

Whitepaper

MobileGo Token

www.mobilego.io

Nach 2 Jahren Entwicklungszeit mit einem Leader in der Gamingindustrie, Datcroft LTD, ist Gamecredits nahezu mit der Entwicklung des ersten Crypto Onlinegaming Stores fertig. Dieser Onlinegaming Store besitzt eine hauseigene Bezahlungschnittstelle, welche es den Usern ermöglicht Gamecredits zum Erwerb von IN-Game-Inhalten zu verwenden. Gamecredits können per Kreditkarte oder anderen Zahlungsmethoden durch die Schnittstelle erworben werden. Über 300 Spiele von 150 Entwicklern sind bereits im Gamecredits Mobile Store, welcher im zweitem Quartal 2017 erscheinen wird, registriert.

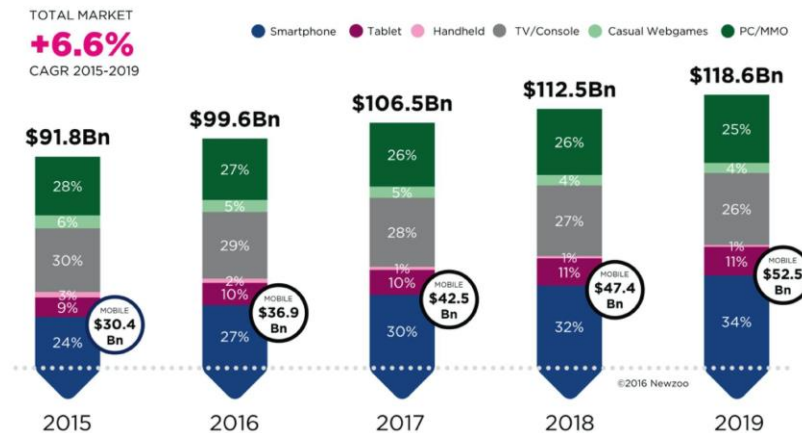
Der MobileGo Crowdsale und die Ausgabe der MobileGo Tokens werden unter anderem dabei helfen, Marketingkosten und Markenbildung des Gamecredits Mobile Stores zu finanzieren. Desweiteren wird dadurch die Entwicklung der Smart Contracts Technologie der Plattform, welche die Ethereum Blockchain verwendet, ermöglicht.

MobileGo Tokens werden dazu verwendet um Gamer für ihre loyale und aktive Teilnahme auf der Plattform zu belohnen. MobileGo Tokens ermöglichen auch die Anwendung der Smart Contracts Technologie. Sie ermöglichen die Entwicklung eines dezentralen und virtuellen mobilen Gaming-Marktplatzes, bei dem die Möglichkeit besteht, Gamer vs. Gamer Matchplays und dezentrale Turniere zu veranstalten.

MarktundIndustrie

In 2016 betrug der Umsatz der globalen Gamingindustrie \$99.6 Milliarden. Bis 2019 wird ein Anstieg von 20% auf \$118.6 Milliarden erwartet.

2015-2019 GLOBAL GAMES MARKET FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2019

