

白皮书

MobileGo 代币

www.mobilego.io

经过与游戏业领军企业 Daticroft.Ltd 两年时间的不懈合作开发，Gamecredits 项目的第一个加密手游商店即将完成。这个手游商店有专属支付通道，让玩家可以直接用 Gamecredits 来购买游戏内容。Gamecredits 可以通过信用卡或其他通道内的本地支付方式获得。已经有来自 150 余家开发者的超过 300 款游戏签约在这个商店发行。Gamecredits 手游商店将于 17 年

2 季度上旬发布。

MobileGo 众售和 MobileGo 代币发行将用于资助 Gamecredits 手游商店的营销和品牌搭建，并支撑我们用以太坊区块链开发平台内的智能合约技术。

MobileGo 代币将用于游戏化手游平台，通过各种奖励来激励玩家的忠诚度和参与度。MobileGo 代币将用于支持开发去中心化的虚拟手游玩家交易市场、玩家 vs. 玩家的去中心化匹配对战、甚至是跑在智能合约上的去中心化锦标赛。

•

市场与行业

2016 年，全球游戏行业营收约为 996 亿美元，到了 2019 年行业将增长 20% 至 1186 亿美元。

* <http://resources.newzoo.com/global-mobile-market-report>

在这个增长额中，全球手游市场将是增长最快的板块。手游市场 2016 年的 营收为 367 亿美元。而按照目前的增长率，到 2020 年，手游市场将会增长

58%至 581 亿美元。

*<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating->

手游市场增长最快的市场是亚洲，本地区拥有全球 49% 的智能手机用户。

* <http://resources.newzoo.com/global-mobile-market-report>

现有手游平台与商店

目前手游平台积聚最多的地方是中国。中国有全球 30.2% 的智能手机用户，其中 73.3% 是安卓终端。因此，全球绝大部分的手游收益来自安卓设备。中国有超过 200 家第三方安卓手游商店可以与 Google Play 抗衡。

中国之外，Google Play 和 Apple 目前控制了超过 98% 的手游市场，缺乏来自其他第三方手游市场的竞争威胁。

市场垄断会对大部分游戏开发者和玩家造成诸多限制。

Gamecredits 手游商店则是另一种更好的选择，它是第一款基于加密货币来解决游戏行业问题的平台。这个商店的 App 目前正在接受最终测试，将会在 17 年 2 季度月上旬上线安卓平台。

Gamecredits 游戏商店和移动平台



平台初次发布之时将有来自 150 余家开发者的超过 300 款游戏。我们预计此平台将会在 17 年中至年末时拥有超过千款游戏。这些游戏和开发者的名单将会在 17 年 3 月前开始公布。

游戏开发者收益

我们从游戏开发者处获得了压倒性的欢迎。原因有很多。

目前用 Google Play 和 Apple Store 的游戏开发者需要向平台分成逾 3 成。我们的平台收益模型只收 10%。

此外，手游公司需要等待超过 60 天才能得到回款。我们的平台回款要快得多。

在上述平台上，游戏开发者还需要等候很长的时间才能添加更新。我们的平台允许快捷而轻松的 SDK 集成。我们允许开发者上传 APK 文件来获得一个集成环境。我们的系统会检查 Google Play 以获得验证，并从那里下载得到验证的 APK。这样一来，我们就可以避免在进行质量控制的时候造成事务积压。然后我们的系统会整合 SDK 和所有的连接，而不需要任何来自游戏开发者的开发资源。

一般来说，Google Play 和 Apple 这样的平台上每天平均增加上千款游戏*。玩家从未见过它们中的绝大部分，而 Pokemon Go、Candy Crush 和 Clash of

Clans 这样的游戏则月月置顶推荐。我们会积极与开发者合作，来帮助他们获得我们平台上的曝光度。

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

请访问 www.gamecredits.com 以完整了解我们的平台对游戏开发者的 11 项优势。

玩家收益

玩家使用我们的平台会获得最大的性价比收益。游戏开发者会激励玩家通过游戏内奖券来使用 Gamecredits. MobileGo 代币持有人在使用 Gamecredits 购买游戏内内容的时候可以获得额外的折扣。

我们的平台支付通道允许玩家获得更多支付选项。Google 和 Apple 只允许信用卡存款。而 Gamecredits 手游商店会接受信用卡、Gamecredits 和本地支付选项。

