

电子竞技智能锦标赛



Vitaly Balakhonov | Yuri Vysotsky | Dmitry Salnikov

2017年8月27日

摘要

电子竞技平台 Eloplay.com 允许玩家组织和参加具有分散奖池的锦标赛。Eloplay 团队成功开发并测试了一系列假设,并在 18 个月内将项目变为现实。

下一步是通过代币发售来筹集资金,以便扩展平台的观众规模,添加新的游戏和游戏机,并发起大规模的广告宣传活动来占领欧盟、美国和中国的新市场。

平台面向以下群体:

- 想要通过比赛获得奖品和奖金的玩家与团队;
- 想要自行开展锦标赛的品牌和组织;
- 以电子竞技观众为目标的广告商。

全球品牌和游戏开发商开展了具有数百万美元奖池的大型锦标赛。但是,只有一小群专业玩家可以角逐这些奖项。这造成了不平等,让数百万业余玩家没有机会角逐主要奖项。

Eloplay 引入了具有分散奖池的智能锦标赛。这些锦标赛基于智能合约技术,允许玩家和品牌组织电子竞技锦标赛。我们还在实施 Eloplay 代币以支持智能锦标赛生态系统。

目录

简介	4
1.1 市场概览	4
1.2 当前电子竞技挑战	7
1.3 智能锦标赛市场潜力	9
电子竞技智能锦标赛	11
2.1 Eloplay.com	11
2.2 Eloplay 代币	13
2.1 智能锦标赛	14
2.2 玩家组织的智能锦标赛	18
2.1.2 赞助的智能锦标赛	20
2.1.3 Eloplay 智能锦标赛	21
2.4 以太网网络中的燃料费	22
2.5 长期奖金基金	23
2.6 Eloplay 视频流版块	23
2.7 Eloplay 广告模块	25
Eloplay 代币发售	26
3.1 代币发售计划	26
3.2 基金的分配	27
结论	28

简介

1.1 市场概览

电子竞技是电脑竞技游戏的一种形式[1] 和一种新型运动, 在年轻人群中迅速流行起来[2]. 2。电子竞技将在 2022 年中国亚运会上成为一项正式比赛项目, 这是在竞技游戏获得主流认可道路上最大胆的一步[3]。而且有可能在 2024 年作为一项正式奖牌运动加入奥运会[4].

电子游戏已转变成为一个全球电子竞技市场, 到 2020 年, 收入可能达到 15 亿美元。专家们将电子竞技视为过去十年的最佳投资机会[5].

电子竞技市场正在繁荣发展。

全球电子竞技观众将在 2017 年达到 3.85 亿人, 包括 1.91 亿电子竞技爱好者和另外 1.94 亿一般观众。全球电子竞技认知人群将在 2017 年达到 13 亿人, 预计在 2020 年将达到 18 亿人。全世界电子竞技参与者的总数将在今年底达到 5840 万人。[6].

ESPORTS AUDIENCE GROWTH

GLOBAL | 2016-2020

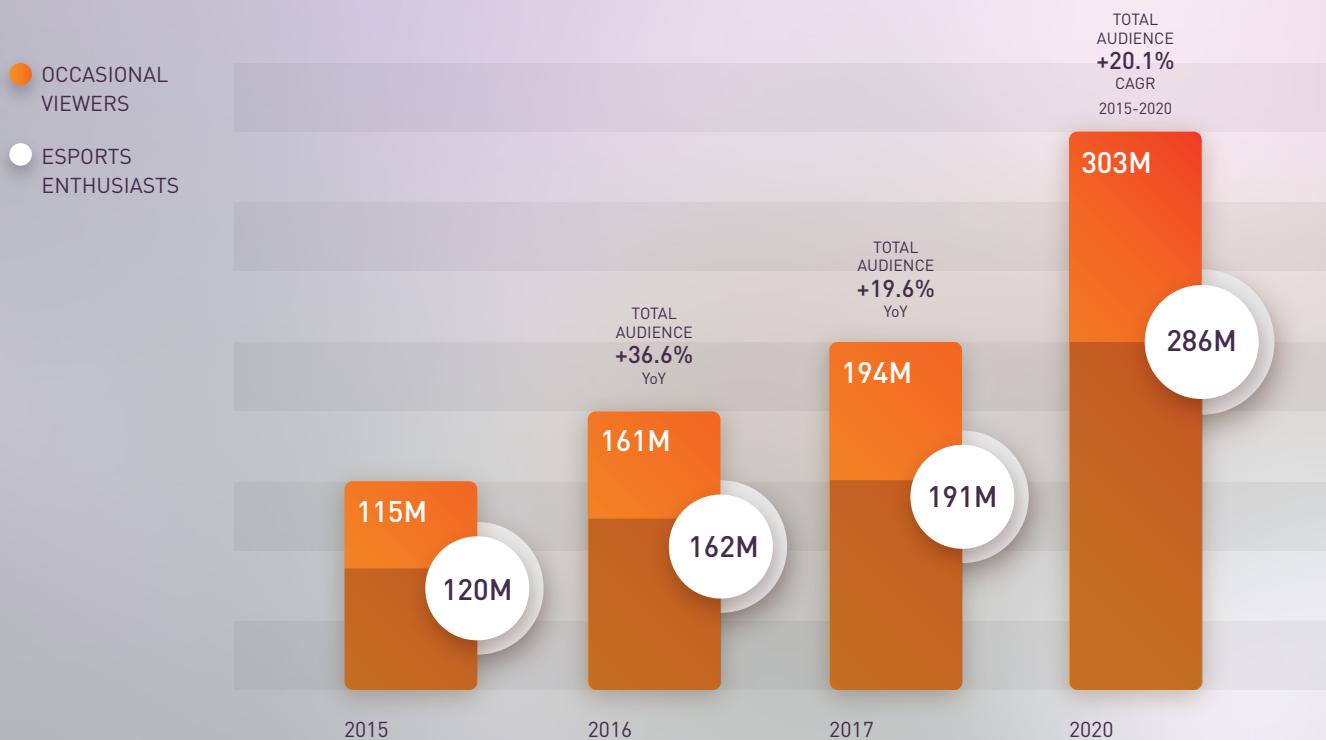


图 1.电子竞技观众的增长

电子竞技的基本观众主要由年轻男性 (71%) 组成, 其中超过一半人的年龄在 21 到 35 岁之间。他们中的大多数是公司员工, 拥有固定收入, 这让此细分市场对许多类型的公司和品牌都产生了极大吸引力。

