



디스트림
은 스트리머들을 위한
세계 최초의 분산 기반
글로벌 스트리밍 금융
생태계입니다

미션



- 스트리머 및 시청자가 생활을 단순화하게 함
- 기부를 위한 간단한 도구를 제공함
- 시청자와의 상호 작용 향상에 도움
- 수수료를 줄이기 위해 수익을 증대함
- 스마트 계약의 사용을 통해 광고주에게 보증을 제공함
- 다양한 예산으로 광고 캠페인의 투자 수익을 높임

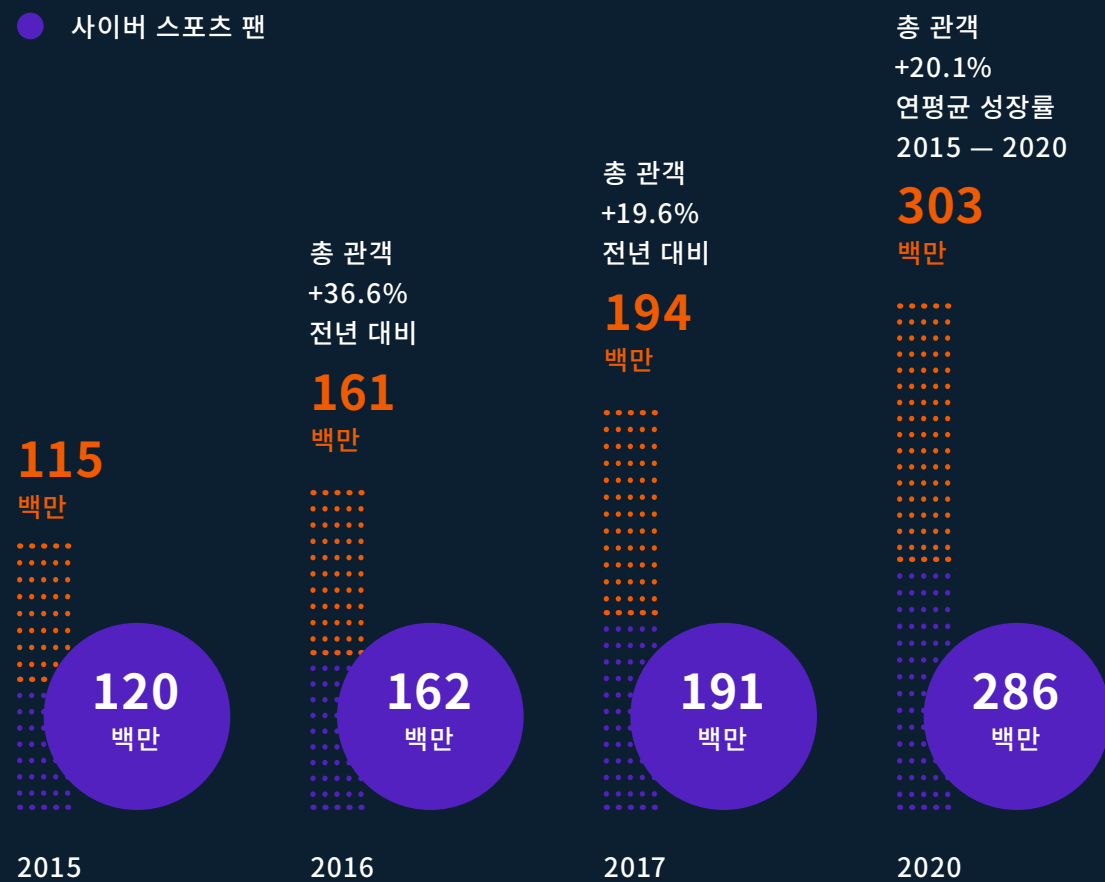
시장

사이버 스포츠 시청자 증가

GLOBAL | FOR 2015, 2016, 2017, 2020 | Q1 2017



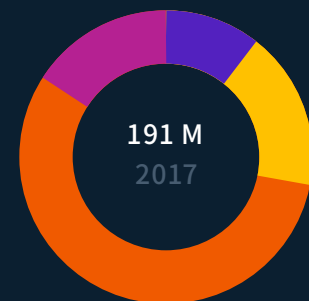
- 가끔 시청자
- 사이버 스포츠 팬



아시아 태평양
2017년에 사이버 스포츠 팬이

51%

에 도달했습니다



- 13% 베트남
- 18% 유럽 연합
- 18% 세계의 나머지
- 51% APAC

매일 22억 명이 서로 다른 플랫폼과 장치를 사용하여 게임을 플레이합니다. 2016년에는 게임 산업의 자본금이 1,000 억 달러에 이르러 계속 증가하고 있습니다. 약 4,000 명의 전문적인 게이머가 스트리밍 및 게임 내 아이템 거래를 비롯하여 많은 시간을 소비하는 게임으로 수익을 얻습니다.

