

**GAIMIN**  
CHANGING THE GAME



Проект Gaimin.io

# Белая бумага

Это подробная Whitepaper была обновлена для включения  
Полученные результаты Программное обеспечение Alpha Test и выводы

- **Дополнительная информация** -  
Сайт: [gaimin.io](http://gaimin.io) - Телеграмма: [t.me/officialgaimin](https://t.me/officialgaimin)

---

## Содержание:

Резюме .....	3
- Введение .....	3
- Возможность .....	3
- Рынки .....	3
- Решение .....	3
- Резюме .....	3
- Аннотация: Глобальная проблема, глобальное решение .....	4
- зрение .....	7
Миссия .....	7
Обзор рынка: Игровая индустрия.....	8
Обзор продукции .....	8
продукт Особенности: Первый Этап.....	10
- Почему акцент на blockchain добычи .....	10
- Почему акцент на геймеров, как пользователей .....	11
- Почему бы геймер использовать платформу Gaimin.io .....	11
- добыча Программного обеспечения Gaimin.io blockchain платформа .....	13
- Технические замечания .....	21
- Почему выбирают EOS блокчейн.....	23
- бизнес-модель: Множественные потоки доходов .....	27
- Ежемесячная абонентская плата .....	27
- Торговая цифровая продажа активов .....	28
- Торговая транзакционные сборы .....	28
- Процент от общей сети hashpower .....	28
- Майнинг сборы .....	28
- конкурс .....	29
- Блокчейн шахтеры .....	29

- Цифровые обмены активов ..... 30
- Tokenomics ..... 32
- Круглый структура ..... 32
- Токен распределение ..... 32
- Использование средств ..... 33
- Создание устойчивого спроса; Прецеденты для GMRX лексем .....36
- Токен защита рынка ..... 36

Gaimin.io Whitepaper Project - Страница 2 из 64

- Токен блок-схема ..... 38
- План маркетинга ..... 39
- Дорожная карта ..... 42
- Команда: Учредители и Основные игроки ..... 43

Приложение 1: «Альфа Доклад» ..... 46

- Введение ..... 46
- Альфа период времени тестирования ..... 46
- Альфа-тестирование целей ..... 47
- Начальные условия вознаграждают пользователя ..... 48
- Участие пользователей ..... 49
- Ошибки ..... 49
- Алгоритмы интеллектуального анализа и минные криптографирования..... 49
- Blockchain горнодобывающих наград ..... 50
- энергии стоит ..... 50
- Базовая доходность ..... 52
- Достижение наших \$ 1 / день пользователь КПЭ ..... 52
- Реальный мир отчет от нашего ЕГО ..... 59
- Мадрид игры неделя проверка ..... 61
- Окончательные выводы тестирования Альфа ..... 62
- Что дальше? ..... 62
- Отказ ..... 63

Gaimin.io Whitepaper Проект - Страница 3 из 64

# Управляющее резюме:

## Резюме, «TL DR» проекта Gaimin.io

### 1. Введение:

Gaimin.io удалось определить инновационное решение одной из крупнейших растущих глобальных потребностей в ресурсах на рынке сегодня, потребляемый ток огромен и растет в геометрической прогрессии из года в год без реального решения для предоставления в настоящее время. Gaimin.io, не только определили вопрос, требование, и спрос, но также удалось сформулировать выгодное решение проблемы на постоянной основе.

### 2) Возможность:

Это хорошо известный факт, что в мире все больше и больше полагаются на стать цифровой среде и так же, как любой среде, очень ее выживание и финансовая стабильность зависит от предоставления необходимых ресурсов. Так же, как электричество, нефть, газ, вода и капитал являются конечными витальными ресурсами в реальном мире, вычислительная мощность компьютера конечный требуется ресурс цифрового мира.

### 3) рынки:

В цифровом мире, необходимый, необходимый ресурс в вопросе является экономически эффективным, эффективной, надежной, глобально распределенной вычислительной мощности компьютера. Проще говоря, мир имеет огромный спрос на вычислительную мощность, почти все в нашей современной жизни теперь требуют некоторой формы операции обработки. В настоящее время спрос на рынке оказывается сданным, неосуществим и финансовым несостоятельным поставлять в его нынешнем формате.

### 4) Решение:

Вместо того, чтобы тратить миллиарды долларов на создание специализированных ферм ресурсов, Gaimin.io имеют доступ к игровому сообществу во всем мире, и использование и награждение этой глобальной сети нетронутых, глобально распределенных ресурсов 1,3 млрд провайдеров обработки мощности, соединенных высокоскоростными интернет-соединения, которые могут быть объединены, объединены и затем используется для удовлетворения любого из несметного рентабельного тока и будущего, потребности в вычислительной мощности.

### 5) Резюме:

Проект Gaimin.io соединяет крупнейший в мире запаса вычислительной мощности GPU, которая принадлежит 1,3 млрд игровых ПК в мировом игровом сообществе, с быстро растущим, во всем мире спроса на массивную мощность.

Gaimin.io Whitepaper Project - Страница 4 из 64

---

## Аннотация: Глобальная проблема, глобальное решение

### «Мир исчерпывает вычислительной мощности»

На 23 января 2018 года, генеральный директор Microsoft Наделла, выступая на Всемирном экономическом форуме в Давосе, заявил, что «мир исчерпывает вычислительной мощности.»

# Microsoft boss: World needs more computing power

By Joe Miller  
BBC News, Davos

🕒 23 January 2018

f 🗨️ 🐦 ✉️ Share

Davos 2018



**The world is rapidly "running out of computing capacity", the head of tech giant Microsoft has warned.**

Предоставлено BBC: <https://www.bbc.com/news/business-42797846>

Gaimin.io Whitepaper Project - Страница 5 из 64

Он был специально говорить о вычислительной мощности компьютера, необходимой для новых технологий, таких как AI (искусственный интеллект).

На самом деле, можно с уверенностью сказать, что вычислительная мощность компьютера устанавливается, чтобы стать невероятно высокой стоимости товара, поскольку мы продолжаем наш ускоренный дневной путь к более оцифрованного будущего.

Вот быстрый взгляд на только некоторые из новых технологий, которые в буквальном смысле слов входят в нашу жизнь с каждым днем - и они все источники питания необходимо массивная обработкой:

- Искусственный интеллект (во всех его ветвях)
- Блокчейн (требуется для подтверждения и проверки сделок)
- CGI & 3D моделирование плюс рендеринг, перекодирование видео и редактирование и обработка изображений •

Дополненная реальность, виртуальная реальность (и последнее: Mixed Reality)

- голография
- «большие данные», добыча и обработка данных
- Облачные вычисления
- 3D-печать
- IoT (Интернет вещей)
- РПС (Роботизированная Процесс автоматизации),
- Расширенные научные вычислительные моделирования
- Хостинг и работает PaaS, IaaS и аренда «суперкомпьютер»

Если мы уже кончаем вычислительной мощности, представьте себе дополнительный запас, необходимый при постоянном продвижении приведенного выше списка.

### **Аутсорсинг питания компьютера нет ничего нового.**

Многие отрасли промышленности уже используются для аутсорсинга и платят сторицей за власть компьютерной обработки. Возьмите интернет-маркетинга и электронной коммерции в качестве примера.

Как правило, небольшие по электронной коммерции отделу компании среднего размера будет платить тысячи долларов каждый месяц, чтобы арендовать вычислительные мощности (и место на жесткий диск) для запуска приложений, которые позволяют им работать веб-хостинг, услуги электронной почты (для рассылки), аналитики программного обеспечения, и многое другое, все из которых являются очень интенсивно использует процессор.

Эта тенденция аренды вычислительной мощности растет с каждым днем.

### **Так где же все эта вычислительная мощность будет исходить от встретить очевидный текущий и будущий спрос?**

Мы поможем решить эту проблему. Вот как...

Gaimin.io Whitepaper Проект - Страница 6 из 64

Есть в настоящее время 1,3 млрд ПК геймеров по всему миру. Около 400 миллионов из них есть то, что можно считать передовым GPU (графический процессор карты для использования с ПК-игр).

Эти видеокарты имеют такой мощный потенциал обработки они были описаны Дженсен Хуанг, основатель, президент и главный исполнительный директор Nvidia, как «суперкомпьютер». Он сказал буквально «Каждый игрок имеет суперкомпьютер в ПК»

Такая высокая мощность GPU, как правило, может стоить \$ 500 каждый (и вверх).

Это означает, что глобальное игровое сообщество около 200 \$ млрд высокой мощности аппаратных средств компьютерной обработки, который находится в состоянии покоя (в среднем) более 20 часов в день.

**Согласно нашим исследованиям, это представляет большой запас неиспользованной мощности обработки в современном мире.**

Цель Gaimin.io это соединить этот огромный, бездействующий запас вычислительной мощности GPU, которая принадлежит 1,3 млрд игровых ПК в мировом игровом сообществе, с быстро растущим, во всем мире спроса на массивную мощность.

Геймеры будут вознаграждены, участвуя в нашем «процессорной сети питания» с крипто на основе blockchain маркера они могут использовать, чтобы тратить на них в игре покупок прямо на нашем рынке, так и через нашу сеть игровых партнерских отношений.



---

## Видение:

«Компьютерная обработка Мощность = высокая стоимость товара»

Для того, чтобы создать самый мощное, децентрализованное суперкомпьютер в мире - путем использования бездействующих ресурсов компьютера глобального игрового сообщества.

---

## Миссия:

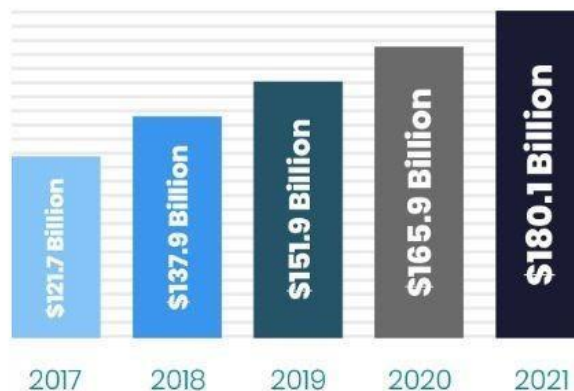
«Пассивная Вегетативная Монетизация Для Геймеры»

Для того, чтобы стать «Убег» вычислительной мощности - пассивно монетизировать высокие приведенные в действие ресурсы компьютера геймера, когда не используется, и вознаграждая их покупательной способности, чтобы финансировать свой игровой опыт.

## Обзор рынка: Игровая индустрия

«Самый большой рынок развлечений на планете»

### Global Gaming Revenues



As of 2019, including PC, console, tablet, smartphone.

Source: Newzoo

- Gaming является глобальным явлением, с более чем 100 стран, имеющих значительную игровую деятельность.



- 
- Gaming является промышленность в размере \$ 138 млрд, а крупнейший рынок развлечений на планете. Почти 1/3 населения в мире является «геймер».
  - Согласно статистике Newzoo геймера: «Потребители тратят больше, чем когда-либо на игровом, как это быстро становится ведущим в мире времяпрепровождение.»
  - «Киберспорт» (про-игры), по прогнозам, станет # 1 развлекательным спортом будущего, в настоящее время имеющего годовой темпа роста на 33%.
  - VR и AR игры установлены, чтобы достигнуть потенциала в течение 4-5 лет, это подпитывает графических процессоров более высокой мощности ●

Есть, по оценкам, 1,3 миллиарда игровых ПК в мире, и их число растет.

Gaimin.io Whitepaper Проект - Страница 9 из 64

## Обзор продукта:

Программная платформа Gaimin.io была разработана, чтобы суммарная мощность обработки пользователем (скорость хэширования или хэш мощности) от пользователя GPU (видеокарты) и направить на эту вычислительную мощность для потенциальных вариантов монетизации, включая двух основных исходных методов:

- Подтверждение и проверка blockchain сделок (blockchain «добыча») рендеринга CGI

Пользователь (геймер) вознаграждаются для подключения вычислительной мощности своего собственного компьютера к «Gaimin.io обработка электрической сети питания» через GMRX родного Gaimin.io blockchain маркер, который он может затем использовать в сообществе Gaimin.io для «пользователя-user»сделки (покупка, продажа, аренда) и на рынке Gaimin.io приобрести цифровые игровые активы.

Для разработки программного обеспечения на нынешнем этапе Альфа и протестировать платформу с реальными данными, команда разработчиков полностью сосредоточены на blockchain добычи для монетизации.

Это позволило Gaimin.io полностью протестировать концепцию через Альфа-тест на 100 пользователя, который при условии достаточного количества данных в реальном мире, чтобы проверить концепцию проекта.

(Примечание: Альфа-тестирование отчет добавляется к этому Whitepaper в качестве приложения).

Остальная часть этого раздела продукции посвящена тому, как платформа Gaimin.io будет монетизировать пользователей ресурсов обработки с помощью blockchain добычи.

## Особенности продукта: Первый этап «Монетизация

### через Блокчейн Майнинг»

В первую очередь внимание на монетизацию в «Stage One» нашего развития платформы, blockchain добычи. Развитие платформы «Второй этап» и за его пределы будут включать в себя другие виды использования, связанные с GPU, такими как CGI-рендеринг. Таким образом, этот раздел Whitepaper будет сосредоточен именно на blockchain добычи полезных ископаемых. Пожалуйста, обратите внимание, что платформа

---

уже прошла успешный альфа-тестирования период для выполнения blockchain добычи. Тестирование информация и результаты приведены ниже.

#### 1) Почему акцент на blockchain добычи полезных ископаемых?

Blockchain роста Статистика / Индикаторы

- 2009: Bitcoin (первое в мире применение blockchain технологии), список записей / блоки связаны между собой и закреплены с помощью криптографии.
- Горнодобывающая промышленность является процесс проверки и подтверждения сделок на blockchain.
- Вознаграждение за предоставление hashpower к доказательству работы blockchain является самой валютой.
- Без шахтеров, не может быть никаких blockchains (а blockchain необходим процесс проверки и подтверждения операций и добавления операций в blockchain).
- Существует высокая степень технических знаний и навыков, а также текущее управление, техническое обслуживание и модернизацию, необходимые, чтобы стать эффективным последовательно шахтер.
- Есть около 900 GPU извлекаемых криптографических монет в настоящее время на рынке.
- Процент от \$ 200 триллионов глобальных активов устанавливаются перейти в blockchain экосистемы, создавая спрос на blockchain шахтеров.
- 6 из 10 крупных компаний, занимающихся: Samsung, Oracle, Microsoft, Walmart, Visa, Nestle, JP Morgan, Amazon и др. (IBM в настоящее время насчитывает более 1000 сотрудников, посвященные их blockchain продукции)
- Продолжающееся глобальное правительство принятие blockchain технологии.

из

- Институциональный уровень инфраструктура происходит (СВОЙ ETF, BAKKT, NASDAQ, JP Morgan брокер, и т.д. указывает на принятие инвесторов основных).
- «Blockchain самый большой набор возможностей мы можем думать в течение следующего десятилетия или около того» Боб Greifeld, председатель и бывший генеральный директор NASDAQ.
- Существует массовый спрос на blockchain шахтеров, и что спрос, что, согласно прогнозам, ускориться массовое принятие blockchain технологии растет.

## 2) Почему Сосредоточьтесь на Gamers, как пользователи?

Как отмечалось в выше игровой индустрии точек является самой крупной индустрией развлечений на планете сегодня, и все указывает на то, что он будет продолжать расти.

Помимо очевидного роста в игровой индустрии, геймеры являются идеальными демографическим, пользователями для платформы Gaimin.io.

