



# GAZE COIN

一種基于‘關注時長’/眼睛  
跟踪，用在廣告客戶、內  
容創作者和用戶之間的兌  
換單位

區塊鏈 虛擬現實/增強現實代幣

白皮書 | 2017年10月



## 目錄

蓋思幣免責聲明 .....	3
<b>介紹</b> .....	<b>4</b>
問題 - 虛擬現實/增強現實的盈利嘗試 .....	5
解決方案 - 蓋思幣用虛擬現實/增強現實解決了主要的盈利問題 .....	6
什麼是關注時長控制?.....	7
蓋思幣被定義為 .....	7
蓋思幣 (GZE) - 技術指標.....	9
蓋思幣應用程序界面可在任何地方使用 .....	10
蓋思幣用于跟踪虛擬現實/增強現實中的數字版權用于 .....	11
生態系統的安裝 .....	12
首次代幣發行 - 蓋思幣首次發行概覽.....	13
蓋思幣總結 - 最終，我們可以通過虛擬現實和增強現實實現盈利 .....	15
融資里程碑/路線圖 .....	16
團隊.....	18
顧問.....	21
<b>附錄 A</b> .....	<b>23</b>
蓋思幣路線圖 .....	23
蓋思幣功能性試驗:	
夢想頻道虛擬現實世界.....	24
融資里程碑/發展路線圖 .....	24
(I) 200 萬美元 - 蓋思幣應用程序界面/錢包 .....	24
(II) 500 萬美元 - 虛擬 / 增強房地產 (自定義連接的三維虛擬現實 /增強現實環境) 和社交網絡引擎 .....	25
代幣銷售/土地套餐 .....	26
(III) 1,200 萬美元 - 程序引擎推動自動化虛擬世界的生成 .....	28
(IV) 2,000 萬美元 - 導航系統/世界之間的收費通道: 蟲洞傳送系統 .....	29
(V) 2,500 萬美元 - 選擇您自己的冒險故事引擎 .....	31
(VI) 3,000 萬美元 - 混合現實平臺 .....	32
(VII) 3,500 萬美元 - 史詩級混合現實遊戲.....	32
<b>附錄 B</b> .....	<b>33</b>
概述 - 用蓋思幣用戶資金池來進行史詩級電子競技遊戲的融資和推廣 .....	33
遊戲玩法.....	34
蟲洞傳送系統 .....	36
超級人工智能星球 .....	37
虛擬現實系列劇 .....	38
創意大使 - 虛擬現實廣播 .....	39
結論 .....	41



## 3 蓋思幣免責聲明

本白皮書是有蓋思幣私人有限公司(“Gaze Coin”)創作，僅供參考。因此，本文中的所有聲明均不可依賴。蓋思幣不作任何聲明或保證（無論明示還是暗示），並且不承擔本白皮書中所述信息的所有責任。蓋思幣的實際結果和表現可能與本白皮書中所述有著顯著不同。

蓋思幣已擁有一個現有的和功能性的平臺，並且白皮書未對現有平臺構成任何有約束力的陳述或保證。任何監管機構均未對本白皮書中提供的任何信息進行審查或批准。因此，未根據法律、監管要求或任何管轄區的規則，已經或將會採取任何行動。本白皮書的發表、發布或傳播並不意味著需遵守任何適用的法律、法規要求或規則。

請參閱 <http://www.gazecoin.io> 網站的條款和條件，來瞭解蓋思幣首次發行（ICO）的條款和條件。

# 介紹

## 虛擬現實/增強現實內容簡史

2015 年和 2016 年，自 20 世紀 90 年代的 .com 網絡爆發式增長以來，圍繞虛擬現實的炒作引發了許多內容製作者們，從小型獨立創作者到主要的遊戲/電影工作室和頗具實力的媒體公司，紛紛投身到虛擬現實的生產中來。主要品牌和廣告客戶們，因為擔心落後于互聯網出現以來，大眾媒體最有前途的一次飛躍，也紛紛義無反顧地投身其中。由于匆忙涉足，許多這類品牌（以及諮詢他們的機構）並沒有花多少時間去考慮這些花費巨大的虛擬現實活動，以及一次性品牌內容的活化，實際上會如何影響重要的關鍵業績指標，如品牌知名度，社交情感，網站流量，以及最重要的銷售。這些品牌化的虛擬現實（在某些情況下，是增強現實）的內容片段，雖然肯定存在“炫酷的要素”和臨時的公關價值，但最終會不可避免地拋棄在數據孤島中。此外，經過考驗的內容却難以重複使用，因為經久不衰的內容，例如虛擬現實在許多平臺上并未獲得支持，因而導致其覆蓋範圍非常有限，而且觀眾人數少（公平地說，這種情況在 2016 年底之前有了明顯改善）。影響銷售或將瀏覽量轉變為實際購買的直接能力就更是無需多說了。可預見的是，到 2017 年初，虛擬現實的營銷人員圈中最流行的詞匯就將是“破產”：效果不佳，過于昂貴，最糟糕的是，無法測算。與所有新生技術一樣，令人恐懼的“失望分歧”已經全面產生。

然而..... 如今，虛擬現實和增強現實技術仍然獲得巨大的發展。據國際數據公司（IDC）稱，到

2021 年，虛擬現實/增強現實市場預計將達到 2150 億美元。（未來 3 年每年翻一番），虛擬現實/增強現實設備的使用者超過 10 億戶。其他分析師也提出了類似的發展趨勢，有些估計甚至優于 IDC 的數據。臉書公司已經收購了 12 家虛擬現實/增強現實公司（其中尤其引人注目的是 2014 年，用 20 億美元收購了 Oculus），穀歌和蘋果公司也在沉浸式媒體上投入巨資，并于最近分別高調推出了各自的 ARCore 和 ARKit 的公告，增強現實設備套件在全球範圍內的使用使增強現實成為目前 Android 和 IOS 移動操作系統的新標準。硬件商家：微軟、英特爾、高通等也投身其中。幾乎所有消費和企業技術領域的商家，以及所有主要的好萊塢和遊戲工作室都在為即將到來的下一浪潮進行資金投入、人員配備和準備。

然而，虛擬現實/增強現實不會單單依賴預測、人員和希望而實現增長。沒有盈利，這種媒介就無法獲得發展。沒有廣告客戶的推動，一切都不會發生。蓋思幣的存在恰恰彌合了虛擬現實/增強現實的承諾與品牌和內容所有者對其的投資之間的差距。

蓋思幣是針對虛擬現實和增強現實中的廣告客戶、內容製作人和觀眾的解決方案。

## 問題

### 虛擬現實/增強現實的盈利嘗試：用 21 世紀的技術記錄 20 世紀的模式

目前，還不存在通用的、基于廣告的、廣告推動的機制來推動虛擬現實和增強現實的內容。因此，基本上，虛擬現實和增強現實只嘗試了兩種商業模式 — 人們要麼通過預付款，按照菜單做出選擇，內容下載/流，要麼通過內容訂閱來付費。這就提出了幾個問題，其中包括

1. 信用卡是使用高質量虛擬現實和增強現實內容的障礙（在虛擬現實中，在沉浸出現困難的時候，您無法拿出信用卡/嘗試填寫信用卡表單！）。
2. 除了好奇心以外，缺少讓用戶體驗新的和多樣化的沉浸內容的激勵措施。
3. 用戶推動的內容（定制、再混合、共享他人的內容）的獨創性仍然遭到扼殺，直到固有的版權問題得到解決。這是一個不應該捲入虛擬現實和增強現實這種新媒體的傳統互聯網媒體困境。
4. 遊戲貨幣在虛擬世界中的便攜性方面還處于起步階段。
5. 也許最糟糕的是，在過去十五年裏，隨著音樂業務的緊縮和所有媒體業務的破壞，消費者們通常對為內容付費充滿敵意，並且迫使其價格下降。社交媒體上的大量免費內容更加劇了這一點。

考慮到廣泛的潛在意見（虛擬代幣，物品，店面，產品布局，視頻/音頻內容，虛擬搜索），廣告支持的模型在虛擬現實/增強現實方面非常有前途，但仍然需要努力獲得外力的幫助，其障礙表現為：

