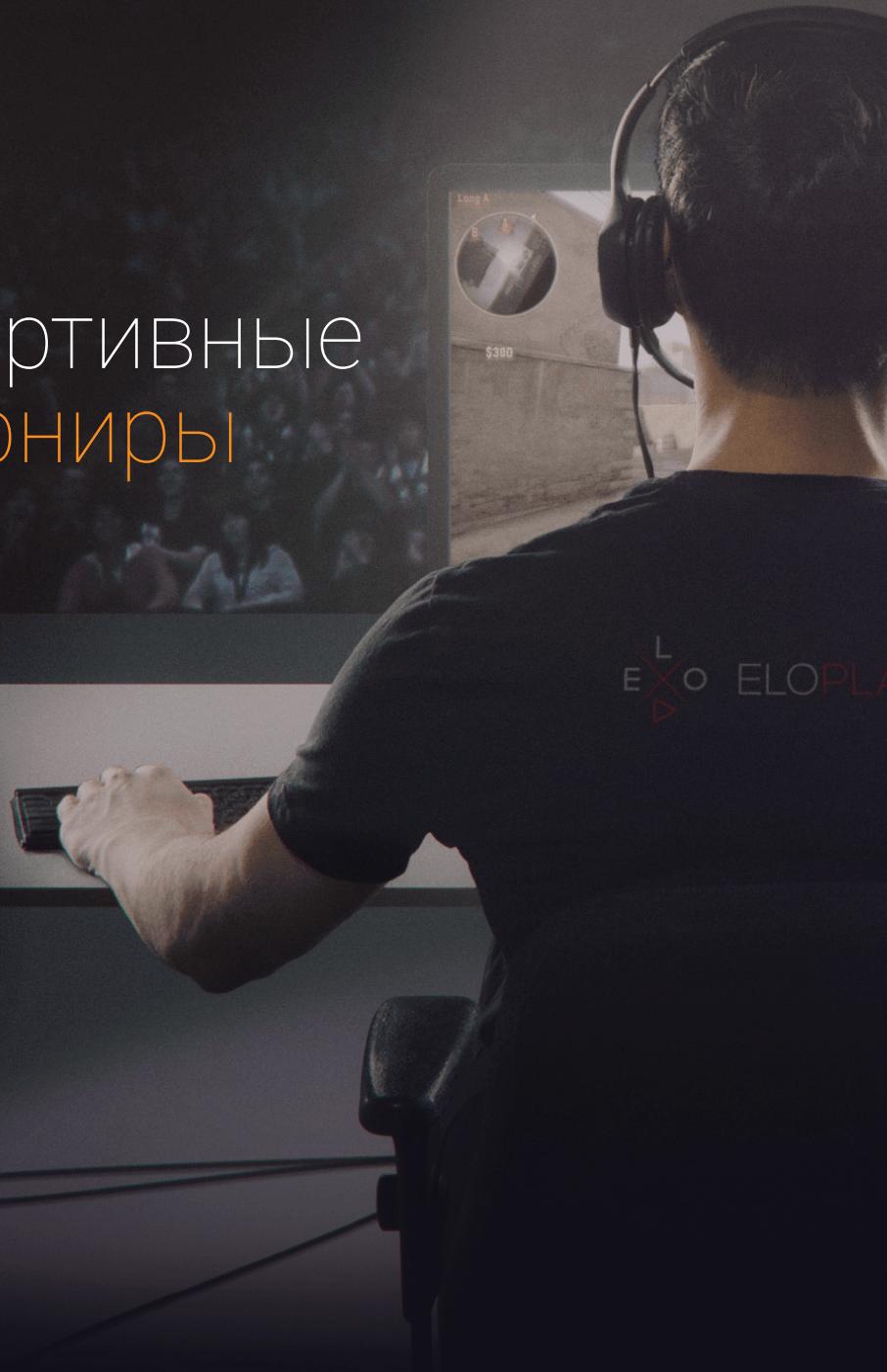




Киберспортивные смарт-турниры



L
ELOPLAY

Виталий Балахонов | Юрий Высоцкий | Дмитрий Сальников

Август, 2017

Резюме

Киберспортивная платформа Eloplay.com позволяет игрокам организовывать и участвовать в турнирах с децентрализованными призовыми фондами. Команде удалось протестировать ряд гипотез и воплотить проект в жизнь за 18 месяцев.

Следующий этап - сбор средств посредством токенсейла, что позволит расширить аудиторию платформы, добавить новые игровые дисциплины и платформы для игровых консолей, а также реализовать масштабные рекламные кампании для выхода на новые рынки (ЕС, США, Китай).

Платформа предназначена для:

- игроков и команд, которые хотят соревноваться за призы и награды;
- брендов и организаций, которые хотят самостоятельно проводить турниры;
- рекламодателей, которым интересен охват киберспортивной аудитории.

Глобальные бренды и производители игр проводят крупные турниры с призовыми фондами в миллионы долларов. Но только несколько тысяч профессиональных киберспортсменов могут соревноваться за эти призы. Это создает неравенство и оставляет миллионы обычных игроков без шанса соревноваться за крупные призы.

Eloplay представляет смарт-турниры с децентрализованными призовыми фондами. Они работают через смарт-контракты и позволяют отдельным игрокам или брендам автоматизировать проведение киберспортивных турниров. Команда также внедряет токены Eloplay, которые выполняют функцию основной движущей силы экосистемы смарт-турниров.

Содержание

Введение	4
1.1 Обзор рынка	4
1.2 Проблематика киберспорта	7
1.3 Рыночный потенциал смарт-турниров	9
Киберспортивные смарт-турниры	11
2.1 Eloplay.com	11
2.2 Токен Eloplay	13
2.3 Смарт-турниры	15
2.3.1 Смарт-турниры игроков	18
2.3.2 Спонсорские турниры	20
2.3.3 Смарт-турниры Eloplay	21
2.4 Комиссия Gas Fee в сети Ethereum	22
2.5 Долгосрочный Бонусный Фонд	23
2.6 Раздел Стимов Eloplay	23
2.7 Рекламный Модуль Eloplay	25
Токенсейл Eloplay	26
3.1 План продажи токенов	26
3.2 Распределение средств	27
Заключение	28

Введение

1.1 Обзор рынка

Соревнования в компьютерные игры – киберспорт – является новой формой спорта[1], которая получила быстрое развитие и популярность среди молодёжи[2]. На Азиатских играх 2022 года будет вручена официальная медаль по киберспорту[3], и он может быть включён в программу олимпийских игр 2024 года[4].

Компьютерные игры превратились в глобальный киберспортивный рынок, доходы которого достигнут 1,5 миллиарда долларов к 2020 году. Эксперты называют киберспорт лучшей возможностью для инвестиций десятилетия[5].

Киберспорт демонстрирует бурный рост.

Глобальная аудитория киберспорта, состоящая из 191 миллиона активных участников и 194 миллиона зрителей составит 385 миллионов человек в 2017 году. Согласно прогнозам, к концу 2017 года о киберспорте будут знать 1.3 миллиарда человек, а к 2020 году их число вырастет до 1.8 миллиарда. В этом году число участников киберспортивных мероприятий достигнет 58.4 миллиона человек[6].

