



Dmarket

Делаем Виртуальные Вещи Реальными

v 1.10

25 Октября, 2017

Владимир Панченко

Александр «ZeroGravity»
Кохановский

Предисловие

DMarket – это глобальный маркетплейс, который превращает каждый виртуальный предмет в настоящий товар. Из данного документа вы узнаете, как мы объединяем технологии блокчейн и семилетний опыт работы в игровой индустрии, чтобы открыть этот многомиллиардный маркетплейс для мировой экономики. Теперь все то время, которое люди тратят, играя в видеоигры на мобильных, ПК, приставках или других платформах, будет приносить им прибыль.

DMarket – это новая экосистема, где геймеры, разработчики и предприниматели могут эффективно и безопасно оценивать виртуальные предметы и торговать ими. Таким образом, DMarket создает новую экономику, что примыкает к существующим рынкам капитала.

Предварительный доступ к этому документу был предоставлен ряду лиц из игровой индустрии и блокчейн-сообщества. Авторы признательны за комментарии и критику. Благодаря им дизайн DMarket и этот документ представлены в том виде, в котором вы их видите сейчас. Ответственность за любые оставшиеся недостатки несут авторы.

Содержание

Введение

Рынок и индустрия

- Видеоигры и виртуальная реальность
- Электронная коммерция и анализ игрового рынка
- Рынок криптовалюты

Информация о продукте

- Определение проблемы
- Решение
- Для геймеров
 - Уникальная подпись вещей и история
 - Влияние на развитие маркетплейса
- Для издателей и разработчиков
 - Увеличение прибыли
 - Bounty-программа для разработчиков игр и издателей
- Перспектива использования
 - Возможности DMarket для бизнеса
 - Моддеры, дизайнеры и создатели контента

Технологии

- Система DMarket
 - Дополнительные модули
 - Интеграция API DMarket
- DMarket Coin
 - DMarket Token (как внутриигровой предмет)
 - Монетизация продукта и экономика DMarket Coin

Итог

Перспективы развития DMarket

Наша команда

Команда консультантов

Источники

Введение

В реальной жизни, будучи адвокатом, криптотрейдером, разработчиком игр или майнером, вы расходуете время, опыт и даже удачу для достижения своих целей. В результате вы всегда получаете новые знания и/или реальные предметы. Поскольку эти предметы принадлежат вам, именно вы вправе их продать, подарить или просто выбросить.

Каждый день 2,3 млрд людей играют в игры на разных платформах и устройствах. Они формируют игровую индустрию, которая в 2016 году достигла \$100 млрд и продолжает расти. Только 4 000 профессиональных геймеров получают прибыль от времени и навыков, которые они тратят на игры, включая торговлю накопленными игровыми предметами. Всего несколько игр, в которые играют 6% всех геймеров, получили прибыль в \$4 млрд, торгуя внутриигровыми предметами. Оставшийся процент геймеров находится вне данного рынка.

Существующие технологии не могут соединить многие игровые вселенные и платформы воедино. В итоге геймеры не имеют возможности извлечь пользу от своих внутриигровых предметов, не говоря уже о затраченном времени и усилиях. Рост игровой аудитории, развитие рынков виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR) только усугубили эту ситуацию.

Наша команда точно знает, чего хотят геймеры. **12 месяцев назад мы начали торговать виртуальными предметами всего из нескольких игр. С тех пор мы уже продали 12 млн виртуальных товаров.** Мы знаем, что нужно рынку, и уже разработали уникальную платформу, которая позволит удовлетворить эту потребность.

В настоящее время мы занимаемся разработкой маркетплейса, основанного на блокчейне и умных контрактах, который позволит оценивать, продавать и обменивать любой виртуальный предмет из любой игры и на любой платформе. DMarket token будет единственной валютой на DMarket платформе. Он предоставит различные опции, позволяющие влиять на каждую сделку, обмен, комиссию и умный контракт.

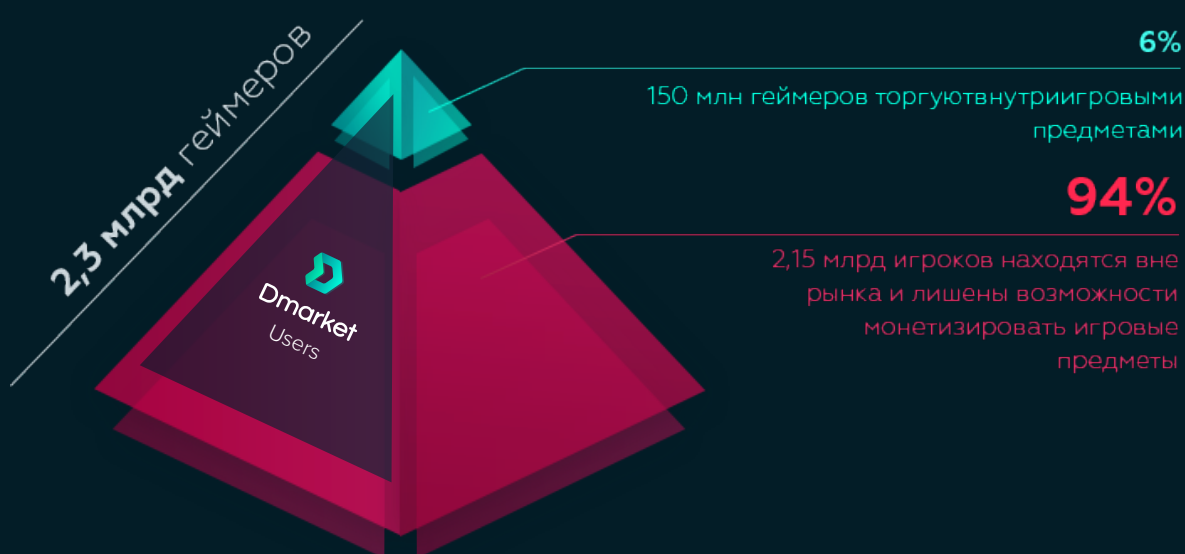
После прочтения данного документа вы будете иметь представление о том, как мы создаем новую онлайн-экономику с токеном DMarket.

