



# GAZE COIN

一种基于‘关注时长’/眼睛跟踪，用在广告客户、内容创作者和用户之间的兑换单位

**区块链 虚拟现实/增强现实代币**

白皮书 | 2017年10月

## 目录

盖思币免责声明.....	3
<b>介绍 .....</b>	<b>4</b>
问题 – 虚拟现实/增强现实的盈利尝试 .....	5
解决方案 – 盖思币用虚拟现实/增强现实解决了主要的盈利问题 .....	6
什么是关注时长控制? .....	7
盖思币被定义为 .....	7
盖思币 (GZE) – 技术指标 .....	9
盖思币应用程序界面可在任何地方使用 .....	10
盖思币用于跟踪虚拟现实/增强现实中的数字版权用于 .....	11
生态系统的安装 .....	12
首次代币发行 – 盖思币首次发行概览 .....	13
盖思币总结 – 最终, 我们可以通过虚拟现实和增强现实实现盈利 .....	15
融资里程碑/路线图 .....	16
团队 .....	18
顾问 .....	21
<b>附录 A .....</b>	<b>23</b>
盖思币路线图 .....	23
盖思币功能性试验:	
梦想频道虚拟现实世界 .....	24
融资里程碑/发展路线图 .....	24
(I) 200万美元 – 盖思币应用程序界面/钱包 .....	24
(ii) 500万美元 – 虚拟 / 增强房地产 (自定义连接的三维虚拟现实 /增强现实环境) 和社交网络引擎 .....	25
代币销售/土地套餐 .....	26
(III) 1,200万美元 – 程序引擎推动自动化虚拟世界的生成 .....	28
(IV) 2,000万美元 – 导航系统/世界之间的收费通道: 虫洞传送系统 .....	29
(V) 2,500万美元 – 选择您自己的冒险故事引擎 .....	31
(VI) 3,000万美元 – 混合现实平台 .....	32
(VII)3,500万美元 – 史诗级混合现实游戏 .....	32
<b>附录 B .....</b>	<b>33</b>
概述 – 用盖思币用户资金池来进行史诗级电子竞技游戏的融资和推广 .....	33
游戏玩法 .....	34
虫洞传送系统 .....	36
超级人工智能星球 .....	37
虚拟现实系列剧 .....	38
创意大使 – 虚拟现实广播 .....	39
结论 .....	41





## 盖思币免责声明

本白皮书是有盖思币私人有限公司("Gaze Coin")创作，仅供参考。因此，本文中的所有声明均不可依赖。盖思币不作任何声明或保证（无论明示还是暗示），并且不承担本白皮书中所述信息的所有责任。盖思币的实际结果和表现可能与本白皮书中所述有着显著不同。

盖思币已拥有一个现有的和功能性的平台，并且白皮书未对现有平台构成任何有约束力的陈述或保证。任何监管机构均未对本白皮书中提供的任何信息进行审查或批准。因此，未根据法律、监管要求或任何管辖区的规则，已经或将会采取任何行动。本白皮书的发表、发布或传播并不意味着需遵守任何适用的法律、法规要求或规则。

请参阅<http://www.gazecoin.io>网站的条款和条件，来了解盖思币首次发行（ICO）的条款和条件。

# 介绍

## 虚拟现实/增强现实内容简史

2015年和2016年，自20世纪90年代的 .com网络爆发式增长以来，围绕虚拟现实的炒作引发了许多内容创作者们，从小型独立创作者到主要的游戏/电影工作室和颇具实力的媒体公司，纷纷投身到虚拟现实的生产中来。主要品牌和广告客户们，因为担心落后于互联网出现以来，大众媒体最有前途的一次飞跃，也纷纷义无反顾地投身其中。由于匆忙涉足，许多这类品牌（以及咨询他们的机构）并没有花多少时间去考虑这些花费巨大的虚拟现实活动，以及一次性品牌内容的活化，实际上会如何影响重要的关键业绩指标，如品牌知名度，社交情感，网站流量，以及最重要的销售。这些品牌化的虚拟现实（在某些情况下，是增强现实）的内容片段，虽然肯定存在“炫酷的要素”和临时的公关价值，但最终会不可避免地抛弃在数据孤岛中。此外，经过考验的内容却难以重复使用，因为经久不衰的内容，例如虚拟现实在许多平台上并未获得支持，因而导致其覆盖范围非常有限，而且观众人数少（公平地说，这种情况在2016年底之前有了明显改善）。影响销售或将浏览量转变为实际购买的直接能力就更是无需多说了。可预见的是，到2017年初，虚拟现实的营销人员圈中最流行的词汇就将是“破产”：效果不佳，过于昂贵，最糟糕的是，无法测算。与所有新技术一样，令人恐惧的“失望分歧”已经全面产生。

然而.....

如今，虚拟现实和增强现实技术仍然获得巨大的发展。据国际数据公司（IDC）称，到2021年，**虚拟现实/增强现实市场预计将达到2150亿美元。**（未来3年每年翻一番），**虚拟现实/增强现实设备的使用者超过10亿户。**其他分析师也提出了类似的发展趋势，有些估计甚至优于IDC的数据。**脸书公司已经收购了12家虚拟现实/增强现实公司**（其中尤其引人注目的是2014年，用20亿美元收购了Oculus），**谷歌和苹果公司也在沉浸式媒体上投入巨资**，并于最近分别高调推出了各自的ARCore和ARKit的公告，增强现实设备套件在全球范围内的使用使增强现实成为目前Android和IOS移动操作系统的新标准。硬件商家：**微软、英特尔、高通**等也投身其中。几乎所有消费和企业技术领域的商家，以及所有主要的好莱坞和游戏工作室都在为即将到来的下一浪潮进行资金投入、人员配备和准备。

然而，虚拟现实/增强现实不会单单依赖预测、人员和希望而实现增长。没有盈利，这种媒介就无法获得发展。没有广告客户的推动，一切都不会发生。**盖思币的存在恰恰弥补了虚拟现实/增强现实的承诺与品牌和内容所有者对其的投资之间的差距。**

**盖思币是针对虚拟现实和增强现实中的广告客户、内容制作人和观众的解决方案。**





## 问题

### 虚拟现实/增强现实的盈利尝试：用21世纪的技术记录20世纪的模式

目前，还不存在通用的、基于广告的、广告推动的机制来推动虚拟现实和增强现实的内容。因此，基本上，虚拟现实和增强现实只尝试了两种商业模式 – 人们要么通过预付款，按照菜单做出选择，内容下载/流，要么通过内容订阅来付费。这就提出了几个问题，其中包括

1. 信用卡是使用高质量虚拟现实和增强现实内容的障碍（在虚拟现实，在沉浸出现困难的时候，您无法拿出信用卡/尝试填写信用卡表单！）。
2. 除了好奇心以外，缺少让用户体验新的和多样化的沉浸内容的激励措施。
3. 用户推动的内容（定制、再混合、共享他人的内容）的独创性仍然遭到扼杀，直到固有的版权问题得到解决。这是一个不应该卷入虚拟现实和增强现实这种新媒体的传统互联网媒体困境。
4. 游戏货币在虚拟世界中的便携性方面还处于起步阶段。
5. 也许最糟糕的是，在过去十五年里，随着音乐业务的紧缩和所有媒体业务的破坏，消费者们通常对为内容付费充满敌意，并且迫使其价格下降。社交媒体上的大量免费内容更加剧了这一点。

考虑到广泛的潜在意见（虚拟代币，物品，店面，产品布局，视频/音频内容，虚拟搜索），广告支持的模型在虚拟现实/增强现实方面非常有前途，但仍然需要努力获得外力的帮助，其障碍表现为：

1. 将二维网络的传统广告模型应用于需要用户驻足观看广告的虚拟现实和增强现实环境，这使得身临其境感无法实现。
2. 目前在创造虚拟资产和与虚拟资产互动时，缺少广告指标/数据层。虚拟实境的发展需要其参与。
3. 广告商不愿意采用虚拟现实和增强现实（超出了对市场渗透的担忧），因为虚拟现实和增强现实消费盈利的根本问题是：您如何对其进行测算（并因此确定投资回报率）？

根据AdMaster Mobile的调查，2017年，广告客户将虚拟现实/增强现实视为其第二关注点。在网络/手机上起作用的商业模式在虚拟现实和增强现实中却不起作用，因为虚拟现实和增强现实是根本不同的媒体，因为不夸张地说，无论怎么看，在虚拟现实和增强现实中，观看或触摸都是有利的。

<sup>1</sup> AdMaster Mobile 调查11/20/16 - 12/12/16

## 解决方案

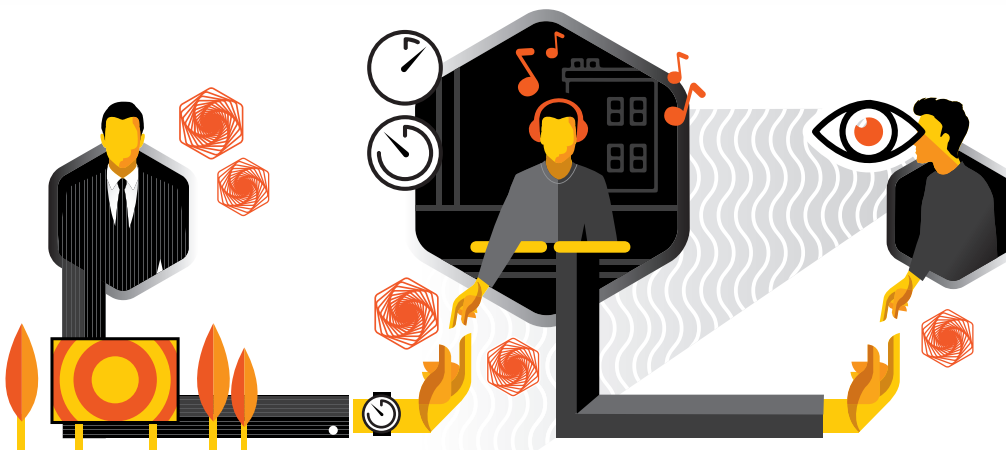
盖思币用虚拟现实/增强现实解决了主要的盈利问题：即您该如何对其进行测算（并因此计算投资回报率）？

