

# The Abyss

White paper

# Contenuti

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Dichiarazione di non responsabilità</b>  | <b>3</b>  |
| <b>Abstract</b>   | <b>8</b>  |
| <b>1 Il mercato in cui The Abyss opera</b>  | <b>9</b>  |
| 1.1 GiochiMMO ( Online) . . . . .   | 9         |
| <b>2 Piattaforme Attuali di Distribuzione Digitale</b>                                  | <b>11</b> |
| <b>3 Tempo per una Nuova Piattaforma</b>  | <b>12</b> |
| 3.1 The Abyss come Piattaforma di Distribuzione Digitale di Nuova Generazione . . . . . | 12        |
| 3.2 Caratteristiche principali e benefici anticipati del progetto: . . . . .            | 12        |
| 3.3 I vantaggi di The Abyss per gli sviluppatori. . . . .                               | 13        |
| 3.4 I Vantaggi dei Giocatori The Abyss . . . . .  | 14        |
| <b>4 Struttura Piattaforma e Servizi Base</b>   | <b>16</b> |
| 4.1 Personalizzazione del conto personale dello sviluppatore . . . . .                  | 17        |
| 4.2 Personalizzazione Account Personale Giocatori. . . . .                              | 17        |
| <b>5 Sistema di Statistiche</b>   | <b>18</b> |
| 5.1 Descrizione e Termini del Sistema . . . . .   | 18        |
| <b>6 Economia della Piattaforma The Abyss</b>   | <b>20</b> |
| 6.1 Priorità dei Token ABYSS . . . . .  | 20        |
| 6.2 Distribuzione dei Pagamenti agli Utenti . . . . .                                   | 20        |
| 6.3 Ecosistema con Ricompensa in Cryptovalute. . . . .                                  | 20        |
| 6.3.1 Programma Referral Multilivello . . . . .   | 20        |
| 6.3.2 Programmi Motivazionali . . . . .   | 22        |
| 6.4 Obiettivi di Gioco . . . . .  | 23        |
| 6.5 Sindacati (Masternodes). . . . .  | 23        |
| 6.6 Creazione Contenuti . . . . .   | 24        |
| 6.7 Aste . . . . .  | 24        |
| <b>7 Network CPA Interno (Costo per Azione)</b>   | <b>24</b> |
| 7.1 Sistema Referral Link. . . . .  | 25        |
| 7.2 Traffico Motivato. . . . .  | 25        |
| 7.3 Promozioni E-mail . . . . .   | 26        |
| 7.4 Pubblicità Media . . . . .  | 26        |
| 7.5 Contenuti. . . . .  | 26        |
| <b>8 Il Team The Abyss</b>  | <b>26</b> |
| <b>9 Roadmap</b>  | <b>29</b> |
| <b>10 Referenze</b>   | <b>30</b> |

## **Dichiarazione di non responsabilità**

L'INFORMAZIONE CONTENUTA IN QUESTO WHITE PAPER È RESA DISPONIBILE CON LA PRESENTAZIONE DEL PROGETTO TOKEN ABYSS PER POTENZIALI TITOLARI DI TOKEN. L'INFORMAZIONE PRESENTE POTREBBE NON ESSERE ESAUSTIVA E NON IMPLICA ELEMENTI DI UNA RELAZIONE CONTRATTUALE. HA IL SOLO SCOPO DI FORNIRE INFORMAZIONI RILEVANTI E RAGIONEVOLI PER I POTENZIALI POSSESSORI DI TOKEN, IN MODO DA PERMETTERE LORO DI EFFETTUARE UN'ATTENTA ANALISI SULL'INTENZIONE DI CONTRIBUIRE E OTTENERE TOKEN ABYSS.

NESSUN AGENTE, FORNITORE, VENDITORE O ALTRO È STATO AUTORIZZATO DALLA COMPAGNIA O DAI SUOI DIRIGENTI A FORNIRE PUBBLICITÀ O A DARE INFORMAZIONI O AD EFFETTUARE RAPPRESENTAZIONI CONNESSE ALLA COMPAGNIA OLTRE A QUELLE CONTENUTE IN QUESTO E ALTRI DOCUMENTI RIFERITI AD ESSO, INOLTRE SE TALI INFORMAZIONI SONO STATE DATE, NON DEVONO ESSERE CONSIDERATE COME AUTORIZZATE DALLA COMPAGNIA.

QUESTO WHITE PAPER NON DEVE COSTITUIRE E NON DEVE ESSERE USATO ALLO SCOPO DI ESSERE UN'OFFERTA O UN INVITO ALL'ACQUISTO DI TOKEN ABYSS EMESSE DALLA COMPAGNIA, DA NESSUNA PERSONA IN NESSUNA GIURISDIZIONE: (I) QUANDO TALE OFFERTA O INVITO NON SIANO AUTORIZZATI, O (II) LA PERSONA CHE FA L'OFFERTA O L'INVITO NON È QUALIFICATA A FARLO, O (III) QUALSIASI PERSONA CHE NON HA IL DIRITTO DI FARE TALE OFFERTA O INVITO. IN CERTE GIURISDIZIONI, LA DISTRIBUZIONE DI QUESTO WHITE PAPER PUÒ ESSERE LIMITATA E, DI CONSEGUENZA, LE PERSONE CHE NE HANNO RICEVUTO POSSESSO DEVONO INFORMARSI E OSSERVARE TALE RESTRIZIONE.

QUESTO WHITE PAPER E L'OFFERTA, LA VENDITA O LA CONSEGNA DI TOKEN ABYSS NON SONO OGGETTO DI INTERPRETAZIONE IN QUANTO IMPLICANO: (I) CHE L'INFORMAZIONE CONTENUTA IN QUESTO WHITE PAPER È ACCURATA E COMPLETA, SUCCESSIVA ALLA DATA DI EMISSIONE, O (II) CHE SI È VERIFICATO UN CAMBIAMENTO CONTRARIO DI MATERIALE NELLA POSIZIONE FINANZIARIA DELLA COMPAGNIA DA TALE DATA, O (III) CHE QUALSIASI ALTRA INFORMAZIONE FORNITA IN RELAZIONE AL WHITE PAPER È ACCURATA IN QUALSIASI MOMENTO SUCCESSIVO ALLA DATA DELLA SUA PUBBLICAZIONE O, SE DIVERSA, ALLA DATA INDICATA IN QUESTO WHITE PAPER.

L'ACQUISTO DI TOKEN ABYSS POTREBBE METTERE PARZIALMENTE O TOTALMENTE A RISCHIO IL DENARO DEL CONTRIBUTORE. I CONTRIBUTORI DOVRANNO CHIEDERE UNA CONSULENZA ADEGUATA E LEGGERE TUTTE LE INFORMAZIONI CONTENUTE IN QUESTO WHITE PAPER PRIMA DI PRENDERE UNA DECISIONE. UN POSSIBILE CONTRIBUTORE DOVRÀ SEMPRE CHIEDERE UNA CONSULENZA INDIPENDENTE PRIMA DI CONTRIBUIRE A QUALSIASI PROGETTO DI QUESTA NATURA. UN POSSIBILE CONTRIBUTORE DOVRÀ ESSERE CONSAPEVOLE DEL POTENZIALE RISCHIO CHE APPORTA IL SUO CONTRIBUTO E DOVRÀ

PRENDERE LA DECISIONE DI CONTRIBUIRE SOLO DOPO UN'ATTENTA CONSIDERAZIONE E CONSULTAZIONE CON IL SUO CONSULENTE INDIPENDENTE, PER QUANTO RIGUARDA I TOKEN ABYSS, LA COMPAGNIA E QUESTO WHITE PAPER.

È RESPONSABILITÀ DELLA PERSONA IN POSSESSO DI QUESTO DOCUMENTO INFORMARSI, OSSERVARE E ADEMPIERE A TUTTE LE LEGGI E I REGOLAMENTI DI QUALSIASI GIURISDIZIONE PERTINENTE. I POSSIBILI CONTRIBUTORI DOVRANNO INFORMARSI SUI REQUISITI LEGALI DI ACQUISIZIONE DI TALI TOKEN E DI QUALSIASI REQUISITO DI CONTROLLO DEI CAMBI E DELLE TASSE NEI PAESI DELLA PROPRIA NAZIONALITÀ, RESIDENZA O DOMICILIO.

A PARTE L'OFFERTA DI MONETA INIZIALE A MALTA, NESSUN'ALTRA AZIONE VERRÀ PRESA DAGLI EROGATORI CHE PERMETTERANNO UN'OFFERTA PUBBLICA DEI TOKEN O LA DISTRIBUZIONE DEL WHITE PAPER (O DI UNA SUA PARTE) O DI MATERIALE RILEVANTE IN QUALSIASI PAESE O GIURISDIZIONE DOVE È NECESSARIA L'AZIONE PER TALE SCOPO.

LE AFFERMAZIONI SU QUESTO WHITE PAPER SONO, SE NON DIVERSAMENTE SPECIFICATO, BASATE SULLA LEGGE E LA PRASSI ATTUALMENTE IN VIGORE A MALTA E SONO SOGGETTE A CAMBIAMENTI.

TUTTI I CONSULENTI DELLA COMPAGNIA HANNO AGITO E AGISCONO ESCLUSIVAMENTE PER LA COMPAGNIA PER QUANTO RIGUARDA I TOKEN ABYSS E NON HANNO NESSUNA RESPONSABILITÀ CONTRATTUALE, FIDUCIARIA O ALTRE OBBLIGAZIONI O RESPONSABILITÀ VERSO ALTRE PERSONE E, DI CONSEGUENZA, NON SARANNO RESPONSABILI VERSO NESSUN CONTRIBUTORE O QUALSIASI ALTRA PERSONA IN RIFERIMENTO ALLE TRANSAZIONI PROPOSTE IN QUESTO WHITE PAPER; INOLTRE NON SARANNO RESPONSABILI DEI CONTENUTI E DI QUALSIASI INFORMAZIONE CONTENUTA IN QUESTO WHITE PAPER, DELLA SUA COMPLETEZZA O ACCURATEZZA O DI QUALSIASI ALTRA AFFERMAZIONE EFFETTUATA IN RELAZIONE AD ESSO.

