



GAME
WWW.G-GAME.IO



Wer wir sind

G-Game ist eine Marke der Tacsim Gam Limited mit Sitz in Nicosia – Zypern.

Die Tacsim Game Limited wurde im Jahr 2017 gegründet und ist eine Tochtergesellschaft der in der Schweiz ansässigen Blockchain Hill Venutres AG. Für das ICO verantwortliche Unternehmen, Tacsim Game Limited, hat Milan Sormaz im Oktober 2018 die Geschäftsführung aufgenommen.

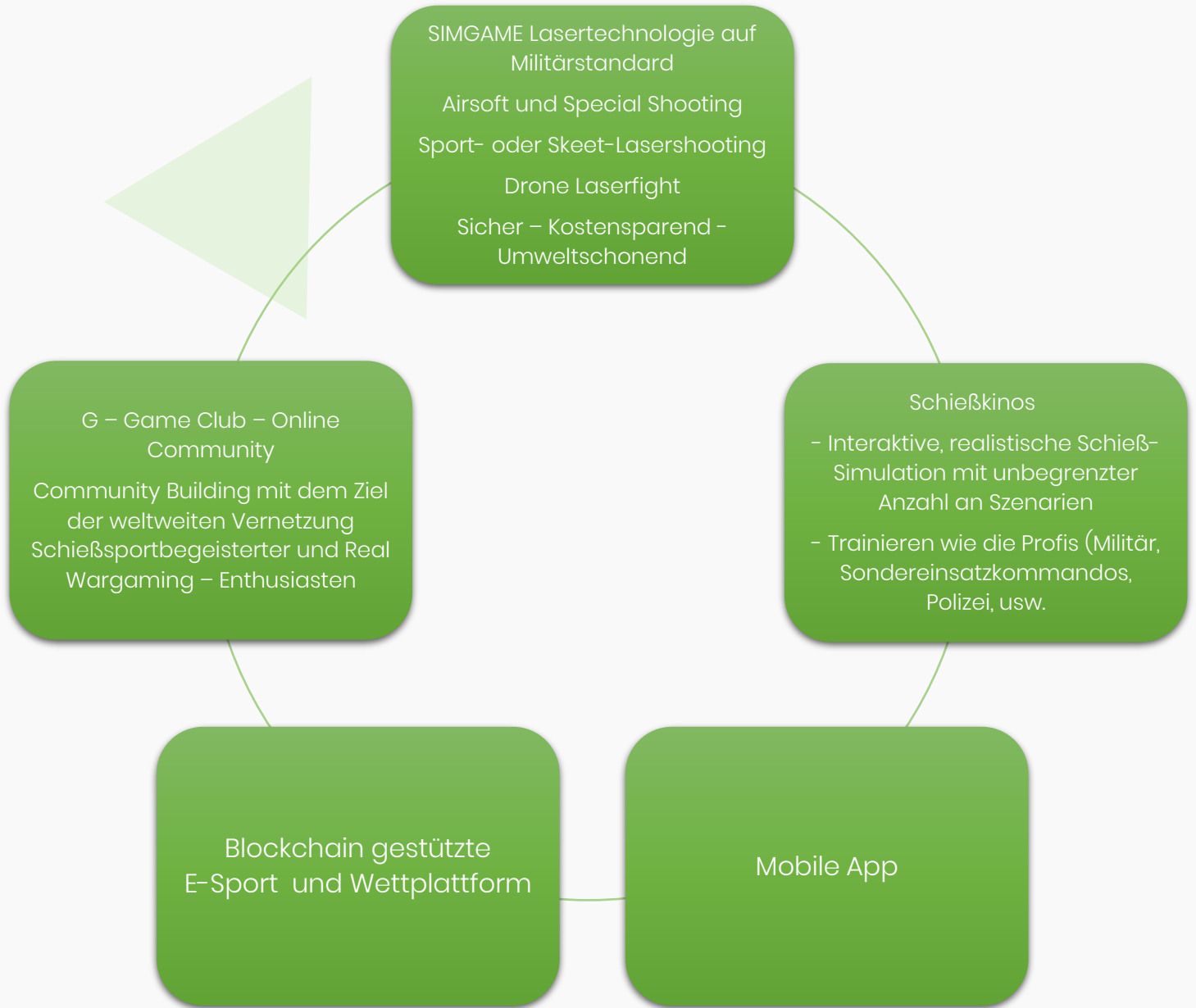
Die Blockchain Hill Ventures AG, wurde im Jahr 2017 gegründet und wird von Ing. Thomas Hintermaier als „Administrative President“ und von Thomas Semes-Bogya als „Administrative Board“ geführt.

G-Game wurde durch ein Team von Enthusiasten für Freizeitsport im Bereich der Duell-Simulation und Spezialisten aus der Blockchainwelt ins Leben gerufen.

Unser Team vereint die Überzeugung, dass die rasante technologische Entwicklung im Fun- und Gamingsektor noch längst nicht an ihrem Höhepunkt angelangt ist und E-Sports in seinen facettenreichen Ausführungen auch im Mainstream eine bedeutende Rolle einnehmen wird. In der Zukunft wird E-Sports neben klassische Sportarten ein natürlicher Teil unserer alltäglichen Freizeitkultur sein.

Uns faszinieren im Besonderen das Potenzial der Synthese von On- und Offline Gaming und die Vorteile der Unterstützung physischer Aktivitäten durch hochentwickelte Technologien. Der Schießsport und „Real Wargaming“ bieten sich hierfür als anschauliches Beispiel. Die von G-Game's Partnerunternehmen entwickelte Technologie ermöglicht den Schützen bzw. Spielern ein absolut realistisches Erlebnis mit hohem Spaßfaktor. Ohne Verletzungsrisiko und umweltschonend.

G-Game im Überblick



Produkte

Was ist SIMGAME

Laser-Duell-Simulatoren werden im militärischen Bereich seit mehr als 30 Jahren verwendet und sind heute weltweit in der Ausbildung und im Training von Polizei, Militär und Sondereinsatzkommandos nicht mehr wegzudenken. Produktentwickler und Perfektionist Patrick Riedesser verschreibt sich seit mehr als 8 Jahren der Entwicklung von Technologien, um dieses Training so realistisch wie möglich zu gestalten. Das Ergebnis: SIMGUN. Ein Laser-Duell-Simulator mit realistischer Reichweite, exakter Treffererkennung und detaillierten Auswertungsmöglichkeiten. Train AS YOU FIGHT - maximaler Realismus für einen größtmöglichen Übungseffekt. Aus diesem Grund wird SIMGUN seit Jahren in der Schweiz, Deutschland und zahlreichen weiteren europäischen Ländern sowie den Golfstaaten erfolgreich im behördlichen Bereich zu Trainingszwecken verwendet.