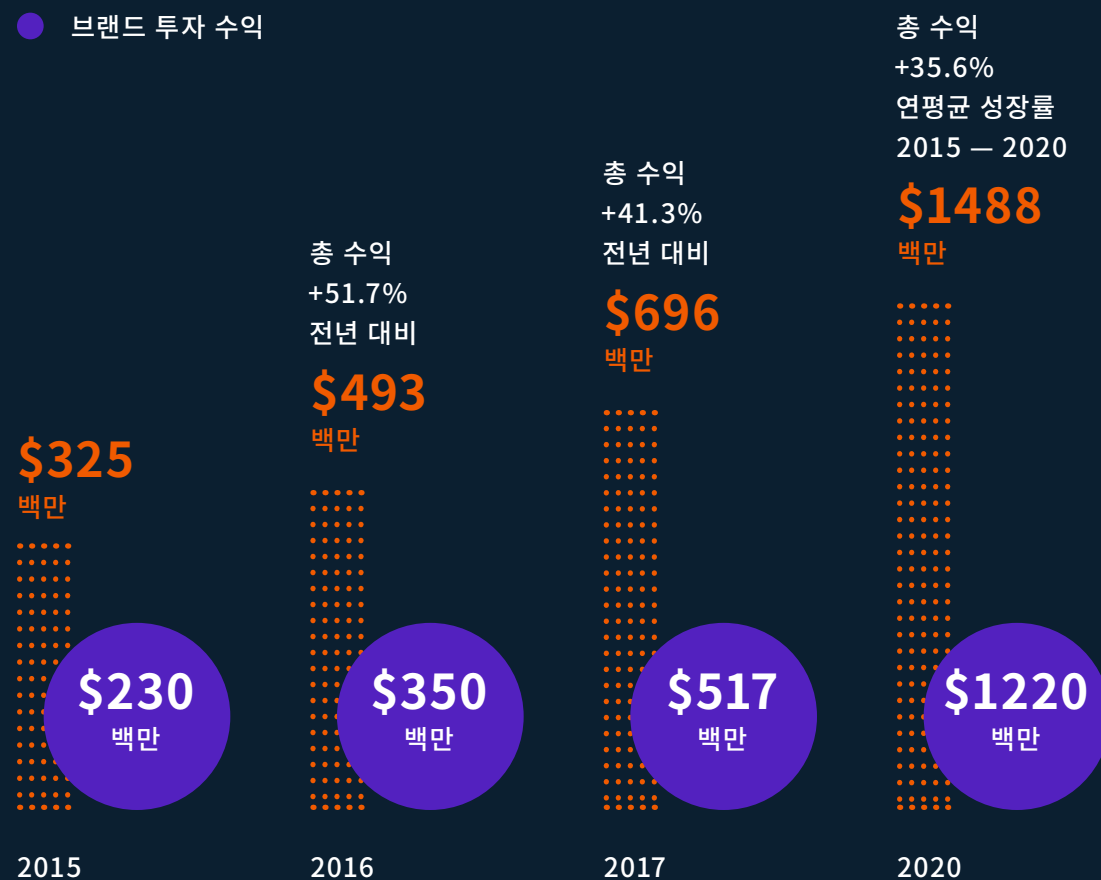
NEWZOO가 발표 한 보고서에 따르면 22억 명의 게이머는 2017년에 비디오 게임 산업에서 10억 6천만 달러의 수익을 창출했습니다.

