

네버다이

-이더리움 블록체인 게이밍-

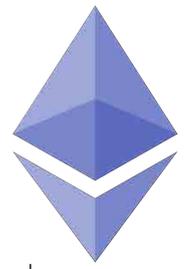


한국어 번역: 돌프



ICO

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



ethereum

PARTICIPATE
IN THE DUAL
NEVERDIE COIN &
TELEPORT TOKEN
INITIAL COIN OFFERING

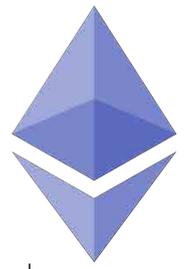
#gamechanger



NEVERDIE PHASE 1 NEVERDIE COIN & TELEPORT TOKEN

C O N T E N T S

섹션 1 – NEVERDIE 이니셜 코인 오퍼링	03
섹션 2 – 소개, 탈중앙화 및 투명성	04
섹션 3 – NEVERDIE 의 탈중앙화 시스템 / SMART CONTRACTS	05
섹션 4 – 시스템 - NEVERDIE 코인 및 텔레 포트	06
섹션 5 – NEVERDIE 가상 인프라 스트럭처	07
섹션 6 – 글로벌 과제 / 게임화된 직업과 기본소득	08
섹션 7 – 수익 분할 및 글로벌 경제 효과	09
섹션 8 – NEVERDIE Division - 블록체인 의 합중국	10
섹션 9 – TELEPORT DIVISION - 더블 코인 제공	11
섹션 10 – API & PAYATAR 지갑 개발	12
섹션 11 – THE NEVERDIE SDK/API 시스템	13
섹션 12 – 가상 현실에서의 게임 메카닉 및 십억개의 작업	16
섹션 13 – VR 정부 및 자금 사용 세부내용	17
섹션 14 – 개발 및 로드맵	18
섹션 15 – 미디어속의 NEVERDIE	20
섹션 16 – VR TELEPORTATION 을 통한 직업창출 - 인포그래픽	22
섹션 17 – ICO 규정 및 정보	23
섹션 18 – NEVERDIE 코인 / Tepelort 토큰 ICO	24



ethereum

THE NEVERDIE INITIAL COIN OFFERING (ICO)

가상 현실 세계

가상 현실 세계의 구축하는데 필요한 것은 현실적인 그래픽과 물리 엔진과 같은 장치로 알고 있다. 그러나 가상 현실의 가장 중요한 필수 요소는 개발자가 구축한 환경을 통해서 우리가 완전한 하나의 사람을 체험할 수 있다는 것이다.

이러한 가상 현실을 완전한 삶으로 느끼게 하기 위해서는 상호 작용하는 게임 디자인이 필요하다. 잘 디자인되고 밸런스가 좋은 MMORPG는 가상 현실이 하나의 삶이 되고 우리의 환상을 실현할 수 있게 된다.

특히 MMORPG는 잘 개발된 캐릭터와 시스템, 경제 모델이 필수적이다. 이러한 경제 모델은 게임의 화폐를 통해 아이템과 여러 기능들을 사용한다. 예를 들면 전송 포탈은 가기 힘든 서로 다른 지역을 넘나들게 해 준다. 이 아이템을 만들기 위해 재료나 시간 또는 화폐가 필요하지만, 그것은 실제로 그 지역까지 걸어가는 것보다 경제적이다. 현실 세계에서는 도로나 기차길이다. 실제로 기차길은 185년 동안이나 나라들을 건너는 주요 수단이었다.

한 게임 안에서 다른 지역으로 가는 것 뿐만 아니라 또 다른 게임을 할 때도 같은 경제 시스템을 적용할 수 있다. 바로 이더리움 블록체인을 이용해서이다. 따라서 우리는 게임화 된 기반 시설(포탈 등)을 서로 연결된 여러 게임 세상에서 같은 경제 시스템을 사용하게 만들 것이다. 따라서 이더리움은 게임화된 세상에서 모든 게임들의 유니버설 토큰으로 사용할 수 있다.

내부 동작 가능한, 분산화 된, 1조 달러의 가상 경제 네버다이 코인과 텔레포트 토큰의 ICO 이중 참여

#gamechanger



인트로

“얼마나 많은 코인이 발행되고 총 발행량은 얼마인가?”

40 Million coins will be issued at launch and 400 million coins in total circulation.

탈중앙화와 투명성

“A Worldwide Nation of Gamers.”
Jon NEVERDIE Jacobs



A ROCKTropia
Zombie Biker

가상 현실 게임과 가상 화폐 경제

가상 현실 게임과 가상 화폐 경제

머드 게임(*역자주: 마법의 대륙과 같은 천리안이나 하이텔 시절의 텍스트 기반 게임)은 가장 유명하고 많이 사용되는 어플리케이션이었다. 그래픽이 거의 없는 텍스트 기반인 전통 머드 게임은 판타지 세계의 롤플레이팅 게임으로 엘프 인간 트롤 등의 종족을 골라 특별한 스킬과 마법을 배워 성장하는 게임이다. 몬스터를 죽이고 판타지 시계를 탐험하고 퀘스트를 달성하고 모험을 떠나고 돈을 벌고 좋은 아이템을 얻으며 플레이어를 성장시킨다.

이러한 텍스트 기반의 게임도 분당 10원을 써가며 빠져들어 게임을 하게 된다. 그 이유는 머드 게임 안의 돈으로 스킬을 익히고 아이템을 사며 시간을 절약할 수 있는 경제 시스템이 함께 존재했기 때문이다.

결국 게임 안의 돈을 벌기 위해서도 현실의 중요한 가치인 시간과 돈이라는 자원이 들기 때문에 게임 안의 돈도 가치를 가질 수 있다.

전세계 4억명의 게이머

인터넷과 그래픽과 사운드, 콘텐츠가 발달하면서 게임은 더욱 큰 몰입도와 사회 시스템을 만들었다. 그 중 특히 (*역자주:WOW와 같은) MMORPG는 더욱 많은 사람들을 열혈 게이머로 만들었다. 많은 사람들이 하면 할 수록 게임 내의 돈의 가치는 더욱 높아 졌다. 그래서 eBay나 우리나라의 아이템베이와 같은 사이트에서 게임 화폐나 아이템들이 거래되기 시작했고 실제 현금의 가치를 만들어 냈다. (*역자주: 리니지를 예로 들면 집행권이라는 아이템은 1억이 넘는 가격을 가졌다.) 2007년에는 2.2조원어치가 거래되었다. 2017년에는 11조원 어치로 늘어났고 MMORPG의 게이머들은 4억명으로 늘어났다.

게임 머니에서 블록체인의 효과

지난 20년 동안 이러한 아이템의 현금 거래는 공정하고 신뢰성있는 거래를 위해 다양한 기술이 사용되었지만 쉽게 해결되지는 않았다. 그래서 성장하는데는 다소 한계도 있었다. 중앙화된 서버와 관리자, 중계자와 현실 세계에서의 거래의 어려움 때문에 한계가 있었고 인터넷의 익명성을 이용한 사기도 많았기 때문이다.

