

# Whitepaper

## MobileGo Token

[www.mobilego.io](http://www.mobilego.io)

Après deux ans de développement avec un des leaders de l'industrie du jeu, Datcroft LTD., Gamecredits est sur le point d'achever le développement de la première boutique de jeu pour smartphone basé sur les crypto-monnaies : Gamecredits Mobile Store. Cette boutique de jeu pour smartphone a un portail de paiement propre qui permet aux joueurs d'utiliser des Gamecredits pour acheter du contenu de jeu (achats intégrés). Les Gamecredits peuvent être achetés par carte bancaire et d'autres moyens de paiements grâce au portail.

Plus de 300 jeux, de plus de 150 développeurs, sont déjà signés et le Gamecredits Mobile Store ouvrira ses portes au début du 2<sup>ème</sup> trimestre 2017.

La campagne de financement participatif (crowdsale) de MobileGo et la mise sur le marché des jetons MobileGo (MobileGo Tokens) aideront à financer le marketing et la valorisation de la marque Gamecredits Mobile Store, ainsi que le développement de « smart contracts » au sein de la plateforme basé sur la Blockchain Ethereum.

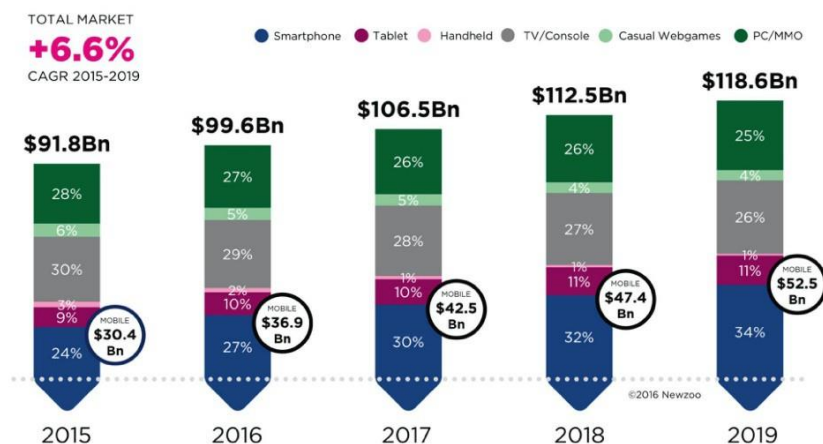
Les jetons MobileGo seront utilisés pour rendre la plateforme plus attrayante, pour fidéliser les joueurs et les inciter à participer, grâce à des récompenses. Les jetons MobileGo permettront aussi d'utiliser la technologie des « smart contracts ». Les jetons MobileGo permettront le développement d'une place de marché décentralisée du jeu pour smartphone, la possibilité de faire des matchs joueur contre joueur décentralisés et des tournois décentralisés fonctionnant à l'aide de « smart contracts ».

## Marché et Industrie

En 2016, l'industrie mondiale du jeu vidéo a généré un revenu de 99,6 milliards de dollars. En 2019, l'industrie devrait croître de 20% pour atteindre 118,6 milliards de dollars.

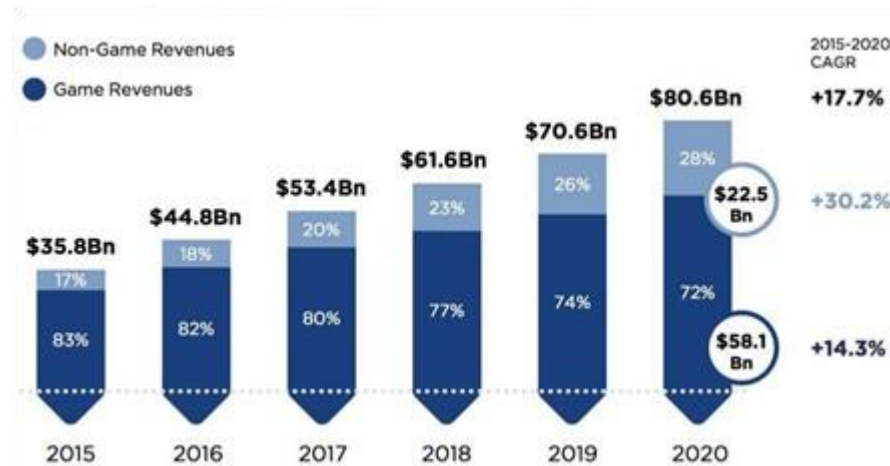
### 2015-2019 GLOBAL GAMES MARKET

FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2019

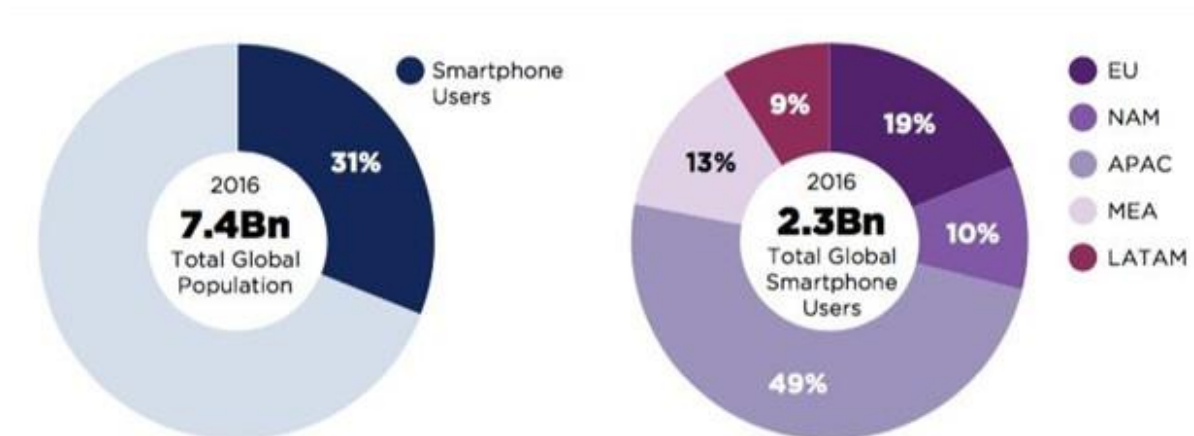


Au sein de cette industrie, le marché du jeu vidéo pour smartphone est le secteur avec la plus forte croissance.