和 Google\Apple 严格的存款限额
同的是，我们的平台允许无限额存款。

MobileGo 众售机会

对于价值 500 亿美元的手游市场来说，仅仅是市场的边角料也是巨额的收益：0.2%的市场份额就意味着每年 1 千美元的营收。

MobileGo 的众售将会资助我们更快扩张，获得这样的市场份额。众售筹

得的资金中，最少 50%会被用于营销。营销的很大一部分将会是直接的用户安装量采购，即采购多种流量来源，包括 Facebook、Google Adwords、Offer 墙和专业的游戏流量来源。

除了传统的营销形式，MobileGo 代币智能合约的技术可以让我们创建许多独特的增值功能。

Mobile Go 代币与移动平台游戏化

使用手游平台的玩家会创建各自的身份资料。一个用户身份会有特定的社交状态，比如玩过的游戏、推荐码、平台上的社交互动信息等等。

获得特定状态等级的玩家会得到 MobileGo 代币奖励。直接拥有或获取了特定数量 MobileGo 代币的玩家有资格获得如下激励：

A) 使用 Gamecredits 购买游戏内内容时获得奖券折扣。 B) 免费进入有现金奖励的 VIP 游戏锦标赛。 C) 新游戏封测资格。

现金锦标赛

通过移动平台的锦标赛，我们希望复制 BigPoint 在端游页游市场的成功。通过锦标赛和免费现金池，在最辉煌的时候，BigPoint 每天可以获得几十

新用户，参与其页游平台。

Gamecredits 移动平台会有中心化和去中心化的游戏锦标赛。

去中心化锦标赛

持有 MobileGo 代币的用户可以建立和管理去中心化锦标赛。MobileGo 代币将会是去中心化锦标赛生态的唯一代币。

如同 FirstBlood 计划使用智能合约让玩家创建页游端游锦标赛一样，Gamecredits 手游商店也会提供类似的功能，让玩家创建移动 MMO 游戏的锦标赛。

类似 FirstBlood，这些锦标赛会处于玩家的控制之下，由见证人验证锦标赛结果。

区别在于，Gamecredits 手游平台上的这些锦标赛不需要自己独立的 App 环境。相反，它们会在 Gamecredits 手游平台内运行。

中心化锦 赛

中心化游戏锦标赛将会由游戏开发者运行，以推广他们的游戏。这些锦标赛 将会收到赞助，以激励玩家参与某个特定的游戏。

基于 MobileGo 代币获取或持有量而获得了特定用户状态的玩家可以获得参 加某些或全部锦 赛的资格。

去中心化虚拟交易市场

MobileGo 代币将会是 Gamecredits 手游平台虚拟交易市场的核心。 这个

市场允许玩家使用 MobileGo 代币互相直接交易虚拟物品。这些交易将 会被记入以太坊区块链。

手游平台盈利模型

获取单个玩家的行业平均成本为 0.83 到 1.71 美元。而玩家在手游平台上的消费平均为 1.15 到 4.4 美元。

为了预计平台盈利，我们会首先考虑 3 个最大的市场：亚洲、北美和西欧。这些市场的平均的玩家获取成本为 1.5 美元，月度 ARPU 为 3.71 美元。

基于这个情况，我们应该将 1.5 美元营销投入=平台上 3.71 美元的月度营收 作为考虑的基准。此外，行业平均值显示，每个流行游戏的玩家会带来两个推荐。我们更倾向于预期 1 玩家 1 推荐的比例。因此，每 1.5 美元的花费，我们预计会产生 7.42 美元的月营收。如果我们对此加上一个 10%的月摩擦系数，那么总的年平台营收将是 53.16 美元。

我们的平台会对所有游戏和游戏内增值服务收取 10%的佣金。基于这些平均值，我们认为平台上的每个游戏会带来 5.13 的年度佣金、减去获客成本 1.5 美元，我们的年度每游戏（单客）利润为 3.81 美元。我们计划在 17 年 4 季 度实现盈利。

MobileGo 代币 Burn 掉的利润

我们会动用来自 Gamecredits 手游商店的利润的一部分来回购并 burn 掉 MobileGo 代币。

一旦众售完成，我们会使用最少总筹资额 50%的资金来创建一个营销基金。这些资源、以及资源所产生的利润的分配将会受到审计，并开放给所有 MobileGo 代币持有人查看。

我们利润的一部分将会被用来继续营销，一部分将会用来回购 MobileGo 代币。

MobileGo 代币

总共会创建 1 亿 MobileGo 代币。一旦众售完成，这些代币就会分发。众售第一天有折扣。众售开始之前折扣也会对有意投资的机构开放，请联系 crowdsale@mobilego.io。

