

# Whitepaper

## El Token MobileGo

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

Después de dos años de desarrollo con Datcroft LTD. un líder de la industria de los video juegos, **GameCredits** está cerca de completar el desarrollo de la primera tienda de juegos para dispositivos móviles que usa cryptomonedas. Esta tienda de juegos para móviles tiene una pasarela de pago especialmente diseñada que permite a los jugadores utilizar **GameCredits** para comprar contenidos dentro de los juegos. Los **GameCredits** se pueden adquirir con tarjetas de crédito y otros métodos de pago locales a través de esta pasarela. Más de 300 juegos de 150 desarrolladores ya están firmados y el lanzamiento de la tienda móvil en línea está programado para inicios del segundo trimestre de 2017.

La recaudación de fondos (Crowdsale) para el **Token MobileGo** y su posterior lanzamiento ayudaran a financiar los costos de marketing y mercadeo de la tienda móvil de juegos **GameCredits** además del desarrollo de aplicaciones de contratos inteligentes basados en la plataforma de cadena de bloques (blockchain) **Ethereum**.

## **Mercado e Industria.**

Las ganancias de la industria de juegos fue de \$99 billones, para el 2019 la industria se espera que crezca en un 20% hasta \$118 billones.

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

A este paso, el mercado global de juegos es el de más rápido crecimiento. El mercado de juegos para móviles fue de \$37 billones en 2016. Con la tasa de crecimiento actual, se espera que el mercado de juegos crezca al 58% hasta \$58.1 billones para el 2020.

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

La región de mayor crecimiento en los mercados de juegos móviles es Asia, que consiste en el 49% de todos los usuarios de teléfonos inteligentes.

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

## **Tiendas y plataformas de juegos móviles en la actualidad**

La mayor concentración de plataformas de juegos móviles está en China. China representa el 30,2% de los usuarios de teléfonos inteligentes en el mundo. El 73,3% de estos teléfonos son del tipo Android, como resultado, la mayoría de los ingresos de juegos móviles son generados en dispositivos Android. En China, hay más de 200 tiendas de juegos móviles.

Fuera de China, Google Play y Apple controlan actualmente el 98% del mercado de los juegos móviles, eliminando la posibilidad de competir a

terceras plataformas de juegos. Esta monopolización del mercado impone serias restricciones en la mayoría de los desarrolladores de juegos y los mismos jugadores.

La tienda de móvil de juegos **GameCredits** es una alternativa real y la primera construida que utiliza las cryptomonedas para resolver problemas a escala de toda la industria de juegos. Esta aplicación para la tienda de juegos online está en su fase final de pruebas y estará disponible en la plataforma Android a comienzos del segundo trimestre de 2017.

## Tienda de juegos GameCredits y su plataforma para móviles.

Capturas de pantalla actuales de la tienda GameCredits para móviles:



Para su lanzamiento inicial esta plataforma móvil cuenta actualmente con más de 300 juegos de 150 desarrolladores. A finales del 2017 esta plataforma podrá tener más de 1000 juegos disponibles según nuestros

cálculos. Nombres de estos juegos y desarrolladores serán publicados en marzo del 2017.

## **Beneficios para los desarrolladores de juegos**

La respuesta que hemos recibido de los desarrolladores de juegos ha sido abrumadoramente positiva y las razones son muchas. Actualmente los desarrolladores de juegos que usan Google Play y Apple Store pagan hasta un 30% de sus ingresos a estas plataformas, en cambio, nuestro modelo solo planea tasar el 10 % de estos ingresos.

Además, las empresas de juegos móviles tienen que esperar hasta 60 días para recibir los pagos. Nuestra plataforma reducirá también el tiempo de pagos. El tiempo de espera para los desarrolladores añadir las nuevas versiones de juegos a estas plataformas es excesivamente largo. Nuestra plataforma permite la integración rápida y sencilla de los SDKs. Logramos esto a través de un entorno de integración que permite a los desarrolladores cargar su archivo APK fácilmente. Nuestro sistema comprueba a través Google Play y luego descarga el APK verificado. De esta manera, evitamos todo retraso mientras mantenemos el control de calidad.

A partir de ahí, nuestro sistema integra el SDK y el resto de las conexiones sin requerir de los recursos del desarrollador de juegos.

