

# Torneios Inteligentes de eSports



Vitaly Balakhonov | Yuri Vysotsky | Dmitry Salnikov

27 de agosto de 2017

# Abstrato

A plataforma de eSports Eloplay.com permite que jogadores organizem e participem de torneios com premiações descentralizadas. A equipe da Eloplay conseguiu desenvolver e testar um conjunto de hipóteses, dando vida ao projeto em 18 meses.

A próxima etapa é captar fundos em uma Oferta de Token para ampliar o público da plataforma, adicionar novos jogos e consoles de videogame e dar início a campanhas de publicidade a fim de atingir novos mercados na União Europeia, nos EUA e na China.

A plataforma foi feita para:

- jogadores e equipes que querem batalhar por prêmios e recompensas;
- marcas e empresas que desejam conduzir torneios exclusivos;
- anunciantes que tenham com alvo o público de eSports.

Marcas e desenvolvedores de jogos globais podem conduzir grandes torneios, com prêmios que chegam a milhões de dólares. Entretanto, só um pequeno grupo de jogadores profissionais competirá por estes prêmios. Isso cria uma situação de desigualdade, deixando milhões de jogadores amadores de fora, sem chance de competir pelos maiores prêmios.

A Eloplay vai introduzir os Torneios Inteligentes, com prêmios descentralizados. Eles funcionam com base na tecnologia de contratos inteligentes, permitindo que jogadores e marcas organizem torneios de eSports. Nós também vamos implementar os Tokens Eloplay, para dar suporte ao ecossistema dos Torneios Inteligentes.

# Índice

<b>Introdução</b>	<b>4</b>
1.1 Visão Geral do Mercado	4
1.2 Desafios Atuais de eSport	7
1.3 Potencial de Mercado dos Torneios Inteligentes	9
<b>Torneios Inteligentes de eSports</b>	<b>11</b>
2.1 Eloplay.com	11
2.2 O Token da Eloplay	13
2.3 Torneios Inteligentes	14
2.3.1 Torneios Inteligente Organizados Por Jogadores	18
2.3.2 Torneios Inteligentes Patrocinados	20
2.3.3 Torneios Inteligentes da Eloplay	21
2.4 Taxa de Gas na Rede Ethereum	22
2.5 Fundo de Prêmio a Longo Prazo	23
2.6 Seção de Stream da Eloplay	23
2.7 Módulo de Publicidade da Eloplay	25
<b>Oferta de Token Eloplay</b>	<b>26</b>
3.1 Plano de Oferta de Token	26
3.2 Distribuição de Fundos	27
<b>Conclusão</b>	<b>28</b>

# Introdução

## 1.1 Visão Geral do Mercado

Os eSports são uma categoria de jogos de computador competitivos[1] e um novo tipo de esporte que cresce rapidamente em popularidade entre os jovens[2]. O eSports será uma categoria oficial dos Jogos da Ásia de 2022, na China, o maior passo em direção ao reconhecimento do público geral no que diz respeito aos jogos competitivos[3]. Eles também podem ser adicionados ao programa Olímpico como esporte oficial em 2024[4].

Os videogames tornaram-se um mercado de eSports global, com receita que pode chegar a \$1,5 bilhão até 2020. Peritos dizem que os eSports são a oportunidade de investimento da década[5].

O mercado de eSports está crescendo rapidamente.

O público global de eSports chegará a 385 milhões em 2017, incluindo 191 milhões de entusiastas dos eSports e mais 194 milhões de espectadores ocasionais. O reconhecimento global dos eSports atingirá 1,3 bilhão de pessoas em 2017. Estima-se que esse número chegue a 1,8 bilhão até 2020. O número total de participantes de eSports no mundo chegará a 58,4 milhões de pessoas até o fim deste ano.[6].

# ESPORTS AUDIENCE GROWTH

GLOBAL | 2016-2020

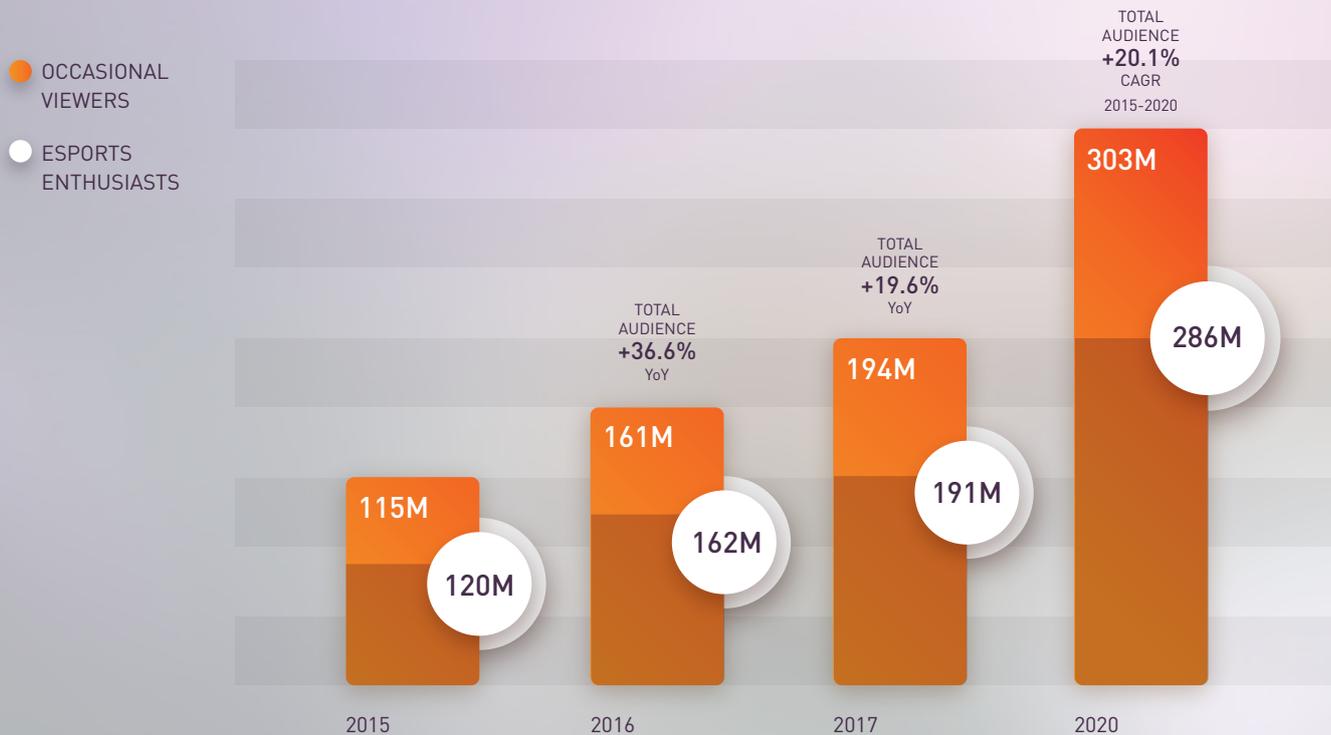


Imagem 1. O crescimento do público de eSports

O público de eSports médio consiste de jovens do sexo masculino (71 por cento), com mais de metade deles entre 21 e 35 anos de idade. A maioria deles trabalha e tem uma renda fixa, fazendo deste um segmento de mercado muito atrativo para empresas e marcas de vários tipos.

O mercado de eSports inclui 385,5 milhões de pessoas ao redor do planeta, que gasta cerca de \$230 milhões por ano.

