

Torneos inteligentes de eSports



Vitaly Balakhonov | Yuri Vysotsky | Dmitry Salnikov

Agosto 27, 2017

Resumen

La plataforma de eSports Eloplay.com permite a los jugadores organizar y participar en torneos con fondos de premios descentralizados. El equipo de Eloplay ha sido capaz de desarrollar y probar un conjunto de hipótesis poniendo este proyecto en práctica en tan solo 18 meses.

La siguiente etapa será recaudar fondos a través de la venta de tokens para ampliar el número de usuarios de la plataforma, añadir nuevos juegos y consolas de juegos, así como llevar a cabo amplias campañas publicitarias para llegar a nuevos mercados, como el de la UE, los Estados Unidos y China.

La plataforma está pensada para:

- Jugadores y equipos que quieren luchar por premios y recompensas;
- Marcas comerciales y organizaciones que desean llevar a cabo torneos por sí mismos;
- Anunciantes que buscan el público de eSports.

Las marcas internacionales y los desarrolladores de juegos llevan a cabo grandes torneos con fondos de premios millonarios. No obstante, solo un pequeño grupo de jugadores profesionales pueden competir por esos premios. Esta situación crea desigualdad y deja a millones de jugadores aficionados de lado sin posibilidad de competir por grandes premios.

Eloplay introduce el concepto de Torneos inteligentes con fondos de premios descentralizados. Su funcionamiento se basa en la tecnología de contratos inteligentes que permite a los jugadores y las marcas comerciales organizar torneos de eSports. También estamos implementando Eloplay Tokens para apoyar el ecosistema de Torneos inteligentes.

Índice de contenidos

Introducción	4
1.1 Visión general del mercado	4
1.2 Los desafíos actuales de eSports	7
1.3 Potencial del mercado de Torneos inteligentes	9
Torneos inteligentes de eSports	11
2.1 Eloplay.com	11
2.2 El token de Eloplay	13
2.3 Torneos inteligentes	14
2.3.1 Torneos inteligentes organizados por jugadores	18
2.3.2 Torneos inteligentes patrocinados	20
2.3.3 Torneos inteligentes de Eloplay	21
2.4 Cuota del precio de gas en la red Ethereum	22
2.5 Fondo de recompensa a largo plazo	23
2.6 Transmisiones de Eloplay	23
2.7 Módulo de publicidad de Eloplay	25
Venta de tokens de Eloplay	26
3.1 Plan de venta de tokens	26
3.2 Distribución de fondos	27
Conclusión	28

Introducción

1.1 Visión general del mercado

Los eSports consisten en una forma de competiciones de juegos de ordenador[1] y un nuevo deporte que está ganando popularidad a gran velocidad entre los jóvenes[2]. Los eSports serán una disciplina oficial en los Juegos Asiáticos de 2022 que tendrán lugar en China, lo cual supone un gran paso hacia el reconocimiento universal de este tipo de competiciones[3]. Tal vez se vaya a añadir al programa de Juegos Olímpicos como deporte oficial en el año 2024[4].

Los videojuegos se han convertido en un mercado global de eSports con una facturación que podría alcanzar 1500 millones de dólares en 2020. Los expertos llaman los eSports la mayor oportunidad de inversión de esta década[5].

El mercado de eSports está en pleno auge.

El público mundial de eSports alcanzará 385 millones de usuarios en 2017, incluidos 191 millones de aficionados a eSports y otros 194 millones de espectadores ocasionales. La concienciación mundial en materia de eSports llegará a 1300 millones de personas en 2017, y se estima que esta cifra alcance 1800 millones de personas en el año 2020. El número total de participantes en los eSports en el mundo habrá alcanzado 58,4 millones a finales de este año[6].

ESPORTS AUDIENCE GROWTH

GLOBAL | 2016-2020

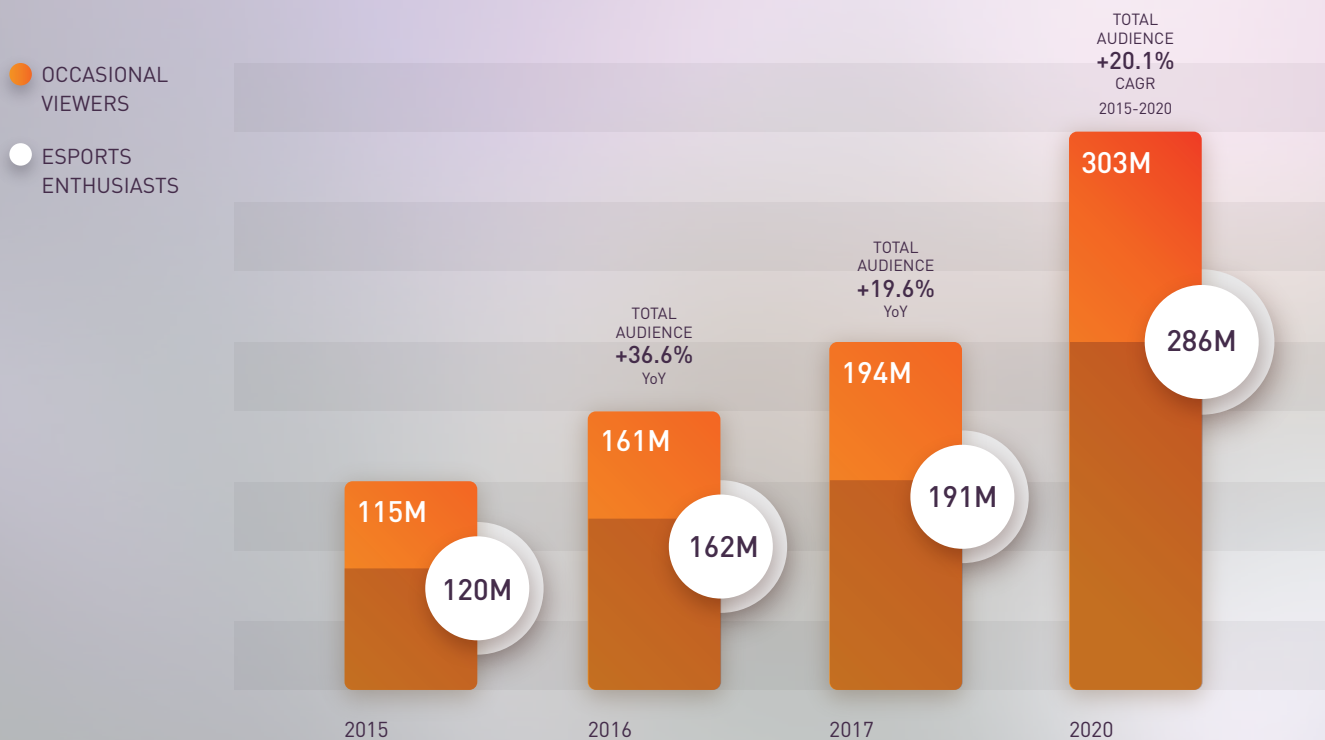


Figura 1. El crecimiento del público de eSports

Básicamente, el público de los eSports está formado principalmente por jóvenes varones (71 por ciento), de los cuales más de la mitad tienen entre 21 y 35 años. La mayoría de ellos tienen empleo y unos ingresos sólidos, lo que hace que este segmento de mercado sea especialmente atractivo para las empresas y diversas marcas comerciales.

El mercado de eSports incluye a 385,5 millones de usuarios que gastan 230 millones de dólares al año.

