

Whitepaper

MobileGo Token

www.mobilego.io

Após dois anos de desenvolvimento com líderes na indústria de jogos, Datcroft LTD., Gamecredits está perto de acabar o seu desenvolvimento como a primeira loja de jogos para smartphone utilizando uma criptomoeda. Esta loja de jogos tem um sistema de pagamento único que permite aos jogadores usar Gamecredits para comprar conteúdo nos jogos. Gamecredits pode ser adquirido utilizando cartões de crédito e outras formas de pagamento local dentro deste sistema. Mais de 300 jogos de 150 desenvolvedores de jogos já aderiram à Gamecredits Mobile Store que está prevista ser lançada no início do segundo trimestre de 2017.

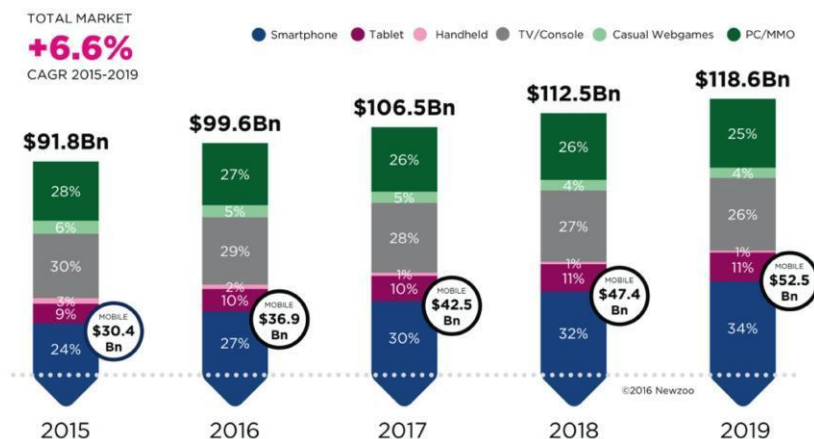
A campanha de financiamento de MobileGo e a emissão de MobileGo Token irá ajudar a financiar o marketing e a valorização da Gamecredits Mobile Store assim como o desenvolvimento de contratos inteligentes (“smart contracts”) dentro da plataforma utilizando a blockchain Ethereum.

Os MobileGo tokens irão ser usado na plataforma mobile de forma a incentivar jogadores e para os fidelizar à plataforma, assim como para aumentar a sua participação na mesma a partir de recompensas. Os tokens MobileGo também irão ser capaz de usar a tecnologia de contratos inteligentes (“smart contracts”). Para além disso, os MobileGo tokens também irão permitir a criação de mercados de itens de jogos de forma descentralizada, assim como a possibilidade de ser criado partidas jogador contra jogador e torneios descentralizados através da tecnologia de contratos inteligentes (“Smart contracts”).

O mercado e a industria

Em 2016, a receita mundial da industria dos jogos foi de \$99.6 bilhões. Por 2019, a industria é esperada crescer 20% para os \$118.6 bilhões.

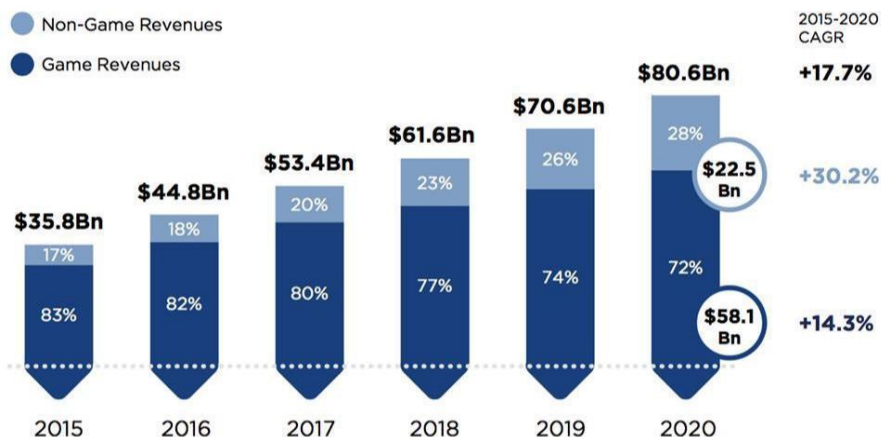
2015-2019 GLOBAL GAMES MARKET FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2019



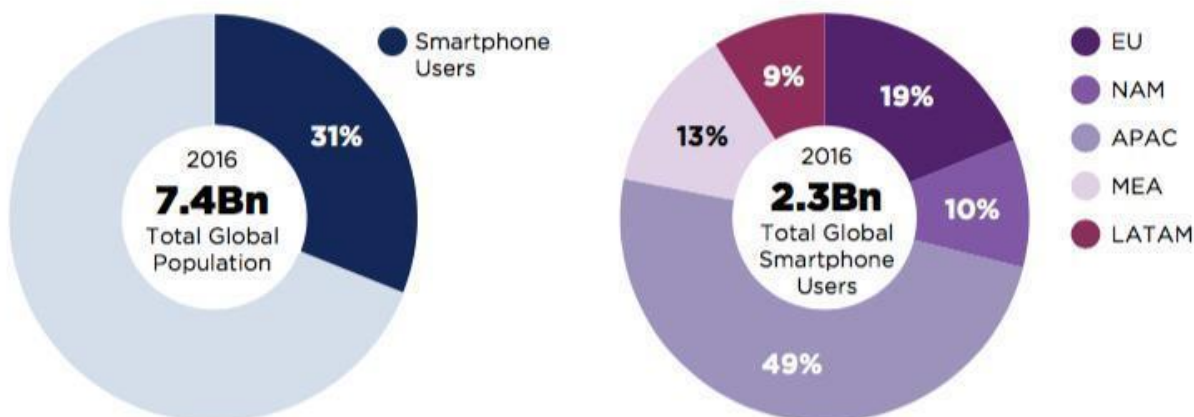
* <http://resources.newzoo.com/global-mobile-market-report>

Desse crescimento, o mercado mundial de jogos para telemóvel é o setor que mais tem crescido. O mercado mundial de jogo para telemóvel foi de \$36.7 bilhões em 2016. Tendo em conta a taxa de crescimento atual, espera-se que o mercado de jogos para smartphone cresça 58% para \$58.1 bilhões até 2020.