Unter der Marke SIMGAME ist die Militärtechnologie nun auch private und kommerzielle Kunden zugänglich. SIMGAME ist somit weltweit das einzige Tactical-Training-System dieser Art, welches sowohl für Behördenkunden als auch Privatpersonen erhältlich ist.

Die Technologie

- **Kompatibilität der Laser-Unit:** SIMGAME passt auf alle modernen Waffen mit Rail. Die Laser-Unit ist schnell und unkompliziert auf jeder Picatinny nach MIL-STD-1913 befestigbar und somit mit Echtwaffen mit Platzpatronen, Airsoftwaffen oder Paintball Markierern kompatibel.
- **Hohe Reichweite:** Dank spezieller Lasertechnologie erreicht SIMGAME eine Reichweite bis zu 1000 Metern. Funkverbindung: SIMGAME kommt ohne störende Kabel aus. Alle Komponenten sind via Funkverbindung miteinander verbunden.
- **CQB & Sniper tauglich:** SIMGAME kann also sowohl für CQB/Nahkampfsszenarien eingesetzt werden, wie für Lagen, bei denen Sniper zum Einsatz kommen.

- **Kopf- oder Körpertreffer:** SIMGAME kann unterscheiden, ob es sich um Kopf- oder Körpertreffer handelt. Der Ausfall des Übenden wird durch blinkende LEDs, das Vibrieren der Weste und einem Piep-Ton angezeigt. Zusätzlich wird der Laser abgeschaltet und es kann nicht mehr geschossen werden. Die optional erhältliche Blocking-Unit schaltet obendrein die AEG ab, um so noch mehr Realismus zu gewährleisten.
- **3 Laser Units pro Person:** SIMGAME ermöglicht auch die Verwendung von mehr als einer Waffe pro Mann und Training. Jeder Übende kann bis zu drei Laser Units verwenden. Diese bieten verschiedenste Einstellmöglichkeiten, etwa die virtuelle Magazingröße und Feuerkraft. Wird eine AEG beim Training verwendet, schaltet die Blocking Unit die Waffe bei leerem Magazin ab.
- **SIMGAME-Drohne:** voll funktionsfähige Drohnen sind sowohl mit einer Sensor- als auch Laserunit ausgestattet. Zusätzlich ist die Nachrüstung jeder Art von Mini-Drohne mit einer Größe ähnlich einer DJI Phantom-Drohne mittels Nachrüst-Kit möglich.

Die hochwertige SIMGAME-Ausrüstung kann bereits jetzt schon unter www.G-Game.shop in unserem übersichtlichen und modernen Webshop gemietet und gekauft werden.

Ausblick

Werden Leistungen oder Produkte im Webshop mittels der Token erworben, so erhält der Käufer einen **Preisnachlass** proportional zum aktuellen Token Wechselkurs auf Exchanges.

Das Einbinden der Tokens im G-Game Webshop erfolgt nach der ICO-Phase.

Einsatzmöglichkeiten von SIMGAME

Airsoft & Special Lasershooting

Duell-Simulationen und „Real Wargaming“ erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Alleine in Europa umfasst die Airsoft Community 4,5 Millionen Spieler, Anzahl steigend. Gut besuchte Events wie das National Airsoft Festival

in Großbritannien gehören zu den Highlights innerhalb der wachsenden Community. Klassische Paintball- und Lasertaganlagen sind bereits seit Jahren etabliert und begeistern Alt und Jung als aufregendes Freizeiterlebnis. Mit SIMGAME wird Paintball überflüssig und das Erlebnis von Airsoft-Spielen auf ein neues Level gehoben. Der Spieler ist mit einer Körper- und Kopfsensoreinheit sowie einer Lasereinheit ausgestattet, die an jeder Airsoft-Pistole angebracht werden kann. Zusätzlich kann T-Shock, das Schmerz-Strafsystem, optional hinzugefügt werden, um dem Spiel absoluten Realismus zu verleihen. Simgame ist eine 100% sichere Lösung, da keine Geschosse durch die Waffenrepliken geschossen werden und die Lasereinheit (Laserklasse 1) absolut augensicher ist. Es sind keine Masken oder spezieller Schutz für Spieler erforderlich. Dies spart nicht nur Kosten für die Parkbetreiber, sondern verhindert auch Haftungsrisiken bzw. Risiken, welche durch unangemessenen Waffeneinsatz oder den Verzicht auf Schutzausrüstung wie Schutzbrillen entstehen.

Die Vorteile vom SIMGAME im Überblick

- SIMGAME wird in Österreich produziert und verwendet nur beste Materialien.
- SIMGAME wurde speziell für den Outdooreinsatz entwickelt und funktioniert genauso bei Regen, Eis und Schnee.
- Hohe Genauigkeit auch bei hohen Distanzen.
- Lichtunempfindlich: Im Gegensatz zu anderen Systemen, welche mit direkter Sonneneinstrahlung Probleme haben, ist SIMGAME absolut unempfindlich und wird nicht durch Sonnenlicht negativ beeinflusst.
- Das leichte und robuste Design des Kopf- und Körpersensors (Weste) ermöglicht maximale Bewegungsfreiheit für die Spieler.
- Umweltschonend
- Keine zusätzlichen Kosten durch Farbkugeln, Munition oder Plastikkugeln.
- Keine Verschmutzung durch Farbe bei Kleidung oder Ausrüstung.

Sportschießen, Tontaubenschießen (Skeet-Lasershooting)

Obwohl der Schießsport in Europa bei weitem nicht so verbreitet ist, wie etwa in den USA, fasziniert der Sport auch in unseren Breitengraden Millionen von Menschen. Alleine in Deutschland gibt es ca. 5 Millionen Sportschützen. Und auch die Besucherzahlen verschiedener Events sprechen für sich. So begeisterte beispielsweise ein Tontauben-Schießen Event in der Schweiz 130.000 Besucher.

SIMGAME ist für den Einsatz im klassischen Sport-bzw. Tontaubenschießen als umweltfreundliche Form des Zielscheibenschießens (mit Standard- und Bewegungseinheiten) bestens geeignet.

Durch die Kompatibilität mit Echtwaffen wird ein realistisches Erlebnis für Profisportschützen und Amateure ermöglicht. Menschen mit Freude am Sportschießen (Pistole oder Gewehr) können so mit der SIMGAME Lasertechnologie Freizeit und Sport zu allen Jahreszeiten (Indoor & Outdoor) kombinieren.

