

ИНВЕСТИЦИОННАЯ ЭКСПРЕСС-ОЦЕНКА
ICO ПРОЕКТА



token.dreamteam.gg

ICO: 20.11.2017



Medium
Fraud Rate

DIGRATE
digital rating agency

Digital Rating Agency
digrate.com

Настоящий отчет является интеллектуальной собственностью DigRate, информация предназначена для использования исключительно в ознакомительных целях. Настоящая информация не может распространяться любым способом и в любой форме без предварительного согласия со стороны DigRate и ссылки на источник www.digrate.com.

Оценка выражает мнение DigRate и не является установлением фактов или рекомендацией покупать, держать или продавать те или иные активы, принимать инвестиционные решения. DigRate не принимает на себя никакой ответственности в связи с любыми последствиями, интерпретациями, выводами, рекомендациями и иными действиями, прямо или косвенно связанными с оценкой, совершенными DigRate рейтинговыми действиями, а также выводами и заключениями, содержащимися в рейтинговом отчете и пресс-релизах, или отсутствием всего перечисленного. Единственным источником, отражающим актуальное состояние оценок, является официальный сайт www.digrate.com.

Оценка актуальна на дату присвоения.

Команда DigRate выражает свое почтение всем энтузиастам криптовалютного мира.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ	4
ИНВЕСТИЦИОННАЯ ОЦЕНКА	6
РЕКОМЕНДАЦИИ	8
Концепция проекта	10
Бизнес-модель	16
Токены	23
Юридическая часть	28
Медиаокружение	33
Команда	38
Поддержка проекта	42

Проект DreamTeam основан в 2017 году. Его цель - внедрение глобального PaaS-решения «все в одном» для создания и развития киберспортивных команд, управления ими и монетизации их деятельности, а также для построения системы управления отношениями между игроками, командами, тренерами, аналитиками и спонсорами на основе доверия и прозрачности смарт-контрактов.

Основатели проекта заявляют, что компания планирует изменить рынок онлайн-игр и киберспорта:

- Все договорные обязательства DreamTeam выполняются с использованием смарт-контрактов и оплачиваются токенами DreamTeam (на протоколе Ethereum). Благодаря этому исчезает потребность в посредниках, взимающих повышенную комиссию за перевод средств. Кроме того, транзакции осуществляются мгновенно: как только все требования смарт-контракта выполнены, участники получают плату.
- В планах команды интегрировать токены DreamTeam (DTT) в глобальную игровую экосистему и экосистему киберспорта. Это будет касаться как виртуального, так и физического сегмента.
- Система рейтинга участников платформы будет функционировать с использованием искусственного интеллекта и машинного обучения.
- Предусмотрена реализация системы контроля прав СМИ и регулирования отношений со спонсорами (поиск спонсоров, продажа прав СМИ, отчетность и т. д.)

Согласно исследованиям компании Newzoo (результаты опубликованы в докладах Global Games Market Report 2017 и Global Esports Market Report 2017), доходы игровой индустрии с 2017 по 2020 годы вырастут на 18 % и достигнут оборота в \$128,46 млрд. К 2020 году выручка от компьютерных браузерных игр упадет на 9,3 % - до \$4,5 млрд, так как игроки продолжают переходить на мобильные устройства. Доходы от продажи игр для ПК также снизятся на 1,3 % - до \$24,6 млрд.

Оборот индустрии eSports вырастет с 2017 по 2020 годы на 35,6 % и достигнет \$1,5 млрд. Крупнейший источник прибыли на рынке киберспорта - спонсорство, доходы от которого к 2020 году вырастут до \$655 млн. Рекламный сегмент генерирует второй по величине доход, и к 2020 году оборот вырастет до \$224 млн.

Важно отметить динамичное развитие индустрии игр виртуальной и дополненной реальности. С 2014 по 2017 годы ее оборот увеличился в десятикратном размере - с \$100 млн до \$1 млрд. Развитие сферы AR/VR-игр (прогноз выручки на 2020 год - \$20 млрд) будет оказывать давление на конъюнктуру и влиять на распределение прибыли среди участников рынка игр и киберспорта.

