

The Abyss

ホワイト・ペーパー

2018年4月

バージョン2.0

目次

| | |
|---|-----------|
| 免責条項 | 3 |
| 要約 | 8 |
| 1 The Abyss の活動する業界 | 9 |
| 1.1 MMO (Massively Multiplayer Online Games) 大規模多人数同時参加型ゲーム | 9 |
| 2 現在のデジタル配信プラットフォーム | 11 |
| 3 新たなプラットフォームの出番 | 12 |
| 3.1 次世代のデジタル配信プラットフォームとしての The Abyss. | 13 |
| 3.2 プロジェクトの主な特徴および期待されるメリット : | 13 |
| 3.3 開発者にとっての The Abyss の利点 | 14 |
| 3.4 プレイヤーにとっての The Abyss の利点 | 16 |
| 4 プラットフォームの構造および基本サービス | 18 |
| 4.1 開発者の個人アカウント・セクションとパーソナライズ | 20 |
| 4.2 プレイヤーの個人アカウント・セクションとパーソナライズ | 20 |
| 5 統計システム | 21 |
| 5.1 システムに関する用語と説明 | 21 |
| 6 The Abyss の経済体系 | 23 |
| 6.1 ABYSS トークンの優先度 | 23 |
| 6.2 ユーザー課金の配布 | 24 |
| 6.3.1 リファラル (紹介) プログラム | 24 |
| 6.3.2 モチベーションプログラム | 26 |
| 6.4 ゲーム実績 | 27 |
| 6.5 シンジケート (マスターノード) | 28 |
| 6.7 オークション | 29 |
| 7 内部 CPA (コスト・パー・アクション) ネットワーク | 29 |
| 7.1 リンクリファラル (紹介) システム | 30 |
| 7.2 モチベーショントラフィック | 30 |
| 7.3 宣伝メール | 31 |
| 7.4 メディア広告 | 31 |
| 7.5 コンテンツ | 31 |
| 8 The Abyss Team | 31 |
| 9 ロードマップ | 34 |
| 10 参考文献 | 36 |

免責条項

当ホワイトペーパーに含まれる情報は、潜在的なトークン保有者に対し THE ABYSS トークンプロジェクトを紹介する都合上開示されるものです。下記の情報は完全ではない可能性があり、また、いかなる契約関係の要素を含むものではありません。本書は、潜在的なトークン保有者が、投資して ABYSS トークンを取得しようとする際に全体的な分析を行えるよう、関連する合理的な情報を提供することのみを目的としています。

ブローカー、ディーラー、営業その他いかなる者も当社またはその役員より、広告を発行する、いかなるものであれ情報を提供する、またはホワイトペーパーおよび本書中で参照されるその他の書類に含まれる情報を除き、当社に関連する複製物を作成する権限を与えられておらず、仮にそのような情報や複製物が提供または作成された場合、当社が承認したものとみなすことはできません。

このホワイトペーパーは当社が発行する ABYSS トークン購入の提案または招待ではなく、またいかなる国のいかなる人物であれそのような目的で使用することはできません。(I)そのような提案や招待の行為は承認されていません;または(II)そのような提案や招待をする人物はそれをする資格を得ていません;または(III)そのような提案やオファーを違法とする者にとっては、当ホワイトペーパーの配布も一部の国では一定の制限がかけられており、従いそれを保有する人物は該当の制限について認知し順守しなくてはなりません。

このホワイトペーパーと ABYSS トークンのオファー、セールまたは配布は以下の事項を示唆するものではありません:(I)発行日以降、このホワイトペーパーに記載される情報が正確かつ完全であること;または(II)その日から当社の財務状況に重大な事態の変更がないこと;または(III)発行日以降または該当しない場合、ホワイトペーパーに記載されている日付以降、このホワイトペーパーに関連して提供されるどの情報も正確であること。

ABYSS トークンの購入により投資者の資金が部分的または全体的にリスクにさらされる可能性があります。投資者は、従って、何らかの決断を下す前に適切なアドバイスを求め、またこのホワイトペーパーの情報を熟読することが求められます。投資を検討する方は、この種のプロジェクト

に投資するかどうかを決断する前に独立したアドバイスをを得るべきです。投資を検討する方は、投資には潜在的なリスクがあることを認識し、THE ABYSS トークン、当社、当ホワイトペーパーに関して独立したアドバイザーの意見を求め慎重に判断したうえで決断すべきです。

関連する法域で適用される法や規制を知り、それに従い順守することは、本書を所有する者の責任となります。投資を検討する方は、出生、居住、法定居住地とする国でトークンに対し適用される法規、取引規制上の要求事項、税制につき認識すべきです。

マルタにおける ICO を除き、発行者はそのための行為が必要ないかなる国または法域においても、トークンの上場、ホワイトペーパー(またはその一部)ないし関連する資料をを配布することを許可するいかなる行為もとっておらず、またとる予定もありません。

ホワイトペーパーに記載する事項は、特に断りのない限り、マルタで現在有効な法および慣例に従い、その枠内で変更される可能性があります。

当社のアドバイザーは、THE ABYSS トークンに関し例外的に当社に有利なよう行為しており、今後も行為していくと同時に、いかなる第三者に対する契約上、信託上そのほかの義務や責任を負わず、従いその他投資家や第三者に対して、当ホワイトペーパー上で提案される取引に関係して義務や責任を今後も負うことはなく、またどのアドバイザーも、当ホワイトペーパーの内容やそれに含まれる情報の一部、完全性または正確さまたはそれに関連するいかなる表明であれ、責任を負いません。

特に断りのない限り、当社ウェブサイトそのものまたは間接的に当社ウェブサイトにリンクしているその他のウェブサイトの内容は、当ホワイトペーパーの一部をなすことはありません。従い投資家の方はそれらのウェブサイトにある情報その他のデータに関し、THE ABYSS プロジェクトへの投資を判断する際の材料とするべきではありません。

THE ABYSS トークンに関して当ホワイトペーパーや本文書内で記載される情報についてはいずれも、(I)信用貸し条件またはその他査定を目的とするものではありません (II)当ホワイトペーパーまたは本文書に含まれるその他の情報を受け取ることで、当社が発行するいかなるトークンで

あれそれを購入するよう当社が推奨するものではありません。従い、投資を検討される投資者の方は、あらゆるリスク要因を独自に検討しなくてはなりません。

本文書は「免責事項」とみなされるまたはみなされうる内容を含んでいます。免責事項の部分は、「信じる」「試算する」「参加を取りやめる」「期待する」「意図する」「かもしれない」「であろう」「べき」という用語または既出のいずれの用語であれその否定的またはその他の用法または比較用語から判断することが可能です。免責事項は歴史的事実でない事項に関連します。本文書全体を通じておよび意図、信念または現時点での当社の予測およびその方向性、当社の戦略や業務実績、財務状態、流動資産および当社並びに当社が活動する市場の展望等の関連情報に関する事項を含みます。

その本質において、免責事項はリスクや不確定性を含むものであり、その理由はそれらが将来発生しうるまたは発生しえない出来事に関連し、周辺状況に左右されるからです。免責事項は将来の実行を保証するものではなく、そう見なされるべきでもありません。実際の業績、財務状況、流動資産、当社の戦略的発展は本ホワイトペーパーに含まれる免責事項と異なる可能性があるほか、業績、財務状況、流動資産が当ホワイトペーパーに含まれる免責事項の通りになったとしても、そのような結果や展開はそれ以降の期間の結果や展開の指標とはなりません。

本文書は、投資家を保護するためのいかなる法域におけるいかなる法や規則に基づいて書かれたものではなく、またその規制を受けるものではありません。

英語のホワイトペーパーは THE ABYSS トークンセールに関する優先的な公式の情報源です。ここにある情報は適宜ほかの言語に翻訳されたり、既存および潜在的顧客、パートナー等との書面または口頭によるやり取りで使われることがあります。こういった翻訳ややり取りの過程でここに含まれる情報が失われたり、歪曲されたり、誤解されたりする可能性があります。そのような本道ではないやり取りの正確性は保証されません。翻訳版およびやり取りとこの公式英語版のホワイトペーパーとの間で矛盾や不一致がある場合、英語版のオリジナル文書が優先されます。THE ABYSS はユーザーがいかなる資本規制であれそれを回避することを認めず、そのような者の投資を許可しません。