# ESPORTS REVENUE GROWTH

GLOBAL | 2015, 2016, 2017, 2020

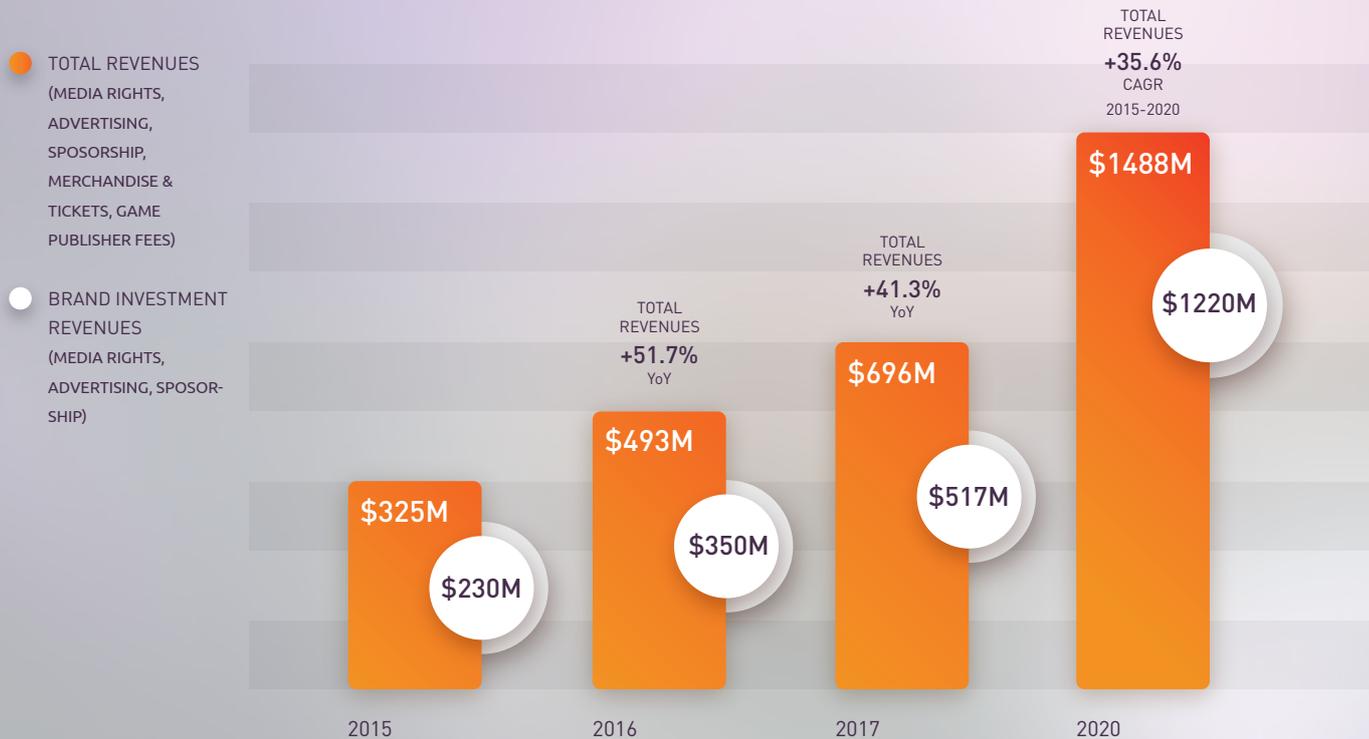


Imagem 2. Crescimento da Receita de eSports

As receitas terão alcançado \$1.488 milhões até 2020, com o patrocínio sendo a maior fonte de renda a \$655 milhões[7]. As novas marcas que ingressarem nos eSports, especialmente aquelas nãoendêmicas, comandarão o crescimento nas receitas com patrocínio nos próximos anos. A publicidade gerara a segunda maior receita e crescerá \$224 milhões até 2020[8].

## 1.2 Desafios Atuais de eSport

Os torneios são os eventos esportivos mais emocionantes.

A premiação média nos maiores eventos onde o fundo de prêmio excede os \$5.000 chegou a \$93,3 milhões em 2016.[9]

### MAJOR EVENT PRIZE MONEY

SPLIT PER REGIONS | GLOBAL | 2016

**\$93.3M**

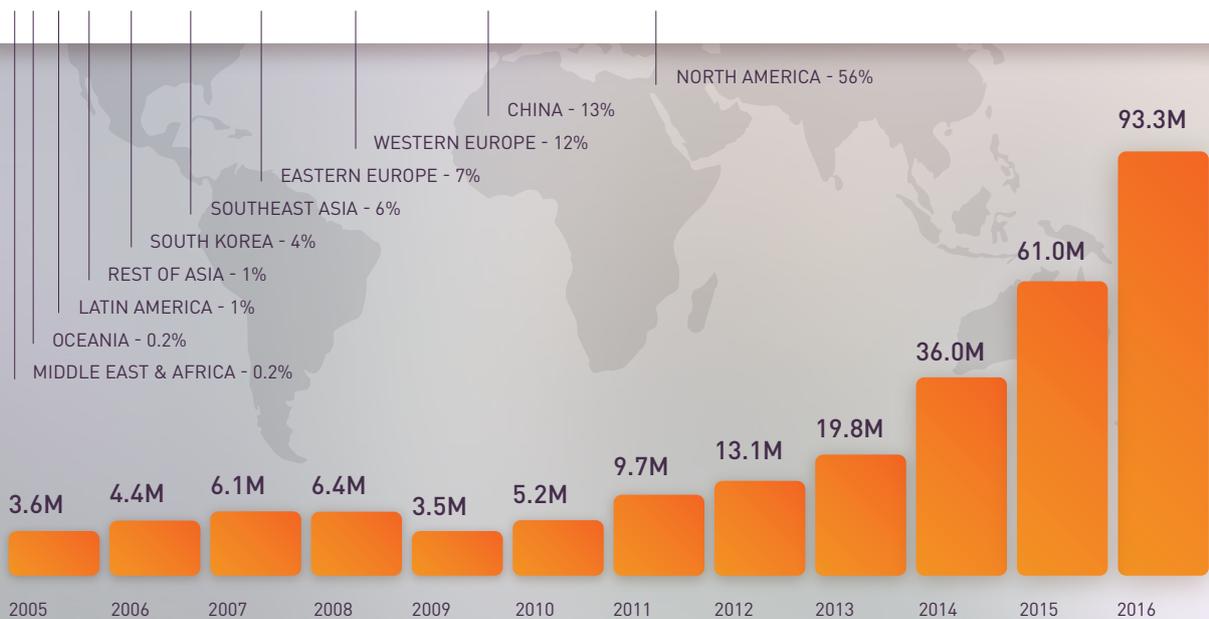
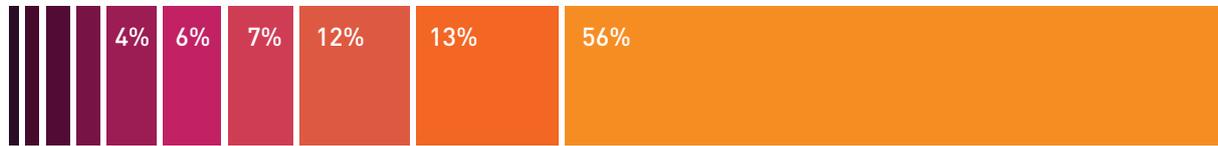


Imagem 3. Dinheiro de prêmio dos maiores eventos de eSport

Os maiores torneios são organizados e financiados por marcas globais e desenvolvedores de jogos, mas apenas um punhado dos jogadores de elite podem competir por estas premiações.

Esta situação cria uma disparidade nos eSports e deixa os amadores sem chance de competir pelas maiores premiações.

## ESPORTS CHALLENGES

---



Imagem 4. desafios esportivos

**A Eloplay vai introduzir os Torneios Inteligentes, com prêmios descentralizadas, organizados por jogadores, organizações e marcas individuais. Estes torneios funcionam no domínio dos contratos inteligentes do**

Esta solução permite que todo o ecossistema seja ampliado atraindo uma grande audiência de entusiastas para os torneios esportivos e abre as portas para a expansão da plataforma para novos mercados.

