

e스포츠 스마트 토너먼트



Vitaly Balakhonov | Yuri Vysotsky | Dmitry Salnikov

2017년 8월 27일

초록

e스포츠 플랫폼 Eloplay.com에서는 분산된 상금 풀을 사용하여 토너먼트를 구성하고 여기에 참여할 수 있습니다. Eloplay 팀은 일련의 가설을 개발 및 테스트하고 프로젝트를 18개월 내에 완성했습니다.

다음 단계는 EU, 미국 및 중국의 새로운 시장에 도달하기 위해 플랫폼 시청자를 확대하고, 새로운 게임 및 게임 콘솔을 추가하고, 확장된 광고 캠페인을 실행할 수 있는 자금을 토큰 세일(Token Sale)을 통해 조달하는 것입니다.

플랫폼의 대상은 다음과 같습니다.

- 상금과 리워드를 위해 싸우기를 원하는 선수와 팀;
- 토너먼트를 직접 진행하고자 하는 브랜드 및 단체;
- e스포츠 시청자를 타겟팅하는 광고주.

글로벌 브랜드와 게임 개발자는 상금 풀이 백만 달러에 달하는 대규모 토너먼트를 진행합니다. 그러나 소규모 그룹의 프로 플레이어들이 이러한 상금을 위해 경쟁할 수 있습니다. 따라서 불평등이 야기되고 수백만 명의 아마추어 플레이어들은 대규모 상금을 위해 경쟁할 수 있는 기회 없이 뒤쳐지게 됩니다.

Eloplay는 분산된 상금 풀의 스마트 토너먼트를 도입합니다. 스마트 계약 기술 작업을 진행하고 있으며 플레이어와 브랜드가 e스포츠 토너먼트를 구성할 수 있도록 합니다. 또한 스마트 토너먼트 에코시스템을 지원하기 위해 Eloplay Token을 구현하고 있습니다.

목차

소개	4
1.1 시장 개요	4
1.2 현재의 e스포츠 과제	7
1.3 스마트 토너먼트 시장 잠재력	9
e스포츠 스마트 토너먼트	11
2.1 Eloplay.com	11
2.2 Eloplay Token	13
2.3 스마트 토너먼트	14
2.3.1 플레이어 주최 스마트 토너먼트	18
2.3.2 스폰서 스마트 토너먼트	20
2.3.3 Eloplay 스마트 토너먼트	21
2.4 이더리움 네트워크의 가스 요금	22
2.5 장기 보상금 자금	23
2.6 Eloplay 스트림 섹션	23
2.7 Eloplay 광고 모듈	25
Eloplay Token 판매	26
3.1 토큰 판매 계획	26
3.2 자금 분배	27
결론	28

소개

1.1 시장 개요

e스포츠는 경쟁 컴퓨터 게이밍의 한 형태이며[1] 새로운 유형의 스포츠로서, 젊은이들 사이에서 인기를 얻고 있습니다[2]. e스포츠는 중국의 2022년 아시아 게임의 공식 분야가 될 것이며, 이는 경쟁 게이밍의 주류 인지도를 향해 나아가는 가장 대담한 단계입니다[3]. 그리고 2024년 공식 메달 스포츠로 올림픽 프로그램에 추가될 수도 있습니다[4].

비디오 게임은 2020년까지 15억 달러에 도달할 수 있는 매출 회전율을 가진 글로벌 e스포츠 시장으로 바뀌었습니다. 전문가들은 e스포츠를 십 년간의 투자 기회라고 합니다[5].

e스포츠 시장은 급성장하고 있습니다.

글로벌 e스포츠 시청자는 1억 9100만 명의 e스포츠 팬들과 1억 9400만 명의 가끔씩 보는 뷰어를 포함하여 2017년 3억 8500만에 달할 것입니다. 글로벌 e스포츠 인지도는 2017년 13억 명에 도달할 것이며 2020년까지 18억 명에 도달할 것으로 추정됩니다. 전 세계 e스포츠 참여자의 총 수는 올해 말까지 5840만 명에 이를 전망입니다.[6].

ESPORTS AUDIENCE GROWTH

GLOBAL | 2016-2020

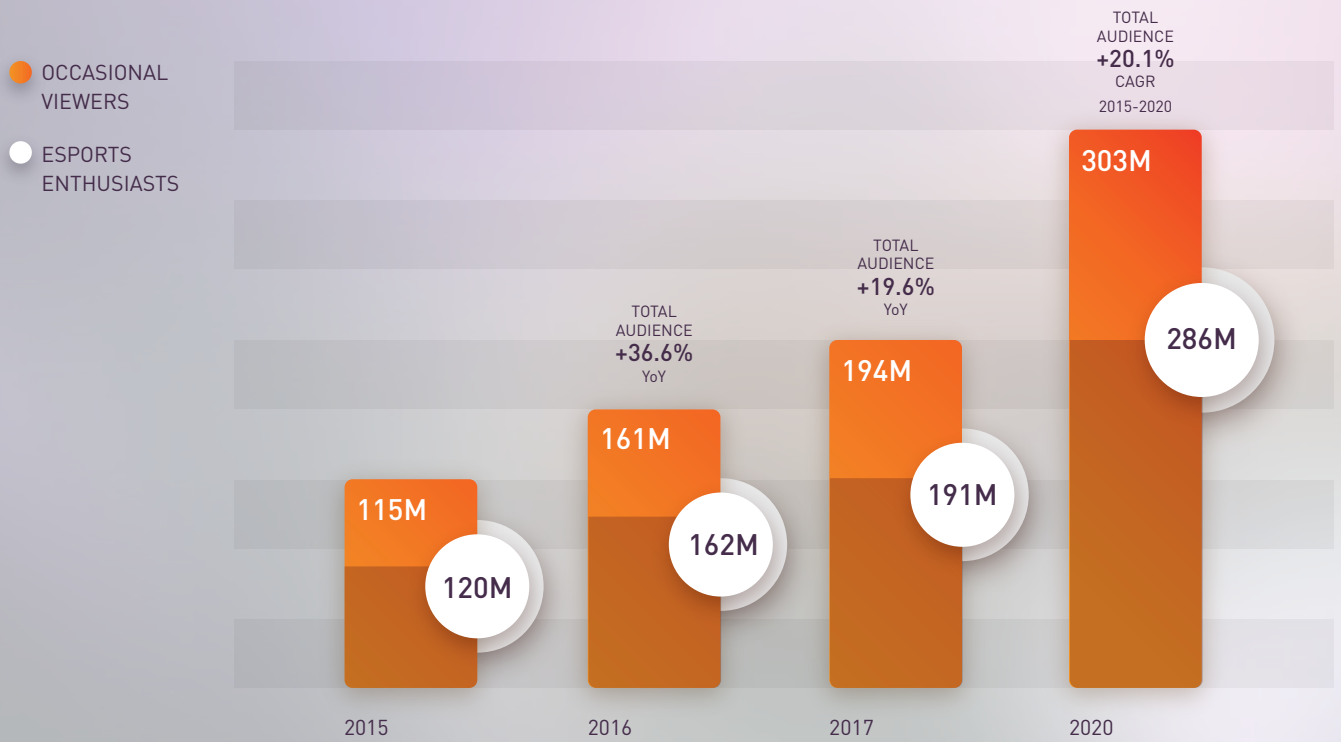


그림 1. e스포츠 시청자의 증가

e스포츠의 기본 시청자는 대부분 젊은 남성(71%)이며, 이들 중 절반 이상은 21세 ~ 35세입니다. 이들 대부분은 직장이 있고 안정적인 수입을 가지고 있으므로, 다양한 유형의 회사와 브랜드에 이 시장 부문을 분명 매력적으로 만들어줍니다.

e스포츠 시장에는 일 년에 2억 3000만 달러를 소비하는 3억 8550만 명의 글로벌 시청자가 있습니다.