ABYSSプラットフォーム上でのABYSSトークンオファーは、THE ABYSSのサービスとプラットフォームを実現するために行うもので、投資や投機が目的ではありません。トレーディングプラットフォーム上でABYSSトークンをオファーする可能性については、トークンの法的な資格を変えるものではなく、トークンはTHE ABYSSゲームプラットフォームを利用する手段であり、どの法域であっても財務上のツールや財務的な性質を持つ投資ではありません。THE ABYSSは法務、税務、財務上のアドバイザーとはみなされません。当ホワイトペーパーの情報は総合的に提供されるものでありTHE ABYSSはその情報の正確性や完全性につき何ら保証するものではありません。

規制当局は世界中の仮想通貨に関連するビジネスやオペレーションを詳細に検査しています。その関係で規制手段、捜査、処置によりTHE ABYSSのビジネスに影響が出たり、その将来における運営が制限されたり発展が不可能になることすらあり得ます。ABYSSトークンを保持しようとする人は、THE ABYSSのモデル、ホワイトペーパーまたは用語と条件が、新しい規制に応じ、またいかなる法主体であれ適用されうる法の要求に適合するために変更されうる、また変更せざるを得なくなることを認識しなくてはなりません。その場合、投資家およびABYSSトークンを保持しようとする人は、THE ABYSSおよびそのアフェリエイトは、そのような変更による発生する直接的または間接的な損失や損害に責任を持たないことを認知し理解しなくてはなりません。THE ABYSSはそのオペレーションを立ち上げTHE ABYSSプラットフォームを発展させるために最大限の努力をつくします。ABYSSトークンを入手しようとする人は、THE ABYSSがその結果を達成できるという何らかの保証もしないことを認知し理解します。投資家は、ゆえに、THE ABYSS(その経営陣、雇用者、コンサルタント、アドバイザーを含め)がABYSSトークンが使用できなくなったことから発生するまたはそれに関連するいかなる損失や損傷につき、意図的な不正行為や重大な過失があった場合を除き、いかなる法的責任や責任を負わないことを認知し理解します。

ABYSSトークン保有者は誰であれ、(ABYSSプラットフォーム上の)必要かつ直接使うサービスにアクセスするのに十分と思われる数のトークンを確保するよう考慮しなくてはなりません。THE ABYSSがトークンが外部取引場で取引されることを認めるようになったとしても、それらの取引場はTHE ABYSSトークンを取り扱わない可能性もある第三者でしかありません。すなわち、

THE ABYSS トークンが取引される保証はなく、ゆえに THE ABYSS トークン保有者が不要と感じる ABYSS トークンの余剰を売れない可能性があります。提示価格が ICO 価格より低くなく、THE ABYSS トークン保持者が損をするという保証はありません。

ABYSS トークンの保有は投資にあたらなため、THE ABYSS プラットフォームの収益性と THE ABYSS トークンが第三者取引上で得るかもしれない価値との間には関連性はありません。そのような取引場が THE ABYSS トークンの取扱を決定し、かつプロジェクトが失敗に終わった場合、THE ABYSS はトークン保有者にプラットフォーム上のサービスを提供することができない可能性があります。

THE ABYSS は、トークン保有者が ABYSS トークンを売却できなかった、ABYSS トークンを取引する取引場がなかった、ABYSS トークンの売却価格が購入価格より低かったことにより損が発生した、プロジェクトが失敗しプラットフォームが閉鎖になりそのサービスを使えなくなった等の事情による損害に責任を負うことはできません。

THE ABYSS の名前、ウェブサイト、THE ABYSS の SNS アカウントは、マルタの法により合法的に設立され登記されている THE ABYSS LTD の独占専有物です。

要約

現在のデジタル時代ではゲームの選択肢に事欠くことはありません。パーソナルコンピューター、ビデオゲーム機、携帯電話、タブレット、そして時計からでも、ビデオゲームはいつでもアクセスできます。この 30 年間で、ゲーム機は白黒のテトリスが遊べるプラスチック製の箱からバーチャルリアリティのヘルメットに進化しており、ビデオゲーム業界は前代未聞の発展を遂げています。当初、ビデオゲームは他の種類の娯楽に挑戦する立場でしたが、現在ではエンターテインメント業界を牽引する存在です。

ビデオゲーム開発者にとって最大の悩みの種は、コンテンツや面白い商品を作り出すことだと思われがちです。しかし、実は最も難しいとされるのは、大量に存在するビデオゲームの選択肢の中から自分の商品を際立たせ、エンドユーザーを獲得することにあります。多くの場合、ビデオゲーム開発において広告費が予算の半分以上を占めるのが現状です。市場の競争率の上昇に伴い、トラフィックの費用も確実に増えています。では、最も効果を得るためには、広告費にどれほど費やせばいいのでしょうか？

ブロックチェーン技術¹の出現により、次世代のデジタル配信プラットフォームが誕生しました。AAA タイトルを含むあらゆる種類のビデオゲーム（主要優先事項は無料プレイ MMO と暗号通貨ゲーム²）を急成長するグローバルゲームコミュニティに提供いたします。他のプラットフォーム（Steam、Origin、GOG など）とは違い、The Abyss プラットフォームは画期的なモチベーションシステムおよび多層的なリファラル(紹介)システムを提供しており、ゲーマーはゲーム内や社会での活動、または他のゲーマーの課金から収入を得ることが出来ます。開発者は The Abyss プラットフォームを利用することで、マーケティングコストを削減でき、プラットフォーム上の他のゲームで発生する被紹介者の課金から副収入を得られます。その他、仮想通貨アカウントへのリフェラル料金の自動支払い、内部 CPA ネットワーク³などのメリットが含まれます。

¹ ブロックチェーンはデジタル台帳システム的一种で、配信、分散、共有、リプライが可能なデジタルまたは電子データベース/台帳です。公開または非公開、許可制または無許可性の場合があり、変更不可かつ暗号により防護されており、監査可能です。

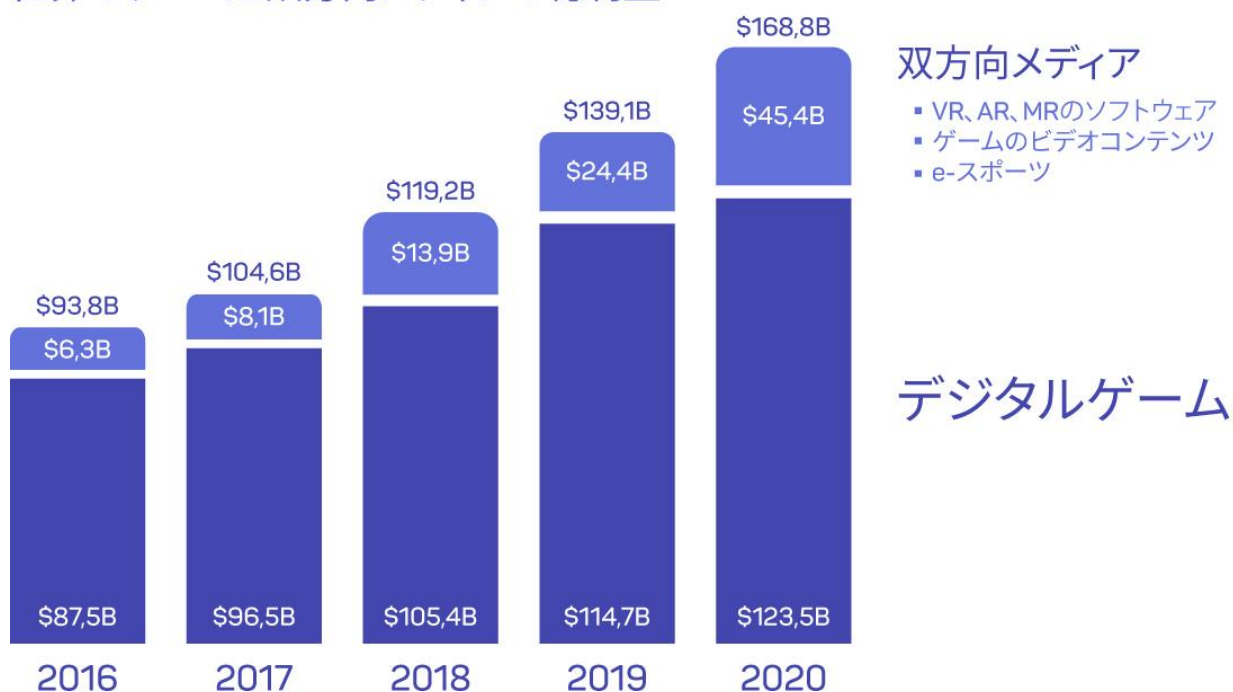
² <https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>