Le marché du jeu pour smartphone était de 36,7 milliards de dollars en 2016. Suivant le taux de croissance actuel, la croissance du marché du jeu pour smartphone attendue est de 58% soit 58,1 milliards de dollars en 2020.



La région qui bénéficie de la plus grande croissance du marché du jeu vidéo est l'Asie, qui représente 49% des utilisateurs de smartphone dans le monde.



## Plateformes et magasins de jeu pour smartphone à l'heure actuelle :

La Chine présente la plus grande concentration de plateforme pour le jeu vidéo sur smartphone. Elle représente à elle seule 30,2% des utilisateurs de smartphone. 73,3% de ces smartphones fonctionnent sous le système Android. Ceci ayant pour conséquence que la majorité des revenus issus des jeux pour smartphone sont générés par des appareils Android.

En chine, il y a plus de 200 plateformes de jeu tierces.

**TOP 20 CHINESE ANDROID APP STORES**  
AUGUST 2016 | BASED ON COVERAGE OF ALL ANDROID SMARTPHONES & TABLETS



RANK	APP STORE	TYPE	COVERAGE
1	MYAPP (TENCENT)	THIRD-PARTY	23.56%
2	360 MOBILE ASSISTANT	THIRD-PARTY	17.80%
3	BAIDU MOBILE ASSISTANT	THIRD-PARTY	16.71%
4	MIUI APP STORE (XIAOMI)	PRE-INSTALLED	14.97%
5	HUAWEI APP STORE	PRE-INSTALLED	11.56%
6	OPPO STORE	PRE-INSTALLED	6.42%
7	VIVO	PRE-INSTALLED	5.05%
8	HIMARKET	THIRD-PARTY	3.81%
9	WANDOUJIA	THIRD-PARTY	3.80%
10	ANZHI MARKET	THIRD-PARTY	2.91%
11	CMCC MOBILE APP MARKET	CARRIER	2.33%
12	SOYOU MOBILE ASSISTANT	THIRD-PARTY	1.69%
13	LENOVO STORE	PRE-INSTALLED	1.49%
14	MEIZU	PRE-INSTALLED	1.38%
15	COOLPAD STORE	PRE-INSTALLED	1.18%
16	SI MOBILE ASSISTANT	THIRD-PARTY	0.97%
17	CHINA TELECOM TIANYI STORE	CARRIER	0.97%
18	CHINA UNICOM WOSTORE	CARRIER	0.95%
19	ZHUOYI MARKET	THIRD-PARTY	0.72%
20	GIONEE ANZHUAOK	PRE-INSTALLED	0.52%

En dehors de la Chine, Google Play et Apple représentent plus de 98% du marché, avec pour conséquence un manque de compétition de la part d'autres plateformes.

Ce monopole du marché induit des restrictions importantes pour la plupart des développeurs mais aussi pour les joueurs.

Gamecredits Mobile Store est une alternative de choix, et la première construite autour des cryptomonnaies, permettant de résoudre des enjeux dans l'industrie du jeu tout entière. L'application Gamecredits Mobile Store est actuellement dans sa phase de test finale et devrait être disponible pour les smartphones Android au début du 2ème trimestre 2017.

## Boutique Gamecredits et Plateforme Mobile

Capture d'écrans de la boutique Gamecredits :



La plateforme Gamecredits pour smartphone proposera plus de 300 jeux, de plus de 150 développeurs, lors de son lancement. Nous estimons que cette plateforme proposera plus de 1000 jeux disponibles entre mi 2017 et fin 2017.

Les noms des jeux et de leurs développeurs seront communiqués au plus tard en mars 2017.

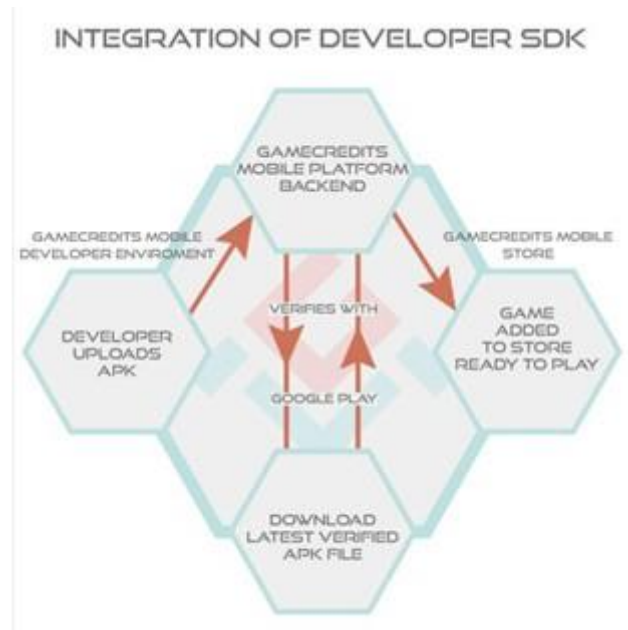
## Avantage pour les développeurs

Les retours que nous avons reçus de la part des développeurs de jeux ont été incroyablement positifs, et ce pour plusieurs raisons.