ESPORTS REVENUE GROWTH

GLOBAL | 2015, 2016, 2017, 2020

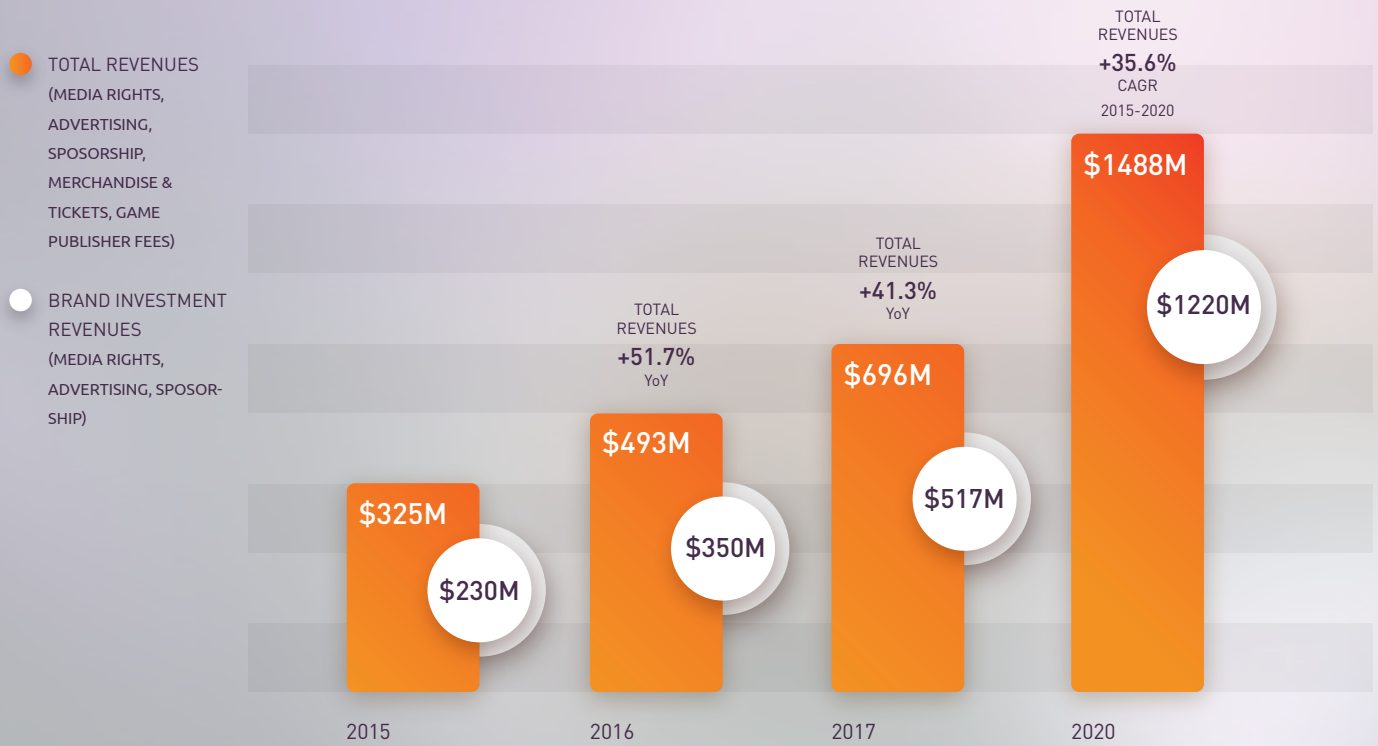


그림 2. e스포츠 수익 성장

6억 5500만 달러로 가장 큰 수입원이 될 스폰서십과 함께, 2020년까지 수익은 14억 8800만 달러에 이를 것입니다[7]. e스포츠에 진입하는 새로운 브랜드, 특히 이러한 비유행 브랜드는 향후 수년간 스폰서십 수익의 성장을 주도할 것입니다. 광고는 두 번째로 큰 수익을 창출하며 2020년까지 2억 2400만 달러로 증가할 것입니다.[8].

1.2 현재의 e스포츠 과제

토너먼트는 가장 흥미진진한 e스포츠 이벤트입니다.

상금 기금이 \$5,000를 넘는 주요 이벤트의 전체 상금 풀은 2016년 \$9330만에 달했습니다.[9]

MAJOR EVENT PRIZE MONEY

SPLIT PER REGIONS | GLOBAL | 2016

\$93.3M

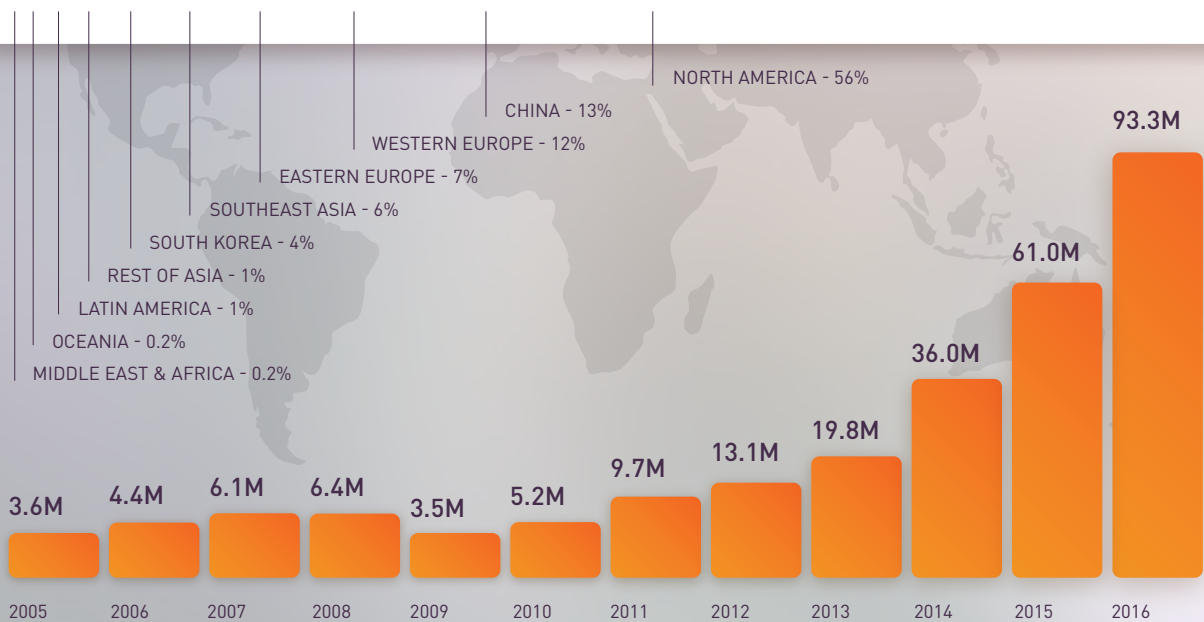
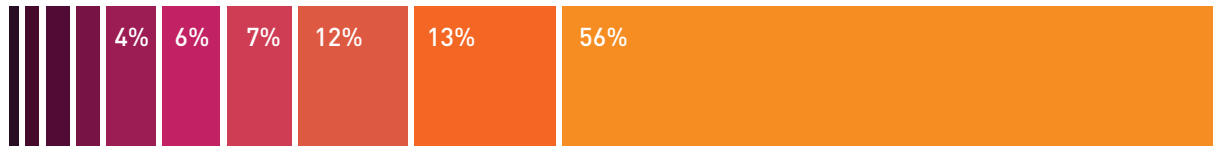


그림 3. e스포츠 주요 이벤트 상금액

주요 토너먼트는 글로벌 브랜드와 게임 개발사가 조직하고 자금을 지원하지만, 상금 풀을 놓고 경쟁할 수 있는 엘리트 플레이어는 소수에 불과합니다.

이러한 상황은 e스포츠에서 불균형을 야기하고 아마추어에게는 대규모 상금 풀을 놓고 경쟁할 기회가 없게 됩니다.