MobileGo 代币可以用 BTC、ETH、WAVES 和 GAME 代币购买。所有资金都会被一个多重签名地址接受并储存。

MobileGo 代币分配

总量 1 亿

7 千

分发给众售参与者

3 千

由 MobileGo 基金会掌管，服务于众售营销、手游伙伴关系、员工增长 和 未来 5 年的发展需要。这些代币将会由多重签名地址控制。

资金分配

所有众售筹得的资金都会由 MobileGo 基金会负责支出。
最少 50%会用于直接营销，购买装机量。

20%用于开发去中心化虚拟交易市场、去中心化玩家对战和博彩、以及去中心
化锦标赛环境。

最高 30%会用于法务、支付准备金、未来手游平台发展涉及的游戏化和扩
张 所需的营销费用。

现有发展情况和发布路线图

4-5 月：MobileGo 众售

4-5 月：Gamecredits 手游商店发布

4-5 月：手游和游戏内内容购买接受 Gamecredits。

5-6 月：部署营销资金

6-7 月：第一个平台内中心化锦标赛

17 年 3 季度至 4 季度：完成手游平台游戏化，包括 MobileGo 代币整合进玩家资料、状态和奖励。

17 年 4 季度：完成去中心化虚拟玩家交易市场

18 年 1 季度：完成去中心化玩家匹配和去中心化玩家锦标赛的整合

众售时间表

众售开启的具体日期还有待公布，但是，目前的时间表是于 4 月中旬开启，并持续一个月。

这个时间表将巧合地与 Gamecredits 手游商店的公开发布重

合。官方的日期和折扣安排将会在未来数周公布。

在众售开始之前，我们会放出每日报告，介绍游戏和游戏开发者的细节信息，这些游戏也会成为我们初始平台发布的内容的一部分。

MobileGo 代币与 Gamecredits

虽然它们的各自的功能，但我们还是要出这二者之间的象征性关联。

MobileGo 众售的成功对 GameCredits 生态系统、经济体系和价格有着积极的影响，因为通过经济手段获得数以百的玩家对于 GameCredits 至关重要。

使用 GameCredits 手游平台的玩家越多，GameCredits 的游戏内购买量和使用量就越大。这将创造对 GameCredits 更大的需求。

相应地，平台的成功也会为平台游戏化和 MobileGo 代币带来更大的经济体量，包括对去中心化交易市场、去中心化锦标赛和玩家 vs. 玩家对战的更大需求。

发行技术细节

MobileGo 代币的双链发行

MobileGo 代币将会是历史上第一种同时在 Waves 和以太坊区块链发行的加密代币。通过新技术，包括 web 界面、有锁钱包和以太坊端的智能合约，MobileGo 代币将依照用户的愿望在两条区块链之间动态切换。

技术特性

代币总供应链限定为 1 亿单位，两条链都有完整数量的供应。以太币购买的代币会被发放到用户的以太坊区块链钱包，余额锁定在智能合约中。法币、GAME、比特币、Waves 代币购买的代币会发放到 Waves 区块链上，余额锁定在 WAVES 钱包中。

因此，以太智能合约的余额就等于 Waves 链上代币的流动性，Waves 锁定钱包的余额也等于以太链上代币的流动性。

任何时候，如果一个以太链上代币持有人想把以太链上的 MobileGo 代币转换为 Waves 链上的代币，只需要发送 Waves 地址和他们的以太链上代币到智能合约中，以太链上代币将被锁定，而对应数额的 Waves 链上代币会被解锁，发送到指定的地址中。

同样地，如果 Waves 链上代币持有人想把自己的代币转换到以太链上，他们可以访问同一个 web 界面，指定以太地址，然后发送自己的 Waves 代币到锁定钱包中。以太代币将会被发送到指定地址。

任何时候，都

可能有超过 1 亿单位的 MobileGo 代币存在（处于解锁状态）。

举例：

众售筹得了 1,000

美元：

400

美元筹自以太币

600

美元筹自比特币、GAME 和 Waves 代币

1 亿单位的 MobileGo 代币发放在以太坊区块链上；

4,000

发送到用户钱包中

6,000

发送到智能合约中

1 亿单位 MobileGo 代币发放在 Waves 区块链上；

6,000

发送到用户的 Waves 钱包中

4,000

锁定在一个 Waves 节点上

概念验证

已经有一个概念验证智能合约和“代币转换器”即将完成——智能合约代码参见这里：

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

双链优势

以太坊

正如我们前文所述，智能合约技术将会被用于在 GameCredits 手游平台上实现许多新的去中心化功能。

WAVES

WAVES 提供的许多平台特性深深吸引了我们。其中包括直观易用的通用 Chrome 钱包和 UI，以及法币支付通道。

WAVES 的去中心化资产交易所允许原生代币在无需第三方监管和自费的情况下进行交易。这个交易所将会被用于在获得盈利后回购 MobileGo 代币。

冗余度和可持续性

双链发行的另一安全优势是冗余度。如果未来的任何时候 Waves 平台或以太坊区块链发生严重技术问题，MobileGo 代币将会可以完全迁移到另一个可用的、稳定的区块链。