Вот почему:

- игровые компьютеры потребительского уровня эффективны при решении криптографических головоломок из-за высокий уровень потребительского класса CPU и GPU-х года, что делает их идеальными для добычи многих сот криптографирования.
- Онлайн-игры по своей сути социального опыта с игроками высокосвязной через специальный чат платформу, игрок демографический также имеет высокую активность в социальной медиа и интернет-достижимость и вместе с чувством общности, это позволяет быстро вирусного роста популярных игровых событий, и предлагает нашу платформа высокая вероятность достижения вирусного роста
- PC геймеры являются технически подкованными демографическими и полностью понять концепцию цифровых денег, эмоциональной валюты, и виртуальные активами с ограниченным предложением. Существует также значительное перекрытие между игровым демографическим и принятием пользователя демографической криптовалюты.
- Первые усыновители всех вещей онлайн: игровое сообщество приняло значение эмоциональной валюты, интернет-золота, цифровых маркера, в игре предметов и других цифровых активов, за десять лет до остального мира. Предполагаются, геймеры вполне могут быть в авангарде внедрения массовых криптографического поскольку игровая индустрия в целом, является одной из ведущих отраслей промышленности в принятии blockchain технологии.

## 3) Почему бы Gamer Использование по Gaming.io Платформа?

Платформа Gaimin.io предлагает решение одной из самых больших проблем геймеров; в том, как они могут пополнять свой игровой опыт. Это бесплатно скачать, установить и использовать. Пользователь никогда не должен вводить какую-либо информацию об оплате.

Существует подписка оплаты, однако он применяется только для пользователей, которые «зарабатывают» награда, это только когда-либо часть своих заработанных наград, и выплачиваются автоматически GMRX жетоны из кошелька геймера. Таким образом, программное обеспечение эффективно свободно использовать.

Геймер «Большая проблема»:

- Gaming это дорогое хобби. Встроенный obsoletion означает постоянные обновления для аппаратных и программного обеспечения, в дополнении к текущим затратам для новых игр и игровых покупок.
- Как правило, расходы включают в себя игровые компьютеры и аксессуары, игры и связанные с ними расходы игры конкретными. Типичная установка игр может стоить \$ 2000, не включая текущие и постоянные в игре покупки.

Gaimin.io решение для геймеров:

Геймеры имеют очень мощные и ценные вычислительные ресурсы, которые часто простаивают. Платформа Gaimin.io позволяет автоматизированной пассивной монетизации этих ресурсов, когда они не используются.

- Геймеры инвестировать значительные средства в ГПУ «фишек», что власти их дорогих игровых компьютеров. Тем не менее, даже хардкор «Fortnite» игроки, как правило, чтобы оставить свои игровые установки на холостом ходу в течение значительной части каждого дня. Это означает, что они имеют высокие приведенные в действие ресурсы, как и их возможности обработки GPU, сидя на холостом ходу для большого количества часов каждый день (в среднем), который предлагает прекрасную возможность для пассивного монетизации.
- PC геймеров подключены к Интернету по высокоскоростным соединениям, которые позволяют их мощность обработки легко агрегировать в «Gaimin.io обработки электрической сети питания» готов к монетизации.
- Gaimin.io может затем монетизировать эту мощность GPU, когда он не используется, не влияя на производительность в играх, и награде геймера с покупательной способностью в виде нативный Gaimin.io GMRX криптографического маркера, который непосредственно расходуемый на игровых предметы во встроенном -in цифровой рынок и интернет-сообщество.
- Геймеры могут использовать свои контакты через чат и социальные медиа и игры «каналы» через «сеть расширение программы» реферальная систему Gaimin.io и вознаграждены постоянная 10% хэш мощность вклада тех, к которым они относятся. Просто ссылаясь

только 10 дополнительных игроков это эффективно удваивает пользователи хэш вклад и, соответственно, их награды.

- Нет текущих усилий или знаний не требуется от игрока. Геймер имеет только скачать и установить платформу

Gaimin.io и сказать несколько друзей! Нет необходимости знания. AI обрабатывает все аспекты монетизации.

- Программное обеспечение определяет, когда GPU геймера не используется и авто неактивным, соединяясь ресурс к «Gaimin.io обработки электрической сети питания.» Когда GPU снова нужен геймер программного обеспечение автоотсоединяется и входит в «спящий-режиме.» Поэтому в кратчайшие сроки это программное обеспечение влияет на производительность ПК геймера во время игры.
- Программное обеспечение рабочего стола поощряет геймера, чтобы оставить его компьютер включен, когда он не активен с помощью «функциональной добычи полезных ископаемых», который состоит из использования визуальных целей (покупки возможно с рынка и времени, необходимого для их достижения) и Gamification (мгновенное удовлетворение ) вознаграждения. Обе эти стратегии используются с большим успехом в целом в игровой индустрии.
- Программное обеспечение Gaimin.io не разгонять или использовать какие-либо другие подобные методы, которые могут вызвать дальнейшее ухудшение на игровом ПК пользователя, чем бы играть любого из самых популярных онлайн-игр.

#### 4) Gaimin.io Программная Платформа Для Майнинга Блокчейна



Большая проблема с Crypto Mining

- Крипто-майнинг является сложной и требует обширных знаний и очень значительного кривое обучение.
- Как правило, пользователь должен решить, какое программное обеспечение для использования, выбрать майнинг, настроить учетные записи и профили для каждого майнинга, решить, какую монету (ы) помоему, скачать несколько безопасных кошельки, держать их в курсе и обратно их, узнать, как держать «секретные ключи» безопасны, поддерживать и управлять их «добычи вышке», и, конечно, они ограничены их собственной личной хэш мощности вклада.
- Это делает крипто добычи не интересно среднему геймеру.
- Crypto остается добыча слишком сложные для принятия основного рынка, что позволяет по-централизацию hashpower по «супер hashpower» горняки. Это ставит под угрозу безопасность и в конечном счете весь blockchain при условии 51% атаки злоумышленника или группы.
- Реальное преимущество «Доказательство работы» (POW) блокчейн является то, что они однозначно зависят от действительно распределенной добычи. Чем больше узлов / блоков на blockchain, тем сильнее становится. Тем не менее, добыча PoW становится чрезмерно централизована из-за огромное хеширование власти крупных шахтеров. Если один из этих крупных шахтеров или их группа координировать и эффективно «собственный» 51% блоки на блокчейн, они могут взять его на полностью. Рынок сейчас явно тенденция к консолидации и опасность нескольких шахтеров, достигающих чрезмерное влияние на консенсусе является реальной и уже видел несколько тематических исследований, где была приняты по всей блокчейн.
- Чрезмерная централизация добычи является одним ПР из главных проблем, угрожающих blockchain экосистемы сегодня и будет продолжать делать это и в будущем до тех пор, пока раствор не будет введен в действие.

## Gaimin.io Решение Crypto Mining

- Простая загрузка Windows, и установить программное обеспечение нового поколения, полностью настроены, AI (Machine Learning) управляет всем.
- Майнинг выбор, крипто выбор монет, авто-преобразование в «стабильной монеты» (во избежание криптовалюта волатильности), и текущее управление все автоматически обрабатываются для пользователя.
- В платформах «машинное обучение правилам двигатель» авто контролирует все факторы, которые влияют на крипто монеты доходности (сложность, цену, глубину рынка, и т.д.) и обеспечивает скорость хеширования постоянно направлена на наиболее выгодное криптографирование. Нет управления не требуется со стороны геймера.
- Расширение сети Программа позволяет пользователю ссылаться другими пользователями и расширить их хеш власти за их собственный вклад.
- Горнодобывающие награды вручаются геймер в виде нативный GMRX маркеров Gaimin.io, который может быть использован непосредственно для приобретения цифровых игровых активов.

- Весь этот процесс также gamified, давая геймер «каплю» из внутриигровых предметов и других цифровых активов, когда они достигают определенную горнодобывающий «микро-веху».
- Результатом является первым в мире полностью распределены и автоматизированы blockchain горно сети питания нивелируется игрового уровня аппаратных средств и программного обеспечения AI уполномочена. Кроме того, сеть платит свой собственный источник питания и обеспечивает его собственное техническое обслуживание и текущие обновления.
- Для того чтобы решить проблему чрезмерной централизации, более распределенных шахтеры должны быть добавлены к общей добыче экосистеме. Поскольку программное обеспечение Gaimin действительно глобальное решение позволит новые, взаимоисключающие шахтеры со всего мира, чтобы принять участие в горнодобывающей промышленности. Таким образом, не ограничивая эту добычу на одного человека или группы к контролю, ни под одной юрисдикцией. Это достигается за счет использования игровых ПК с помощью программного обеспечения добычи нового поколения Gaimin в. Соединив сотни миллионов игровых ПК со всего миром для проведения Proof горных работ, Gaimin способен обеспечить чрезмерную централизацию является делом прошлого.
- Объединяя неиспользуемое вычислительную мощность этих (потенциально) сотни миллионов игровых ПК, то Gaimin сеть способна эффективно и шахтные и, таким образом, проверки и защиты, несколько blockchains, таким образом, эффективно способствуя безопасности blockchain экосистемы.
- Программное обеспечение позволяет Gaimin.io для массового принятия blockchain добычи в рамках 1300000000 сильного игрового сообщества.

#### **Программная платформа состоит из следующих элементов:**

1. « Блокчейн Интеллектуального Программного Обеспечения »  
(А) Загружаемые ПК с Windows настольного пользователя программного обеспечения и пользовательский бумажник (б) Gaimin администратор платформы для обработки агрегации питания и управления (с) Blockchain добыча приложений с «машинным обучением» механизм правил
2. Мобильное приложение для управления мобильными устройствами (Android / IOS)
3. Заминированный монета автоматического преобразования в процессе «стабильный» монеты
4. Расширение сети программы (НЭП) - встроенная система реферальной
5. Интернет-сообщество и Marketplace
6. Интеграция Blockchain

#### **Основные характеристики продукта:**

Агрегация обработки GPU, Блокчейн-Майнинг программного обеспечения и управления администратора

- Простой стиль для Windows скачать и установить
- Подключается к администратора по установке и полностью авто-конфигурирует
- Автоматический запуск при запуске Windows,
- Авто бодрствование и сон, чтобы не влиять на игровой опыт

- Full «Machine Learning Rules Engine» питания оптимального процесс минирования крипто, гарантирует, что все факторы, влияющие на рентабельную отработку считаются и наиболее прибыльные монеты добываются во все времена (аналогичные расчеты для «whattomine», трудность, награды, глубина рынка, доступны графические процессоры, майнинг и т.д.), полные варианты алгоритма горнодобывающей промышленности, чтобы больше крипты альтернатив добывающих. Процесс является непрерывным и продолжается.
- Бесшовный обращенные фоновый процесс добывал криптографирование к стабильной монете (SC)
- Фоновый процесс награды пользователя в GMRX (при текущем SC / коэффициент конверсии GMRX)
- Функция обновления Авто
- Легкий брандмауэр, антивирус юзабилити
- Безопасное, «утверждение» от загрузки сайтов - Сроки и условия (законность) принятие
- Визуально привлекательный, подходит для геймера пользователя демографического
- Функциональная добыча полезных ископаемых, визуалы целей и времени игровых активов для достижения
- Геймификация награды, расстояние (добыча времени, хеширования вклад, НЭП стимулы)
- Обогащенный графический интерфейс для шахтера и рудничного представления НЭП
- раздел счетов для полных данных пользователя (имени, адреса электронной почты, телефон, Insta, раздор, какие игры они играют, что PC у них есть, все принадлежности и т.д.)
- Push-уведомления для связи
- Встроенный вирусных вариантов обмена (раздор, Skype, WhatsApp, Телеграмма, Instagram)
- Встроенный в кошельке для всех сделок, GMRX маркер и активов хранения
- Бесшовная интеграция с Сообществом и Marketplace

Приложение для мобильных телефонов (Android / IOS)

- Позволяет пользователь войти в учетную запись и получить доступ ко всей информации счетов
- Интеграция с «Сообществом и Marketplace» позволяет полное взаимодействие и купить / продать / аренду
- Графический расширение для представления веб-сайт посмотреть
- Позволяет легко вирусный обмен по программе расширения сети
- Графическое представление для горнодобывающей сети
- Графическое представление для «функциональной добычи полезных ископаемых»
- Бесшовная интеграция бумажника для полных вариантов сделки

Заминированный монета автоматического преобразования в процессе «стабильный» монеты

- Фоновый процесс, которая автоматически преобразует добыты монеты стабильной монеты с помощью обмена API
- Стабильные монеты, хранящиеся на кошельках компании
- Пользователь вознаграждается в GMRX жетона для их устойчивых монет
- Все незаметно для пользователя, который видит только GMRX в бумажнике

Расширение сети программы (НЭП) - встроенный в справочной системе

- Позволяет легко и просто (вирусное) расширение сети рудничного пользователя
- Позволяет отдельным пользователям легко увеличить их хэш взносов и увеличения вознаграждения



- Пользователь получает 10% от упомянутого пользователя хэша, на 3 уровнях
- Всего 10 новые рефералы приравнивают к 1 дополнительному вкладу GPU, всего 100 рефералов (более 3 уровней) приравниваются к 10 дополнительному вкладу GPU
- Программное обеспечение позволяет легко визуализации рудничной НЭП сети
- Легко для того чтобы достигнуть, минимальные требования ежемесячно способствовали хэш, чтобы быть «активным пользователем» (T<sup>BD</sup>)

#### Интернет-сообщество и Marketplace

- GMRX криптографический маркер работает, blockchain на основе, цифровой рынок, где пользователи могут проводить свои награды на игровых покупках.
- Огромные полезности и принятие, и, следовательно, спрос на маркер GMRX.
- Полностью умный контракт на питание.
- Сообщество и рынок работают вместе
- Позволяет P2P (пользователь-пользователь) сделки (покупка / продажа / аренда цифровых игровых активов)
- Позволяет покупке GMRX лексемы непосредственно из Gaimin.io
- Позволяет цифровую сделку игрового актива от Gaimin.io и партнеров
- взаимодействие Полного сообщества, проблемы пользователей, конкурсы, призы, турниры, социальное доказательство, событие, игры, награды, признание пользователей.
- Все операции в родной лексеме GMRX
- Сила сообщества обеспечивает лояльность клиентов, повышает эффективность удержания пользователей, и создает огромную узнаваемость бренда.
- Сообщество создает базу для планируемого спонсорства киберспортивной команды для построения бренда, идентичности и престижа.

#### Открытый EOS интеграции blockchain

- Маркер Gaimin.io GMRX был выдан на EOS общественного blockchain
- EOS blockchain и нативные GMRX лексем полномочия сделки
- EOS Blockchain служит гроссбух для операций
- Подробную информацию можно найти ниже на «Почему выбрать EOS Blockchain» и «EOS Blockchain интеграции и Gaimin Подробная Blockchain Design»

#### Текущее состояние разработки программного обеспечения

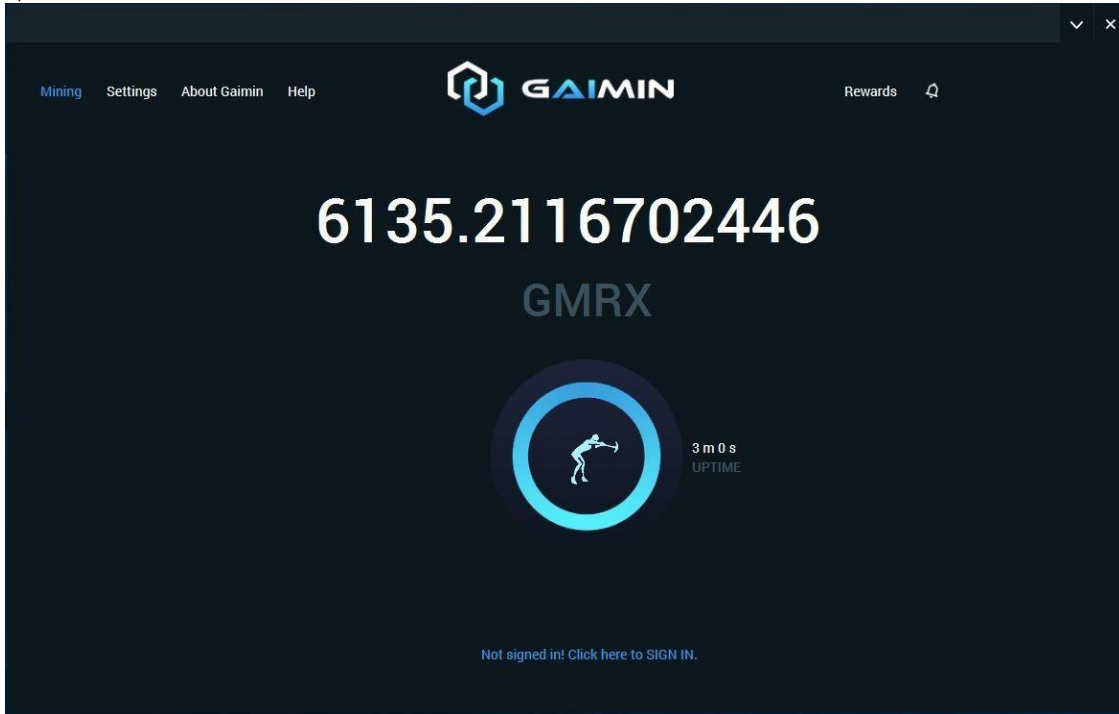
На сегодняшний день программное обеспечение (а) и (б) были разработаны на стадии альфа и испытано в обширной тестирования фазы альфа на 100 пользователей, распространение более чем в 12 странах.