ESPORTS REVENUE GROWTH

GLOBAL | 2015, 2016, 2017, 2020

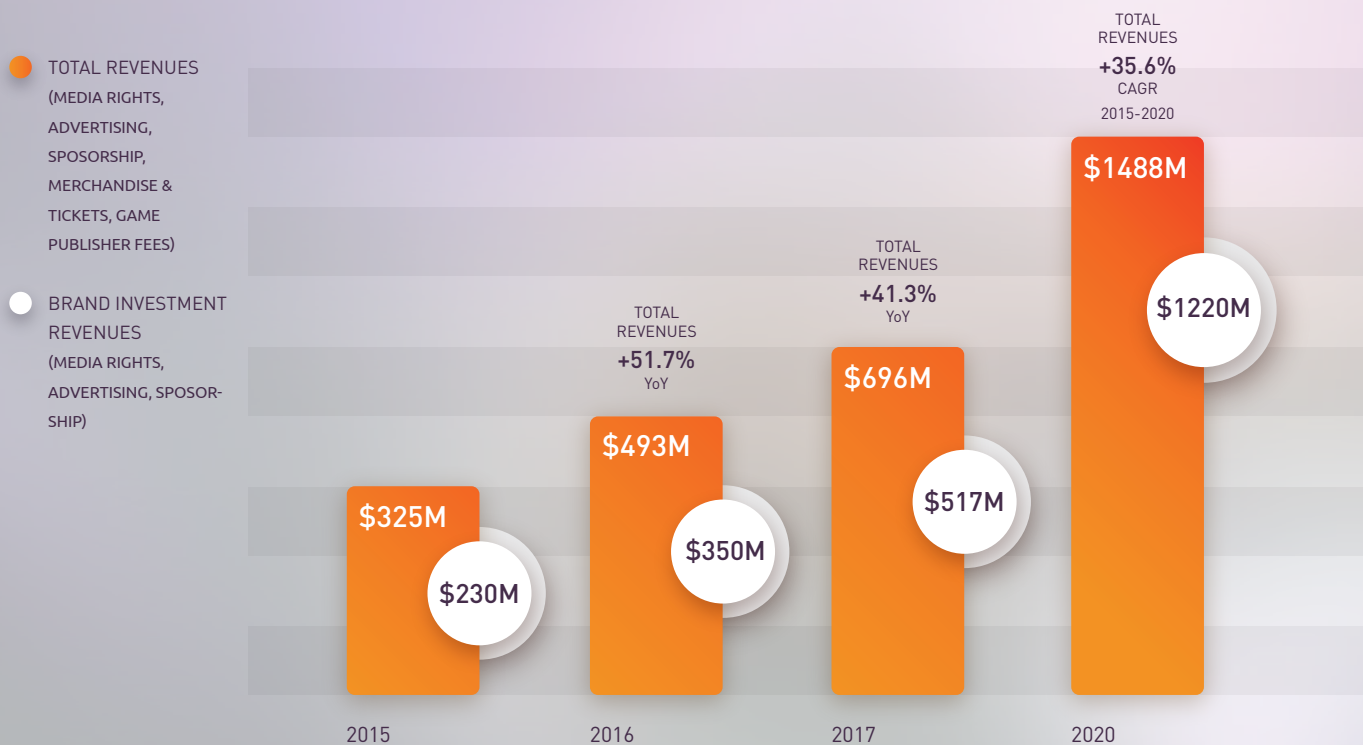


Figura 2. Aumento de los ingresos de eSports

Los ingresos habrán alcanzado 1488 millones de dólares en 2020, siendo el patrocinio la mayor fuente de ingresos (655 millones de dólares)[7]. Las nuevas marcas que entran al mercado de los eSports, especialmente las no endémicas, impulsarán el crecimiento de los ingresos de patrocinio en los próximos años. La publicidad es la segunda fuente de ingresos que ascenderá a 224 millones de dólares en el año 2020[8].

1.2 Los desafíos actuales de eSports

Los torneos son los eventos de eSports más emocionantes.

El fondo de premios en los eventos más importantes en los que los premios superan 5,000 \$ ha llegado a 93,3 millones dólares en el año 2016.[9]

MAJOR EVENT PRIZE MONEY

SPLIT PER REGIONS | GLOBAL | 2016

\$93.3M

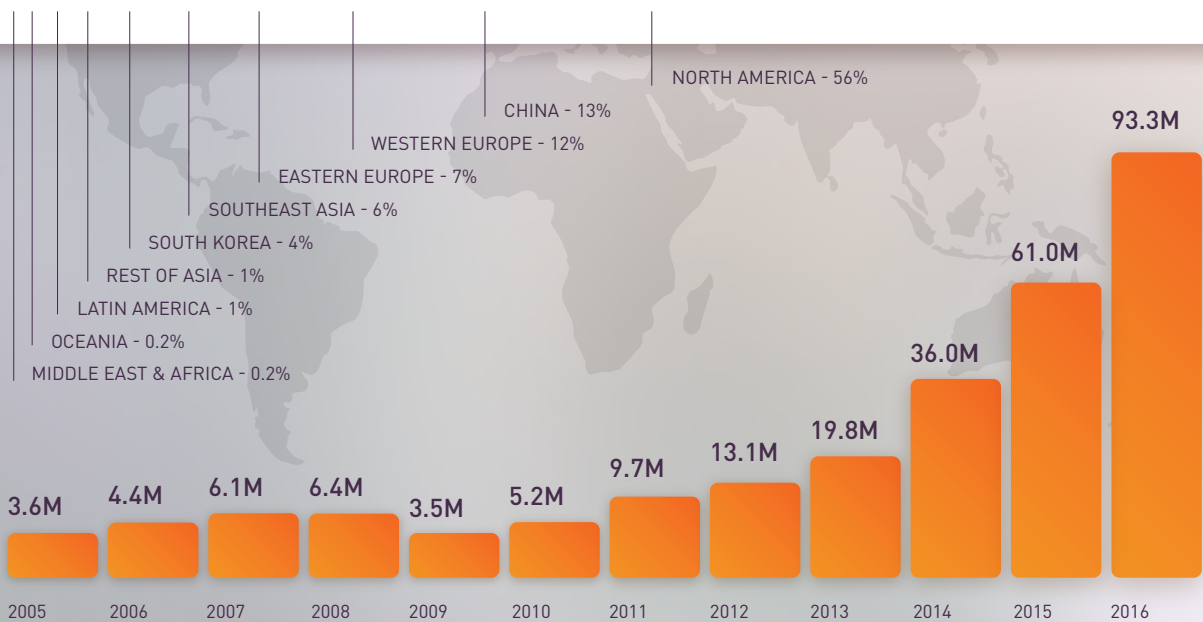
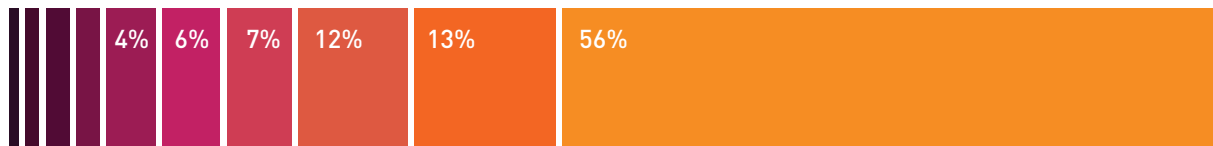


Figura 3. Total de premios en los eventos más importantes de eSports

Los principales torneos son organizados y financiados por marcas internacionales y desarrolladores de juegos, pero solo hay un puñado de jugadores de élite que pueden competir por esos premios.

Esta situación crea disparidad en el mundo de los eSports y no permite a los aficionados competir por grandes premios.

ESPORTS CHALLENGES



Figura 4. Desafíos de los eSports

Eloplay presenta el concepto de Torneos inteligentes con fondos de premios descentralizados organizados por jugadores individuales, organizaciones o marcas comerciales. Estos torneos funcionan a base de contratos inteligentes de Ethereum.

Esta solución permite que el ecosistema crezca al atraer un gran público entre los aficionados a los torneos de eSports, permitiendo que la plataforma se expanda hacia nuevos mercados.

1.3 Potencial del mercado de Torneos inteligentes

Los Torneos inteligentes forman un ecosistema basado en la tecnología Blockchain con la posibilidad de automatizar la organización de eventos de eSports. Para los jugadores, es una oportunidad completamente nueva de autoorganizarse, llevar a cabo torneos y establecer fondos de premios colectivos. Para las marcas comerciales, esta clase de torneos proporciona acceso directo al público de eSports. Podría tomar la forma de un torneo patrocinado por una marca, o simplemente colocación de anuncios en la plataforma.

Los Torneos inteligentes ofrecen nuevas oportunidades a los aficionados de eSports con el potencial de expansión de Eloplay hacia los tres mercados existentes de eSports.