Drohnen Laserkampf

Neben den klassischen Force-on-Ground Battle Spielen ist SIMGAME nun auch in der dritten Dimension aktiv und bietet ab 2019 Drohnen-Simulationsspiele an. Neben voll funktionsfähigen Drohnen für Game Parks wird auch eine Retrofit-Version für private Spieler zur Verfügung stehen. Dieses Nachrüst-Kit kann an jeder Art von Mini-Drohne mit einer Größe ähnlich einer DJI Phantom-Drohne montiert werden. Die Nachrüstung bietet vor allem in Anbetracht der prognostizierten Verbreitung von zivilen Drohnen ein enormes Marktpotenzial. Im Jahr 2015 wurden weltweit ca. 6,4 Millionen zivile Drohnen ausgeliefert. Für 2019 und 2021 wird bereits eine Auslieferung von 34,5 bzw. 67,7 Millionen erwartet (Statista, 2018).

Schießkino

Schieß-Simulations-Systeme mit Bildschirmen, sogenannte Schießkinos, bieten die Möglichkeit, verschiedene Indoor- und Outdoorszenarien realistisch und interaktiv auf kleinstem Raum zu erleben.

Unser dafür verwendetes Grundsystem stammt von der amerikanischen Firma VirTra und wird u.a. von behördlichen und militärischen Einrichtungen weltweit für Ausbildungs- und Trainingszwecke verwendet.

Mehrfachbildschirm-Systeme ermöglichen eine 180° bzw. 300° Sicht und können von Teams mit bis zu 4 Personen gleichzeitig benutzt werden. Aufgrund der kabellosen SIMGAME Elektronik genießen die Schützen uneingeschränkte Bewegungsfreiheit und alle Aktionen der Teilnehmenden können aufgezeichnet und ausgewertet werden.

Anstatt von Computeranimationen wurden die Szenarien von Profischauspielern nachgestellt, wodurch eine sehr realistische Darstellung garantiert wird. Zudem reagieren die dargestellten Personen auf die Schützen und deren Aktionen. Der Vielfalt an möglichen Szenarien sind mit der mitgelieferten Software keine Grenzen gesetzt. Der Bediener kann alle Ziele variabel bestimmen und ihnen verschiedene Charakteristika zuweisen. So können beispielsweise Entfernung, Bewegung, Wetter (Sonnenstand, Nebel, Regen, Tag/ Nacht) etc. aber auch die Verhaltensweisen der Personen (freundlich, aggressiv, feindlich) individuell festgelegt werden. Das Umfeld lässt sich anhand von Fotos oder Videos ebenfalls beliebig verändern. Aufgrund der intuitiven und einfachen Bedienbarkeit benötigt man keine Computerspezialisten, um neue Szenarien zu kreieren.

Eine originalgetreue Geräuschsimulation über ein 5.1. Surround System rundet das realistische Erlebnis der Simulation ab.

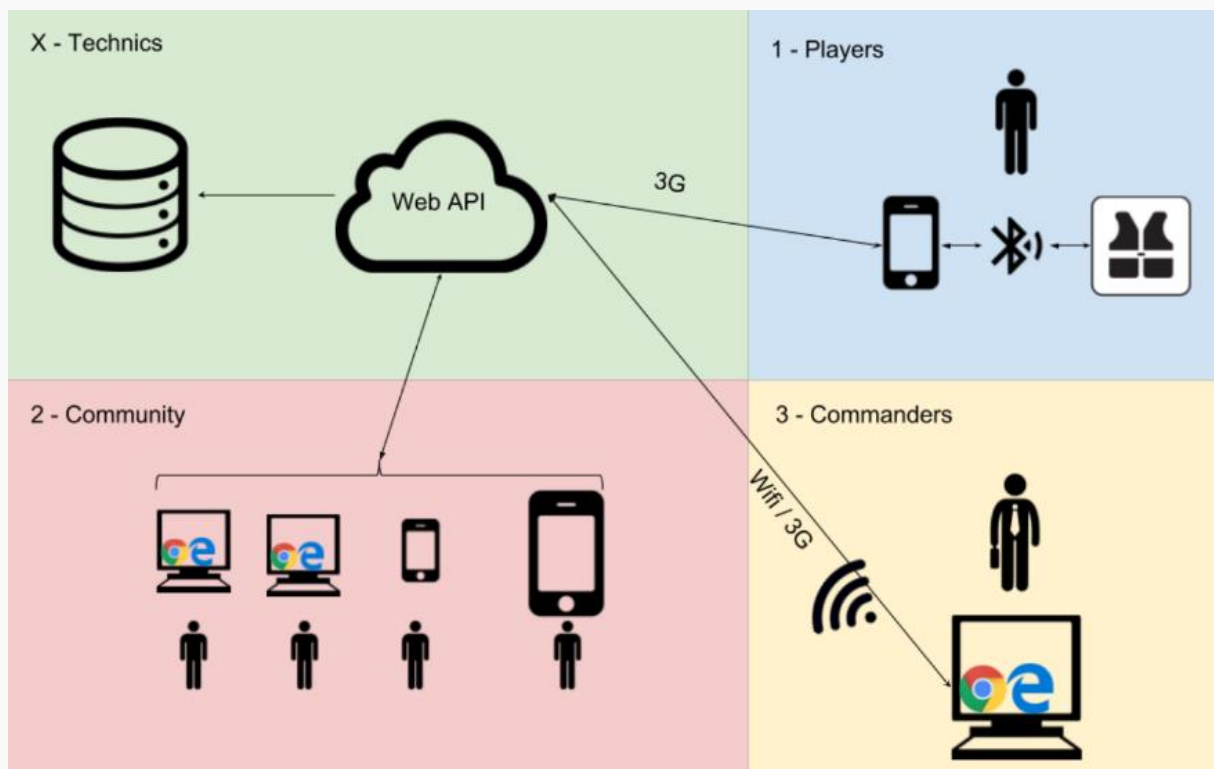
Die Schießkinos sind in verschiedenen Größen verfügbar und können sowohl in einer festen Infrastruktur als auch mobil im Container verwendet werden. In fester Infrastruktur sind lediglich eine Fläche von rd. 10x10m und ein Stromanschluss für die Einrichtung notwendig. Die mobile Lösung wird in einem standardisierten, erweiterbaren 20-Fuss Container geliefert und ist innerhalb kürzester Zeit einsatzbereit.

Mobile APP

Die G-GAME-App ermöglicht jedem User eine Vielzahl an Möglichkeiten die Gefechtssimulationen zu Verfolgen und den aktuellen Status abzufragen. Die App ist in ebenso in der Lage mit der G-GAME-Ausrüstung zu kommunizieren und sendet während dem Match Informationen an den Commander.