2,3 млрд геймеров, наконец, смогут выйти на глобальный рынок виртуальных предметов. Используя наш API, каждый разработчик легко сможет подключить свою игру к DMarket и получать выгоду от увеличения стоимости, дохода и времени, проводимого за их играми.

Рынок и индустрия

Видеоигры и виртуальная реальность

Ожидается, что около 2,3 млрд геймеров по всему миру принесут доход в размере \$109 млрд в 2017 году¹. Указанные цифры демонстрируют рост на \$7,8 млрд (7,8%) в сравнении с 2016 годом. Доходы от цифровых игр составят около \$95 млрд (87%) от мирового рынка.



Самый прибыльный сегмент – мобильный, с цифрой в \$46 млрд (19%) и занимающий 42% всего рынка.

Согласно отчету VR/AR (виртуальной реальности/дополненной реальности)², представленному Digi-Capital за III квартал 2017 года, ожидается, что к 2021 году доход от игрового рынка виртуальной и дополненной реальности (VR и AR) достигнет \$122 млрд. Также Digi-capital заявляют, что размер игрового рынка достигнет \$200 млрд за следующие пять лет. Многие компании, такие как Microsoft Corp., Nintendo Co. Ltd и Sony Corp., запускают свою собственную VR-совместимую консоль. Такая конкуренция ускоряет развитие отрасли.

¹ <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-withmobile-taking-42/>

² <https://www.digi-capital.com/news/2017/01/after-mixed-year-mobile-ar-to-drive-108-billion-vr-ar-market-by-2021/#.WjPz0FT1V-U>

Электронная коммерция и анализ игрового рынка

В этом разделе мы рассмотрим крупнейших игроков на глобальном рынке внутриигровых предметов.

Платформа Steam была выпущена 12 сентября 2003 года. За последние 4 года она завоевала огромную популярность среди игрового сообщества, принесла прибыль \$3,5 млрд в 2016 году³. Эта платформа первой дала возможность торговать внутриигровыми предметами. Однако вся полученная прибыль удерживается внутри платформы, возможности обналичить деньги нет. Более того, возможность торговать игровыми предметами ограничена и представлена всего в нескольких играх (CS:GO, Dota2, TF2, PUBG, H1Z1).

Преимущества Steam:

- крупнейший рынок для продажи видеоигр и модов;
- в 2016 году его прибыль составила \$3,5 млрд. Темп продаж увеличился, и каталог игр стал стремительно расширяться. На сегодняшний день активировано почти 370 млн платных игр;
- Steam также предлагает множество дополнительных сервисов для игроков, моддеров и разработчиков игр: торговля предметами, бета/ альфа релизы, предварительная продажа игр, реестр предметов, обработка платежей и проверка кредитных карт.

Недостатки Steam:

- технологии и серверы Steam централизованы и имеют полный контроль над доступностью каждого отдельного товара или элемента в своем каталоге. Это приводит к мошенничеству в сфере безопасности (учетной записи);
- большинство игр в Steam не поддерживают внутриигровую торговлю. Только три игры оказывают значительное влияние на общий оборот внутриигровых предметов (CS:GO, Dota2, TF2);
- пользователи Steam не имеют реального влияния на развитие платформы;
- Steam не позволяет своим пользователям обналичивать виртуальную валюту платформы;
- Steam взимает высокую комиссию за торговлю игровыми предметами (до 12%);

³ <https://www.statista.com/statistics/547025/steam-game-sales-revenue/>

- Steam не поддерживает мультиплатформенную торговлю и торговлю на разных игровых движках.

Далее приведены цифры, что показывают среднесуточное количество пользователей Steam и общее количество игр, подключенных к Steam:

- ежедневное количество активных пользователей⁴: 12 853 536 (по состоянию на 15.07.2017);
- количество игр⁵: + - 14 398 (по состоянию на 15.07.2017).

Opskins – это площадка для торговли внутриигровыми предметами, которая была запущена в декабре 2014 года. Сервис применяет API (программный интерфейс приложения) Steam, позволяющий торговать внутриигровыми предметами. На данный момент Opskins является крупнейшей в мире платформой для торговли скинами с 10 млн уникальных пользователей в месяц.

Преимущества Opskins:

- оборот за I и II кварталы 2017 года составил около \$250 млн;
- одно из самых крупных сообществ по продаже скинов (более 10 млн пользователей каждый месяц⁶);
- обналичивание реальных денег.

Недостатки Opskins:

- не имеет официальной поддержки Steam (большое количество случаев мошенничества с аккаунтами);
- высокая комиссия за транзакции и вывод средств (до 10%);
- поддерживает всего несколько игр Steam;
- в большой степени зависит от Steam из-за использования API- интерфейса этого сервиса.