既然数据将在区块链上储存，如果一条区块链失灵，用户可以在一条私有链上签署交易，证明所有权。有了所有权证明，代币将从留下的那条健康的区块链上解锁，发送给用户。

合力

MobileGo 代币将依赖币圈各个角落的人才合力完成建设。我们的核心商业模式是要成为第一个成功桥接加密货币/区块链技术和广大主流消费者群体的项目。

MobileGo 代币将资助我们的营销计划，并极大地增强 GameCredits 的易用性和价值。同样地，我们也希望使用 Waves 和以太坊的先进技术来建设和增强我们的产品质量。

支付通道技术特性一览

支付通道的技术进步

GameCredits 手游商店将会使用我们自建的、定制且专有的中心化支付通道解决方案。这个支付通道目前在 Datcroft Ltd. 正在进行 B 测。

这个支付通道将会把 GameCredit 作为游戏内购的主要支付选项。玩家可以用比特币、信用卡或其他本地支付手段直接通过支付通道获得 GameCredits. 这一切都在手机 app 内完成。

我们的支付通道的建设方向是安全性、可扩展性和易用性。

我们的 Codepay 平台是基于 Hadoop 和 HBase 的。我们还使用 Omid 作为交易架构。此外，我们还有一个 SQL-over-NoSQL 层，提供更便捷的数据分析手段。我们的目标是要能高速处理大数据。为此，我们已经建设了一个方便定制的分析

。

我们成功在测试环境中测得了 7,000 的 TPS，结果见于此：

<https://monosnap.com/file/qbb3y3MSZ7e92TS1pRv11BvXXPWcL8>

开发团队

MobileGo 的团队加在一起有超过 25 年的游戏开发、游戏收益管理和游戏营销经验，为游戏开发者成功获客超过 1,300 万。此外，团队有着超过 15 年的支付处理、大数据和企业解决方案开发经验。

Sergey Sholom, PhD. Sergey 在年少时曾是一个骨灰级玩家，为 Quake 在俄罗斯创办过第一个大型玩家锦标赛。取得数学建模领域的博士学位之后，Sergey 在 2004 年创办了 DatCroft 游戏有限公司。过去的 13 年里，Datcroft 开发过数个世界级的流行游戏，获得玩家数量超过 1,300 万。Sergey 继续管理这个有着超过百名雇员的游戏公司，并继续向市场上推出最前沿的游戏。Datcroft 最新的游戏 Pixel Wars 将于 5 月发布，并已经取得一遍赞扬之声。Sergey 一直倡导用区块链技术来解决许多游戏行业的问题。他访问了世界的许多角落，在无数次的演讲中，他总是强调说，用区块链技术可以改造支付处理解决方案和游戏环境来给予游戏开发者更多的利润，给予玩家更多的选择和更好的体验。

Vesselin Peev. Vesselin 是 GameCredits 手游商店的核心平台开发者。Vesselin 有着超过 15 年的软件工程经验。他的客户包括大型通信企业和猎头公司，为 Recrutix 和 monster.com 提供基于大数据技术的企业级解决方案。Vesselin 的安全证书包括 CanCERT、EWA 政府系统、IIT 和 ISSEA。

Nikola Djokic, CTO. Nikola 有着超过 12 年的运营和软件工程经验。Nikola 曾供职 IGT，世界上最大的博彩领域技术开发公司，他曾担任开发、团队经理、架构师和开发经理等职。Nikola 有软件工程领域的硕士学位，其论文就是关于支付处理技术。

Maxim Sholom, PhD. Maxim 有着超过 12 年的游戏行业经验。Maxim 的游戏开发项目让他在游戏领域蜚声海内外。过去 2 年 Maxim 主要负责 GameCredits 手游商店的开发和设计团队。作为手游平台的首席架构师，Maxim 主管了系统的功能整合和直观设计。

Rob Wilson, 顾问。Rob 是 BitScan 和 Incent 的创始人，他提出了双链技术。Rob 还有着广泛的众售成功经验。Rob 的正式职业生涯始于军队，他曾两度