SE NON DIVERSAMENTE SPECIFICATO, I CONTENUTI COLLEGATI DIRETTAMENTE AL SITO WEB DELLA COMPAGNIA, O ALTRI SITI WEB COLLEGATI INDIRETTAMENTE AD ESSO, NON FANNO PARTE DI QUESTO WHITE PAPER. PERCIÒ IL CONTRIBUTORE NON DOVRÀ AFFIDARSI ALLE INFORMAZIONI O AD ALTRI DATI CONTENUTI IN TALI SITI WEB COME BASE SU CUI ATTUARE LA DECISIONE DI CONTRIBUIRE AL PROGETTO THE ABYSS.

NÉ QUESTO WHITE PAPER, NÉ ALTRA INFORMAZIONE INDICATA IN ESSO RIGUARDO AI TOKEN ABYSS, (I) HA INTENZIONE DI FORNIRE LE BASI DI CREDITI O ALTRE VALUTAZIONI, NÉ (II) DEVE ESSERE CONSIDERATO COME RACCOMANDAZIONE DELLA COMPAGNIA CHE IL RICEVENTE DI QUESTO WHITE PAPER, O QUALSIASI ALTRA INFORMAZIONE FORNITA IN ESSO, DEBBA ACQUISTARE TOKEN EMESSI DALLA COMPAGNIA STESSA. DI CONSEGUENZA, I POSSIBILI CONTRIBUTORI DOVREBBERO FARE UNA VALUTAZIONE DI TUTTI I FATTORI DI RISCHIO IN MODO INDIPENDENTE.

QUESTO DOCUMENTO CONTIENE DICHIARAZIONI CHE SONO, O CHE SONO RITENUTE ESSERE, “DICHIARAZIONI LUNGIMIRANTI”. LA DICHIARAZIONE PREVISIONALE PUÒ ESSERE IDENTIFICATA DALL’USO DELLA TERMINOLOGIA PREVISIONALE CHE INCLUDE I TERMINI “CREDE”, “STIMA”, “ANTICIPA”, “PREVEDE”, “INTENDE”, “PUÒ”, “SARÀ” O “DOVREBBE” O, IN OGNI CASO, ALLE SUE VARIANTI NEGATIVE O ALTRE VARIANTI O TERMINOLOGIE EQUIVALENTI. QUESTE DICHIARAZIONI PREVISIONALI SI RIFERISCONO AD ARGOMENTI CHE NON SONO FATTI STORICI. ESSI APPAIONO IN ALCUNI PUNTI DEL DOCUMENTO E INCLUDONO AFFERMAZIONI CHE RIGUARDANO LE INTENZIONI, I CREDI, O LE ATTUALI ASPETTATIVE DELLA COMPAGNIA E DEI SUOI DIRIGENTI, TRA I QUALI I PIANI DI STRATEGIA E DI BUSINESS, I RISULTATI DELLE OPERAZIONI, LE CONDIZIONI FINANZIARIE, LA LIQUIDITÀ E LE PROSPETTIVE DELLA COMPAGNIA E DEI MERCATI IN CUI ESSA STESSA OPERA.

PER NATURA, LE DICHIARAZIONI PREVISIONALI IMPLICANO DEI RISCHI E DELLE INCERTEZZE, IN QUANTO RIGUARDANO EVENTI E DIPENDONO DA CIRCOSTANZE CHE POSSONO O NON POSSONO SUCCEDERE NEL FUTURO. LE DICHIARAZIONI PREVISIONALI NON GARANTISCONO LE PRESTAZIONI FUTURE E PERCIÒ NON DEVONO ESSERE INTERPRETATE COME TALI. I RISULTATI ATTUALI DELLE OPERAZIONI, LE CONDIZIONI FINANZIARIE, LA LIQUIDITÀ E LO SVILUPPO STRATEGICO DELLA COMPAGNIA POSSONO VARIARE MATERIALMENTE RISPETTO ALLE DICHIARAZIONI PREVISIONALI CONTENUTE IN QUESTO WHITE PAPER. INOLTRE, ANCHE SE I RISULTATI DELLE OPERAZIONI, DELLE CONDIZIONI FINANZIARIE E DELLA LIQUIDITÀ DELLA COMPAGNIA SONO COERENTI CON LE DICHIARAZIONI PREVISIONALI CONTENUTE IN QUESTO WHITE PAPER, QUESTI RISULTATI O SVILUPPI NON POSSONO ESSERE INDICATIVI DEI RISULTATI O DEGLI SVILUPPI DI PERIODI SUCCESSIVI.

QUESTO DOCUMENTO NON È COMPOSTO E NON È SOGGETTO IN CONFORMITÀ ALLE LEGGI O REGOLAMENTI DI NESSUNA GIURISDIZIONE INDIRIZZATA ALLA PROTEZIONE DEGLI INVESTITORI.

IL WHITE PAPER IN LINGUA INGLESE È LA PRINCIPALE FONTE UFFICIALE DI INFORMAZIONE SULLA VENDITA DI TOKEN ABYSS. DI VOLTA IN VOLTA, LE INFORMAZIONI CONTENUTE IN ESSO POSSONO ESSERE TRADOTTE IN ALTRE LINGUE O USATE DURANTE COMUNICAZIONI VERBALI O SCRITTE CON CLIENTI ESISTENTI E POTENZIALI, PARTNER, ECC. A CAUSA DI QUESTA TRADUZIONE O COMUNICAZIONE, ALCUNE INFORMAZIONI CONTENUTE IN ESSO POTREBBERO PERDERSI, ALTERARSI O ESSERE DISTORTE. NON PUÒ ESSERE GARANTITA L’ACCURATEZZA DI TALI COMUNICAZIONI ALTERNATIVE. IN CASO DI CONFLITTI O INCONSISTENZE TRA TALI TRADUZIONI E COMUNICAZIONI E IL WHITE PAPER IN LINGUA INGLESE, LE DISPOSIZIONI DEL DOCUMENTO ORIGINALE IN LINGUA INGLESE DOVRANNO PREVALERE. THE ABYSS NON CONSENTE AGLI UTENTI DI EVITARE I CONTROLLI DEL CAPITALE DI NESSUN GENERE E NON PERMETTE LORO DI INVESTIRE.

L'OFFERTA DEI TOKEN ABYSS SULLA PIATTAFORMA THE ABYSS È FATTA PER CONSENTIRE L'UTILIZZO DEI SERVIZI E DELLA PIATTAFORMA THE ABYSS E NON PER INVESTIMENTI O SCOPI SPECULATIVI. LA POTENZIALE OFFERTA DI TOKEN ABYSS SU UNA PIATTAFORMA DI TRADING NON POTRÀ CAMBIARE LA QUALIFICA GIURIDICA DEI TOKEN, CHE RIMANGONO UN MEZZO PER L'USO DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO THE ABYSS E NON SONO UNO STRUMENTO FINANZIARIO O ALTRE FORME DI INVESTIMENTO DI NATURA FINANZIARIA IN ALCUNA GIURISDIZIONE . THE ABYSS NON DEVE ESSERE CONSIDERATO COME UN CONSULENTE IN MATERIA LEGALE, FISCALE O FINANZIARIA. TUTTE LE INFORMAZIONI CONTENUTE NEL WHITE PAPER SONO FORNITE A SCOPO DI INFORMAZIONI GENERALI E THE ABYSS NON FORNISCE ALCUNA GARANZIA IN MATERIA DI ACCURATEZZA E COMPLETEZZA DI QUESTE INFORMAZIONI.

LE AUTORITÀ DI REGOLAMENTAZIONE SONO ATTIVAMENTE ATTENTE ALLE ATTIVITÀ E ALLE OPERAZIONI ASSOCIATE ALLE CRIPTOVALUTE NEL MONDO. IN QUESTO SENSO, MISURE DI REGOLAMENTAZIONE, INDAGINI O AZIONI POSSONO INFLUENZARE IL BUSINESS DI THE ABYSS E ANCHE LIMITARE O IMPEDIRE LO SVILUPPO DELLE SUE OPERAZIONI NEL FUTURO. CHIUNQUE SI IMPEGNI AD ACQUISIRE I TOKEN ABYSS DEVE ESSERE CONSAPEVOLE CHE IL MODELLO THE ABYSS, IL WHITE PAPER O I TERMINI E LE CONDIZIONI POSSONO CAMBIARE O ESSERE MODIFICATI A CAUSA DEI NUOVI REQUISITI NORMATIVI E DI CONFORMITÀ DA QUALSIASI LEGGE APPLICABILE IN QUALSIASI GIURISDIZIONE. IN TAL CASO, I CONTRIBUTORI E CHIUNQUE SI IMPEGNI AD ACQUISIRE TOKEN ABYSS RICONOSCE E ACCETTA CHE NÉ THE ABYSS, NÉ NESSUNO DEI SUOI AFFILIATI, SARÀ RESPONSABILE DI ALCUNA PERDITA O DANNO, DIRETTI O INDIRETTI, CAUSATI DA TALI MODIFICHE. THE ABYSS FARÀ TUTTO IL POSSIBILE PER LANCIARE LE SUE OPERAZIONI E SVILUPPARE LA PIATTAFORMA THE ABYSS. CHIUNQUE SI IMPEGNI AD ACQUISIRE TOKEN ABYSS RICONOSCE E COMPRENDE CHE THE ABYSS NON DÀ NESSUNA GARANZIA DI RIUSCIRE A RAGGIUNGERE TALI RISULTATI. QUINDI I CONTRIBUTORI RICONOSCONO E COMPRENDONO CHE THE ABYSS (COMPRESI GLI ORGANI AMMINISTRATIVI, I DIPENDENTI, I CONSULENTI E I CONSIGLIERI) NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER EVENTUALI PERDITE O DANNI DERIVANTI DA O RELATIVI ALL'INCAPACITÀ DI UTILIZZARE TOKEN ABYSS, TRANNE IN CASO DI CATTIVA CONDOTTA INTENZIONALE O EVIDENTE NEGLIGENZA.