电子竞技市场拥有 3.855 亿全球观众, 每年消费金额可达 2.3 亿美元。

ESPORTS REVENUE GROWTH

GLOBAL | 2015, 2016, 2017, 2020

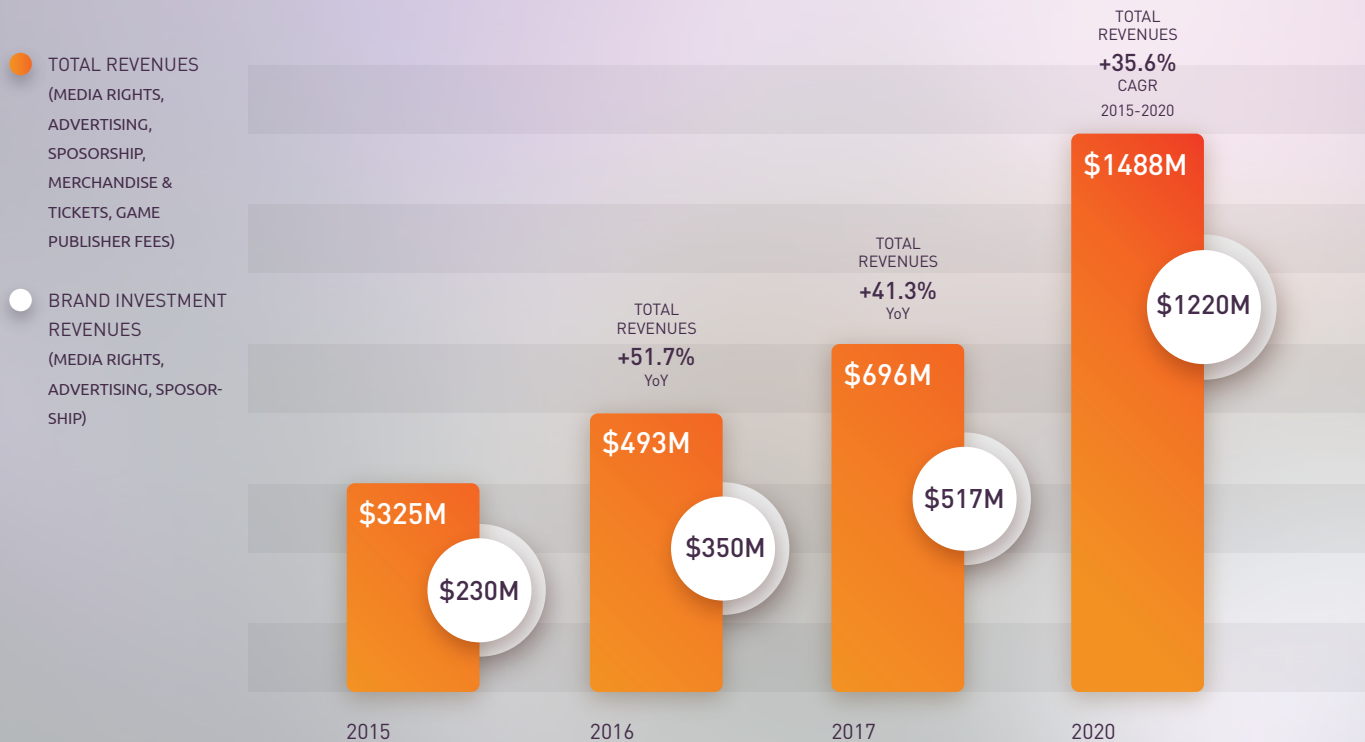


图 2.电子竞技收入增长

收入将在 2020 年达到 14.88 亿美元, 其中赞助费是最大收入来源, 为 6.55 亿美元[7]7。进入电子竞技的新品牌(尤其是那些非地方性品牌)将在未来数年内推动赞助收入的增长。广告宣传产生第二大收入, 将在 2020 年增长到 2.24 亿美元。[7]

1.2 当前电子竞技挑战

锦标赛是最令人兴奋的电子竞技活动。

2016 年,在奖金基金超过 5000 美元的大型赛事中,总奖池已达到 9330 万美元。[8]

MAJOR EVENT PRIZE MONEY

SPLIT PER REGIONS | GLOBAL | 2016

\$93.3M

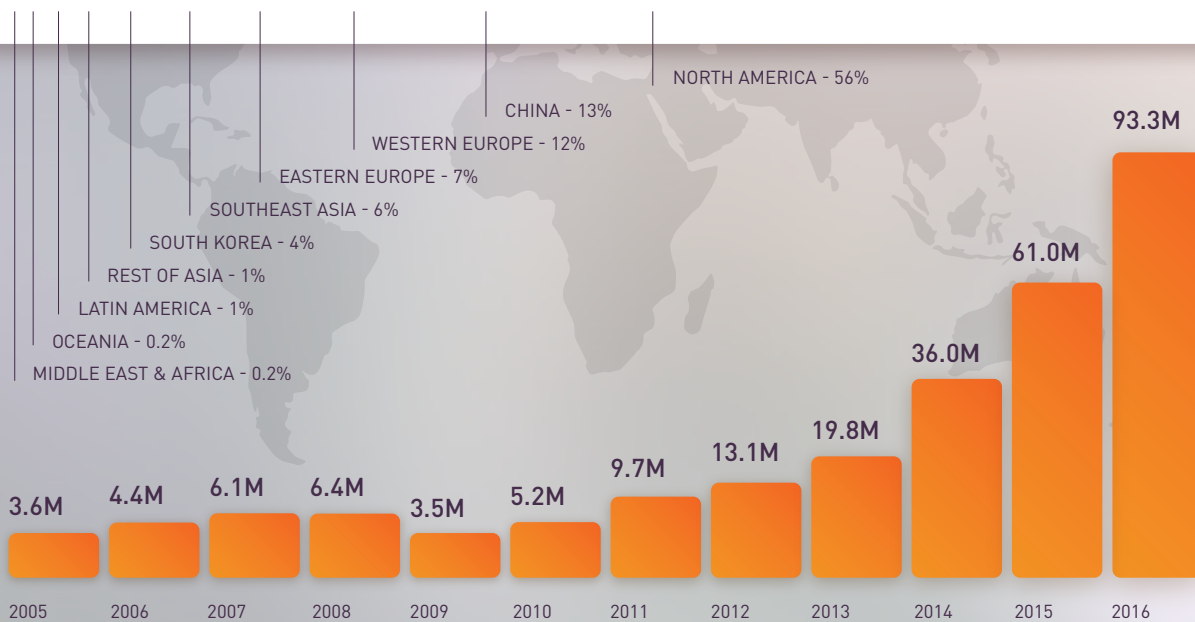
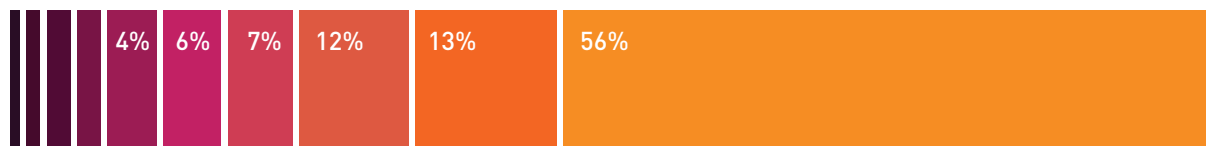