Como promedio, 1000 juegos son añadidos a las plataformas de Google Play y Apple Store a diario (\*). Una amplia mayoría de estos juegos nunca es vista por los usuarios, mientras que los grandes juegos como Pokemon Go, Candy Crush y Clash of Clans son presentados con preferencia durante meses. Trabajaremos activamente en conjunto con los desarrolladores para ayudar a aumentar la exposición de sus juegos en nuestra plataforma.

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

Para una lista completa de las 11 ventajas que nuestra plataforma ofrece a los desarrolladores de juegos visite [www.GameCredits.com](http://www.GameCredits.com)

## Beneficios para los Jugadores

Los jugadores sacarán más provecho a su dinero usando nuestra tienda móvil. Ellos serán incentivados por los desarrolladores a usar GameCredits a través de cupones y recompensas en los juegos. Los jugadores que hayan adquirido el **MobileGo Token** tendrán descuentos adicionales al utilizar **GameCredits** para comprar contenidos en los juegos. Nuestra pasarela de pago en **GameCredits** les da a los jugadores más opciones de pago, mientras Google y Apple solo permiten depósitos de tarjetas de crédito. Nuestra aplicación móvil aceptará tarjetas de crédito internacionales y locales además de GameCredits. De manera contraria a Google y Apple quienes tienen cantidades de depósitos limitadas, nuestra plataforma permitirá depósitos ilimitados.

## La Oportunidad del Crowdsale y MobileGo

El mercado de móviles es de \$ 50 mil millones. Una pequeña fracción de la penetración en el mercado daría lugar a ingresos considerables: De hecho, un 0,2% de cuota de mercado representa \$ 100 millones al año.

El **MobileGo Crowdsale** nos dará el financiamiento necesario para adquirir esta cuota de mercado.

Un mínimo del 50% de todos los fondos recaudados en el **Crowdsale** se invertirá en marketing y mercadeo. Una parte considerable del marketing se enfocara en adquirir nuevos usuarios a través de las instalaciones de la aplicación. Las instalaciones se comprarán de diferentes fuentes de tráfico,

que incluyen Facebook, Google Adwords, ofertas especiales y otras fuentes de tráfico especializadas en sitios de jugadores.

Además de las formas tradicionales de marketing, la funcionalidad de la tecnología de contrato inteligente del **Token MobileGo** nos permite crear una serie de valores únicos de valor añadido para la plataforma móvil.

## **Los Tokens MobileGo y la Gamificación de la Plataforma Móvil.**

Los jugadores crearán un perfil dentro de la plataforma móvil. El perfil tendrá un cierto estatus social basado en la cantidad de juegos jugados, referencias, y la interacción social en la plataforma.

Los jugadores que logren cierto estatus serán recompensados con fichas **MobileGo**. Aquellos que han adquirido un cierto número de fichas **MobileGo** pueden ser elegibles para los siguientes incentivos:

- Cupones de descuento como estímulo cuando se utiliza GameCredits para comprar contenido de juegos.
- Acceso gratuito a los torneos de juegos VIP, con premios reales en efectivo
- Acceso a nuevos juegos o nuevas versiones aun en su fase de prueba (Beta) en la tienda.

## **Torneos con Premios en Efectivo.**

Con la organización de torneos en nuestra plataforma móvil, nuestro objetivo es duplicar el éxito que tuvo **BigPoint** en el mercado de juegos para PC / Web. En su mejor momento, **BigPoint** atrajo diariamente a

cientos de miles de usuarios a su plataforma de juegos mediante el uso de torneos y premios en efectivo.

La plataforma móvil de **GameCredits** organizará torneos de juegos de ambos tipos, centralizados y descentralizados.

## **Torneos Descentralizados**

Los torneos descentralizados en la plataforma serán configurados y ejecutados por usuarios de la plataforma que tengan **tokens MobileGo**. Los **tokens** de **MobileGo** serán usados en el ecosistema de torneos descentralizados.

Como **FirstBlood** empleó contratos inteligentes y permitió a sus jugadores crear sus propios torneos para juegos Web / PC, la **Tienda Móvil de GameCredits** también permitirá a los jugadores crear torneos para MMOs móviles. Con el uso de la plataforma móvil de **GameCredits** estos torneos no necesitarán un entorno propio de aplicación móvil independiente, ellos se ejecutaran dentro de nuestra plataforma móvil.