## 1.3 Potencial de Mercado dos Torneios Inteligentes

Os Torneios Inteligentes são ecossistemas baseados em blockchain que trazem automação à condução de um evento de eSport. Para os jogadores, é uma oportunidade completamente nova para que organizem de forma autônoma, lancem torneios e estabeleçam premiações coletivas. Para as marcas, os torneios oferecem um acesso direto à audiência dos eSports. Isso pode ocorrer sob a forma de torneios realizados por uma marca ou da simples colocação de anúncios na plataforma.

Os Torneios Inteligentes oferecem novas oportunidades para os entusiastas do eSport e possuem potencial de crescimento através da Eloplay para três tipos de mercados de eSports existentes.

O objetivo principal da Eloplay é a expansão geográfica. No momento, o projeto está operacional e sendo testado nos países pós-Soviéticos, com a Rússia sendo o mercado principal dos \$4 milhões de faturamento anual[10]. A introdução dos Torneios Inteligentes pode permitir que a plataforma entre nos mercados líderes, em termos de receita e taxa de desenvolvimento, começando pela China, os EUA, Alemanha e 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
<b>WORLD</b>	<b>+21.7</b>	<b>327</b>	<b>874</b>

Imagem 5. crescimento dos esportes por país

Outra forma de atrair novos jogadores para os Torneios Inteligentes implica a adição de novos jogos à plataforma. Cada jogo significa audiência adicional com milhões de novos jogadores. Overwatch possui 30 milhões de jogadores[11], World of Tanks possui 60 milhões[12], e Rocket League possui 30 milhões[12], entre outros.

A terceira forma é a utilização de consoles de jogos. O mercado consiste de 55 milhões de usuários mensais do Xbox e 70 milhões de jogadores do PlayStation4[13].

# Torneios Inteligentes de eSports

## 2.1 Eloplay.com

O projeto foi iniciado em novembro de 2015 com a ideia de criar um serviço para competições 1:1 de vídeo game. Em abril de 2016, a plataforma organizou as primeiras batalhas experimentais onde os oponentes foram escolhidos de forma aleatória. Os ganhadores receberam recompensas em bitcoin.

Hoje a Eloplay é uma plataforma de eSport operacional com 90.000 usuários registrados e 80.000 batalhas concluídas. Já organizamos 3.500 torneios de equipe 1:1.

A plataforma da suporte às modalidade de eSports mais populares:

Modalidade de eSports	Usuários mensais ativos
League of Legends <sup>[14]</sup>	100,000,000
Hearthstone: Heroes of Warcraft <sup>[15]</sup>	70,000,000
Dota2 <sup>[16]</sup>	12,500,000
Counter-Strike: Global Offensive <sup>[17]</sup>	11,600,000

Tabela 1. Modalidades de eSports na Eloplay

Existem 3 modos competitivos na plataforma: batalhas rápidas (seleção de oponentes aleatórios), duelo (seleção de com quem irá lutar) e torneios. O site oferece interfaces em Russo e Inglês.

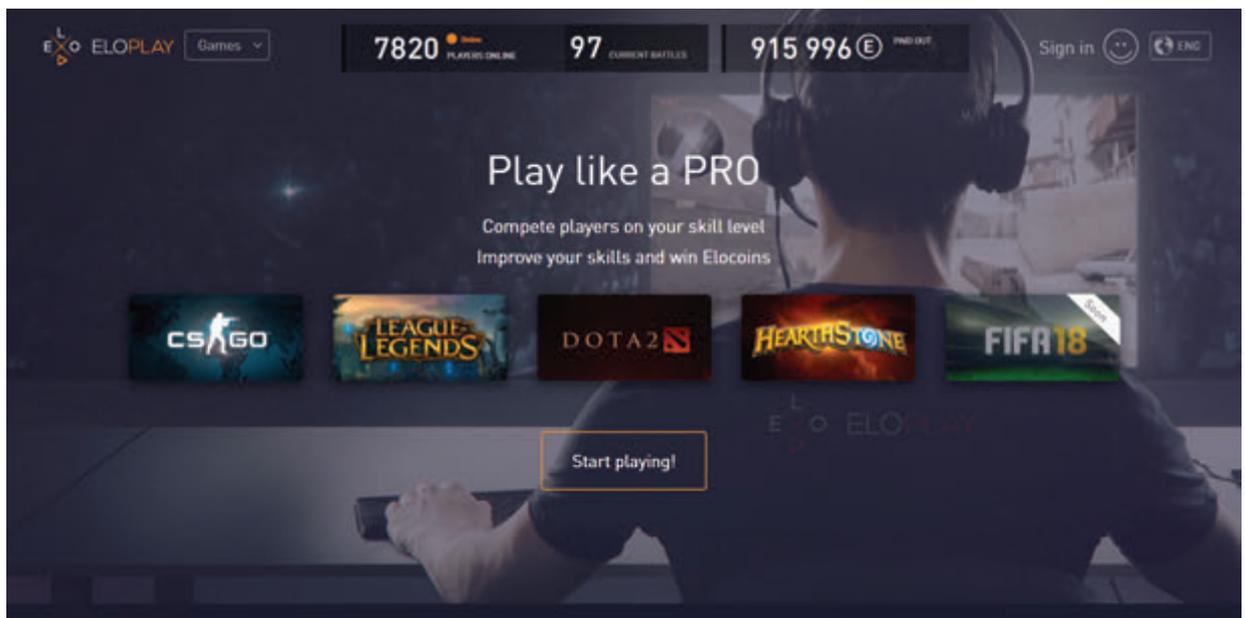


Imagem 6. Eloplay.com

Eloplay é uma startup conduzida pela comunidade. A maioria dos torneios em andamento são organizados em cooperação com organizações entusiastas do eSport dos países pós-Soviéticos. Isso mantém a equipe da Eloplay conectada com sua audiência. E estamos determinados a manter esta abordagem no futuro, quando se tratar de trabalhar com organizações de eSports globais.

Compreendemos que a tecnologia blockchain e de contratos inteligentes fornece novas oportunidades para o desenvolvimento da plataforma. Depois das implementações iniciais dos contratos inteligentes para os Torneios Inteligentes existe um plano para novos módulos (desenvolvimento que podem levar mais do que 24 meses). Estes módulos ofereceriam análises detalhadas das estatísticas e preferências de jogo do jogador, escalas (campeonatos de eSports), um sistema para caça talentos, um sistema para contratos dos jogadores e transferências entre equipe, um sistema para a previsão de ganhadores e um módulo de apostas.

## 2.2 O Token da Eloplay

A principal unidade contábil na plataforma é Tokens Criptográfico Eloplay (ELT). Ele pode agir tanto como uma ferramenta para o encorajamento de atividades na plataforma quanto como um token acessório para certos módulos da Eloplay.

O Token Eloplay (ELT) é um token ERC20 18 padrão na plataforma Ethereum. Ele é compatível com as carteiras, ações e é um ativo transferível. O ELT permite que seus proprietários:

- Organizem e participem de Torneios Inteligentes;
- Anunciem na Eloplay;
- Comprem inventários de jogos e outras mercadorias virtuais na Eloplay.

O Token Eloplay (ELT) será implementado na plataforma 3 meses após o término das Ofertas de Token.

No momento, a principal unidade contábil e recompensa para os jogadores é o ponto virtual chamado de Elocoin. As Elocoins são centralizadas e possuem uma taxa de conversão fixa (1 Elocoin = \$0,01).

A Elocoin é usada para pagamentos e como recompensa para os ganhadores do torneio. Ela foi implementada como um método de trabalho com moeda fiduciária. A vantagem da Elocoin é que ela é de fácil integração com a plataforma e permite o trabalho com os sistemas clássicos de pagamentos (Visa, Mastercard, Webmoney, Payeer, Yandex, Money, Qiwi). As Elocoins também podem ser compradas com Bitcoin.

Ter Elocoins permite que a equipe teste algumas de nossas hipóteses. Por enquanto, existe um teste de correlação entre as premiações de torneio e a quantidade de participantes; análises de envolvimento de jogadores em módulos de jogo gratuitos e pagos; análises de monetarização da base de clientes seguindo certos planos de serviço. A quantidade total de recompensas pagas para os usuários chega a, aproximadamente, \$10.000.