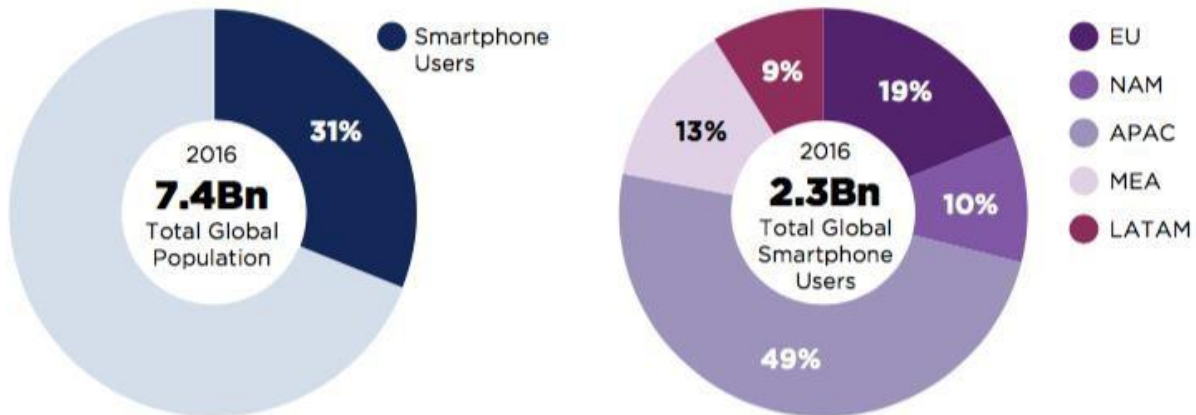


* <http://resources.newzoo.com/global-mobile-market-report>

Bei diesem enormen Wachstum ist der globale Mobilegaming-Markt der am schnellsten wachsende Sektor. Dieser betrug 2016 \$36.7 Milliarden. Betrachtet man dessen aktuelle Wachstumsrate, ist bis 2020 ein Anstieg um 58%, auf \$58.1 Milliarden zu erwarten.

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

Die Region mit dem größten Wachstum im mobilen Gamingmarkt ist Asien, welche 49% aller Smartphone-User besitzt.



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

Aktuelle Mobilegaming-Plattformen und Stores

Der größte Anteil an Mobilegaming-Plattformen befindet sich in China. China repräsentiert 30.2% aller Smartphone User. 73.3% davon benutzen Android. Dies bedeutet dass die Mehrheit des Umsatzes des Mobilegaming Marktes durch Androidgeräte generiert wird. In China existieren mehr als 200 erfolgreiche Mobile Stores.

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	SOGOU 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%

Ausserhalb von China wird der Mobilegaming-Markt zu 98% von Google Play und Apple kontrolliert. Hier mangelt es diesbezüglich an Konkurrenz.

Diese Monopolsituation des Marktes schränkt sowohl Entwickler als auch die Nutzer stark ein.

Der Gamecredits Mobile Store ist eine Alternative und der erste Store welcher auf der Benutzung von Cryptocurrencies basiert.

Die Mobilegaming-Store App befindet sich aktuell in der finalen Testphase und wird im frühen Q2 2017 auf Androidgeräten verfügbar sein.

GamecreditsGamingStoreundMobilePlatform

Aktuelle Screenshots des Gamecredits Mobile Store



Auf der Plattform befinden sich aktuell 300 Games von 150 Entwicklern. Wir gehen davon aus, dass die Plattform bis Ende 2017 über 1000 Spiele

besitzen wird.

Die Bekanntgabe der Namen der Spiele und Entwickler wird spätestens im März 2017 beginnen.

Vorteile für Spieleentwickler

Das Feedback, welches wir von diversen Spieleentwicklern bekommen haben war durchweg positiv. Dafür gibt es viele Gründe.

Aktuell bezahlen Spieleentwickler, welche ihre Games auf Google Play oder im Apple Store anbieten bis zu 30% ihrer Erlöse an diese Plattformen. Unser Modell hingegen wird nur 10% der Erlöse einbehalten.

Zusätzlich warten Spieleentwickler-Firmen bis zu 60 Tage auf ihre Auszahlung. Unsere Plattform wird die Auszahlungen schneller handhaben.

Zudem geht das Veröffentlichen eines neuen Spieles mit langen Wartezeiten einher. Unsere Plattform ermöglicht die schnelle und einfache Veröffentlichung von SDKs. Dies ermöglichen wir indem wir es Entwicklern erlauben ganz einfach ihre APK-Dateien hochzuladen. Unser System überprüft dann Google Play für die Verifizierung und lädt die APK von dort herunter. Somit vermeiden wir Backlogs und sorgen gleichzeitig für qualitative Inhalte. Von da aus integriert unser System die SDK und alle Connections, ohne dass wir irgendetwas anderes von den Entwicklern benötigen.