Рынок криптовалюты

Впервые криптовалюты получили рыночную капитализацию, превышающую \$100 млрд⁷. Биткойн (BTC) принадлежит наибольшая доля, немного более \$46,6 млрд (47,9% всех криптовалют⁸). Но недавнее распространение

4 <http://store.steampowered.com/stats/>

5 <https://steampspy.com/year/>

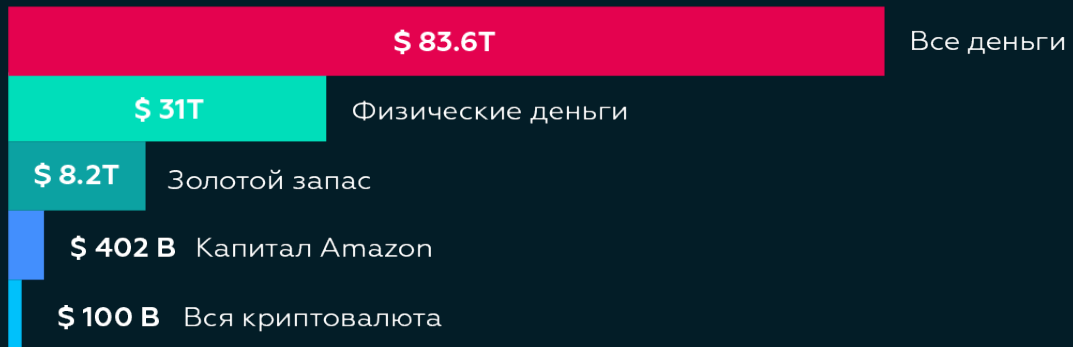
6 <https://www.similarweb.com/website/opskins.com#overview>

7 <http://www.marketwatch.com/story/with-bitcoin-surge-cryptocurrencies-top-100-billion-in-marketcapitalization-2017-06-06>

8 <https://howmuch.net/articles/worlds-money-in-perspective>

других монет, таких как Эфириум (ETH), способствовало достижению максимальной рыночной капитализации.

Взгляд на мировой денежный запас



Биткойн достиг высочайшего уровня (ATH), как в цене, так и в рыночной капитализации.

Информация о продукте

Определение проблемы

Каждая проведенная в игре минута приносит геймерам виртуальные предметы. Это могут быть новые доспехи, фантастический автомобиль или просто гора кристаллов. К сожалению, не существует простого способа торговать этим виртуальным имуществом среди миллиардов геймеров по всему миру.

Игровые вселенные не связаны между собой. Нет безопасного и простого способа торговать между ними, как и надежного способа санкционировать такую торговлю. Ранее было технологически невозможно построить мост между десятками игровых движков, независимыми и мировыми разработчиками игр, мобильными и консольными мирами.

За последние 5 лет мы продали 15 млн игр. Более 70% из них были разработаны 2 года назад и больше. На сегодняшний день существуют тысячи игр, в которых люди могли бы торговать и обмениваться цифровыми предметами. Но это невозможно, так как разработчики не способны предоставить маркетплейсы для каждой игры.

Миллиарды геймеров владеют редкими, необычными или памятными предметами. Все они пользуются большим спросом, но возможность торговать ими технологически ограничена.

Решение

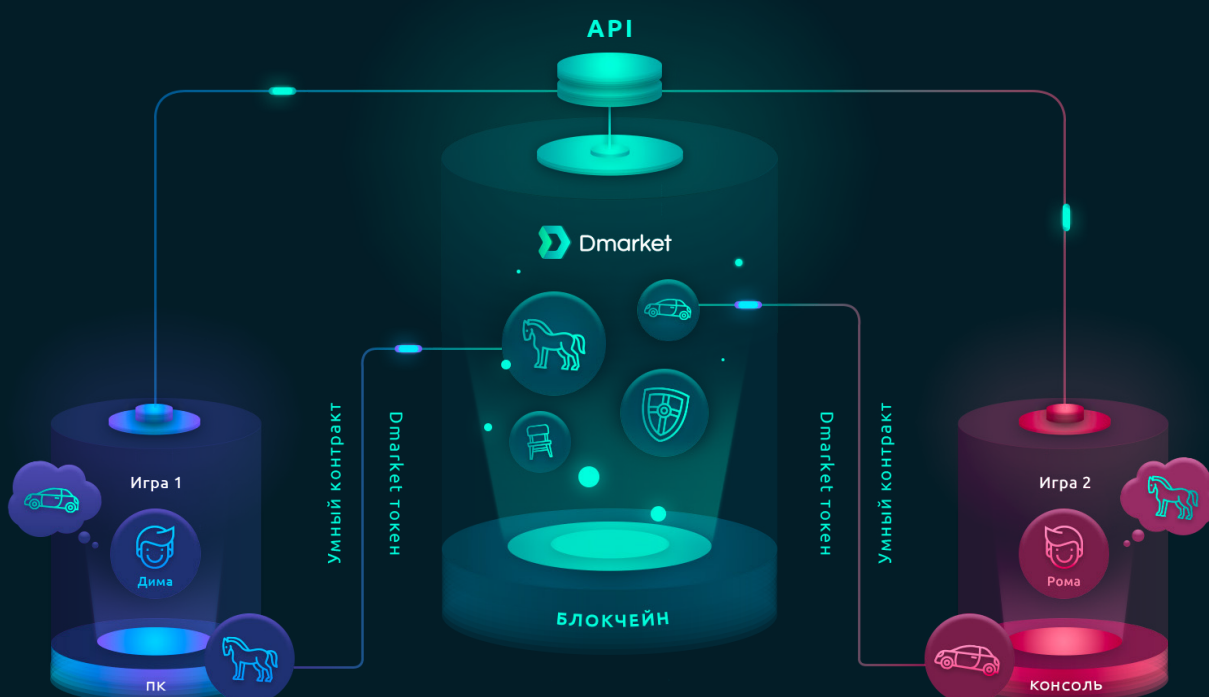
Такая брешь в рынке и наш многолетний опыт послужили вдохновением для создания DMarket – первого децентрализованного глобального маркетплейса для торговли виртуальными предметами. Чтобы заполнить этот пробел, мы предлагаем масштабируемое межплатформенное решение, которое позволит геймерам торговать всевозможными виртуальными предметами из любых игр.

