

## Abstract

La plataforma de eSports y programa de fidelización móvil de RewardMob aprovecha la velocidad y seguridad de la Blockchain de Waves para unir a los desarrolladores de videojuegos y jugadores de un modo más sólido.

Todos los desarrolladores de videojuegos se enfrentan inherentemente a los mismos problemas de negocios. Encontrar nuevos jugadores para sus juegos, fidelizarlos y operar un negocio de gaming rentable.

RewardMob ha creado una plataforma de recompensas basada en torneos que puede convertir cualquier juego móvil en un eSport competitivo. Aprovechando el poder de la blockchain somos capaces de resolver estos problemas a través de un mejorado diseño de descubrimiento del videojuego, mayor fidelización del jugador y métodos de monetización más potentes.

El token RMOB es un token basado en incentivos que es la divisa central de nuestra plataforma. Será el combustible que hará funcionar nuestro entorno de gaming móvil competitivo y nuestros torneos multijugador Pay-to-Play.

Los tokens RMOB no se pueden comprar directamente de RewardMob. Solo se pueden ganar a través de nuestra plataforma o apps.

RewardMob aspira a convertirse en el líder de los eSports móviles Free-to-Play y Pay-to-Play ayudando a los desarrolladores y promotores de videojuegos a alcanzar un mayor éxito a la vez que se crea una experiencia más emocionante para los jugadores.

# Retos Actuales en el Mercado de Videojuegos Móviles

Los juegos en dispositivos móviles han explotado en los últimos diez años, inicialmente a través de la presentación del iPhone de Apple y su App Store integrada. En 2017, el gaming móvil ha crecido hasta los 2.700 millones de jugadores activos, generando 43.600 millones de dólares de ingresos globales, y convertido en el mayor segmento de videojuegos representando el 67% de los ingresos.. 1

Sin embargo, este éxito ha supuesto una sobreabundancia de opciones. Hoy hay más de 2,2M de apps solo en la App Store de Apple y aproximadamente 800.000 son juegos móviles. 2

Esta realidad ha creado tres retos fundamentales tanto para los Desarrolladores de videojuegos como para los jugadores.

- Conectar los Juegos con Jugadores interesados: Con tantas opciones, conectar la diversión y los juegos competitivos con los jugadores que puedan disfrutarlos es cada vez más difícil y caro.
- Atractivo: Los Desarrolladores de videojuegos tienen que construir y mantener el atractivo para jugadores o corren el riesgo de que abandonen, insatisfechos, o simplemente buscando la siguiente novedad.
- Monetización: Los Desarrolladores de Videojuegos se deben mantener generando ingresos a través de múltiples métodos para compras en la app o publicidad. Mientras que los jugadores entienden que los desarrolladores deben ganar dinero, generalmente rechazan esfuerzos intrusivos para lograrlo.

## Conectar los Juegos con Jugadores Interesados

Los Desarrolladores de Videojuegos tienen que gastar sumas significativas de dinero en marketing y publicidad para atraer a nuevos jugadores. Por ejemplo, para juegos free-to-play, cuesta de media \$4,07 atraer a un nuevo jugador para que simplemente se descargue un juego móvil y solo el 8.0% terminan haciendo alguna compra dentro del juego. Dada esta dinámica, esto significa que el coste efectivo de cada jugador que monetiza son \$50.88.

3 Estos altos costes pueden suponer un reto a la rentabilidad de incluso los juegos más populares.

## Atractivo

El nuevo reto es crear y mantener el atractivo para el jugador. Los Desarrolladores de Videojuegos van muy lejos a la hora de medir una variedad de métricas de fidelización como son usuarios activos mensuales y diarios, sesiones de juego, tiempo invertido y una gran variedad de métricas dentro del juego 4 Los Desarrolladores de Videojuegos usan entonces una gran variedad de técnicas buscando mejorar

la fidelización incluyendo el onboarding cuidadoso del jugador, mensajería dentro de la app, individualización, notificaciones push, descuentos dentro de la app y monedas gratuitas dentro del juego para mantener el interés del jugador en el juego. A pesar de tal esfuerzo, el éxito en la fidelización de jugadores es generalmente pobre, con una media del 85% de los jugadores abandonando el juego en los primeros 30 días. 5.

“Los Desarrolladores de Juegos Móviles pierden hasta el 85% de sus usuarios en los primeros 30 días tras instalar el juego” 5

Apptentive

## Monetización

Los Desarrolladores de Juegos para Móviles cuentan con una variedad de enfoques para generar ingresos. Estos generalmente incluyen i) vender la app, ii) ofrecer la app por una suscripción mensual, iii) ofrecerla gratis inicialmente con la intención de venderla al cabo de un tiempo por suscripción o con funciones extra en los juegos generando los juegos conocidos como freemium, y iv) integrando publicidad o patrocinios en el juego. Generalmente se usan múltiples métodos en un mismo juego.

