

PLAY LIVE

ゲーマーとイ・スポーツファンのための最初のフルブロー
ダウンストリーム配信ストリーミングプラットフォーム

アレクセイ・ブルディコ

最高経営責任者 (CEO)

創業者

オルハン・ゼイナリ

ブロックチェーン

最高技術責任者 (CTO)

バージョン0.1

- ◆ 用語集
- ◆ 緒論
- ◆ 世界のゲームと暗号通貨のマーケット
 - グローバルのマーケット
 - イ・スポーツマーケット
 - ライブ・ゲームのストリーミングと「プレイ2ライブマーケット」と言うビデオのマーケットが作用される
- ◆ シーンを設定する
- ◆ 一般的な原則と問題解決の理念
 - 「プレイ2ライブ」のプラットフォームでのインタラクション
 - プラットフォームユーザーへの獲得機会
 - イ・スポーツのコンテンツのコンストラクタ
 - プラットフォーム上の広告
 - 「レベルアップコイン」ー プラットフォームに動力を与えるもの
- ◆ プレイ2ライブのプラットフォームの特徴。レベルアップチェーンに基づく第1プロジェクト
 - プラットフォームクラウドファンディングシステム
 - イ・スポーツのトーナメントのエスクローサービスとしての「プ2ラ」プラットフォーム
 - イ・スポーツのトーナメントのトータライザ
 - 寄付システム
 - お気に入りのストリーマーの放送への貢献
 - ストリーマーのためのタスク
 - 「ピア2ピア」というコンテンツ配信ネットワーク
- ◆ レベルアップチェーンブロックチェーン
 - プレイ2ライブのプラットフォームの主な参加者
- ◆ 「プレイ2ライブ」のプロジェクト内でのLUCトークンの設計とその適用
- ◆ プラットフォーム内での収益の15つの発生源
- ◆ プロジェクトチーム
- ◆ 「プレイ2ライブ」のロードマップ
 - 「プレイ2ライブ」のトークン販売における詳細と「レベルアップコイン」のトークンの特徴
 - ◆ トークンの販売段階
 - ◆ 概要
 - ◆ 免責事項
 - ◆ 公開情報源



用語集

イ・スポーツ	電子システム、とりわけビデオゲームによって容易され、ゲーム産業の主要部分を形成する競争の一形態
レベルアップチェーン	ストリーミング、ゲーマー、イ・スポーツプロジェクトのためダウンストリームグブロックチェーンシステム
レベルアップコイン	プラットフォーム上で利用可能な商品やサービスの支払い手段を提供するライブ・プラットフォーム・ユーティリティー・トークン
ゲーマー	インタラクティブなゲームをプレイする人、通常はビデオゲーム
ストリーミング	オンラインメディアは同時に録画され、リアルタイムで視聴者に放送される
賭け金	係数を使って、イ・スポーツのイベントの結果を賭ける
トータライザ	係数なしの賭けの一種
ギャンブル	勝利の結果は完全に、または大部分が、遊技の芸術ではなく、ランダム性に依存するゲーム
寄付	視聴者からストリーマーへの任意の報酬
タスクシステム	ストリームの視聴者がストリーマーにさまざまなタスクを割り当てたり、その逆を行うことができるシステム
毎日の報酬プール	「プレイ2ライブ」経済の一部は、ユーザーがプラットフォーム内に貢献したり、アクションを実行したりするために、受け取った報酬相当額などを決定する
コンテンツ (イ・スポーツ)	イ・スポーツへの適用において、「コンテンツ」という用語は、ストリームブロードキャストを意味する
収入分配モデル	収益の一部をパートナーと共有するモデル。
VOD	デオ・オン・デマンド