

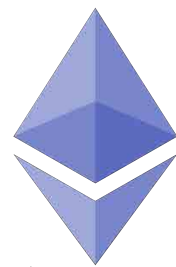
NEVERDIE

ETHEREUM BLOCKCHAIN GAMING



ICO

Initial Coin Offering
An Inter-operable, Decentralized,
Trillion Dollar Virtual Economy.



ethereum

PARTICIPEZ
AU DEUX PREVENTES
NEVERDIE COIN &
TELEPORT TOKEN

#gamechanger



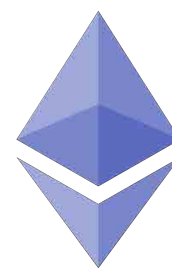
NEVERDIE PHASE 1 NEVERDIE COIN & TELEPORT TOKEN

C O N T E N T S

Section 1 – THE NEVERDIE INITIAL COIN OFFERING (ICO)	03
Section 2 – INTRODUCTION, DECENTRALISATION AND TRANSPARENCE	04
Section 3 – SCHEMA DE DECENTRALISATION NEVERDIE /SMART CONTRACTS	05
Section 4 – LE SYSTEME - NEVERDIE COIN & FONCTIONNALITEES DE TELEPORT	06
Section 5 – SCHEMA DE L' INFRASTRUCTURE VIRTUEL NEVERDIE	07
Section 6 – DEFIS MONDIAUX/TRAVAIL "GAMIFIED" VS REVENU DE BASE	08
Section 7 – PARTAGE DE REVENUS & INTENTIONS ECONOMIQUES MONDIALE	09
Section 8 – DIVISION NEVERDIE - THE UNITED STATES OF BLOCKCHAIN	10
Section 9 – DIVISION TELEPORT - DOUBLE OFFRE DE PIECES	11
Section 10 – DEVELOPMENT DES PORTEFEUILLES API & PAYATAR	12
Section 11 – LE SCHEMA DU SYSTEME NEVERDIE SDK/API	13
Section 12 – MECANIQUE DE JEU & UN MILLAIRD D'EMPLOIS DANS LE SECTEUR DE LA REALITE VIRTUELLE	16
Section 13 – LE GOUVERNEMENT DU VR & TROUVER L'USAGE DE REPARTITION	17
Section 14 – DEVELOPEMMENTS & FEUILLE DE ROUTE	20
Section 15 – COUVERTURE DE PRESSE DE NEVERDIE	22
Section 16 – CREATION D'EMPLOIS AVEC LA TELEPORTATION VR - INFOGRAPHIE	23
Section 17 – REGLES & INFORMATIONS DE L'ICO	24
Section 18 – NEVERDIE COIN/TELEPORT TOKEN ICO BONUS	

AVEZ VOUS UNE
QUESTION POUR DEFIER
JON JACOBS A PROPOS DE
LA MONÉTISATION DE
NEVERDIE COIN?

#gamechanger



ethereum

THE NEVERDIE IIINITIAL COIN OFFERING (ICO)

INFRASTRUCTURE DE REALITE VIRTUELLE

L'infrastructure de Réalité virtuelle dont nous sommes tous familiers inclut des moteurs graphiques, des moteurs physiques, des cartes graphiques, des casques audios, des fermes de serveurs, etc. Mais que ce qui compte avant tout c'est la technologie utilisée pour créer l'illusion de Réalité virtuelle. Cette technologie permet aux développeurs de créer des environnements qui nous immergent à la première personne.

Pour donner vie à la Réalité virtuelle, il doit être composé de simulations avec lesquelles nous pouvons interagir, ceci peut être décrit comme la conception du jeu. Un MMORPG bien conçu donne vie à la Réalité virtuelle et nous permet de devenir profondément immergé dans l'illusion.

La Plupart des MMORPG ont pour caractéristiques de développer un système où les personnages peuvent évoluer dans un environnement avec des modèles économiques divers afin de donner l'illusion de progression aux joueurs.

Les modèles économiques dans les MMORPG disposent souvent d'infrastructures qui sont libre d'utilisation ou requièrent la monnaie du jeu ou bien l'utilisation d'items. Dans un royaume imaginaire par exemple, les portails magiques peuvent fournir le parcours le plus rapide entre deux zones éloignées. Les joueurs peuvent devoir fabriquer un objet ou bien trouver un butin pour utiliser les portails ou autrement négocier avec d'autres joueurs pour les obtenir. Un système de portique magique, qui est essentiel pour connecter des zones éloignées ou des plaines à l'intérieur d'un monde virtuel énorme, pourrait être décrit comme l'infrastructure sans laquelle cela pourrait être très difficile de jouer à l'allure que nous désirons.

Un bon exemple de ce type d'infrastructure dans le monde réel est les chemins de fer. Construire des chemins de fer à travers l'Amérique était par exemple essentiel pour le développement de la nation et de l'économie et continue encore depuis plus de cent quatre-vingts ans pour être aujourd'hui un des principaux moyens de transports à travers la nation.

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

La majorité de MMORPGS représente un certain type d'infrastructure qui est fondamentale pour l'économie du jeu ou au moins à la facilité de jeu. À cause de l'approche fragmentée au développement de jeu en ligne, il n'y a aucune infrastructure qui relie les mondes virtuels et les jeux.

Pour vous déplacer d'un jeu à un autre vous devez quitter le jeu et vous connecter dans un nouveau jeu.

Pour créer une économie de marchandises virtuelle compatible qui utilisera entièrement la technologie de rupture de la blockchain Ethereum qui fournit l'infrastructure pour soutenir un nouvel univers numérique nous devons adopter l'infrastructure jouable, ou gamifiée qui fournira la fondation pour des mondes de jeu interconnectés.

Une couche gamifiée sur la blockchain 'Ethereum permettra d' utiliser des jetons ou tokens universels.

INTRODUCTION

"Combien de pièces seront distribuées au lancement et combien par la suite?"

40 millions de pièces de monnaie seront distribuées au lancement et 400 millions de pièces de monnaie dans la circulation totale.

Decentralisation & Transparence

"A Worldwide
Nation of Gamers."
Jon NEVERDIE Jacobs



A ROCKTropia
Zombie Biker

Contexte du jeu de Réalité Virtuel et économies de Monnaie en ligne

Le BBS (le système de Tableau d'affichage) était un précurseur sur Internet et une des applications les plus populaires était le MUD un donjon multi-utilisateurs. Les MUD traditionnels mettent en œuvre un ensemble de jeu de rôle dans un monde imaginaire peuplé par des personnages fictifs et des monstres, avec des joueurs choisissant des classements pour gagner des compétences ou des pouvoirs spécifiques.

L'objectif de ce type de jeu est d'assassiner des monstres, explorer un monde imaginaire, achever des recherches, continuer des aventures, accumuler de l'or et des objets et utiles et plus généralement permettre au personnage du joueur d'avancer dans le jeu. Les économies virtuelles développées intrinsèquement dans des MUDS comme pour les utilisateurs ont attribué la valeur sur le temps et l'habileté exigée pour acquérir la monnaie et des objets.

400 millions de joueurs dans le monde entier

Avec l'expansion d'Internet et l'ascension du MMORPG (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur) des Économies Virtuelles conduites par des modèles de chasseurs / cueilleurs ont immédiatement prospéré et ont renversé de l'intérieur le monde des jeux où la monnaie du jeu gardait uniquement une valeur fictive sur internet. Les sites de vente aux enchères comme eBay où les utilisateurs pourraient assigner la monnaie à des articles virtuels, le travail (la main-d'œuvre) et des compétences d'avatar exigées pour les rassembler.

Le marché mondial secondaire est défini comme le commerce d'argent réel entre les joueurs - le chiffre d'affaires a été estimé à 2 milliards de dollars à partir de 2007. Et a augmenté aux dizaines de milliards de dollars, le nombre de joueurs de MMORPG s'étendant globalement à plus de 400 millions + en 2017 (rapport basé par www.newzoo.com)

Solidement négociées, les marchandises virtuelles pour la monnaie réelle ont présenté beaucoup de défis techniques pendant les deux dernières décennies avec la plupart des transactions exigeant des intermédiaires fiables afin d'assurer des échanges équitables. Ces obstacles ont limité la croissance d'économies de marchandises virtuelles et ont fermé les économies des MMORPG ou des Mondes Virtuels eux-mêmes et ont placé des limitations majeures sur la demande potentielle d'articles individuels.

les cryptomonnaies ont toujours été centralisées dans les économies virtuelles, mais elles ont toujours été centralisées et ont souffert du besoin de confiance des intermédiaires quand les échanges sont conduits à l'extérieur des jeux eux-mêmes..