* <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>



A região com maior crescimento no mercado de jogos para smartphone é a Ásia, que consiste em 49% de todos utilizadores de smartphone.



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

Lojas e plataformas de jogos de smartphone atuais

A maior concentração de plataformas de jogos para smartphones é na China. A China representa 30.2% dos utilizadores de smartphone do mundo. 73.3% desses smartphones são Android. Desta forma, a maioria das receitas dos jogos para smartphone provém de dispositivos Android. Na China existem mais de 200 lojas de jogos de terceiros.

TOP 20 CHINESE ANDROID APP STORES

AUGUST 2016 | BASED ON COVERAGE OF ALL ANDROID SMARTPHONES & TABLETS



RANK	APP STORE	TYPE	COVERAGE	RANK	APP STORE	TYPE	COVERAGE
1	MYAPP (TENCENT)	THIRD-PARTY	23.56%	11	CMCC MOBILE APP MARKET	CARRIER	2.33%
2	360 MOBILE ASSISTANT	THIRD-PARTY	17.80%	12	SOGO MOBILE ASSISTANT	THIRD-PARTY	1.69%
3	BAIDU MOBILE ASSISTANT	THIRD-PARTY	16.71%	13	LENOVO STORE	PRE-INSTALLED	1.49%
4	MIUI APP STORE (XIAOMI)	PRE-INSTALLED	14.97%	14	MEIZU	PRE-INSTALLED	1.38%
5	HUAWEI APP STORE	PRE-INSTALLED	11.56%	15	COOLPAD STORE	PRE-INSTALLED	1.18%
6	OPPO STORE	PRE-INSTALLED	6.42%	16	91 MOBILE ASSISTANT	THIRD-PARTY	0.97%
7	VIVO	PRE-INSTALLED	5.05%	17	CHINA TELECOM TIANYI STORE	CARRIER	0.97%
8	HIMARKET	THIRD-PARTY	3.81%	18	CHINA UNICOM WOSTORE	CARRIER	0.95%
9	WANDOUJIA	THIRD-PARTY	3.80%	19	ZHUOYI MARKET	THIRD-PARTY	0.72%
10	ANZHI MARKET	THIRD-PARTY	2.91%	20	GIONEE ANZHUAOPK	PRE-INSTALLED	0.52%

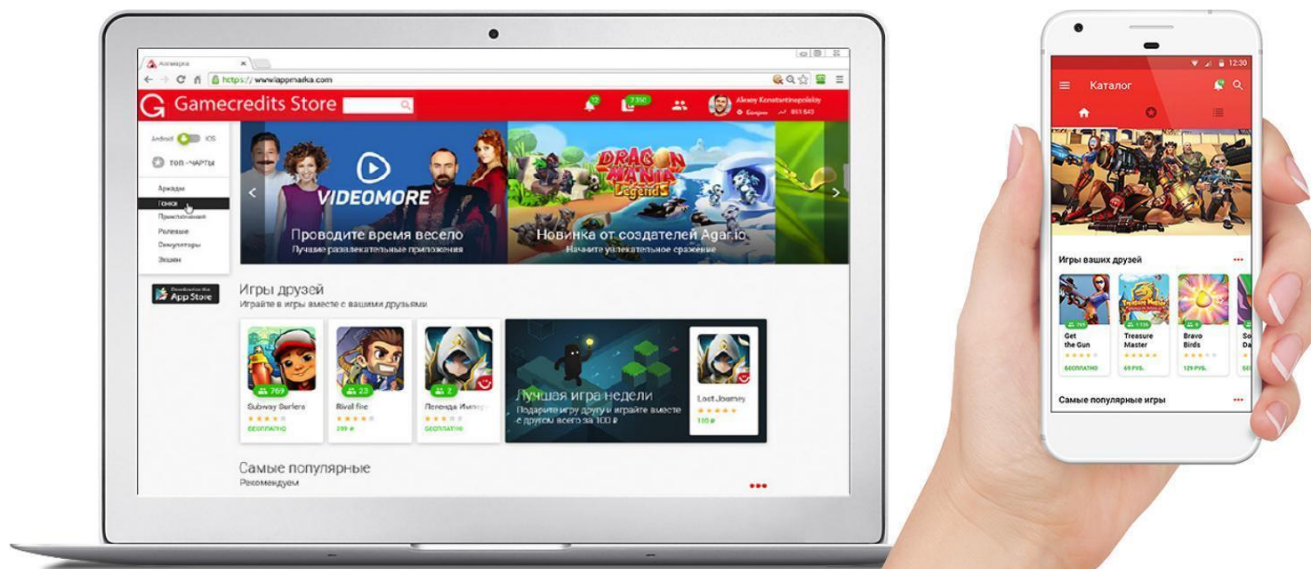
Fora da China, Google Play e Apple controlam atualmente mais de 98% do mercado de jogos para smartphone, criando assim uma falta de competição de plataformas de terceiros.

Esta monopolização do mercado leva a grandes restrições para a maioria dos jogadores e desenvolvedores de jogos.

A Gamecredits Mobile Store é uma escolha alternativa e a primeira criada em torno de uma criptomoeda para resolver problemas na indústria dos jogos. Esta aplicação de jogos para smartphone está atualmente na fase final de testes e estará disponível na plataforma Android no início do segundo trimestre de 2017

Gamecredits Gaming Store e a Plataforma Mobile

Atuais capturas de tela da Gamecredits Mobile Store:



Esta plataforma tem, atualmente, mais de 300 jogos de 150 desenvolvedores de jogos agendados para o lançamento inicial. É estimado que mais de 1000 jogos irão estar disponíveis para jogar entre

meados e finais de 2017. Os nomes destes jogos e desenvolvedores de jogos irão ser publicados até inícios de março de 2017.