Результаты и выводы, сделанные из этого теста полностью проверить концепцию Gaimin.io и бизнес-модель

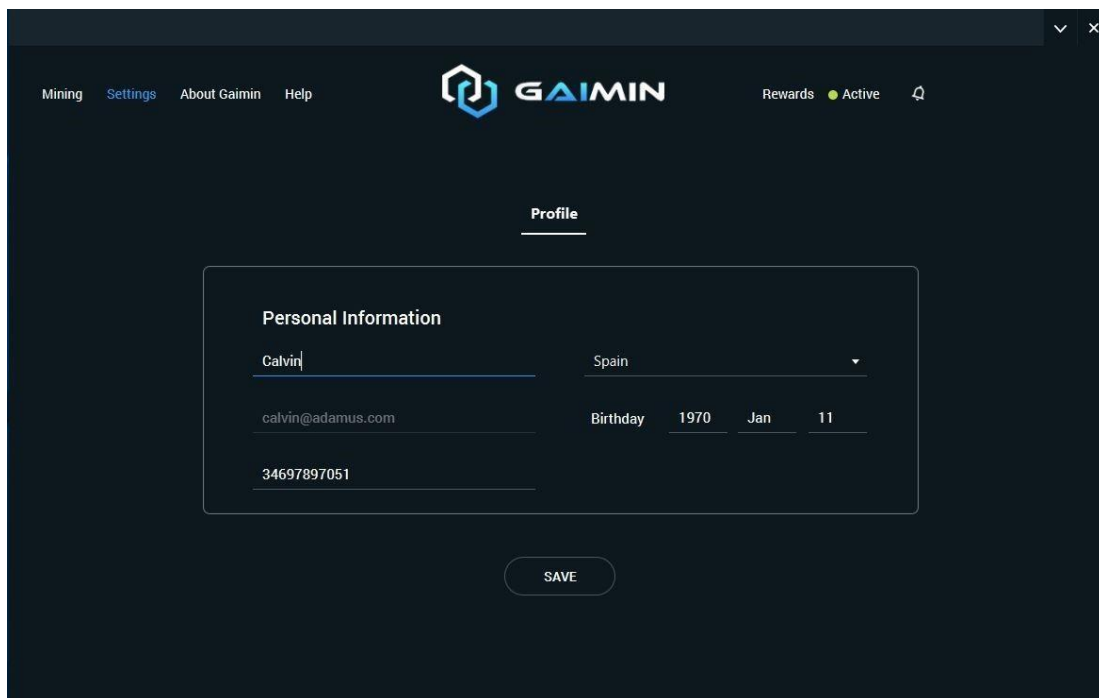
(Примечание: Альфа-тестирование отчет добавляется к этому Whitepaper в качестве приложения).

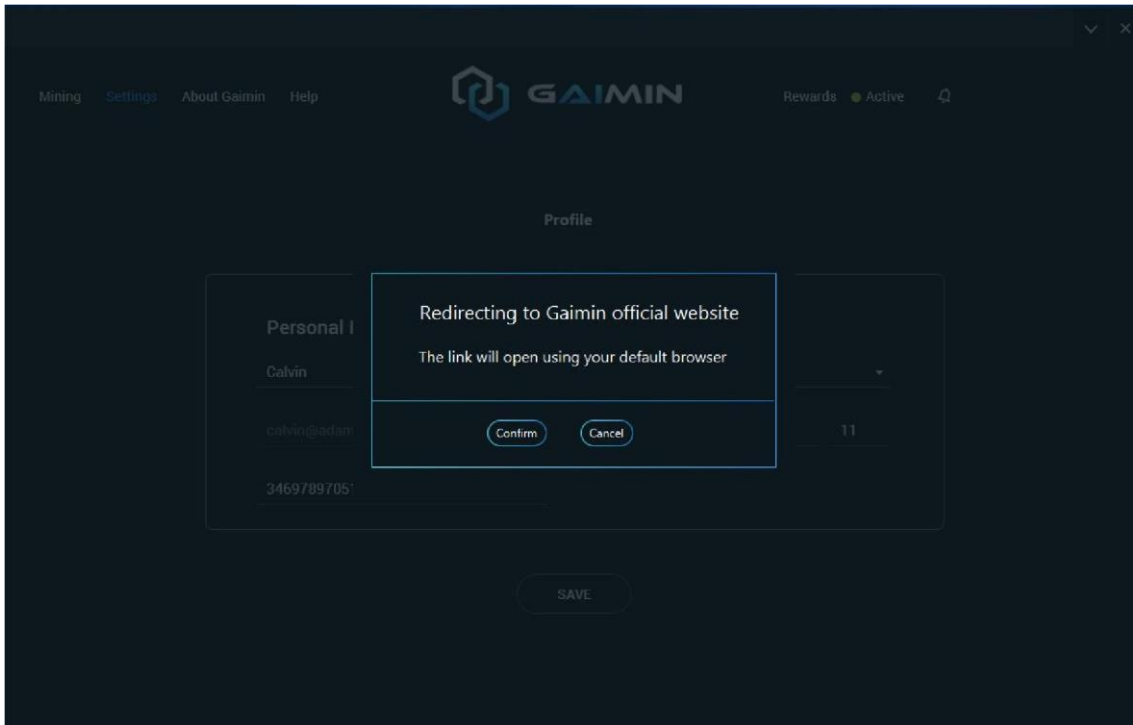
**Ниже подборка скриншотов из программы пользователя и администратора платформы**

Главный экран пользователя

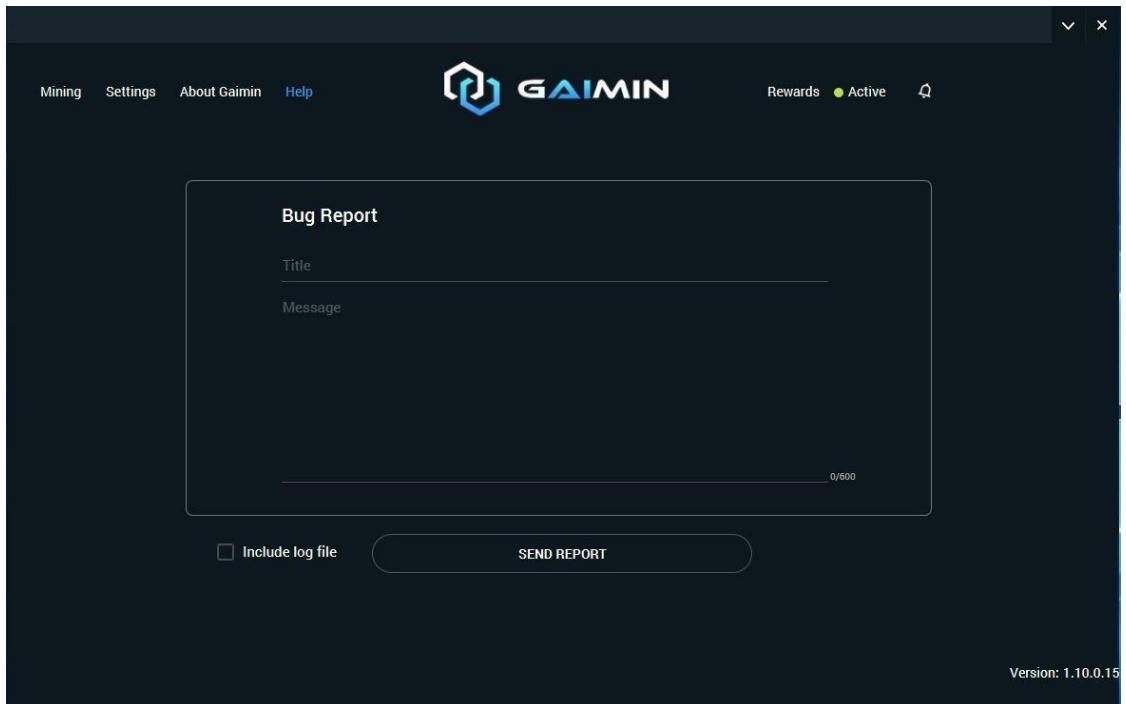


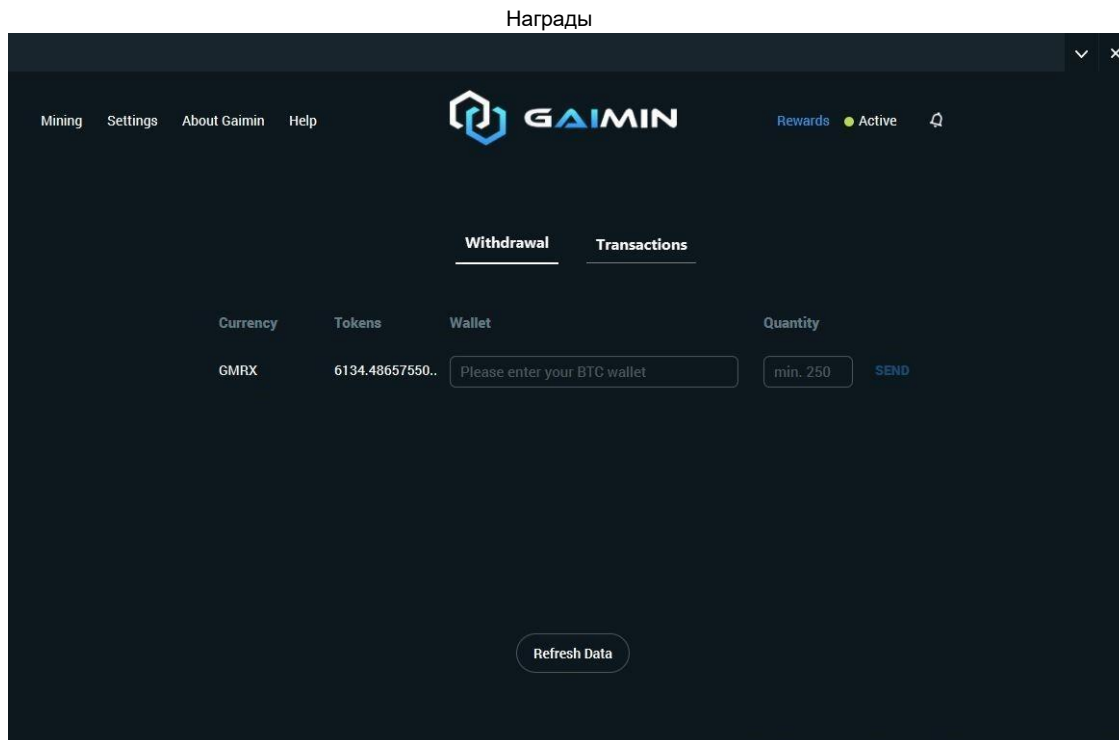
настройки





Помогите





## 5. Технические примечания

Программное обеспечение Gaimin.io было построено с нуля для крупномасштабного внедрения из-за огромного размера и демографией в глобально распределенной игровой сообщество. Имея это в виду, ключевыми факторами являются надежность, скорость, масштабируемость, безопасность, эффективность хранения и пропускной способности, и будущее приспособляемости для использования за пределами «сцены один» из blockchain добычи полезных ископаемых (в будущем использования включают CGI рендеринга и другие GPU тяжелые процессы).

Следующие указания предназначены только в качестве обзора кратко некоторых технической информации и ключевых технологий, используемых. Для более детального рассмотрения и текущих обновлений продукта обязательно посетите наш веб-сайт.

### Настольные технологии

- Язык, используемый в ходе развития: Java 8
- Каркасы используется: JavaFX & Spring
- Поддерживаемые ОС: Windows 8,8.5,10

Blockchain использование добычи программного обеспечения 3 партии:

- XMR-Stak для добычи Monero
- Ethminer для добычи Эфириума

Разработка с использованием принципов ООП (объектно-ориентированное программирование) **Какие**

### **базы данных и почему?**

- Б База данных: Postgresql 10
- Причина: PostgreSQL выполняет большие объемы данных за меньшее время.

### **GUI WEB-технологии /**

- Угловой 7 - Фронтальный каркас
- Угловая Материал 7,1 - основа UI
- Угловые Анимации 7.1 - для анимации
- Угловая Http 7,1 - для HTTP запросов
- Угловое маршрутизатор 7.1 - Для использования маршрутизации - Ag-сетки 18.1.2 - Для создания DataTables
- AngularFontAwesome 3.1.2 - Для использования векторных иконок - Angular2-chartjs 0.5.1 - Для диаграмм создания
- CoinAddressValidator 1.0.4 - Для проверки криптографического бумажника
- FontAwesome 4.7.0 - Для использования векторных иконок
- NGX-совершенной полосы прокрутки 6.2.0 - для пользовательских кросс-браузер скроллинга
- Узел дерзость 4,10 - CSS препроцессор
- TSLint 5.9.1 - проверка кода
- Машинопись 3.1.6 - Основной язык

Разработка с использованием принципов объектно-ориентированного программирования с возможностью легко настраивать компоненты и их повторного использования.

### **Серверы**

- Облачная Платформа Google инфраструктуры.
- ОС Ubuntu Сервера 18,04
- Серверы написаны на Java (Пружинный Каркас загрузки)
- Виртуальная сеть скрыта из Интернета, для доступа к внутренним ресурсам с помощью внутренней сети VPN.
- Система CI / CD - Дженкинс / GitLab, что позволяет, как реализовать изменения в одну минуту. - План заключается в реализации его Kubernetes в сочетании с грузчиком при необходимости - Все версии приложения сохраняются в нашем частном реестре Докер.
- Мониторинг: мониторинг Prometheus / графана в режиме реального времени с боевого дежурства непосредственно админам. **Интеллектуальные технологии контракта**
- Blockchain технология EOS.
- Язык для разработки C ++ 14
- WASM целевой компилятор
- В качестве дополнительного набора инструментов разработки, будет использовать EOSIO.CDT - Также cleos и джунгли testnet для целей тестирования
- Может использовать докер для containering **безопасности Блокчейн**
- Для сотрудничества различных элементов нашей системы с «умным» контрактом, использование RPC API и Бумажник RPC API.

- Этот API вызовы будут подписаны, так что это безопасно, как SSH.
- Мы запустим наш собственный узел EOS совершать звонки между blockchain и нашим сервером более безопасным.
- Мы будем использовать «SMART КОНТРАКТ АУДИТЫ», как «QuillAudits», чтобы найти недостатки безопасности, ошибки Это для избежания ошибок безопасности внутри контракта.
- Кроме того, функция А «убить переключатель», чтобы иметь возможность поворота выключить контракт, если что-то неправильно начал.

## Выбор горного Algo

- Поскольку разные аппаратные средства имеют различную эффективность для разных алгоритмов интеллектуального анализа важно, чтобы найти лучший алгоритм (монеты для добычи полезных ископаемых) для конкретного компьютера.
- **Есть два аспекта:**  
(I) Первый является hashrate. Мы измеряем его, выполнив короткую пробный запуск каждого алгоритма. Эта калибровка выполняется должно быть запущены снова после каждого огромных аппаратных или драйвера изменений. (II) Второй аспект заключается относительная цена извлекаемых монет. Чтобы определить это, необходимо реализовать API с несколькими биржами отслеживать цены, объем и рынок «глубина»
- Использование методов «больших данных» мы будем собирать все данные и собственный алгоритм будет решать в реальном масштабе времени, которое монета помоему.
- Решение будет оттеснена на настольное приложение.