图 3.电子竞技大型赛事奖金

大型锦标赛由全球品牌和游戏开发商组织并提供资金,但只有少数精英玩家可以角逐这些奖池。

这种情况造成电子竞技中的差异并让爱好者没有机会角逐主要奖池。

ESPORTS CHALLENGES



图 4. 电子竞技挑战

Eloplay 引入了具有分散奖池的智能锦标赛，这些奖池由各个玩家、组织或品牌来组织。这些锦标赛建立在以太坊智能合约的基础上。

这种解决方案可以通过吸引大量爱好者观众加入电子竞技锦标赛来扩展整个生态系统，并开启平台向新市场扩展的大门。

1.3 智能锦标赛市场潜力

智能锦标赛是一种基于区块链的生态系统,可以让电子竞技赛事的开展实现自动化。对于玩家,这是一个自行组织、发起锦标赛和建立集体奖池的全新机会。对于品牌,这些锦标赛可提供直接面对电子竞技观众的机会。它们可以采取品牌引导式锦标赛的形式,也可以直接在平台上投放广告。

智能锦标赛为电子竞技爱好者提供了新机会,并且有可能通过 Eloplay 扩展到三类现有电子竞技市场。

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

图 5. 各国电子竞技增长情况

Eloplay 的主要目标是在地域上扩张。目前,项目正在运作并且在后苏联国家/地区进行测试,其中俄罗斯是年营业额达 400 万美元的主要市场[10]。引入智能锦标赛将使平台能够进入在收入和发展速度方面领先的市场,包括中国、美国、德国和英国。

吸引新玩家加入智能锦标赛的另一种方法是向平台添加新游戏。每款游戏都意味着数百万新玩家与更多的观众。举几个例子,《守望先锋》有 3000 万玩家[10],《坦克世界》有 6000 万[11],《火箭联盟》有 3000 万[12]

第三种方法是利用游戏机。这一市场包括 5500 万 Xbox 月活跃用户和 7000 万 PlayStation4 玩家。[13].

电子竞技智能锦标赛

2.1 Eloplay.com

项目已在 2015 年 11 月启动,理念是为一对一电子游戏竞赛提供服务。2016 年 4 月,平台举办了第一次测试战斗,其中对手由系统随机选择。获胜者获得了比特币奖励。

如今,Eloplay 是一个拥有 9 万名注册用户和 8 万场已结束战斗的电子竞技运营平台。我们已举办 3500 场一对一锦标赛和团体锦标赛。

平台支持最常见的电子竞技项目:

电子竞技项目	月活跃用户
英雄联盟 ^[14]	100,000,000
炉石传说:魔兽英雄传 ^[15]	70,000,000
Dota2 ^[16]	12,500,000
反恐精英:全球攻势 ^[17]	11,600,000

表 1.Eloplay 上的电子竞技项目

平台上有 3 种竞赛模式:快速战斗(匹配随机对手)、对决(选择与某人战斗)和锦标赛。网站提供俄语和英语界面。

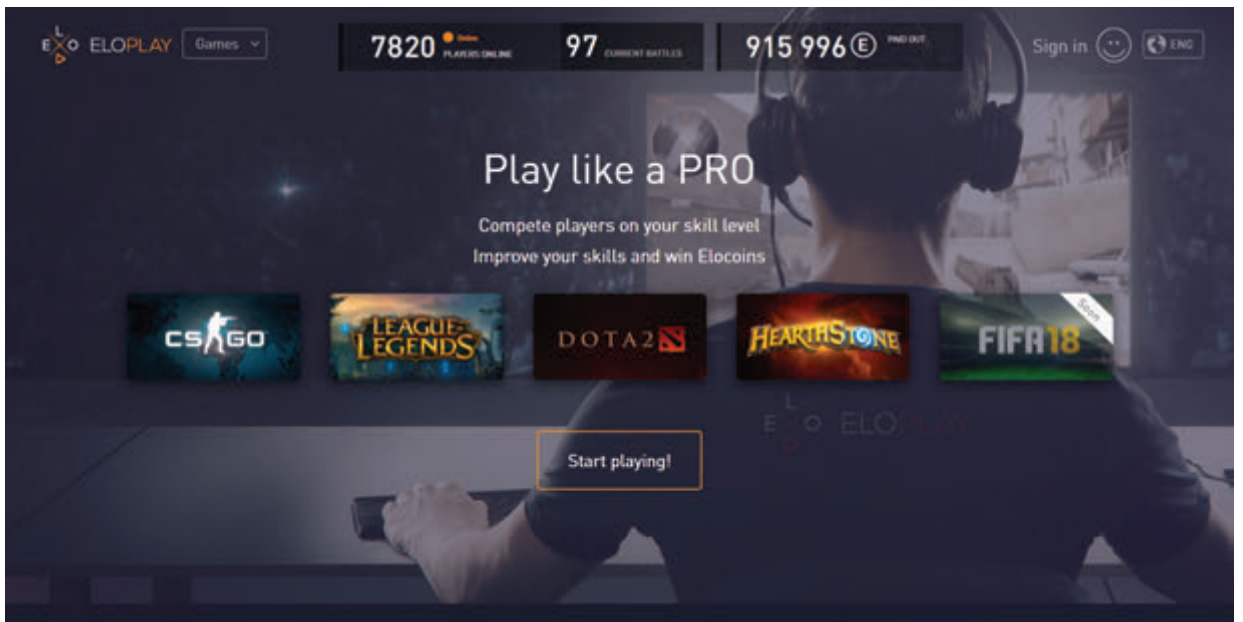


图 6. Eloplay.com

Eloplay 是一家社区主导型创业公司。大多数正在进行的锦标赛是我们与后苏联国家/地区中热爱电子竞技的组织合作举办。这让 Eloplay 团队能够与我们的观众保持密切联系。在与全球电子竞技组织合作方面, 我们有决心在未来继续贯彻这一方针。

我们了解区块链和智能合约技术可以为平台发展提供新机遇。针对智能锦标赛初次实施智能合约后, 将有一项针对新模块的计划 (制定此计划可能需要超过 24 个月)。这些模块将提供玩家统计数据 and 游戏偏好的详细分析以及天梯排名 (电子竞技大赛)、一个人才发掘系统、一个针对玩家的合约和团队之间转会的系统、一个预测获胜者的系统, 以及一个投注模块。

2.2 Eloplay 代币

平台上的主要核算单位是 Eloplay 加密代币 (ELT)。它可以同时用作在平台上激励活动的工具以及特定 Eloplay 模块的访问令牌。

Eloplay 代币 (ELT) 是以太坊平台上的一种 ERC20 18 标准代币。它与钱包、股票兼容,是一种可转让的抢手货。ELT 允许其持有者:

- 组织和参与智能锦标赛;
- 在 Eloplay 发布广告;
- 购买 Eloplay 商店中的游戏库存和其他虚拟商品。

Eloplay 代币 (ELT) 将于代币发售结束后的 3 个月内在平台上实施。

目前,针对玩家的主要核算单位和奖励是称为 Elocoin 的虚拟点。Elocoin 采用中心化方式,具有固定兑换率(1 Elocoin = 0.01 美元)。

Elocoin 用于支付目的和奖励锦标赛获胜者。它的实现方法是与法定货币一起使用。Elocoin 的优点是其易于与平台集成,并且允许用户使用传统支付系统(Visa、Mastercard、Webmoney、Payeer、Yandex Money、Qiwi)。Elocoin 也可以使用比特币购买。