РОСТ АУДИТОРИИ КИБЕРСПОРТА

ГЛОБАЛЬНЫЙ РЫНОК | 2016-2020

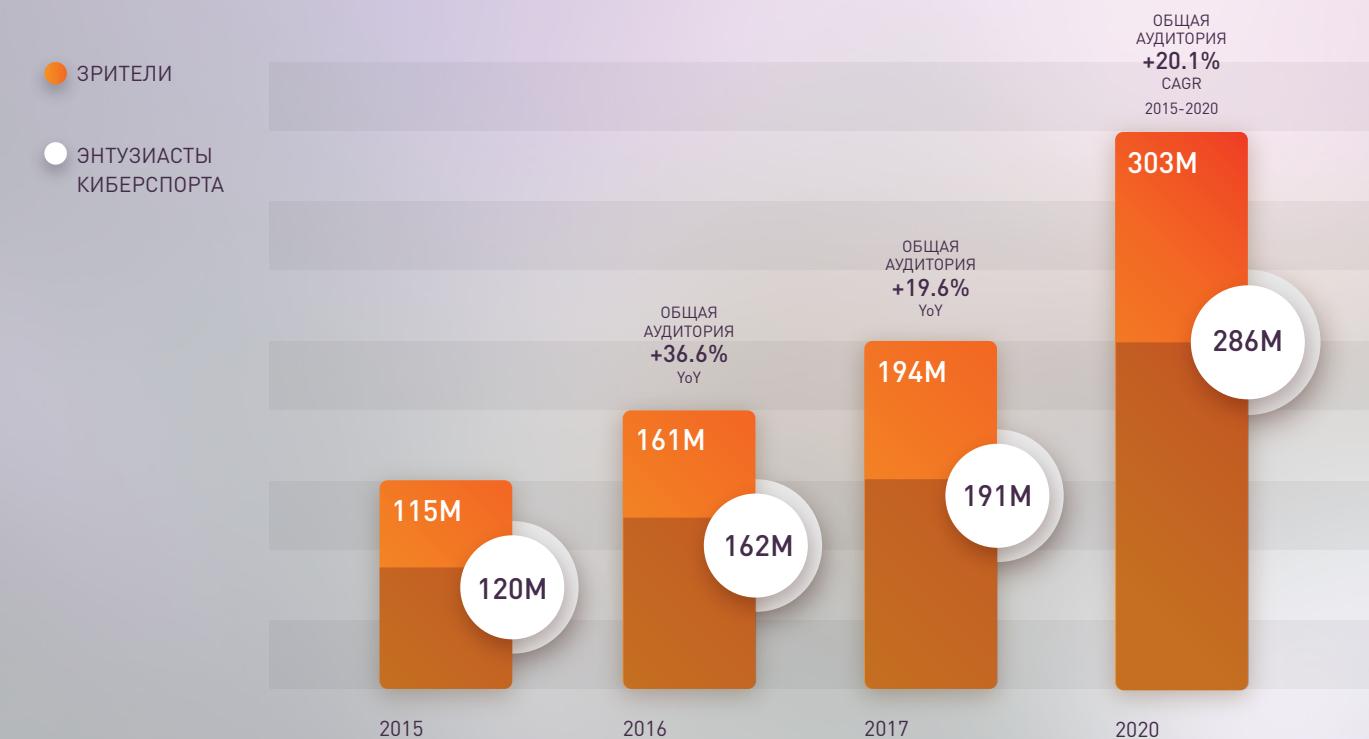


Рисунок 1. Рост аудитории киберспорта

Основная аудитория киберспорта - это молодые мужчины (71%), причём возраст более половины из них составляет 21-35 лет. Большинство имеет постоянную занятость и хороший доход, что делает данный сегмент рынка крайне привлекательным для различных организаций и брендов.

Аудитория киберспорта – это 385.5 миллионов человек, которая тратит на киберспорт \$230 миллионов в год.

РОСТ ПРИБЫЛИ В КИБЕРСПОРТЕ

ГЛОБАЛЬНЫЙ РЫНОК | 2015, 2016, 2017, 2020

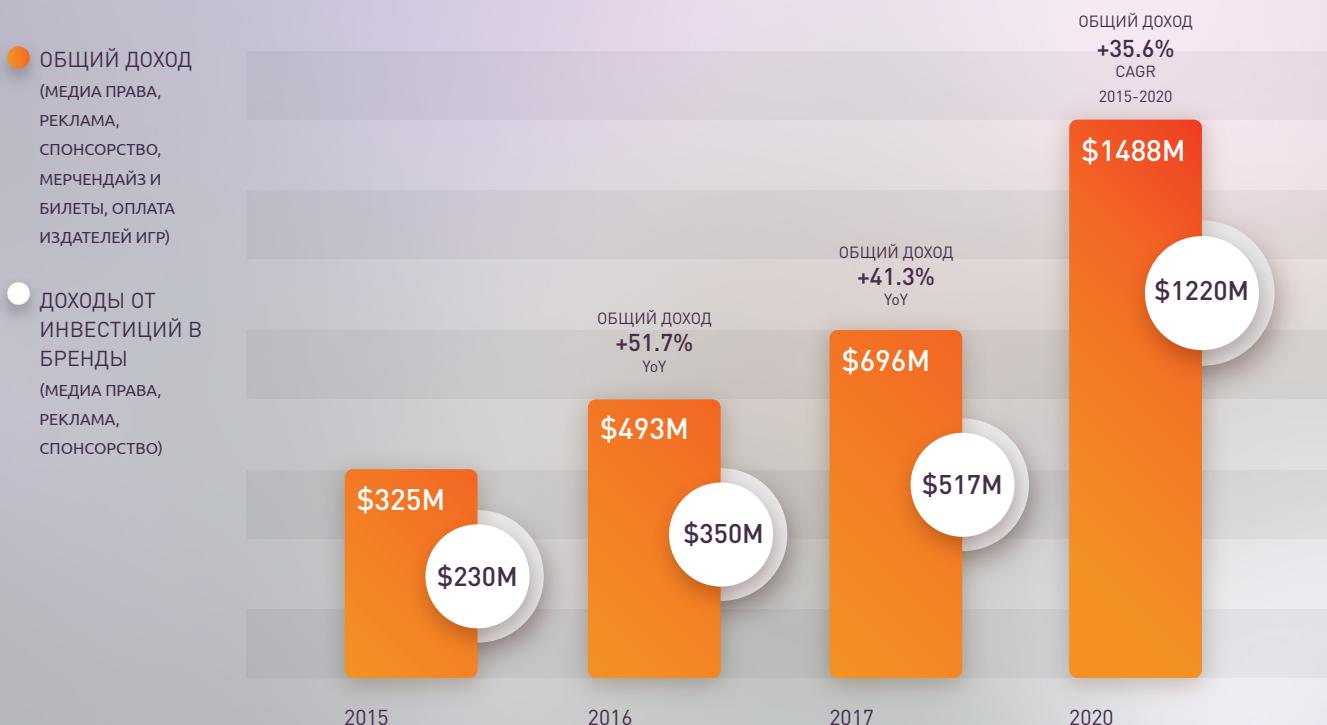


Рисунок 2. Рост прибыли в киберспорте

Прибыль индустрии киберспорта достигнет \$1,48 миллиарда к 2020 году, причем основным ее источником будут спонсоры турниров с оборотом в \$665 миллионов^[6]. Новые бренды, которые не связаны с киберспортом напрямую, войдут на этот рынок и обеспечат рост спонсорской прибыли в ближайшие годы. Вторым по масштабам источником станет реклама, прибыль от которой вырастет до \$224 миллионов к 2020^[7].

1.2 Проблематика киберспорта

Самые зрелищные киберспортивные мероприятия — это турниры.

Общий призовой фонд крупных мировых турниров (с призовыми фондами от \$5000) достиг \$93,3 миллиона в 2016 году.

ПРИЗОВЫЕ ФОНДЫ КРУПНЫХ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ТУРНИРОВ

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПО РЕГИОНАМ | ГЛОБАЛЬНЫЙ РЫНОК | 2016

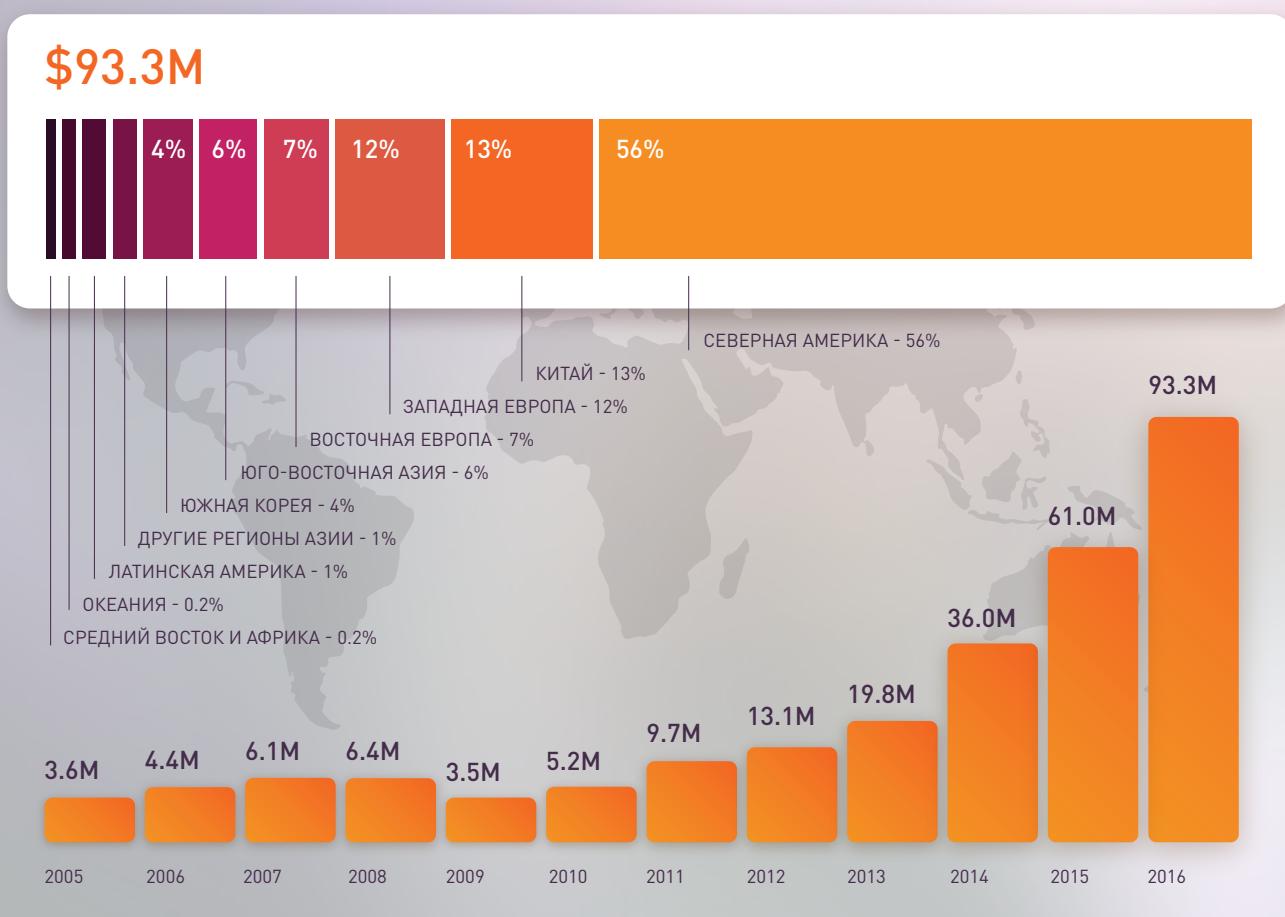


Рисунок 3. Призовые фонды крупных киберспортивных турниров

Крупные турниры организуются и финансируются международными брендами и производителями игр. Тем не менее, лишь небольшая группа элитных игроков и команд может соревноваться за эти призовые фонды.

