

Das Problem

Die heutige massive Verbreitung von Cloud-basierten Client-Server-Anwendungen wie Websites, auf PCs installierte Software oder eine der 2-3 Millionen mobilen Apps, hat zu einem enormen Wachstum von Infrastruktur, die für den zuverlässigen Betrieb der Backend-Services zur Bereitstellung dieser Anwendungen erforderlich ist, geführt. Um diese Dienste zu betreiben, müssen Anwendungsentwickler Server erwerben und verwalten, in der Regel in einem Rechenzentrum oder durch die Nutzung von Cloud-Diensten wie AWS und Azure. Diese Dienste sind zwar komfortabel, aber sie sind überraschend teuer in der Bereitstellung und im Betrieb. Rechenzentren haben enorme Kapitalkosten, die mit ihren anspruchsvollen Betriebssystemen verbunden sind. Cloud-Infrastruktur-Services, die selbst in Rechenzentren gehostet werden, haben die gleiche zugrunde liegende Kostenstruktur und sind in der Regel noch teurer in der Nutzung. In beiden Fällen hat die Skalierung exponentielle Kosteneffekte sowohl in Bezug auf die Bandbreite, die erforderliche CPU-Leistung als auch in Bezug auf die spezielle Programmierung, die erforderlich ist, damit der Edge-Netzwerkbetrieb ordnungsgemäß funktioniert.

Fast hundert Millionen Server und mehr als zwei Milliarden PCs und mobile Geräte sind jederzeit eingeschaltet, wobei in jedem Moment etwa 30% dieser Ressourcen ungenutzt bleiben. Die Menge an leistungsstarker, verfügbarer, aber ungenutzter Rechenleistung ist so groß, dass sie schwer zu erfassen ist.

Die Lösung

Wir entwickeln das Content-Generation-Netzwerk Infrastruktur-als-Service (IaaS) Angebot. Wir werden Sie (und jeden) bezahlen, damit wir die Leerlaufzeiten von Servern, mobilen Geräten und PCs nutzen können. Wir werden diese ungenutzten Ressourcen zusammenführen und in ein gewaltiges, hochgradig skalierbares, zuverlässiges, Edge-fähiges, CDN-kompatibles robustes Netzwerk mit hochverfügbaren Rechenressourcen umstrukturieren. Wir werden dann diese Infrastruktur in Form einer Infrastruktur für die Bereitstellung dezentraler Dienste an die Betreiber von Cloud-basierten Anwendungen vermieten, die unsere leistungsstarken, komfortablen und zuverlässigen Systeme zum Betrieb ihrer Dienstleistungen in großem Umfang und zu viel niedrigeren Kosten als herkömmliche Methoden nutzen werden.

Wir haben den Begriff "DService" geprägt, um die Servicekomponente von Cloud-basierten Anwendungen zu beschreiben und dApps, die im CGN betrieben werden. Jeder wird in der Lage sein, seinen eigenen DService zu entwickeln und ihn im CGN bereitzustellen. Ein neues Utility-Token namens Dyncoin ermöglicht es jedem Kunden, bedarfsorientiert zu bezahlen. Dies ebnet das Feld für Unternehmen jeder Größe, um skalierbare Client-/Server-Anwendungen ohne all die Vorlaufkosten für Infrastruktur zu entwickeln. Als native Währung des CGN wird Dyncoin verwendet, um den gesamten Verbrauch von Dienstleistungen zu bezahlen und an die vielen Anbieter von ungenutzter Computerzeit auszahlend.

CGN Hauptfeatures

Die MediaRich.io CGN-Lösung ist eine komplexe, hochmoderne IaaS-Lösung, die eine CPU-basierte Sharing-Ökonomie für alle ermöglicht. Sie wird mit dem ersten DService starten, einer erstklassigen, hochgradig skalierbaren, dynamischen Bild- und Videoverarbeitungs-Engine, die einen sofortigen Mehrwert für nahezu jede Anwendung bietet, die eine Anpassung und Vorbereitung der Inhalte erfordert.



