

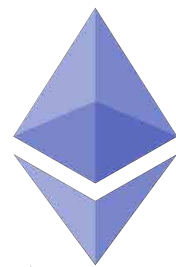
# NEVERDIE

ETHEREUM BLOCKCHAIN GAMING



## ICO

**最初のコインの提供**  
相互運用可能な分散型1兆ドルの仮想経済。



ethereum

参加する  
二人で  
**NEVERDIE COIN &  
TELEPORT TOKEN**  
最初のコイン  
募集

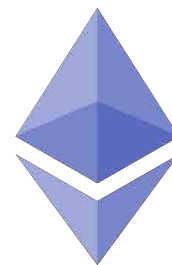
#gamechanger



## **NEVERDIE PHASE 1 NEVERDIE COIN & TELEPORT TOKEN**

### C O N T E N T S

Section 1 - NEVERDIE 初回貨物提供 (ICO)	03
Section 2 - はじめに、緩和と透明性	04
Section 3 - NEVERDIE 世代交代 スケマティック/SMART CONTRACTS	05
Section 4 - システム - NEVERDIE COIN & TELEPORT 機能	06
Section 5 - NEVERDIE 仮想インフラストラクチャ	07
Section 6 - グローバルな課題 / GAMIFIED JOBSと基本的な収入	08
Section 7 - 収益分配と世界経済の取り組み	09
Section 8 - NEVERDIE 分割 - ブロッカーの米国	10
Section 9 - TELEPORT 分割 - ダブル・コイン・オフア	11
Section 10 - API & PAYATAR ウォールデベロップメント	12
Section 11 - NEVERDIE SDK/API システムスケマティック	13
Section 12 - 仮想現実のゲームメカニクスと数億の仕事	16
Section 13 - VR 政府と資金の使用停止	17
Section 14 - 開発とロードマップ	18
Section 15 - NEVERDIE の報道	20
Section 16 - 仕事の創造 VR TELEPORTATION - INFOGRAPHIC	22
Section 17 - ICO 規則と情報	23
Section 18 - NEVERDIE COIN/TELEPORT TOKEN ICO ボーナス	24



ethereum

ありますか  
質問する  
チャレンジ  
JON JACOBS  
方法について  
モネティス  
NEVERDIE COIN?

#gamechanger



## THE NEVERDIE INITIAL COIN OFFERING (ICO)

### VIRTUAL REALITY INFRASTRUCTURE

私たちがよく知っているバーチャルリアリティインフラストラクチャグラフィックエンジン、物理エンジン、グラフィックスカード、PCヘッドセット、サーバーファームなどがありますが、それが本当に必要なのは、バーチャルリアリティの幻想を作り出します。この技術により、開発者は一人ひとりが体験できる環境を作りましょう。

バーチャルリアリティを生き生きとさせるためには、それが私たちと対話することができるシミュレーションを実装しなければなりません。これは、ゲームデザインとして最もよく説明できます。よく設計されたMMORPGは、バーチャルリアリティを生き生きとさせ、幻想に深く関わるようにします。

ほとんどのMMORPGの特徴は、キャラクター開発システムと経済モデルを十分に開発しているので、進行中の錯覚をサポートすることができます。

MMORPGSの経済モデルには、しばしば自由にゲームの通貨や使用するアイテムを使用するか、または使用する必要があります。例えばファンタジー領域では、魔法ポータルは、2つの離れたゾーン間で最速のルートを提供する場合があります。プレイヤーは、ポータルを使用するためにアイテムを略奪または工作する必要があります、そうでなければ、他のプレイヤーと取引してそれらを手に入れる必要があります。膨大な仮想世界の中の遠隔地や平野を結ぶために不可欠な魔法のポータルシステムは、私たちの望むペースで遊ぶのが非常に難しいインフラと言えるでしょう。

現実世界におけるこのタイプのインフラストラクチャの良い例は、鉄道、アメリカの鉄道の建設などです。たとえば、国家と経済の発展に不可欠であり続けています  
国全体に貨物を運ぶための第一の手段となるためには、

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

MMORPGSの大部分は、ゲームの経済にとって基本的なインフラストラクチャーの一部、または少なくともプレーの容易さを特徴としています。オンラインゲームへの断片化されたアプローチ

仮想世界とゲームをつなぐインフラはありません。

あるゲームから別のゲームに移動するには、ゲームを終了して新しいゲームにログインする必要があります。新しいデジタル世界をサポートするインフラストラクチャを提供するEthereumブロックチェーンの画期的なテクノロジーを十分に活用する、相互運用可能な仮想商品経済を創出するためには、相互接続されたゲーム世界の基盤を提供するためのインフラストラクチャを採用する必要があります。ユニバーサルトークンを使用するEthereumブロックチェーン上のゲーディングされたレイヤー。

## 前書き

「発射時にはいくつの硬貨が問題になるのでしょうか、全体でどれだけの硬貨が問題になるのでしょうか？」

発射時に40百万コインが発行され  
全循環で4億コイン。

## Decentralization & Transparency

"A Worldwide  
Nation of Gamers."  
Jon NEVERDIE Jacobs



A ROCKTropia  
Zombie Biker

### バイタルリアリティゲームとサイバー通貨経済の背景

BBS (掲示板システム) はインターネットの先駆けであり、より一般的なアプリケーションの1つはマルチユーザーダンジョンです。伝統的なMUDは、特定のスキルやパワーを得るためのクラスを選んで、一般的なレースやモンスターが配置されたファンタジーの世界にロールプレイングゲームセットを実装しています

この種のゲームの目的は、モンスターを殺し、ファンタジーワールドを探索し、クエストを完了し、冒険に行き、金と有用なアイテムを蓄積し、一般にプレイヤーキャラクターを進化させることです。ユーザーが通貨や品目の取得に必要な時間とスキルに価値を置いたため、仮想経済はMUDSで有機的に開発されました。

### 世界中の400万人のゲーマー

インターネットの拡大とMMORPG (Massive Multi-player Online Roleplaying Game) の登場に伴い、ハンターギャザーモデルによる仮想経済は、ゲームの世界の中で急速に活況を呈し、遊びの通貨がインターネットに致命的な価値をもたらし、eBayのようなオークションサイトでは、ユーザーが仮想アイテムに通貨価値を割り当てることができ、それらを収集するのに必要な労働力とアバタースキルが得られます。

世界のセカンダリー市場 - プレーヤー間の実質マネー取引と定義される - 売上高は2007年現在で20億ドルと推定されています。また、MMORPGゲーマーの数が2017年には4億人以上に増加したのレポートに基づいて [www.newzoo.com](http://www.newzoo.com)

実質的な通貨の仮想商品を安全に取引することは、過去20年間に多くの技術的課題を提示してきました。これらの障害はバーチャル商品経済の成長を抑え、MMORPGやバーチャルワールド自体の閉鎖経済は個々の商品に対する潜在的な需要に大きな制限を課しています。