ESPORTS CHALLENGES

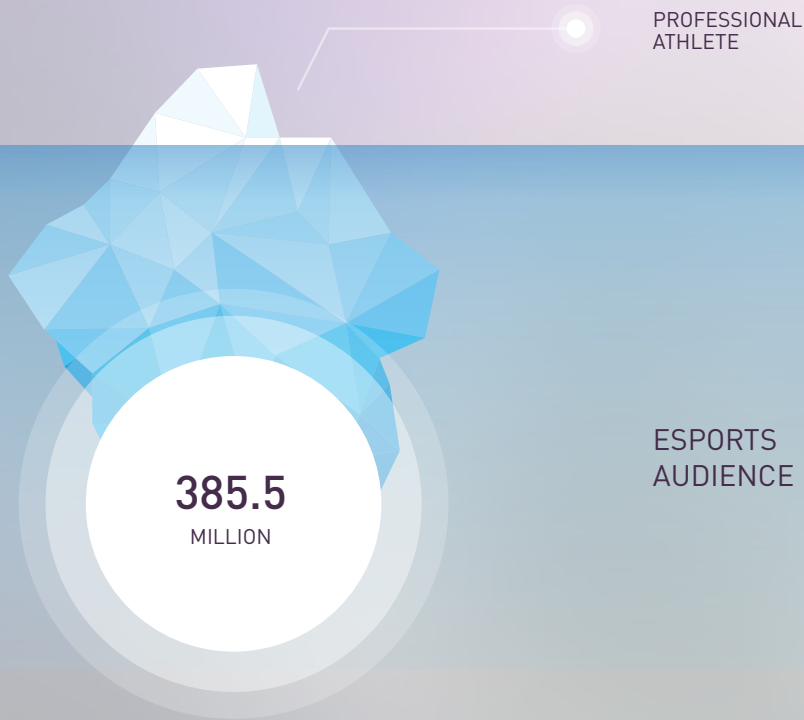


그림 4. 스포츠 과제

Eloplay는 개별 플레이어, 조직 또는 브랜드별로 구성된 분산 상금 풀을 갖춘 스마트 토너먼트를 도입합니다. 이 토너먼트는 이더리움 스마트 계약으로 작동합니다.

이 솔루션을 사용하면 스포츠 토너먼트에 열광하는 탁월한 시청자를 끌어들여 전체 에코시스템을 확장할 수 있으며 새로운 시장으로의 플랫폼 확장을 위한 문이 열립니다.

1.3 스마트 토너먼트 시장 잠재력

스마트 토너먼트는 e스포츠 이벤트 실시에 자동화를 구현하는 블록체인 기반 에코시스템입니다. 플레이어들에게는 자체 구성, 토너먼트 시작 및 단체 상금 풀 마련을 위한 완전히 새로운 기회입니다. 브랜드의 경우는 토너먼트를 통해 e스포츠 시청자에게 직접 다가갈 수 있습니다. 브랜드 주도 토너먼트나 플랫폼 광고 배치의 형태를 취할 수 있습니다.

스마트 토너먼트는 e스포츠 팬을 위한 새로운 기회를 제공하며 Eloplay가 세 가지 유형의 기존 e스포츠 시장으로 확장할 수 있는 잠재력이 있습니다.

Eloplay의 기본 목표는 지리적으로 확장하는 것입니다. 현재 이 프로젝트는 러시아가 연간 매출 4백만 달러의 프라임 시장인 포스트 소비에트 국가에서 운영되고 테스트 진행 중입니다[10]. 스마트 토너먼트를 도입하면 플랫폼이 수익률 및 발전을 측면에서 선두 시장인 중국, 미국, 독일, 영국 등에 진입할 수 있습니다.

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

그림5. 국가별 스포츠 성장

새로운 플레이어를 스마트 토너먼트로 끌어들이는 또 다른 방법으로는 새로운 게임을 플랫폼에 추가하는 것이 있습니다. 모든 게임은 추가적인 시청자와 수백만 명의 새로운 플레이어를 의미합니다. 두서너 가지 예만 들면, Overwatch는 3000만 명의 플레이어가 있고[11], World of tanks는 6000만 명의 플레이어가 있고[12], Rocket League는 3000만 명의 플레이어가 있습니다[12].

세 번째 방법은 게임 콘솔을 사용하는 것입니다. 이 시장은 5500만 명의 Xbox 월별 사용자와 7000만 명의 PlayStation4 플레이어로 구성되어 있습니다.[13].

e스포츠 스마트 토너먼트

2.1 Eloplay.com

이 프로젝트는 일대일 비디오 게임 대회용 서비스를 만들기 위한 아이디어로 2015년 11월에 시작되었습니다. 2016년 4월 이 플랫폼은 상대방이 무작위로 선발된 첫 번째 시범 전투를 개최했습니다. 우승자는 비트코인 리워드를 받았습니다.

현재 Eloplay는 90,000명의 등록된 사용자와 80,000개의 완료된 전투가 있는 운영 가능한 e스포츠 플랫폼입니다. 이미 3,500개의 일대일 및 팀 토너먼트를 개최했습니다.

이 플랫폼은 가장 인기 있는 e스포츠 분야를 지원합니다.

e스포츠 분야	월별 활성 사용자
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

표 1. Eloplay의 e스포츠 분야

빠른 전투(임의의 상대방과 펼치는 매치메이킹), 결투(누구와 싸울지 선택), 토너먼트와 같은 3가지 경쟁 모드가 플랫폼에 있습니다. 이 사이트는 러시아어 및 영어 인터페이스를 제공합니다.

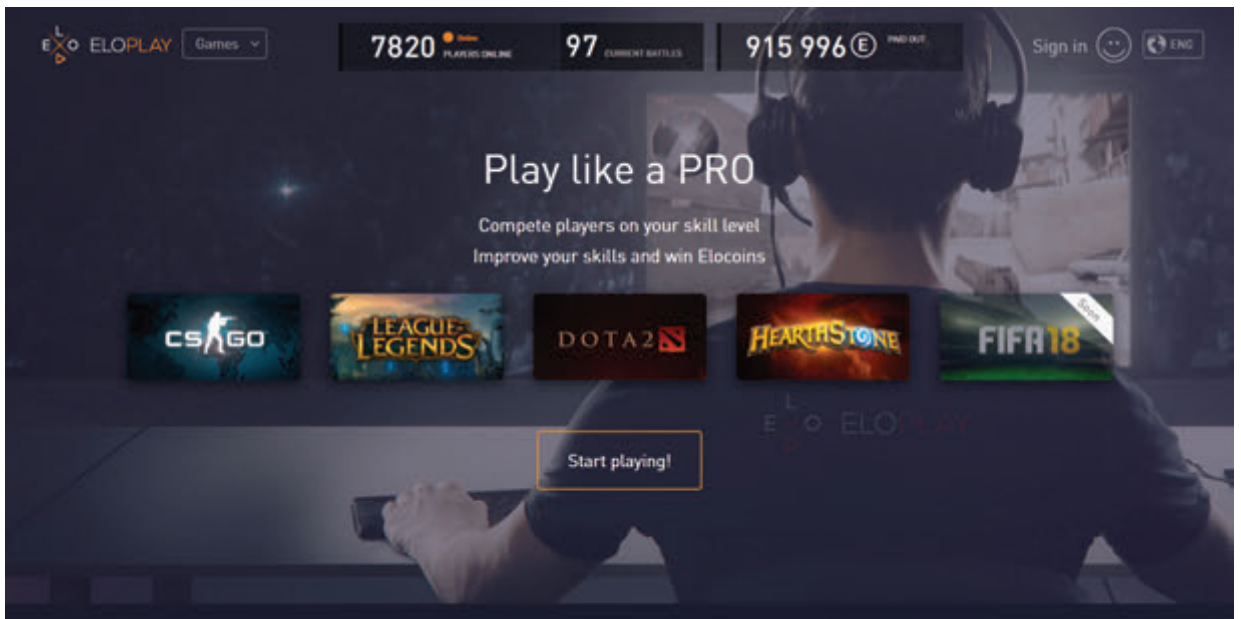


그림 6. Eloplay.com

Eloplay는 커뮤니티 중심의 스타트업 기업입니다. 대부분의 진행 중인 토너먼트는 포스트 소비에트 국가들의 열광적인 e스포츠 조직과 협력하여 마련되었습니다. 이와 같이 Eloplay 팀은 시청자와 계속 연결됩니다. 그리고 당사는 글로벌 e스포츠 조직과 협력할 때 향후에 이러한 접근 방식을 유지하기로 결정했습니다.

당사는 블록체인 및 스마트 계약 기술이 플랫폼 개발에 새로운 기회를 제공한다는 사실을 이해합니다. 스마트 토너먼트를 위한 스마트 계약의 초기 구현 후에는 새로운 모듈에 대한 계획이 있습니다(개발에는 24개월 이상 소요될 수 있음). 이러한 모듈은 플레이어 통계 및 게임 기본 설정, 토너먼트표(e스포츠 챔피언십), 인재 스카우팅용 시스템, 플레이어 계약 및 팀 간 이적용 시스템, 승자 예측 시스템 및 베팅 모듈에 대한 상세한 분석을 제공합니다.