DService

CGN-Serverkomponente



Hochgradig skalierbar

Stets verfügbare Rechenressourcen



Flexible

Keine festen wiederkehrenden Kosten



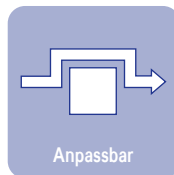
Geschwindigkeit

Edge-Konnektivität und -Auslieferung



Findig

Ermöglicht neue Sharing-Ökonomie



Anpassbar

Unterstützung von Mikroservices

TEAM



Sean Barger
Gründer & CEO



David "DJ" Jennings
CTO



Matt Butler
VP Technik



Brian Rice
Leitung Datenbanken und dApps



Oliver Jensen
Strategie & Projekt-Management



Simon Choi
Leitender Rechtsberater

ADVISORS



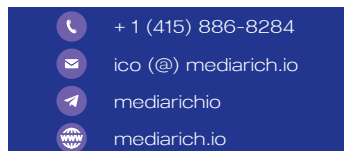
James Ellingford



Michael Terpin



Jeff Hood



TOKENOMICS

Privatverkauf

September 2018 - 45 Tage

500.000.000 Token, die sowohl für den privaten als auch für den Vorverkauf bereitgestellt werden.

Soft Cap €10M/Hard Cap €50M - 50% zusätzliche Bonus-Token sind vorhanden. einlösbar 6 Monate nach Abschluss des Hauptverkaufs.

Öffentlicher Vorverkauf

Januar 2019 - 14 Tage

Der Verkauf von 500.000.000 Token wird mit marktgerechten Preisen fortgesetzt.

Soft Cap KEINES/Hard Cap €250m (inklusive Privatverkauf)

Der Bonus beginnt am ersten Tag bei 25%, sinkt linear um 1,5% täglich und endet am 14. Tag bei 5,5%. Bonus-Token sind 6 Monate nach Abschluss des Hauptverkaufs einlösbar.

Hauptverkauf

März 2019 - TBD

Der öffentliche Verkauf wird als eine Reihe von marktgerechten Angeboten wie folgt strukturiert sein:

- 29 Stunden Zeiträume
- 10.000.000 Token zum Verkauf pro Zeitraum
- Der Verkauf wird wiederholt fortgesetzt
- Der Verkauf endet, wenn kein Token mehr übrig ist.

Token-Symbol - DYNCOIN

Privatverkauf startet - 1. September 2018

Privatverkauf endet - 15. Oktober 2018

Vorverkauf startet - 15. Januar 2019

Vorverkauf endet - 28. Januar 2019

Hauptverkauf startet - 1. März 2019

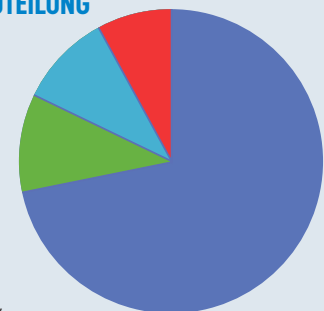
Hauptverkauf endet - TBD

Gesamtvorrat an Token - 5.000.000.000 (fünf Milliarden)

Token zum Verkauf - 3.600.000.000 (3 Milliarden, 600 Millionen)

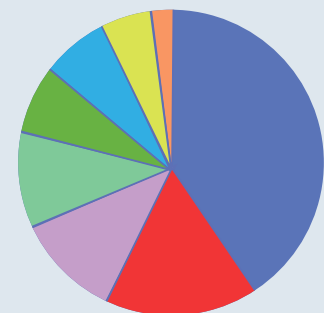
Token-Modell - Mehrere marktgerechte 29-Stunden-Angebote

TOKEN-ZUTEILUNG



- ICO - 72%
- Teamreservierung - 10%
- Berater & Frühe Investoren - 10%
- Token-Tausch für Partnerschaften - 8%

ZUTEILUNG DER MITTEL



- Technik / Entwicklung - 40%
- Ökosystem Reinvestitionen - 17%
- Marketing - 11%
- Betrieb - 10%
- Lizenz erster DService - 7%
- ICO-bezogene Kosten - 7%
- Unvorhergesehenes - 5%
- Rechtliches - 2%