クリプトカルトは常に仮想経済にとって中心的な役割を果たしてきましたが、ゲームの外で交流が行われると、常に集中化され、信頼や仲介者の必要性に悩まされてきました。

### バーチャルグッズ市場

ビットコインとブロックチェーンの開発により、バーチャル通貨をピアツーピアで安全に取引する挑戦の解決策が提供されました。エタリアムではバーチャル商品をバーチャル通貨とともにトークン化することができ、最終的には9億ドルのバーチャル商品を黒く設定しますこれまでにない割合の信頼できる、非集中化された仮想商品経済につながります。

### 挑戦 - インターオペラブルまたはパスト!

仮想商品経済をブロックチェーン上で最大限に活用できるようにするための最大のハードルは、断片化したゲームデザインです。

フラグメンテーションは、トークン化されたアイテムを作成することにつながります。トークン化されたアイテムは、それらが設計されたゲームでのみ価値があり、商品を略奪または製造するために必要な労働市場を制限します。これは、フランスでのみ動作し、ドイツでは役に立たない車や時計のようなものです。

現実の世界では、世界のどの国ににいるかにかかわらずリングがリングであること、そしてそれを食べるとどこでも栄養価を提供することは当然のことです。真にグローバルな仮想商品経済の基盤となるバーチャルとデジタルの世界で同じコンセンサスを達成するためには、ゲーム開発者とユーザーの間に共通の基盤を構築し、同時に不要な制限を回避する必要があります。



# SMART CONTRACTS

“仮想世界は、ユーザーが重要な感情的な感情を抱いているため、非常に洗練されたものに発展しました。アバターには財務的価値があります。”

## 地方分権と透明性 - 公正な遊びのための有機的需要

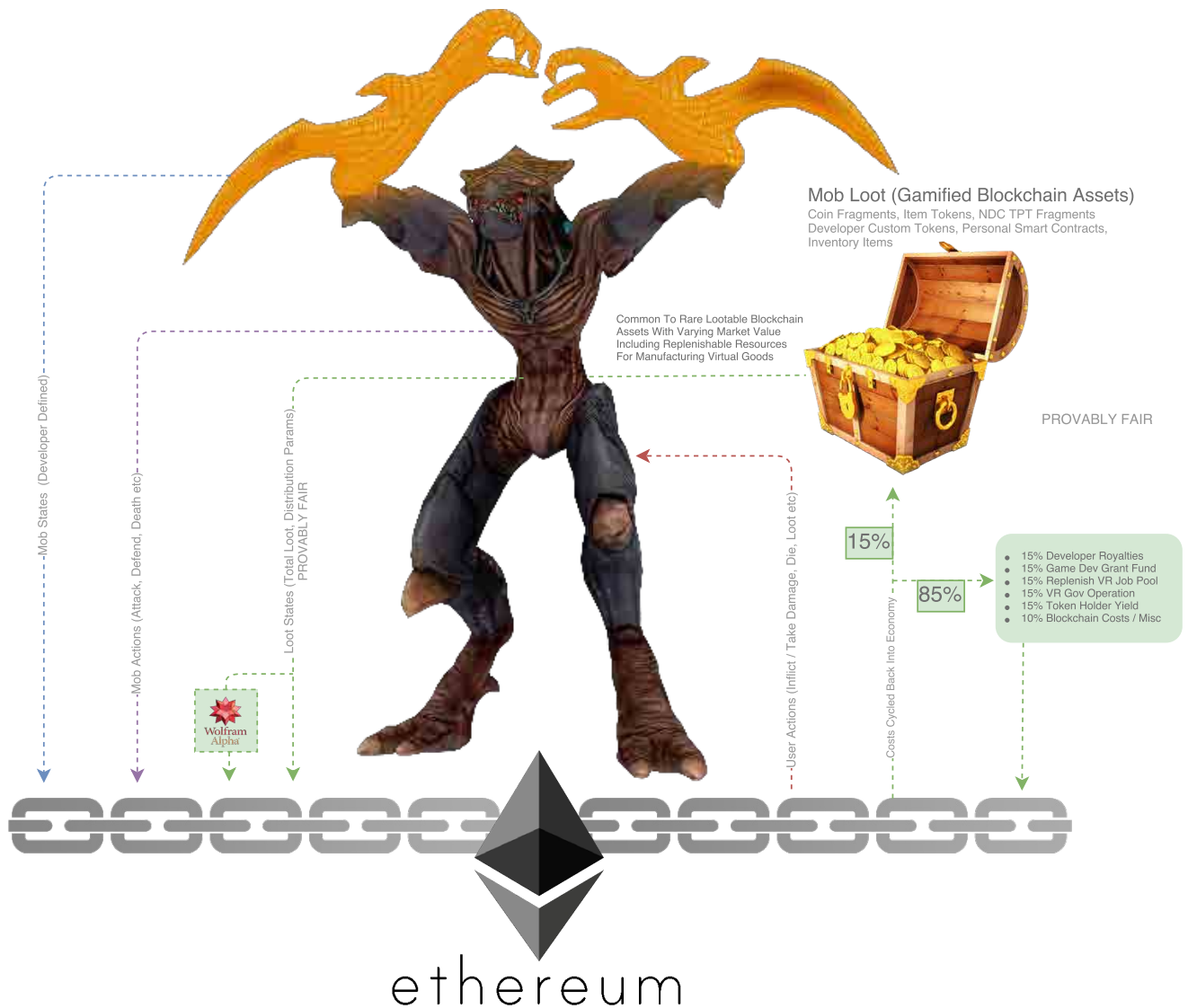
MMORPGSとバーチャルワールドの社会構造と政治は、ユーザーがアバター、バーチャルグッズ、さらには家庭にも大きな感情的価値と財務的価値を持っているので、非常に洗練されたものになりました。その結果、ゲームの設計と均衡の透明性に対する要求が高くなり、また、ルートプールの分散化と資産と開発の民主的管理の必要性が高まっています。これらのニーズは、現在、Ethereumブロックチェーンのスマートコントラクトで対処することができます。

## 図式の例: Smart Monster Contract

これは、ゲームアクションのブロックチェーンへのターンキー変換を容易にするために作成される多数のオープンソースのスマートコントラクトの一例です。

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



システム  
「Ethereumブロックチェーンでゲームに不可欠な収益化インフラストラクチャを提供する」

## Neverdie Coin & Teleport 機能性



### システム - NEVERDIE Coin and Teleport token:

このシステムは、持続可能な新しい現実のための経済インフラを提供します。人間は、バーチャルリアリティ、拡張現実、サイバースペース、ブロックチェーンなど、没入型の新しい現実を創り出すために、ツールに数十億ドルが投資されている時間に住んでいます。開発者にとって、消費者中心のビジネスモデルからすべての参加者が時間、スキル、および創造性の価値を獲得できるピアツーピアビジネスモデル。