Actuellement, les développeurs utilisant Google Play et Apple reversent 30% de leurs revenus à ces plateformes. Le modèle économique de notre plateforme est basé sur un prélèvement de 10% seulement.

De plus, les entreprises du jeu vidéo doivent attendre 60 jours pour percevoir leurs revenus. Notre plateforme rend les paiements plus rapides.

Les développeurs de jeux doivent aussi attendre longtemps avant de voir leurs mises à jour ajoutées sur les plateformes. Notre plateforme permet une intégration rapide et facile des SDK. Nous arrivons à ce résultat grâce à un environnement qui permet aux développeurs de directement charger leur fichiers APK. Notre système consulte ensuite Google Play pour vérifier et télécharger le fichier APK contrôlé. De cette façon, nous évitons tout retard tout en maintenant la qualité du contrôle. Comme cela, notre système intègre le SDK et toutes les connections sans demander aucune ressource au développeur de jeu.



En moyenne 1000 jeux sont ajoutés chaque jour aux plateformes comme Google Play et Apple \*. La grande majorité n'est jamais connue des joueurs de ces plateformes car les jeux les plus populaires comme PokemonGo, Candy Crush ou Clash of Clans sont présentés pendant des mois à la une. Nous travaillons activement en collaboration avec les développeurs pour les aider à gagner en visibilité sur notre plateforme.

\* <http://www.ibtimes.co.uk/apple-app-store-growing-by-over-1000-apps-per-day-1504801>

Pour connaître la liste complète des 11 avantages que notre plateforme offre aux développeurs, vous pouvez consulter : [www.gamecredits.com](http://www.gamecredits.com)

## Avantages pour les joueurs

Les joueurs en auront plus pour leur argent en utilisant notre boutique mobile. Les développeurs inciteront les joueurs à utiliser leurs Gamecredits au travers de coupons et de récompenses. Les détenteurs de jetons MobileGo bénéficieront de remises supplémentaires quand ils utiliseront leurs Gamecredits pour acheter du contenu de jeu.

Notre portail de paiement offre aux joueurs beaucoup plus de moyens de paiement. Google Play et Apple ne proposent que le paiement par carte bancaire. L'application Smartphone Gamecredits permettra le paiement par carte bancaire, Gamecredits et autres moyens de paiements locaux.

A la différence de Google et Apple qui imposent des limites de paiement strictes, notre plateforme n'en imposera aucune.

**Les opportunités de la campagne de financement MobileGo** Avec un marché mobile de 50 milliards de dollars, même une petite pénétration du marché représente des revenus importants : 0,2% de part de marché représente 100 millions de dollars par an.

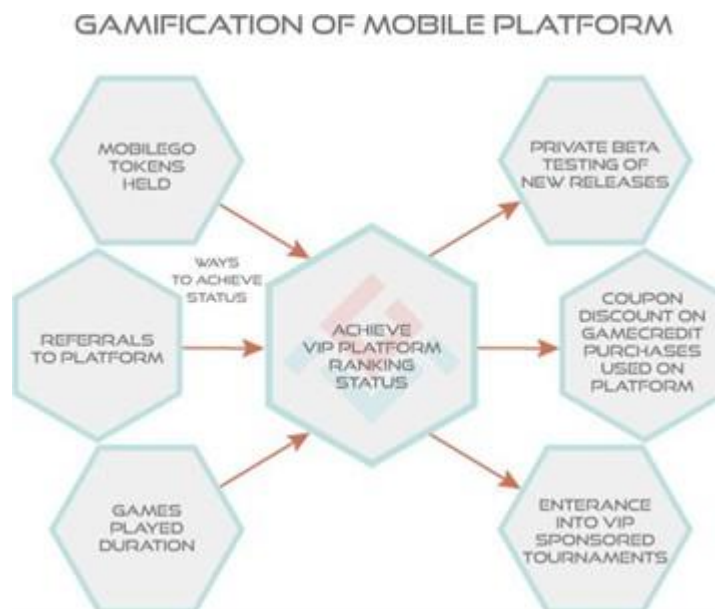
La campagne de financement MobileGo nous permettra de financer notre expansion plus rapidement pour acquérir des parts de marché.

Au minimum, la moitié des fonds récoltés seront utilisés pour le marketing. Un aspect important du marketing sera la captation directe de joueurs, connue sous le nom de « installs ». Les Installs seront achetées de depuis différentes sources de trafic, comme Facebook, Google Adwords, des bannières et des sources spécialisées dans le jeu vidéo.

En complément des formes traditionnelles de marketing, la fonctionnalité des smart contracts appliqués à MobileGo nous permet de créer de nombreuses fonctionnalités à forte plus-value pour notre plateforme mobile.

## Les Jetons MobileGo et la « Gamification » de la Plateforme Mobile

Les joueurs qui utilisent la plateforme mobile devront créer un profile. Leur profil aura un certain statut social basé sur les jeux auxquels ils auront joué, leurs parrainages et les interactions sociales au sein de la plateforme.



Les joueurs qui accèdent à un certain niveau de statut seront récompensés avec des jetons MobileGo. Les joueurs qui possèdent un certain nombre de jetons MobileGo seront éligibles aux récompenses suivantes :

- réduction à l'achat du contenu de jeu quand ils utilisent les Gamecredits comme paiement
- accès gratuit à des tournois VIP avec récompense en argent réel
- Test bêta privé de certaines nouvelles sorties

## Tournois en argent réel

Au travers de tournois sur notre plateforme mobile, nous souhaitons reproduire le succès que BigPoint a eu sur le marché du jeu vidéo PC/web.