**Содержит
существенные
риски, высокая
чувствительность к
рыночной
конъюнктуре**

B1

- Основатели DreamTeam имеют достаточный опыт в сфере киберспорта и гейминга и необходимые навыки для построения бизнес-модели. Участники проекта принимают активное участие в различных тематических форумах, что делает проект известным в профессиональных кругах. Но предложенные командой решения показывают, что блокчейн не является необходимым условием для реализации данной идеи.
- DreamTeam сотрудничает с крупными участниками игровой индустрии.
- Цена токена напрямую зависит от спроса на рынке на услуги, предоставляемые компанией. Поэтому прибыльность инвестиции, в свою очередь, зависит от решений, принимаемых командой, от маркетинговой стратегии и многих других факторов.
- Юридическая сторона компании на момент составления отчета не отличается высокой степенью прозрачности.
- Команда поделилась частью информации в ходе общения, хотя мы считаем, что информация должна быть доступна всем участникам проекта и в полном объеме.

Как мы оцениваем Fraud Rate?

Плюсы:

- Динамичное развитие рынка онлайн-игр и киберспорта.
- Основатель проекта DreamTeam – ex-CEO успешной eSports-команды.
- Команда проекта имеет действующий бизнес в сфере киберспорта.
- Широкая известность основателей проекта в профессиональных кругах.

Минусы:

- В бизнес-плане не учтено развитие конкурентной сферы AR/VR-игр.
- Отсутствует полная информация об участниках проекта.
- Нет финансового плана развития проекта.
- Отсутствует информация о регулятивных рисках.
- Члены команды параллельно участвуют в двух крупных ICO проектах.
- На GitHub нет полноценного кода смарт-контракта.

Medium
Fraud Rate

Что можно улучшить?

1. Составить детальный финансовый план и разработать стратегию развития проекта при различных сценариях.
2. Опубликовать на GitHub полноценный код смарт-контракта.
3. Повысить маркетинговую активность для привлечения внимания к ICO, организовать баунти-кампанию.
4. Представить план и стратегию удержания курса токена DreamTeam на стабильном уровне.
5. Четко проработать стратегию ICO, в рамках которой определить, как и на каких условиях работать с гражданами и резидентами Китая (в т. ч. Гонконга).
6. Описать, в каких странах и как предполагается начинать деятельность, с кем и какие договоры заключать для юридической чистоты процесса.
7. Раскрыть информацию о крупных венчурных инвесторах и опубликовать полный список членов Advisory Board на официальном сайте.
8. Своевременно обновлять информацию в White Paper.

Критерий	Оценка
Существует ли проблема, которую планирует решать проект?	5
Является ли продукт компании потенциально востребованным на рынке?	6
Команда показала понимание конкурентной среды рынка?	6
Блокчейн является решением проблемы и необходимой составляющей проекта?	4
Компания представила бизнес-модель, которую планирует реализовывать в рамках проекта?	3
У команды уже имеется работающий продукт?	3
Команда представила четкую стратегию развития проекта (Road Map) и финансовый план?	4
Ограничена ли эмиссия токенов?	3
Существует ли база активов, которая защитила бы текущих держателей от обесценивания токенов?	4
Есть ли у участников экосистемы проекта четкая мотивация к владению токенами?	6
Юридическая структура компании является прозрачной?	3
Проект принял превентивные меры во избежание проблем с регуляторами рынка ICO?	5
Является ли данный проект популярным в социальных сетях и на тематических форумах?	3
Проект широко обсуждается на площадках новостных блокчейн-ресурсов?	3
Команда проекта обладает значительным опытом и достижениями?	5
Проект поддерживается серьезной командой Advisory Board?	4
Партнерами проекта являются крупные известные компании?	5
Проект поддерживают крупные венчурные инвесторы?	1

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА

4,1



Концепция проекта



DIGRATE
digital rating agency

Существует ли проблема, которую планирует решать проект?