实施 Elocoin 能够让团队测试我们的一些假设。例如,有一个锦标赛奖池与参加者数量之间相关性的测试;玩家参与免费和付费游戏模式的分析;客户群在特定服务计划后的货币化分析。支付给用户的奖金总数接近 1 万美元。

同时,Elocoin 具有特定的局限性,这会限制其在智能锦标赛中的使用。它无法转让给第三方并且具有无限的发放量。它剥夺了其持有者将其用作数字资产的机会。Elocoin 无法在分散奖池中使用,因此也无法在智能锦标赛中使用。

Eloplay 团队发现,区块链技术可以确保给平台的功能带来翻天覆地的变化。

这就是 Eloplay 团队决定实施 Eloplay 代币的原因。ELT 采用去中心化方式,可以转让给第三方,拥有有限的发行量,并且其兑换率不固定。

Eloplay 代币的发行和分配

要发行的代币量将取决于代币发售的结果。首次代币分配如下：

代币分配	首次代币发行份额
代币发售	70%
Eloplay 团队	15%
咨询委员会	5%
代币发售奖金计划	3%
www.bancor.network	3%
长期奖金基金	2%
www.wings.ai	2%

表 2.Eloplay 首次代币分配

代币发售结束后,用户将拥有两个钱包:一个用于项目网站上的 Elocoin,另一个用于以太坊区块链上的 ELT。请注意,没有将 Elocoin 直接转换为 ELT 的选项。

Eloplay 代币的实施将分阶段进行。ELT 应用的第一个区域是智能锦标赛,随后是奖金基金和广告模块。由于 Eloplay 是一个拥有活跃用户的运营平台,因此有必要支持暂时未连接到区块链的游戏模式。这些游戏模式将与 Elocoin 一起使用,并且提供与随机对手展开的短期战斗和对决。代币实施的第一阶段结束后,所有模式都将开始使用代币,而 Elocoin 将过时。

2.3 智能锦标赛

Eloplay 提出将智能锦标赛作为如今电子竞技所面对挑战的解决方案。

智能锦标赛是具有分散奖池的电子竞技技能竞赛。在这些锦标赛中,奖池由玩家或锦标赛组织者提供资金。资金以 Eloplay 代币方式汇集。

在技术术语中,Eloplay 的智能锦标赛是一个自动化软件平台,可以跟踪和管理组成锦标赛的各种战斗。其主要目的是确定小组赛的获胜者以及在他们之间分配分散的奖金基金。系统从过程中完全排除了人为因素,因此不可能存在不公正的判断。同时,Eloplay 将提供锦标赛仲裁人,负责执行各种管理操作,例如确保团队在战斗前就位,但决不会影响结果。

智能锦标赛的运作方式如下:玩家进入锦标赛后,智能合约接收到 Eloplay 代币形式的奖池并将其存储到锦标赛结束,即宣布获胜者时。届时,锦标赛会使用 API 将获胜者的 ID、他们的钱包编号以及奖金数量传递到智能合约。这样,获胜者便获得了他们的奖金。

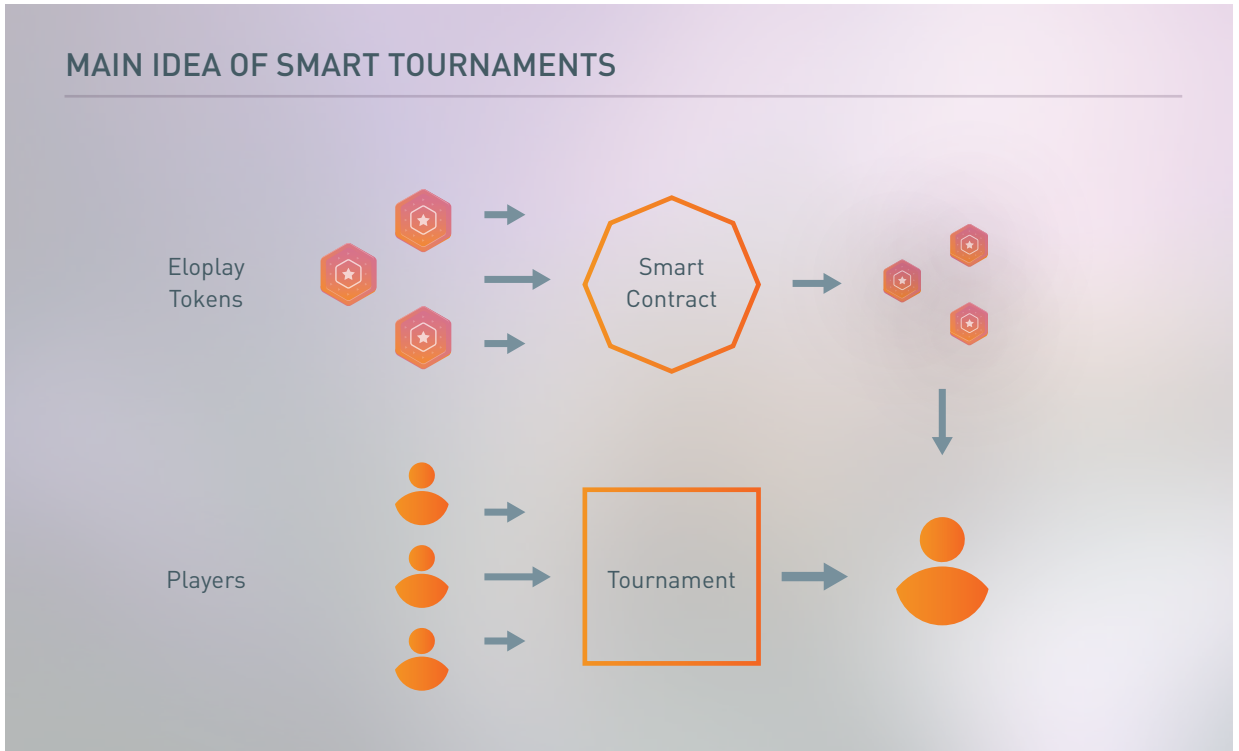


图 7.智能锦标赛的基本原则

智能锦标赛可由以下各方组织：

- 各个玩家；
- 组织或品牌；
- Eloplay。

每种方式都有自己的特色,主要差别在于奖池形成的方法。

Eloplay 上已经实施了几种锦标赛形式：

单败淘汰制锦标赛(奥林匹克系统)。获胜者前进到下一阶段,而失败者将离开锦标赛。[19].