³ Cost Per Action とは、広告者がセール、クリック、フォーム送信（コンタクトリクエスト、ニュースレター購読、登録等）といった特定行動に対して料金を払うオンライン広告価格モデルである。

1 The Abyssの活動する業界

2017年、ビデオゲーム業界の収益は1000億ドルを超えました。現在の市場規模は1046億ドルです。今年になってからの成長率は12%を記録しており、2020年までに⁴60~80%拡大して収益は1688億ドルになる予想です。

世界のゲームと双方向メディアの総利益



出典: SuperData

1.1 MMO (Massively Multiplayer Online Games) 大規模多人数同時参加型ゲーム

SuperData では、2016年に大規模多人数同時参加型ゲーム(MMO)市場は13%拡大し、F2P(基本無料)ゲームを筆頭にアクティブユーザー数は8億7900万人に到達したと推定しています。The Abyssプラットフォームは、ユーザー数の増加が見込まれるMMOゲームを優先事項としています。

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

| | 2016 | | 2017E | | 2018E | |
|-------------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
| | 収入 | 聴衆 | 収入 | 聴衆 | 収入 | 聴衆 |
| モバイル | \$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 |
| ソーシャル | \$7,5B | 1,528M | \$7,2B | 1,532M | \$7B | 1,550M |
| デジタル調整卓/DLC | \$7,4B | 218M | \$7,8B | 229M | \$8B | 237M |
| プレミアムPC/DLC | \$5,6B | 162M | \$5,3B | 186M | \$5,9B | 204M |
| ゲーム配信 | \$4,1B | 1,185M | \$4,6B | 1,293M | \$4,9B | 1,352M |
| e-スポーツ | \$0,9B | 230M | \$1,1B | 258M | \$1,2B | 299M |
| VR | \$0,1B | 47M | \$0,5B | 53M | \$1,3B | 72M |

出典: SuperData

パーソナルコンピューター（PC）用のMMOゲームは、様々なゲームジャンルにおけるすべての指標で堂々と首位に立っています。MMOゲームは、2016年におけるPCゲームの総利益の60%を占めました。

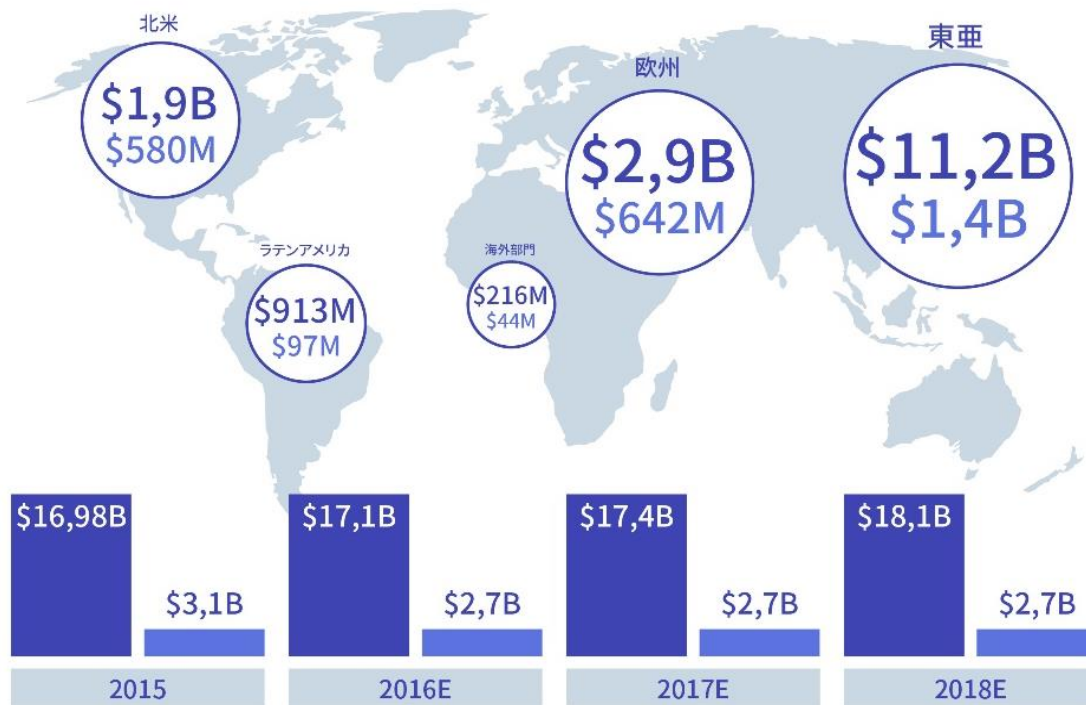
NewZooレポートによれば⁵、マルチプレイヤーオンラインプロジェクトからの全世界の収益は顕著に上昇し続ける見通しです。

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

MMOの2016年収益は1980万USD デジタルPCゲーム総利益の60%に

MMOゲームは、2016年におけるPCゲームの総利益の60%を占めました

アジアは視聴者数は高いが、北米と欧州ではコンバージョン率と平均経費がそれより高くなっています



世界にPC MMOの収入
無料ゲームvs.有料ゲーム

出典: SuperData

2 現在のデジタル配信プラットフォーム

現在、デジタル配信プラットフォームはビデオゲーム市場で順調に成長しています。オープンソースからの情報によると、オーディエンスとプラットフォームの収益の増加が世界的な傾向です。

| プラットフォーム | 開発者 | オープンソースからの情報 |
|------------|--------------------------|---|
| STEAM | Valve | 2016 年度の収益は 35 億ドル ⁶ に達する。 |
| ORIGIN | Electronic Arts | プラットフォームは EA の 2016 年度の純収入に貢献し、729 億ドルに拡大する。 ⁷ |
| UPLAY | Ubisoft | デジタル配信での収益が全社収入の過半数となる€7 億 2900 万 ⁸ 。過去一年間でのこの指標は 32%だった。 |
| KONGREGATE | Gamestop Corporation/MTG | プラットフォームは、2017 年度の年間利益が 5000 万ドルに達する見込み。2017 年に MTG に買収される ⁹ 。 |
| GOG | CD Project | 2016 年度の利益が 3800 万ドルに到達する ¹⁰ 。 |

オーディンスを最大限に獲得するために、開発者は様々なデジタル配信プラットフォームにプロジェクトを載せようとするのは自明の理です。ユーザーはゲームを選ぶ際、より便利な機能や拡張性のあるサービスで選ぶ傾向があります。STEAM と GOG で配信されている The Witcher 3 がそのいい例です。

3 新たなプラットフォームの出番

新たなゲーム環境を考えるべき時がやってきました。現在のプラットフォームは、開発者とやり取りをする意味では、遅くて扱いにくい面があります。広告のオプションは非効果的か、費用がかか

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

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

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

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

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

り過ぎます。通常、プラットフォーム上のゲームの宣伝は、どこでプラットフォームで配信するかにかかるのみで、一方プラットフォーム内での宣伝は集中的な資金投入を必要とします。ユーザー向けのモチベーションプログラムは、よくて誘引した他のユーザーの課金の分配に限られており、多くの場合はランキングでの順位によって制限されています。

3.1 次世代のデジタル配信プラットフォームとしての The Abyss

The Abyss は、AAA タイトルを含むあらゆる種類のビデオゲーム（主要優先事項は無料 MMO と暗号通貨ゲーム）を急成長するグローバルゲームコミュニティに提供する次世代のデジタル配信プラットフォームを開発しようとしています。The Abyss プラットフォームは画期的なモチベーションシステムおよび多層的なリファラルシステムを提供しており、ゲーマーはゲーム内や社会での活動、または他のゲーマーの課金から収入を得ることが出来ます。開発者は The Abyss プラットフォームを利用することで、マーケティングコストを削減でき、プラットフォーム上の他のゲームで発生する被紹介者の課金から副収入を得られます。

プラットフォーム上の相互作用の主な内部メカニズムとして ABYSS トークンを使用します（イーサリアムブロックチェーンの ERC20 規格）。当社のゲームプラットフォームは、デスクトップ（Windows、MacOs、Linux）、モバイル端末（iOS、Android）とウェブでご利用になれます。

3.2 プロジェクトの主な特徴および期待されるメリット：

- 強力なマルチレベルリファラルプログラム。開発者は、誘引したユーザーがプラットフォーム上の他のゲームで行った課金や実績から一定量の Abyss トークンを得られます。
- プレイヤーが招待した友だちや、友だちの課金（プラットフォーム上での購買実績）から Abyss トークンを得られる、バイラルベースによる類似のリファラルシステム。また、プラットフォーム上の様々な活動（実績、コンテンツ生成、内部 CPA ネットワークなど）からも Abyss トークンを獲得できます。