사이버 스포츠 수익 증가

GLOBAL | FOR 2015, 2016, 2017, 2020 | Q1 2017



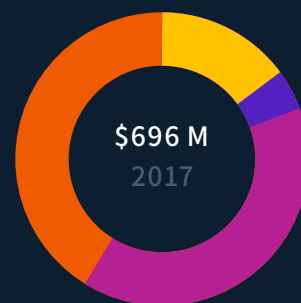
- 총 수익
- 브랜드 투자 수익



중국과 북미는 2017년에

3억 6200만

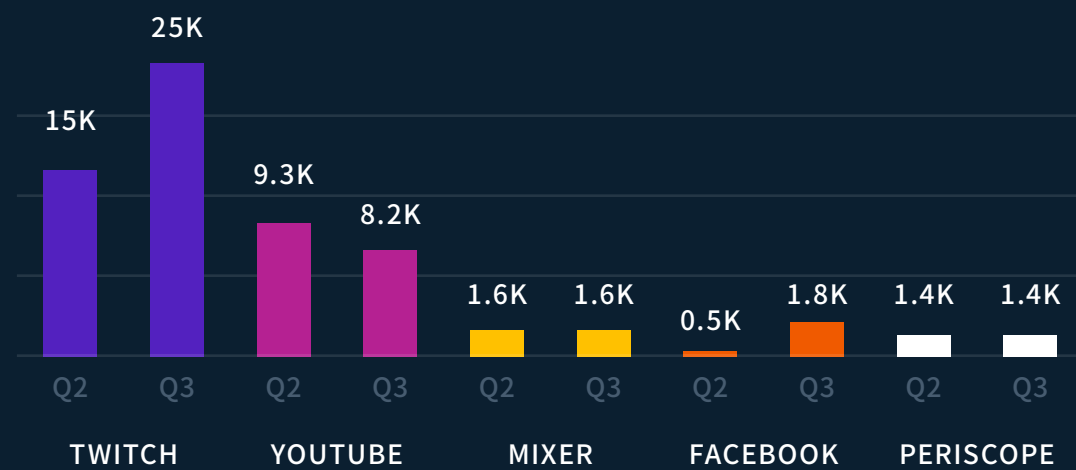
달러를 벌어들였고, 전세계의 사이버 스포츠 수익의 52%를 창출했습니다



- 7% 한국
- 15% 중국
- 37% 베트남
- 41% 세계의 나머지

이것은 2016년에 비해 7.8%로 더 높습니다. PC 및 콘솔 플랫폼은 294억 달러와 335억 달러의 매출액에 도달했습니다. 동시에 모바일 부문은 매년 19%씩 증가하고 있으며 현재 글로벌 게임 시장의 42%를 차지하고 있습니다. 이 수치는 2020년까지 50%를 초과할 것입니다. 연간 평균 매출 성장률은 현재 6.2%이며 2020년까지 1,280억 달러를 초과할 것으로 예상됩니다.

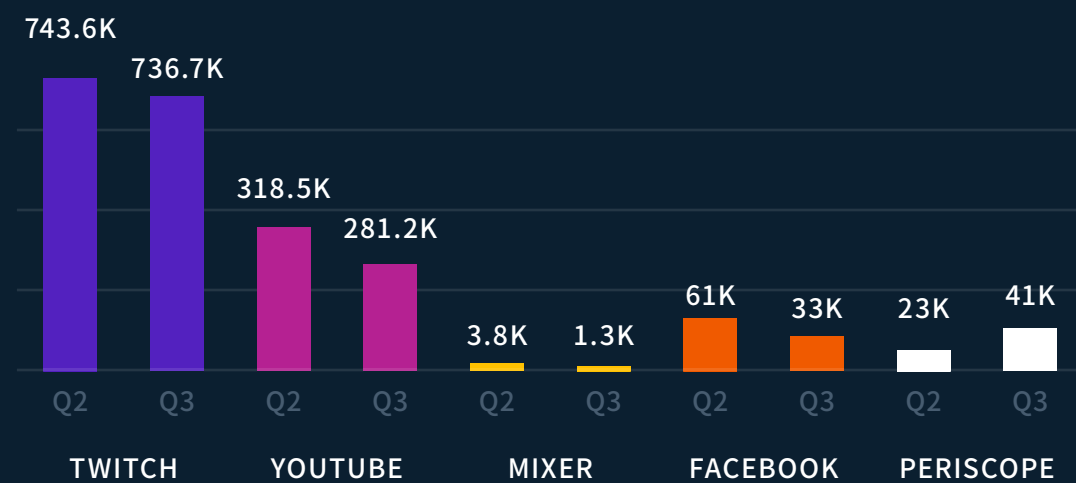
플랫폼에 의해 동시 스트리머



* 스트림 랩은 PERISCOPE에 의해 지원되지 않습니다.

스트리밍 서비스의 시청자는 분기별로 10% 이상 증가하고 있습니다. 동시에 스트리밍 리소스에서 스트리머의 수도 증가하고 있습니다. 스트리밍은 본격적인 직업입니다. 이 경우 소득원은 광고, 구독, 플랫폼 홍보, 그리고 스트리머 수익에 필수적인 부분인 기부금 등 다양할 수 있습니다.

플랫폼에 의해 동시 시청자



* 스트림 랩은 PERISCOPE에 의해 지원되지 않습니다.