Folgende Funktionen werden in der App Verfügbar sein:

- Match Erstellen
- Auswahl der Spielmodi
- Auswahl der G-GAME-Ausrüstung
- Erstellen eines Profils (Avatar)
- Überprüfung des Aktuellen Status
- laufende Kommunikation zwischen der App und der G-GAME-Ausrüstung
- Evaluation der Matches sowie Einsicht in die laufende Spielstatistik
- Matchbeitritt mittels QR-Codes & web



Grafik: Funktionsweise der APP

Quelle Eigene

G-Game-Club

Mit dem G-Game-Club verbindet G-GAME weltweit alle Enthusiasten im Bereich des Schießsports und der Duell-Simulation.

- Weltweite Community für G-Game-Fans www.g-game.world
- Vereint viele Schießsport-Zielgruppen Weltweit
- Profilbereich auf der Plattform
- Erstellung von eigenen Team-Veranstaltungskalender
- Nachlass im G-Game Online-Shop für Clubmitglieder
- Online-TV-Sender → G-Game TV mit Livestream

E-Sports Plattform

Was ist E-Sports?

Unter E-Sports (elektronischer Sport) versteht man im Allgemeinen das organisierte, wettkampfmäßige Spielen von Videospiele. Zu den bekanntesten E-Sports-Spielen gehören CS:GO, League of Legends und Dota 2.

Marktforscher prognostizieren für das Jahr 2021 ein weltweites Marktvolumen im Bereich E-Sports von rund 1,65 Milliarden US-Dollar.

Die Anzahl der E-Sports-Zuschauer soll von rund 335 Millionen weltweit im Jahr 2017 auf mehr als 555 Millionen im Jahr 2021 steigen. Auch die Preisgelder bei E-Sports-Turnieren wachsen seit Jahren beständig an. Im Jahr 2016 belief sich das weltweite Gesamtpreisgeld auf rund 93 Millionen US-Dollar. Davon entfielen auf das Event der höchstdotierten Turnierreihe "The International" alleine rund 21 Millionen US-Dollar. Mehr als einem Viertel der Internetnutzer in Deutschland ist E-Sports ein Begriff und 16 Prozent haben sich bereits ein E-

Sports-Spiel angeschaut. In der Altersgruppe der 16- bis 24-Jährigen sind es sogar 38 Prozent.

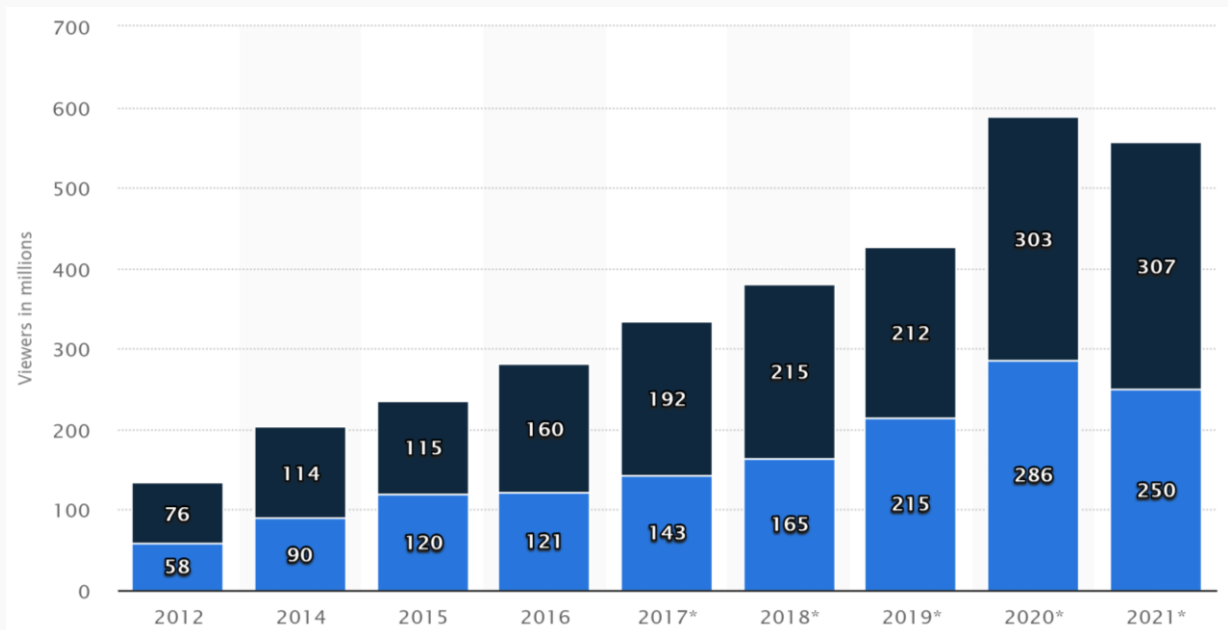


Tabelle: Zuschauer bei E-Sports Streams

Quelle Statista 2018

Wir sind der Überzeugung, dass diese rasante Entwicklung erst den Beginn des Erfolgs von E-Sport markiert. Wettplattformen wie Bet-at-home etc. bieten bereits Möglichkeiten auf E-Sport-Turniere zu wetten. Jedoch sind solche Plattformen zum einen nicht spezialisiert als auch beziehen sie im Entwicklungsprozess und in der Auswahl der Spiele Ihre Community nicht mit ein. Genau hier setzen wir an. Aus diesen und vielen anderen Gründen arbeiten das Team von G-Game an der Umsetzung und der Konzeption einer Community gerechten E-Sports-Wettplattform. Die Community (Token-Holder) bei der laufenden Integration von E-Sportsspielen zu einem Voting eingeladen, sodass eine Community gerechte Entscheidung getroffen wird.

Aufgrund der zunehmend hohen Beliebtheit an E-Sports und die professionell organisierten Turniere hat sich in den letzten Jahren ein neuer Wett-Markt im Bereich des E-Sports entwickelt.

Das Ziel von G-Game ist es eine Community getreue Wett-Plattform zu launchen, welche sich dem schnellen Wandel anpasst und den Useranforderungen gerecht wird.

Allein im Jahr 2015 umfasste der Umsatz des weltweiten E-Sports Wetten-Markts rd. 315 Mio. USD, wobei die Prognose bis zum Jahr 2020 bei über 23 Mrd. USD liegt. In den ersten Jahren plant das Team von G-Game das Erreichen eines Marktanteils zwischen 0,75% und 2,00%.

