

ホワイトペーパー

MobileGo トークン

www.mobilego.io

ゲーム業界のリーダーである Datcroft LTD との 2 年間の開発後、Gamecredits 最初のクリプトモバイルゲームストアの開発をほぼ完了しました。このモバイルゲームストアには、ゲーマーが Gamecredits を使用してゲーム内のコンテンツを購入できる独自の支払いゲートウェイがあります。Gamecredits は、このゲートウェイ内でクレジットカードやその他の支払い方法で得ることができます。150 人の開発者からの 300 以上のゲームがすでにサインされており、Gamecredits モバイルストアは 2017 年の第 2 四半期にリリースされる予定です。

MobileGo クラウドセールと MobileGo トークンの発行は、イーサリアムブロックチェーンを使用して、Gamecredits のマーケティングとブランディング、およびプラットフォーム内のスマートコントラクト技術の開発資金に当てられます。

MobileGo のトークンは、モバイルプラットフォームのゲーム化、報酬を通じたロイヤリティと活性化のために使用されます。MobileGo トークンは

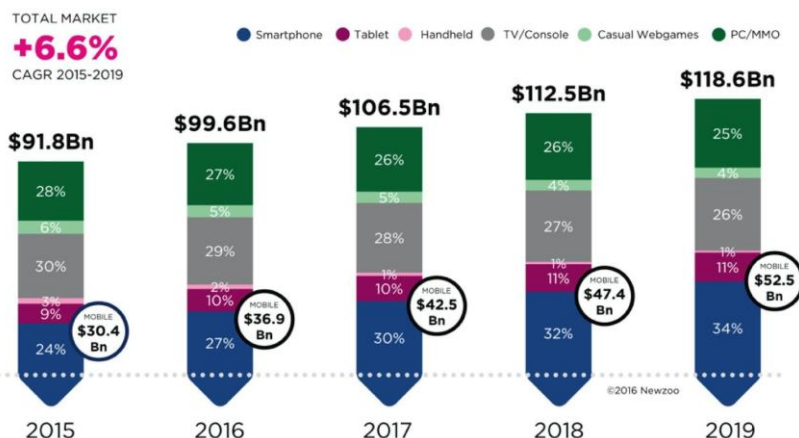
スマートコントラクト技術も可能にします。MobileGo のトークンは、分散型のバーチャルモバイル・ゲーマーのマーケットプレイス、ゲーマー対ゲーマーの分散型マッチ・プレイ、スマート・コントラクト上で実行される分散型トーナメントの開発を可能にします。

市場と産業

2016 年の世界のゲーム業界の収益は 996 億ドルでした。2019 年までに、業界は 20% 増の 1186 億ドルになると見込まれています。

2015-2019 GLOBAL GAMES MARKET

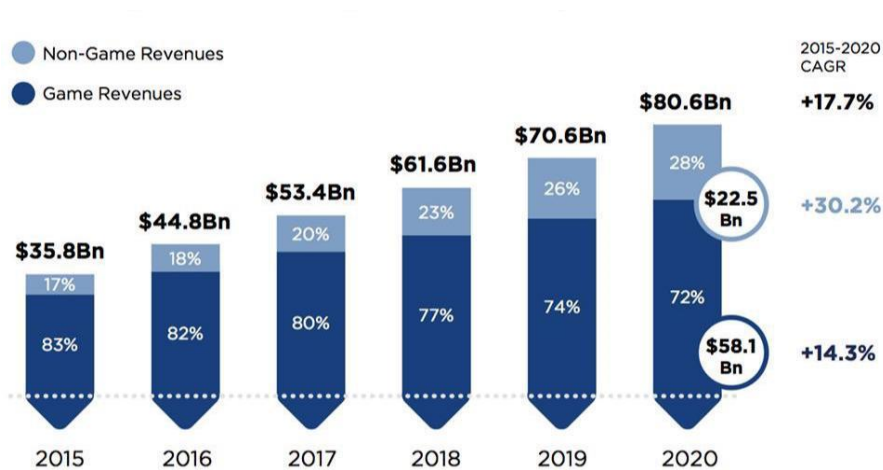
FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2019



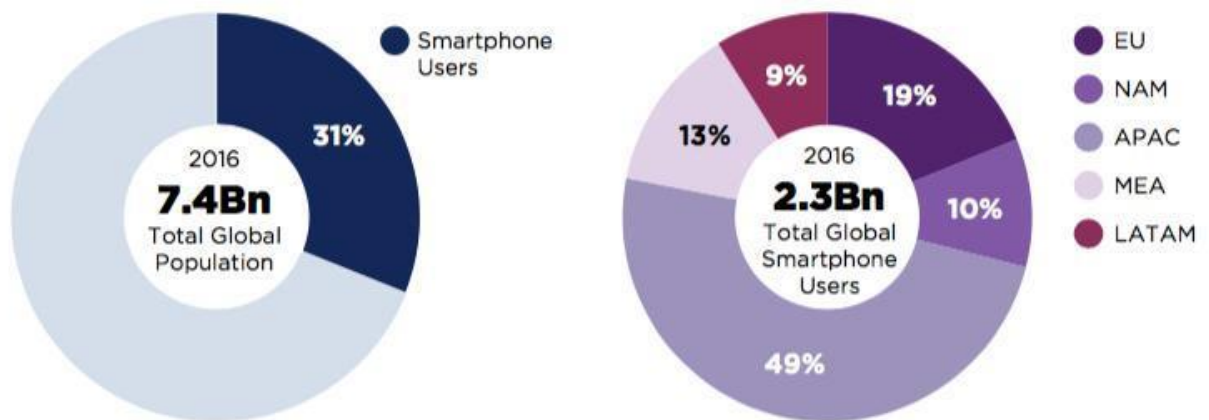
* <http://resources.newzoo.com/global-mobile-market-report>