A son plus fort, BigPoint a attiré des centaines de milliers de nouveaux joueurs chaque jour vers sa plateforme de jeu en ligne en organisant des tournois avec récompense en argent réel.

La plateforme Gamecredits auront à la fois des tournois centralisés et décentralisés.

## Tournois décentralisés

Les tournois décentralisés seront organisés et gérés par les utilisateurs de la plateforme qui ont des jetons MobileGo. Les jetons MobileGO seront les seuls jetons dans l'écosystème des tournois décentralisés

Tout comme FirstBlood prévoit d'utiliser les smarts contracts pour permettre aux joueurs de créer des tournois pour les jeux PC/Web, la boutique Gamecredits permettra aux joueurs de créer des tournois pour les MMOs sur smartphone.

A l'instar de FirstBlood, ces tournois seront sous le contrôle des joueurs, avec des témoins (witness) comme vérificateurs du tournois.

La différence est que, avec la plateforme mobile Gamecredits, les tournois n'auront pas besoin de leur propre environnement au sein d'une application mobile. A la place, ils seront hébergés sur la plateforme mobile Gamecredits.

## Tournois centralisés

Les tournois centralisés seront gérés par les développeurs au sein de la plateforme pour promouvoir leur jeu. Ces tournois seront sponsorisés pour encourager les joueurs à participer à un jeu en particulier.

Les joueurs qui auront acquis un certain statut basé sur le nombre de jetons MobileGo détenus ou gagnés pourront être éligibles à certains, ou à tous ces tournois



## Place de marché décentralisée

Les jetons MobileGo seront la pièce maitresse pour une place de marché virtuelle décentralisée au sein de la plateforme Gamecredits.

Cette place de marché permettra aux joueurs d'échanger des objets virtuels issus des jeux pour smartphone directement avec d'autres joueurs en utilisant des jetons MobileGo.

Ces transactions se feront sur la blockchain Ethereum.

## Génération de Profit sur la Plateforme Mobile

L'industrie du jeu donne une moyenne du coût d'acquisition d'un jeu entre 0,83 \$ et 1,71 \$. Le montant moyen dépensé par les joueurs sur les plateformes mobiles oscille entre 1,15 \$ et 4,4 \$.



Pour estimer les profits sur la plateforme, nous prendront les trois plus larges marchés : Asie, Amérique du Nord et Europe de l'Ouest. En moyenne, le coût du marketing pour acquérir un joueur est de 1,5 \$. La moyenne des dépenses mensuelles d'un joueur sur la plateforme est de 3,71 \$

Avec cet exemple, nous pouvons espérer que pour chaque 1,5 \$ dépensé en marketing, la plateforme réalise un chiffre d'affaire de 3,71 \$ mensuellement

De plus, la moyenne de l'industrie pour les plateformes montre que pour chaque joueur acquis sur un jeu populaire, on peut espérer deux autres joueurs sous forme de parrainage. Nous préférons nous projeter sur un ratio de parrainage de 1 :1. Par conséquent chaque fois que nous dépensons 1,5 \$ nous envisageons un chiffre d'affaire mensuel de 7,42 \$. Si nous ajustons avec une érosion mensuelle de 10%, le chiffre d'affaire annuel par joueur devrait être de 53,16 \$.

Notre plateforme prélève 10% de commission sur tout jeu et achat intégré.

Basé sur ces moyennes, nous espérons un chiffre d'affaire annuel aux alentours de 5,13 \$ par joueur sur notre plateforme. En retranchant le coût nécessaire à l'acquisition du joueur (1,5 \$) notre profit annuel par joueur devrait être 3,81 \$.

Notre objectif est d'être à l'équilibre au cours du 4<sup>ème</sup> trimestre 2017.



## Profits pour Brûler (Burn) les jetons MobilGo

Nous utiliserons un pourcentage des bénéfices de la boutique Gamecredits pour racheter et brûler les jetons MobileGo.

Une fois la campagne de financement terminée, un budget marketing sera créé avec au minimum 50% des fonds récoltés. L'attribution de ces ressources et des profits qu'elles généreront pourront être auditées et seront rendues publiques à tous les détenteurs de jetons MobileGo

Un pourcentage de nos bénéfices seront utilisés pour continuer nos actions marketing et un pourcentage sera utilisé pour racheter et brûler les jetons MobileGo.

## Attribution des jetons MobileGo

100 millions de jetons MobileGo seront créés. Ils seront distribués une fois la campagne de financement terminée.

Une réduction sera accordée aux participants du premier jour de la campagne. Une réduction pourra être accordée pour les personnes intéressées en amont de la campagne. Pour plus d'information, veuillez contacter [crowdsale@mobilego.io](mailto:crowdsale@mobilego.io).

Les jetons MobileGo pourront être achetés dans les monnaies suivantes : BTC, ETH, WAVES and GAME.

Tous les fonds récoltés seront perçus et maintenus sur des portefeuilles multi-signature.

## Distribution des jetons MobileGo

100 millions au total

70 millions pour les participants à la campagne de financement

30 millions alloués à la Fondation MobileGo pour la campagne marketing, partenariats de la plateforme, augmentation de la masse salariale et développement de l'entreprise pour les 5 prochaines années. Ces jetons seront conservés sur des portefeuilles multi-signature.

## Distribution des fonds

Tous les fonds reçus seront versés par la Fondation MobileGo

50% au travers du marketing direct pour des installs de joueurs

20% pour le développement de la place de marché virtuelle décentralisée, des paris décentralisés lors de match joueurs contre joueur et de l'environnement de tournois décentralisés.

Jusqu'à 30% conservés à des fins légales, flotte de processeur de paiement, développement futur lié à la gamification de la plateforme et développement lié au marketing.