Im Durchschnitt werden täglich 1000 Spiele auf Plattformen wie Google Play oder Apple Store hochgeladen.* Die Mehrheit dieser Spiele geht unbemerkt unter, während einige wenige große Spiele stark beworben werden. Wir arbeiten aktiv an einer Möglichkeit um dies auf unserer Plattform zu verbessern.

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

Für eine komplette Liste all unserer Vorteile besuche ganz einfach:

www.gamecredits.com.

Vorteile für Gamer

Gamer werden mehr für ihr Geld bekommen. Spieleentwicklern werden den Spielern Vorteile durch die Benutzung von Gamecredits ermöglichen.

Besitzer von MobileGO Tokens wird es ermöglicht zusätzliche Preisnachlässe durch die Verwendung von GameCredits zu erhalten.

Unser Payment Gateway wird den Spielern noch weitere Bezahlungsmöglichkeiten zur Verfügung stellen. Google und Apple erlauben nur Kreditkartenzahlungen.

Anders als bei Google und Apple wird es bei unserer Plattform auch keine Einzahlungslimits geben.

Unsere Möglichkeit mit dem MobileGO Crowdsale

Von einem \$50 Milliarden Markt auch nur einen kleinen Bruchteil abzugreifen ermöglicht große Umsatzzahlen: 0.2% Marktanteil bedeutet schon \$100 Millionen im Jahr.

Der MobileGo Crowdsale wird es uns ermöglichen diesen Marktanteil schneller zu erreichen.

Mindestens 50% des Fundings wird für Marketing verwendet.

Eine große Komponente davon wird die Aqise von Spielern bedeuten, sichtbar in der Anzahl der Installationen.

Installationen werden durch Traffic von vielen verschiedenen Quellen herbeigeführt, unter anderem durch Facebook, Google Adwords und durch Werbung in beispielsweise speziellen Gamingforen.

Zudem ermöglicht uns die Funktionalität der MobileGo Tokens durch die Smart Contracts Technologie viele wertvolle Vorteile.

MobileGo Tokens und die “Gamification” der Mobile Platform

Gamer, welche die Mobile Plattform benutzen erstellen ein Profil.

Ein Profil wird einen bestimmten Status, basierend auf der Anzahl der gespielten Spiele, Anzahl der Refferals und Anzahl der sozialen Interaktionen besitzen.

Gamer, welche ein bestimmtes Statuslevel erreichen, werden mit MobileGo Tokens belohnt. Spieler, welche eine bestimmte Anzahl an MobileGo Tokens besitzen können folgende Vorteile genießen:

a) Gutscheine, um bei Bezahlung mit GameCredits bei Ingame Inhalten

einen Preisnachlass zu erhalten

b) Freier Eintritt in VIP Gaming Tournaments mit Echtgeld-Preisen.

c) Private BETA Tests von neuen veröffentlichten Games

Echtgeld Turniere

Bei den geplanten Turnieren wollen wir uns an der Erfolgsgeschichte von BipPoint orientieren. Zu seinen besten Zeiten schaffte es BigPoint mehrere hunderttausende User täglich mithilfe von Turnieren und Free-Cash-Preisools auf sich aufmerksam zu machen. Die Gamecredits Mobile Platform wird sowohl zentrale als auch dezentrale Turniere ermöglichen.

Dezentrale Turniere

Dezentrale Turniere werden von Usern erstellt welche MobileGo Tokens besitzen. MobileGo Tokens werden die einzigen Tokens diesbezüglich sein.

Im Gamecredits Mobile Store wird es auch möglich sein Turniere für mobile MMOs zu veranstalten.

Wie bei FirstBlood werden diese Turniere unter der vollen Kontrolle der Spieler stehen.

Ein Unterschied hierbei ist, dass für diese Turniere keine eigene unabhängige Plattform benötigt wird, sondern sich alles in der Gamecredits Mobile Platform abspielen wird.

Zentrale Turniere

Zentrale Turniere werden von Spieleentwicklern veranstaltet werden um ihr Spiel zu promoten. Spieler, welche einen gewissen Status, basieren auf der Anzahl ihrer MobileGo Tokens erreicht haben, werden beispielsweise bei der Teilnahmemöglichkeit bevorzugt.