世界のモバイルゲーム市場は急速に成長しています。2016年に367億ドルでした。現在の成長率では、2020年までに58%増の581億ドルになると予測されています。

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



モバイルゲーム市場で最も成長の激しい地域はアジアであり、スマートフォンユーザーの49%を占めています。



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

現在のモバイルゲームプラットフォームおよびストア

モバイルゲームプラットフォーム市場は中国に集中しています。中国は世界のスマートフォンユーザーの 30.2%を占めています。これらのスマートフォンの 73.3%は Android です。その結果、モバイルゲーム収入の大半は Android 搭載端末で生成されます。中国では、これまでに 200 以上の成功したモバイルストアがあります。

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	SOYOU 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 ANZHUOAPK	PRE-INSTALLED	0.52%

中国以外では、Google Play と Apple がモバイルゲーム市場の 98%以上をコントロールしており、他のサードパーティのゲームプラットフォームとの競争が不十分です。

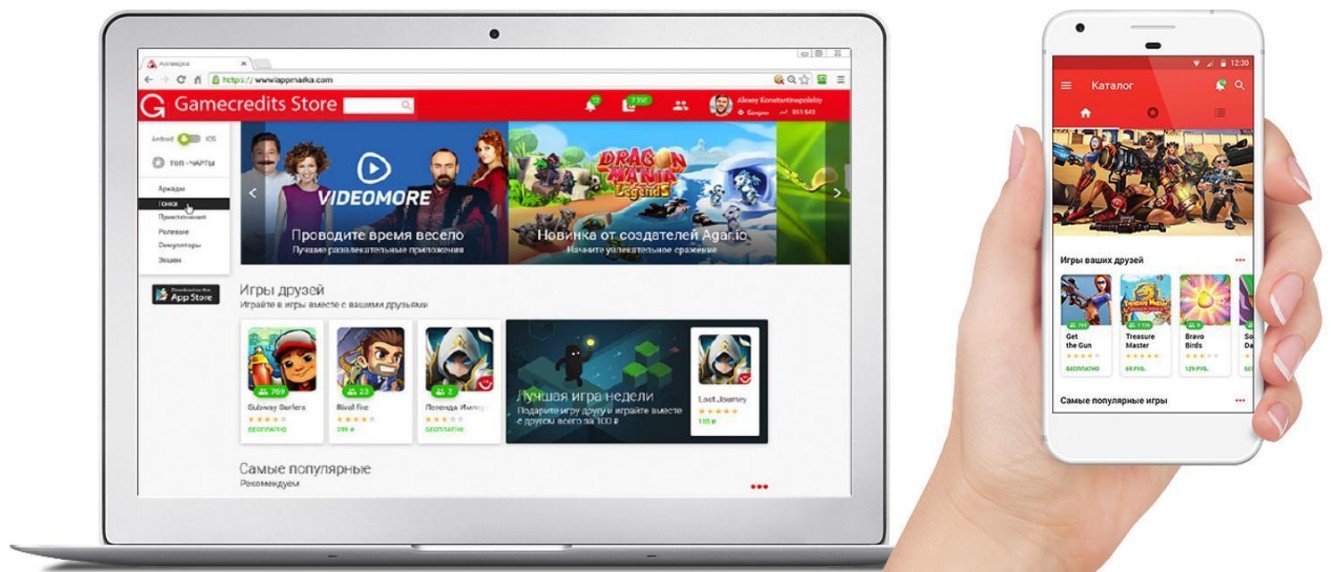
この市場の独占は、ほとんどのゲーム開発者やゲーマーに大きな制約を課しています。

GameCredit モバイルストアは、大型ゲーム業界の問題を解決するために初めて暗号通貨を中心に構築されたものです。このモバイルゲームストアアプリは最終テスト中で、2017 年第 2 四半期に Android で利用可能になります。

Gamecredits ゲーミングストアとモバイルプラットフォーム



Gamecredits モバイルストアの現在のスクリーンショット



このモバイルプラットフォームは、現在、最初のローンチ予定時に150人の開発者から300以上のゲームを所有することになっています。私たちは、このプラットフォームには2017年中盤から2017年末にかけて、1000以上のゲームが利用できると推定しています。こ

これらのゲームと開発者の名前は、2017年3月までに公開され
ます。

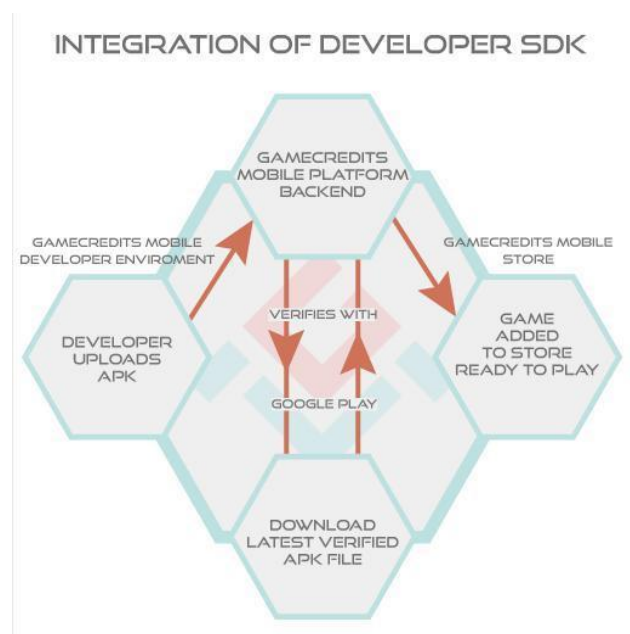
ゲーム開発者への利益

ゲーム開発者から私たちが受けた反応は、圧倒的にポジティブで
した。理由はたくさんあります。

現在、Google Play と Apple Store を使用しているゲーム開発者は、収
益の30%をこれらのプラットフォームに支払っています。当社のプラット
フォーム収益モデルは、わずか10%です。