Le Marché de Biens Virtuels

Le développement du bitcoin et de la blockchain a maintenant fourni une solution pour le défi des transferts sécurisés de monnaies virtuelles en peer to peer et maintenant avec Ethereum vient la capacité aux marchandises virtuelles de tokenizer à côté des monnaies virtuelles, qui mettront finalement le marché noir de marchandises virtuelles pesant 900 millions de dollars gratuit et la confiance mènera à la décentralisation des économies de marchandises virtuelles dans des proportions sans précédent

Challenges - Interopérable ou En faillite!

Le Plus grand obstacle à la facilitation de l'expansion d'économies de marchandises virtuelles à leur plein potentiel sur la blockchain est le design de jeu fragmenté.

La fragmentation mènera à la création des articles tokenisés qui auront de la valeur seulement dans les jeux dans lesquels ils sont conçus puisque qui limitera le marché potentiel pour la main-d'œuvre exigée pour piller ou fabriquer les items. Ceci ressemblerait à la fabrication d'une voiture ou une montre qui marche seulement en France et est simplement inutile en Allemagne.

Nous considérons comme allant de soi dans le monde réel qu'une pomme est une pomme indépendamment du pays dans le monde dans lequel vous êtes et qu'il fournira la valeur nutritionnelle partout où vous le mangez. Pour réaliser ce même consensus dans les Mondes Virtuels et Numériques qui fourniront la fondation pour une économie de marchandises virtuelle vraiment mondiale nous devons trouver le point commun entre les développeurs de jeu et les utilisateurs pour le construire tout en évitant en même temps les restrictions inutiles.

*Researchgate. 2006.

SMART CONTRACTS

“Les mondes virtuels se sont développés pour devenir très sophistiqués car les utilisateurs ont attaché significativement leurs émotions et la valeur financière à leur avatar”

La décentralisation et la Transparence - la Demande essentielle du jeu légitime

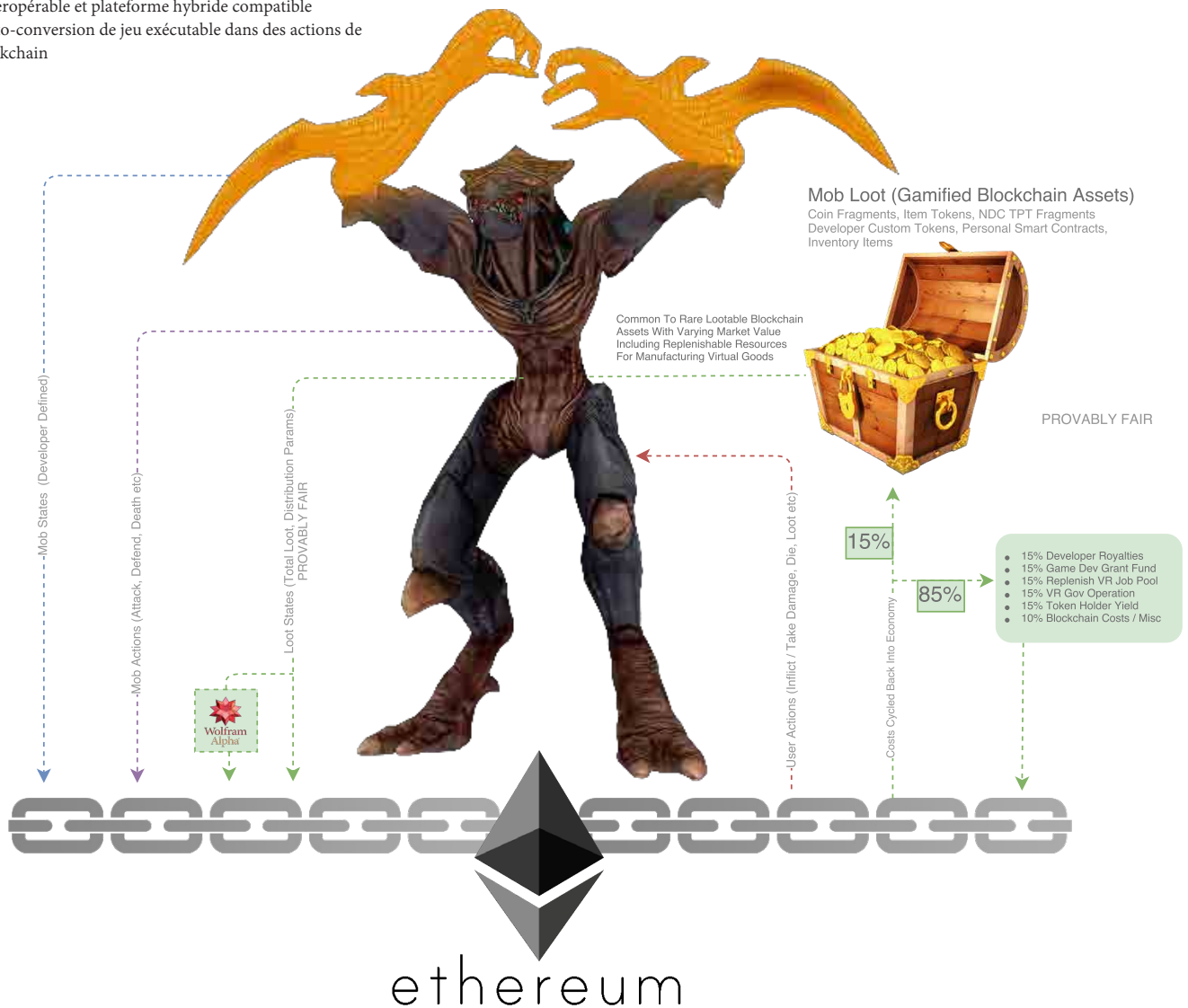
la structure Sociale et la politique à l'intérieur des MMORPGS et des Mondes Virtuels se sont développées pour devenir très sophistiquées car les utilisateurs ont attaché significativement une valeur émotionnelle et financière à leurs Avatars, des marchandises virtuelles et même leurs mondes domestiques. En conséquence, il y a eu une augmentation de la demande de transparence et d'équilibre dans la conception de jeu, aussi une décentralisation de groupes de butins et le besoin de la gestion démocratique d'actifs et le développement. Ces besoins peuvent maintenant être adressés avec des contrats intelligents sur l'Ethereum blockchain..

Exemple Schématique : Smart Monster Contract

Ceci est un exemple d'une multitude des contrats intelligents open source qui seront créés afin de faciliter la traduction clés en main dans des actions de jeu de la blockchain.

Features:

- Code source libre
- Entièrement intégré dans NEVERDIE API et SDK
- Des modèles de Contrat Intelligents prévus pour des développeurs
- Magot décentralisé Complètement transparent
- Habilité basé sur l'expérience du jeu
- Interopérable et plateforme hybride compatible
- Auto-conversion de jeu exécutable dans des actions de blockchain



Copyright © 2017 Studios Neverdie, Universal Studios et la Fondation d'Ethereum. Les informations contenues avec ce document sont fournies en toute bonne foi avec tout le copyright et des marques déposées reconnues. L'étude de marché tierce est fournie au copyright leurs organisations respectives et est basée sur des données rassemblées pour vérifier des réclamations d'industrie, l'étude de marché, fournir l'estimation indépendante et la confirmation de sécurité, d'accréditations, de certification, IP, des brevets et des marques déposées..

LE SYSTEME

“Les conditions essentielles permettant de monnétiser l'infrastructure du jeu sur la blockchain Ethereum .”

Neverdie Coin & Fonctionnalité de Téléport



Le système - NEVERDIE coin et Teleport Token

Le système fournit l'infrastructure économique pour des nouvelles réalités durable. Les êtres humains vivent dans un temps où des milliards de dollars sont investis dans des outils pour créer de nouvelles réalités immersives incluant réalité virtuelle, réalité augmentée, espace virtuel, blockchain etc. Cette formidable opportunité à portée de main permet aux développeurs de s'éloigner des modèles économiques centraux grand public vers des modèles économiques peer to peer où tous les participants peuvent obtenir de la valeur pour leur temps, compétences et créativité.

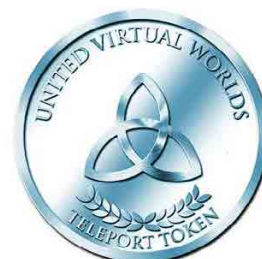
Pour fournir une fondation dans l'économie du peer to peer à l'intérieur des mondes virtuels et du cyberspace gamifié un consensus doit être atteint par tous les partis en ce qui concerne la monétisation de certains systèmes principaux. Si par exemple un utilisateur peut avoir une baguette magique à l'intérieur d'un monde virtuel ou d'un jeu pour faire quoi que ce soit et que ce qu'il souhaite s'exauce, alors il n'y aurait aucunement besoin de négocier avec d'autres utilisateurs. Le plaisir d'un jeu est de faire face aux défis, essayer, laisser tomber, réessayer, réussir, progresser, découvrir, débloquer, gagner, trouver de nouveaux défis et partager l'aventure avec d'autres joueurs, etc.