그러나 블록체인의 암호화 화폐의 등장으로 이러한 대부분의 문제를 해결 할 수 있게 되었다. 왜냐하면 블록체인은 화폐 거래에 대한 기록을 전세계의 컴퓨터에 저장하기 때문이다. 따라서 중앙화된 서버가 폭파되거나 물리적으로 부서지던, 해킹을 당하는 것에는 전혀 영향 받지 않아도 된다. 왜냐하면 다른 전세계에 흩어져있는 불특정 다수의 컴퓨터에 그 데이터가 보관되므로 강력한 신뢰성을 가지게 되기 때문이다. 거래를 증명하는 한 사람 또는 한 기업의 중계자가 필요 없어지고 전세계에 흩어진 수많은 컴퓨터와 데이터베이스가 이 거래를 증명하게 되는 것이다.

스마트 컨트랙트와 게임 화폐

이더리움은 기존의 블록체인보다 진화된 기능을 가지고 있다. 바로 스마트 컨트랙트이다. 스마트 컨트랙트는 자동으로 조건에 따라 계약을 실행하는 기능을 가지고 있다. 거래하는 화폐에 조건문이 있는 코드가 들어가는 것이다. 그 조건이 되면 계약에 따라 화폐 또는 아이템이 오고 갈 수 있다.’

MMORPG는 다수의 게임 플레이어들이 함께 게임 세상에서 플레이하는 사회적 정치적인 특성이 있다. 이를 통해 플레이어는 자신의 캐릭터와 게임 내의 재산적 가치에 더욱 애착을 가지게 된다. 따라서 플레이어는 게임의 디자인과 밸런스를 맞추는데 더욱 투명성과 공정성을 요구하게 된다. 한해에 게임 마스터가 받는 주요한 요구의 대부분이 이러한 밸런스 공정성에 대한 것이다. 같은 시간을 투자해서 속임수를 쓰거나 공정하지 못한 방법으로 자신보다 많은 가치를 가지게 되는 플레이어를 보면 현실에서와 같이 매우 분노하게 된다. 그렇기 때문에 이러한 MMORPG에서는 더욱 더 민주적이고 분산화된 기능들이 필요한 것이다. 이러한 기능을 만족하는 것이 바로 스마트 컨트랙트이다.

스마트 컨트랙트

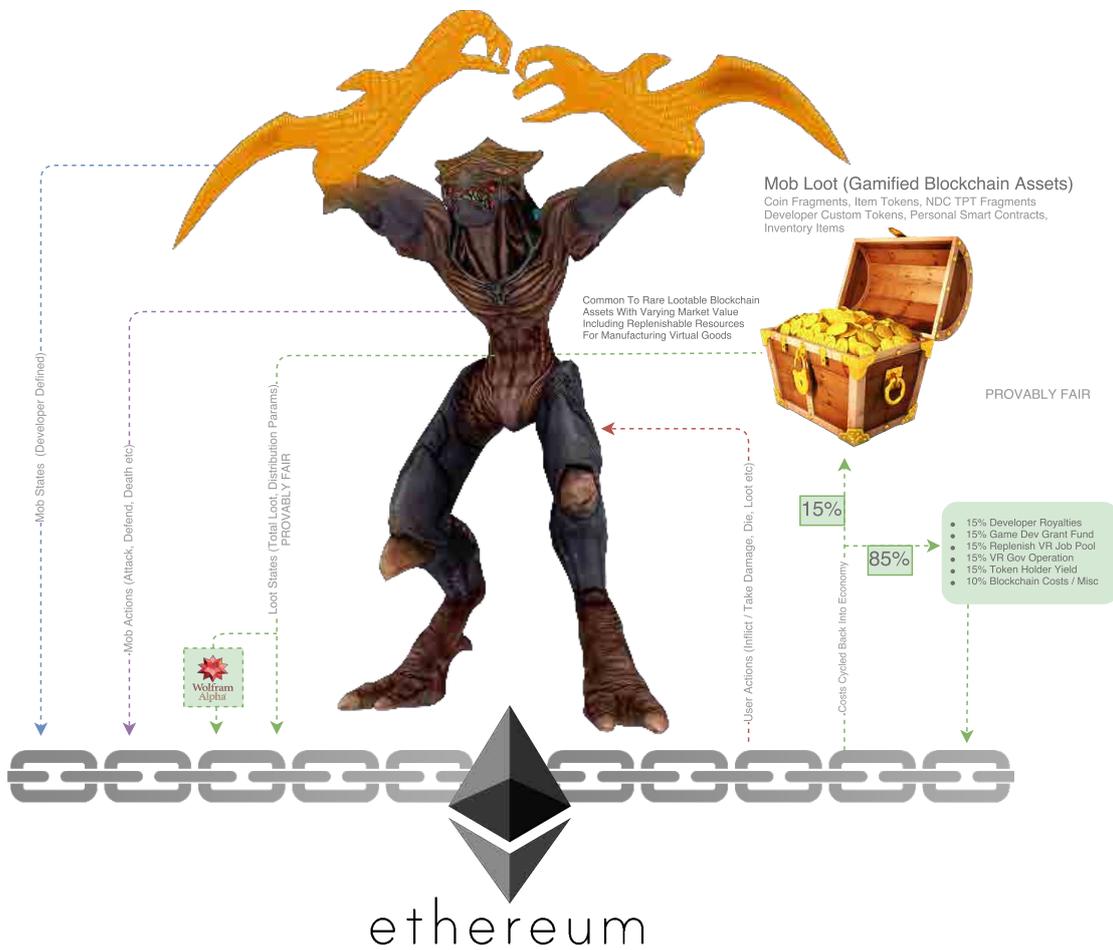
“가상현실은 유저들이 그들의 아바타에 더욱 감정을 갖게되고 실제 재화가치를 가지게 되면 점차 정교하게 발전할것이다.”

게임에서의 스마트 컨트랙트 사용 예

예를 들어 스마트 몬스터 컨트랙트가 있다고 하자.

다같이 모여서 거대한 몬스터를 죽였을 때에 대한 보상을 게임내 돈 또는 레어한 전설 아이템으로 받게 된다. 기존의 게임은 이에 대한 투명도가 낮고 모든 코드와 확률을 공개하지 않아 보상이 잘못될 경우 유저들의 불만이 팽배했고 허무하게 만들어 플레이어들이 게임을 접는 계기가 되기도 했다.

그런데 이에 대한 아이템의 종류, 확률, 몬스터를 잡은 기여도에 따른 배분에 대한 코드가 이더리움 블록체인상에서 스마트 컨트랙트로 업데이트 된다. 그러면 모든 내용이 투명하게 공개가 되어 있으므로 중앙에서 확률 조작을 하거나 악질 플레이어가 핵을 쓰는 것이 불가능하게 된다. (*역자주: 핵을 쓰려면 전세계에 흩어진 모든 노드(전세계에 분산된 데이터베이스의 51%이상을 해킹해야 되는데 이는 슈퍼 컴퓨터 1-500위를 모두 가지고 왠도 어려우므로 불가능에 가깝다.)



이렇게 이더리움의 스마트 컨트랙트 기능을 사용하면 몬스터를 잡으면 스마트 컨트랙트가 자동으로 동작하여 몬스터가 가지고 있는 게임 세상의 돈(이것은 실제 돈과 같다)을 죽인 기여도에 따라 분배되는 코드가 실행된다.

(*역자주: 개념적으로 예를 들면 투명 드래곤이라는 몬스터를 죽이면 투명 드래곤이 가진 이더 지갑에서 1000이더가 플레이어의 이더 지갑에 들어가게 되는 것이다. (실제 게임 상에서는 게임 토큰이 되고 이것과 이더가 교환 될 수 있다))

(*역자주: 이는 플레이어들끼리 싸우는 PvP에서도 매우 신뢰성있게 사용된다.

