

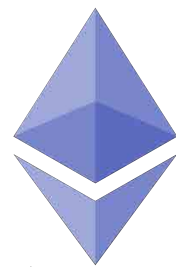
# NEVERDIE

ETHEREUM BLOCKCHAIN GAMING



## ICO

首次发行硬币  
一个可互操作的，分散的，  
万亿美元规模的虚拟经济。



ethereum

PARTICIPATE

在双

NEVERDIE COIN &

TELEPORT TOKEN

INITIAL COIN发售

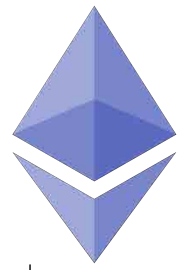
#gamechanger



# NEVERDIE PHASE 1 NEVERDIE COIN & TELEPORT TOKEN

## C O N T E N T S

Section 1 - THE NEVERDIE INITIAL COIN发行 (ICO)	03
Section 2 - 引言, 下放和提高透明度	04
Section 3 - NEVERDIE分权原理图/ SMART合同	05
Section 4 - 系统 - NEVERDIE硬币, 坐骑功能,	06
Section 5 - NEVERDIE虚拟基础架构的原理图	07
Section 6 - 全球性挑战/游戏化JOBS VS基本收入	08
Section 7 - 收入分配及全球经济刺激措施	09
Section 8 - NEVERDIE DIVISION - BLOCKCHAIN美国	10
Section 9 - TELEPORT DIVISION - 双钱OFFER	11
Section 10 - API&PAYATAR钱包发展	12
Section 11 - THE NEVERDIE SDK / API系统示意图	13
Section 12 - 游戏机制与亿个JOBS虚拟现实	16
Section 13 - 虚拟现实政治与资金使用BREAKDOWN	17
Section 14 - 动态及路线图	18
Section 15 - NEVERDIE新闻报道	20
Section 16 - 与VR隐形传送的创造就业机会 - INFOGRAPHIC	22
Section 17 - ICO规则与信息	23
Section 18 - NEVERDIE COIN /坐骑TOKEN ICO奖金	24



ethereum

你有  
问题  
挑战

**JON JACOBS  
ON HOW TO  
MONETISE THE  
NEVERDIE COIN?**

#gamechanger



## **THE NEVERDIE INITIAL COIN OFFERING (ICO)**

### **虚拟现实基础设施**

虚拟现实基础设施，我们都熟悉包括图形引擎，物理引擎，显卡，PC耳机，服务器群等，但什么是真正达，是创造虚拟现实的幻想的技术，该技术允许开发人员创建，我们可以体验到第一个人的环境。

为了使虚拟现实的生活，就必须有，我们可以用，这可以被描述为游戏设计互动模拟进行填充。精心设计的MMORPG的把虚拟现实的生活，让我们也深深地参与的错觉。

大多数MMORPG的功能，发达的角色发展系统和经济模式，以支持发展的错觉一个播放。

内MMORPGS"的经济模式，往往功能的基础设施，或者是自由使用或需要游戏币或利用项目。在一个幻想的境界，例如，魔术门户网站可提供最快的路线两个远距离区域之间，玩家可能需要掠夺或水运项目使用门户网站或以其他方式与其他玩家交易获得它们。魔术的门户系统，它是用来连接内部一个巨大的遥远区域或平原至关重要虚拟世界，可以描述为没有这一点，可能是非常DIF科幻邪教在我们渴望步伐，发挥基础设施。

在现实世界中这种类型的基础设施的一个很好的例子是铁路，铁路建设全美例如是为国家的发展和经济至关重要，并继续在结束后一百八十五个科幻年要在全国范围内运送货物的主要手段。

<https://www.aar.org/BackgroundPapers/Economic%20Impact%20of%20US%20Freight%20Railroads.pdf>

T大多数MMORPG游戏拥有某种类型的基础设施，是到了比赛或者至少便于发挥经济基础。

因为零敲碎打的做法网络游戏 发展，没有基础设施，填补了虚拟世界和游戏。

从一个游戏移动到另一个你必须退出游戏到现实和日志到一个新的游戏。要创建一个可互操作的虚拟商品经济，这将充分利用复仇blockchain提供基础设施支持，我们必须采用加米网络版的基础设施，将提供互联游戏世界的基础，一个新的数字宇宙的突破性技术。

**在复仇blockchain，将利用通用令牌甲加米音响版层。**

## 介绍

"在发射点有多少枚硬币将会出现问题？总共有多少枚硬币？"

发行4000万枚硬币，全面发行4亿枚硬币。

## Decentralization & Transparency

"A Worldwide  
Nation of Gamers."  
Jon NEVERDIE Jacobs



A ROCKTropia  
Zombie Biker

### 虚拟现实游戏和网络货币经济背景

BBS（公告板系统）是互联网的前身，而一个更受欢迎的应用是MUD是一个多用户地牢。传统的MUD实现了一个角色扮演游戏，设置在一个充满种族和怪物的幻想世界中，玩家选择类来获得特定的技能或权力

这种游戏的目标是杀死怪物，探索幻想世界，完成任务，冒险，积累黄金和有用的物品，并通常提升玩家角色。虚拟经济在MUDS中有机地发展，因为用户对获取货币和物品所需的时间和技能有价值。

### 全球4亿玩家

随着互联网的扩展和MMORPG（大型多玩家在线角色扮演游戏）的兴起，猎人采集者模型驱动的虚拟经济立即从游戏世界的内部浮出水面，游戏世界中的互联网和互联网具有重要的价值，拍卖网站，如eBay，用户可以将虚拟物品的货币价值，劳动力和头像技能分配给他们。

全球二级市场定义为玩家之间的真实货币交易 - 截至2007年，营业额估计为20亿美元。随着MMORPG玩家的数量在2017年全球增长到4亿多，已经增长到数百亿美元根据报告 [www.newzoo.com](http://www.newzoo.com)

在过去二十年中，为了真正的货币安全地交易虚拟物品，在许多技术挑战方面出现了许多技术挑战，大多数交易需要信任或中间人来确保公平的交换。这些障碍已经缓和了虚拟商品经济的增长，MMORPG或虚拟世界的封闭经济本身对个别项目的潜在需求造成了重大的限制。

密码货币一直是虚拟经济的核心，但一直是集中式的，在互相竞争之外进行交易的时候，也受到信任或中间商的困扰。

### 虚拟商品市场

比特币和区块链的发展现在已经提供了解决安全地交易虚拟货币对等的挑战的解决方案，而现在，与此同时，艾思云公司则将能够将虚拟货物与虚拟货币一起划分，这将最终将9亿美元的虚拟商品设为 黑色市场自由，导致可信赖的，非集中的虚拟商品经济空前的比例。

### 挑战 - 互操作或胸围！

促进虚拟商品经济扩张的最大障碍就是分散的游戏设计。

碎片化将导致创造仅在其设计的游戏中具有价值的标记物品，这将限制为抢购或制造物品所需的劳动力的潜在市场。这就像制作一辆仅在法国工作的汽车或手表，在德国是无用的。

我们认为，在现实世界中，苹果是一个苹果，不管你在哪个国家，无论你吃什么，它都会提供营养价值。为了在虚拟和数字世界中实现同样的共识，这将为真正的全球虚拟商品经济奠定基础，我们必须发现游戏开发者和用户之间的共同点，同时避免不必要的限制。

\*Researchgate. 2006.