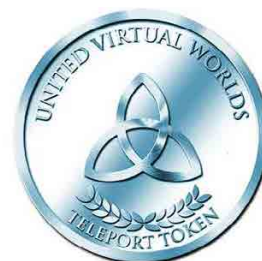
仮想世界内のピアツーピア・エコノミーとサイバースペースを保護するための基盤を提供するためには、特定のコア・システムを収益化することに関して全当事者がコンセンサスを得る必要があります。例えば、ユーザーが仮想世界またはゲームの中で魔法の杖を振って、自分が望むものを出すことができれば、他のユーザーと取引する必要はありません。ゲームの楽しさは、挑戦、試練、失敗、再試行、成功、進歩、発見、解錠、勝利、新しいチャレンジを見つけ、他のプレイヤーと冒険を共有することです。

ゲームや世界を作成するには、最初にルールを作成し、ルールはゲームの構造を定義します。我々は今、没入型ゲームの収益化の必要性を社会が認識している時点にいる。

ほとんどのゲームデザインのルールに組み込まれているコアインフラストラクチャから始めれば、次世代のゲームの大部分で利用されるトークンメカニズムを通じて多様な世界を統合し、現在提供されている既存のゲームにシームレスに統合することができますこのインフラストラクチャは収益化しません。



**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 and Teleport 機能性 - 余分な人生とインスタント再配置を購入する。

NEVERDIE Coin and Teleport Tokenの目的は、ゲーム内またはゲーム内またはゲーム内で新しいライフを購入するメカニズムを、ユニバーサルトークンを必要とするユーティリティに変えることです。循環におけるトークンの数に制限があるため、これらのユーティリティトークンは、それらを利用する需要が増大するにつれて固有の価値を得ます。

トークンは、ゲーム内で使用されるたびに消費され、スマートコントラクトデザインとAPIによって、プレイヤーのスキルで再ルーツ、マイニング、または収集され、再製作され、プレイヤー間で取引され使用される再び。

これは、新しい生命のために支払うために、またはゲームの間を行き来するために、未加工の仮想マテリアルでお互いに収穫し、取引する必要があるため、すべてのゲーム・エコノミーにとってターンキーの出発点となります。各トークンはユーティリティを介して消費されるので、トークンの断片は、営業所得として、および他の資金にゲーム開発者に割り当てられることになる。消費された各トークンのパーセンテージが燃焼され、循環中の数字が減少するにつれてトークンの固有の値が徐々に増加する。

説明されたメカニズムは、多くの異なるバーチャルワールドやゲームで数万回にわたって適用されてきましたが、ブロックチェーン上でピアツーピアで交換できる相互操作可能なトークンとしては決して使われませんでした。証明可能な公正なスマート契約でコード化された現金の透明な経済。

# VIRTUAL INFRASTRUCTURE

“We’ve created an inter-operable p2p virtual goods economy.”

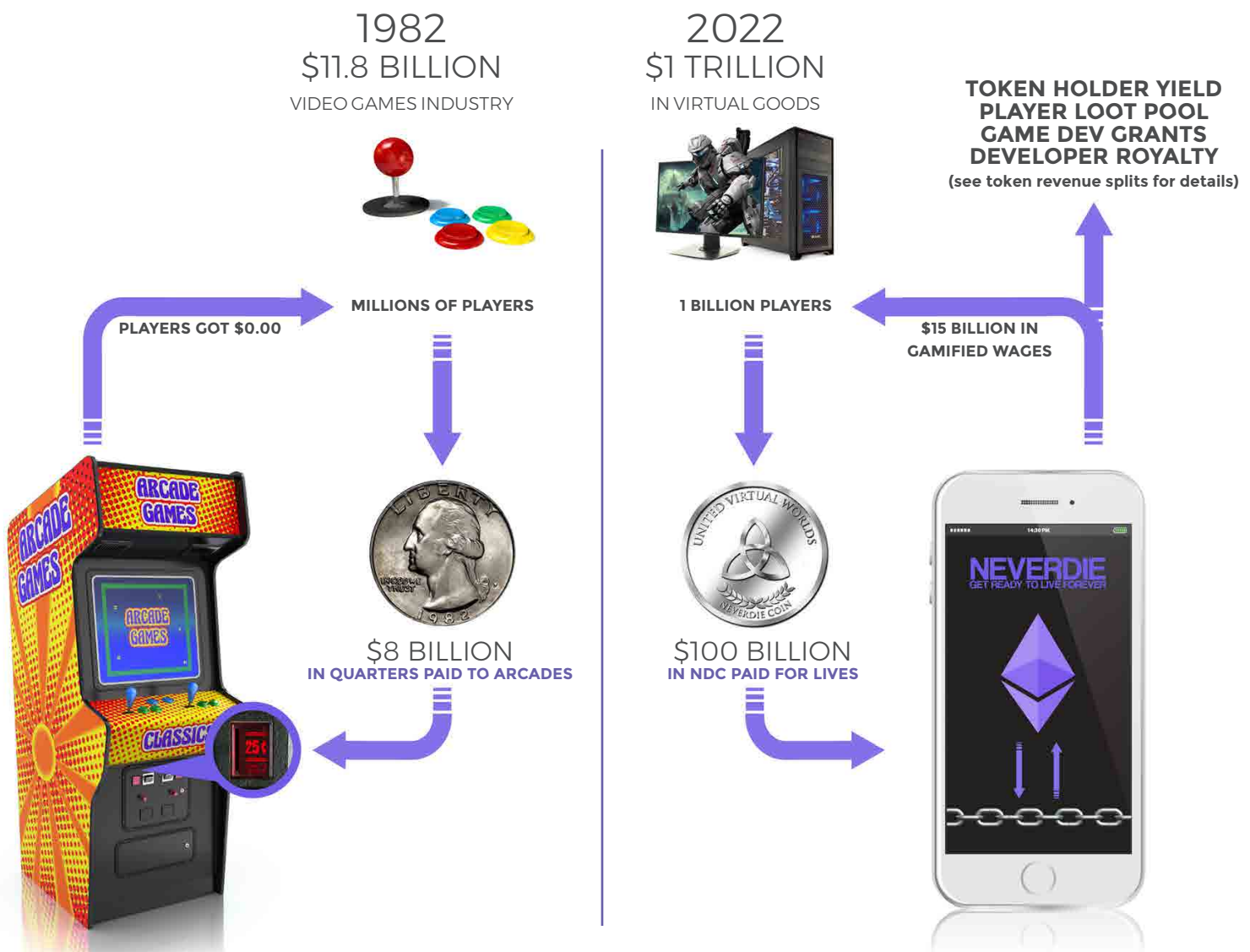
## NEVERDIE 仮想インフラストラクチャ

仮想インフラ - パーチャルリアリティは現実のようにインフラストラクチャを必要とします...