## **Torneos Centralizados**

Los torneos de juegos centralizados promoverán los juegos de los desarrolladores en nuestra plataforma. Estos torneos serán patrocinados para fomentar la participación de los jugadores dentro de un juego en particular

De acuerdo a las características en su perfil y al número de **Tokens MobileGo** obtenidos, estos jugadores pueden tener elegibilidad especial en alguno o todos estos torneos

## **Mercado Virtual Descentralizado**

Los **Tokens MobileGo** serán la pieza de cambio en un mercado virtual descentralizado dentro de la plataforma móvil **GameCredits**.

Dentro de este mercado, los jugadores podrán intercambiar o vender artículos virtuales entre ellos. Para esto, usarán los **Tokens MobileGo** dentro de este mercado. El procesamiento de estas operaciones se realizara usando la cadena de bloques **Ethereum** .

## **Generación de ganancias en la plataforma móvil**

El costo promedio de adquirir un jugador es de \$ .83 - \$ 1.71 en esta industria. La cantidad promedio gastada por los jugadores en plataformas móviles oscila entre \$ 1.15- \$ 4.40.

Analicemos los tres mercados más grandes, Asia, Norteamérica y Europa Occidental, para estimar las ganancias de la plataforma móvil. En promedio, el costo de marketing para adquirir un jugador es de \$1.50. El ingreso promedio mensual por jugador es de \$ 3.71.

Basados en este ejemplo debemos esperar por cada \$ 1.50 gastado en la comercialización de la plataforma que recibiremos \$ 3.71 en ingresos mensuales.

Los promedios de la industria por plataforma indican que por cada jugador adquirido en un juego popular se pueden esperar que dos nuevos potenciales jugadores conozcan de este juego por referencia. Hagamos nuestra proyección basados en el cociente 1:1 de un jugador adquirido a uno referido. A partir de aquí asumamos que por cada \$1.50 que invertimos obtenemos una ganancia mensual de \$7.42. Ahora ajustemos este valor con una tasa de deserción de un 10% y obtenemos un estimado anual de ingreso de \$53.16.



Nuestra plataforma recibirá un 10% de comisión de los ingresos por juegos e ingresos dentro de los juegos. Basados en estos promedios, esperamos tener un estimado de \$ 5.13 como comisión anual por jugador en nuestra plataforma. Restando el costo de adquisición (\$1.50) la ganancia anual por jugador sería de \$3.81. Nuestro objetivo es ser rentables para el cuarto trimestre de 2017.

## **Uso de Ganancias para quemar (destruir) el Token MobileGo.**

Se usará un porcentaje de los dividendos de la tienda móvil **GameCredits** para comprar y quemar (destruir) fichas **MobileGo**.

Una vez concluido el **Crowdsale**, se creará un fondo para mercadeo con un mínimo de 50% de los fondos recaudados. La asignación de estos recursos y los beneficios que generan estos recursos serán auditados y puestos a disposición de los titulares del **Token MobileGo**.

Un porcentaje de nuestras ganancias se utilizará para continuar la comercialización y otro porcentaje se utilizará para comprar las fichas **MobileGo**.

## **Asignación de los MobileGo Tokens**

Se originaran 100 millones de **MobileGo Tokens** . Estos estarán disponibles una vez que el **Crowdsale** se haya completado.

Los participantes del primer día de venta recibirán descuentos. Los descuentos pueden estar disponibles para las partes interesadas aun antes de la venta al público. Para más información contactar [crowdsale@mobilego.io](mailto:crowdsale@mobilego.io)

Los **Tokens MobileGo** pueden ser adquiridos usando **BTC, ETH, WAVES y GAME**. Todos los fondos serán recibidos y guardados en monederos de registro múltiple.

## **Distribución de los MobileGo Tokens**

Se emitirán un total de 100 millones

70 millones asignados para los participantes del **Crowdsale**.

30 millones quedaran retenidos por la Fundación **MobileGo** para ventas públicas de marketing, asociaciones de plataformas móviles, expansión de empleados y desarrollo futuro durante los próximos 5 años. Estos tokens se mantendrán guardados en un monedero de registro múltiple.

## **Distribución de los Fondos de Recaudación**

Todos los fondos recibidos serán redistribuidos por la Fundación **MobileGo**.

Un mínimo del 50% se destinará a la adquisición de jugadores vía instalaciones, marketing y branding.

Se empleara un 20% para el desarrollo de un mercado virtual descentralizado, campeonatos descentralizados de jugador a jugador y un entorno descentralizado para torneos.