돈을 스마트 컨트랙트를 사용해서 걸어 놓으면 승자 플레이어에게 자동으로 돈이 가는 것이다. 현실의 파이트 머니와 같은 개념이 된다. 아니 그보다 더 강력하다. 전세계의 컴퓨터에서 승자에게 돈을 전달한다는 코드가 돌기 때문이다.

예를 들어 10이더를 걸고 싸운다면 전세계의 컴퓨터에서 자동으로 스마트 컨트랙트 코드가 돈다. 내가 상대 플레이어의 HP를 0으로 만드는 순간 전세계에서 돌리는 코드를 통해 상대 플레이어의 10이더가 나의 이더 지갑으로 자동으로 들어오게 된다.)

시스템
“이더리움 블록체인상의 게임을 위한 수익창출가능한 환경을 제공한다”

네버다이 코인 & 텔레포트 토큰



게임에서 실감을 더 높여주는 가치 있는 화폐

가상 세계와 게임화된 사이버 스페이스. 여기의 가장 코어 시스템을 화폐화하는 데에 모든 플레이어 집단들의 합의가 그 기반이 된다.

마법의 지팡이로 이루고 싶은 것을 모두 다 할 수 있게 만들어 준다면 다른 사람들과 거래를 하는 경제가 발생되지 않고 재미를 잃게 된다. 게임의 가장 재미있는 점은 도전을 하여 성공과 실패를 반복하고 찾아내고 발견하고 풀어내고 새로운 나만의 해결 방법을 만들어 내고 승리하고 새로운 도전을 찾는 데에 있다. 여기서 다른 플레이어와의 협동과 배신, 전쟁, 연합등이 합쳐져서 사회적인 파워가 생기게 되고 더 큰 상위의 욕구가 충족되는 재미를 느낀다. 이러한 것들의 보상으로 실제 가치를 가지는 화폐를 사용하게 된다면 더욱 실감나는 게임이 된다. 게임 속에서의 삶 자체가 직업이 되고 그 삶이 실제 삶보다 더 밀도가 생기는 것이다.

네버다이 코인과 텔레포트 토큰 - 추가적인 목숨과 순간이동을 구매하다.

네버다이 코인과 텔레포트 토큰의 목적은 새로운 목숨과 게임내 또는 게임 간의 순간 이동 여행을 사는데 있다. 제한된 토큰만 순환되므로 이러한 기능적인 토큰은 고유한 가치를 가지고 이 기능을 많이 사용하려고 할 수록 그 가치가 높아진다.



NEVERDIE COIN

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



TELEPORT TOKEN

Exchange Symbol: IPT
Total Supply: 10,000,000,000
Decimals: 18
ICO Price: \$0.10 USD

이 토큰들은 게임과 연결된 스마트 컨트랙트 디자인과 API에서 사용될 것이다. 이 토큰들은 스마트 컨트랙트와 API에 의해 퀘스트 또는 몬스터를 죽인 보상으로 분배되고, 채굴되고, 수집하고, 플레이어의 스킬로 제작되어 플레이어끼리 거래하여 사용될 수 있다.

이 토큰들은 모든 게임 경제에서 바로 사용을 할 수 있도록 만들어질 것이다. 플레이어들은 새로운 목숨 또는 게임 사이에서 순간 이동하기 위해 이 토큰들을 만들어내거나 서로 거래하는 것이 필요할 것이다. 각 토큰들은 이러한 기능을 위해 소비가 된다. 그리고 일부는 게임 개발자에게 나눠져서 수입과 그들의 펀드에 사용된다. 소비된 각 토큰의 일정 퍼센트는 태워 없어질 것이고 이로 인해 토큰 순환이 줄어들어 따라 토큰 고유의 가치는 증가할 것이다.

가상 세계와 게임은 만 가지가 넘는 차이점이 있다고 기술된다. 그러나 게임 내부에서 사용될 수 있는 토큰이 블록체인 상에서 거래되고, 자원을 모으고 만들어지는 공식에 의해 현실의 진짜 화폐로 스마트 컨트랙트를 통해 환원 될 수 있다. 그러면 게임은 현실보다 더 현실이 될 것이다.

가상 현실 시스템

“우리는 p2p 기반의 서로 연계된 가상현실결제를 창조하였다”

가상 현실은 그것을 실제로 느끼게 하는 시스템 기반이 필요하다.

디지털 월드 근간이 되는 것은 게임의 주요 기술이 실제의 모든 세계와 모든 관점에서 찾을 수 있다는 것이다. 이것은 죽거나(부활 또는 새로 시작) 움직이거나 수송하는 것을 포함한다.

이러한 것을 화폐화 하는 것은 플레이어의 시간과 스킬을 p2p로 거래할 수 있는 가상 물건 경제로 만든다. 이것은 어떤 게임이건 어떤 게임 디자인으로도 제한 없이 확장 시킬 수 있다.

블록체인 상에서 돌아가는 게이밍에 대한 합의는 새로운 게임에 대해 광대역으로 적용할 수 있을 것이다. 이는 이전 보다 더욱 게임에 시간을 쏟는 것을 더욱 가치 있게 할 것이고 그들의 능력을 사고 팔 수 있게 할 것이다.

예상되는 게임 관련 현금 가치

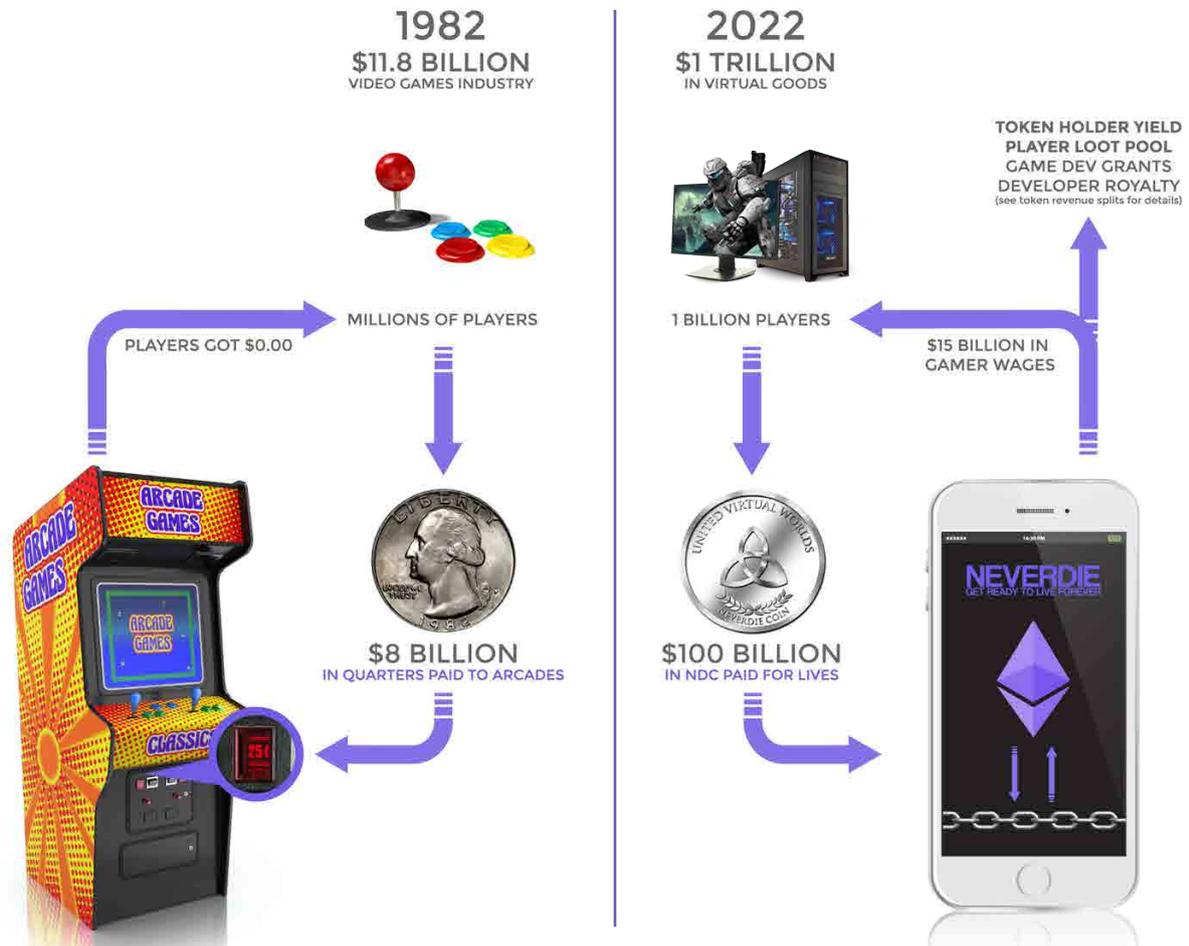
아래는 게임의 추가 목숨을 현금화하는 것에 대한 가치가 2022년에 약 1100조원 의 가치를 가지게 되는 것을 보여준다.