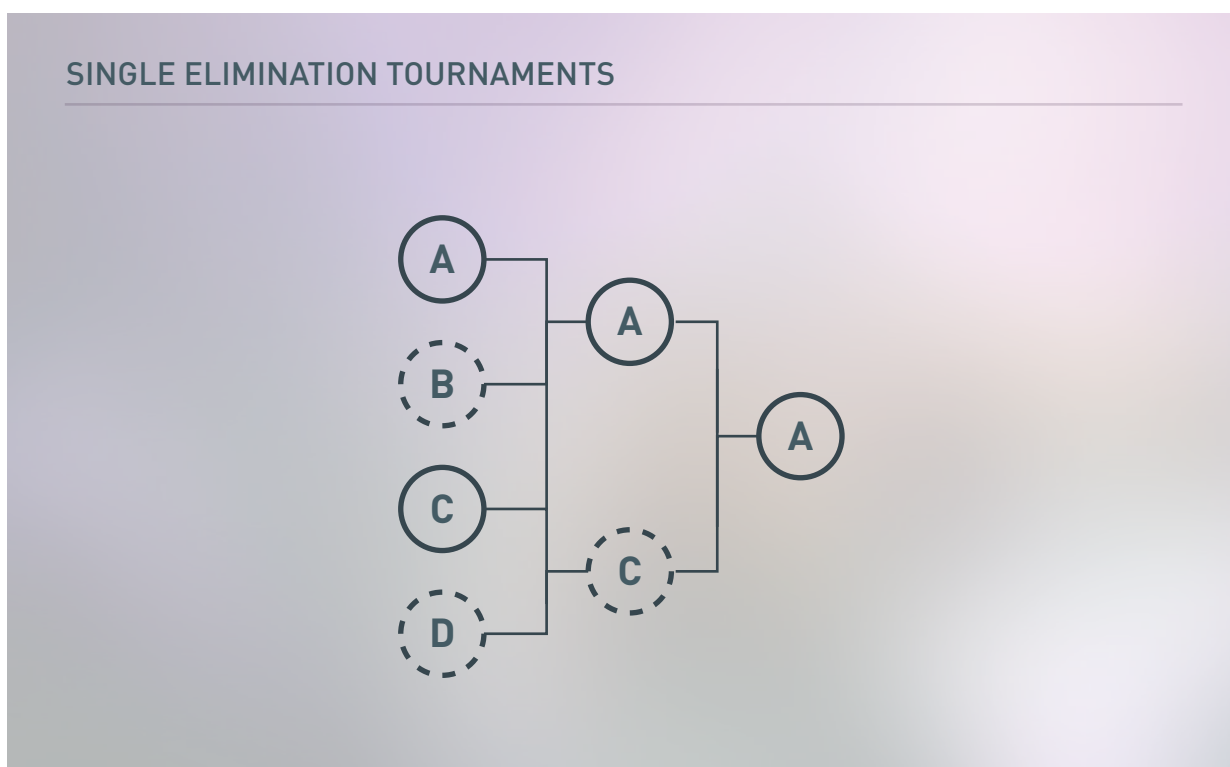


图 6.单败淘汰制锦标赛

双败淘汰制锦标赛。获胜者前进到下一阶段,而失败者将参加与不同战斗失败者的比赛。因此,会形成两个分支(获胜者和失败者)。来自这两个分支的最终获胜者将在决赛中战斗。[20]

DOUBLE ELIMINATION TOURNAMENT

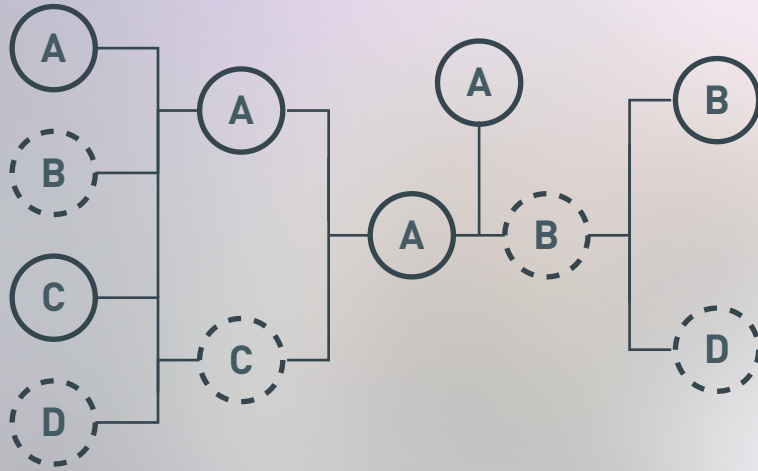


图 9.双败淘汰制锦标赛

多胜制锦标赛。这是一个通常用于电子竞技决赛的系统。两个团队对战,直至达到确切的获胜场数。通常是三胜或五胜。

BEST OF THREE TOURNAMENT

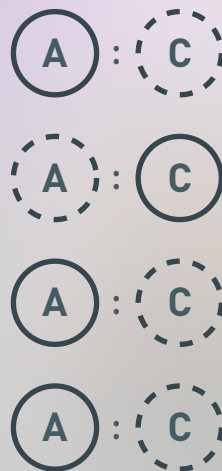


图 10.五局三胜制锦标赛

一场锦标赛中的最大参与者数量为 256 人。Eloplay 已实施一个系统, 允许用户将锦标赛联合到一起和创造各种子锦标赛, 这些锦标赛的获胜者将转移到父锦标赛。这样就可以合并锦标赛, 并在同一个锦标赛中汇集 512、1024 个或更多参与者。

Eloplay 的锦标赛模块为组织者提供了灵活调节锦标赛形式的选项。例如, 他们可能在预选赛中使用双败淘汰制, 而在决赛中使用五局三胜制。当参与者过多时, 锦标赛可能需要数天。