## О цифровых игровых активов. (DGA)

- Интеграция с игровыми распределительными компаниями и DGA рынки позволит пользователям использовать GMRX маркеры, чтобы купить, продать, арендовать и DGA.
- Активы будут храниться в Gaimin GMRX бумажнике.
- Все операции в GMRX, полная интеграция с сообществом и рынком - Подробнее технологий следовать

## Обмены

- Многократный для смягчения и распространения рисков при обмене монет.
- Положение является своп на устойчивую монету (S).
- Смарт-контракты не требуется, достигается с помощью простого API
- Сервер будет реализовывать интерфейсы с несколькими популярными биржами (т.е. Binance), а затем спросить о торговле, если это требуется.
- Количество монет для торговли должно быть рассчитано на основе наших пользователей услуг.
- соединения API обмена также необходимо, чтобы помочь определить выбранную криптографию для добычи полезных ископаемых

## 6. Почему выбрать EOS Blockchain

### Причины выбора EOS Блокчейн

- **Очень хорошо подходит для игр**

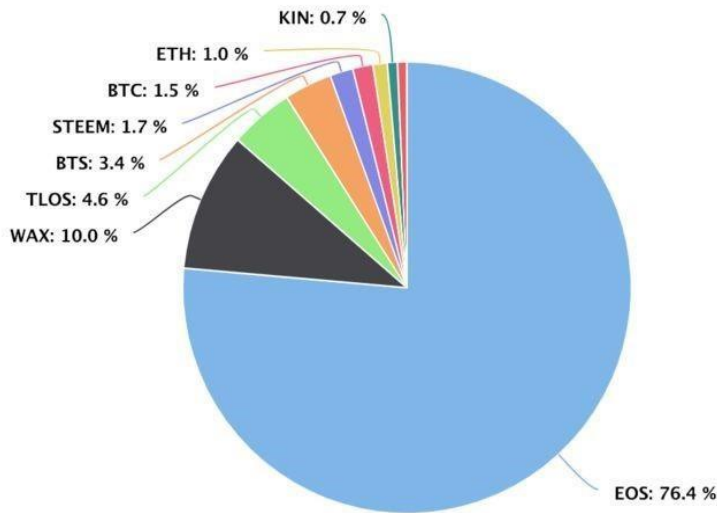
Будущий Gaimin.io планы включают в себя создание цифровых игровых активов, что делает EOS хорошо подходит для текущих и будущих потребностей

- **Высокая Сделка Ускоряет и Масштабируемость**

Images courtesy of <https://blocktivity.info>

#	Name	Activity			Value	Index	
		Activity	Average (7d)	Record	Market Cap	AVI	CUI
1	EOS	18,137,217 <sup>Op</sup>	17,707,021 <sup>Op</sup>	87,240,496 <sup>Op</sup>	\$ 5.9 B	519	
2	TRX	1,638,570 <sup>Op</sup>	1,149,983 <sup>Op</sup>	4,333,766 <sup>Op</sup>	\$ 2.1 B	131	
3	KIN	1,537,490 <sup>Op</sup>	2,541,777 <sup>Op</sup>	5,258,216 <sup>Op</sup>	\$ 0.018 B	14,376	
4	BTS	948,422 <sup>Op</sup>	943,598 <sup>Op</sup>	6,112,075 <sup>Op</sup>	\$ 0.168 B	948	
5	STEEM	920,113 <sup>Op</sup>	960,160 <sup>Op</sup>	2,522,380 <sup>Op</sup>	\$ 0.132 B	1,171	
6	BTC	842,588 <sup>Op</sup>	837,659 <sup>Op</sup>	1,178,080 <sup>Op</sup>	\$ 141 B	1.0	
7	ETH	821,842 <sup>Op</sup>	831,691 <sup>Op</sup>	1,372,918 <sup>Op</sup>	\$ 26 B	5	
8	WAX	478,220 <sup>Tx</sup>	399,664 <sup>Tx</sup>	7,330,584 <sup>Tx</sup>	\$ 0.092 B	873	
9	TFD	300,241 <sup>Op</sup>	214,881 <sup>Op</sup>	662,359 <sup>Op</sup>	\$ 0.003 B	18,193	
10	TLOS	296,897 <sup>Op</sup>	300,463 <sup>Op</sup>	12,150,781 <sup>Op</sup>	\$ 0.016 B	3,184	

Operations on the most active blockchains (7 day average)



- **Операционные издержки (почти) Бесплатно**

В отличие от Эфириума, на EOS blockchain пользователям не нужно платить, чтобы использовать смарт-контракт, вместо этого, вы должны поставить на карту свои EOS маркеры для того, чтобы получить полосу пропускания, процессора и системы хранения для смарт-контракта.

Развертывание на EOS

Для развертывания смарт-контракт на EOS вам необходимо приобрести RAM. Типичный договор бы сказать, 1 МБ ОЗУ (или более), что ~ 120 EOS / ~ \$ 600 (на момент написания этого документа)

Бег на EOS

В EOS каждый аккаунт пользователя стоит денег разработчика. Разработчики приложений будут платить номинальную стоимость создания учетной записи для входа нового пользователя, хотя стоимость финансирования нового счета blockchain должна быть незначительной в сравнении.

EOS отличается от Эфириума в том, что вы на самом деле не тратите ничего, чтобы запустить DAPP, вы только застолбите его. И вы получите его обратно, когда вы сделали с вашей DAPP. Это привлекательная модель наверняка. Независимо от того, вы должны купить монеты застолбить их.

- **Огромное сообщество**

EOS имеет глобальные сообщества, они строят центры огромных разработчиков во всем мире с страстными молодыми квалифицированными разработчиками.

- **гибкость**

Один из самых гениальных аспектов EOS является его гибкость и способность развиваться.

- **Материально Очень сильная**

Block.one хорошо за \$ 12 млрд, а EOS является самым проектом, финансируемым в Blockchain (<https://www.businessinsider.com.au/commonwealth-banks-chief-financial-officer-has-resigned-2018-5>)

- **Делегирование Доказательство коле**

Идеально подходит для нужд Gaimin.io

- **Легкое Восстановление Аккаунта (Начальные Слова)**

Общее понятие является то, что каждый счет будет иметь три специальных разрешений: владелец, активное и восстановление. Вы сможете выбрать партнер по восстановлению, которым вы доверяете (друзья / семье), которые будут в состоянии обновить активную власть и предоставить вам доступ к аккаунту.

Пока вы указываете несколько друзей и членов семьи, которым вы доверяете, чтобы вернуть счет к вам, если вы потеряете ключи, то вам никогда не придется беспокоиться о том, заблокирован навсегда. Это стало возможным за счет задержек авторизации и Отложенные Операции на EOSIO blockchain. Опять же, это идеально подходит для геймеров, как пользователи.

- **Вы можете дать свой счет имя**

С EOS наши пользователи могут выбрать имя учетной записи вместо номера счета, это предпочтительнее с игроками.



- **Имеет свое собственное управление**  
EOS имеет свое собственное по-цепь управления и управляет 21 производителей блоков, которые оплаченных инфляцией работать, поддерживать и защищать сеть.
- **Простота в использовании для наших разработчиков**  
Позволяет огромную гибкость для текущего и будущего дизайна
- **ОСИ Отношения**  
Gaimin.io уже посетил ОСИ, (Object Computing) в США с полной командой разработчиков и наметил планы на наш blockchain регистрации:  
  
Интервью с Филом Mesnier: главный инженер и партнер по ОКИ и часть команды разработчиков ядра на EOS - <https://www.youtube.com/watch?v=Z2LLWEWSLzc>
- **Dan Larimer и Block.one находятся позади EOS**  
EOS, третий крупный проект blockchain Dan Larimer, был создан командой в Block.one. В то время как более ранние проекты Дана Bitshares и Steem оба находятся в верхней части 50 по рыночной капитализации, EOS регулярно в верхней части 5, с внушительной капитализацией.

---

## Бизнес модель: Несколько потоков доходов

Gaimin.io принял «Uber модель» создание платформы для подключения спроса и предложений в конкретной отрасли - в этом случае, снабжая вычисления, в высокой стоимости товара вычислительной мощности. Эта бизнес-модель была протестирована на протяжении многих различных промышленных вертикалей, таких как разделение поездки (Uber), путешествия / города (Airbnb), и даже внештатной работы (TaskRabbit).

Соединив стабильное снабжение действительно децентрализованной вычислительной мощности для столь необходимого спроса (начиная с blockchain расчетов проверки), Gaimin.io способен удовлетворить насущную потребность в растущем рынке.

Благодаря этим усилий, Gaimin.io имеет несколько постоянный доход потоков, собранный на ежемесячной основе, описанный ниже.

### 1) Ежемесячные платежи «Подписка»

Основной первоначальный бизнес-модель Gaimin.io представляет собой модель типа подписки.

Это положение, что Gaimin.io будет собирать номинальную ежемесячную «подписку» плату (до \$ 10,00 USD) выплачивается в GMRX жетонов от каждого «активного пользователя».

Примечание: «Активный Пользователь» определяется как пользователь, который получает в общей сложности \$ 1 / день минимум

Кроме того, ожидается, что более низкий ежемесячный «подписки» плата может быть применена для пользователей, зарабатывающих меньше, чем этот целевой КПЭ \$ 1 / день, хотя это должно быть применен не предполагается, что указанный плата должна быть выше 33% пользователей наград.

Пользователь никогда не должен ввести платежную информацию (Visa, Paypal, и т.д.), так как подписка на платежах принимаются от GMRX награды автоматически, так что пользователь фактически никогда не должен платить абонентскую плату из своего собственного «кармана».

Очевидно, что если пользователь не «заработать», он не платит. Это означает, что программное обеспечение является поэтому свободно скачать, установить и использовать для геймера.

Аналогия: Подумайте о подписке Netflix, но пользователь не должен платить и получает, когда он смотрит рекламу или получает кто-то другой, чтобы попробовать!

Примечание: Все награды и членские взносы всегда в GMRX. Весь Gaimin.io бизнес 100% GMRX лексема приводом. Все пользователи нуждаются в нашей GMRX маркер для использования платформы, сообщества, а также доступ на рынок.

## **2) Торговая Digital Asset Продажа**

Бизнес-модель Gaimin.io создает геймер пользователей системы с покупательной способностью в виде GMRX лексем и предоставляет им платформу через сообщество и рынок «тратить», что покупательная способность.

Это, следовательно, часть бизнес-модели Gaimin.io к (я) сформулировать основные стратегические партнерства для продажи цифровых активов игровых и (б) разрабатывать и продавать Gaimin.io собственности и разработаны цифровые игровые активы, игры и дополнительные продукты на пользователей системы.

## **3) Гонорары Торговая сделка**

Все операции в рамках сообщества и рынка имеют место в GMRX маркер, и это создает микротранзакции сборов.

## **4) Процент Total Network Hash Мощность**

Gaimin.io признает значимость сообщества и, соответственно, будет принимать фиксированный процент (10% ожидалось) от общей суммы вознаграждения хэша власти и посвящает этот доход исключительно на развитие общества и в виде пассивного Gamification наград / капли для пользователей в рамках сообщества.

## **5) майнинг сборы**

Для того, чтобы максимизировать выгоды от blockchain добычи, то предполагается, что Gaimin.io создаст свои собственные бассейны горнодобывающих, которые, из-за отвесные числа, как ожидается, станут доминирующими пулами, к которым супер шахтерам (non-Gaimin.io пользователей), которые хотел бы присоединиться придется платить за доступ в GMRX лексем.

# Конкуренция:

## Blockchain Mining программного обеспечение и цифровые активы обмены

Там в настоящее время нет прямого решения «от конца до конца» для геймеров на рынке, что пассивно монетизировать геймеров ресурсов, а затем награждает их цифровой маркер потратить непосредственно на их игровой опыт, предлагает интегрированный цифровой рынок активов и сообщества, где лексема тратиться.

### 1) Blockchain Минеры

Конкуренция в blockchain добычи вертикальной очень слабо, как с точки зрения предложения продукта от конкурентов и с точки зрения предложения по сравнению спроса. Из-за текущий спрос со стороны blockchains, даже с текущим количеством решений конкурентов, рынок все еще требует больше решений в целях диверсификации добычи POW как можно больше.

### Clear Competitive Advantage

	Gaimin	Minergate	Nicehash	Gshare	Gamehash	Computa
Automatic "hands off" mining	✓	✗	✗	✗	✓	✓
Fully autonomous (ML)	✓	✗	✗	✗	✗	✗
Perpetual algo optimization	✓	-	-	✓	✗	-
Auto convert mined crypto	✓	✗	-	✗	✓	✓
Institutional Cold Storage	✓	-	-	-	-	-
Community & Marketplace	✓	✗	✗	✗	✗	✗
"Functional Mining"	✓	✗	-	✓	✓	✗
Passive incentivized drops	✓	✓	✗	✗	✗	✓
Network Expansion Program	✓	✗	✗	✗	✗	✓
So simple my mom can use it	✓	✗	✗	✗	✓	✓

Геймеры не шахтеры.

Кроме того, в настоящее время программное обеспечение добыча требует знаний и кривой крут обучения, и посвящен в большей степени

«сделай сам» пользователей типа, которые хотят, чтобы настроить и управлять своей собственной добычной операции, в отличие от решения Gaimin.io который специфически адреса геймеров и предлагает невмешательство решения.

## **OPTION 1** *Do It Yourself*

- Decide which coins to mine
  - Decide which software and mining pool to use (accounts, profiles, etc.)
  - Multiple secure wallets, backups
  - Constant management
  - High learning curve
  - Limited to personal hash power
- Not active = no mining = no income**

## **OPTION 2** *Join Us*

- 1 click install, fully pre-configured, A.I. manages everything
  - Mining pool and coins all managed
  - No management, set and forget
  - No limit to hash power (N.E.P.)
  - Instant rewards
- Not active = network mines = income**

## 2) обмен цифровых активов

Конкуренция в Рынок Цифровых Активов вертикалью является самым жестоким из-за устоявшихся конкурентов в торговых и blockchain и не blockchain основе. Одним из конкурентных преимуществ Gaimin.io является применение программного обеспечения монетизации / горнодобывающей промышленности. Пользователи могут использовать Gaimin.io как один-стоп-магазин для всех своих цифровых потребностей активов - заработать расходуемое GMRX лексемы от blockchain добычи, и оборачиваться и использовать их, чтобы купить другие цифровые активы или продать старые активы через тот же рынок. Все это, не выходя из сообщества Gaimin.io и платформ.

Геймеры уже построили доверие путем использования прикладного программного обеспечения добычи Gaimin.io, что делает принятие других торговых площадок, они не знакомы с, менее вероятно.

Кроме того, большинство рынки претендует на глобальное присутствие, но в конце концов, только сосредоточить свои усилия на Северной Америке и Западной Европе. Gaimin.io имеет планы поистине глобальную базу пользователей и глобальное присутствие Это позволит Gaimin.io установить и развивать присутствие где конкуренты еще не таргетирование.

---

# Tokenomics:

## Утилиты Token GMRX

GMRX это знак с единственной функцией является цифровой утилитой лексемы, которая питает Gaimin платформы награды, площадка и сообщество.

### 1) Круглая Структура

- Общая Token Поставка Зафиксировано: 5000000000
- Всего токены быть проданы через Token продажи Событие (20%): 1000000000
- Начальная Token Цена продажи: \$ 0,10 USD / Token

Gaimin будет работать несколько раундов лексем покупателей в частном порядке и публично через символические события продажи, все детали еще предстоит определить.