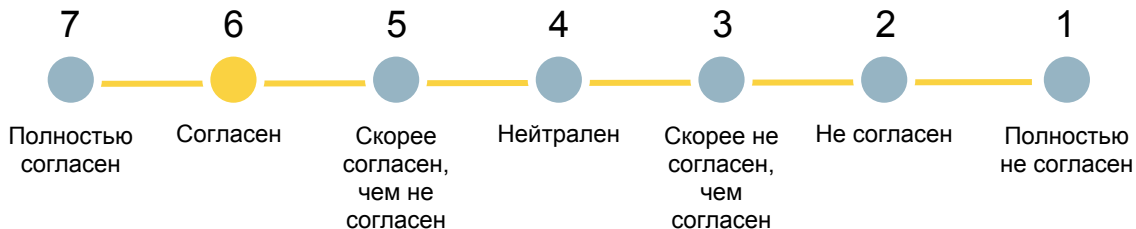


На сегодняшний день в индустрии киберспорта и гейминга существуют сложные условия для создания команды: необходимо открыть банковский счет, зарегистрировать юридическое лицо и осуществлять ежемесячные платежи. Для обеспечения базового функционирования команды нужно нанять как минимум бухгалтера и адвоката, подготовить все документы (включая контракты для игроков, спонсоров и других сотрудников), использовать десятки различных услуг для исследования рынка, рекрутинга персонала, управления киберкомандой и т. д.

Качественная сегментация игроков способна оптимизировать бюджеты на маркетинг и сделать рекламные предложения услуг более релевантными для каждого отдельного человека.

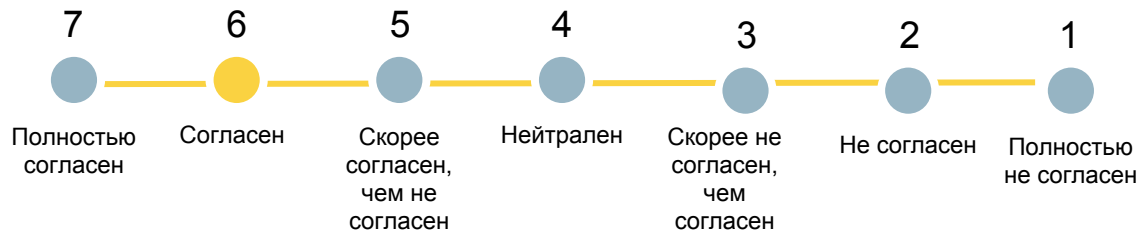
Команда заявляет, что проект DreamTeam будет использовать блокчейн в качестве механизма хранения и распределения данных между пользователями, что должно решить проблему безопасности.

Является ли продукт компании потенциально востребованным на рынке?



Технологии в сфере киберспорта и гейминга находятся в стадии динамичного развития, но уже сейчас компания действует в конкурентной централизованной и децентрализованной среде. Проекты конкурентов предлагают частичные решения и ограничены поиском игроков и тренеров. Только при реализации заявленного полного набора функций платформы с соответствующим техническим бэкграундом и высокой маркетинговой поддержкой у команды DreamTeam есть все шансы занять лидирующие позиции на рынке.

Команда показала понимание конкурентной среды рынка?



Как отмечено в White Paper, основными конкурентами своего проекта команда DreamTeam считает централизованные платформы [TeamFind](#), [Seek-Team](#), [Gleetz](#), [Guided](#), которые предоставляют услуги по подбору персонала и ограничены лишь поиском игроков и тренеров. Единственная популярная и удобная в использовании платформа – TeamFind, у других же отсутствует понятная навигация, качественный UI/UX и, как следствие, достаточное количество пользователей. О других возможных проектах-конкурентах, например [eSports.com](#), [Eloplay](#), в White Paper не упомянуто.

При этом команда проекта продемонстрировала высокую компетентность в знании конкурентной среды и представила свое понимание конкуренции с ElopLAY: “ElopLAY – крайне интересный проект, но охватывает лишь один элемент всей киберспортивной экосистемы – турниры. Мы же фокусируемся на всей экосистеме киберспорта – от создания команд до предоставления возможности безопасно заключить любой тип “киберспортивной сделки”, от зарплаты игроку до спонсорского контракта, включая выплаты призовых от турниров”.

Бизнес-модель



DIGRATE
digital rating agency

Блокчейн является решением проблемы и необходимой составляющей проекта?

Используемая в основе платформы DreamTeam технология блокчейн действительно может стать решением проблемы безопасности финансовых операций и регулирования финансовой экосистемы нового поколения. При этом не до конца понятно, поможет ли она существенно снизить роль посредников на рынке гейминга и киберспорта, объединив в себе все составляющие менеджмента, аналитики, коучинга, маркетинговые и медиаинструменты, а также качественный анализ большого объема данных. Для внедрения набора функций платформы, таких как поиск игроков и подбор персонала, наработка игровой практики, организация и планирование турниров, создание отчетов для спонсоров, не требуется обязательное использование блокчейн-технологии и смарт-контрактов.