デジタル世界のまさに基礎では、ほぼすべての世界と次元で見られるゲームの仕組みがあります。これには、死に至る（復活するか、やり直す）仕組みや、移動や輸送の仕組みが含まれます。これらの仕組みを、ユーザーを含めてユーザーの時間とスキルを考慮した形式で収益化することを選択することにより、他のものに制限を設けずにほとんどのゲームに及ぶことができる相互運用可能なP2P仮想商品経済を創り出すことが可能になりますゲームデザインの一部。

ブロックチェーン上でのゲーム開発の当初の段階でこのコンセンサスに到達することの価値は、新しいゲームの大規模な採用をサポートすることです。プレイヤーは即座に指数関数的な経済に慣れることができ、これまで、さまざまなゲームでスキルの価値をトレードする能力を備えていました。これにより、システムを採用するすべてのゲームで、アバターの寿命が長くなり、ターンキー式の収益化システムがコアになります。

以下では、2022年に予定されている1兆ドルの仮想商品市場における余剰な生命の貨幣化について説明します。



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.



## グローバルな課題

「Ethereumブロックチェーンでゲームに不可欠な収益化インフラストラクチャを提供する」

## Gamified Jobs Vs.ベーシックインカム

今日の最大のビジネスモデルは、人々に力を与えるものです

今日、グローバルな課題に取り組むために、時代遅れの既存のビジネスモデルを混乱させることが不可欠です。ビデオゲームは、Eスポーツトーナメントを除いてプレイヤーのスキルがほとんど報われていない大規模な数十億ドル規模の業界です。社会がAIやロボットに失われたものを取り替えるために新しい仕事を創造していくにつれて、人間が幼少時以来開発してきた膨大な範囲のビデオゲームスキルを活用して、魅力的で興奮した社会につながる仕事を創造することは論理的です。世界中の誰かが信念のある色や経済的背景を持っている人にとって、非常に低い障壁を持つ機会です。世界市場を提供しています。

誰もお金を稼ぐことができない場合、誰がゲームを買う余裕がありますか？

**Bill Gates, Elon Musk, Stephen Hawking** そして **Mark Zuckerberg** 今や10年前にも考えられなかったかもしれない基本的な収入の考え方を擁護しています。しかし基本的な収入は確かに世界的に地平線に迫っており、多くの政府は労働力の主要な冗長性を予期してそれを実験している。しかし、基本的な収入は基本的な必需品だけを提供し、経済的機会には常にキーストロックだけ離れていることを保証する賭博雇用の大きな需要を生む。

ROCKtropa Virtualの世界の中で、NEVERDIEは既に、PCを持つ誰もが1時間に50セントを稼ぐことを可能にするスケーラブルなパートタイムの最低賃金バーチャルリアリティジョブを実装しています。1時間に50セントは世界中の多くの国々の最低賃金よりも高い。例えば、キューバの最低賃金は1時間あたり0.05セント\*であり、すでに一部のキューバ人はバーチャルリアリティでより良い賃金を求めており、NEVERDIEプログラムに参加しています。ルーマニアでは、最低賃金は1時間あたり2ドルで、ゲーテッド・ジョブやEスポーツは所得を補完し、機会を見つける手段として非常に魅力的であることを証明しています。

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

\*2017年現在のROCKtropa内で働く際の賃金の違い



Cuba  
+\$0.45/h



South Africa  
+\$0.10/h



India  
+\$0.47/h



Mexico  
+\$0.01/h



Kenya  
+\$0.25/h



Russia  
-\$0.03/h



Ukraine  
-\$0.22/h

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

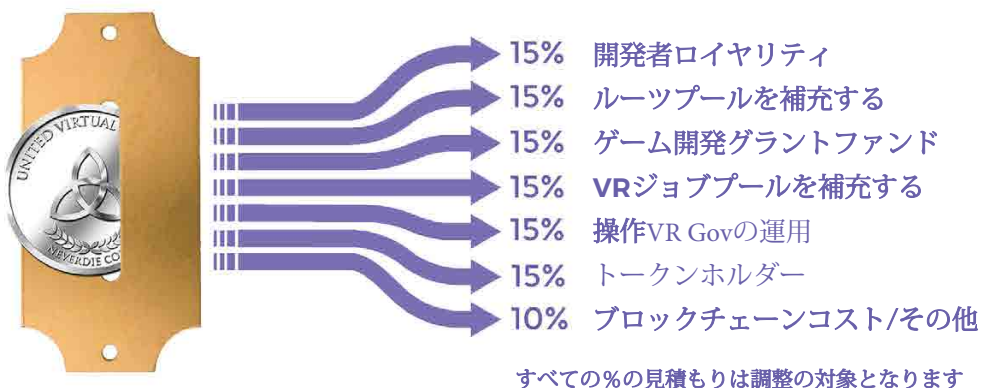
## 世界経済の取り組み

「仮想化された仮想世界インフラストラクチャは、派生したジョブの作成を通じて、**Ethereum**ブロックチェーンの迅速な採用を促します。

経済的インセンティブ!人々がゲームを買う余裕がない場合、遊びと経済を築くためにそれらを支払う!

Monetized Virtual 世界のインフラストラクチャーは、雇用された仕事の創出を通じて、エテリアムブロックチェーンの急速な採用を促すでしょう。

### TOKEN 収益分割 例：消費量から見たNDC / TPTの収益



現在、世界では人工知能とロボット工学における指数関数的な進歩が見られており、労働市場はますます損なわれています。さらに、エネルギー資源は指数曲線上にあり、生活費を削減します。しかし、人間の健康のためには、個人が社会の生産的なメンバーであり、技能、才能を発達させ、競争することが不可欠です。

初めから、ゲームをプレイすることで、人間は現実世界を鍛え、過去の個人的な限界を押し進めることができました。特に、過去1世紀には、ボールゲームやその他のスポーツを中心に産業全体が発展しました。産業を支援するために人間は日々の仕事に就くことがますます必要になるため、スポーツやゲームは人々が発展し成長し続け、経済的機会を見つける環境を提供するでしょう。

過去40年間、物理ゲームから電子ゲームへの大規模な移行が見られました。その結果、世界には高度な技術を備えた巨大な人材が揃っており、AIとロボットはすべての物理的および反復的な労働食糧、避難所、およびその他の必需品を提供する必要があります。