## Développements en Cours et Feuille de Route (Roadmap) des Fonctionnalités

Avril – mai : Campagne de financement MobileGo

Avril – mai : Lancement public de la boutique mobile Gamecredits

Avril – mai : Gamecredits acceptés pour les achats sur la plateforme et pour les achats intégrés

Mai – juin : Budget marketing déployé

Juin – juillet : Premier tournoi centralisé sur la plateforme

Q3 – Q4 2017 : Gamification complète de la plateforme mobile incluant l'intégration des jetons MobileGo sur le profil, le statut et les récompenses des joueurs

Q4 2017 : Place de marché virtuelle complètement décentralisée

Q1 2018 : Intégration complète des match et tournois décentralisés

## Calendrier de la campagne de financement

La date du lancement de la campagne sera communiquée ultérieurement. Quoi qu'il en soit, l'échéancier initial se base sur un début mi-avril pour une durée de 1 mois.

Ce calendrier coïncidera avec le lancement public de la boutique mobile Gamecredits.

Les dates officielles et le schéma des réductions sera annoncé dans les semaines qui viennent.

Avant que la campagne commence, nous publierons chaque jour un rapport contenant des informations sur les jeux ainsi que les développeurs qui feront partit de notre lancement initial.

## Jetons MobileGo et Gamecredits

Dans la mesure où ils ont deux buts distincts, il est important de noter la relation symbiotique entre les jetons MobileGo et Gamecredits.

Le succès de la campagne de financement MobileGo devrait avoir un impact positif sur l'écosystème Gamecredits, son économie et son prix en finançant l'acquisition de millions de joueurs pour la plateforme de jeu Gamecredits

Plus il y aura de joueurs qui utilisent la plateforme Gamecredits, plus il y aura d'achats de jetons Gamecredits qui seront ensuite dépensés dans les jeux. Cela devrait créer une plus grande demande pour Gamecredits.

En retour, le succès de la plateforme devrait se traduire par une grande économie pour la gamification de la plateforme et l'utilisation de jetons MobileGo engendrant une demande croissante pour la place de marché décentralisée, les tournois décentralisés et les matches joueur contre joueur.

## Aspects Technique de l'Emission

### Emission Double-Blockchain des Jeton MobileGo

Le jeton MobileGo sera le premier crypto-jeton à être émis simultanément sur les plateformes Waves et Ethereum. En utilisant une nouvelle technologie composée d'une interface web, de portefeuilles verrouillés et de smart contracts du côté d'Ethereum, les jetons MobileGo seront échangeables dynamiquement d'une blockchain à l'autre selon le souhait de son utilisateur.

### Spécifications Techniques

Le jeton a une émission fixe à 100 millions d'unités, avec une émission complète sur les deux blockchains à la fois.

Les jetons achetés en ETH seront émis vers le portefeuille de l'utilisateur sur la blockchain Ethereum, avec le solde verrouillé dans un smart contract.

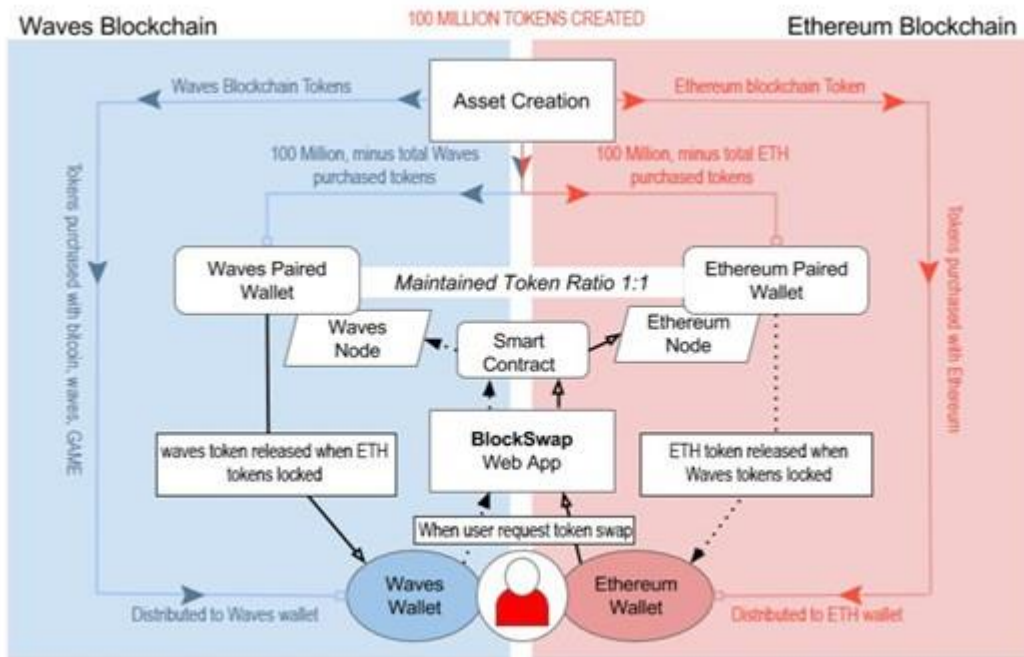
Les jetons achetés en FIAT, GAME, BTC et WAVES seront émis sur la blockchain WAVES avec le solde verrouillé dans un portefeuille WAVES.

En tant que tel, le solde des smart contracts ETH est équivalent à la liquidité des jetons WAVES et le solde des jetons WAVES verrouillés dans le portefeuille est équivalente à la liquidité des jetons ETH.

A tout moment, quand un détenteur de jeton ETH veut convertir un jeton MobileGo ETH pour un jeton WAVES, il envoie une adresse WAVES ainsi que ses jetons ETH vers le smart contract, verrouillant ainsi ses jetons ETH, et déverrouillant les jetons WAVES correspondants en les envoyant à l'adresse mentionnée.

