



CANDY

ДОСТАВКА КОНТЕНТА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Предложение по тестовой интеграции

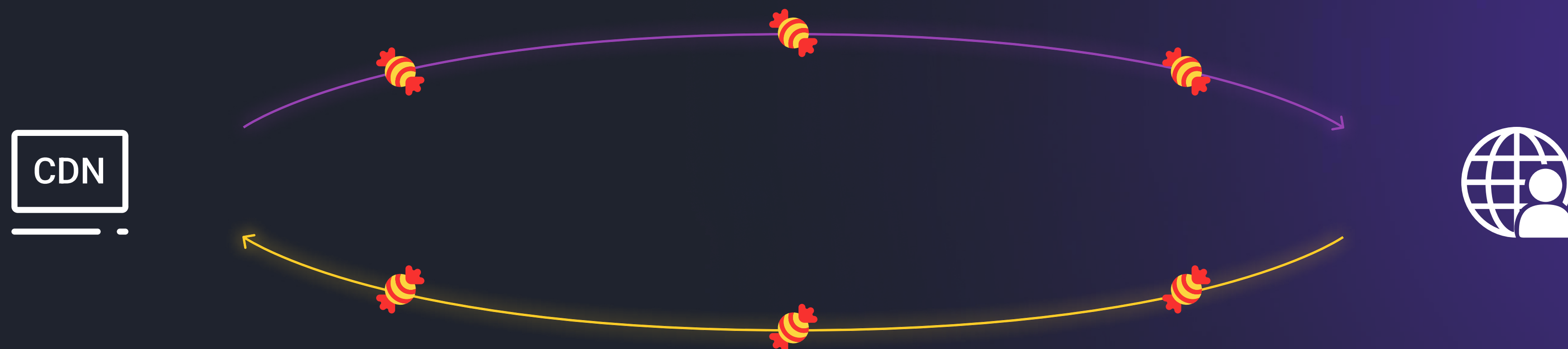
+ Case study: результаты работы на стрим-сервисе GoodGame.ru и в онлайн-кинотеатре



ЧТО ТАКОЕ CANDY

2

Candy - это решение для пиринговой (p2p, peer to peer) раздачи любого медиаконтента. Оно может быть полезно стриминговым сервисам, онлайн-кинотеатрам и VOD-платформам, которые платят за CDN и требуют устойчивости к высоким нагрузкам.