使用专利注册的技术，盖思币是通过关注时长控制或眼睛跟踪来测算的唯一虚拟现实和增强现实区块链代币（交换单位）。通过测算“关注时长”，盖思币在混合现实是如何通过观看者的关注被创造和消费这个核心问题上创造了一款针对虚拟现实和增强现实环境（从短时体验和简单的数字目标一直到完全渲染的虚拟世界）的广告模块。品牌可以通过各种方式使用眼睛跟踪功能：评估其包装设计、广告和在线购物行为，以便优化客户体验。指标包括参与度（固定次数、停留时间、各区域关注时间百分比），处理的难易度（定位持续时间），可寻找性（首次定位时间和首次定位前的固定次数），处理顺序（关注路径），理解性（重复定位）和兴奋度（瞳孔扩张）。所有这些分析指标都会植入到盖思币的发展路线图中。

## 好处

1. **不可变**（一旦交易被记录，不能更改只能被另一个交易所更新；所有利益相关者都可以看到记录）
2. **可测算**（具体和可量化验证）
3. **验证参与度**（利益相关者可以准确地了解用户所参与、互动和查看的资产）
4. **可定制，可扩展**（内容创作者/所有者可以自己创造代币）
5. **对所有的虚拟现实和增强现实内容起作用**（代币有各种各样的用途，可以测算内容、目标、空间、化身等）
6. **无中断**（无需编程干预即可在后台无缝运行）
7. **可扩展**（使用以太币进行分配和扩散，后期可通过等离子体进行扩展），该区块链可以与虚拟实境一起扩展。）

在进行虚拟现实/增强现实体验的过程中，盖思币后端有何进展



1) 广告客户购买盖思币活动。

2) 平台根据用户参与内容的时长向内容所有者/人才和权利所有者支付盖思币。

3) 平台根据用户参与内容的时长向用户和粉丝支付盖思币。





## 什么是关注时长控制?

关注时长控制是虚拟现实和增强现实创造者所使用的一种工具，允许观众通过查看内容的方向来触发内容（通常由空间化音效暗示）。这确保只有当用户为体验做好准备的时候，内容才会发布，类似于用户在传统的网络/移动媒体上进行“点击”。根据他们的真正兴趣和自己的时间来参与，关注时长控制给予观众沉浸的媒介。

### 关注时长控制在虚拟现实中如何作用



## 盖思币被定义为

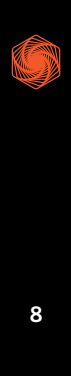
引入一种通过关注时长来测算的交换单位：一个内容所有者、广告客户和用户三赢的结果。

盖思币使用“关注时长”的概念，通过最初采用关注时长，然后更具体通过眼睛跟踪来创建的内容所有者，广告客户和用户之间的交换单位来为虚拟现实和增强现实打造商业模式。通过用户真正的参与所花费的时间向广告客户收费，激励内容所有者来提供最有吸引力的内容。此外，该模型为消费该内容的用户提供奖励，并允许免费提供内容。

### 盖思币生态系统中的代币的经济性和流动性如下：

盖思币使用眼睛跟踪来计算用户在查看特定内容（包括目标）和/或其在沉浸的内容中花费的特定时间。它会创建一个微交易：

- 针对该时长向广告客户收费，
- 向内容所有者付费，
- 奖励消费该内容的用户。



## 盖思币是针对沉浸式广告的杀手级应用，它允许品牌：

- 计算虚拟现实和增强现实广告和其他虚拟现实和增强现实活动的精确投资回报率，
- 收集与虚拟现实和增强现实消费者行为有关的有意义数据，
- 参与从阻止虚拟现实和增强现实体验的打扰式广告格式到更加本土化，包括甚至变成全部体验的参与模式。

盖思币还包括一套在内容更改和/或添加到虚拟现实和增强现实内部 – 将该信息存储在其专有的区块链中时进行计算和跟踪的机制。

## 盖思币是跟踪虚拟现实和增强现实版权的杀手级应用，允许权利拥有者：

- 跟踪虚拟现实和增强现实的内容创建和更改（重新混合、版本化、数量增加、转移、许可化、销售、停止等），并跟踪其消费，
- 收集关于内容使用、生命周期和观众参与度的有意义数据，
- 管理针对各方的正确、适当的付款。

盖思币区块链确保广告客户、内容所有者和用户收到根据用户参与度精确计算的付款和数据，并允许其公开审查数据，而不会有任何隐藏的因素。

以准确计算和可访问的参与为基础的交易数据，加上精确的盈利计算，是虚拟现实和增强现实商业模式的制胜法宝；这是一个为扩大内容提供资金和为利益相关者之间带来协同效应的引擎。

- 激励广告客户通过增加用户覆盖/参与度来投放广告/品牌化内容，
- 激励内容所有者通过广告客户的惠顾和不断增加的用户接触/参与来提供优质的内容，
- 内容所有者的奖励和高质量内容激励用户，从而带来广告客户所希望的，更大的覆盖面和参与度。

## 激励措施与一个鼓励生态系统增长的共生方式相一致 = 三赢



# 盖思币 (GZE)

## 技术指标

获得专利的盖思币 (GZE) 区块链实现了两个主要功能:

1. 盖思币支付的审计能力
2. 虚拟内容的出处

**机制:** 首先, 盖思币区块链安全地存储着关于虚拟现实和增强现实中 (目标、体验、环境, 世界) 与内容资产有关的所有权数据。然后, 它将涉及这些资产的所有微交易嵌入交易的元数据钟 (链接到与引发交易的用户操作的预测数据: 关注时长)。此信息直接提供给广告客户和内容所有者, 而且无法伪造。随着内容在虚拟世界中的添加和重新混合, 该区块链创建了针对这些更改的不可消除的审计跟踪, 从而为内容所有者提供长尾特许权使用费。

**代币参数:** 最初, 盖思币将是以太币网络上的智能合约ERC20代币。当等离子体或OmiseGO钱包可用时, 盖思币将迁移到自己专属的“权益证明”区块链。平台兼容性: 盖思币将与以太币和比特币互相开放源代码并可互操作。内容所有者和广告客户都可以在盖思币区块链上创建自己的本地代币, 为虚拟现实和增强现实开发者 (内容所有者、品牌、艺术家、创作者) 提供一个平台, 推出专属独特品牌的专属代币。这些代币能够在用户的盖思币区块链分散交易, 从而增加代币的流动性和利用。

**其他要求:** 盖思币区块链上的交易必须以盖思币支付, 创建和锻造新的代币都需要用到盖思币。

盖思币区块链向所有利益相关者提供所需的自由、安全和物质激励, 同时为盖思币本身创造价值。



## 盖思币应用程序界面可在任何地方使用

盖思币的应用程序界面和钱包让关注时间可以在任何虚拟现实或增强现实内容（体验、环境、世界）中进行测算和实现盈利。此外，它会激励所有利益相关者（内容所有者、广告客户、用户）将盖思币应用程序界面集成到其正在创作或推荐的内容中。

请考虑以下示例：

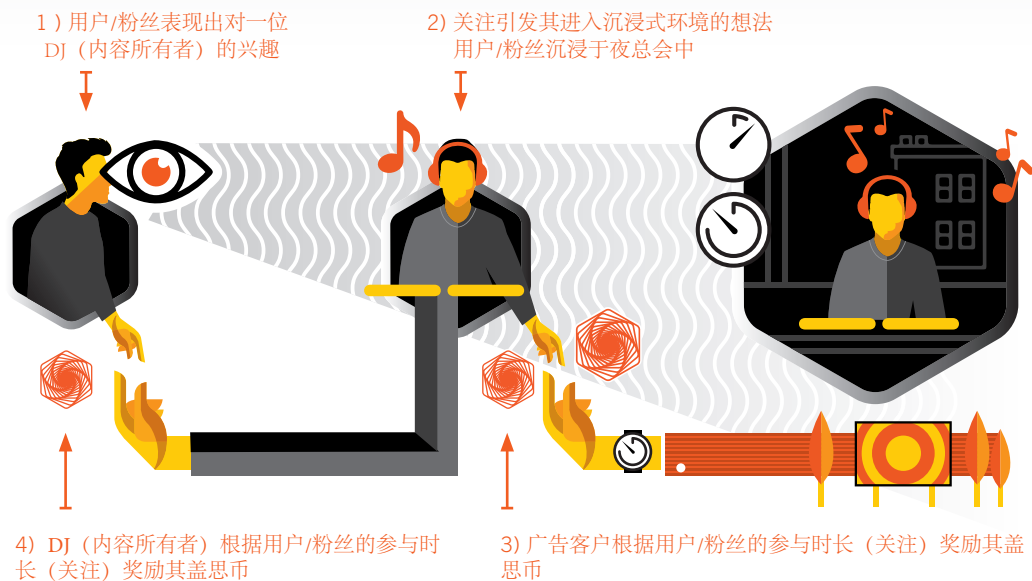
### 在一个虚拟世界中的盖思币（带有广告客户示例）

**盖思币前端行动：**假设，这里有一位由红牛、凡思和极速骑板等品牌赞助的DJ。DJ的一位粉丝进入了虚拟现实世界，并被空间化音效（类似于将粉丝吸引到DJ在现实生活中的音乐形式）吸引到DJ的虚拟夜总会中。通过在夜总会“关注”足够长的时间来展现其兴趣，粉丝就会进入夜总会内部。

**盖思币后端行动：**盖思币根据粉丝在夜总会中停留的时间（沉浸在音乐中）来进行“关注”时长计算，并促进我们三大利益相关方的以下交易：

根据粉丝停留在音乐（夜总会内）中的时长，**广告客户**向**DJ（内容所有者）**支付的款项包括两部分：

- 一部分供DJ保留，
- 另一部分供DJ用来奖励粉丝（用户）的参与/消费。本示例中的奖励（以区块链合约的形式）可以采取商品、演出门票或其他任何有价值的物品形式。





## 在一款增强现实应用程序中的盖思币 (无广告客户示例)

**前端行动:** 沿着现实世界的街道行走, 一个增强现实的数字出入口似乎覆盖了现实世界中的一个普通的公共场所。当关注着出入口足够长时间来表示兴趣时, 出入口会被打开, 用户会被带到另一个增强现实环境中。

支持的盖思币行动: 盖思币根据用户对出入口的关注时间和用户在增强现实环境中停留的时长来进行关注时间计算。然后, 它将促进我们的主要两个利益相关方的以下交易:

- 用户增长池 (第12页有解释) 向增强现实环境的内容所有者付款。
- 用户增长池对关注增强现实内容的用户进行付款奖励。

包括参与时长、关注路径、定位时长、滞留时长、重复定位和瞳孔缩放的盖思币支付模拟/计算器可以在<https://gazecoin.io>网站获得。

## 盖思币用于跟踪虚拟现实/增强现实中的数字版权

用于跟踪虚拟现实和增强现实中的版权的特别相关使用例证包括基于版权素材的三维目标 (例如游戏武器/皮肤, 全息图人物/化身或品牌虚拟物品), 音乐 (通常经过重新缩混) 和用户生成的内容 (UGC), 虽然此功能实际上可以扩展到任何类型的虚拟现实和增强现实内容中。盖思币计算每个资产片段是如何消费的, 并相应地创建一个应付给内容所有者的微支付。请看以下用户更改数字资产的示例 (在这种情况下, 玩家为游戏中的化身添加新功能):

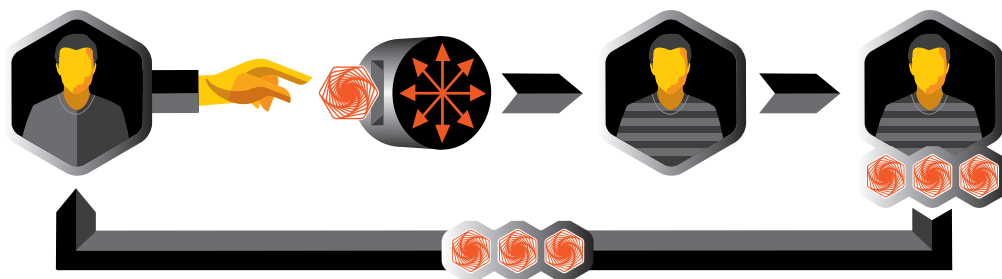
当化身最初被添加到游戏中时, 区块链为该化身生成一个唯一的“可追踪”代币。虽然玩家可以在一开始就购买相同的化身, 但是当每个玩家为角色购买不同的动作时, 即可认为该化身发生了改变, 并且对于玩家来说这种改变是独一无二的。盖思币使用一个称为“锻造”的过程来跟踪化身片段和动作片段并实现盈利。因此, 随着新的动作不断创造, 它们也有了自己专属的代币。当两者结合在一起时, 会产生一个新的“锻造”代币, 它由组成该角色的内容片段 (角色加上独一无二的动作) 构成。如果该角色可以盈利, 那么收入可以通过跟踪代币相应地流回片段的权利所有人/创作者。

当玩家化身添加到游戏中, 一个独特的可追踪代币就得以创造出来。

玩家化身使用盖思币来购买移动

购买之后, 玩家化身就变成了一个变异的玩家化身, 一些新的移动就作为片段加入其中

变异的玩家化身有机会赢取盖思币



如果变异的玩家化身赢得了盖思币, 该收入将根据创作的内容片段分别流回到版权所有人/创作者处

## 生态系统的安装

### 用户增长池让内容在短期内免费/奖励内容制作人

由于内容首先需要一位观众来吸引广告客户，盖思币将推出一种激励观众来体验内容的模式——通过向他们支付盖思币——来构建近期观众群。“用户增长池”则提供了一个鸡蛋来解决影响所有新技术的先有鸡还是先有蛋的两难问题。

具体来说，盖思币的首次代币发行会将10%的代币分配给用户增长池。因此，当没有广告客户时，内容所有者和用户会根据用户沉浸在内容中的时长来获得微支付。

盖思币将始终奖励内容所有者/创作者和用户来提供优质的内容体验。在所有网络、内容和世界中，盖思币交易总额的1%将用于补充用户增长池。

# 首次代币发行

## 盖思币首次发行概览



### 符号

GZE

### 首次代币发行的日期和时间：

东部标准时间2017年12月10日上午11点

### 大体时间：

11 天

### 平台

以太坊区块链

### 最低融资

200万美元

### 目标融资

1200万美元

限额 3500万美元

### 兑换率

**1GZE = 0.35美元**

(用以太币兑换约为0.35美元，准确兑换率应在首次代币发行开始日期之前宣布)

### 提供折扣

合格的投资者可以通过我们的SAFT（未来代币简单协议）合作伙伴获得预售奖金。还将向战略投资者和投资额超过1万美元的投资者提供预售奖金。有关预售的任何问题，请联系support@gazecoin.io。

### 代币分配

顾问	5%
团队	10%
承包商	5%
用户增长池	10%

### 70% 用于销售

### 预算分配：

游戏开发	预算的48%
管理	预算的10%
营销	预算的22%
承包商	预算的13%
机动资金	预算的7%

### 众销接受哪些加密货币？

众销接受以太坊。要求您拥有装有控制指向代币/众销地址密钥的以太坊钱包才能参加众销。盖思币是源自以太坊的代币。如果您持有比特币或其他加密货币，则可以兑换成以太坊并用于参与众销。

### 技术路演

盖思币首次发行概览在首次代币发行开始之前，盖思币将使用盖思币技术，提供完全沉浸式的虚拟现实体验/环境。路演将建立在由盖思币创始人乔尼·彼得斯为2017年5月的戛纳电影节打造梦想频道虚拟世界进行展示。应用程序和世界将展示沉浸技术的关键要素，包括空间化音效线索和关注时长触发的内容，并将公布对用户参与度的预测。

### 关注时长奖金。(GB)

盖思币将总供应量的1%用于社区奖金。社区受邀通过参与首次代币发行进程获得一定比例的奖金。作为一种特殊的激励措施，关注时长奖金已被打造为针对开售前体验和/或宣传盖思币的参与者的一种奖励。一定量的关注时长奖金将分配给参与者，用于在博客、推文和其他社交媒体上分享盖思币以及参与上述技术路演。他们将根据所获得的关注时长奖金的总和按比例分享1%的代币。参与者可以通过Steam上的梦想频道虚拟现实应用程序，Vive或SamsungGearVR来访问梦想频道的虚拟世界。有关关注时长奖金的更多详细信息，请访问<https://gazecoin.io/bounty>。

### 希望筹集多少资金？代币融资上限是多少？

融资上限是3500万美元。代币将以固定兑换率出售，相当于以太币中每个盖思币是35美分，直到首次代币发行期结束或达到上限。以太币兑换盖思币的准确兑换率将在首次代币发行开始日期之前公布。

**如果未达到200万美元的最低融资金额，所有以太币将被退还。**不管达到最低的200万美元还是上限3500万美元，预售期间出售的代币总数将与公开出售的代币总额相当，占有盖思币供应的70%。准确兑换率将在初次代币发行开始日期之前宣布。

### 针对提供高级内容体验的内容所有者的奖励

所有盖思币交易将产生1%的使用费。这是向优质内容体验提供者提供的一种奖励（一旦初始用户增长池耗尽，则按比例分配给最受欢迎的内容）。内容提供者从该池中获得的利润与每天在平台上生成的总关注时长时间成正比。

### 盖思币如何在代币发行期间使用以太币来融资？

盖思币将使用在众销期间收到的以太币来构建与提供开发者工具，允许广告客户和内容制作者创造未来的沉浸式娱乐世界的盖思币区块链集成的混合现实(MR)平台。在首次代币发行文的“附件”（可从xxx获得）中有对这些“功能”的详细说明。这些功能以第一人称的开放世界生存大型多人在线角色扮演游戏的形式交付：“梦想频道”（可通过梦想频道虚拟现实应用程序访问），是一个开源的，初步的盖思币应用程序界面概念证明。游戏奖励盖思币中的任何内容创作者、广告客户或用户，来将盖思币应用程序界面集成到各自虚拟现实和增强现实内容中，从而通过“关注时长”进行获利。

### 与虚拟土地奖金相关的代币

作为进一步的激励，所有在代币销售中消费超过5,000美元的参与者都将获得虚拟土地奖金。因为虚拟房地产领域成为高端内容所有者、广告客户和用户扎堆的地方（虚拟现实和增强现实内容的“温床”），这些地区的虚拟土地价格将会上涨。这些虚拟土地奖金已经构建，并且可以在梦想频道虚拟现实应用程序中查看。

### 融资里程碑和交付/路线图

盖思币团队有5个明确的里程碑，作为代币销售处理的目标，在融资里程碑/路线图中概述。



## 盖思币总结

最终，我们可以通过虚拟现实和增强现实实现盈利

区块链技术是虚拟现实和增强现实生态系统新模式的重要组成部分。在对虚拟世界进行简短访问或体验时，用户可能会轻易参与到十个内容当中，这意味着可以有效地进行数百万次的交易记录、跟踪和进行微支付。此外，在内容频繁增加或更改的世界中，将曝光和信用准确归因于所有者/创作者是具有一定难度的。进一步增加的复杂性则是来自数百万名交易参与者 - 广告客户、内容所有者/创作者和个人消费者。

盖思币平台专门用于解决虚拟现实和增强现实内容的盈利难题，实际上是来自虚拟实境本身的盈利难题。一个支持区块链，可安全地存储关于虚拟现实和增强现实中内容资产的所有权和交易数据，跟踪和管理与内容消费相关的微支付的解决方案，盖思币赋予内容所有者、广告客户和用户创造、构建和体验虚拟现实和增强现实生态系统的功能。

平台的货币单位是盖思币自己专属的，基于以太币的代币。该代币可供内容所有者/创作者、广告客户和用户购买和销售体验，以及用于兑换以太币。

随着消费者越来越多地接受虚拟现实和增强现实，他们希望内容制作者和品牌能够用参与内容来吸引他们的注意。盖思币提供了虚拟现实和增强现实创意经济的基础设施骨干，提供了所需的公平、信任、安全和交换机制来确保创意能够蓬勃发展。通过盖思币处理所有权数据、交易跟踪和微支付，内容所有者、广告客户和用户利益相关者都可以专注于其核心竞争力：提供新一代的惊人体验，让世界和宇宙如人类想象力般广阔。



## 融资里程碑/路线图

盖思币正在建立一个混合现实的平台（已经在2017年5月份的戛纳电影节上亮相），并与盖思币的区块链合作和获得支持。这为开发者提供了创造未来虚拟世界的功能性工具 - 让观众往返于现实世界与虚拟世界。该平台的路线图包括：