1. 將二維網絡的傳統廣告模型應用于需要用戶駐足觀看廣告的虛擬現實和增強現實環境，這使得身臨其境感無法實現。
2. 目前在創造虛擬資產和與虛擬資產互動時，缺少廣告指標/數據層。虛擬實境的發展需要其參與。
3. 廣告商不願意采用虛擬現實和增強現實（超出了對市場滲透的擔憂），因為虛擬現實和增強現實消費盈利的根本問題是：您如何對其進行測算（并因此確定投資回報率）？

根據 AdMaster Mobile 的調查，2017 年，廣告客戶將虛擬現實/增強現實視為其第二關注點。在網絡/手機上起作用的商業模式在虛擬現實和增強現實中却不起作用，因為虛擬現實和增強現實是根本不同的媒體，因為不誇張地說，無論怎麼看，在虛擬現實和增強現實中，觀看或觸摸都是有利的。

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

## 解決方案

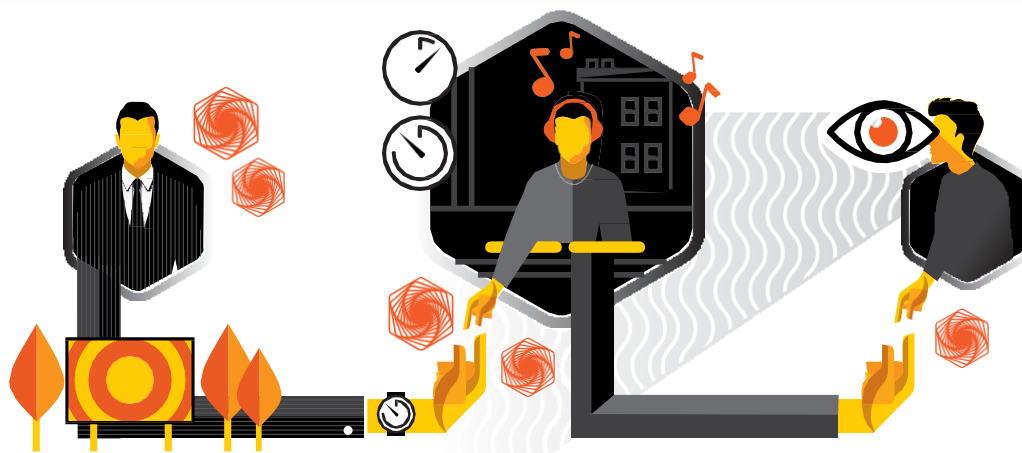
蓋思幣用虛擬現實/增強現實解決了主要的盈利問題：即您該如果對其進行測算（并因此計算投資回報率）？

使用專利注冊的技術，蓋思幣是通過關注時長控制或眼睛跟踪來測算的唯一虛擬現實和增強現實區塊鏈代幣（交換單位）。通過測算“關注時長”，蓋思幣在混合現實是如何通過觀看者的關注被創造和消費這個核心問題上創造了一款針對虛擬現實和增強現實環境（從短時體驗和簡單的數字目標一直到完全渲染的虛擬世界）的廣告模塊。品牌可以通過各種方式使用眼睛跟踪功能：評估其包裝設計、廣告和在線購物行爲，以便優化客戶體驗。指標包括參與度（固定次數、停留時間、各區域關注時間百分比），處理的難易度（定位持續時間），可尋找性（首次定位時間和首次定位前的固定次數），處理順序（關注路徑），理解性（重複定位）和興奮度（瞳孔擴張）。所有這些分析指標都會植入到蓋思幣的發展路線圖中。

### 好處

1. **不可變**（一旦交易被記錄，不能更改只能被另一個交易所更新；所有利益相關者都可以看到記錄）
2. **可測算**（具體和可量化驗證）
3. **驗證參與度**（利益相關者可以準確地瞭解用戶所參與、互動和查看的資產）
4. **可定制，可擴展**（內容創作者/所有者可以自己創造代幣）
5. **對所有的虛擬現實和增強現實內容起作用**（代幣有各種各樣的用途，可以測算內容、目標、空間、化身等）
6. **無中斷**（無需編程干預即可在後臺無縫運行）
7. **可擴展**（使用以太幣進行分配和擴散，後期可通過等離子體進行擴展），該區塊鏈可以與虛擬實境一起擴展。）

在進行虛擬現實/增強現實體驗的過程中，蓋思幣後端有何進展



1) 廣告客戶購買蓋思幣活動。

2) 平臺根據用戶參與內容的時長向內容所有者/人才和權利所有者支付蓋思幣。

3) 平臺根據用戶參與內容的時長向用戶和粉絲支付蓋思幣。

# 什麼是關注時長控制?

關注時長控制是虛擬現實和增強現實創造者所使用的一種工具，允許觀眾通過查看內容的方向來觸發內容（通常由空間化音效暗示）。這確保只有當用戶為體驗做好準備的時候，內容才會發布，類似于用戶在傳統的網絡/移動媒體上進行“點擊”。根據他們的真正興趣和自己的時間來參與，關注時長控制給予觀眾沉浸的媒介。

## 關注時長控制在虛擬現實中如何作用



# 蓋思幣被定義為

引入一種通過關注時長來測算的交換單位：一個內容所有者、廣告客戶和用戶三贏的結果。

蓋思幣使用“關注時長”的概念，通過最初采用關注時長，然後更具體通過眼睛跟踪來創建的內容所有者，廣告客戶和用戶之間的交換單位來為虛擬現實和增強現實打造商業模式。通過用戶真正的參與所花費的時間向廣告客戶收費，激勵內容所有者來提供最有吸引力的內容。此外，該模型為消費該內容的用戶提供獎勵，並允許免費提供內容。

## 蓋思幣生態系統中的代幣的經濟性和流動性如下：

蓋思幣使用眼睛跟踪來計算用戶在查看特定內容（包括目標）和/或其在沉浸的內容中花費的特定時間。它會創建一個微交易：

- 針對該時長向廣告客戶收費，
- 向內容所有者付費，
- 獎勵消費該內容的用戶。



## 蓋思幣是針對沉浸式廣告的殺手級應用，它允許品牌：

- 計算虛擬現實和增強現實廣告和其他虛擬現實和增強現實活動的精確投資回報率，
- 收集與虛擬現實和增強現實消費者行為有關的有意義數據，
- 參與從阻止虛擬現實和增強現實體驗的打擾式廣告格式到更加本土化，包括甚至變成全部體驗的參與模式。

蓋思幣還包括一套在內容更改和/或添加到虛擬現實和增強現實內部 – 將該信息存儲在其專有的區塊鏈中時進行計算和跟蹤的機制。

## 蓋思幣是跟踪虛擬現實和增強現實版權的殺手級應用，允許權利擁有者：

- 跟踪虛擬現實和增強現實的內容創建和更改（重新混合、版本化、數量增加、轉移、許可化、銷售、停止等），并跟踪其消費，
- 收集關於內容使用、生命週期和觀眾參與度的有意義數據，
- 管理針對各方的正確、適當的付款。

蓋思幣區塊鏈確保廣告客戶、內容所有者和用戶收到根據用戶參與度精確計算的付款和數據，并允許其公開審查數據，而不會有任何隱藏的因素。

以準確計算和可訪問的參與為基礎的交易數據，加上精確的盈利計算，是虛擬現實和增強現實商業模式的制勝法寶；這是一個為擴大內容提供資金和為利益相關者之間帶來協同效應的引擎。

- 激勵廣告客戶通過增加用戶覆蓋/參與度來投放廣告/品牌化內容，
- 激勵內容所有者通過廣告客戶的惠顧和不斷增加的用戶接觸/參與來提供優質的內容，
- 內容所有者的獎勵和高質量內容激勵用戶，從而帶來廣告客戶所希望的，更大的覆蓋面和參與度。

## 激勵措施與一個鼓勵生態系統增長的共生方式相一致 = 三贏



# 蓋思幣 (GZE)

## 技術指標

獲得專利的蓋思幣 (GZE) 區塊鏈實現了兩個主要功能：

1. 蓋思幣支付的審計能力
2. 虛擬內容的出處

機制：首先，蓋思幣區塊鏈安全地存儲著關於虛擬現實和增強現實中（目標、體驗、環境，世界）與內容資產有關的所有權數據。然後，它將涉及這些資產的所有微交易嵌入交易的元數據鐘（鏈接到與引發交易的用戶操作的預測數據：關注時長）。此信息直接提供給廣告客戶和內容所有者，而且無法偽造。隨著內容在虛擬世界中的添加和重新混合，該區塊鏈創建了針對這些更改的不可消除的審計跟蹤，從而為內容所有者提供長尾特許權使用費。