Такая ситуация создает неравенство, централизацию и оставляет миллионы обычных игроков в стороне от турниров с крупными призами и трансляциями.

ПРОБЛЕМАТИКА КИБЕРСПОРТА

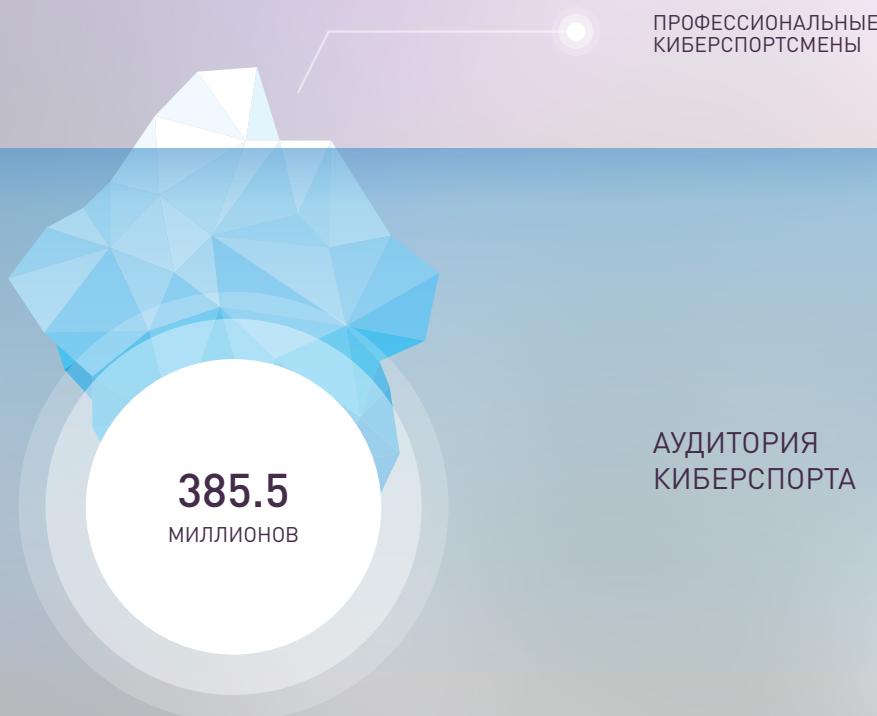


Рисунок 4. Проблематика киберспорта

Eloplay представляет смарт-турниры с децентрализованными призовыми фондами. Они могут быть организованы отдельными игроками, организациями или брендами. Такие турниры работают с использованием смарт-контрактов в сети Ethereum.

Это решение предоставляет возможности масштабирования за счет вовлечения огромной аудитории энтузиастов в киберспортивные соревнования, а также открывает для платформы новые рынки.

1.3 Рыночный потенциал смарт-турниров

Смарт-турниры представляют собой экосистему на основе технологии блокчейн, позволяющую автоматизировать проведение киберспортивных соревнований. Для игроков это совершенно новая возможность самоорганизовываться, собирать турниры и самостоятельно формировать крупные призовые фонды. Для брендов турниры предоставляют прямой доступ к киберспортивной аудитории. Это может быть как активное проведение собственных брендированных турниров, так и размещение своей рекламы на страницах платформы.

Смарт-турниры открывают новые перспективы для энтузиастов киберспорта и предоставляют Eloplay возможность выхода на три типа существующих рынков киберспорта.

РОСТ КИБЕРСПОРТА В СТРАНАХ

	Среднегодовой темп роста, %	Объём рынка, \$ млн. 2016	2020
ВЕЛИКОБРИТАНИЯ	+32,1	9	35
ГЕРМАНИЯ	+19,4	32	77
ИНДИЯ	0	0	0
КИТАЙ	+26,4	56	182
РОССИЯ	+33,2	4	16
США	+22,6	108	299
ЯПОНИЯ	+36,3	5	23
В МИРЕ	+21,7	327	874

Рисунок 5. Рост киберспорта в странах

Целевой вектор развития Eloplay – это расширение географии проекта. На данный момент проект работает и тестируется на территории стран СНГ, где Россия является основным рынком с годовым объемом в 4 миллиона долларов. Внедрение смарт-турниров позволит освоить новые рынки, лидирующие по объемам прибыли и темпам роста киберспорта - Китай, США, Германию, Великобританию и другие страны[8].

Второй вектор вовлечения новых игроков в смарт-турниры это добавление на платформу новых игровых дисциплин. Каждая игра – это десятки миллионов новых игроков. Так в Overwatch играет 30 миллионов человек[9], в World of Tanks – 60 миллионов[10], в Rocket League – 30 миллионов[11].

Третий вектор привлечения новых аудиторий к смарт-турнирам – это игровые консоли. Данный рынок составляет 55 миллионов пользователей Xbox[12] в месяц и 70 миллионов пользователей PlayStation 4[13].

Киберспортивные смарт-турниры

2.1 Eloplay.com

Проект родился в ноябре 2015 года как идея создать сервис для соревнований в компьютерные игры в режиме “один на один”. В апреле 2016 года были проведены первые тестовые бои в режиме автоматического подбора случайного соперника. Награды за победы выплачивались в биткоинах.

Сегодня Eloplay – это работающая киберспортивная платформа с 90,000 зарегистрированных пользователей, которые приняли участие в 3,500 турнирах и 80,000 боях.

Платформа поддерживает наиболее популярные киберспортивные дисциплины:

Игровая дисциплина	Количество активных пользователей в месяц
League of Legends[14]	100 000 000
Hearthstone: Heroes of Warcraft[15]	70 000 000
Dota2[16]	12 500 000
Counter-Strike: Global Offensive[17]	11 600 000

Таблица 1. Игровые дисциплины на Eloplay

На платформе реализовано 3 режима соревнований: быстрые бои (режим быстрого подбора игроку случайного соперника), дуэли (режим, который позволяет вызывать других игроков на бой) и турниры. Проект работает на русском и английском языках.

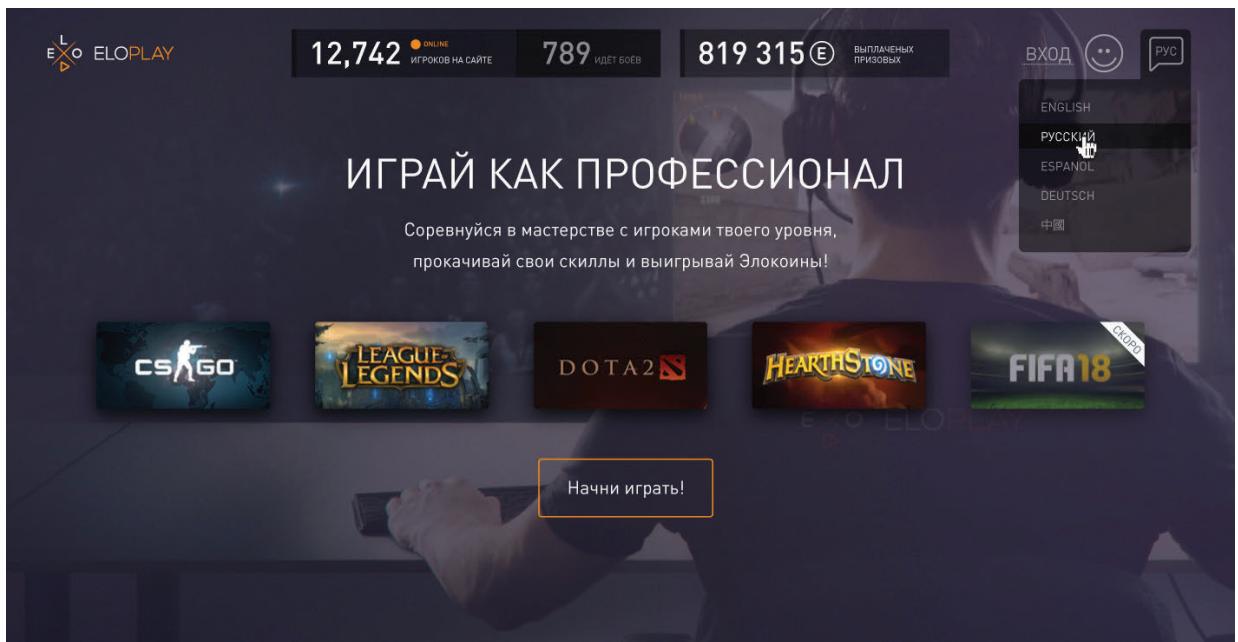


Рисунок 6. Сайт Eloplay.com

Платформа Eloplay поддерживается сообществом. Большинство текущих турниров проводятся в сотрудничестве с киберспортивными организациями стран СНГ. Это позволяет команде быть на прямой связи со своей аудиторией. Такой подход сохранится и в будущем, благодаря чему проект впоследствии сможет работать с мировыми организациями.