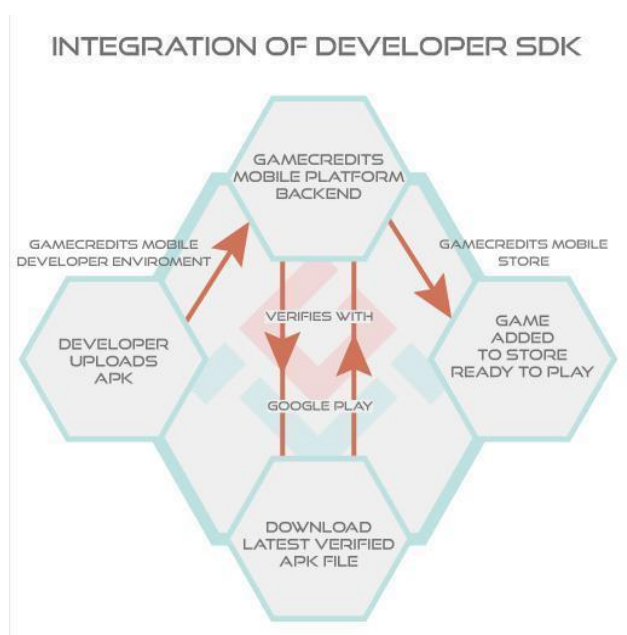
Benefícios para desenvolvedores de jogos

A resposta dos desenvolvedores de jogos tem sido muito positiva por muitas razões.

Atualmente os desenvolvedores de jogos que usam Google Play e Apple Store *pagam até 30% das suas vendas nessas plataformas*. Nesta plataforma estas comissões serão de apenas 10%.

Para além disso, as empresas de jogos esperam até 60 dias para receber. Na nossa plataforma os pagamentos irão ser muito mais rápido.

Desenvolvedores de jogos também tem de esperar longos períodos para que os seus novos lançamentos sejam adicionados a estas plataformas. A plataforma Gamecredits Mobile permite integrações com SDKs de forma rápida e simples. Conseguindo isto a partir de um sistema de integração que permite os desenvolvedores de fazer upload do seu ficheiro APK. Este sistema depois verifica com a Google Play para verificação e baixa o APK analisado de lá. Desta forma, evita-se qualquer backlog enquanto mantem-se o controlo de qualidade. De lá o sistema integra o SDK e todas as conexões sem precisar de qualquer tipo de recursos do desenvolvedor do jogo.



Em média, 1000 jogos são adicionados para a plataforma como Google Play e Apple todos os dias.* A vasta maioria destes nunca são vistos por jogadores nestas plataformas enquanto jogos grandes como Pokemon Go, Candy Crush e Clash of Clans são destacados por meses. Ao contrário desta plataforma, em que a equipa irá trabalhar constantemente juntamente com os desenvolvedores para ganharem exposição na plataforma.

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

Para uma lista completa de 11 vantagens que a nossa plataforma oferece a desenvolvedores de jogos visite www.gamecredits.com.

Benefícios para jogadores

Jogadores irão poder obter mais pelo seu dinheiro na loja. Desenvolvedores de jogos irão incentivar jogadores a usar Gamecredits através de cupões dentro de jogos assim como recompensas. Donos de MobileGo Tokens poderão ganhar descontos adicionais ao usar Gamecredits para compra de conteúdo dentro do jogo.

O sistema de pagamento da plataforma permite aos jogadores mais opções de pagamento. Google e Apple apenas permitem depósitos a partir de cartões de crédito. A Gamecredits Mobile irá permitir o uso de cartões de crédito, Gamecredits e outros métodos de pagamento locais.

Ao contrário da Google e da Apple que tem um limite de depósitos rigoroso, a plataforma permite depósitos ilimitados.

A oportunidade do crowdfunding de MobileGo

Com um mercado de \$50 bilhões, adquirir apenas uma pequena fração resultaria numa grande receita: apenas 0.2% de quota de merca resulta em \$100 milhões por ano.

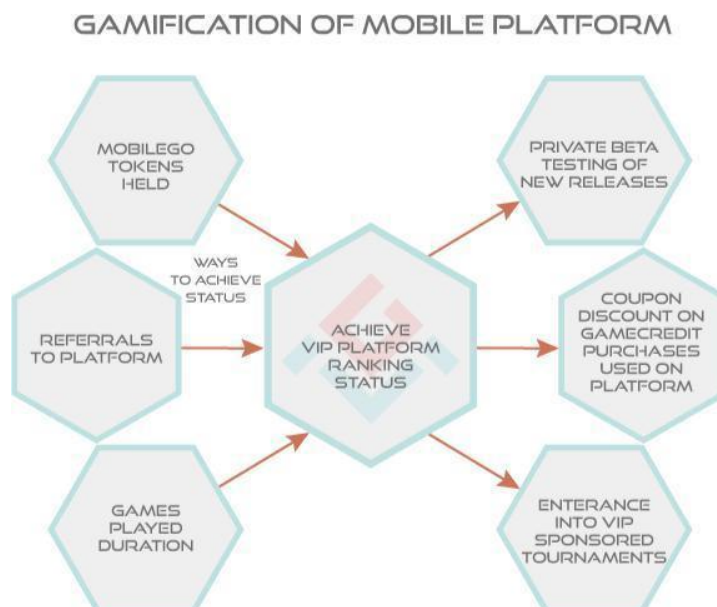
O financiamento colaborativo do MobileGo irá financiar-lhe de forma a expandir de forma rápida para adquirir uma boa quota de mercado.

Um mínimo de 50% de todo financiamento obtido no financiamento colaborativo será usado para marketing. Uma grande parte do marketing será para adquirir diretamente novos jogadores para a plataforma, ou seja, instalações. Instalações serão compradas de diferentes fontes de tráfego, inclusive Facebook, Google Adwords, “offer walls” e outras fontes especializadas da comunidade de gamers.

Para além dos métodos tradicionais de marketing, a funcionalidade da tecnologia dos contratos inteligentes (“smart contracts”) do MobileGo permite criar um numero único de características benéficas para a plataforma mobile.

MobileGo tokens e a “gamificação” da plataforma mobile

Jogadores que usam a plataforma mobile irão criar um perfil e esse perfil irá representar um status social baseado no numero de jogos jogado, referencias e interações sociais na plataforma.



Jogadores que atinjam certos níveis de status serão recompensados com MobileGo tokens assim como jogadores que detenham um certo número de MobileGo tokens estarão elegíveis para os incentivos seguintes:

- A) Cupões de desconto para usar em compras de conteúdo dentro de jogos com Gamecredits.
- B) Entrada grátis para torneios de jogos VIP com prémios em dinheiro.
- C) Acesso a betas privados para certos jogos em desenvolvimento que irão ser lançados na loja.