Pocos juegos móviles han atraído con éxito a jugadores a través de ventas o suscripción. Como resultado la mayoría de Desarrolladores de Videojuegos persiguen una estrategia de ofrecer gratuitamente el juego y generar ingresos posteriormente a través de dos métodos, i) las compras in-app y ii) la publicidad.

Si bien una minoría de jugadores móviles realizan compras dentro del juego, este método de

ingresos generalmente supone la mayor parte de los ingresos totales de un juego móvil. Por ejemplo, en 2016, la empresa de juegos móviles Zynga, publicadora de juegos de renombre incluyendo FarmVille y Apalabrados, generó el 74% de sus ingresos totales por compras dentro de las apps. De manera similar, el desarrollador de videojuegos móviles Glu Mobile obtuvo un 82% de sus ingresos en 2016 por compras in-app.<sup>6</sup> Estas compras in-game son por bienes virtuales y mejoras que están integradas dentro del juego y generalmente mejoran la experiencia del jugador o desbloquean nuevas funcionalidades.

Las impresiones in-app de publicidad generalmente suponen el resto de los ingresos. Los Desarrolladores de Videojuegos Móviles tienen problemas para integrar publicidad en los juegos de manera que no sea intrusiva para el jugador o suponga una interrupción del juego. Generalmente, el resultado son menos oportunidades para que los anuncios aparezcan sin suponer una reacción

adversa por parte del jugador.

Además, mientras que en 2016 los publicistas gastaron 108.000 millones de dólares en publicidad mostrada en dispositivos móviles,<sup>7</sup> los juegos móviles generalmente tienen problemas para competir por tal gasto en publicidad frente a otros publicistas de apps mayores en móviles. Este reto se ilustra bien en un análisis de los ingresos por publicidad generados por usuario activo. Los grandes publicistas móviles, como Facebook y Google, generan entre 5 y 24 veces más ingresos por publicidad por usuario mensualmente activo en comparación con los dos desarrolladores líderes de videojuegos previamente mencionados.<sup>8</sup>

## La Solución RewardMob

RewardMob ofrece una plataforma de recompensas en base a torneos (nuestra “Plataforma RMOB”) que transforma los juegos nuevos y existentes en concursos competitivos, que llamamos casual eSports.

La Plataforma RMOB está diseñada para cumplir con los retos claves de los desarrolladores de videojuegos y jugadores.

Tras dos años de desarrollo, múltiples iteraciones y meses de pruebas, RewardMob fue lanzada con éxito en una open beta en agosto de 2017. Tenemos tres juegos internos actualmente disponibles y estamos trabajando con múltiples estudios de desarrollo y publicadores para integrar nuestra plataforma basada en recompensas por torneos en sus juegos.

La aparición de la Blockchain ha sido un importante catalizador para la plataforma

RewardMob. Nos permite crear un mejor entorno para nuestros jugadores, Desarrolladores de Videojuegos y socios anunciantes.

Podemos incrementar la velocidad y el tiempo de los pagos tanto a los jugadores como a los Desarrolladores. También podemos reducir los costes típicos asociados con dichas transacciones.

Nuestro objetivo es hacer del token RewardMob la moneda estándar en los juegos para móviles.

## Mejora del Atractivo

La Plataforma RMOB ha probado mejorar el número de veces que un jugador juega a un juego durante un campeonato en hasta 4 veces más. La cantidad de tiempo que el jugador dedica al juego también se ha incrementado hasta en 3 veces de acuerdo a nuestros análisis.

Uno de los indicadores de rendimiento (KPI) más consistentes y significativos que medimos a conciencia es la cantidad de recompensas que se ganan frente a la cantidad de recompensas que se ofrecen. Hasta en un 94.5 %, somos capaces de determinar si los jugadores están interesados en descubrir el premio que contiene su recompensa y confirmar por lo tanto que los usuarios disfrutan del proceso.

# **Incremento de Ingresos y Beneficio Directo para los Jugadores**

RewardMob crea una nueva fuente de ingresos para el Desarrollador de Videojuegos a través de los torneos free-to-play y pay-to-play.

En nuestro modelo free-to-play, los jugadores son recompensados por completar acciones dentro del juego. Por ejemplo, completar un nivel o recoger objetos en el juego conllevará recompensas. Cuando los jugadores abran las recompensas para ver qué contienen, les mostramos ofertas de nuestros socios publicistas. Los ingresos por dichas ofertas se distribuirán entre los jugadores como premios y ganancias en los torneos.

Los Desarrolladores de videojuegos también reciben una parte de los ingresos ganados por publicidad. Dado que los ingresos por publicidad se realizan fuera del juego, los desarrolladores se pueden enfocar en mejorar la UX sin sacrificar los ingresos. En nuestro modelo pay-to-play, los jugadores usarán tokens que hayan ganado o comprado para participar en torneos de habilidad. Los tokens que se usan para entrar en dichos torneos forman la bolsa de premios para el torneo y en función de los resultados del mismo, los tokens se distribuyen entre los jugadores. Los Desarrolladores del Juego y RewardMob también recibirán una parte de la bolsa de tokens.