さらに、モバイルゲーム企業は、支払いが行われるまで最大60日間待
たなければなりません。私たちのプラットフォームは、支払いをより迅
速に行います。

ゲーム開発者はまた、これらのプラットフォームへ新しくゲームをリリースするためには長い待ち時間を課されます。私たちのプラットフォームは、SDK の迅速かつ容易なインテグレーションを可能にします。これを実現するには、開発者が APK ファイルをアップロードできる統合環境が必要です。Google のシステムで Google Play の認証が行われ、検証された APK がそこからダウンロードされます。このようにして、品質管理を維持しながらバックログを回避します。そこから、我々のシステムは、ゲーム開発者からの開発リソースを必要とせずに、SDK とすべての接続を統合します。



平均的に Google Play や Apple などのプラットフォームには毎日 1000 のゲームが追加されています*。ポケモンゴーやキャンディ・クラッシュ、クラッシュ・オブ・クランのような人気ゲームは何度も登場するのに対し、プラットフォーム内の大部分のゲームはほとんど露出されません。私たちは、開発者と積極的に協力して、プラットフォームへの露出を助けま

す。

*<http://www.ibtimes.co.uk/apple-app-store-growing-by-over-1000-apps-per-day-150480>

1

私たちのプラットフォームがゲーム開発者に提供する 11 の利益については、www.gamecredits.com をご覧ください。

ゲーマーへの利益

ゲーマーはモバイルストアを使って多くのことを得ることが可能です。ゲーム開発者は、ゲーマーにインゲームクーポンと報酬を通じて Gamecredits を使用するようインセンティブを与えます。MobileGO トークン所有者は、ゲーム内コンテンツの購入に Gamecredits を使用すると、追加のディスカウントを獲得することができます。

我々の決済プラットフォームゲートウェイにより、ゲーマーはより多くの支払いオプションを利用できます。Google と Apple は、クレジットカードの

みです。GameCredit モバイルゲームアプリでは、クレジットカード、GameCredit、ローカル支払い方法が利用可能です。

厳しいデポジット限度額を持つ Google や Apple とは異なり、Google のプラットフォームは無制限のデポジットを許可します。

MobileGo クラウドセールスの機会

500 億ドル規模のモバイル市場では、わずかな市場浸透で大規模な収益が得られます。市場シェアは 0.2% で、年間で 1 億ドルになります。

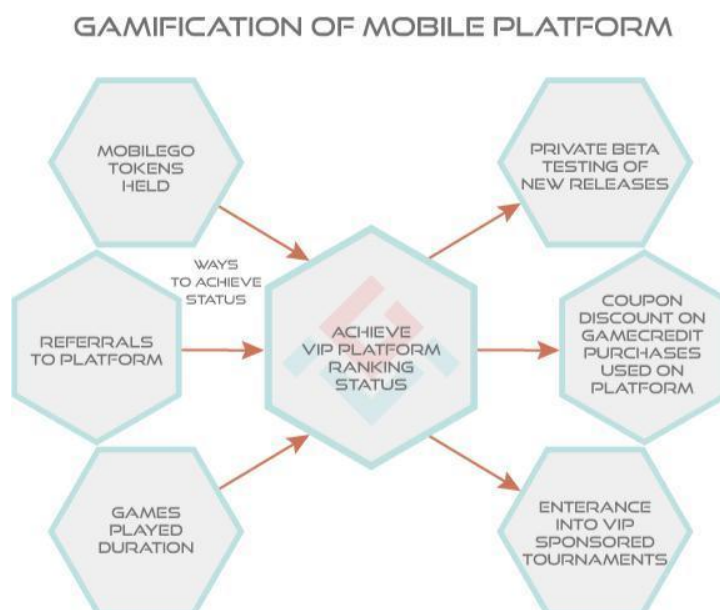
MobileGo クラウドセールスは、この市場シェアを獲得し、より迅速に拡大を行うための資金を提供します。

クラウドセールで調達された資金のうち、最低 50% がマーケティングに使われます。マーケティングの大きな要素は、インストールとしてゲーマーを直接獲得することです。インストールは、Facebook、Google Adwords、オファーウォール、特別なゲームトラフィックソースなど、さまざまなトラフィックソースから購入されます。

MobileGo トークンスマートコントラクトテクノロジーの従来のマーケティング機能に加えて、モバイルプラットフォーム用の独自の付加価値機能を多数作成することができます。

MobileGo トークンとモバイルプラットフォームのゲーミフィケーション

モバイルプラットフォームを使用するゲーマーはプロフィールを作成します。プロフィールは、プレイしたゲーム、紹介、プラットフォーム上のソーシャルインタラクションに基づいて、一定のソーシャルステータスを持ちます。



特定レベルのステータスを達成するゲーマーには、MobileGoトークンが与えられます。特定の数の MobileGo トークンを所有または取得しているゲーマーは、以下のインセンティブを受ける資格があります:

- A. ゲーム内コンテンツの購入に Gamecredits を使用する場合のクーポン割引。
- B. VIP トーナメントへの無料参加、現金での賞金
- C. ストア内の新しいリリースゲームのプライベートベータテスト

リアルマネートーナメント

モバイルプラットフォームのトーナメントを通じて、PC / Web ゲーム市場で BigPoint の成功を正確に再現することを目指しています。

BigPoint は、トーナメントとフリーキャッシュプールを持つことで、毎日何十万人もの新規ユーザーをそのウェブゲームプラットフォームに引きつけました。

Gamecredits Mobile プラットフォームには、中央集権型および分散型のゲームトーナメントがあります。

分散型トーナメント

プラットフォーム上の分散型トーナメントは、MobileGo トークンを持つプラットフォームユーザーによってセットアップ、運営されます。MobileGo トークンは、分散型トーナメントエコシステム唯一のトークンになります。