Torneios em dinheiro real

Através de torneios na plataforma espera-se duplicar o sucesso que a BigPoint tinha no mercado de jogos Web e PC.

No seu ponto alto a BigPoint atraía centenas de milhares de novos utilizadores diariamente para a sua plataforma de Web gaming tendo torneios em dinheiro real com entrada grátis.

A plataforma Gamecredits Mobile irá ter torneios de jogos centralizados assim como torneios descentralizados.

Torneios descentralizados

Torneios descentralizados na plataforma irão ser configurados e executados pelos utilizadores da plataforma que tenham MobileGo tokens será o único token no ecossistema dos torneios descentralizados.

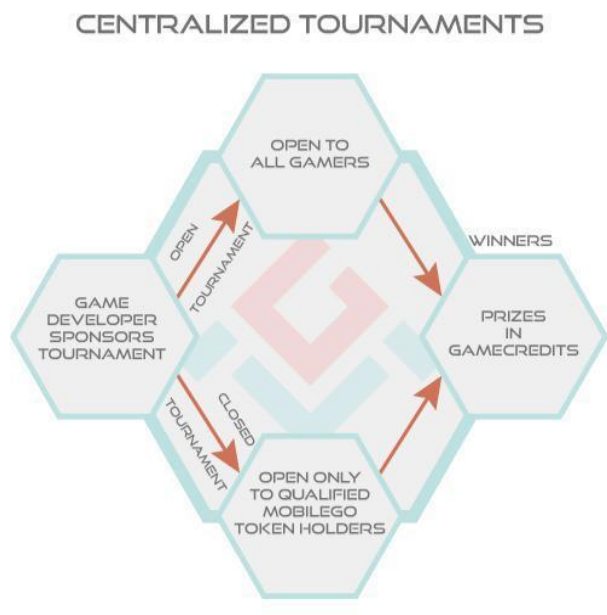
Assim como a FirstBlood planeia usar contratos inteligentes (“smart contracts”) para possibilitar jogadores a criar torneios para jogos Web e PC, a Gamecredits Mobile Store irá permitir aos jogadores criar torneios para jogos MMOs para smartphones e assim como na FirstBlood, estes torneios irão estar sobre o controlo total dos jogadores, com um sistema de “testemunhas” para verificar os torneios.

Uma diferença é que com a plataforma Gamecredits Mobile estes torneios não precisarão da sua própria aplicação independente. Como alternativa, irão ser executados dentro da plataforma Gamecredits mobile.

Torneios centralizados

Torneios centralizados de jogos serão executados através da plataforma pelos desenvolvedores de jogos para promover os seus jogos. Estes torneios serão torneios patrocinados para encorajar a participação de jogadores num determinado jogo.

Jogadores que tenham alcançado um certo status de perfil baseado nos MobileGo tokens ganhos ou detidos podem ter acesso especial em alguns ou todos destes torneios.



Mercados de itens virtuais descentralizados

Os MobileGo tokens serão a peça central para um mercado de itens virtuais descentralizado dentro da plataforma Gamecredits mobile.

Este mercado permitirá aos jogadores trocar itens virtuais de jogos diretamente uns com os outros utilizando MobileGo tokens. Estas trocas irão ocorrer dentro da blockchain Ethereum.

Geração de lucros na plataforma mobile

O preço médio na indústria para aquisição de jogadores é de \$.83 - \$1.71. O valor médio gasto pelos jogadores na plataforma para smartphone varia entre \$1.15 e \$4.40.



Para estimar o lucro na plataforma usaremos os três maiores mercados – Asia, América do Norte e Europa. O custo médio de aquisição de um jogador é de \$1.50 e a receita média por jogador é de \$3.71 mensais. Tendo em conta este exemplo, espera-se adquirir uma receita média mensal de \$3.71 por cada \$1.50 gastos em marketing.

Para além disso, médias da indústria mostram que por cada jogador adquirido num jogo popular pode-se esperar duas referencias. Porém, preferimos projetar uma média de uma referencia por jogador. Então, por cada \$1.50 gasto em marketing presume-se uma receita média de \$7.42. Se ajustarmos para uma taxa de desgaste mensal de 10% então a receita anual na plataforma seria de \$53.16.

A plataforma irá tirar uma comissão de 10% da receita de todos jogos e de compras dentro dos mesmos. Tendo em conta estas estimativas, espera-se fazer cerca de \$5.13 em comissões anualmente por jogador na plataforma. Descontando o preço de aquisição de um jogador (\$1.50) o nosso lucro anual por jogador será de \$3.81. E o atual objetivo é de obtermos lucros até o quarto trimestre de 2017.

Lucros para queimar MobileGo tokens

Irá ser usado uma parte destes lucros da loja Gamecredits mobile para comprar de volta e queimar MobileGo tokens.

Assim que a ronda de financiamento estiver finalizada, um fundo dedicado a marketing será criado com um mínimo de 50% dos fundos provenientes da ronda de financiamento. A alocação destes fundos e lucros será examinado e disponível para todos detentores de MobileGo tokens. Uma percentagem dos lucros será reinvestida em marketing e usada para comprar de volta MobileGo tokens.

Alocação dos MobileGo tokens

Serão criados 100 milhões de MobileGo tokens e estes serão emitidos quando a ronda de financiamento estiver completa.

Descontos estarão disponíveis para investidores no primeiro dia da ronda de financiamento e poderão haver descontos para entidades interessadas em investir antes da ronda de financiamento. Para mais informações por favor contacte crowdsale@mobilego.io.

Os MobileGo tokens podem ser comprados com BTC, ETH, WAVES e GAME e todos fundos serão recebidos e guardados em carteiras de assinatura múltipla.

Distribuição dos MobileGo tokens

100 milhões no total

70 milhões para os participantes na ronda de financiamento

30 milhões detidos pela fundação MobileGo para marketing, parcerias, expansão de capital humano e desenvolvimentos futuros nos próximos 5 anos. Estes tokens serão guardados em carteiras de assinatura múltipla.

Distribuição dos fundos

Todos fundos recebidos serão desembolsados pela fundação MobileGo.

Um mínimo de 50% irá diretamente para marketing de forma a garantir instalações da plataforma.

Outros 20% irá para o desenvolvimento do mercado de itens virtuais descentralizado, dos jogos descentralizados jogador vs jogador e para o desenvolvimento do sistema de torneios descentralizados.