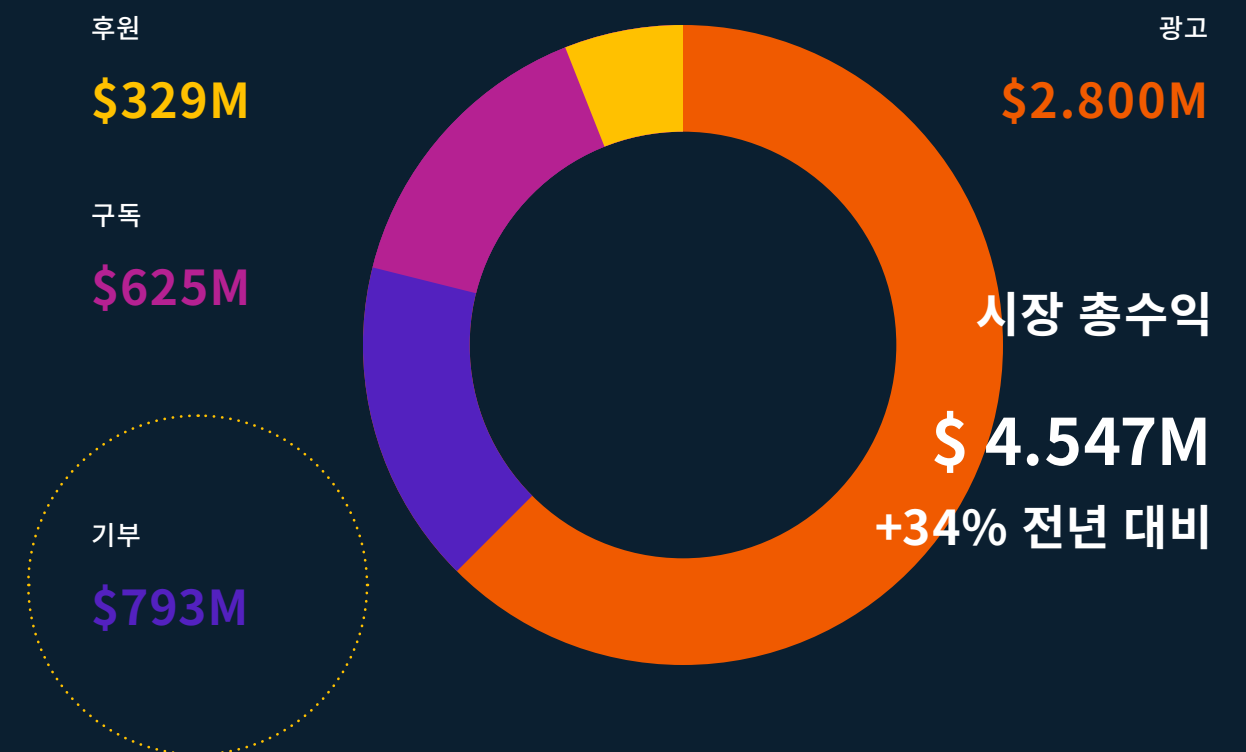
기부 시장

스트리밍과 게임의 인기가 높아짐에 따라 아시아 기관의 예측에 따르면 2017년에는 시장 매출액이 50억 달러를 초과했습니다. 중국의 스트리밍 시장은 2016년부터 2017년까지 250%로 증가했으며 2018년에 56%로 증가할 것으로 예상됩니다.

2017년에 세계에서 기부 금액은 약 8억 달러이며 이 수치는 해마다 증가하고 있습니다.

2017년에 세그먼트별로 게임 비디오 콘텐츠의 세계적인 시장 수익

IN MILLION U.S. DOLLARS



정보원: 슈퍼 데이터 연구

문제



오늘날 스트리머 및 뷰어에 필요한 모든 활동을 수행할 수 있는 리소스 스트리밍을 위한 단일 금융 및 일반 생태계는 없습니다.

스트리머는 시청자로부터 편리하게 기부금을 받을 수 있도록 많은 지갑과 계정이 있어야 합니다. 이것은 결제 시스템 수수료에 큰 손실을 가져옵니다.



현재 시스템의 약점



- 지불에 대한 높은 이자율
- 최대한 효과를 내기 위해 여러 결제 게이트웨이를 지원해야 함
- 여러 가지 다른 규칙 및 제한 사항
- 지급 불능
- 자금 통합의 복잡성
- 요금 지급
- 시청자와 스트리머 사이의 명백한 계약 관계가 없음 (스트리머의 서비스가 항상 고객에게 다가가지 않으며 디자인 메커니즘을 위한 단일 도구가 없음)
- 최우선 순위에 들지 않는 스트리머들에게는 광고주로부터 광고 주문을 받기가 거의 불가능합니다.



DESTREAM는 해결책입니다.

우리는 스트리머를 위한 생태계가 될 혁신적인 플랫폼을 수립하고 있습니다. 블록체인 기술을 사용하는 것은 거래 수수료를 두 배 이상 줄일 수 있습니다.

우리는 분산으로 인해 결제 시스템을 과정에서 제외하고 거래 비용을 줄일 수 있습니다. 따라서 우리는 콘텐츠의 품질을 향상시킬 것이며 스트리머는 운영 활동 대신에 콘텐츠 작성에 집중할 것입니다. 요즘 스트리밍 플랫폼에 대한 수수료는 최대 10 %에 달할 수 있습니다.

우리 목표는
0.77%로 줄이고 스트리머들의
이익을 증가시키는
것입니다.



0

화폐 또는 예금을 만드는 방법에 관계없이 동일한 수수료로 예금을 만들고 인출하는 일정한 규칙이 있습니다. 플랫폼은 어떠한 제한도 설정하지 않습니다. 스마트 계약은 거래 조건의 이행을 보장합니다.

스마트 계약으로 시스템을 출시하면 시청자는 기부금이 수취인에게 전달될 것이며 서비스 카탈로그에서 이 서비스를 사용할 수 있는 경우 기부금 관련 주문이 스트리머에 의해 이행하게 됩니다. 스마트 계약은 블록체인에서 서비스 카탈로그에 초점을 맞춥니다. 따라서 우리는 시청자가 기대하고 스트리머가 제공하는 목표로 하는 조치가 이중 해석을 수행하지 않고 수행되도록 보장되므로 과정의 투명성을 확보하게 됩니다.

**어떤 종류의 통화를 수용하기 위한 단일
게이트웨이 은행 프로토콜을 사용하면 사용
가능한 통화로 전환을 단순화합니다**

사용 사례



사용자의 관점에서 기술은 다음과 같습니다

시청자는 스트리머에 연결된 서비스 카탈로그에서 서비스를 선택하고 어떤 방식으로든 기부금을 지불할 수 있습니다. 동시에, 시청자는 이 게임 도중에 서비스를 수행할 수 있거나 다음 스트림으로 이동할지 (스트리머가 명령을 수행할 수 없는 경우) 여부에 대한 정보를 받습니다.