1982년: 약13조5000억원의 비디오 게임 시장

백만명의 플레이어가 아케이드 게임기에 약9조원의 쿼터 동전을 사용했다.

2022년: 약 1145조원의 가상화 상품 가치 예상

10억명의 플레이어가 114조원을 추가 목숨을 사는데 사용하고 이더리움 블록체인 기반의 스마트 컨트랙트에 의해 일부는 게임 회사와 개발자 로열티로 분배되고 플레이어들은 17조원을 게이머 대가로 분배 받게 되는 것이 예상된다.



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.

글로벌 챌린지 게임화된 직업 vs 기본 수입

오늘날 최고의 비즈니스 모델은 사람들에게 힘을 실어주는 것이다.

글로벌 챌린지에 대처하는 과정에서 필수적으로 기존의 구식 비즈니스 모델로는 해결 할 수 없다. 비디오 게임은 플레이어의 게임 실력이 e스포츠 대회를 제외하고는 크게 보상받지 못한다. 사회는 AI와 로봇 공학에 잃어버린 일자리를 대체하기 위해 새로운 일자리를 창출하려 한다.

오랜 시간 전부터 인간이 개발해온 엄청난 범위의 비디오 게임 기술은 참여되고 흥분된 사회를 만들면서 동시에 글로벌 시장에서 낮은 진입장벽을 만들어 인종과 경제적 배경을 초월하게 하였다.

아무도 돈을 벌지 않으면 누가 게임을 살 수 있을까?

빌 게이츠 (Bill Gates), 엘론 머스크 (Elon Musk), 스티븐 호킹 (Stephen Hawking), 마크 주커버그 (Mark Zuckerberg)는 지금 모두 기본 소득에 대한 아이디어를 옹호하고 있으며, 어떤 사람들에게는 10년 전에도 생각조차 할 수 없었을 것이다. 그러나 기초 소득의 주장은 힘이 실리고 있다.

많은 정부가 주요 분야의 잉여 노동 인구를 예상하고 기본 소득을 실험하고 있다. 그러나 기본 소득은 기본적인 생필품만을 제공할 것이다. 또한 게임화된 직업에 대한 거대한 요구가 생길 것이다.

ROCKtropia 가상 세계에서 NEVERDIE는 이미 확장 가능한 파트타임 최소 임금을 구현했다. Virtual Reality Jobs는 PC 사용자라면 누구나 1시간에 50 센트를 벌 수 있다. 시간당 50 센트는 세계 여러 나라의 최저 임금을 상회한다. 예를 들어 쿠바의 최저 임금은 1인당 0.05 센트이다. 이미 일부 쿠바 인들은 가상 현실에서 더 나은 직업을 찾고 있으며, 그들은 NEVERDIE 프로그램에 참여하고 있다. 루마니아에서는 최저 임금이 시간당 2 달러이며 게임화된 직업과 e스포츠가 수입에 도움이 되고 있다. 이는 기회를 찾기 위한 수단으로 매우 매력적임을 증명한다.



+\$0.45/h



+\$0.10/h



+\$0.47/h



+\$0.01/h



+\$0.25/h



-\$0.03/h



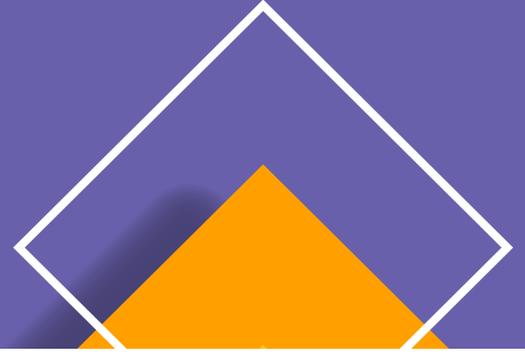
-\$0.22/h

*wage differences... => 2017년 ROCKTropia 가상현실 게임내에서 일할경우 급여차이



글로벌 경제 보상

“Monetized Virtual World infrastructure will drive rapid adoption of the Ethereum blockchain through the creation of gamified jobs.”



토큰 수익 예상 분배



- 15% 개발자 로열티
- 15% 보상 풀을 다시 채움
- 15% 게임 개발 승인 펀드
- 15% VR 직업 풀을 다시 채움
- 15% VR 정부 진행
- 15% 토큰 홀더 양보분
- 10% 블록체인 사용 비용 / 기타

현재 세계는 인공 지능과 로봇 공학에서 기하 급수적으로 진보하고 있다. 노동 시장 또한 에너지 자원은 생활비를 감소시키는 기하 급수적인 곡선을 이룬다. 그러나 인간답게 사는 것을 위해서는 개인이 생산적인 사회 구성원이 되어야 하며 기술, 재능을 개발하고 경쟁 해야 한다.

게임을 하면 인간이 실제 세계를 훈련 할 수 있는 능력을 갖게 되었고, 개인적인 한계를 넘어서게 되었다. 특히 지난 세기 동안, 산업은 축구 야구와 같은 공놀이나 다른 스포츠 들을 발전 시켜 왔다. 산업을 지원하기 위해 평범한 직업에서 인력이 점점 더 많이 필요하기 때문에 스포 츠와 게임은 사람들이 지속적으로 발전하고 성장하며 경제적 기회를 찾을 수 있는 환경을 제공할 것이다

지난 40 년간 물리적 게임에서 전자 게임으로의 대규모 전환이 이루어졌으며 그 결과 세계 글로벌 게임 무역 경제를 주도 할 수 있는 고도로 숙련 된 대규모 인력이 생겼다. AI 및 로봇은 의식주 및 기타 필수품 을 제공하는 데 필요한 모든 육체적이고 반복적 인 노동하게 될 것이다. 인류는 게임 작업을 통해 새로운 플레이어가 게임 개발자와 동시에 게임을 하도록 권장된다. 개발 주기는 개발자와 게이머 모두 시간 노 동을 동등하게 고려하여 경비가 처리된다.