Para além disso, até 30% dos fundos serão detidos para questões legais, para o processamento de pagamentos, desenvolvimentos futuros associados à “gamificação” da plataforma assim como para outras expansões associadas ao marketing da mesma.

Desenvolvimento atual e roteiro de lançamentos

Abril - Maio: Ronda de financiamento MobileGo

Abril - Maio: Lançamento público da loja Gamecredits Mobile.

Abril - Maio: Gamecredits aceites para compra de jogos e compras dentro de jogos.

Maio – Junho: Primeiro uso dos fundos dedicado a marketing

Junho - Julho: Primeiro torneio centralizado na plataforma

Q3-Q4 2017 – Conclusão da “gamificação” da plataforma mobile inclusive integração de MobileGo tokens nos perfis dos jogadores, status e recompensas

Q4 2017 – Conclusão da descentralização do mercado de itens virtuais.

Q1 2018 – Conclusão da integração da descentralização nos jogos entre jogadores e dos torneios.

Cronograma da ronda de financiamento

Datas para o início da ronda de financiamento ainda estão para ser anunciadas, porém, estima-se que comece em meados de Abril e que esteja disponível por apenas um mês.

Esta data irá coincidir com o lançamento público da loja Gamecredits Mobile.

Datas oficiais e descontos serão anunciados nas próximas semanas.

Antes da ronda de financiamento começar serão lançado relatórios diários com os detalhes dos jogos e desenvolvedores de jogos que farão parte do lançamento da plataforma.

MobileGo Tokens e Gamecredits

Embora ambas sirvam funções distintas, é importante salientar a relação simbólica entre MobileGo tokens e Gamecredits.

Uma ronda de financiamento de MobileGo bem-sucedida terá um impacto positivo no ecossistema, economia e preço dos Gamecredits com o financiamento da aquisição de milhões de jogadores para a plataforma Gamecredits mobile.

Com mais jogadores a utilizar a plataforma Gamecredits mobile mais Gamecredits serão comprados e usados em jogos, o que irá criar uma maior procura para Gamecredits.

Em troca, o sucesso da plataforma deverá resultar numa economia maior para a “gamificação” da plataforma e a usabilidade dos MobileGo tokens, inclusive uma maior procura para mercados descentralizados, torneios descentralizados e jogos entre jogadores descentralizados.

Aspetos técnicos da emissão

A Emissão de dupla Blockchain da MobileGo Token

A MobileGo Token será o primeiro criptotoken a ser lançado simultaneamente na plataforma Waves e na plataforma Ethereum. Usando uma nova tecnologia composta por uma interface Web, carteiras trancadas e contratos inteligentes (“smart contracts”) através da plataforma Ethereum. Os MobileGo tokens são completamente permutáveis entre as duas blockchains como o utilizador preferir.

Especificações técnicas

Os tokens terão uma quantidade máxima de 100 milhões de tokens e toda esta quantidade será criada em ambas blockchains. Tokens comprados em ETH serão emitidos para as carteiras dos utilizadores na blockchain Ethereum, com o saldo bloqueado num contrato inteligente (“smart contract”). Tokens comprados em fiat, GAME, BTC e WAVES serão disponibilizados na

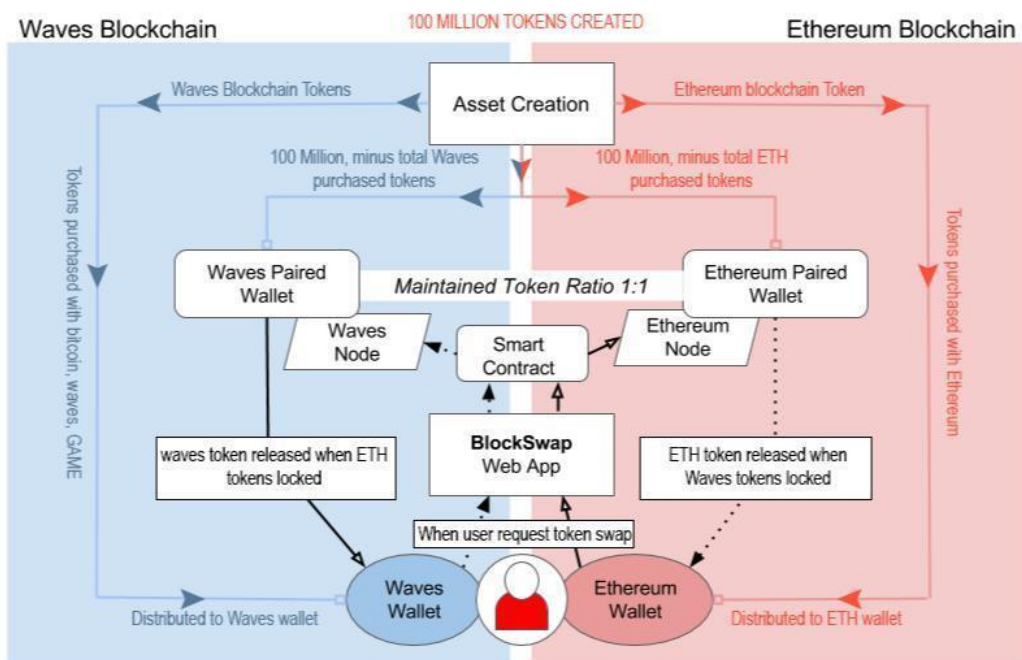
Blockchain WAVES, com o saldo bloqueado numa carteira WAVES.

Assim sendo, o saldo do contrato inteligente (“smart contract”) ETH é igual à liquidez dos tokens WAVES e o saldo da carteira trancada WAVES igual à liquidez dos tokens ETH.

A qualquer ponto que um detentor de ETH token quiser converter ETH MobileGo token para WAVES token poderá enviar um endereço WAVES e os seus respetivos ETH tokens para o contrato inteligente (“smart contract”), prendendo os ETH tokens e liberando os WAVES token correspondentes enviando-os para o endereço.

Da mesma forma, se um detentor de WAVES tokens quiser mover o seu token para a blockchain ETH, só precisam de entrar no interface web, designar um endereço ETH e enviar os seus WAVES token para a carteira bloqueada e o ETH token será enviado imediatamente.