Pour créer des jeux et des mondes, il faut premièrement créer des règles et ces règles définissent la structure du jeu. Nous sommes maintenant à un moment où la société reconnaît le besoin de monétiser le jeu immersif.

En commençant avec l'infrastructure principale qui est incorporée dans les règles de la plupart des conceptions de jeu, nous pouvons unir des mondes divers par les mécanismes symboliques qui seront utilisés dans la majorité de la génération suivante de jeux et les intégreront aussi en continu dans des jeux existants, cela fournit actuellement cette infrastructure, mais ne la monétise pas.



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 Coin et la fonctionnalité de Téléport- l'Achat de Vies supplémentaires et la délocalisation instantané

Le but de la NEVERDIE Coin et du Teleport Token est de transformer le mécanisme d'acheter une nouvelle vie dans un jeu ou de voyager à l'intérieur d'un jeu ou entre des jeux dans une utilité qui exige des tokens universels. Avec une limite du nombre de Tokens en la circulation, ces Tokens utilitaires gagnent une valeur intrinsèque car la demande pour les utiliser grandit.

Les Tokens seront consommés chaque fois qu'ils sont utilisés dans un jeu et répartis par la conception du smart contract et de l'API dans les fragments pour être re-pillés, extraits, ou rassemblés et enfin réouverts grâce à l'habileté des joueurs pour qu'ils puissent être échangés entre les joueurs et réutilisés.

Ceci créera un point de départ clés en main pour toutes les économies de jeu, comme les joueurs devront récolter et échanger entre eux des matières virtuelles brutes pour payer leurs nouvelles vies ou sauter entre les jeux. Comme chaque Token est consommé, un fragment du Token sera aussi assigné au développeur de jeu comme le résultat d'exploitation et dans d'autres fonds. Un pourcentage de chaque Token consommé sera brûlé ce qui augmentera aussi avec la valeur intrinsèque des Tokens comme leur nombre en circulation diminue.

Le mécanisme décrit a été appliqué des dizaines de milliers de fois dans beaucoup de jeux et Mondes Virtuels différents, mais jamais comme les Tokens interopérables qui peuvent être échangés en peer to peer sur la blockchain et où les formules pour la collecte de ressources qui se réunissent, stimuleront une économie transparente réelle codée avec des smart contract légitimes.

L'INFRASTRUCTURE VIRTUELLE
 "We've created an inter-operable
 p2p virtual goods economy."

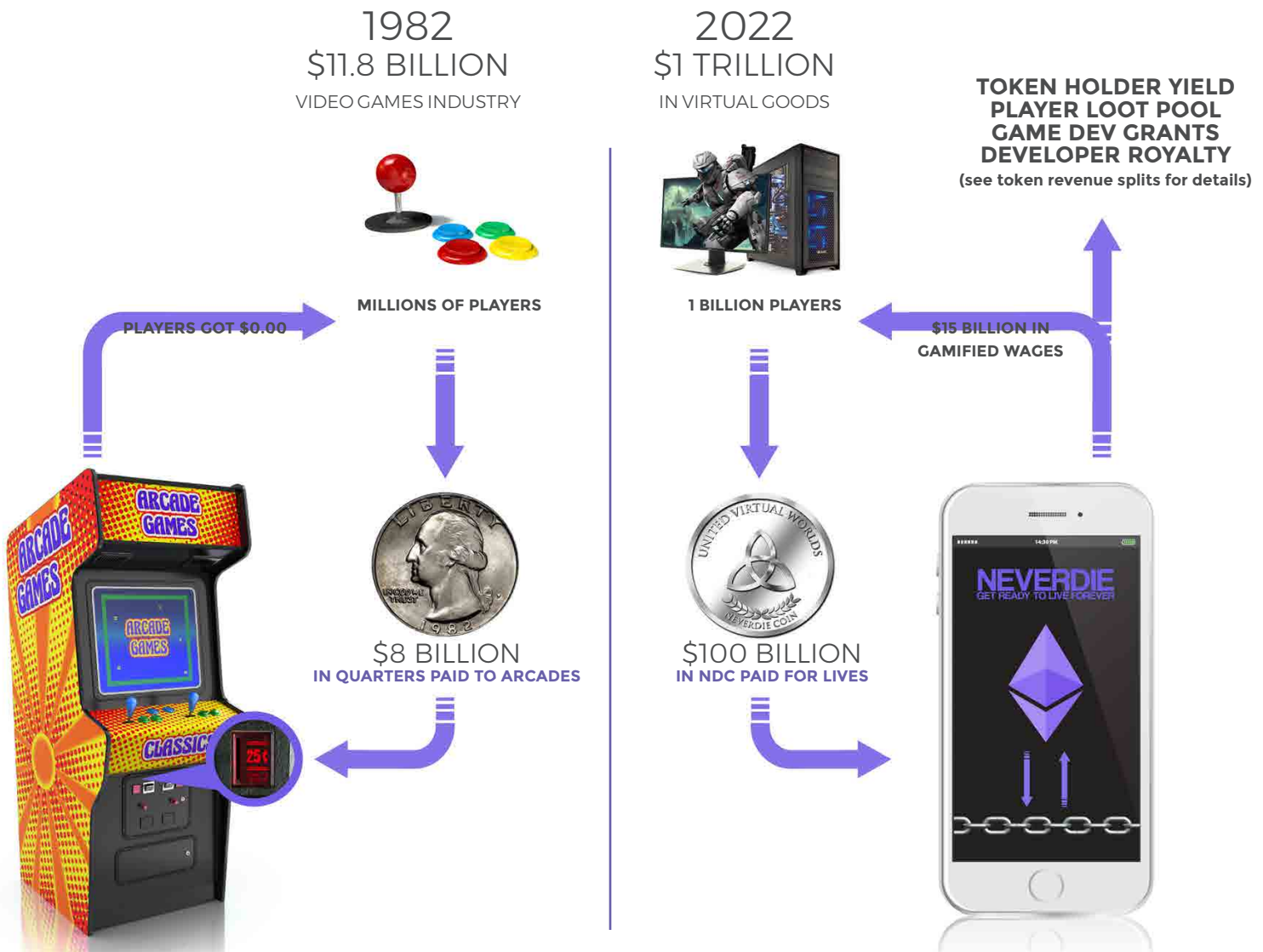
SCHEMA DE L'INFRASTRUCTURE VIRTUEL DE NEVERDIE

Infrastructure Virtuelle - la Réalité virtuelle a besoin d'infrastructures autant que la réalité le fait...

À la base même des mondes numériques, les mécanismes de jeu sont présents dans presque chaque monde et dimension. Ceux-ci incluent le mécanisme de mourir (la réanimation ou le recommencement) ainsi que le mécanisme de mouvement et le transport. En choisissant de monétiser cette mécanique dans un format qui inclut l'utilisateur et prend en compte le temps de l'utilisateur et ses compétences il est possible de créer une économie de marchandises virtuelle p2p interopérable qui pourrait s'étendre dans la plupart des jeux sans placer la restriction de la conception de jeu dans une autre partie.

Le fait d'atteindre ce consensus au tout début du développement du jeu sur la blockchain est qu'il soutiendra l'adoption massive de nouveaux jeux comme les joueurs pourront immédiatement profiter d'une économie exponentielle et obtenir plus de valeur pour leur temps passé à jouer plus que jamais auparavant, avec la capacité de négocier la valeur de leurs compétences à travers la plus large variété de jeux. Ceci aboutira aussi à la plus grande longévité d'avatar et d'un système de monétisation clés en main principal pour tous les jeux qui adoptent le système.

Ci-dessous nous illustrons la monétisation de vies supplémentaires en dollar de 1 trillion de dollars prévu pour marché de marchandises virtuelles en 2022



Copyright © Copyright © 2017 Studios Neverdie, Universal Studios et la Fondation d'Ethereum. Les informations contenues avec ce document sont fournies en toute bonne foi avec tout le copyright et des marques déposées reconnues. L'étude de marché tierce est fournie au copyright leurs organisations respectives et est basée sur des données rassemblées pour vérifier des réclamations d'industrie, l'étude de marché, fournir l'estimation indépendante et la confirmation de sécurité, d'accréditations, de certification, IP, des brevets et des marques déposées.

