

## ПРОБЛЕМА

На сегодняшний день массовое внедрение клиент-серверных приложений, основанных на облачных сервисах, таких как веб-сайты, установленное на ПК программное обеспечение или одно из 2-3 миллионов мобильных приложений, привело к огромному росту инфраструктуры, необходимой для надежного управления внутренними службами, которые обеспечивают работу этих приложений. Чтобы управлять этими сервисами разработчики приложений должны приобретать и управлять серверами, обычно в центрах обработки данных или в облачных сервисах, таких как AWS и Azure. Эти услуги являются удобными, но при этом удивительно дорогостоящими при развертывании и эксплуатации. Центры обработки данных имеют огромные затраты, связанные со сложными операционными системами. Сервисы облачной инфраструктуры, которые сами размещаются в центрах обработки данных, имеют ту же структуру расходов и зачастую стоят дороже при использовании. В обоих случаях, масштабирование влечет за собой экспоненциальные затраты как для обеспечения пропускной способности, так и вычислительной мощности и в специализированных программных требованиях, необходимых для эффективной работы сети.

Почти 100 миллионов серверов и более двух миллиардов компьютеров и мобильных устройств включены и работают в каждый момент времени, причем примерно 30% этих ресурсов простаивают в любой момент времени. Эта огромная вычислительная мощность, которая доступна, но не используется, она настолько велика, что трудно понять ее масштабы.

## РЕШЕНИЕ

Мы создаем по Сеть генерации контента, которая будет предоставлять инфраструктуру как сервис (Infrastructure-as-a-Service, IaaS). Мы будем платить вам (и всем остальным) за использование время простоя серверов, мобильных устройств и компьютеров. Мы объединим эти неиспользуемые ресурсы и построим на их основе обширную, масштабируемую, надежную, совместимую с CDN, надежную сеть высокодоступных вычислительных ресурсов. После чего мы будем сдавать в аренду эту инфраструктуру по гораздо более низкой цене, чем обычные методы. Мы предоставим услуги облачных вычислений операторам приложений, которые будут использовать наши мощные, удобные и надежные системы для масштабирования своих сервисов.

Мы используем термин «DService» для описания сервисного компонента облачного приложения и DApps, которые запускаются в CGN. Любой сможет разработать собственный DService и запустить его в CGN. Новая вспомогательная валюта, названная Dyncoin, позволит любому клиенту оплачивать наши услуги. Эта валюта создает одинаковые возможности для организаций любого размера, они смогут создавать масштабируемые клиент-серверные приложения без начальных расходов на инфраструктуру. Dyncoin используется как основная валюта CGN для оплаты всех полученных услуг и для того, чтобы выплачивать многим провайдерам использованные вычислительные мощности.

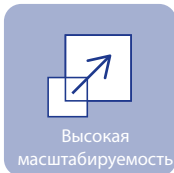
## ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ CGN

Решение mediarich.io CGN представляет из себя комплексное передовое решение IaaS, которое позволяет использовать вычислительные возможности с выгодой для всех. Мы начнем с запуска первого DService, сервиса мирового класса для динамической обработки изображений и видео высокой



DService

Серверный компонент CGN



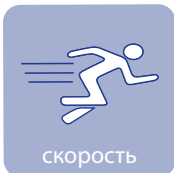
Высокая масштабируемость

Всегда доступные вычислительные



гибкий

Фиксированные нулевые



скорость

Лучшее предоставление



находчивый

Открывает новую экономику предоставления ресурсов



адаптивный

Поддержка микросервисов

## КОМАНДА



Шон Баргер  
Основатель и директор



Дэвид «DJ» Дженнингс  
Технический директор



Мэтт Батлер  
VP Инженер



Брайан Райс  
Руководитель баз данных и DApps



Оливер Йенсен  
Стратегия и управление проектами



Саймон Чой  
Главный юрист

## КОНСУЛЬТАНТЫ



Джеймс Эллинфорд



Майкл Терпин



Джефф Худ

+ 1 (415) 886-8284  
ico (@) mediarich.io  
mediarich.io  
mediarich.io

## ТОКЕНОМИКА

### Частная продажа

Сентябрь 2018 - 45 дней

500 000 000 токенов, предназначенных как для частных лиц, Нижний предел 10 миллионов евро/Верхний предел 50 миллионов евро - 50% дополнительных бонусных токенов будут выкуплены через 6 месяцев после завершения основной продажи.

### Предварительная продажа

Январь 2019 - 14 дней

Продажа 500 000 000 токенов на по рыночной цене. Нижний предел нет/ Верхний предел 250 миллионов евро (включая частную продажу) Бонус начнется с 25% в первый день, линейно снижается на 1,5% ежедневно до 5,5% в 14 день. Бонусные токены будут выкуплены через 6 месяцев после завершения основной продажи.

### Основная продажа

Март 2019 г. - бюджет объявлено позже

Публичная продажа будет сформирована в виде серии рыночных предложений следующим образом:

- 29-часовой период
- 10 000 000 токенов, которые будут продаваться каждый период
- Продажа продолжается неоднократно
- Продажа заканчивается, когда токены закончатся

### Название токена - DYNCOIN

Начало частной продажи - 1 сентября 2018 г.

Окончание частной продажи - 15 октября 2018 г.

Начало предварительной продажи - 15 января 2019 г.

Окончание предварительной продажи - 28 января 2019 г.

Начало основной продажи - 1 марта 2019 г.

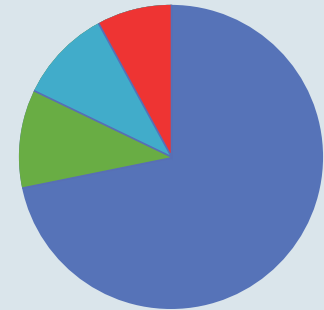
Основная распродажа - бюджет объявлено позже

Общее количество токенов - 5 000 000 000 (пять миллиардов)

Токены для продажи - 3 600 000 000 (три миллиарда шестьсот миллионов)

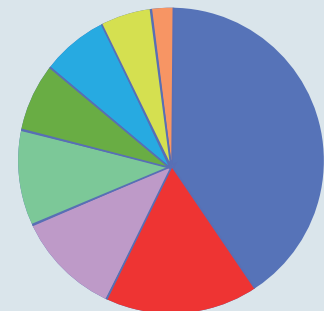
Модель продажи - Многократные рыночные предложения по 29-часов

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ТОКЕНОВ



- ICO - 72%
- Командный резерв - 10%
- Консультанты и ранние инвесторы - 10%
- Обмен токенами с партнерами - 8%

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ФОНДОВ



- Разработка/развитие - 40%
- Лицензирование первого DService - 7%
- Реинвестиции в экосистему - 17%
- Расходы на ICO - 7%
- Маркетинг - 11%
- Непредвиденные расходы - 5%
- Текущие расходы - 10%
- Юридические расходы - 2%