在前线服役，并在美国海军作战学院任教。今天，Rob 仅有自己的公司，还有着高层次的商业关系网络，他提出各种定制化的区块链技术方案，包括如何使用 Waves 资产。

Bok Khoo，以太坊开发者、BEC、AIAA、主管和咨询师。Bok 是一位精算和量化分析软件开发者，有着超过 28 年的行业经验。Bok 的客户遍及澳洲、新西兰、亚洲、英国和欧洲的银行和企业财管、投行经理、政府机构、交易所和金融软件开发公司。Bok 在以太坊的 stackexchange.com、github.com 和以太坊的 subreddit 上的 ID 是 BokkyPooBah，他现在正在为以太坊这样一个广受信赖且去中心化的区块链平台开发去中心化去信任化的交易所 (<https://cryptoderivatives.market/>) 和传统法币金融工具。

条款和条件

本文件只作为提供信息之用，不构成对 GameCredits 手游平台或任何关联企业的股份或证券的售卖邀约。

MobileGo 代币不赋予控制权。

控制 MobileGo 代币不能赋予其控制人对 MobileGo 或 GameCredits 手游平台或任何关联企业的所有权或股权。MobileGo 代币不赋予任何参与涉及 GameCredits 手游平台的决策的权利。Mobile 代币可以被用于获得平台上的

资料状态，以获得进入特定锦标赛的权限，或是获得平台折扣或奖励的权限。 MobileGo 代币可以被用于虚拟市场内部、去中心化锦标赛和玩家对战。

不保证营销带来的收益或利润

此文中所有的收益和利润举例仅为展示目的，或代表行业平均值，并不构成对营销结果的保证。

涉及以太坊的风险

某些 MobileGo 代币会在以太坊区块链上发行。因此，某些由以太坊协议导致的失灵或未预料到的功能会导致 MobileGo 代币的网络以未预料到的方式运行。

涉及 Waves 的风险

某些 MobileGo 代币会在 Waves 区块链上发行。因此，某些由 Waves 协议导致的失灵或未预料到的功能会导致 MobileGo 代币的网络以未预料到的方式运行。

监管不确定性

区块链相关的科技已经成为全世界不同监管机构的监管和审查目标。 MobileGo 代币网络可能会受到一个或多个监管调查或行为的冲击，包括但不限于对 MobileGo 这样的电子代币的使用或持有的限制，这可能损害或限制 MobileGo 代币未来的功能和回购操作。

MobileGo 代币不是投资品

MobileGo 代币不代表任何正式或有法律约束力的投资品。鉴于不可预知的情況，本白皮书列出的目标可能发生变化。虽然我们会尽力实现本白皮书的所有目标，所有购买 MobileGo 代币的个人和团体因此将自担风险。

量子计算机

如量子计算机这样的技术发展可能对包括 MobileGo 代币这样的加密货币造成风险。

缺乏应用

虽然 MobileGo 代币不应被视为投资品，但它的确随着时间升值。这样的价值可能在 GameCredits 手游平台缺乏应用和流行的情况下变得很有限。

丢失风险

来自众售的资金未获得保险。如果发生丢失事件，或价值损失，将没有公共或私营保险人会提供给购买者保障。

与 GameCredits Inc. 无关

MobileGo 代币的众售资金并不由 GameCredits Inc. 所有。其资金由 MobileGo 基金会所有，且后者是独立实体，有着完全独立的所有权结构。

失败风险

有可能发生的是，由于任何可能的原因，包括但不限于商业关系或营销战略的失败，GameCredits 手游平台和所有的众售资金支持的后续营销将不能取得成功。

新技术的风险

MobileGo 这样的加密代币相对比较新颖，属于未经验证的技术。除了本文所列风险以外，可能还有一些 GameCredits 手游平台团队未能预期的风险。这些风险可能会以本文列出风险的变种实质化呈现。

整合

本协议构成涉及本文标的物各方的全部协议。所有除此之外先前的协议、讨论、陈述、保证和约定都整合于此协议中。除本协议以外，没有其他的无论是明确表示还是暗示的保证、陈述、约定或协议存在于各方之间。本协议只能由各方共同签署的纸质文件修订。

免责声明

你同意，你使用或不能使用 MOBILEGO 代币都由你自己承担风险，且追究 MOBILEGO 基金会的责任。初次发行后，MOBILEGO 代币将被发送给你，但不附加任何形式的保证，无论是明确表达还是暗示的，包括所有暗示的可销售

性保证、对特定目的的契合、头衔和非侵权性。由于某些司法辖区不允许包含暗示性保证，上述包含暗示性保证的表述可能不适用于你。