이 방식은 게이머가 이더리움 블록 체인 플랫폼을 신속하게 채택 할 수있게 해줄 것이며, 분산 된 군중 기 금을 통해 접근 할 수 있도록 의미 있는 자본을 유인한다. 이러한 기금은 이미 기존 플랫폼을 찾은 게임 개발자를 빠르게 유치하거나 수익 창출 시스템을 활용할 수 있다.

성장하는 기업이 지원하는 새로운 토큰에 대해 최근에 달성 된 시가 총액은 엄청나다. 이더리움 커뮤니티는 게임을 하고 게임을 만드는데에 대한 엄청난 인센티브를 제공하게 될 것이다. 특히 플레이어가 게 임화된 직업과 게임화된 채굴을 통해 토큰을 통해 이더리움을 벌게 될 것이다.

핵심 게임 기반 인프라를 통한 수익 창출의 중요성을 간과해서는 안된다.

따라서 게임 개발자들도 이 인센티브를 제공받게 되고 상호 운용 가능한 자산을 만들게 된다.

NEVERDIE DIVISION

"게임유저들의 세계국가"

블록 체인의 연합국

The Next Super Power
"While Ether is the currency and the utility token of the Ethereum blockchain, the TPT and NDC will be become the universal utility tokens for gaming on the ethereum blockchain.."



단점에 투자하라 - 단점이 있을 수록 해결되었을 때의 가치 상승이 크다

이더리움 블록 체인은 초기 단계이기 때문에 극복해야 할 기술적인 장애물, 견뎌야 할 가격 변동 폭, 고려해야 할 네트워크 기술들이 많이 존재한다. 개발 주기와 분산 된 거버넌스는 모든 토큰과 관계성을 가진다. 이러한 핵심 기술이 성숙하는 동안 건강한 토큰 보유(존버)를 유지하는 것은 성공에 필수적이다.

블록체인이 아닌 기존의 게임 코인들

가상 세계와 게임에서 다른 토큰과 블록체인 기반이 아닌 아이템들도 네버다이 코인 (NDC) 또는 텔레포트 토큰 (TPT)과 교환 가능하다.

예를 들어 이것들은 가상 세계ROCKtropia의 실제 현금과 같다.

Old Bus 토큰은 Zombi Wasteland의 채굴자에게서 찾을 수 있다

Old Subway 토큰은 Hellish Cyber Mining Zone에서 찾을 수 있다.

Quantum칩은AI 봇들을 부순 보상으로 받을 수 있다.

이 게임 내부 토큰들은 새로운 플레이어(한달에 10달러를 게임화 된 임금을 받는다)가 찾는다. 또한 이 토큰들은 모두 토큰 제작자들을 통해 텔레포트 토큰으로 변환 된 후 게임 내에서 인기있는 사냥터로 빠른 순간 이동할 때 사용 된다.

두 종류의 코인을 발행하는 이유

가상 세계와 게임 내부에서 게임을 하고 진행하려면 여러 가지 아이템이 필요하다.

두 가지를 다른 기능(새로운 목숨과 순간 이동)을 제공하면서 게임 내 경제 시스템은 더 안정적이 될 것이다. 개별 게임 개발자들은 추가적인 토큰을 소개할 수 있게 될 것이다.

개발자는 또한 글로벌 버추얼 상품 경제에 추가 토큰을 추가 할 수 있을 것이고 그것들 중의 일부는 NDC와 TPT처럼 널리 사용될 것이다.



코인 총발행량

네버다이 코인 : 400,000,000개 - 시작가 25cents
시작 시장 총 금액량: 100,000,000달러

텔레포트 토큰 : 10,000,000,000개 - 시작가 10cents
시작 시장 총 금액량: 1,000,000,000달러

네버다이 코인의10%와 텔레포트 토큰의 30%는 ICO를 통해 주문 받음



네버다이 코인 레이즈 - \$10,000,000 (capped at) Target \$10M
텔레포트 토큰 레이즈 - Up to \$300,000,000 (capped at) Target \$50M



네버다이 코인 사용 비율

10%의 네버다이 코인은 ICO동안 판매
10%의 네버다이 코인은 플레이어 보상 풀 시작비: \$10,000,000
10%의 네버다이 코인은 게임 개발 펀드 시작비: \$10,000,000
10%의 네버다이 코인은 게임화된 직업 시작비: \$10,000,000
5 % VR 정부 \$5,000,000
55 % 예비비 및 운영자금 \$55,000,000.

TELEPORT DIVISION
"가상현실세계와 게임안에서 플레이하고 진행하기
위해선 다양한 아이템들이 필요하다"

두배의 재미!



두배의 재미!

더블 코인 오퍼링

6월 30일

게임랩 2017

바르셀로나

텔레포트 토큰 사용 비율

30%의 텔레포트 토큰은 ICO 동안 판매

10%의 텔레포트 토큰은 플레이어 보상 풀 시작비 : \$100,000,000

전체 텔레포트 토큰의 10%는 스마트 컨트랙트와 연결되어 플레이어의 숙련도에 따른 보상을 위한 풀로 준비된다. 풀은 토큰이 기능을 통해 소비됨에 따라 보충된다.

10%의 텔레포트 토큰은 게임 개발 펀드 시작비: \$100,000,000

전체 텔레포트 토큰의 10%는 게임 개발 기금을 위해 준비된다. 정확한 자금 관리를 모든 토큰 소지자의 민주 투표 시스템이 적용된 스마트 컨트랙트에 의해 받는다.

풀은 토큰이 기능을 통해 소비됨에 따라 보충된다.

10%의 네버다이 코인은 게임화된 직업 시작가: \$10,000,000

전체 텔레포트 토큰의 10%는 게임화된 직업의 임금과 거버넌스를 위해 준비된다.

풀은 토큰이 기능을 통해 소비됨에 따라 보충된다.

5 % VR 정부 \$50,000,000

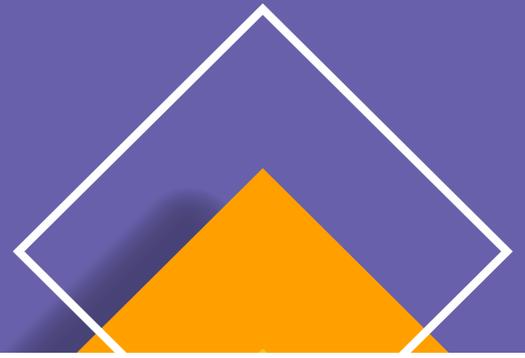
특이점 기금, 휴머니티 기금, 교육 기금, AI 기금 & 예술 기금 포함

35 % 시스템 개발, 미래 운영 및 추가 핵심 자금 조달비 : \$350,000,000.

35%는 운영 및 추가 핵심 자금 조달 요구를 위해 준비됨. 풀은 토큰이 기능을 통해 소비됨에 따라 보충된다. 미래의 기술 개발과 운영의 비용을 커버하기 위한 것



API & 지갑 개발
“오늘날 최고의 비즈니스 모델은 사람들에게
권한을 부여하는 것이다”



약1조원대의 게임화된 직업을 위한 자금

ICO가 종료된 후 네버다이 코인과 텔레포트 토큰은 트레이딩이 시작되고 시장가격이 매우 상승 될 수 있다. 이는 게임 개발의 정도와 새로 창조될 수 있는 게임화된 직업의 숫자에 영향을 미친다.



API와 지갑 개발

네버다이 코인과 텔레포트 토큰 개발이 되고, PAYATAR 지갑 개발이 되면서 토큰이 관리되고 상호 교환 아이템과 모든 응용 프로그램, DApps 또는 게임에서 사용되는 NDC, TPT의 모든 스킬 보상의 데이터베이스가 관리된다.