# 智能合同

“虚拟世界已经演变成非常复杂，因为用户已经重视情感以及对其化身的财务价值。”

## 权力下放与公平竞争的有机需求

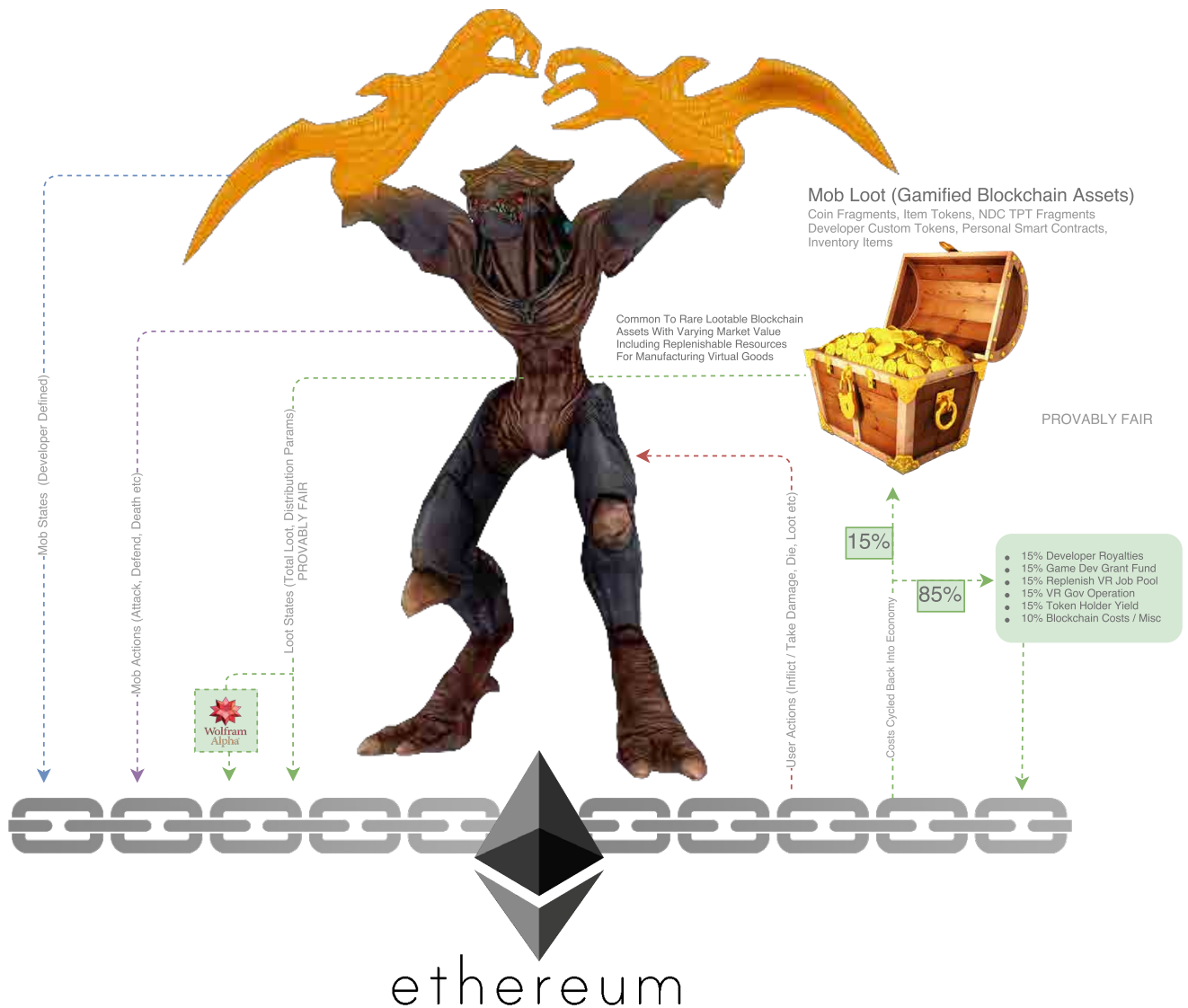
MMORPGs和虚拟世界中的社会结构和政治已经演变成非常复杂，因为用户对其头像，虚拟商品甚至家庭世界都具有重要的情感和财务价值。因此，游戏设计和平衡的透明度需求增加，掠夺池的分散化以及资产和发展的民主管理的需要。这些需求现在可以通过Ethereum的智能合同来解决。

## 示例示意图：智能怪物合约

这是许多开源智能合同的一个例子，这些合同将被用来促进游戏中的交钥匙翻译到区块链。

Features:

- Open source
- Fully integrated into NEVERDIE API & SDK
- Smart Contract templates provided for developers
- Completely transparent decentralized looting
- Skill based gameplay
- Inter-operable & cross platform compatible
- Auto conversion of gameplay actions into blockchain actions



Copyright ©2017 Neverdie Studios, Universal Studios and The Ethereum Foundation. Information contained with this document is provided in good faith with all copyright and trademarks acknowledged. Third party market research is provided copyright their respective organizations and is based on data collected to verify industry claims, market research, provide independent valuation, and the confirmation of security, accreditations, certification, IP, patents and trademarks.

## 系统

“为Etherey集团提供游戏的基本营利基础设施。”

## Neverdie Coin & Teleport 功能



### 系统 - NEVERDIE硬币和传送令牌:

该系统为可持续的新现实提供了经济基础设施。人类生活在一个时代，数十亿美元被投入到工具中，创造沉浸式的新现实，包括虚拟现实，增强现实，网络空间，封锁等。目前的巨大机会是开发商摆脱以消费者为中心的商业模式对等商业模式，所有参与者都可以获得时间，技能和创造力的价值。

为虚拟世界和游戏网络空间中的对等经济体提供基础，各方必须就某些核心系统货币化达成共识。例如，如果用户可以在虚拟世界或游戏中挥动魔杖来制作任何想要出现的东西，则不需要与其他用户进行交易。游戏的乐趣是面对挑战，尝试失败，再次尝试，成功，进步，发现，解锁，赢得，发现新的挑战，并与其他玩家分享冒险等。

要创建游戏和世界，您首先创建规则，并制定符合游戏结构的规则。我们现在处于社会认识到沉浸式游戏盈利需求的时刻。

通过将核心基础设施从大多数游戏设计的规则入手，我们可以通过令牌机制来团结各种世界，这些机制将在大多数下一代游戏中被利用，并且可以无缝集成到目前提供的现有游戏中这个基础设施，但不通过它获利。



**NEVERDIE COIN**  
Exchange Symbol: NDC  
Total Supply: 400,000,000  
Decimals: 18  
ICO Price: \$0.25 USD



**TELEPORT TOKEN**  
Exchange Symbol: TPT  
Total Supply: 10,000,000,000  
Decimals: 18  
ICO Price: \$0.10 USD

### NEVERDIE硬币和Teleport功能! 购买额外的生活和即时重新定位。

NEVERDIE硬币和Teleport令牌的目的是改变在游戏中或在游戏中或游戏之间购买新生活的机制，使其成为需要通用令牌的实用程序。随着循环次数的限制，这些效用标记随着其利用需求的增长而获得内在价值。

令牌将在每次游戏中使用时被消耗，并通过智能合同设计和API划分成片段，以被重新洗劫，开采或收集，并用玩家技能进行重新制作，以便可以在玩家之间进行交易和使用再次。

这将为所有游戏经济体创建一个交钥匙的起点，因为玩家将需要在原始虚拟材料中相互收获和交易，以支付新的生活或在游戏之间跳跃。当每个令牌通过实用程序消耗时，令牌的片段也将被分配给游戏开发者作为营业收入和其他资金。消耗的每个令牌的百分比将被烧录，这也将逐渐增加令牌的内在值，因为循环次数减少。

所描述的机制已经在许多不同的虚拟世界和游戏中被应用了数万次，但从来没有像可以在块上交替对等的互操作令牌，而资源收集和制作的公式将会推动一个真实的现金透明经济以可信的公平智能合约编码。

# 虚拟基础设施

“我们创建了一个互操作的  
p2p虚拟商品经济。”