OGNI TITOLARE DI TOKEN ABYSS DOVREBBE CONSIDERARE DI ACQUISIRE SOLO IL NUMERO DI TOKEN RITENUTI SUFFICIENTI PER L'ACCESSO (SULLA PIATTAFORMA THE ABYSS) AI SERVIZI CHE SI RICHIEDONO E CHE SI POSSONO UTILIZZARE DIRETTAMENTE. ANCHE SE THE ABYSS SI IMPEGNA A CONSENTIRE CHE IL TOKEN VENGA SCAMBIATO SU MERCATI ESTERNI, ESSI SONO DI TERZE PARTI CHE POSSONO SCEGLIERE DI NON METTERE IN VENDITA MAI I TOKEN ABYSS. CIÒ SIGNIFICA CHE NON C'È NESSUNA GARANZIA CHE I TOKEN ABYSS SIANO NEGOZIABILI E, QUINDI, NON C'È NESSUNA GARANZIA CHE I POSSESSORI DI TOKEN ABYSS POSSANO VENDERE I TOKEN ABYSS IN ECCESSO CHE NON NECESSITANO. INOLTRE, ANCHE NEL CASO IN CUI I TOKEN ABYSS POSSANO ESSERE VENDUTI, NON ESISTE

ALCUNA GARANZIA CHE IL PREZZO OFFERTO NON SIA INFERIORE AL PREZZO DI OFFERTA INIZIALE IN MONETA, GENERANDO PERDITE PER IL-TITOLARE DI TOKEN ABYSS.

POICHÉ IL POSSESSO DI TOKEN ABYSS NON È ASSOCIATO A NESSUN INVESTIMENTO, NON ESISTE ALCUN COLLEGAMENTO TRA LA REDDITIVITÀ DELLA PIATTAFORMA THE ABYSS E IL VALORE CHE I TOKEN ABYSS POSSONO RAGGIUNGERE IPOTETICAMENTE SUI MERCATI DI TERZE PARTI, IN CASO QUESTI MERCATI DECIDESSERO DI METTERE IN VENDITA I TOKEN ABYSS. INOLTRE, IN CASO DI INSUCCESSO DEL PROGETTO, THE ABYSS POTREBBE NON ESSERE IN GRADO DI FORNIRE I SERVIZI DELLA PIATTAFORMA AI TITOLARI DEI TOKEN.

THE ABYSS NON PUÒ ESSERE RITENUTO RESPONSABILE PER PERDITE DERIVANTI DALLA SEGUENTE SITUAZIONE O DA QUALSIASI ALTRA: ESEMPIO, IMPOSSIBILITÀ PER I TITOLARI DI TOKEN DI VENDERE I PROPRI TOKEN ABYSS; IL CASO IN CUI NESSUN MERCATO SCELGA LA VENDITA DEI TOKEN ABYSS; PERDITE DOVUTE ALLA VENDITA DI TOKEN ABYSS AD UN PREZZO INFERIORE RISPETTO AL PREZZO PAGATO; INSUCCESSO DEL PROGETTO E CHIUSURA DELLA PIATTAFORMA CON L'IMPOSSIBILITÀ DI UTILIZZARE I SERVIZI.

**IL NOME THE ABYSS, IL SITO WEB, GLI ACCOUNT NEI SOCIAL MEDIA DI THE ABYSS SONO UNA PROPRIETÀ ESCLUSIVA DI THE ABYSS LTD, UNA SOCIETÀ LEGALMENTE COSTITUITA E REGISTRATA SECONDO LE LEGGI DI MALTA.**

## Abstract

Siamo in un'era digitale, dove non mancano le proposte di gioco. Sia che sia un PC, una console, uno smartphone, un tablet o persino uno smartwatch, i videogiochi sono diventati accessibili in qualsiasi momento e in ogni dove. Negli ultimi trent'anni abbiamo visto uno sviluppo imponente dell'industria dei videogiochi, dal Tetris in bianco e nero ai caschi in realtà virtuale. Inizialmente i videogiochi volevano essere un'alternativa ad altre forme di intrattenimento, oggi invece sono i leader assoluti.

Sembra che l'obiettivo più complesso per gli sviluppatori di videogiochi sia dovuto alla creazione di contenuti e di un prodotto originale. In effetti, l'obiettivo più difficile è quello di rendere visibile il proprio prodotto e raggiungere l'utente finale. Per questo le spese di marketing rappresentano molto spesso più della metà del budget previsto per lo sviluppo di videogiochi. Il costo degli annunci è in costante aumento con l'aumento delle offerte sul mercato. Ma quale importo per le spese pubblicitarie è davvero efficace?

L'avvento della tecnologia blockchain<sup>1</sup> ha permesso la creazione di una piattaforma di distribuzione digitale di nuova generazione, che offre tutti i tipi di videogiochi (Free2play MMO e Cryptogames<sup>2</sup> sono la priorità), dai titoli AAA, alle community di gioco a livello globale. A differenza di altre piattaforme (Steam, Origin, GOG, ecc.), la piattaforma The Abyss offre un rivoluzionario sistema referral e motivazionale e di multilivello, che consente ai giocatori di guadagnare dalle attività di gioco, da quelle social e dai pagamenti degli altri giocatori presentati al sistema. Utilizzando la piattaforma The Abyss, gli sviluppatori ridurranno le loro spese di marketing e riceveranno un guadagno extra dai pagamenti eseguiti in altri giochi sulla piattaforma dai loro referral. Altri benefici includono pagamenti di tariffe referral direttamente negli account della criptovaluta, nella rete CPA interna<sup>3</sup>, ecc.

---

<sup>1</sup>Blockchain, una forma di tecnologia contabile digitale, è un database/libro contabile digitale o elettronico che è distribuito, decentralizzato, condiviso e riprodotto. Può essere pubblico o privato, autorizzato o non autorizzato, è immutabile, protetto crittograficamente ed è udibile.

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

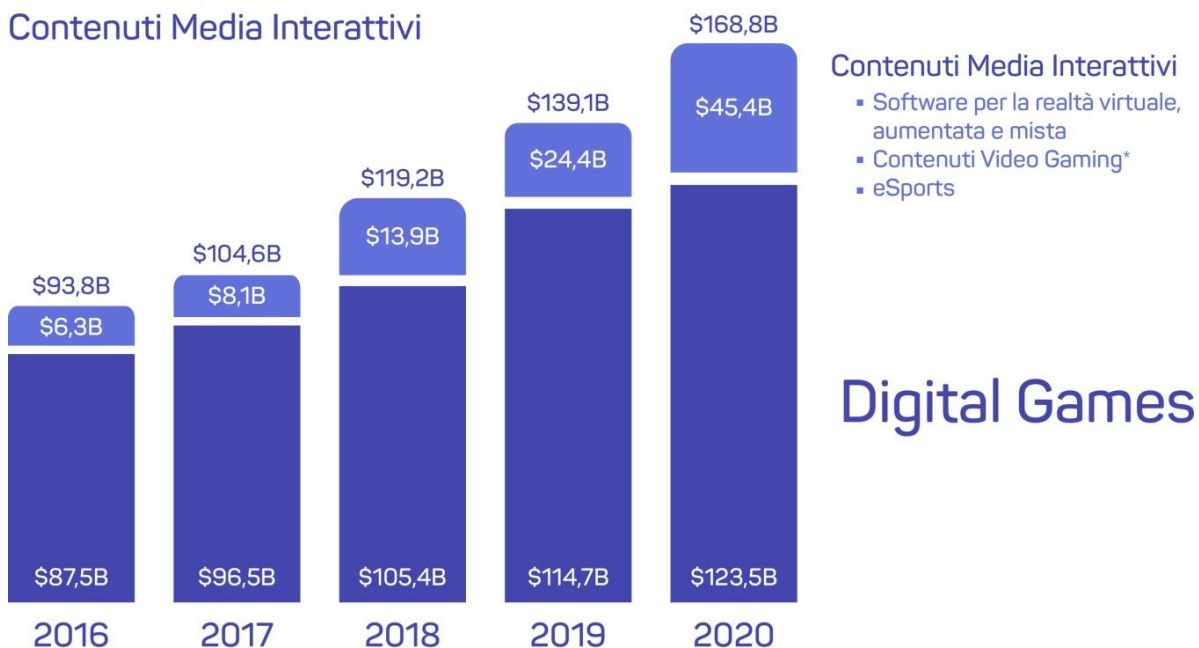
<sup>3</sup>Il cost per action è un modello di pricing promozionale online, dove il promotore paga per un'acquisizione specificata: per esempio una vendita, un clic, o l'invio di un modulo (es. richiesta di contratto, iscrizione alla newsletter, registrazione, ecc.).



## 1 Il mercato in cui The Abyss opera

Nel 2017, l'industria dei videogiochi ha superato i 100 miliardi di dollari di introiti. In questo momento il mercato ha un valore di circa 104,6 miliardi di dollari. Quest'anno si è esteso del 12% e per il 2020 è previsto<sup>4</sup> un incremento del 60-80% per raggiungere i \$168,8 miliardi.

### Giochi Globali e Introiti dai Contenuti Media Interattivi



Source: SuperData

### 1.1 GiochiMMO (Online)

SuperData calcola che il mercato dei giochi MMO (massively multiplayer online) F2P è cresciuto del 13% nel solo 2016 con un numero di utenti attivi di circa 879 milioni. La piattaforma The Abyss ha intenzione di dare priorità ai giochi MMO, in modo da progettare un conseguente aumento degli utenti.

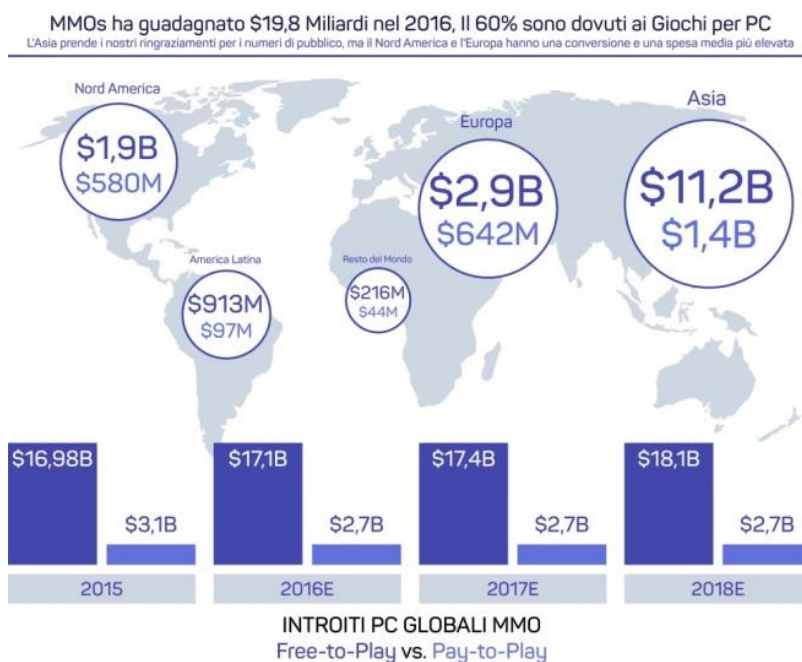
<sup>4</sup><https://ru.pinterest.com/pin/722757440171932573/>

|                      | 2016     |          | 2017E    |          | 2018E    |          |
|----------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
|                      | INTROITI | PUBBLICO | INTROITI | PUBBLICO | INTROITI | PUBBLICO |
| MOBILE               | \$43,6B  | 2,721M   | \$50,3B  | 2,903M   | \$58,1B  | 3,122M   |
| F2P MMO              | \$19,1B  | 827M     | \$21,5B  | 879M     | \$22,2B  | 891M     |
| P2P MMO              | \$4,3B   | 57M      | \$4,3B   | 55M      | \$4,2B   | 56M      |
| SOCIAL               | \$7,5B   | 1,528M   | \$7,2B   | 1,532M   | \$7B     | 1,550M   |
| CONSOLE DIGITALE/DLC | \$7,4B   | 218M     | \$7,8B   | 229M     | \$8B     | 237M     |
| PC PREMIUM/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      |

Source: SuperData

I giochi MMO per personal computer (PC) sono al primo posto fra tutti i generi di giochi. Nel 2016 hanno rappresentato il 60% dei profitti di tutti i giochi per PC.

Nel rapporto<sup>5</sup> di NewZoo si prevede che gli introiti globali per i progetti multiplayer online continueranno a crescere.



Source: SuperData

<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)

## 2 Piattaforme Attuali di Distribuzione Digitale

Oggi le piattaforme di distribuzione digitale si stanno facendo strada con grande successo nel mercato dei videogiochi. Secondo le informazioni provenienti da fonti pubbliche, si può vedere un aumento globale del pubblico e degli introiti delle piattaforme.

| Piattaforma | Sviluppatore             | Informazioni da Fonti Pubbliche  |
|-------------|--------------------------|--|
| STEAM       | Valve                    | Gli introiti generali ammontano a \$3.5 miliardi <sup>6</sup> nel 2016.  |
| ORIGIN      | Electronic Arts          | La piattaforma ha contribuito agli introiti netti di EA nel 2016, che è salito di 2,9 miliardi <sup>7</sup> di dollari.  |
| UPLAY       | Ubisoft                  | Ha guadagnato € 729 milioni <sup>8</sup> dalla distribuzione digitale, pari a poco più della metà di tutti gli introiti della società. Nell'anno precedente, l'incremento era pari al 32%. |
| KONGREGATE  | Gamestop Corporation/MTG | La piattaforma prevede un profitto annuale di 50 milioni di dollari per il 2017. Acquistata da MTG nel 2017 <sup>9</sup> .   |
| GOG         | CD Projekt               | I profitti nel 2016 hanno raggiunto i 38 milioni <sup>10</sup> di dollari.   |

È ovvio che, al fine di massimizzare la portata del pubblico, gli sviluppatori mirino a distribuire i loro progetti attraverso varie piattaforme di distribuzione digitale. Quando un utente sceglie un gioco cerca la piattaforma che offra maggiori servizi e funzioni più convenienti. Un buon esempio è The Witcher 3, che è presente sia su STEAM che su GOG.

<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>

### **3 Tempo per una Nuova Piattaforma**

È giunto il momento di pensare a un nuovo ambiente di gioco. Le attuali piattaforme sono obsolete e lente in termini di interazione con gli sviluppatori. Le funzionalità di marketing sono inesistenti, o troppo costose e inefficienti. Di solito la promozione dei giochi su piattaforme è limitata dalla scelta della piattaforma in cui il gioco è distribuito, mentre la promozione tra piattaforme rimane un'impresa ad alta intensità di fondi. I programmi motivazionali per gli utenti nel migliore dei casi sono limitati dalla quota pagata dagli altri utenti presentati, o più spesso dalla loro posizione in classifica.

#### **3.1 The Abyss come Piattaforma di Distribuzione Digitale di Nuova Generazione**

The Abyss ha intenzione di sviluppare una piattaforma di distribuzione digitale di nuova generazione, che offre tutti i tipi di videogiochi (la priorità sono Free2play MMO e Cryptogames), AAA compresi, alle community di gioco a livello globale. La piattaforma The Abyss offre un rivoluzionario sistema referral motivazionale e di multilivello, che consente ai giocatori di guadagnare dalle attività di gioco, social e dai pagamenti degli altri giocatori presentati al sistema. Utilizzando la piattaforma The Abyss, gli sviluppatori ridurranno le loro spese di marketing e riceveranno un guadagno extra dai pagamenti eseguiti in altri giochi sulla piattaforma dai loro referral.

I token ABYSS sono un meccanismo prioritario interno per interagire sulla piattaforma (basato sullo standard ERC20 della blockchain di Ethereum). La nostra piattaforma di gioco sarà disponibile per PC (Windows, MacOS, Linux), Mobile (iOS e Android) e Web.

#### **3.2 Caratteristiche principali e benefici anticipati del progetto:**

- Un potente programma referral multilivello dà allo sviluppatore un ammontare di token ABYSS provenienti dai pagamenti e dai risultati ottenuti negli altri giochi da un utente presentato alla piattaforma.
- Un analogo sistema referral è costruito su una base virale, dove il giocatore riceve token ABYSS referral dalle transazioni degli amici invitati (vendita effettiva sulla piattaforma). I token ABYSS possono anche essere accumulati dal giocatore attraverso varie attività sulla piattaforma (risultati, generazione di contenuti, rete CPA interna, ecc.).

The Abyss utilizza il principio dell'affiliate marketing: un introito ottenuto dai giocatori e sviluppatori che presentano per primi gli utenti alla piattaforma. Il sistema è studiato per avere un numero sempre maggiore di utenti rispetto a qualsiasi altro metodo usato nell'industria dei videogiochi.

- **Acquisto semplificato:** tutte le operazioni sulla piattaforma possono essere fatte in doppia valuta (Token ABYSS e moneta fiat).
- **Convenienza nell'uso dei token:** i token possono essere trasferiti agli account di cryptovalute sia manualmente che automaticamente.
- **Risparmiare denaro per il marketing:** un sistema interno di offerte per annunci pubblicitari (basato su token ABYSS) permette lo scambio di traffico con altri sviluppatori e per attrarre solo utenti rilevanti.
- **Gamificazione del servizio Masternode:** un sistema ben studiato e pianificato per i sindacati.

### 3.3 I vantaggi di The Abyss per gli sviluppatori

La piattaforma The Abyss offre una logica fondamentale diversa di marketing tra gli sviluppatori. Permettendo l'acquisto e la vendita di traffico mirato tra di loro e di ricevere introiti anche dagli utenti che abbandonano il gioco; così facendo, gli sviluppatori diventano una sorta di partner. Questo modello è vantaggioso per tutti e cambia le regole spostando lo spirito competitivo in collaborativo. Permette di ridurre le spese per essere competitivi e di conseguenza comporta una crescita degli introiti potenziali per gli sviluppatori.

- Si accettano pagamenti in token ABYSS e denaro fiat;
- La quota minima della piattaforma per i pagamenti degli utenti destinati agli sviluppatori è del 70%;
- I programmi Referral possono portare agli sviluppatori ad una quota di introiti superiore al 100%;
- Gli sviluppatori possono ricevere i pagamenti in token senza verificare i propri documenti o attendere una scadenza;
- Lo sviluppatore può ricevere interamente la sua quota in denaro fiat, indipendentemente dalla valuta utilizzata nel pagamento iniziale fatto sulla piattaforma;
- Gli sviluppatori hanno accesso immediato ad un pubblico mirato, incluso quello che genera contenuti;
- Gli sviluppatori possono accedere alle statistiche speciali dei giocatori;
- Agli sviluppatori viene offerto un supporto clienti operativo 24/7;
- Gli sviluppatori definiscono il livello di integrazione del servizio di supporto nei loro progetti (sono disponibili 3 livelli di integrazione);

- Agli sviluppatori viene offerto un meccanismo comodo e semplice per la rotazione del traffico tra tutti i giochi sulla piattaforma tramite un sistema interno di offerte pubblicitarie;
- Agli sviluppatori viene offerto un meccanismo semplice per effettuare traffico sia all'interno che all'esterno della piattaforma;
- Nessun rischio di truffa e meno rimborsi per le operazioni fatte con i token ABYSS rispetto a quelle effettuate con denaro fiat;
- Opportunità di lanciare progetti in versione alfa o beta per raccogliere opinioni, testare e capire gli aspetti che richiedono maggior lavoro per migliorare il gioco, in particolare per quanto riguarda i contenuti e la monetizzazione;
- Una quantità enorme di informazioni, inclusi feedback degli utenti e recensioni dei media, per aiutare a promuovere il gioco e proteggerlo dalla concorrenza sleale;
- Gli utenti non possono eliminare i commenti negativi che contengono falsità o diffamazione a seguito di una risposta ufficiale da parte dello sviluppatore in cui viene spiegata la situazione;
- Linee guida per la promozione di giochi gratuiti all'interno della piattaforma, tra cui banner sulla pagina principale, slot in finestre pop-up quando il client apre la piattaforma, valutazioni di progetti e altre soluzioni di marketing.

### **3.4 I Vantaggi dei Giocatori The Abyss**

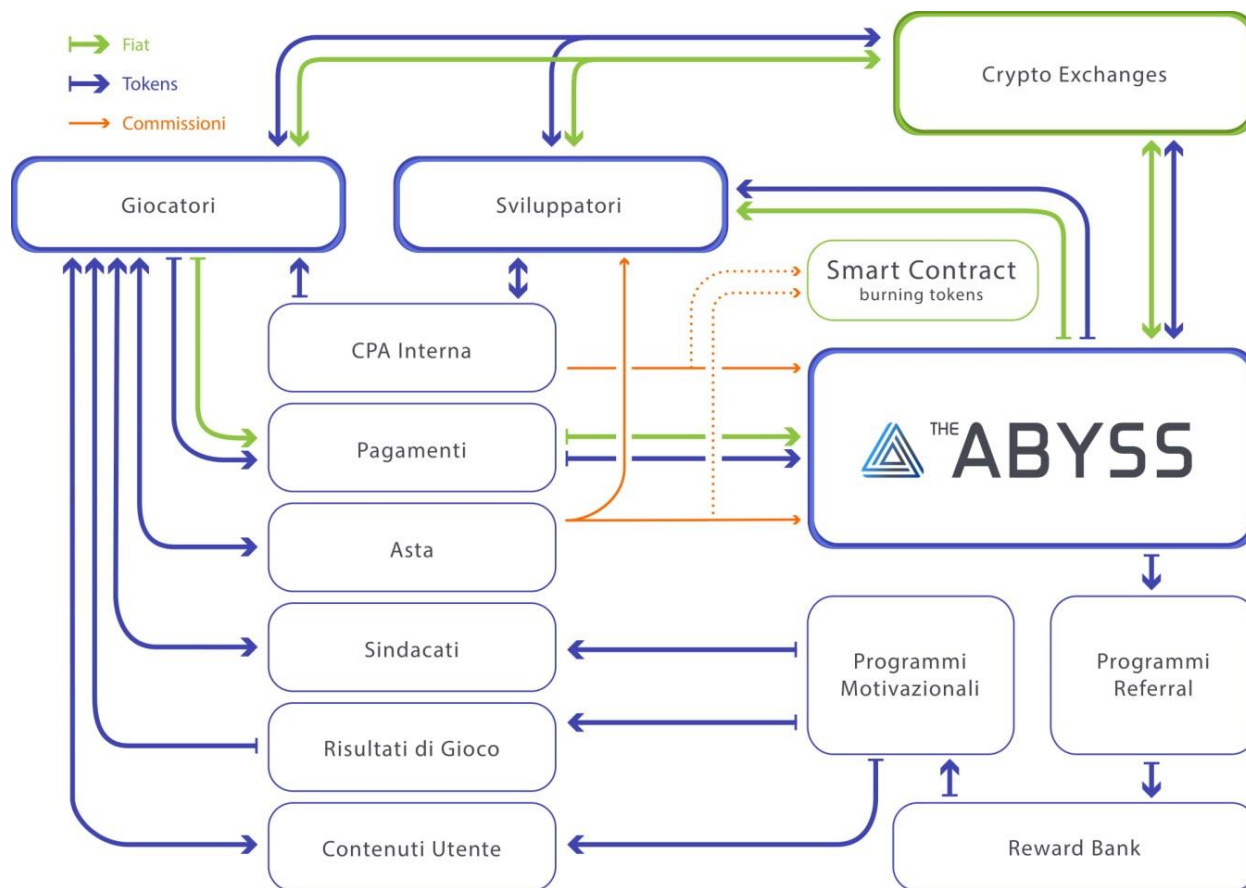
La piattaforma The Abyss offre ai giocatori vari sistemi per guadagnare, come ad esempio le ricompense dei referral, i premi per i risultati di gioco e i pagamenti per la creazione di contenuti.

- I giocatori di tutto il mondo hanno accesso a numerosi giochi su un'unica piattaforma;
- Ai giocatori vengono offerti programmi referral individuali in cui gli introiti (pagati in token ABYSS) vengono calcolati sulla base di una catena a cinque livelli composta da amici e utenti presentati da questi amici;
- Token ABYSS dei risultati di gioco personali o congiunti;
- Monetizzazione dei contenuti creati (recensioni, video, guide, commenti, fan art);
- Token ABYSS addizionali provenienti da aste interne;
- I giocatori possono guadagnare ulteriori token ABYSS offerti dagli sviluppatori svolgendo compiti all'interno del sistema;

- Oltre la struttura di un determinato gioco, gli utenti sono in grado di formare gruppi e guadagnare ulteriori token ABYSS dalle loro attività;
- Su richiesta, i token ABYSS sono trasferibili al portafoglio ETH personale;
- Esiste un sistema interno per le comunicazioni in-game tra gli utenti della piattaforma e un accesso rapido alle funzioni più importanti;
- Statistiche sulle attività degli amici sul portale, inclusi i risultati di gioco, sessioni e altre informazioni. Queste impostazioni sulla privacy possono essere modificate;
- Un sistema completo e personale per ciascun utente per la visualizzazione solo delle cose importanti;
- Contatore FPS per ottenere informazioni sulle prestazioni di gioco per gli utenti PC;
- Analisi dei risultati degli utenti che influenzano il valore delle ricompense e le loro valutazioni;
- Gli aggiornamenti automatici dei giochi permettono ai giocatori di non preoccuparsi della versione attuale del gioco, inoltre sarà possibile limitare la velocità di download dei file per gli utenti con una connessione internet lenta. Queste opzioni possono essere modificate o disabilitate a discrezione dell'utente;
- Una modalità di ibernazione consente di liberare le risorse del computer quando i client svolgono lavoro in background o quando gli utenti stanno giocando;
- Una modalità "fuori rete" consente ai giocatori di mantenere l'accesso ad alcune delle funzioni della piattaforma anche se non è presente una connessione ad internet;
- Durante le sessioni di gioco, gli utenti possono ottenere i dati di tutti i giocatori che interagiscono al gioco, in modo da fare nuove conoscenze e creare nuove amicizie;
- Screenshot e acquisizioni video del gioco consentono la pubblicazione di un determinato momento. L'utente può regolare la qualità degli screenshot e dei video, può scegliere i tasti di scelta rapida e la posizione in cui salvare i dati con le rispettive date e ore;
- L'opportunità di organizzare una rete locale virtuale anche se distanti fisicamente (in città, paesi o continenti diversi). Ciò consente di giocare con gli amici quando i server di gioco ufficiali non funzionano o non sono presenti;
- Motore di ricerca per trovare e aggiungere amici, in base al loro ID, nickname, indirizzo email e qualsiasi altro parametro.

## 4 Struttura Piattaforma e Servizi Base

The Abyss è un ecosistema completo, composto da elementi reciproci.



**Autenticazione unificata.** La funzionalità di un sistema di autenticazione unificato (social network compresi) consente agli utenti di connettersi facilmente alla piattaforma e accedere a tutti i servizi offerti. Gli utenti possono proteggere il loro account con l'autenticazione a due fattori e l'attivazione del blocco IP.

**Fatturazione Unificata e Operazioni a Doppia Valuta.** Un sistema unico per ricevere pagamenti tramite servizi di pagamento affidabili rispetta tutti i requisiti della piattaforma. Visto che la blockchain è una tecnologia relativamente nuova e non è ancora stata ampiamente utilizzata, c'è bisogno di effettuare operazioni in doppia valuta per ogni gioco. Gli sviluppatori possono ricevere i pagamenti per i loro giochi in una normale valuta legale, oppure in token ABYSS, che offrono una serie di vantaggi per tutti i partecipanti alla piattaforma.

**Servizio di Assistenza Clienti.** Un servizio di supporto attivo 24 ore su 24 permette di ridurre l'abbandono della piattaforma da parte degli utenti. Un servizio di assistenza clienti più presente permetterà di mantenere la fiducia dei giocatori nella piattaforma. Forniamo già un servizio di



assistenza clienti bilingue 24/7 per i progetti Destiny.Games. Se necessario, amplieremo l'offerta di lingue. Abbiamo tre livelli di integrazione: base, avanzato e pacchetto completo, dove il supporto clienti risponde a domande riguardanti un progetto particolare.

**Sistema Trasparente per Statistiche e Report.** Gli sviluppatori alle prime armi hanno difficoltà nell'interpretare le metriche di gioco, perciò il nostro sistema permette di sviluppare i loro progetti di gioco più velocemente. Sono disponibili le metriche più richieste nel settore dei videogiochi per ogni progetto immediatamente dopo l'integrazione. Prendiamo gli eventi fondamentali, li interpretiamo e poi mostriamo le nostre analisi e previsioni agli sviluppatori. L'uniformità nella compilazione dei dati del progetto esclude le discrepanze nelle statistiche. Per ogni progetto vengono presentati ARPU, MAU, LTV e altre metriche.

**Forum.** Uno spazio comune per i partecipanti al nostro ecosistema di videogiochi. Abbiamo in programma di creare un forum per tutti i giochi della piattaforma in base al tema che l'utente predilige.

**In Aggiunta,** il forum includerà un'area per la comunicazione tra sviluppatori e imprenditori per risolvere i problemi come la localizzazione e esperti di marketing, o l'assunzione di dipendenti di un altro paese. I giocatori possono offrire i propri servizi e comunicare direttamente con gli sviluppatori. The Abyss verificherà gli imprenditori per selezionare i partner e rendere la collaborazione più produttiva.

#### **4.1 Personalizzazione del conto personale dello sviluppatore**

La sezione dell'account personale di ogni sviluppatore avrà due aree: pubblica e privata.

L'area privata contiene un report per tutti i giochi sviluppati, offerte pubblicitarie e i profitti dai programmi referral. L'area privata funge da centro per la gestione dei giochi, del traffico e del pubblico dello sviluppatore.

L'area pubblica avrà un'unica pagina per ogni sviluppatore. Può essere personalizzata come un sito personale, ed è composto da notizie, annunci, concorsi, votazioni e messaggi.

#### **4.2 Personalizzazione Account Personale Giocatori**

I giochi MMO, che sono il nostro obiettivo principale, sono unici per le loro social. I legami tra giocatori e progetti MMO sono così forti che le comunità di gioco restano connesse anche dopo il termine di un particolare progetto, cercando un modo per giocare assieme.

Questo significa che i giocatori hanno bisogno di pagine personalizzate per avere una presenza e comunicare sulla piattaforma. L'account personale di ogni giocatore fornisce informazioni su tutte le sue attività finanziarie, il saldo attuale, le offerte per la creazione di giochi, la possibilità di collegare un wallet Ethereum personale, eseguire il trasferimento di token ABYSS, ottenere

statistiche complete per tutti i referral e programmi motivazionali, così come i premi per i risultati di gioco, una funzionalità per comunicare con giocatori e amici e molto altro ancora.

L'area pubblica dell'account personale è un posto riservato all'espressione personale, alla comunicazione e la pubblicazione di risultati.

## **5 Sistema di Statistiche**

Gli attuali sistemi di statistiche nella maggior parte delle piattaforme di distribuzione digitale valutano solo i pagamenti e il comportamento del traffico nel progetto. Tutte le altre metriche di solito non vengono prese in considerazione. Gli sviluppatori esperti conoscono l'importanza delle statistiche e dell'analisi di un progetto di gioco, dove anche un cambio di icona nel negozio del gioco può modificare considerevolmente la conversione per il pagamento.

### **5.1 Descrizione e Termini del Sistema**

Un progetto MMO non può esistere senza un pubblico che deve essere considerato traffico prima dell'entrata nel gioco. Il traffico è misurato dall'aspetto pubblicitario fino al termine del gioco. Ogni step per la fidelizzazione degli utenti viene aggiustato con varie modifiche che uno sviluppatore può ottimizzare per ridurre drasticamente le spese per il suo traffico pubblicitario.

La realizzazione di un sistema di analisi per un progetto di gioco può richiedere fino a un terzo del codice di programmazione. Un tale sistema di statistiche e analisi richiede una profonda integrazione del progetto, dove ogni azione di un giocatore viene registrata in un database.

Tutti i progetti di gioco sono unici: economia del gioco, sistema motivazionale, obiettivi del gioco, oggetti, ecc. Inoltre, la maggior parte di progetti hanno metriche comuni, basate su eventi di tali progetti, compilati e interpretati dalla piattaforma e inviati agli sviluppatori sotto forma di tabelle con errori e previsioni.

Tutto ciò che è presente nella tabella qui sotto è stato realizzato da Destiny.Games, viene attualmente utilizzato e costantemente aggiornato in base alle esigenze del mercato dei videogiochi. La semplice integrazione e un'analisi dettagliata del comportamento del giocatore vengono date a tutti gli sviluppatori subito dopo la registrazione alla piattaforma.

| <u>Termine</u>                            | <u>Descrizione</u>   |
|---|--|
| <b>Statistiche Generali e Previsioni</b>  | Breve riassunto che presenta dati minimali. Come il numero di registrazioni e l'importo dei pagamenti su base giornaliera. Dati del mese scorso e previsioni correnti.   |
| <b>Registro Registrazioni</b>             | Statistiche complete del progetto sul traffico in entrata, sia fuori dalla piattaforma che all'interno. Impressioni, clic, pagamenti, transizioni di livello, conversioni, divisione, ecc.   |
| <b>Metriche di Base del Progetto</b>      | Rapporto concreto sul comportamento giornaliero di un gioco. Numero di utenti online al giorno, ARPU, ARPPU, MAU, DAU, ADAU, CCU, numero di pagamenti, percentuale di utenti paganti, numero di pagamenti per utente (al giorno/settimana/mese), filtrati, raggruppati, ecc. |
| <b>Rapporto ROI</b>                       | Valutazione sul recupero del traffico acquistato durante un certo periodo, con possibilità di filtrare per periodi brevi e lunghi di ogni registrazione.   |
| <b>Rapporto dei Partner</b>               | Valutazione della quantità e della qualità del traffico, con la possibilità di confrontare simultaneamente il comportamento del traffico con ogni partner o offerta.   |
| <b>Rapporto ROI(Basato su Calendario)</b> | Valutazione del recupero del traffico in base ai periodi di calendario con confronto simultaneo del ROI per ogni partner.  |
| <b>Rapporto Rientro Utenti</b>            | Rapporto importante per la valutazione delle attività di marketing volte far rientrare gli utenti. Ti consente di confrontare il numero di utenti che sono tornati e vedere i loro pagamenti.  |
| <b>Rapporto in Uscita</b>                 | Permette la valutazione delle perdite di pubblico.   |
| <b>Fidelizzazione</b>                     | Rapporto classico sugli utenti fidelizzati.  |
| <b>Rapporto KPI</b>                       | Consente la valutazione della quantità di traffico in base a varie conversioni per gruppo e periodo.   |
| <b>Previsioni LT, LTV</b>                 | Rapporto che consente di monitorare, in termini generali, la durata media di un lettore LT, le entrate totali per utente LTV e avere previsioni.   |
| <b>Rapporti Specializzati</b>             | Alcune categorie di giochi, possono richiedere relazioni speciali attualmente in fase di sviluppo.   |
| <b>Rapporti Addizionali</b>               | Nel secondo anno di vita della piattaforma intendiamo creare una funzione di report personalizzati per ogni sviluppatore.  |

## **6 Economia della Piattaforma The Abyss**

Creeremo un numero limitato di token ABYSS. 1/3 Delle commissioni della piattaforma proveniente dalla rete CPA interna e dalle transazioni sulle aste saranno bruciate.

### **6.1 Priorità dei Token ABYSS**

Ai fini di pubblicizzare i token ABYSS, introdurremo i seguenti bonus aggiuntivi:

- I pagamenti agli sviluppatori in token ABYSS vengono eseguiti su richiesta o automaticamente;
- Costo minore per l'acquisto di token ABYSS;
- Il sistema interno di offerte tra sviluppatori funziona solo con i token ABYSS;
- Tutti i programmi referral e motivazionali sono pagati e calcolati solo in token ABYSS;
- Le aste degli oggetti in-game e della piattaforma vengono eseguiti tramite l'uso di token ABYSS;
- Il sistema dei sindacati si basa solo sui token ABYSS;
- Le ricompense per la creazione di contenuti sono calcolate in token ABYSS;
- I token ABYSS possono essere trasferiti tra gli amici all'interno della piattaforma.
- Quando si acquistano giochi con token ABYSS, gli utenti avranno uno sconto a spese della piattaforma. Questo permette ai token ABYSS di essere più vantaggiosi della moneta fiat.

### **6.2 Distribuzione dei Pagamenti agli Utenti**

Dopo aver sottratto le commissioni e le imposte sul sistema di pagamento, lo sviluppatore del gioco riceve il 70% di ogni pagamento, mentre la piattaforma riceve il restante 30%.

### **6.3 Ecosistema con Ricompensa in Cryptovalute**

#### **6.3.1 Programma Referral Multilivello**

1/3 Degli introiti della piattaforma derivanti dai pagamenti degli utenti viene distribuito al programma referral come segue:



L'utente viene catalogato come referral di un gioco quando gioca al suo primo gioco sulla piattaforma e non è ancora un referral con nessun altro. Lo sviluppatore del gioco riceve una quota da tutte le transazioni fatte da questo giocatore e dai suoi attuali e futuri referral (5 livelli in totale) in qualsiasi altro gioco della piattaforma.

Lo sviluppatore riceve un'ulteriore percentuale da tutti i pagamenti fatti non solo dal giocatore stesso ma anche dai giocatori invitati, fino al quinto livello, in qualsiasi altro gioco della piattaforma.

Ogni gioco che porta almeno un nuovo utente alla piattaforma. colui che presenta gli amici, forma una rete di pagamenti referral per tutti gli altri giochi sulla piattaforma.

Il giocatore prende una percentuale dei pagamenti fatti da tutti gli utenti della piattaforma presentati tramite il link referral fino a 5 livelli. I giocatori presentati iniziano a creare le proprie reti referral. Se un giocatore entra nella piattaforma da solo - cioè, senza alcun link referral - quel giocatore sarà il fondatore della sua catena referral.

I giochi MMO F2P sono un tipo di gioco speciale in cui i giocatori spendono centinaia di migliaia o persino milioni di dollari<sup>11</sup>. Secondo una teoria<sup>12</sup>, in cui due persone sono divise da non più di cinque livelli di conoscenze comuni, ogni giocatore sulla piattaforma di The Abyss ha la possibilità di avere un pesce grosso nella sua rete referral. Tale combinazione permetterà di avere nella propria rete referral una miriade di Whales<sup>13</sup>.

Con l'aiuto di promozioni mirate per i singoli sviluppatori basate sui referral di altri giochi, lo sviluppatore può avere un introito superiore al 100%.

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

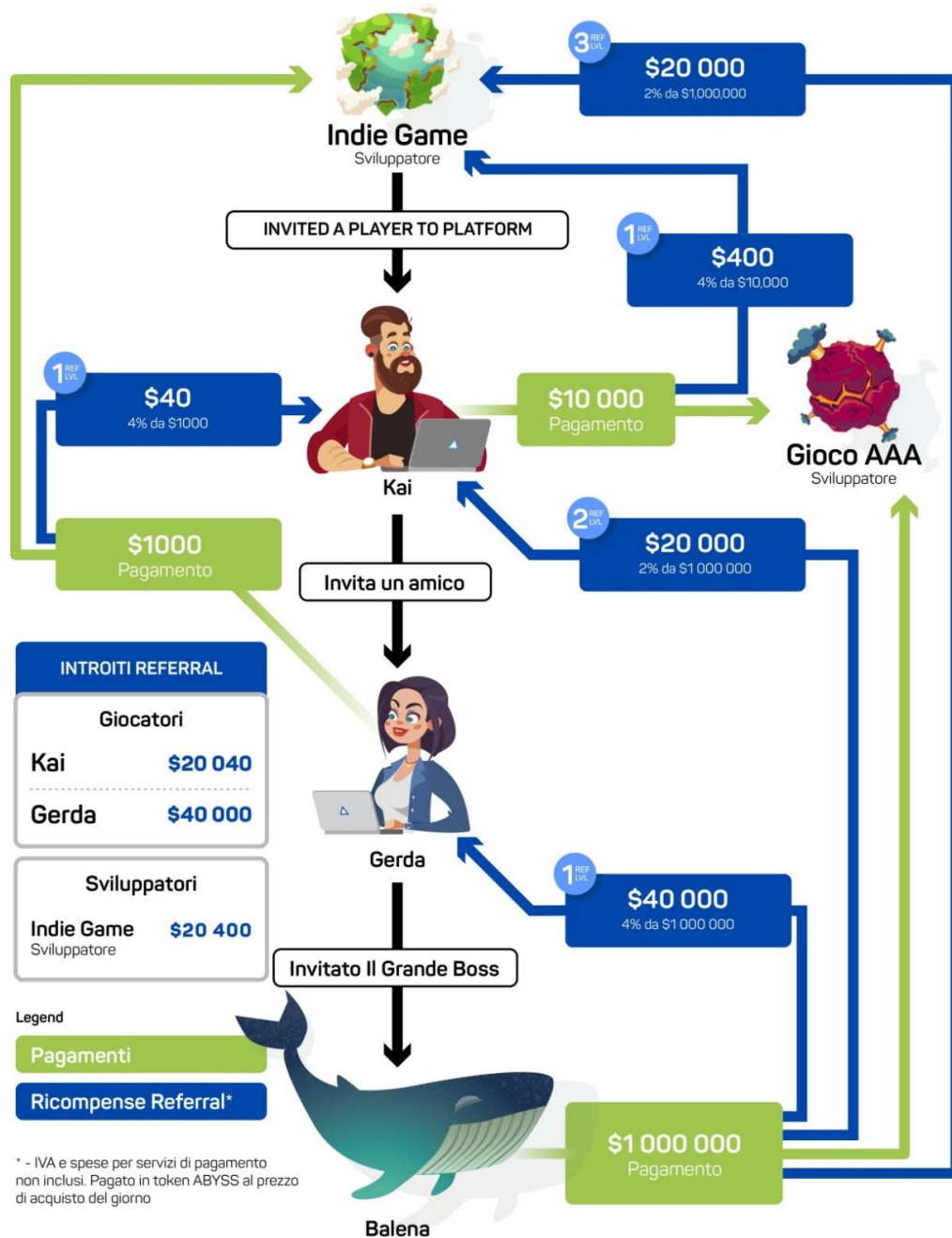
<sup>12</sup>Sei gradi di separazione è l'idea che tutte le cose esistenti nel mondo siano sei passi o meno distanti le une dalle altre, in modo che una catena descritta come "un amico di un amico" possa essere fatta per connettere due persone con un massimo di sei passi.

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

## Come Funziona

Quando la piattaforma The Abyss riceve un pagamento, il 70% va allo sviluppatore e il restante 30% resta alla piattaforma. L'1/3 dell'introito della piattaforma sarà distribuito al programma referral multilivello. I Referrer ricevono una percentuale del 4%, 2%, 2%, 1%, 1% dai pagamenti dei loro referral rispettivamente dal 1° al 5° livello.

**Esempio:** Gerda paga \$1000 sul gioco Indie. Kai, che è il Referrer di Gerda di 1° livello riceve il 4% i 1000\$, ovvero 40\$.



### 6.3.2 Programmi Motivazionali

Il programma Motivazionale è finanziato dal Bank Reward, formato dal:

- Budget restante dalle catene referral interrotte;
- Riserve (verrà usata per concedere ricompense motivazionali ai giocatori per accelerare la crescita dell'ecosistema nei primi step dell'operatività della piattaforma).

La distribuzione per il Reward Bank è pianificata così:

- 60% – Obiettivi di Gioco (personali e di gruppo)
- 25% – Sindacati (Masternodes)
- 15% – Creazione di Contenuti

Quando la Riserva viene spesa e se i fondi provenienti dalle catene referral interrotte sono insufficienti per finanziare i programmi motivazionali, il team di The Abyss, a sua discrezione (ma non prima del 1 gennaio 2020), può cambiare le condizioni di ricezione dei pagamenti da 2-5 livelli referral, oltre alla percentuale assegnata per il finanziamento del programma referral.

### 6.4 Obiettivi di Gioco

I giochi MMO possono intrattenere un giocatore per anni. Uno dei modi per intrattenere a lungo questi giocatori è usare gli obiettivi di gioco. La Reward Bank viene regolarmente usata per ricompensare gli utenti per gli obiettivi di gioco personali. L'importo della ricompensa è proporzionale agli introiti del gioco, al livello di difficoltà e ai risultati raggiunti in quel particolare giorno sulla piattaforma. L'importo delle ricompense per gli obiettivi e le attività ottenuti al di fuori dei giochi (sindacati e creazioni di contenuti) dipendono dalla riserva giornaliera della Reward Bank.

### 6.5 Sindacati (Masternodes)

I Sindacati sono un meccanismo per riunire singoli giocatori e un metodo addizionale per monetizzare le attività social sulla piattaforma basata su tecnologia blockchain. Un sindacato è un'attività di gioco collaborativa che permette di ricevere un introito in base al rating del sindacato stesso. Il rating dei Sindacati è influenzato da tre fattori:

- Numero di token ABYSS nell'account del sindacato;
- Periodo di validità di ogni lotto di token;
- Rating personale di ogni partecipante al sindacato, calcolato dalla somma del rating motivazionale.

I badges speciali, che dipendono dal rating del sindacato, vengono dati ad ogni partecipante. Tutti i badges sulla piattaforma sono ricompensati dal budget del Reward Bank.

Inoltre, il rating del sindacato influenza la pagina personale dell'utente (configurazione, elementi social, rank, emoticon e emoji, opzioni addizionali, incluso il peso dei like/unlike e molto altro).

## **6.6 Creazione Contenuti**

Ci sono molti meccanismi per suscitare interesse in un gioco e determinare delle opinioni pubbliche, come un articolo, uno stream, una recensione, una guida, fan art, video e storie. Tutto può essere valutato e premiato dalla piattaforma o dagli utenti stessi grazie alla tecnologia blockchain. Ci sono due opzioni nell'interfaccia per pubblicizzare qualsiasi materiale:

- Like/Unlike, che può essere monetizzato;
- Opportunità di ricevere token ABYSS da altri utenti sotto forma di premi per un contenuto di qualità.

La piattaforma valuta ogni contenuto con il punteggio di like/unlike ricevuti. Per questo è importante il rating di un utente che valuta un contenuto. Il like/unlike ha un peso diverso per ogni utente in base al proprio rating.

In base alla valutazione, l'autore di una pubblicazione ha accesso a vari badges speciali che sono combinati in una collezione. Una volta al giorno la piattaforma acquista una collezione, in base alla quota della Reward Bank. Ogni utenti può acquistare o vendere qualsiasi tipo di badges tramite le aste sulla piattaforma.

## **6.7 Aste**

Un'asta è un metodo per acquistare e/o vendere componenti di gioco o badges di vario tipo in cambio di token ABYSS. Le commissioni per queste transazioni sono minime e vengono determinate come di seguito: il 3% della transazione va alla piattaforma e il 5% al gioco.

## **7 Network CPA Interno (Costo per Azione)**

Sulla piattaforma The Abyss lo sviluppatore ha accesso ad un account pubblicitario per eseguire traffico mirato (interesse al gioco) con le seguenti possibilità:

- Offrire il proprio traffico ad altri giochi;
- Acquistare traffico da altri giochi tramite targeting e offerte;



- Ottenere traffico esterno, collegando i leads al sistema interno per le statistiche.

Per il traffico interno verrà applicata una commissione del 10% in token ABYSS. I tools per il traffico esterno sono gratis.

Riguardo questa funzione, il CPA interno si presenta come una finestra con delle offerte presentate dagli sviluppatori, proponendo che altri giochi e giocatori individuali prendano parte allo sviluppo del traffico. Ogni gioco determina in modo indipendente l'offerta e il tipo di targeting.

## **7.1 Sistema Referral Link**

Dopo il lancio di un progetto, inizierà un'attiva campagna pubblicitaria a diversi livelli. Essa utilizzerà network pubblicitari, blogger, media, risorse specializzate, ecc.

Per semplificare il lavoro agli sviluppatori ed eseguire le analisi di traffico del progetto in un unico luogo, offriamo un sistema classico di referral links generato dal sistema stesso. Gli sviluppatori possono analizzare la loro campagna pubblicitaria compresi gli annunci su altre risorse. Per ogni progetto ci sarà una sezione con le metriche per tutti gli indicatori necessari (incluso il ROI). In aggiunta, gli sviluppatori hanno la possibilità di fare offerte esterne con KPI chiari per calcolare automaticamente le metriche.

All'interno del framework del sistema CPA interno, ci sarà un meccanismo per gli sviluppatori per pubblicare offerte tramite il quale possono acquistare traffico da altri progetti o giocatori. Gli sviluppatori possono impostare dei requisiti per il traffico, come le impostazioni del gioco, pagamento, rating dei giocatori sulla piattaforma, attività social, tipo di offerta pubblicitaria e caricamento dei materiali pubblicitari. È possibile determinare il prezzo di ogni offerta solo in token ABYSS. Un progetto interessato all'offerta può condividere il traffico non più efficace, come ad esempio quando qualcuno non entra nel gioco per parecchio tempo o non effettua nessun pagamento.

## **7.2 Traffico Motivato**

Il traffico motivato non è così efficace, in quanto la conversione del traffico motivato in giocatori attivi è piuttosto rara. Gli esperti di marketing inventano obiettivi per le offerte motivate per coinvolgere gli utenti man mano che completano gli obiettivi. Offerte complicate aumentano il ratio di conversione ma hanno una qualità inferiore. Una delle ragioni è che chiunque può partecipare, anche se non ha nessun interesse per il videogioco.

All'interno del sistema interno delle offerte, i giocatori possono eseguire gli obiettivi di gioco, ottenendo un tasso di conversione maggiore per i giocatori attivi in base agli obiettivi a pagamento.

### 7.3 Promozioni E-mail

Per un completo funzionamento della piattaforma c'è la necessità di avere un proprio servizio e-mail. Nel network CPA interno, gli sviluppatori possono inviare e-mail agli utenti presentati da un altro sviluppatore. Le informazioni personali dell'utente non saranno fornite allo sviluppatore.

### 7.4 Pubblicità Media

Gli sviluppatori possono ordinare contenuti pubblicitari. Le opzioni previste sono tre: banner sulla pagina personale, pubblicità nella sezione forum e pubblicità non-standard.

### 7.5 Contenuti

Gli sviluppatori possono ordinare contenuti creativi all'interno del framework nel sistema interno di offerte in base a skill specializzate o pagare in token ABYSS direttamente all'autore all'interno del framework della piattaforma.

## 8 Il Team The Abyss

La piattaforma di distribuzione digitale The Abyss è stata sviluppata da Destiny.Games – Sviluppatore Russo leader nel settore dei videogiochi, con una grande esperienza nell'avvio e nello sviluppo di progetti di videogiochi, nonché di progetti MMO. Inoltre localizzeremo e rilasceremo giochi web based di altri sviluppatori, come i giochi client AAA.

#### Core Team:



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

FOUNDER

Oltre 17 anni di esperienza nel settore dei videogiochi. Fondatore della società di videogiochi Destiny.Games. Un investitore blockchain di successo, esperto di criptovalute e imprenditore di tecnologia.



#### **Vladimir Kurochkin**

PRESIDENT

Oltre 12 anni nel settore dei videogiochi, con una significativa esperienza nello sviluppo e nella gestione di progetti. È entrato in Destiny.Games come amministratore di un progetto web ed ora ne è il presidente.



**Artem [Shanni] Veremeenko**

EXECUTIVE PRODUCER

Produttore esecutivo, uno dei principali game designer e sceneggiatore con oltre 14 anni di esperienza nel settore dei videogiochi. Autore del gioco F2P Botva Online. Lavora in Destiny.Games dal 2008, quando è stata fondata la società.



**Evgeny Petrov**

CHIEF MARKETING OFFICER

Oltre 8 anni di esperienza nel marketing e oltre 2 anni nel settore dei videogiochi. Prima di unirsi a Destiny.Games, Evgeny ha lavorato per il colosso russo di IT Mail.ru Group, contribuendo al lancio di vari progetti, tra cui Revelation, PUBG, Eternal.



**Stanislav [Madminder] Kuzin**

VP OF PLATFORM DEVELOPMENT

20 anni di esperienza nella creazione di servizi IT scalabili. Esperto nello sviluppo di progetti Web. Coach agile e scrum. Prima di entrare a far parte del team di The Abyss nel 2018, ha lavorato in Social Discovery Ventures e Acronis Inc.



**Vladimir [Vampkill] Martynov**

CHIEF TECHNICAL OFFICER

Programmatore dal 1987 e amministratore di sistema Unix dal 1993. Ha oltre 17 anni di esperienza in progetti ad alto carico e 14 anni come Chief Technical Officer nel settore dello sviluppo di videogiochi.



**Albert Tugushev**

HEAD OF SOFTWARE ENGINEERING DEPARTMENT

Oltre 10 anni di esperienza nello sviluppo di sistemi ad alto carico per l'industria dei videogiochi. Albert è entrato a far parte di Destiny.Games nel 2011. È stato a capo del dipartimento di sviluppo per tre anni. In precedenza, ha lavorato per Mail.ru e RBC.



**Sergey Zakharchenko**

SYSTEM ARCHITECT

Sergey ha un Master in Matematica applicata e fisica (MIPT). È autore di numerosi brevetti e numerose pubblicazioni relative al calcolo scientifico e al nuovo hardware. Negli ultimi 10 anni Sergey si è specializzato nella progettazione e nello sviluppo di soluzioni scalabili B2B e B2C IT.



**Alexey Kobelev**

TECH LEAD, BLOCKCHAIN ENGINEER

Oltre 14 anni di esperienza nello sviluppo di software. Si è specializzato nello sviluppo back-end di progetti full-cycle. Alexey ha una grande esperienza nella gestione di team di sviluppo, nell'organizzazione di processi e nella creazione di progetti da zero.



**Stepan Leshchenko**

ART DIRECTOR

Designer e giocatore con 15 anni di esperienza, istruzione tecnica e pensiero strutturale. Come membro di ZUK CLUB, ha partecipato ai loro progetti di street art.



**Anton Chertikovtzev**

MAINTENANCE DIRECTOR

14 anni di esperienza come manutentore dei server di gioco. Anton è entrato in Destiny.Games nel 2010.



**Evgeny Kharchenko**

HEAD OF CUSTOMER SERVICE

Evgeniy ha lavorato in HoReCa per 10 anni e si è fatto strada partendo da uno staff operativo a top manager. Dal 2014 Evgeniy dirige il team di assistenza clienti su Destiny.Games.

## 9 Roadmap

**Q3 2008.** Fondazione di Destiny.Games (società di video giochi).

**Q3 2016.** Idea per la creazione di una piattaforma all'avanguardia.

**Q2 – Q3 2017.** Testing dell'integrazione della tecnologia blockchain nel nuovo concetto.

**Q4 2017.** Presentazione del concetto di The Abyss - una piattaforma di distribuzione digitale di nuova generazione.

**Q1 2018.** Presentazione del concept DAICO<sup>14</sup> - un innovativo modello di raccolta fondi.

**Q2 2018.** Presentazione della piattaforma prototipo The Abyss. Formazione di The Abyss LTD, una società registrata e costituita a Malta ed erogatrice dei token ABYSS. Condurre la vendita di token. Iniziare lo sviluppo della piattaforma The Abyss. Presentazione del concetto The Abyss agli sviluppatori di giochi.

**Q3 – Q4 2018.** Fase attiva dello sviluppo. Preparazione degli aspetti legali e finanziari per il lancio del progetto. Accordi di partnership con progetti di gioco.

**Q1 2019.** Prima versione della piattaforma con il pacchetto startup game. API per l'integrazione di progetti. Fatturazione unificata a doppia valuta. Prima integrazione del programma referral multilivello.

**Q2 – Q4 2019.** Sviluppo attivo della piattaforma: crescita del numero di progetti connessi. Introduzione dei sistemi di personalizzazione e social. Introduzione del sistema di reportistica. Introduzione della rete CPA interna.

**Q1 – Q4 2020.** Espansione delle funzionalità della piattaforma: programmi motivazionali. Capacità di generazione e valutazione dei contenuti. Aste. Sindacati. Risultati del gioco congiunti.

**2021 +.** Piattaforma di crowdfunding. Estensioni future della piattaforma.

---

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

## 10 Referenze

- 1) Blockchain      Blockchain, una forma di tecnologia contabile digitale, è un database/libro contabile digitale o elettronico che è distribuito, decentralizzato, condiviso e riprodotto. Può essere pubblico o privato, autorizzato o non autorizzato, è immutabile, protetto crittograficamente ed è udibile.
- 2) Cryptogames      <https://techrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>
- 3) Cost Per Action      Il cost per action è un modello di pricing promozionale online, dove il promotore paga per un'acquisizione specificata: per esempio una vendita, un clic, o l'invio di un modulo (es. richiesta di contratto, iscrizione alla newsletter, registrazione, ecc.).
- 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](http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf)
- 6) Steam sales in 2016      <https://galvonk.in/steam-sales-in-2016-def2a8ab15f2>
- 7) Electronic Arts Annual report      [http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844XOX947432/A3911E0F-7131-486F-8AAB-F2A77573681B/2017\\_Proxy\\_Statement\\_and\\_Annual\\_Report\\_-\\_FINAL.PDF](http://files.shareholder.com/downloads/ERTS/5642327844XOX947432/A3911E0F-7131-486F-8AAB-F2A77573681B/2017_Proxy_Statement_and_Annual_Report_-_FINAL.PDF)
- 8) Ubisoft Annual report      [https://ubistatic10-a.akamaihd.net/comsite\\_common/en-US/images/UbisoftFY17earningsEngfinal\\_tcm99-290721\\_tcm99-196733-32.pdf](https://ubistatic10-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      Sei gradi di separazione è l'idea che tutte le cose esistenti nel mondo siano sei passi o meno distanti le une dalle altre, in modo che una catena descritta come "un amico di un amico" possa essere fatta per connettere due persone con un massimo di sei passi.
- 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>