Проект Кепка: 10 \$ млн Проект Hardcap: \$ 100 млн

### 2) Знак распространения

<b>Token Distribution</b>		<b>5,000,000,000</b>
Token Sales	20.00%	1,000,000,000
Kickstart/Community	30.00%	1,500,000,000
Company Holdings	30.00%	1,500,000,000
Founders	15.00%	750,000,000
Advisors/Seed Investors	5.00%	250,000,000
	<b>100.00%</b>	<b>5,000,000,000</b>

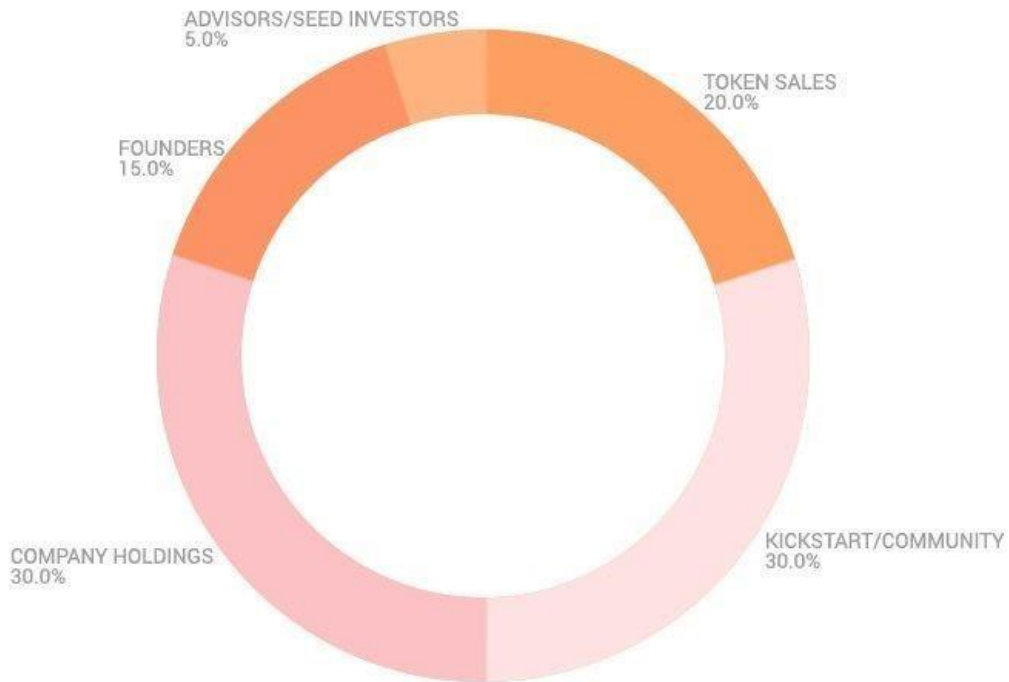
Ключевые элементы принять к сведению являются

(Я) выделение компании, используемой в качестве резерва 30%, чтобы помочь сбалансировать GMRX экосистемы и

(Б) выделение 30% в «Kickstart программы», чтобы кикстарт Gaimin.io сообщество и стимулировать сообщество быть активными членами долгосрочных.

Кроме того, учредители будут принимать 15% и консультант / семенные инвесторы (в начале долевыми инвесторов) 5%, оба групп имеют сильные периоды облачения, чтобы претендовать на все свои отведенные лексемы.

Оставшиеся 20% для широкой общественности к покупке с помощью токенов событий продажи

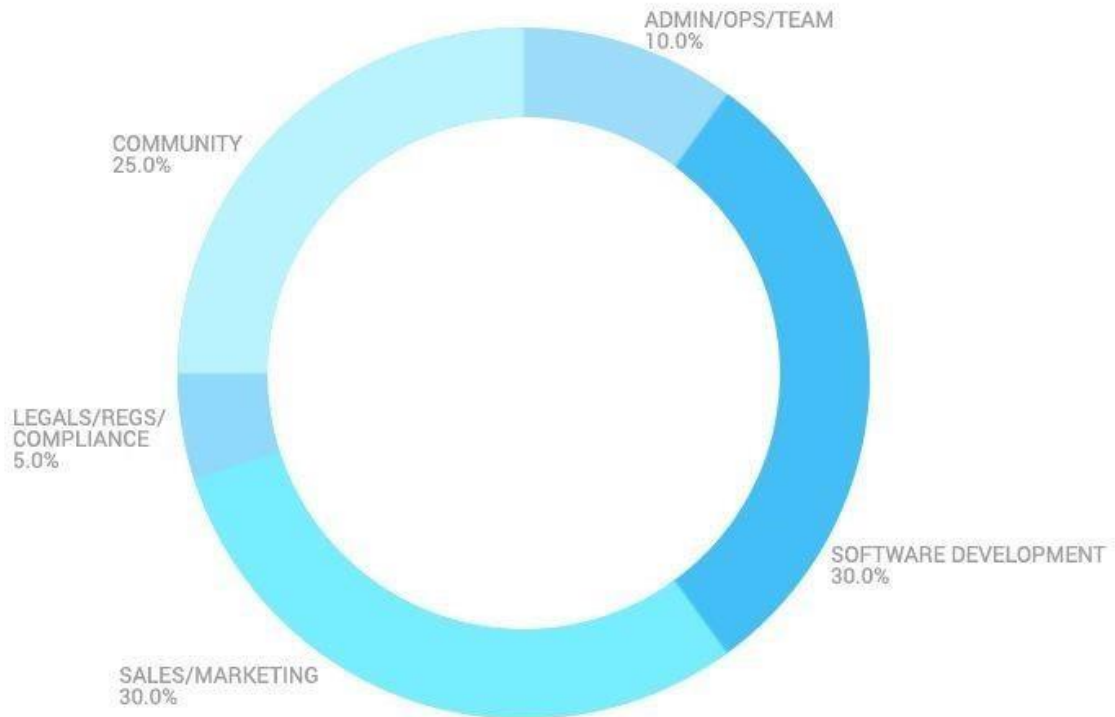


### 3) Использование средств

Use Of Funds	
Admin/Ops/Team	10.00%
Software Development	30.00%
Sales/Marketing	30.00%
Legals/Regs/Compliance	5.00%
Community	25.00%
	<b>100.00%</b>

Программное обеспечение и маркетинг приходится 50% средств, чтобы обеспечить постоянный продукт высокого качества для пользователей, глобального расширения базы пользователей и создания бренда. Накладные, эксплуатационные и

составляют расходы команды на 25% использования средств в целях поддержания ежедневных операций и требований. Еще 25% будут доступны для развития мирового сообщества ..



#### Администратор / Операции / команды

Мы будем исходить из нашей европейской базы, а затем создать полное присутствие в Азии следует США. Полная стоимость положения включает:

- Офис создан в качестве европейской базы
- Офис создан в качестве азиатской базы (массивный центр для игр)
- Офис создан в качестве базы США - Путешествия, события, стенды и т.д.
- Персонал, заработная плата, перемещение (т.е. разработчиков программного обеспечения)
- Вербовка «кошелек», чтобы приобрести лучшие таланты
- IT, техническая инфраструктура, оборудование и оборудование
- Обучение и образование
- Найм внешнего таланта
- Стипендии, местные университеты и т.д.

#### Разработка программного обеспечения

Наше программное обеспечение было разработано в «модулей», минимальная «Кепка» Фандрайзинг цель охватывает модули со всех испытаний (до альфа, бета) и полного запуска товарного продукта MVP. Дальнейшее финансирование, и постоянный доход будет диктовать, как быстро мы можем пойти с дальнейшим развитием. Полная стоимость положения включает:

- Сайт область члена администратора и онлайн раздел счетов

- Тестирование (альфа, бета)
- Развитие горнодобывающей модуль (в настоящее время)
- Развитие ИИ (в настоящее время) - развитие НЭП
- Мобильное приложение
- Blockchain разработка / интеграция (строительство и техническое обслуживание)
- Разработка модели преобразования Относительное значение
- Сообщество и Marketplace разработки программного обеспечения
- Языковые переводы
- AI, машинное обучение, продвижение
- Игры разделение (развитие активов в игре и играх)
- Серверы и другие интернет наличие базовых расходов
- Исследование и разработка
- Суперкомпьютерные услуги исследования / P & D
- Дополнительные услуги исследования / R & D (хранение и т.д.)

#### **Продажи и Маркетинг**

Маркетинговый бюджет будет использоваться в соответствии со стратегиями, подробно описаны ниже в разделе «План маркетинга».

#### **Правовой / Нормативный / Соответствие**

Эти средства обеспечивают Gaimin.io может охватывать все основные правовые требования, чтобы начать работу с податливой, прочной правовой структурой и фундаментом. Полная стоимость положения включает:

- Структура компании и законность
- ICO / НОО / Blockchain регуляторная - защита IP
- Торговая марка
- патенты на программное обеспечение

#### **сообщество**

Gaimin.io полностью признает важность сообщества в формировании лояльности клиентов, удержания, идентичность бренда и престиж марки, и, следовательно, будет выделять значительную часть средств, привлеченных для постоянного развития и поддержания сообщества. Положения финансирования будет включать в себя:

- Сообщество и рынок развитие и рост
- Внутренний рейтинг, призы, турниры, награды, признание
- Партнеры, альянсы и сотрудничество
- Администраторы, Супермодераторы, каждый язык
- Социальные медиа и менеджеры сообщества
- Влиятельные
- Акции и спонсорство



- команда Esports

#### 4) Создание устойчивого спроса - прецеденты для GMRX Токена

Далее планируются заявки на GMRX Знак; это поможет увеличить принятие, полезность и общий спрос на GMRX токена.

1. Исключительного способа оплаты Gaimin применения программного обеспечения горнодобывающей промышленности - месячная подписка
2. Исключительное способ оплаты для Gaimin сообщества и рынка для геймеров, чтобы купить / продать / арендовать цифровые товары (все умные контракты Gaimin будут выполняться с GMRX лексем только)
3. Исключительной оплаты для шахтеров, которые желают присоединиться Gaimin горнодобывающих бассейнов, которые они должны покупкам

#### 5) Знак защиты рынка

Для того, чтобы помочь поддерживать стабильный токен траектории положительного значения, Gaimin будет использовать ряд методов для обеспечения безопасности токенов и помочь погоне жестких условий рынка, что все токены лица.

##### Токен Покупатель Caps

Каждый маркер покупатель будет ограничен общим% акций Gaimin токенов для того, чтобы ограничить потенциально опасные тактики на рынке, которые ставят под угрозу стабильности маркеров, например, насосные и демпинга. **облачение Периоды**

Все учредители, члены команды, и рано частные семена / долевыми инвесторы с символическими опциями, учредители включены, будут подлежать облачение периоды. Учредители проведут 15% от общего количества жетонов. Все облачение облегчается с помощью смартконтракта. Это обеспечивает долгосрочное обязательство от учредителей и обеспечивают учредитель не может действовать против компании, как это было бы против их собственных финансовых интересов.

Кроме того, консультанты также будут подвергаться периодам облачения, с тем чтобы обеспечить их активное и постоянное участие и гарантировать, что они не могут действовать в своих личных интересах за счет компании и других заинтересованных сторон.

##### Токен Reserve

Gaimin.io компания проведет 30% от общего количества жетонов в качестве резерва для того, чтобы исправить вмятин рыночные условия, которые угрожают стабильности GMRX Знака. Этот резерв может быть выдан в частично или полностью для того, чтобы стимулировать экономику GMRX токен, должна рыночные условия считают это необходимым.

#### ЗСК и AML

Каждый частный инвестор, и токен покупателя, будь то частное лицо или учреждение, будут подвергаться строгим ЗСК и AML скрининга с целью определения права инвестировать в Gaimin.io и получить GMRX лексем. Gaimin.io не будет, ни при каких обстоятельствах, разрешать или принимать инвестиции, или символические покупки, прямые или иначе, от каких-либо ограниченных лиц или групп лиц. Это включает,

но не ограничивается для тех, кто терпит неудачу либо ЗСК или AML скрининга, предоставляет неверную, ложные или вводящие в заблуждение информацию, или иным образом пытается обойти скрининг, или отображает любое злонамеренное поведение по отношению к Gaimin.io, заинтересованных сторон, или любого другого стоящего человека, группа или организация.

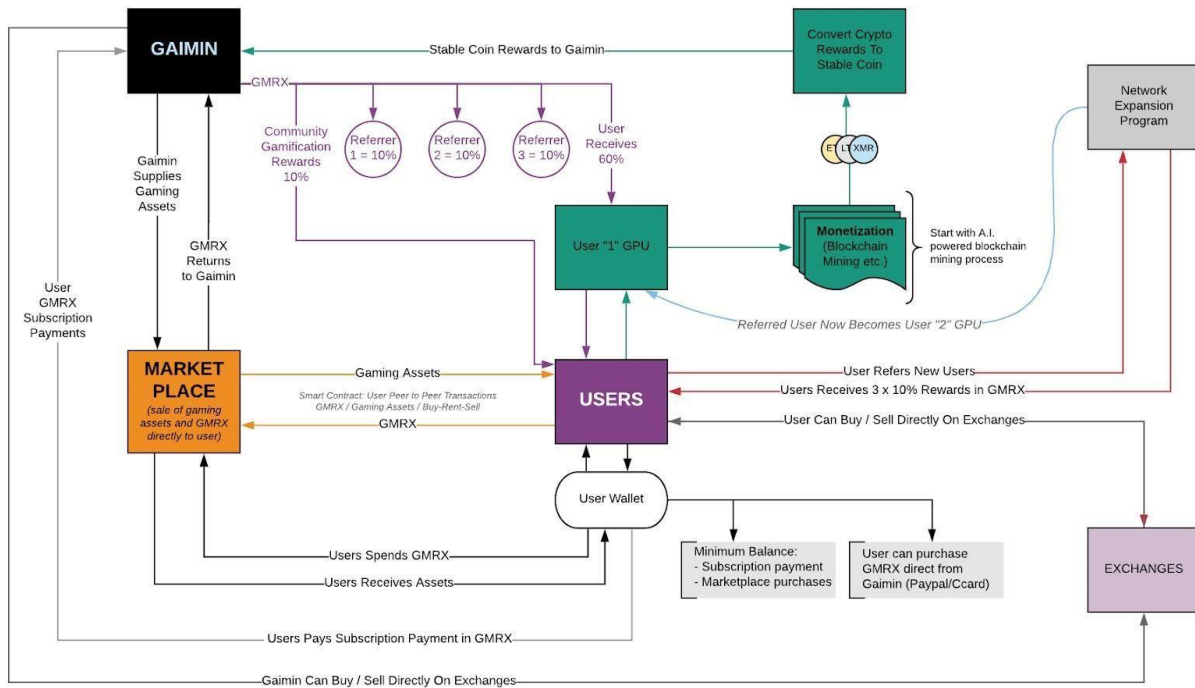
## Токен Спрос

Создание и поддержание устойчивого положительного спроса на GMRX токенов будет проходить через Gamification программного приложения Gaimin.io ..

А также путь GMRX токенов эксклюзивного способа оплаты программного приложения Gaimin.io (ежемесячная абонентская плата), эксклюзивная оплата всех умных контрактов в сообществе Gaimin.io и рынке цифровых игровых активов, а также эксклюзивный способ оплаты для супер шахтеров, желающих присоединиться Gaimin.io горнодобывающих бассейнов.

## 7) Блок-схема маркеров

Следующая диаграмма представляет маркер потока экономики.



---

## Маркетинговый план:

### Простые, мощные, комплексные стратегии маркетинга

#### Простой обзор

Возможность пользователей получают через несколько предложений каналов Gaimin.io простой и очень мощный общий план маркетинга

Кроме того, маркетинг в игры демографических имеют определенные, конкретные преимущества:

- Геймеры легко найти, как онлайн, так и в автономном режиме, и недорого добраться
- Есть конкретные социальные медиа каналы, веб-сайты и форумы, которые позволяют прямой доступ к идеальному демографическому (геймеру каналу Instagram, дергаться, Youtube).
- Вирусные рекомендации являются естественными в играх. Геймеры наиболее связанные демографические когда-либо и очень привык к рекомендациям вирусного типа.
- Gaming авторитеты имеют массивные верные последователь и открыты для продвижения по службе. **Более подробный обзор**

Gaimin.io определила три ключевых сегментов рынка решающее значение для успеха компании:

1. Инвесторы
2. Конечные пользователи - PC Gamers
3. Crypto / Blockchain Энтузиастов

Каждый из этих трех сегментов играет ключевую роль в оказании помощи фонду развития Gaimin.io, обеспечить устойчивое использование и успех приложения Gaimin.io, и, следовательно, обеспечить здоровый ремонтпригоден успех, спрос и полезность GMRX токена.