FirstBlood は、ゲーマーが Web / PC ゲームでトーナメントを作成できるようにスマートコントラクトを使用する予定です。同様に、Gamecredits モバイルストア はモバイル MMO のトーナメントを作成することができます。

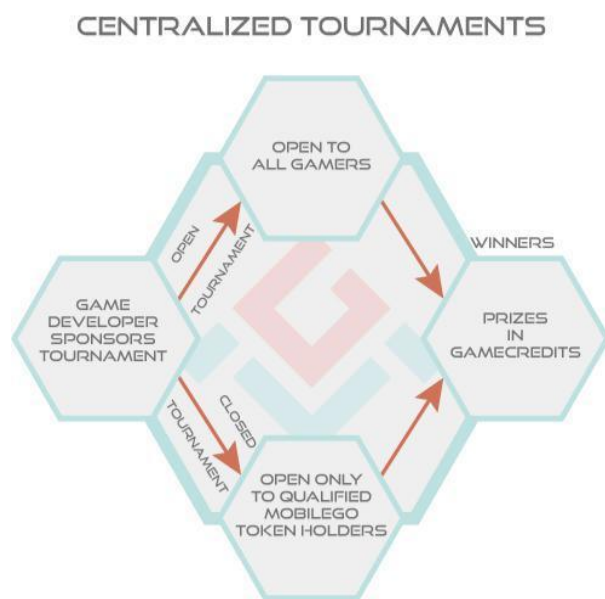
FirstBlood と同様に、これらのトーナメントは、トーナメントを確認するための証人として、プレーヤーの完全な制御下に置かれます。

一つ違うことは、Gamecredits モバイルプラットフォームでは、これらのトーナメントには独自のモバイルアプリ環境が必要ないということです。代わりに、彼らは Gamecredits モバイルプラットフォーム内で実行されます。

中央集権型トーナメント

中央集権型ゲームトーナメントは、ゲームを宣伝するためにプラットフォーム上のゲーム開発者を介して実行されます。これらのトーナメントは、特定のゲーム内でのプレイヤーの参加を促すためのスポンサートーナメントとなります。

獲得または所有している MobileGo トークンに基づいて特定のプロフィールステータスを達成したゲーマーは、これらのトーナメントの一部またはすべてに特別な資格を持つことができます。



分散型バーチャル市場

MobileGo トークンは、Gamecredits モバイルプラットフォーム内の分散型バーチャル市場の中心となるでしょう。

この市場は、ゲーマーが MobileGo トークンを使用してモバイルゲームのバーチャルアイテムをお互いに直接取引できるようにします。これらの取引は、イーサリアムブロックチェーン上で発生します。

モバイルプラットフォーム上の利益生成

ゲーマーの獲得に要した費用の業界平均は、0.83ドル - 1.71ドルです。モバイルプラットフォームでのゲーマーの平均消費額は、1.15ドル - 4.40ドルです。



プラットフォーム上の利益を見積もるために、我々はアジア、北米、西ヨーロッパの3大市場を取ります。平均してゲーマーを獲得するためのマーケティング費用は 1.50 ドルです。ゲーマーあたりのプラットフォーム月間の平均収益は 3.71 ドルです。

この例では、プラットフォームのマーケティングに費やした 1.50 ドルごとに、毎月の収入で 3.71 ドルをベースラインとして受け取ることを期待します。

さらに、業界のプラットフォームの平均によれば、人気のあるゲームで 1 人のゲーマーを獲得すれば、2 回の紹介を期待することができます。我々は、ゲーマーが 1 対 1 の割合で紹介することを計画します。したがって、1.50 ドルを費やした場合、毎月の収入は 7.42 ドルとなります。毎月の償却率を 10%に調整した場合、年間プラットフォーム収益は 53.16 ドルになります。

私たちのプラットフォームは、すべてのゲームとゲーム内の収益に対して 10%の手数料を取ります。これらの平均に基づいて、我々のプラットフォーム上でゲーマーごとに約 5.13ドルのコミッションを作る予定です。ゲーマー(1.50ドル)を獲得するためのコストを引いて、ゲーマーあたり

の年間利益は 3.81ドルになります。私たちの目標は、2017 年の第 4 四半期に利益を上げることです。

バーンによる MobileGo トークン利益

Gamecredits モバイルストアの利益の一部を使用して、MobileGo トークンを買戻し、バーンします。

クラウドセールが完了すると、最低 50%の調達資金よりマーケティングファンドが作られます。これらのリソースの配分と、これらのリソースが生成する利益は、監査され、MobileGo トークン所有者に提供されます。

利益の数%は引き続きマーケティングに利用され、数%は MobileGo トークンの買戻し(バーン)に利用されます。

MobileGo トークンの割り当て

1 億 MobileGo トークンが作成されます。これらは、クラウドセールが完了した後に発行されます。

初日のクラウドセール販売参加者には割引が適用されます。クラウドセールの販売に先立ち、利害関係者に割引が適用される場合があります。

お問い合わせ: crowdsale@mobilego.io。

MobileGo トークンは BTC,ETH,WAVES,GAME で購入できます。

全ての資金は受け取られたあとマルチシングウォレットで保管されます。

MobileGo トークンの分布

合計 1 億

クラウドセール参加者に 7000 万

MobileGo ファンデーションは、クラウドセールマーケティング、モバイルプラットフォームのパートナーシップ、従業員の拡大と今後 5 年間の将来の発展のために 3000 万を保有しています。これらのトークンは、マルチシングウォレットで保持されます。

資金分布

受け取ったすべての資金は、MobileGo Foundation によって支払われます。

ゲーマーのインストールのためのダイレクトマーケティングに向けて最低 50%。

分散型仮想市場、分散ゲーマー対ゲーマーマッチ、および分散型トーナメント環境の開発のために 20%。

リーガル、決済処理のフロート、モバイルゲームプラットフォームのゲーミングに関連する将来の開発、およびマーケティングに関連する拡張のために最大 30%が保持されます。