代幣參數：最初，蓋思幣將是以太幣網絡上的智能合約 ERC20 代幣。當等離子體或 OmiseGO 錢包 可用時，蓋思幣將遷移到自己專屬的“權益證明”區塊鏈。平臺兼容性：蓋思幣將與以太幣和比 特幣互相開放源代碼并可互操作。內容所有者和廣告客戶都可以在蓋思幣區塊鏈上創建自己的本地代幣，為虛擬現實和增強現實開發者（內容所有者、品牌、藝術家、創作者）提供一個平臺，推出專屬獨特品牌的專屬代幣。這些代幣能够在用戶的蓋思幣區塊鏈分散交易，從而增加代幣的流動性和利用。

其他要求：蓋思幣區塊鏈上的交易必須以蓋思幣支付，創建和鍛造新的代幣都需要用到蓋思幣。

蓋思幣區塊鏈向所有利益相關者提供所需的自由、安全和物質激勵，同時為蓋思幣本身創造價值。



## 蓋思幣應用程序界面可在任何地方使用

蓋思幣的應用程序界面和錢包讓關注時間可以在任何虛擬現實或增強現實內容（體驗、環境、世界）中進行測算和實現盈利。此外，它會激勵所有利益相關者（內容所有者、廣告客戶、用戶）將蓋思幣應用程序界面集成到其正在創作或推薦的內容中。

請考慮以下示例：

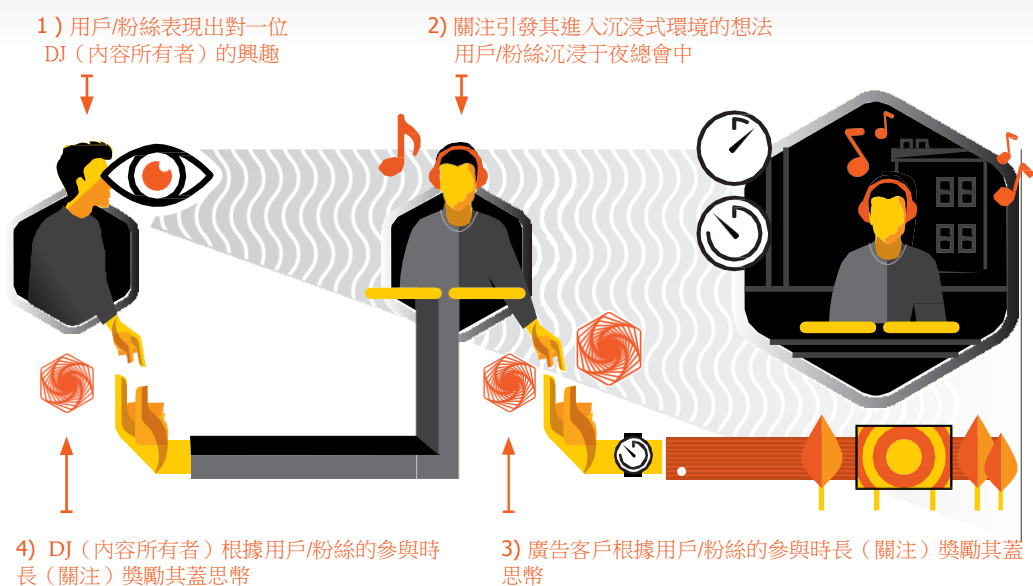
### 在一個虛擬世界中的蓋思幣（帶有廣告客戶示例）

蓋思幣前端行動：假設，這裏有一位由紅牛、凡思和極速騎板等品牌贊助的 DJ。DJ 的一位粉絲進入了虛擬現實世界，并被空間化音效（類似于將粉絲吸引到 DJ 在現實生活中的音樂形式）吸引到 DJ 的虛擬夜總會中。通過在夜總會“關注”足夠長的時間來展現其興趣，粉絲就會進入夜總會內部。

蓋思幣後端行動：蓋思幣根據粉絲在夜總會中停留的時間（沉浸在音樂中）來進行“關注”時長計算，并促進我們三大利益相關方的以下交易：

根據粉絲停留在音樂（夜總會內）中的時長，廣告客戶向 DJ（內容所有者）支付的款項包括兩部分：

- 一部分供 DJ 保留，
- 另一部分供 DJ 用來獎勵粉絲（用戶）的參與/消費。本示例中的獎勵（以區塊鏈合約的形式）可以采取商品、演出門票或其他任何有價值的物品形式。



## 在一款增強現實應用程序中的蓋思幣(無廣告客戶示例)

前端行動：沿著現實世界的街道行走，一個增強現實的數字出入口似乎覆蓋了現實世界中的一個普通的公共場所。當關注著出入口足夠長時間來表示興趣時，出入口會被打開，用戶會被帶到另一個增強現實環境中。

支持的蓋思幣行動：蓋思幣根據用戶對出入口的關注時間和用戶在增強現實環境中停留的時長來進行關注時間計算。然後，它將促進我們的主要兩個利益相關方的以下交易：

- 用戶增長池（第 12 頁有解釋）向增強現實環境的內容所有者付款。
- 用戶增長池對關注增強現實內容的用戶進行付款獎勵。

包括參與時長、關注路徑、定位時長、滯留時長、重複定位和瞳孔縮放的蓋思幣支付模擬/計算器可以在 <https://gazecoin.io> 網站獲得。

## 蓋思幣用于跟踪虛擬現實/增強現實中的數字版權

用于跟踪虛擬現實和增強現實中的版權的特別相關使用例證包括基于版權素材的三維目標（例如遊戲武器/皮膚，全息圖人物/化身或品牌虛擬物品），音樂（通常經過重新縮混）和用戶生成的內容（UGC），雖然此功能實際上可以擴展到任何類型的虛擬現實和增強現實內容中。蓋思幣計算每個資產片段是如何消費的，並相應地創建一個應付給內容所有者的微支付。請看以下用戶更改數字資產的示例（在這種情況下，玩家為遊戲中的化身添加新功能）：

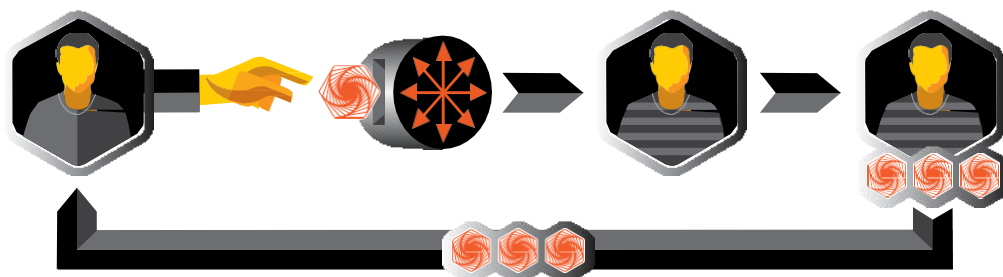
當化身最初被添加到遊戲中時，區塊鏈為該化身生成一個唯一的“可追蹤”代幣。雖然玩家可以在一開始就購買相同的化身，但是當每個玩家為角色購買不同的動作時，即可認為該化身發生了改變，並且對於玩家來說這種改變是獨一無二的。蓋思幣使用一個稱為“鍛造”的過程來跟踪化身片段和動作片段并實現盈利。因此，隨著新的動作不斷創造，它們也有了自己專屬的代幣。當兩者結合在一起時，會產生一個新的“鍛造”代幣，它由組成該角色的內容片段（角色加上獨一無二的動作）構成。如果該角色可以盈利，那麼收入可以通過跟踪代幣相應地流回片段的權利所有人/創作者。