Мы предоставляем Candy для бесплатного тестирования



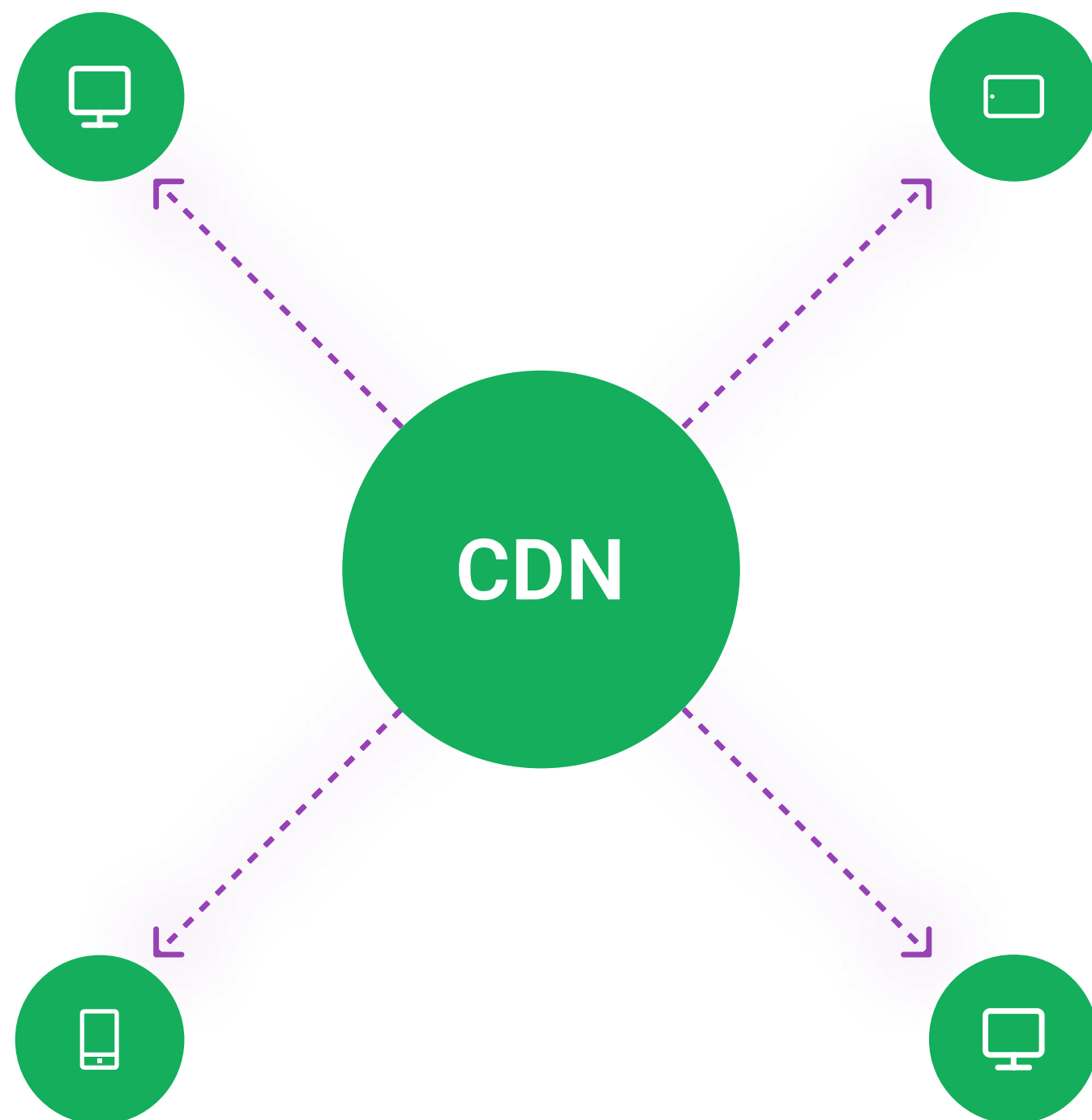
ПРИНЦИП РАБОТЫ

Candy позволяет зрителям обмениваться данными во время просмотра, снижая объем трафика, проходящего через CDN

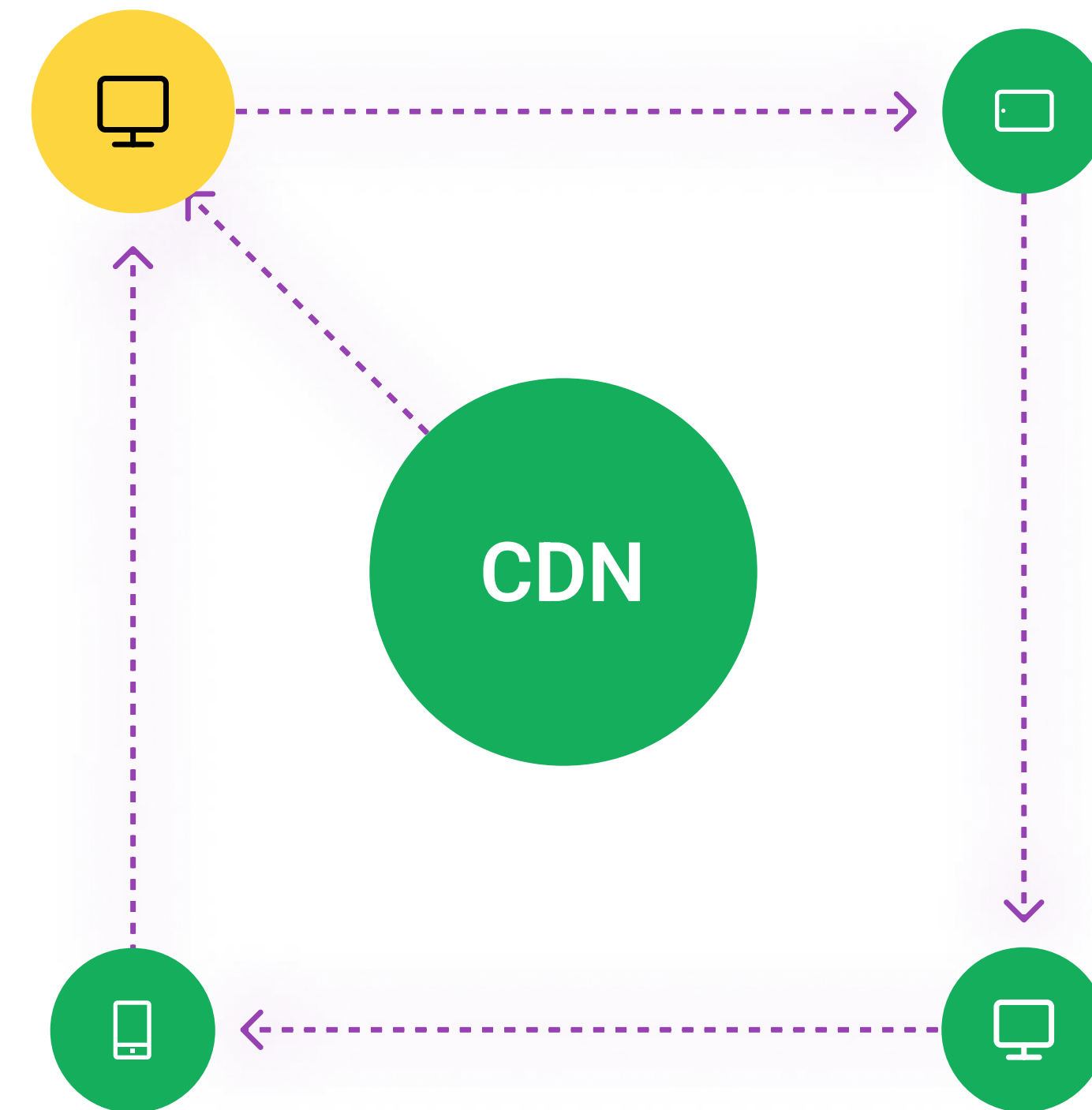
Candy работает как торренты, но с медиаконтентом в плеере