ゲームを通じた新しいプレイヤーは、ゲーム開発者の開発サイクルと並行してゲームをプレイすることを奨励され、開発者とゲーマーは時間と労力を均等に配慮して対処します。

このアプローチは、ゲーマーによるEthereumブロックチェーンプラットフォームの採用を急速に加速し、開発者が分散型の群衆資金メカニズムを利用してアクセスできるようにする有意義な資本を引きつけ、既存のプラットフォームや収益化を既に抱えているゲーム開発者を迅速に誘致するタップアウトまたは飽和するシステム。

エテリアムコミュニティの成長に支えられている新しいトークンのために最近達成された時価総額は、特にプレイヤーが遊離雇用と鉱業鉱業を通してトークンを獲得できるときに、エリートブロックチェーンでゲームを作り、ゲームをするという大きなインセンティブを提供する。

コア開発されたインフラストラクチャを収益化することの重要性は、ゲーム開発者が相互運用可能な資産を創造するインセンティブを提供し、アバタースキルを多くの場合相互運用可能にするゲーム設計を提供するため、見過ごされるべきではありません。

# NEVERDIE 分割

“グローバルゲーマーズオブゲーマーズ。”

## ブロック・チェーン・オブ・アメリカ

次のスーパーパワー  
 “Etherは通貨とEthereum  
 ブロックチェーンのユー  
 ティリティトークンです  
 が、TPTとNDCは  
 ethereumブロックチェー  
 ン上のゲーム用の汎用ユー  
 ティリティトークンになり  
 ます。”



### 落とし穴!バグを見つけることは今ゲームの一部です!

Ethereumのブロックチェーンは初期段階にあり、耐えられる曲線を克服し学習するためには多くの技術的ハードルがありますが、かなりのブートストラップが早期採用者にとって必要です。開発サイクルや分散型ガバナンスを通じてコミュニティを関与させることは、コア技術が成熟している間にすべてのトークン所有者との包括的な関係を醸成する上で不可欠です。成功のためには、健全な土地確保を維持することが不可欠です。

### オフチェーンの断片!ブロックチェーンの米国

バーチャルワールドやゲーム内では、NEVERDIEコイン (NDC) やテレポートトークン (TPT) フラグメントで他のトークンや非ブロックチェーンベースのアイテムを交換できます。その一例は、実際の現金仮想世界ROCKtropiaにあります。ここでは、ゾンビ荒地の内部の鉱夫によって発見される旧バストークン、地下鉄鉱山地帯にある古い地下鉄トークン、AIロボットから略奪された。これらはすべて、新しいプレーヤー (月額10ドルの賃金として支払われます) によって狩りされています。すべてが製作者によって製造された後、速いテレポートでゲーム内の人気スポットに移動されます。

### ダブルコインオファー - 2倍の楽しみ!

バーチャルワールドやゲームの中では、多くの異なるアイテムがプレイと進行に必要です。お互いに独立した2つの相補的な中央ユーティリティを提供することによって、非常に堅牢な経済が発展するであろう。個々のゲーム開発者は、グローバルバーチャル商品の経済に加えられる追加のトークンを導入することもでき、NDCとTPTのように広く使用されるようになります。



### 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.



## TELEPORT 分割

“バーチャルワールドやゲームの中では、多くの異なるアイテムがプレイと進行に必要です。”

楽しみの2倍！



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

## TELEPORT 分割

30% Sold in ICO TPT coin

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

流通しているTPTの総数の10%は、賢い契約に結び付けられたプールのために確保され、熟練したゲームプレイを通してトークンを収穫することができます。トークンはユーティリティで消費されるため、プールは補充されます。

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

10パーセントは、スマート契約で管理されるゲーム開発と獲得資金のために予約され、すべてのトークン所有者を含む民主的な投票システムの対象となります。このプールは、トークンがユーティリティによって消費されるときに補充されます。

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

10パーセントは、卒業した雇用とガバナンスの賃金を支払うために確保される。このプールは、トークンがユーティリティによって消費されるときに補充されます。

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

Singularity Fund、Humanity Fund、Education Fund、AI Fund & The Arts Fundが含まれています。

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

35%はオペレーションと追加のコアファイナンスニーズのために確保されます。このプールは、トークンがユーティリティによって消費されるときに補充されます。将来の技術開発と運用のコストをカバーします。





## API & WALLET 開発

“今日の最大のビジネスモデルは、人々に力を与えるものです。”

### 相互運用可能かつ分散型

#### 10億ドルの雇用基金

NDCとTPTとしてのICOが取引所で取引を開始した後、市場価格の上昇は、ゲーム開発の規模や作成可能な遊技機の数に影響を与えます。

#### APIそしてWallet開発

NEVERDIE Coin and Teleport APIの開発と並行して、互換性のある相互運用可能なアイテムを表すトークンを管理し、NDCとTPTを使用するすべてのアプリケーション、DApps、またはゲームで報酬を受け取ったすべてのスキルのデータベースを作成するPAYATAR Wallet開発が継続されます。

ウォレットは、アルファリリースのリリースから生成されたフィードバックを含め、初めから再設計されます。ウォレットは、複数のプラットフォームまたはWebベースのDAppにインスタント・サインインしたり、ウォレット内からアクセス可能なブロックチェーン上に存在するゲーム用のダッシュボードを提供するために使用されます。