По сути, мы создаем новый экономический сегмент. Любое сотрудничество

между геймерами и разработчиками игр на нашей платформе будет регулироваться рыночным спросом. Таким образом, геймеры будут заинтересованы в сборе редких предметов, а разработчики игр – в создании и поддержке уникального, актуального и продаваемого игрового контента.

Пользователи (как игроки, так и разработчики) смогут использовать собственные достижения и затраченное время. DMarket также станет местом, где будет легко заявить о себе другим геймерам. Также будет добавлено абсолютно новое измерение для игровых виртуальных ресурсов – понятие «виртуальный капитал».

КАК РАБОТАЕТ DMARKET



Для геймеров

Мы хотим предоставить каждому геймеру в мире (пользователю DMarket) возможность оценить свое время, навыки и удачу. Геймеры смогут легко совершать покупку/продажу в один клик, оценивать и обменивать игровые предметы, скины, а также другие дополнения к игре. Для того, чтобы это

стало возможным, каждому пользователю DMarket на постоянной основе будет предоставлен аккаунт. Он будет хранить и защищать все данные в нашей децентрализованной базе и взаимодействовать с пользователями при помощи смарт контрактов.

Ценность для игроков:

- торговля внутриигровыми вещами;
- возможность создавать контент для игр и участвовать в его обороте на DMarket;
- гарантия безопасности при любых транзакций в рамках DMarket;
- возможность заполучить уникальную, коллекционную игровую вещь;
- возможность перейти из одной игры в другую, без потери обретенного арсенала игровых предметов.

Уникальная подпись вещей и история

Технология блокчейн и уникальная идентификация делает любой предмет на DMarket эксклюзивным со своей историей, что может придать ему дополнительную ценность, вплоть до коллекционной. Так, например, на ценность и стоимость предметов со временем могут существенно влиять на достижения прежних владельцев.

Представим, коллекцию уникальных предметов, которые были в арсенале киберспортсменов-финалистов чемпионатов мира с 2010 по 2017 год на момент их победы. Эти предметы уже невозможно получить или приобрести у разработчика игры, но на DMarket их можно купить у пользователей, которые добыли их ранее. Так, одни игроки могут собирать предметы с финалов серии чемпионатов, другие – все виды брони, которые использует любимый киберспортсмен.

Влияние на развитие маркетплейса

Покупательская способность дает пользователям возможность влиять на развитие платформы, игровых предметов и модов.

Обмен кроссплатформенными и межигровыми предметами откроет новые

возможности для гейминга, одновременно воздействуя на виртуальный игровой капитал каждого пользователя.

Для издателей и разработчиков

Предварительный доступ к данному документу был предоставлен ряду разработчиков из игровой индустрии. Большинство из них проявило немалый интерес к интеграции DMarket API в свои игры. Более того, они помогли нам составить тематические исследования и методы монетизации для разных платформ (ПК, консолей, мобильных устройств, VR) и расширить наши знания в области игровой экономики.

Мы предлагаем уникальное решение для разработчиков игр. DMarket API – это готовое к использованию решение для придания ценности любым виртуальным предметам (будь то меч, броня или драгоценные камни), а также для их монетизации. Наши библиотеки будут охватывать большинство популярных движков, таких как Unreal Engine, CryEngine и Unity3D. Это позволит DMarket интегрироваться в большинство игр на рынке. Затем мы добавим поддержку кастомных движков. Кроме этого, мы работаем в направлении интеграции в мобильные игры (iOS и Android).

Мы составили Roadmap для видеоигр, основанных на различных бизнес-моделях (pay-to-play, free-to-play и pay-to-win), с разным количеством игроков (однопользовательские и многопользовательские) и для всех платформ (ПК, консоли, мобильные устройства). Изучив все типы монетизации, мы нашли беспроеигрышное решение для каждого из них.

Ценность для разработчиков:

- усиление маркетинга и прирост аудитории игр. Ивенты, промо и реклама расширят аудиторию игр представленных на DMarket;
- увеличение дохода. Издатели будут получать большую часть комиссии от каждой сделки с участием своей интеллектуальной собственности – игровых предметов;
- увеличение Lifetime Value. Увеличение жизненного цикла игры за счет ожидаемого роста интереса геймеров к внутриигровым предметам в этих играх; геймеры будут не только проводить время за любимой игрой,

но и получать доход от своего увлечения;

- DMarket предоставляет возможность геймерам и поклонникам игр по-пробовать себя в качестве разработчиков контента и создавать уникальные предметы для игр, представленных на платформе. Лучшие игровые предметы после утверждение издателем, будут интегрированы в игру. Это не только разнообразит игровые миры новыми уникальными предметами, но и принесет дополнительный доход как игрокам, так и разработчикам игр. Смарт-контракты и технология блокчейн гарантируют прозрачность всех транзакций и автоматическое распределение прибыли между всеми участниками сделки в соответствии с оговоренными условиями;

Увеличение прибыли

DMarket предоставит разработчикам и лицам, ответственным за разработку, платформу, на которой игры смогут существовать в течение многих лет. В сочетании с сильной внутриигровой экономической системой и интересными новыми функциями, увеличение постоянного дохода станет доступным даже для одиночных игр, которые не поддерживают мультиплеер и не являются частью франшизы.

Создатели виртуальных предметов, представленных на DMarket, будут получать большую часть от комиссионных сборов (до 80% от комиссии с каждой транзакции на DMarket). Это решение нацелено на появление новых способов монетизации и увеличение совокупной прибыли.