Чем больше популярного контента и зрителей на платформе, тем выше эффективность решения

Без Candy



С Candy





СНИЖЕНИЕ ЗАТРАТ

4

Доставка контента через P2P-сеть

- снижает объем тарифицируемого CDN-трафика
- позволяет арендовать меньший канал

Текущая версия Sandy уменьшает расходы на CDN-трафик на

50-80%

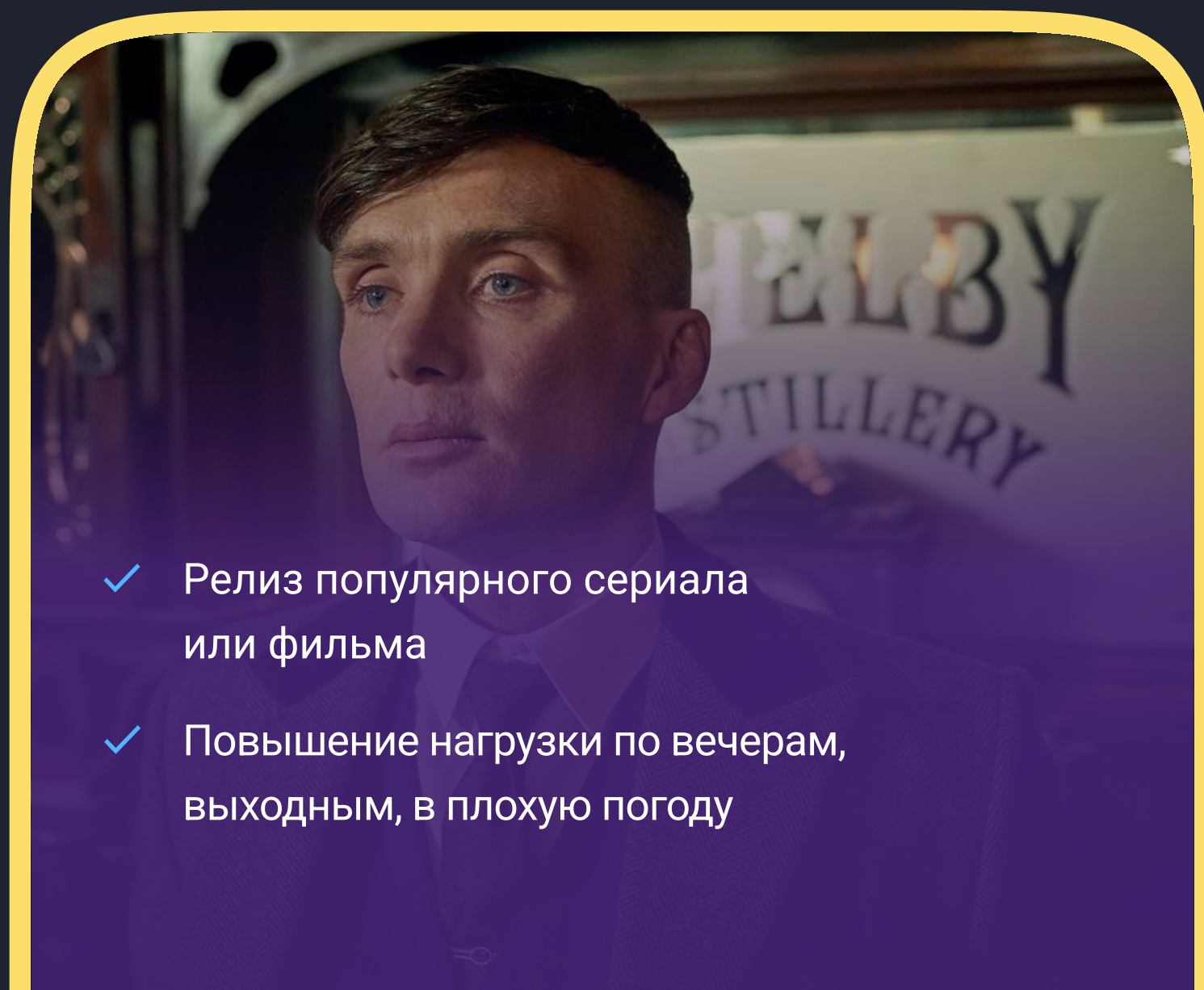


ПОВЫШЕНИЕ СТАБИЛЬНОСТИ

5

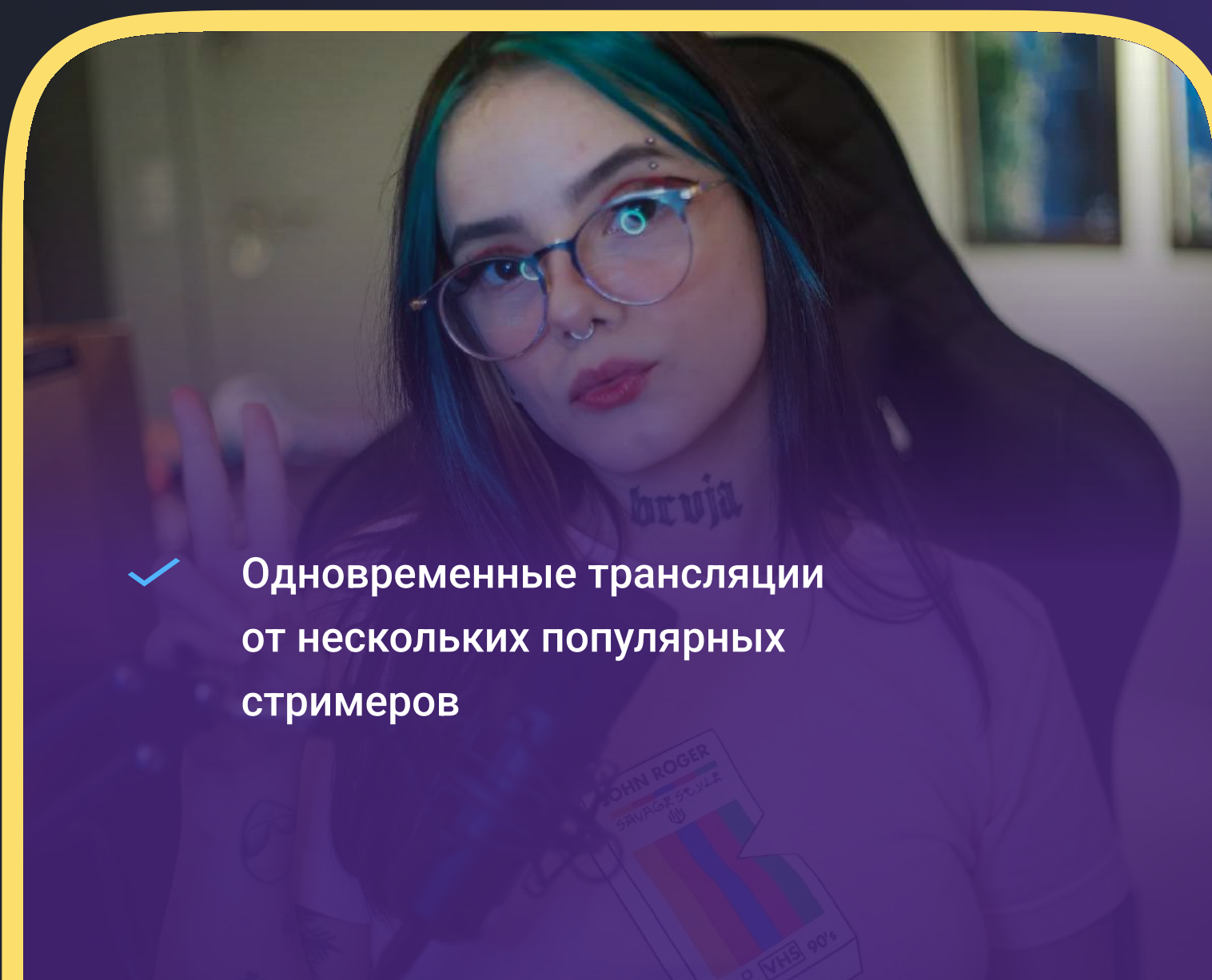
Эффективность P2P-сети зависит от количества пользователей, потребляющих контент в данный момент. Поэтому Candy увеличивает пропускную способность платформы при резком росте аудитории и делает ее более устойчивой к высоким нагрузкам.