Se destinará un 30% para gastos legales, demoras en los procesamientos de pagos, desarrollo futuro relacionado con la Gamificación de la plataforma de juegos móviles y la expansión derivada de la comercialización.

## **Hoja de ruta actual de desarrollo y lanzamiento**

**April - May: MobileGo Crowdsale (Recaudación de fondos)**

May - June: Lanzamiento de la **tienda móvil GameCredits**

**May - June: GameCredits** es aceptado como pago en la tienda móvil y como pago para compra de contenidos dentro de los juegos.

**June - July:** Los fondos del **Crowdsale** son asignados al a los proyectos de mercadeo y comercialización.

**July- August:** Primer campeonato centralizado en la plataforma

**Q3-Q4 2017** – Gamificación total de la plataforma móvil incluyendo la integración de MobileGo Token con el perfil del jugador, su estatus y recompensa.

**Q4 2017** – Terminación del mercado virtual descentralizado para jugadores.

**Q1 2018** – Concluir integración de los juegos descentralizados con los campeonatos descentralizados de jugadores.

## Calendario del Crowdsale

La fecha para el lanzamiento del **Crowdsale** está aún por determinar, sin embargo el plan inicial es comenzar a mediados de abril y extender la recaudación durante un mes.

Esta planificación coincidirá estrechamente con el lanzamiento público de la **tienda móvil GameCredits**.

Las fechas oficiales y los horarios de descuento se anunciarán en las próximas semanas.

Previo al inicio del **Crowdsale**, publicaremos informes diarios que incluyen detalles de los juegos y los desarrolladores que formarán parte de nuestra versión inicial de plataforma móvil.

## MobileGo Tokens y GameCredits

Aunque ambas funcionan independientemente, es importante tener en cuenta la relación simbiótica entre ambos tokens, **MobileGo y GameCredits**.

Un **Crowdsale** exitoso de **MobileGo** tendrá un impacto positivo en el ecosistema y el precio de GameCredits al hacer posible los fondos para la adquisición de millones de jugadores para la plataforma de juegos móviles GameCredits.

Mientras más jugadores usen la plataforma móvil, más tokens **GameCredits** serán comprados y gastados en juegos. Esto aumentará la demanda de **GameCredits**.

En retorno, el éxito de la plataforma resultara en una mejor economía para la gamificación de la misma y la usabilidad de los **Tokens MobileGo**, causara un mayor uso del mercado virtual descentralizado, torneos descentralizados y los partidos de jugador a jugador.

## **Aspectos técnicos de la Emisión**

### **La dualidad de la cadena de bloques del Token MobileGo**

El Token MobileGo será el primer token criptográfico emitido simultáneamente en las plataformas Waves y Ethereum. Utilizando una nueva tecnología compuesta por una interface web, monederos protegidos y contratos inteligentes en la cadena Ethereum, los tokens MobileGo se podrán cambiar de manera dinámica de una cadena de bloques a otra a gusto del usuario.

## **Especificaciones técnicas**

MobileGo tendrá un suministro fijo de 100 millones de tokens, con fuente completa creada en ambas cadenas de bloques. Los tokens comprados usando ETH serán asignados a los monederos de usuarios en la cadena de bloques Ethereum, quedando el saldo bloqueado dentro de un contrato inteligente. Los tokens comprados con FIAT, GAME, BTC y WAVES serán

asignados a la cadena de bloques WAVES, y el balance asegurado en un monedero virtual tipo WAVES.

De esta forma, el saldo del contrato inteligente ETH es igual a la liquidez de los tokens WAVES, y el saldo de la cartera bloqueada WAVES es igual a la liquidez del token ETH.

Los tokens ETH MobileGo se pueden convertir en tokens WAVES en cualquier momento, se envía una dirección WAVES y los tokens ETH al contrato inteligente, se bloquean los tokens ETH y se liberan los tokens WAVES correspondiente, enviándolos al dirección asignada.

Del mismo modo, si un titular de tokens WAVES quiere mover su token a la cadena de bloques ETH, se crea una dirección ETH en la interface web y envía su ficha WAVES a la carpeta bloqueada. Los tokens MobileGo ETH se reasignan inmediatamente.

Esto implica que jamás habrá más de 100 Millones de tokens MobileGo disponibles (desbloqueadas).