Развитие технологии блокчейн и умных контрактов позволило нам максимально исключить любые виды мошенничества, будь то взлом базы данных или аккаунта. Это стало ключевым фактором, подтолкнувшим нас к созданию DMarket. Кроме того, расширение рынка объединит постоянно растущее число пользователей и откроет целый новый мир маркетинга.

Bounty-программа для разработчиков игр и издателей

Мы предлагаем специальную программу для разработчиков и издателей.

Перспектива использования

Благодаря торговле различными внутриигровыми предметами (труднодоступными, редкими или коллекционными) консольные и компьютерные однопользовательские и многопользовательские игры смогут генерировать прибыль разработчикам. А скины для игровых предметов помогут пользователю выделиться среди других, не влияя на существующий баланс игры.

Мобильные pay-to-win и pay-to-play игры могут извлечь реальную выгоду из оборота скинов. Появится возможность создания параметра “долговечности” для каждого предмета, официально проданного в игре, а также открытия рынка для продажи уже использованных предметов. Это увеличит оборот новых виртуальных вещей и доход от продажи каждого поддержанного товара, не урезая основные продажи.

Еще один источник дохода – памятные, заработанные на чемпионатах, созданные в сотрудничестве с дизайнерами или ранее принадлежащие известным игрокам предметы. История каждого предмета и информация о его владельце будет сохранена в блокчейне. Это вызовет дополнительный спрос на такие предметы у пользователей, собирающих редкие предметы, или у поклонников известного игрока.

Мы предоставим подробные тематические исследования для каждой платформы вместе с техническими данными в отдельном документе.

Возможности DMarket для бизнеса

Разработанный DMarket API открывает для предпринимателей целый ряд возможностей. Игровые активы, представленные на DMarket, могут быть интегрированы в популярные интернет-магазины, использоваться, как оплата товаров или услуг.

Мы верим, что виртуальные предметы выйдут за пределы игровых миров и станут неотъемлемой частью реальной жизни. Это то, к чему стремится DMarket.

Моддеры, дизайнеры и создатели контента

Рынок моддеров откроет любую игру разработчикам, дизайнерам, моддерам и создателям контента. Хорошо сбалансированный процент и исполь-

зование умных контрактов обеспечат экосистеме возможность выигрывать предпродажные и бета-альфа-циклы производства, увеличив сообщество, создавая базу пользователей и даже индивидуальную экономическую сеть.

Сеть DMarket поможет геймерам оценить свой виртуальный капитал, а разработчикам видеоигр – увеличить свои доходы.

Технологии

Мы разрабатываем DMarket как систему с очень высокой нагрузкой. Рыночный потенциал состоит из миллиардов пользователей, каждый из которых имеет тысячи виртуальных предметов. Перейдя отметку в 10 млн пользователей, вторая фаза разработки продукта будет сосредоточена на нашем собственном блокчейн-решении.

Текущая версия блокчейн сети DMarket, реализованная с использованием Rust и C++, обладает следующими характеристиками:

- Быстродействие. Способна обрабатывать до 3000 транзакций в секунду, что позволяет платформе обеспечить надлежащую скорость обработки транзакций;
- Эластичность. Обеспечивает бесперебойную работу (даже если до 1/3 узлов в сети блокчейн будут отключены или скомпрометированы).
- Повышенная безопасность. Благодаря тому, что наша система написана на Rust – быстрому системному языку программирования без ошибок сегментации (segfault) и с гарантиями потокобезопасности, блокчейн гарантирует повышенную защищенность всех процессов, происходящих на платформе.

Наша команда разработки использует блокчейн фреймворк Egonim. На данном этапе этот фреймворк является оптимальным решением для реализации потенциала DMarket и позволяет в короткие сроки создать эффективно работающий блокчейн-продукт со всеми необходимыми характеристиками, перечисленными выше.

Система DMarket

Система DMarket разделена на две независимые части.

Первая – децентрализованная база данных блокчейн – полностью независимая распределенная система хранения информации обо всех транзакциях, которые осуществляются в игре и/или на торговой площадке.

Блокчейн DMarket использует технологию смарт контрактов, которая обе-

спечит прозрачность и надежность сделки для всех ее участников.

Функция смарт контрактов: управлять заданными условиями, цифровыми предметами и внутренней криптовалютой, выступая в роли независимого посредника. Оплата и передача цифровых предметов проходит через смарт контракт и на основании всех заложенных в смарт контрактах условиях.

Смарт контракты обеспечивают гораздо более высокий уровень безопасности, чем обычное договорное право. Кроме того, технология позволяет снизить различные транзакционные издержки.

Через смарт контракт DMarket реализует следующие функции:

- проверку наличия внутриигровых предметов (на основе HASH) и их доступное количество;
- проверку платежеспособности пользователей, желающих приобрести тот или иной предмет;
- другие параметры, которые будут заранее определены пользователем или внутри системы.

Смарт контракт активируется после успешного вызова функции покупки, и отвечает за осуществление взаиморасчетов. Смарт контракт проверяет платежеспособность пользователя, а также право обладания предметом и размер комиссии правообладателю.

Вторая часть общей системы DMarket:

Это независимая торговая платформа, которая способна обрабатывать сотни тысяч операций в секунду и взаимодействовать с блокчейном. Данный слой разрабатывается с использованием языков GoLang, PostgreSQL. Для того, чтобы обеспечить высокую производительность платформы, разработчики DMarket выбрали микросервисную архитектуру с использованием RestFull API. Кластеры, построенные на Kubernetes, гарантируют стабильную работу микросервисов.

Система DMarket также использует независимый сервис хранения мультимедийной информации. Данный сервис взаимодействует как с блокчейн, так и с торговой площадкой, являясь высокоскоростным хранилищем медиаресурсов. Благодаря архитектуре данного сервиса, даже его полное отключение никак не повлияет на целостность и сохранность данных в блокчейн.