미래에는 우리는 기존 프로젝트 중 하나와 관련하여 직불 카드를 발행할 예정입니다. 이 카드를 사용하면 사용자는 상점에서 지불하거나 ATM에서 금액을 인출할 수 있습니다. 이것은 스트리머에게 기금 관리를 편리하게 합니다.

플랫폼은 스트리머와 시청자의 상호 작용을 위한 다양한 도구를 도입합니다. 이 도구는 전문적인 스트리머, 시청자 및 심리학자의 도움을 받아 개발될 것입니다. 스트리머는 시청자의 관심을 유지하고 소득을 늘리기 위해 다양한 활동을 수행할 수 있습니다.

최고 스트리머는 스마트 계약의 시각적인 디자인을 사용하여 비표준 알고리즘을 가진 스마트 계약을 개발할 수 있습니다.

예를 들어, 스트리머는 게임을 선택하기 위해 게임 플레이 전에 설문 조사를 할 수 있으며, 시청자는 토큰으로 투표할 수 있습니다. 이것은 각 시청자가 행사에 참여하게 되므로 스트리머의 수입을 늘리고 시청자의 참여를 높이고 상호 작용을 향상시키는데 도움이 되는 또 다른 메커니즘입니다.

스마트 계약자의 전문적인 설계자는 사용자가 어떠한 아이디어를 구현할 수 있도록 허용합니다.

플랫폼은 대부분의 시나리오에 대한 표준 스마트 계약의 광범위한 범위를 제공합니다

						
스트리머/ 뷰어에 대한 단일 액세스 포인트	+	+	+	-	-	-
스마트 계약의 지원	+	-	-	-	-	-
스트리머/ 뷰어가 일부 퀘스트를 완료할 가능성	+	-	-	-	-	-
투표	+	-	+	+	-	+
기금 모금	+	+	+	+	-	+
메시지	+	+	+	+	+	+
플랫폼에 대한 추천이 없는 문제	+	-	-	-	-	-
미디어 메시지	+	+	+	-	-	-
스킨 설정	+	-	-	-	+	-
오버레이 설정	+	+	+	+	+	+
스킨/ 오버레이/ 스티커 등의 마켓 플레이스	+	-	-	-	+	-
모바일 응용프로그램	+	+	+	-	-	-
광고 작업 수신 가능성	+	-	-	-	-	-
블록체인에 내장된 서비스 카탈로그를 사용할 수 있는 가능성	+	-	-	-	-	-
통합 채팅	+	-	+	-	-	-
맞춤 구독	+	-	-	-	-	-
통합 시장	+	-	-	-	-	-

토큰



토큰을 피아트로 신속하게 철수하고 토큰을 보안하기 위해 수집된 자금의 20 %를 조달합니다.

사실로 우리는 토큰을 철수하는 동안 사용자에게 피아트를 발급하고 그 대가로 토큰을 얻습니다. 그런 다음에 우리는 환전소에서 토큰을 환전하고 피아트를 기금으로 반환합니다. 이러한 메커니즘은 은행이 고객에게 통화를 판매할 때 사용됩니다.

또한, 우리는 우리 경제 내부 자금을 유지하기 위해 은행 시스템의 메커니즘을 구현할 것입니다. 우리는 그것이 프로젝트에 신뢰성을 추가하고 스트리머가 하룻밤 사이에 토큰을 피아트로 철수하지 않을 것이므로 토큰의 자본을 줄이라고 확신합니다.

한 암호 토큰은 수정된 합의 프로토콜을 가진 Stratis 블록 체인 포크에 기초하여 발급될 것입니다. 이것은 플랫폼 내부에서 회전, 교환 판매 또는 P2P 작업에 대한 단일 토큰이 될 것입니다. 목표는 토큰 자본의 증가로 이어질 토큰의 플랫폼 내부 회전을 증가시키는 것입니다. 매매되지 않은 모든 토큰은 합의에 따라 채굴 보상을 위해 예약됩니다.

DST 토큰을 사용하여 무엇을 할 수 있는가요?



- 기부하기
- 거래 수행에 대한 수수료 납부
- 디지털 제품 구매
- 광고주에서 보상을 받기
- 파트너 상점에서 물건을 구입하기
- 대용량 데이터 분석에 액세스를 얻기
- 플랫폼 서비스 납부 (마케팅, 스트림을 더 매력적이게 함)
- 내부 P2P 운영 수행