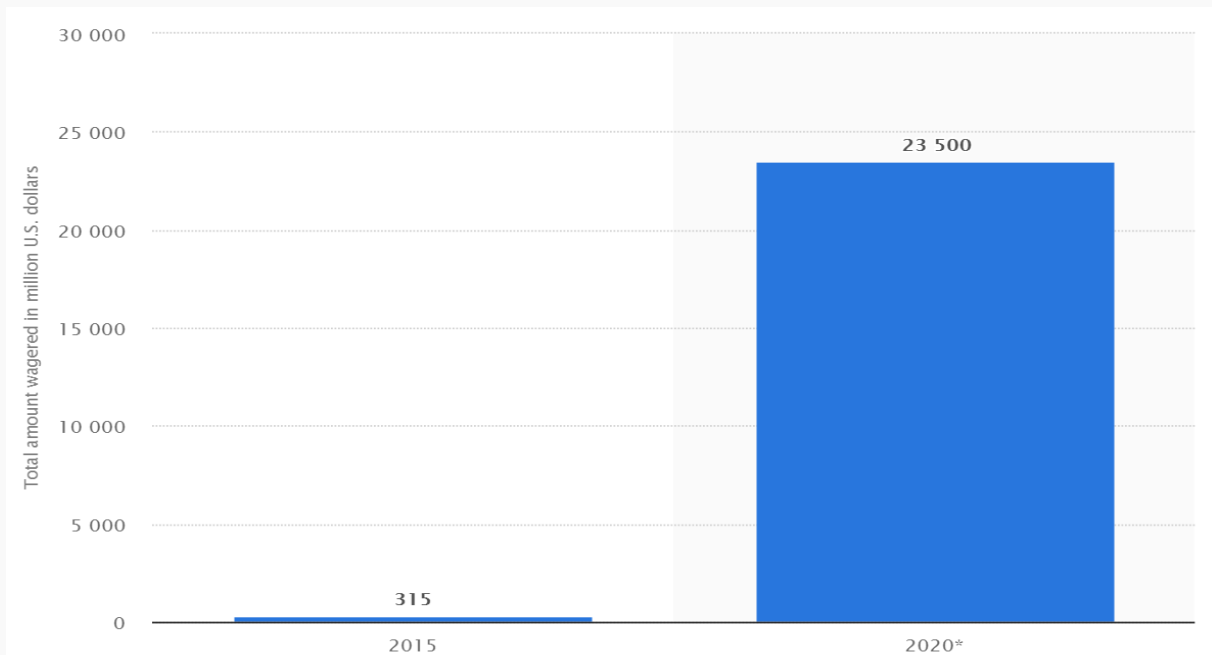


Tabelle: Wetten-Umsatz bei E-Sports Events

Quelle Statista 2018

Darüber hinaus wird es möglich sein, mittels des G-Game Tokens, zu vergünstigten Gebühren, Wetten auf die Vielzahl an E-Sportturnieren zu platzieren.

- **Veranstaltung von Turnieren**
Verwendung der Tokens als Turnierpreisgelder
- **Platzierung von Services**
Waren und Dienstleistungen dem E-Sport-Publikum anbieten
- **Hinzufügen von neuen Spielen**
Community wird beim Spieleauswahlprozess eingebunden. Durch die Erweiterung der Plattform erhöht sich die Anzahl der User und dadurch ergibt sich eine mögliche Erhöhung des Token-Potentials.

Zusammenfassung der Betätigungsfelder

G-Game schließt mit seiner einzigartigen und fortschrittlichen Lösung die wachsende Nachfrage an Verkauf und Vermietung von Duell-Simulationsausrüstung für Parkbetreiber als auch für Kunden im privaten Bereich. Die Hochpräzise G-Game-Ausrüstung ist bereits jetzt im Webshop erhältlich; die weiteren Produkte und Dienstleistungen werden nach Ablauf der ICO-Phase im Webshop aufgenommen. Des Weiteren laufen Gespräche mit Lizenzpartnern um eine rasche Expansion erreichen zu können und die Reichweite zu erhöhen. Im weltweit erschlossenen G-GAME Netzwerk werden Veranstaltungen organisiert und ausgetragen; so werden unter anderem Freizeitturniere und Meisterschaften stattfinden. Die Weltweite Community trifft sich auf der G-GAME-CLUB Plattform um sich zu Formieren und sich auf die bevorstehenden Events vorzubereiten.

Gepante Einnahmen durch G-Game Produkte und Leistungen nach erfolgreichen ICO für 2019/2020

Kalkulation für eine Ausstattung

Verkauf		Vermietung - monatliche Mietgebühr bei einem**		
		3	6	12
		Monatsvertrag	Monatsvertrag	Monatsvertrag
Laser-Unit	€ 1 225,00			
Body-Unit	€ 1 032,50			
Head-Unit	€ 612,50			
Respawner	€ 92,50			
Setpreis netto	€ 2 962,50	€ 316,00	€ 237,00	€ 197,50
Optional				
T-Shocksystem				
netto	€ 737,50	€ 98,34	€ 73,75	€ 61,46
Total netto*	€ 3 700,00	€ 414,34	€ 310,75	€ 258,96

*Preise verstehen sich netto ohne Umsatzsteuer

** Bei Ankauf der Ausrüstung nach der Mietzeit, werden dem Kunden Rabatte eingeräumt

Einnahmen durch Vermietung von G-Game Ausrüstung

Mieteinnahmen für volle Sets inkl. T-Shock		
Stückzahl	Monatlich *	Jährlich *
6.000	€ 1.553.760,00	€ 18.645.120,00
9.000	€ 2.330.640,00	€ 27.967.680,00
15.000	€ 3.884.400,00	€ 46.612.800,00
25.000	€ 6.474.000,00	€ 77.688.000,00

*Preise verstehen sich netto ohne Umsatzsteuer

Einnahmen durch Verkauf von G-Game Ausrüstung

Verkaufseinnahmen für volle Sets inkl. T-Shock	
Stückzahl	Jährlich *
20.000	€ 74.000.000,00