El objetivo principal de Eloplay consiste en crecer geográficamente. Actualmente, el proyecto está operativo y se está probando en los países de la antigua URSS, siendo Rusia el mayor mercado con una facturación anual de 4 millones de dólares en este sector[10]. La introducción de Torneos inteligentes permitiría a la plataforma entrar en los mercados líderes en términos de ingresos y tasa de desarrollo, como el de China, Estados Unidos, Alemania y Reino Unido.

ESPORTS GROWTH BY COUNTRY

	Year growth pace, %	Market volume, \$ mln.	
		2016	2020
UNITED KINGDOM	+32.1	9	35
GERMANY	+19.4	32	77
INDIA	0	0	0
CHINA	+26.4	56	182
RUSSIA	+33.2	4	16
USA	+22.6	108	299
JAPAN	+36.3	5	23
WORLD	+21.7	327	874

Figura 5. Crecimiento de eSports por país

Otra forma de atraer a nuevos jugadores a los Torneos Inteligentes implica agregar nuevos juegos a la plataforma. Cada juego nuevo supone el aflujo de público nuevo con millones de jugadores nuevos. Por ejemplo, Overwatch tiene 30 millones de jugadores[11], World of tanks tiene 60[12], y Rocket League, 30 millones[12].

La tercera forma consiste en utilizar videoconsolas. El mercado está formado por 55 millones de usuarios mensuales de Xbox y 70 millones de jugadores que utilizan PlayStation4[13].

Torneos inteligentes de eSports

2.1 Eloplay.com

El proyecto se inició en noviembre de 2015 con la idea de crear un servicio de competiciones de videojuegos «uno contra uno». En abril de 2016, la plataforma albergó las primeras competiciones de prueba en las que los oponentes se seleccionaron de manera aleatoria. Los ganadores recibieron premios en forma de Bitcoins.

Hoy en día, Eloplay es una plataforma de eSports operacional con 90 000 usuarios registrados y 80 000 duelos completados. Hemos sido anfitriones de 3500 torneos de juegos «uno contra uno» y por equipos.

En la plataforma están presentes las disciplinas de eSports más populares:

Disciplina de eSports	Usuarios mensuales activos
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

Tabla 1. Disciplinas de eSports en Eloplay

Hay 3 modos competitivos en la plataforma: batallas rápidas (asignación de un oponente al azar), duelos (posibilidad de elegir al oponente) y torneos. El sitio web tiene la interfaz disponible en ruso e inglés.

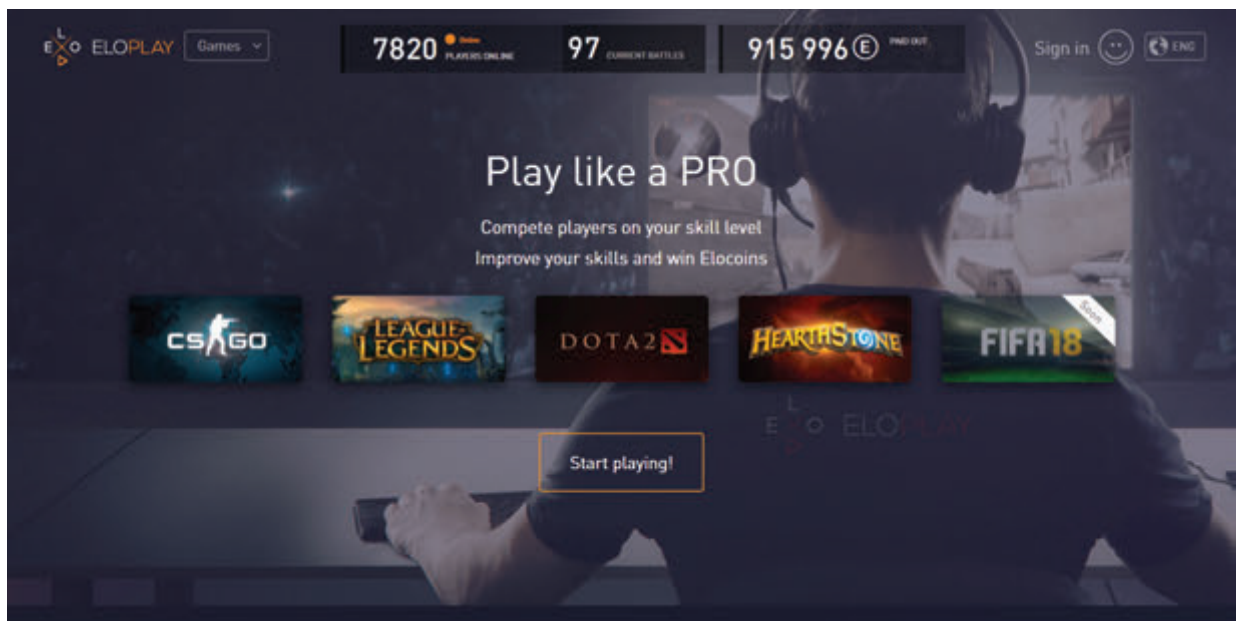


Figura 6. Eloplay.com

Eloplay es un proyecto nuevo impulsado por la comunidad. La mayoría de los torneos actuales se organizan en cooperación con organizaciones de aficionados de los eSports de los países de la CEI. Esto permite al equipo de Eloplay estar en contacto con nuestro público. Estamos decididos a mantener ese enfoque en el futuro cuando se trate de cooperar con organizaciones internacionales de eSports.

Nosotros entendemos que la tecnología de Blockchain y contratos inteligentes ofrece nuevas oportunidades para el desarrollo de la plataforma. Después de la implementación inicial de contratos inteligentes en los Torneos inteligentes, se planea la creación de nuevos módulos (cuyo desarrollo puede tardar más de 24 meses). Dichos módulos ofrecerían datos analíticos detallados de las estadísticas de jugadores y preferencias de juego, tablas de clasificación (campeonatos de eSports), un sistema de búsqueda de talentos, un sistema de contratos de jugadores y traspasos entre equipos, un sistema de predicción de ganadores y un módulo de apuestas.

2.2 El token de Eloplay

La unidad de contabilidad principal de la plataforma es el token criptográfico Eloplay (ELT). Puede ser utilizado tanto como una herramienta para estimular las actividades en la plataforma, como un token de acceso a ciertos módulos de Eloplay.

El token de Eloplay (ELT) es un token ERC20 estándar en la plataforma Ethereum. Es compatible con monederos electrónicos y acciones, y representa un activo transferible. ELT permite a sus titulares:

- organizar y participar en Torneos inteligentes;
- anunciarse en Eloplay;
- comprar inventario de juegos y otros bienes virtuales en la Tienda Eloplay.

El token de Eloplay (ELT) se implementará en la plataforma en los 3 meses posteriores a la finalización de la venta de tokens.

En estos momentos, la unidad de contabilidad principal y la recompensa de los jugadores es la unidad virtual llamada Elocoin. Las unidades Elocoin forman un sistema centralizado con un tipo de cambio fijo (1 Elocoin = 0,01 \$).

Elocoin se usa para el pago y entrega de recompensas a los ganadores de torneos. Se implementó como método de trabajo con dinero fiduciario. La ventaja de Elocoin consiste en que es fácil de integrar con la plataforma y permite trabajar con sistemas de pago tradicionales (Visa, Mastercard, Webmoney, Payeer, Yandex Money, Qiwi). Los Elocoins también se pueden comprar con Bitcoins.

Al contar con Elocoin, nuestro equipo ha podido comprobar algunas de nuestras hipótesis. Por ejemplo, se ha realizado una prueba de correlación entre los fondos de premios de torneos y el número de participantes; análisis de la participación de los jugadores en los modos de juego gratuito y de pago; análisis de la monetización de la base de clientes siguiendo ciertos planes de servicios. El importe total de las recompensas pagadas a los usuarios era aproximadamente de 10 000 \$.

Al mismo tiempo, los Elocoins tienen determinados límites que restringen su uso en Torneos inteligentes. No se pueden transferir a terceros, y su emisión es ilimitada. Además, sus titulares no pueden utilizarlos como activo digital. Elocoin no se puede usar en fondos de premios descentralizados, de modo que tampoco puede utilizarse en torneos inteligentes.