### (I) 200万美元

#### 盖思币的应用程序界面/钱包

盖思币钱包通过测算、执行，然后存储任何和/或代币相关联的交易提供沉浸式互动。盖思币应用程序界面可与任何虚拟现实/增强现实内容（体验、环境、世界）融合，并具有开发人员工具包，通过广告和关注引发的观众参与来获利。

### (II) 500万美元

#### 虚拟/增强现实的房地产（连接到三维虚拟/增强世界）+ 社交网络引擎

盖思币正在开发一个强大的虚拟房地产和社交网络工具包，从而在整个分散式平台中发挥作用。根据梦想频道虚拟现实开发地的第一个使用案例，一个包含通过总体故事叙述连接的虚拟城市已经构建成功，盖思币应用程序界面将进展到允许独特的、定制的和互相联系的虚拟世界。

### (III) 1,200万美元

#### 程序引擎驱动自动虚拟世界的生成

盖思币将构建一个程序引擎，允许开发人员通过随机过程生成和确定性算法创建理论上无限的沉浸式世界。将使用单个种子编号，通过数学计算来创建世界特征，无需手动创建每个功能。

内容创作者（开发者）将为创建单一元素的外观和感觉的基础设计（例如街道、结构或街区），然后通过代码复制来创造整个城市。

### (IV) 2,000万美元

#### 导航系统/世界之间的收费通道：

##### 虫洞传送系统

盖思币开发将建立平台内的传送系统，该系统允许用户将自己从一个虚拟世界传送到另一个：虫洞传送系统（WTS）

为了让虚拟实境的潜能充分发挥，用户需要采取激励手段来在世界之间进行导航。同样，虚拟现实/增强现实内容所有者/创建者（世界建设者）也需要激励和手段来创建这些连接。盖思币就是激励，“虫洞传送系统”则是手段。

## (V) 2500万美元

### 选择您自己的冒险故事引擎

盖思币将会开发选择您自己的冒险（CYOA）故事引擎。故事是虚拟现实/增强现实世界的真正驱动力。正是因为有了故事，才让观众参与和沉浸其中。内容创作者（开发者，世界建设者）能够使用盖思币CYOA故事引擎来**创造未来沉浸式的叙述**。

## (VI) 3000万美元

### 混合现实平台

盖思币将开发拥有具备完整功能的盖思币混合现实平台(MR)，它将采用增强现实云来为虚拟现实/增强现实世界提供持久的支持。其愿景是将现实世界和沉浸式世界的环境无缝连接起来。在这里，**所有的互动都是通过盖思币来测算和获利的**。

## (VII) 3500万美元

### 史诗级混合现实游戏

盖思币将开发一套**完整开发的史诗级电子竞技混合现实游戏**，它使整个盖思币平台开始工作 - 成为一个研发测试的温床。针对所有利益相关者（内容创作者/开发者，广告客户和用户）。所有来自游戏产生的收入都流入用户增长池来提供资金。游戏将测试和验证盖思币生态系统的各个方面，并将成为营销和推广手段本身。电子竞技团队可以在针对盖思币的赢家通吃型比赛中进行竞赛。



## 团队

盖思币团队由企业家、科学家、区块链金融专家，娱乐业务主管和虚拟现实和增强现实制作人/世界建造者组成。拥有数十年的经验，关注未来，并拥有多种专业知识的理想组合，该团队有望获得成功。



### 乔尼·彼得斯

#### 盖思币首席执行官兼创始人

首席执行官兼创始人乔尼·彼得斯是一位拥有20多年的前沿创意，屡获殊荣的混合现实制作人、导演和世界建造者，经常引领处于娱乐和科技前沿的项目。1998年，他为一个多频道音乐和极限运动宽带电视网络Kgrind筹集了近1200万美元。2001年，乔尼被招募到BSkyB，在那里，他为Sky的电子节目指南（EPG）制作了红色按钮应用程序。在为精彩电视台制作了一部成功的现实电视剧之后，他的电影《卢西迪亚》获得了2010年欧洲联盟电影奖，不久之后，他又开始纵横于混合现实电影制作和世界建造领域。

乔尼的职业生还中还制作了互动形式作品，包括移动和受限虚拟现实体验、虚拟世界、互动现实电视和传统电影。他融合了虚拟世界和传统电影制作题材的艺术硕士论文是盖思币平台的哲学基础和机制理论。他拥有澳大利亚电影电视广播学校的虚拟世界专业美学硕士学位和导演专业研究生文凭，以及麦格理大学的经济学学士学位。



### 博克·胡

#### 首席技术官/首席科学家

博克是一位精算和定量软件开发者，与亚太地区和欧洲的银行和企业资金客户、投资经理、交易所、政府机构和金融软件供应商拥有超过28年的合作。还以太币中的BokkyPooBah，StackExchange和r/Ethereum而闻名，博克还被誉为盖思币的首席技术官/首席科学家，成为了对以太坊区块链的分散化无信任交换的更大保障。





### 兰登·加里

#### 虚拟现实技术团队总监

兰登为Ebay网建立了世界上第一家虚拟现实百货商店，为红牛建立了世界上第一个虚拟赛车模拟器。几乎没有人能够与兰登的商业虚拟现实经验相提并论；在Red Cartel任合伙人/总经理期间，他的客户包括了丰田、斯巴鲁、柯尼卡、本田和壳牌。在进入Red Cartel之前，他曾任可视化公司董事总经理，以及Twitch工作室总监8年。兰登拥有计算机图形学院三维图形和动画专业研究生高级文凭。

盖思币虚拟现实技术团队是整个沉浸式媒体专业领域的技术专家。该团队最著名的商业虚拟现实项目包括 丰田的增强现实车辆可视化项目，柯尼卡的互动虚拟现实展示室体验项目，毕马威/悉尼大学的数据可视化应用程序，本田的交互式车载转盘设计和Shell VPower的四人虚拟现实旅行休息区模拟项目。



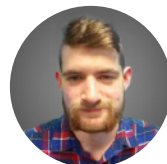
### 马克·穆里根

虚拟现实技术负责人



### 克雷格·桑德斯

虚拟现实制作人



### 肖恩·西蒙

程序编码员/虫洞开发者



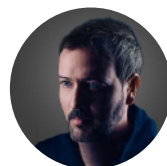
### 凯利·大卫

实时渲染专家



### 森克·巴本

营销主管 — 虚拟现实广播



### 戴夫·格林

虚拟现实广播/DJ



## 亚历克斯·斯托奇奇

### 首席信息官

亚历克斯是盖思币公司一位平易近人的首席信息官。在伍伦贡大学获得计算机工程学士学位后，近二十年来一直从事技术工作。经过在硅谷一家初创健康保险公司的两年成长和锻炼后，亚历克斯于2016年底返回澳大利亚，回到初创的虚拟现实社区工作，在那里，他开创了针对Diesel Immersive电影虚拟现实项目的最为领先的立体视频。大部分时候，如果不进行体育锻炼，他会临时通知大家，然后登上飞机，去探索世界上的新地点。



## 布莱恩·科布

### 虚拟现实电影制片人

布莱恩是一位成熟的电影、数字和虚拟现实制作人。他是澳大利亚荧屏制片人协会获奖系列片《地平线》的执行制片人，该系列在全球范围内累计5000多万次观看。最近，他与盖思币首席执行官乔尼·彼得斯联合制片的梦想频道虚拟现实节目在2017戛纳电影节首映。作为戛纳电影节的常客，2012年和2013年，布莱恩有两部短片入选电影节的“澳新电影展映”。澳大利亚荧屏制片人协会将布莱恩列入2013年度“一年一度的明日之星”及2014年度“企业家”项目。2015年，布莱恩在基于数字系列的一小时电视剧《地平线》上与著名作家/导演斯蒂芬·艾略特（普里西拉：沙漠女王）合作，一年后，布莱恩制作了他的第一部电影《靛蓝湖》，该片于2017年4月发行。布莱恩拥有澳大利亚戏剧学院戏剧艺术专业的高级文凭。



## 加里·罗斯

### 法律顾问

加里是Ross & Shulga律师事务所的一位合作伙伴，通过与长期客户Steemit和InvestFeed的合作，花费数年时间研究加密货币的前沿领域。加里专注于在证券法、风险投资/私募股权和公司治理方面的实践。作为Seton Hall法学院的兼职教授，加里在美国证券交易委员会注册和豁免资本市场交易咨询方面拥有丰富的经验。他为《纽约时报》、《市场观察》、《美联社》和《企业法律顾问》杂志提供了专业支持。加里拥有西北大学的学士学位和迈阿密大学的工商管理学学士学位。



## 索尔·哈德森

### 全球通讯主管

索尔是领先的区块链通信专家，通过在代表众销期间有针对性的公共关系和内容创作，提高了加密货币公司的形象。他曾是路透新闻通讯公司的美洲新闻主管，监督多样文化新闻编辑室的600多名记者参与工作，每年花费8000万美元。他本人也是一名成功的记者，索尔一直是一名战争记者，曾在30多个国家进行过报道，采访过全球顶尖的企业和政治领袖。



## 马特·诺克斯

### 数据库程序员

一位经验丰富的网络/移动首席技术官和软件开发员，马特·诺克斯是服务器端和数据库技术方面的专家。他最近担任了澳大利亚CodeLab公司的首席技术官，专门从事基于Linux和OSS的复杂分布式系统，为澳大利亚、新西兰、英国和美国的客户提供服务。马特拥有新南威尔士大学计算机科学/测算学学士学位。

## 顾问

盖思币咨询委员会囊括了知名金融和娱乐行业，以及前沿的金融科技和沉浸式媒体方面的各种专家。



## 杰里米·兰姆

### OmiseGO数字钱包产品主管

作为产品负责人，杰里米正在领导OmiseGO以太币缩放解决方案等离子体的首次应用。杰里米曾是一家区块链服务公司，也是早期基于交易对手，为许多以太币的首次代币发行提供支持的自动售货机平台—Vennd的创始人。在此之前，杰里米是利率和信用衍生品投资银行行业的顾问。