De la même façon, si un détenteur de jetons WAVES veut les transférer sur la blockchain Ethereum, il visite l'interface web, mentionne une adresse ETH et envoie ses jetons WAVES vers le portefeuille verrouillé. Les jetons ETH sont transmis immédiatement.

A n'importe quel moment, il n'y aura jamais plus de 100 millions de jetons MobileGo disponibles (déverrouillés).



Exemple :

10 millions \$ récoltés pendant la campagne  
 4 millions \$ en ETH  
 6 millions en BTC, GAME et WAVES

100 millions de jetons émis sur la blockchain Ethereum  
 40 millions seront envoyés vers les portefeuilles ETH des utilisateurs  
 60 millions resteront verrouillés dans le smart contract

100 millions de jetons émis sur la blockchain WAVES  
 60 millions seront envoyés vers les portefeuilles WAVES des utilisateurs  
 40 millions resteront verrouillés dans un nœud du réseau WAVES

## Proof of Concept

Un smart contract « proof of concept » et un « changeur de jetons » sont en cours de finalisation. Le code du smart contract est consultable à l'adresse suivante :

<https://etherscan.io/address/0x2c875e5ea4706b1978a41b59edf2d3af31d60e70#code>

## Avantages de la double blockchain



## Ethereum

Comme mentionné au fil de ce document, la technologie des smart contracts peut être utilisée pour mettre en œuvre de nombreuses nouvelles fonctionnalités décentralisées sur la plateforme Gamecredits.

## Waves

WAVES offre plusieurs plateformes caractéristiques que nous trouvons attirantes. Elles incluent une interface utilisateur et un portefeuille Chrome universel intuitifs et faciles à utiliser, ainsi que la possibilité d'un portail vers les monnaies FIAT.

La plateforme d'échanges d'actifs décentralisés WAVES permet l'échange de jetons natifs sans régulation ou taxe provenant d'une tierce partie. Cette place d'échange sera utilisé pour racheter les jetons MobileGo avec les bénéfices de la plateforme.

## Redondance et viabilité

Un autre avantage en termes de sécurité de l'émission sur une double blockchain est la redondance.

Si à l'avenir, un problème technique critique survenait sur une des deux blockchain, les jetons MobileGo auraient la capacité de migrer vers la blockchain qui n'est pas affectée.

Comme les données sont sur la blockchain, dans l'éventualité où une des deux blockchain deviendrait inopérante, les utilisateurs pourraient alors s'enregistrer sur une blockchain privée afin de prouver leur propriété sur les jetons. Une fois ceci fait, les jetons seraient déverrouillés sur la blockchain opérante et délivrés à leurs propriétaires.

## Synergie

Les jetons MobileGo seront construit autour d'une conjonction de talents synergique de divers domaines du monde de la Crypto. Le noyau de notre business model est d'être le premier projet à faire le lien entre les différentes crypto-technologies et le vivier d'utilisateurs potentiels grand public.

Les jetons MobileGo aideront à financer le marketing, ce qui va grandement augmenter l'utilité et la valeur de Gamecredits. Dans la même optique nous cherchons à utiliser les avantages de Ethereum et WAVES pour construire et renforcer la qualité de nos produits.

## Aspects Techniques du Portail de Paiement

### Avancées Technologiques au Sein du Portail de Paiement

La boutique mobile Gamecredits fonctionnera avec un portail de paiement centralisé propriétaire et personnalisé, construit par nos développeurs. Ce portail de paiement est actuellement en version de test bêta au sein de Datcroft LTD. Games.

Ce portail proposera Gamecredits comme une option de paiement pour acheter du contenu de jeu. Les joueurs pourront obtenir des Gamecredits directement depuis le portail avec des Bitcoins, une carte de crédit ou tout autre moyen de paiement local, sans jamais avoir à quitter l'application mobile.

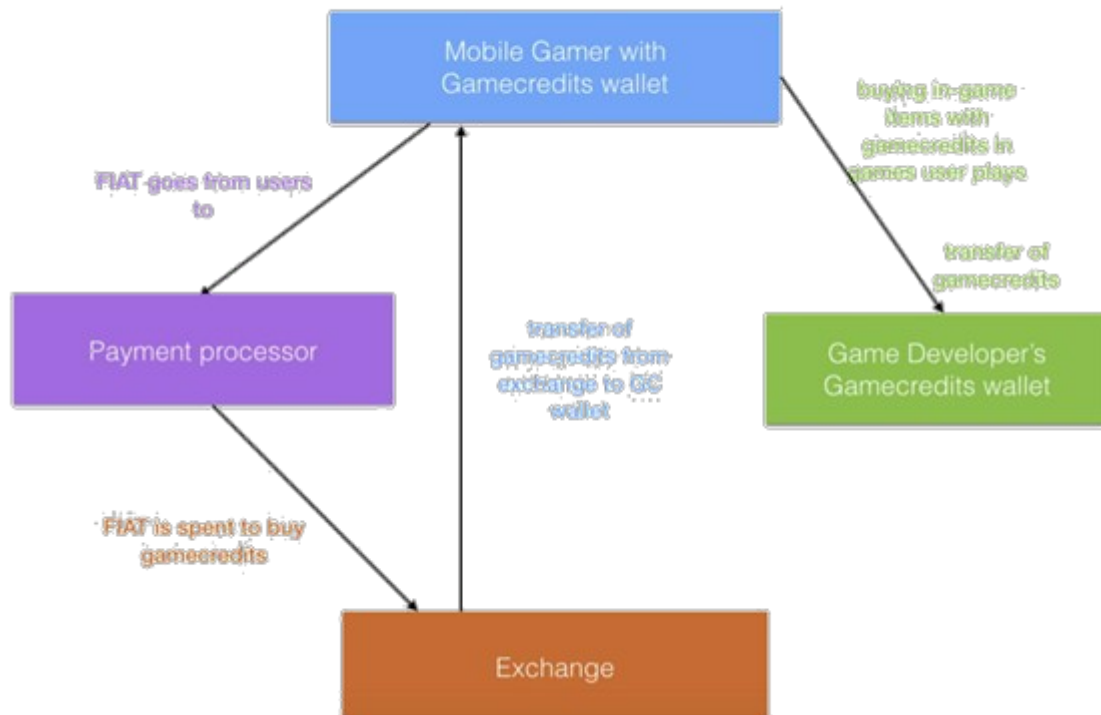
Notre portail de paiement a été conçu pour être sécurisé, scalable et facile d'utilisation.