En nuestro modelo de pay-to-play, los jugadores usarán los tokens que hayan ganado o los comprarán para entrar a torneos basados en habilidad. Los tokens que se usen para entrar en los torneos forman la bolsa de premios del torneo y en base a los resultados a la finalización del mismo, los tokens se distribuyen entre los jugadores.

## **Descubrimiento Mejorado**

RewardMob permite a los Desarrolladores de Videojuegos captar jugadores más fácilmente y a menor coste. Cuando se añaden nuevos juegos en nuestra comunidad, los usuarios activos de dichos juegos tienen la opción de crear una cuenta con RewardMob para ganar recompensas y competir en los torneos. Estos usuarios tienen acceso a su vez a todo el resto de juegos en la plataforma. Una vez que los jugadores se acostumbren a recibir recompensas y tokens, será mucho más fácil buscar un nuevo juego en la comunidad, antes que buscar fuera de la plataforma nuevos juegos a los que jugar.

# Plataforma Rewardmob

La Plataforma RewardMob tiene ocho componentes diferenciados como se describen a continuación. Nuestro SDK, Autenticación, App RewardMob, Gestión de Torneos, Cartera Waves y Nodo Waves son componentes integrales de la plataforma con nuestra Plataforma de Publicidad y Suite de Análisis aún en desarrollo.

## Software Development Kit (SDK) (Completado)

Nuestro SDK permite a los Desarrolladores integrar su app en nuestra app RewardMob. Esto permite ofrecer una gran cantidad de recompensas a los jugadores por realizar determinadas acciones en el juego. Esto también permite acceder a rankings, cuentas atrás y al premio total del torneo disponible para ser consultado en la app del Juego del Desarrollador.

## Gestión de Torneos (Completado)

Nuestro sistema de gestión de torneos y consola de administración ayudan a los Desarrolladores a fijar fácilmente y realizar sus propios torneo **Free-to-Play** y Pay-to-Play.

## Autenticación Segura (Completado)

Nuestro proceso seguro de autenticación de usuario permite a los jugadores demostrar su identidad y acceder a juegos en RewardMob de manera rápida y segura.

## App RewardMob (Completado)

Las recompensas que se ganan en los juegos se abren en nuestra app. Los jugadores también pueden gestionar sus cuentas y descubrir otros juegos dentro de RewardMob.

## **Cartera (Completado)**

Totalmente integrada en la app de RewardMob, cada usuario tendrá su propia cartera para almacenar y gastar tokens. La cartera se conecta a la Blockchain de Waves. Es rápida, transparente y totalmente segura.

## **Nodo Completo (Completado)**

RewardMob opera un nodo completo en la Blockchain de Waves, contribuyendo a la confirmación de transacciones en la red.

## **Plataforma de Publicidad (En Desarrollo)**

La plataforma de publicidad nos permite vender nuestro inventario de publicidad directamente a través de nuestra plataforma. Para asegurar que siempre proporcionamos un suministro adecuado de propaganda, compaginamos nuestro propio sistema interno con otras redes de publicidad.

## **Suite de Análisis (En Desarrollo)**

Hay disponibles un paquete completo de análisis para que los Desarrolladores de videojuegos monitoricen los torneos en tiempo real. Los desarrolladores pueden usar dichas analíticas para mejorar la experiencia de usuario de los jugadores.

## **Lanzamiento Mundial de RewardMob**

¡RewardMob ya está en marcha!  
RewardMob se lanzó con éxito en todo el mundo el 31 de enero de 2018. Te animamos a instalar nuestra app para saber más sobre los beneficios de la plataforma RewardMob.



**1**

Los jugadores descubren todos los torneos disponibles a través de la app de RewardMob, ayudando al descubrimiento de nuevos juegos y a su descarga.

**2**

Una vez que se abre un nuevo juego, el logo rojo de RMOB indica que hay un torneo en vivo abierto y el tiempo que queda de torneo.

**3**

En este juego específico, el juego comienza y las recompensas se ganan recopilando estrellas.

**4**

Cuando se gana una recompensa, se muestra un feedback de manera inmediata en la parte superior de la pantalla del jugador.

**5**

Cuando se pausa el juego, presionando en el logo de RMOB se abre el ranking del torneo donde se muestra el tiempo que queda para que finalice, los premios y el ranking de usuarios en el torneo.

**6**

Los premios recopilados también se muestran. Haciendo click en Open Rewards se abrirá la App de RewardMob para descubrir las opciones para abrir las recompensas.

**7**

Los usuarios pueden abrir la Recompensa para descubrir que han ganado haciendo click en el botón Open Now.

**8**

Después de que el usuario hace click en el botón Open Now nuestra rueda de premios empieza a girar. Cuando para, mostrará un premio ganado al instante o puntos que le harán subir en el ranking al usuario.