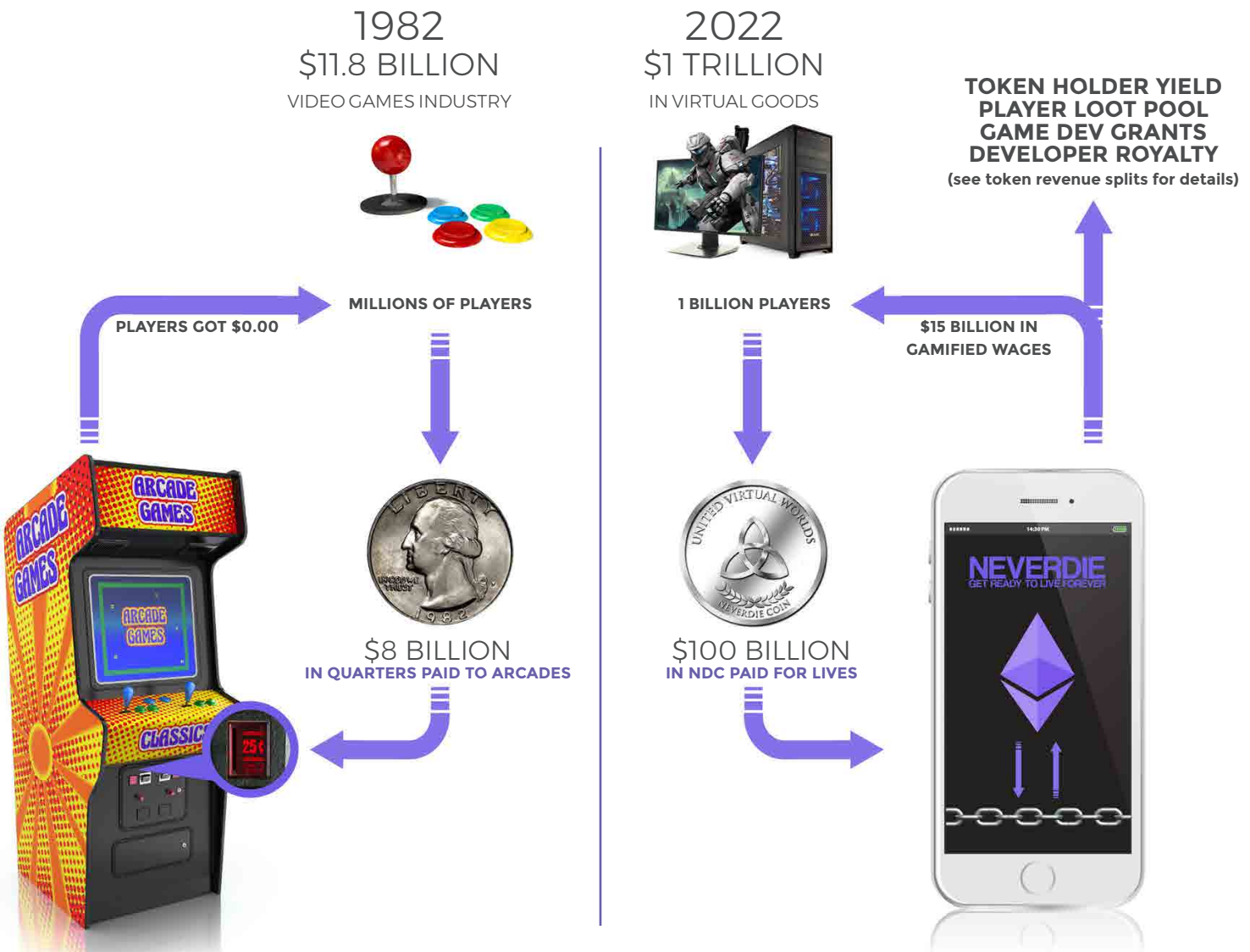
## NEVERDIE虚拟基础架构示意图

### 虚拟基础设施！虚拟现实需要基础设施，就像现实一样???

在数字世界的基础上，是几乎每个世界和维度都可以找到的游戏机制。这些包括死亡（复兴或重新开始）以及运动或运输的机制。通过选择以包含用户和考虑用户的时间和技能的格式来利用这些机制，可以创建一个可互操作的p2p虚拟商品经济，可以跨越最多的游戏而不对任何其他限制部分游戏设计。

在游戏开发一开始就达成这一共识的价值在于，它将支持大规模采用新游戏，因为玩家将能够立即进入指数级经济，并获得更多的价值，他们花费的时间比以往任何时候都玩之前，有能力交换他们的技能的价值在最广泛的游戏。这也将为所有采用该系统的游戏带来更大的头像长寿和一个核心的交钥匙营利系统。

下面我们说明2022年在预计的1万亿美元虚拟商品市场中的额外生活的货币化。



Copyright ©2017 Neverdie Studios, Universal Studios and The Ethereum Foundation. Information contained with this document is provided in good faith with all copyright and trademarks acknowledged. Third party market research is provided copyright their respective organizations and is based on data collected to verify industry claims, market research, provide independent valuation, and the confirmation of security, accreditations, certification, IP, patents and trademarks.



# 全球挑战

“为Ethereum集团提供游戏的基本营利基础设施。”

## 加盟的职位基本收入

### 今天最伟大的商业模式是赋予人民权力的商业模式

现在必须破坏现有的过时业务模式来应对全球挑战。视频游戏是一个巨大的数十亿美元的行业，除了电子竞技赛事之外，玩家技能基本上还没有得到提升。随着社会搜索创造新的工作，以取代那些失去AI和机器人技术的人员，创造就业机会是合乎逻辑的，这些工作利用了人类从小就开发出来的巨大视频游戏技能，因为这将导致一个充满激情和兴奋的社会，同时提供一个充满机会的全球市场，为任何在任何信仰色彩或经济背景的任何地方的任何地方的任何人提供进入的障碍。

### 如果没有人赚钱，谁能买得起游戏？

Bill Gates, Elon Musk, Stephen Hawking and Mark Zuckerberg 现在都是支持基本收入的想法，有些人在十年前可能是不可想象的。但是，全球范围内的基本收入肯定是近期的，许多政府正在试验这个收入，是为了预期劳动力的重大裁员。但是，基本收入只会提供基本的必需品，从而创造了一个巨大的游戏化工作需求，这将有助于保证经济机会总是只能击退。

在ROCKtropia虚拟世界中，NEVERDIE已经实施了可扩展的兼职最低工资虚拟现实工作，允许有PC的任何人每小时赚取50美分。每小时50美分高于世界许多国家的最低工资。例如，古巴的最低工资为0.05美分/小时\*，已经有一些古巴人正在虚拟现实世界中寻求更好的就业机会，并参加了NEVERDIE计划。在罗马尼亚，最低工资是每小时2美元，赌博工作和竞争有助于补充收入，并被证明是非常有吸引力的，作为寻找机会的手段。

\*[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_minimum\\_wages\\_by\\_country](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_minimum_wages_by_country)

### \*到2017年在ROCKtropia工作时的工资差额



All listed countries have citizens with the means and technical capability to connect to ROCKtropia and work in VR.



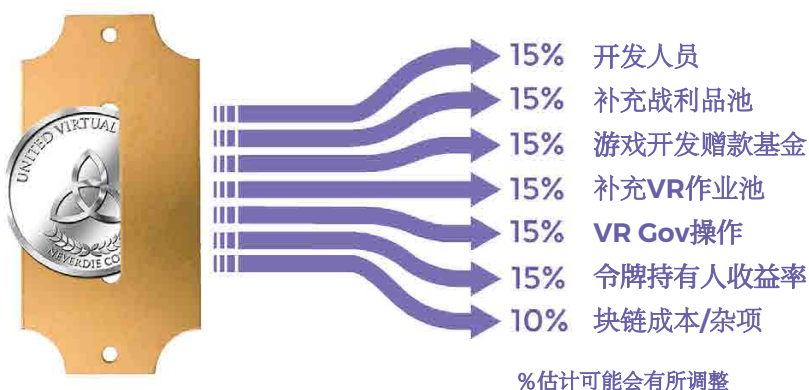
## 全球经济激励

“货币化的虚拟世界基础设施将通过创建游戏工作来推动  
Ethereum块链的快速采用。”

经济激励! 如果人们购买游戏买不起, 那就付钱给他们打一个经济!