現在の開発とリリースロードマップ

4 月-5 月:MobileGo クラウドセール

4 月-5 月:Gamecredits モバイルストアパブリックローンチ

4月-5月:Gamecredits がモバイルストアゲームとゲーム内コンテンツの購入に使われる

5月-6月:マーケティング資金の配備

6月-7月:プラットフォーム上初めての中央集権型トーナメント開催

2017 Q3-Q4-プレイヤープロフィール、ステータス、報酬への MobileGo トークンの統合を含むモバイルプラットフォームの完全なゲーム化

2017 Q4-分散型ヴァーチャルゲーマー市場の完成

2018 Q1-分散型ゲーマーマッチと分散型ゲーマートーナメントの完成

クラウドセールスケジュール

クラウドセールローンチの日程は未定ですが、最初のタイムラインは 4 月中旬に開始され、1 ヶ月間実行されます。

このタイムラインは、Gamecredits モバイルストアの一般公開と密接に一致します。

公式の日付とディスカウントスケジュールは、今後数週間で発表されます。

クラウドセールが始まる前に、最初のモバイルプラットフォームリリースの一部となるゲームおよびゲーム開発者の詳細に関する日々のレポートをリリースする予定です。

MobileGo トークンと Gamecredits

それらは2つの別々の機能を果たしますが、MobileGo トークンと Gamecredit の間の共生関係に注意することが重要です。

成功した MobileGo クラウドセールは、Gamecredits モバイルゲームプラットフォームのために何百万人ものゲーマーを流入することにより、Gamecredits エコシステム、経済および価格にプラスの影響を与えるはずで

です。Gamecredits モバイルプラットフォームを使用するゲーマーが多くなればなるほど、Gamecredits を購入してゲームに費やす必要が増えます。これにより、GameCredits の需要が増えるはずで

その結果、プラットフォームの成功は、プラットフォームのゲーム化と、分散型マーケットプレイス、分散型トーナメント、ゲーマー対ゲーマーマッチの需要の増加を含む MobileGo トークンの使いやすさのために大きな経済をもたらすはずで

発行に関する技術的側面

MobileGo トークンの 2 重ブロックチェーン発行

MobileGo トークンは、Waves プラットフォームと Ethereum プラットフォームで同時に発行される最初の暗号トークンになります。Web インタフェース、ロックされたウォレット、および Ethereum 側のスマートコントラクトから構成される新しいテクノロジーを使用して、MobileGo トークンは、エンドユーザーが望むように、あるブロックチェーンから別のブロックチェーンに動的に交換できます。

技術仕様

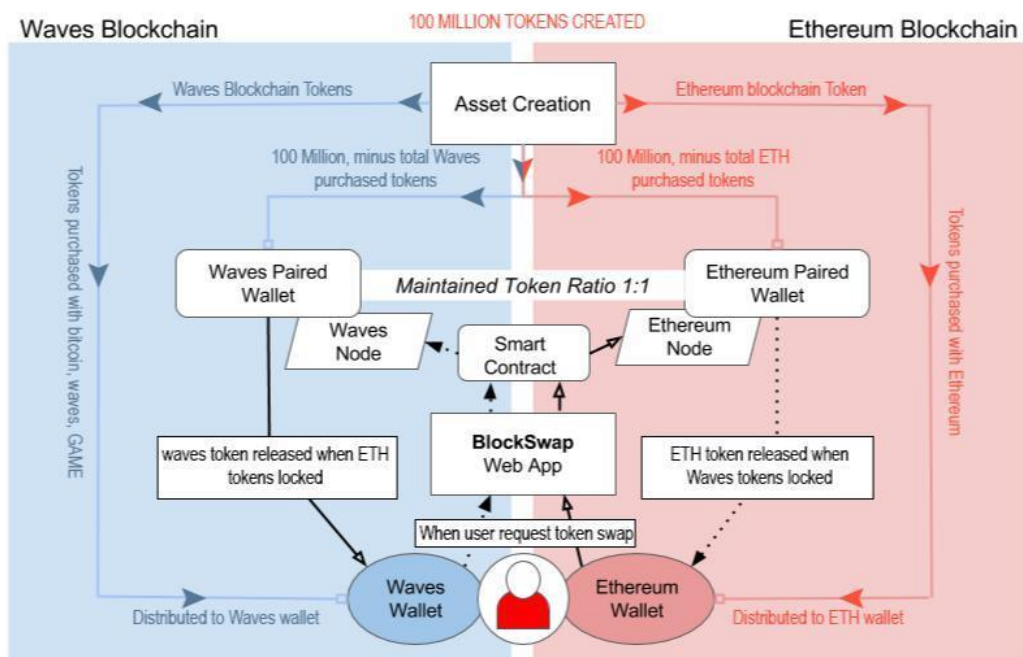
トークンには 1 億トークンで固定され、両方のブロックチェーンで完全な供給が行われます。ETH で購入されたトークンは、Ethereum ブロックチェーン上のユーザーの財布にリリースされ、残りはスマートな契約でロックされます。フィアット、GAME、BTC、WAVE で購入されたトークンは、WAVES ブロックチェーンでリリースされ、残高は WAVES ウォレットにロックされています。したがって、ETH スマートコントラクトの残高は WAVES トークンの流動性に等しく、WAVES ロックウォレットの残高は ETH トークンの流動性に等しくなります。

ETH トークンホルダーが WAVES トークンの ETH MobileGo トークンを変換したい場合は、WAVES アドレスと ETH トークンをスマートコントラクトに送信し、ETH トークンをロックし、対応する WAVES トークンを指定されたアドレスに送ります。