Использование технологии блокчейн и смарт-контрактов открывает новые возможности для развития киберспортивной платформы. После внедрения смарт-контрактов для турниров и размещения рекламы на платформе запланировано внедрение данного стека технологий в новые модули (на это может потребоваться более 24 месяцев). Внедрение смарт-контрактов прежде всего коснется аналитики, статистики и анализа игровых предпочтений игроков, а также ладдеров, системы скаутинга талантов, системы контрактов игроков и их трансферов между командами, системы прогнозирования победителей, а также модуля ставок на матчи.

2.2 Токен Eloplay

Основной единицей учета в рамках платформы является криптографический токен Eloplay (ELT). При этом он может являться как инструментом поощрения за активности на платформе, так и токеном доступа к отдельным модулям Eloplay.

Токен Eloplay (ELT) разработан по стандарту ERC20[18], который является частью сети Ethereum, и является передаваемым активом, совместимым с кошельками и биржами.

ELT позволяет своим держателям:

- Организовывать смарт-турниры и участвовать в них;
- Размещать рекламу на Eloplay;
- Приобретать игровой инвентарь и виртуальные товары в магазине Eloplay.

Токен Eloplay (ELT) будет интегрирован в платформу в течение 3 месяцев после окончания токенсейла.

На данный момент в качестве единицы учета и вознаграждения игроков Eloplay использует виртуальные поинты Элокоины (Elocoin). Они являются централизованными и имеют фиксированный обменный курс (1 Элокоин = \$0.01).

Элокоин применяется для оплаты пользователями услуг сайта и для награждения победителей турниров. Он был внедрен как основное средство работы платформы с фиатными средствами. Преимущество применения Элокоина состоит в том, что он прост в реализации и интеграции, а также позволяет подключить классические платёжные системы (Карты Visa и Mastercard, Webmoney, Payer, Яндекс.Деньги, QIWI) и работу с Bitcoin.

Элкоин позволил команде в краткие сроки провести ряд проверок востребованности различных режимов игры, размера ожидаемых вознаграждений, а также готовности пользователей платить за сервисы. Например, команда изучала зависимость наполняемости турниров от размера призового фонда, анализировала вовлекаемость пользователей в платные и бесплатные режимы игры, провела тест монетизации пользовательской базы по тарифным планам. Суммарные выплаты пользователям за победы в турнирах составили порядка \$10,000.

Несмотря на это, Элокоин имеет ряд ограничений, которые не позволяют в полной мере реализовать экосистему смарт-турниров с его помощью. Так, он не может передаваться третьим лицам и имеет неограниченную эмиссию, что лишает его владельцев возможности использовать его как цифровой актив. Также он

не может использоваться в децентрализованных призовых фондах, а потому не может быть применён в смарт-турнирах.

Внедрение технологии блокчейн позволит существенно расширить возможности платформы Eloplay.

По этой причине команда Элоплей приняла решение об интеграции в платформу токен Eloplay (ELT). Токены Eloplay децентрализованы, могут передаваться третьим лицам, имеют ограниченную эмиссию, а их обменный курс не фиксирован.

Эмиссия и распределение токенов.

Объём эмиссии токенов будет определён по итогам токенсейла. Начальное распределение токенов будет следующим:

Распределение токенов	Доля от предлагаемых токенов
Продажа токенов	80%
Команда Eloplay	10%
Бонусная программа токен сейла	3%
Долгосрочный Бонусный Фонд	2%
Консультанты	5%

Таблица 2. Начальное распределение токенов Eloplay

По завершению токенсейла у пользователей будет 2 кошелька: один для электронных поинтов Elocoin на сайте проекта, а второй – для ELT на блокчейне Ethereum. Eloplay не будет предоставлять возможности сконвертировать Элокоины в токены Eloplay.

Интеграция токена Eloplay (ELT) планируется проводиться в несколько этапов. Первой областью применения ELT на платформе будут смарт-турниры, следующим шагом будет внедрение бонусного фонда, а затем и модуля рекламы. Ввиду того, что Элоплей это работающая платформа с активной базой пользователей, необходимо будет поддерживать режимы игры, которые временно не интегрированы с блокчейн. Такие режимы будут работать с применением Элокоина: в основном речь идет о быстрых боях и дуэлях. По завершению первых этапов интеграции токена Eloplay все игровые режимы также будут переведены на него, и применение Элокоина потеряет свою актуальность.

2.3 Смарт-турниры

Смарт-турниры должны стать решением проблем, характерных для киберспортивной индустрии на сегодняшний день .

Смарт-турниры – это соревнования в игровом мастерстве с децентрализованными призовыми фондами, которые формируются из взносов организатора или игроков. Взносы игроков и призовые фонды турниров формируются только из токенов Eloplay.

С технической точки зрения смарт турниры на Eloplay являются автоматизированной программной платформой, которая управляет проведением боёв, объединённых в турнир. Основные её задачи - определение победителей в групповых соревнованиях и распределение децентрализованных призовых фондов среди них. Такая система исключает человеческий фактор из процесса определения победителей. В то же время платформа Eloplay практикует назначение модераторов на турниры. Модераторы отслеживают и регулируют запуск боёв, своевременную явку команд и другие административные функции, но никак не могут влиять на результаты боев.

Когда на турнир собираются участники, смарт-контракт получает сформированный призовой фонд в токенах Eloplay и хранит их до окончания турнира. Моментом окончания турнира считается определение победителей. В этот момент турнир по API передает в смарт-контракт ID победителей, номера их блокчейн-кошельков и суммы, которые они выиграли.

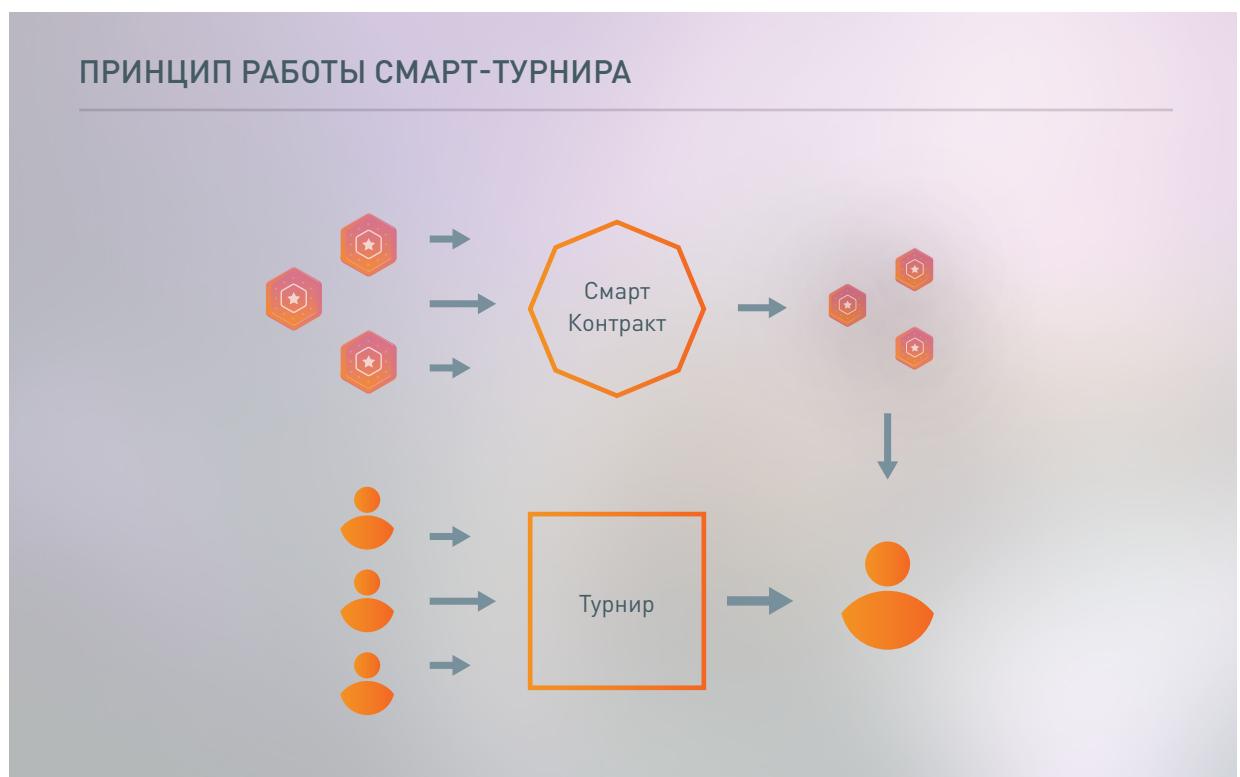


Рисунок 7. Принцип работы смарт-турнира

Организаторами смарт-турниров могут стать:

- Игроки;
- Организации или бренды;
- Eloplay.