货币化的虚拟世界基础设施将通过创建玩偶作业, 推动Ethereum块链的快速采用。

### TOKEN收入分配 示例NDC / TPT收入来自消费



目前, 世界正在经历AI和机器人技术的指数式发展, 这将日益削弱劳动力市场。此外, 能源资源呈指数曲线, 将降低生活成本。然而, 对于人类健康来说, 个人必须成为社会的富有成效的人才, 培养技能, 才能和竞争力。

自从开始以来, 玩游戏已经为人们提供了为现实世界训练和推动超越个人限制的能力。特别是在上个世纪, 整个行业都围绕球类运动和其他运动发展。随着人们越来越少地在平凡工作中工作, 以支持工业, 体育和游戏将为人们提供持续发展和发现和发现经济机会的环境。

过去四十年来, 从物理游戏到电子游戏都有大规模的转型, 因此, 现在世界上拥有大量高技能的游戏人才, 可以推动全球游戏交易经济, 让AI和机器人管理所有的物理和重复劳动需要提供食物, 住所和其他必需品。

通过游戏工作, 将鼓励新玩家与游戏开发者开发周期同时玩游戏, 开发人员和游戏玩家同时考虑时间劳动和费用。

这种方法将快速加速游戏玩家采用Ethereum块链接平台, 反过来又会吸引有意义的资金, 让发展商通过权力下放的人群筹资机制获得资金, 这些资金将迅速吸引已经存在现有平台或货币化的游戏开发商系统被敲击或过饱和。

最近为不断增长的灵魂社区所支持的新令牌实现的市值将提供巨大的动力, 以创造游戏和玩游戏, 特别是当玩家可以通过游戏工作和游戏化挖掘获得代币时。

核心游戏基础设施货币化的重要性不应该被忽视, 因为它将为游戏开发商提供激励, 以创建可互操作的资产和游戏设计, 这将允许头像技能在许多情况下可以互操作。

**NEVERDIE 师**  
“全球玩家的国家。”  
美国的Blockchain

下一个超级大国  
“虽然以太网是埃及方块的货币和效用标记，但TPT和NDC将成为通用实用程序令牌，用于游戏的灵丹妙药。”



**陷阱! 发现错误是游戏的一部分!**

ETHEREUM区块链还处于起步阶段，因此克服和学习曲线持续存在许多技术障碍，相当多的自举是早期采用者的必需品。通过开发周期和权力下放治理使社区参与，在核心技术成熟时，与所有令牌持有者建立一种包容性关系至关重要。保持健康的令牌储备对于成功至关重要。

**Off Chain Fragments - 美国Blockchain**

在虚拟世界和游戏中，其他令牌或非基于块的项目将可以替代NEVERDIE硬币（NDC）或Teleport令牌（TPT）片段。一个例子是在我们的真实的现金虚拟世界的ROCKtropia，其中一个老巴士令牌，可以被一个矿工在僵尸荒原中找到，一个老地铁令牌，可以在希腊网络矿区和量子芯片中找到，可以从AI机器人抢走这些被大多数新玩家（每个人每月支付10美元作为游戏工资）追捕，因为所有这些都可以通过手工制作成tpt片段，然后用于快速传送到游戏中的热门狩猎点。

**双币提供 - 两倍的乐趣!**

在虚拟世界和游戏中，许多不同的项目需要玩和进步。通过提供两个独立于互补的互补中央公用事业，将发展非常强劲的经济。个人游戏开发商还将能够引入额外的令牌，这将增加全球虚拟商品经济，其中一些被广泛应用于NDC和TPT。



**Total Coins issued...**

**NEVERDIE Coin 400,000,000 - Launch Price 25 cents  
Launch Market Cap \$100,000,000**

**Teleport token 10,000,000,000 - Launch Price 10 cents  
Launch Market Cap \$1,000,000,000**

10% NEVERDIE Coin & 30% of the total Teleport Tokens offered through the ICO.

**NEVERDIE Coin raise - \$10,000,000 (capped at) Target \$10M  
Teleport Token raise - Up to \$300,000,000 (capped at) Target \$50M**

**NEVERDIE DIVISION**

10% Sold in ICO NEVERDIE coin

10% NEVERDIE Coin Loot Pool Launch Value \$10,000,000

10% NEVERDIE Coin Game Development Fund Launch Value \$10,000,000

10% NEVERDIE Coin Gamified Jobs Fund Launch Value \$10,000,000

5 % VR Government \$5,000,000

55 % Reserves & Operations \$55,000,000.

## 电讯局

“在虚拟世界和游戏中，许多不同的项目需要玩和进步。”

两次乐趣!



**TWICE THE FUN!**  
**DOUBLE COIN OFFERING**  
**ON 30th JUNE at**  
**GAMELAB 2017**  
**in Barcelona.**

## TELEPORT 师

30% Sold in ICO TPT coin

### 10% Teleport Token Loot Pool Launch Value \$100,000,000

流通中TPT总数的10%将保留给与智能合约相关的池，通过熟练的游戏玩法可以收获令牌。游泳池将被补充，因为令牌通过实用程序消耗。

### 10% Teleport Token Game Development Fund Launch Value \$100,000,000

10%将用于由智能合约管理的游戏开发和收购基金，其将受到涉及所有令牌持有人的民主投票制度。该池将被补充，因为令牌被实用程序消耗。

### 10% Teleport Token Gamified Jobs Fund Value \$100,000,000

将保留百分之十用于支付玩家的工作和治理工资。该池将被补充，因为令牌被实用程序消耗。

### 5% The VR Government Endowment Fund \$50,000,000

包括奇点基金，人文基金，教育基金，人力资源与艺术基金。

### 35% System development, future operations and additional core financing needs \$350,000,000

35%将用于运营和额外的核心融资需求。该池将被补充，因为令牌被实用程序消耗。以弥补未来技术开发和运营的成本。





## API & WALLET 发展

“今天最伟大的商业模式是赋予人民权力的商业模式。”

### 互操作和分散

#### 十亿美元工资基金

在国际消费品安全委员会和TPT在交易所开始交易之后，市场价格上涨将显著影响游戏开发的规模和可以创建的游戏作业的数量。

#### API and Wallet 发展

与开发NEVERDIE硬币和Teleport API一起，继续执行PAYATAR电子钱包开发，以管理代表可替代互操作项目的令牌，并为所有应用程序，DAPPS或使用NDC和TPT的游戏获得所有技能创建数据库。

钱包将从头开始重新设计，包括从alpha版本的释放产生的反馈。钱包将用于跨多个平台或基于Web的DApps即时登录，并为在钱包中可以访问的块上存在的游戏提供仪表盘。