The Abyss はアフィリエイト・マーケティングの原理を利用しています：プレイヤーと開発者は、最初にプラットフォームにユーザーを誘引できた者が最大の収入を得られます。ビデオゲーム業界に存在する他のどのシステムよりも、ユーザーをより効果的に招待および保持できます。

- **初めての課金でも気軽に：**二重通貨の選択肢。すべてのオペレーションは法定不換紙幣およびプラットフォームの ABYSS トークンで行えます。
- **トークンを使う利便性：**手動または自動でトークンを暗号通貨アカウントに移動できます。
- **マーケティング費用を節約：**宣伝の内部システム（ABYSS トークン・ベース）は、他の開発者とトラフィックのやり取りを可能にし、必要なユーザーのみを送受できます。
- **マスターノードサービスのゲーミフィケーション：**よく計画されたシンジケートのシステム。

3.3 開発者にとっての The Abyss の利点

The Abyss プラットフォームは、開発者に根本的に異なる広告の相互作用の論理を提供します。開発者同士でターゲット・トラフィックの売買が行え、ゲームから離れたユーザーからも収入を得られるので、開発者たちはパートナーのような関係になります。従って、相互作用のモデルは競争的なものから協力的で相互に有益なものへと変化します。これにより、競争に費やす費用の削減が可能になり、結果的に開発者の収入の増加につながる可能性を秘めています。

- 支払いは ABYSS トークンまたは法定不換紙幣で行えます；
- 開発者が手にするプラットフォームのユーザーの課金の最小限度の取り分は 70% です；
- リファラルプログラムでは開発者の取り分が総合的に 100% 以上になることもあります；
- 開発者は、調査報告期間の終了を待たず、またドキュメントファイルなどを確認せずにトークンによる支払いを受けることができます；

- プラットフォームが受け取った最初の支払いの通貨に関係なく、開発者は取り分をすべて法定不換紙幣で受け取ることができます；
- 開発者は開始と同時にコンテンツ生成者を含むターゲット・オーディエンスを獲得します；
- 開発者は専門的なプレイヤー統計にアクセスできます；
- 開発者には、24 時間年中無休の顧客サポートサービスが提供されます；
- 開発者は、自分のプロジェクトへのサポートサービスの統合の程度を規定します（3 レベルの統合が利用可能）；
- 開発者には、広告用内部システムを介して、プラットフォーム上のゲーム間のトラフィックを循環させるために便利かつ理解しやすいメカニズムが提供されます；
- 開発者には、プラットフォームの内外でトラフィックを獲得するための簡単なメカニズムが提供されます；
- ABYSS トークンを利用した運営は、法定不換紙幣を利用するものと比べ、払い戻しが少なく、不正行為がありません；
- ゲームのコンテンツや収益性などに関し、意見の収集やテスト、または改善が必要な箇所の特定を目的として、プロジェクトをアルファ版またはベータ版で立ち上げることができます；
- ユーザーフィードバックやメディアレビューを含む膨大な情報量は、ゲームのプロモーションを支えたり、不当な競争から守るために使われます；
- ユーザーは中傷的または事実と異なる情報が含まれてる否定的なコメントを削除することはできません。開発者からの公式な返答によって状況説明が行われます；
- メインページのバナー、クライアントがプラットフォームを開いた際のポップアップ・ウィンドウのスポット、プロジェクト評価を含むマーケティングソリューションを含む、プラットフォーム内での無料ゲームの宣伝のためのオープンガイドラインが用意されています。

3.4 プレイヤーにとっての The Abyss の利点

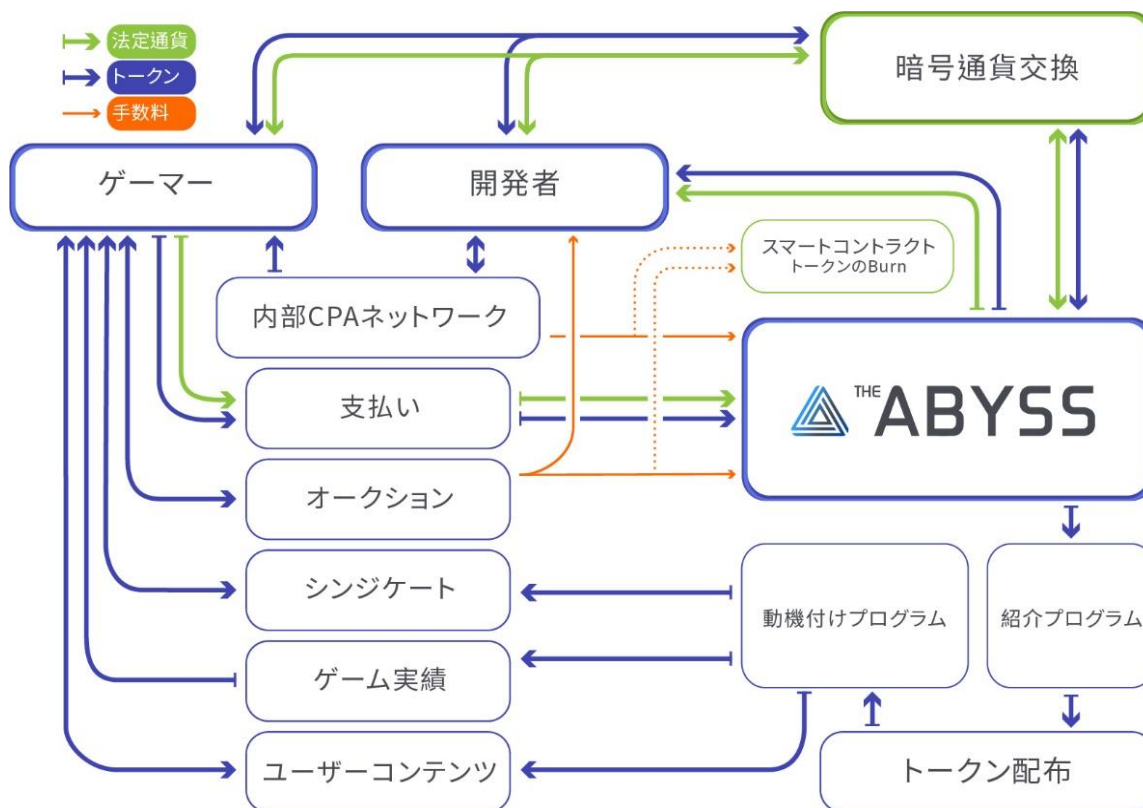
The Abyss プラットフォームは、リファラル(紹介)報酬、ゲーム実績に対する報酬やコンテンツ生成に対する報酬など、利益性の高い選択肢を数多くプレイヤーに提供します。

- プレイヤーは、単一のプラットフォームで世界中から多数のゲームにアクセスできます；
- プレイヤーには個別のリファラルプログラムが提供され、招待した友達および友達が招待したユーザーからなる 5 レベルのリファラルチェーンにより収入（ABYSS トークンによる支払い）が計算されます；
- 個人実績および共同実績にからの ABYSS トークン報酬；
- 作成したコンテンツの収益化（レビュー、ストリーム、ガイド、コメント、ファンアート）；
- 内部オークションでさらなる ABYSS トークン収入の獲得；
- プレイヤーはシステム内で開発者から与えられた課題を遂行することで、追加の ABYSS トークンを獲得できます；
- ユーザーは既定のゲームのフレームワークを超えてシンジケートを形成することができ、共同アクティビティから追加の ABYSS トークン報酬を得られます；
- 要求に応じて、ABYSS トークンは個人のイーサリアムウォレットに移動されます；
- 重要な機能への迅速なアクセス、およびプラットフォームのすべてのユーザーとゲーム内コミュニケーションを可能にする内部オーバーレイが用意されています；
- ポータル上の友達のアクティビティ状況（ゲーム実績、セッションなど）を閲覧できます；ユーザーのプライバシー設定は個別で調整可能です；
- 各ユーザーには個別のクライアント設定用の総合システムが用意され、必要な情報だけ閲覧できます；
- PC ユーザーのゲームパフォーマンス情報の取得には FPS カウンターが使用されます；