Ao mesmo tempo, a Elocoin possui certas limitações que restringem seu uso nos Torneios Inteligentes. Ela pode ser transferida para terceiros e possui emissão ilimitada. Ela priva seus detentores de uma oportunidade de usá-la como um ativo digital. A Elocoin não pode ser unida em premiações descentralizadas para que também possa ser usada em torneios inteligentes.

A equipe Eloplay descobriu que a tecnologia de blockchain pode garantir uma mudança radical nas capacidades da plataforma.

É por isso que a equipe Eloplay decidiu implementar o Token Eloplay. O ELT é

descentralizado, pode ser transferido para terceiros, possui emissão limitada e sua taxa de conversão não é fixa.

### **Emissão e distribuição do Token Eloplay.**

A quantidade de tokens a serem emitidos dependerá dos resultados da Oferta de Token. A distribuição inicial de token será da seguinte forma:

<b>Alocação de token</b>	<b>Oferta de Ações de Token Inicial</b>
Oferta de Token	70%
Equipe Eloplay	15%
Conselho Deliberativo	5%
Programa de Prêmio de Oferta de Token	3%
www.bancor.network	3%
Fundo de Prêmio a Longo Prazo	2%
www.wings.ai	2%

Tabela 2. Distribuição Inicial de Token Eloplay

Quando a Oferta de Token for encerrada, os usuários terão duas carteiras: uma com Elocoins no site do projeto e outra com ELT no blockchain de Ethereum. Por favor, esteja ciente que não haverá a opção de converter Elocoins para ELT diretamente.

A implementação do token Eloplay ocorrerá por fases. A primeira área de aplicações de ELT serão os torneios inteligentes por um fundo bônus e um módulo de publicidade. Como a Eloplay é uma plataforma operacional com usuários ativos, existe uma necessidade pelo suporte dos modos de jogo que estejam temporariamente desconectados do blockchain. Estes

modos de jogo funcionarão com Elocoin e incluem batalhas e duelos curtos com oponentes aleatórios. Depois que a primeira fase da implementação dos tokens for concluída, todos os modos começarão a usá-lo e a elocoin se tornará obsoleta.

## **2.3 Torneios Inteligentes**

A Eloplay propõe Torneios Inteligentes como uma solução para os desafios enfrentados pelos eSports atuais.

Torneios Inteligentes são competições de habilidade de eSport com premiações

descentralizadas. Nesses torneios as premiações são financiadas pelos jogadores ou organizadores do torneio. Os fundos são reunidos em Tokens de Eloplay.

Em termos técnicos, os torneios inteligentes do Eloplay são uma plataforma de software automática monitorando e gerenciando batalhas que compõem um torneio. Sua finalidade principal é determinar ganhadores em competições de grupo e distribuir fundos de prêmio descentralizados entre eles. O sistema exclui completamente o fator humano do processo e assim, torna os julgamentos tendenciosos impossíveis. Ao mesmo tempo, a Eloplay contará com moderadores de torneios que realizam várias operações administrativas como garantir que as equipes estejam prontas antes da batalha, mas nunca influenciar os resultados.

Os torneios inteligentes funcionam da seguinte forma: depois que os jogadores entram no torneio, o contrato inteligente recebe a premiação em tokens Eloplay e armazena ela até que o torneio termine, por exemplo, quando os ganhadores forem declarados. Neste momento, o torneio utiliza API para transferir as IDs dos ganhadores, o número de suas carteiras e a quantidade de ganhadores para o contrato inteligente. Desta forma, os ganhadores ganham seus prêmios.

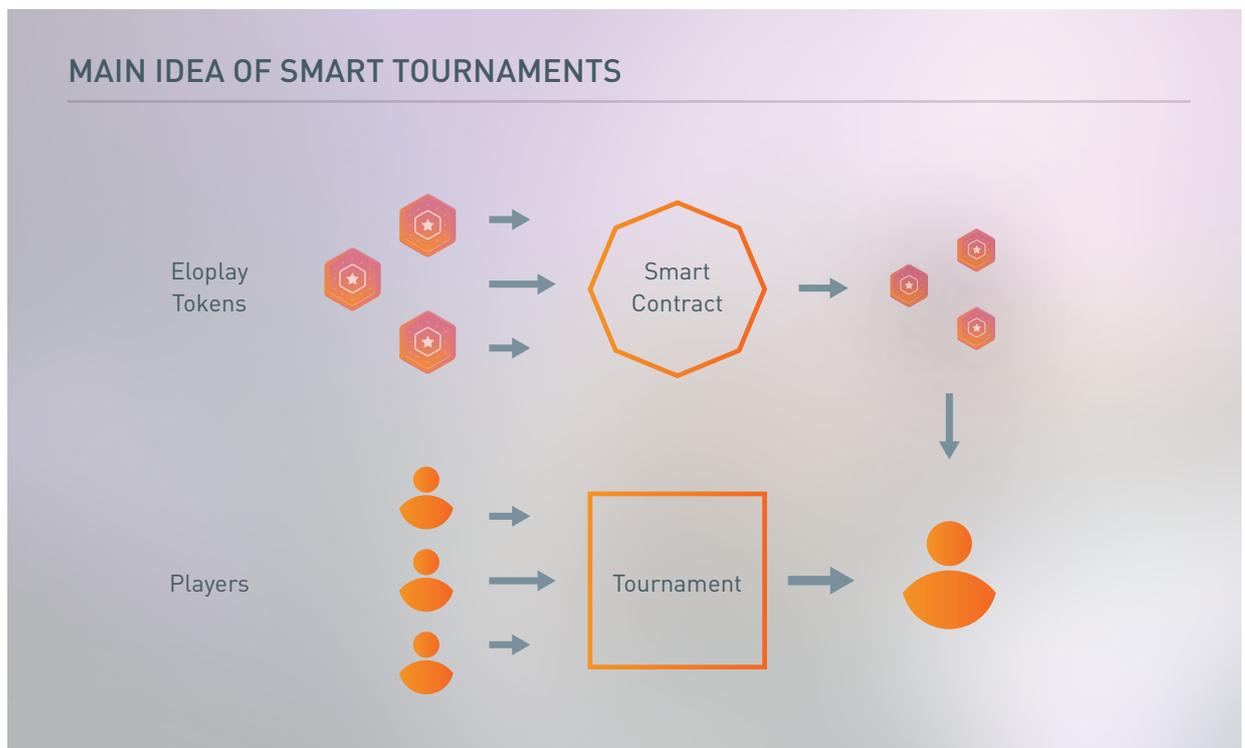


Imagem 7. O princípio básico dos torneios inteligentes

Torneios Inteligentes podem ser organizados por:

- jogadores individuais;
- organizações ou marcas;
- Eloplay.

Cada forma possui seus próprios recursos e a diferença principal é o método de formação de premiação.

Existem alguns formatos de torneios já implementados na Eloplay:

**Torneios de Eliminação Única (sistema das olimpíadas).** O ganhador passa para a próxima fase, enquanto o perdedor deixa o torneio.[19].