El equipo de Eloplay ha descubierto que la tecnología Blockchain podría asegurar un cambio sustancial en las capacidades de la plataforma.

Emisión y distribución del token de Eloplay.

La cantidad de tokens a emitir dependerá de los resultados de la venta de tokens. La distribución de tokens inicial se llevará a cabo de la siguiente manera:

Asignación de tokens	Parte de la oferta de tokens inicial
Venta de tokens	70%
Equipo Eloplay	15%
Consejo asesor	5%
Programa de recompensa en la venta de tokens	3%
www.bancor.network	3%
Fondo de recompensa a largo plazo	2%
www.wings.ai	2%

Tabla 2. Distribución inicial de tokens de Eloplay

Una vez finalizada la venta de tokens, los usuarios tendrán dos monederos: uno para Elocoins en el sitio web del proyecto, y la otra para ELT en Ethereum Blockchain. Cabe mencionar que no habrá posibilidad de conversión directa de Elocoins a ELT.

La implementación del token de Eloplay se realizará por etapas. La primera área de aplicación de ELT serán los Torneos inteligentes, seguidos de un fondo de bonificación y un módulo de anuncios. Debido a que Eloplay es una plataforma operacional con usuarios activos, existe la necesidad de fomentar los modos de juego que actualmente no están vinculados con Blockchain. Dichos modos de juego funcionarán con Elocoin, e incluirán batallas rápidas y duelos con oponentes seleccionados al azar. Una vez finalizadas las primeras etapas de la implementación del token, todos los modos empezarán a usarlo, y Elocoin se volverá obsoleto.

2.3 Torneos inteligentes

Eloplay propone Torneos inteligentes como solución a los desafíos que enfrentan los eSports hoy en día.

Los Torneos inteligentes son competiciones de habilidades de eSports con fondos de premios descentralizados. En estos torneos, los fondos de premios se financian por jugadores u organizadores de torneos. Los fondos se reúnen en forma de tokens de Eloplay.

En términos técnicos, los torneos inteligentes de Eloplay representan una plataforma de software que automáticamente rastrea y gestiona las competiciones que forman un torneo. Su principal objetivo es identificar a los ganadores en concursos colectivos y distribuir entre ellos los fondos de premios descentralizados. El sistema excluye por completo el factor humano del proceso y, por lo tanto, evita parcialidad en los arbitrajes. Al mismo tiempo, Eloplay contará con moderadores en torneos que realizan varias operaciones administrativas, como asegurarse de que los equipos están presentes antes del inicio del duelo, pero sin influir en los resultados.

Los Torneos inteligentes funcionan de la siguiente manera: una vez que los jugadores entran en el torneo, el contrato inteligente recibe un fondo de premios en forma de tokens de Eloplay que se almacena hasta el fin del torneo, es decir, hasta el momento en que se anuncian los ganadores. En ese momento, el torneo utiliza una API para transferir los ID de los ganadores, sus números de monederos y los importes de los premios al contrato inteligente. De esta manera, los ganadores obtendrán sus premios.

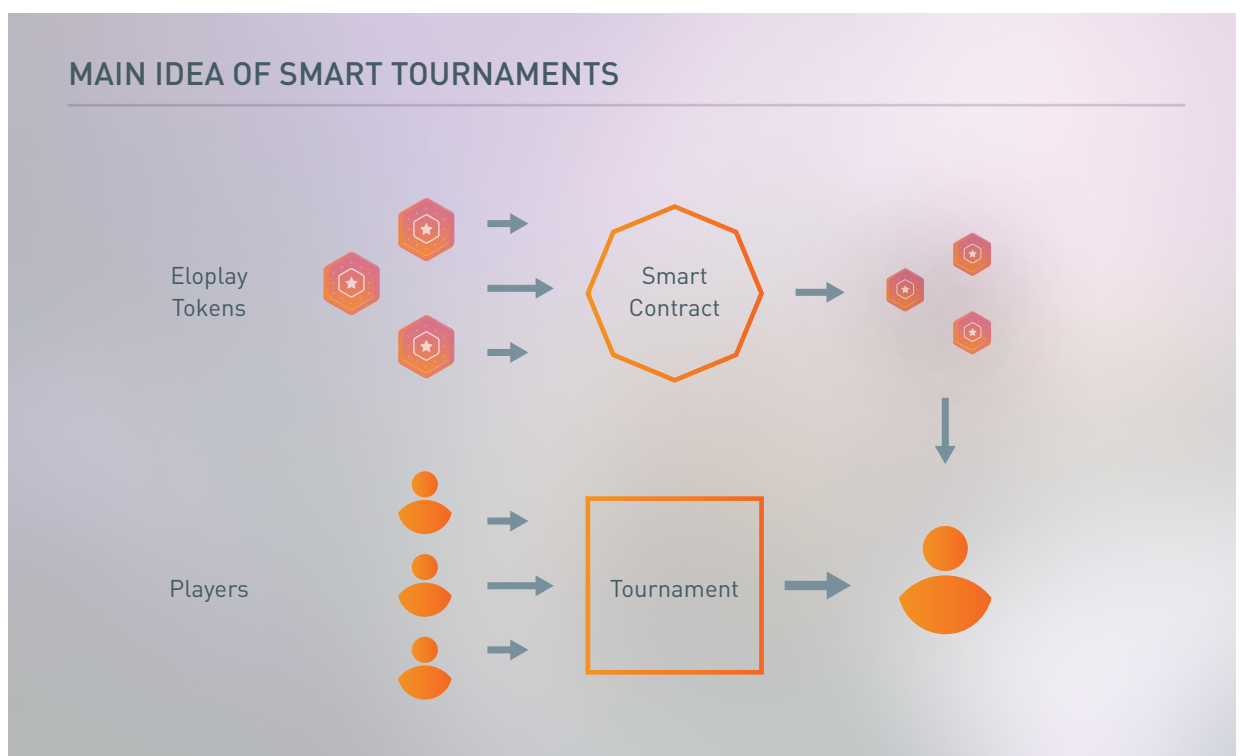


Figura 7. El principio básico de los Torneos inteligentes

Los Torneos inteligentes se pueden organizar por:

- jugadores individuales;
- organizaciones o marcas comerciales;
- Eloplay.

Cada una de las maneras tiene características propias y la principal diferencia yace en el método de formación del fondo de premios.

Ya existen algunos formatos de torneos implementados en Eloplay:

Torneos de eliminatoria única (sistema olímpico). El ganador pasa a la siguiente fase, mientras que el perdedor se elimina del torneo.[19].