Онлайн-кинотеатры



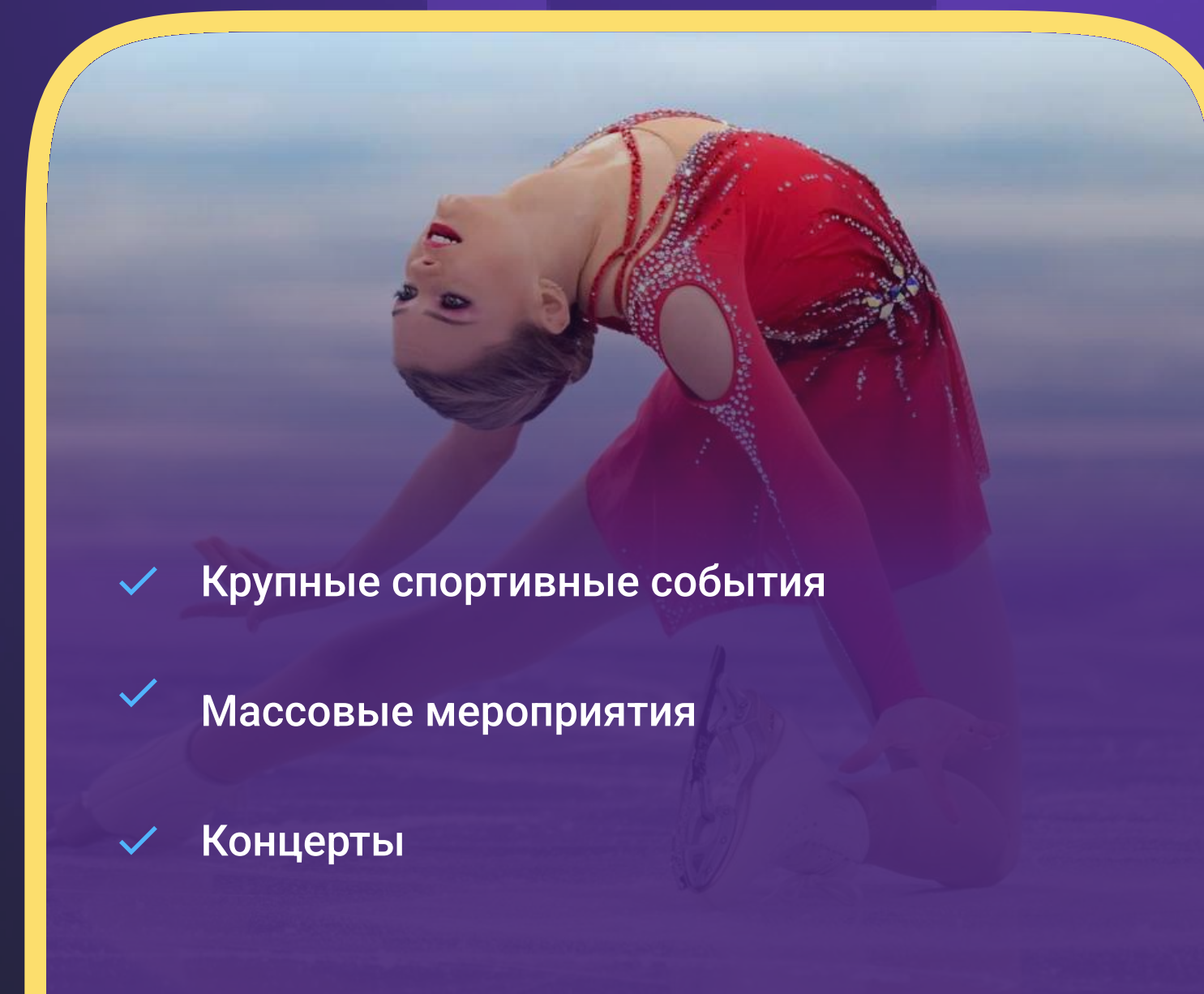
- ✓ Релиз популярного сериала или фильма
- ✓ Повышение нагрузки по вечерам, выходным, в плохую погоду

Сайты прямых трансляций



- ✓ Одновременные трансляции от нескольких популярных стримеров

Телеканалы, сервисы онлайн-вещания



- ✓ Крупные спортивные события
- ✓ Массовые мероприятия
- ✓ Концерты



УВЕЛИЧЕНИЕ ЕМКОСТИ СЕТИ

6

Candyкратно повышает пропускную способность платформы без дополнительных затрат на инфраструктуру.