**9**

Los jugadores ganan puntos de bonus completando ofertas de nuestros socios anunciantes.

**10**

Tras el proceso de descubrimiento de recompensas, el jugador puede seguir con el juego con un solo click.

## **RewardMob Pay-to-Play**

Los eSports de PC han experimentado un crecimiento meteórico en los últimos dos años. Miles de fans han llenado estadios para ver a gamers profesionales competir por millones de dólares en metálico y premios mientras que decenas de millones de fans han visto el streaming en vivo desde sus casas. El evento internacional de DOTA 2 de 2017 tuvo lugar en el Key Arena en Seattle en agosto, fijando un nuevo récord con la mayor bolsa de premios en la historia de los eSports – ¡Más de 24 millones de dólares!

Esto es considerado por la mayoría como gaming competitivo profesional. Creemos que hay una enorme oportunidad para los eSports amateur,

creando torneos móviles masivos multijugador Pay-to-Play de RewardMob. Estos torneos se podrán jugar en un corto periodo de tiempo y los jugadores podrán participar desde cualquier lugar del mundo.

La versión Pay-to-Play también dará a los jugadores la oportunidad de crear sus propios torneos que serán gestionados completamente en la Blockchain. Se creará un contrato inteligente para gestionar cada torneo incluyendo los pagos de tokens a los ganadores.

## **Streaming en Vivo:**

De manera similar a los populares torneos de PC, retransmitiremos nuestros torneos Pay-to-Play. Los creadores de contenido que operan en YouTube y Twitch podrán ofrecer su contenido a seguidores gratis.

## **Mercado de eSports Móvil:**

Según un estudio publicado por Newzoo en febrero de 2017, los ingresos de los eSports en 2017 alcanzarán los 696 millones y serán de 1.500 millones en 2020.

Skillz es actualmente el líder en eSports móviles pay-to-play en Estados Unidos. Actualmente tienen más de 12 millones de jugadores con una cuota anual de más de 100 millones de dólares según su publicación de prensa del 2 de mayo de 2017.

Los torneos de Skillz se basan en un modelo competitivo en el que cada jugador tiene una cantidad igual de dinero y compite frente a otro. El ganador recibe la mayor parte de los premios mientras que Skillz se queda una participación para repartirla entre la empresa y el Desarrollador del juego.

## Oportunidad en Torneos Multijugador Masivos

RewardMob utiliza marcadores para sus torneos para albergar los mismos y los jugadores con las mayores recompensas, como en los torneos de póquer.

Los jugadores podrán entrar en una sala de espera en cada juego para ver los torneos planificados. Así, podrán seleccionar el torneo o los torneos en los que les gustaría participar y usar sus tokens RMOB para pagar las tasas de entrada.

Los jugadores que no tengan tokens deberán comprarlos a valor justo de mercado o ganarlos en los eventos gratuitos free-to-play.

## Duración de los Torneos

Los Torneos Pay-to-Play serán mucho más cortos que nuestros torneos gratuitos. El objetivo es crear una experiencia más trepidante y competitiva que se puede lograr en minutos en lugar de días.

## Qué es la Tecnología Blockchain

La Tecnología Blockchain es un algoritmo y estructura de datos distribuida para gestionar transacciones sin la necesidad de nadie que administre un registro central.

Fue creada por Satoshi Nakamoto, el desarrollador que creó Bitcoin, como un modo de que la gente pudiera gastar

dinero sin la necesidad de acudir a intermediarios o confiar en que terceros realicen las transacciones.

Esto se logró creando una red de nodos que monitoricen las transacciones y compitan entre sí para verificar que las mismas son correctas

Los nodos obtienen recompensas por verificar satisfactoriamente las transacciones. Las transacciones fraudulentas son fácilmente identificadas y rechazadas. Los titulares de nodos compiten por verificar transacciones, y de este modo protegen la integridad del sistema al completo.

# ¿Por qué el Token RewardMob?

Integrando nuestra plataforma con tecnología Blockchain, creamos una solución integral para los Desarrolladores de Videojuegos, jugadores, patrocinadores y nuestros socios anunciantes para que prosperen en una ecosfera descentralizada.

RewardMob supone una innovación significativa en los juegos para móviles y eSports. Presentaremos la Blockchain a millones de nuevos usuarios e impulsaremos el conocimiento y adopción en este ámbito. La tecnología Blockchain nos ha proporcionado la habilidad para crear una experiencia de juego mejor y más segura para los jugadores y Desarrolladores de videojuegos.

Consideramos otras criptomonedas como Bitcoin, Ethereum, Dash, etc. Si bien es cierto que cada una tiene determinados beneficios y retos, pensamos que la solución ideal sería crear nuestro propio token y mecanismos que mejor se adaptaran para los jugadores y desarrolladores.