2.2 Eloplay Token

플랫폼의 기본 회계 단위는 암호 토큰 Eloplay(ELT)입니다. 이는 플랫폼에서의 활동을 장려하는 도구이자 특정 Eloplay 모듈에 대한 액세스 토큰 역할을 할 수 있습니다.

Eloplay Token(ELT)은 Ethereum 플랫폼의 ERC20 18 표준 토큰입니다. 이 토큰은 지갑, 주식과 호환되며 양도 가능한 액티브입니다. ELT를 이용하여 소유자가 할 수 있는 작업:

- 스마트 토너먼트 구성 및 참여;
- Eloplay에서 광고 게재;
- Eloplay Store에서 게임 인벤토리 및 기타 가상 상품 구입.

Eloplay Token(ELT)은 토큰 판매 종료 후 3개월 내에 플랫폼에서 구현됩니다.

현재, 기본 회계 단위와 플레이어에 대한 리워드인 Elocoin이라는 가상 포인트입니다. Elocoin은 중앙 집중식이며 고정 환율을 가지고 있습니다(1 Elocoin = \$0,01).

Elocoin은 결제 용도 및 토너먼트 우승자에게 보상 제공용으로 사용됩니다. 이는 명목 화폐로 작동하는 방법으로 구현되었습니다. Elocoin의 장점은 플랫폼과의 쉽게 통합이 일반 결제 시스템(Visa, Mastercard, Webmoney, Payeer, Yandex Money, Qiwi)에서 작업할 수 있게 한다는 것입니다. Elocoin은 Bitcoin으로 구입할 수도 있습니다.

Elocoin 구현을 통해 팀에서 몇 가지 가설을 테스트할 수 있었습니다. 예를 들어, 토너먼트 상금 풀과 참가자 수 사이의 상관 관계; 무료 및 유료 게임 모드에서 플레이어의 참가 분석; 특정 서비스 계획에 따른 고객 기반의 수익 창출 분석에 대한 테스트가 있었습니다. 사용자에게 지급된 총 리워드 금액은 거의 \$10,000에 달합니다.

동시에 Elocoin에는 스마트 토너먼트에서의 사용을 제한하는 특정 제한 사항이 있습니다. 제3자에게 양도할 수 없으며 발행액에 제한이 없습니다. 디지털 자산으로 사용할 기회를 소유자에게 주지 않습니다. Elocoin은 분산된 상금 풀에서 사용할 수 없으므로 스마트 토너먼트에서도 사용할 수 없습니다.

Eloplay 팀은 블록체인 기술이 플랫폼의 기능에 지각 변동을 일으킬 수 있다는 것을 발견했습니다.

이러한 이유로 Eloplay 팀은 Eloplay Token을 구현하기로 결정했습니다. ELT는 분산형이며, 제3자에게 양도할 수 있고, 발행액이 제한되어 있으며, 환율은 고정되어 있지 않습니다.

Eloplay Token 발급 및 배포

발급되는 토큰의 양은 토큰 판매의 결과에 따라 달라집니다. 초기 토큰 배포는 다음과 같습니다.

토큰 할당	초기 토큰 제공 지분
토큰 판매	70%
Eloplay 팀	15%
자문 위원회	5%
토큰 판매 보상금 프로그램	3%
www.bancor.network	3%
장기 보상금 자금	2%
www.wings.ai	2%

표 2. Eloplay 초기 토큰 배포

토큰 판매가 끝나면, 사용자는 프로젝트의 웹사이트에서 Elocoins에 대한 지갑 하나와 이더리움 블록체인에서 ELT에 대한 다른 지갑 하나, 즉 두 개의 지갑을 갖게 됩니다. Elocoins를 ELT로 직접 전환할 수 있는 옵션은 없습니다.

Eloplay 토큰의 구현은 단계식으로 진행됩니다. ELT 애플리케이션의 첫 번째 영역은 스마트 토너먼트이고 이어서 보너스 자금과 광고 모듈이 나옵니다. Eloplay는 활성 사용자가 있는 운영 플랫폼이므로, 블록체인에 일시적으로 연결되지 않은 게임 모드를 지원해야 합니다. 이러한 게임 모드는 Elocoin으로 작동되며 임의의 상대방과 펼치는 간단한 전투와 결투가 나옵니다. 토큰 구현의 첫 번째 단계가 끝나면 모든 모드가 이 토큰을 사용하기 시작할 것이고 Elocoin은 사용되지 않게 될 것입니다.

2.3 스마트 토너먼트

Eloplay는 오늘날 e스포츠가 직면한 과제에 대한 해결책으로 스마트 토너먼트를 제안합니다.

스마트 토너먼트는 분산된 상금 풀을 갖춘 e스포츠 스킬 대회입니다. 이러한 토너먼트에서 플레이어나 토너먼트 주최자가 상금 풀에 자금을 지원합니다. 자금은 Eloplay Token에 모입니다.

전문 용어로, Eloplay의 스마트 토너먼트는 토너먼트를 구성하는 전투를 추적하고 관리하는 자동 소프트웨어 플랫폼입니다. 이 플랫폼의 주요 목적은 단체 경기에서 승자를 정하고 이들 사이에 분산된 상금을 분배하는 것입니다. 이 시스템은 프로세스에서 인간적인 요소를 완전히 배제하므로 편향된 심판이 불가능하게 합니다. 동시에, Eloplay는 팀이 전투 전에 자리하지만 결과에는 전혀 영향을 미치지 않도록 다양한 관리 작업을 수행하는 토너먼트 중재자를 선보일 예정입니다.

스마트 토너먼트는 다음과 같이 작동합니다. 플레이어가 토너먼트에 입장하면 스마트 계약에서는 Eloplay 토큰으로 상금 풀을 수령하고 토너먼트가 끝날 때까지(즉, 승자가 발표될 때까지) 이를 보관합니다. 그 순간, 토너먼트에서는 API를 사용하여 승자의 ID, 지갑 번호 및 승리 금액을 스마트 전송합니다. 이러한 방식으로, 승자가 상금을 받습니다.

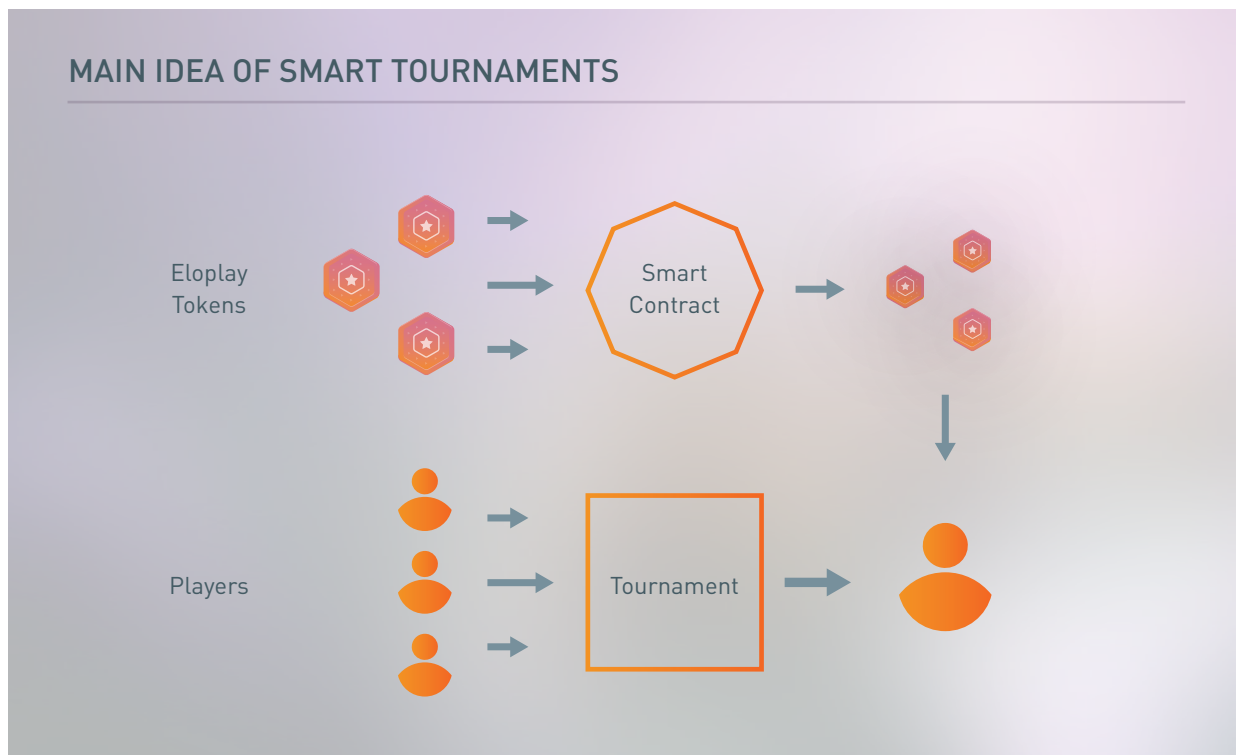


그림 7. 스마트 토너먼트의 기본 원리

스마트 토너먼트는 다음과 같이 구성될 수 있습니다.