現在alphaのNEVERDIE Walletは、ゲームとPAYATAR WalletのBlockchainパースペクティブについての最初の洞察を提供します。



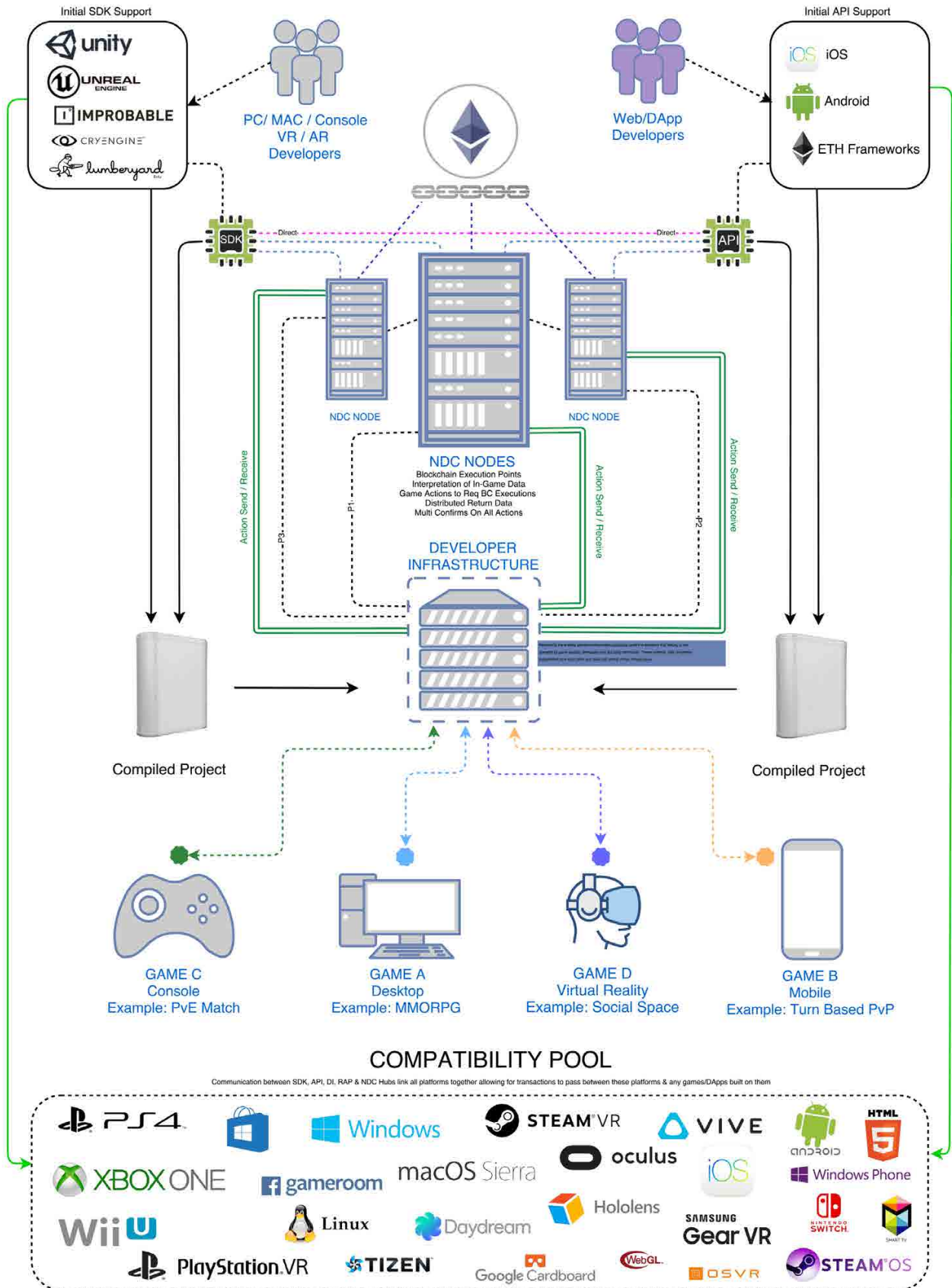
#### ブーストラッピング

私たちがEthereumブロックチェーンの冒頭にあり、多くの技術的課題がまだ残っていることを考えると、ビジョンを実現するには、ある程度のブートストラップが必要です。

# THE NEVERDIE SDK/API

“SDK、API、RAPおよびNDCハブ間の通信は、すべてのプラットフォームをリンクして、これらのプラットフォーム間でトランザクションを通過させるゲーム/ DAppsを構築しました。”

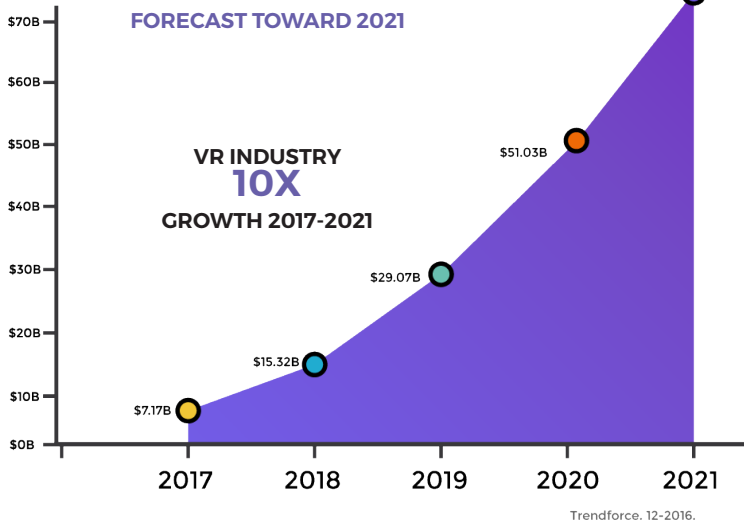
The Neverdie SDK/API システム概略図



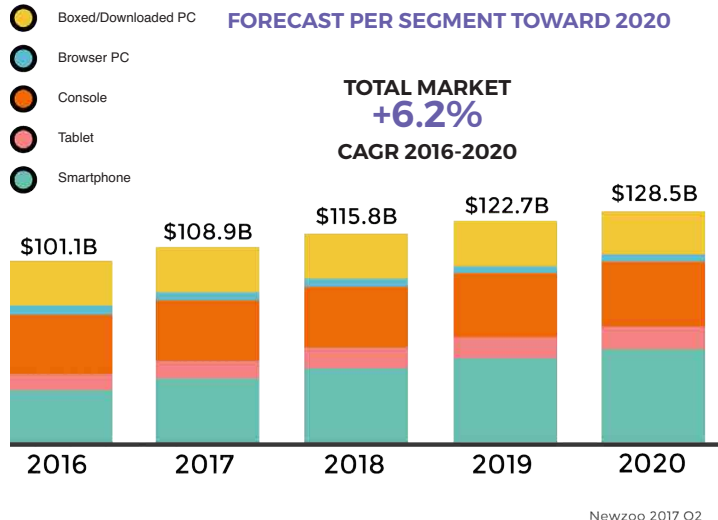
# 仮想現実と世界のゲーム業界の洞察

“急速に成長する市場のために構築された、  
透明で相互運用性のあるシステム  
必然的にそれが重要です。”

## 2017-2021 GLOBAL VR INDUSTRY FORECAST TOWARD 2021



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



VRで働く企業数は2016年に40%増加しました。

CapcomやUbisoftのようなレガシーゲームの出版者は、完全なエッジのVRタイトルをリリースし、市場。

その一方で、コンテンツ制作者が直接的な収益化（すなわち、コンテンツを前もって販売すること）を超えて拡大するにつれて、VR 広告および分析企業の数が増えています。

これは、VRの開発における次の重要な年に適しており、これらの新しい経験を支えるための集中化されていない財務VRインフラストラクチャの重要な必要性を示しています

### 2016年にVRで働く企業





仮想世界のゲーム  
“NEVERDIEコインとテレポート・トークンをど  
の仮想世界に展開できますか？”

NEVERDIEコインの使用を開始する  
たった今。誇らしげにサポート  
**METAMASK, PARITY & THE MIST BROWSER**



## Ethereum Blockchain Gaming

Neverdie CoinとTeleport Tokensでサポートされている初期の仮想世界のゲーム  
AmeVRica AsgardVR Planet ROCKtropia

トークン所有者はゲームと仮想世界を混乱させる



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.