O numero de MobileGo disponíveis (desbloqueados) nunca será superior a 100 milhões.



Exemplo:

\$10 milhões angariados na
ronda de financiamento:

\$4 milhões angariados em ETH

\$6 milhões angariados em BTC, GAME e Waves

100 milhões de MobileGo tokens emitidos na blockchain Ethereum;

40 milhões serão enviado para as carteiras dos utilizadores

60 milhões irão continuar em contratos inteligentes

100 milhões de MobileGo tokens emitidos na blockchain WAVES;

60 milhões será enviado para as carteiras WAVES dos utilizadores

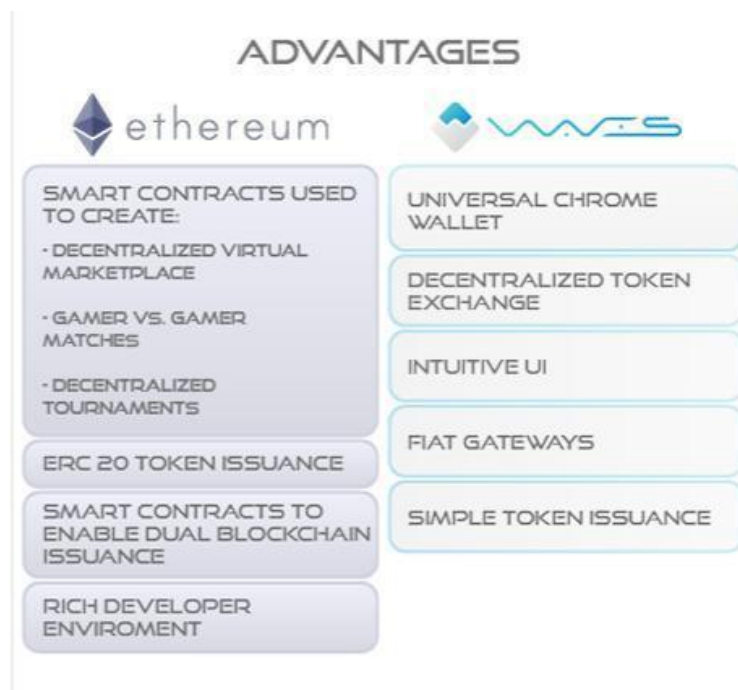
40 milhões irão continuar presos numa node WAVES.

Prova de conceito

Um contrato inteligente de prova de conceito e um 'token flipper' está perto de ser concluído – o código de contrato inteligente está disponível para ser revisado em:

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

Vantagens de uma blockchain dupla



Ethereum

Com foi mencionado ao longo deste documento a tecnologia de contratos inteligentes será usada para implementar numerosas novas características descentralizadas na plataforma Gamecredits.

WAVES

A tecnologia WAVES oferece várias características benéficas para a plataforma. Estas incluem uma carteira universal Chrome muito intuitiva e fácil de usar assim como a possibilidade de entrada de fiat.

O sistema de trocas de ativos descentralizado da WAVES permite a troca de tokens nativos sem as taxas e regulações inerentes de terceiros. Este sistema de trocas de ativos será usado para comprar de volta MobileGo tokens com o lucro da plataforma.

Redundância e Sustentabilidade

Outra vantagem na segurança de uma dupla blockchain é a sua redundância. Se a qualquer ponto no futuro um problema técnico ocorre-se na plataforma WAVES ou na blockchain Ethereum, os MobileGo tokens têm a capacidade de se movimentar para uma blockchain estável e funcional.

Já que os dados estariam na blockchain, caso uma blockchain ficasse incapacitada os utilizadores poderiam assinar uma transação numa blockchain privada de forma a provar a sua posse. Após a prova de posse, os tokens seriam desbloqueados do blockchain saudável restante e emitidos para os donos.

Sinergia

Os MobileGo Tokens serão criados de forma sinérgica com a participação de diversos talentos na área das criptomoedas de diferentes cantos do mundo. O modelo do negócio principal pretende ser o primeiro

projeto cripto a ligar as tecnologias cripto ao difícil mercado mainstream. Igualmente, a equipa está ansiosa por poder utilizar as vantagens de WAVES e Ethereum para aumentar ainda mais a qualidade dos seus produtos.

Aspetos técnicos do portal de pagamento

Avanços tecnologicos dentro do portal de pagamento

A loja Gamecredits mobile usará um portal de pagamento centralizado personalizado e totalmente novo desenvolvido pela equipa. Este portal de pagamento encontra-se atualmente na fase de testes beta e a ser testado nos jogos da Datcroft Ltd.

Este portal de pagamento possibilitará Gamecredits como opção de pagamento destacado para a compra de conteúdo dentro de jogos e os jogadores poderão adquirir Gamecredits diretamente no portal de pagamento com Bitcoin, cartões de crédito e outros métodos de pagamento locais sem ter que sair da aplicação mobile.

Este portal de pagamento foi construido tendo em vista a segurança, elevada escalabilidade e facilidade de utilização.