Компания представила бизнес-модель, которую планирует реализовывать в рамках проекта?



Команда планирует реализовать широкий спектр платных сервисов, которые будут работать на блокчейне с целью безопасного управления операциями. Токен DreamTeam позиционируется как универсальная валюта для осуществления всех платежей на платформе.

Согласно данным [Road Map](#), платные сервисы будут внедрены планомерно до 2019 года (включительно).

Запуск платформы версии 1.2 (IV квартал 2017 года) не предполагает монетизации, единственная цель данного этапа - генерация активных пользователей платформы и информирование сообщества о возможностях и развитии проекта DreamTeam.

В I квартале 2018 года планируется внедрение версии 1.3: монетизация услуг (управление, аналитика, рекрутинг и пр.) и интеграция токенов DreamTeam в базовую версию премиум-аккаунтов и смарт-контракта.

Во II и IV кварталах 2018 года запланировано добавить к текущим услугам расширенные возможности, такие как проверка ранга (версия 2.0) и фьючерсы (версия 3.0).

Также поставлена цель - реализация в течение 2019 года всего набора инструментов и платных сервисов, включая анализ большого объема данных, исследование рынка и краудфандинг.

У команды уже имеется работающий продукт?

На сегодняшний день функционирует бета-версия 1.0 сайта [DreamTeam.gg](https://dreamteam.gg) с ограниченным функционалом и без особых отличий от уже имеющихся подобных централизованных проектов. По сравнению с сайтами конкурентов у [DreamTeam.gg](https://dreamteam.gg) реализована более понятная навигация и более высокий уровень юзабилити.

Внедрение смарт-контракта заявлено на конец 2018 года, а в 2019 году планируется запуск полноценной версии платформы.

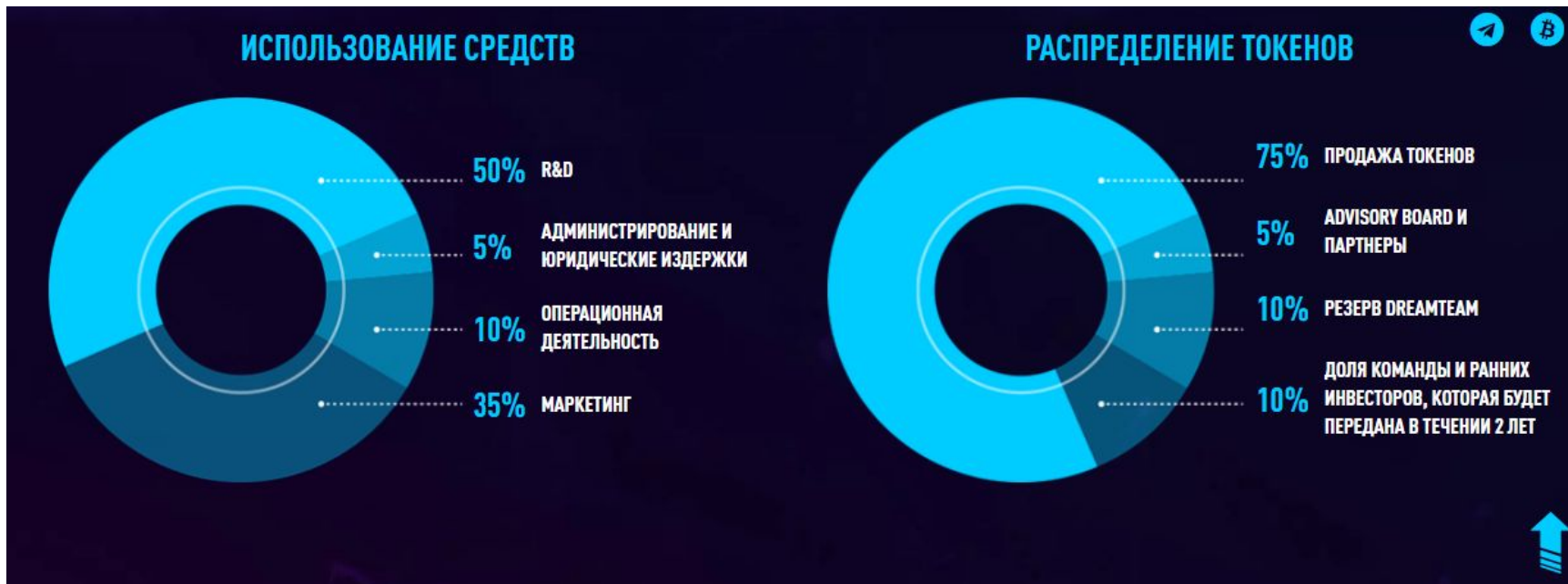
На GitHub опубликован простейший смарт-контракт в одну строчку кода, который инициализирует токен DTT.