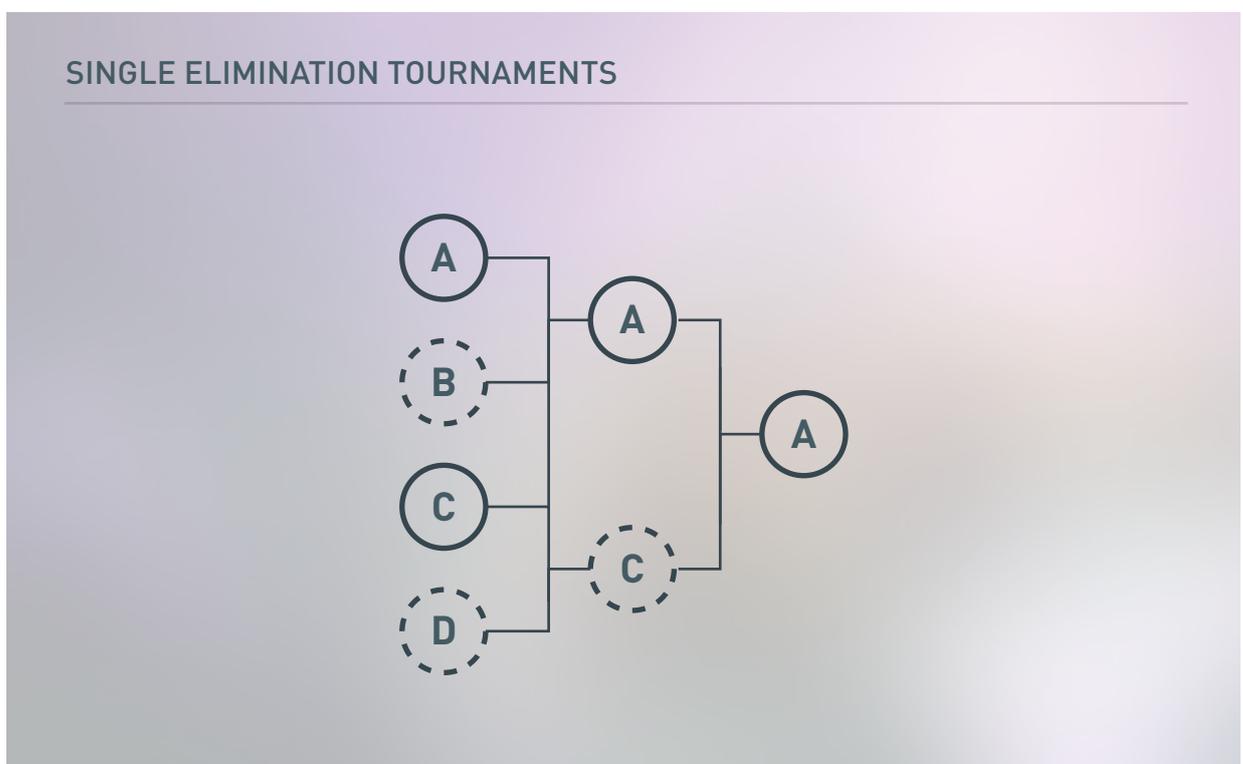


Imagem 8. Torneio de eliminação única

**Torneios de Eliminação Dupla.** O ganhador passa para a próxima fase, enquanto o perdedor passa para um jogo com um perdedor de uma batalha diferente. Assim, duas ramificações (de ganhadores e perdedores) são formadas. Os ganhadores finais destas duas ramificações batalham no final.[20].

## DOUBLE ELIMINATION TOURNAMENT

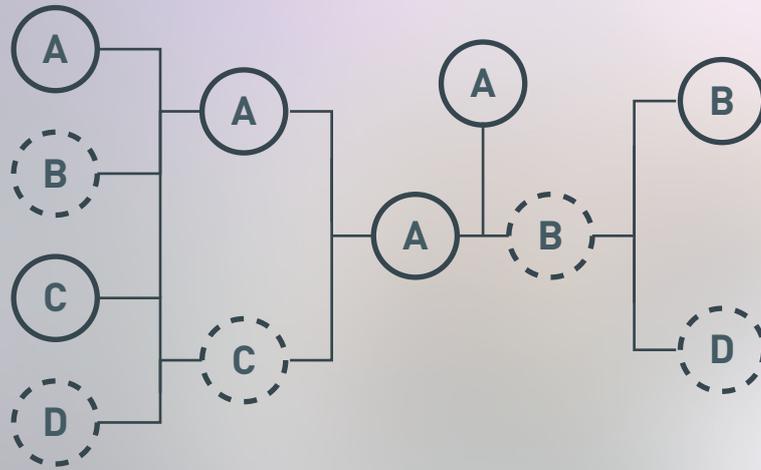


Imagem 9. Torneio de Eliminação Dupla

**Melhor dos N torneios.** É um sistema normal para finais de eSport. Duas equipes jogam uma contra a outra até que o número exato de ganhadores seja alcançado. Normalmente são 3 ou 5.

## BEST OF THREE TOURNAMENT

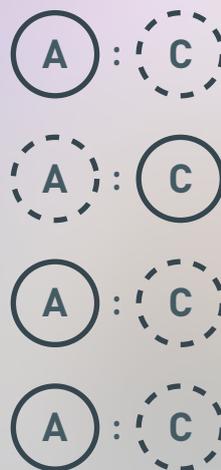


Imagem 10. Torneio de Melhor de Três

O número máximo de participantes em um torneio é de 256. A Eloplay já implementou um sistema que permite um para unificar os torneios e criar torneios "filhos", onde o vencedor passa para os torneios "pais". Isso permite a união de torneios e reúne 512, 1025 ou mais participantes no mesmo torneio.

O módulo de torneio da Eloplay conta com organizadores com agilidade de ajuste para os formatos do torneio. Por exemplo, eles podem usar Eliminação Dupla para os torneios eliminatórios, enquanto as finais utilizam o modo Melhor de Três. Caso haja muitos participantes, os torneios podem levar vários dias.

### 2.3.1 Torneios Inteligente Organizados Por Jogadores

A ideia principal por trás dos Torneios Inteligentes organizados por jogadores é dar aos usuários a liberdade de criar torneios e criar premiações descentralizadas. Depois da taxa de participação ser definida, a premiação é formada com todas as taxas de participação pagas pelos participantes.

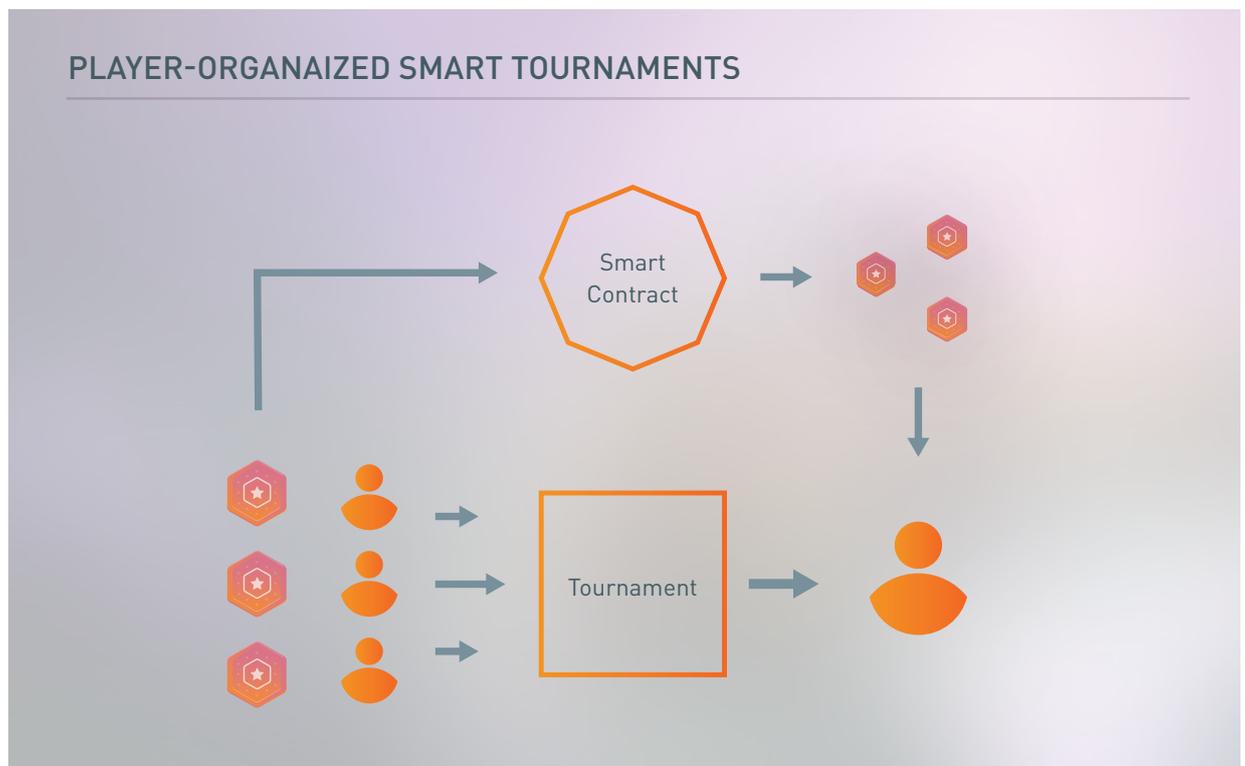


Imagem 11. Torneio Inteligente Organizado Por Jogadores

Para lançar um Torneio Inteligente, um jogador precisa definir o seguinte:

- O jogo;
- Data e hora;
- Nome do torneio;
- Formato do torneio (Eliminação Única, Eliminação Dupla, Melhor de N);
- Mapas, rodadas e outras configurações de jogo;
- Taxa de participação;
- Número de ganhadores (se houve mais do que um, eles também precisam descrever a distribuição do prêmio para os ganhadores).