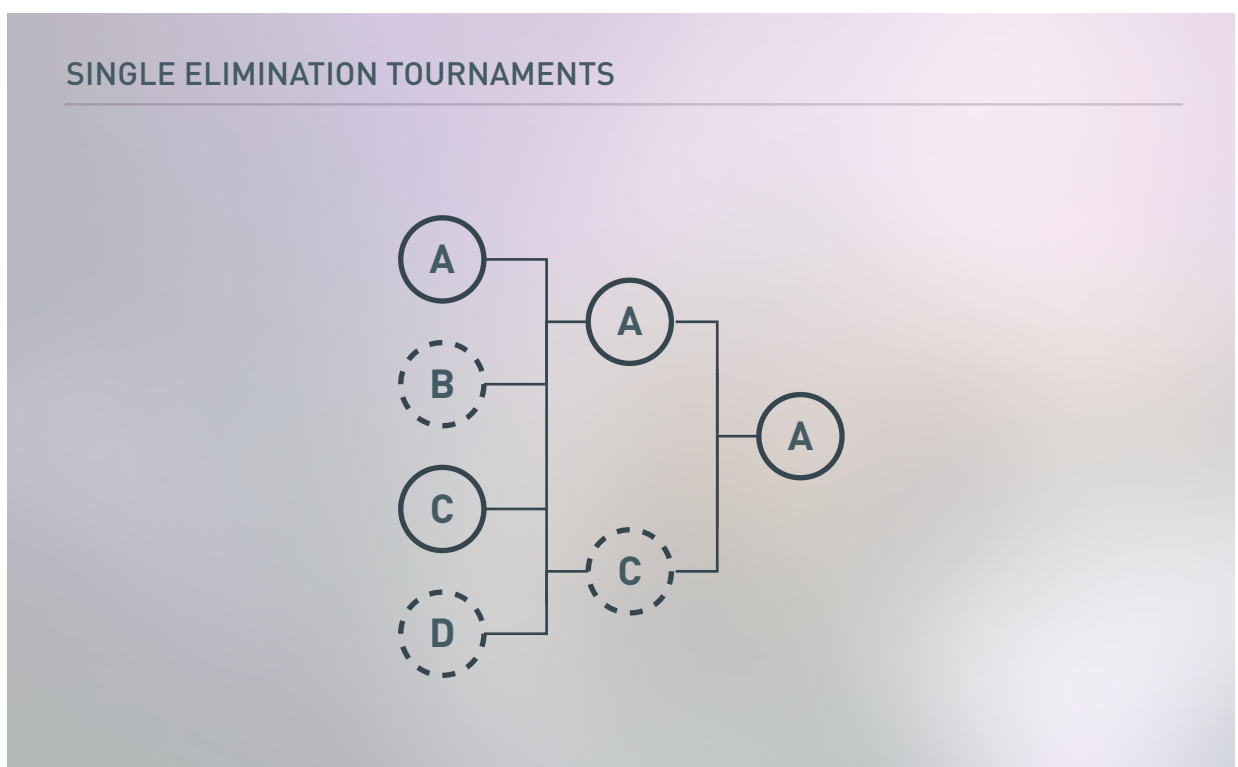


Figura 8. Torneo de eliminatoria única

Torneos de eliminatoria a doble partida. El ganador pasa a la siguiente fase, mientras que el perdedor juega con un perdedor de otro duelo. Por lo tanto, se forman dos ramas («ganadores» y «perdedores»). Los ganadores resultantes de esas dos ramas son los que compiten en la final[20].

DOUBLE ELIMINATION TOURNAMENT

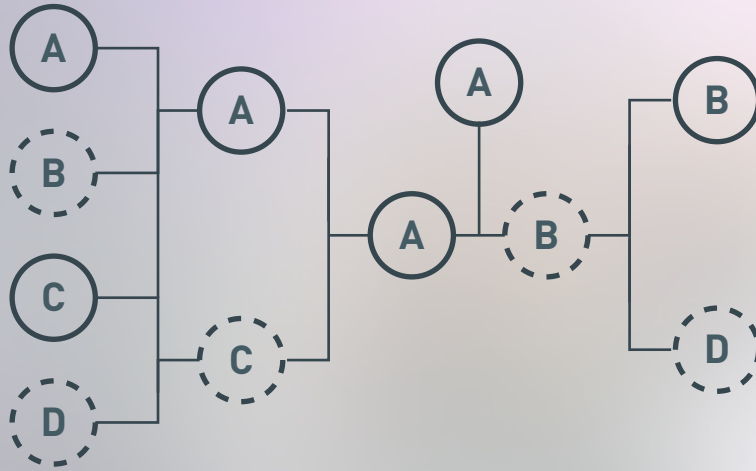


Figura 9. Torneo de eliminatoria a doble partida

Torneos «al mejor de N». Es un sistema típico de las finales de eSports. Dos equipos juegan el uno contra el otro, hasta que uno de ellos obtiene un número de victorias determinado. Suele ser 3 o 5.

BEST OF THREE TOURNAMENT

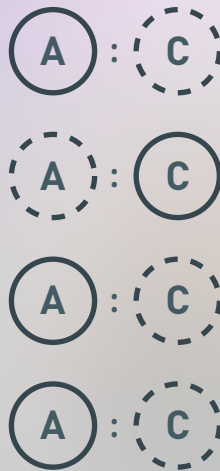


Figura 10. Torneo «al mejor de tres»

En un torneo pueden participar un máximo de 256 jugadores. Eloplay ya ha implementado un sistema que permite unir torneos y crear torneos secundarios cuyos ganadores pasan a los torneos principales. Este sistema permite fusionar torneos uniendo 512, 1024 o más participantes en el mismo torneo.

El módulo de torneos de Eloplay proporciona a los organizadores la posibilidad de ajustar el formato de los torneos. Por ejemplo, se pueden usar torneos de eliminatoria a partida doble en las fases iniciales, y el modo «al mejor de tres» en la final. En caso de que haya demasiados participantes, los torneos podrían durar varios días.

2.3.1 Torneos inteligentes organizados por jugadores

La idea principal de los Torneos Inteligentes organizados por jugadores consiste en proporcionar a los usuarios la libertad de crear torneos y formar fondos premios descentralizados. Una vez que se establece la cuota de entrada, el fondo de premios se compone de todas las cuotas pagadas por los participantes.

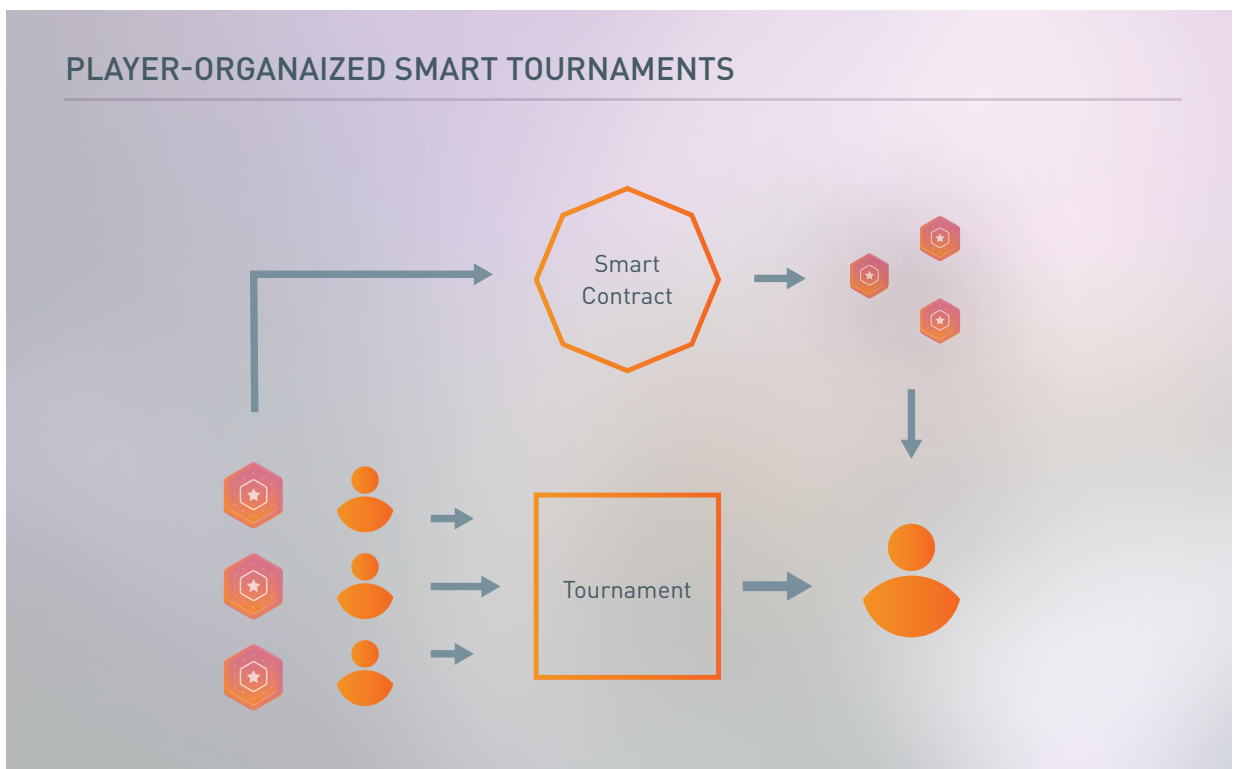


Figura 11. Torneo inteligente organizado por jugadores

Para iniciar un Torneo inteligente, el jugador debe definir lo siguiente:

- el juego;
- fecha y hora;
- nombre del torneo;
- formato del torneo (eliminatória única, eliminatória a doble partida, al mejor de N)
- mapas, rondas y otros parámetros del juego;
- importe de la cuota de entrada;
- Número de ganadores (si hay más de uno, también se tiene que describir la forma de distribución de premios entre los ganadores).