Дополнительные модули

Команда DMarket ведет разработку огромного количества дополнительных модулей, которые будут реализованы на маркетплейсе. В частности, разработку модулей управления статистикой с использованием AI, которые в свою очередь будут использовать BigData модули анализа. Это даст возможность контролировать динамику роста объема данных в системе, получать подробные аналитические данные о цепях передачи виртуальных предметов, следить за спросом на те или иные виртуальные предметы в сети.

Архитектурно все модули построены независимо друг от друга, что повышает стабильность системы в целом. Падение одного модуля не приведет к падению всей системы.

Все составляющие платформы взаимодействуют между собой используя RestFull API, специально разработанное для обеспечения обмена данными между внутренними и внешними модулями системы.

Интеграция API DMarket

Для управления внутриигровыми предметами разработчики игр получают все необходимые инструменты в виде API-документации, DLL-библиотек (в частном случае) или готовые решения, которые будут разработаны для популярных игровых движков.

Что значительно упростит интеграцию DMarket с играми.

В данный момент уже идет разработка сервисов, которые при помощи API и специально разработанных модулей интеграции помогут сделать процесс адаптации игры написанной на Unity 3D, CryEngine или Unreal Engine максимально быстрой и понятной, а также позволит проектировать и гибко настраивать экономику внутриигровых предметов.

Также DMarket API откроет ряд дополнительных возможностей. Игровые предметы могут быть интегрированы в популярные интернет-магазины, использоваться, как оплата товаров и услуг.

Как работает система с точки зрения конечного пользователя

Для успешной работы на DMarket пользователю необходимо зарегистрировать аккаунт. Автоматически система создает кошелек на основе уже действующей в системе криптовалюты – DMarket Коин.

После регистрации пользователь может сразу же приступить к работе с кошельком – зачислить на него необходимое ему количество DMarket Коинов или предметов из игр, представленных на маркетплейсе.

Для проведения торговых операций система автоматически синхронизирует игровые предметы пользователя с его личным кабинетом на блокчейне и маркетплейсе. Синхронизация осуществляется при помощи API с использованием учетных данных пользователя для авторизации.

Для синхронизации и взаимодействия игры с маркетплейсом разработчикам игр предоставляется API, содержащий основные группы методов:

- методы регистрации разработчика в системе. При этом система будет регистрировать кошелек для разработчика;
- методы генерации значений HASH для каждого игрового предмета (HASH используется в качестве уникального значения для учета виртуальных предметов);
- методы передачи значений HASH внутри сети между покупателями и продавцами;
- методы, которые отслеживают определенные параметры тех или иных виртуальных предметов, их состояние и т. д.

Поскольку смарт контракты позволяют реализовать сложные цепочки взаимодействия между всеми пользователями рынка, нужен инструмент, упрощающий возможность использования смарт контракта конечными пользователями. Для этого мы планируем создать специальный конструктор с удобным интерфейсом, который позволит в несколько кликов задать основные условия реализации контракта (в том числе, необходимые проверки и их источники).

DMarket Coin

DMarket Coin – единственная криптовалюта на платформе, все операции (в том числе, комиссии) с цифровыми товарами проводятся только с его использованием.

Все участники получают ERC20 DMarket Token в сети Ethereum. После запуска маркетплейса DMarket Token подлежат обмену в соотношении 1:1 на DMarket Coin.

Эмиссия DMarket Token произойдет единовременно.

Основные функции DMarket Coin на платформе:

- покупка/продажа внутриигровых предметов (как криптовалюта);
- начисление процентов от продаж владельцам авторских прав;
- покупка премиальных счетов для оптовых и розничных продавцов;
- приобретение аналитики BigData.

DMarket Token (как внутриигровой предмет)

ВНИМАНИЕ: КРИПТОГРАФИЧЕСКИЕ ТОКЕНЫ, О КОТОРЫХ ГОВОРИТСЯ В ДАННОМ РАЗДЕЛЕ, – ЭТО ТОКЕНЫ НА РАБОТАЮЩЕМ БЛОКЧЕЙНЕ, КОТОРЫЙ ПОДДЕРЖИВАЕТ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ DMarket. ОНИ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ ERC20 СОВМЕСТИМЫМИ ТОКЕНАМИ, КОТОРЫЕ ДОСТУПНЫ НА ETHEREUM БЛОКЧЕЙНЕ НАРЯДУ С ТОКЕНАМИ DMarket.

Между каждым DMarket Token (внутриигровым предметом) и DMarket Coin будет установлена связь в блокчейне. Каждый игровой элемент будет представлен в кошельке в виде DMarket Token.

Каждый элемент будет отмечен как собственность компании или лица, создавшего его, и зафиксирован в блокчейн DMarket при помощи уникального идентификатора. Это позволит отслеживать предмет в системе, его характеристики или другие дополнительные свойства, которые определены в смарт контракте. Выпускать виртуальные предметы (DMarket Token) смогут только их создатели и правообладатели.

Виды цифровых товаров:

- игровая виртуальная валюта;
- игры/товары/услуги;
- игровые предметы и расходные материалы;
- скины и дизайны;
- моды, карты и дополнения;
- музыка и звуковые эффекты.

DMarket Token (внутриигровые предметы) создаются с использованием конечной точки API и производятся на фабрике токенов. API, в свою очередь, может быть дополнительно импортирован в библиотеки известных движков, что упростит подключение к DMarket для создателей предметов – издателей и разработчиков.

Создатели виртуальных предметов смогут:

- создавать и уничтожать виртуальные предметы;
- устанавливать базовую стоимость предметов;
- наделять предметы различными свойствами (например, виртуальный товар может быть премиум-класса, или разрушающийся);
- позволять создавать предметы коллективно;
- запрещать определенным пользователям проводить операции с предметами.