Quando o torneio é definido, a Eloplay gera uma página do torneio que pode ser usada como uma página de entrada para novos participantes <sup>19</sup>. O torneio também é comentado na página principal e fica visível para todos os usuários da Eloplay.

A taxa de participação mínima na plataforma corresponde a 10 Tokens Eloplay.

E o torneio unir mais do que 20 participantes, a premiação terá 200 Tokens Eloplay que, eventualmente, serão distribuídos da seguinte forma:

- 90% será distribuído entre os ganhadores do torneio;
- 8% será pago como um bônus para o jogador organizador;
- 2% irá para o Fundo de Prêmio a Longo Prazo descrito acima.

Este modelo permite iniciar Torneios Inteligentes e ganhar Tokens Eloplay após sua conclusão.

Premiações de \$5.000 e maiores são consideradas maiores. Para captar estes fundos para um torneio de 1024 jogadores, um jogador terá que pagar apenas \$4,88. O jogador organizador terá 8% destes fundos, ou seja, \$400. É importante salientar que, todavia, os preços em USD possuem meramente um propósito explicativo e que, na verdade, todos os acordos serão conduzidos em tokens Eloplay.

**Os Torneios Inteligentes é a única oportunidade que um jogador amador possui de batalhar por uma premiação maior.**

As premiações dos Torneios Inteligentes podem ser escalonadas para \$5.000 a \$1.000.000 e assim por diante.

---

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

Para dar suporte à popularidade dos Torneios Inteligentes e incentivar a participação dos jogadores, a Eloplay oferece um programa de promoção especial:

- quando um torneio reúne 16 participantes lançaremos publicações promocionais nos canais de mídia social;
- quando um torneio reunir 64 participantes ele será coberto através de stream em nosso canal do twitch\*.

Se o torneio organizado pelo jogador não conseguir reunir 8 participantes, a taxa inicial vai para o fundo de Prêmio a Longo Prazo, enquanto o resto dos participantes são reembolsados

### **Taxas de gas da rede Ethereum**

Os contratos inteligentes na Ethereum precisam de pagamentos de gas para os mineradores que processam as transações. A primeira taxa de gas após a criação do torneio é paga pela Eloplay. No entanto, a taxa será, em seguida, incluída a todas as taxas para os jogadores e, desta forma, paga por eles. Depois que o torneio for concluído, o contrato inteligente distribui a premiação e envia 8% para o organizador, mais 2% para o Fundo de Prêmio a Longo Prazo da Eloplay. As taxas neste caso são pagas novamente pela Eloplay.

## **2.3.2 Torneios Inteligentes Patrocinados**

A ideia principal por trás dos torneios patrocinados é a de permitir que as marcas, organizações esportivas, comunidades e escolas conduzam suas próprias competições de eSports.

Diferente dos Torneios Inteligentes organizados pelo jogador, estes são gratuitos. Organizadores podem definir seus próprios critérios de participação (torneios privados acessados por links, direcionado para uma região geográfica, torneios com qualificações preliminares ou qualquer outra condição ao critério do organizador).

As premiações são financiadas pelo Organizador. Isso significa que certas quantidades de Tokens Eloplay são enviadas para o contrato inteligente e, quando o torneio for concluído, são distribuídas entre os ganhadores. Uma taxa de 2% de toda a premiação é para a Eloplay e depois transferido para o Fundo de Prêmio a Longo Prazo.

A premiação mínima para um torneio organizado por uma marca é de aproximadamente 100 tokens Eloplay.

---

\* O valor exato pode variar à medida em que a plataforma se expande. A Eloplay pode adicionar novas formas para

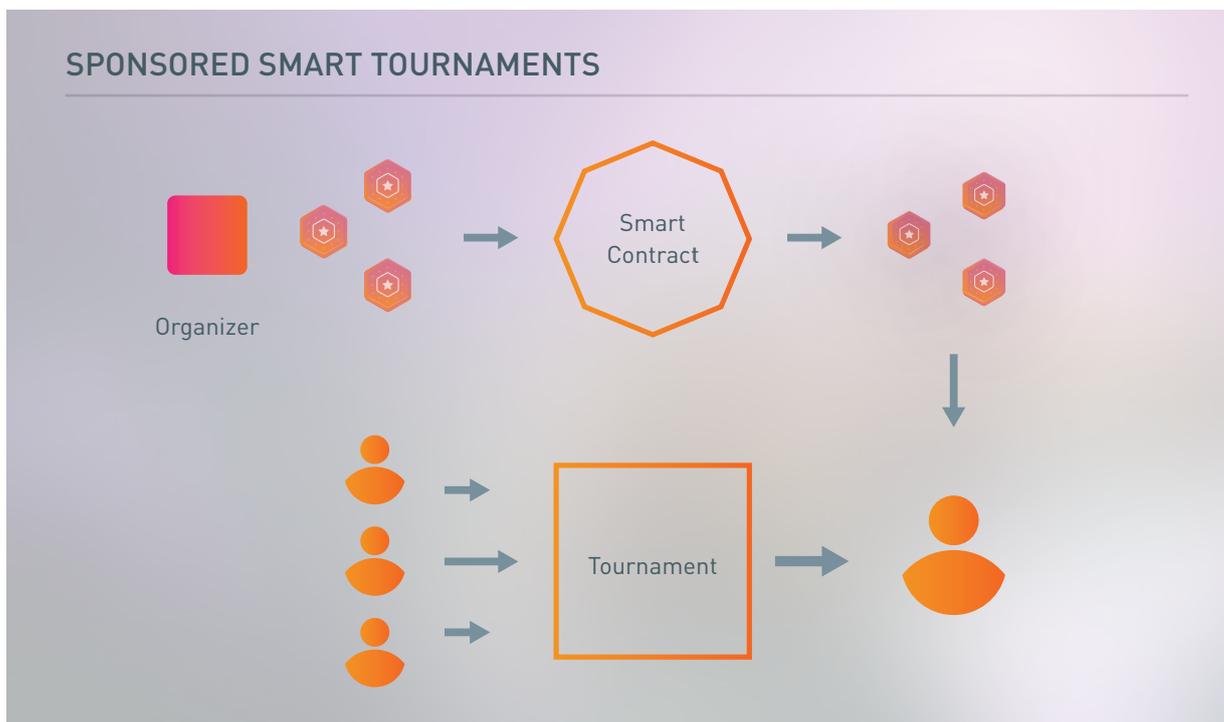


Imagem 12. Torneio Inteligente Patrocinado

Depois do torneio ser criado, a Eloplay permite que o organizador coloque seu logo e banner na página do torneio. O torneio também é anunciado na página e fica visível para todos os usuários.

Se o torneio patrocinado não conseguir reunir 8 participantes, a premiação volta para a organização, salvo os 2% de taxa pagos ao Fundo de Prêmio a Longo Prazo da Eloplay.