Команда представила четкую стратегию развития проекта (Road Map) и финансовый план?



На официальном сайте проекта команда опубликовала [Road Map](#) удовлетворительной степени детализации.

Расширенный финансовый план развития отсутствует, публичный доступ имеется лишь к информации по распределению токенов. На вопрос о наличии детального финансового плана отдел маркетинга ответил: “На нашем сайте детально описано, как мы будем распределять средства, привлеченные во время token sale в графе “use of funds”. Также в следующей версии White Paper будет отдельная страница с деталями относительно распределения средств”.



Токены



DIGRATE
digital rating agency

Ограничена ли эмиссия токенов?



Публичная информация об ограничении эмиссии токенов DreamTeam отсутствует.

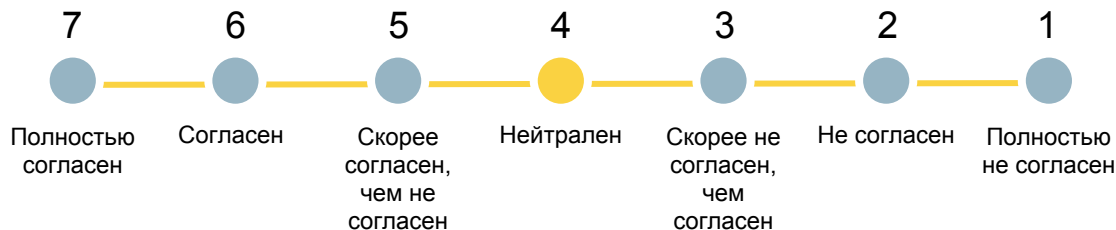
Предварительная продажа токенов DTT начинается 13 ноября 2017 года, максимальная сумма сбора на стадии пресейла - \$10 млн, минимальная сумма транзакции - \$50 тыс., бонус 7 % от цены за 1 ETH - 2000 DTT. Первоначальная продажа начинается 20 ноября 2017 года (минимальная цель - продать 10 млн DDT). Для поздних инвесторов второй этап продажи токенов состоится в январе 2018 года. Заявленная стоимость 1 ETH - 1600 DTT. Заявленная максимальная сумма, которую планируется собрать, - \$45 млн. Минимальная сумма, которую планируется собрать во второй фазе продаж, будет объявлена позже.

В первой фазе продаж токенов к оплате планируется принимать валюты ETH и BTC, во второй фазе - ETH, BTC, ETC, LTC. Проект не предусматривает оплату фиатными деньгами.

Токены могут использоваться в рамках платформы DreamTeam, в торговле на биржах, а также сторонними сервисами и платформами. Для продажи токенов используется стандарт Ethereum ERC20. В 2018 году все токены будут обмениваться с коэффициентом 1 : 1 для перехода на более удобную площадку EOS, Tezos, Waves или собственную платформу DreamTeam.

На официальном сайте проекта в [соглашении о продаже токенов](#) на английском языке детально прописаны условия их приобретения (перевод на другие языки отсутствует). Также присутствует информация о том, что токены проекта не предоставляют права собственности на долю бизнеса и что компания предпочитает, чтобы граждане США и Сингапура не участвовали в распродаже. Однако в проекте не упоминаются граждане Китая (в т. ч. Гонконга), чьи инвестиции могут вызвать серьезные проблемы у всего проекта.

Существует ли база активов, которая защитила бы текущих держателей от обесценивания токенов?



Публичная информация о стратегии поддержания проектом стабильности курса токена DTT, о заморозке (lock-in service) на ограниченный период токенов команды и инвесторов отсутствует. На запрос о защите инвесторов от обесценивания токенов команда предоставила следующую информацию: “При покупке токенов на платформе наш payment gateway будет выкупать токены на бирже по текущим orders, тем самым с первого дня оборота токенов на платформе будет всегда поддерживаться их ликвидность”.