2.3.1 玩家组织的智能锦标赛

玩家组织的智能锦标赛背后的主要思想是给予用户创建锦标赛并汇集分散奖池的自由。报名费设定后, 奖池将由参与者支付的所有报名费构成。

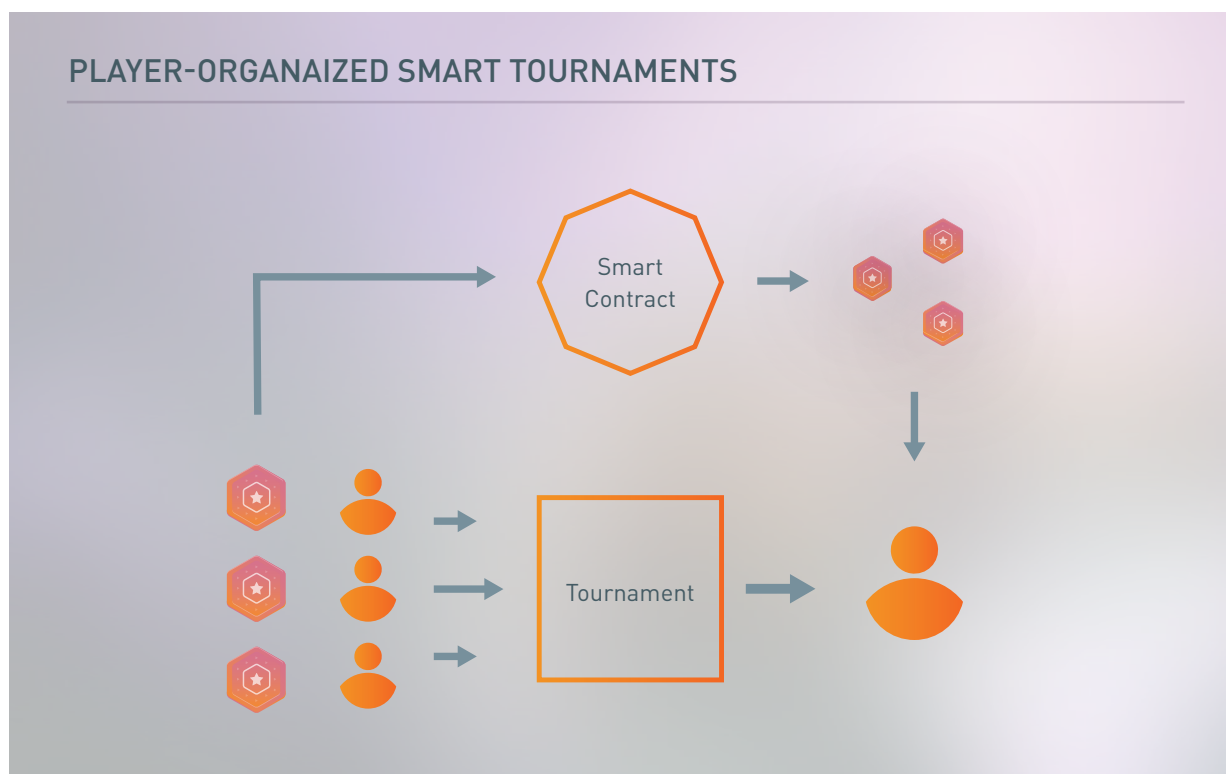


图 11. 玩家组织的智能锦标赛

要发起一场智能锦标赛, 玩家必须设置如下各项:

- 游戏;
- 日期和时间;
- 锦标赛名称;
- 锦标赛形式(单败淘汰制、双败淘汰制、多胜制);
- 地图、轮次和其他游戏设置;
- 报名费;
- 获胜者数量(如果大于一名, 他们还必须说明奖金在获胜者之间的分配方法)。

在锦标赛设置完成后, Eloplay 会生成一个锦标赛页面, 可以用作新参与者的登录页面*。锦标赛也会在主页引用, 对所有 Eloplay 用户可见。

平台的最低报名费为 10 个 Eloplay 代币。

如果锦标赛将 20 个参与者集中到一起, 则奖池将拥有 200 个 Eloplay 代币, 最终按如下方式分配:

- 90% 在锦标赛获胜者之间分配;
- 8% 作为奖金支付给组织玩家;
- 2% 支付给 Eloplay 的下述长期奖金基金。

该模型允许任何玩家发起智能锦标赛并在锦标赛完成时赚取 Eloplay 代币。

如果奖池的金额达到 5000 美元或更多, 则会被视为大型锦标赛。要为一个由 1024 个玩家参加的锦标赛筹集到这些资金, 一名玩家可能仅需要支付 4.88 美元。组织玩家将获得这些资金的 8%, 即 400 美元。不过, 必须注意的是, 美元价格仅用于解释目的, 实际上所有结算均采用 Eloplay 代币进行。

智能锦标赛是业余玩家角逐大型奖池的唯一机会。

智能锦标赛的奖池可以在 5000 美元到 100 万美元的范围内调整。

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

为支持智能锦标赛的普及和激励玩家参与, Eloplay 提供了特殊的推广方案:

- 当锦标赛达到 16 名参与者时,我们将在我们的社交媒体频道上发布推广帖子;
- 当锦标赛达到 64 名参与者时,我们将在我们的 Twitch 频道上利用流媒体进行报导*.

如果玩家组织的锦标赛未能达到 8 名参与者,则初始费用会转移到长期奖金基金中,而剩余参与者将获得退款

以太坊网络燃料费

以太坊中的智能合约需要向处理交易的矿工支付燃料费。锦标赛创建后的第一次燃料费由 Eloplay 支付。但是,这项费用随后包含在玩家的报名费中,因此将由这些玩家支付。锦标赛结束后,智能合约会分配奖池并将其中的 8% 发送给组织者,另外 2% 发送给 Eloplay 长期奖励基金。这种情况下的费用将再次由 Eloplay 支付。

2.3.2 赞助的智能锦标赛

赞助的锦标赛背后的主要理念是支持品牌、电子竞技组织、社区和学校开展自己的电子竞技竞赛。

与玩家组织的智能锦标赛不同,这些锦标赛可自由参加。组织者还可以设定自己的参赛标准(通过链接访问的私人锦标赛、指定地理位置、具有预选赛的锦标赛或者组织者自行决定的任何其他条件)。

组织者为奖池提供资金。这意味着特定量的 Eloplay 代币会发送到智能合约,并且一旦锦标赛结束,代币便会在获胜者之间分配。整个奖池 2% 的费用将支付给 Eloplay,随后重新分配到长期奖金基金中。

品牌组织的锦标赛的最小奖池为 100 个 Eloplay 代币。

* Die genauen Werte können abweichen, wenn die Plattform sich weiterentwickelt. Möglicherweise fügt Eloplay neue Arten zur Förderung der von Spielern organisierten Turnieren hinzu.