지갑은 알파 버전으로부터 받은 피드백을 통해 리디자인 될 것이다.

지갑은 여러 플랫폼 또는 웹 기반 DApps을 통해 이것은 블록체인 상에 있는 내부 지갑 할 수 있는 대쉬보드를 제공한다.

네버다이 지갑은 현재 알파 버전을 제공하고 있다.

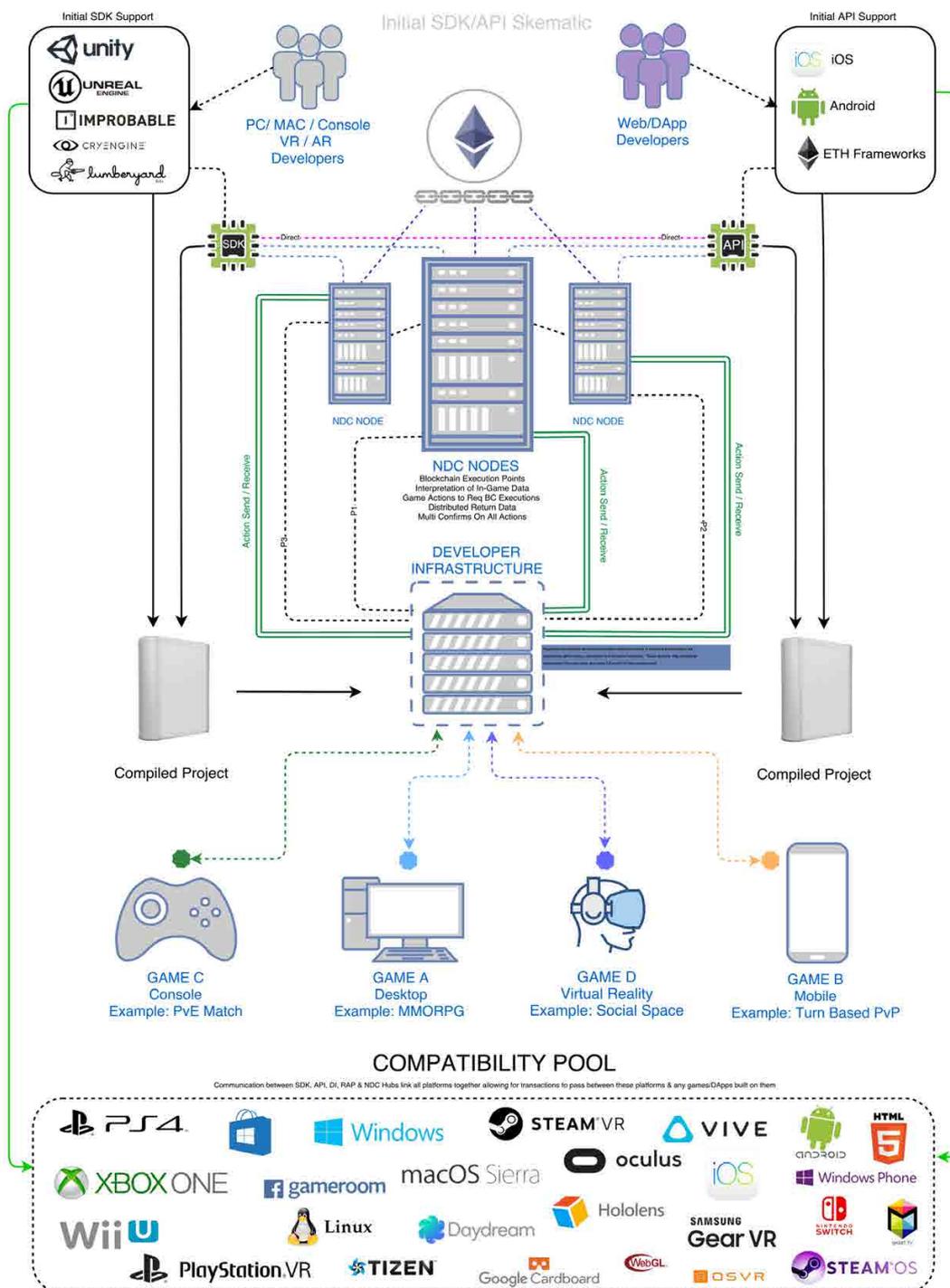
네버다이 SDK/API

“SDK, API, RAP&NDC Hubs 간의 소통은 게임, Dapp 등의 플랫폼을 연결해주어 그 위에서 이뤄지는 거래들을 연동시켜주게 된다.”

본 그림은

게임 개발자들의 unity, unreal과 같은 게임 개발툴로 게임을 개발하고 웹/디앱 개발자들이 ios, android기반으로 웹 서비스와 이더리움 블록체인에서 돌아갈 디앱을 개발한다 이는 모두 서버와 필요한 부분은 이더리움의 블록체인 상에 업데이트 된다.

게임은 장르에 따라 콘솔(PvE 매치), PC(MMORPG), VR 헤드셋(Social Space), 모바일(전략 기반 PvP)



가상현실세계의 게이밍
"어떤 가상현실에서 네버다이코인과 텔레포트 토큰이 사용될 것인가?"

PROUDLY SUPPORTING
METAMASK, PARITY & THE MIST BROWSER



Ethereum Blockchain Gaming

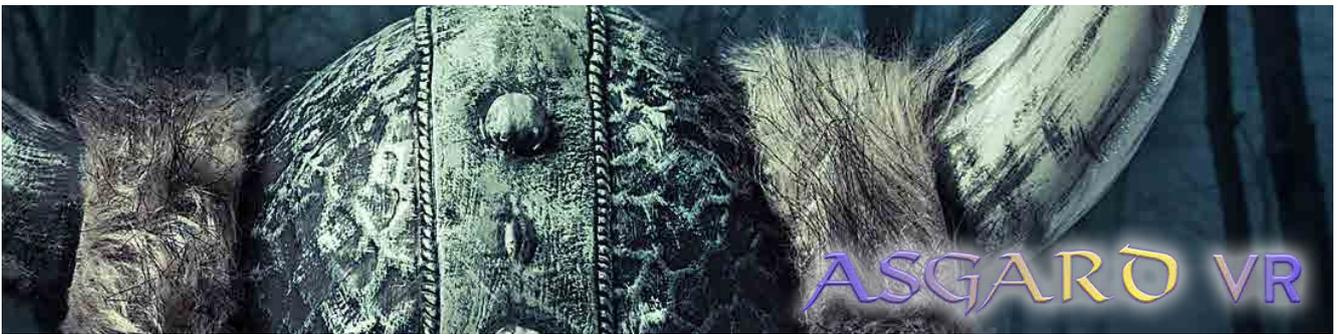
이더리움 블록체인 게이밍

AmeVRica

AsgardVR

Planet ROCKtropia

Token holder crowdfunded games and virtual worlds



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.

게임 기법과 스마트 컨트랙트 개발

"With the Game Mechanics outside the body of the World, players can engage with full confidence in their chosen activities and invest with confidence."

스마트 계약 개발 - 오픈 소스 모듈 형 모듈 MMORPG 시스템

핵심 게임 시스템은 MMORPG와 매우 유사하며 기술을 기반으로 한 캐릭터 스킬 트리 진행이 필요하다. 선택된 직업과 선교, 사냥, 광업 채집과 관련된 다양한 도구를 반복적으로 사용하고 품목 제작 및 거래를 통해 자원 또는 보물을 얻게 된다. 증가 된 기술은 일반적으로 플레이어의 능력을 더 희소 한 자원이나 보물을 찾는 더 강력한 도구를 만드는데 활용하는 것과 같다.