## 乔治·萨姆曼

### 区块链投资者和顾问

在2013年共创了一家比特币交易平台—BTC.sx（现为Magnr）之后，乔治现在担任全球金融机构、创业公司和律师事务所的区块链/加密货币服务咨询师和顾问。他撰写了区块链技术资料并在sammanantics.com上进行应用。



## 特拉维斯·莱斯

### 虚拟现实行业顾问

特拉维斯是LENS集团的联合创始人，该集团是一家专注于中国的全球虚拟现实公司。特拉维斯拥有超过二十年的工作经验，曾与二十多个国家的艺术家和新兴技术在博物馆、画廊和技术部门合作，担任策展人和制片人。他以前的经历包括了在苹果、悉尼双年展、奥斯汀首演和暴雪娱乐公司的工作。



## 库里奥·奥库达

### 区块链日本和亚洲区投资者和顾问

库里奥是知名的日本/亚太地区新型区块链和人工智能空间金融科技公司的本地化和社区管理专家。一位加密货币投资者和企业家，他也是OmiseGO的社区管理员。



## 詹姆斯·苏格雷

### 广告技术顾问

AFK的创始人詹姆斯·苏格雷坚信，未来能取得成功的企业需要具备颠覆性思维的人士，积极创造一个“远离键盘”的数字领域。他建立了一支严谨的人才团队，具备相同的技术创意意向，与客户共同创造一个跨新兴设备的无缝移动。自从在AFK悉尼和都柏林数字空间创新公司成立以来，AFK赢得了多个奖项。

自从2009年成立以来，成为了领先的数字运动的领导者，詹姆斯对新兴技术充满热情，自2010年以来，该机构已经提交了多项屡获殊荣的广告技术活动。



## 埃文·拉特拉

### 加密货币宣传顾问

埃文·拉特拉拥有将具有革命性和盈利能力原创想法转化为业务这种罕见且令人羡慕的能力。从Eaze.com（2016年增长最快的按需技术公司）的早期投资者，到最近推出的Wheelys（2017年INC十五大公司之一）。

埃文的策略遵循一个简单而又经过验证的公式：概念化，创新和执行。他是全球不同大学和会议的特色演说家，主题涵盖移动应用程序，企业家精神和热门技术主题。埃文的投资组合中大量参与了多家虚拟现实公司，包括Advir.co, VEPInternational.com。在加密货币市场中，埃文的公司已经多次成功地执行了首次代币发行，迄今为止已经筹措了2500万美元。他现在正在与Hashgraph一起构建所谓的区块链2.0。





# 附录 A

## 盖思币路线图

尽管在经历了2015-2016年的成长之痛，但广告客户对虚拟现实/增强现实仍然存在相当大的幻想，媒体仍然获得了令人印象深刻的推广动力。未来三年，市场预计将每年翻一番，在2021年达到2150亿美元，沉浸式媒体是现代最大的技术飞跃之一，也是针对广告客户和内容制作人员的巨大商机。尽管分析师的态度十分乐观，但虚拟现实/增强现实生态系统仍然存在明显缺陷；一个威胁到所有潜力，悬而未决的破坏因素就是：虚拟现实和增强现实盈利仍然是非常困难的。在网络/手机上能起作用的商业模式在虚拟现实/增强现实中却不起作用 - 因为虚拟现实/增强现实是一个完全不同的媒介，因为不夸张地说，无论怎么看，在虚拟现实和增强现实中，观看或触摸都是有利的。

盖思币专门用于解决虚拟现实/增强现实的盈利难题。使用专利技术，盖思币是通过关注控制/眼睛跟踪来测算的唯一虚拟现实和增强现实区块链代币（交换单位）。通过测算“关注时长”，盖思币在混合现实是如何被创造和消费这个核心问题上创造了一款针对虚拟现实和增强现实环境（从短时体验和简单的数字目标一直到完全渲染的虚拟世界）的广告模块：关注时长控制。

盖思币是一个无缝的解决方案，为广告客户、内容所有者和用户提供了测算虚拟现实和增强现实内容中的观众互动的引擎 - 甚至允许这些利益相关者轮流推出自主品牌的代币来强化其独特的世界。（体验、环境、世界）。盖思币的存在恰恰弥补了虚拟现实/增强现实的承诺与品牌和内容所有者对其利用之间的差距。

盖思币是虚拟现实/增强现实广告的杀手级应用程序。盖思币生态系统是通过混合现实平台，采用开发者工具包进行交付，工具包允许社区建立所有观众的行动都获得激励和盈利的区块链追踪的世界。

本附录为该生态系统的发展提供了详细的路线图。



## 盖思币功能性试验：梦想频道虚拟现实世界

盖思币正在建立由盖思币区块链提供支持的混合现实（MR）平台。为了启动该平台，盖思币团队推出了梦想频道虚拟现实（梦想频道）“开放宇宙”游戏。

梦想频道是更大的混合现实平台的第一个版本，将作为概念，关键的首次使用和工作演示的功能证明。盖思币所有的工具创造都是针对整个盖思币生态系统（包括混合现实平台）的可用性，开发者可以使用这些工具来创建未来的虚拟世界。

## 融资里程碑/发展路线图

以下是盖思币平台开发的详细路线图，其中包含将在每个资金目标达成的情况下解锁的里程碑。

- (I) **200万美元**  
**盖思币应用程序界面/钱包**  
**大概时间：6个月**

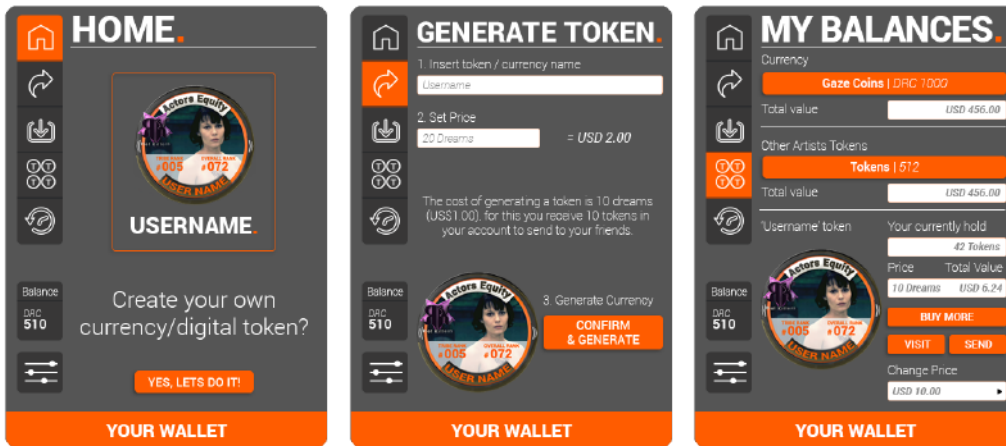
盖思币开发的第一阶段是完成盖思币钱包和应用程序界面。钱包通过测算、执行和存储任何相关联的交易和/或代币来为沉浸式互动提供支持。该应用程序界面能够与任何虚拟现实/增强现实内容（经验、环境、世界）相集成，并拥有开发者工具包，可通过广告和观众的参与获利。

### 钱包/应用程序界面的重要功能：

1. 让用户更好地了解、查看和交易其代币的视觉界面。
2. 用户可以通过任何虚拟现实/增强现实体验，利用盖思币应用程序界面、环境或世界来交易盖思币。
3. 用户可以自己推出专属的品牌代币，在虚拟现实/增强现实体验、环境和世界之间交易品牌代币，并参与完整的品牌代币二级市场交易活动。
4. 允许虚拟世界和现实世界之间的无缝价值转移。

**实践例证：**

一个用户在虚拟现实/增强现实中采取行动，比如在特定的体验内花费一定的时间，找到一个特定的虚拟对象“复活节彩蛋”，通过一个游戏关卡或共享内容，都可以被编程为生成了一个VIP代币并发送到他们的钱包。代币可以向用户提供获得真实世界奖励的权力：折扣、活动、特权、独家内容等。这也可以用于转移现实世界中资产的所有权：货币、实物财产等。



夜总会（真实世界） <<<<<<<< 钱包<<<<<<<< VIP代币 <<<<<<<<<<<<<<< 虚拟现实体验

**(II) 500万美元**

**虚拟 / 增强房地产（自定义连接的三维虚拟现实/增强现实环境）和社交网络引擎**  
大概时间：**12个月**

盖思币开发的第二阶段涉及一个工具包，该工具包可以在混合现实平台的整个分散式生态系统中实现对虚拟房地产增长和社交网络功能的支持。自梦想频道开发起，团队就已经通过一个总体叙事线索建立了虚拟城市，盖思币应用程序界面将升级到允许使用独特的自定义虚拟世界。

**虚拟房地产/环境的重要功能：**

1. 在虚拟土地上计算和收取租金的能力
2. 启动定制（品牌化的）虚拟现实/增强现实体验、环境、店面和世界的的能力（如果需要，可使用品牌化代币）
3. 可以与盖思币集成来跟踪和管理所有权和金融交易。
4. 通过优质内容进行物业价值提升（参与内容的用户越多，虚拟区域就越容易被认定为推动物业价值的“优质内容生成区域”）

**社交网络主要功能：**

1. 综合的内容/用户排名和奖励制度（使用盖思币获利）
2. 用户生成的内容频道



代币销售/土地套餐:

(i) 5千美元

**虚拟公寓**

虚拟公寓位于城市热点地区，供虚拟现实/增强现实人才，内容提供商和广告商使用，用于向全球观众广播其沉浸式体验。不要错过这个名额有限的优惠机会。请访问 [www.gazecoin.io](http://www.gazecoin.io) 了解更多详情。



(ii) 1万美元

**增加了虚拟虫洞功能的虚拟阁楼**

虚拟阁楼拥有与虫洞相连这种附加功能 – 与沉浸式内容相关 – 可与任意数量的选定世界连通。它们还在现实世界的随机位置创建出入口创建可通过增强现实访问的出入口。连通阁楼与虚拟世界之间的虫洞也起着“收费通道”的作用，以盖思币进行测算 – 支付给收费通道的所有者。



(iii) 5万美元

**虚拟街道**

一个虚拟街道包括15个虚拟公寓和4个虚拟阁楼。作为所有者，您可以选择在梦想频道的某一个主题中拥有一条街道，或者您可以找到单独位于虚拟实境中的其他任何地方的街道。盖思币应用程序界面为街道提供了所有现有功能，包括内容/人才排名等。