- ユーザーの報酬額および評価に影響を及ぼす実績の頻度の解析；
- ゲームの自動アップデートにより、ユーザーはバージョン更新を気にせずにプレイできます。また、必要ファイルのダウンロード速度を制限するので、インターネット接続速度の低いユーザーにも便利です。これらのオプションに関しては、スケジュールを組むか、自動アップデート機能そのものを停止することができます；
- ユーザーがバックグラウンド領域で作業中またはゲーム中にコンピューターリソースを解放できる休止機能を搭載しています；
- 「ネットワーク外」モードでは、ユーザーはインターネットに未接続の状態でもプラットフォームのいくつかの機能へのアクセスを維持することができます；
- プレイヤー間の交流を促すために、ユーザーはゲーム内で関わったすべてのプレイヤーに関するデータをゲームセッション中に取得できます；
- ゲームのスクリーンショットおよびビデオキャプチャーは、特定のプレイヤーにとって重要な場面の公開を可能にします。ユーザーはスクリーンショットとビデオの品質、ホットキー、日時データの保存先を調節できます；
- コンピューター同士が物理的に離れていても（異なる街、国、大陸など）、すべて仮想ローカルネットワークに組み入れることが可能です。これにより、公式ゲームサーバーが正常に作動しない、または利用できない友達とゲームを楽しむことができます；
- 固有の ID、ニックネーム、メールアドレスなどのパラメーターで友達を見つけたり追加できる、便利な検索エンジン。

4 プラットフォームの構造および基本サービス

The Abyss は、相互に参照された要素を含む包括的なエコシステムです。



統合認証：統合認証システム（ソーシャルネットワークを含む）の機能により、ユーザーはプラットフォームへ容易に接続することができ、サービスが提供する可能性のすべてにアクセスすることができます。2要素認証および導入予定のIPブロックは、ユーザーのアカウント保護の強化につながります。

統合請求と二重通貨オペレーション：信頼性のある支払いサービスを利用した統合的な支払受領システムは、プラットフォームのすべての要求を満たします。ブロックチェーンは比較的に新しい技術であり、そこまで幅広く使われていないので、二重通貨オペレーションはすべてのゲームにとって極めて重要な機能です。開発者はゲームに対する支払いを法定不換紙幣または ABYSS トー

クンで受け取ることができ、後者はプラットフォームの全参加者にとってさまざまな利点をもたらします。

顧客サポートサービス: 24 時間対応のサポートサービスは、ユーザーの自然流出の減少に貢献します。サポートサービスのゲームへの統合の度合いが高いものほど、プレイヤーの定着度が高いとされています。Destiny.Games のプロジェクト向けには、24 時間年中無休の二カ国語対応サポートサービスをすでに提供しています。必要であれば、対応言語を拡大いたします。プロジェクトには、ベーシック、アドバンス、コンプリートの 3 通りの統合レベルを用意しています。特定のプロジェクトに関するご質問は、サポートサービスのスタッフが対応いたします。

透過性のある統計および報告システム: スタートアップ中の開発者は、取得した情報でゲームプロジェクトを開発しようとしても、必ずしもゲーム指標の蓄積や解釈ができるわけではありません。ビデオゲーム業界で最も需要の高い指標および報告の便利な形式を、統合後即座に各プロジェクトに提示します。当社は基本的なイベントを蓄積および解釈してから、分析と見通しを開発者に報告いたします。プロジェクトからのデータの蓄積に統一性を持たせることで、統計内の不一致を防ぎます。すべてのプロジェクトでは、ARPU、MAU、LTV などの指標も同様に検討されます。

フォーラム: 当社のビデオゲーム・エコシステムの全参加者が利用できる共用コミュニケーション・スペースです。各ユーザーが自分の興味のあるテーマを選ぶことのできる共用フォーラムを、プラットフォーム上のすべてのゲーム用に作る予定です。

さらに、フォーラムには開発者と請負業者を繋げるコミュニケーション・スペースも用意いたします。ローカライザーやマーケティング専門家の募集、違う国での従業員の雇用など、さまざまな問題の解決の場として使用できます。プレイヤーは開発者に直接連絡して、手伝いを申し出ることできます。The Abyss は、コラボレーションの際に最大限の生産性を得られるパートナー選びを実現させるために、請負業者のチェックを行う予定です。

4.1 開発者の個人アカウント・セクションとパーソナライズ

開発者の個人アカウント・セクションには、パブリックとプライベートの 2 つのエリアがあります。

プライベート・エリアには、開発者の全ゲームに関する報告、現在提案されている広告オファー、そしてリファラル（紹介）プログラムからの利益を見ることができます。プライベート・エリアは、開発者のゲーム、トラフィック、そしてオーデンスを管理するセンターとしての役割を果たします。

パブリック・エリアは、開発者の固有のページです。このページはニュース、お知らせ、コンテスト、投票やメッセージなどからなり、企業サイト並みにパーソナライズ可能です。

4.2 プレイヤーの個人アカウント・セクションとパーソナライズ

当社が最も重視する MMO ゲームは、排他的な交流環境が独特です。MMO プロジェクトとプレイヤーとの間にあるバイラルな絆はとて強く、プロジェクト終了後でも解散せずに、また一緒にプレイする方法を探すまでに、ローカルゲームコミュニティ同士が団結するほどです。

つまり、プレイヤーにはプラットフォーム上で自分をアピールでき、コミュニケーションをとれるカスタムページが必ず必要だということです。プレイヤーの個人アカウントセクションには、金銭的な取引の情報、現在の残高、ゲームプロジェクト制作に関する有利な提案、個人イーサリアムウォレットを所有する機会、ABYSS トークンの移動の申請、すべてのリファラル（紹介）およびモチベーションプログラムに関する統計データ、ゲーム実績の報酬の現在のレート、紹介されたプレイヤーや友達と直接コミュニケーションできる機能など、数多くの要素が含まれています。

個人アカウントセクションのパブリック・エリアは、パーソナライズできるスペースであり、自己アピール、コミュニケーション、そしてさまざまな実績を公表できます。

5 統計システム

現在、大半のデジタル配信プラットフォームに搭載されてる統計システムは、支払い状況とプロジェクト開始時のトラフィックの行動パターンしか評価しません。大抵の場合、他の指標は扱われません。経験豊かな開発者は、ゲームストアのアイコンを変えただけで、課金のコンバージョンが変わることもあるという、ゲームプロジェクトにおける統計と解析の重要性を理解しています。

5.1 システムに関する用語と説明

MMO プロジェクトは、ゲームを開始する前にトラフィックと見なせるオーディエンスがいなければ成り立ちません。トラフィックの行動パターンは、ゲームを終了するまでの宣材物の状況から計算されます。ユーザー・リテンションにはさまざまなコンバージョンが関わっており、開発者はそれらを最適化することでトラフィックにかかる費用を大幅に削減できます。

ゲームプロジェクト分析の実装は、プロジェクトのプログラミング・コードの 3 割を占めることがあります。統計および分析の効果的なシステムにはプロジェクトへの深い統合が必要であり、そのようなシステムではユーザーによる全アクションはデータベースに記録されます。

すべてのゲームプロジェクトはそれぞれユニークです：ゲームの経済体系、モチベーションシステム、ゲームタスク、アイテムなど。また、大半のプロジェクトにはプロジェクト固有の基本イベントに基づいた共通する指標があり、それらはプラットフォーム向けに蓄積および解釈され、分析結果や見通しが記載された便利な表形式で開発者へ送信されます。

Destiny.Games は、つぎの表に記載されている事項をすべて実装しています。これらは積極的に使用され、ビデオゲーム市場の需要に応じて絶えずアップデートされています。プレイヤーの行動パターンの単純統合および極めて詳細な分析は、開発者がプラットフォームに接続後に即座に提供されます。

| 用語 | 説明 |
|--------------------|--|
| 一般統計と見直し | 最小限のデータが記載された簡単なレポート。1日の登録数および課金の総額。結果、過去1カ月のデータ、現在の見直し。 |
| 登録レポート | フレームワーク外および内部提案システムからのプロジェクトへの流入に関する完全な統計データ。インプレッション、クリック数、課金者、レベル推移、コンバージョン、コホートによる分類など。 |
| プロジェクトの基本指標 | ゲームの日々の行動パターンに関する統合レポート。1日のオンライン人数、ARPU、ARPPU、MAU、DAU、ADAU、CCU、課金の回数、課金率、ユーザー1人あたりの課金の回数（1日当たり、1週間あたり、1カ月当たり）、コホートで検索結果の絞り込み、グループ分けなど。 |
| ROI レポート | 特定の期間中におけるトラフィックの再獲得の評価。各登録時から短期間および長期間のコホートへの絞り込みの可能性も。 |
| パートナーレポート | トラフィックの量および質の評価。各パートナーまたは提案からのトラフィックの行動パターンを同時に比較することも可能。 |
| ROI レポート（カレンダーベース） | トラフィックの再獲得の評価。パートナーごとのROIの同時評価のある暦時間への参照も含まれる。 |
| ユーザーの再獲得に関するレポート | 流出ユーザーの再獲得のためのマーケティング活動の評価に関する極めて重要なレポート。復帰したユーザーの人数を一定期間比較することができ、ユーザーのその後の課金を閲覧できます。 |
| 流出レポート | オーディエンスの自然流出の評価が可能。 |
| リテンション | ユーザー・リテンションに関する定番のレポート。 |
| KPI レポート | さまざまなコンバージョンに照らしてトラフィックの量をコホートおよび期間ごとに評価できます。 |

| | |
|-------------------|---|
| LT、LTV、見通し | 一般のおよびコホート上の見方から、LT プレイヤーの平均寿命および LTV 生涯におけるユーザーごとの総収入額を記録でき、数日先の見通しを作成できるレポート。 |
| 専門的なレポート | セッションやコレクションなど、幾つかのゲームカテゴリーは専門的なレポートが必要になることもあります。現在開発中。 |
| 追加レポート | プラットフォーム開発の 2 年目には、開発者ごとにカスタマイズされたレポートを生成する機能を作成する予定です。 |