A taxa de gas de Ethereum é paga pelo organizador quando o torneio for criado e os prêmios distribuídos.

### 2.3.3 Torneios Inteligentes da Eloplay

Já que a Eloplay terá uma certa quantidade de Tokens Eloplay em seu Fundo de Prêmio a Longo Prazo, realizaremos torneios recorrentes com as premiações formadas pelas taxas pagas anteriormente ao FPLP. Nenhum pagamento será realizado nestes torneios.

Isso permitirá que a Eloplay atraia novos jogadores dando a eles uma chance de ganhar tokens em competições de habilidades abertas.

A taxa de gas de Ethereum é paga pela Eloplay.

## 2.4 Taxa de Gas na Rede Ethereum

O preço de uma única transação na rede Ethereum é calculado com a calculadora da ETH Gas tation[21]. O gas médio para um contrato inteligente é 200.000\*. A calculadora de Gas nos dá taxas de transação mínimas (\$0,026) e máximas (\$2,648). O cálculo foi realizado em 25 de agosto de 2017. A taxa de conversão de Ethereum é: \$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

Imagem 13. Cálculo da Taxa de Gas do Contrato Inteligente.

Ao longo do primeiro ano de operação, a Eloplay já organizou 3.500 torneios para Counter Strike: Global Offensive e League of Legends. Neste ritmo, a plataforma organizará 2.000 a 2.500 torneios anuais para cada um desses jogos. Após uma Oferta de Token bem-sucedida este número pode ficar duas vezes mais alto devido aos crescentes esforços de marketing e crescimento explosivo da base de clientes da plataforma. A Eloplay organizará aproximadamente 5.000 torneios por ano para cada jogo. Isso significa 20.000 torneios por ano com 4 jogos na plataforma com expectativa de crescimento para 40.000 torneios por ano com 8 jogos.

Estes são os preços previstos para o gas na Ethereum necessário para servir o número especificado de torneios.

Número de jogos	Quantidade anual de torneios	Número médio de transações em um contrato inteligente	Taxa de gas da rede Ethereum	Comissão anual da rede Ethereum	Previsão da comissão anual média
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	

Tabela 3. Previsão da Taxa de Gas de Ethereum

\* Este valor é utilizado para cálculos atuais e no futuro pode variar dependendo das alterações lógicas ou otimizações do contrato inteligente.

## 2.5 Fundo de Prêmio a Longo Prazo

Eloplay introduz o Fundo de Prêmio a Longo Prazo.

O fundo será formado depois que a Oferta de Token for encerrada com os Tokens Eloplay obtidos da seguinte forma:

2% da Oferta de Token + 2% da Taxa dos Torneios Inteligentes + tokens de Publicidade.

### **O Fundo de Prêmio a Longo Prazo será usado para os Torneios Inteligentes da Eloplay e para o Sistema de Distribuição de Token Baseada na Habilidade.**

O Sistema de Distribuição de Token Baseada na Habilidade é criado para estimular a atividade e para dar aos melhores jogadores uma oportunidade de ganhar Tokens. São várias conquistas do jogo para novos jogadores. Os jogadores que conquistarem certos objetivos, como horas totais na Eloplay ou número de mortes em um jogo, receberá Tokens Eloplay como recompensa.

## 2.6 Seção de Stream da Eloplay

Os torneios atuais da Eloplay são transmitidos por stream em nosso canal do Twitch 23 . Contamos com uma equipe de streaming e também colaboramos com os estúdios de streaming. Com o passar do tempo, uma área para comentários será lançada com comentaristas e analistas profissionais. Isso melhorará a qualidade dos streams e permitirá a análise das competições de forma detalhada.

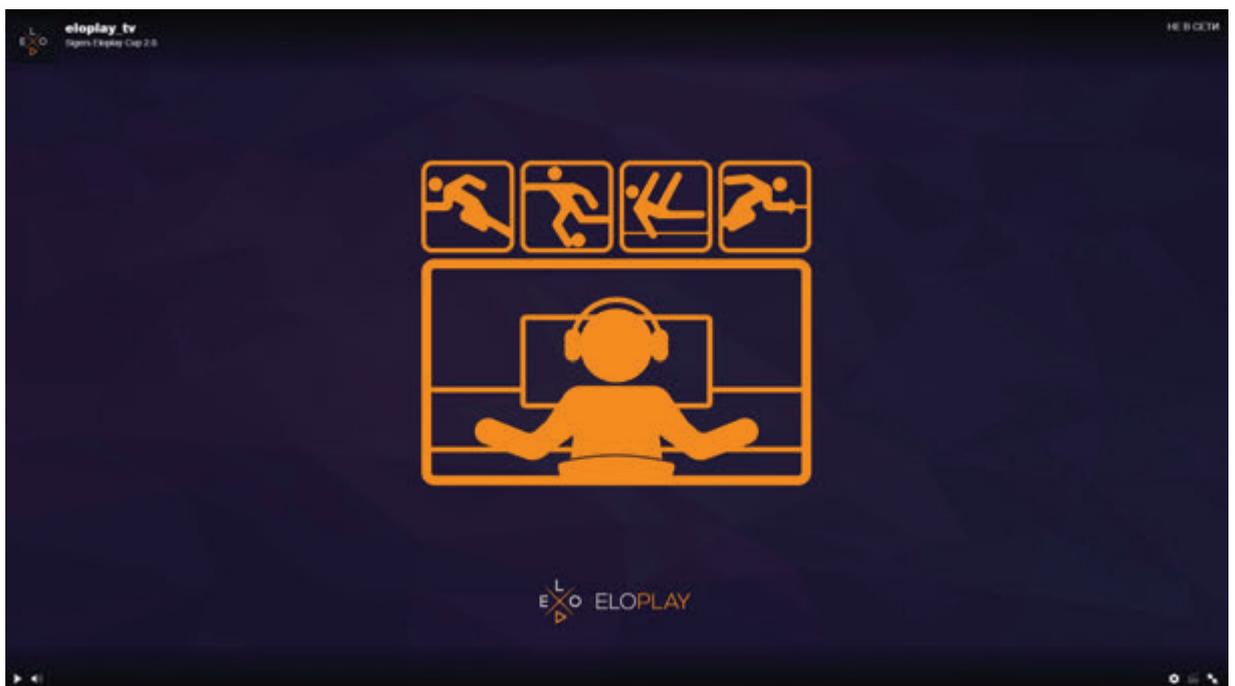


Imagem 14. Twitch da Eloplay

Haverá uma Seção de Streaming, que é o diretório para todos os streams para a Eloplay. Ela também incluirá streams dos maiores eventos de eSports. A seção é o stream principal para a monetarização através da publicidade.

Hoje a Eloplay dá suporte aos jogos mais assistidos no 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

Imagem 15. Os Jogos Mais Assistidos no Twitch

## 2.7 Módulo de Publicidade da Eloplay

A Eloplay como uma plataforma conta com páginas de torneio, diretório de streams, lojas, etc. Estas páginas também hospedarão banners patrocinados para que estes anunciantes possam oferecer seus produtos e serviços para sua audiência.

Será necessária a criação de um Módulo Publicitário onde os anunciantes podem definir seus banners. Todos os anúncios serão pagos com Tokens Eloplay.

Os Tokens recebidos de publicidade serão armazenados no Fundo de Prêmio da Eloplay.

# Oferta de Token Eloplay

## 3.1 Plano de Oferta de Token

Oferta de Token da Eloplay ocorrerá no [ico.eloplay.com](http://ico.eloplay.com).

Data de início: 16 de outubro de 2017 (12:00 UTC)

Data de encerramento: 15 de novembro de 2017 (12:00 UTC)

Meta mínima da Oferta de Token: \$3.000.000

Limite máximo da Oferta de Token: \$12.000.000

Moedas aceitas: ETH

Taxa de conversão de Token:

1 ETH = 10.000 ELT

Quantidade de tokens por pessoas: ilimitada

Valor máximo da transação: ilimitado

Valor mínimo da transação: 0,1 ETH

Um token é cunhado depois que uma certa quantidade de ETH chega ao contrato inteligente de Oferta de Token, o que significa que os compradores receberão seus tokens imediatamente após a compra. O comprador também receberá tokens adicionais de acordo com o esquema especificado na tabela 2.