# インサイド・アウト・ゲーム・メカニクス & スマート・コントラクト・ディベロップメント

“Game Mechanicsを世界の外に置くことで、選手たちは選択した活動を十分に自信を持って行い、自信を持って投資することができます。”

## スマート契約開発 - オープンソースモジュラーモジュラーMMORPGシステム

MMORPGの中核となるゲームシステムは非常に似ており、選ばれた職業やミッション、狩猟、資源や宝物の採掘、アイテムの製作と取引に特化したさまざまなツールを繰り返し使用して得たスキルに基づいて、アバターのスキルツリーの進行が行われます。スキルの向上は、一般的に、より希少なリソースや財宝を探してより強力なツールを利用するプレイヤーの能力と同等です。

現在、MMORPGSでは、これらのシステムのバランスがとられておらず、ユーザーベースによる大きな推測の対象となります。ミステリーの要素は多くのエンゲージメントとエンターテインメントを提供しますが、ユーザーがアイテムを獲得するために投資しなければならない時間とスキルの本質的価値を考えると、非常に頻繁に疑念を呈し、公平性を確保するためにすべてのゲームプレイの仕組みの透明性に対する有機的な要求が生じています。

上記のすべてのゲームプレイの仕組みは、結果をもたらすためのさまざまな要因を説明します。要因には、アバターのスキルと属性、機器の統計、従事している特定のゲームプレイに応じた外部要因と組み合わせたプレイヤーのスキルが含まれます

これらのおなじみのゲームの仕組みは、スマートコントラクトにコード化され、プレイヤーがオッズが直面していることを正確に把握し、略奪または好意的に収穫される機会を十分に評価できるようにします。

ゲームの仕組みが世界の外にあるため、プレイヤーは選択した活動の中で十分な意思を抱き、意識を持って投資することができます。

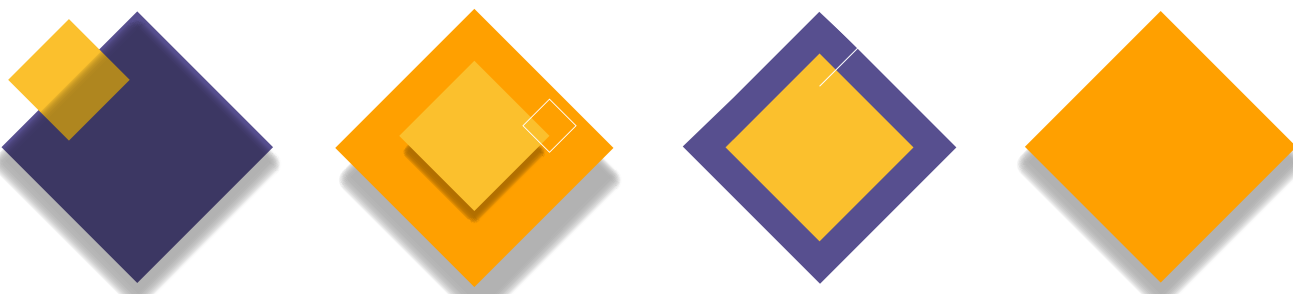
私たちのスマートな契約書は、API / SDKを介してさまざまなゲームエンジンやプラットフォームに接続できるブロックチェーンによってサポートされている効果的なオープンソースモジュラーMMORPGシステムを作成するために書かれています

世界のバランスは進化し続けており、MMORPGSのユーザーは、アバターに多額の投資をしていると、非常に意見があり、世界の発展の方向性に関心があります。開発者は通常、プレイヤーのフィードバックを考慮しますが、最終的には、スタジオの財政的懸念と選手の時間の価値に対して行動します。これは、ユーザーと開発者の間ですべてのロイヤルティを左右するビジネスモデルで、プレイヤーがコンテンツやシステム開発に投票できるようにすることで最終的に対処できるようになりました。

クラウドファンด์、分散型ガバナンス、透明なスマートコントラクトは、コンセンサスがスキル、ゲームプレイ、報酬の価値を決定する、公正な仮想商品経済のための最適な基盤を提供します。

## 鑄造

多くの再生可能なトークン化されたリソースは、エテリアルトークンミーティングシステムによって利用することができ、アイテムの製造、バーチャルファーム、農業に最適です。





# VR政府

“ファンドの利用拡大とガバナンスのプロセス。”

## The BoardRoom

### VR政府 - NEVERDIE Coin そして Teleport token:

VR政府 - VR公立は、バーチャルリアリティの憲章を支持するためのインフラを確立し、現実世界の政治分野におけるトークン所有者の利益を代表する。

それはテレポントークンとNDCの寄付金と最大5Mドルのエーテルを受け取る。政府の5つの支店でも、主要な政府に加えて、混合トークンの寄付も受け取る。確立される支店は以下の通りです -

**The Singularity Fund** - Singularity Fundの目標は、グローバルバーチャル商品の経済およびすべてのトークン所有者の健康と寿命に影響を与える将来の技術の開発に投資することです。

**The AI Fund** - AI基金の目標は、経済を支え、すべてのトークン所有者の経済と安全を守るAIを開発することです。

**The Humanities Fund** - この基金の目的は、現実世界の誰にでも援助を提供し、人道的な原因を支援するために、すべてのトークン保有者がいつでも投票できるようにすることです。

**The LIFE Fund** - この基金の目的は、すべてのトークン所有者が、既知の宇宙でのすべての人生の保全に関連する問題に投票し、将来のデジタルライフエクステンションやマインドアップロードの場合にトークンホルダーに基本的なサポートを提供することです。