기술

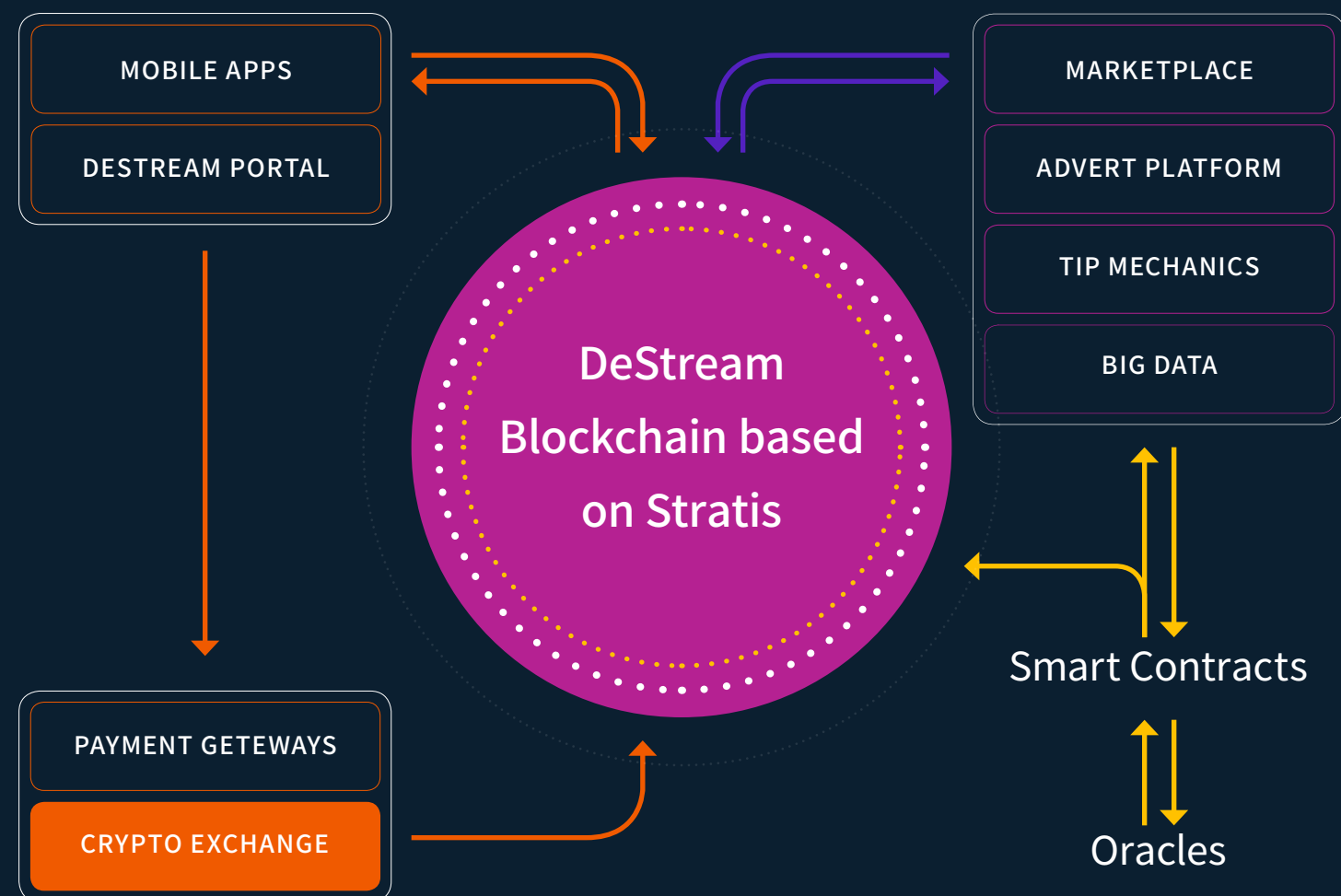


우리는 프로젝트를 개발할 목적으로 우리가 기술 개발의 최전선에서 시스템을 개발하고 확장할 수 있는 Stratis 플랫폼을 기술 및 인프라 파트너로서 선택했습니다.

물론 DeStream 생태계 출시의 첫 단계에서 하이브리드 인프라 모델을 사용할 계획입니다.

DST 토큰의 모든 거래는 라이브 공개 Stratis 블록체인에서 수행됩니다.

인프라가 개발되는 동안, 스마트 계약은 중앙 집중식 환경과 신탁으로 실행됩니다.



로드맵



1 — 2 분기 2018년

디자인 개념 개발
모바일 응용프로그램 디자인
개념 개발
플랫폼 프로토타입 개발
포털 개발 시작

3 — 4분기 2018년

블록체인에 대한 합의 달성
암호화 토큰 사전 채굴
토큰 판매
토큰 판매 결과에 따라 암호
토큰 배포

1 — 2 분기 2019년

플랫폼의 알파 버전 실행
공용 블록체인에 플랫폼 지급
통합
DeStream 서비스 통합에
대한 OBS 포크 개발 시작
결제 게이트웨이 통합
DeStream 포털 개발
스트리머 포털 출시