- 개별 플레이어;
- 조직 또는 브랜드;
- Eloplay.

각 방법마다 고유한 특징이 있으며 가장 큰 차이점은 상금 풀 형성 방법입니다.

Eloplay에는 이미 구현된 토너먼트 형식이 거의 없습니다.

싱글 제거 토너먼트(올림픽 시스템). 승자는 다음 단계로 넘어가고 패자는 토너먼트를 떠납니다[19].

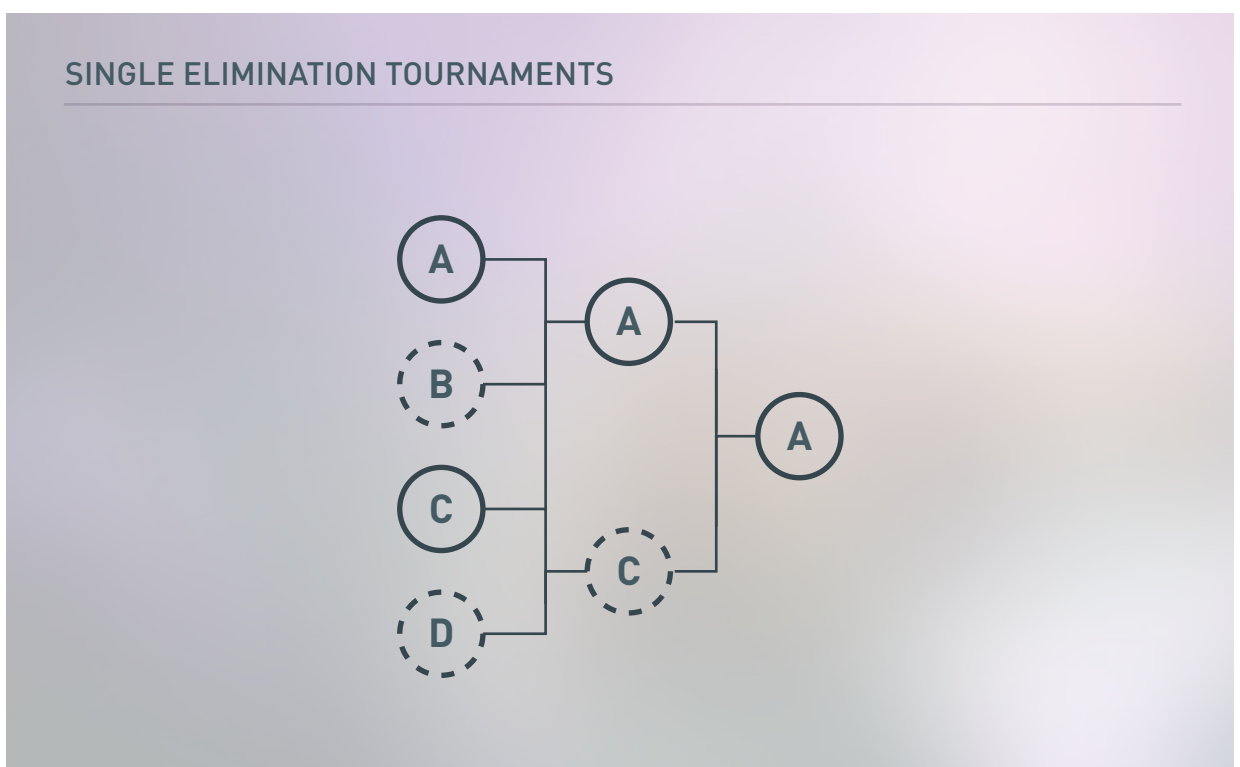


그림 8. 싱글 제거 토너먼트

더블 제거 토너먼트. 승자는 다음 단계로 넘어가지만, 패자는 다른 전투의 패자와 함께 게임에 들어갑니다. 따라서 두 분기(승자와 패자)이 형성됩니다. 이러한 두 분기 전투의 최종 승자가 결승전에서 경쟁합니다.[20]

DOUBLE ELIMINATION TOURNAMENT

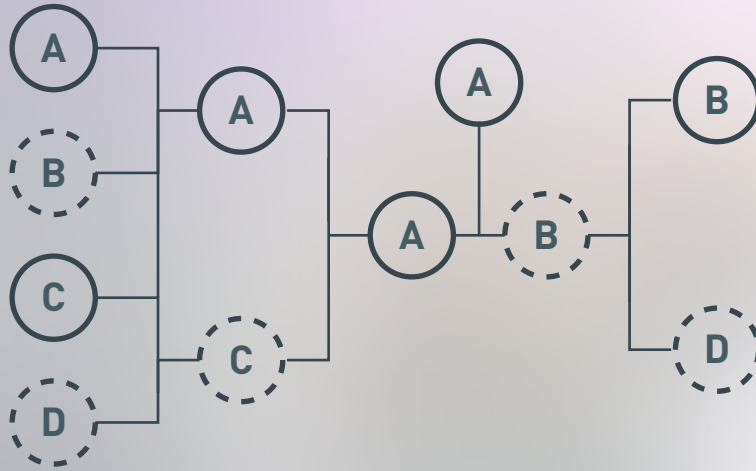


그림 9. 더블 제거 토너먼트

N 토너먼트의 베스트. e스포츠 결승전에 전형적인 시스템입니다. 정확한 승수에 도달할 때까지 두 팀이 서로 대결합니다. 보통 3 또는 5입니다.

BEST OF THREE TOURNAMENT

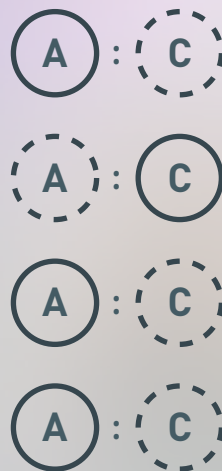


그림 10. 세 명 중 베스트(Best of Three) 토너먼트

한 토너먼트의 최대 참가자 수는 256명입니다. Eloplay는 한 명이 토너먼트를 함께 통합하고 자식 토너먼트를 만들 수 있는데 이 자식 토너먼트의 우승자가 부모 토너먼트에 참가하는 시스템을 이미 구현했습니다. 따라서 토너먼트의 합병이 가능하고 동일한 토너먼트에서 512명, 1024명 또는 그 이상의 참가자를 모집할 수 있습니다.

Eloplay의 토너먼트 모듈은 토너먼트 형식에 대한 세부 조정 민첩성을 주최자에게 제공합니다. 예를 들어, 결승전에서 세 명 중 베스트(Best of Three) 모드를 사용하지만, 예선 토너먼트에 더블 제거를 사용할 수 있습니다. 참가자가 너무 많은 경우 토너먼트에 며칠이 걸릴 수 있습니다.

2.3.1 플레이어 주최 스마트 토너먼트

플레이어 주최 스마트 토너먼트의 주요 아이디어는 사용자가 자유롭게 토너먼트를 만들고 분산된 상금 풀을 구성할 수 있도록 하는 것입니다. 참가비가 일단 결정되면 참가자가 지불한 모든 참가비에서 상금 풀이 구성됩니다.