Hemos puesto un foco único en resolver los principales retos a los que se enfrentan los Desarrolladores de Videojuegos recompensando la lealtad de los jugadores, reduciendo los costes de transacción y agilizando los tiempos de pagos.

Los usuarios se benefician de una mejor experiencia de juego en una comunidad en la que el esfuerzo es recompensado.

El token de RewardMob se convierte así en el corazón y alma de la plataforma, proporcionando a todos los usuarios un acceso más rápido y una mejor opción de dónde gastar sus tokens. En la mayoría de juegos móviles, cualquier “gema” virtual o “monedas” que se ganan deben usarse en el mismo juego. Los tokens RewardMob se pueden usar tanto en la app como dentro de los distintos juegos de nuestros socios.

PUEDE TOMAR HASTA 90 DÍAS QUE LOS DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS RECIBAN PAGOS DE LOS PUBLICISTAS.

### **Realización de Compras**

RewardMob trabaja por unificar una divisa para pagos con publicistas de videojuegos, desarrolladores, anunciantes y negocios.

Facilitaremos que los jugadores usen sus tokens para realizar compras en los juegos de nuestra plataforma así como fuera de la misma. La rapidez y facilidad de uso beneficia a nuestros usuarios, así como a los vendedores que acepten nuestros tokens.

### **Torneos Pay-to-Play**

Los tokens ganados dentro de nuestra plataforma o comprados en las casas de cambio se pueden usar para competir en nuestros torneos pay-to-play.

### **Experiencia RewardMob**

Se pueden usar los tokens para mejorar la experiencia RewardMob.

Por ejemplo, se pueden cambiar por funcionalidades o mejoras de perfil o recompensar a quienes traigan a nuevos jugadores.

# ¿Por Qué la Plataforma Waves?

Hemos decidido crear nuestro token usando la Plataforma Waves. Waves es una plataforma Blockchain abierta diseñada para facilitar el uso y adopción masiva. La plataforma, que fue lanzada en abril de 2016, es totalmente descentralizada, transparente y auditable.

## **Alta Accesibilidad**

- UX limpio, familiar
- App Chrome o cliente HTML Lite
- No es necesario descargar la blockchain

## **Transferencias Fiat**

- Pasarelas licenciadas y legítimas tanto dentro como fuera de la blockchain
- Divisas EUR, USD
- Tokens respaldados por depósitos en fiat
- Pasarelas Bitcoin y Ethereum

## **Rápida, bajo coste y escalable**

- Proof of Stake vs. Proof of Work
- Costes de transacción bajos
- Actualización de prot. Bitcoin NG iniciado el 10 de octubre de 2017
- 100s de txs/segundo comparado con Bitcoin a 3 txs/segundo y Ethereum a 5 txs/segundo
- Contratos inteligentes disponibles el 1er Trim de 2018

## **Casa de Cambio**

## **Descentralizada (DEX)**

- Trading Peer-to-Peer dentro del propio cliente
- Opera con cualquier par de tokens Waves
- Matching casi instantáneo de órdenes
- Blockchain para seguridad

## **Auditoría de Seguridad**

La aplicación del nodo Waves se envió a Kudelski Security para su auditoría. La auditoría tomó unas 50 horas de trabajo y fue dirigida por el Dr. Jean-Philippe Aumasson, principal Ingeniero Investigador en Kudelski Security. El propósito de la auditoría fue descubrir cualquier falla de seguridad en la plataforma Waves y ayudarnos a implementar las migraciones pertinentes. El estudio de Kudelski no detectó problemas críticos de seguridad en la auditoría, y concluyó que la plataforma Waves “muestra una ingeniería de seguridad correcta, es una buena opción para componentes criptográficos con implementaciones fiables y un diseño y código claros que facilitan la auditoría”. Puedes ver el informe al completo aquí.

## **Eventos Significativos**

La incorporación del Protocolo Waves NG, Contratos Inteligentes y Dex Móvil supondrán una mejora significativa a la plataforma Waves y a nuestros objetivos generales de negocios.

1. La reciente implementación del protocolo Waves NG agiliza los tiempos de transacción en la red a cientos de transacciones por segundo lo que asegura la escalabilidad a largo plazo y el buen rendimiento de la plataforma RewardMob.
2. Planeamos implementar contratos inteligentes en nuestras redes tan pronto como estén disponibles para gestionar anuncios y contratos de desarrolladores de videojuegos.
3. El DEX Móvil permitirá a los usuarios comerciar con tokens desde sus dispositivos móviles de modo fácil y seguro.

RewardMob ha creado un suministro total de 3.000 millones de tokens basados en la Blockchain de Waves. El suministro total de tokens se fija a perpetuidad. El siguiente gráfico muestra cómo pretendemos asignar el suministro total de tokens siguiéndole una explicación más detallada.