У каждого типа турнира есть свои особенности, в основном касающиеся методов формирования призового фонда.

На Eloplay уже реализовано несколько форматов проведения турниров.

Турниры “Single Elimination (олимпийская система)”, при которой проигравший выбывает из соревнования, а победитель пары проходит на следующий этап[19].

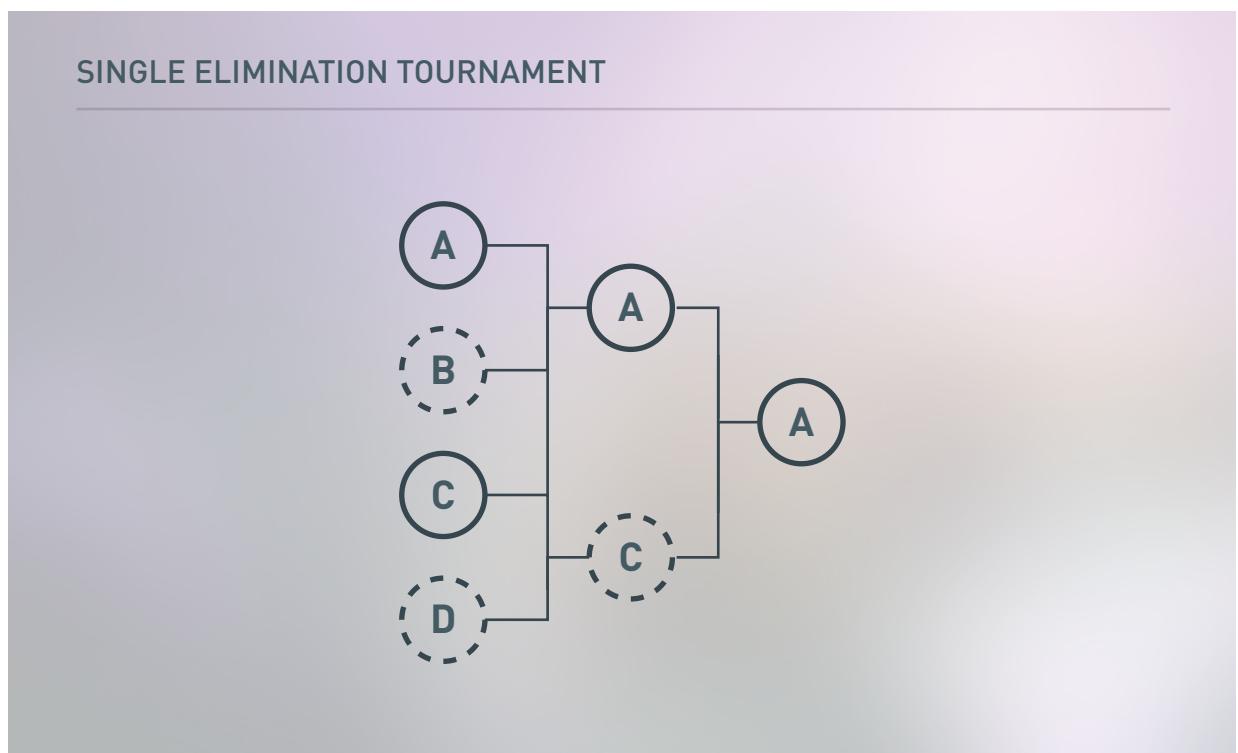


Рисунок 8. Схема турнира Single Elimination

Схема Double Elimination – формат, при котором победитель пары проходит на следующий этап, а проигравший попадает в пару с другим проигравшим. В результате формируются две ветки, победители которых встречаются в финале[20].

DOUBLE ELIMINATION TOURNAMENT

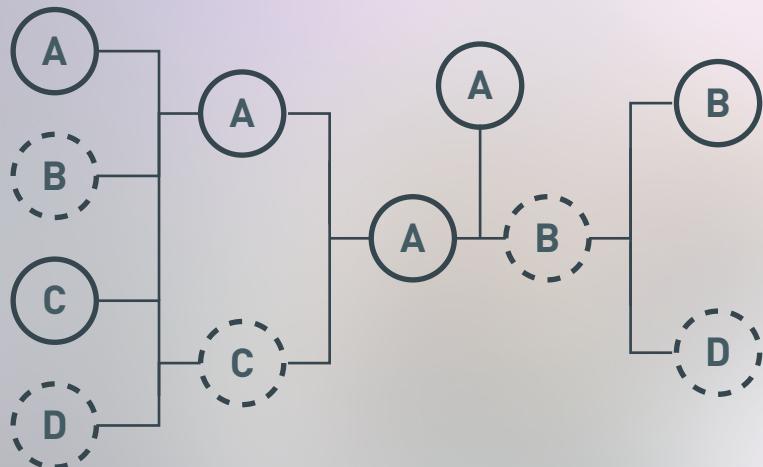


Рисунок 9. Схема турнира Double Elimination

Популярная для киберспортивных финалов **схема Best of N**, когда турнир проводится между несколькими командами и побеждает та, которая первой набирает N побед. Как правило, это 3 или 5.

BEST OF THREE TOURNAMENT

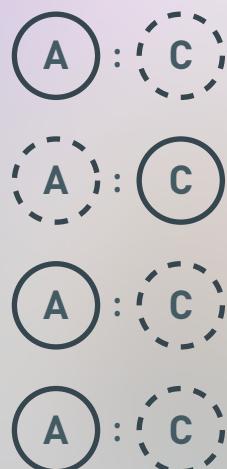


Рисунок 10. Схема турнира Best of 3

Максимальное число участников одного турнира - 256. Также на Eloplay уже реализована схема, которая позволяет создавать дочерние турниры, победители которых попадают в родительские. Таким образом, объединяя турниры друг с другом, можно собирать 512, 1024 и тд участников в одном турнире.

Турнирный модуль Eloplay предоставляет организаторам гибкие настройки форматов проведения турниров. Например, отборочная часть турнира может проходить по системе Double Elimination, а финал -- по системе Best of 3. Турниры с большим количеством участников также могут разбиваться на несколько дней.

2.3.1 Смарт-турниры игроков

Основная цель смарт-турниров игроков -- это дать им возможность самостоятельно организовывать турниры с децентрализованными призовыми фондами.

Игрок-организатор турнира назначает цену за вход в токенах, а призовой фонд турнира -- это сумма собранных токенов от участников.

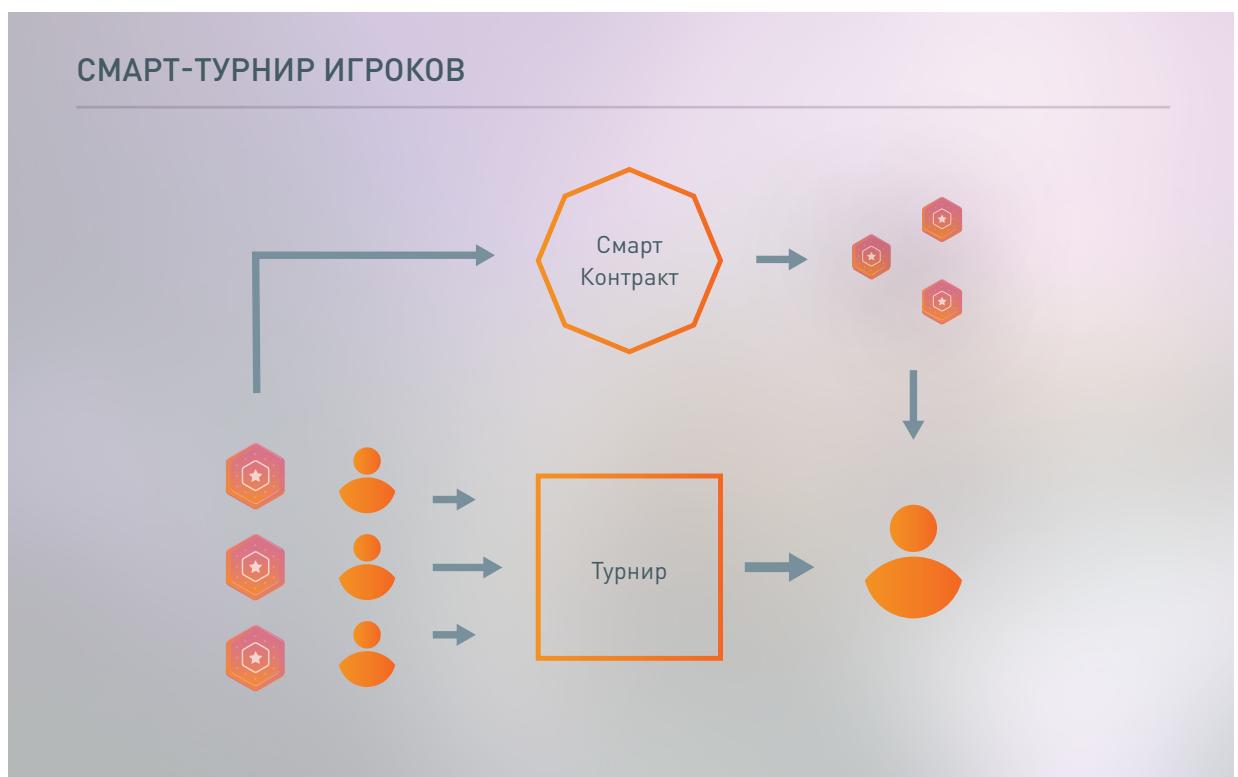


Рисунок 11. Принцип работы смарт-турнира игроков.