目前在阿尔法的NEVERDIE电子钱包提供了第一个洞察Blockchain游戏视角和完整的PAYATAR钱包。



#### 自举

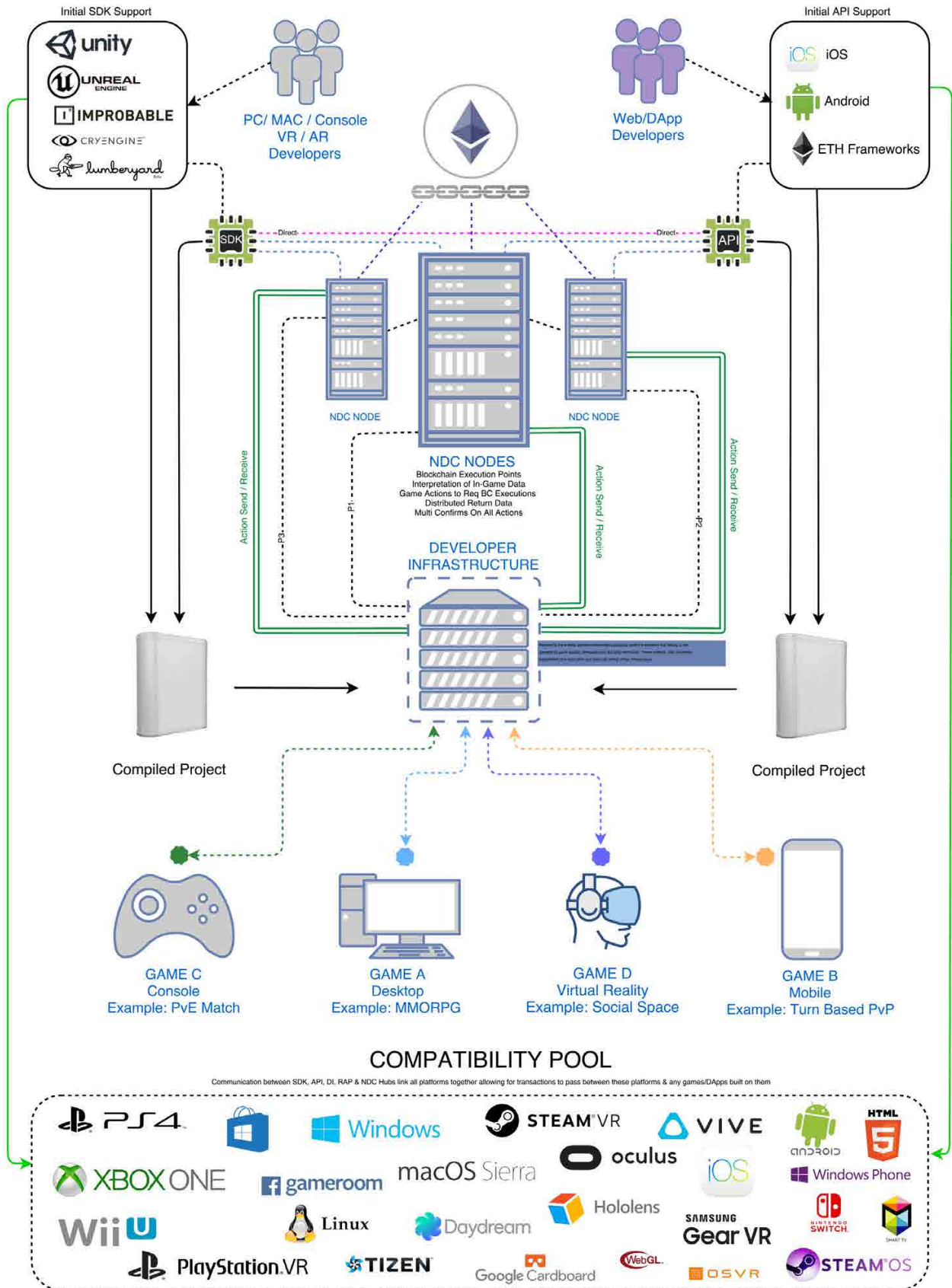
鉴于我们处于埃及方块的最初阶段，许多技术挑战依然存在。当我们带来实现的愿景时，会有一定程度的自举。



# THE NEVERDIE SDK/API

“SDK, API, RAP和NDC Hub之间的通信链接所有平台  
允许事务在这些平台之间通过  
游戏/ DAPPS建立在他们身上。”

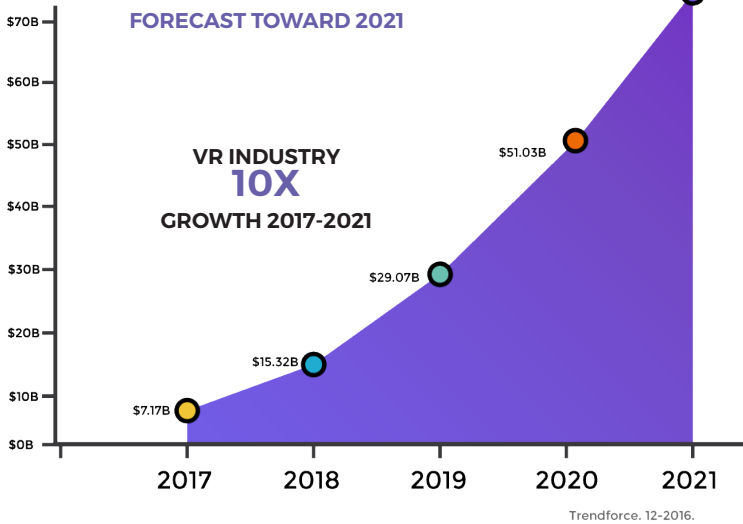
The Neverdie SDK/API 系统原理图



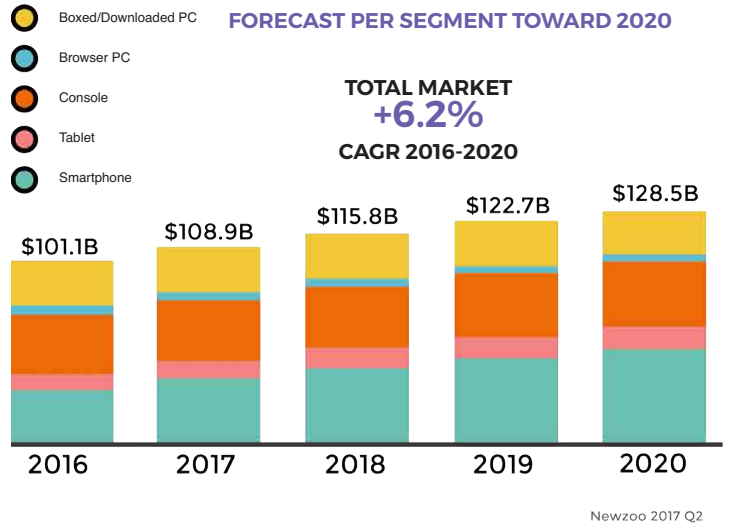
# VIRTUAL REALITY AND GLOBAL GAMES INDUSTRY INSIGHTS

“A transparent, inter-operable system built for a fast growing market that desperately needs it.”