Dezentraler virtueller Marktplatz

MobileGo Tokens werden der Kernpunkt für einen dezentralen Marktplatz innerhalb der Gamecredits Mobile Platform sein.

Dieser Marktplatz wird es Spielern erlauben, virtuelle Güter direkt mithilfe von MobileGo Tokens zu handeln. Diese Trades werden auf der Ethereum Blockchain stattfinden.

SogeneriertdiePlattformProfit

Im Durchschnitt kostet die Aquirierung eines neuen Spielers \$.83 - \$1.71. Der Durchschnittliche Betrag der pro Spieler ausgegeben wird beträgt \$1.15-\$4.40.

Um den erwartbaren Gewinn zu berechnen ziehen wir hierzu die 3 größten Märkte heran – Asien, Nordamerika und Westeuropa. Im Durchschnitt kostet hier die Aquirierung eines neuen Nutzers \$1.50. Im Durchschnitt gibt ein Spieler hier \$3.71 aus.

Somit kann man also für je \$1.50 die man investiert von einen Umsatz von \$3.17 ausgehen. Erfahrungen der Plattformen sind ausserdem dass man pro Nutzer, welchen man aquiriert, zwei weitere Spieler ins System gebracht werden. Gehen wir aber nur mal von einem Referral aus. Das bedeutet dass wir pro \$1.50 einen Monatsumsatz von \$7.42 erwarten können. Geht man von einer 10%igen monatlichen Verlustrate von Nutzern aus wäre der Umsatz innerhalb eines Jahres \$53.16.

Unsere Plattform wird 10% Provision bei allen Umsätzen einbehalten. Basierend auf den oben berechneten Durchschnitt gehen wir von einer kompletten Provision von \$5.13 pro Spieler aus. Ziehen wir davon die Kosten für das Aquirieren von einen neuen Spieler ab, liegt unser jährlicher Profit bei \$3.81. Es ist unser Ziel bereits im Q4 profitabel zu sein.

ProfiteumMobileGoTokensto“burnen”

Wir werden einen Prozentsatz unserer Profite dazu verwenden um MobileGo Tokens zurückzukaufen und zu “burnen” (zerstören).

Sobald der Crowdsale zuende ist wird ein Marketing Fund gegründet, indem sich mindestens 50% der gesammelten Funds befinden werden. Die Aufteilung dieser Ressourcen und die Profite, die durch diese Ressourcen erwirtschaftet werden, werden geprüft und für Halter der MobileGo Tokens verfügbar gemacht.

Ein Prozentsatz unserer Gewinne wird für weiteres Marketing, und ein weiterer Prozentsatz für den Rückkauf von MobileGo Tokens verwendet.

AufteilungderMobileGoTokens

Es werden 100 Millionen MobileGo Tokens kreiert. Diese werden ausgegeben sobald der Crowdsale beendet ist.

Teilnehmer des ersten Tages werden Rabatt auf die Tokens bekommen. Ein Preisnachlass ist auch für andere Parteien möglich. Für Informationen kontaktieren Sie bitte crowdsale@mobilego.io.

Um MobileGo Tokens zu erwerben sind folgende Bezahlungsarten möglich: BTC, ETH, WAVES, und GAME.

Alle Funds werden in Multi-signature Wallets aufbewahrt.

DistributionderMobileGoTokens

100 Millionen gesamt

70 Millionen an Teilnehmer des Crowdsales

30 Million werden von der MobileGo Foundation einbehalten für das Crowdsale Marketing , Mobile Platform Partnerschaften, Erweiterung der Angestellten und für die Entwicklung bezogen auf die nächsten 5 Jahre. Diese Tokens werden in einer Multi-Signature Wallet aufbewahrt..

DistributionderFunds

Alle Fundings werden von der MobileGo Foundation verwaltet.

Mindestens 50% gehen an das Marketing um Nutzer zu aquirieren.