當玩家化身添加到遊戲中，一個獨特的可追蹤代幣就得以創造出來。

玩家化身使用蓋思幣來購買移動

購買之後，玩家化身就變成了一個變异的玩家化身，一些新的移動就作為片段加入其中

變异的玩家化身有機會贏取蓋思幣



如果變异的玩家化身贏得了蓋思幣，該收入將根據創作的內容片段分別流回到版權所有者/創作者處



## 生態系統的安裝

### 用戶增長池讓內容在短期內免費/獎勵內容製作人

由于內容首先需要一位觀眾來吸引廣告客戶，蓋思幣將推出一種激勵觀眾來體驗內容的模式— 通過向他們支付蓋思幣— 來構建近期觀眾群。“用戶增長池”則提供了一個雞蛋來解決影響所有新技術的先有雞還是先有蛋的兩難問題。

具體來說，蓋思幣的首次代幣發行會將 10% 的代幣分配給用戶增長池。因此，當沒有廣告客戶時，內容所有者和用戶會根據用戶沉浸在內容中的時長來獲得微支付。

蓋思幣將始終獎勵內容所有者/創作者和用戶來提供優質的內容體驗。在所有網絡、內容和世界  
中，蓋思幣交易總額的 1% 將用于補充用戶增長池。

# 首次代幣發行

## 蓋思幣首次發行概覽



符號

**GZE**

初次代幣發行的日期和時間：

**太平洋時間 2017  
年12月10日上午7  
點**

大體時間：

**11 天**

平臺

**以太幣區塊鏈**

最低融資

**200 萬美元**

目標融資

**1200 萬美元  
限額 3500 萬美  
元**

兌換率

**1GZE = 0.35 美元**

(用以太幣兌換約為 0.35 美元，準確兌換率 應在初次代幣發行開始日期之前宣布)

提供折扣 合格的投資者可以通過我們的 SAFT (未來代幣簡單協議) 合作夥伴獲得預售獎金。還將向戰略投資者和投資額超過 1 萬美元的投資者提供預售獎金。有關預售的任何問題，請聯系 [support@gazecoin.io](mailto:support@gazecoin.io)。

代幣分配

**70%** 用于銷售

顧問團

**5%**

隊 承包

**10%**

商

**5%**

用戶增長池

**10%**

預算分配：

遊戲開發

預算的 **48%**

管理

預算的 **10%**

營銷

預算的 **22%**

承包商

預算的 **13%**

機動資金

預算的 **7%**

眾銷接受哪些加密貨幣？眾銷接受以太幣。要求您擁有裝有控制指向代幣/眾銷地址秘鑰的以太幣錢包才能參加眾銷。蓋思幣是源自以太幣的代幣。如果您持有比特幣或其他加密貨幣，則可以兌換成以太幣并用于參與眾銷。

技術路演 蓋思幣首次發行概覽在首次代幣發行開始之前，蓋思幣將使用蓋思幣技術，提供完全沉浸式的虛擬現實體驗/環境。路演將建立在由蓋思幣創始人喬尼·彼得斯為 2017 年 5 月的戛納電影節打造的夢想頻道虛擬世界進行展示。應用程序和世界將展示沉浸技術的關鍵要素，包括空間化音效線索和關注時長觸發的內容，并將公布對用戶參與度的預測。

關注時長獎金。(GB) 蓋思幣將總供應量的 1% 用于社區獎金。社區受邀通過參與首次代幣發行進程獲得一定比例的獎金。作為一種特殊的激勵措施，關注時長獎金已被打造為針對開售前體驗和/或宣傳蓋思幣的參與者的一種獎勵。一定量的關注時長獎金將分配給參與者，用于在博客、推文和其他社交媒體上分享蓋思幣以及參與上述技術路演。他們將根據所獲得的關注時長獎金的總和按比例分享 1% 的代幣。參與者可以通過 Steam 上的夢想頻道虛擬現實應用程序，Vive 或 SamsungGearVR 來訪問夢想頻道的虛擬世界。有關關注時長獎金的更多詳細信息，請訪問 <https://gazecoin.io/bounty>。

希望籌集多少資金？代幣融資上限是多少？融資上限是 3500 萬美元。代幣將以固定兌換率出售，相當于以太幣中每個蓋思幣是 35 美分，直到首次代幣發行期結束或達到上限。以太幣兌換蓋思幣的準確兌換率將在首次代幣發行開始日期之前公布。

如果未達到 200 萬美元的最低融資金額，所有以太幣將被退還。不管達到最低的 200 萬美元還是上限 3500 萬美元，預售期間出售的代幣總數將與公開出售的代幣總額相當，占所有蓋思幣供應的 70%。準確兌換率將在初次代幣發行開始日期之前宣布。

針對提供高級內容體驗的內容所有者的獎勵 所有蓋思幣交易將產生 1% 的使用費。這是向優質內容體驗提供者提供的一種獎勵（一旦初始用戶增長池耗盡，則按比例分配給最受歡迎的內容）。內容提供者從該池中獲得的利潤與每天在平臺上生成的總關注時長時間成正比。

蓋思幣如何在代幣發行期間使用以太幣來融資？蓋思幣將使用在眾銷期間收到的以太幣來構建與提供開發者工具，允許廣告客戶和內容製作者創造未來的沉浸式娛樂世界的蓋思幣區塊鏈集成的混合現實 MR）平臺。在首次代幣發行文件的“附件”（可從 XXX 獲得）中有對這些“功能”的詳細說明。這些功能以第一人稱的開放世界生存大型多人在綫角色扮演遊戲的形式交付：“夢想頻道”（可通過夢想頻道虛擬現實應用程序訪問），是一個開源的，初步的蓋思幣應用程序界面概念證明。遊戲獎勵蓋思幣中的任何內容創作者、廣告客戶或用戶，來將蓋思幣應用程序界面集成到各自虛擬現實和增強現實內容中，從而通過“關注時長”進行獲利。

與虛擬土地獎金相關的代幣作為進一步的激勵，所有在代幣銷售中消費超過 5,000 美元的參與者都將獲得虛擬土地獎金。因為虛擬房地產領域成為高端內容所有者、廣告客戶和用戶扎堆的地方（虛擬現實和增強現實內容的“溫床”），這些地區的虛擬土地價格將會上漲。這些虛擬土地獎金已經構建，並且可以在夢想頻道虛擬現實應用程序中查看。

融資里程碑和交付/路綫圖 蓋思幣團隊有 5 個明確的里程碑，作為代幣銷售處理的目標，在融資里程碑/路綫圖中概述。



## 蓋思幣總結

最終，我們可以通過虛擬現實和增強現實實現盈利

區塊鏈技術是虛擬現實和增強現實生態系統新模式的重要組成部分。在對虛擬世界進行簡短訪問或體驗時，用戶可能會輕易參與到十個內容當中，這意味著可以有效地進行數百萬次的交易記錄、跟踪和進行微支付。此外，在內容頻繁增加或更改的世界中，將曝光和信用準確歸因于所有者/創作者是具有有一定難度的。進一步增加的複雜性則是來自數百萬名交易參與者 - 廣告客戶、內容所有者/創作者和個人消費者。

蓋思幣平臺專門用于解決虛擬現實和增強現實內容的盈利難題，實際上是來自虛擬實境本身的盈利難題。一個支持區塊鏈，可安全地存儲關於虛擬現實和增強現實中內容資產的所有權和交易數據，跟踪和管理與內容消費相關的微支付的解決方案，蓋思幣賦予內容所有者、廣告客戶和用戶創造、構建和體驗虛擬現實和增強現實生態系統的能力。

平臺的貨幣單位是蓋思幣自己專屬的，基于以太幣的代幣。該代幣可供內容所有者/創作者、廣告客戶和用戶購買和銷售體驗，以及用于兌換以太幣。

隨著消費者越來越多地接受虛擬現實和增強現實，他們希望內容製作者和品牌能夠用參與內容來吸引他們的注意。蓋思幣提供了虛擬現實和增強現實創意經濟的基礎設施骨幹，提供了所需的公平、信任、安全和交換機制來確保創意能夠蓬勃發展。通過蓋思幣處理所有權數據、交易跟踪和微支付，內容所有者、廣告客戶和用戶利益相關者都可以專注于其核心競爭力：提供新一代的驚人體驗，讓世界和宇宙如人類想像力般廣闊。

## 融資里程碑/路綫圖

蓋思幣正在建立一個混合現實的平臺（已經在 2017 年 5 月份的戛納電影節上亮相），并與蓋思幣的區塊鏈合作和獲得支持。這為開發者提供了創造未來虛擬世界的功能性工具 - 讓觀眾往返于現實世界與虛擬世界。該平臺的路綫圖包括：