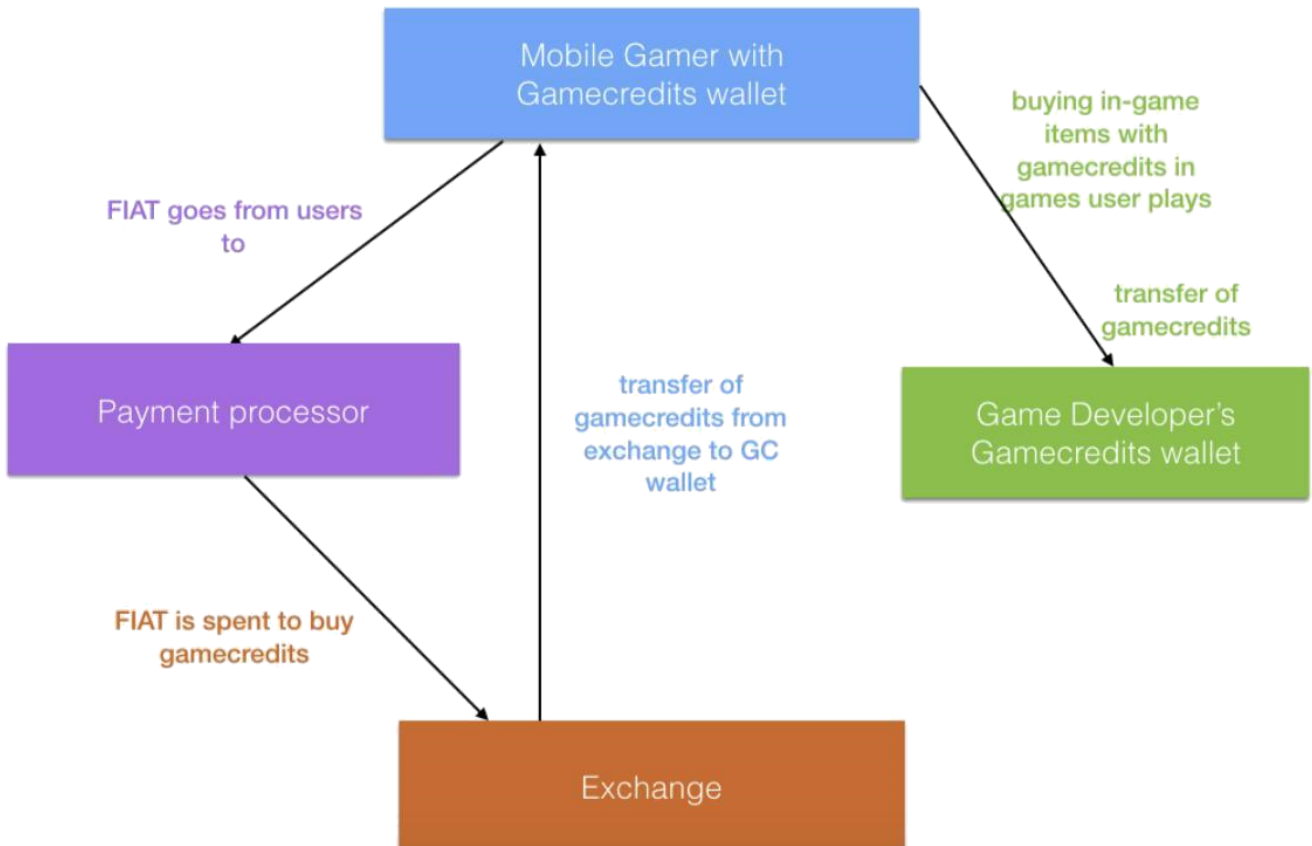
A plataforma Codepay baseia-se em Hadoop e HBase. Para além disso também é usado Omid como uma framework transacional e também apresenta uma camada SQL-over-NoSQL que permite um acesso analítico mais fácil à informação. O objetivo é processar grandes numeros de informação a velocidades elevadas e para isso foi desenvolvido um cluster analítico que permite uma personalização fácil.

Em termos de capacidade de tráfego, a equipa testou com sucesso 7000 transações por segundo num ambiente de testes. Estes resultados podem ser consultados aqui:

<https://monosnap.com/file/qbb3y3MSZ7e92TS1pRv1IBvXXPWcL8>



PROVIDES PAYMENT'S SOLUTION FOR THIS STORE



A equipa de desenvolvimento

De forma combinada, a equipa MobileGo tem mais de 25 anos de experiência em desenvolvimento de jogos, gestão de empresas ligadas à área e marketing na mesma área, adquirindo com sucesso mais de 13 milhões de jogadores para os seus jogos. Para além disso, a equipa tem mais de 15 anos de experiência combinada em engenharia de processamento de pagamentos, tecnologia de gestão de informação e desenvolvimento de software de apoio à gestão.

Sergey Sholom, PhD. Como adolescente, Sergey foi um jogador de competição e criou o primeiro grande grupo de torneios na Rússia para o famoso jogo FPS Quake. Após receber o seu PhD em modelação matemática, Sergey fundou a Dacrocft Games Ltd. em 2004. Ao longo destes últimos 13 anos, a Dacrocft desenvolveu múltiplos jogos populares por todo mundo com mais de 13 milhões de jogadores registados. Sergey continua a dirigir a empresa que atualmente conta com mais de 100 colaboradores que continuam a trazer jogos revolucionários para o mercado. O último jogo desenvolvido pela Dacrocft, Pixel Wars, que será lançado em maio, já recebeu múltiplos elogios de críticos. Sergey é um defensor de que inúmeros problemas na indústria de jogos possam ser resolvidos a partir da tecnologia blockchain. Ele viaja por todo o mundo dando seminários sobre a necessidade de soluções para o processamento de pagamentos na sua área e ambientes de jogo que sejam mais lucrativos e que deem aos jogadores mais opções e novas experiencias utilizando a tecnologia blockchain.

Vesselin Peev. Vesselin é o desenvolvedor principal da plataforma Gamecredits Mobile. Vesselin tem 15 anos de experiência como engenheiro. Os seus antigos clientes incluem grandes empresas de telecomunicação assim como Recrutix e monster.com onde fez software dedicado ao recrutamento, através de tecnologia de gestão de informação. Os certificados de segurança de Vesselin incluem CanCERT, EWA Government systems, IIT e ISSEA.

Nikola Djokic, CTO. Nikola tem mais de 12 anos de experiência em engenharia e a sua operação. Nikola trabalhou na IGT, uma das empresas pioneiras nas área relacionadas com jogos de casino, onde foi o responsável pela parte técnica, pela liderança da equipa, pela arquitetura e operações de desenvolvimento. Nikola tem um mestrado em engenharia

com a sua tese focada em engenharia de processamento de pagamento.

Maxim Sholom, PhD. Maxim tem mais de 12 anos de experiência na área dos jogos. Maxim tem sido um produtor premiado de jogos como “Get the Gun”. Os seus projetos de desenvolvimento de jogos tem-lhe trazido ao longo dos anos uma elevada reputação na indústria dos jogos. Nos últimos 2 anos Maxim tem supervisionando as equipas de desenvolvimento e design por detrás da loja Gamecredits Mobile. Como chefe arquiteto da plataforma mobile, Maxim tem dirigindo a integração funcional e o design interativo do sistema.