20% für das Development des dezentralen virtuellen Marktplatzes, dezentralen Gamer vs. Gamer Matches, und der Umgebung für dezentrale Turniere.

Bis zu 30% für rechtliche Vorgänge, Zahlungsprozesse, zukünftiges Development bezüglich der "Gamification" der MobilegamingPlattform und der Erweiterung bezüglich des Marketings.

CurrentDevelopmentandReleaseRoadmap

April - Mai: MobileGo Crowdsale

April - Mai: Gamecredits Mobile Store Public Launch

April - Mai: Gamecredits akzeptiert für Mobilestore Games und in-game Inhalt Einkäufe

Mai - Juni: Einsetzen des Marketingfonds

Juni-Juli: Erste Turniere auf der Plattform

Q3-Q4 2017 – komplette "Gamification" der Mobile Platform. Beinhaltet die Integration der MobileGO Tokens in die Profile der Spieler, Status, und Belohnungen

Q4 2017 – Fertigstellen des dezentralen virtuellen Marktplatzes

Q1 2018 – Fertigstellen der Integration der dezentralen Gamer Matches und der dezentralen Spieleturniere

CrowdsaleZeitplan

Das genaue Datum für den Crowdsale Launch muss noch beschlossen werden, jedoch sieht der Plan es vor den Crodwsale mitte April zu beginnen und ein Monat lang laufen zu lassen.

Dieser Zeitplan überschneidet sich mit der Veröffentlichung des Gamecredits Mobile Stores.

Offizielle Daten und Rabattpläne werden in den kommenden Wochen bekannt gegeben.

Bevor der Crodwsale beginnt werden wir täglich Reportagen über die Spiele und die Entwickler veröffentlichen, welche an unserem Plattform Release beteiligt sein werden.

MobileGoTokensundGamecredits

Während beide unterschiedlichen Funktionen dienen ist es wichtig, die symbolische Beziehung der MobileGo Tokens und GameCredits hervorzuheben.

Ein erfolgreicher MobileGo Crowdsale sollte einen positiven Einfluss auf das Gamecredits Ecosystem, die Economy und den Preis der GameCredits haben, da dadurch die Aquirierung von Nutzern für die GameCredits Mobile Gaming Plattform finanziert wird.

Umso mehr Spieler diese Plattform nutzen, desto mehr Gamecredits werden gekauft und in Spielen ausgegeben. Dies sollte eine größere Nachfrage für GameCredits generieren.

Im Austausch dafür sollte der Erfolg der Plattform eine große Economy für die “Gamification” der Plattform und die Nutzbarkeit der MobileGo Tokens zufolge haben. Dies beinhaltet die Nachfrage bezüglich des dezentralen Marktplatzes, der dezentralen Turniere und Spieler vs. Spieler Matches.

TechnischeAspektederAusgabe

MobileGo Token Duale Blockchain Ausgabe

MobileGo Tokens werden die ersten Tokens sein, welche gleichzeitig auf der Ethereum-, als auch auf der Wavesplattform ausgegeben werden. Es wird eine neue Technologie verwendet, welche Webinterface, gesperrte Wallets und Smartcontracts auf der Ethereum Seite bereitstellt. Die Tokens werden zwischen den verschiedenen Blockchains austauschbar sein, je nach Anliegen des Users.

Technische Eigenschaften

Es wird eine bestimmte Anzahl von gesamt 100 Millionen Tokens geben. Tokens welche mit ETH gekauft wurden, werden über die Ethereum Blockchain verteilt, mit dem Guthaben festgehalten in einen Smart Contract. Tokens die mit FIAT, GAME, BTC und WAVES erworben wurden werden nach dem gleichen Prinzip auf der Waves Plattform ausgegeben.

Zu jedem Zeitpunkt, indem ein ETH Token Halter einen ETH MobileGo Token für einen WAVES Token eintauschen will, sendet er seine WAVES Adresse und seine ETH Tokens zu dem Smartcontract, was die ETH Tokens festhält (locked) und die dazugehörigen WAVES Tokens freigibt und diese an die angegebene Adresse sendet.