### **Ejemplo:**

\$ 10 millones recaudados en el Crowdsale:

\$ 4 millones recaudados en ETH

\$ 6 millones en BTC, GAME, y Waves

100 millones de Tokens MobileGo emitidos en la cadena de bloques Ethereum;

40 millones serán enviados a las carteras de los usuarios

60 millones permanecerán en el contrato inteligente

100 millones de tokens MobileGo emitidos en la cadena de bloques WAVES;

60 millones serán enviados a las carteras WAVES de los usuarios

40 millones permanecerán bloqueados en un nodo WAVES.

## Prueba del Concepto

Una prueba de concepto del contrato inteligente y 'token flipper' están a punto de finalizar. El código del contrato inteligente está accesible para su revisión aquí:

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

## Ventajas de la doble cadena de bloques.

### Ethereum

Es la tecnología utilizada para implementar muchas de las nuevas características de descentralización en la nueva Plataforma GameCredits de juegos móviles.

### WAVES

La plataforma **WAVES** ofrece facilidades muy atractivas. Estas incluyen un monedero de fácil uso que puedes instalar como aplicación en el navegador Chrome con una intuitiva interface de usuario y pasarela de pago para monedas FIAT.

El intercambio descentralizado de activos de **WAVES** permite la compra/venta de tokens sin la regulación y gastos inherentes a terceras partes. Este intercambio servirá para comprar los **Tokens MobileGo** con todos los beneficios de esta plataforma.

## Redundancia y Sostenibilidad

La dualidad de la cadena de bloques nos da un importante elemento en la seguridad, la redundancia. En caso de suceder en el futuro un severo percance técnico en una de las dos plataformas **WAVES** o **Ethereum**, **los tokens de MobileGo** tendrán la capacidad de recuperar funcionalidad total en la cadena de bloques que se mantiene estable.

Al estar los datos registrados en la cadena de bloques, en el caso de que una cadena de bloques quedara sin funcionar, los usuarios podrán firmar una transacción en una cadena de bloques privada para demostrar su identidad y propiedad sobre los tokens. Tras la verificación, los tokens serán liberados en la cadena de bloques que funciona normalmente y emitidos a sus propietarios.

## Sinergia

Los **MobileGo Tokens** se construye con la colaboración sinérgica de talentos provenientes de diferentes rincones del mundo criptográfico. En esencia nuestro modelo de negocio pretende ser el primer proyecto de criptografía en superar exitosamente la brecha entre las tecnologías de cadenas de bloques y la elusiva base global de consumidores.

Los **MobileGo tokens** ayudarán a financiar el marketing que mejorará en gran medida la utilidad y el valor de **GameCredits**. Del mismo modo, esperamos utilizar las ventajas de **WAVES y Ethereum** para continuar desarrollando nuestros productos de alta calidad.

## **Aspectos técnicos de la pasarela de pago**

### **Avances tecnológicos dentro de la pasarela de pago**

En la tienda móvil de **GameCredits** se usara una pasarela de pago centralizada y personalizada, programada por nuestros desarrolladores. Esta pasarela de pago está actualmente siendo probada en los juegos de **Datcroft Ltd. (Fase Beta)**

**GameCredits** será una opción de pago destacada dentro de esta pasarela para la compra de contenidos de juego. Los jugadores podrán adquirir GameCredits directamente dentro de la pasarela de pago con Bitcoin, tarjetas de crédito y otros métodos de pago sin tener que abandonar la aplicación móvil.

Nuestra pasarela de pago fue diseñada teniendo en cuenta seguridad, escalabilidad y facilidad de uso. La plataforma Codepay está basada en Hadoop y HBase. También usamos Omid como un marco transaccional. Además, hacemos uso de las tecnologías SQL para tener fácil acceso analítico a los datos. Nuestro objetivo es procesar grandes datos a altas velocidades. Para ello, hemos creado un clúster analítico que permite una fácil personalización.

En pruebas de sobrecarga, hemos probado exitosamente 7.000 transacciones por segundo. Los resultados se pueden ver aquí:

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

## **Equipo de Desarrolladores**



El equipo MobileGo tiene más de 25 años combinados de experiencia en desarrollo, gestión de ingresos y marketing de juegos. Ha adquirido con éxito más de 13 millones de jugadores a sus juegos. Además, el equipo tiene más de 15 años de experiencia combinada en ingeniería de procesamiento de pagos, tecnología de grandes datos y desarrollo de soluciones empresariales.