Токен - уникальная собственность цифровых товаров конкретного пользователя, которая хранится на блокчейне. Право собственности на товары и имущество будет закреплено системой на маркетплейсе за пределами игрового мира. Токен виртуальных товаров подлежит отчуждению. Это означает, что его можно купить, продать или передать от одного владельца другому. Система также будет иметь собственные методы оценки, которые можно будет запросить одним кликом (или запросом API) с минимальными комиссиями.

За каждую транзакцию предусмотрена комиссия в размере до 5% от общей суммы сделки. Большую часть от данной комиссии получают создатели и правообладатели предметов сделки – издатели и разработчики. Остальную часть комиссии получает DMarket.

Монетизация продукта и экономика DMarket Coin

Одним из первых приоритетов является выгодная монетизация DMarket для всех заинтересованных сторон.

Монетизация достигается за счет комиссии за транзакцию при каждой смене владельца предмета на DMarket. Она будет составлять не более 5% и большую часть этой комиссии будет получать правообладатель внутриигровых ценностей, принимающих участие в сделке.

Транзакции, а также взимание комиссии осуществляются в DMarket Coin с использованием технологии смарт контрактов.

DMarket предлагает целый ряд дополнительных возможностей. Игровые активы, представленные на DMarket, могут быть интегрированы в популярные интернет-магазины, использоваться в качестве оплаты товаров или услуг.

Итог

2,3 млрд геймеров сталкиваются с технологическим ограничением своего права на торговлю внутриигровыми предметами. Тратя время и прилагая усилия, они зарабатывают виртуальные предметы на компьютерах, телефонах или консолях. Эти предметы имеют реальную ценность, являются редкими, привлекательными, а иногда просто нужными другим геймерам. Создав основанный на базе блокчейн DMarket, мы сможем объединить все игры и платформы. Используя встроенные токены и умные контракты, пользователи в один клик смогут совершать продажу, обмен или оценку каждого виртуального предмета между всеми играми на любой платформе.

Другими словами, **DMarket делает виртуальные предметы реальными.**

Используя наш API, каждый разработчик игр легко подключит свою игру к DMarket. Это увеличит ценность жизненного цикла, доход и время, затрачиваемое на игры. Пользователи, наконец, войдут в глобальную экономику с виртуальными предметами. Это создаст новое сообщество внутри много-миллиардной рыночной экономики.

Мы будем рады обсудить с разработчиками игр возможности реализации API и экономику DMarket в их текущих и будущих проектах. Мы приглашаем всех квалифицированных и заинтересованных разработчиков блокчейн и криптовалют на открытую дискуссию о создании сети.

Станьте частью новой мировой экономики. Поддержите DMarket и присоединяйтесь к нам сегодня!

Перспективы развития DMarket

В прошлом году прибыль мировой игровой индустрии составила \$100 млрд. По оценке экспертов, к 2020 году этот показатель достигнет отметки в \$128 млрд. Если говорить об игровых предметах, то сейчас годовой оборот составляет около \$4 млрд. И этот объем генерируют всего 150 млн человек. Благодаря DMarket к трейдерству игровых предметов смогут присоединиться более 2,3 млрд геймеров. Именно такое количество людей во всем мире ежедневно играет в игры на разных платформах. Ежегодный оборот игрового контента при этом в денежном выражении превысит \$450 млрд.

Мы верим, что к 2020 году рынок игрового контента достигнет такого объема, что игровые предметы будут продаваться наравне с реальными товарами на топовых онлайн-площадках, а известные дизайнеры будут сотрудничать не только со спортивными или автомобильными брендами, и начнут создавать капсульные коллекции для GTA или World of Warcraft.

Мы верим, что виртуальные предметы выйдут за пределы игровых вселенных и станут неотъемлемой частью реальной жизни. В перспективе банки смогут принимать игровой контент как залоговое имущество, выдавать кредиты на покупку редкого или коллекционного предмета. Страховые компании без проблем застрахуют уникальную снайперскую винтовку, которая «помогла» выиграть Чемпионат мира. Юристы и адвокаты будут защищать и оспаривать права собственников на виртуальные предметы так же, как и на любое другое имущество – машину или дом.

Наша команда



Владимир Панченко

Основатель и CEO

- №1 в мире частный торговец в сфере цифровой дистрибуции видеоигр (продано 15 млн. игр через Ebay, G2A и Kinguin за последние 5 лет)
- Основатель skins.cash – #2 площадки в мире для торговли виртуальными предметами (12 млн. предметов продано за прошедший год)
- Основатель и владелец SunTechSoft
- \$50 млн. годовой доход



Александр «ZeroGravity» Кохановский

Основатель

- 17 лет опыта в киберспортивной индустрии
- Основатель Na`Vi (Natus Vincere) – одной из успешнейших киберспортивных команд, второй по популярности в мире
- В 2016 году стал акционером ESforce Holdings – 3-й по величине киберспортивной организации, основанной USM Group (Mail.ru, VK.com, Megafon), с более чем \$100 млн. инвестиций в последнем туре



Андрей Хаврюченко

Blockchain архитектор

- Senior разработчик криптовалюты DASH (одной из популярнейших криптовалют в мире с рыночной капитализацией в размере \$1.4 млрд.)
- 4 года опыта крипто-разработки
- 26 лет опыта в разработке программного обеспечения