DÉFIS MONDIAUX

"Fournir l'essentiel des infrastructures monétisées pour le jeu sur la blockchain Ethereum ."

Emplois gamifiés vs revenus de base

Les meilleurs modèles économiques sont aujourd'hui ceux qui donnent du pouvoir aux personnes.

C'est essentiel aujourd'hui de perturber les modèles économiques dépassés existants pour relever des défis mondiaux. Les jeux vidéo sont une industrie massive de multimilliards de dollars, les compétences des joueurs sont en grande partie sans récompense hormis avec les tournois d'e-sport. Comme la société cherche à créer de nouveaux emplois pour remplacer ceux perdus par l'IA et la robotique il est logique de créer les emplois qui utilisent l'énorme gamme de compétences du jeu vidéo que les humains ont développées depuis l'enfance comme ceci mènera à une société engagée et excitée, en fournissant aussi un marché mondial rempli d'opportunités facilitant l'accès à cette aubaine pour tous qu'il soit n'importe où dans le monde, de n'importe quel credo, couleur ou le contexte économique.

Qui pourra se permettre d'acheter des jeux si personne ne gagne d'argent ?

Bill Gates, Elon Musk, Stephen Hawking et Mark Zuckerberg tous soutiennent maintenant l'idée du revenu de base, quelques personnes pensaient cela impensable il y a une décennie. Mais le revenu de base apparaît certainement indistinctement sur l'horizon à l'échelle mondiale, beaucoup de gouvernements expérimentent avec cela en prévision des licenciements économiques majeurs dans la main-d'œuvre. Mais le revenu de base fournira seulement des produits de première nécessité, créant une énorme demande des emplois gamifiés qui garantiront que l'opportunité économique est toujours seulement à quelques clics de nous.

À l'intérieur du monde Virtuel ROCKTROPIA, NEVERDIE a déjà mis en œuvre des Emplois de Réalité virtuelle de salaire minimal à temps partiel évolutifs, qui permettent à quelqu'un avec un PC de gagner 50 cents de l'heure jouée. 50 cents de l'heure sont plus hauts que le salaire minimal dans de nombreux pays dans le monde entier. Le salaire minimal à Cuba est par exemple 0.05 cents par heure et déjà quelques Cubains cherchent des meilleurs emplois dans la réalité virtuelle et participent aux programmes de NEVERDIE. Le salaire minimal de la Roumanie est 2 \$ par heure, des emplois gamifiés et le esport sont des revenus de supplémentaires qui peuvent s'avérer être très attractifs comme un moyen de trouver de nouvelles opportunités

*https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_minimum_wages_by_country

*https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_minimum_wages_by_country



*Wage difference when working inside ROCKtropa as of 2017

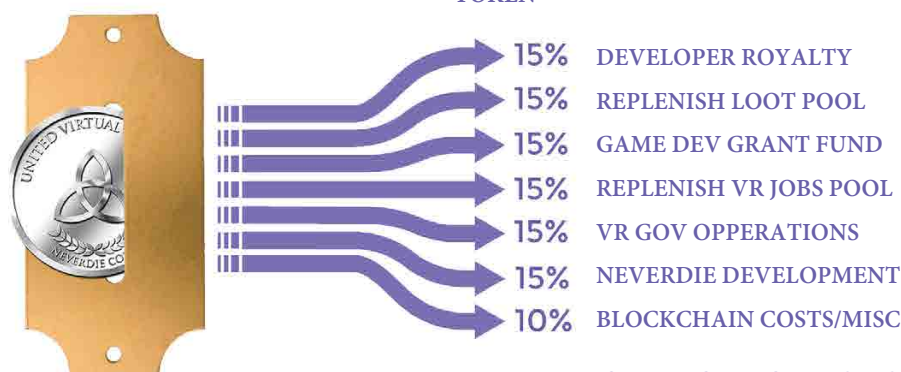
All listed countries have citizens with the means and technical capability to connect to ROCKtropa and work in VR.

INCITATIONS ÉCONOMIQUES MONDIALES

"L'infrastructure Mondiale Virtuelle Monétisée conduira à l'adoption rapide de la blockchain Ethereum par la création d'emplois gamifiés"

Incitations économiques - si les gens ne peuvent pas se permettre d'acheter des jeux, alors payons les donc pour jouer et construire une économie! L'infrastructure Mondiale Virtuelle Monétisée conduira à l'adoption rapide de la blockchain Ethereum par la création d'emplois gamifiés

REVENUS PARTAGES DU TOKEN EXEMPLE NDC/TPT REVENUS DEPUIS LA CONSOMMATION DE TOKEN



ALL % ESTIMATES ARE SUBJECT TO ADJUSTMENT

Actuellement le monde éprouve des avancées exponentielles dans IA et la robotique qui sapera de plus en plus le marché du travail. De plus, les ressources énergétiques sont sur une courbe exponentielle qui diminuera le coût de la vie. Cependant, pour le bien-être humain c'est essentiel pour un individu d'être un membre productif de la société et développer des compétences, des talents et de rivaliser.

Depuis la nuit des temps, jouer à des jeux a fourni aux humains la capacité de recevoir une formation pour le monde réel et repousser des limites personnelles. Particulièrement au dernier siècle, des industries entières se sont développées autour des jeux de balle et d'autre sport. Comme les humains sont de moins en moins nécessaires pour travailler dans des emplois banals pour soutenir l'industrie, le sport et les jeux fourniront l'environnement pour les gens pour continuer à développer et trouver des opportunités économiques

Les quarante dernières années ont vu une transition massive des jeux physiques vers les jeux électroniques et en conséquence le monde a maintenant une main-d'oeuvre de jeu massive très qualifiée qui peut stimuler une économie d'échanges mondiale, laissant AI et les robots pour gérer tout le travail physique et répétitif nécessaire pour fournir, la nourriture, l'abri et d'autres besoins. A travers les emplois gamifiés les nouveaux joueurs seront encouragés à jouer aux jeux simultanément avec les cycles de développement, avec les développeurs, tant avec le promoteur qu'avec le joueur traité avec la considération égale de travail, de temps et de dépenses.

Cette approche accélérera rapidement l'adoption de la plate-forme de la blockchain 'Ethereum' par les joueurs, qui à leur tour attireront le capital significatif rendu disponible aux promoteurs pour avoir accès au travers du financement participatif décentralisé aux mécanismes, ces fonds attireront rapidement les développeurs de jeu qui trouvent déjà des plates-formes existantes ou des systèmes de monétisation à être transmis ou sursaturés.

Les capitalisations boursières qui ont récemment été réalisées pour les nouveaux Tokens sont soutenus par la croissance de la communauté de l'ethereum fournira l'énorme motivation de créer des jeux et jouer aux jeux sur la blockchain ethereum, particulièrement quand les joueurs peuvent gagner les jetons tant par des emplois gamifié que par le minage gamifié.

L'importance de monétiser le système de L'infrastructure gamifiée ne devrait pas être négligée comme il fournira la prime aux développeurs de jeu pour créer des actifs interopérables et la conception de jeu qui permettra aux compétences de l'avatar d'aussi être dans beaucoup de cas interopérable.

NEVERDIE DIVISION

"Une Nation Mondiale de Joueurs"

The United States of Blockchain

Le Prochain Super Pouvoir
"Tandis que l'Éther est la monnaie et le token utilitaire de l'Ethereum blockchain, le TPT et NDC sera devenu les token utilitaires universels pour le jeu sur la blockchain ethereum.."

AMEVRICA

Pièges - la Découverte des bugs fait partie du jeu maintenant!

La blockchain Ethereum est à ses débuts et donc, il y a beaucoup de difficultés techniques à surmonter et des courbes d'apprentissage pour durer, l'amorçage considérable est une nécessité pour les consommateurs précoces. Engager les communautés par des cycles de développement et la gouvernance décentralisée est essentiel pour favoriser une relation incluse avec tous les détenteurs de tokens tandis que la technologie principale mûrit. Le maintien des réserves de token saines est essentiel pour le succès.

Fragments de Chaîne – The United States of Blockchain

À l'intérieur des mondes virtuels et des jeux, d'autres token ou non-blockchain ont basé des articles qui seront échangeables pour le NEVERDIE coin(NDC) ou le Token de Téléport (TPT) Fragments. Un exemple de ceci est présent dans notre monde réel c'est l'argent. ROCKtropia où un Vieux token de Bus qui peut être trouvé par un mineur à l'intérieur d'un Terrain vague de Zombie, un Vieux token de Métro qui peut être trouvé dans une Zone Minière Cyber Cauchemardesque et une puce Quantique qui peut être pillé de robots IA. On chasse ceux-ci en grande partie par de nouveaux joueurs (qui sont payés 10 \$ par mois comme salaire gamifié) comme tous peuvent être fabriqués par un artisan dans un fragment de tpt et utilisés ensuite pour la téléportation rapide aux endroits de chasse populaires à l'intérieur du jeu.