**Sergey Sholom, PhD.** Como adolescente, Sergey era un jugador del nivel del campeonato y creó los primeros grandes torneos de jugadores en Rusia para "Quake". Después de recibir un doctorado en modelos matemáticos, Sergey fundó Daticroft Games Ltd. en 2004. Durante los últimos 13 años, Daticroft ha desarrollado múltiples juegos de categoría mundial y tiene más de 13 millones de usuarios registrados. Hoy en día, Sergey continúa supervisando una compañía de más de 100 empleados que continúa trayendo nuevos juegos de vanguardia al mercado. El último juego de Daticroft es Pixel Wars, que será lanzado en mayo, ya ha recibido reconocimiento de la crítica. Sergey ha sido un defensor del uso de la tecnología de cadena de bloques para resolver muchos problemas en la industria de los juegos online. Ha viajado por el mundo dando conferencias y charlas sobre la necesidad de crear soluciones basadas en la cadena de bloques para el procesamiento de pagos y los entornos de juego que den a los desarrolladores de juegos y a los jugadores más beneficios y más opciones.

**Vesselin Peev.** Vesselin es el desarrollador de plataformas GameCredits Móvil. Vesselin tiene 15 años de experiencia en ingeniería. Entre sus clientes están importantes empresas de telecomunicaciones y soluciones de nivel empresarial para el reclutamiento como las empresas Recrutix y monster.com diseñadas en tecnología de grandes datos. Los certificados de seguridad de Vesselin incluyen CanCERT, EWA y los sistemas gubernamentales, IIT y ISSEA.

**Nikola Djokic, CTO.** Nikola tiene más de 12 años de experiencia en operaciones e ingeniería. Nikola trabajó en IGT, uno de los líderes de Empresas en el área del desarrollo relacionado con el juego, donde fue líder técnico y de equipo además de arquitecto en operaciones de

desarrollo. Nikola tiene una maestría en ingeniería con una tesis en Ingeniería de procesamiento de pagos.

**Maxim Sholom, PhD.** Maxim aporta más de 12 años de experiencia en la industria de los juegos online . Maxim ha sido galardonado por producir juegos como **Get The Gun**. Sus proyectos de desarrollo de juegos le han traído respeto en el mundial en la industria.

Durante los dos últimos años Maxim ha estado supervisando los equipos de desarrollo y diseño de la tienda móvil GameCredits. Como arquitecto jefe de la plataforma móvil, Maxim ha supervisado la integración funcional y el diseño intuitivo del sistema.

**Rob Wilson, Asesor.** Rob es el fundador de **Bitscan** e **Incent** y es el cerebro tras la tecnología de cadenas de bloques duales. Rob también tiene una amplia experiencia ejecutando con éxito **Crowdsales**. La carrera formativa de Rob fue en el ejército, Donde disfrutó de dos comandos de primera línea y una estrategia de conferencias en USNWC. Hoy, además de sus compañías, Rob ha desarrollado un portafolio de alto nivel en relaciones empresariales en las que está asesorando sobre soluciones personalizadas en tecnología de cadenas de bloques, incluyendo el uso de los activos de WAVES.

**Bok Khoo, Desarrollador de Ethereum.** BEc, AIAA, Director y Consultor. Bok es **actuuario y desarrollador de software cuantitativo** con más de 28 años de experiencia en la industria. Bok ha estado trabajando con clientes de bancos y tesorería corporativa, administradores de inversiones, entidades gubernamentales, Intercambios y proveedores financieros de software en Australia, Nueva Zelanda, Asia, El Reino Unido y Europa. Bok, también conocido como el **BokkyPooBah** en **Ethereum.StackExchange.com, github.com y reddit.com/r/ethereum**, está ahora trabajando para llevar a cabo intercambios descentralizados de baja confiabilidad y los instrumentos financieros tradicionales FIAT a la plataforma descentralizada de cadenas de bloques **Ethereum**.

## **Términos y Condiciones**

Este documento es sólo con fines informativos y no constituye una oferta o solicitud de venta de acciones o valores de la plataforma móvil de GameCredits ni en ninguna empresa relacionada o asociada.

### **Los Tokens MobileGo no otorgan control o privilegio alguno.**

El control de los tokens MobileGo no otorga a su controlador la propiedad ni el capital en MobileGo, ni en la plataforma móvil GameCredits ni en ningún otro negocio asociado. Aun cuando el criterio de la de la comunidad puede ser tenido en cuenta, los tokens MobileGo no otorgan ningún derecho a participar en la dirección o toma de decisiones de cualquier negocio relacionado con la plataforma móvil de GameCredits.