## 2017-2021 GLOBAL VR INDUSTRY FORECAST TOWARD 2021



## 2016-2020 GLOBAL GAMES MARKET FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2020



2016年在VR上工作的公司数量上升了40%。

像Capcom和Ubisoft这样的传统游戏发行商已经发布了全面的VR游戏，以获得早期的立足点 市场。

同时，虚拟广告和分析公司的数量随着内容制作者的扩张而超越了直接营利（即前期销售内容）。

这对VR的发展的下一个关键时期表现良好，并表明了对集中式财务VR基础架构的重要需求，以支撑这些新经验

## 2016年在VR工作的公司



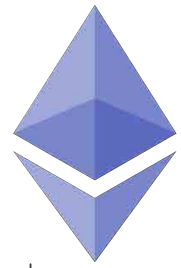
By The VR Fund



虚拟世界游戏  
“您可以在哪些虚拟世界中部署您的NEVERDIE硬  
币和Teleport令牌？”

开始使用您的NEVERDIE硬币 马上  
非常支持

**METAMASK, PARITY & THE MIST BROWSER**



ethereum

## Ethereum Blockchain Gaming

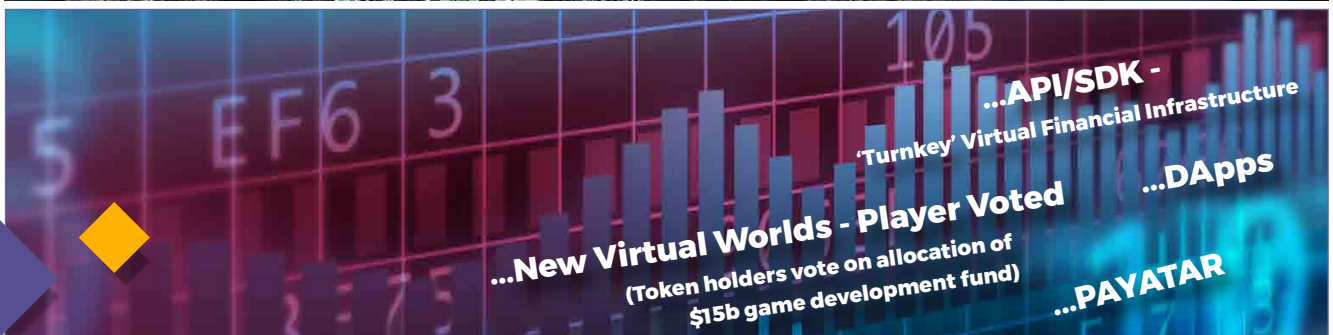
由Neverdie Coin和Teleport Tokens支持的初始虚拟世界游戏

AmeVRica

AsgardVR

Planet ROCKtropia

### 令牌持有人聚集的游戏和虚拟世界



Copyright ©2017 Neverdie Studios, Universal Studios and The Ethereum Foundation. Information contained with this document is provided in good faith with all copyright and trademarks acknowledged. Third party market research is provided copyright their respective organisations and is based on data collected to verify industry claims, market research, provide independent valuation, and the confirmation of security, accreditations, certification, IP, patents and trademarks.

# 内部游戏机制与智能合同开发

“随着游戏机制在世界之外，玩家可以充分信任他们所选择的活  
动，并投入信心。”

## 智能合同开发！开源模块化MMORPG系统

跨越MMORPG的核心游戏系统非常相似，它们基于通过重复使用针对所选专业和任务的各种工具所获得的技能，狩猎，采集资源或珍宝以及项目制作和交易而涉及到阿凡达技能树进化。增加的技能通常等于玩家利用更强大的工具来寻找稀少的资源或宝藏的能力。

目前在MMORPGs中，所有这些系统的平衡是隐藏的，受到用户群体的极大猜测，神秘元素提供了很多的参与和娱乐，但鉴于用户必须投入购买物品的时间和技能的内在价值，神秘经常被怀疑地看待，并且创造了所有游戏机制的透明度的有机需求，以确保公平。

所有以上的游戏机制都有多种因素可以产生结果。因素可能包括头像技能和属性，设备统计，玩家技能与外部因素相结合，具体取决于所从事的特定游戏。

这些熟悉的游戏机制将被编入智能合同中，使玩家能够准确地看出正面临的几大障碍，并充分评估掠夺或收获的机会。

随着游戏机制在世界之外，玩家可以充分认识自己所选择的活  
动并投入资金。

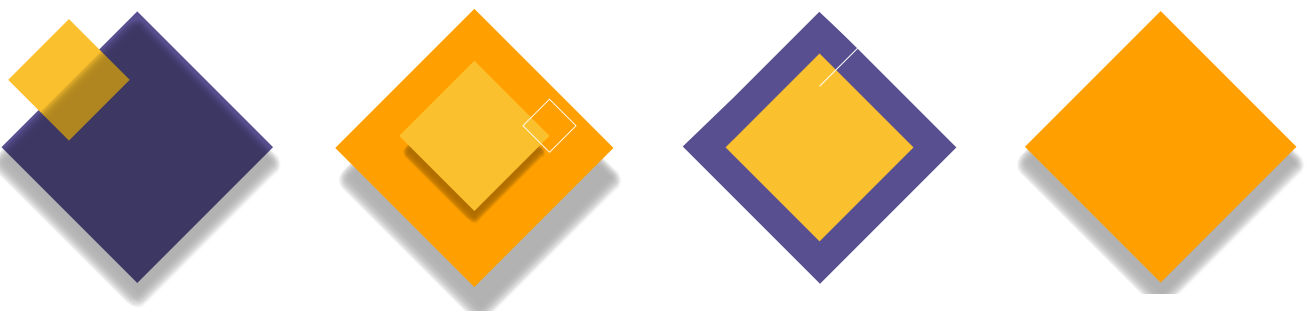
我们的智能合同将被写入，以创建一个有效的开源模块化MMORPG系统，由区块链支持，通过API / SDK可以连接到各种各样的游戏引擎和平台

世界平衡是不断发展的，MMORPGs的用户一旦对自己的头像进行了大量投资，就非常有意愿，并且关注世界发展的方向。开发人员通常会考虑玩家的反馈，但最终是为了工作室的财务担忧而与玩家时间的价值。现在也可以通过允许玩家使用商业模式对内容和系统开发进行投票，从而消除用户和开发人员之间的所有使用费，从而确保双方都不会比其他方面考虑更少。

众所周知，权力下放的治理和透明的智能合同为公平的虚拟商品经济提供了最佳基础，其中协商一致将定义技能，游戏和奖励的价值。

## 造币

许多可再生的标记资源可以由Ethereum令牌制造系统利用，这对于物品制造，虚拟农业和农业来说是完美的。



VR政府  
“扩大资金使用和治理过程。”

## The BoardRoom

### VR政府 - NEVERDIE 硬币和Teleport token

VR政府 - VR政府将建立基础设施，支持虚拟现实的宪法，代表现实世界政治舞台上的令牌持有者的利益。

它收到了Teleport令牌和NDC的捐赠以及高达500万美元的以太 - 除主要政府外，政府的五个分支机构也将收到混合的令牌禀赋。建立的分行如下：

**The Singularity Fund** - 奇异基金的目标是投资于未来技术的发展，这将影响全球虚拟商品经济以及所有令牌持有人的健康和长寿。

**The AI Fund** - AI基金的目标是开发AI，以支持经济，保护经济和所有令牌持有人的安全。

**The Humanities Fund** - 这一基金的目标是确保所有令牌持有人随时投票，为现实世界中的任何人提供援助，并支持人道主义事业。

**The LIFE Fund** - 这个基金的目标是让所有的令牌所有者对已知宇宙中所有生命的保存问题进行投票，并在未来的数字生活延伸或心灵上传的情况下，为令牌所有者提供基本的支持。

**The Arts Fund** - 这个基金的目标是支持虚拟现实中的艺术，并投资于文化。



Target Raise: \$10,000,000  
Capped at: \$10,000,000

### 估计使用资金增加 - NDC



Development Costs    Operating and Reserves



Target Raise: \$50,000,000  
Capped at: \$300,000,000

### 估计使用资金增加 - TPT



Loot Pools    VR Jobs    VR Gov    Development Costs  
Game Dev Fund    Mergers & Acquisitions    Operating & Reserves



## 发展与道路

“游戏和VR的未来是巨大的，事实上，全球VR市场将在4年内倍增10倍。”



### 新游戏开发与现在的游戏合作

各种非常受欢迎的游戏存在着热情的社区。但这些游戏的一些商业模式已经过时了。我们的API / SDK将使预先存在的游戏经济体能够与NDC和TPT一起工作，这将立即将大量现有游戏内容和大型玩家基础与Etherey区块链链接起来。



## Road Map



### 资金周转

如果NEVERDIE硬币和Teleport令牌资金在ICO发布日期之前得到充分资助，那么该产品将被关闭，一旦所有的ICO硬币被分发，将会令令牌添加到流行的交易所。