Una vez configurado el torneo, Eloplay genera una página del torneo que se puede utilizar como página de aterrizaje para los nuevos participantes*. El torneo también figurará en la página de inicio y estará visible para todos los usuarios de Eloplay.

La cuota de entrada mínima en la plataforma es de 10 tokens de Eloplay.

Si en el torneo hay 20 participantes, el fondo de premios estará compuesto por 200 tokens de Eloplay que, al finalizar el torneo, se distribuirán de la siguiente manera:

- el 90% se repartirán entre los ganadores del torneo;
- el 8% se pagará como bonificación al organizador del torneo;
- el 2% irá destinado al Fondo de Recompensa a largo plazo de Eloplay que se describe más abajo.

Este modelo da la posibilidad a cualquier jugador de iniciar un torneo inteligente y ganar tokens de Eloplay cuando este finalice.

Los fondos de premios igual o superiores a 5000 \$ se consideran grandes. Con el fin de recaudar tales fondos para un torneo de 1024 jugadores, cada jugador tendría que pagar tan solo 4,88 \$. El jugador que haya organizado el torneo se llevaría un 8% de este fondo, es decir, unos 400 \$. No obstante, cabe mencionar que los importes en USD se utilizan solamente con fines explicativos y, en realidad, todas las operaciones se llevarán a cabo en tokens de Eloplay.

Torneos inteligentes es la única posibilidad para los jugadores aficionados de competir por un gran fondo de premios.

Los fondos de premios de Torneos inteligentes pueden oscilar entre 5000 \$ y 1 000 000 \$ y así sucesivamente.

* Por ejemplo, <https://eloplay.com/tournaments/3772>

Para estimular el aumento de la popularidad de un Torneo inteligente e incentivar la participación de jugadores, Eloplay ofrece un programa de promoción especial:

- cuando un torneo reúne a 16 participantes, se publican posts promocionales en nuestras redes sociales;
- cuando un torneo reúne a 64 participantes, este tendrá una transmisión en nuestro canal Twitch*.

Si un torneo organizado por un jugador no consigue reunir a 8 participantes, la cuota de entrada iría destinada al Fondo de recompensas a largo plazo, mientras que la cuota de entrada se devolvería al resto de los participantes.

Precio de gas de la red Ethereum

Los contratos inteligentes en Ethereum requieren el pago de una cuota a los mineros por el procesamiento de las transacciones. La primera cuota se paga por Eloplay después de la creación del torneo. No obstante, dicha cuota luego se incluye en las cuotas de entrada de los jugadores, por lo que se paga por ellos. Una vez finalizado el torneo, el contrato inteligente reparte el fondo de premios y asigna un 8% al organizador más el 2% al Fondo de recompensa a largo plazo de Eloplay. Las cuotas, en este caso, también se pagan por Eloplay.

2.3.2 Torneos inteligentes patrocinados

La idea principal que hay detrás de los torneos patrocinados consiste en permitir que las marcas comerciales, las organizaciones de eSports, las comunidades y las escuelas lleven a cabo sus propias competiciones de eSports.

A diferencia de los Torneos inteligentes organizados por jugadores, la participación en este tipo de torneos es gratuita. Los organizadores también pueden establecer sus propios criterios de participación (torneos privados a los que se accede mediante enlaces, limitación geográfica, torneos con calificaciones previas o cualquier otra condición establecida a discreción del organizador).

Los fondos de premios se financian por el organizador. Esto significa que cierta cantidad de Eloplay Tokens se envía al contrato inteligente y, una vez finalizado el torneo, se reparten entre los ganadores. A Eloplay se le paga una cuota del 2% del total del fondo de premios, que posteriormente va destinado al Fondo de recompensa a largo plazo.

El fondo de premios mínimo de un torneo patrocinado es de 100 Eloplay Tokens.

* Los valores exactos pueden variar a medida que se expanda la plataforma. Eloplay puede agregar nuevas formas de promover torneos organizados por jugadores.

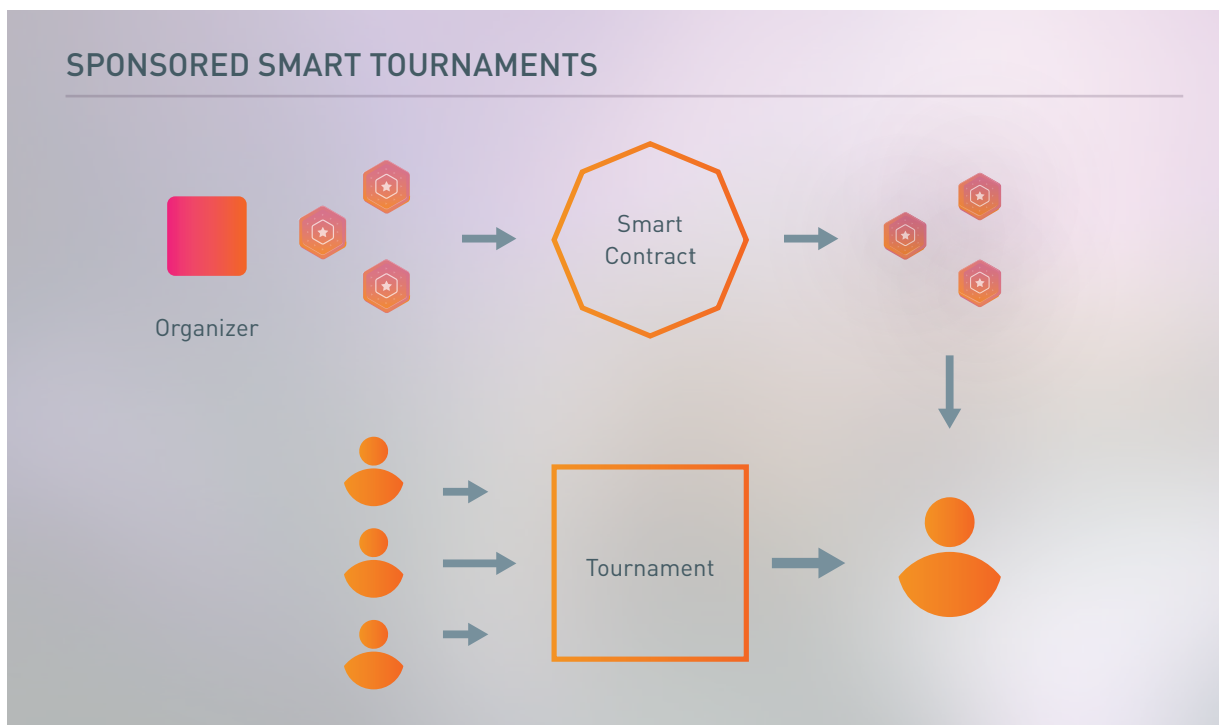


Figura 12. Torneo inteligente patrocinado

Una vez creado el torneo, Eloplay permite al organizador colocar su logotipo y banner en la página del torneo. El torneo también figurará en la página de inicio y estará visible para todos los usuarios.

Si el torneo patrocinado no consigue reunir a 8 participantes, el fondo de premios se devuelve al organizador menos el 2% de la cuota que se paga al Fondo de recompensa a largo plazo de Eloplay.

La cuota del precio de gas de Ethereum se paga por el organizador del torneo en el momento de su creación, y los premios se reparten según corresponde.

2.3.3 Torneos inteligentes de Eloplay

Dado que Eloplay tendrá una cierta cantidad de Eloplay Tokens en el Fondo de recompensa a largo plazo, se celebrarán torneos recurrentes con fondos de premios formados por las cuotas previamente pagadas a dicho fondo. Este tipo de torneos no suponen ningún pago.

Eloplay podrá atraer a nuevos jugadores proporcionándoles la oportunidad de ganar tokens en competiciones abiertas.

La cuota del precio de gas de Ethereum se paga por Eloplay.