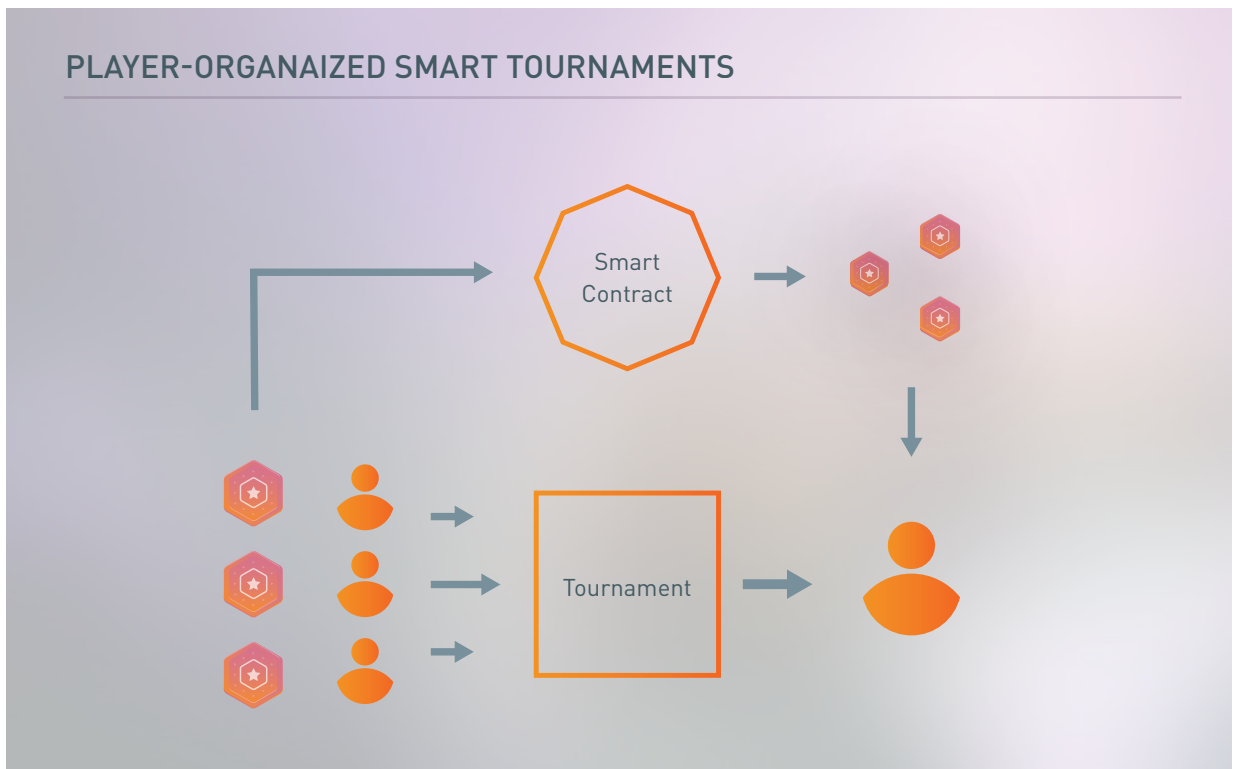


그림 11. 플레이어 주최 스마트 토너먼트

스마트 토너먼트를 시작하려면 플레이어가 다음을 설정해야 합니다.

- 게임;
- 날짜 및 시간;
- 토너먼트 이름;
- 토너먼트 형식(싱글 제거, 더블 제거, N명 중 베스트);
- 지도, 라운드 및 기타 게임 설정;
- 참가비
- 승자의 수(둘 이상인 경우 승자 사이의 상금 분배에 대해 설명해야 함).

토너먼트가 설정되면, Eloplay는 새로운 참가자를 위한 랜딩 페이지로 사용할 수 있는 토너먼트 페이지를 생성합니다*. 또한 토너먼트는 홈페이지에서 참조되며 모든 Eloplay 사용자가 볼 수 있습니다.

플랫폼의 최소 참가비는 Eloplay Token 10개입니다.

토너먼트가 20명의 참가자를 모으게 되면, 상금 풀에는 최종적으로 다음과 같이 배포될 200개의 Eloplay Token이 생깁니다.

- 토너먼트 우승자에게 주게 될 90%;
- 주최 플레이어에게 보너스로 지급될 8%;
- 아래에 설명된 Eloplay의 장기 보상금 자금에 들어갈 2%

이 모델을 통해 어느 플레이어나 스마트 토너먼트를 시작하고 완료되면 Eloplay 토큰을 얻을 수 있습니다.

\$5,000 이상의 상금 풀은 메이저로 간주됩니다. 플레이어 1024명의 토너먼트를 위해 그러한 자금을 모으려면 한 명의 플레이어가 \$4.88만 지불하면 됩니다. 주최 플레이어는 이 자금의 8%, 즉 \$400를 갖게 됩니다. 그러나 USD 가격은 설명을 하기 위한 예일뿐이며, 실제로 모든 결제는 Eloplay 토큰으로 처리됩니다.

스마트 토너먼트는 아마추어 플레이어가 메이저 상금 풀에서 싸울 수 있는 유일한 기회입니다.

스마트 토너먼트의 상금 풀은 \$5,000에서 \$1,000,000 등으로 확대될 수 있습니다.

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

스마트 토너먼트의 인지도를 뒷바침하고 플레이어의 참여 유도를 위해 Eloplay는 특별 프로모션 프로그램을 제공합니다.

- 토너먼트가 16명의 참가자를 모을 때 당사는 소셜 미디어 채널에서 홍보용 게시물을 올리기 시작할 것입니다.
- 토너먼트가 64명의 참가자를 모을 때 당사는 twitch 채널에서 스트림으로 이에 대해 다룰 것입니다*.

플레이어 주최 토너먼트가 8명의 참가자를 모으지 못하면 초기 요금은 장기 보상금 자금 들어가지만, 나머지 참가자에게는 환불됩니다.

이더리움 네트워크 가스 요금

이더리움의 스마트 계약은 트랜잭션을 처리하는 채굴자에게 가스 대금을 요구합니다.

토너먼트 제작 후 첫 번째 가스 요금은 Eloplay가 지불합니다. 그러나 이후에는 요금이 플레이어 참가비에 포함되므로 플레이어들이 지불합니다. 토너먼트가 끝나면, 스마트 계약은 상금 풀을 분배하고 주최자에게 이 풀의 8%를 보내고, Eloplay에 장기 보상금 자금으로 2%를 보냅니다. 이 경우 요금은 다시 Eloplay에서 지불합니다.

2.3.2 스폰서 스마트 토너먼트

스폰서 토너먼트의 주요 아이디어는 브랜드, e스포츠 조직, 커뮤니티 및 학교가 자체 e스포츠 대회를 개최할 수 있도록하는 것입니다.

플레이어 주최 스마트 토너먼트와 달리, 이러한 토너먼트는 무료로 참여할 수 있습니다. 주최자는 자체 참여 기준(링크로 액세스하는 비공개 토너먼트, 지리적 타겟팅, 예선 자격이 있는 토너먼트 또는 주최자의 재량에 따라 다른 조건)을 설정할 수도 있습니다.

상금 풀의 자금은 주최자가 마련합니다. 즉, 일정량의 Eloplay 토큰이 스마트 계약으로 보내지고, 토너먼트가 끝나면 수상자들에게 분배됩니다. 전체 상금 풀의 2%에 해당되는 수수료가 Eloplay에게 지급된 후, 장기 보상금 자금으로 재할당됩니다.

브랜드 주최 토너먼트의 최소 상금 풀은 Eloplay 토큰 100개입니다.