Хотя Gaimin.io основываются главным образом в Европе, операции являются глобальными усилиями, уделяя особое внимание будет сосредоточены на ключевых азиатских криптографические и игровые рынках. Каждый из сегментов и видов деятельности будет осуществляться в глобальном масштабе, обращая внимание на ключевые рынки процентных за пределы англоговорящих рынков.

#### Осведомленность / Процентный

В целях повышения осведомленности сборки в наших трех основных сегментах рынка, Gaimin.io будет вести / использовать следующие виды деятельности / инструменты:

1. Программа расширения сети (встроенный в справочной системе)
2. Airdrops
3. Инвестор и советник поддержки
4. Маркетинг в социальных медиа
5. Содержание
6. Связи с общественностью

- а. Связи со СМИ
- б. Influencer отношения
- с. Отношения с населением
- 7. Развитие сообщества
- 8. Цифровая реклама
  - а. Маркетинг в поисковых системах кампании (поиск и отображение)
  - б. Поисковая оптимизация кампаний
  - с. Частная сеть маркетинговых кампаний (поиск и отображение)
  - д. Ремаркетинг / перепланирование Кампания (Поиск и отображение)
  - е. Видео маркетинг на общественных и частных сетей
  - е. Прямой цифровой маркетинг (то есть, E-mail)
- 9. Спонсорство (то есть киберспорт команда)
- 10. События (т.е. Promotion игровые турниры)

Вышеуказанные мероприятия позволят Gaimin.io большой широты деятельности охватить все ключевые сегменты рынка, в глобальном масштабе, через несколько точек соприкосновения. Каждое действие может быть устойчивым в долгосрочной перспективе и дополненное для поддержки различных этапов комплексной маркетинговой кампании - ли мы информировать пользователей в первый раз, переориентацию, сохраняя их, или толкая их, чтобы стать защитниками.

#### **Желание / Усыновление**

Для того, чтобы принять семена в трех основных сегментах рынка, Gaimin.io будет вести / использовать следующие виды деятельности / инструменты:

- Free-To-Play (использование)
- Качество продукции
- Продукт постоянно улучшается, увеличивается с течением времени результатов
- Акции и Ограниченное время Предложения / Скидки
- Закрытый и открытый Альфа и Бета Phases
- Gamification применения программного обеспечения Gaimin.io
- GMRX Токен на открытых биржах по всему миру
- Исключительная оплата за Gaimin.io и связанными платформы через GMRX лексемы

#### **Free-To-Play (использование)**

Само программное обеспечение позволит устранить любые барьеры для входа на рынок для неуверенных пользователей - нет кредитной карты или PayPal информации, необходимой и мгновенных результатов. Кроме того, Gaimin.io будет сосредоточено на качестве продукции и пользовательский опыт, чтобы гарантировать, что Gaimin.io стоит выше всех других рыночных предложений для безопасного принятия пользователя. Опять же, каждый из этих пунктов может быть устойчивым в долгосрочной перспективе, чтобы обеспечить пользователям не только принять, но и продолжают оставаться верными и активных пользователей программного обеспечения Gaimin.io.

#### **адвокатура**

Для того чтобы превратить активных и лояльных пользователей в сторонников Gaimin, мы будем проводить / использовать следующие виды деятельности / инструменты:

- Качество продукции (которая включает в себя результаты)
- Расширение сети Программы

- Gamification и стимулы

Превращение лояльных пользователей в сторонник является конечной целью любого бренда. Gaimin.io будет достигнут посредством высокого качества продукции с бессрочными обновлениями (и результатов пользователей, конечно), сеть расширение программы, а также Gamification программного обеспечения Gaimin.io, и материальные стимулы для лояльных активных пользователей.

## Резюме

С учетом всех этих усилий, интегрированных по всем каналам связи Gaimin.io, Gaimin сможет достичь своих конкретных целевых рынков экономически, и эффективно, как в краткосрочной и долгосрочной перспективе жизни продукта и компании.

Кроме того, каждая деятельность направлена на создание высококачественных отношений с пользователями, чтобы обеспечить долгую и здоровую продолжительность жизни клиента.

---

## Дорожная карта:

### Основные этапы и цели

**2018. Основные этапы Выполнено:** Основные доказательства формирования концепции / компании

- Формирование компании: Великобритания / Crypto Valley, Цуг, Швейцария
- Команда, партнеры и стратегические консультанты на месте (игровой, маркетинг, регуляторный, blockchain)
- Наличие Интернет (веб-сайт, социальные сети и т.д.)
- Первичная документация (палубы, использование средств, литерарег, маркетинг план и т.д.)
- Разработка программного обеспечения: План тестирования «Альфа»
- Спрос Пользователь подтвердил: Мадрид Игры неделя

**2019 Достижение Вехи достигнута: финансирование, наличие, IEOs**

- Продолжение частное финансирование
- Версия для тестирования Полный Альфа
- Продукция «Альфа-отчет» и «полный Whitepaper»
- Запуск GMRX на EOS blockchain
- Начать агрессивную PR (сообщества, социальные медиа, пресс-релизы)
- Подготовка к НОО. Установить присутствие в Азии
- Бегут два успешных IEOs испытать азиатский рынок восприимчивость
- Началось бета-версия платформы
- Мы, товарищество, союзы
- Добавить ключевых членов команды
- Достигнута фаза 1 финансирование целевых \$ 1 млн

## 2020 Цели

- Символические продажи: НОО / Полный список
  - Разработка Полная бета-версия
  - Бета-тестирование частных, общественных
  - Запуск бета-версии
  - Первоначальное приобретение пользователя
  - Построить сообщество
  - запуск MVP
  - Продолжение частного сбора средств • Продолжайте строить бренд
  - Агрессивное приобретение пользователя
- 

## Команда:

### Учредители и Основные игроки

Более подробный список других сотрудников и альянсов можно найти на сайте <https://gaimin.io/>

### Учредители

Основатели все знают друг друга в избытке 15+ лет. Работая вместе в нескольких странах разных континентов, команда имеет большой опыт решения проблем и создания решений вместе.



#### **Мартин Спейт - соучредитель / CEO**

Опытный предприниматель и консультант по бизнес-стратегии. Более 28 лет фоне продаж и маркетинга. Основатель специалиста интернет-маркетинга консультационных услуг. Конкретный опыт работы с интернет-стартапов, разработки систем и процессов для планируемого роста.



#### **Clive Aroskin - соучредитель / COO**

Операции и логистика специалист со значительным предпринимательским опытом запуска. Обширная программа направления экспертизы, развитие общин, и управление событиями.



Основатель

опыт в области

**Calvin Adamus - соучредитель / CPO**

Gaimin создатель с продуктом-специфических знаний. Стратегический консультант, общественные здания и направление специалиста программы. Обширный опыт разработки концепций до реальности. Многоязычная и мир путешествовал.



**Эндрю Faridani - соучредитель / CMO**

крупнейшего местного цифрового агентства Канады, с 18-летним опытом, специализирующаяся на интернет-рекламу, брендинг и социальных медиа. Обширный управления персоналом, бизнес-процессов, систем, масштабирования и развития.

**Роберт ван Шайк - соучредитель / CFO**

30 лет становления бизнеса и опыта бизнеса. Запуск инвестор,



управления, основал несколько успешных онлайн-специализирующийся в области технологий и blockchain.



**Буки Бен Натан - соучредитель / CTO**

Обширные знания blockchain технологий и все аспекты разработки продукта ИТ. Обширный опыт работы с большим текой данных., Стек и машинное обучение.

**Основные игроки**

Инженер-исследований и развития сайты и развлечений,



**Роман Головаха - В.П. Разработка продукта**

программист и архитектор с 18-летним опытом работы в области научных разработок, от концепции до продукта. Blockchain специалист. Более 15 лет навыков как ProGamer. Поставка многочисленных мобильных приложений, веб-облачных решений для стартапов и созданных предприятий в сфере банковского дела и телевидения.



корпоративного для управления

**Shaun Мартелли - CIO**

Специалист по связям с общественностью, маркетинга, публичных выступлений и успешно мобилизации средств для нескольких стартапов технологий, связанных с.



**Beverley Уорбертон - Брендинг и советник сообщества**

Брендинг, специалист Gamification и консультант комьюнити. 25+ лет опыта прямых продаж развивающаяся и исполняющая операционные стратегии международной экспансии.



#### **Энрике Сантос - аналитик рынка**

Технический аналитик фондового рынка в течение 18 лет. Автор 4 книг по анализу на основе волновой теории Эллиотта и узоров моделей Фибоначчи. Специализируется в внутрисуточной торговле на валютах и индексных фьючерсах, с использованием систем вокруг технического анализа и стабильной торговли на основе моделей поведения человека.

#### **Мигель Ферреро -**

Игры советник  
основатель  
тренера, игр и



#### **ОЦП**

латиноамериканских рынков. Игровая индустрия, эксперт VR специалист и испанских игр и VR / AR компании, бизнес-наставник, создание команды организатор спортивных мероприятий.



---

# Приложение 1: «Альфа Доклад»

## Подробный отчет с Выводы из Gaimin.io 100 человек Software Alpha Test

### ВСТУПЛЕНИЕ

Перед тем, как начать здесь очень нетехнический обзор разработки программного обеспечения, которое поможет уточнить, где именно мы находимся в процессе.

Программное обеспечение проходит через различные фазы проектирования, прежде чем он достигнет версию, которая может быть принята на рынок.

Это первый товарный вариант обычно упоминается как «Минимальная жизнеспособный продукт» (MVP).

Эти фазы развития могут включать некоторые или все из следующих действий в зависимости от сложности проекта:

- Функциональные Требования Документы (FRDS)
- Программное обеспечение Дизайн Документы (ССРД)
- Исходное программное обеспечение Прототип для внутреннего тестирования
- Альфа-тестирование
- Бета-тестирование
- Минимальная жизнеспособный продукт (MVP)

MVP, как правило, то, что один видит, как «Version 1.0» из программной платформы. Это операционно звук, но не все функции и обновления, которые будут добавлены в более поздних версиях.

---

### АЛЬФА ТЕСТИРОВАНИЯ ВРЕМЯ ПЕРИОДА

- Альфа-тестирование нашей платформы началось в июле 2018 года
- Мы закрыли альфа-тестирование в апреле 2019 года
- Это было 8 полных месяцев, которые включали 2 месяца «настроить» и полные 6 месяцев тестирования • Это было сделано в 2 этапа:
- Этап 1 был в основном делается в доме с начальным прототипом
- Этап 2 был открыт для внешних пользователей, (друзья, семья, консультанты, игровое сообщество Influencers, геймеры), и расширил до чуть более 100 пользователей в общей сложности

В течение этого периода тестирования мы собрали все данные, необходимые для достижения первоначально поставленных целей тестирования, и полностью проверить функциональность нашего программного обеспечения платформы, вместе с нашей общей концепции и бизнес-модели.

---

## ALPHA ТЕСТИРОВАНИЯ ЦЕЛИ

Большая цель тестирования Альфа заключается в разработке и разработке базового программного обеспечения, сделать его эксплуатацию и позволяет генерировать данные, необходимые, чтобы дать нам проверить «доказательство концепции» нашей бизнес-модель.

Это сразу будет означать, что мы не просто «идея» бизнес, вместо этого, мы наглядно продемонстрировали жизнеспособность нашего проекта и дали себе очень четкую дорожную карту MVP.

Подробные цели тестирования Альфа:

- Построить программную платформу с нуля, что позволит нам проверить и подтвердить blockchain сделки на «Доказательство работы» (POW) blockchains (blockchain горнорудной) и генерировать связанные награды пользователя.
- Сделайте работу программного обеспечения с соответствующим майнингом и связанными с ними алгоритмами интеллектуального анализа, вместе со всеми соответствующими процессами.
- Определить три различные криптографирования в шахту и два алгоритма интеллектуального анализа, и использовать их для создания реальных горнодобывающих наград.
- Определить все загрузки и установки проблем (включая брандмауэр и антивирус выдает), выявлять сбои, найти (и решительность), как много ошибок, как это возможно, и создать список «недостающих» функций и ранней версии функции желательно пользователей.
- Разработка первоначального процесса пользователя адаптационного, чтобы позволить нам включить плавную загрузку, установить и настроить опыт для пользователя.
- Настройка параметров для бета-тестирования, который будет следующим важным этапом тестирования
- Помочь нам, предоставив дополнительные данные и информацию для окончательного создания FRDS (функциональное требование документов) для других функций, которые не были включены в этом тесте Alpha.
- Убедитесь, что программное обеспечение кодирования будет работать, чтобы обеспечить успешно агрегирование вычислительной мощности GPU для других применений в будущем (например, CGI-рендеринге), что означает, что наш бизнес-модель может быть как «будущим доказательство», как это возможно, путем обеспечения многофункциональной монетизации агрегированной мощности GPU.
- Убедитесь, что программное обеспечение позволит интегрировать будущее наших других запланированных функций (модулей), включая наш «Machine Learning Engine», «Расширение сети Программы», «Stablecoin Авто-своп механизм», «Биржа и сообщества», и, конечно, полный «Blockchain интеграции».

- Разверните тест, чтобы включать в себя достаточное количество пользователей с достаточным разнообразием в географическом положении, скорость подключения к Интернету, графических процессоров, процессоров, версии для Windows и обновления версий, чтобы позволить нам иметь твердое испытание платформы.
- Сформировать достаточно данных (пользовательские награды от добычи полезных ископаемых), чтобы позволить нам создать точно смоделированные прибыли как на индивидуальном уровне, а также при включении в сеть Расширение программы (НЭП) расчеты, чтобы доказать нашу бизнес-модель работы для пользователей и для себя как бизнес.
- Примечание: У нас есть вознаграждение KPI в размере \$ 1 / день для классификации пользователя как «активный пользователь», наша цель, следовательно, должен был продемонстрировать, мы можем удовлетворить этот KPI.
- Обеспечить реальные данные ясно показывают разницу в криптографических наградах, выбрав более выгодные криптографирования помоему, таким образом, проверяя концепцию нашего процесса обучения машины (который будет идентифицировать самые прибыльные монеты и выделить «Hash Rate» соответственно), чтобы обеспечить максимальную общими награды.
- Для того, чтобы доказать, что платформа может работать с прибылью в течение испытательного периода, не включая НЭП комиссионные, заемные токены покупательную способности, гораздо более высокую прибыль от других видов использования GPU, таких как CGIрендеринг. Сурто горнодобывающих награды значительно упали в цене до нашего испытательного периода и оставались на низком уровне, несмотря на это, мы все еще были в состоянии максимизировать добывающие награды с полной силой нашего машинного обучения (вручную издаваемым), чтобы выбрать награждение криптографирования помоему.