### (I) 200 萬美元

蓋思幣的應用程序界面/錢包 蓋思幣錢包通過測算、執行，然後存儲任何和/或代幣相關聯的交易提供沉浸式互動。蓋思幣應用程序界面可與任何虛擬現實/增強現實內容（體驗、環境、世界）融合，并具有開發人員工具包，通過廣告和關注引發的觀眾參與來獲利。

### (II) 500 萬美元

虛擬/增強現實的房地產（連接到三維虛擬/增強世界）+社交網絡引擎 蓋思幣正在開發一個強大的虛擬房地產和社交網絡工具包，從而在整個分散式平臺中發揮作用。根據夢想頻道虛擬現實開發地的第一個使用案例，一個包含通過總體故事敘述連接的虛擬城市已經構建成功，蓋思幣應用程序界面將進展到允許獨特的、定制的和互相聯繫的虛擬世界。

### (III) 1,200 萬美元

程序引擎驅動自動虛擬世界的生成 蓋思幣將構建一個程序引擎，允許開發人員通過隨機過程生成和確定性算法創建理論上無限的沉浸式世界。將使用單個種子編號，通過數學計算來創建世界特徵，無需手動創建每個功能。內容創作者（開發者）將為創建單一元素的外觀和感覺的基礎設計（例如街道、結構或街區），然後通過代碼複製來創造整個城市。

### (IV) 2,000 萬美元

導航系統/世界之間的收費通道：蟲洞傳送系統

蓋思幣開發將建立平臺內的傳送系統，該系統允許用戶將自己從一個虛擬世界傳送到另一個：蟲洞傳送系統（WTS）



爲了讓虛擬實境的潛能充分發揮，用戶需要採取激勵手段來在世界之間進行導航。同樣，虛擬現實/增強現實內容所有者/創建者（世界建設者）也需要激勵和手段來創建這些連接。蓋思幣就是激勵，“蟲洞傳送系統”則是手段。

### (V) 2500 萬美元

選擇您自己的冒險故事引擎 蓋思幣將會開發選擇您自己的冒險（CYOA）故事引擎。故事是虛擬現實/增強現實世界的真正驅動力。正是因爲有了故事，才讓觀衆參與和沉浸其中。內容創作者（開發者，世界建造者）能够使用蓋思幣 CYOA 故事引擎來創造未來沉浸式的敘述。

### (VI) 3000 萬美元

混合現實平臺 蓋思幣將開發擁有具備完整功能的蓋思幣混合現實平臺(MR)，它將采用增強現實雲來爲虛擬現實/增強現實世界提供持久的支持。其願景是將現實世界和沉浸式世界的環境無縫連接起來。在這裏，所有的互動都是通過蓋思幣來測算和獲利的。

### (VII) 3500 萬美元

史詩級混合現實遊戲 蓋思幣將開發一套完整開發的史詩級電子競技混合現實遊戲，它使整個蓋思幣平臺開始工作 - 成爲一個研發測試的溫床。針對所有利益相關者（內容創作者/開發者，廣告客戶和用戶）。所有來自遊戲產生的收入都流入用戶增長池來提供資金。遊戲將測試和驗證蓋思幣生態系統的各個方面，並將成爲營銷和推廣手段本身。電子競技團隊可以在針對蓋思幣的贏家通吃型比賽中進行競賽。

## 團隊

蓋思幣團隊由企業家、科學家、區塊鏈金融專家，娛樂業務主管和虛擬現實和增強現實製作人/世界建造者組成。擁有數十年的經驗，關注未來，并擁有多種專業知識的理想組合，該團隊有望獲得成功。



### 喬尼•彼得斯

蓋思幣首席執行官兼創始人 首席執行官兼創始人喬尼•彼得斯是一位擁有 20 多年的前沿創意，屢獲殊榮的 混合現實製作人、導演和世界建造者，經常引領處於娛樂和科技前沿的項目。1998 年，他為一個多頻道音樂和極限運動寬帶電視網絡 Kgrind 籌集了近 1200 萬美元。2001 年，喬尼被招募到 BSkyB，在那裏，他為 Sky 的電子節目指南（EPG）製作了紅色按鈕應用程序。在為精彩電視臺製作了一部成功的現實電視劇之後，他的電影《盧西迪亞》獲得了 2010 年歐洲聯盟電影獎，不久之後，他又開始縱橫于混合現實電影製作和世界建造領域。

喬尼的職業生涯中還製作了互動形式作品，包括移動和受限虛擬現實體驗、虛擬世界、互動現實電視和傳統電影。他融合了虛擬世界和傳統電影製作題材的藝術碩士論文是蓋思幣平臺的哲學基礎和機制理論。他擁有澳大利亞電影電視廣播學校的虛擬世界專業美學碩士學位和導演專業研究生文憑，以及麥格理大學的經濟學學士學位。



### 博克•胡

首席技術官 / 首席科學家 博克是一位精算和定量軟件開發者，與亞太地區和歐洲的銀行和企業資金客戶、投資經理、交易所、政府機構和金融軟件供應商擁有超過 28 年的合作。還以以太幣中的 BokkyPooBah，StackExchange 和 r/Ethereum 而聞名，博克還被譽為蓋思幣的首席技術官 / 首席科學家，成為了對以太幣區塊鏈的分散化無信任交換的更大保障。



### 蘭登•加里

虛擬現實技術團隊總監 蘭登為 Ebay 網建立了世界上第一家虛擬現實百貨商店，為紅牛建立了世界上第一個虛擬賽車模擬器。幾乎沒有人能夠與蘭登的商業虛擬現實經驗相提並論；在 Red Cartel 任合夥人/總經理期間，他的客戶包括了豐田、斯巴魯、柯尼卡、本田和殼牌。在進入 Red Cartel 之前，他曾任可視化公司董事總經理，以及 Twitch 工作室總監 8 年。蘭登擁有計算機圖形學院三維圖形和動畫專業研究生高級文憑。

蓋思幣虛擬現實技術團隊是整個沉浸式媒體專業領域的技術專家。該團隊最著名的商業虛擬現實項目包括 豐田的增強現實車輛可視化項目，柯尼卡的互動虛擬現實展示室體驗項目，畢馬威/悉尼大學的數據可視化應用程序，本田的交互式車載轉盤設計和 Shell VPower 的四人虛擬現實旅行休息區模擬項目。



### 馬克•穆裏根

虛擬現實技術負責人



### 克雷格•桑德斯

虛擬現實製作人



### 肖恩•西蒙

程序編碼員/蟲洞開發者



### 凱利•大衛

實時渲染專家



### 森克•巴本

營銷主管 — 虛擬現實廣播



### 戴夫•格林

虛擬現實廣播/DJ



## 亞曆克斯·斯托奇奇

首席信息官 亞曆克斯是蓋思幣公司一位平易近人的首席信息官。在伍倫貢大學獲得計算機工程學士學位後，近二十年來一直從事技術工作。經過在矽谷一家初創健康保險公司的兩年成長和鍛煉後，亞曆克斯于 2016 年底返回澳大利亞，回到初創的虛擬現實社區工作，在那裏，他開創了針對 Diesel Immersive 電影虛擬現實項目的最爲領先的立體視頻。大部分時候，如果不進行體育鍛煉，他會臨時通知大家，然後登上飛機，去探索世界上的新地點。



## 布萊恩·科布

虛擬現實電影製片人 布萊恩是一位成熟的電影、數字和虛擬現實製作人。他是澳大利亞熒屏製片人協會獲獎系列片《地平綫》的執行製片人，該系列在全球範圍內累計 5000 多萬次觀看。最近，他與蓋思幣首席執行官喬尼·彼得斯聯合製片的夢想頻道 虛擬現實節目在 2017 戛納電影節首映。作爲戛納電影節的常客，2012 年和 2013 年，布萊恩有兩部短片入選電影節的“澳新電影展映”。澳大利亞熒屏製片人協會將布萊恩列入 2013 年度“一年一度的明日之星”及 2014 年度“企業家”項目。2015 年，布萊恩在基于數字系列的一小時電視劇《地平綫》上與著名作家/導演斯蒂芬·艾略特（普裏西拉：沙漠女王）合作，一年後，布萊恩製作了他的第一部電影《靛藍湖》，該片于 2017 年 4 月發行。布萊恩擁有澳大利亞戲劇學院戲劇藝術專業的高級文憑。