Selbiges Prinzip gilt auch bei dem Wechsel von WAVE Tokens in ETH Tokens.

Es werden zu keinen Moment mehr als 100 Millionen Tokens verfügbar sein (unlocked) MobileGo Tokens.

Beispiel:

\$10 Millionen durch den Crowdsale:

\$4 Millionen in ETH

\$6 Millionen in BTC, GAME und Waves

100 Millionen MobileGo Tokens auf der Ethereum Blockchain;

40 Millionen werden an die Wallets der User gesendet

60 Millionen werden im Smartcontract aufbewahrt.

100 Millionen MobileGo Tokens auf der WAVES Blockchain;

60 Millionen werden an die WAVES Wallets der User gesendet

40 Millionen werden in einer WAVES node aufbewahrt

Proof Of Concept

Ein Proof Of Concept smart contract und 'token flipper' ist nahezu fertiggestellt – Der Smartcontract Code ist hier einsehbar: <https://etherscan.io/address/0x2c875e5ea4706b1978a41b59edf2d3af31d60e70#code>

Der Vorteil Dualer Blockchains

Ethereum

Wie bereits erwähnt wird die Smartcontracts Technologie dazu verwendet, viele neue dezentrale Features auf der Gamecredits Mobile Gaming Platform zu implementieren.

WAVES

Der dezentrale WAVES Asset Exchange ermöglicht das Tokentrading ohne die Regulierung oder Gebühren durch eine dritte Partei. Dieser Exchange wird dazu verwendet die MobileGo Tokens mit den Profiten der Plattform zurückzukaufen.

Redundanz und Nachhaltigkeit

Ein weiterer Sicherheitsvorteil einer dualen Blockchain ist Redundanz. Sollte in Zukunft eine der beiden Plattformen/Blockchains ernsthafte technische Probleme haben kann man die MobileGo Tokens vollständig auf die funktionierende Plattform/Blockchain verlegen.

Da die Daten auf der Blockchain gespeichert werden wird es möglich sein dass die Besitzer durch das signieren einer Transaktion den Besitz ihrer Tokens nachweisen. Darauf basierend kann man dann die jeweilige Tokenanzahl auf die funktionierende Blockchain/Plattform übertragen.

Zusammenwirken

MobileGo Tokens werden um einen Pool von vielen verschiedenen Talenten aufgebaut. Unser Business-Kernmodell hat zum Ziel, das erste Cryptoprojekt zu werden, welches erfolgreich die Brücke zwischen Cryptotechnologie und globalen Mainstream erbaut.

Die MobileGo Tokens werden dazu dienen das Marketing zu finanzieren, was dem Wert der Gamecredits positiv zukommen sollte.. Wir nutzen die Vorteile von WAVES und Ethereum um unsere Produkte noch qualitativ wertvoller zu gestalten.

Technische Aspekte des Payment Gateways

Technologischer Fortschritt innerhalb des Payment Gateways

Der Gamecredits Mobile Store wird ein individuelles firmeneigenes zentrales Payment Gateway verwenden. Dieses wird gerade von der Datcroft Ltd. Games Betatesters unterzogen.

Dieses Gateway wird Gamecredits als Bezahloption für In-Game Inhalte anbieten. Gamern wird es ermöglicht durch das Payment Gateway direkt Gamecredits mit Bitcoin, Kreditkarten und anderen Bezahloptionen erwerben zu können, ohne die Mobile App verlassen zu müssen.

Wichtige Eigenschaften unseres Gateways sind: Sicherheit, Skalierbarkeit und einfache Bedienung.

Unser Codepay Plattform ist auf Hadoop und Hbase aufgebaut. Wir verwenden auch Omid als Transaktions-Framework. Desweiteren haben wir ein SQL-over-NoSQL layer. Dadurch wird der analytische Zugriff auf die Daten erleichtert. Unser Ziel ist es große Daten in hoher Geschwindigkeit zu verarbeiten.