Offre de Pièce de monnaie Double - Deux fois plus d'amusement!!

À l'intérieur des Mondes Virtuels et des jeux beaucoup d'articles différents sont requis pour jouer et progresser. En fournissant deux utilités centrales complémentaires indépendantes l'une de l'autre, une économie très robuste se développera. Des développeurs de jeux individuels pourront aussi présenter les tokens supplémentaires qui s'ajouteront à l'économie de Marchandises Virtuelle mondiale avec un avenir aussi largement utilisé que le NDC et TPT.

Total Coins est sorti...

NEVERDIE Coin 400,000,000 - prix de lancement \$0.25
Market Cap au lancement \$100,000,000

Teleport token 10,000,000,000 - prix de lancement \$0.10
Market Cap au lancement \$1,000,000,000
10% NEVERDIE Coin & 30% du total Teleport Tokens offerts via l'ICO.

NEVERDIE Coin levée - \$10,000,000 (plafonné à) Objectif \$10M TeleportToken Levée
-Plus de \$300,000,000 (plafonné à) Objectif \$50M



NEVERDIE DIVISION

10% Vendu dans l'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.

TELEPORT DIVISION

“À l'intérieur des Mondes Virtuels et des jeux beaucoup d'articles différents sont exigés pour jouer et progresser.”

Double dose de Fun!



DOUBLE DOSE DE FUN!

DOUBLE OFFRE DE COIN

LE 30 JUIN à

GAMELAB 2017

à Barcelone.

TELEPORT DIVISION

30% vendu via l'ICO TPT coin

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

Dix pour cent du nombre total de TPT qui seront en circulation sont réservés pour des groupes connectés aux smart contracts, permettant aux tokens d'être récolté par le jeu qualifié. Les groupes seront remplis de nouveau quand les tokens seront consommés par l'utilisation

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

Dix pour cent seront réservés pour le développement de jeu et des fonds d'acquisition gérés par des smart contracts, qui seront soumis à un système de vote démocratique impliquant tous les tokens. Les groupes seront remplis de nouveau quand les tokens seront consommés par l'utilisation..

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

Dix pour cent seront réservés pour payer des salaires des Emplois gamifiés et de gouvernances. Les groupes seront remplis de nouveau quand les tokens seront consommés par l'utilisation..

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

Inclut le Fonds de Singularité, le Fonds d'Humanité, le Fonds d'Éducation, le Fonds d'IA et le Fonds d'Arts.

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

35% Seront réservés pour des opérations et les besoins de système supplémentaire Les groupes seront remplis de nouveau quand les tokens seront consommés par l'utilisation.. Pour Couvrir le coût de développement technologique futur et des opérations.



API & DEVELOPPEMENT DE PORTEFEUILLE

“Les meilleurs modèles économiques sont aujourd'hui ceux qui donnent le pouvoir aux peuples.”

Interoperable et décentralisé



Un fond de travail gamifié d'un milliard de dollar

L'ICO de NDC et TPT commencent à s'échanger à un prix accru sur le marché ils seront significativement impactant sur l'échelle de développement du jeu et du nombre d'emplois qu'ils peuvent créer.

API et le Développement de Portefeuilles

En tandem avec le développement de la Pièce de monnaie de NEVERDIE et l'API de Téléport, le développement du Portefeuille PAYATAR continu arrivera pour gérer les tokens qui représentent des articles inter-opérables fongibles et créent une base de données pour toutes les compétences récompensées dans toutes les applications, DApps ou les jeux qui utilisent le NDC et TPT.

Le portefeuille sera conçu à partir de zéro incluant le retour d'information produit de la sortie alpha. Le portefeuille sera utilisé durant la signature au travers des plates-formes multiples ou du Web basé sur DAPPS et fournira un tableau de bord pour les jeux qui existent sur la blockchain et permet d'avoir accès de l'intérieur du portefeuille.

Le Portefeuille NEVERDIE actuellement dans l'alpha fournit un premier aperçu de la perspective Blockchain dans le jeu et dans le Portefeuille PAYATAR complet.



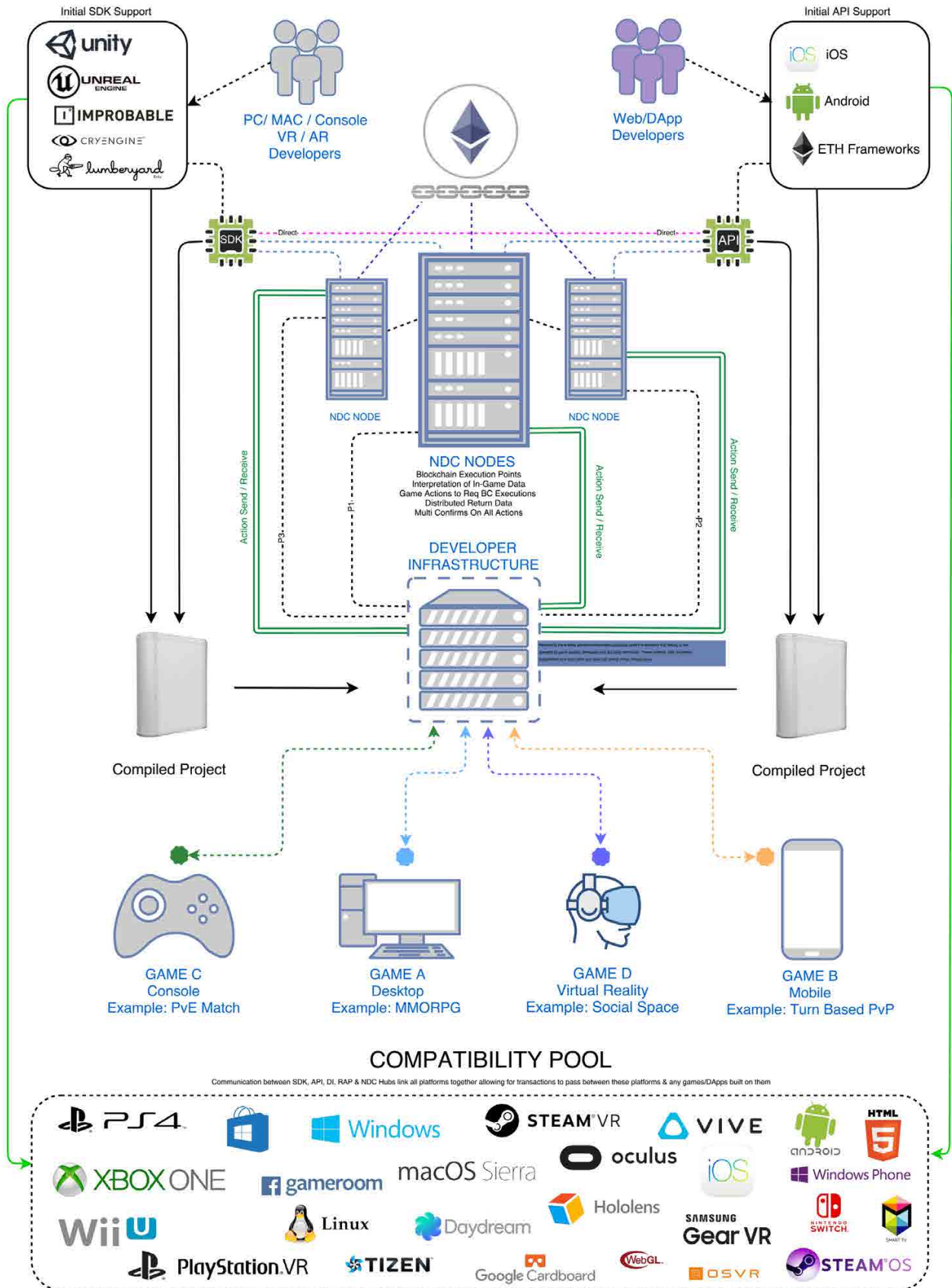
AMORÇAGE

Étant donné que nous sommes au tout début de la blockchain Ethereum et que beaucoup de défis techniques sont encore devant nous. Il y aura un degré d'amorçage comme nous apportons la vision à la réalisation.

NEVERDIE SDK/API

“La communication entre le SDK, API, RAP et NDC relie toutes les plates-formes permettant ainsi à la transaction de passer entre ces plates-formes et n'importe quels jeux/DAPPS construits sur eux.