Пропускная способность
сети без Candy

5 Гбит/с

10 Гбит/с

30 Гбит/с

100 Гбит/с

Пропускная способность сети с Candy
(при 50% P2P-трафика)

10 Гбит/с

20 Гбит/с

60 Гбит/с

200 Гбит/с

x2

Пропускная способность сети с Candy
(при 80% P2P-трафика)

25 Гбит/с

50 Гбит/с

150 Гбит/с

500 Гбит/с

x5



УДОБСТВО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

7

Простая интеграция ✔✔✔

Candy — это легкая JavaScript-библиотека. Для ее использования не нужно менять конфигурацию вашего сервиса. Решение встраивается на страницу одной строкой кода, глубокие технические познания не требуются.

```
<script src = "https://.../candyLib.candy2.min.js" ></script>
```



Работает из коробки ✔✔✔

Технология поддерживается всеми современными браузерами без установки плагинов.

Не ухудшает пользовательский опыт ✔✔✔

Если по каким-то причинам передача данных в пиринговой сети становится невозможна, происходит автоматический откат на CDN.



СРАВНЕНИЕ С КОНКУРЕНТАМИ

8

	Candy	Teleport Media	Novage
Модель распространения	Бесплатное тестирование/ коммерческий продукт	Коммерческий продукт	Open Source
Регулярные обновления	Да	Да	Нет
Эффективность P2P-раздачи	40% при 5 зрителях 80% при 50 зрителях	10% при 1000 зрителей 60% при 20000 зрителей	До 30%
Мобильная версия	Да	Да	Нет
Механизм подбора пиров	Машинное обучение	Случайный	Случайный
Отображение статистики в реальном времени	Да	Да	Нет
Влияние клиента на развитие продукта	Прямой контакт с разработчиками	Нет	Нет
Страна разработки	Россия	Швейцария	Украина
Текущий статус	Релиз	Релиз	Последнее обновление в 2019 г.



CASE STUDY: CANDY НА GOODGAME

9



Уже работает,
попробуйте сами!



<https://goodgame.ru/random>

Candy уже работает на нашем собственном стрим-сервисе GoodGame.ru и приносит ощутимую пользу. Подробности — далее.