### 额外的挑战

微型交易和可扩展性 - 许多解决方案正在开发遍及整个社区的这些基本问题。

所有NDC和TPT API开发都将遵循指数曲线，因此我们的技术旨在不断发展环境变化迅速

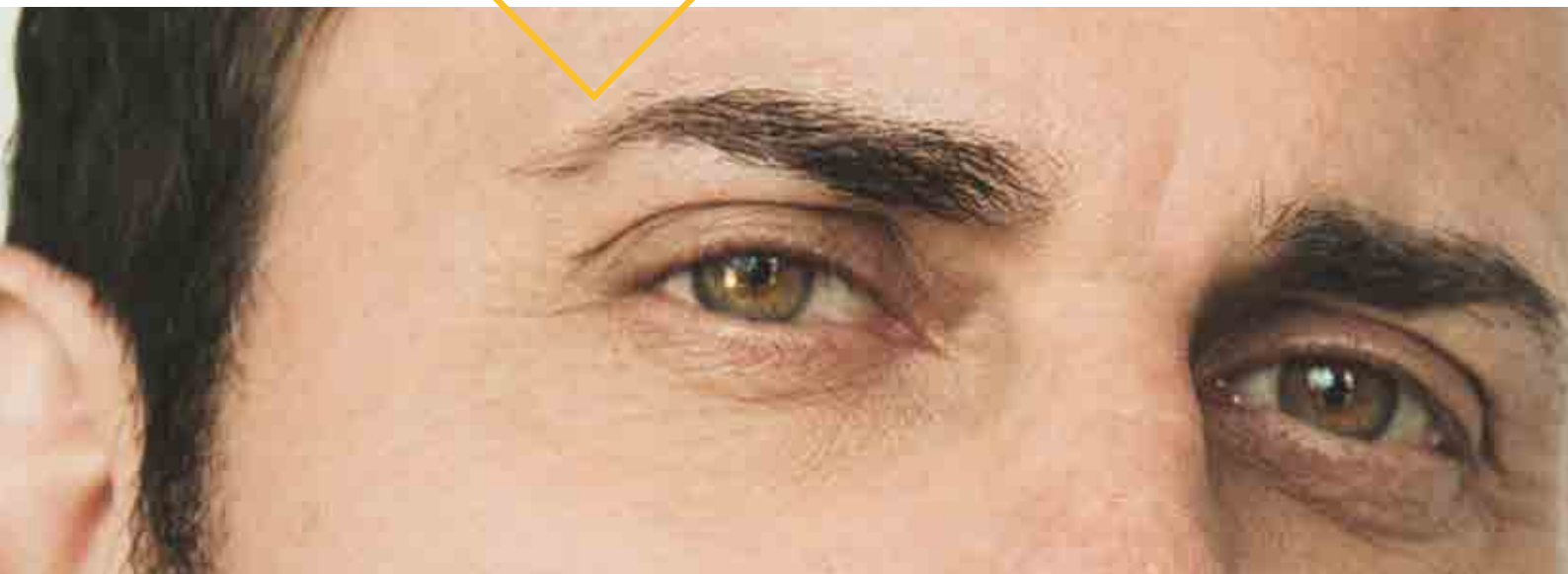
### 免责声明

NEVERDIE硬币和Teleport令牌并不代表任何现实公司的权。这些令牌旨在激活虚拟应用程序。

**VR中的百万人**  
“观看我们如何共同创造一个新的数字前沿就业。”



Meet **NEVERDIE**



### Jon 'NEVERDIE' Jacobs

在Entropia Universe内，Jon创建了标志性头像NEVERDIE，并成为第一个玩家，在虚拟世界中赚了一百万美元。Jon's Club NEVERDIE将2008年吉尼斯世界纪录作为最有价值的虚拟财产。

### NEVERDIE Studios

Jon创立了NEVERDIE工作室，并与Michael Jackson, Lemmy和环球影城合作，并将ROCKtropia, KING KONG和THE THING与虚拟现实结合起来。

NEVERDIE工作室开发和运营ROCKtropia虚拟世界，第一个也是唯一的MMORPG，通过提供真正的游戏工作完全破坏所有现有的游戏商业模式，支付任何用户每个10美元

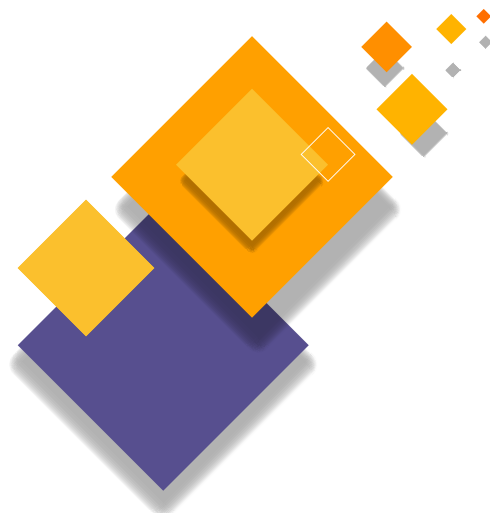
一个月玩

### 虚拟现实主席

在2016年，Jon被选为虚拟现实的第一任总统，其任务是创造VR的10亿个工作岗位。

### NEVERDIE Coin 和 Teleporter Token

2017年，Jon发起了支付的基础设施PAXTAR 钱包 NEVERDIE硬币和传播者令牌，以促进虚拟世界民主和发展跨平台块状游戏和DApps, AmeVRica, 推动分散的万亿美元虚拟货物经济的增长。



## COVERAGE

“看看新闻界在世界各地有关人造现实游戏的网络货币。”

## NEVERDIE IN THE PRESS



Los Angeles  
Times



Currently we are engaging the public to be pro-active in the battle to prevent AI and robotics from making humans redundant, we are doing this through the creation of gamified minimum wage VR jobs that employs gamers to hunt AI to prevent bots from farming in virtual economies. I think we can afford to let AI and robots do our labor in reality but I don't think we want them playing our games for us.” – Jon NeverDie Jacobs via interview with **Coinshedule Blog**

**“NEVERDIE - Names you need to Know in 2011.”**

Forbes Magazine

**“NEVERDIE, a legendary adventurer, celebrity, and fabulously wealthy entrepreneur in the online world.”**

Reuters

**“The Worlds First Cyber Superstar”**

Los Angeles Times

**“NEVERDIE to Rock Pop Culture!”**

BBC News

“Political innovation can better thrive in open, fluid environments like AmeVRica that nurture experimentation and collaboration. In any case, the AmeVRica project should yield key insights into VR's usefulness as a tool for political and economic change.” – **Innovation and Tech today**

“Some people are willing to pay real money for certain items, because they do not have the time to produce a good, just as you can make your own clothes in real life, but you do not have the time, skill or Interest in producing it yourself.” – **Jon Jacobs via El Observador (Spanish)**

“First, we need to build an innovative world economy to generate new drivers of growth. Innovation holds the key to fundamentally unleashing the growth potential. The new round of scientific and industrial revolution with Internet at its core is gathering momentum, and new technologies such as artificial intelligence and virtual reality are developing by leaps and bounds,” he said. “The combination of the virtual economy and the real economy will bring revolutionary changes to our way of work and way of life.” –

**President of China via <https://uploadvr.com/chinese-president-vr-b20/>**



**NEVERDIE STUDIOS**

“许可和原始的游戏艺术品创作与真实性和真实性。”

经验证的“现金经济”和获奖的VR工作



AME  ICA



**KING KONG**

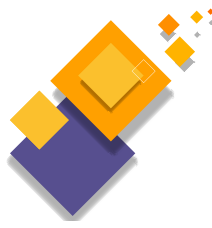


**THE THING**



**ROCKTROPIA**

Copyright ©2017 Neverdie Studios, Universal Studios and The Ethereum Foundation. Information contained with this document is provided in good faith with all copyright and trademarks acknowledged. Third party market research is provided copyright their respective organisations and is based on data collected to verify industry claims, market research, provide independent valuation, and the confirmation of security, accreditations, certification, IP, patents and trademarks.