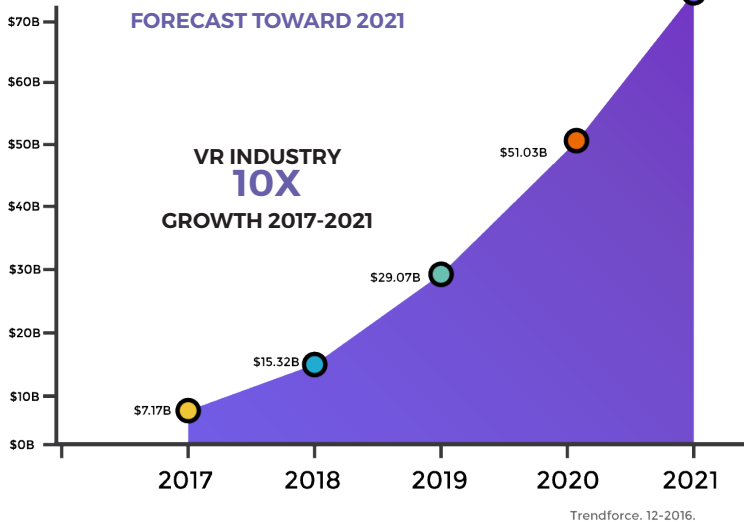
LE Système Shématique De Neverdie SDK/API



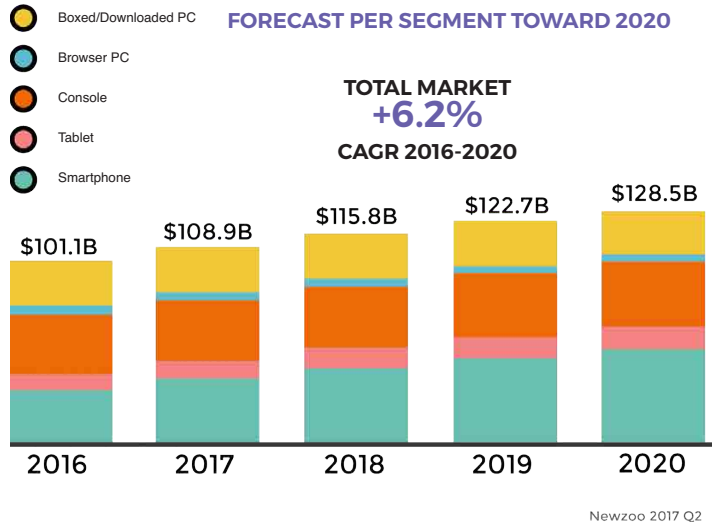
VR ET APERÇUS DE L'INDUSTRIE MONDIALE DU JEU

“Un système transparent, interopérable et construit pour un marché en forte croissance qui en a désespérément besoin.”

2017-2021 GLOBAL VR INDUSTRY FORECAST TOWARD 2021



2016-2020 GLOBAL GAMES MARKET FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2020



Le nombre d'entreprises travaillant dans le secteur de la réalité virtuelle (VR) a augmenté de 40% en 2016.

Des éditeurs de jeux comme Capcom et Ubisoft ont sorti plusieurs jeux complets en réalité virtuelle afin de se positionner sur le marché.

Pendant ce temps là, le nombre de publicités de VR et le nombre d'entreprises réalisant des études de marchés dans ce secteur ont augmenté tout comme les producteurs de contenu et ce dans un objectif qui va bien au delà de la simple monétisation (puisque qu'ils promouvent et expertisent leurs produits avant même que ses derniers soit sortis).

Cela est de bonne augure pour l'expansion du développement de la réalité virtuelle dans les années à venir et cela démontre bien la nécessité que constitue la mise en place d'une infrastructure de réalité virtuelle financière décentralisée afin de garantir ces nouvelles expériences.

Compagnies travaillant sur la VR en 2016

Applications/Content

- Location-based: IMAX, DREAMSCAPE, SPACES, UNIVERSE VR, TWO SET GAMES, PLANETARIUM, VR ZONE, SKYRIDE, COASTER PARK
- Sports/Live events: NEXT VR, FOX LIVE VR, VR LIVE, Rhapsody VR, UNIVERSAL, VRIFY, Red Bull Media House, LIVE NATION
- Social: facebook, oculus, Linden Lab, PLUTO, vtime, cluster, ROBLOX, TheWaveVR, SUPREMACY, BIGSCREEN, teamu, Normal.
- Games: VALVE, SURVIOS, CRYEK, INSOMNIAC, UBISOFT, CAPCOM, BANDAI NAMCO, otherworld, ZoroTeam, colopl, gumi, Wadjet, CLIMAX, Gree VR Studio, POLYARC, MACH 1, DYSONICS, THREE LOCK
- Entertainment: FELIX & PAUL, WITHIN, SECRET LOCATION, storystudio, PENROSE, AR&A sôlar, Playhouse, MANDTV, VAVERX
- Enterprise: Google, oculus, InContext, irisVR, ARCH VIRTUAL, VIRTUALIS, CHYVE, Mure, VIRTUALITICS, looker, Advertising & Analytics, umivers, manvirt, retinad, euse, cognitivr
- Healthcare: VIVID VISION, PSIOBS, PHOBOS, DeepStream VR, AppliedVR, echopixel, TRUHSURGERY, VIRTUALIS, SURGERY, CUBIC NINJAS, OSS VR, Bioflight VR, COGNITIVE LEAP, MLinking.com, VIRTAMED, VIRZOM, HOLODIA
- Education: Google, nearpod, Lifeliqe, LABSTER, VIVEDU, SOLIRAX, VEDUCATION, woofbert, UNIMERSIV, JOURNALISM, SHLEMMATIC, mytvr, WITHIN, myvr, NEWS VR, RYOT, LIFE, VICE, Ap, WSJ

Tools/Platforms

- Distribution (Apps/Video): oculus, SONY, VALVE, Google, HTC VIVE, WEARVR, Microsoft, FBVRUM, YouTube, facebook, JAUNT, WEVR, SAMSUNG, VR, NEXT VR, VOLVO, CUOJU, LITTTJSTAR, SLIVERTV, GO PRO, sky, 360RIZE, RITA, entrypoint, CRACKLE, 360, VREAL
- 3D Tools (Engines/Audio): unity, UNREAL ENGINE, otioy, NVIDIA, AMD, CRYENGINE, AUTODESK STINGRAY, Silicon Studio, WORLDVIZ, MINDSHOW, LIMITLESS, amazon, leumbonyard, IMPROBABLE, GREEN, LOOM.AI, A-FRAME, VIZOR, InstaVR, thinglink, VAR, ICS, RealSpace3D, DOLBY ATMOS, Google, VALVE, facebook, MACH 1, DYSONICS, SENNHEISER, OSSIC, GAUDIO
- Reality Capture (360 Video/Next Gen): JAUNT, facebook, NOKIA, IMAX, VideoStitch, GoPro, 360, 360RIZE, SAMSUNG, Canon, RICOH, LG, amazon, Kodak, Nikon, CASIO, Insta360, LUCID, buti, Holo, GoPro, VideoStitch, NUCLE, AMD, NVIDIA, Google, JAUNT, facebook, PTGui, matterport, LYTRO, Microsoft, UNINCORPORAL, AUTODESK, Agisoft

Infrastructure

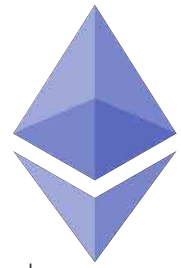
- Head-mounted display: oculus, SONY, Microsoft, hp, VALVE, HTC VIVE, LG, Lenovo, acer, OSVR, mindmaze, FOVE, ASUS, 3Glasses
- Input (Hand/Eye/Wearable/Omni Treadmills/Haptics): oculus, SONY, VALVE, THALMICLABS, Cloveone, PrioVR, NEURAX, Dexta, Microsoft, nod, gestigon, XIMMERSE, SKENSE, oculus, FOVE, Google, SMI, tobii, THALMICLABS, SUBPAC, KOR-FX, action, ultrahaptics, MIRAISENS, Inc., STRIKER VR, Immersion

By The VR Fund

VIRTUAL WORLD GAMING

“Dans quels des mondes virtuels pouvez-vous déployer vos NEVERDIE coins et les token de Téléport ?”