6 The Abyss の経済体系

数量限定で ABYSS トークンを発行いたします。内部 CPA ネットワークおよびオークション取り引きからのプラットフォーム手数料の 1/3 はバーンされます。

6.1 ABYSS トークンの優先度

ABYSS トークンを普及させるために、追加のボーナスを導入しています：

- ABYSS トークンを使用した課金の取り分としての開発者への支払いは、手動または自動で行われます；
- ABYSS トークンを使用する場合、購入額が安くなります；
- 開発者が使う内部提案システムは ABYSS トークンしか利用できません；
- すべてのリファラル（紹介）およびモチベーションプログラムの計算および支払いは ABYSS トークンのみを使用します；
- ゲーム内およびプラットフォームのアイテムのオークションは、ABYSS トークンのみを使用します；
- シンジケートシステムは ABYSS トークンのみを使用します；
- コンテンツ生成に対する報酬は ABYSS トークンで計算されます；

- ABYSS トークンは、プラットフォームのフレームワーク内の友達へ自由に移動できます。
- ABYSS トークンでゲームを購入した場合、プラットフォームの費用負担で割引が適用されます。これにより、ABYSS トークンは法定不換紙幣より有利になります。

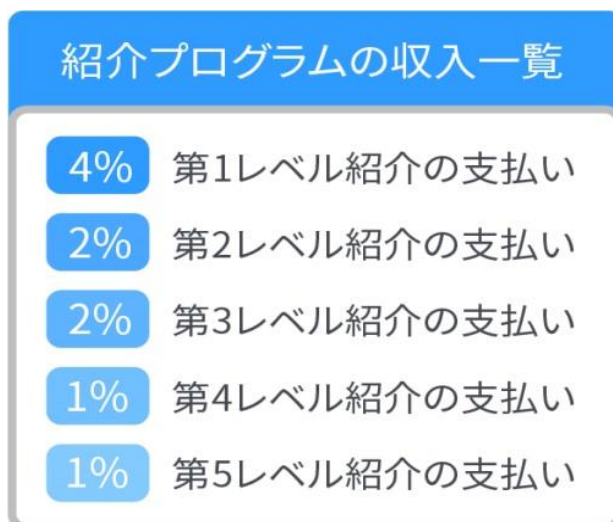
6.2 ユーザー課金の配布

開発者は課金から税金およびシステム手数料をひいた額の 70%を受けとり、プラットフォームは残りの 30%を頂戴いたします。

6.3 暗号通貨報酬エコシステム

6.3.1 リファラル（紹介）プログラム

ユーザーの課金から発生するプラットフォームの純収入の 1/3 は、以下の様にリファラルプログラムに充てられます：



ゲームがプレイヤーにとってプラットフォーム上で初めてのゲームであり、プレイヤーが他の誰のリファラルでもない場合、そのユーザーをゲームリファラルとみなします。ゲーム開発者は、このプレイヤーとその時点および将来におけるプレイヤーのリファラル（トータル 5 レベル）よりプラットフォーム上の他のゲームで発生する支払から、分け前を得ることができます。開発者は、プラットフォーム上の他のゲームでのユーザーの課金だけでなく、最大 5 レベルまでの被紹介ユーザーの課金からも追加の取り分を受け取ります。

プラットフォームの新しい忠実なユーザーを 1 人以上誘引したすべてのゲーム。友達を誘引したユーザーは、プラットフォーム上の他のすべてのゲームで発生するリファラル報酬のネットワークを形成します。

プレイヤーは、リファラルリンクの最大 5 レベルにわたって誘引したプラットフォームのユーザー全員の課金から一定率を受け取ります。誘引されたプレイヤーは、次第に自分のリファラルチェーンを形成していきます。招待されたプレイヤーがリファラルプログラムを介してではなく、単独でプラットフォームに参加した場合、そのプレイヤーは自分のリファラルチェーンの創設者となります。

F2P(基本無料)MMO ゲームは、競争に勝つためにプレイヤーたちが数十万ドル、時には数百万ドルも課金することもある、特別な種類のゲームです¹¹。世界にいる 2 人の人間は 6 ステップ以内の共通の友達で繋がっているという六次の隔たりの理論¹²によると、The Abyss プラットフォームを利用しているすべてのプレイヤーは、リファラルネットワークを介して大物と繋がる可能性があるということです。幸運が重なれば、多額課金者¹³の集団と接触できることもあり得るのです。

他のゲームでの被紹介者の課金に基づいて、ターゲットを定めて個人の開発者をプロモートするので、開発者への支払金の合算からの収入の計算の 100%を超えることもあります。

仕組み

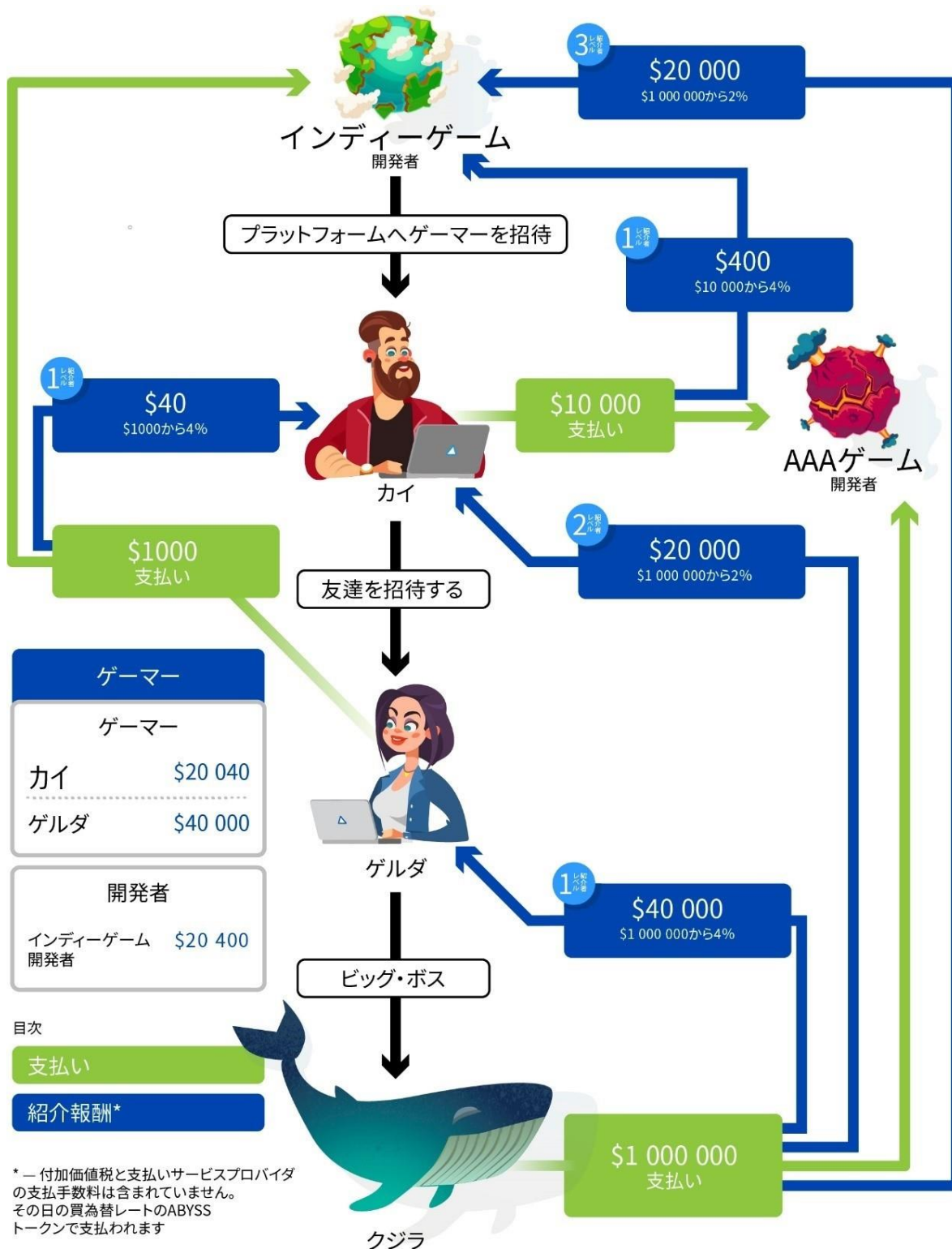
The Abyss プラットフォーム支払いを受けると、70%はゲーム開発者へ送られ、残りの 30%はプラットフォーム側に残ります。収入の 1/3 は、マルチレベルリファラル(紹介)プログラムに充当されます。紹介者は、第 1～第 5 レベルの被紹介者による課金からレベル別に 4%、2%、2%、1%、1%を受け取ります。