2.4 Cuota del precio de gas en la red Ethereum

El precio de una transacción en la red Ethereum se calcula mediante la calculadora de ETH Gas Station*. Un precio de gas medio de un contrato inteligente de Eloplay asciende a 200 000. La calculadora del precio de gas da un precio por transacción mínimo de 0,026 \$ y máximo de 2,648 \$. El cálculo se realizó a fecha de 25 de agosto de 2017. Tipo de cambio de Ethereum: 332,72 \$.

Transaction Inputs

Gas Used*

Gas Price* Fastest (40 Gwei)
 Average (4 Gwei)
 Cheap (0.4 Gwei)
 Other

Predictions: Gas Used = 200000; Gas Price = 40 gwei

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

Figura 13. Cálculo del precio de gas de un contrato inteligente.

Durante el primer año de su funcionamiento, Eloplay ha llevado a cabo 3,500 torneos de Counter Strike: Global Offensive y League of Legends. A este ritmo, la plataforma continuará organizando de 2000 a 2500 torneos al año para cada uno de estos juegos. Después de una exitosa venta de tokens, este número podría duplicarse debido al aumento de las campañas de marketing y al crecimiento exponencial del número de clientes en la plataforma. Eloplay llevará a cabo aproximadamente 5000 torneos al año de cada juego. Esta cifra se traduce en 20 000 torneos al año con 5 juegos en la plataforma, con un crecimiento estimado hasta 40 000 torneos al año con 8 juegos.

Estos son los precios de gas en Ethereum estimados necesarios para el funcionamiento de número de torneos especificado.

Número de juegos	Número de torneos al año	Cantidad media de transacciones en un contrato inteligente	Cuota del precio de gas de Ethereum	Comisión anual de la red Ethereum	Comisión media anual estimada
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	

Tabla 3. Cuota del precio de gas estimada de Ethereum

* Este valor se basa en el cálculo actual y puede variar en el futuro en función de los cambios lógicos del contrato inteligente u optimizaciones.

2.5 Fondo de recompensa a largo plazo

Eloplay ha creado el concepto del Fondo de recompensa a largo plazo.

Dicho fondo se formará una vez finalizada la venta de tokens a partir de tokens de Eloplay adquiridos de la siguiente manera:

2% de la venta de tokens + comisión del 2% de Torneos inteligentes + tokens de la publicidad.

El Fondo de recompensa a largo plazo se usarán en Torneos inteligentes de Eloplay, así como en el Sistema de distribución de tokens basado en habilidades.

El Sistema de distribución de tokens basado en habilidades se ha creado para estimular la actividad y permitir que los mejores jugadores puedan ganar tokens. Se trata del número de logros en el juego de los nuevos jugadores. Los jugadores que logren ciertos objetivos, como el total de horas en Eloplay o el número de personajes vencidos en un juego, serán recompensados con tokens de Eloplay.

2.6 Eloplay-Stream-Abschnitt

Los torneos actuales de Eloplay se transmiten en nuestro canal de Twitch[22]. Tenemos un equipo de transmisión y colaboramos con estudios especializados en transmisiones. Con el tiempo, habrá una cabina con comentaristas y analistas profesionales. Con ello mejorará la calidad de las transmisiones y las competiciones se podrán analizar con más detalle.

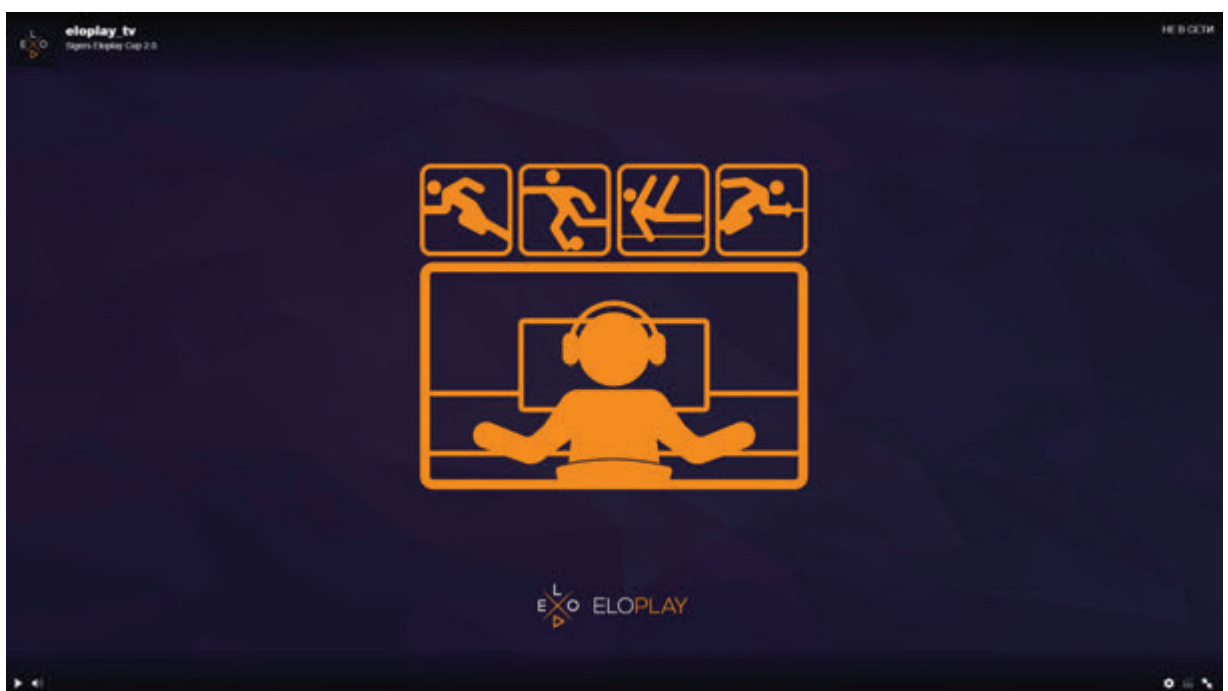


Figura 14. Eloplay Twitch

Habr  una Secci3n de transmisiones con un directorio de todas las transmisiones de Eloplay. Adem s, se incluir n transmisiones de los principales eventos de eSports. Esta secci3n ser  la principal transmisi3n para la monetizaci3n a trav s de la publicidad.

Hoy en d a, Eloplay ofrece los juegos m s vistos en Twitch[23].

MOST WATCHED GAMES ON TWITCH

JULY 2017

	Total Hours	Esports Hours	Share Esports
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE*	67.7 M	51.4 M	76%
LEAGUE OF LEGENDS*	84.5 M	26.9 M	32%
HEARTHSTONE*	27.0 M	5.5 M	21%
DOTA 2*	24.3 M	5.2 M	21%
OVERWATCH	19.5 M	2.6 M	13%
STARCRAFT II	4.2 M	2.4 M	58%
HEROES OF THE STORM	6.0 M	1.7 M	28%
STREET FIGHTER V	3.2 M	1.6 M	51%
SUPER SMASH BROS. MELEE	1.7 M	1.3 M	72%
CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE	1.6 M	0.8 M	49%

* Games on Eloplay

Figura 15. Los juegos m s vistos en Twitch

2.7 Módulo de publicidad de Eloplay

Eloplay, como plataforma, ofrece páginas de torneos, directorios de transmisiones, una tienda, etc. Estas páginas también tendrán banners patrocinados para que los anunciantes puedan ofrecer sus productos y servicios a nuestro público.

Se requeriría la creación de un Módulo de publicidad donde los anunciantes puedan configurar sus banners. Todos los anuncios se pagarán con Eloplay Tokens.

Los tokens provenientes de publicidad se almacenarán en el Fondo de recompensa de Eloplay.

Venta de tokens de Eloplay

3.1 Plan de venta de tokens

La venta de tokens de Eloplay tendrá lugar en ico.eloplay.com.