#### (iv) 10万美元

##### 虚拟郊区

虚拟郊区由4个城市街区构成，其中包括12个虚拟阁楼和40个虚拟公寓。作为所有者，您可以选择将郊区与任何一个梦想频道主题分区连接起来，或者您可以找到单独位于虚拟实境中的任何其他地方的郊区。盖思币应用程序界面为郊区提供了所有现有功能，包括根据流行度在主要街道上的公寓的人才排名系统。



#### (v) 25万美元

##### 虚拟城市

虚拟城市由8个城市分区组成，随着居民的进入，虚拟城市可以随时添加虚拟公寓。城市配备了一个集成的社交网络，可供居民之间进行消息传递，增强现实应用程序允许社区从现实世界中访问虚拟世界 - 当然还有使用“关注时长”和盖思币的完整营利模式。城市的设计和品牌都符合您的需求。







### (III) 1200万美元

#### 程序引擎

推动自动化虚拟世界的生成

大概时间：12个月

盖思币开发的第3阶段是构建一个程序引擎，允许开发者通过随机程序生成和确定性算法来创建理论上无限大的沉浸式世界。将使用单个种子编号，通过数学计算来创建世界特征，无需手动创建每个功能。内容创作者（开发者）将为创建单一元素的外观和感觉的基础设计（例如街道、结构或街区），然后通过代码复制来创造整个城市。

#### 概念证明-梦想频道游戏

盖思币计划通过梦想频道史诗般的“开放宇宙”生存游戏来拓展此引擎的潜力，并且为盖思币的开发者们创造了一个有效的搜索和开发实验室。梦想频道的详细介绍位于附录A：游戏概要中。

#### 程序引擎的主要功能：

1. 确定性算法生成虚拟资产（虚拟元素、空间、时间/时代构造等）的独特配置。
2. 允许不同属性的不同人体验相同的内容 — 例如图像或观点 — 稍微有所改变），或者相同的人在每次消费时体验不同的内容。



## (IV) 2,000万美元

导航系统/世界之间的收费通道：虫洞传送系统  
大概时间：18个月

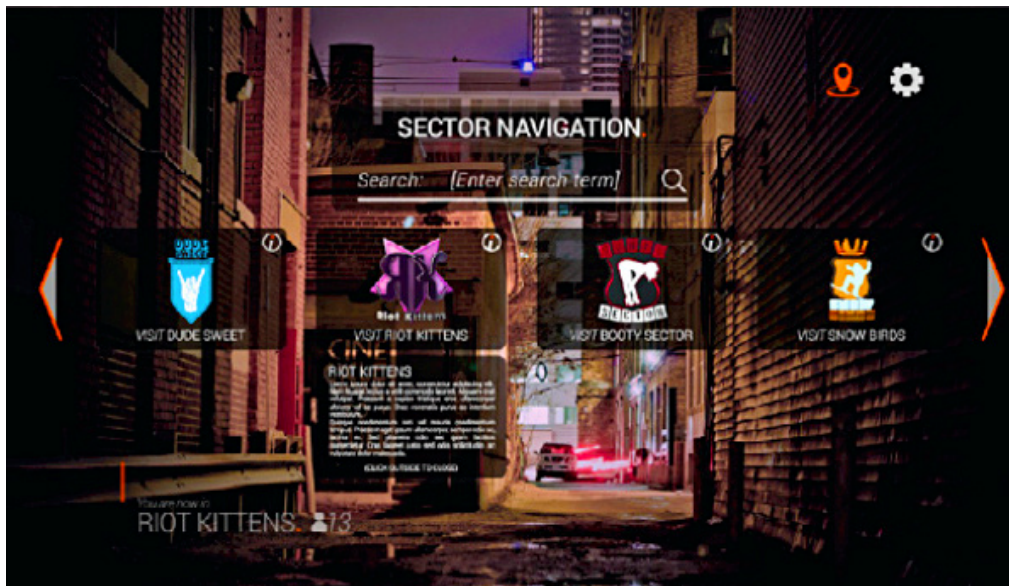
盖思币开发的第4阶段正在建立混合现实平台内的传送系统，该系统允许用户将自己从一个虚拟世界传送到另一个：虫洞传送系统（WTS）。为了让虚拟实境的潜能充分发挥，用户需要采取激励手段来在世界之间进行导航。同样，虚拟现实/增强现实内容所有者/创建者（世界建设者）也需要激励手段来创建这些连接。虫洞传送系统以下主要功能实现了两个目标。

### 虫洞传送系统的主要功能：

虫洞传送系统中装有可供“沿途”娱乐的沉浸式内容。虫洞传送系统充当着进行盖思币和其他自定义代币交换的不同世界之间的收费通道。虫洞之旅创造出奖励用户进行旅程的微支付，并向提供沉浸式内容的内容所有者/虫洞创建者付款（从用户成长池支付，详情请参阅盖思币首次代币发行摘要）。导航系统使用程序引擎即时复制。导航系统可用于在世界内外旅行。

#### a) 虫洞传送系统内部（世界内）导航系统（简单的虫洞）

观众们可以使用简单的导航系统，使他们能够在世界各个部分之间进行传送；每一个世界是故事的不同章节，游戏的不同关卡和单独的内容片段等。







**b) 虫洞传送系统外部 (Interworld) 导航系统 (虫洞之间的收费通道)**

虫洞收费通道是一个世界与另一个世界交换代币的地方 - 我们希望在可能发生交易的重要路口都出现小额交易。

**概念证明 - 虚拟现实广播**

虫洞传送系统的基础是建立在一个被称为虚拟现实广播的概念上。虚拟现实广播允许用户访问音乐所推动的虚拟世界，选择一位艺术家，然后来到他们最喜爱的音乐轨道，通过程序引擎、形状、风景和物体的变形与弯曲产生的音乐节奏，以独特的方式在虫洞中旅行（没有任何两次旅程会是相同的）。

沉浸式体验以微交易流回音乐版权所有人的“关注时长”来进行测算。这种体验式盖思币首次代币发行技术路演的一部分。用户可以下载虚拟现实广播应用程序，进行一系列的虫洞旅程，然后会收到一个关注时长计算例证。





## (V) 2500万美元

选择您自己的冒险故事引擎

大概时间：18个月

盖思币开发的第5阶段是选择您自己的冒险（CYOA）故事引擎。故事是虚拟现实/增强现实世界的真正驱动力。正是因为有了故事，才让观众参与和沉浸其中。内容创作者（开发者，世界建造者）能够使用盖思币CYOA故事引擎来创造未来沉浸式的叙述。

任何虚拟世界的成败取决于观众参与到故事中的叙事和合成能力。盖思币混合现实平台工具允许创作者创建一套与故事角色的复杂互动，使用户可以根据自己采取的行动去改变故事的结果。这种针对虚拟现实/增强现实的故事叙述对引擎复杂性的要求是相当高的。引擎技术指标中还包括一个跨平台开发者工具，用于传统电影制作人将虚拟现实/增强现实元素与拥有“虚拟现实”趋向的电影（如史蒂文·斯皮尔伯格的《玩家一号》）融合在一起。如今，传统的电影制作人们正在为了将虚拟世界添加到以电影为重点的叙事方式而努力。这样，盖思币平台不仅为传统电影制作人创造了一种盈利解决方案，还为跨平台创造了一种机制，将观众吸引到沉浸式生态系统中。

### 概念证明 – CYOA

梦想频道在2017年5月的戛纳电影节上展出了一个CYOA虚拟现实游戏体验。在这种体验中，观众可以扮演多个角色，并且自行决定结局的变化。观众必须获得足够的盖思币来为守门员付款，购买武器和购买与其他玩家的战斗中所需的各种移动。

### 梦想频道故事

#### 梗概

黑帮在黑市上买卖梦想

#### 标语

每一个梦想都是有价的。

#### 简短说明

当露西的梦想被偷走时，她发现自己是一款电子竞技游戏中的明星，观众们用盖思币来赌结局 – 一场梦想频道上夜夜狂欢的游戏。观众冒险进入虚拟现实世界，发现他们的梦想居然也被偷走了！

#### 平台

专题影片《选择自己的冒险》虚拟现实系列和虚拟货币“盖思币”

## (VI) 3,000万美元

混合现实平台

大概时间：24个月

盖思币开发的第6阶段是拥有具备完整功能的盖思币混合现实平台，它将采用增强现实云来为虚拟现实/增强现实世界提供持久的支持。其愿景是将现实世界和沉浸式世界的环境无缝连接起来。在这里，所有的互动都是通过盖思币来测算和获利的。