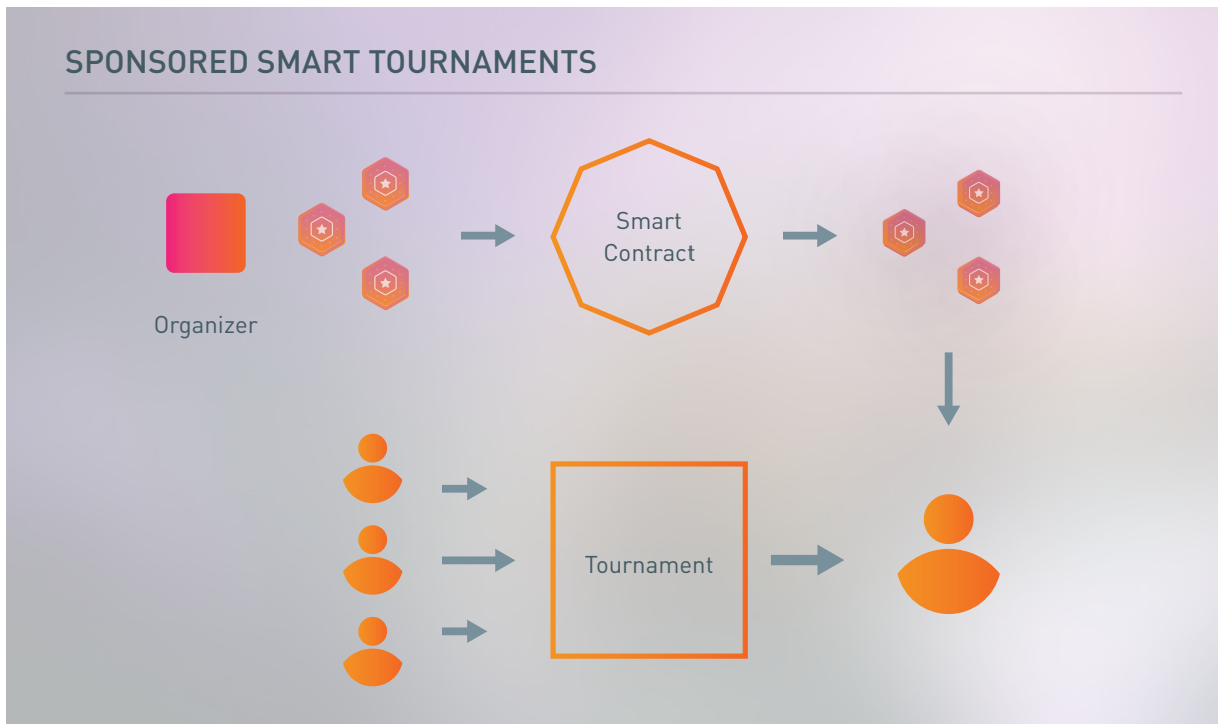


图 12.赞助的智能锦标赛

在锦标赛创建后, Eloplay 将允许组织者将其徽标和横幅置于锦标赛页面上。锦标赛也会在主页上公布并对所有用户可见。

如果赞助的锦标赛无法达到 8 个参与者, 则奖池将返回给组织者, 其中 2% 的费用将支付给 Eloplay 的长期奖金基金。

以太坊燃料费由组织者在创建锦标赛时支付, 而奖金会相应分配。

2.3.3 Eloplay 智能锦标赛

由于 Eloplay 的长期奖金基金具有一定量的 Eloplay 代币, 因此我们将定期举办奖池由之前支付给 LTBF 的费用构成的锦标赛。这类锦标赛中不涉及任何付款。

它将允许 Eloplay 纳入新玩家并向他们提供在开放式技能竞赛中赢得代币的机会。

以太坊燃料费由 Eloplay 支付。

2.4 以太网网络中的燃料费

以太坊网络中单次交易的价格使用 ETH 燃料站 21 计算器计算。Eloplay 智能合约的平均燃料值为 200,000*。燃料计算器给我们提供了最小(0.026 美元)和最大(2.648 美元)交易费。计算于 2017 年 8 月 25 日执行。以太坊汇率为:332.72 美元。

图 13.智能合约燃料费计算

在运营的第一年, Eloplay 为反恐精英:全球攻势和英雄联盟举办了 3500 场锦标赛。按目前的速度, 平台每年将为每一款游戏举办 2000 至 2500 场锦标赛。在成功的代币发售后, 由于营销效能的提高和平台客户群的爆发式增长, 该数字会翻倍。Eloplay 每年将为每款游戏举办约 5000 场锦标赛。也就是说, 平台上的 4 款游戏每年会举办 2 万场锦标赛, 预期会增长到 8 款游戏每年举办 4 万场锦标赛。

下面是以太坊中为指定数量的锦标赛提供服务所需燃料的预测价格。

游戏数量	年度锦标赛数量	智能合约中的平均交易数量	以太坊网络燃料费	年度以太坊网络佣金	平均年度佣金预测
4	20,000	4	0.026 美元	2,080 美元	106,960 美元
4	20,000	4	2.648 美元	211,840 美元	
8	40,000	4	0.026 美元	4,160 美元	213,920 美元
8	40,000	4	2.648 美元	423,680 美元	

表 3.以太坊燃料费预测

* 此数值用于当前计算, 将来可能随着智能合约的逻辑变化或优化而有所不同。

2.5 长期奖金基金

Eloplay 引入了长期奖金基金。

该基金将在代币发售结束后由按如下方式获取的 Eloplay 代币构成：
代币发售额的 2% + 智能锦标赛费用的 2% + 来自广告费的代币。

长期奖金基金将用于 Eloplay 智能锦标赛以及基于技能的代币分配系统。

基于技能的代币分配系统的创建目的是激励活跃性并为最佳玩家提供赢取代币的机会。它是针对新玩家的许多游戏成就。达到特定目标 (例如在 Eloplay 上的总时间或一款游戏中的技能数) 的玩家将获得 Eloplay 代币奖励。

2.6 Eloplay 视频流版块

目前的 Eloplay 锦标赛将串流到我们的 Twitch 频道 23。我们有一个流媒体团队, 并且我们还与流媒体工作室合作。未来, 我们还会设立一个广播解说间, 提供专业的解说员和分析师。这将提高视频流的质量并允许用户详细分析竞赛。

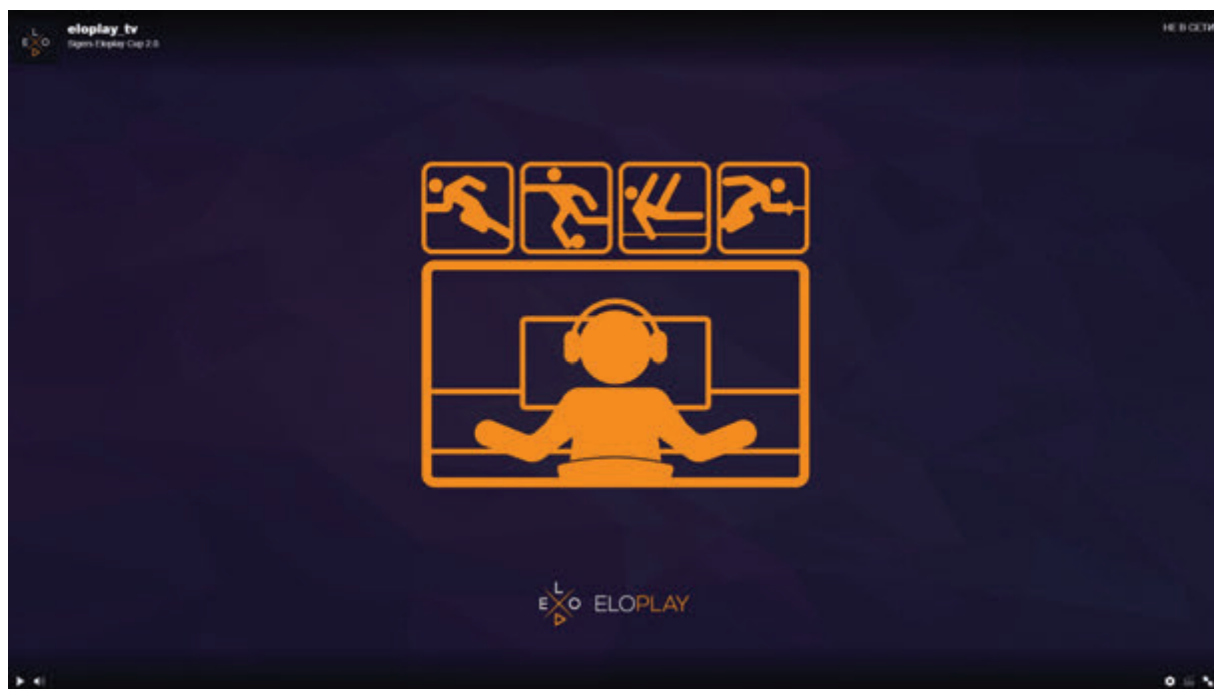


图 14. Eloplay-Twitch

将有一个流媒体版块,这是 Eloplay 所有视频流的目录。它还将包含主要电子竞技赛事的视频流。该版块是通过广告盈利的主要来源。

现在, Eloplay 支持 Twitch 上最受关注的游戏[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