Eventeinnahmen für Drohnen und Tontaubenschießen

geplanter Umsatz € 2.500.000,00

Einnahmen durch Lizenzgebühren

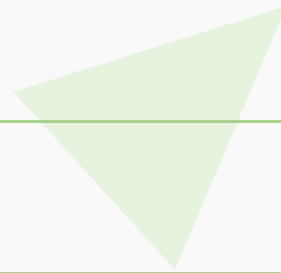
geplanter Umsatz € 6.000.000,00

Einnahmen durch Wettplattform

geplanter Umsatz € 23.625.000,00



Roadmap



Juni 2018	Konzeption und Entwicklung Produkt Launch Website und ICO
Juli 2018	Einkauf der ersten G-Game Sets Erstellen der G-Game Website Start der G-Game Community
August 2018	Vermietung der ersten G-Game Ausrüstung Bearbeitung von Anfragen in ganz Europa
September 2018	Lizenzpartner in England
Oktober	Pre-ICO Start ICO Private-Sale
Dezember 2018	Erstellen eines Marketingkonzeptes für G-Game Events Produktpräsentation in England 31.12.2018 – Ende ICO Private-Sale
Januar 2019	01.01.2019 – Start ICO Pre-Sale Phase
2019 Q1	E-Sports Wetten-Plattform, Beginn von Entwicklung und Konzeption Simgame Marktexpansion International (Asien und USA) Communitywachstum
Februar 2019	28.02.2019 – Ende ICO Pre-Sale
März 2019	01.03.2019 – Start ICO Public-Sale phase
2019 Q2	Internationaler Launch Internationle Events und Produktpräsentationen
Oktober 2019	Ende ICO Public-Sale
2019 Q3	G-Game Token Exchangelisting Einkauf von weiteren Duell-Simmulationsausrüstung sowie von Drohnen Fertigstellung der G-Game App
2019 Q4	Online TV-Kanal Erstellen eines Online TV-Kanal Projektlaunch Online- und Offline Gaming mit der APP Launch der E-Sports Wett-Plattform

Token-Layout

Der Sale

Der G-Game Token-Sale findet im dritten Quartal 2018 statt. Der Tokensale beginnt mit dem Pre-Sale, der ca. 30 Tage dauern wird. Teilnehmer des Pre-Sales genießen zahlreiche Vorteile und können Boni erhalten.

Im Anschluss an den Pre-Sale findet der Public-Sale über einen Zeitraum von ungefähr 48 Wochen statt. Das genaue Datum von Pre-Sale und Public-Sale kann auf unserer Homepage unter www.G-Game.io eingesehen werden.

Der Token

Der G-Game Token ist ein ERC20 Smart Contract, dessen Adresse zum Start des Presales vom G-Game Team veröffentlicht wird.

Abhängig vom Erfolg des Tokensales und den in Anspruch genommenen Boni der Teilnehmer kann ein theoretisches Maximum von bis zu 1.000.000.000 G-Game Token bereitgestellt werden.

Im Anschluss an den G-Game Tokensale werden die G-Game Token umgehend an zahlreichen Cryptobörsen handelbar sein.

Anzahl Token	Zugewiesen an
50%	G-Game Tokensale
18%	Gründer & Team
13%	Vertrieb und Marketing
8%	Zukünftige strategische Partner
8%	Zukünftige Entwicklung
3%	Airdrop & Bounty

Die maximal auszugebende Anzahl an G-Game Token entspricht dem Gegenwert des Hardcaps von 50 Millionen USD. Sobald dieser Betrag erreicht ist, wird der Smart Contract keine weiteren Einzahlungen mehr akzeptieren und in G-Game Token tauschen. Zusätzlich zu den ausgegebenen Token werden im Anschluss an den Tokensale einmalig weitere Token für Management und Advisor ausgegeben. Sobald diese G-Game Token ausgegeben wurden, werden keine weiteren G-Game Tokens mehr entstehen und in Umlauf gebracht werden können.

Token Preis

- Private Sale: \$0.035 / Token
- Pre-Sale: \$0.04 / Token
- Public Sale: \$0.05 / Token

Token Benefits

- Online Shop: Rabatte durch den Einsatz der Tokens
- E-Sports Plattform: Verwendung der Tokens für Dienstleistungen und für Wetteinsätze

Veranstaltung von Turnieren

Verwendung der Tokens als Turnierpreisgelder

Platzierung von Services

Waren und Dienstleistungen dem E-Sport-Publikum anbieten

Hinzufügen von neuen Spielen

Community wird beim Spieleauswahlprozess eingebunden. Durch die Erweiterung der Plattform erhöht sich die Anzahl der User und dadurch ergibt sich eine mögliche Erhöhung des Token-Potentials.

- Handel: Handeln des Tokens auf verschiedenen Exchangen

Airdrop

Das G-GAME-Team möchte den Zugang zu den G-GAME-Token Jeder und Jedem zugänglich machen und veranstaltet daher zusätzlich einen Airdrop in Höhe von maximal 3.000.000 G-GAME-Token (entspricht 3% der gesamten Token).

Zusätzlich können Sie weitere Bountys sammeln indem Sie sich zum Beispiel mit Ihrem Facebook oder Google Account verbinden. Für diese und viele weitere Aufgaben erhalten sie zusätzliche Token bis die maximale Höhe von 3% aufgebraucht ist.

Für die Teilnahme am Airdrop sind lediglich zwei Schritte notwendig:

1. Registrieren Sie sich auf www.G-Game.io
2. Geben Sie Ihre ETH -Wallet-Adresse an

Affiliate

Empfehlung ist uns wichtig!

Jede Unternehmung erfordert die richtige Werbung. Unserer Ansicht nach ist die Empfehlung durch jeden unserer Token-Erwerber die beste Art der Reklame. Aus diesem Grund hat jeder User in seinem Log-Bereich die Möglichkeit am Affiliate-Programm teilzunehmen. Für jeden, durch das Affiliate-Programm, erreichten Kaufabschluss, erhält der Empfehlungsgeber 6% als Affiliateprovision.

Risiken

Sämtliche in diesem Dokument angeführten Informationen und Aussagen haben einen Informativen Charakter und beinhalten eine Vielzahl an unvorhersehbaren Risiken. Sollte im Laufe des Betriebs eines dieser Risiken eintreten, könnte dies zur Folge haben, dass die zukünftigen Fortschritte und Ziele von G-Game von den Erwartungen abweichen. Aus diesem Grund stellen die in diesem Dokument bereitgestellten Informationen keine etwaigen Zusagen bzw. Garantien für zukünftige Leistungen dar. Darüber hinaus gibt es keine Versprechen bzw. Garantien über den Erfolg der Plattformen bzw. des zukünftigen Wertanstiegs des G-GAME Tokens. Das G-GAME-Team sowie deren Partner geben daher keine Zusicherungen bzw. Gewährleistungen ab. Mit der Teilnahme am Token-Sale erklärt jeder Token-Erwerber sich mit der Materie von Kryptographischen-Werten auseinander gesetzt zu haben und ist sich sämtlichen Möglichkeiten und Risiken bewusst, sowie ist bereit für Selbige die volle Verantwortung zu übernehmen.