Есть ли у участников экосистемы проекта четкая мотивация к владению токенами?



Все операции в сети будут проводиться с использованием токенов DTT. Таким образом, токены будут использоваться внутри системы для выполнения смарт-контрактов, а участникам сети придется их покупать. Предполагается, что до 2019 года токены будут приобретаться участниками сети на криптовалютных биржах и официальном сайте. В 2019 году команда нацелена планомерно интегрировать токен DDT во всю игровую и киберспортивную экосистему: в площадки, которые торгуют внутриигровыми предметами, персонажами, а также компьютерной техникой, другими игровыми товарами и билетами на игровые мероприятия.

Юридическая часть



DIGRATE
digital rating agency

Юридическая структура компании является прозрачной?

ZeroGravity Ltd зарегистрирована на Британских Виргинских островах (Geneva Place, Waterfront Drive, PO Box 3469, Road Town, Tortola) и является единственным акционером компании 2Skilled4U Incorporated (State of Delaware, 160 Greentree Drive, Suite 101, Dover, Country of Kent, 19904).

Согласно данным из [правоустанавливающих документов](#) о регистрации и юридической структуре основной компании ZeroGravity Ltd, единственный бенефициарный владелец и управляющий (совет директоров в одном лице) - Александр Кохановский. Использование эскроу-посредников проектом не предусмотрено.

В ответ на наш запрос о юридическом подтверждении владельцев компания предоставила следующую информацию: “Александр Кохановский - владелец и управляющий компании DreamTeam. Владимир Панченко - миноритарный акционер. Мы находимся в процессе формирования структуры компании, поэтому на данный момент юридические документы будут обновляться”.

Проект принял превентивные меры во избежание проблем с регуляторами рынка ICO?

В рамках Закона США о ценных бумагах для блокчейн-токенов (A Securities Law Framework for Blockchain Tokens) проведен тест Хоуи (Howey test), по результатам которого токены DreamTeam имеют низкий уровень риска быть отнесенными к ценным бумагам.

В условиях [соглашения о продаже токенов](#) указано, что любые инвестиции фиатных денег из стран, запрещающих операции подобного рода (Сингапур, США), запрещены. Компания подчеркивает, что вышеупомянутые страны не являются целевыми и маркетинговая кампания в них не ведется. Данные о регулятивных рисках в White Paper отсутствуют. Идентификацию инвесторов компания не проводит.

В ответ на запрос о принятии компанией превентивных мер во избежание проблем с регуляторами рынка ICO предоставлена следующая информация: “Мы уделяем огромное внимание легальной части token sale. Сейчас мы консультируемся с семью юридическими компаниями по всему миру, чтобы обеспечить наиболее безопасный процесс проведения нашего token sale. Среди них признанные лидеры - Cooley и Latham & Watkins”.

Медиаокружение



DIGRATE
digital rating agency

Является ли данный проект популярным в социальных сетях и на тематических форумах?



Количество просмотров и обсуждений на тематических форумах и социальных порталах на уровне ниже среднего, за исключением Facebook. Также компании не удалось привлечь достаточно внимания на порталах Reddit и Medium. На GitHub проекта подписчики отсутствуют.

Количество подписчиков проекта в популярных социальных сетях (по состоянию на 11.11.2017):



11 072
подписчика



3990 просмотров



1843
подписчика



513 участников

Проект широко обсуждается на площадках новостных блокчейн-ресурсов?



На основных тематических новостных порталах присутствуют публикации, однако отсутствуют какие-либо обсуждения, а также подробная информация. PR-отдел работает с крупными компаниями и публикует анонсы статей в социальных сетях.

Новостные ресурсы, которые публиковали статьи о проекте:

THE ESPORTS OBSERVER

ESPORTS INSIDER



Команда



DIGRATE
digital rating agency

Команда проекта обладает значительным опытом и достижениями?

В октябре 2017 года команда DreamTeam получила престижную награду “Blockchain Best Industry Application Award” на международном саммите Global Fintech & Blockchain China Summit 2017.