## 加里·羅斯

法律顧問 加里是 Ross & Shulga 律師事務所的一位合作夥伴，通過與長期客戶 Steemit 和 InvestFeed 的合作，花費數年時間研究加密貨幣的前沿領域。加里專注于在證券法、風險投資/私募股權和公司治理方面的實踐。作爲 Seton Hall 法學院的兼職教授，加里在美國證券交易委員會注冊和豁免資本市場交易諮詢方面擁有豐富的經驗。他爲《紐約時報》、《市場觀察》、《美聯社》和《企業法律顧問》雜誌提供了專業支持。加里擁有西北大學的學士學位和邁阿密大學的工商管理學士學位。



### 索爾·哈德森

全球通訊主管 索爾是領先的區塊鏈通信專家，通過在代表眾銷期間有針對性的公共關係和內容創作，提高了加密貨幣公司的形象。他曾是路透新聞通訊公司的美洲新聞主管，監督多樣文化新聞編輯室的 600 多名記者參與工作，每年花費 8000 萬美元。他本人也是一名成功的記者，索爾一直是一名戰爭記者，曾在 30 多個國家進行過報道，採訪過全球頂尖的企業和政治領袖。



### 馬特·諾克斯

數據庫程序員 一位經驗豐富的網絡/移動首席技術官和軟件開發員，馬特·諾克斯是服務器端和數據庫技術方面的專家。他最近擔任了澳大利亞 CodeLab 公司的首席技術官，專門從事基於 Linux 和 OSS 的複雜分布式系統，為澳大利亞、新西蘭、英國和美國的客戶提供服務。馬特擁有新南威爾士大學計算機科學/測算學學士學位。

## 顧問

蓋思幣諮詢委員會囊括了知名金融和娛樂行業，以及前沿的金融科技和沉浸式媒體方面的各種專家。



### 杰裏米·蘭姆

**OmiseGO** 數字錢包產品主管 作為產品負責人，杰裏米正在領導 OmiseGO 以太幣縮放解決方案等離子體的首次應用。杰裏米曾是一家區塊鏈服務公司，也是早期基於交易對手，為許多以太幣的首次代幣發行提供支持的自動售貨機平臺—Vennd 的創始人。在此之前，杰裏米是利率和信用衍生品投資銀行行業的顧問。



### 喬治·薩姆曼

區塊鏈投資者和顧問 在 2013 年共創了一家比特幣交易平臺—BTC.sx（現為 Magnr）之後，喬治現在擔任全球金融機構、創業公司和律師事務所的區塊鏈/加密貨幣服務諮詢師和顧問。他撰寫了區塊鏈技術資料并在 sammantics.com 上進行應用。



## 特拉維斯·萊斯

虛擬現實行業顧問 特拉維斯是 LENS 集團的聯合創始人，該集團是一家專注于中國的全球虛擬現實公司。特拉維斯擁有超過二十年的工作經驗，曾與二十多個國家的藝術家和新興技術在博物館、畫廊和技術部門合作，擔任策展人和製片人。他以前的經歷包括了在蘋果、悉尼雙年展、奧斯汀首演和暴雪娛樂公司的工作。



## 庫裏奧·奧庫達

區塊鏈日本和亞洲區投資者和顧問 庫裏奧是知名的日本/亞太地區新型區塊鏈和人工智能空間金融科技公司的本地化和社區管理專家。一位加密貨幣投資者和企業家，他也是 OmiseGO 的社區管理員。



## 詹姆斯·蘇格雷

廣告技術顧問 AFK 的創始人詹姆斯·蘇格雷堅信，未來能取得成功的企業需要具備顛覆性思維的人士，積極創造一個“遠離鍵盤”的數字領域。他建立了一支嚴謹的人才團隊，具備相同的技術創意意向，與客戶共同創造一個跨新興設備的無縫移動。自從在 AFK 悉尼和都柏林數字空間創新公司成立以來，AFK 贏得了多個獎項。

自從 2009 年成立以來，成為了領先的數字運動的領導者，詹姆斯對新興技術充滿熱情，自 2010 年以來，該機構已經提交了多項屢獲殊榮的廣告技術活動。



## 埃文·拉特拉

加密貨幣宣傳顧問 埃文·拉特拉擁有將具有革命性和盈利能力原創想法轉化為業務這種罕見且令人羨慕的能力。從 Eaze.com（2016 年增長最快的按需技術公司）的早期投資者，到最近推出的 Wheelys（2017 年 INC 十大公司之一）。

埃文的策略遵循一個簡單而又經過驗證的公式：概念化，創新和執行。他是全球不同大學和會議的特色演說家，主題涵蓋移動應用程序，企業家精神和熱門技術主題。埃文的投資組合中大量參與了多家虛擬現實公司，包括 Advir.co，VEPInternational.com。在加密貨幣市場中，埃文的公司已經多次成功地執行了首次代幣發行，迄今為止已經籌措了 2500 萬美元。他現在正在與 Hashgraph 一起構建所謂的區塊鏈 2.0。

# 附錄 A

## 蓋思幣路綫圖

儘管在經歷了 2015-2016 年的成長之痛，但廣告客戶對虛擬現實/增強現實仍然存在相當大的幻想，媒體仍然獲得了令人印象深刻的推廣動力。未來三年，市場預計將每年翻一番，在 2021 年達到 2150 億美元，沉浸式媒體是現代最大的技術飛躍之一，也是針對廣告客戶和內容製作人員的巨大商機。儘管分析師的態度十分樂觀，但虛擬現實/增強現實生態系統仍然存在明顯缺陷；一個威脅到所有潛力，懸而未決的破壞因素就是：虛擬現實和增強現實盈利仍然是非常困難的。在網絡/手機上能起作用的商業模式在虛擬現實/增強現實中却不起作用 - 因為虛擬現實/增強現實是一個完全不同的媒介，因為不誇張地說，無論怎麼看，在虛擬現實和增強現實中，觀看或觸摸都是有利可圖的。

蓋思幣專門用於解決虛擬現實/增強現實的盈利難題。使用專利技術，蓋思幣是通過關注控制/眼睛跟蹤來測算的唯一虛擬現實和增強現實區塊鏈代幣（交換單位）。通過測算“關注時長”，蓋思幣在混合現實是如何被創造和消費這個核心問題上創造了一款針對虛擬現實和增強現實環境（從短時體驗和簡單的數字目標一直到完全渲染的虛擬世界）的廣告模塊：關注時長控制。

蓋思幣是一個無縫的解決方案，為廣告客戶、內容所有者和用戶提供了測算虛擬現實和增強現實內容中的觀眾互動的引擎 - 甚至允許這些利益相關者輪流推出自主品牌的代幣來強化其獨特的世界。（體驗、環境、世界）。蓋思幣的存在恰恰彌合了虛擬現實/增強現實的承諾與品牌和內容所有者對其的利用之間的差距。

蓋思幣是虛擬現實/增強現實廣告的殺手級應用程序。蓋思幣生態系統是通過混合現實平臺，採用開發者工具包進行交付，工具包允許社區建立所有觀眾的行動都獲得激勵和盈利的區塊鏈追蹤的世界。

本附錄為該生態系統的發展提供了詳細的路綫圖。

## 蓋思幣功能性試驗：夢想頻道虛擬現實世界

蓋思幣正在建立由蓋思幣區塊鏈提供支持的混合現實（MR）平台。為了啟動該平臺，蓋思幣團隊推出了夢想頻道虛擬現實（夢想頻道）“開放宇宙”遊戲。

夢想頻道是更大的混合現實平臺的第一個版本，將作為概念，關鍵的首次使用和工作演示的功能證明。蓋思幣所有的工具創造都是針對整個蓋思幣生態系統（包括混合現實平臺）的可用性，開發者可以使用這些工具來創建未來的虛擬世界。