盖思币团队坚定不移地致力于：

- 建立和推进现实世界与虚拟实境之间的凝聚力。
- 建立和推进虚拟世界与虚拟实境之间的凝聚力。

### 增强现实应用程序

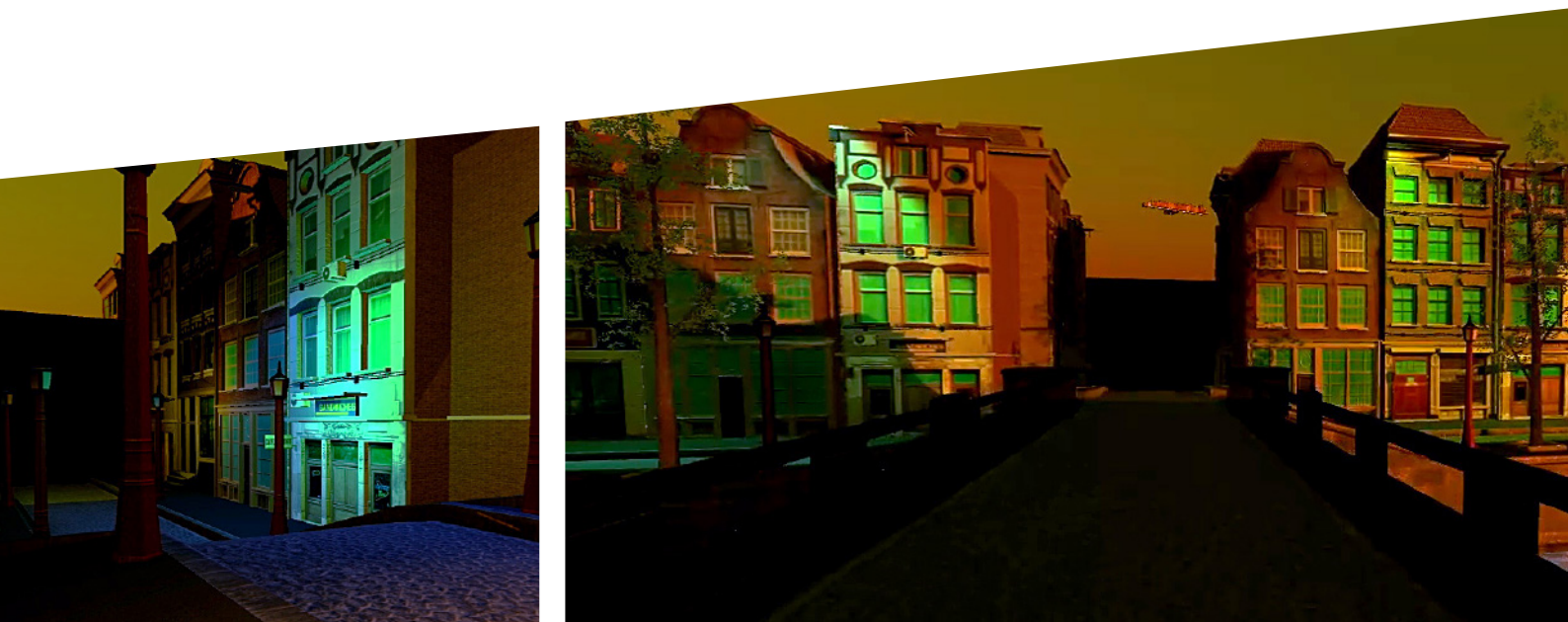
由于混合现实平台可通过任何设备跟踪用户的关注时间，所以这种平台的应用几乎是无限虚拟的（一语双关）。从订购其他人在现实世界中穿的衣服，到利用所有盈利目标将建筑模块添加到基于地点的增强世界中，从理论上说，这些应用的使用范围与人类的想象力一样广阔。

## (VII) 3,500万美元

史诗级混合现实游戏

大概时间：24个月

盖思币开发的第7阶段是完整开发的史诗级电子竞技混合现实游戏，它使整个盖思币平台开始工作 - 成为一个研发测试台。针对所有利益相关者（内容创作者/开发者，广告客户和用户）。所有来自游戏产生的收入都流入用户增长池来提供资金。游戏将测试和验证盖思币生态系统的各个方面，并将成为营销和推广手段本身。电子竞技团队可以在针对盖思币的赢家通吃型比赛中进行竞赛。游戏的完整概要可以在附录 B 中进行查阅。







# 附录B

## 游戏概要 | 盖思币史诗级混合现实游戏：梦想频道

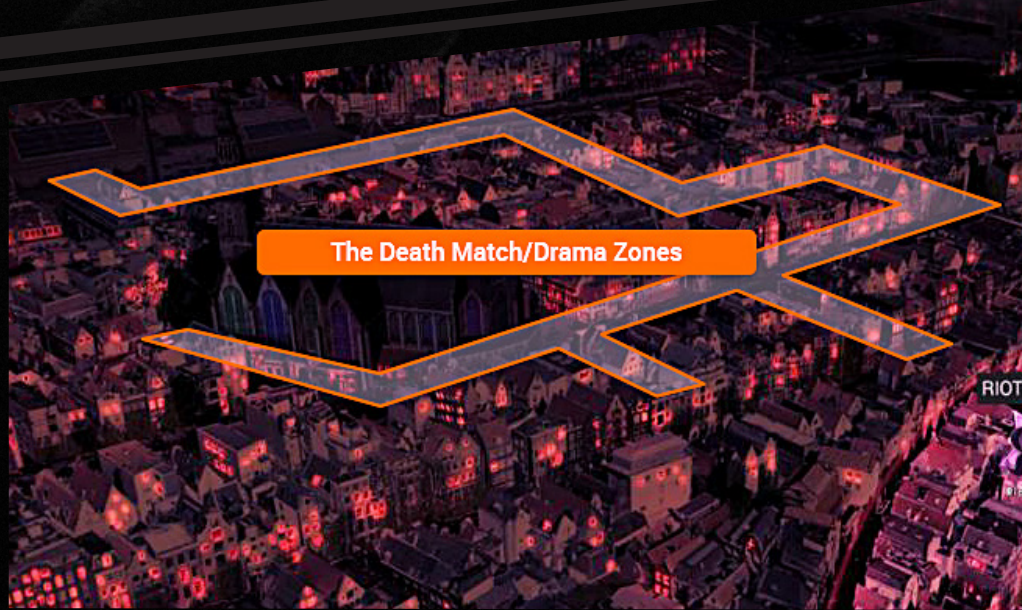
盖思币发展路线图（详见附录A）涵盖了盖思币首次代币发行收益发展目标的基本里程碑。在整个路线图中，包括已完成的首次代币发行之前的工作，盖思币团队开发了第一人称的开放宇宙混合现实（MR）生存大型多人在线角色扮演游戏，称为梦想频道虚拟现实（梦想频道），这是团队正在创建的更大的混合现实平台的第一个版本。梦想频道将作为概念的功能证明，盖思币区块链和开发人员应用程序界面/工具包的第一次关键使用案例和工作演示。游戏所创造的所有收入都将流回用户增长池。该游戏包括一个电子竞技游戏，战队可以在针对盖思币（虚拟货币）的赢家通吃型游戏中进行竞赛。

## 概述

### 一个史诗级的游戏，在虚拟实境中联合和获利

梦想频道是一个“史诗级”混合现实游戏，它针对玩家在虚拟实境 - 连在一起的虚拟现实/增强现实空间中的获利，用盖思币进行奖励。“梦想频道”是一个潜意识的娱乐区，它向在虚拟实境中搜索可以在梦想频道电视节目 - 一种沉浸式的“共享”电视频道'评分的人才的玩家们支付盖思币。玩家们购买了一个“虫洞炸弹” - 这是一种通过内容来捕获人才的武器，炸出虫洞和人才之间的通道，通过梦想频道到达地球上的出入口处。虫洞是人才沉浸的内容，并且为玩家提供虚拟世界之间的“收费”通道/传送系统 - 供人才和捕获人才的玩家共享。梦想频道电视的最高评分是一个电子竞技游戏，其特色为将最受欢迎的人才（称为梦想家）上传到该地区。各部落使用盖思币来竞拍他们最喜欢的梦想家，然后他们在这个区域的街道上展开致命的梦想“游戏竞赛”来相互对抗。梦想家被锁定在游戏中，直到他们赢得足够的“盖思币”来回馈观众。

梦想频道是一个程序生成的开放宇宙。每当有一个新人加入城市时，城市就会建立新的公寓/街道和分区。梦想频道是一个有机成长和自适应的鲜活城市。







# 游戏玩法

玩家可以通过扮演一名赏金猎人的角色来探索整个虚拟实境，其中包括数十亿个能在梦想频道——一个沉浸式的“共享”电视频道中获得评分的内容的梦想（沉浸的内容）。玩家可以通过虫洞炸弹技术捕获清醒梦想家（内容制作者），并从他们所处的地点将其个人资料“炸”到梦想频道——用其沉浸式的内容获得“盖思币”。该游戏包括前往其他聚集地的深空任务，包括人工智能星球，“全息”版本的玩家使用社区来学习玩家的移动，并卖给朋友或进行交易。传送系统允许玩家通过互联的“虫洞”进入到其他游戏中，在那里，玩家需要向虫洞的主人支付以盖思币来计算的路费。玩家获得的内容越多，他们将越会成为希望拥有自己梦想的梦想家竞争者们的目标。

通过盖思币收到付款——玩家可以向虫洞拥有者支付传送费用，购买武器和购买有利可图的矿物“骰子”——一种睡眠药物/药丸，可以让玩家们进入梦想频道本身。游戏周边的所有内容都是有价值的，但最赚钱的内容是“梦想”——因为它允许梦想频道订阅者将自己完全处于沉浸感中，真实地感受情感、剧情和危险。

玩家探索星系/梦想的能力仅受到盖思币数量的限制。他们必须购买武器，飞越虫洞，并且他们个人供应品“骰子”——让他们可以进行深空飞行——实现梦想。有了人才/梦想家的最初的行星地理位置相联系的虫洞，玩家们就可以使用梦想频道来标绘前往其它星座的航线——寻找其他聚集地/世界。在不同的世界中，玩家可能会遇到其他虫洞旅行者——其中许多人与前往八个不同的梦想部落的人都是同路，他们互相争斗，希望控制梦想频道。玩家针对每个部落采取的行动将决定其将来遭遇其他玩家时受到的对待方式。在某些时候，他们甚至可以选择加入其中一个部落。许多部落都说着自己的语言，玩家可能需要学习这种语言或加入其中，才能获得青睐。深空前哨的作用是交易、交付和交换骰子，并作为上传/下载梦想/内容的端口。许多前哨都是由具体的部落管理和结盟的——一些部落能与其他部落友好相处，而另一些部落则正在互相混战。每个部落都有自己的“基地城市”，存在于不同星系的深处——这里是他们的部落成员所居住的地方。