**The Arts Fund** - このファンドの目的は、バーチャルリアリティの芸術を支援し、文化に投資することです。

### 借入金の推定使用 - NDC



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



● Development Costs ● Operating and Reserves

### 借入金の推定使用 - TPT



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



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

## 開発とロードマップ

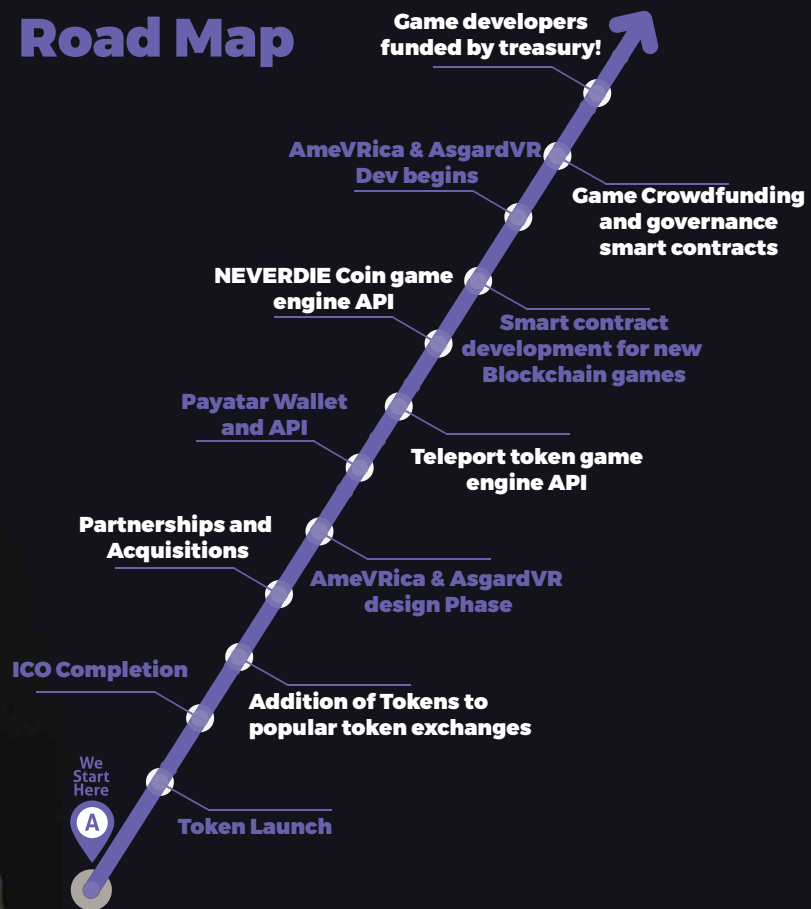
“ゲームとVRの未来は巨大です。実際、グローバルVR市場は4年以内に10倍に増えます。”



### 新しいゲームの開発と既存のゲームのパートナーシップ

情熱的なコミュニティには、非常に人気のあるさまざまなゲームがあります。しかし、これらのゲームのビジネスモデルのいくつかは時代遅れです。私たちのAPI / SDKは、既存のゲーム経済をNDCとTPTと連携して作業することを可能にします。これにより、大量の既存のゲームコンテンツと大規模なプレイヤーベースが即座にEthereumブロックチェーンに結び付けられます。

## Road Map



### 資金調達サイクル

NEVERDIE Coin and Teleport Tokenの資金調達がICO開始日前に完全に資金調達された場合、すべてのICOコインが配られるとすぐに取引は終了し、トークンは一般的な取引所に追加されます。

### その他の課題

マイクロトランザクションとスケーラビリティ - これらの根本的な問題に対して、ethereumコミュニティ全体で多数のソリューションが開発されています。

すべてのNDCおよびTPT APIの開発は指数関数的な曲線に従うため、当社の技術は常にこのように進化するように設計されています。急速に変化する環境。

### DISCLAIMER

NEVERDIE Coins and Teleport Tokens do not represent ownership in any real-world companies. These tokens are designed to activate virtual utilities.



## VRの仕事

“どのようにして雇用のための新しいデジタルフロンティアをつくるか見てみましょう。”



会う

NEVERDIE



### Jon 'NEVERDIE' Jacobs

Entropia Universeの中でJonは象徴的なアバターNEVERDIEを作り、Virtual Worldの中で100万ドルを稼ぐ最初のゲーマーになりました。Jon's Club NEVERDIEは2008年のギネスブックを最も貴重な仮想財産としました

### NEVERDIE Studios

JonはNEVERDIE Studiosを設立し、Michael Jackson、Lemmy、Universal Studios、ROCKtropia、KING KONG、The Thingをバーチャルリアリティにもたらしました。

NEVERDIE Studiosは、ROCKtropia Virtual Worldを開発し、運用しています。ROCKtropia Virtual Worldは、既存のゲームビジネスモデルを完全に混乱させる最初の唯一のMMORPGです。再生する月。

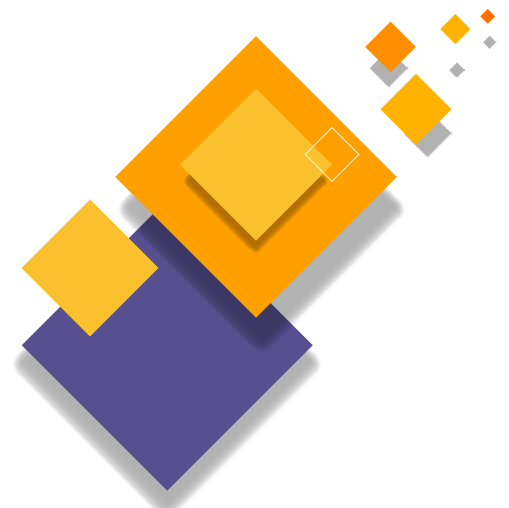
### バーチャルリアリティの社長

2016年、JonはVirtual Realityの最初の大統領に選出され、VRで10億の雇用に創出

### NEVERDIE CoinそしてTeleporter Token

2017年、JonはPAWTAR Wallet を立ち上げました。

NEVERDIE Coin、Teleherenceトークンを使用して仮想世界の民主主義を促進し、RラットフォームブロックチェーンゲームとDAppの開発を促進し、分散型1兆ドルの



## カバレッジ

“人工現実感ゲームによるサイバー通貨について、世界中の報道機関が何を言っているかをご覧ください。”

### 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

“真実性と真実性を備えた、ライセンスされたオリジナルのゲームアートワークの作成。”

実証された「現実の現実の経済」  
とゲーミングされたVRの仕事



# AME ICA



# KING KONG

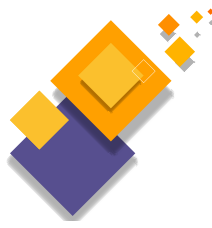


# THE HUNT FOR THE THING



# ROCKTROPIA





# 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	\$1 Billion	\$250 Million	\$7.5 Billion	316,000
2030	100 Billion Teleports	\$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

### PAYATARウォレットにアクセスする

私たちの早期アクセスアルファは公開されており、ブロックチェーンの視点からゲームの初期見方を提供することができます。パヤタルウォレット。

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 規則  
“すべてのレイヤーの透明度”

NEVERDIE 命題



## ICO 規則

- ネットワークの負荷に対抗するために、すべての購入は購入後24時間以内に処理されます。各24時間の間に、イーテル市場からNDCへの為替レートは、Ether市場のピーク時のネットワーク負荷を避けるために、当日は米ドルに対して行われます。
- VRゴールドとシルバーボーナスは同時に処理されます。
- 使用可能なコインの総数を超えた場合、ICOはいつでも停止することができます。ICO完了後に受領したETHはすべて、できるだけ早く再拋出されます。
- 最大のICO時間は7月31日までとなり、その後は提供が終了する。
- できるだけ早期に、NDCとTPTをどのトークン取引所が運ぶかを発表する予定です。

免責事項：NEVERDIE CoinsとTeleport Tokenは、現実の企業で所有権を主張するものではありません。これらのトークンは仮想ユーティリティをアクティブにするように設計されています。







## 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.