Regulatorien

Wenn Sie auf Grundlage der in diesem Dokument, auf unserer Token-Sale-Website, G-Game-Webshop oder anderen von G-Game erstellten Informationen Handlungen setzen, bestätigen sie als Leser Folgendes:

1. Dieses Whitepaper sowie die, auf sämtlichen Plattformen von G-GAME, zur Verfügung gestellten Informationen stellen kein Angebot, keine Aufforderung oder Prospekt in jeglicher Art dar.
2. Sie haben sich selbst von anderen Plattformen und Quellen Informationen über die Funktionsweise von Blockchain-Technologie angeeignet und haben hierfür ein Verständnis aufgebaut. Sie verstehen wie ein Blockchain-Wallet funktioniert und wissen wie die „Private-Keys“ zu verwahren sind.
3. Sie sind sich der Risiken in der Kryptowährungsbranche bewusst und können potenzielle Verluste in vollem Umfang tragen.
4. Ihnen ist die Funktion des G-GAME-Tokens bewusst.
5. Ihnen ist bewusst, dass der G-GAME-Tokens weder ein Wertpapier noch eine Aktie oder Ähnliches ist. Der Erwerb von G-Game Tokens umfasst keine Ansprüche auf Eigentums- oder Verfügungsrechte von G-Game Produkten, Gesellschaftsanteile oder eines seiner Vermögenswerte. Sowie erwarten Sie durch den Erwerb der Token keine etwaigen Profite.
6. Der G-GAME-Token-Inhaber hat keinen Einfluss auf die Aktivitäten des Unternehmens oder seine Entscheidungsfindung.
7. Sie haben dieses Dokument gelesen, verstehen und akzeptieren die Funktionsweise und Klassifizierung des G-GAME-Tokens als „Utility Token“.
8. G-GAME sowie dessen Unternehmen und Geschäftspartner sind von jeglichen direkten oder indirekten Haftungen im maximalen Umfang des Gesetzes befreit.
9. An der Teilnahme des Token-Sales sind Staatsbürger aus den USA, der Republik China und Hong Kong ausgeschlossen.
10. Sämtliche Angaben gelten ebenso für die Ausgabe der Token durch den Airdrop oder anderen kostenlosen Kanälen.

Team

CEO – Milan Sormaz

„Die Digitalisierung hält Einzug in unser Leben, im Arbeitsalltag und im Privatbereich. Insbesondere der Fun- und Gamingsektor entwickelt sich rasant schnell. Umso größer sind die Erwartungen der Kunden. G-Game stellt die hochentwickelte Lasergefechtssimulation SIMGUN, die bis dato ausschließlich Militärs and Einsatztruppen vorbehalten war, nun dem privaten Kunden zur Verfügung. Höchste Präzision auf bis zu 1000 m Distanz, NULL Verletzungsrisiko für den „Kämpfer“ und absolut keine umweltschädliche Emissionsbelastung. G-Game setzt einen neuen Maßstab in der Welt des „real Wargamings“, sagt CEO Milan Sormaz. Der gelernte Flugzeugmechaniker mit Pilotenlizenz ist seit 30 Jahren erfolgreicher Geschäftsmann und hat das weltweite Potential der SIMGUN-Technologie sofort erkannt.

Chief of Communication & EA to the CEO – Eleana Georgiou

Eleana ist eine ergebnisorientierte, selbstmotivierte und einfallsreiche Person mit einem starken Anspruch auf beruflichen Erfolg. Ihre hervorragende Voraussicht und die Fähigkeit, unter Druck voranzuplanen, führten zu exzellenten Ergebnissen auf Bachelor- und Postgraduiertenniveau. Kompromisslose Ethik und kontinuierliche Anstrengungen zur Verbesserung der Qualität sowie der Fokus in einem professionellen Kontext effektiv mit Teammitgliedern aus verschiedenen Kultur- und Bildungshintergründen zu kommunizieren zeichnen Eleana aus.

Gerade wegen Ihres jungen Alters, Ihrer exzellenten Ausbildung an der Wirtschaftsuniversität City University London und an der Fakultät für Gehirnforschung Universität College London, Ihrer professionellen Vorgangsweise und Ihre selbstverständliche Nutzung moderner Kommunikationsmedien ist Eleana eine Bereicherung für unser Team!

Secretary – Eric Boutros

Eric verfügt über mehr als 40 Jahre Erfahrung als IT-Manager in Großbanken wie Barclays Bank und Hellenic Bank in Zypern. Mit der Einführung von Sicherheitsrichtlinien nach ISO 27001 entsprechend EU und Zentralbank-Richtlinien oder der Einführung von Basel 2 Richtlinien nach internen Vorgaben, Riskmanagement und Compliance in Zypern, Griechenland und Russland u.v.m. ist Eric ein wertvoller, international erfahrener Mitarbeiter einerseits im IT-Bereich und andererseits im Bankensektor.

Business Advisor, Ing. Thomas Hintermaier, Chairman of the Board of Directors of the Blockchain Hill Ventures AG

„Als Kinder haben wir Cowboy und Indianer gespielt. Schon damals haben wir taktische Strategien entwickelt um unser Territorium zu verteidigen bzw. auszuweiten, den Gegner unschädlich zu machen oder gefangen zu nehmen. Der Urtrieb des Jagens ist in jedem Menschen verankert. In dem Moment als ich die Body Unit angezogen und die Waffe in der Hand hatte war mein Adrenalinspiegel mindestens doppelt so hoch als normal. G-Game gibt uns ein Stück Kindheit auf höchstem technischem Niveau zurück!“

Ing. Thomas Hintermaier, ausgebildet in Nachrichtentechnik & Elektronik, geprüfter Qualitätsmanager und seit über 25 Jahren erfolgreich in der Finanz- und Versicherungsbranche fasziniert nicht nur die einzigartige Technologie, sondern auch das enorme Marktpotential. Sein Knowhow und jahrzehntelange Erfahrung im Prozessmanagement fließen in das Projekt ein.

Business Advisor, Friedrich Neuwirth, MBA, Member of the board of Direct Cool AG

„Große Unternehmen basieren auf einem klar strukturierten und exakt kalkulierten Geschäftsmodell. Die Schaffung von Win-Win-Situationen garantieren den langfristigen Erfolg.“ ist Friedrich Neuwirth, MBA überzeugt. Seit über 25 Jahren ist er erfolgreich in leitenden Funktionen in der Finanz- und Versicherungsbranche tätig neben denen er zusätzlich die Universitätsausbildung als MBA (Master of Business Administration) in Finance Management and Banking abgeschlossen hat. Seine Leidenschaft und auch seine außergewöhnliche Fähigkeit des analytischen und lösungsorientierten Denkens und Handelns ist mitunter ein Garant für die erfolgreiche Zukunft des Unternehmens.