Для того, чтобы организовать смарт-турнир, игрок задаёт в настройках следующие параметры:

- Игру;
- Время старта и окончания турнира;
- Название турнира;
- Формат турнира;
- Карты, раунды и прочие игровые настройки;
- Вступительный взнос;
- Количество победителей (если победителей больше одного, то игрок также указывает, каким образом фонд будет распределаться между призовыми местами).

Когда турнир создан, Eloplay создаёт страницу турнира, которая также может быть использована как лендинг*. Турнир размещается на домашней странице и становится видимым для всех пользователей Eloplay.

Минимальная входная плата для старта турнира составляет 10 токенов Eloplay.

Представим, что такой турнир собрал 20 участников. В этом случае фонд турнира составляет 200 Токенов Eloplay, который будет распределен следующим образом:

- 90% – призовой фонд, который будет распределен между победителями;
- 8% – бонус организатору;
- 2% – идёт в Долгосрочный Бонусный Фонд Eloplay (описан ниже в документе).

Такой принцип позволяет любому игроку создать смарт-турнир и заработать токены Eloplay по его завершению.

Крупным призовым фондом для турниров принято считать фонды от \$5000. Чтобы собрать такую сумму достаточно собрать по \$4.88 с каждого игрока в турнире на 1024 участника. При этом игрок организатор получит на счёт 8% от этого фонда, то есть \$400. Важно отметить, что цены в долларах приведены здесь только для примера, и в реальных условиях расчёт будет производиться в токенах Eloplay.

Смарт-турнир - это единственная возможность для непрофессиональных игроков принять участие в соревновании с крупным призовым фондом.

Призовые фонды смарт-турниров легко масштабируются от \$5,000 до \$1,000,000 и выше.

* Например: <https://eloplay.com/tournaments/3772>

Чтобы поддержать популярность смарт-турниров и стимулировать участие в них, Eloplay предлагает специальную промо-программу:

- Когда турнир собирает 16 участников, Eloplay размещает промо-посты на своих страницах в социальных сетях;
- Когда турнир собирает 64 участника, Eloplay обеспечивает трансляцию турнира и освещение его на своем Твич-канале*.

Если смарт-турнир игрока не собирает 8 участников, первый взнос отправляется в Долгосрочный Бонусный Фонд Eloplay. Другие взносы возвращаются игрокам.

Комиссии в сети Ethereum

Работа со смарт-контрактами в сети Ethereum требует оплаты за “газ” майнерам, которые обрабатывают транзакции. Вновь созданный смарт-турнир обращается к смарт-контракту в сети Ethereum, и первая комиссия за “газ” оплачивается Eloplay. В дальнейшем комиссия включается в сумму платы за вход в турнир, и таким образом оплачивается новыми игроками. Следующее обращение к смарт-контракту происходит по завершении турнира. При распределении призового фонда 8% уходит организатору и 2% – в долгосрочный бонусный фонд. Эта комиссия также оплачивается Eloplay.

2.3.2 Спонсорские турниры

Основная идея спонсорских турниров заключается в том, чтобы предоставить возможность брендам, киберспортивным сообществам, организациям (школам, университетам, компаниям и т.д.) проводить собственные киберспортивные соревнования.

В отличие от турниров игроков, спонсорские турниры бесплатны для участников. Организатор также может задать определенные критерии участия (приватные турниры с доступом по уникальной ссылке, ограниченные по географии, турниры с предварительными квалификациями или другими условиями участия).

Призовой фонд формируется организатором. Это значит, что определенное количество токенов Eloplay отправляется в смарт-контракт и ожидает окончания турнира, по результатам которого происходит распределение призового фонда между победителями. Eloplay перечисляет 2% от этого фонда в Долгосрочный Бонусный Фонд.

Минимальный призовой фонд спонсорского турнира составляет 100 токенов Eloplay.

* Требования к количеству участников могут меняться по мере развития платформы.
Также будут внедряться новые методы продвижения смарт-турниров.

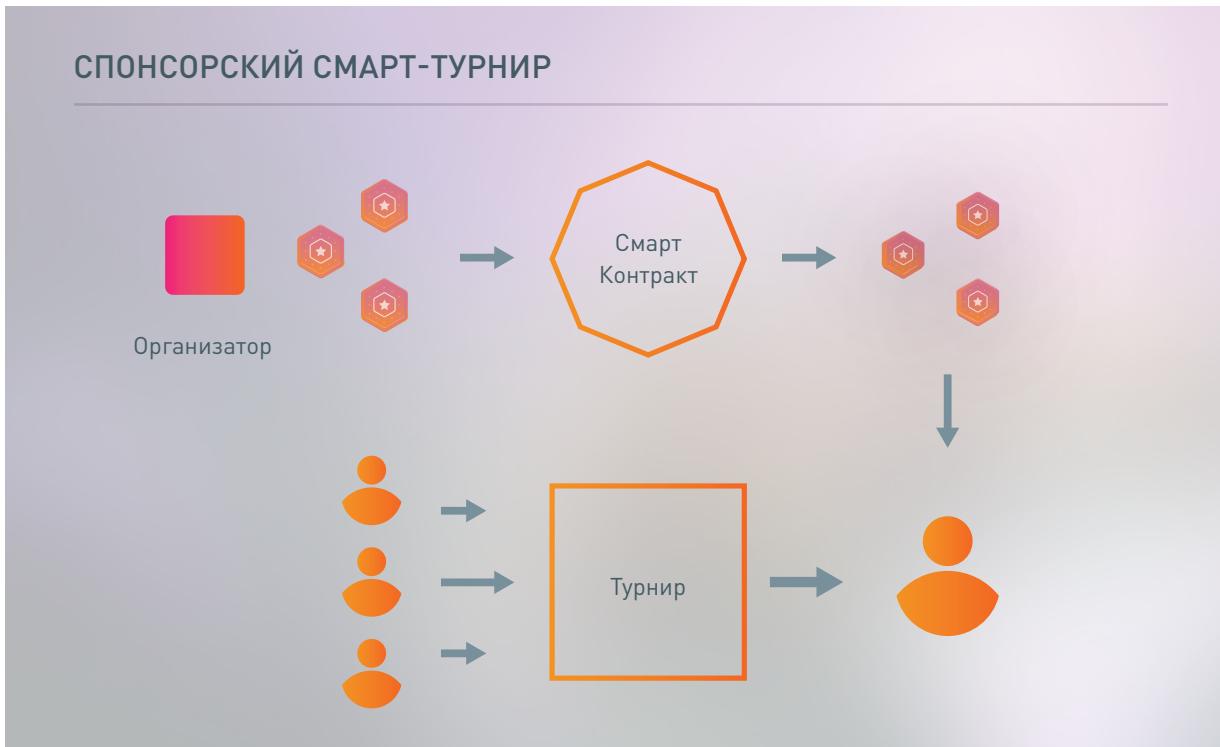


Рисунок 12. Принцип работы спонсорского смарт-турнира.

Когда турнир создан, Eloplay предоставляет организатору возможность разместить свой логотип и баннер на странице турнира. Турнир также появляется на домашней странице и отображается для всех пользователей.

Если спонсорский турнир не собирает 8 участников, призовой фонд возвращается организатору за исключением 2%, которые идут в Долгосрочный Бонусный Фонд Eloplay.

Комиссия сети Ethereum оплачивается организатором в момент создания и по окончанию турнира.

2.3.3 Смарт-турниры Eloplay

Так как Eloplay направляет определённое количество токенов в Долгосрочный Бонусный Фонд, платформа будет проводить собственные регулярные турниры с призовыми фондами в токенах.

Это позволит платформе привлекать новых игроков и даст игрокам возможность выигрывать токены в открытых соревнованиях.

Комиссия в сети Ethereum оплачивается Eloplay.

2.4 Комиссия Gas Fee в сети Ethereum

Проведем примерный расчет годовых затрат на комиссии в сети Ethereum за работу смарт-контрактов.