Wir haben erfolgreich 7000 Transaktionen pro Sekunde getestet. Das Ergebnis kann hier begutachtet werden:

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

DevelopmentTeam

Zusammengefasst hat das MobileGo Team mehr als 25 Jahre Erfahrung in der Spieleentwicklung, dem managen von Spieleumsätzen und Marketing. Bereits 13 millionen Spieler wurden aquiriert. Desweiteren besitzt das Team zusammengerechnet mehr als 15 Jahre Erfahrung im Payment Processing Engineering, Big Data Technologie und Enterprise Solution Development.

Sergey Sholom, PhD. Als Teenager war Sergey ein Spieler auf Championship Level und gründete seine erste große Gamer Gruppe in Russland für Quake. Nachdem er seinen PhD in Mathematical Modeling abgeschlossen hatte gründete er 2004 die Datcroft Games Ltd. Über die letzten 13 Jahre hat Datcroft viele namenhafte Spieler entwickelt, welche weltweit bei mehr als 13 millionen Spielern Beliebtheit fanden. Mittlerweile besitzt er mehr als 100 Angestellte welche regelmässig neue Spiele auf dem Markt bringen. Datcrofts neues Spiel names Pixelwars, welches im Mai erscheinen wird, wird von Experten bereits hochgelobt. Sergey ist ein Befürworter der Blockaintechnologie, mit welcher er Probleme in der Gamingindustrie lösen möchte. Er reist um die Welt und hält Vorträge , über Lösungen für Payment-Processing und Gameplayumgebungen, welche Spieleentwicklern mehr Gewinne und den Spielern mehr Optionen und Erfahrungen realisieren lassen. Alles machbar durch das Benutzen der Blockchaintechnologie.

Vesselin Peev. Vesselin ist der leitende Entwickler für Gamecredits Mobile. Er besitzt mehr als 15 Jahre technische Erfahrungen. Zu seinen Kunden zählen große Telekomfirmen und Firmen wie Recrutix und monster.com. Zu Vesselins Sicherheitszertifikaten zählen CanCERT, EWA Government systems, IIT und ISSEA.

Nikola Djokic, CTO. Nikola hat mehr als 12 Jahre Erfahrung in den Bereichen Operations und Engineering. Er arbeitete bei IGT, einet der führenden Firmen im Bereich des Gambling bezogenenen Developments. Nikola hat einen Masterabschluss im Ingenieurwesen mit einer Abschlussarbeit im Bereich Payment Processing.

Maxim Sholom, PhD. Maxim ist seit mehr als 12 Jahren in der Spieleindustrie tätig. Er produzierte ausgezeichnete Spiele wie beispielsweise Get TheGun. Seine Projekte brachten ihm in der weltweiten Gamingindustrie Anerkennung und Respekt ein. In den letzten 2 Jahren managte er die Entwickler- und Designtteams hinter dem GameCredits Mobile Store. Als leitender Architekt der mobilen Plattform hat Maxim die funktionsfähigen Integrationen und das Design des Systems überwacht.

Rob Wilson, Advisor. Rob ist der Gründer von Bitscan und Incent und hatte die Idee der dualen Blockchaintechnologie. Rob hat ausserdem Erfahrungen darin gesammelt, wie man erfolgreich Crowdsales organisiert. Robs formende Karriere fand im Militär statt, wo er bereits Vorträge über Strategien im USNWB hielt. Heute besitzt Rob viele hochwertige Geschäftsbeziehungen, welchen er dabei behilflich ist, Probleme mithilfe von Blockchaintechnologie durch die WAVE Assets individuell zu lösen.

Bok Khoo, Ethereum Dev. Bec, AiAA, Director und Consultant. Bok ist ein sicherer und produktiver Softwaredeveloper mit mehr als 28 Jahren Erfahrung in der Industrie. Zu seinen Kunden zählten Banken, Corporate Treasuries, Investment Manager, Börsen und viele mehr. Bok, auch bekannt als der BokkyPooBah auf Ethereum.StackExchange.com, github.com und reddit.com/r/ethereum arbeitet nun daran dezentrale Exchanges (<https://cryptoderivatives.market/>) und traditionelle Finanzinstrumente auf die Ethereum Blockchainplattform zu bringen.