Rob Wilson, Conselheiro. Rob é o fundador da BitScan e Incent e é a mente por trás da tecnologia de dupla blockchain. Rob também tem uma experiência extensiva em administrar rondas de financiamento de sucesso. A sua carreira educativa foi nas forças armadas, onde esteve duas vezes na linha da frente e mais tarde lecionou estratégia na USNWC. Hoje, através das suas empresas, Rob desenvolveu um portfolio de relações empresariais de alto nível nas quais ele oferece consultoria e soluções personalizadas usando a tecnologia de blockchain inclusive com recurso a WAVES.

Bok Khoo, Ethereum Dev. BEc, AIAA, Diretor e consultor. Bok é um desenvolvedor de software quantitativo com mais de 28 anos de experiência na indústria. Bok tem trabalhado com clientes de grande importância, como bancos, tesourarias corporativas, gestores de investimentos, entidades governamentais, mercados de ações e desenvolvedores de software financeiro na Austrália, Nova Zelândia, Ásia, Reino Unido e Europa. Bok, também conhecido como BokkyPooBah no Ethereum.StackExchange.com, github.com e reddit.com/r/ethereum, está a trabalhar de momento para trazer mercados descentralizados sem recurso à “confiança” (<https://cryptoderivatives.market/>) e instrumentos tradicionais usados em fiat para a fiável e descentralizada plataforma blockchain Ethereum.

Termos e Condições

Este documento é apenas para fins informativos e não constitui uma oferta ou solicitação para vender ações ou títulos na plataforma Gamecredits mobile ou qualquer empresa ligada ou associada.

MobileGo tokens não garante controlo.

Controlar MobileGo tokens não garante ao seu dono qualquer tipo de participação em MobileGo ou na plataforma Gamecredits mobile ou quaisquer negócios associados. Enquanto o feedback da comunidade poderá ser considerado, os MobileGo tokens não garante qualquer direito de participar na direção ou nas decisões de qualquer empresa relacionada com a plataforma Gamecredits mobile. Os MobileGo tokens podem ser usados para ganhar status no perfil na plataforma que permitirá a entrada em certos torneios, descontos ou recompensas na plataforma. Os MobileGo tokens podem ser usados no mercado de itens virtuais e em torneios e jogos entre jogadores descentralizados.

Não há garantia de receitas e lucros resultantes do marketing

Todos exemplos dados de receitas e lucros usados neste documento são para efeitos demonstrativos ou apenas representam médias da indústria e não são garantias do resultado do marketing.

Riscos associados com Ethereum

Alguns MobileGo tokens podem ser emitidos na blockchain Ethereum. Então, qualquer anomalia ou funcionamento inesperado do protocolo Ethereum poderá causar a rede de MobileGo token a operar de uma forma inesperada.

Riscos associados com Waves

Alguns MobileGo tokens podem ser emitidos na plataforma WAVES. Então, qualquer anomalia ou funcionamento inesperado na plataforma WAVES poderá causar a rede de MobileGo token a operar de uma forma inesperada.

Incertezas regulatórias

Tecnologias relacionadas com Blockchain tem sido vitimas de análises e supervisões de diversas entidades reguladoras em todo mundo. A rede MobileGo token pode ser afetado por um ou mais inquéritos reguladores ou medidas regulamentares, inclusive restrições do uso e posse de tokens digitais como MobileGo tokens, que iria impedir ou limitar a possibilidade de comprar de volta os mesmo no futuro.

MobileGo tokens não são um investimento

Os MobileGo tokens não representa qualquer investimento formal ou juridicamente vinculativo. Devido à possibilidade de circunstâncias imprevistas, as metas apresentadas neste white paper poderão alterar-se. Embora seja a intenção da equipa atingir todas metas aqui apresentadas, todos indivíduos e entidades compradoras de MobileGo tokens devem fazê-lo a seu próprio risco.

Computadores quânticos

Avanços técnicos como o desenvolvimento de computadores quânticos podem apresentar riscos para criptomoedas, inclusive para os MobileGo tokens.

Falta de adoção

Embora os MobileGo tokens não devem ser vistos como um investimento, estes podem valorizar ao longo do tempo. Este valor poderá estar limitado à adoção e ao uso da plataforma Gamecredits Mobile.

Risco de perda

Os fundos conseguidos na ronda de financiamento não estão segurados. No caso de uma perda ou desvalorização, não há qualquer segurador, público ou privado, para indemnizar os compradores.

Alheio a Gamecredits Inc.

Os fundos da ronda de financiamento dos tokens MobileGo não são detidos pela GameCredits Inc. Este fundo é detido pela Fundação MobileGo e é uma entidade separada e independente de outras entidades aqui mencionadas.

Risco de insucesso

É possível que, devido a um numero de razões, a plataforma Gamecredits mobile e todo o seu marketing subsequente dos fundos angariados nesta ronda de financiamento não consigam ter sucesso.

Riscos de novas tecnologias

Criptomoedas como MobileGo são relativamente novas e uma tecnologia ainda não testada a fundo. E para além dos riscos mencionados neste documento existe mais riscos que a equipa da plataforma Gamecredits mobile pode não antecipar. Estes riscos podem-se concretizar devido a incertezas quanto ao futuro.

Integração

O presente acordo constitui o acordo integral entre as partes relativamente ao assunto aqui retratado. Todos os acordos, discussões, representações, garantias e convênios anteriores são fundidos aqui. Não há garantias, representações, convênios ou acordos entre as partes, exceto as expressamente estabelecidas neste acordo. Este acordo só pode ser alterado por documentos escritos devidamente executado pelas partes.

EXCLUSÃO DE GARANTIAS

O LEITOR CONCORDA QUE O USO OU INCAPACIDADE DE USO DOS MOBILE GO TOKENS É DA INTEIRA RESPONSABILIDADE DO LEITOR E O LEITOR DEVERÁ MANTER A FUNDAÇÃO MOBILEGO INOCENTE. COM A EMISSÃO INICIAL OS MOBILEGO TOKENS SÃO ENVIADOS PARA OS PARTICIPANTES SEM QUALQUER TIPO DE GARANTIAS, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUSIVE TODAS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO E ADAPTAÇÃO PARA QUALQUER USO PARTICULAR OU FALTA DE INFRAÇÃO. PORQUE ALGUMAS JURISDIÇÕES NÃO PERMITEM A EXCLUSÃO DE GARANTIAS IMPLÍCITAS, A EXCLUSÃO ACIMA PODE NÃO SE APLICAR AO LEITOR.