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

¹² 六次の隔たりとは、この世に存在するあらゆる生命体やその他のものは、6 つまたはそれ以下のステップでつながっており、「友だちの友だち」のチェーンにより 2 人の人物を最大 6 のステップでつなげることができるという考え方

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

例：ゲルダはインディーゲームに\$1000を支払う。ゲルダが第1レベル被紹介者であるカイは、\$1000の4%である\$40を受け取ります。



6.3.2 モチベーションプログラム

モチベーションプログラムは Reward Bank を財源としており、以下の要素で形成されています：

- 途切れたリファラルチェーンの予算の残り；
- 備蓄（初期段階のプラットフォーム運営におけるエコシステムの成長を加速させるために、プレイヤーたちへのモチベーション報酬として使用されます）

Reward Bank はおおよそ以下の通りに配布する予定です：

- 60% — ゲーム実績（個人および共同）
- 25% — シンジケート（マスターノード）
- 15% — コンテンツ生成

予備基金をすべて使い切った後、途切れたリファラルチェーンからの資金ではモチベーションプログラムへの資金供給に不足する場合、The Abyss チームはその単独の裁量により（ただし 2020 年 1 月 1 日以降）第 2-5 レベルのリファラルからの支払い受け取り条件、およびモチベーション・リファラルプログラムの利率を変更することができます。

6.4 ゲーム実績

MMO プロジェクトには長期的なアクティビティが含まれているので、何年間も既存プレイヤーを維持できます。既存プレイヤーを維持する 1 つの方法として、ゲーム実績の活用があります。Reward Bank は、すべてのユーザー向けに個人ゲーム実績に対する支払いのために定期的に利用されます。各個人実績の支払金の金額はゲームの収入に比例しており、同じ日にプラットフォーム全体で解除された同等のレア度の実績の総数によって決まります。ゲーム外の実績とアクティビティ（シンジケートとコンテンツ生成）の報酬金額は、その日の Reward Bank の大きさによって決まります。

6.5 シンジケート（マスターノード）

シンジケートは、1 つのゲームだけは交流が生まれないプレイヤーたちを引き合わせるメカニズムであり、プラットフォームの社会活動を収益化するためのブロックチェーン技術に基づいた付加的手段でもあります。シンジケートは共同ゲームアクティビティであり、シンジケートの評価に応じて追加の収入を受け取ることができます。シンジケートの評価は3つの指標に影響されます：

- シンジケートのアカウント内の ABYSS トークン数；
- トークンの有効期限；
- 蓄積したモチベーションの総計から算出されたシンジケートの各参加者の個人評価。

シンジケートの評価に応じて、特別バッジが定期的に各参加者に付与されます。プラットフォームのすべてのバッジは、Reward Bank の予算から換金されます。

また、シンジケートの評価は個人用ユーザーページのパーソナライズ（設定、交流に関する要素、ランク、顔文字、絵文字、「いいね」及び「やだね」の重みなどの追加設定など）に影響を与えます。

6.6 コンテンツ生成

記事、ストリーム、レビューガイド、ファンアート、ビデオや物語など、ユーザーのゲームへの興味を持続させ、ゲームに対する評判を形成するためのメカニズムがたくさん存在します。ブロックチェーン技術のおかげで、プラットフォームまたはユーザー自らがすべてを評価して報酬を与えることができます。何かを公開したい場合のために、インターフェイスには2つのオプションが用意されています：

- 「いいね」または「やだね」。収益化も可能です；
- 質の良いコンテンツには、他のユーザーから報酬の形で ABYSS トークンを受け取ることもあります。

プラットフォームは公開された各コンテンツを「いいね」と「やだね」の比率で評価します。また、公開されたコンテンツを評価するユーザー自身の評価も重要です。高い評価を得ているユーザーの「いいね」は、登録して間もないユーザーの「いいね」よりも重みを持ちます。

コンテンツを公開したユーザーは、評価に基づき、いろいろな価値を持つ特殊バッジをもらえ、これらをコレクションします。Reward Bank の日々のシェアに基づき、プラットフォームは1日に1回だけ提示されたコレクションを購入します。すべてのユーザーは、プラットフォーム上のオークションでどんな種類のバッジでも自由に売買できます。

6.7 オークション

オークションは、ゲームコンポーネントやさまざまな種類のノンプレイバッジを ABYSS トークンで売買できる機能です。取り引きには最小限の手数料しかかかりません。手数料は次のように決定されます：取り引きの3%はプラットフォーム、5%はゲームが受け取ります。

7 内部 CPA (コスト・パー・アクション) ネットワーク

The Abyss プラットフォームでは、開発者たちはターゲットトラフィック（ゲームに関心があるユーザー）を獲得するためのユニバーサル宣伝アカウントへアクセスできます。以下のことが可能になります：

- 他のゲームへ自分のトラフィックを提供；
- 明確なターゲティングまたはオファーにより、他のゲームからトラフィックを購入；
- 外部トラフィックの獲得、関連付けで統計内部システムに；

内部トラフィックに対して、10%の手数料（ABYSS トークン）が課せられます。外部トラフィック用のツールは無料で提供いたします。

内部 CPA ネットワークは、開発者が提示するほかのゲームや個別のプレイヤーに対し、トラフィックを使って作業に参加するようというオファーのオプションを提示するウィンドウとして表示されます。各ゲームは、オファーの種類およびターゲットを独自に決定します。

7.1 リンクリファラル（紹介）システム

プロジェクトの立ち上げ後、さまざまな対象範囲の積極的な宣伝キャンペーンを開始します。宣伝ネットワーク、ブロガー、専門のリソースでメディア広告の表示などを活用します。

開発者の作業を簡素化し、プロジェクトのトラフィックの分析を 1 箇所に蓄積するために、システムに生成されたリファラル(紹介)リンクの標準的なシステムを提供いたします。開発者は広告宣伝キャンペーン（他のリソースでの広告配置など）を完全に分析できます。各プロジェクト別にすべての必要な指標（ROI を含む）が検討できるよう、指標セクション全体がシステムに転移されます。また、開発者は自動計算指標に対する明確な KPI のある外部オファーを出せるオプションにアクセス可能です。

内部提案システム（CPA ネットワーク）のフレームワーク内には、開発者がオファーを発行するためのメカニズムが用意されます。開発者はオファーを介して、さまざまな条件のもとでプラットフォーム上または他のプロジェクトやプレイヤーからトラフィックを購入することができます。開発者は、トラフィックに必要な条件（ゲーム設定、課金の可否、プラットフォーム上のプレイヤーの評価や社会活動など）を設定することができ、また宣伝オファーの種類を選択して宣材物をロードできます。ABYSS トークン限定で、各オファーの価格を指定できます。オファーに興味のあるプロジェクトは、プロジェクトにとってすでに関係のないトラフィックを分配することができます。例えば、ゲームに長い間接続していないユーザーや課金をしていないユーザーなどです。

7.2 モチベーショントラフィック

モチベーショントラフィックがアクティブ・プレイヤーに変わることはかなり稀なのであまり効果的ではありません。。マーケティング専門家は、潜在的プレイヤーはタスクが進められるにつれてプロジェクトに引きこまれるという仮定の下に、モチベーションオファーに統合的な目標を与えま