同様に、WAVES トークンホルダーが自分のトークンを ETH ブロックチェーンに移動したい場合は、Web インターフェースにアクセスし、ETH アドレスを指定し、WAVES トークンをロックされたウォレットに送信します。

ETH トークンはすぐに転送されます。

任意の瞬間に、利用可能な(ロックされていない) MobileGo トークンは 1 億を超えません。



例: 1000 万ドルをクラウドセールで調達:

400 万ドルを ETH で調達

600 万ドルを BTC, GAME, Waves で調達

1 億 MobileGo トークンがイーサリアムブロックチェーンで発行される;

4000 万がユーザーウォレットに送られる

6000 万がスマートコントラクトに保持

1 億 MobileGo トークンが WAVES ブロックチェーンで発行される;

6000 万がユーザー WAVES ウォレットに送られる

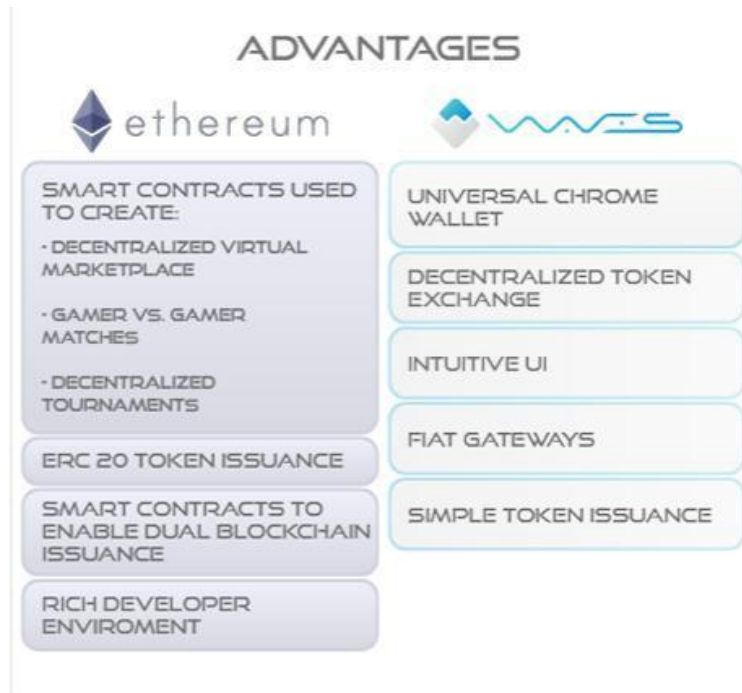
4000 万が WAVES ノードにロックされる。

プルーフオブコンセプト

プルーフオブコンセプトスマートコントラクトと 'トークンフリッパー'の完成が近づいています - スマートコントラクトコードは

<https://etherscan.io/ad-dress/0x2c875e5ea4706b1978a41b59edf2d3af31d60e70#code> でご覧いただけます

2重ブロックチェーンのアドバンテージ



イーサリアム

このペーパー全体で述べたように、スマートコントラクト技術は、Gamecredits モバイルゲームプラットフォーム上に多くの新しい分散型機能を実装するために使用されます。

WAVES

WAVES は、私たちが魅力的と感じるいくつかのプラットフォーム特性を提供します。直感的に使いやすいユニバーサル Chrome ウォレットと UI、およびフラットゲートウェイの機能が含まれています。

WAVES 分散型アセット取引所により、固有の第三者規制および手数料なしでネイティブトークン取引が可能になります。この交換は、プラットフォーム利益を伴う MobileGo トークンを買戻すために使用されます。

冗長性と持続可能性

2重ブロックチェーン発行の別のセキュリティ上の利点は、冗長性です。

将来的に重要な技術的問題が WAVES プラットフォームまたは

Ethereum ブロックチェーンのいずれかで発生する場合、MobileGo トークンは完全に機能し安定したブロックチェーンに移行する能力を備えています。

データがブロックチェーン内にあるため、1 つのブロックチェーンが機能しなくなると、ユーザーは所有権を証明するプライベートブロックチェーンでトランザクションに署名することができます。所有権が証明されると、トークンは健全な残りのブロックチェーンからロック解除され、所有者に告発されます。

シナジー

MobileGoトークンは、暗号世界のさまざまなコーナーからの才能の相乗的なアライメントを中心に構築されます。私たちのコアビジネスモデルは、最初の暗号プロジェクトとして暗号技術と世界的に普及していない一般的な消費者ベースとのギャップを埋めることです。

MobileGoトークンは、マーケティング資金の助けとなり、ユーティリティと GameCredits の価値を大きく向上させます。同様に、私たちは、WAVES と Ethereum のアドバンテージを使用して、高品質な製品をさらに構築し、強化することを楽しみにしています。

ペイメントゲートウェイの技術的側面

ペイメントゲートウェイの技術進歩

Gamecredits モバイルストアでは、開発者が独自に開発した独自のセントラルペイメントゲートウェイソリューションを使用します。この支払いゲートウェイは現在、Datcroft Ltd.のゲームでベータテスト中です。

このゲートウェイはゲーム内コンテンツの購入を目的とした有料支払いオプションとしてゲームクレジットを提供します。ゲーマーはビットコイン、ク

レジットカード、その他の現地支払い方法で決済ゲートウェイ内で、モバイルアプリを離れることなく、直ぐに Gamecredits を取得することができます。

当社の決済ゲートウェイは、セキュリティ、スケーラビリティ、使いやすさを考慮して設計されています。

当社の Codepay プラットフォームは、Hadoop と HBase をベースにしています。Omid をトランザクションフレームワークとしても使用しています。