Los tokens MobileGo se pueden usar para elevar el estatus del perfil en la plataforma, lo que puede permitir la entrada en ciertos torneos o obtener descuentos o premios. Los tokens de MobileGo pueden ser usados en el mercado virtual y en torneos descentralizados y partidos de jugador a jugador.

### **Ninguna garantía de ingresos o beneficios derivados de la comercialización**

Todos los ejemplos de ingresos y utilidades utilizados en este documento son para fines demostrativos o representan únicamente los promedios de la industria y no constituyen garantías de los resultados de la comercialización.

### **Riesgos asociados con Ethereum**

Algunos tokens MobileGo pueden ser emitidos en la cadena de bloques Ethereum. Como tal, cualquier mal funcionamiento o funcionamiento inesperado del protocolo Ethereum puede hacer que la red de comercio de tokens MobileGo funcione de una manera inesperada.

### **Riesgos asociados con Waves**

Algunos tokens MobileGo pueden ser emitidos en la plataforma WAVES. Como tal, cualquier mal funcionamiento o funcionamiento inesperado de la plataforma WAVES puede hacer que la red de comercio de tokens MobileGo funcione de una manera inesperada.

### **Incertidumbre Normativa**

La tecnología relacionada con las cadenas de bloques (blockchain) ha sido objeto de supervisión y escrutinio por diferentes organismos reguladores de todo el mundo. La red de tokens MobileGo podría verse afectada por una o más consultas o acciones regulatorias, incluyendo pero no limitadas a restricciones sobre el uso o posesión de tokens digitales como MobileGo,

lo que podría impedir o limitar la utilidad o recompra de fichas MobileGo en el futuro.

### **Los tokens MobileGo no constituyen una inversión**

Las tokens MobileGo no representan ninguna inversión formal o jurídicamente vinculante. Debido a circunstancias imprevistas, las metas descritas en este documento están sujetas a cambios. Si bien es nuestra intención alcanzar todos los marcadores esbozados en este documento, todos los individuos y partes que adquieren los tokens MobileGo lo hacen bajo su propio riesgo.

### **Ordenadores cuánticos**

Avances técnicos como el desarrollo de computadoras cuánticas podría presentar riesgos para las monedas criptográficas, incluidos los tokens MobileGo

### **Falta de adopción**

Mientras que los tokens MobileGo no deben ser vistos como una inversión, pueden tener valor con el tiempo. Ese valor puede ser limitado si la plataforma móvil GameCredits carece de uso y adopción.

### **Riesgo de pérdida**

Los fondos del Crowdsale no están asegurados. En caso de pérdida o pérdida de valor, no existe un asegurador público o privado que ofrezca recurso al comprador.

### **Relación con GameCredits Inc.**

El fondo **MobileGo Token Crowdsale** no es propiedad de **GameCredits Inc.** Este fondo es propiedad de la **Fundación MobileGo** y es una entidad y estructura de propiedad totalmente independiente.

### **Riesgo de fracaso**

Es posible que, debido a cualquier número de razones, incluyendo sin limitación el fracaso de las relaciones de negocios o estrategias de marketing, que la Plataforma Móvil de GameCredits y toda la comercialización posterior del dinero recaudado en este Crowdsale puede no tener éxito.

### **Riesgo de nuevas tecnologías**

Los tokens de Crypto como MobileGo son una tecnología bastante nueva y relativamente no probada. Además de los riesgos mencionados en este documento, existen otros riesgos que el equipo de la plataforma móvil de GameCredits no puede anticipar. Estos riesgos pueden materializarse como variaciones de los riesgos aquí expuestos.

### **Integración**

El presente Acuerdo constituye el acuerdo completo entre las partes concerniente al objeto del presente documento. Todos los acuerdos previos, discusiones, representaciones, garantías y pactos se fusionan en este documento. No existen garantías, representaciones, pactos o acuerdos, expresos o implícitos entre las partes, excepto las expresamente establecidas en este acuerdo. El presente acuerdo sólo podrá modificarse mediante un documento escrito y debidamente ejecutado por las partes.

### **DISCLAIMER OF WARRANTIES**

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 ANYKIND, 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.