Fecha de inicio: 16 de octubre de 2017 (12:00 UTC)

Fecha fin: 15 de noviembre de 2017 (12:00 UTC)

Objetivo mínimo de la venta de tokens: 3 000 000 \$

Límite máximo de la venta de tokens: 12 000 000 \$

Monedas admitidas: ETH

Tipo de cambio del token:

1 ETH = 10 000 ELT

Número de tokens por persona: sin límite

Número máximo de transacciones: sin límite

Importe mínimo de una transacción: 0,1 ETH

Un token se emite una vez que se llega a determinada cantidad de ETH en el contrato inteligente de la Venta de tokens, lo que significa que los compradores recibirán sus tokens inmediatamente después de la compra. El comprador también recibirá tokens adicionales de acuerdo con el esquema mostrado en la Tabla 2.

El número total de tokens ofrecidos tiene un límite máximo de la venta de tokens de 12 000 000 \$. Una vez alcanzado, el contrato inteligente automáticamente dejará de emitir tokens. En caso de que el límite máximo no se haya alcanzado, el contrato inteligente dejará de emitir nuevos tokens después del 15 de noviembre de 2017.

El importe de ETH necesario para recaudar el importe preestablecido en USD se calcula al inicio de la Venta de tokens. Este valor se almacenará en el contrato inteligente. En el sitio web se mostrará el importe de tokens ELT vendidos en tiempo (equivalente en USD).

La Venta de tokens tendrá cinco fases:

- durante la primera hora, los compradores recibirán una bonificación de tokens de un 20%;
- durante el primer día, los compradores recibirán una bonificación de tokens de un 15%;
- durante la primera semana, los compradores recibirán una bonificación del 10%;

- durante la segunda semana, los compradores recibirán una bonificación del 5%;
- Después de la segunda semana, no habrá bonificaciones.

3.2 Distribución de fondos

Los fondos recaudados se repartirán de la siguiente manera:

Administración (oficinas, nóminas, equipamiento)	15%
Soporte técnico (servidores, software, etc.)	10%
Marketing y publicidad	40%
Fondos de premios de Eloplay	25%
Licencias y asesoría jurídica	10%

Tabla 4. Distribución de fondos

DISTRIBUTION OF FUNDS

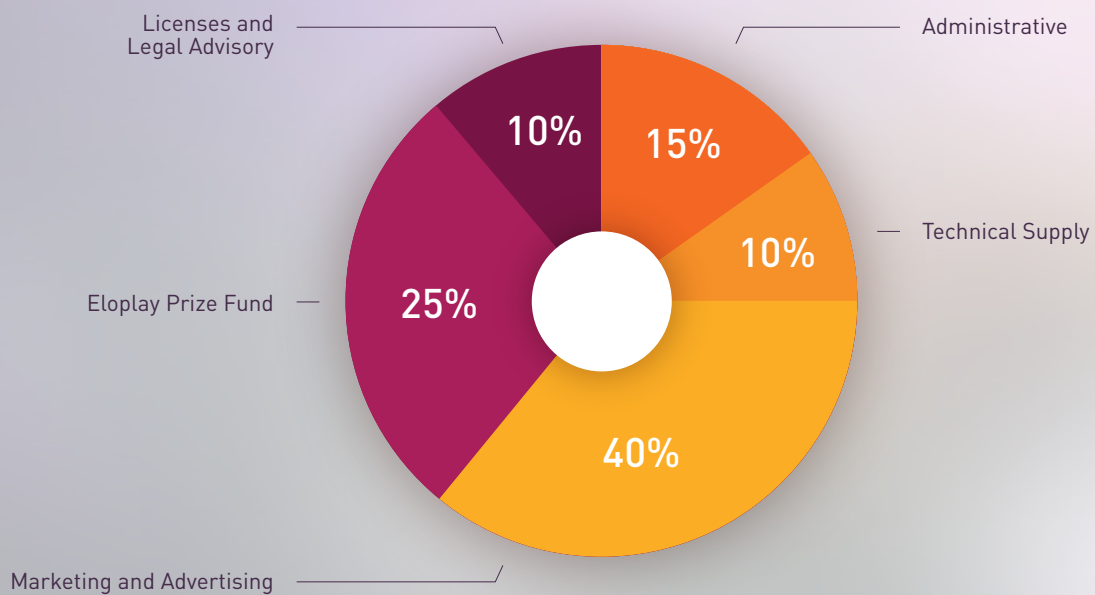


Figura 16. Distribución de fondos

Conclusión

La implementación de contratos inteligentes en Eloplay está pensada principalmente para ofrecer a los jugadores una oportunidad completamente nueva de financiación independiente de fondos de premios. Esos torneos garantizarán un alto grado de participación de jugadores en el proyecto y eventos de eSports al convertirlos en terceros independientes. Cualquiera podrá organizar o tomar parte en un torneo para ganar un buen premio.

Para aquellos que desean convertirse en ciberatletas, la fama es igual de importante que el premio. Eloplay ofrece a estas personas la posibilidad de hacerse un nombre a escala mundial organizando transmisiones de eventos de alta calidad. Esto supondrá una motivación adicional para la organización de torneos inteligentes. A medida que el fondo de premios se hace más grande, el tamaño del público crecerá. Con ello se asegura un desarrollo mutuamente beneficioso de todo el ecosistema.

El análisis del mercado de eSports sugiere que las marcas comerciales son las que poseen el rol más importante en la generación de ingresos en este sector. Las marcas invierten en la publicidad y la celebración de torneos, por lo que Eloplay les da la oportunidad de organizar torneos independientes automáticos y, al mismo tiempo, colocar anuncios en la plataforma.

Las transmisiones de alta calidad con análisis profesional, así como torneos fuera de línea en estadios pueden ayudar a que los jugadores se familiaricen más con esta disciplina.

La salida al mercado internacional con nuevos juegos y plataformas, así como el hecho de atraer a nuevos jugadores a través de la publicidad aseguraría un crecimiento exponencial del número de usuarios de Eloplay.

El objetivo principal de Eloplay es asegurar una interacción efectiva entre los jugadores y las marcas comerciales dentro de este ecosistema. El principio básico del equipo consiste en interactuar directamente con los usuarios, por lo que siempre seremos capaces de utilizar la retroalimentación en la implementación de los nuevos mecanismos que requiere nuestra comunidad.

References

- ¹ Michael G Wagner. (2006). Acerca de la importancia científica de eSports. https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports
- ² Consejo olímpico de Asia. (2017). <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ==>
- Bryan Armen Graham. The Guardian. (2017).
- ³ <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>
- Bryan Armen Graham. The Guardian. (2017).
- ⁴ <https://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee>
- Josh Chapman. (2016). eSports: Guía de competiciones de videojuegos
- ⁵ <https://www.toptal.com/finance/market-research-analysts/esports>
- Newzoo.com. (2017). Informe sobre el Mercado internacional de eSports <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>
- ⁶ <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>
- ⁷ Newzoo.com. (2017). Los ingresos de eSports llegarán a 696 millones de dólares este año y aumentarán hasta 1500 millones en el año 2020, puesto que la inversión de las marcas comerciales en este segmento se va a duplicar <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>
- ⁸ Newzoo.com. (2017). Informe sobre el Mercado internacional de eSports 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
- ⁹ 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
- ¹⁰ Jeff Grub. Venturebeat 2017. https://venturebeat.com/2017/04/28/blizzard-overwatch-passes-30-million-players-on-pc-and-consoles/?bt_ee=9J/n2Gbd04BQrkqgFmt1MVrgAEe9MfeAz1WDeiy4qum3Xar1tc4KlcTIJ3me4te&bt_ts=1499900341523
- ¹¹ 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/>
- ¹² 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>
- ¹³ 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/>
- ¹⁴ 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/>
- ¹⁵ 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/>

- ¹⁶ 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/>
- ¹⁷ Steamcharts. (2017). Dota2 <http://steamcharts.com/app/570>
- ¹⁸ Steamcharts. (2017). Counter-Strike: Global Offensive <http://steamcharts.com/app/730>
- ¹⁹ The Ethereum Wiki. (2017). https://theethereum.wiki/w/index.php/ERC20_Token_Standard
- ²⁰ Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Single-elimination_tournament
- ²¹ Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Double-elimination_tournament
- ²² EHT Gas Station. <http://ethgasstation.info/calculator.php>
- ²³ Eloplay Twitch. https://www.twitch.tv/eloplay_tv
- ²⁴ Newzoo. (2017) Most watched games on Twitch. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch/>