* 정확한 값은 플랫폼이 확장됨에 따라 달라질 수 있습니다. Eloplay는 플레이어 주최 토너먼트를 홍보하는 새로운

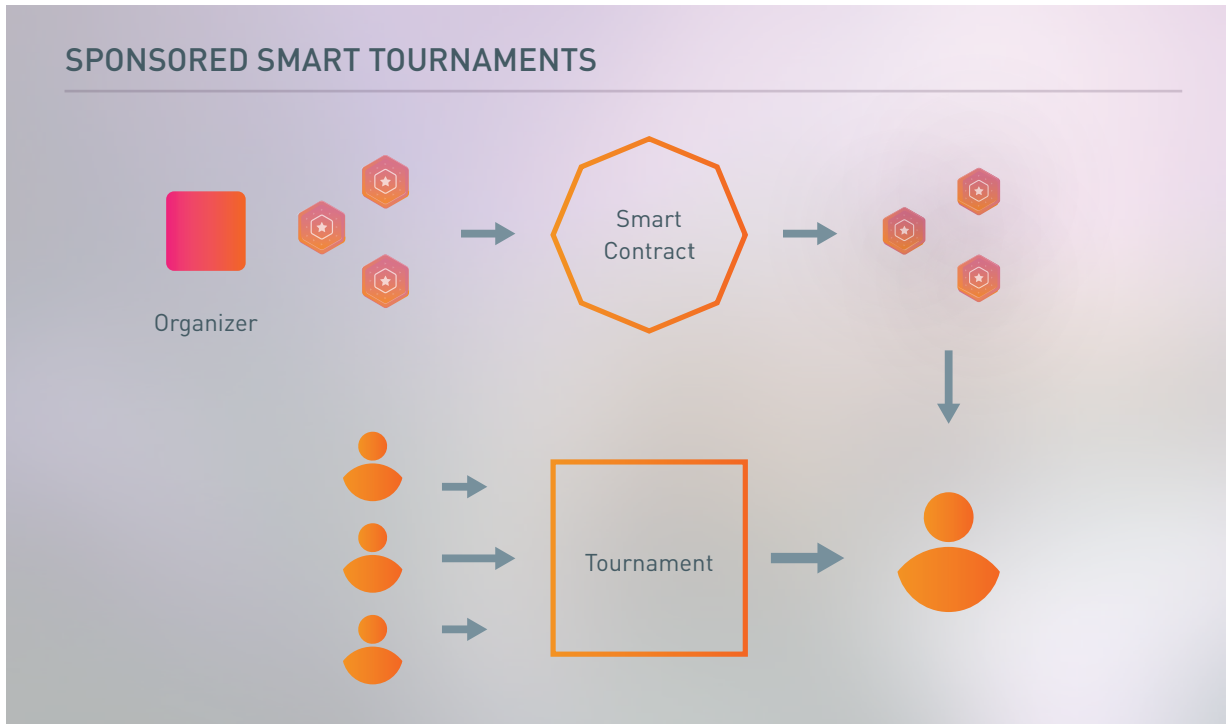


그림 12. 스폰서 스마트 토너먼트

토너먼트가 생성되면, Eloplay는 주최자가 토너먼트의 페이지에 로고와 배너를 배치할 수 있게 합니다. 또한 토너먼트는 홈페이지에서 발표되며 모든 사용자가 볼 수 있습니다.

스폰서 토너먼트가 참가자 8명을 모으지 못하면, 상금 풀이 주최자에게 돌아가고 Eloplay의 장기 보상금 자금에 지급된 2% 요금은 남겨둡니다.

이더리움 가스 요금은 토너먼트가 생성될 때 주최자가 지불하며, 상금은 분배됩니다.

2.3.3 Eloplay 스마트 토너먼트

Eloplay는 장기 보상금 자금으로 일정 금액의 Eloplay 토큰을 보유하게 되므로, 이전에 LTBF에 지급한 요금으로 구성된 상금 풀이 있는 반복 토너먼트를 개최하게 됩니다. 이러한 토너먼트에는 어떠한 지불도 포함되지 않습니다.

따라서 Eloplay는 새로운 플레이어를 참여시키고 공개 스킬 대회에서 토큰을 획득할 수 있는 기회를 이들에게 제공할 수 있습니다.

이더리움 가스 요금은 Eloplay가 지불합니다.

2.4 이더리움 네트워크의 가스 요금

이더리움 네트워크에서의 단일 트랜잭션 가격은 ETH 주유소 21 계산기를 사용하여 계산됩니다. Eloplay 스마트 계약의 평균 가스는 200,000입니다*. 가스 계산기는 최소(\$0,026) 및 최대(\$2,648) 트랜잭션 수수료를 제공합니다. 계산은 2017년 8월 25일에 수행됩니다. 이더리움 환율: \$332.72.

그림 13. 스마트 계약 가스 요금 계산.

Eloplay는 운영 첫해에 Counter Strike: Global Offensive 및 League of Legends의 3,500개 토너먼트를 개최했습니다. 현재 속도에서 이 플랫폼은 이러한 각 게임에 대해 연간 2,000 ~ 2,500개의 토너먼트를 개최할 것입니다. 성공적인 토큰 판매 후 늘어난 마케팅 활동과 플랫폼 고객 기반의 폭발적인 성장에 따라 이 수치는 두 배나 높아질 수 있습니다. Eloplay는 각 게임마다 약 5,000개의 토너먼트를 개최할 것입니다. 이는 플랫폼의 4개 게임에서 연간 20,000개의 토너먼트를 의미하며, 8개 게임에서 연간 40,000개의 토너먼트로 성장할 것으로 기대됩니다.

이는 특정 횟수의 토너먼트를 서비스하는 데 필요한 이더리움 가스의 예상 가격입니다.

게임 수	토너먼트 연간 금액	스마트 계약의 평균 트랜잭션 수	이더리움 네트워크 가스 요금	연간 이더리움 네트워크 커미션	평균 연간 커미션 예측
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	

표 3. 이더리움 가스 요금 예측

* 이 값은 현재 계산에 이용되며 스마트 계약의 논리 변경 또는 최적화에 따라 향후에 달라질 수 있습니다.

2.5 장기 보상금 자금

Eloplay는 장기 보상금 자금을 도입합니다.

이 자금은 다음과 같이 취득한 Eloplay Token에서 토큰 판매가 종료된 후에 형성됩니다.
토큰 판매에서 2% + 스마트 토너먼트에서 2%의 수수료 + 광고의 토큰.

장기 보상금은 Eloplay 스마트 토너먼트와 스킬 기반 토큰 배포 시스템에 사용됩니다.

스킬 기반 토큰 배포 시스템은 활동을 촉진하고 베스트 플레이어에게 토큰을 얻을 수 있는 기회를 제공하기 위해 만들어졌습니다. 새로운 플레이어를 위한 수많은 게임 업적이 있습니다. Eloplay에서의 총 시간 또는 한 게임에서 킬의 횟수와 같은 특정 목표를 달성한 플레이어에게 Eloplay Token이 제공됩니다.

2.6 Eloplay 스트림 섹션

현재 Eloplay 토너먼트는 Twitch 채널에서 스트리밍되고 있습니다[22]. 저희는 스트리밍 팀을 운영하고 스트리밍 스튜디오와도 협업합니다. 시간이 지나면, 전문 해설가 및 분석가와 함께 코멘터리 부스를 시작할 것입니다. 이를 통해 스트림의 품질이 향상되고 자세하게 대회 분석을 실시할 수 있을 것입니다.

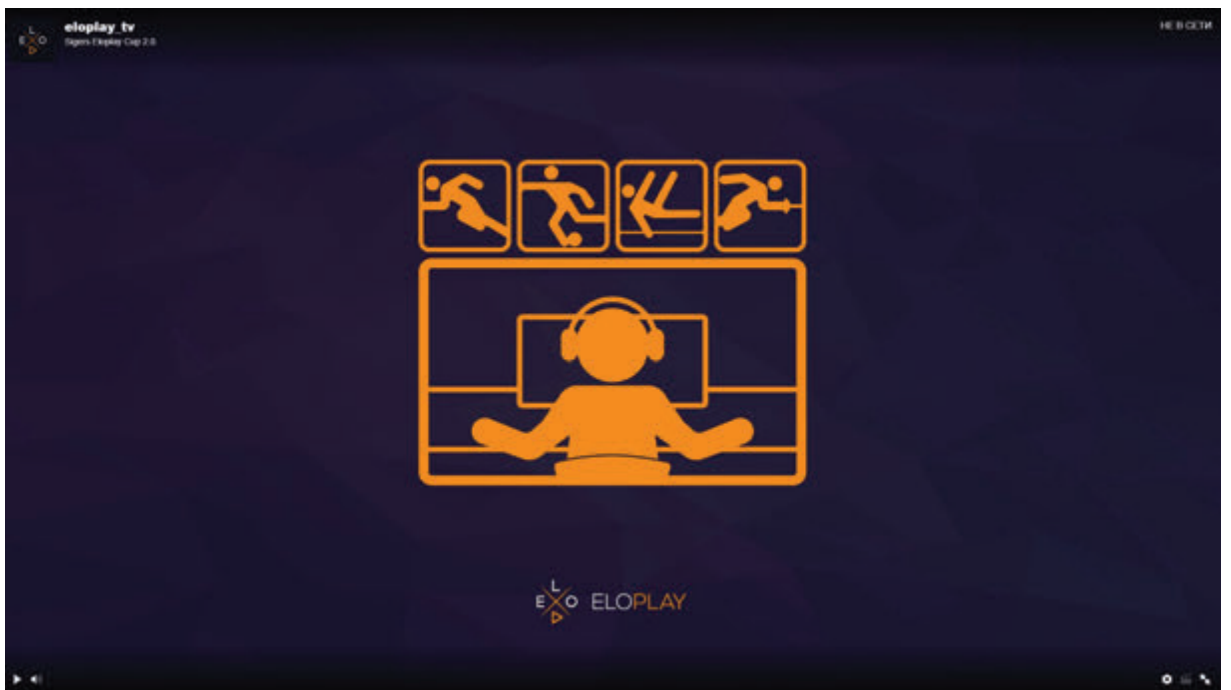


그림 14. Eloplay Twitch

Eloplay의 모든 스트림에 대한 디렉터리인 Streaming Section이 있을 것입니다. 또한 메이저 e스포츠 이벤트도 포함될 것입니다. 이 섹션은 광고를 통한 수익 창출을 위한 기본 스트림입니다.