---

#### ИСХОДНЫЕ УСЛОВИЯ ЭКСПЛУАТАЦИИ вознаградить

- Было решено, что для того, чтобы позволить нашим разработчикам иметь полную свободу для работы над программным обеспечением, мы бы наградить тестеры Альфа для своего времени, подключенного к нашей платформе, а не их Hash вклада.
  - Там не было никакой корреляции между альфа тестер лексем награды и фактические горнорудных наград достигнуты. На самом деле мы только фактически совершили процент от пользователя Посмотреть агрегированный хэш мощности для blockchain добычи полезных ископаемых, наиболее хэш был необходим для тестирования развития платформы.  
Gaimin.io Whitepaper Project - Страница 47 из 65
  - Ни на одном этапе тестирования Альфа ли мы пытались максимизировать выгоды от добычи полезных ископаемых. Это не было целью.
  - Ни мы имели программное обеспечение выполнять любые другие функции (например, CGI рендеринга), мы ограничили Альфатестирование для blockchain добычи.
-

## USER УЧАСТИЯ

- В общей сложности чуть более 100 пользователей приняли участие в официальном тестировании Альфа, из 12 различных стран. Это гарантировало мы достигли нашей цели с достаточно широкими тестовыми данными.
  - Как и планировалось это позволило нам проверить широкий спектр различных компьютеров с разными версиями ОС Windows (на различных этапах обновлений Windows), а также с большим разнообразием графических процессоров, процессоров, скорость интернета и т.д.
- 

## ОШИБКИ

- В общей сложности 203 ошибок были зарегистрированы пользователями вручную или с использованием платформ в сложной системе отчетности. Все они были успешно решены.
- 

## ГОРНО АЛГОРИТМЫ И криптографирования Заминированный

- Мы успешно протестировали два основных blockchain алгоритмов интеллектуального анализа (Ethereum и Cryptonight).
  - Мы успешно добывали три различных криптографирования. Ethereum (ETH), Monero (XMR) и DubaiCoin (DBIX), который является в основном клон ETH.
  - Мы выбрали ETH и DBIX, чтобы показать разницу в зарабатывающих возможностях по добыче те же типа крипт с теми же ресурсами, используя тот же алгоритм, хотя каждый отдельный крипто имеют различные факторы, которые влияют на вознаграждение пользователей (конкурирующие шахтер, добычу трудности, цену , и т.д.)
  - Во время тестирования альфа, мы вручную переключаться между криптографированием мы добываемыми, имитирующим то, что будет делать наш AI (машинное обучение) автоматически, когда она включена в платформу. Мы сделали это для того, чтобы продемонстрировать разницу в горнорудных наградах (измеряется в долларах США), когда направление скорости хэширования к различным криптографированию (в данном случае только 3), и, следовательно, обеспечивая четкое доказательство силы нашего искусственного интеллекта значительно увеличивая общим награды от blockchain добычи.
- 

## BLOCKCHAIN ГОРНО НАГРАДЫ

- Хотя мы не проводили тестирование альфа с целью максимизации выгоды от blockchain добычи, один из наших требований было обеспечить достаточное количество данных в реальном мире, чтобы позволить нам вычислить точное моделирование заработка.
- Награды в час самого прибыльного периода тестирования (в то время как попытки максимизации прибыли) на основе среднего 1060/1070 GPU (ки. 15/20 MH / s) составил \$ 0,0516 за топ награждения монеты мы добытая (DBIX)

- Тем не менее, вознаграждение в час для каждого из криптографирования сильно различалось, когда мы извлекли все данные, и выглядели следующим образом:

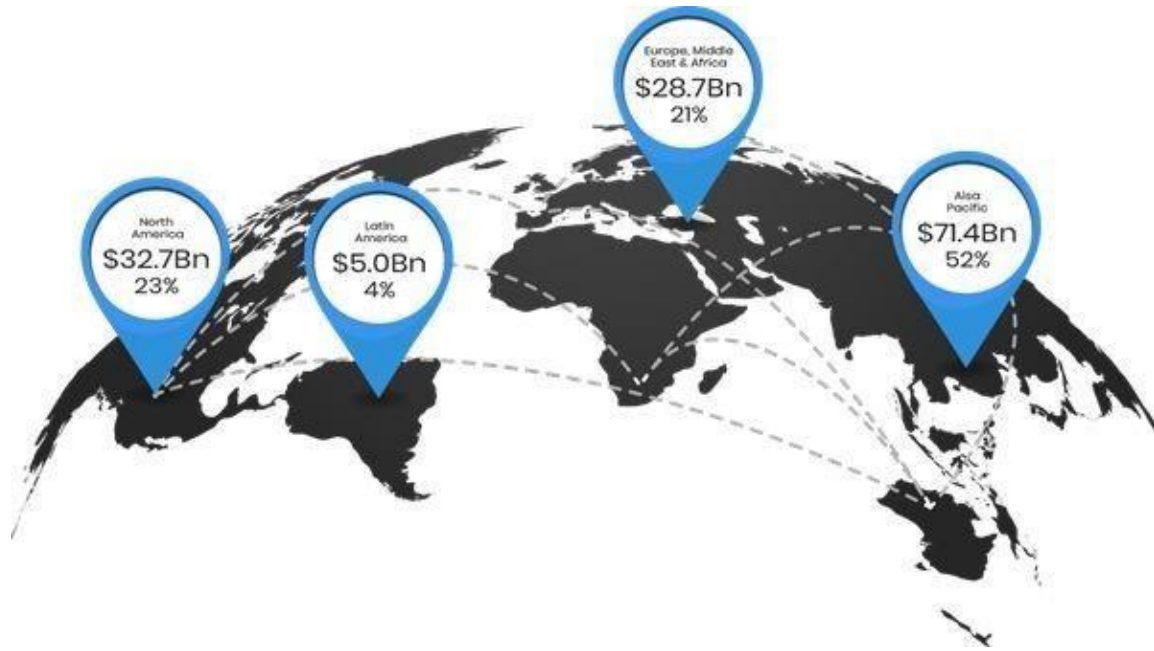
- Monero (XMR) в среднем за час \$ 0,0300 ( недостаточно данных для включения ) - Ethereum (ETH) в среднем за час \$ 0,0218
- DubaiCoin (DBIx) в среднем за час \$ 0,0516

---

#### ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЗАТРАТЫ

Расчетная мощность стоимость Запуск Gaimin платформы в час.

Существует огромное множество факторов, определяющих стоимость мощности запуска игрового ПК. Этот расчет призван предложить разумное среднее, так как существует слишком много вариантов, чтобы точно рассчитать через глобальную базу пользователей (игровые имеет значительное присутствие в более чем 100 странах, в соответствии с Newzoo исследования игровой индустрии)



Источник: Newzoo

Факторы, влияющие на стоимость энергии (цена за кВт / ч) включают, но не ограничиваются ими:

- Местоположение: страна и государство
- поставщик Топливо-энергетический комплекс / поставщик
- Температура в помещении, которое определяет использование вентилятора для охлаждения. (Кстати, в холодном помещении это действительно может снизить стоимость отопления!)
- Сезон года (цены могут меняться в зависимости от месяца)
- Время суток (ночное время часто дешевле)
- Спрос на энергию в заданном месте; в периоды поставщиков энергии высокого спроса имеют тенденцию к увеличению стоимости, в периоды низкого спроса падает стоимость
- Тип источника энергии и изменения в источниках энергии от поставщика
- Изменения погодных условий
- Изменения в государственной политике
- Марка, модель и спецификации на PC, CPU, GPU, размер экрана, тип и количество вентиляторов и т.д.
- Какие фоновые приложения могут быть запущены (антивирусный сканер и т.д.)
- Недобросовестная практика PC: как разгон (то, что мы не делаем)
- Надлежащая практика ПК: держать ПК в хорошем «здоровье»
- Тип ПК охлаждения (жидкость?) И будущие охлаждения достижения

Принимая во внимание исследования из ссылок ниже, и пытаюсь сопоставить данные из профилей пользователей наших тестеров Alpha (для определения местоположения и PC функции / 1060/1070 GPU) мы определили среднюю стоимость приблизительно 0,034 USD (3,4 Единицы государственных Доллар Cents) в час, чтобы запустить нашу платформу Gaimin на середине спецификации игрового ПК.

Ссылки:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Electricity\\_pricing](https://en.wikipedia.org/wiki/Electricity_pricing)  
<https://sites.google.com/site/evanmillsresearch/home/projects/gaming> <https://www.pcgamer.com/how-much-power-does-my-pc-use/>  
<https://www.pcmag.com/feature/365866/how-much-electricity-does-your-pc-consume/5>  
<https://forums.moneysavingexpert.com/showthread.php?t=5675867>  
[https://www.reddit.com/r/pcgaming/comments/9k08h9/how\\_much\\_does\\_a\\_gaming\\_pc\\_add\\_to\\_your\\_electric/](https://www.reddit.com/r/pcgaming/comments/9k08h9/how_much_does_a_gaming_pc_add_to_your_electric/)  
[https://www.eia.gov/energyexplained/index.php?page=electricity\\_factors\\_affecting\\_prices](https://www.eia.gov/energyexplained/index.php?page=electricity_factors_affecting_prices)

(Пожалуйста, смотрите раздел ниже от нашего ЕГО и его собственных личных статистиков)

---

## BASIC ПРИБЫЛЬНОСТЬ

- Исходя поэтому на рисунках выше, мы можем убедиться в том, что в среднем blockchain добычи дохода, с использованием самых прибыльных всего трех монет, добытых, составила \$ 0,0516 за час
- And the average energy cost was \$0.034 per hour
- Поэтому средняя рентабельность составила \$ 0,0176 за час (используя DBIx) для обычного пользователя с 1060/1070 GPU
- Если бы мы использовали ETH или XMR то в обоих случаях мы бы немного потерянные деньги
- Эти цифры точно отражают состояние blockchain добычи в течение этого периода и вписываются в наших ожидаемых результатах. Большинство шахтеров мы говорили о том, кто добывали вокруг этого периода подтвердили эти результаты, как типичный

---

## ДОСТИЖЕНИЯ НАШЕГО \$ 1 USD за день USER KPI?

### 1) Искусственный интеллект (Machine Learning)

Name(Tag) Algorithm	Block Time Block Reward Last Block	Difficulty NetHash	Est. Rewards Est. Rewards 24h	Exchange Rate	Market Cap Volume	Rev. BTC Rev. 24h	Rev. \$ Profit	Profitability Current   24h 3 days   7 days
Graft(GRFT) CNReverseWaltz	BT: 5m 37s BR: 577.67 LB: 364,841	<b>33,514,356</b> 99.45 kh/s -59.6%	3,617.6320 1,482.9447	0.00000043 (TradeOgre) 2.0%	\$1,848,939 <b>1.59 BTC</b>	0.00156 0.00064	\$5.04 <b>\$4.10</b>	<b>686%</b>   283% 35%   28%
Nicehash-Ethash Ethash	BT: - BR: - LB: -	- 7.65 Th/s -5.0%	0.00023 0.00024	2.59950000 (Nicehash) -5.9%	- <b>22.08 BTC</b>	0.00023 0.00024	\$1.93 <b>\$0.96</b>	102%   <b>109%</b> 107%   107%
Metaverse(ETP) Ethash	BT: 21s BR: 2.44 LB: 2,324,688	<b>14,579,080M</b> 694.24 Gh/s 2.0%	1.2814 1.3068	0.00017612 (Bitfinex) 6.1%	\$99,528,926 <b>46.78 BTC</b>	0.00023 0.00023	\$1.82 <b>\$0.85</b>	100%   102% 103%   <b>106%</b>
EthereumClassic(ETC) Ethash	BT: 14.05s BR: 3.68 LB: 8,180,074	<b>131,978,983M</b> 9.39 Th/s 0.8%	0.2248 0.2265	0.00101050 (HitBTC) 0.9%	\$886,689,073 <b>4,555.62 BTC</b>	0.00023 0.00023	\$1.81 <b>\$0.84</b>	100%   <b>102%</b> 99%   98%
Ethereum(ETH) Ethash	BT: 13.68s BR: 2.00 LB: 7,912,826	<b>2,114,317,074M</b> 154.59 Th/s -0.7%	0.0072 0.0072	0.03133300 (HitBTC) -0.4%	\$26,344,065,438 <b>11,688.43 BTC</b>	0.00023 0.00023	\$1.78 <b>\$0.81</b>	100%   <b>100%</b> 100%   100%
HavenProtocol(XHV) CryptoNightHaven	BT: 1m 59s BR: 17.25 LB: 346,891	<b>1,297,460,827</b> 10.90 Mh/s 34.1%	3.3069 4.4378	0.00004440 (Bittrex) 1.1%	\$2,754,074 <b>5.02 BTC</b>	0.00015 0.00020	\$1.56 <b>\$0.77</b>	65%   <b>88%</b> 84%   80%
Callisto(CLO) Ethash	BT: 13.04s BR: 417.90 LB: 2,789,466	<b>5,586,157M</b> 428.42 Gh/s -1.5%	571,9085 563,5099	0.00000035 (HitBTC) 1.1%	\$4,615,420 <b>0.24 BTC</b>	0.00020 0.00019	\$1.54 <b>\$0.56</b>	<b>87%</b>   86% 83%   82%

Скриншот любезно <https://whattomine.com/>

Как мы видели из нашего собственного тестирования, один из главных факторов в наградах, полученных от blockchain добычи является выбором фактической монеты.

Просто краткий обзор веб-сайта, «WhatToMine.com/coins» на вкладке GPU и вы можете увидеть сами оценить выгоды от GPU извлекаемых монет.

Разница в результатах драматичны (в сотни процентов)

Наше собственное тестирование показало, мы могли бы сделать 237% больше (с теми же ресурсами и используя тот же алгоритм интеллектуального анализа данных), просто отправив нашу скорость хеша DBix, чем мы могли бы, посылая ту же скорость хеша ETH.

Мы знали, что это от наших первых дней исследующих этой идеи blockchain добычи в конце 2017 года, и это понятие то, что начало идею Gaimin.

Многие факторы определяют прибыльность криптовалюты в любом определенном момент времени, и наша цель состояла в том, чтобы разработать искусственный интеллект, который будет учитывать все факторы и постоянно иметь возможность переключения между криптографированием, чтобы гарантировать, что мы максимально увеличим отдачу, в то время как балансирование всех факторы.



Если бы мы могли произвести 237% более выгодный выбор вручную из всего три монеты, то ясно, что наш AI, используя его машинного обучения, может обеспечить нам постоянные и значительно более высокие прибыли, чем пытаться добывать с использованием традиционных методов добычи полезных ископаемых (забрать монету и надежду!)

Во время нашего тестирования мы просто выполнялся вручную, что наш ИИ будет делать автоматически, но из выбора сотни криптографирования, а не три / как мы это делали.

**Вывод** Мы доказали свою машину обучения криптографического процесса отбора будет работать и способный производить вознаграждение гораздо выше (в сотни процентов больше), чем традиционная добыча крипто может.

## 2) Расширение сети Программа (нэп)

Одним из сдерживающих факторов при добыче криптографирования является количеством хэша мощности вы можете создать для питания ваших усилий по добыче.

Обычно шахтер необходимо инвестировать в дополнительное оборудовании, чтобы увеличить его скорость хеширования, и, следовательно, увеличить свои добывающие награды.

Тем не менее, каждый раз, когда он делает это, его инвестиции увеличивается, и так же его стоимость энергии в питание своих новых графических процессоров, что сделало добычу очень трудным делом в течение последних 12 месяцев с криптографическими значений и, следовательно, добыча награды сбрасывают.

Наша цель, в истинном « ROC-blockchain стиль мышление »Должны была позволить нашим пользователям распределять свои возросшие расходы на GPU и результирующая мощности, позволяя им ввести друг с помощью нашего,«Расширения сети программы»- система просто направления, где вы должны обратиться друзьями, вы получаете 10% от скорости хэширования этих друзей навсегда.

И помните, вы не платите за указанные расходы друзей энергии.

Здесь вы можете увидеть [1 минута моделирование видео программного обеспечения](#) в действии, когда мы воссоздали, что это будет выглядеть как с группой, сформированной с использованием НЭП



Имитированная прибыль с НЭП

Мы взяли реальные данные из нашего тестового периода, и производится следующий расчет.

## "Alpha Testing" Results

### Based on the on the results from the initial "Alpha Testing" phase

- If a user would have recommended a group of friends via our N.E.P. (Network Expansion Program), of 150 total users via the 3 rewarded levels of the N.E.P.
- And using the real world mining results averages taken directly from our Alpha group
- The user would receive rewards of \$3.22 per day, with an average of 4 hour a day mining

Здесь вы можете увидеть, что с группой из 150 упомянутых пользователей, каждый из добычи полезных ископаемых только 4 часа каждый день, пользователь будет вознагражден с \$ 3,22

150 человек реально достижимо в нашем трехуровневый, 10% нэпа?