기존의 MMORPG에서 이러한 모든 시스템의 밸런스는 중앙화 된 서버와 개발사에 의해 숨겨져 있고 사용자들은 추측만 할 수 있었다.

이렇게 밸런스의 디테일이 숨겨지면 많은 참여와 오락을 제공한다. 그러나 시간과 시간의 본질적인 가치를 감안할 때 유저가 아이템을 획득하는 데 투자해야하는 숙련도에 대비해서 숨겨진 밸런스가 의심스러울 수 있다.

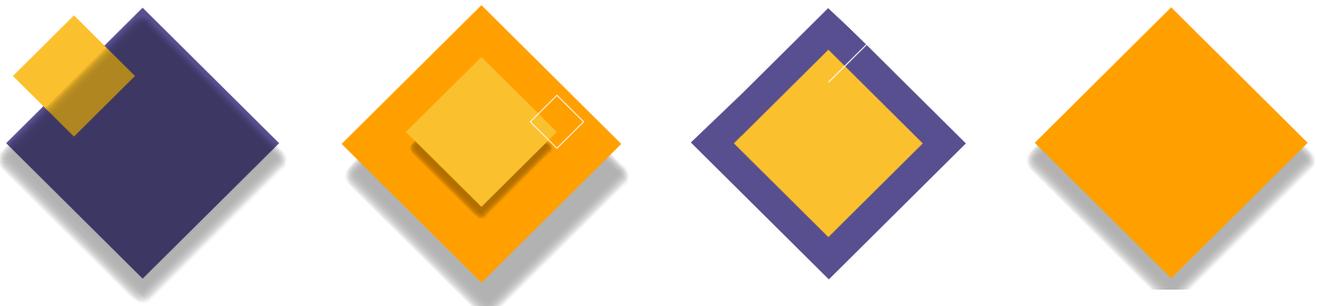
따라서 공정성을 보장하기 위해 모든 게임의 룰과 확률에 대한 투명성에 대한 요구가 있어왔다.

이러한 게임 밸런스에 대한 기술은 스마트 컨트랙트로 코딩되어 플레이어가 정확히 어떤 확률을 볼 수 있게 해준다. 약탈이나 우호적인 수확과 관련된 기회를 완전히 평가하는 것이다. 세계 전역으로 같은 게임의 밸런스로 인해 공정성이 생기고 플레이어는 자신이 선택한 게임에 대한 자신감을 가질 수 있다. 활동을 하고 자신 있게 투자하라.

우리의 스마트 컨트랙트는 효과적인 오픈 소스 모듈 식 MMORPG 시스템을 만들기 위해 쓰여질 것이다.

민팅

많은 신 재생 토큰 화 된 자원은 이더리움 토큰 발행 시스템을 통해 발행되어 아이템 제조, 가상 농장, 농업을 위해 사용될 수 있다.



VR 정부

"Expansion on fund usage and the governance process."

VR 정부 - NEVERDIE 코인 및 텔레포트 토큰 :

VR 정부 - VR 정부는 가상 현실의 구성을 지원하기 위한 인프라를 구축하고 실제 정치 분야에서 토큰 보유자의 이익을 대변한다. 그것은 텔레포트 토큰과 네버다이 코인의 기부금과 최대 5 백만 달러의 이더를 받는다 - 정부에 추가로, 5개의 기금을 나누게 된다.

특이점 기금 - 특이점 기금의 목표는 글로벌 가상 상품 경제, 모든 토큰 보유자의 건강과 수명에 대한 미래에 영향을 미칠 기술 개발에 투자하는 것이다.

AI 기금 - AI 기금의 목표는 경제를 지원하고 모든 토큰 소유자의 경제와 안전을 보호하는 AI를 개발하는 것이다.

인문학 기금 - 이 기금의 목표는 모든 토큰 소유자가 누구에게나 실 세계와 인도주의적인 이유로 지원한다 도움을 주기 위해 언제든지 투표할 수 있도록 하는 것이다.

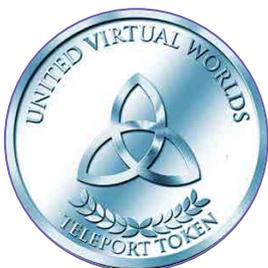
생명 기금 - 이 기금의 목표는 모든 토큰 소지자가 모든 생명의 보전과 관련된 쟁점에 투표 할 수 있게 하는 것이다. 알려진 우주 및 향후 디지털 수명 확장 또는 마음 업로드 시 토큰 소유자에게 기본적인 지원을 제공 할 수 있다.

예술 기금 - 이 기금의 목표는 가상 현실에서 예술을 지원하고 문화에 투자하는 것이다.



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

ESTIMATED USE OF FUNDS RAISED NDC - UP TO \$10 MILLION RAISED



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

ESTIMATED USE OF FUNDS RAISED TPT - UP TO \$300 MILLION IN ETHER



개발 로드맵

"The future of gaming and VR is huge, in fact, the global VR market is set to multiply 10X within 4 years."

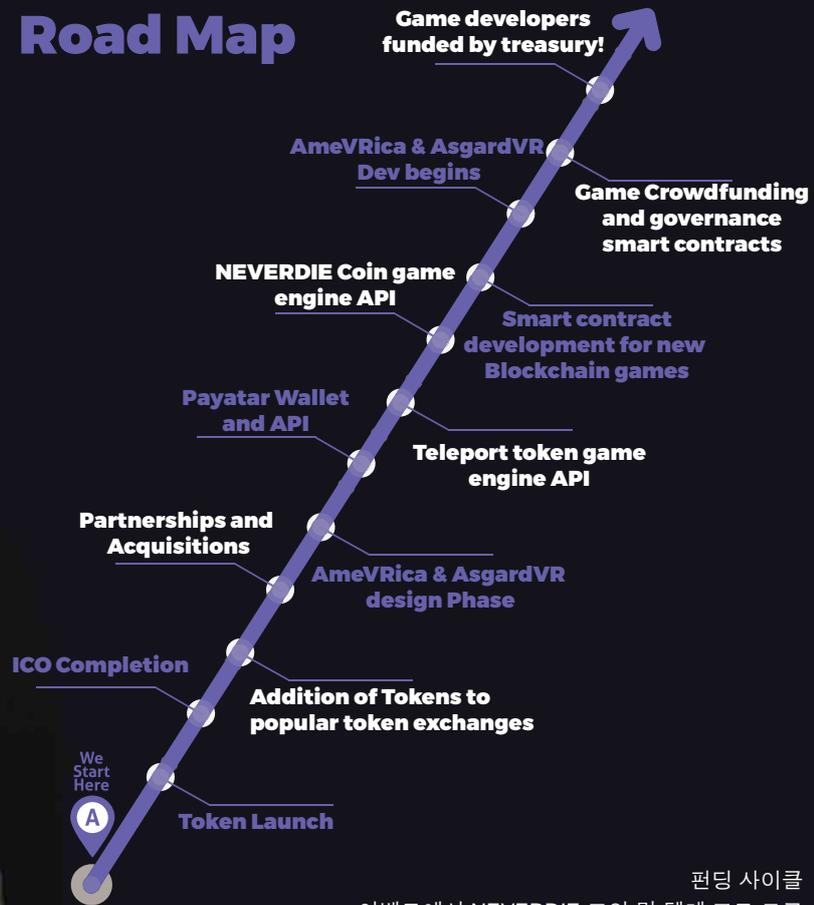


새로운 게임 개발과 기존 게임 파트너십 비교

열정적인 커뮤니티에는 다양한 인기 게임이 있다. 그러나 이 게임의 비즈니스 모델 중 일부는 구형이다. API / SDK를 사용하면 기존 게임 경제를 NDC 및 TPT와 함께 작동하도록 설계 할 수 있으므로 엄청난 양의 기존 게임 콘텐츠와 대규모 플레이어 기반이 이더리움 블록 체인에 즉시 연결된다.