Commencez à utiliser vos NEVERDIE coins TOUT DE SUITE. EN SOUTENANT FIÈREMENT METAMASK, PARITY & THE MIST BROWSER



ethereum

Ethereum Blockchain Gaming

Jeux Mondiaux Virtuels soutenus par Neverdie coin & Téléport Tokens

AmeVRica

AsgardVR

Planet ROCKtropia

Les détenteurs de tokens participent au financement des jeux et de la réalité virtuelle



Copyright © 2017 Studios Neverdie, Universal Studios et la Fondation d'Ethereum. Les informations contenues avec ce document sont fournies en toute bonne foi avec tout le copyright et des marques déposées reconnues. L'étude de marché tierce est fournie au copyright leurs organisations respectives et est basée sur des données rassemblées pour vérifier des réclamations d'industrie, l'étude de marché, fournir l'estimation indépendante et la confirmation de sécurité, d'accréditations, de certification, IP, des brevets et des marques déposées.

MECANIQUES DE JEUX INTERNES ET EXTERNES ET DEVELOPPEMENT DU SMART CONTRACT

“Avec les mécaniques de jeux à l'extérieur du corps du monde, les joueurs peuvent s'engager en toute confiance dans l'activité choisie et investir avec confiance.”



Développement Smart Contract – Un système de MMORPG open source modulaire.

Il existe beaucoup de points communs à la majorité des MMORPGS. Votre avatar devra développer des compétences et afin que celles ci soit de plus en plus perfectionnées il lui faudra répéter un certains nombre de gestes comme l'utilisation d'outils à plusieurs reprises. Ainsi votre avatar pourra augmenter ses compétences de chasse, de pêche, de forge, de minage ect... en utilisant les outils approprié. Si le joueur veut s'améliorer il devra en plus de répéter un certains nombre d'actions utiliser des outils de plus en plus perfectionnés et partir à la recherche d'outils ou de ressources plus rares.

Actuellement dans les MMORPGS l'équilibre de tout ce système est caché et sujet à spéculation entre les joueurs, l'élément de mystère fournit beaucoup d'engagement et beaucoup de divertissement, mais étant donné la valeur intrinsèque du temps et les compétences que les joueurs doivent investir dans l'acquisition d'articles, le mystère est souvent vu avec suspicion et a créé une demande organique de transparence de toutes les mécaniques de gameplay et ce afin d'assurer une équité entre les joueurs.

Les mécaniques de gameplay varient en fonction de beaucoup de facteurs. Ainsi le joueur pourra avoir plus ou moins de résultats en fonction des compétences et des attributs de son avatar, de la qualité de son équipement mais aussi en fonction des ses propres compétences et ce combiné avec d'autres facteurs extérieurs.

Ces mécaniques de jeux familières seront codées en Smart Contract, afin de permettre au joueur de voir où il se situe dans le jeu et quelles sont les chances qu'il a face à telle ou telle situation.

Avec la mécanique du jeu inscrite à l'extérieur du corps du monde le joueur pourra s'engager avec plus de confiance dans les activités choisies et il investira aussi avec plus de confiance.

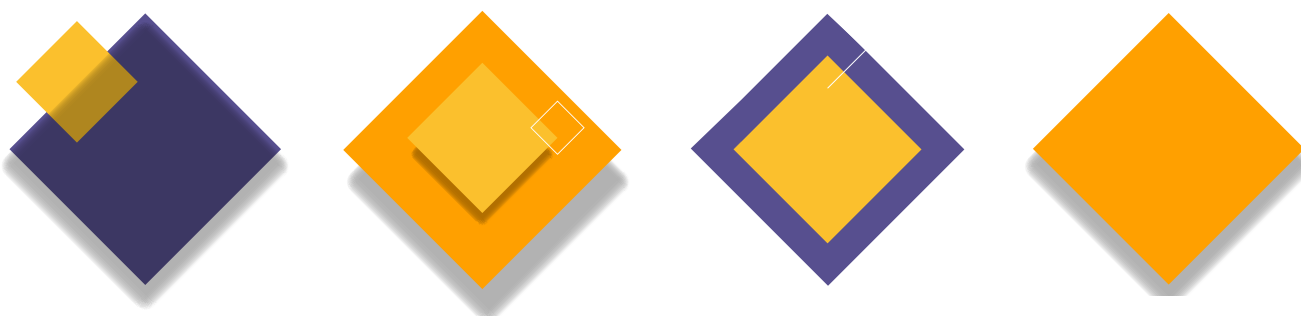
Notre Smart Contracts sera écrits pour créer un système MMORPG modulaire open source soutenu par la blockchain où par API/SDK il peut être connecté à une multitude de moteurs de jeux et de plates-formes.

La mise en équilibre du monde est en constante évolution et les utilisateurs de MMORPG sont très arrêtés et préoccupés par la manière dont les mondes sont développés une fois que ses derniers sont lourdement investis dans le jeu avec leur avatar. Les promoteurs prennent en considération les avis des joueurs mais agissent au final avant tout en vue de rapporter de l'argent au studio et contre la valeur du temps des joueurs. Ce modèle peut être changé en demandant aux joueurs de voter afin d'établir un business modèle qui divise toutes les royalties entre les utilisateurs et les développeurs afin qu'aucune des deux parties ne se retrouvent avec moins de considération que l'autre.

Le Crowdfunding, la gouvernance décentralisée et les smart contracts transparents fournissent une base optimale pour une économie de marchandises virtuelle où le consensus définira la valeur de compétences, jeu et récompense.

Monnayage

Beaucoup de ressources tokenifiées renouvelables peuvent être utilisées par le système de monnayage de jeton ethereum, qui sera parfait pour la fabrication d'article, le farming virtuelle et l'agriculture.



THE VR GOVERNMENT
 “Expansion on fund usage and the governance process.”

The BoardRoom

Le gouvernement de Réalité Virtuelle – NEVERDIE Coin et Teleport token:

Le gouvernement de réalité virtuelle - Le gouvernement de réalité virtuelle établira l'infrastructure pour supporter la constitution de Réalité virtuelle et représenter les intérêts des détenteurs de tokens dans l'arène politique du monde réel.

Il recevra une dotation de teleport tokens et de NDC allant jusqu'à 5 millions de dollars d'Ether - En plus du gouvernement principal, 5 branches du gouvernement recevront également des dotations de tokens mixtes. Les différentes branches sont les suivantes :

Fonds de singularité - Le but du Fonds de Singularité est d'investir dans le développement de technologies futures qui auront un impact sur l'économie mondiale des Marchandises Virtuelles et sur la santé et longévité de tous les détenteurs de tokens.

Fonds d'IA - Le but du fonds d'IA est de développer l'AI qui soutiendra l'économie et protégera l'économie et la sécurité de tous les détenteurs de tokens.

Fonds Humanitaire - Le but de ce fonds est d'assurer que tous les détenteurs de tokens peuvent voter à tout moment pour fournir de l'aide à quelqu'un dans le monde réel et soutenir des causes humanitaires.

Fonds de VIE - le but de ce fonds est de permettre à tous les détenteurs de tokens de voter sur des questions relatifs à la conservation de toute vie dans l'univers connu et fournir le support de base aux détenteurs de tokens en cas de l'extension de vie numérique future ou le téléchargement d'esprit.

Fonds d'Arts - le but de ce fonds est de soutenir les arts dans la Réalité virtuelle et investir dans la culture

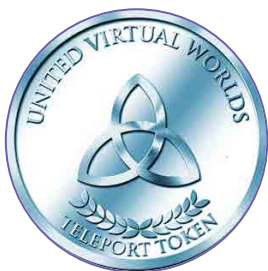


Target Raise: \$10,000,000
 Capped at: \$10,000,000

ESTIMATED USE OF FUNDS RAISED - NDC



● Development Costs ● Operating and Reserves



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

ESTIMATED USE OF FUNDS RAISED - TPT



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

DEVELOPEMENT ET ROADMAP

“ L’avenir du gaming et de la VR est énorme, en fait, le marché mondial de la VR devrait être multiplié par 10 dans les 4 ans.”



NOUVEAU DEVELOPEMENT DE JEUX VS PARTENARIATS DE JEUX EXISTANTS

Une grande variété de jeux très populaires existent avec des communautés passionnées. Mais certains des modèles économiques de ces jeux sont dépassés. Notre API/SDK rendra possible pour les économies de jeux préexistants d’être conçu afin de fonctionner avec la NDC et TPT qui lieront immédiatement d’énorme quantité de contenus de jeux existants et de grandes bases de joueurs à la blockchain Ethereum



Road Map



CYCLE DE FINANCEMENT

Au cas où que la NEVERDIE COIN et le TELEPORT token soit entièrement financé avant la date de lancement de l’ICO, alors l’offre sera fermée et les tokens seront ajoutés sur des plateformes d’échanges connues une fois les tokens distribués.

DEFIS SUPPLEMENTAIRES

micro-transactions et adaptabilité - de nombreuses solutions sont en développement au sein de la communauté ethereum.