Notre plateforme Codepay est construite sur Hadoop et Hbase, nous utilisons aussi Omid comme structure transactionnelle. Par ailleurs, nous avons un SQL-over-NoSQL layer qui nous permet un accès analytique facilité vers les données. Notre ambition est d'opérer le BigData à grande vitesse.

A cette fin, nous avons construit un cluster analytique qui nous permet une personnalisation aisée.

Conscients de la tâche, nous avons testé avec succès 7000 transaction par seconde dans un environnement de test. Les résultats sont disponibles ici :

<https://monosnap.com/file/qbb3y3MSZ7e92TS1pRv1lBvXXPWcl8>



## Equipe de développement

En cumul, l'équipe MobileGo a plus de 25 ans d'expérience dans le développement de jeux, la gestion des revenus et le marketing des jeux, expérience acquise avec plus de 13 millions de joueurs utilisant leurs produits. En complément, l'équipe a plus de 15 ans d'expérience cumulée dans l'ingénierie des moyens de paiement, les technologies BigData et le développement de solutions d'entreprises.

### Sergey Sholom, PhD.

Adolescent, Sergey était un joueur au rang des championnats et a créé le premier grand tournoi en équipe, en Russie, sur Quake. Après avoir achevé un doctorat en modélisation mathématique, Sergey fonde Datcroft Games LTD en 2004. Au cours des 13 dernières années, Datcroft a développé de nombreux jeux mondialement connus totalisant un nombre d'utilisateurs supérieur à 13 millions. Sergey continue de superviser une entreprise de plus de 100 salariés qui continue encore aujourd'hui de fournir des jeux de pointe sur le marché. Le dernier jeu de Datcroft, Pixel Wars qui sortira en Mai, a déjà reçu la ferveur des critiques. Sergey est un partisan de l'utilisation de la technologie blockchain comme outil pour résoudre les problèmes de l'industrie du jeu vidéo. Il a voyagé dans le monde entier, donnant des conférences et des entretiens sur le besoin de solutions de processeurs de paiement ainsi que sur un écosystème qui distribue plus de revenus aux développeurs et plus d'options d'expériences de jeu aux joueurs, en utilisant la blockchain.

## Vesselin Peev.

Vesselin est le responsable du développement de la plateforme Gamecredits. Vesselin apporte 15 ans d'expérience d'ingénierie. Ses clients sont parmi les entreprises majeures des secteurs télécom mais aussi des spécialistes des solutions de recrutement comme Recrutix et Monster.com, basés sur des technologies BigData. Les qualifications de Vesselin en matière de sécurité incluent CanCERT, EWA Government Systems, IIT et ISSEA.

## Nikola Djokic, CTO.

Nikola a plus de 12 ans d'expérience dans les opérations et l'ingénierie. Nikola a travaillé pour la société IGT, un des leaders du développement du secteur des paris, au sein de laquelle il était responsable de l'équipe technique mais aussi des opérations architectures et développement. Nikola a un master en ingénierie et a soutenu une thèse sur l'ingénierie des processeurs de paiement.

## Maxim Sholom, PhD.

Maxim apporte 12 années d'expérience dans l'industrie du jeu vidéo. Maxim a été le producteur lauréat de jeux comme Get The Gun. Les projets de développement de jeu de Maxim lui ont valu le respect de toute la communauté de l'industrie du jeu. Au cours des 2 dernières années, Maxim a supervisé les équipes de développement et de design au sein de Gamecredits. En tant que responsable de l'architecture de la plateforme, Maxim a supervisé l'intégration fonctionnelle et le design intuitif du système.

## Rob Wilson, Advisor.

Rob est le fondateur de Bitscan et Incent et il est la tête pensante de la technologie double blockchain. Rob a aussi une expérience élargie de la conduite de financement participatif. La première carrière de Rob a été au sein de l'armée, où il a pu apprécier le commandement direct et la lecture stratégique dans l'USNWC. Aujourd'hui, au travers de sa société, Rob a développé un solide réseau professionnel pour lequel il conseille sur des solutions personnalisées d'utilisation de la blockchain, incluant l'utilisation d'actifs WAVES.

## Bok Khoo, Ethereum Dev.

Bec, AIAA, directeur et consultant. Bok est un actuaire et un développeur de logiciel avec une expérience industrielle de plus de 28 ans. Bok a travaillé avec des clients comme les banques, les trésoriers, les responsables des investissements, les agences gouvernementales, les places de marché et les Vendeurs de logiciels en Australie, Nouvelle Zélande, Asie, au Royaume Uni et en Europe. Bok est aussi connu comme BokkyPooBah sur Ethereum.stackexchange.com, Github.com et Reddit.com/r/ethereum. Il travaille aujourd'hui comme pourvoyeur des places de marchés décentralisées trustless (<https://cryptoderivatives.market/>) mais aussi des instruments financiers des FIAT vers la Blockchain décentralisée Ethereum.