また、データへのより容易な分析アクセスを可能にする

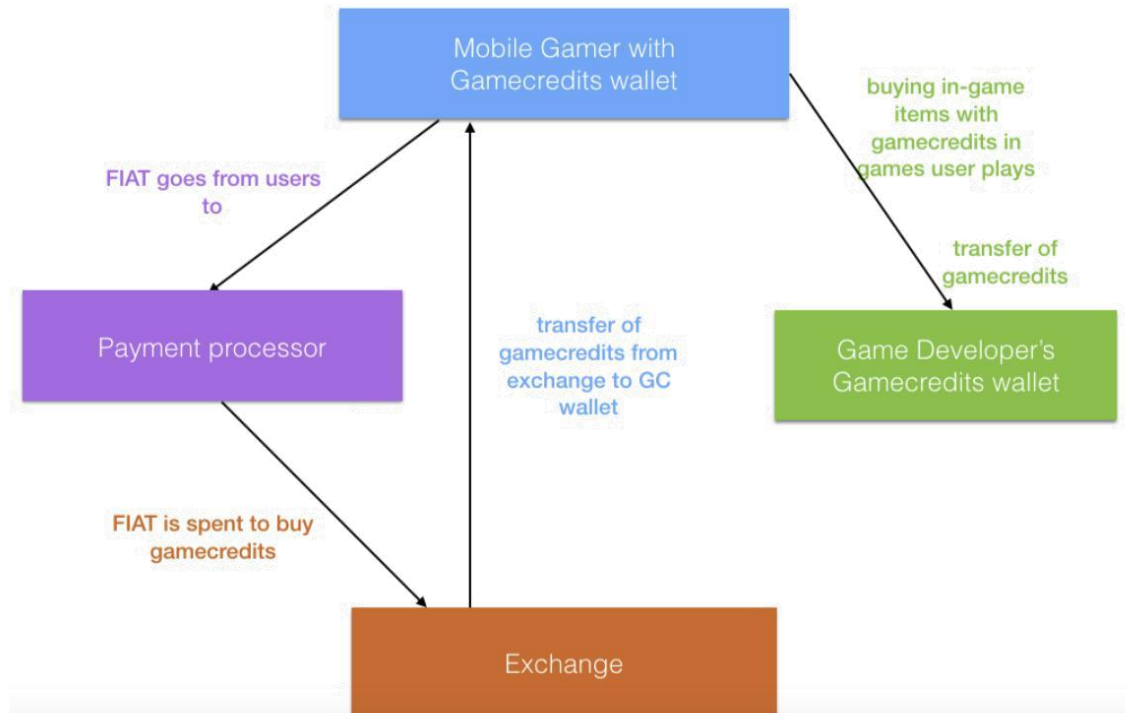
SQL-over-NoSQL レイアウトがあります。私たちの目標はビッグデータを高速で処理することです。そのために、簡単なカスタマイズを可能にする分析クラスタを構築しました。

負荷環境では、テスト環境で毎秒 7,000 件のトランザクションを正常にテストしました。結果はここに見ることができます：

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



PROVIDES PAYMENT'S SOLUTION FOR THIS STORE



開発チーム

MobileGo チームは、ゲームの収益向上とゲームマーケティングの管理に 25 年以上の経験を持ち、1300 万人以上のゲーマーをゲームに成功させることができました。さらに、このチームは、支払い処理エンジニアリング、ビッグデータテクノロジー、エンタープライズソリューション開発における 15 年以上の経験を有しています。

Sergey Sholom PhD: ティーンエイジャーとして、Sergey はチャンピオンシップレベルのゲーマーであり、Quake のためにロシアで初めての大きなゲーマーグループトーナメントを作りました。過去 13 年間、Dacrocft は登録ユーザ数が 1,300 万人を超える世界中の人気ゲームを開発してきました。これは数学的モデリングで博士号を取得した後、Dacrocft Games Ltd. を設立しました。Sergey は 100 人以上の従業員を擁し、新しい最先端のゲームを市場に投入し続けています。5 月に発売される Dacrocft の最新ゲーム「Pixel Wars」は、すでに大きな評価を得ています。Sergey は、ゲーム業界の多くの問題を解決するために、ブロックチェーンテクノロジーを使用することを支持してきました。彼は世界を旅して、ブロックチェーンを使用してゲーム開発者にもっと利益をもたらし、ゲーマーにもっと多くのオプションと経験を与える支払い処理ソリューションとゲームプレイ環境の必要性について講義や講演を行ってきました。

Vesselin Peev: Vesselin は、Gamecredits Mobile の主要なプラットフォーム開発者です。Vesselin は 15 年間のエンジニアリング経験を持っています。彼のクライアントには、大手のテレコム企業や、Recrutix と [monster.com](https://www.monster.com) のためのエンタープライズレベルのソリューションが含まれ

ています。Vesselin のセキュリティ証明書には、CanCERT、EWA 政府システム、IIT および ISSEA が含まれます。

Nikola Djokic, CTO: Nikola は、12 年以上の事業とエンジニアリングの経験があります。Nikola はギャンブル関連開発の分野で世界をリードする企業の 1 つである IGT に勤務していました。そこでは技術とチームのリーダーであり、アーキテクトと開発業務のリーダーです。Nikola はエンジニアリングの修士号を取得し、支払い処理エンジニアリングに関する論文を発表しています。

Maxim Sholom, PhD: Maxim は 12 年以上にわたりゲーム業界での経験を積み重ねてきました。Maxim がプロデュースした Get The Gan で受賞しました。Maxim のゲーム開発プロジェクトは、ゲーム業界で世界的な評価を得ています。過去 2 年間、Maxim は Gamecredits モバイルストアの開発および設計チームを監督してきました。Maxim は、モバイルプラットフォームの主要設計者として、システムの機能統合と直感的な設計を監督しています。