## 融資里程碑/發展路線圖

以下是蓋思幣平臺開發的詳細路線圖，其中包含將在每個資金目標達成的情況下解鎖的里程碑。

### (I) 200 萬美元

蓋思幣應用程序界面/錢包

大概時間：6 個月 蓋思幣開發的第一階段是完成蓋思幣錢包和應用程序界面。

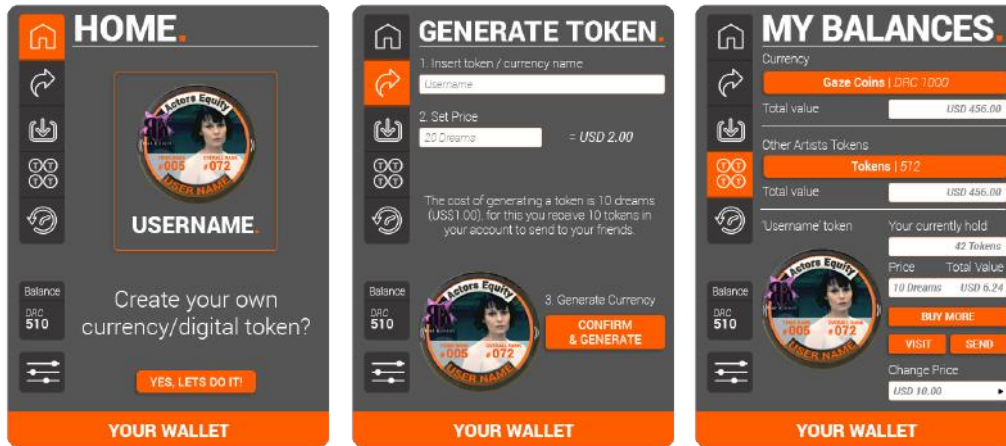
通過測算、執行和存儲任何相關聯的交易和/或代幣來為沉浸式互動提供支持。該應用程序界面能夠與任何虛擬現實/增強現實內容（經驗、環境、世界）相集成，並擁有開發者工具包，可通過廣告和觀眾的參與獲利。

錢包/應用程序界面的重要功能：

1. 讓用戶更好地瞭解、查看和交易其代幣的視覺界面。
2. 用戶可以通過任何虛擬現實/增強現實體驗，利用蓋思幣應用程序界面、環境或世界來交易蓋思幣。
3. 用戶可以自己推出專屬的品牌代幣，在虛擬現實/增強現實體驗、環境和世界之間交易品牌代幣，並參與完整的品牌代幣二級市場交易活動。
4. 允許虛擬世界和現實世界之間的無縫價值轉移。



實踐例證：一個用戶在虛擬現實/增強現實中採取行動，比如在特定的體驗內花費一定的時間，找到一個特定的虛擬對象“復活節彩蛋”，通過一個遊戲關卡或共享內容，都可以被編程為生成了一個VIP代幣并發送到他們的錢包。代幣可以向用戶提供獲得真實世界獎勵的權力：折扣、活動、特權、獨家內容等。這也可以用于轉移現實世界中資產的所有權：貨幣、實物財產等。



夜總會（真實世界） <<<<<<<<< 錢包 <<<<<<<<< VIP 代幣 <<<<<<<<<<<<<<< 虛擬現實體驗

## (II) 500 萬美元

虛擬 / 增強房地產（自定義連接的三維虛擬現實/增強現實環境）和社交網絡引擎

大概時間：12 個月

蓋思幣開發的第二階段涉及一個工具包，該工具包可以在混合現實平臺的整個分散式生態系統中實現對虛擬房地產增長和社交網絡功能的支持。自夢想頻道開發起，團隊就已經通過一個總體敘事線索建立了虛擬城市，蓋思幣應用程序界面將升級到允許使用獨特的自定義虛擬世界。

虛擬房地產/環境的重要功能：

1. 在虛擬土地上計算和收取租金的能力
2. 啟動定制（品牌化的）虛擬現實/增強現實體驗、環境、店面和世界的的能力（如果需要，可使用品牌化代幣）
3. 可以與蓋思幣集成來跟踪和管理所有權和金融交易。
4. 通過優質內容進行物業價值提升（參與內容的用戶越多，虛擬區域就越容易被認定為推動物業價值的“優質內容生成區域”）

社交網絡主要功能：

1. 綜合的內容/用戶排名和獎勵制度（使用蓋思幣獲利）
2. 用戶生成的內容頻道



代幣銷售/土地套餐：

### (i) 5 千美元

虛擬公寓 虛擬公寓位于城市熱點地區，供虛擬現實/增強現實人才，內容提供商和廣告商使用，用于向全球觀眾廣播其沉浸式體驗。不要錯過這個名額有限的優惠機會。請訪問 [www.gazecoin.io](http://www.gazecoin.io) 瞭解更多詳情。



### (ii) 1 萬美元

增加了虛擬蟲洞功能的虛擬閣樓

虛擬閣樓擁有與蟲洞相連這種附加功能 – 與沉浸式內容相關 – 可與任意數量的選定世界連通。它們還在現實世界的隨機位置創建出入口創建可通過增強現實訪問的出入口。連通閣樓與虛擬世界之間的蟲洞也起著“收費通道”的作用，以蓋思幣進行測算 – 支付給收費通道的所有者。



### (iii) 5 萬美元

虛擬街道 一個虛擬街道包括 15 個虛擬公寓和 4 個虛擬閣樓。作為所有者，您可以選擇在夢想頻道的某一個主題中擁有一條街道，或者您可以找到單獨位于虛擬實境中的其他任何地方的街道。蓋思幣應用程序界面為街道提供了所有現有功能，包括內容/人才排名等。



#### (iv) 10 萬美元

虛擬郊區 虛擬郊區由 4 個城市街區構成，其中包括 12 個虛擬閣樓和 40 個虛擬公寓。作為所有者，您可以選擇將郊區與任何一個夢想頻道主題分區連接起來，或者您可以找到單獨位於虛擬實境中的任何其他地方的郊區。蓋思幣應用程序界面為郊區提供了所有現有功能，包括根據流行度在主要街道上的公寓的人才排名系統。



#### (v) 25 萬美元

虛擬城市 虛擬城市由 8 個城市分區組成，隨著居民的進入，虛擬城市可以隨時添加虛擬公寓。城市配備了一個集成的社交網絡，可供居民之間進行消息傳遞，增強現實應用程序允許社區從現實世界中訪問虛擬世界 - 當然還有使用“關注時長”和蓋思幣的完整營利模式。城市的設計和品牌都符合您的需求。



### (III) 1200 萬美元

程序引擎推動自動化虛擬世界的生成  
大概時間：12個月

蓋思幣開發的第3階段是構建一個程序引擎，允許開發者通過隨機程序生成和確定性算法來創建理論上無限大的沉浸式世界。將使用單個種子編號，通過數學計算來創建世界特徵，無需手動創建每個功能。內容創作者（開發者）將為創建單一元素的外觀和感覺的基礎設計（例如街道、結構或街區），然後通過代碼複製來創造整個城市。

### 概念證明-夢想頻道遊戲

蓋思幣計劃通過夢想頻道史詩般的“開放宇宙”生存遊戲來拓展此引擎的潛力，並且為蓋思幣的開發者們創造了一個有效的搜索和開發實驗室。夢想頻道的詳細介紹位於附錄 A：遊戲概要中。

#### 程序引擎的主要功能：

1. 確定性算法生成虛擬資產（虛擬元素、空間、時間/時代構造等）的獨特配置。
2. 允許不同屬性的不同人體驗相同的內容 — 例如圖像或觀點 - 稍微有所改變），或者相同的人在每次消費時體驗不同的內容。



#### (IV) 2,000 萬美元

導航系統/世界之間的收費通道：蟲洞傳送系統大概時間：18 個月

蓋思幣開發的第 4 階段正在建立混合現實平臺內的傳送系統，該系統允許用戶將自己從一個虛擬世界傳送到另一個：蟲洞傳送系統（WTS）。為了讓虛擬實境的潛能充分發揮，用戶需要採取激勵手段來在世界之間進行導航。同樣，虛擬現實/增強現實內容所有者/創建者（世界建設者）也需要激勵手段來創建這些連接。蟲洞傳送系統以下主要功能實現了兩個目標。