CMO Chief Marketing Officer – Elena Fagerer

„In meiner Freizeit spiele ich American Football. Um ein Spiel zu gewinnen sind 2 Faktoren unabdingbar: Taktik und der unbedingte Wille seinen Gegner auch physisch zu besiegen. Diese 2 Attribute sind genauso im real time War-Gaming mit der SIMGUN-Technologie nötig um einen Häuserkampf oder eine „Capture the flag“ Challenge zu gewinnen. Der Adrenalin-Ausstoß dabei ist unbeschreiblich.

Elena war in mehreren Führungspositionen im Gastronomiesektor tätig. Ihre soliden Ausbildungen z.B. in einer Business Academy einerseits sowie Ihre Kontaktfreudigkeit, Ihr Ideenreichtum für Sales & Marketing und Ihre Begeisterungsfähigkeit andererseits qualifizieren Elena für Ihre Funktion als CMO.

COO Chief of Operating Officer / Head of Sales – Niels Haake

„G-Game mit der hochentwickelten SIMGUN-Lasertechnologie ist absolut einzigartig im Bereich des „real Wargamings“. Den Einsatzmöglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt. Unsere Visionen werden die Vorstellungskraft vieler übertreffen. Ich werde meine ganze Energie, Erfahrung und mein Netzwerk einsetzen um G-Game nicht nur zum Global Player, sondern auch zum Marktführer zu erheben.“

Niels Haake blickt als Head of Sales auf 25 Jahre Unternehmertum zurück. Langjährige Erfahrung im Personal- und Teammanagement, in der Entwicklung neuer Märkte, disruptiver Produkte und Technologien. Immer auf den globalen Märkten präsent, zuversichtlich in den Verhandlungen mit C-Level und hochkarätigen Entscheidungsträgern, um Deals effektiv abzuschließen.

Umfassende Erfahrung im Projektmanagement, im Umgang mit komplexen Pipelines, verteilten Teams und anspruchsvollen Terminen.

CCO Chief Content Officer Allan Duncan

“G-Game trifft genau den Puls der Zeit. G-Game erfüllt exakt jene Attribute, die unsere moderne und verantwortungsvolle Gesellschaft liebt. Adrenalin pur, modernste Technik, höchste Präzision, unendlicher Spaßfaktor, ressourcenschonend und ohne Umweltbelastung.”

Allan, geboren in Missouri, USA verkörpert die neue Generation. Jung, dynamisch, gut ausgebildet, sehr gut vernetzt und trotz seines jungen Alters hat er schon viel Lebens- und Berufserfahrung. Nach dem College machte er seinen Pilotenschein. 2010 gründet er sein erstes Unternehmen und erhielt Auszeichnungen als “Rookie of the Year”. 2015 arbeitet er mit seiner Webdesign-Firma für die Bill & Melinda Gates Foundation. Allan ist ein Meister der Kommunikation in allen Kanälen und eine Bereicherung für unser Team.

Public Relations and Event Management – Teresa Hummelbrunner

„Seit über 5 Jahren bin ich im Eventmanagement tätig und konnte wertvolle Erfahrungen sammeln. Die Möglichkeiten von Events und Exhibitions im War-Gaming Bereich sind unvorstellbar groß. Weltweite Communities an speziellen Plätzen Team gegen Team, Mann gegen Mann antreten zu lassen ist die Zukunft des Gamings. Solche Events stellen eine riesige Herausforderung an die Organisation, Werbung und Durchführung dar.“ Wir schätzen uns glücklich eine so junge aber derart qualifizierte und erfahrene Mitarbeiterin im Team zu haben, sowohl in der Praxis als auch in der Theorie. Teresa steht kurz vor dem Abschluss Ihres Studiums für Sport & Eventmanagement.

Public and Investor Relations – Theresa Wagner

Theresa arbeitete über 5 Jahre in einem Unternehmen für Finanzwesen. Sie ist vertraut mit neuesten Softwarelösungen für Warenwirtschaft und Kundenverwaltung. Dabei kommt Ihr Ihre akademische Ausbildung im Handels- und Finanzwesen zu Gute.

Sie war auch Ansprechpartnerin im High-Level Support für die Lösung von Anfragen einerseits von der Vertriebsseite und andererseits von der Kunden- bzw. Investorenmenseite. Ihr offenes und fröhliches Wesen wird ein wertvolles Mosaik im Erfolg dieses Unternehmens sein.

CEO & Shareholder SIMGUN GmbH / Product Development / Business Advisor – Patrick Riedesser

„SIMGUN ist kein Laser Tag 2.0. SIMGUN ist eine Simulation, eine Gefechtssimulation, die so realistisch wie möglich ist. Und zwar für jedermann. Ob für Militär Spezialeinheiten, Polizeisonderkommandos, oder einfach den privaten Spieler, der in ein atemberaubendes Spielerlebnis abtauchen will. Für diese Perfektion brenne ich und stehe jeden Tag mit einer klaren Vision auf, da ich in der Vergangenheit viele Beispiele dafür gesehen habe, wie es eben nicht sein sollte. Mein Kredo ist, „das Bessere ist der Feind des Guten“.

Patricks Aufgabengebiet ist die laufende Entwicklung der Technologie, die Betreuung der Behörden (Militär, Polizei), Sondereinheiten sowie des kommerziellen Bereichs (Blockchain Hill Ventures AG).

Mittlerweile ist es SIMGUN gelungen in verschiedenen Ländern in Europa und den Golfstaaten im Behördenbereich erfolgreich zu sein. Anfragen aus weiteren Ländern liegen vor.

Referenzen

Gamepark operator – Domenic Wyss

Gamepark operator of 8 game parks in Switzerland, including 4 outdoor and 4 indoor facilities using SIMGUN technology.

<https://www.ingame-experience.ch/#!/simgun/map>

<https://www.ingame-experience.ch>

Mr. Wyss appreciates the technology, especially the constant progress, longevity and customer enthusiasm, because of how real the duel simulation looks.

A highlight of the technology is the precession, the range, the flexibility in the variety of weapons (can be used on all types of weapons (rifle and pistol)) and mainly the trend towards an environmentally friendly game.

Customer groups B2B and B2C:

- Companies and association events
- Fan groups from the airsoft, paintball and laser tag community
- Bachelor parties and birthday parties
- Authorities (police and military)

More and more enthusiasm also comes in families, as the technology also appeals to women and the youth

More information about Domenic Wyss:

<https://www.youtube.com/c/ingameexperiencezurich>

<https://www.facebook.com/LasergameZone/>