Компания принимает активное участие в различных тематических конференциях и форумах. Например, CEO и основатель DreamTeam Александр Кохановский участвовал в ряде блокчейн-мероприятий: Global Fintech & Blockchain China Summit 2017, Credit Suisse’s 2017 Blockchain & Cryptocurrency Symposium в Нью-Йорке, конференции d10e в Киеве. Директор по маркетингу Андрей Чередниченко выступил с докладом “Блокчейн и смарт-контракты как часть экосистемы гейминга и киберспорта” в Лас-Вегасе, США.

Всего в White Paper перечислены семь участников команды, публичная информация о профессиональной компетенции и имеющемся опыте троих из них не обнаружена. Команде был отправлен запрос о предоставлении полного списка участников проекта с описанием их профессионального опыта, и отдел маркетинга DreamTeam дал следующий ответ: “В ближайшие дни мы обновим сайт и опубликуем полный состав участников со ссылками на LinkedIn”. Также 24 октября 2017 команда анонсировала присоединение к DreamTeam Мустафы Сейрека, бывшего директора по технологиям Sony Pictures, в качестве главного технологического директора, но на сайте и в официальных документах компании эта информация отсутствует. Важно отметить, что А. Кохановский, В. Панченко и А. Хаврученко являются участниками проекта [DMarket](#). На вопрос, насколько реально совмещать деятельность в двух крупных проектах одновременно, команда представила следующий ответ: «Александр Кохановский является миноритарным акционером и членом Совета директоров в проекте DMarket. Его основные цели - создание сетей и разработка стратегических проектов. Он не участвует в операционной деятельности DMarket. То же самое относится и к Владимиру Панченко - миноритарному акционеру и члену правления DreamTeam. Владимир заботится о стратегическом планировании и консультирует по машинному обучению и искусственному интеллекту. Команды DreamTeam и DMarket полностью разделены. Единственным специалистом, вовлеченным в производство обоих (пока) продуктов, является Андрей Хаврученко. DreamTeam обеспечит значительный импульс для DMarket с точки зрения пользователей, транзакций и т. д. и наоборот. Оба проекта получили удивительную синергию вместе!»

Однако имеет ли команда DreamTeam достаточный объем знаний, опыта и необходимый штат специалистов в сфере криптовалют и блокчейна, однозначно ответить нельзя.

Поддержка проекта



DIGRATE
digital rating agency

Проект поддерживается серьезной командой Advisory Board?

Полный список членов консультативного совета в White Paper и на официальном сайте отсутствует.

2 ноября 2017 года команда анонсировала, что в состав консультативного совета DreamTeam вошел [Kim Rom](#) (соучредитель Skylar и экс-директор по маркетингу компании SteelSeries), однако подтвердить его опыт из открытых источников не удалось.

6 ноября 2017 года DreamTeam объявила о вхождении в состав Advisory Board [Dr. Moe Levin](#) (генеральный директор [Keynote](#)) и [Sundance Digiovanni](#) (соучредитель и генеральный директор [Major League Gaming](#)). Профессиональная компетентность новых участников подтверждена множеством статей и интервью. Им был отправлен запрос с просьбой подтвердить принадлежность к Advisory Board.

Партнерами проекта являются крупные известные компании?



Компания объявила о стратегическом партнерстве с [ESL](#) (крупная международная игровая сеть) и [StarLadder](#) (социальная сеть для геймеров и глобальная киберспортивная лига), хотя информация о партнерах в White Paper отсутствует. Команде направлен запрос о подтверждении данной информации.

Проект поддерживают крупные венчурные инвесторы?



Проект поддерживается частными инвесторами. Публичная информация о поддержке проекта крупными венчурными инвесторами отсутствует.

A1

Высокий уровень

Высокая вероятность долгосрочной доходности инвестиций, чувствительность к конъюнктуре рынка низкая
6.1-7 баллов

A2

Удовлетворительный уровень

Умеренно высокая вероятность долгосрочной доходности инвестиций, чувствительность к конъюнктуре рынка средняя
5.1-6 баллов

B1

Удовлетворительный уровень

Содержит существенные риски, высокая чувствительность к рыночной конъюнктуре
4.1-5 баллов

B2

Низкий уровень

Обладает слабым потенциалом для развития, возможны спекулятивные инвестиции
2.1-4 балла

C

Низкий уровень

Высокий риск дефолта в краткосрочной перспективе
0-2 балла

D

Низкий уровень

Дефолт

+7 (495) 175-1024 (Россия)
+41 21 588 02 23 (Швейцария)
info@digrate.com
digrate.com