Да, если учесть, число участвующего в игровом мире, и что никакого других демографическим никогда не было так связано так много людей, мы считаем, 150 будет очень легко достижимой целью. (Подтверждено в Мадриде игр недели, см комментарии ниже)

Мы предполагаем наличие многих пользователей со многими кратными этим числом, однако, даже только 30% от этой цели будет по-прежнему дает нам нашу КПЭ в \$ 1 / день

Personal	1	100%	1	You earn 100% on your personal income less the deductions
Deductions		40%		Deductions: 10% community development plus 30% (3x 10%) NEP
NEP users	150	10%	15	NEP equivalent of extra computers
<b>Average \$ / hour mined</b>		<b>\$0.0516</b>		Average based on our Alpha testing using 1060/1070 GPU
Estimated hours day mining		4		
Earnings per 4 hour period		\$0.21		
		15		Effective extra computers from NEP
<b>Income from NEP</b>		<b>\$3.10</b>		
Personal Income		\$0.21		
Less Deductions		\$0.08		
<b>Personal Income</b>		<b>\$0.12</b>		
<b>Total Rewards / Day</b>		<b>\$3.22</b>		

**Вывод** : НЭП предлагает наши пользователям возможность иметь «идеальную добычу машина»- вы можете увеличить скорость хэширования, без каких-либо инвестиций в оборудование, а также без каких-либо дополнительных расходов на электроэнергию. Если затем учесть, что AI направляет всю эту дополнительную скорость хэширования для вас наиболее выгодных наград, и все это происходит пассивно для наших пользователей, это действительно является «горной машиной идеально blockchain»

### 3) Рост в Blockchain горно Награды

Важно отметить, что наше тестирование альфа имело место во время «крипта зимы», когда blockchain горнодобывающих наград были очень низкими, и многое [тысячи шахтеров закрыли](#), потому что они были потерять деньги.

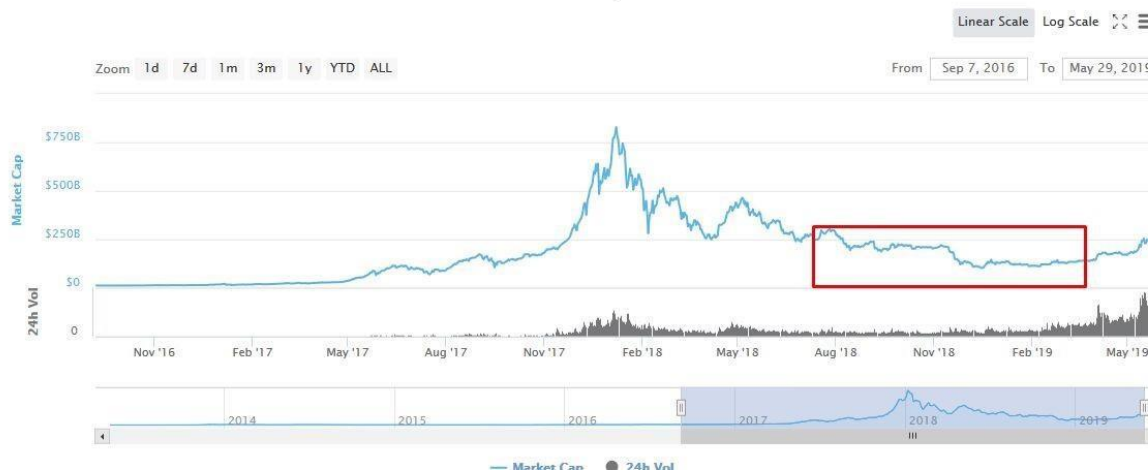
Тем не менее, несмотря на это, мы все-таки удалось быть прибыльным.

Вот график от CoinMarketCap.com показывает общую рыночную капитализацию криптографического рынка с красным квадратом показывает наш период тестирования альфа.

Понятно, что мы тестировали в не благоприятный период, который откровенно даже лучше, потому что если мы можем заставить его работать в такой сложный период, то это служит хорошим предзнаменованием для будущего.

## Global Charts

### Total Market Capitalization



В 2017 году и начале 2018 года, с криптографическими оценками значительно выше вся горнодобывающая промышленность пользуется гораздо более высокими наградами. На самом деле, \$ 1 / день можно было почти без усилий!

**Вывод** : В то время как мы не можем предсказать рост в будущем, и не будем даже пытаться, мы делаем полностью полагают, что принятие blockchain технологии в целом очень много в зачаточном состоянии, и более выгодные времена впереди, как рыночные настроения возвратов и криптографических цены поднимаются, чтобы отразить это.

#### 4) Leveraged Снабжение питания

Фьючерсы на blockchain и игр, казалось, суждено расти вместе.

На самом деле, игры уже движется к blockchain будущее с точки зрения развития игры и владения игровой актив. Значение мы идеально расположен между двумя отраслями.

Это только вопрос времени, пока игровые компании полностью не включают blockchain способов оплаты. Вот несколько ссылок на статьи, которые предлагают данные, связанные с этим:

- <https://coinjournal.net/guest-post-5-ways-blockchain-will-transform-the-gaming-industry/>
  - <https://forbes.com/sites/darrynpollock/2019/05/06/blockchain-technology-can-give-billion-dollar-gaming-industry>
- <https://blockonomi.com/blockchain-games/> Вот цитата из последней статьи:

«Одним из наиболее очевидных преимуществ сryptocurrencies для игр является их применение в качестве быстрых и безопасных платежных систем. Платежные преимущества сryptocurrencies особенно

полезно для киберспорта, создавая собственные маркера в игре, и вождение бесшовных операций на децентрализованных биржах «.

Так что же все это значит для нас, а что «заемных средств покупательной способности» означает?

Мы награждаем наших пользователей в крипто токенов, которые они могут использовать, чтобы провести в нашем собственном рынке цифровых игровых активов.

Существует огромная прибыль от этих цифровых активов. Это очень типично для продажи цифровой игровой актив по цене от \$ 2 до \$ 20, который имеет стоимость лишь несколько центов, чтобы произвести.

Это ключ к необыкновенному успеху Epic Games' с Fortnite: пробалтываться бесплатно, а затем продать очень высокий запас цифровых активы в игре для пользователей. (Fortnite более \$ 1 млрд за первый год за счет продажи высокорентабельных покупки в игре).

**Вывод** : Потому что мы можем построить или приобрести цифровые игровые активы на менее, чем их «Розничной торговли» значение, мы имеем возможность передать все или некоторые из этой разницы на наших пользователей, тем самым усиливая их покупательной способности (может быть, даже много раз). Ничего этого не было включено в наши расчеты в данном отчете. Следует также отметить, что это возможно только потому, что мы имеем дело с цифровыми игровыми активами, и наши пользователи геймеры.

#### 5) Другие виды использования (CGI-рендеринг Пример)

Мы намеренно сфокусированы этот отчет о наградах от blockchain добычи. Тем не менее, это вполне может быть наименее выгодным использование скорости хеширования для нас, как компании в будущем.

Это одна из главных причин, почему мы хотели, чтобы убедиться, что наша концепция может быть сделана для работы с blockchain добычей.

Наше рассуждение было просто:

«Если мы сможем сделать эту работу на \$ 1 / день с blockchain горнодобывающей промышленностью, в депрессии крипто рынка, то только представьте себе, когда мы начинаем делать более интересные и полезные задачи, такие как CGI рендеринг!»

CGI расшифровывается как «компьютерная графика» и, такие фильмы, как Toy Story или аватар, не были бы возможны без колоссального доступа к вычислительной мощности для визуализации изображения в пленку. В случае Аватаре это было [40,000 процессоров](#) ,

Если вы считаете, что мы можем иметь доступ к высоким потенциалом графических процессоров активных игр 400 миллионов из игрового сообщества 1300000000 ПК, вы начинаете видеть потенциал вычислительной мощности, мы можем генерировать и сдавать в аренду, а затем передать награды на наших пользователей.

**Вывод** : Это не так просто, чтобы точно оценить дополнительный доход от доступного CGI рендеринга, однако, пример нашего COO в ниже дал ему возвращение \$ 25,42 / час! Какими бы ни были цифры будут, это справедливо сказать, что они значительно выше текущей добычи наград.

Gaimin.io Whitepaper Project Страница

---

#### Реальный пример из нашего главного операционного директора

Наш главный операционный директор, Клайв Aroskin, провел личный тест, вне фазы тестирования Alpha. Ниже его личные результаты с его CGI рендеринга рентабельности эксперимента.

## Репортаж с Клайвом Aroskin, COO:

«Я решил лично подтвердить фактические затраты на электроэнергию для использования нашего программного обеспечения Gaimin в качестве главного операционного директора компании. Имея это в виду, я приобрел 14-месячным игровой автомат с GeForce GTX 1080 GI GPU. Машина пришла с водяным охлаждением, 16Gb ОЗУ, 1000 Вт блоком питания и i7 4.2GHz процессора Intel Core.

«В течение 90 дней, я выборочно была машина работает с; никаких приложений рабочих, используемые в качестве обычного компьютера, обработки электронных таблиц, документы и презентации, затем работают фильмы или загружать музыку и видео, бегущие программное обеспечение Gaimin.

«В течение всех периодов, я измерил потребление электроэнергии с существующим цифровым измерителем, используемым при выставлении счета, который был установлен и калиброванным несколько лет назад от коммунального предприятия.

«Я полностью контролировать ежедневное потребление электроэнергии моей квартиры с момента 2015 поэтому имеют обширные подробности использование, стоимость и изменения. В течение последних 18 месяцев, среднесуточные потребление между 5,5 и 7,0 единиц в день.

«С игровой компьютер под управлением нормальной деятельности использование выросло на 2 единицы в день. С игровой компьютер под управлением программного обеспечения Gaimin среднесуточное потребление увеличилось до от 12 до 14 единиц в день, увеличение между 4,5 до 5 единиц в день.

«По стоимости 13.43р / кВтч, это создает увеличение 67.15р / сут в течение полных 24 часов будучи приблизительно 20 £ / месяц.  
(Цифры в GBP - преобразованное в доллары США средняя стоимость бега составила \$ 0,0355 за час)



Payment Method	Direct Debit
Electricity Unit Rate	13.43p per kWh
Electricity Standing Charge	24.56p per day
Assumed Annual Consumption	2772.1 kWh

Шарик тариф на электроэнергию, декабрь 2018

час [TTPS: //bulb.co.uk/tariff/](https://bulb.co.uk/tariff/)

**Вывод:** Использование награды за час мы достигли от добычи DBIx и корректировки на 1080 GPU Клайва, то это дало бы Клайв среднюю прибыль в размере \$ 0,039 в час

## CGI визуализации исследований

«Совсем недавно, я лично решил эксперимент рендеринга 5 минут анимации. Файл был предоставлен местной графической студией как реальный пример.

«Наряду с другой системой с точно такой же GPU, памяти, процессора и блока питания, как мой игровой компьютер, файл было вынесено в течение 5 часов, в общей сложности 10 часов обработки.

«Заряд в „реальном мире сценарий“ был на самом деле £ 200 означает, что каждая машина бы сгенерировал доход от £ 100, будучи £ 20 / час (ок. \$ 25,42 USD / час)

«Это показывает, насколько более выгодным рендеринга CGI может быть чем blockchain добычи, когда мы начинаем использовать агрегированные GPU мощность пользователей Gaimin.io к таким проектам.

«В настоящее время переговоры ведутся с местным университетом, которые имеют „Компьютерные игры Департамент Creation“ с 70 игровой спецификации. компьютеры.

«Gaimin.io смотрит на создание совместного предприятия с ними, чтобы иметь сценарии реального мира, используя платформу Gaimin.io для визуализации анимации, архитектурные сквозных и формата CGI обработками для коротких 3-5 минут анимации с местными графическими студиями.

«Кроме того, студия производства большой фильм был контакт с целью Gaimin.io отдается проектам; реальный или мнимый, чтобы проводить эксперименты совместно с университетом.

«В настоящее время эти дискуссии продолжаются, однако, студия выразила заинтересованность в дальнейшем сотрудничестве просто потому, что глобально-де-централизованному аспекту бизнес-модели Gaimin.io.

«Самая большая проблема для всех кинопроизводственных студий — пиратство и воровство во внешнем подходе к рендерингу файлов. Из источников, либо отдельных серверов облачных или отдельных ферм рендеринга создается окно возможностей для файлов фильмов, чтобы быть перехвачены, который является огромной проблемой для них и всех дистрибьюторов фильмов.

«Короче мой собственный личный опыт ясно показывает огромный потенциал для нашего проекта.»

---

## МАДРИД ИГРЫ НЕДЕЛЮ

Хотя это и не строго часть нашего тестирования альфа, я должен также упомянуть, что в октябре 2018 года Gaimin.io был стенд на Неделе Мадрида Games, которая дала нам возможность увидеть, как игровое сообщество примет наш проект.

Вот результаты, суммированные в 3-минутном видео: <https://www.youtube.com/watch?v=E-5EOhJzLXk>



Martin at Madrid Games Week 2018 on Gamers' Questionnaire Feedback



---

На основании результатов тестирования Альфа, в сочетании с принятием проявляемого с нашего посещения Недели Мадридских игр, маркетинговый план от нашего директора по маркетингу, Эндрю Faridani, и в целом очень положительных отзывов от лидеров в играх, blockchain и бизнес мир мы говорили в течение последних 16 месяцев, так как мы начали Gaimin.io мы уверены, что мы можем достичь ключевых показателей, необходимых для достижения поставленных целей.

---

## ЧТО ДАЛЬШЕ?

«Gaimin.io предлагает простое, эффективное и эффективное решение глобальная проблема недостаточной вычислительной мощности компьютера, путем одновременного решения самой большой проблемы для более чем 1,3 млрд геймеры ...

в том, как к самостоятельной фонд их игровой опыт «.

Более подробную информацию о проекте Gaimin.io или лексемы продажи визита

GMRX [www.gaimin.io](http://www.gaimin.io) и присоединиться к официальной группе

Gaimin.io Телеграмма [t.me/officialgaimin](https://t.me/officialgaimin)

Gaimin.io Whitepaper Project - Страница 63 из 64

## Отказ от ответственности:

### Правовая оговорка

Целью этого является Whitepaper представить проект Gaimin.io потенциально заинтересованным лицам, которые желают присоединиться к сообществу Gaimin.io в связи с предполагаемыми событиями маркер продажи Gaimin.io GMRX. Информация, содержащаяся в данном документе, должны, следовательно, не считается исчерпывающим и не предполагает каких-либо частей договорных отношений. Его цель состоит в том, чтобы обеспечить адекватную и соответствующую объективную информацию потенциальным покупателям токенов для них, чтобы решить, следует ли провести тщательное расследование компании с целью приобретения Gaimin.io (GMRX) лексем. Соответственно, ничто в этом Whitepaper не считается составной частью проспекта или любым запросом или приглашением для инвестирования или предложения о приобретении ценных бумаг в любой юрисдикции.

Этот документ не был подготовлен в соответствии с и не подлежит, законами или нормативными актами любой юрисдикции, которые предназначены для защиты инвесторов. Некоторые оценки, заявление и / или другая информация, содержащаяся в этом документе, может представлять собой прогнозные заявления. Указанные заявления и / или информация влекут за собой известные и неизвестные риски и неопределенность, которые могут привести фактические события и / или результаты существенно отличаются от оценок или результатов подразумеваемых или сообщенных в указанных прогнозных заявлениях.

Ничто опубликовано непосредственно или переизданы с, Gaimin.io или любой из ее дочерних компаний или партнеров не должны рассматриваться как рекомендации по инвестированию. Информация представлена только для образовательных и развлекательных целей. Gaimin.io никоим образом не предлагает торговый или инвестиционный совет. Пожалуйста, посоветуйтесь с вашим соответствующие лицензии профессионального, прежде чем принимать какие-либо коммерческие или финансовые операции, деятельность или инвестиции, включая любые инвестиции, связанные с идеями или мнениями, выраженными в прошлом, настоящем или будущем субъектами названных выше и будущих объектов, которые могут работать под родителю юридическое лицо. Gaimin.io не собирается выразить или предложить какие-либо финансовые, юридические, налоговые, или любые другие

аналогичные рекомендации и / или какие-либо выводы, полученные из заявлений, сделанных, или, Gaimin.io не должны рассматриваться как составляющие совет в любой юрисдикции.