<b>Pool de Juego (a)</b>	1.092 Millones [36.4%]
<b>Tokens de Reserva (b).</b>	1.000 Millones [33.6%]
<b>Tokens de la Empresa</b>	300 Millones [20%]
<b>Suministro total</b>	3.000 Millones 100%

a. Incluye hasta 30 millones de tokens (2% de los tokens de la ITO) como un programa de incentivos para impulsar el marketing de RewardMob. b. Incluye tokens reservados para futuras consideraciones

## Pool de juego

Dada la importancia del token RewardMob para el éxito de las operaciones en la plataforma RewardMob, 1.092 millones de tokens (el 36,4% del suministro total de tokens) se asignan a un pool que será distribuido entre los jugadores como incentivo, ganados en torneos y a modo de premios (el “Pool de Juego”). El Pool de Juego se ganará gradualmente por los jugadores por la participación en torneos y

Su rendimiento así como por completar ofertas. Una vez distribuidos entre los jugadores, estos tokens serán libremente transferibles (el “Pool de Tokens en Circulación”). La velocidad a la que esto ocurra dependerá del éxito de nuestros esfuerzos en atraer Desarrolladores de Videojuegos a nuestra plataforma RewardMob y de sus esfuerzos por presentar sus beneficios a jugadores así como su captación.

## Pool de Bonus de Fidelización

El Pool de Bonus de Fidelización se dará como bonus de incentivo por el acceso temprano a los torneos Pay-to-Play de RewardMob.

Cualquier ticket no vendido al final de la venta de tokens supondrá la destrucción de los correspondientes.

## Pool de Reserva

600 millones de tokens se reservarán como contingencia para apoyar los esfuerzos de RewardMob (“Tokens de Reserva”). Dichos tokens de reserva presentarán el 10% del suministro total de tokens. Los tokens de

reserva nos darán flexibilidad para facilitar nuestros esfuerzos en los próximos años cuando los necesitemos; no obstante, puede que no usemos el pool al completo. Si a 31 de diciembre de 2020 quedan tokens tenemos la opción de destruir los tokens que no hayan sido usados.

## **Política de Suministro de Tokens**

El suministro de tokens RewardMob está fijado en un total de 3.000 millones de tokens. Como los tokens de RewardMob se distribuyen fuera del Pool de Juego como recompensas y premios, prevemos que los tokens se usarán por los jugadores como una moneda dentro del juego para pagar una

variedad de compras relacionadas con el mismo. Cada compra rellena el Pool de Juegos y permite que los tokens se reintroduzcan en la circulación como un nuevo premio. El ciclo constante del Pool de Juego supone velocidad del token y creemos que permitirá al Pool de Juego mantenerse constante en tamaño, independientemente de cualquier crecimiento razonable esperado en la utilización de tokens RewardMob.

## **La Compañía RewardMob**

Durante los últimos 26 meses, nuestro equipo ha estado trabajando en desarrollar, probar y lanzar la versión beta de la Plataforma RewardMob. En consideración de nuestros esfuerzos pasados y presentes, hemos asignado 600 millones de tokens RewardMob (el 20% del suministro total de tokens) a RewardMob (“Tokens de la Compañía”). Los tokens de la Compañía se impondrán a 36 meses.



# Cómo comprar Tickets

## LOS TOKENS REWARDMOB NO SE COMPRAN DIRECTAMENTE.

La única manera de obtener tokens RMOB es ganarlos o recibirlos como bonus cuando compres un ticket de torneo para participar en los torneos Pay-to-Play. También daremos tokens RMOB como bonus para quienquiera que compre entradas al torneo en nuestra venta temprana. Tendrás que crear una cuenta en <http://ticketsale.rewardmob.com/>

Si ya eres un miembro de RewardMob, podrás ingresar con tu cuenta desde esta página. Desde el dashboard de tu cuenta podrás comprar tickets de torneo RewardMob con BTC, ETH, Waves o Visa y Mastercard.

Tus tickets RewardMob aparecerán en tu cuenta tan pronto como tus transacciones sean confirmadas.

## Tickets de Torneo

Para acceder a los torneos Pay-to-Play tendrás que comprar tickets. Precomprando tickets durante nuestra venta de tickets optarás a un bonus de tokens RMOB. Cada jugador puede comprar hasta un máximo de 10.000 tickets durante la venta. Cualquier ticket no vendido durante la venta de tickets supondrá la destrucción de los correspondientes tokens de bonus.

## Distribución de Tokens de Bonus

Los primeros 5,000,000 Tickets comprados: \$1 cada uno = 50 Tokens Bonus

Los siguientes 5,000,000 Tickets comprados; \$1 cada uno = 32 Tokens Bonus

Los siguientes 5,000,000 Tickets comprados: \$1 cada uno = 23 Tokens Bonus

Los siguientes 5,000,000 Tickets comprados: \$1 cada uno = 15 Tokens Bonus

Compra de Tickets: <http://ticketsale.rewardmob.com/>

# Uso de los Tickets

Hacen falta tickets para entrar en nuestros torneos Pay-to-Play.