Rob Wilson: アドバイザー。Rob は BitScan and Incent の創始者であり、デュアルブロックチェーン技術の原型です。Rob はまた、成功したクラウドセールを実行する豊富な経験を持っています。Rob の形成的なキャリアは軍にあり、そこでは 2 つの最前線のコマンドと USNWC での戦略講義を楽しみました。今日、彼の会社は、高度なビジネス関係のポートフォリオを開発しており、WAVES 資産の使用を含むブロックチェーン技術を使用してカスタマイズされたソリューションに関するアドバイスを行っています。

Bok Khoo, Ethereum Dev: BEc、AIAA、ディレクター兼コンサルタント。Bok は、28 年以上の業界経験を持つアクチュアリーと定量的ソフトウェア開発者です。Bok は、オーストラリア、ニュージーランド、アジア、英国、ヨーロッパの銀行や企業財務省、投資管理者、政府機関、取引所、金融ソフトベンダーの顧客と協力してきました。

Ethereum.StackExchange.com、github.com、reddit.com/r/ethereum の BokkyPooBah としても知られている Bok は現在、分散型のトラストレスエクスチェンジ (<https://cryptoderivatives.market/>) と伝統的金融商品をイーサリアムのトラステッドと分散化されたブロックチェーンプラットフォーム

フォームへ運ぶことに取り組んでいます。

規約と条件

このドキュメントは情報提供のみを目的としており、Gamecredits モバイルプラットフォームまたは関連する関連会社の株式または有価証券を売却するオファーまたは勧誘を構成するものではありません。

MobileGo トークンは支配を許可しません

MobileGo トークンをコントロールしても、MobileGo や Gamecredits モバイルプラットフォームや他の関連ビジネスでは、コントローラの所有権やエクイティー性は与えられません。コミュニティのフィードバックが取られる一方で、MobileGo トークンは、Gamecredits モバイルプラットフォームに関連するビジネスの方向性や意思決定に参加する権利を与えません。

MobileGo トークンを使用すると、プラットフォーム上でプロフィールステータスを取得できます。これにより、特定のトーナメントへの参入や、プラットフォームに対する割引や特典を得ることができます。 MobileGo トークン

は、ヴァーチャル市場や分散型トーナメント、ゲーマーとゲーマーのマッチで使用できます。

市場からの歳入や利益に対する保証はありません

この文書で使用されている収益と利益のすべての例は、デーモンを目的としたものであり、業界平均を表しているだけであり、マーケティングの結果を保証するものではありません。

イーサリアムに関するリスク

一部の MobileGo トークンがイーサリアムブロックチェーンで発行される場合があります。したがって、イーサリアムプロトコルの機能不全または予期しない動作により、MobileGo トークン取引ネットワークが予期しない動作をする可能性があります。

Waves に関するリスク

一部の MobileGo トークンが WAVES プラットフォームで発行される場合があります。このように、WAVES プラットフォームの誤動作や予期

せぬ機能により、MobileGo トークン取引ネットワークが予期しない動作をする可能性があります。

規制の不確実性

ブロックチェーン関連の技術は、世界中のさまざまな規制機関による監督と調査の対象となっています。MobileGo トークンネットワークは、MobileGo のようなデジタルトークンの使用または所有に関する制限を含むがこれに限定されない1つ以上の規制に関する問い合わせや措置によって影響を受ける可能性があります。これは将来の MobileGo トークンの使用や BUY-BACK を限定または制限する可能性があります。

MobileGo トークンは投資ではありません

MobileGo トークンは、正式または法的拘束力のある投資を表すものではありません。予期せぬ事態のために、このホワイトペーパーに記載されている目標は変更される可能性があります。このホワイトペーパーで概説されているすべてのマーカーを達成することが私たちの意図ですが、

MobileGo トークンを購入するすべての個人および当事者は、自己責任でそれを行います。

量子コンピューター

量子コンピューターの開発などの技術的進歩は、MobileGo トークンを含む暗号化通信にリスクをもたらす可能性があります。

採用の欠如

MobileGo トークンは投資と見なされるべきではありませんが、時間の経過と共に価値を持つかもしれません。この値は、GameCredits モバイルプラットフォームの使用および採用が不十分な場合には制限される場合があります。

損失リスク

クラウドセールから保有されている資金は保険に入っていません。価値の損失または喪失の場合、購入者に救済措置を提供する公的または民間の保険者は存在しません。

Gamecredits Inc.とは無関係

MobileGo トークンクラウドセールファンドは、GameCredits Inc.が所有していません。このファンドは、MobileGo Foundation が所有し、独立した事業体であり、単独の所有権構造です。

過失リスク

クラウドセールで調達した資金が GameCredits モバイルプラットフォームやそれに関わるマーケティングでビジネス関連、マーケティング、マーケティング戦略など様々な要因で制限することなく成功しない可能性があります。

新たなテクノロジーのリスク

MobileGo のような暗号トークンは、比較的新しく、比較的未検証の技術です。このドキュメントで言及されているリスクに加えて、Gamecredits モバイルプラットフォームチームが予期しないリスクがさらにあります。これ

らのリスクは、ここに記載されているリスクの変動として実現する可能性があります。

インテグレーション

本契約は、本件の主題に関する当事者間の完全な合意を構成します。すべての事前の契約、討議、陳述、保証、および約款がここに併合されます。本契約に明示的に定められているものを除き、当事者間の明示的または黙示的な保証、表明、約束または契約はありません。本契約は、両当事者が正式に執行する書面によってのみ修正することができます。

保証の否認

MOBILEGO トークンの使用または使用不能はあなたの唯一の責任であり、あなたは MOBILEGO ファンデーションに害を与えません。最初の発行が行われた時点で、MOBILEGO トークンは、商品性、特定の目的に対する適合性、タイトル、および非侵害性などの黙示の保証を含め、明示的または黙示的を問わず、いかなる種類の保証もなくお客様に送られます。一部の司法管轄区では、暗黙の保証の排除を認めていないため、上記の暗黙の保証の除外は適用されない場合があります。