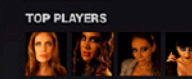


## SECTORS.

- ▶ BOOTY SECTOR
- ▶ JIGGY POPS
- ▶ MOON RUNNERS
- ▶ RIOT KITTENS

PLAYERS. 068

OVERALL RANK  
**# 03**



VISIT SECTOR

- ▶ DISCIPLINARIANS
- ▶ CHAINMAILERS
- ▶ SNOWBIRDS
- ▶ K-GRIND

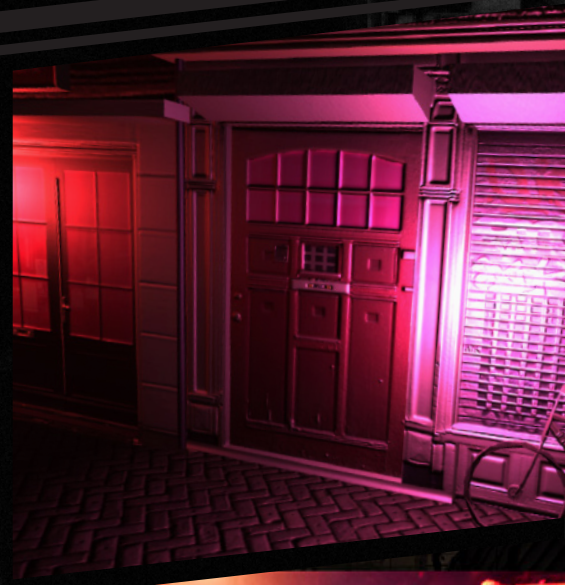


玩家可以通过其排名来吸引其他玩家和非玩家的关注。玩家会获得两个排名 - 一个是根据他们的盖思币财富的“玩家”排名，还有一个是根据他们将高分内容上传到梦想频道的“竞争力”排名。许多部落会打击人贩子 - 传送和交易高分清醒梦想家的玩家。玩家会在虫洞中受到攻击，在访问梦想频道时也会受到攻击。如果他们被杀死或被捕获，他们就会昏过去，并成为一个人贩子/玩家的财产。如果他们在空间中死亡，他们需要在最近的空间前哨复活，减去任何一个还未兑现的盖思币或减去尚未上传到梦幻频道的任何虫洞。（现在成为了杀手的财产）。

玩家可以购买一种特殊的“超级骰子”货币，以免因为万一自己在梦想频道（这是死亡比赛区域）中死亡而丢失其梦想。对于游戏中的玩家来说，活着的梦想家在交易中更值钱。重新配备武器后，玩家只能使用冷兵器（刀、斧、链、矛）在梦想频道内进行肉搏战。

上传到游戏中的人才数量受到“人才代币”的限制 - 玩家可以买卖这些代币。代币为所有者提供获得连接人才的虫洞的权利。代币的价格会根据其在梦想频道“参赛者”排名/评分而改变。如果一个品牌想要赞助某人才，他们必须从玩家那里购回人才代币才能购买采取行动的权利。一旦赞助的“盖思币”计算出了来自赞助商的微支付，则会根据消费者的“关注时长”来给予人才奖励。

## DREAM CHANNEL



[\[click to watch\]](#) **DURATION.** 01:12:10

**PAST EVENT.** DD/MM/YY

[\[click to watch\]](#) **DURATION.** 01:12:10

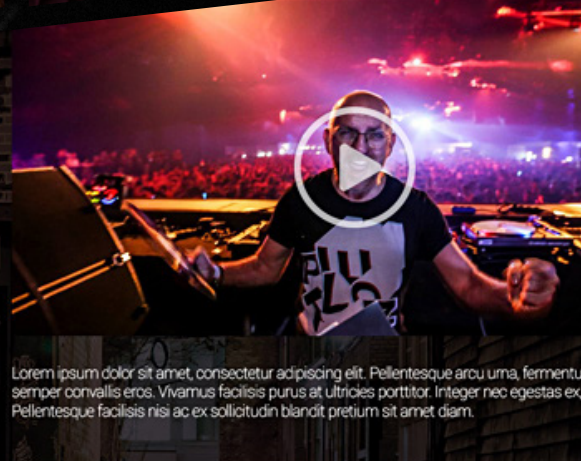
**EVENT TIME.** DD/MM/YY 00:38:10

[Add to...](#)

[iCal](#) [gCal](#)

**EVENT TIME.** DD/MM/YY 00:38:10

[ow in](#)



>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Pellentesque arcu urna, fermentum semper convallis eros. Vivamus facilisis purus et ultricies porttitor. Integer nec egestas ex. Pellentesque facilisis nisi ac ex sollicitudin blandit pretium sit amet diam.

**Visit Sven Våth.**



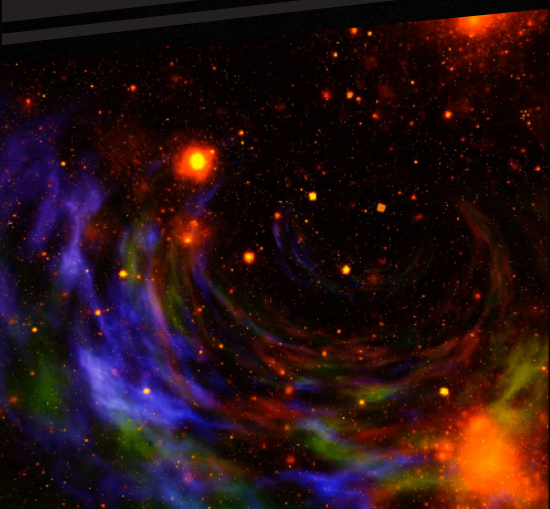


## 虫洞传送系统

对相连的虚拟世界中遍布的盖思币进行扩展的基础设施是通过用户生成的“虫洞”传送系统进行的。虫洞投弹手是一种电影拍摄设备，它能捕获内容及其坐标，并炸出一个虫洞，将艺术家的周边内容与虫洞融为一体，并将其存储在梦想频道 - 虫洞的通用数据库中。如果一个虫洞获得了创作者的追捧，艺术家和那些推荐它的人就会根据消费者沉浸其中的时间 - 或“关注时长” - 玩家参与在共享的宇宙中，能够与朋友交换虫洞坐标的时间来获得盖思币收入。

虫洞最初创造了人才被发现的地点与地球另一边的另一个地点之间的连接，通过“梦想频道”连通起来。这些虫洞可以是随机出现的，但更有可能是通向其他玩家所发现人才的地点。玩家使用虚拟现实/增强现实摄像机查看其炸出的虫洞，并且可以看到另一头的情况。扣动扳机，穿过已经完全沉浸的周边/虚拟现实内容虫洞射击。如果虫洞是空的，旅客则可以使用自己的内容。穿行虫洞可能有危险，因为它们随时可能会崩溃。

玩家探索虫洞的能力强弱是由购买人才代币或通过向虫洞添周边内容来决定。虫洞旅行不限于地球上的地点，还可以延伸到其他星系甚至进行时间旅行。虫洞可能会受到攻击。旅行者可以尝试通过添加新的沉浸式体验/内容来改变虫洞沿途的沉浸式内容。如果攻击者的内容达到额定人数，那么虫洞的体验就会改变，目的地被重新安排到一个新地点。应该注意的是，创造随机/无价值的虫洞，或攻击太多的虫洞会引起在“大桥”上巡逻的“特工们”的注意。它们可以炸毁不存在的虫洞或者不向数据库添加任何价值。这会导致玩家游戏排名降低，并造成该玩家的推荐对于其他玩家的吸引力降低。







## 超级人工智能星球

一个史诗级的游戏，在虚拟实境中联合和获利

存储在大桥上的某一个虫洞将玩家连接到人工智能星球 - 这里存储并涉及到所有玩家的“超级人工智能”版本。在这里，玩家们会找到一个完全沉浸式的致命幻想运动游戏。

这个级别的游戏包括一个增强现实应用程序，玩家通过彼此发送个人全息图信息进行相互通信，发起一系列行动，其中全息图需要使用社区来学习/获取“移动”，成为一位“超级人工智能”版本的创作者 - 一个可以在虚拟现实完全体现创始人的版本！在这里，玩家可以使用盖思币来收集和购买全息图的移动。构建一支全息图部队，来与其他全息图进行对抗。







## 虚拟现实系列剧

一个史诗级的游戏，在虚拟实境中联合和获利

一个虚拟现实系列剧正在整个星系广播，它为玩家们提供了一个具有持续戏剧效果的梦想频道“参赛者” - 这为玩家们提供了游戏玩法的见解、部落、其他玩家，并驱使他们开始追求游戏中的冒险。

参赛者与八个战斗部落中的某一个搭配，并参加梦想频道内的死亡比赛 - 被称为“做梦时间” - 正在梦想频道中发生。游戏中各部落成员相互对抗，在赢家通吃的模式下，在街头争夺特定的高分梦想。

赢家夺取其他参赛者的财富和观众。输家则被驱逐到一个遥远的部落聚集地重新开始。未来的重新匹配可以使输家反败为胜，重新赢回其梦想世界。







## 创意大使 虚拟现实广播

梦想频道超过40位“创意”团队成员，都是盖思币的大使。为了创建盖思币的生态系统，梦想频道虚拟现实一直在录制和播放虚拟现实艺术家的电子音乐，将其作为虚拟现实广播的一部分手段。这个概念涉及拍摄艺术家的全息图，创造出艺术家的点云流。这种“流”广播进入梦想频道内的一套虚拟公寓。观众可以通过2D手机直接访问视频流。然后他们可以选择通过自己的手机屏幕，或者使用他们的VR眼镜在虚拟现实中进行增强现实的虚拟公寓。每位DJ都有自己的梦想“人才”代币。这些代币都是可收集的或可交换的，并为粉丝提供访问VIP内容的权限。



奥利弗·科雷  
茨基

脸书 - 323734  
声云 - 163000



克劳德·凡·斯托  
克

脸书 - 270000  
声云 - 169000



波特·莱兹

脸书 - 65606







# 创意大使

## 虚拟现实广播

为了促进盖思币生态系统的初步发展，我们为世界上最知名的电子音乐艺术家打造了虚拟公寓。作为平台的代言人，他们是用户/艺术家生成内容的概念证明，是促进生态系统发展的基本要求。由于观众们对体验沉浸式内容充满激情，这些艺术家将拥有成长为品牌化内容的机会。他们将被视为虚拟现实广播发起人的一员。

仅大使带来的观众人数就达到550万人



CAFE DE P...  
A small sign on the right side of the page, partially obscured by the grid of images.

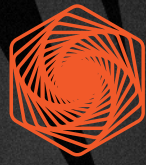




## 总结

盖思币的梦想频道虚拟现实是一款完整开发的史诗电子竞技游戏，将整个盖思币平台投入运行 - 为所有利益相关者（内容创作者/开发人员、广告客户和用户）提供研发测试台。游戏所创造的所有收入将流入资金用户增长池。游戏将测试和证明盖思币生态系统的各个方面，并将成为自身营销和推广的手段。这是盖思币平台上所有发展努力的最终结果。梦想频道的存在不仅仅是一个史诗般的，互相连通的虚拟实境游戏的故事叙述的典型原型，更重要的是，它能够激发和点燃虚拟未来世界建造者的创造力。





**GAZECOIN**

[www.gazecoin.io](http://www.gazecoin.io)