Road Map



펀딩 사이클 이벤트에서 NEVERDIE 코인 및 텔레 포트 토큰 ICO 개시일 전에 자금이 완전히 조달된다 오퍼링이 닫히고 인기있는 곳에 토큰이 추가된다 모든 ICO 동전이 배포되는 즉시 교환 할 수 있다

추가 도전 과제 마이크로 트랜잭션 및 확장성 - 이러한 근본적인 문제에 대해 수많은 솔루션들과 이더리움 커뮤니티 전체를 통해 발전하고 있다

모든 NDC 및 TPT API 개발은 기하 급수적 인 곡선이 되어 우리의 기술은 이 분야에서 급변하는 환경에서 끊임없이 진화하도록 설계 되었다

성명 네버다이 코인 및 텔레포트 토큰은 모든 실제 회사의 소유권을 대표하지 않는다 이 토큰은 가상 유틸리티를 활성화하도록 설계되었다

네버다이를 만나다 "Watch how together we can create a new digital frontier for employment."



네버다이를 만나다



존 'NEVERDIE' 제이콥스

엔트로피아 우주 안에 Jon은 상징적 인 아바타 NEVERDIE를 만들었고 그는 최초의 게이머가 되어 가상 세계 내부 백만 달러를 만들었다. Jon 's Club NEVERDIE는 2008 년 가장 가치 있는 가상 자산으로 간주되는 기네스 북을 만들었다.

NEVERDIE Studios

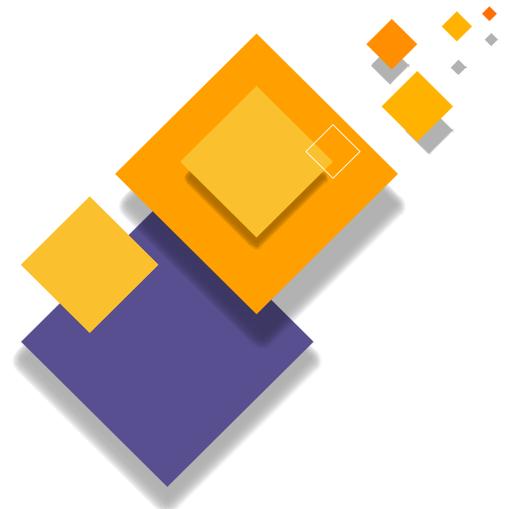
Jon은 NEVERDIE Studios를 설립했으며 Michael Jackson, Lemmy 및 Universal Studios와 함께 작업했다. ROCKtropa, KING KONG 및 The Thing을 가상 현실로 가져 오는 것으로 나타났다. NEVERDIE Studios는 최초이자 유일한 MMORPG 인 ROCKtropa Virtual World를 완전히 개발하고 운영한다. 모든 사용자에게 10 달러를 지불하는 실제 게임 작업을 제공하여 기존의 모든 게임 비즈니스 모델을 혼란에 빠뜨렸다.

가상 현실 회장

2016 년 Jon은 VR에 10 억 개의 일자리를 창출하려는. 가상 현실의 초대 회장으로 선출되었다.

네버다이 동전 및 텔레포트 토큰

2017 년 Jon은 PAYATAR Wallet을 시작했다
네버다이 코인과 텔레포트 토큰은 가상 세계 민주주의와 금융 지원을 위한 이더리움 기반의 블록체인으로 올라갈 것이다. 크로스 플랫폼과 블록 체인 게임 및 DApps 개발이 포함된 ROCKtropa와 다가오는 AmeVRica를 통해 분산 된 1 조 달러 가상 상품 경제를 성장시킬 것이다.



미디어속의 네버다이

"See what the press are saying all over the world about Cyber Currencies with Artificial Reality Gaming."

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

"Licensed and original gaming artwork creation with authenticity and realism."

Proven 'Real Cash Economies' and Gamified VR Jobs



AME  ICA

 KING KONG

 THE THING
HUNT



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:

Method	Speed	Cost
Walking, running, hoverboards, cars, medium jets and warp-speed travel	SLOW	Least Expensive
Fast Public Transporters	Medium	Medium
Personal Teleporter Implants	FAST	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.

New virtual jobs are created.

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

Token manufacturing will create new revenue streams for users.

The Transportation Numbers don't lie!

10 MILLION PER YEAR \times 10 = 100 MILLION 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	Market Cap	Virtual Reality Jobs
2016	10 Billion	\$1 Billion	\$250 Million	\$7.5 Billion	\$75 Billion	316,000
2020	100 Billion	\$10 Billion	\$2.5 Billion	\$75 Billion	\$750 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

ICO 룰
"Transparency on every layer"

The NEVERDIE Proposition



ICO RULES

- 네트워크 로딩문제를 해결하기 위해, 모든 코인 및 토큰배분 프로세스는 구매가 이뤄진지 24시간 후에 프로세스 된다.
- 이더리움의 달러가치가 가장 높을때 주문이 몰려 네트워크에 부하가 가는것을 피하기 위해, 각 24시간 기간동안, NDC의 환전비율은 해당 일 이더리움의 가장 높은 달러가치를 기준으로 배분된다.
- VR골드와 실버 보너스는 이때 같이 프로세스 될 것이다.
- ICO는 총 코인 발행양에 도달하면 언제든지 종료될수 있다. ICO종료 후 입금된 이더리움은 모두 바로 환불조치될 예정이다.
- ICO는 최대 7월 31일까지 진행될수 있으며, 이후에는 추가 참여가 불가능하다.
- NDC와 TPT 코인이 어느 거래소에서 상장될지 곧 공지될 예정이다.

네버다이 코인 및 텔레포트 토큰은 모든 실제 회사의 소유권을 대표하지 않는다.

이 토큰은 가상 유틸리티를 활성화하도록 설계되었다.



네버다이 & 텔레포트 토큰 보너스

"네버다이 & 텔레포트 ICO에 참여하면 VR GOLD와 VR SILVER를 보너스로 받을 수 있다.
이더당 비율은 백서 마지막 페이지 참조"



AmeVRica Bonus



Asgard VR Bonus

ICO BONUS TOKENS

Partipate in the Telport 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

AmeVRica Bonus
: VR GOLD

총 발행량 : 100,000,000

시작가 : 1달러

VR GOLD는 AmeVRica에서 사용되는 주 화폐이다.

VR GOLD은 땅을 경매 입찰하거나 미네랄이 있는 땅, 사냥과 권리 개발에 사용될 수 있다.

Asgard VR Bonus
: VR SILVER

총 발행량 : 1,000,000,000

시작가 : 0.1 달러

VR SILVER 는 Asgard VR 에서 사용되는 주 화폐이다.

VR SILVER 은 건축할 자원이나 당신의 마을, 무기, 배, 바이킹 전사들을 구매할 때 사용할 수 있다.