图 15.Twitch 上最受关注的游戏

2.7 Eloplay 广告模块

作为一个平台, Eloplay 拥有锦标赛页面、视频流目录和商店, 等等。这些页面还将容纳赞助横幅, 这样广告商便可向我们的观众提供其产品和服务。

这就需要创建广告模块, 方便广告商在其中设置横幅。所有广告都将使用 Eloplay 代币支付。

从广告中获得的代币将存储到 Eloplay 的奖金基金中。

Eloplay 代币发售

3.1 代币发售计划

Eloplay 代币发售将在 ico.eloplay.com 上进行。

开始日期:2017 年 10 月 16 日 (12:00 UTC)

结束日期:2017 年 11 月 15 日 (12:00 UTC)

代币发售最小目标:3,000,000 美元

代币发售最大容量:12,000,000 美元

接受的货币:ETH

代币兑换率:1 ETH = 10,000 ELT

每个人的代币量:无限制

最大交易量:无限制

最小交易量:0.1 ETH

在一定量的 ETH 传递到代币发售智能合约后,便表示代币铸造完成,这意味着买方将在购买后立即获得代币。根据表 2 中指定的方案,买方还将获得附加代币。

提供的代币总量限制为代币发售硬容量 12,000,000 美元。达到此容量后,智能合约将自动停止铸造硬币。如果未达到硬容量,智能合约将在 2017 年 11 月 15 日后停止发行新代币。

将在代币发售开始时计算筹集预设美元金额所需的 ETH 金额。此数值将存储到智能合约中。网站将实时显示已发售的 ELT 代币金额(以等价的美元为单位)。

代币发售将分为五个阶段:

- 前 1 小时的投资者将获得 20% 的代币奖金;
- 前 1 天的投资者将获得 15% 的代币奖金;
- 前 1 周的投资者将获得 10% 的代币奖金;
- 前 2 周的投资者将获得 5% 的代币奖金;
- 在第二周后,将不再提供奖金。

3.2 基金的分配

筹集的基金将按如下方式分配：

管理(办公室、工资、设备)	15%
技术支持(服务器、软件等)	10%
市场营销和广告宣传	40%
Eloplay 奖金基金	25%
许可证和法律咨询	10%

表 4.基金的分配

DISTRIBUTION OF FUNDS

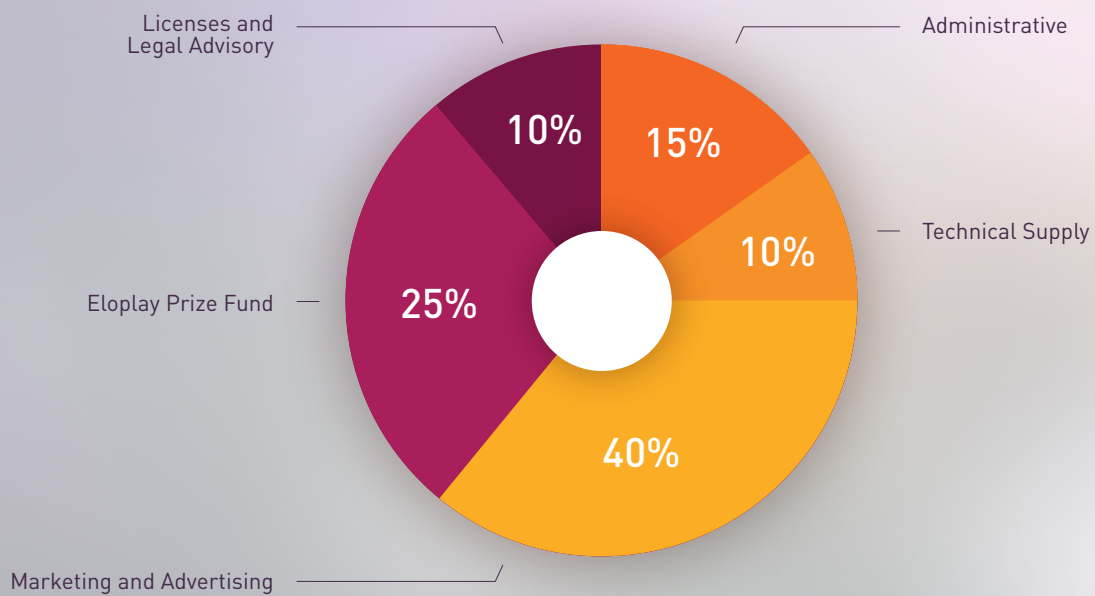


图 16.基金的分配

结论

在 Eloplay 上实施智能合约主要集中在为玩家提供独立建立奖池的全新机会。这些锦标赛将使项目和电子竞技赛事独立于第三方，确保玩家高度参与到这些项目和赛事中。每个人都能够组织或参与锦标赛来赢得大奖。

对于想要成为电子竞技者的玩家，名声与奖金一样重要。Eloplay 将通过组织高质量的赛事播报让这类玩家在全球范围内成名。这将进一步激励他们举办智能锦标赛。随着奖池越来越大，观众规模也将随之增大。这将确保整个生态系统实现互惠互利发展。

电子竞技市场分析指出，品牌在产生市场收入的过程中扮演着最重要的角色。他们花钱投放广告并举办锦标赛，因此，Eloplay 给予他们在平台上投放广告的同时举办自动化独立锦标赛的机会。

提供专业分析的高质量视频流以及在体育场内举行的线下锦标赛可以帮助许多玩家更贴近电子竞技。

进入全球市场、拥抱新游戏和平台以及通过广告宣传吸引新玩家将确保 Eloplay 的用户群呈现爆发性增长。

Eloplay 的主要目标是确保生态系统中的玩家与品牌实现有效互动。团队的基本原则是与用户直接交互，因此我们将始终能够根据用户反馈实施我们社区需要的新机制。

References

- ¹ Michael G Wagner. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports
- ² Олимпийский совет Азии. (2017). OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022. <http://www.ocasiasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ==>
- ³ Bryan Armen Graham. The Guardian. (2017). eSports to be a medal event at 2022 Asian Games. <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>
- ⁴ Bryan Armen Graham. The Guardian. (2017). eSports could be medal event at 2024 Olympics, Paris bid team says. <https://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee>
- ⁵ Josh Chapman. Toptal. (2017). Esports: A Guide to Competitive Video Gaming. <https://www.toptal.com/finance/market-research-analysts/esports>
- ⁶ Newzoo.com. (2017). Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles. <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>
- ⁷ Newzoo.com. (2017). Esports Revenues Will Reach \$696 Million This Year and Grow To \$1.5 Billion by 2020 As Brand Investment Doubles <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>
- ⁸ Newzoo.com. (2017). Global Esports Market Report. http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2017_Global_Esports_Market_Report.pdf?hsCtaTracking=5a96aa39-a810-47a6-834b-559c317775c3%7C6a2d5758-bab2-4d87-9fbe-f82dc9ba638a
- 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). Blizzard: Overwatch passes 30 million players on PC and consoles. https://venturebeat.com/2017/04/28/blizzard-overwatch-passes-30-million-players-on-pc-and-consoles/?bt_ee=9J/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/>