CASE STUDY: CANDY НА GOODGAME

10

400 ТБ

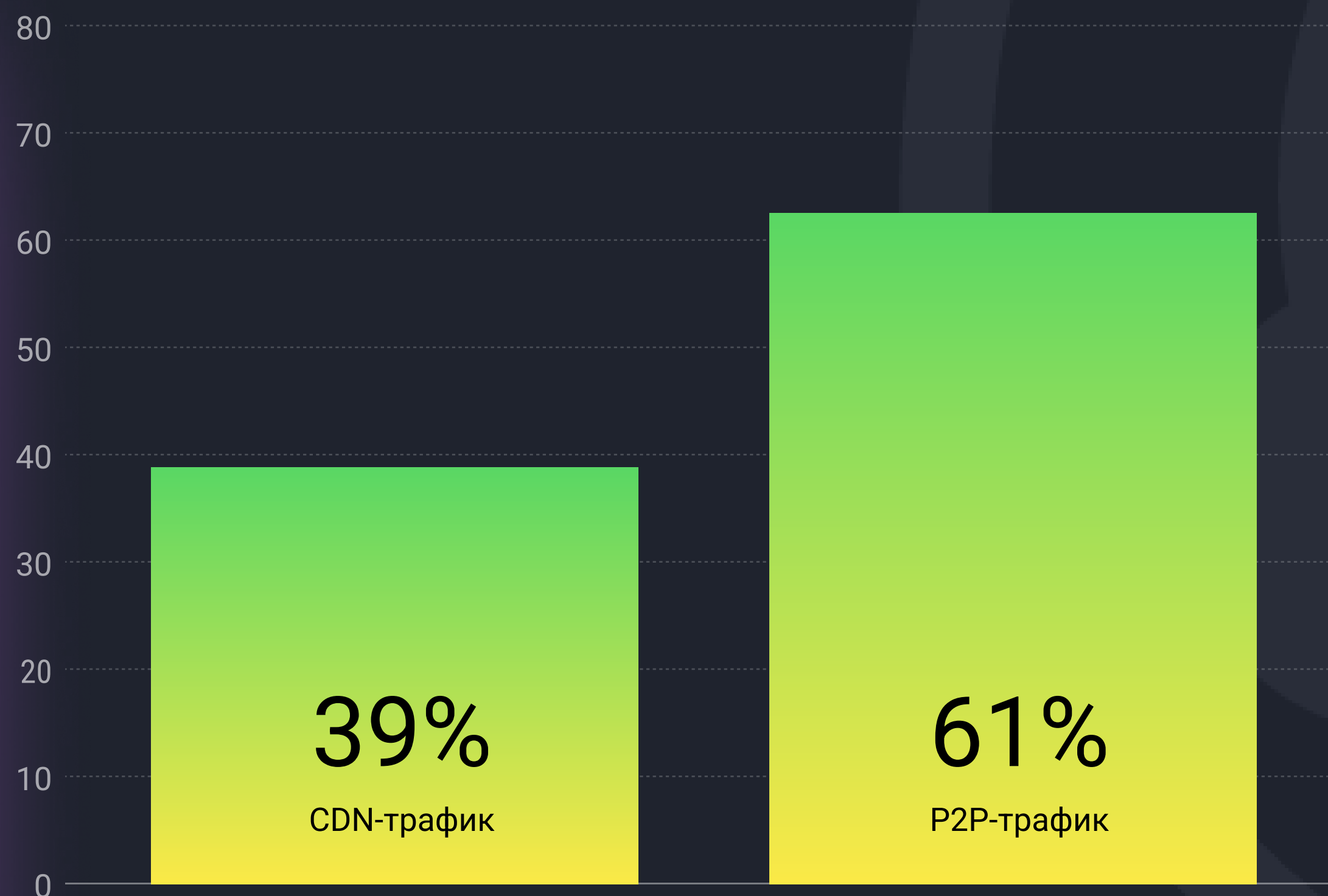
объем P2P-трафика в месяц

> 80%
трафика

раздается через Candy на самых
популярных стримах

> 50%
трафика

раздается через Candy при
просмотре видео (VOD)