Le développement d’API pour les NDC et TPT suivra une courbe exponentielle, notre technologie est ainsi conçue pour constamment évoluer dans cet environnement en perpétuelle mutation

AVERTISSEMENT

Les NeverDieCoin et les TelePort tokens ne représentent une propriété dans aucune compagnie du monde réel. Ces jetons sont conçus pour activer des services virtuels.

UN MILLIARD DE JOBS EN VR

“Regardez comment ensemble nous pouvons créer une nouvelle frontière numérique pour l’emploi.”



Meet **NEVERDIE**



Jon 'NEVERDIE' Jacobs

À l'intérieur de l'Univers Entropia Jon a créé l'avatar iconique NEVERDIE et il est devenu le premier joueur à faire un million de dollars à l'intérieur d'un Monde Virtuel. Le club de Jon NEVERDIE est rentré dans le Guinness Book en 2008 ayant pour record la propriété virtuelle la plus cher au monde.

NEVERDIE Studios

Jon a fondé le Studios NEVERDIE et a travaillé avec Michael Jackson, Lemmy et Universal Studios mais il a aussi apporté ROCKtropia, KING KONG et THE THING à la réalité virtuelle.

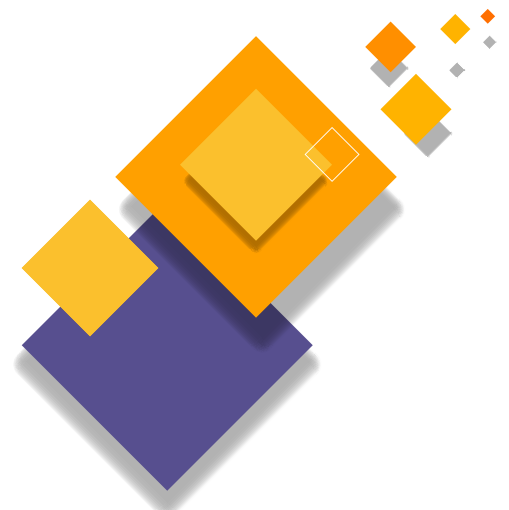
Les studios NEVERDIE ont développé et exploité le Monde Virtuel ROCKtropia, le premier et le seul MMORPG à avoir autant bouleversé les modèles économiques de jeux existant en fournissant de réels emplois gamifiés à n'importe quel utilisateur, ses derniers étant payé 10\$ par mois pour simplement jouer.

President of Virtual Reality

En 2016 Jon a été élu premier Président de la Réalité virtuelle.
a donné une mission : créer un million de job en RV.

NEVERDIE Coin and Teleporter Token

En 2017 Jon a lancé le Portefeuille PAYATAR - l'infrastructure supportant la NEVERDIECOIN et le TELEPORT TOKEN sur la blockchain Ethereum afin de faciliter la démocratisation du monde virtuel et financer le développement de multi-plateforme blockchain jeux et Dapps incluant ROCKtropia et AmeVRica, et ce afin de conduire la croissance de cette économie de biens virtuels décentralisé qui pèse plusieurs milliards de dollars.



COUVERTURE

Ce que la Presse dit dans le monde entier des Cybers Monnaies avec les Jeux de Réalité Artificiel.

NEVERDIE DANS LA PRESSE



Los Angeles
Times



Actuellement nous incitons le public à être pro-actif dans la bataille visant à empêcher l'IA et la robotique de faire des humains des êtres superflus, nous le faisons par la création d'emplois VR gamifiés avec un salaire minimum en employant des joueurs pour chasser les IA afin empêcher les bots de farmer dans les économies virtuelles. Je pense que nous pouvons nous permettre de laisser les IA et les robots faire notre travail en réalité mais je ne pense pas que nous les voulons jouant à nos jeux pour nous. - Jon NeverDie Jacobs, entretien avec Coinshedule Blog.

"NEVERDIE - Les noms que vous devez connaître en 2011."

Forbes Magazine

"NEVERDIE, Un aventurier légendaire, célèbre et entrepreneur fabuleusement riche dans le monde en ligne."

Reuters

"NEVERDIE, La plus grande cyber star du monde"

Los Angeles Times

"NEVERDIE to Rock Pop Culture!"

BBC News

"L'innovation politique peut mieux se développer dans des environnements ouverts et fluides comme AmeVRica qui favorise l'expérimentation et la collaboration. En tout état de cause, le projet AmeVRica devrait apporter des pistes au niveau de l'utilité du VR'S en tant qu'outil pour le changement politique et économique." - **Innovation and Tech today**

"Certaines personnes sont enclines à payer avec du vrai argent pour certains articles, parce qu'ils n'ont pas le temps de produire un bien, comme le fait que vous pouvez faire vos propres vêtements dans la réalité, mais vous n'avez pas le temps, les compétences ou

l'intérêt de le produire vous même." - **Jon Jacobs via El Observador (Spanish)**

"D'abord, nous devons construire une économie mondiale novatrice afin de générer de nouveaux facteurs de croissance. L'innovation est la clé qui libérera le plein potentiel de croissance. Le nouveau cycle de la révolution industrielle et scientifique avec internet en son cœur est en train de prendre de la vitesse et de nouvelles technologies comme l'intelligence artificielle et la réalité virtuelle se développent à pas de géant " Dit il." La combinaison de l'économie virtuelle et l'économie réelle apporteront des changements révolutionnaires dans notre façon de travailler et dans nos modes de vie." -

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

NEVERDIE STUDIOS

“Licensed and original gaming artwork creation with authenticity and realism.”

Proven ‘Real Cash Economies’ and Gamified VR Jobs



AME  ICA

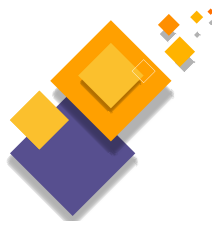
 KING KONG

 THE THING



ROCKTROPIA

Copyright © 2017 Studios Neverdie, Universal Studios et la Fondation d'Ethereum. Les informations contenues avec ce document sont fournies en toute bonne foi avec tout le copyright et des marques déposées reconnues. L'étude de marché tierce est fournie au copyright leurs organisations respectives et est basée sur des données rassemblées pour vérifier des réclamations d'industrie, l'étude de marché, fournir l'estimation indépendante et la confirmation de sécurité, d'accréditations, de certification, IP, des brevets et des marques déposées.



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
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
- Skilled Labor
- Conscription Work
- Private Employment

The Transportation Numbers don't lie!

10 MILLION PER YEAR × 10 = \$1,000,000 PER YEAR

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
\$120M/yr Comb. Total	\$24M/yr Comb. Total	\$24M/yr Comb. Total	\$19.2M/yr Comb. Total

*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

Accédez à votre walett PAYATAR dès maintenant

La version alpha est ouverte et disponible afin que vous puissiez jeter un premier coup d'œil dans le jeu d'une perspective blockchain et dans la walett complète PAYATAR.

www.neverdie.com

Copyright © Copyright © 2017 Studios Neverdie, Universal Studios et la Fondation d'Ethereum. Les informations contenues avec ce document sont fournies en toute bonne foi avec tout le copyright et des marques déposées reconnues. L'étude de marché tierce est fournie au copyright leurs organisations respectives et est basée sur des données rassemblées pour vérifier des réclamations d'industrie, l'étude de marché, fournir l'estimation indépendante et la confirmation de sécurité, d'accréditations, de certification, IP, des brevets et des marques déposées.

LES REGLES DE L'ICO

“Transparence à tous les niveaux”

Ce que propose NEVERDIE



LES REGLES DE L'ICO

- Afin d'éviter toute surcharge du réseau tous les achats seront traités 24h après l'achat. Pendant chaque période de 24h le taux de change Ether/NDC sera calculé en fonction du cours le plus haut de l'Ether face au dollar de la journée ou vous avez investis et ce afin d'éviter une surcharge du réseau aux heures de pointe du marché de l'Ether.
- Les bonus en VRGOLD et SILVER seront traités en même temps.
- L'ICO peut être interrompu à tout moment si tous les tokens disponibles ont été vendus. Dans ce cas, tous les ETH reçus après la clôture de l'ICO seront remboursés dès que possible.
- L'ICO durera au maximum jusqu'au 31 juillet, après cette date l'offre sera fermée.
- Nous vous annoncerons dès que possible les plateformes d'échanges qui supporteront la NeverDieCoin et la TelePortCoin

Avertissement : Les NeverDieCoins et les TelePort tokens ne représentent une propriété dans aucune compagnie du monde réel. Ces jetons sont conçus pour activer des services virtuels.





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.