1 — 2 분기 2019년

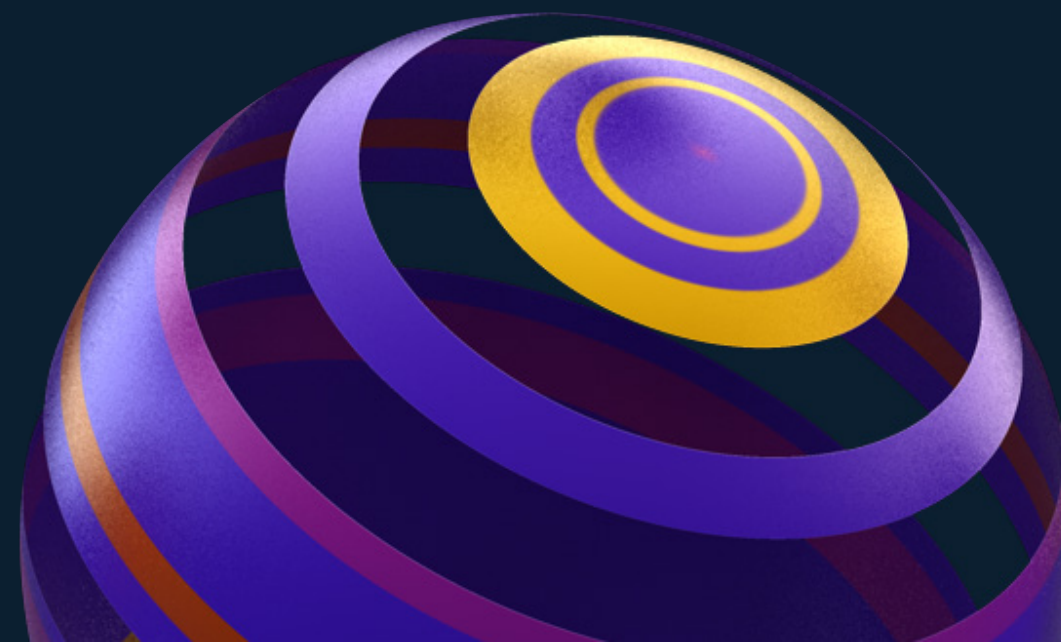
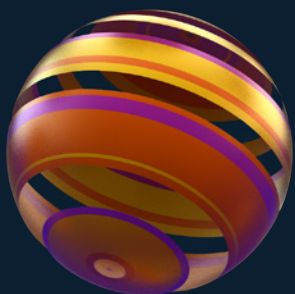
집중화된 솔루션을 기반으로
한 역학 개발
블록체인을 기반으로 한 투표
시스템 개발
모바일 응용프로그램의 알파
버전
XSplit과의 통합
오버레이 클라우드 저장소

3 — 4분기 2019년

오픈 베타
연간 DeStream 페스트
스마트 계약에 대한 테스트
기법
마켓 플레이스의 베타 버전
오버레이 편집기 출시

3 — 4 분기 2019년

OBS 자체 모듈 출시
모바일 응용프로그램의 첫
번째 출시
디지털 자산 시장 개발
도전 창출 모듈
광고주용 포털 개발



로드맵



1 — 2 분기 2020년

스트리머를 위한 스마트
메커니즘 설계

맞춤형 구독 개발

서비스 카탈로그를 생성하는
기능

제품 마켓플레이스 출시

스마트 계약으로 모든 역학의
이전

1 — 2 분기 2020년

본격적인 스마트 계약 편집기

광고주용 포털 출시

광고주용 대용량 데이터 분석

서비스 제공 업체와의 통합

3 — 4 분기 2020년

플랫폼 개발

VR 지원

ICO

총 6,000,000,000 DST가 발행될 것입니다.
3,600,000,000 DST 토큰이 판매될 것입니다.