Terms and Conditions

This document is for informational purposes only and does not constitute an offer or solicitation to sell shares or securities in Gamecredits mobile platform or any related or associated company.

MobileGo tokens do not grant control.

Controlling MobileGo tokens does not grant its controller ownership or equity in MobileGo or the Gamecredits mobile platform or any other associated business. While community feedback may be taken, MobileGo tokens do not grant any right to participate in the direction or decision making of any business related to the Gamecredits mobile platform. Mobile tokens can be used to gain profile status on the platform which may allow entry into certain tournaments or gain discounts or rewards on the platform. MobileGo tokens can be used within the virtual marketplace and in decentralized tournaments and gamer to gamer matches.

No guarantee of revenue or profit resulting from marketing

All examples of revenue and profits used in this document are for demonstrative purposes or represent industry averages only and do not constitute guarantees of results of marketing.

Risks associated with Ethereum

Some MobileGo tokens may be issued on the Ethereum blockchain. As such, any malfunction or unexpected functioning of the Ethereum protocol may cause MobileGo token trading network to operate in an unexpected way.

Risks associated with Waves

Some MobileGo tokens may be issued on the WAVES platform. As such, any malfunction or unexpected functioning of the WAVES platform may cause MobileGo token trading network to operate in an unexpected way.

Regulatory Uncertainty

Blockchain related tech has been the subject of oversight and scrutiny by different regulatory bodies around the world. The MobileGo token network could be impacted by one or more regulatory inquiries or actions, including but not limited to restrictions on the use or possession of digital tokens like MobileGo, which could impede or limit the utility or buy back of MobileGo tokens in the future.

MobileGo tokens are not an investment

MobileGo tokens do not represent any formal or legally binding investment. Due to unforeseen circumstances, goals outlined in this white paper are subject to change. While it is our intention to achieve all markers outlined in this white paper, all individuals and parties purchasing MobileGo tokens do so at their own risk.

Quantum computers

Technical advances such as the development of quantum computers could present risks to cryptocurrencies including MobileGo tokens.

Lack of adoption

While MobileGo tokens should not be viewed as an investment, they may have value over time. That value may be limited if the Gamecredit Mobile Platform lacks use and adoption.

Risk of loss

Funds held from the crowdsale are uninsured. In the event of loss or loss of value, there is no public or private insurer to offer recourse to the purchaser.

Unrelated to GameCredits Inc.

The MobileGo Token crowdsale fund is not owned by GameCredits Inc. This fund is owned by the MobileGo Foundation and is a separate entity and solely independent ownership structure.

Riskoffailure

It is possible that, due to any number of reasons, including without limitation the failure of business relationships or marketing strategies, that the Gamecredits Mobile Platform and all subsequent marketing from the money raised in this crowdsale may fail to achieve success.

Riskofnewtechnology

Crypto tokens like MobileGo are a fairly new and relatively untested technology. In addition to the risks mentioned in this document, there are further risks that the Gamecredits Mobile Platform team may not anticipate. These risks may materialize as variations of the risks set forth here.

Integration

This Agreement constitutes the entire agreement between the parties concerning the subject matter hereof. All prior agreements, discussions, representations, warranties, and covenants are merged herein. There are no warranties, representations, covenants, or agreements, express or implied, between the parties except those expressly set forth in this Agreement. This Agreement may only be amended by a written document duly executed by the parties.

DISCLAIMEROFWARRANTIES

YOU AGREE THAT YOUR USE OF, OR INABILITY TO USE, MOBILEGO TOKENS, IS AT YOUR SOLE RISK, AND YOU SHALL HOLD THE MOBILEGO FOUNDATION HARMLESS. UPON THE INITIAL ISSUANCE, MOBILEGO TOKENS ARE SENT TO YOU WITHOUT WARRANTIES OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE, AND NONINFRINGEMENT. BECAUSE SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, THE ABOVE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES MAY NOT APPLY TO YOU.