Олег Панасенко	Project Manager
Александр Маценко	Development Tech Lead
Илья Синякин	Development Tech Lead
Дмитрий Витюк	Development Tech Lead
Сергей Гудима	QA Tech Lead
Андрей Золотаренко	Product Manager
Юлия Лазнюк	PR Advisor
Виктория Ким	Chief of Media/Content department
Антон Кривнёв	Chief Marketing Officer
Ирина Лоза	HR Business Partner

IT back-end

Андрей Насиннык	Антон Трибулькевич
Роман Журавель	Владислав Мисюр
Андрей Бобрышев	Рустам Енгальчев
Сергей Чернявский	Виталий Бойко

IT front-end

Роман Семак	Богдан Полищук
Александр Бучек	Николай Баташов
Анастасия Барабаш	Роман Карбушев
Михаил Коветский	Богдан Кирянов
Дмитрий Дидык	

IT QA

Денис Галюк	Ирина Гузиенко
Светлана Манькут	

IT DevOps

Александр Криворучко	Александр Самарин
Константин Кривасов	

System administration

Владимир Букша	Вячеслав Воронкин
----------------	-------------------

Product

Иван Антипов	Евгений Дзидзигури
--------------	--------------------

Design

Виктория Лещенко Валерия Бедий
Роман Загоруйко Дмитрий Сербин

Marketing, Sales

Максим Оснач Анастасия Дразник
Олег Гарбар Сергей Данилюк
Владислав Швец

PR, SMM, Content

Евгения Остапенко Евгений Боженко
Дмитрий Карачан Вик Богданов
Владислав Назаркин
Анна Синецкая

SEO

Роман Пинский Артем Тарасенко
Андрей Никитюк

Support

Всеволод Корнеев Дмитрий Кравченко
Владислав Шевченко Иван Фесенко
Юрий Самусенко Виталий Чекаленко
Владимир Олехнович Михаил Тычина
Елена Заболотная Евгений Козий
Роман Пилипенко Никита Сергеев
Александра Луценко Артем Порожняк
Александр Мамзуренко

HR

Ульяна Богдан Анастасия Зобова
Ирина Заднипряна

Financial

Тамара Сланова Ольга Тимошина
Елена Мироник

Консультанты



Орен Клафф

Управляющий директор в Intersection Capital (общий объем продаж среди различных компаний и сумма транзакций составляет \$2 млрд), автор бестселлера «Идеальный питч».

«Команда DMarket знает о криптовалютах и смарт контрактах больше, чем любая другая компания. Они поразили меня идеей соединить все игровые миры воедино, дав геймерам возможность торговать между собой. Это следующее поколение коммерции, возглавляемое DMarket.»



Доктор Мо Левин

CEO Keynote глобальной конференции, благодаря которой блокчейн-стартапы привлекли \$250 млн инвестиций

«Киберспорт обладает огромным потенциалом развития. Но многие возможности этой индустрии все еще не реализованы. DMarket – новое уникальное решение для киберспорта, маркетплейс, совместимый со всеми играми и платформами. DMarket открывает новую многомиллиардную экономику всем участникам гейм-индустрии.»



Браян Керр

Управляющий директор в GL Ventures, основатель и CEO Fnatic Gear

«DMarket меняет все правила в игровой индустрии! Не смотря на большие размеры маркета Steam, DMarket создаст новый уровень развития индустрии, объединяя все игровые платформы - мобильную, консоли, ПК. Всё это позволит игрокам монетизировать их время и скилы.»



Игорь Мацанюк

Президент компании Game Insight, бывший старший вице-президент компании Mail.ru, основатель IMI.VC, Farminers

«Похоже, будущее происходит прямо сейчас: виртуальные товары становятся в реальности полновесными товарами, а виртуальная экономика начинает диктовать свои условия реальным рынкам. Можно предположить, что такие инициативы по упорядочению и оптимизации виртуальных ценностей от DMarket зададут высокую планку качества и комфорта для пользователей.»



Олег Яворский

PR и Marketing директор в Vostok Games

«Похоже, мы уверенно движемся в сторону виртуальных миров, виртуальных предметов и экономик. Проект DMarket обещает стать надежным фундаментом в таком мироздании для гейминга. И здорово быть частью этого процесса!»



Евгений Григорович

Project Leader в GSC Game World (S.T.A.L.K.E.R, Cossacks)

«Это невероятный прорыв для игрового мира в целом. Команда DMarket действительно создаёт полезный (ценный) продукт, который станет звеном, соединяющим разработчиков игр и самих игроков в отдельный игровой сектор мировой экономики»



Денис Довгопольй

Основатель GrowthUP Group, вкладчик,
консультант

«Для меня это один из самых интересных проектов, связанных с блокчейн, в 2017 году. Круто, что этим занялись лидеры индустрии. Это должно принести несомненный успех!»



Игорь Карев

CEO в Tatem Games

«Это огромный рынок и прорыв для mobile разработчиков. С DMarket должно появиться много новых и интересных возможностей для разработчиков, в плане генерации дополнительной прибыли и расширения аудитории. Мы с радостью поддержим ребят в создании этого проекта»

ИСТОЧНИКИ

<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>

<http://www.digi-capital.com/reports/#augmented-virtual-reality>

<https://www.statista.com/statistics/547025/steam-game-sales-revenue/>

<https://www.polygon.com/2016/1/4/10710184/report-paid-steam-games-market-estimated-at-over-3-5-billion-in-2015>

<http://store.steampowered.com/stats/>

<https://steampy.com/year/>

<https://www.similarweb.com/website/opskins.com#overview>

<https://howmuch.net/articles/worlds-money-in-perspective>

<https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Decentralised_system

<https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>

<https://blockgeeks.com/guides/smart-contracts/>

<http://www.blockchaintechnologies.com/blockchain-smart-contracts>

https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=6088-UDXM-7214

<https://blockchainhub.net/blockchain-oracles/>