Цену одной транзакции в сети Ethereum можно рассчитать с помощью калькулятора ETH Gas Station[21]. Среднее значение газа для смарт-контракта Eloplay примем за 200,000*. При расчете получаем экстремальные значения минимальной (\$0.026) и максимальной (\$2.648) цены транзакции. Расчеты производятся на момент 25-го августа 2017. Курс эфира: \$332.72

The screenshot shows the ETH Gas Station calculator interface. On the left, under 'Transaction Inputs', the 'Gas Used*' field is set to 200000. Under 'Gas Price*', the 'Fastest (40 Gwei)' option is selected, while 'Average (4 Gwei)', 'Cheap (0.4 Gwei)', and 'Other' are unselected. A '(Gwei)' unit indicator is present. Below these fields are 'Reset' and 'Submit' buttons. On the right, under 'Predictions', the text 'Gas Used = 200000; Gas Price = 40 gwei' is displayed. A table titled 'Outcome' provides the following data:

Outcome	
Mean Time to Confirm (Blocks)	3.7
Mean Time to Confirm (Seconds)	81
Transaction fee (ETH)	0.008
Transaction fee (Fiat)	\$2.648

Рисунок 13. Расчёт оплаты Gas Fee в смарт-контракте

За первый год работы Eloplay суммарно провел 3500 турниров по Counter Strike: Global Offensive и League of Legends. При текущих темпах развития проекта планируется, что приблизительно будет проходить по 2000-2500 турниров в год по каждой дисциплине. При успешном проведении токенсейла это число может вырасти в два раза за счет увеличения затрат на маркетинг и взрывного роста пользовательской базы. Поэтому мы будем брать 5000 турниров в год по каждой дисциплине. Это 20,000 турниров в год при 4-х дисциплинах, с прицелом на увеличение до 40,000 турниров в год по 8-ми дисциплинам.

* Отметим, что данное значение взято для примера и является расчётным. В будущем оно может измениться в связи со сменой логики работы смарт-контракта, либо его оптимизацией

Предполагаемая цена транзакций в сети Ethereum для обслуживания заданного количества турниров составит:

Количество игр	Количество турниров в год	Среднее количество транзакций в смарт контракте	Цена транзакции в сети Ethereum	Комиссия в сети Ethereum в год	Среднее значение комиссии в год
4	20 000	4	\$ 0.026	\$ 2 080	\$ 106 960
4	20 000	4	\$ 2.648	\$ 211 840	
8	40 000	4	\$ 0.026	\$ 4 160	\$ 213 920
8	40 000	4	\$ 2.648	\$ 423 680	

Таблица 3. Прогноз Gas Fee в сети Ethereum

2.5 Долгосрочный Бонусный Фонд

Команда Eloplay представляет Долгосрочный Бонусный Фонд. Он формируется из 2% токенов, полученных от токенсейла, 2% комиссий от смарт-турниров, а также токенов, полученных за размещение рекламы.

Бонусный фонд будет использоваться для смарт-турниров Eloplay и для системы распределения токенов по скиллам.

Система распределения токенов по скиллам создана для стимулирования активности и награждения лучших игроков. Для новых игроков будет создан список игровых достижений. Игроки, которые достигли поставленных целей (например, провели заданное количество часов на Eloplay или одержали определённое число побед подряд) будут награждены токенами Eloplay.

2.6 Раздел Стимов Eloplay

Текущие турниры на Eloplay транслируются на официальном Твич-канале[22]. На Eloplay есть своя команда стримеров, также платформа сотрудничает со стриминговыми студиями. Следующим шагом будет создание своейcommentatorской студии и привлечение профессиональных commentators и аналитиков для того, чтобы повысить качество трансляций и детально разбирать освещаемые соревнования.

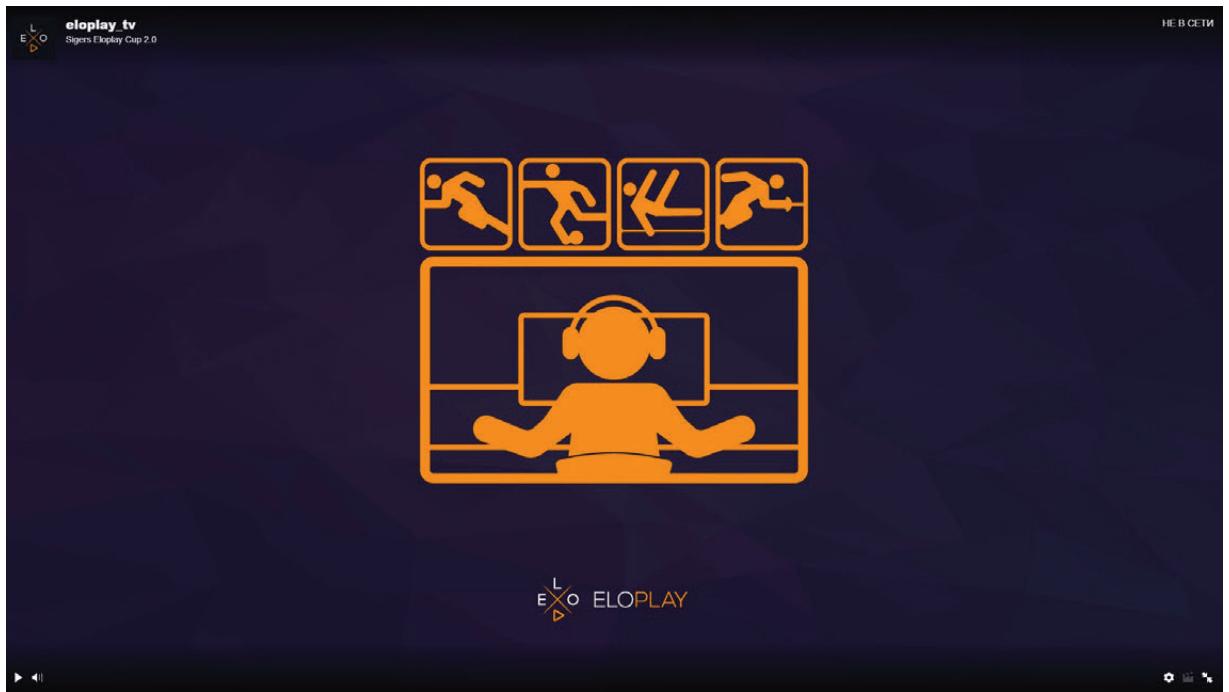


Рисунок 14. Eloplay Twitch

В дальнейшем будет создан раздел с каталогом всех стримов Eloplay, где также будут транслироваться стримы крупных мировых киберспортивных турниров. Именно в этом разделе будет основной канал монетизации через рекламу.

На данный момент платформа поддерживает игры с самым большим количеством просмотров на стриминговой платформе Twitch[23].

ИГРЫ С НАИБОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ЧАСОВ ПРОСМОТРА НА TWITCH

ИЮЛЬ 2017

	Число видео	Часов киберспорта	Доля киберспорта
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE*	67,7 М	51.4 М	76%
LEAGUE OF LEGENDS*	84.5 М	26.9 М	32%
HEARTHSTONE*	27.0 М	5.5 М	21%
DOTA 2*	24.3 М	5.2 М	21%
OVERWATCH	19.5 М	2.6 М	13%
STARCRAFT II	4.2 М	2.4 М	58%
HEROES OF THE STORM	6.0 М	1.7 М	28%
STREET FIGHTER V	3.2 М	1.6 М	51%
SUPER SMASH BROS. MELEE	1.7 М	1.3 М	72%
CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE	1.6 М	0.8 М	49%

* Игры представленные на Eloplay

Рисунок 15. Игры с наибольшим количеством часов просмотра на Twitch

2.7 Рекламный Модуль Eloplay

На сайте Eloplay есть ряд страниц, предназначенных для удержания и привлечения пользователей, такие как лендинги турниров, раздел стримов, магазин и т.д. На этих страницах будут выделены небольшие места под баннеры, где рекламодатели смогут размещать свои предложения.

Также будет создан рекламный модуль, которым рекламодатели смогут воспользоваться для размещения своих баннеров. Оплата за размещение рекламы будет производиться в токенах Eloplay.

Полученные за размещение рекламы токены будут перечисляться в Долгосрочный Бонусный Фонд.

Продажа Токенов Eloplay

3.1 План продажи токенов

Продажа токенов Eloplay (ELT) будет проходить на сайте <https://ico.eloplay.com>.

Дата начала: 16 октября 2017 (12:00 PM London Time, UTC+0)

Дата завершения: 15 ноября 2017 (12:00 PM London Time, UTC+0)

Минимальная цель продажи токенов: \$3,000,000

Максимальная цель продажи токенов: \$12,000,000

Принимаемые валюты: ETH, BTC

Курс токена:

1 ETH = 10,000 ELT

Количество токенов на одного человека: неограничено

Максимальный объем одной транзакции: неограничен

Минимальный объем транзакции: 0.1 ETH

Выпуск токена происходит в момент, когда определенное количество ETH попадает в смарт-контракт токенсейла. Это значит, что покупатели получат токены непосредственно после покупки. В момент предоставления токенов для покупателя также будет выпущено дополнительное количество токенов, которое соответствует схеме распределения токенов (см. Таблицу 1).