# NEVERDIE

## ETHEREUM BLOCKCHAIN GAMING

### VIRTUAL REALITY Public Transport VR-IPO

In virtual reality we can do and build many of the same things we can in the "real world", and that includes **JOB CREATION**. Here is how the privatization of the VR Public transportation system will create virtual jobs.

**The Primary Means of Transport in Virtual Reality is Teleportation**  
The current transportation system is provided as a free service by developers. This service is now being privatized and monetized for ownership by the public.

**The Cost of Transportation:**

Walking, running, hoverboards, cars, medium jets and warp-speed travel	Fast Public Transporters	Personal Teleporter Implants
LOW	MEDIUM	HIGH
LEAST EXPENSIVE		MOST EXPENSIVE

Teleportation allows users to jump short or long distances, between planets, to new worlds, across universes and Apps and even between platforms.

### Process Overview

#### Monetize VR Transportation

Users spend tokens to use teleporters.

Demand is created for teleporter tokens.

Revenue will be divided among entities to stimulate economic growth.

Token manufacturing will create new revenue streams for users.

**New virtual jobs are created.**

- Resource Gathering
- Conscription Work
- Skilled Labor
- Private Employment

#### The Transportation Numbers don't lie!

At the current rate, teleporters are used **10 Million times per year**. One teleport is monetized at 10 cents, which equates to **\$1,000,000 per year**.

Year	Projected usage	Annual Revenue	Annual Profit	Market Value	Virtual Reality Jobs
2016	10 Billion Teleports per year	\$1 Billion	\$250 Million	\$7.5 Billion	316,000
2030	100 Billion Teleports per year	\$10 Billion	\$2.5 Billion	\$75 Billion	3.6 Million

**The financial objective with the Public Transport Virtual Reality IPO is to raise more than One Billion USD.**

**\$1 Billion Raised will trigger exponential growth in VR**  
Monetized public transport will support thousands of gamified VR jobs across multiple platforms in 2016. Additional publicly owned monetized systems will support millions of gamified VR Jobs by 2020.

**After the Funding is in Place, Jobs will be Created Almost Instantly**

### Construct and Maintain Teleporter Systems

### Defend Them From Rogue AI

Funds raised will **create jobs** through **Infrastructure development** across virtual worlds. These will be built by VR users and content developers through gamification. **Job Opportunities in VR will grow the industry exponentially.**

Artists at Game studios will still create models, but for things to appear in the virtual world. Avatars will hunt, mine and manufacture.

**AVATAR SKILLS BUILT THROUGH GAMEPLAY will create a skilled labor force and a new job market.**

#### How does paying for Teleportation drive the Virtual Economy?

**Teleporter Tokens are manufactured BY USERS using resources harvested BY USERS.**  
All resources and items, including Tokens have an intrinsic value. Most items and resources are traded between users at a market value which is usually greater than the intrinsic value, this creates opportunity for users to play profitably.

#### How would conscription work?

- Conscripted users must play 15 hours per month fighting in the war against AI.
- Conscripts will be paid \$1/hour (max. 15hrs/month).
- There will be 200,000 conscripted users earning \$15/month totaling \$36 million/year.
- Upon completion of 12 month conscription, users will be eligible for minimum wage jobs.

#### How Much is Minimum Wage?

Non-Skilled Labor	Skilled Labor*	Highly Skilled	Full Time Skilled
\$2.50/hr	\$5.00/hr	\$10.00/hr	\$10.00/hr
Max 40hrs/month	Max 40hrs/month	Max 40hrs/month	Max 160hrs/month
100,000 Jobs	10,000 Jobs	5,000 Jobs	1,000 Jobs
\$1,200/yr per user	\$2,400/yr per user	\$4,800/yr per user	\$19,200/yr per user
<b>\$120M/yr Comb. Total</b>	<b>\$24M/yr Comb. Total</b>	<b>\$24M/yr Comb. Total</b>	<b>\$19.2M/yr Comb. Total</b>

\*Skilled Labor opportunities will open up as avatar Skill Levels progress.

**TOTAL VR JOBS SUPPORTED BY PRIVATIZATION OF PUBLIC TRANSPORT SYSTEM BY 2020: 316,000 JOBS**

Freelance, self-employed or Privately employed VR users have the potential to earn significantly more than VR Public Transport employees.

**PUBLIC TRANSPORT EMPLOYEES MAY SUPPLEMENT INCOME THROUGH MULTIPLE JOBS OR SELF-EMPLOYMENT.**

"Privatized public transportation in VR will change the virtual landscape, but will also have a huge impact in the real world. Rapid Advances in AI and Robotics reduces the need for Human Labor. **Don't let AI make you obsolete!** Invest in gamified job creation and help fight the war against AI."

- Jon NEVERDIE Jacobs, President of Virtual Reality

立即访问您的PAYATAR电子钱包

我们的早期访问alpha是开放的，可以从区块链视角和完整的PAYATAR 钱包初步查看游戏。

neverdie.com

Copyright ©2017 Neverdie Studios, Universal Studios and the Ethereum Foundation. Information contained with this document is provided in good faith with all copyright and trademarks acknowledged. Third party market research is provided copyright their respective organizations and is based on data collected to verify industry claims, market research, provide independent valuation, and the confirmation of security, accreditations, certification, IP, patents and trademarks.

ICO规则  
“每一层的透明度”

NEVERDIE命题



### ICO规则

- 为了打击网络负载，所有购买将在购买后24小时处理。在每24小时期间，从以太网到NDC的汇率将在以太高的白天对美元执行，以避免以太网市场高峰时段的网络负载。
- VR金和银奖金将同时处理。
- 如果超过了可用硬币总数，ICO可以随时停止。所有在完成ICO后收到的ETH将尽快重新资助。
- 最高ICO时间将在7月31日之前，此后将关闭该产品。
- 我们将尽快公布哪些令牌交易所将携带NDC和TPT。

免责声明：**NEVERDIE**硬币和**Teleport**令牌并不代表任何现实公司的所有权。这些令牌旨在激活虚拟实用程序。







## AmeVRica Bonus



## Asgard VR Bonus

### ICO BONUS TOKENS

Participate in the Teleport or Neverdie ICO  
To Receive VR Gold & VR Silver as a bonus.

15 VRG	1	150 VRS
80 VRG	5	800 VRS
170 VRG	10	1700 VRS
345 VRG	20	3450 VRS
900 VRG	50	9000 VRS
1875 VRG	100	18750 VRS
4875 VRG	250	48750 VRS
10125 VRG	500	101250 VRS
21000 VRG	1K	210000 VRS
54375 VRG	2.5K	543750 VRS
116250 VRG	5K	1162500 VRS
232500 VRG	10K	2325000 VRS
480000 VRG	20K	4800000 VRS
1237500 VRG	50K	12375000 VRS

### VRGOLD

Total Supply: 100,000,000

Launch Price: \$1.00

Contract Address: 0xb6f09f221d7a93390235d427c72fffc4f3856a9f

VRGold is the primary currency of AmeVRica

VRGold can be used to bid on Land. Land includes mineral, hunting and development rights

### VRSILVER

Total Supply: 1,000,000,000

Launch Price: \$0.10

Contract Address: 0x2498aa67cd08ac321085734a8570137ec2001731

VRSilver is the primary currency of Asgard VR

It can be used to pay for resources to build your villages, weapons, ships & viking warriors.