Llevaremos a cabo torneos Pay-to-Play diariamente siguiendo a la finalización de la venta de tickets con diferentes niveles de tarifas de entrada y niveles de premios.

Los tickets no caducan nunca.

Puedes combinar múltiples tickets para entrar en torneos con las máximas tarifas de entrada.

Tras la finalización de la venta de tickets se podrán comprar más tickets de entrada en torneos solo con RMOB.

RMOB solo se podrán comprar de alguien que tenga RMOB.

## Ventajas de Estatus de RewarMob

RewardMob ofrecerá 3 niveles de estatus para Miembros. Los niveles de estatus proporcionarán ventajas a los miembros que mantengan un determinado valor de tokens en sus cuentas.

### Estatus Silver:

Para optar: Mantener un balance mínimo de 1.000\$ en tokens en tu cuenta.

Cada miembro que alcance este estatus obtendrá un ticket de entrada gratis al Torneo Mensual de Miembros Silver.

Este torneo será gratuito y tendrá un pool de premios mínimo de 5.000\$ USD en tokens.

### Estatus Gold:

Para optar: Mantener un balance mínimo de 5.000\$ en tokens en tu cuenta.

Cada miembro que alcance este estatus obtendrá un ticket de entrada gratis al Torneo Mensual de Miembros Silver y Gold.

Este torneo será gratuito y tendrá un pool de premios mínimo de 15.000\$ USD en tokens.

### Estatus Platinum:

Para optar: Mantener un balance mínimo de 10.000\$ en tokens en tu cuenta.

Cada miembro que alcance este estatus obtendrá un ticket de entrada gratis al

Torneo Mensual de Miembros Silver, Gold y Platinum.

Este torneo será gratuito y tendrá un pool de premios mínimo de 30.000\$ USD en tokens. Invitaciones a eventos Platinum en vivo. Y Ofertas Especiales VIP.

Por favor, ten en cuenta: Los tokens deben permanecer en tu cuenta RewardMob para contar para el Nivel de Estatus. Monitorizamos constantemente el valor de la cuenta y mostramos el estatus a los usuarios en la app.

## **Programa de Referencias de RewardMob**

Bonus por Referencias en la Venta de Tickets

Cada usuario que cree una cuenta con RewardMob recibirá un código de Referencias único que podrá compartir con sus amigos.

RewardMob pagará un bonus de referencias del 10% en la forma de tokens RMOB por cada usuario que compre tickets durante la venta de tickets.

## **Gana Uno, Obtén Uno**

El pago de referencias continúa a medida que los jugadores compitan en los torneos y ganen recompensas. Cada vez que un jugador que haya sido referido gane RMOB en una recompensa, el jugador que le refirió recibirá la misma cantidad de RMOB. No hay límite a la cantidad de personas que cada uno puede referir.

## **Compromiso con el Crecimiento**

### **Financiación de Desarrollo posterior y crecimiento**

RewardMob usa la financiación recibida por la venta de tickets de torneos para ampliar la compañía. La venta de tokens se registra como ingresos generales y se usa de la siguiente manera:

- i) Investigación y desarrollo,
- ii) Ventas y marketing, y
- iii) Gastos generales y administrativos.

Estos gastos se componen principalmente por salarios, beneficios y gastos de viajes asociados con los shows y la promoción y branding. Los gastos Generales y Administrativos se componen de alquiler de oficinas, servicios de comunicaciones, licencias de software y costes legales y contables.

Los gastos en investigación y desarrollo se componen fundamentalmente de salarios y beneficios para nuestros desarrolladores que actualmente incluyen a profesionales enfocados en la interfaz de usuario, la plataforma pay-to-play, la seguridad de la plataforma y el servicio al cliente. Los gastos en Ventas y Marketing se enfocan en esfuerzos por atraer a desarrolladores terceros de videojuegos a la plataforma RewardMob.

## **Apoyando a Creadores de Videojuegos y Socios de Desarrollo**

El éxito de nuestros socios creadores y desarrolladores de videojuegos es esencial para el éxito de la plataforma RewardMob. Prevemos proporcionar a nuestros socios con soporte de marketing para ayudarles a atraer, monetizar y retener a jugadores. Estos esfuerzos pueden consistir en

campañas de captación de usuarios para juegos que muestren una retención por encima de la media y mayores ingresos. Mientras que estos gastos están diseñados para apoyar a nuestros socios, ellos también apoyarán directamente nuestros esfuerzos. Estos gastos serán categorizados generalmente como gastos de ventas y marketing.

## **COMPROMISO DE DIVULGACIÓN CONTINUA**

Somos conscientes de la importancia de la transparencia como responsables de la plataforma RewardMob y el compromiso y soporte que recibimos de los titulares de tokens RewardMob y nuestros socios de creación y desarrollo de juegos. Así, estamos comprometidos a publicar actualizaciones regulares sobre nuestras operaciones.