A quantidade média de tokens oferecidos é limitada ao limite rígido de Oferta de Token de \$12.000.000. Quando ele for alcançado, o contrato inteligente parará automaticamente de cunhar as moedas. Caso o limite rígido não seja alcançado, o contrato inteligente parará de emitir novos tokens depois de 15 de novembro de 2017.

A quantidade de ETH necessária para captar a quantidade predefinida de USD é calculada no pontapé inicial da Oferta de Tokens. Este valor será armazenado no contrato inteligente. O site mostrará as quantidades de tokens ELT vendidos em tempo real (equivalente em USD).

A Oferta de Token possuirá cinco fases:

- Financiadores da 1ª hora receberão um bônus de token de 20%;
- Financiadores do 1º dia receberão um bônus de token de 15%;
- Financiadores da 1ª semana receberão um bônus de token de 10%;

- Financiadores da 2ª semana receberão um bônus de token de 5%;
- Após a segunda semana, nenhum bônus ficará disponível.

### 3.2 Distribuição de Fundos

Os fundos captados serão distribuídos da seguinte forma:

Administrativo (escritórios, salários, equipamento)	15%
Suporte técnico (servidor, software, etc)	10%
Marketing e publicidade	40%
Fundos de prêmio da Eloplay	25%
Licenças e consultoria jurídica	10%

Tabela 4. Distribuição de fundos

#### DISTRIBUTION OF FUNDS

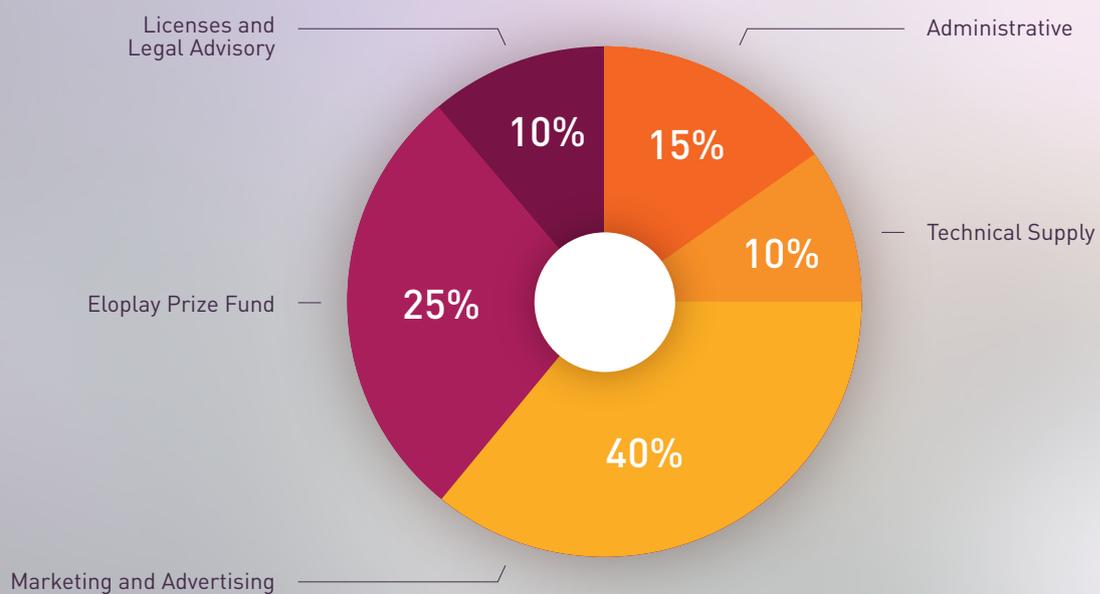


Imagem 16. Distribuição de fundos

# Conclusão

A implementação dos contratos inteligentes na Eloplay é focada a princípio em fornecer aos jogadores uma oportunidade completamente nova de formação independente de premiações. Estes torneios garantirão um alto nível de envolvimento dos jogadores no projeto e eventos esportivos tornando eles independentes de terceiros. Todos poderão organizar ou participar de um torneio para ganhar um grande prêmio.

Para aqueles que desejam se tornar atletas virtuais, a fama é tão importante quanto os prêmios. A Eloplay permitirá que tais pessoas sejam conhecidas em uma escala global organizando transmissões de eventos de alta qualidade. Isso poderá, posteriormente, motivá-los a organizar torneios inteligentes. À medida em que a premiação aumenta, o tamanho da audiência acompanhará essa expansão. Isso garantirá o desenvolvimento mutuamente benéfico de todo o ecossistema.

As análises do mercado esportivo sugerem que são as marcas que desempenham o papel mais importante na geração de receita no mercado. Eles investem em publicidade e organizações de torneios, então a Eloplay oferece a eles uma oportunidade de organizar torneios de forma independente enquanto posicionam anúncios pela plataforma.

Streams de alta qualidade com análises profissionais, assim como torneios online nos estádios podem ajudar vários jogadores a se aproximarem dos esportes.

A entrada no mercado global, aceitação de novos jogos e plataformas e atração de novos jogadores através de publicidade, pode garantir um crescimento explosivo da base de usuários da Eloplay.

A meta principal da Eloplay é garantir uma interação efetiva entre jogadores e marcas dentro do ecossistema. O princípio básico da equipe é interagir diretamente com os usuários, assim sempre poderemos utilizar seus comentários na implementação de novos mecanismos que nossa comunidade precise.

# References

- <sup>1</sup> Michael G Wagner. (2006). Acerca de la importancia científica de eSports. [https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports)
- <sup>2</sup> Consejo olímpico de Asia. (2017). <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ==>
- Bryan Armen Graham. The Guardian. (2017).
- <sup>3</sup> <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>
- Bryan Armen Graham. The Guardian. (2017).
- <sup>4</sup> <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
- <sup>5</sup> <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/>
- <sup>6</sup> <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>
- <sup>7</sup> 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/>
- <sup>8</sup> 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](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)
- <sup>9</sup> 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](http://www.rbc.ru/technology_and_media/16/08/2017/5993d9f39a794753359a5f0d)
- <sup>10</sup> 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](https://venturebeat.com/2017/04/28/blizzard-overwatch-passes-30-million-players-on-pc-and-consoles/?bt_ee=9J/n2Gbd04BQrkqgFmt1MVrgAEe9MfeAz1WDeiy4qum3Xar1tc4KlcTIJ3me4te&bt_ts=1499900341523)
- <sup>11</sup> 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/>
- <sup>12</sup> 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>
- <sup>13</sup> 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/>
- <sup>14</sup> 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/>
- <sup>15</sup> 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/>

- <sup>16</sup> 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/>
- <sup>17</sup> Steamcharts. (2017). Dota2 <http://steamcharts.com/app/570>
- <sup>18</sup> Steamcharts. (2017). Counter-Strike: Global Offensive <http://steamcharts.com/app/730>
- <sup>19</sup> The Ethereum Wiki. (2017). [https://theethereum.wiki/w/index.php/ERC20\\_Token\\_Standard](https://theethereum.wiki/w/index.php/ERC20_Token_Standard)
- <sup>20</sup> Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Single-elimination\\_tournament](https://en.wikipedia.org/wiki/Single-elimination_tournament)
- <sup>21</sup> Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Double-elimination\\_tournament](https://en.wikipedia.org/wiki/Double-elimination_tournament)
- <sup>22</sup> EHT Gas Station. <http://ethgasstation.info/calculator.php>
- <sup>23</sup> Eloplay Twitch. [https://www.twitch.tv/eloplay\\_tv](https://www.twitch.tv/eloplay_tv)
- <sup>24</sup> Newzoo. (2017) Most watched games on Twitch. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch/>