대상

소프트 캡

\$5,500,000

대상 캡

\$9,000,000

하드 캡

\$12,000,000

폐쇄형 사전 판매
6월 15일~7월 15일

STRATIS 보유자만 판매
7월 15일~8월 1일

토큰 판매
8월 1일-9월 30일

STRATIS 보유자용 50%
보너스
7월 15일~8월 1일

보너스

+25% 8월 1일 -15일

+20% 8월 15일 -29일

+15% 8월 29일 - 9월 5일

+10% 9월 5일 - 9월 12일

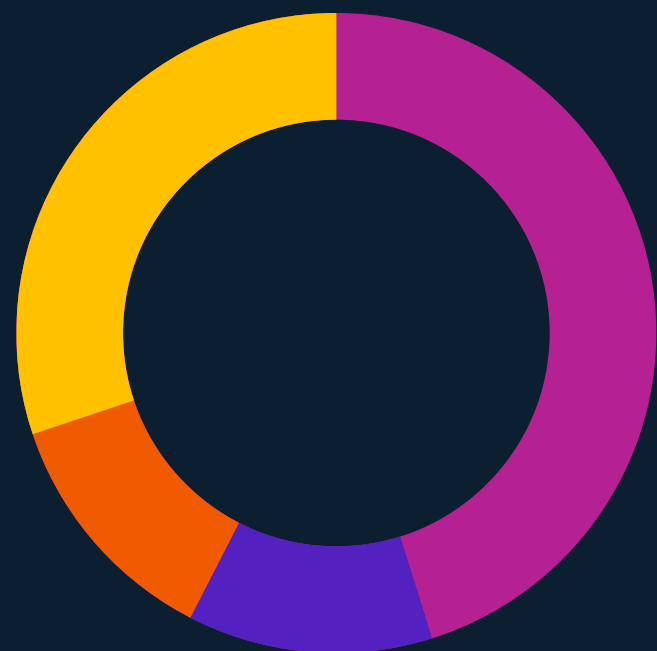
+5% 9월 12일 - 9월 19일

0% 9월 19일 - 9월 30일

8월 1일부터 토큰 판매가 끝날 때까지
Stratis 소지자에게 영구+ 5% 보너스

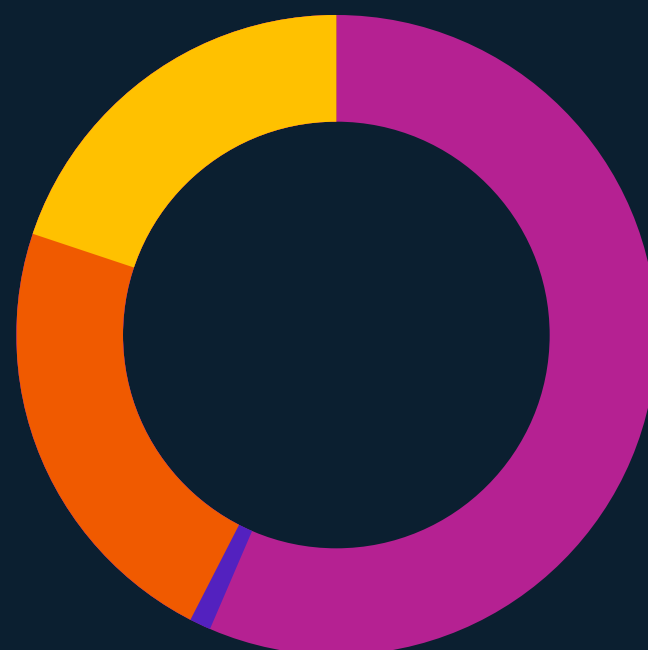


토큰 사용 분배

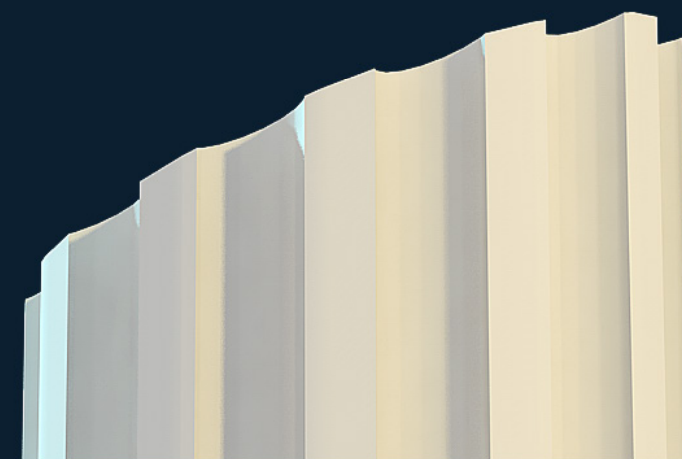


- 41% Marketing
- 30% Operating expences
- 17% Development /support
- 12% Events/Trips

토큰 분배 계획



- 60% Sale
- 20% Fund
- 19% Team/advisors
- 1% Bounty



팀



아나르 메흐티예브
설립자 겸 최고 경영자



타차트 아기탄
설립자 및 자금 관리
이사



알렉세이 크보스텐코
창립자 및 최고 기술
책임자



라파엘 만벨란
설립자 및 최고 업무
집행 책임자



마크 벨
사업 개발 이사



드미트리 조킨
커뮤니티 책임자



릭 동
한국 비즈니스 매니저



베로니카 골라브스카야
ECOM 파트너십 이사

TEAM



파벨 신카렌코
법률 고문



샌더 클레버
커뮤니티 관리자



알렉스 와일드
CIRO



레이라 가지예바
CBO



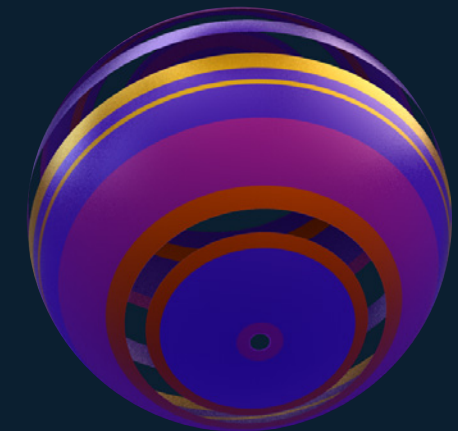
크리스티나 이바
CBO



키릴 고토브세프
마케팅 고문



박기식 박사
고문



연락처



아나르
메흐티예브
설립자 겸 최고
경영자

이메일

am@destream.io

전화번호

+7 (926) 200-13-34

텔레그램

@mllm980

WECHAT

amekhtiev

페이스북

anar.mekhtiev

LINKEDIN

mekhtiev-anar



타차트 아기탄
설립자 및 자금
관리 이사

이메일

ti@destream.io

전화번호

+7 (926) 265-13-60

텔레그램

@Tachat

WECHAT

tigityan

페이스북

tigityan

LINKEDIN

tigityan



DESTREAM.IO