## Termes et Conditions

Ce document a seulement pour but d'informer et ne représente pas une offre ou une sollicitation à l'achat de parts sociales ou de titres de la plateforme Gamecredits, ni a aucun de ses partenaires ou sociétés affiliées.



## Les jetons MobilGo n'accordent aucune propriété

Posséder des jetons MobileG, n'octroie à son détenteur aucun pouvoir, ni aucun droit au capital de MobileGo, Gamecredits ou un de ses partenaires. Bien que les commentaires de la communauté soient pris en considération, les jetons n'accordent aucun droit à participer aux décisions ni à faire des affaires au nom de Gamecredits. Les jetons MobileGo peuvent être utilisés pour obtenir un statut sur la plateforme, ce qui peut donner accès à certains tournois ou à des réductions et des récompenses sur la plateforme. Les jetons MobileGo peuvent être utilisés sur la place de marché virtuelle, dans les tournois décentralisés ainsi que pour des match joueur contre joueur.

## Aucune Garantie de Revenus ou Bénéfice issus du Marketing

Tout exemple de revenus ou de bénéfice présenté dans ce document sert uniquement les besoins de la présentation et illustre les moyennes de l'industrie. Il ne constitue aucune garantie sur le résultat du marketing.

## Risque associés à Ethereum

Certains jetons seront émis sur la plateforme Ethereum. En tant que tel, tout dysfonctionnement ou événement inattendu du protocole Ethereum pourrait causer un fonctionnement anormal du réseau d'échange de jetons MobileGo.

## Risque associés à WAVES

Certains jetons seront émis sur la plateforme Waves. En tant que tel, tout dysfonctionnement ou événement inattendu du protocole Waves pourrait causer un fonctionnement anormal du réseau d'échange de jetons MobileGo.

## Incertitude réglementaire

Les technologies associées à la blockchain ont été sujet à la surveillance par différentes instances de régulation de part le monde. Le réseau MobileGo pourrait être impacté par une ou plusieurs décisions réglementaires, incluant mais ne se limitant pas à des restriction sur la possession et l'usage de jetons numériques tels que MobileGo, ce qui pourrait entraver ou limiter l'intérêt du rachat de jetons MobileGo dans le futur.

## Les jetons MobileGo ne sont pas un investissement

Les jetons MobileGo ne représentent en aucune façon un investissement légal ou contraignant. En raison de circonstances imprévues, les objectifs soulignés dans ce document sont sujets à changement. Bien que notre intention soit d'accomplir nos objectifs décrits dans ce document, toute personne ou partie achetant des jetons MobileGo le font à leurs seuls risques.

## Ordinateurs Quantiques

Des innovations technologiques telles que les ordinateurs quantiques peuvent représenter un risque pour les crypto-monnaies, incluant les jetons MobileGo

## Défaut d'Adoption

Bien que les jetons MobileGo ne devraient pas être vus comme un investissement, ils pourraient perdre de la valeur avec le temps.

Cette valeur pourrait être limitée si la plateforme Gamecredits faisait face à une carence d'utilisateur et d'adoption.

## Risque de Perte

Les fonds détenus à l'issue de la campagne de financement ne sont pas assurés. Dans l'éventualité d'une perte ou d'une perte de valeur, il n'y a pas d'assureur public ou privé qui pourrait offrir un recours à l'acheteur.

## Sans Rapport avec Gamecredits Inc

Les fonds issus de la campagne de financement des jetons MobileGo ne sont pas détenus par Gamecredits Inc. Ces fonds sont maintenus par la Fondation MobileGo qui est une entité séparée et exclusivement indépendante

## Risque de Défaillance

Il est possible que, dues à de nombreuses raisons, incluant sans limitation la défaillance de relations commerciales ou de stratégies marketing, la plateforme Gamecredits et tout le marketing ultérieur grâce au fonds récoltés par cette campagne puisse échouer à atteindre ses objectifs.

## Risque Technologique

Les jetons Crypto comme MobileGo sont assez nouveaux et résultant d'une technologie relativement peu éprouvée. En complément des risques mentionnés dans ce document, il y a des risques ultérieurs que Gamecredits ne peut anticiper ou maîtriser.

## Intégration

Cet accord constitue un accord entier entre les parties en présence concernant le sujet abordé. Tout accord antérieur, discussions, représentations, garanties ou engagement sont ici rassemblés. Il n'y a pas d'engagement, représentations, garanties ou accord, exprimé ou implicite entre les parties, sauf ceux présentées ici.

Cet accord pourrait seulement être amendé par un document écrit et dûment réalisé par les parties.

## Exclusion de Garantie

VOUS ACCEPTEZ VOTRE USAGE, OU INCAPACITE A L'USAGE, DE JETONS MOBILEGO EST A VOTRE SEUL RISQUE ET QUE VOUS NE DEVREZ PAS TENIR LA FONDATION MOBILEGO COMME RESPONSABLE. AU DELA DE L'EMISSION INITIALE, LES JETONS MOBILEGO VOUS SONT ENVOYES SANS AUCUNE GARANTIE DE TOUTE SORTE, QU'ELLE SOIT EXPRIMEE OU IMPLICITE, INCLUANT OUTE GARANTIE TACITE DE VALEUR COMMERCIALE, USAGE POUR UN BUT PARTICULIER, TITRE, ET ATTEINTE.

PARCEQUE CERTAINES JURIDICTIONS NE RECONNAISSENT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES TACITES,  
L'EXCLUSION DE GARANTIE TACITE CI-DESSUS POURRAIT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS.