêu số tiền trong chi phí quảng cáo thực sự mang lại hiệu quả?

Sự xuất hiện của công nghệ blockchain<sup>1</sup> đã cho phép tạo ra The Abyss, một nền tảng phân phối kỹ thuật số thể hệ mới, cung cấp tất cả các loại trò chơi điện tử (ưu tiên Free2play MMOs và trò chơi crypto<sup>2</sup>), bao gồm các game loại AAA. Khác với các nền tảng khác (Steam, Origin, GOG, v.v.), nền tảng The Abyss cung cấp hệ thống tạo động lực và referral nhiều cấp độ, cho phép người chơi có được thu nhập từ các hoạt động trong trò chơi và xã hội cũng như thanh toán của các game thủ khác. Bằng cách sử dụng nền tảng The Abyss, các nhà phát triển sẽ giảm chi phí tiếp thị và nhận thêm thu nhập từ các khoản thanh toán referral được thực hiện trong các trò chơi khác trên nền tảng này. Các lợi ích khác sẽ bao gồm tự động chuyển phí referral vào tài khoản tiền crypto, mạng nội bộ CPA3 và v.v.

---

<sup>1</sup> Blockchain, một dạng công nghệ sổ kế toán kỹ thuật số, là một cơ sở dữ liệu số / điện tử / sổ kế toán phân phối, phân cấp, chia sẻ và nhân rộng. Nó có thể là công khai hoặc riêng tư, được cho phép hoặc không được phép, không thay đổi, được bảo vệ bằng mật mã và có thể kiểm tra.

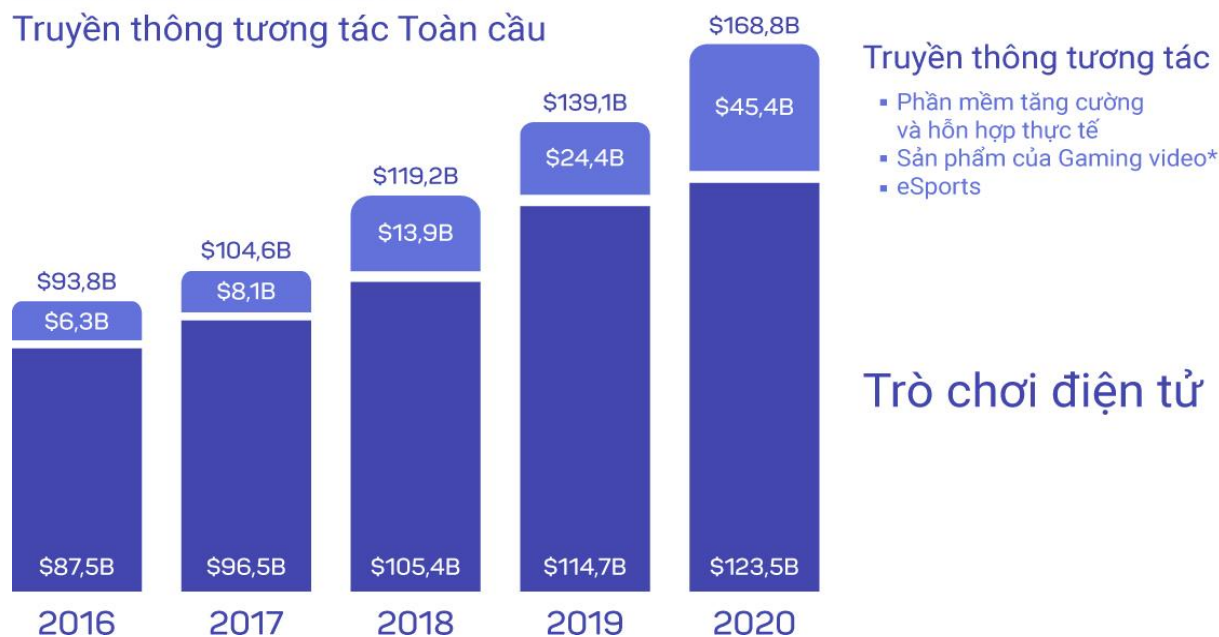
<sup>2</sup> <https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>

<sup>3</sup> Cost per action là mô hình đặt giá quảng cáo trực tuyến, nơi nhà quảng cáo trả tiền cho một lần mua lại được chỉ định - ví dụ bán, nhấp hoặc gửi biểu mẫu (ví dụ: yêu cầu liên hệ, đăng ký bản tin, đăng ký v.v.).

## 1. Thị trường nơi mà The Abyss hoạt động

Vào năm 2017, ngành trò chơi điện tử đã đạt mức thu nhập 100 tỷ đô la. Quy mô thị trường hiện tại khoảng 104,6 tỷ đô la. Nó đã tăng 12% trong năm nay, và đến năm 2020 dự kiến<sup>4</sup> sẽ tăng 60-80% và đạt được thu nhập 168,8 tỷ đô la.

### Doanh thu của các Game và Truyền thông tương tác Toàn cầu



Nguồn: SuperData

### 1.1. Trò chơi MMO (trực tuyến nhiều người chơi)

SuperData dự đoán rằng các phân đoạn của trò chơi MMO tăng 13% vào năm 2016 với số lượng người chơi đạt 879 triệu, và điều liên quan chủ yếu đến các trò chơi MMO theo mô hình F2P (được yêu tiên trong mô hình của chúng tôi). Nền tảng Abyss đặt mục tiêu làm cho các trò chơi MMO trở thành ưu tiên do đó đưa ra mức tăng tương ứng về người dùng.

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



	2016		2017E		2018E	
	DOANH THU	HỘI KIẾN	DOANH THU	HỘI KIẾN	DOANH THU	HỘI KIẾN
MOBILE	\$43,6B	2,721M	\$50,3B	2,903M	\$58,1B	3,122M
P2P MMO	\$19,1B	827M	\$21,5B	879M	\$22,2B	891M
P2P MMO	\$4,3B	57M	\$4,3B	55M	\$4,2B	56M
Xã hội	\$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

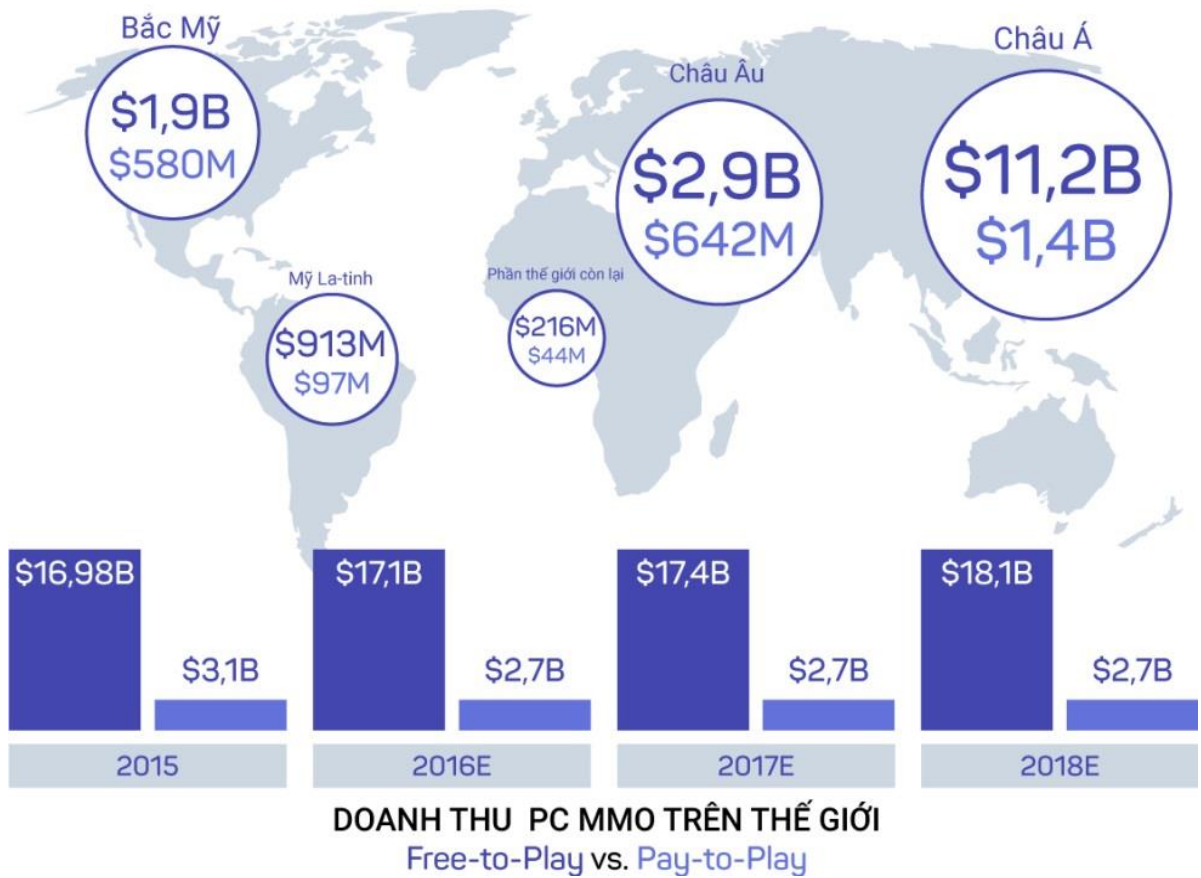
**Nguồn:** SuperData

Các trò chơi MMO cho máy tính cá nhân (PC) tự tin dẫn đầu trong tất cả các chỉ số trong số các thể loại trò chơi khác nhau. Trò chơi MMO chiếm 60% lợi nhuận của tất cả các trò chơi trên máy tính vào năm 2016.

Theo báo cáo NewZoo<sup>5</sup>, thu nhập trên toàn thế giới từ các dự án nhiều người chơi trực tuyến sẽ tiếp tục tăng đáng kể.

<sup>5</sup> [http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo\\_Free\\_2016\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf](http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf)

**MMO kiếm được 19,8 tỷ đô la vào năm 2016, 60% doanh thu của trò chơi điện tử**  
 Châu Á hơn về số lượng người, nhưng Bắc Mỹ và Châu Âu có tỷ lệ chuyển đổi và chi tiêu trung bình cao hơn



Nguồn: SuperData

## 2 Nền tảng phân phối kỹ thuật số hiện nay

Các nền tảng phân phối kỹ thuật số đang phát triển thành công trên thị trường trò chơi điện tử hiện nay. Theo thông tin từ các nguồn mở, có thể ghi nhận xu hướng toàn cầu về tăng lượng khán giả và thu nhập của nền tảng.

Nền tảng	Nhà phát triển	Thông tin từ các nguồn mở
STEAM	Valve	Thu nhập chung lên đến 3,5 tỷ đô la <sup>6</sup> vào năm 2016.
ORIGIN	Electronic Arts	Nền tảng này đã đóng góp vào doanh thu Electronic Arts, trong năm 2016 tăng lên đến 2,9 tỷ đô la <sup>7</sup> .
UPLAY	Ubisoft	Thu được 729 triệu Euro <sup>8</sup> từ phân phối kỹ thuật số, chiếm hơn một nửa tổng thu nhập của công ty. So với năm trước, chỉ số này chỉ bằng 32%.
KONGREGATE	Gamestop Corporation/MTG	Nền tảng này dự kiến lợi nhuận hàng năm là 50 triệu USD cho năm 2017. Được mua lại bởi MTG vào năm 2017 <sup>9</sup> .
GOG	Dự án CD	Lợi nhuận năm 2016 đạt 38 triệu USD <sup>10</sup> .

Lý do là, để tối đa hóa phạm vi tiếp cận đối tượng, các nhà phát triển phân phối các dự án của họ trên nhiều nền tảng phân phối kỹ thuật số khác nhau. Khi chọn một trò chơi, người dùng có xu hướng lựa chọn nền tảng với các chức năng thuận tiện nhất và dịch vụ bổ sung. Một ví dụ điển hình là The Witcher 3, được trình bày trên cả STEAM và GOG.

### 3 Thời điểm cho một nền tảng mới

Hiện nay là thời điểm cho một môi trường trò chơi mới. Các nền tảng hiện tại đang công kênh và chậm chạp trong việc tương tác với các nhà phát triển. Các lựa chọn quảng cáo hoặc là không tồn tại, hoặc là quá đắt và không hiệu quả. Thông thường việc quảng cáo các trò chơi trên nền tảng bị giới hạn bởi việc lựa chọn nền tảng nơi trò chơi được phân phối trong khi quảng cáo liên nền tảng vẫn là một liên doanh chuyên sâu về quỹ. Các chương trình tạo động lực cho người dùng bị giới hạn bởi tỷ lệ thanh toán từ những người dùng khác mà họ mời vào, đây là trong trường hợp tốt nhất, hoặc thường gặp hơn là chỉ liên quan đến vị trí của họ trong bảng xếp hạng.

#### 3.1 The Abyss như một nền tảng phân phối kỹ thuật số thế hệ mới

The Abyss nhằm mục đích phát triển nền tảng phân phối kỹ thuật số thế hệ mới, cung cấp tất cả các loại trò chơi điện tử (Free2play MMOs và trò chơi crypto là ưu tiên hàng đầu), bao gồm game AAA, cho cộng đồng game toàn

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

<sup>7</sup> [http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844x0x947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-F2A77573681B/2017\\_Proxy\\_Statement\\_and\\_Annual\\_Report\\_-\\_FINAL.PDF](http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844x0x947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-F2A77573681B/2017_Proxy_Statement_and_Annual_Report_-_FINAL.PDF)

<sup>8</sup> [https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite\\_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal\\_tcm99-290721\\_tcm99-196733-32.pdf](https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal_tcm99-290721_tcm99-196733-32.pdf)

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

<sup>10</sup> <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>

cần đang phát triển nhanh chóng. Nền tảng The Abyss cung cấp một hệ thống referral đa cấp cho phép game thủ có được thu nhập từ các hoạt động trong trò chơi và xã hội, và thanh toán của các game thủ khác. Nhờ vào nền tảng The Abyss, các nhà phát triển sẽ giảm chi phí tiếp thị của họ và nhận thêm thu nhập từ các khoản thanh toán referral được thực hiện trong các trò chơi khác trên nền tảng này.

ABYSS tokens (ERC20 trên blockchain Ethereum) là một cơ chế nội bộ được ưu tiên sử dụng để tương tác trên nền tảng. Nền tảng trò chơi của chúng tôi sẽ có trên Bàn làm việc (Windows, MacOS, Linux), điện thoại di động (iOS và Android) và Web.

### 3.2 Các đặc điểm chính và lợi ích dự kiến của dự án:

- Chương trình referral đa cấp mạnh mẽ nhờ đó người sử dụng có nhận được token ABYSS nhờ vào nhà phát triển mà họ mời được từ tất cả các khoản thanh toán trong bất kỳ trò chơi nào trên nền tảng này.
- Hệ thống referral tương tự được xây dựng trên cơ sở người chơi ảo, theo đó người chơi nhận được referral ABYSS token từ thanh toán của bạn bè mà họ mời. Ngoài ra người chơi có thể tích lũy ABYSS token từ các hoạt động khác trên nền tảng (thành tích, sáng tạo nội dung, mạng CPA nội bộ, v.v.).
- The Abyss sử dụng các nguyên tắc của tiếp thị đa cấp: thu nhập tối đa thu được những người chơi và người phát triển đầu tiên đưa người sử dụng vào nền tảng. Hệ thống này được định hướng nhằm thu hút và giữ người dùng hiệu quả hơn những môi trường chơi khác.
- Mức gia nhập thấp cho lần đầu: 2 lựa chọn tiền tệ, theo đó tất cả các hoạt động có thể được thực hiện bằng tiền truyền thống và token ABYSS của nền tảng.
- Thuận tiện khi sử dụng token: token có thể được chuyển về ví crypto cả bằng thủ công và tự động.
- Tiết kiệm tiền về tiếp thị: một hệ thống cung cấp quảng cáo nội bộ (dựa trên việc sử dụng ABYSS token) cho phép trao đổi lưu lượng truy cập với các nhà phát triển khác, tiếp nhận và giao chuyển chỉ những người dùng có liên quan.
- Game hóa dịch vụ Masternodes: hệ thống syndicates

### 3.3. Lợi thế The Abyss cho nhà phát triển

Nền tảng The Abyss cung cấp một logic khác về tương tác quảng cáo cho các nhà phát triển. Bằng cách trực tiếp mua và bán lưu lượng truy cập có liên quan cho nhau và nhận thanh toán ngay cả từ người dùng rời sang trò chơi đối thủ, và các nhà phát triển trở thành đối tác của nhau. Mô hình tương tác do đó sẽ thay đổi từ cạnh tranh sang hợp tác để cùng có lợi. Nó cho phép giảm chi phí để cạnh tranh và do đó tạo ra tiềm năng tăng trưởng thu nhập cho các nhà phát triển.

- Các khoản thanh toán được chấp nhận bằng token ABYSS cũng như tiền truyền thống;
- Tỷ lệ tối thiểu từ thanh toán của người sử dụng nền tảng dành cho các nhà phát triển là 70%;
- Các chương trình referral có thể đưa phần của nhà phát triển lên hơn 100% về tổng thể;

- Nhà phát triển có thể nhận thanh toán bằng token mà không chờ xác minh tài liệu hoặc chờ đến khi kết thúc kỳ báo cáo;
- Nhà phát triển có thể nhận phần của mình bằng tiền truyền thống, bất kể khoản thanh toán ban đầu trên nền tảng được nhận bằng tiền tệ nào;
- Các nhà phát triển ngay lập tức được tiếp cận với đối tượng của mình, bao gồm cả những người tạo ra nội dung;
- Các nhà phát triển có quyền truy cập vào thống kê chuyên dụng;
- Dịch vụ hỗ trợ khách hàng 24/7;
- Các nhà phát triển tự xác định mức độ tích hợp dịch vụ hỗ trợ vào các dự án của họ (có ba cấp độ tích hợp);
- Các nhà phát triển được cung cấp một cơ chế thuận tiện và dễ hiểu để quay vòng lưu lượng giữa các trò chơi trên nền tảng thông qua một mạng lưới CPA nội bộ;
- Các nhà phát triển được cung cấp một cơ chế đơn giản để thu thập lưu lượng cả trong và ngoài nền tảng;
- Sử dụng token ABYSS sẽ không có gian lận và ít bị hoãn lại tiền như khi sử dụng tiền truyền thống;
- Có cơ hội để khởi chạy các dự án dưới dạng phiên bản alfa /beta để thu thập ý kiến, thử nghiệm và tìm ra những hướng đi để cải tiến trò chơi, đặc biệt về mặt nội dung và kiếm tiền;
- Một lượng thông tin đầy đủ, bao gồm phản hồi của người dùng và các bài đánh giá của phương tiện truyền thông, được trình bày để hỗ trợ quảng bá trò chơi và bảo vệ nó khỏi cạnh tranh không lành mạnh;
- Người dùng sẽ không thể xóa các ý kiến tiêu cực có chứa sự dối trá và điều không có thật sau câu trả lời chính thức của nhà phát triển mà giải thích tình hình này;
- Quy định cho việc quảng cáo trò chơi miễn phí trên nền tảng, bao gồm banner trên trang chính, một chỗ trong cửa sổ pop-up khi khách hàng mở nền tảng, đánh giá dự án và các giải pháp tiếp thị khác trên nền tảng.

### **3.4. Lợi thế của The Abyss cho người chơi**

Nền tảng The Abyss cung cấp cho người chơi một loạt những khả năng mới: chẳng hạn như phần thưởng referral, phần thưởng cho các thành tựu trong trò chơi, cho việc sáng tạo ra nội dung và v.v.

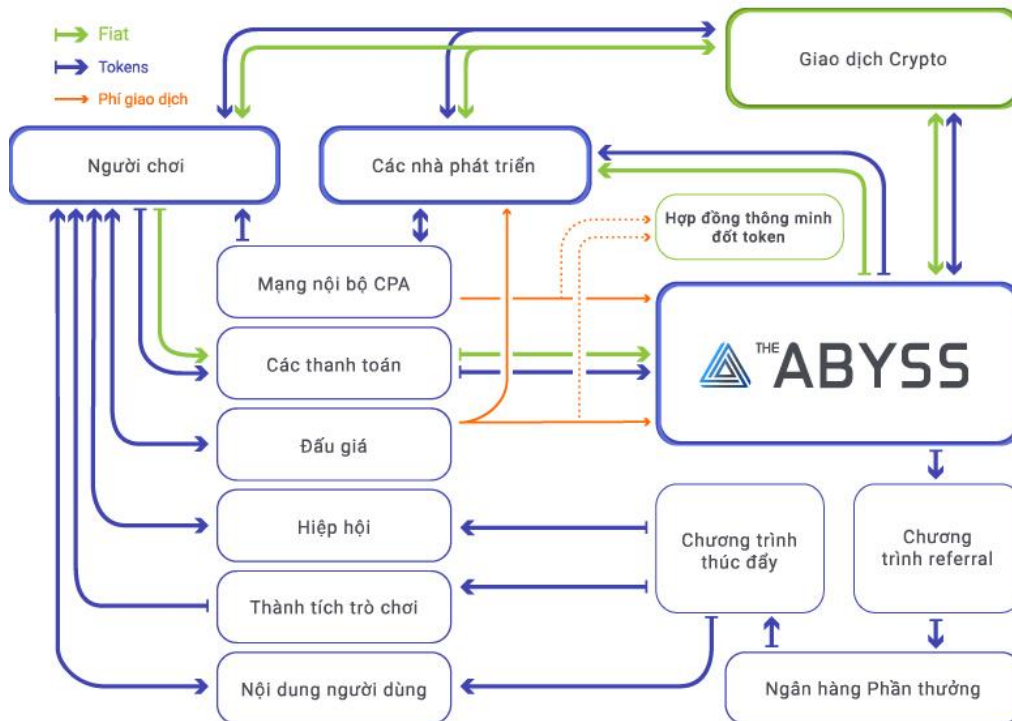
- Người chơi có thể truy cập trên toàn thế giới vào nhiều trò chơi trên một sân chơi;
- Người chơi được cung cấp các chương trình referral cá nhân, trong đó khoản thu nhập (được trả bằng ABYSS token) được tính dựa trên một chuỗi referral năm cấp bao gồm những người do bạn và bạn bè của bạn mời tới;
- Phần thưởng token ABYSS được nhận từ các thành tựu cá nhân hoặc tập thể;

- Kiếm tiền từ nội dung được sáng tạo ra (đánh giá, stream, hướng dẫn, bình luận, fan-art);
- Thu nhập thêm token ABYSS trong các cuộc đấu giá nội bộ;
- Người chơi có thể kiếm được thêm token ABYSS bằng cách hoàn thành nhiệm vụ trong hệ thống cung cấp cho các nhà phát triển;
- Ngoài khuôn khổ của một trò chơi nhất định, người dùng có thể tạo thành các Syndicate và kiếm được token ABYSS bằng các hoạt động hợp tác;
- Khi có yêu cầu, ABYSS token được chuyển sang ví Ethereum;
- Có mạng giao tiếp nội bộ trong trò chơi với bất kỳ người dùng nào trên nền tảng và truy cập nhanh vào các chức năng quan trọng;
- Tổng quan các hoạt động của bạn bè trên công thông tin, bao gồm thành tích trò chơi, các đợt chơi và các thông tin khác. Các cài đặt bảo mật người dùng có thể được điều chỉnh riêng;
- Một hệ thống cài đặt cá nhân toàn diện, mỗi người dùng chỉ có thể nhìn thấy những gì được cho phép;
- Bộ đếm FPS được sử dụng để lấy thông tin về hiệu năng trò chơi cho người dùng PC;
- Thành tích được chia ra nhiều loại phản ánh giá trị của phần thưởng cho người sử dụng và ảnh hưởng tới xếp hạng của họ;
- Tự động cập nhật các trò chơi cho phép người chơi không phải quan tâm đến phiên bản hiện tại, cùng với đó khả năng giới hạn tốc độ tải về sẽ thuận tiện cho người dùng có kết nối internet chậm. Về các tùy chọn này, có thể thiết lập một lịch tải hoặc chỉ đơn giản là tắt chế độ cập nhật tự động;
- Một chế độ ngủ cho phép không gây nặng cho máy tính khi người dùng đang làm việc ở chế độ ẩn hoặc khi người dùng đang trong trò chơi;
- Chế độ "ngoài mạng" cho phép người chơi vẫn có thể truy cập vào một số chức năng của nền tảng ngay cả khi không có kết nối internet;
- Trong các phiên trò chơi, người dùng có thể lấy dữ liệu về tất cả người chơi mà họ đã gặp trong quá trình chơi để họ làm quen và kết bạn;
- Ảnh chụp màn hình và video quay quá trình chơi cho phép ghi lại các thời điểm quan trọng của người chơi. Người dùng có thể điều chỉnh chất lượng ảnh chụp màn hình và video cũng như các phím nóng và vị trí lưu dữ liệu với ngay và giờ lưu;
- Chức năng tổ chức các máy tính thành một mạng nội bộ ảo ngay cả khi chúng ở xa (ở các thị trấn, các quốc gia hoặc thậm chí là các lục địa khác nhau). Điều này cho phép chơi trò chơi với bạn bè mà những máy chủ chính thức không hoạt động hoặc không thể truy cập;
- Công cụ tìm kiếm tiện lợi để tìm kiếm và kết bạn, theo ID, nickname, địa chỉ email hoặc bất kỳ thông tin nào.

## 4 Cơ cấu nền tảng và dịch vụ cơ bản

The Abyss là một hệ sinh thái toàn diện, bao gồm từ các yếu tố có liên quan đến nhau.

Hệ thống đăng nhập thống nhất. Chức năng của một hệ thống đăng nhập thống nhất (bao gồm cả mạng xã hội) cho phép người dùng dễ dàng kết nối với nền tảng và truy cập vào tất cả các chức năng. Xác thực hai yếu tố và khả năng áp dụng chặn IP tăng cường khả năng bảo vệ tài khoản người dùng.



Thanh toán Thống nhất và Hai Tiền tệ. Một hệ thống thanh toán thống nhất qua các cổng thanh toán đáng tin cậy. Khi blockchain là một công nghệ tương đối mới và quần chúng công nhận rộng rãi, Hai tiền tệ là một công cụ quan trọng cho mọi trò chơi. Các nhà phát triển có thể nhận khoản thanh toán cho các trò chơi của họ bằng tiền truyền thống thông thường hoặc bằng token ABYSS, mà sau này sẽ đem lại nhiều ưu điểm cho những người tham gia nền tảng này.

Dịch vụ Hỗ trợ Khách hàng. Nhờ dịch vụ hỗ trợ 24 giờ cho phép giảm lượng người dùng bỏ đi. Dịch vụ hỗ trợ được tích hợp vào trò chơi càng sâu, sự trung thành của người chơi càng cao. Chúng tôi đã cung cấp dịch vụ hỗ trợ người dùng song ngữ, 24/7 cho dự án Destiny.Games. Nếu cần, việc cung cấp các ngôn ngữ khác sẽ được mở rộng. Chúng tôi đề xuất ba cấp tích hợp cho các dự án: cơ bản, nâng cao và gói toàn diện, theo đó nhân viên của dịch vụ hỗ trợ có thể trả lời các câu hỏi liên quan đến các dự án cụ thể.

Hệ thống thống kê và báo cáo minh bạch. Các nhà phát triển star-up không biết cách biên dịch và giải thích số liệu trò chơi để áp dụng thông tin thu được mà phát triển dự án trò chơi của họ. Các số liệu cần thiết nhất trong ngành trò chơi điện tử trong hình thức báo cáo thuận tiện được trình bày cho mọi dự án ngay sau khi tích hợp. Chúng tôi biên soạn các sự kiện cơ bản, giải thích chúng và sau đó báo cáo phân tích và dự báo của chúng tôi cho

các nhà phát triển. Sự thống nhất trong việc tổng hợp dữ liệu từ các dự án loại trừ sự khác biệt trong số liệu thống kê. Đối với mỗi dự án, ARPU, MAU, LTV và các chỉ số khác được tính như nhau.

Diễn đàn. Một không gian chung để giao tiếp giữa những người tham gia hệ sinh thái trò chơi điện tử của chúng tôi. Chúng tôi dự định tạo ra một diễn đàn chung cho tất cả các trò chơi trên nền tảng, nơi mỗi người dùng có thể lựa chọn các chủ đề mà họ quan tâm.

Ngoài ra, diễn đàn sẽ là nơi liên lạc giữa nhà phát triển và đối tác, nơi có thể giải quyết các vấn đề, chẳng hạn như tìm kiếm các đơn vị phiên dịch và các chuyên gia tiếp thị hoặc thuê nhân viên ở một quốc gia khác. Người chơi có thể liên lạc trực tiếp với các nhà phát triển và đề xuất các dịch vụ mà họ có thể cung cấp. The Abyss có kế hoạch sẽ xác minh đối tác để lựa chọn đối tác hợp tác có hiệu quả tối đa.

#### **4.1. Tài khoản cá nhân của Nhà phát triển và Cá nhân hóa**

Tài khoản cá nhân của nhà phát triển sẽ bao gồm hai khu vực: công cộng và cá nhân.

Khu vực cá nhân là để chứa báo cáo về tất cả các trò chơi của nhà phát triển, quảng cáo hiện tại và lợi nhuận từ các chương trình referral. Khu vực cá nhân là để phục vụ như là một trung tâm quản lý các trò chơi của nhà phát triển, lưu lượng và các đối tượng.

Khu vực công cộng là một trang đặc biệt dành cho nhà phát triển. Nó có thể được cá nhân hóa đến cấp độ một trang web của công ty, bao gồm tin tức, thông báo, cuộc thi, bình chọn và tin nhắn.

#### **4.2. Tài khoản cá nhân của Người chơi và Cá nhân hoá**

Trò chơi MMO, mà chúng tôi định chú tâm vào phân phối, mang tính chất xã hội cao. Mọi quan hệ ảo giữa người chơi MMO rất gắn bó đến nỗi các cộng đồng game địa phương gắn bó với nhau ngay cả sau khi đóng dự án, và họ cùng tìm một sân chơi mới.

Điều này có nghĩa là người chơi chắc chắn cần trang cá nhân để duy trì sự hiện diện và giao tiếp trên nền tảng. Trong tài khoản cá nhân của người chơi sẽ có thông tin về tất cả hoạt động tài chính, số dư hiện tại và các ưu đãi có trong các trò chơi đã cài, có thể kết nối với ví tiền Ethereum cá nhân, để yêu cầu chuyển đổi token ABYSS, có được thống kê đầy đủ cho tất cả các chương trình referral và tạo động lực, cũng như tỷ lệ hiện tại cho phần thưởng cho thành tích trò chơi, chức năng giao tiếp trực tiếp với người chơi và bạn bè, và nhiều cái khác.

Phần mở của tài khoản cá nhân là nơi để cá nhân hoá và tự thể hiện, truyền thông và xuất bản những thành tựu của mình.

### **5 Hệ thống thống kê**

Các hệ thống thống kê hiện tại về phần lớn các nền tảng phân phối kỹ thuật số chỉ đánh giá các thanh toán và hành vi của lưu lượng trước khi tham gia vào dự án. Tất cả các số liệu khác thường bị bỏ qua. Các nhà phát triển có kinh nghiệm hiểu được tầm quan trọng của số liệu thống kê và phân tích cho một dự án trò chơi, ngay cả khi thay đổi biểu tượng của cửa hàng trò chơi có thể thay đổi đáng kể việc chuyển đổi thanh toán.



## 5.1 Mô tả và Điều kiện Hệ thống

Một dự án MMO không thể tồn tại mà không có người chơi mà trước khi vào trò chơi thường được gọi là lưu lượng. Các hành vi của lưu lượng được đo lường từ khi xuất hiện quảng cáo cho đến khi thoát khỏi trò chơi. Mỗi bước để giữ người dùng được xác định bằng nhiều chuyển đổi mà một nhà phát triển có thể tối ưu hóa để giảm đáng kể chi phí cho lưu lượng.

Việc thực hiện phân tích dự án trò chơi có thể lên đến một phần ba của mã lập trình. Một hệ thống thống kê và phân tích có hiệu quả đòi hỏi một sự tích hợp sâu sắc vào dự án, trong đó mọi hành động của người dùng được ghi lại trong bộ dữ liệu.

Tất cả các dự án trò chơi điện tử khác nhau: kinh tế của trò chơi, hệ thống động cơ, nhiệm vụ và vật phẩm trong trò chơi. Hơn nữa, phần lớn các dự án sử dụng số liệu chung, dựa trên các sự kiện cơ bản liên quan đến các dự án đó, biên soạn và giải thích cho nền tảng và sau đó gửi đến các nhà phát triển trong các hình thức của bảng thuận tiện với rủi ro và dự báo.

Tất cả mọi thứ được liệt kê trong bảng dưới đây đã được thực hiện bởi Destiny.Games, đang được tích cực sử dụng và liên tục cập nhật theo nhu cầu của thị trường trò chơi điện tử. Tích hợp đơn giản và phân tích tối đa chi tiết về hành vi của người chơi được trình bày cho mọi nhà phát triển ngay sau khi kết nối với nền tảng.

<b>Tên</b>	<b>Mô tả</b>
<b>Thống kê chung và Dự báo</b>	Báo cáo nhỏ cung cấp dữ liệu tối thiểu. Số lượng đăng ký và tổng số thanh toán trong ngày. Kết quả, dữ liệu cho tháng qua và dự báo tháng này.
<b>Báo cáo đăng ký</b>	Thống kê đầy đủ về lưu lượng truy cập vào của dự án, cả từ bên ngoài và từ mạng CPA nội bộ. Số lần hiển thị, nhấp chuột, người thanh toán, chuyển tiền cấp độ, chuyển đổi, phân chia theo tổ, vv
<b>Các chỉ số cơ bản của dự án</b>	Báo cáo tổng hợp về hành vi hàng ngày liên quan đến trò chơi. Số người trực tuyến mỗi ngày, ARPU, ARPPU, MAU, DAU, ADAU, CCU, số lần thanh toán, phần trăm người trả, số lần thanh toán cho mỗi người dùng (mỗi ngày / tuần / tháng), được lọc theo tổ, nhóm, v.v ...
<b>Báo cáo ROI</b>	Đánh giá về việc thu hồi lưu lượng truy cập trong một khoảng thời gian nhất định với khả năng lọc theo nhóm trong thời gian ngắn và dài từ thời điểm đăng ký.
<b>Báo cáo đối tác</b>	Đánh giá về số lượng và chất lượng lưu lượng, với cơ hội đồng thời so sánh hành vi lưu lượng từ mỗi đối tác hoặc nhà cung cấp.
<b>Báo cáo ROI Report (theo Lịch)</b>	Đánh giá việc thu hồi lưu lượng truy cập theo thời gian với đánh giá ROI đồng thời từ mỗi đối tác.
<b>Báo cáo về khứ hồi</b>	Báo cáo quan trọng để đánh giá các hoạt động tiếp thị hướng tới người dùng khứ hồi. Cho phép bạn so sánh số lượng người dùng trở lại theo khoảng thời gian cố định sau khi họ trở lại và xem các khoản thanh toán tiếp theo của người dùng
<b>Báo cáo dòng chảy</b>	Cho phép đánh giá dòng người dùng bỏ đi tự nhiên.
<b>Duy trì</b>	Báo cáo thông thường về việc giữ lại người dùng.
<b>Báo cáo KPI</b>	Cho phép đánh giá chất lượng lưu lượng theo nhiều chuyển đổi về nhóm và giai đoạn.
<b>LT, LTV, Dự báo</b>	Báo cáo cho phép bạn ghi lại, chung và theo nhóm, tuổi thọ trung bình của một người chơi LT, cũng như tổng doanh thu trên mỗi người dùng trong suốt LTV, và dự đoán hình thức cho các khoảng thời gian từ vài ngày trở lên.

**Báo cáo Chuyên môn**

Một số loại trò chơi, chẳng hạn như theo ván hoặc sưu tập, có thể cần các báo cáo đặc biệt mà hiện tại đang được nghiên cứu.

**Báo cáo bổ sung**

Trong quá trình phát triển của nền tảng, chúng tôi dự định tạo ra một chức năng của báo cáo riêng cho mỗi nhà phát triển.

## 6 Tính kinh tế của nền tảng The Abyss

Chúng tôi phát hành một số lượng token ABYSS token nhất định. 1/3 khoản hoa hồng của nền tảng từ Mạng lưới CPA nội bộ và các giao dịch đấu giá sẽ bị đốt qua hợp đồng thông minh.

### 6.1 Ưu tiên token ABYSS

Với mục đích phổ biến token ABYSS trên nền tảng, chúng tôi xin giới thiệu các khoản thưởng bổ sung:

- Thanh toán cho các nhà phát triển một phần của thanh toán bằng token ABYSS được thực hiện theo yêu cầu hoặc tự động;
- Chi phí thanh toán bằng ABYSS token thấp hơn;
- Hệ thống cung cấp nội bộ giữa các nhà phát triển chỉ hoạt động bằng token ABYSS;
- Tất cả các chương trình giới thiệu và động lực được tính và trả chi bằng token ABYSS;
- Đấu giá các vật phẩm trong trò chơi và nền tảng được thực hiện chỉ với việc sử dụng token ABYSS;
- Hệ thống syndicate chỉ dựa vào token ABYSS;
- Phần thưởng cho việc tạo ra nội dung được tính bằng token ABYSS;
- ABYSS token có thể được chuyển giao miễn phí cho bạn bè trong khuôn khổ của nền tảng.
- Khi thanh toán tiền mua trò chơi bằng token ABYSS, người dùng sẽ được giảm giá trên nền tảng. Đây là lợi thế của token ABYSS trước tiề truyền thống, và tạo thêm ra một dòng cầu ổn định cho nó.

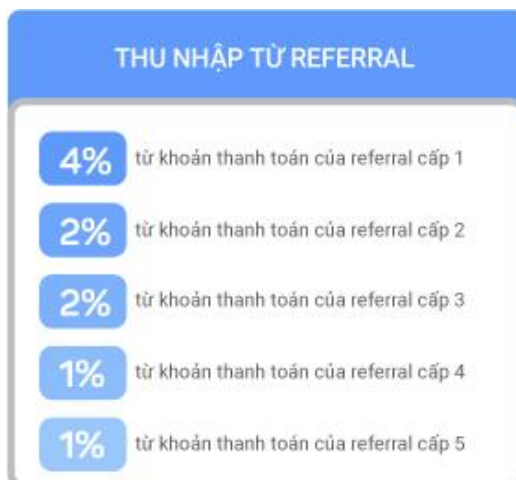
### 6.2 Phân phối thanh toán của người dùng

Sau khi khấu trừ hệ thống thanh toán tiền hoa hồng và thuế, nhà phát triển nhận được 70% mỗi khoản thanh toán, còn nền tảng nhận được 30% còn lại.

## 6.3 Hệ sinh thái thưởng crypto

### 6.3.1 Chương trình Referral

1/3 doanh thu ròng của nền tảng từ thanh toán của người dùng sẽ được phân phối cho chương trình referral như sau:



Người dùng được tính như là referral của trò chơi nếu đây là trò đầu tiên của người chơi. Nhà phát triển trò chơi luôn nhận được một khoản phần trăm trên tất cả các thanh toán của người dùng trong bất kỳ trò chơi nào khác trên nền tảng này.

Nhà phát triển nhận được một khoản phần trăm bổ sung trên tất cả các khoản thanh toán không chỉ bởi người chơi, mà còn bởi tất cả những referral không quá năm cấp trong bất kỳ trò chơi khác trên nền tảng này.

Mỗi trò chơi mà đưa về ít nhất một người dùng mới trung thành với nền tảng. Người đó lại đưa về nền tảng các bạn bè của mình, tạo thành một mạng lưới các khoản thanh toán referral trong tất cả các trò chơi khác trên nền tảng.

Người chơi nhận được một khoản phần trăm thanh toán của tất cả những người dùng trên nền tảng mà người chơi đã mời qua link referral tới 5 cấp độ. Các người chơi được đưa vào bắt đầu tạo thành chuỗi referral riêng của họ. Nếu một người chơi gia nhập vào nền tảng tự túc - nghĩa là không phải referral của bất kỳ người nào - người chơi trở thành người sáng lập chuỗi referral của riêng họ.

Trò chơi MMO F2P là một loại trò chơi đặc biệt, trong đó người chơi dành hàng trăm nghìn hoặc thậm chí hàng triệu đô la<sup>11</sup> để hiển thị. Theo lý thuyết sáu bước cách biệt<sup>12</sup>, đại ý là chúng ta có thể tìm thấy bất kỳ ai thông qua 1 chuỗi những người quen nhau không quá 6 lần, từ đó hai người trên trái đất tách nhau bởi không quá năm cấp người quen chung, mỗi người chơi trên nền tảng The Abyss có cơ hội có một con cá lớn trong mạng

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

<sup>12</sup> Sáu mức độ tách biệt là ý tưởng rằng mọi sinh vật sống và mọi thứ khác trên thế giới đều cách nhau sáu hoặc ít hơn để một chuỗi; một người bạn của một người bạn và bạn; báo cáo có thể được thực hiện để kết nối bất kỳ hai người trong tối đa sáu bước.

referral của mình. Nếu hoàn cảnh may mắn bạn có thể nắm bắt được nhiều hơn<sup>13</sup>.

Với sự trợ giúp của các chương trình khuyến mãi nhằm mục tiêu của các nhà phát triển cá nhân dựa trên các khoản thanh toán từ việc giới thiệu từ các trò chơi khác, khoản thanh toán chung cho các nhà phát triển trong việc tính thu nhập từ trò chơi có thể vượt quá 100%.

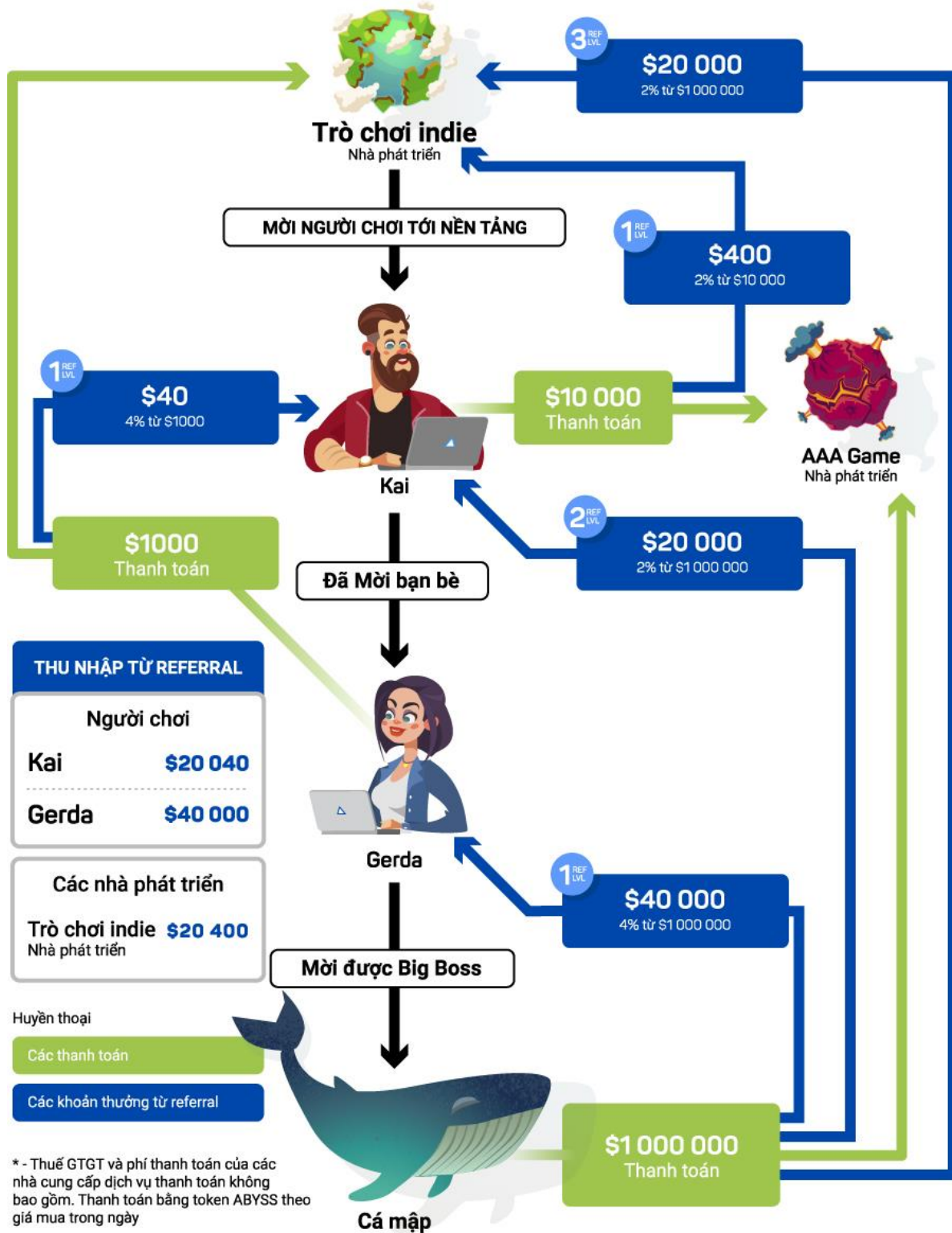
### **Nó hoạt động như thế nào**

Khi nền tảng The Abyss nhận được khoản thanh toán, 70% chuyển cho nhà phát triển trò chơi và nền tảng giữ lại 30% còn lại. 1/3 thu nhập của chúng tôi được phân phối cho chương trình referral của chúng tôi. Người giới thiệu sẽ nhận được 4%, 2%, 2%, 1%, 1% từ các khoản thanh toán do referral cấp 1-5 của mình.

---

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

Ví dụ: Gerda trả \$ 1000 cho trò chơi Indie. Kai, người mà Gerda thuộc referral cấp 1, nhận được 4% từ \$ 1000 = \$ 40.



### 6.3.2 Các chương trình tạo động lực

Các chương trình tạo động lực được tài trợ từ Reward Bank, được hình thành bởi:

- Phần dư lại của ngân sách từ các chuỗi referral bị ngắt;
- Dự trữ (sẽ được sử dụng để cung cấp phần thưởng động lực cho người chơi để đẩy nhanh sự tăng trưởng hệ sinh thái ở giai đoạn đầu khi nền tảng vận hành).

Sơ đồ phân phối Reward Bank được lên kế hoạch sơ bộ như sau:

- 60% - Thành tích trong trò chơi (cá nhân và cộng tác)
- 25% - Syndicates (Masternodes)
- 15% - Tạo nội dung

Sau khi dự trữ được chi tiêu, và nếu các quỹ đến từ các chuỗi referral bị gián đoạn không đủ để tài trợ cho các chương trình động lực, nhóm Abyss có thể, theo quyết định riêng của mình (nhưng không trước ngày 1 tháng 1 năm 2020) thay đổi các điều kiện nhận khoản thanh toán từ 2- 5 mức referral, cũng như tỷ lệ phần trăm được chỉ định cho tài trợ của chương trình referral.

### 6.4 Thành tích Trò chơi

Các dự án MMO đòi hỏi phải có các hoạt động dài hạn trong đó có thể giữ người chơi trong nhiều năm. Một trong những cách duy trì người chơi là thông qua các thành tích của trò chơi. Reward Bank sẽ thường xuyên được sử dụng để thanh toán cho tất cả người dùng đạt các thành tích trò chơi cá nhân. Kích cỡ của khoản thanh toán cho mỗi thành tích cá nhân tỷ lệ thuận với thu nhập của trò chơi cụ thể và phụ thuộc vào tổng số thành tích đạt được ở mức độ hiếm nhất đó được thực hiện vào ngày cụ thể đó trên toàn bộ nền tảng. Kích thước của phần thưởng cho những thành tựu và hoạt động bên ngoài trò chơi (syndicates và tạo nội dung) phụ thuộc vào số dư trong ngày của Reward Bank.

### 6.5 Syndicates (Masternodes)

Syndicates là một cơ chế để kết nối những người chơi có thể không được kết nối trong một trò chơi duy nhất và là một phương pháp nữa để kiếm tiền từ các hoạt động xã hội của nền tảng dựa trên công nghệ blockchain. Syndicate là một hoạt động trò chơi hợp tác cho phép nhận được thu nhập bổ sung tùy thuộc vào xếp hạng của cả nhóm. Xếp hạng của syndicate bị ảnh hưởng bởi ba chỉ số:

- Số lượng các token ABYSS trong tài khoản của syndicate;
- Thời hạn giữ của mỗi token;
- Đánh giá cá nhân của mỗi người tham gia trong nhóm, được tính từ tổng các khoản tích lũy động cơ.

Các danh hiệu đặc biệt, loại phụ thuộc vào xếp hạng của tập đoàn, thường xuyên được trao cho các người tham gia. Tất cả các danh hiệu trong nền tảng được sử dụng từ ngân sách của Ngân hàng Phần Thưởng.

Hơn nữa, xếp hạng của syndicate ảnh hưởng đến việc cá nhân hóa trang chủ của mỗi người (cấu hình, yếu tố xã hội hóa, xếp hạng, biểu tượng cảm xúc, các tùy chọn bổ sung, bao gồm cả giá trị Like và Unlike, và còn nhiều điều nữa).

## 6.6 Sáng tạo nội dung

Có nhiều cơ chế để duy trì sự quan tâm trong trò chơi và định hình ý kiến công chúng về nó, chẳng hạn như bài viết, stream, bài đánh giá, hướng dẫn, fan-art, video và truyện. Tất cả mọi thứ có thể được đánh giá và khen thưởng thông qua nền tảng hoặc người sử dụng mình nhờ công nghệ blockchain. Có hai lựa chọn trong tất cả các giao diện của các bài đăng:

- Like / Unlike, có thể bật chế độ kiểm tiền;
- Có khả năng tiếp nhận token ABYSS từ những người dùng khác dưới dạng phần thưởng cho một nội dung chất lượng.

Nền tảng đánh giá mỗi bài đăng nội dung là tỷ lệ số like và Unlike. Ngoài ra, xếp hạng của người đánh giá cũng ảnh hưởng. Như vậy like từ người xếp hạng cao có giá trị nhiều hơn like của người mới đăng ký

Dựa trên đánh giá, tác giả của một bài đăng có được những danh hiệu đặc biệt với giá trị khác nhau và có thể kết hợp thành một bộ sưu tập. Mỗi ngày một lần nền tảng mua các bộ sưu tập được trình bày dựa trên RewardBank. Bất kỳ người dùng nào cũng có thể tự do mua hoặc bán bất kỳ loại danh hiệu nào tại mục đấu giá trên nền tảng.

## 6.7 Đấu giá

Đấu giá là cách để mua hoặc bán các thành phần trò chơi hoặc các loại danh hiệu đa dạng bằng token ABYSS. Phí giao dịch là tối thiểu và được xác định như sau: 3% số tiền giao dịch thuộc về nền tảng, 5% thuộc về trò chơi.

## 7 Mạng CPA nội bộ (Chi phí cho mỗi hành động)

Trên nền tảng The Abyss, các nhà phát triển sẽ có thể truy cập vào phòng quảng cáo đa năng để thu thập lưu lượng mà họ cần (quan tâm đến trò chơi) với các khả năng sau:

- Cung cấp lưu lượng của riêng mình cho các trò chơi khác;
- Mua lưu lượng truy cập từ các trò chơi khác theo mục tiêu và yêu cầu rõ ràng;
- Nhận lưu lượng truy cập bên ngoài, kết nối dẫn tới hệ thống thống kê nội bộ.

Đối với lưu lượng nội bộ, phí sử dụng là 10%, tính bằng token ABYSS. Công cụ hoạt động với lưu lượng bên ngoài được cung cấp miễn phí.



Về chức năng, mạng nội bộ CPA xuất hiện như một cửa sổ với các tùy chọn truy cập các yêu cầu được đưa ra bởi các nhà phát triển, đề xuất cho các trò chơi khác và người chơi cá nhân tham gia làm việc với lưu lượng truy cập này. Mỗi trò chơi độc lập xác định loại và mục tiêu của yêu cầu của nó.

### **7.1 Hệ thống link referral**

Dự án nào sau khi triển khai đều bắt đầu một chiến dịch quảng cáo với nhiều mức độ phù sóng khác nhau. Có thể sử dụng mạng lưới quảng cáo, blogger, các vị trí quảng cáo trên các trang chuyên biệt.

Để đơn giản hóa mọi thứ cho các nhà phát triển và biên soạn phân tích lưu lượng truy cập của dự án ở một nơi, chúng tôi cung cấp một hệ thống các link referral được phát ra bởi hệ thống. Các nhà phát triển có thể phân tích đầy đủ chiến dịch quảng cáo của họ, bao gồm vị trí đặt quảng cáo trong các nguồn khác. Một phần của các số liệu được dịch sang hệ thống để tất cả các chỉ số cần thiết (bao gồm ROI) được xem xét cho mỗi dự án. Ngoài ra, các nhà phát triển có quyền truy cập vào các tùy chọn để đưa ra các yêu cầu bên ngoài với KPI rõ ràng để tự động tính toán các chỉ số.

Trong khuôn khổ của hệ thống cung cấp nội bộ (mạng CPA), sẽ có một cơ chế để các nhà phát triển đưa ra các đề nghị, họ mua lưu lượng truy cập trên nền tảng từ các dự án khác hoặc người chơi với cùng một điều kiện. Nhà phát triển có thể đặt yêu cầu cho lưu lượng truy cập, chẳng hạn như cài đặt trò chơi, khả năng trả tiền, xếp hạng người chơi trên nền tảng, và hoạt động xã hội, và chọn kiểu cung cấp quảng cáo và tải các tài liệu quảng cáo. Chỉ có thể đặt giá cho các yêu cầu bằng token ABYSS. Một dự án có thể quan tâm đến yêu cầu để chia sẻ lưu lượng truy cập không còn thích hợp với dự án, chẳng hạn như khi ai đó không tham gia trò chơi hoặc không thanh toán trong một thời gian dài.

### **7.2 Lưu lượng có Động lực**

Lưu lượng có động lực cho rằng không hiệu quả vì khi chuyển đổi lưu lượng có động lực thành người chơi là khá hiếm. Các chuyên gia tiếp thị phát minh ra các nhiệm vụ phức tạp cho những yêu cầu có động cơ trên giả thiết rằng người chơi tiềm năng sẽ được thu hút vào dự án trong quá trình tiến hành nhiệm vụ. Dĩ nhiên nhiệm vụ phức tạp nâng cao tỷ lệ chuyển đổi nhưng chất lượng vẫn kém hơn đối với hầu hết các loại lưu lượng truy cập. Một trong những lý do vấn đề này xảy ra là tất cả mọi người có thể tham gia vào một yêu cầu động lực mà có thể họ không quan tâm đến các chò chơi điện tử.

Trong khuôn khổ của hệ thống CPA nội bộ, các mục tiêu trò chơi sẽ được thực hiện bởi người chơi, có nghĩa là tỷ lệ chuyển đổi cao hơn cho người chơi tích cực sau khi đạt các mục tiêu được trả tiền.

### **7.3 Khuyến mại E-mail**

Để hoàn thành chức năng của nền tảng này, cần thiết để có dịch vụ e-mail của riêng mình. Các nhà phát triển trong mạng nội bộ CPA có thể đặt gửi e-mail cho nhóm người dùng nhất định được trình bày bởi một nhà phát triển khác. Thông tin người dùng cá nhân không được cung cấp cho nhà phát triển.

### **7.4 Quảng cáo trên phương tiện truyền thông**

Nhà phát triển có thể đặt quảng cáo phương tiện truyền thông. Một số vị trí quảng cáo được dự đoán trước cho những mục đích này: biểu ngữ trên các trang cá nhân, phần thương hiệu của các diễn và các cách quảng cáo khác.

## 7.5 Nội dung

Các nhà phát triển có thể đặt tạo ra nội dung trong khuôn khổ hệ thống cung cấp nội bộ theo một bản tóm tắt chuyên biệt hoặc trả token ABYSS cho tác giả của một ấn phẩm thú vị trực tiếp trong khuôn khổ của nền tảng.

## 8 Đội ngũ The Abyss

Nền tảng phân phối kỹ thuật số The Abyss đang được phát triển bởi Destiny.Games - Nhà phát triển và nhà xuất bản trò chơi điện tử hàng đầu của Nga với chuyên môn đáng kể trong khởi động và hoạt động các dự án trò chơi, cũng như phát triển các dự án MMO của riêng mình. Ngoài ra chúng tôi còn bản địa hoá và phát hành các trình duyệt và trò chơi cài đặt của các nhà phát triển khác cũng như các trò chơi cài đặt AAA.

### Đội ngũ chính:



**Konstantin [Sephiroth] Boyko-Romanovsky**  
FOUNDER

Hơn 17 năm kinh nghiệm trong ngành trò chơi điện tử. Người sáng lập của công ty trò chơi điện tử Destiny.Games. Một nhà đầu tư blockchain thành công, chuyên gia tiền crypto, và là một doanh nghiệp công nghệ



**Vladimir Kurochkin**  
PRESIDENT

Hơn 12 năm trong ngành công nghiệp trò chơi, với kinh nghiệm đáng kể trong việc phát triển và quản lý dự án. Tại Destiny.Games, ông đã đi quãng đường của mình từ một quản lý dự án-web tới chủ tịch.



**Artem [Shanni] Veremeenko**  
EXECUTIVE PRODUCER

Nhà sản xuất điều hành, đồng thời là nhà thiết kế trò chơi hàng đầu, và là một nhà biên kịch với hơn 14 năm kinh nghiệm trong ngành công nghiệp game. Tác giả của F2P Botva Online game. Ông đã làm việc tại Destiny.Games từ năm 2008, khi công ty được thành lập.



**Evgeny Petrov**

CHIEF MARKETING OFFICER

8+ years of experience in marketing field, and 2+ years in the game industry. Prior to joining Destiny.Games, Evgeny worked for the Russian IT giant, Mail.ru Group, contributing to the launch of Revelation, PUBG, Eternal and other projects.



**Stanislav [Madminder] Kuzin**

VP OF PLATFORM DEVELOPMENT

20 năm kinh nghiệm trong việc tạo ra các hệ thống IT có thể mở rộng và tiện lợi. Chuyên gia phát triển các dự án Web. Trước khi gia nhập đội ngũ The Abyss vào năm 2018, làm việc tại Social Discovery Ventures và Acronis Inc.



**Vladimir [Vampkill] Martynov**

CHIEF TECHNICAL OFFICER

Là lập trình viên từ năm 1987 và là quản trị viên hệ thống Unix từ năm 1993. Ông có hơn 17 năm kinh nghiệm với các dự án high-load và 14 năm làm Giám đốc Kỹ thuật trong ngành phát triển game.



**Albert Tugushev**

HEAD OF SOFTWARE ENGINEERING DEPARTMENT

10+ years of experience developing high-load systems for the game industry. Albert joined Destiny.Games in 2011. He has been head of the development department for three years. Previously, he worked for Mail.ru and RBC.



**Sergey Zakharchenko**

SYSTEM ARCHITECT

Sergey có bằng Thạc sỹ Khoa học về Toán học và Vật lý Ứng dụng (MIPT). Ông là tác giả của một số bằng sáng chế và nhiều ấn phẩm liên quan đến phần cứng lạ thường và khoa học máy tính. Trong 10 năm qua, Sergey chuyên thiết kế và phát triển các giải pháp CNTT có khả năng mở rộng của B2B và B2C.



**Alexey Kobelev**

TECH LEAD, BLOCKCHAIN ENGINEER

Có hơn 14 năm kinh nghiệm trong phát triển phần mềm. Ông chuyên về phát triển back-end của các dự án toàn đủ chu kỳ. Alexey có nhiều kinh nghiệm trong việc quản lý các nhóm phát triển, tổ chức các quy trình, và xây dựng các dự án từ đầu.



**Stepan Leshchenko**

ART DIRECTOR

Một nhà thiết kế và game thủ với 15 năm kinh nghiệm, tốt nghiệp kỹ thuật, và tư duy cấu trúc. Là một thành viên của ZUK CLUB, ông đã tham gia vào các dự án nghệ thuật đường phố của họ.



**Anton Chertikovtzev**

MAINTENANCE DIRECTOR

14 năm kinh nghiệm bảo đảm và duy trì hoạt động của các máy chủ trò chơi. Anton gia nhập Destiny.Games trong năm 2010.



**Evgeny Kharchenko**

HEAD OF CUSTOMER SERVICE

Evgeniy đã làm việc tại HoReCa trong suốt 10 năm và đã đi lên từ một nhân viên điều hành cho đến lúc thành người quản lý hàng đầu. Từ năm 2014, Evgeniy lãnh đạo nhóm dịch vụ khách hàng của Destiny.Games.

## 9 Lộ trình

**Q3 2008.** Nền tảng của Destiny.Games (công ty trò chơi điện tử).

**Q3 2016.** Ý tưởng tạo ra một cổng game hiện đại mới.

**Q2-Q3 2017.** Thử nghiệm cơ hội tích hợp công nghệ blockchain vào nền tảng mới.

**Q4 2017.** Giới thiệu ý tưởng mới về The Abyss - một nền tảng phân phối kỹ thuật số thế hệ mới.

**Q1 2018.** Trình bày khái niệm DAICO<sup>14</sup> - mô hình gây quỹ sáng tạo.

**Q2 2018.** Giới thiệu mẫu thử của nền tảng The Abyss. Tiến hành Token Sale. Bắt đầu sự phát triển nền tảng của Abyss. Trình bày khái niệm về The Abyss cho các nhà phát triển game.

**Q3-Q4 2018.** Giai đoạn tích cực phát triển nền tảng. Chuẩn bị pháp lý và tài chính cho việc khởi động dự án. Thỏa thuận đối tác với các dự án trò chơi.

---

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

**Q1 2019.** Phiên bản đầu tiên của nền tảng với gói phần mềm khởi động. API để tích hợp dự án. Hoá đơn hai đơn tiền tệ hợp nhất. Hệ thống ủy quyền hợp nhất. Sự kết hợp tiên của các chương trình giới thiệu đa cấp.

**Q2-Q4 2019.** Tích cực phát triển nền tảng: Mở rộng số lượng dự án kết nối; Giới thiệu các hệ thống cá nhân hóa và xã hội hóa; Giới thiệu hệ thống báo cáo chi tiết; Giới thiệu Mạng lưới CPA nội bộ.

**Q1-Q4 2020.** Việc mở rộng chức năng nền tảng: Chương trình thúc đẩy; Khả năng khởi tạo và đánh giá nội dung; Đấu giá; Các hiệp hội; Thành quả trò chơi chung.

**2021+.** Nền tảng huy động vốn cộng đồng. Tiếp tục mở rộng nền tảng.

## 10 Tài liệu tham khảo

- 1) Blockchain: Blockchain, một dạng công nghệ sổ kế toán kỹ thuật số, là một cơ sở dữ liệu số / điện tử / sổ kế toán phân phối, phân cấp, chia sẻ và nhân rộng. Nó có thể là công khai hoặc riêng tư, được cho phép hoặc không được phép, không thay đổi, được bảo vệ bằng mật mã và có thể kiểm tra.
- 2) Cryptogames <https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>
- 3) Cost Per Action Cost per action là mô hình đặt giá quảng cáo trực tuyến, nơi nhà quảng cáo trả tiền cho một lần mua lại được chỉ định - ví dụ bán, nhấp hoặc gửi biểu mẫu (ví dụ: yêu cầu liên hệ, đăng ký bản tin, đăng ký v.v.).
- 4) SuperData market research: <https://ru.pinterest.com/pin/722757440171932573/>
- 5) NewZoo report [https://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo\\_Free\\_2016\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf](https://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/5642327844x0x947432/A3911E9F-7131-486F-8AAB-F2A77573681B/2017\\_Proxy\\_Statement\\_and\\_Annual\\_Report\\_-\\_FINAL.PDF](http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844x0x947432/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](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: Sáu mức độ tách biệt là ý tưởng rằng mọi sinh vật sống và mọi thứ khác trên thế giới đều cách nhau sáu hoặc ít hơn để một chuỗi ; một người bạn của một người bạn và bạn; báo cáo có thể được thực hiện để kết nối bất kỳ hai người trong tối đa sáu bước.
- 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>

[www.theabyss.com](http://www.theabyss.com)