Количество предлагаемых токенов ограничено максимальной целью продажи токенов: \$12,000,000. По достижении цели смарт-контракт автоматически прекращает эмиссию. В случае, если максимальное значение не будет достигнуто, смарт-контракт прекратит эмиссию новых токенов 6 ноября 2017 года.

В момент старта токенсейла осуществляется расчет суммы в ETH, необходимой для сбора заданной суммы в долларах. Это значение будет зафиксировано в смарт-контракте.

На сайте в реальном времени будут показываться объемы проданных токенов ELT, собранных ETH в долларовом эквиваленте.

Токенсейл будет проходить в 5 этапов:

- Первый час – 20% бонусных токенов;
- Первый день – 15% бонусных токенов;
- Первая неделя – 10% бонусных токенов;
- Вторая неделя – 5% бонусных токенов;
- После второй недели начисление бонусов будет прекращено.

3.2 Распределение средств

Собранные средства будут распределены следующим образом:

Административные расходы (офисы, зарплаты, оборудование)	15%
Техническое обеспечение (сервера, программное обеспечение и т.д.)	10%
Маркетинг и реклама	40%
Призовые фонды Eloplay	25%
Лицензии и юридическое сопровождение	10%

Таблица 4. Распределение средств

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СРЕДСТВ

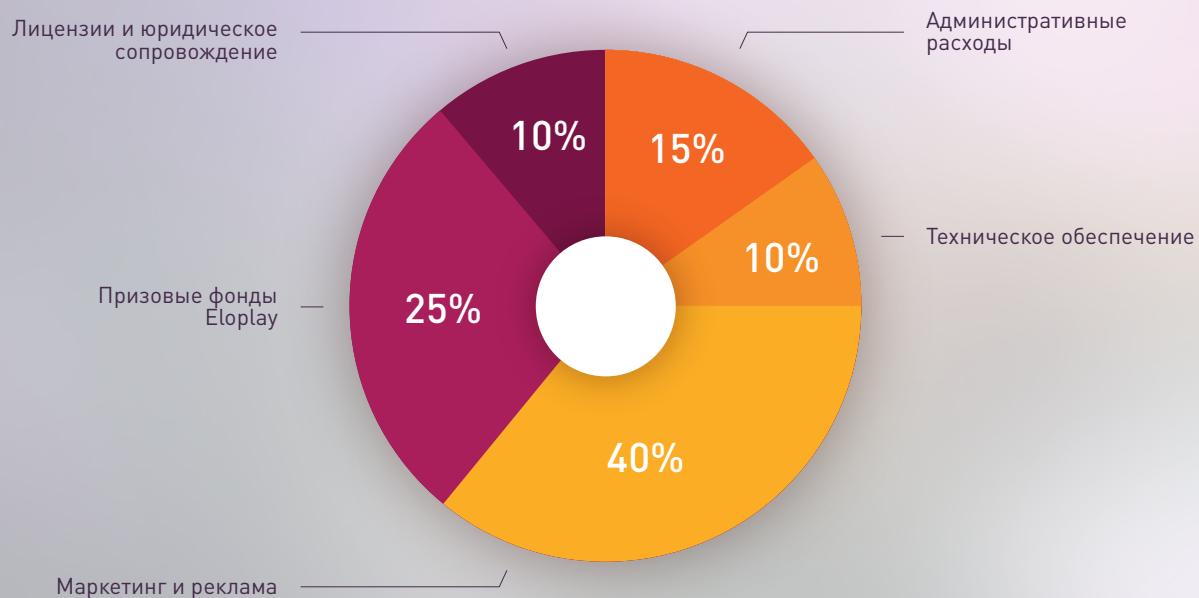


Рисунок 16. Распределение средств

Заключение

Главной целью смарт-турниров является предоставление игрокам возможности организовывать подобные мероприятия самостоятельно. Эти турниры обеспечат высокую вовлеченность игроков на проект и погрузят их в киберспортивные соревнования. Каждый может стать организатором или участником турнира, а главное - получит возможность сразиться за крупный призовой фонд.

Для игроков, которые стремятся стать киберспортсменами, важны не только призы, но и известность. Eloplay будет предоставлять возможность игрокам и командам заявить о себе посредством организации высококачественных трансляций соревнований, что также является дополнительным стимулом к созданию собственных смарт-турниров. С ростом призовых фондов будет пропорционально расти и аудитория, на которую будут проводиться трансляции. Такой принцип будет формировать взаимовыгодное развитие экосистемы.

На рынке киберспорта роль основного источника прибыли отведена брендам, которые желают вкладывать средства в рекламу и проведение турниров Eloplay позволяет им как реализовывать свои рекламные стратегии, так и организовывать любые состязания в киберспорте.

Проведение качественных стримов из студий с аналитиками, а также проведение лан (оффлайн) турниров на стадионах даст возможность игрокам-любителям сделать шаг навстречу киберспорту.

Выход проекта на глобальный рынок, освоение новых игр и платформ, привлечение игроков через рекламу в трансляциях крупных мировых киберспортивных турниров обеспечит резкий скачок пользовательской базы Eloplay.

Главная цель команды Eloplay – обеспечить эффективное взаимодействие игроков и брендов в рамках создаваемой экосистемы. Основной принцип команды - прямое общение со своими пользователями, которое позволяет оперативно реализовывать механизмы, необходимые сообществу.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

¹ Michael G Wagner. (2006) On the scientific relevance of eSports. https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports

² Олимпийский совет Азии. (2017). OCA, Alisports announce e-sports partnership for Hangzhou 2022. <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ==>

³ Bryan Armen Graham. The Guardian. (2017) eSports to be a medal event at 2022 Asian Games. <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>

⁴ Bryan Armen Graham. The Guardian. (2017) eSports could be medal event at 2024 Olympics, Paris bid team says. <https://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee>

⁵ Josh Chapman. Toptal. (2017) Esports: A guide to competitive video gaming. <https://www.toptal.com/finance/market-research-analysts/esports>

⁶ Newzoo.com. (2017) Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles. <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>

⁷ Newzoo.com. (2017). Global Esports Market Report. http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2017_Global_Esports_Market_Report.pdf?hsCtaTracking=5a96aa39-a810-47a6-834b-559c317775c3%7C6a2d5758-bab2-4d87-9fbe-f82dc9ba638a

⁸ Ирина Парфентьева. РБК. (2017). Большая игра: как киберспорт спасет мировую индустрию развлечений и СМИ. http://www.rbc.ru/technology_and_media/16/08/2017/5993d9f39a794753359a5f0d

⁹ Jeff Grub. Venturebeat. (2017). Blizzard: Overwatch passes 30 million players on PC and consoles. https://venturebeat.com/2017/04/28/blizzard-overwatch-passes-30-million-players-on-pc-and-consoles/?bt_ee=9J/n2Gbd04BQrkqgFmt1MVrgAEEe9MfeAz1WDeyi4qum3Xar1tc4KlcTIJ3me4te&bt_ts=1499900341523

¹⁰ Phil Savage. PCGamer. (2017). World of Tanks celebrates 60 million registered users with explosive CGI spectacle. <http://www.pcgamer.com/world-of-tanks-celebrates-60-million-registered-users-with-destructive-cgi-spectacle/>

¹¹ Jordan Sirani. IGN. (2017). Rocket league hits 30 million registered players. <http://www.ign.com/articles/2017/04/18/rocket-league-hits-30-million-registered-players>

¹² Taylor Soper. Geekwire. (2017). Xbox Live monthly active users reach record 55M, up 15% from last year. <https://www.geekwire.com/2017/xbox-live-monthly-active-user-count-reaches-record-55m-15-last-year/>

¹³ Jason Dunning. Playstationlifestyle. (2017). Sony: There's 26 million PlayStation Plus subscribers & 70 million monthly active PSN users. <http://www.playstationlifestyle.net/2017/05/23/sony-theres-26-million-playstation-plus-subscribers-70-million-active-psn-users/>

¹⁴ Statista. (2017). Number of League of Legends monthly active users (MAU) from 2011 to 2016 (in millions). <https://www.statista.com/statistics/317099/number-lol-registered-users-worldwide/>

¹⁵ Statista. (2017) Number of Hearthstone: Heroes of Warcraft players worldwide as of March 2017 (in millions). <https://www.statista.com/statistics/323239/number-gamers-hearthstone-heroes-warcraft-worldwide/>

¹⁶ Steamcharts. (2017). Dota2 <http://steamcharts.com/app/570>

¹⁷ Steamcharts. (2017). Counter-Strike: Global Offensive <http://steamcharts.com/app/730>

¹⁸ The Ethereum Wiki. (2017). https://theethereum.wiki/w/index.php/ERC20_Token_Standard

¹⁹ Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Single-elimination_tournament

²⁰ Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Double-elimination_tournament

²¹ EHT Gas Station. <http://ethgasstation.info/calculator.php>

²² Eloplay Twitch. https://www.twitch.tv/eloplay_tv

²³ Newzoo. (2017) Most watched games on Twitch. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch/>