す。確かに統合的なオファーはコンバージョン率を増加させますが、他のほとんどの種類のトラフィックに比べて質が劣ります。この問題の 1 つの原因は、ビデオゲームに興味がなくとも、モチベーションオファーは誰でも参加できる点にあります。

内部提案システムのフレームワーク内では、ゲーム目標はプレイヤーが達成できます。これは、有料ターゲットの実績と照らして、アクティブ・プレイヤーのコンバージョン率の方がより高いことを意味します。

7.3 宣伝メール

プラットフォームが完全に機能するためには、独自のメールサービスが必要です。内部 CPA ネットワークでは、開発者は、他の開発者が誘引したユーザー宛てにターゲットメールを送信することができます。ユーザーの個人情報は開発者には提供されません。

7.4 メディア広告

開発者はコンテンツ・メディア広告を発注できます。広告配配置用スペースには、個人ページのバナー、フォーラムのブランディング、規格外の広告形式といった目的を想定しているものもあります。

7.5 コンテンツ

開発者は、特殊な指示を出して内部提案システムのフレームワーク内でコンテンツ生成を注文したり、プラットフォームのフレームワーク内で興味のあるコンテンツの作成者に直接 ABYSS トークンを支払うことができます。

8 The Abyss Team

デジタル配信プラットフォーム The Abyss は、Destiny.Games により開発中です。Destiny.Games は、ロシア有数のゲーム開発会社および販売会社であり、ゲームプロジェクトの

立ち上げおよび運営、ならびに MMO プロジェクト開発における専門知識を持っています。また、他の開発者のブラウザゲーム、クライアントゲーム、さらに AAA クラスのクライアントゲームのローカライズおよび販売を行っています。

コアチーム:



Konstantin [Sephiroth] Boyko-Romanovsky

創設者

ゲーム業界の経験 17 年以上。ビデオゲーム会社 Destiny.Games の創立者。成功したブロックチェーン投資家、暗号通貨専門家、技術起業家。



Vladimir Kurochkin

代表取締役

ゲーム業界の経験 12 年以上。特にプロジェクト開発とマネージメントに深く関わる。Destiny.Games では、ウェブプロジェクト管理者から代表取締役までになった。



Artem [Shanni] Veremeenko

エグゼクティブプロデューサー

エグゼクティブプロデューサー、トップゲームデザイナー、脚本家。ゲーム業界の経験 14 年以上。ゲーム F2P Botva Online の製作者。Destiny.Games には、2008 年の設立時から参加している。



Evgeny Petrov

マーケティングディレクター

マーケティング業界の経験は 8 年以上、ゲーム業界の経験は 2 年以上。Destiny.Games 入社前は、ロシアの IT 最大手企業 Mail.ru Group で勤務し、Revelation、PUBG、Eternal などのプロジェクトの立ち上げに携わった。



Stanislav [Madminder] Kuzin

プラットフォーム開発担当副社長

スケーラブルで可用性の高い IT サービス開発の分野での経験 20 年以上。Web プロジェクト開発の専門家であると同時に、アジャイルとスクラムのコーチ。2018 年の The Abyss チーム入社以前は、Social Discovery Ventures と Acronis Inc. で勤務。



Vladimir [Vampkill] Martynov

最高技術責任者

1987 年よりプログラマー。1993 年よりユニックスシステム管理者。ゲーム開発業界において、重要プロジェクトの経験 17 年以上と最高技術責任者の経験 14 年あり。



Albert Tugushev

ソフトウェアエンジニアリング部門責任者

ゲーム業界において、重要システムの開発経験 10 年以上。2011 年、Destiny.Games に参加。3 年前から開発部門の責任者を務めている。以前は Mail.ru と RBC で勤務していた。



Sergey Zakharchenko

システム・アーキテクト

応用数学と物理学（MIPT）の修士号取得。いくつかの特許を保有するほか、新しいハードウェアと科学計算に関する多数の刊行物の著者でもある。過去 10 年間、セルゲイはスケーラブルな B2B および B2C IT ソリューションの設計と開発を専門としている。



Alexey Kobelev

テックリード、ブロックチェーンエンジニア

ソフトウェア開発の経験 14 年以上。フルサイクルプロジェクトのバックエンド開発の専門家。開発チームのマネジメント、プロセスの体系化、プロジェクトの

立ち上げ経験が豊富。



Stepan Leshchenko

アートディレクター

デザイナー、ゲーマーとして 15 年の経験あり。ZUK CLUB のメンバーとして、ストリートアートプロジェクトに参加した。



Anton Chertikovtzev

メンテナンスディレクター

ゲームサービス運営の保全とメンテナンスの経験 14 年。2010 年に Destiny.Games 参加。



Evgeny Kharchenko

顧客サービス部門責任者

HoReCa 業界での 10 年間で、オペレーションスタッフから経営幹部に昇りつめた。2014 年から Destiny.Games で顧客サービス部門の責任者を務めている。

9 ロードマップ

Q3 2008 : Destiny.Games (ゲーム会社) の創立。

Q3 2016 : 最先端のゲームポータル構築の構想。

Q2-Q3 2017 : 新しいコンセプトへのブロックチェーン技術の統合の可能性をテスト

Q4 2017 : 次世代のデジタル配信プラットフォーム The Abyss のコンセプトの公開。

Q1 2018 : [DAICO¹⁴] というの革新的な資金調達の方法を紹介すること。

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

Q2 2018 : The Abyss プラットフォーム試作版の導入。マルタに登録設立され、トークン発行者となる The Abyss LTD の形成。The Abyss プラットフォーム開発開始、ゲーム開発者向けに The Abyss のコンセプトを紹介する。

Q3-Q4 2018 : プラットフォーム開発のアクティブフェーズ。プロジェクト開始に向けた法務財務上の準備。ゲームプロジェクトとのパートナー契約。

Q1 2019 : 新規ゲームパッケージを搭載したプラットフォームのファーストバージョン。プロジェクト統合のための API。2つの通貨による請求。統合された認証システム。マルチレベルリファラルプログラムの最初の統合。

Q2-Q4 2019 : 積極的なプラットフォームの開発：連結されたプロジェクトの数の拡大、パーソナライズおよび交流システムの導入、詳細レポートシステムの導入、内部 CPA ネットワークの導入。

Q1-Q4 2020 : プラットフォームの機能拡張：マルチレベルのモチベーションプログラム、コンテンツ生成およびコンテンツ評価機能、オークション、シンジケート、ゲーム実績の連携。

2021 + : クラウドファンディング・プラットフォーム。プラットフォームのさらなる拡張。

10 参考文献

- 1 ブロックチェーン : ブロックチェーンはデジタル台帳システムの種類で、配信、分散、共有、リプライが可能
なデジタルまたは電子データベース/台帳です。公開または非公開、許可制または無許可
性の場合があり、変更不可かつ暗号により防護されており、監査可能です
- 2 暗号通貨ゲーム <https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/>
- 3 Cost Per Action (CPA) Cost Per Action とは、広告者がセール、クリック、フォーム送信（コンタクトリクエスト、ニュースレター購読、登録等）といった特定行動に対して料金を払うオンライン広告
価格モデルである。
- 4 SuperData 市場調査 <https://ru.pinterest.com/pin/722757440171932573/>
- 5 NewZoo レポート [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 2016 年の Steam の
売上 <https://galyonk.in/steam-sales-in-2016-def2a8ab15f2>
- 7 Electronic Arts 年次
報告書 [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 年次報告書 [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 MTC、Kongregate
を買収 [https://www.mtg.com/press-releases/mtg-to-acquire-u-s-cross-platform-games-publisher-
developer-kongregate/](https://www.mtg.com/press-releases/mtg-to-acquire-u-s-cross-platform-games-publisher-developer-kongregate/)
- 10 CD Projekt 年次報告
書 [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](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 無料プレイゲームに
おける課金 [http://toucharcade.com/2016/10/14/free-to-play-whales-are-now-boycotting-spending-in-games-
to-get-changes](http://toucharcade.com/2016/10/14/free-to-play-whales-are-now-boycotting-spending-in-games-to-get-changes)
- 12 六次の隔たり 六次の隔たりとは、この世に存在するあらゆる生命体やその他のものは、6 つまたはそれ
以下のステップでつながっており、「友だちの友だち」のチェーンにより 2 人の人物を最
大 6 のステップでつなげることができるという考え方
- 13 F2P 重課金者 <http://www.adweek.com/digital/infographic-whales-account-for-70-of-in-app-purchase-revenue/>
- 14 DAICO の説明 <https://ethresear.ch/t/explanation-of-daicos/465>