Соотношение P2P и CDN трафика на GoodGame.ru



CASE STUDY: CANDY НА GOODGAME

11

Скорость доставки контента по P2P превышает CDN

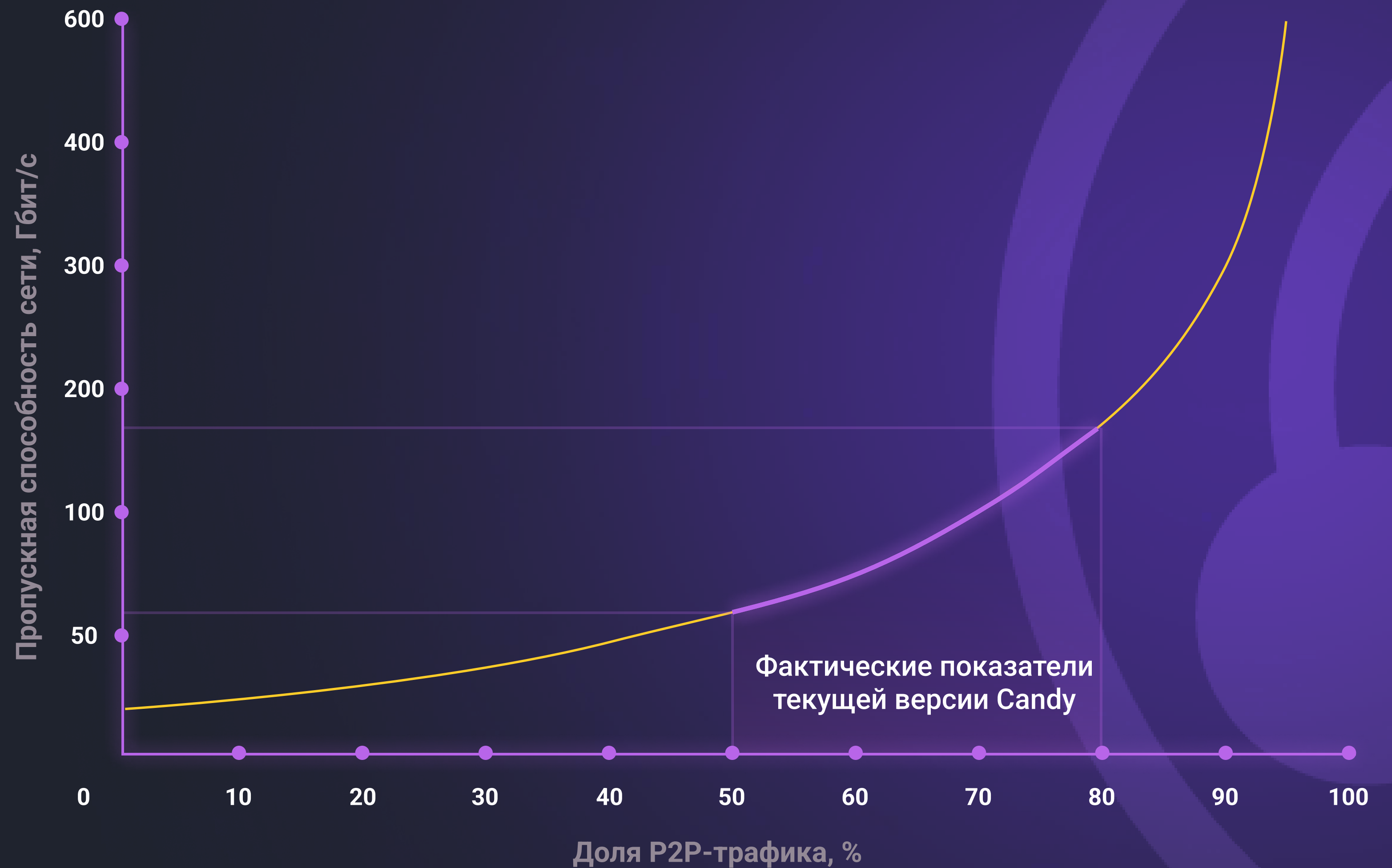
на 30%

При пиковой нагрузке емкость P2P-сети достигает

70 Гбит/с

Candy увеличивает пропускную способность сети

в 3 раза



Суммарная пропускная способность сети GoodGame.ru в зависимости от доли P2P-трафика



CASE STUDY: CANDY НА GOODGAME

12

Личный кабинет клиента


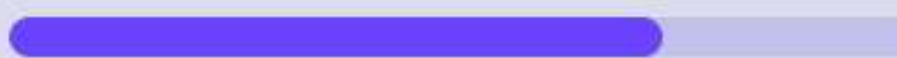
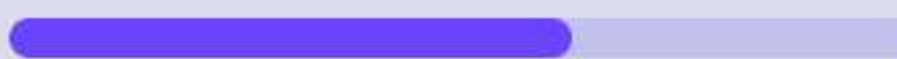
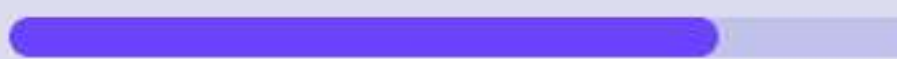
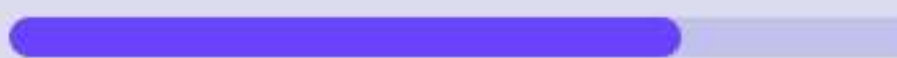
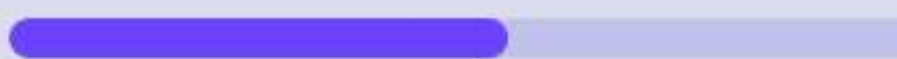

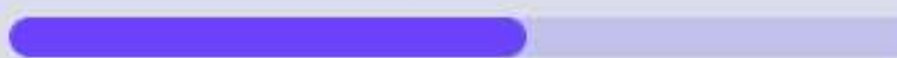




SANDY В ОНЛАЙН-КИНОТЕАТРЕ

Решение было протестировано в одном из популярных онлайн-кинотеатров. На свежих релизах **более 70%** трафика раздавалось через P2P-сеть.

Передаваемый контент

Канал	Доля P2P	Трафик 
Поколение «Ви»-1-1_720	72% 	261 ГБ
Континенталь-1-2_720	62% 	199 ГБ
Поколение «Ви»-1-3_720	78% 	184 ГБ
Поколение «Ви»-1-2_720	74% 	178 ГБ
Половое воспитание-4-3_720	55% 	104 ГБ
Половое воспитание-4-1_720	52% 	99 ГБ
Половое воспитание-4-2_720	57% 	92 ГБ



Убедившись в эффективности Candy, мы предлагаем Решение сторонним площадкам.

Что вы получаете от интеграции

- ✓ **бесплатное использование** текущей версии Candy в течение двух недель для оценки эффективности
- ✓ **финансовую выгоду** за счет экономии CDN-трафика
- ✓ **увеличение пропускной способности** вашего сервиса
- ✓ **команду разработчиков**, готовых оперативно дорабатывать Candy
- ✓ **выгодные условия** в случае дальнейшего сотрудничества



СХЕМА ИНТЕГРАЦИИ

15

01

Планируем тестовую интеграцию, согласуем технические детали

02

Интегрируем Candy с вашим сервисом, помогаем с настройкой

03

Создаем личный кабинет для мониторинга результатов и сбора статистики

04

Запускаем тестирование, выполняем необходимые доработки на основе ВАШИХ ОТЗЫВОВ

05

Согласуем коммерческую интеграцию



КОНТАКТЫ

16

Михаил Оренькин

Руководитель проекта Candy

Мы всегда на связи и готовы ответить на любые вопросы!

Почта:

mikhail.orenkin@candy.systems

Телеграм:

@lonlich123

Телефон:

+7 (920) 950-11-73