현재 Eloplay는 Twitch에서 가장 시청률이 높은 게임을 지원합니다[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

그림 15. Twitch에서 가장 시청률이 높은 게임

2.7 Eloplay 광고 모듈

플랫폼으로서의 Eloplay는 토너먼트 페이지, 스트림 디렉터리, 스토어 등을 제공합니다. 이러한 페이지는 스폰서 배너를 호스트하므로 광고주가 자사의 제품 및 서비스를 시청자에게 제공할 수 있습니다.

그렇게 하려면 광고주가 배너를 설정할 수 있는 광고 모듈을 만들어야 합니다. 모든 광고는 Eloplay 토큰으로 지불됩니다.

광고에서 받은 토큰은 Eloplay의 보상금 자금에 저장됩니다.

Eloplay Token 판매

3.1 토큰 판매 계획

Eloplay 토큰 판매는 ico.eloplay.com에서 이루어집니다.

시작 날짜: 2017년 10월 16일(12:00 UTC)

종료 날짜: 2017년 11월 15일(12:00 UTC)

토큰 판매 최소 목표: \$3,000,000

토큰 판매 최대 상한: \$12,000,000

허용되는 통화: ETH

토큰 환율:

1 ETH = 10,000 ELT

일 인당 토큰 양: 무제한

최대 트랜잭션 양: 무제한

최소 트랜잭션 양: 0.1 ETH

특정 금액의 ETH가 토큰 판매 스마트 계약을 체결하면 토큰이 발행됩니다. 즉, 구매자는 구매 즉시 토큰을 받게 됩니다. 또한 구매자는 표 1에 나오는 계획에 따라 추가 토큰을 받습니다.

제공되는 토큰의 전체 금액은 \$12,000,000의 토큰 판매 하드 캡으로 제한됩니다. 여기에 도달하면 스마트 계약은 자동으로 코인 발행을 중단합니다. 하드 캡에 도달하지 않는 경우 스마트 계약은 2017년 11월 15일 이후에 새로운 토큰 발행을 중단합니다.

사전 설정된 USD 금액을 올리는 데 필요한 ETH 금액은 토큰 판매 킥오프에서 계산됩니다. 이 값은 스마트 계약에 저장됩니다. 이 웹 사이트에는 실시간으로 판매된 ELT 토큰 금액(USD 상당 금액).

토큰 판매에는 5 단계가 있습니다.

- 1번째 시간 자금 제공자들은 20% 토큰 보너스를 받게 됩니다.
- 1번째 일자 자금 제공자들은 15% 토큰 보너스를 받게 됩니다.
- 1번째 주 자금 제공자들은 10% 토큰 보너스를 받게 됩니다.
- 2번째 주 자금 제공자들은 5토큰 보너스를 받게 됩니다.
- 두 번째 주 이후에는 보너스가 제공되지 않습니다.

3.2 자금 분배

모금된 자금은 다음과 같이 분배될 것입니다.

관리(사무실, 급여, 장비)	15%
기술 지원(서버, 소프트웨어 등)	10%
마케팅 및 광고	40%
Eloplay 상금 자금	25%
라이선스 및 법적 자문	10%

표 4. 자금 분배

DISTRIBUTION OF FUNDS

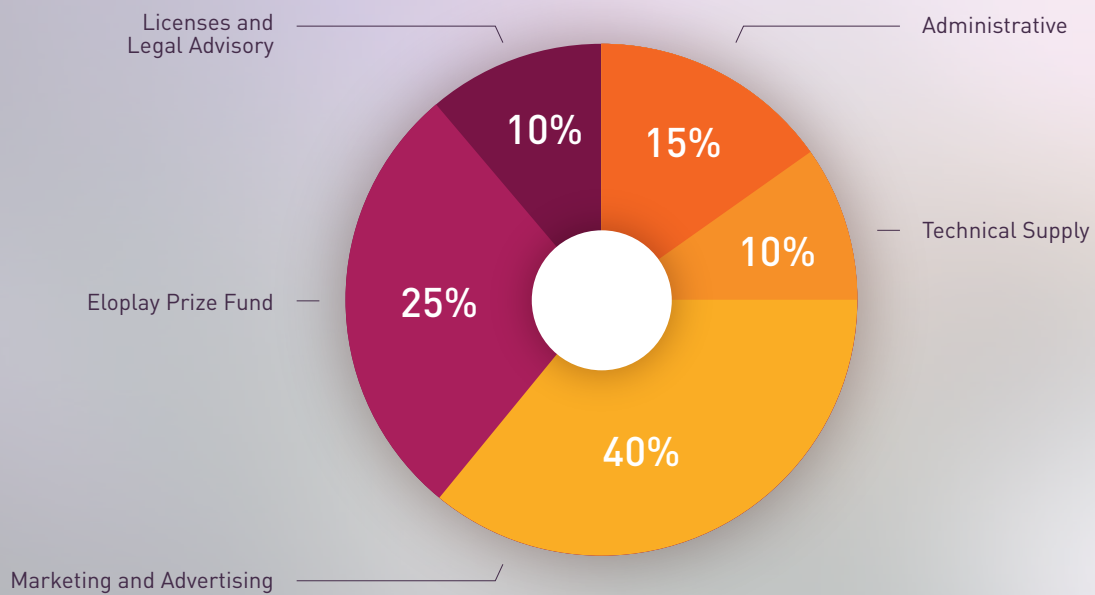


그림 16. 자금 분배

결론

Eloplay에서 스마트 계약 이행은 플레이어에게 독립적인 상금 풀 형성이라는 완전히 새로운 기회를 제공하는 데 주로 초점을 맞추고 있습니다. 이러한 토너먼트는 제3자와 독립적으로 만들어 프로젝트 및 스포츠 이벤트에서 높은 수준 플레이어 참여를 보장합니다. 누구나 토너먼트를 주최하거나 참여하여 큰 상을 받을 수 있습니다.

사이버 운동선수가 되고자 하는 사람들에게 명성은 상만큼 중요합니다. Eloplay는 이러한 사람들이 고품질 이벤트 방송을 조직하여 세계적인 규모로 이름을 떨칠 수 있게 합니다. 따라서 스마트 토너먼트를 개최하도록 이들에게 더 많은 동기를 부여합니다 상금 풀이 커지면 시청자의 규모가 뒤를 이어 커지게 됩니다. 이러한 방식으로 상호 이익이 되는 전체 에코시스템의 개발이 보장될 것입니다.

e스포츠 시장 분석은 시장에서 수익을 창출하는 데 가장 중요한 역할을 하는 것이 브랜드임을 보여줍니다. 이들은 광고 및 토너먼트 개최에 투자하므로, Eloplay는 플랫폼에 광고를 게재하면서 독립적 자동 토너먼트를 개최할 수 있는 기회를 이들에게 부여합니다.

전문 분석을 선보이는 고품질 스트림뿐만 아니라 경기장에서의 오프라인 토너먼트는 많은 플레이어들이 스포츠에 더 가까이 다가가게 도움을 줍니다.

세계 시장 진출, 새로운 게임 및 플랫폼 채택, 광고를 통해 새로운 플레이어의 관심 끌기는 Eloplay 사용자 기반의 폭발적인 성장을 보장합니다.

Eloplay의 주요 목표는 에코시스템 내에서 플레이어와 브랜드 간의 효과적인 상호 작용을 보장하는 것입니다. 팀의 기본 원칙은 사용자와 직접 상호 작용하는 것이므로, 커뮤니티에서 필요로 하는 새로운 메커니즘을 구현할 때 항상 피드백을 활용할 수 있습니다.

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/>