## **Nuestro Equipo**

Todd Koch  
CoFundador y CEO

Más de 22 años de experiencia en emprendizaje en distintas industrias incluyendo educación, tecnología y finanzas. Todd tiene un gran bagaje en gestión de negocios y estrategias de crecimiento. Construir RewardMob ha sido su pasión por más de 2 años.

Colin Bracey  
CoFundador & CTO

Más de 29 años de experiencia técnica como Jefe de Programación para algunas de las mayores multinacionales en el mundo como Motorola, Orange, TRW y Vodafone. La industria de los videojuegos era un territorio nuevo para Colin cuando él y Todd unieron sus fuerzas en 2015, pero su alianza pronto supuso unas de las empresas más innovadoras de Canadá.

Travis Kraft  
CMO

Con más de 25 años de experiencia en ventas y marketing, ayuda a que las ideas cobren vida. Ha lanzado con éxito una empresa de turismo médico que fue reconocida globalmente en su 2º año por la WMTC celebrada en Chicago.

Mark Walker  
Director de Gaming

El bagaje de Mark está en las finanzas personales donde construyó una de las empresas de transferencias de pensiones más grandes de Reino Unido. Su pasión por los juegos móviles le llevó a RewardMob donde gestiona las adquisiciones de videojuegos.

Tanner Steele  
Desarrollo

Tanner ha amasado muchos años de experiencia en desarrollo de software en varios campos como aplicaciones web/móvil y desarrollo de videojuegos. Con un conocimiento general se especializó en desarrollo de SDK/integraciones en RewardMob, donde trabaja con multitud de desarrolladores de videojuegos para mejorar la experiencia del desarrollador de RewardMob.

Alex Saunders  
Desarrollo FrontEnd

Alex tiene más de 10 años de experiencia y está especializado en desarrollo de apps móviles. Tiene un grado BCIS en Diseño de Software y Administración en Bases de Datos. Alex pasó más de 3 años dando forma a la Canadian Healthcare Technology en QHR Technologies, líder canadiense en EMR.

Thomas Newman  
Director de Gaming en Europa

Thomas aporta un valor sin comparación en eSports y la industria de los videojuegos a RewardMob como antiguo Director de Gestión en una plataforma Móvil de eSports Cashplay así como en la red de Influencers sociales AppInfluencer. Antes del gaming, Thomas ostentó papeles senior en la industria de los servicios financieros con HSBC, operando como parte integral en el núcleo de los equipos de gestión de proyectos consistentes en el lanzamiento de un banco internacional en 6 países.

Bryan Pellegrino  
CoFundador de OpenToken  
anterior CEO de BuzzDraft

Asesor de SCIENCE, Shipchain, Fogcoin

Bryan aporta la riqueza de la información y la experiencia a RewardMob. Bryan es un emprendedor en serie y lleva en el crypto-espacio desde 2013. Es un activo inversor temprano y asesor, y aporta su visión y conocimiento del entorno a cada proyecto en el que trabaja. Se propone crear modelos económicos de tokens más robustos y alinear incentivos entre todas las partes.

## Socios

Nicola Austin  
Asesora

Nicola es la Directora de Análisis de Datos para QHR Technologies, la plataforma canadiense líder en EMR. Nicola es una apasionada del trading y pasó 7 años como trader intradía propietaria en NYSE y Nasdaq. Tiene un B.SC en Ciencias de la Vida por la Universidad de Queen's en Kingston, Ontario.

Famous Publicity  
Agencia de RRPP

Famous Publicity Ltd. es una agencia de RRPP boutique con base en Reino Unido cuyos clientes van desde la marca de renombre mundial Rubik's Cube hasta innovadores líderes en ingeniería. La agencia tiene una gran experiencia en la arena de la especialización en criptomonedas así como en grandes marcas de consumo.

Marc Jansen  
Asesor Blockchain

Marc estudió Ciencias Matemáticas e Informáticas en la Universidad de Duisburg-Essen y tiene un Master en Matemáticas y Doctorado en Informática. Tras 5 años de experiencia en la industria con grandes y complejos sistemas de TI, volvió a la academia en 2011, con un Professorship for Applied Computer Science tanto en la University of Applied Sciences Ruhr West (Bottrop, Alemania) como en la Linnaeus University (Växjö, Suecia)

Guillermo Manzanares  
Asesor y Gestor de Comunidad

Guillermo tiene un profundo sentido de la responsabilidad como catalizador de cambio en lo que considera como una fase de evolución crítica de la Blockchain. En 2016, con la invención de WAVES, Guillermo forjó una amistad perpetua con el equipo y la comunidad de WAVES. Guillermo posee grandes dotes comunicativas en los mayores mercados mundiales. Puedes encontrar a Guillermo rondando en múltiples canales de medios sociales, donde disfruta de la comunidad y tiene la oportunidad de contribuir a la expansión de los efectos de red de la Blockchain.