蟲洞傳送系統的主要功能：蟲洞傳送系統中裝有可供“沿途”娛樂的沉浸式內容。蟲洞傳送系統充當著進行蓋思幣和其他自定義代幣交換的不同世界之間的收費通道。蟲洞之旅創造出獎勵用戶進行旅程的微支付，并向提供沉浸式內容的內容所有者/蟲洞創建者付款（從用戶成長池支付，詳情請參閱蓋思幣首次代幣發行摘要）。導航系統使用程序引擎即時複製。導航系統可用于在世界內外旅行。

- a) 蟲洞傳送系統內部（世界內）導航系統（簡單的蟲洞）觀眾們可以使用簡單的導航系統，使他們能夠在世界各個部分之間進行傳送；每一個世界是故事的不同章節，遊戲的不同關卡和單獨的內容片段等。





- b) 蟲洞傳送系統外部（Interworld）導航系統（蟲洞之間的收費通道） 蟲洞收費通道是一個世界與另一個世界交換代幣的地方 - 我們希望在可能發生交易的重要路口都出現小額交易。

### 概念證明 - 虛擬現實廣播

蟲洞傳送系統的基礎是建立在一個被稱為虛擬現實廣播的概念上。虛擬現實廣播允許用戶訪問音樂所推動的虛擬世界，選擇一位藝術家，然後來到他們最喜愛的音樂軌道，通過程序引擎、形狀、風景和物體的變形與彎曲產生的音樂節奏，以獨特的方式在蟲洞中旅行（沒有任何兩次旅程會是相同的）。

沉浸式體驗以微交易流回音樂版權所有人的“關注時長”來進行測算。這種體驗式蓋思幣首次代幣發行技術路演的一部分。用戶可以下載虛擬現實廣播應用程序，進行一系列的蟲洞旅程，然後會收到一個關注時長計算例證。



## (V) 2500 萬美元

選擇您自己的冒險故事引擎

大概時間：**18** 個月

蓋思幣開發的第 5 階段是選擇您自己的冒險 (CYOA) 故事引擎。故事是虛擬現實/增強現實世界的真正驅動力。正是因為有了故事，才讓觀眾參與和沉浸其中。內容創作者 (開發者，世界建造者) 能够使用蓋思幣 CYOA 故事引擎來創造未來沉浸式的敘述。

任何虛擬世界的成敗取決於觀眾參與到故事中的敘事和合成能力。蓋思幣混合現實平臺工具允許創作者創建一套與故事角色的複雜互動，使用戶可以根據自己採取的行動去改變故事的結果。這種針對虛擬現實/增強現實的故事敘述對引擎複雜性的要求是相當高的。引擎技術指標中還包括一個跨平臺開發者工具，用于傳統電影製作人將虛擬現實/增強現實元素與擁有“虛擬現實”趨向的電影 (如史蒂文·斯皮爾伯格的《玩家一號》) 融合在一起。如今，傳統的電影製作人們正在為將虛擬世界添加到以電影為重點的敘事方式而努力。這樣，蓋思幣平臺不僅為傳統電影製作人創造了一種盈利解決方案，還為跨平臺創造了一種機制，將觀眾吸引到沉浸式生態系統中。

### 概念證明 – CYOA

夢想頻道在 2017 年 5 月的戛納電影節上展出了一個 CYOA 虛擬現實遊戲體驗。在這種體驗中，觀眾可以扮演多個角色，並且自行決定結局的變化。觀眾必須獲得足夠的蓋思幣來為守門員付款，購買武器和購買與其他玩家的戰鬥中所需的各種移動。

### 夢想頻道故事

梗概 黑幫在黑市上買賣夢想

標語 每一個夢想都是有價的。

簡短說明 當露西的夢想被偷走時，她發現自己是一款電子競技遊戲中的明星，觀眾們用蓋思幣來賭結局 - 一場夢想頻道上夜夜狂歡的遊戲。觀眾冒險進入虛擬現實世界，發現他們的夢想居然也被偷走了！

平臺 專題影片《選擇自己的冒險》虛擬現實系列和虛擬貨幣“蓋思幣”

## (VI) 3,000 萬美元

混合現實平臺 大概時間：  
24 個月

蓋思幣開發的第 6 階段是擁有具備完整功能的蓋思幣混合現實平臺，它將采用增強現實雲來為 虛擬現實/增強現實世界提供持久的支持。其願景是將現實世界和沉浸式世界的環境無縫連接起來。在這裏，所有的互動都是通過蓋思幣來測算和獲利的。

蓋思幣團隊堅定不移地致力于：

- 建立和推進現實世界與虛擬實境之間的凝聚力。
- 建立和推進虛擬世界與虛擬實境之間的凝聚力。

增強現實應用程序 由于混合現實平臺可通過任何設備跟踪用戶的關注時間，所以這種平臺的應用幾乎是無限虛擬的（一語雙關）。從訂購其他人在現實世界中穿的衣服，到利用所有盈利目標將建築模塊添加到基于地點的增強世界中，從理論上說，這些應用的使用範圍與人類的想像力一樣廣闊。

## (VII) 3,500 萬美元

史詩級混合現實游戲  
大概時間：24 個月

蓋思幣開發的第 7 階段是完整開發的史詩級電子競技混合現實游戲，它使整個蓋思幣平臺開始工作 - 成爲一個研發測試臺。針對所有利益相關者（內容創作者/開發者，廣告客戶 和用戶）。所有來自游戲產生的收入都流入用戶增長池來提供資金。游戲將測試和驗證蓋思幣生態系統的各個方面，并將成爲營銷和推廣手段本身。電子競技團隊可以在針對蓋思幣的贏家通吃型比賽中進行競賽。游戲的完整概要可以在附錄 B 中進行查閱。







# 附錄 B

## 遊戲概要 | 蓋思幣史詩級混合現實遊戲：夢想頻道

蓋思幣發展路線圖（詳見附錄 A）涵蓋了蓋思幣首次代幣發行收益發展目標的基本里程碑。在整個路線圖中，包括已完成的首次代幣發行之前的工作，蓋思幣團隊開發了第一人稱的開放宇宙混合現實（MR）生存大型多人在線角色扮演遊戲，稱為夢想頻道虛擬現實（夢想頻道），這是團隊正在創建的更大的混合現實平臺的第一個版本。夢想頻道將作為概念的功能證明，蓋思幣區塊鏈和開發人員應用程序界面 / 工具包的第一次關鍵使用案例和工作演示。遊戲所創造的所有收入都將流回用戶增長池。該遊戲包括一個電子競技遊戲，戰隊可以在針對蓋思幣（虛擬貨幣）的贏家通吃型遊戲中進行競賽。

## 概述

### 一個史詩級的遊戲，在虛擬實境中聯合和獲利

夢想頻道是一個“史詩級”混合現實遊戲，它針對玩家在虛擬實境 - 連在一起的虛擬現實/增強現實空間中的獲利，用蓋思幣進行獎勵。“夢想頻道”是一個潛意識的娛樂區，它向在虛擬實境中搜索可以在夢想頻道電視節目——一種沉浸式的“共享”電視頻道’評分的人才的玩家們支付蓋思幣。玩家們購買了一個“蟲洞炸彈”——這是一種通過內容來捕獲人才的武器，炸出蟲洞和人才之間的通道，通過夢想頻道到達地球上的出入口處。蟲洞是人才沉浸的內容，並且為玩家提供虛擬世界之間的“收費”通道/傳送系統——供人才和捕獲人才的玩家共享。夢想頻道電視的最高評分是一個電子競技遊戲，其特色為將最受歡迎的人才（稱為夢想家）上傳到該地區。各部落使用蓋思幣來競拍他們最喜歡的梦想家，然後他們在這個區域的街道上展開致命的夢想“遊戲競賽”來相互對抗。夢想家被鎖定在遊戲中，直到他們贏得足夠的“蓋思幣”來回饋觀眾。

夢想頻道是一個程序生成的開放宇宙。每當有一個新人加入城市時，城市就會建立新的公寓/街道和分區。夢想頻道是一個有機成長和自適應的鮮活城市。





# 遊戲玩法

玩家通過扮演一名賞金獵人的角色來探索整個虛擬實境，其中包括數十億個能在夢想頻道——一個沉浸式的“共享”電視頻道中獲得評分的内容的夢想（沉浸的内容）。玩家通過蟲洞炸彈技術捕獲清醒夢想家（内容製作者），并從他們所處的地點將其個人資料“炸”到夢想頻道—用其沉浸式的內容獲得“蓋思幣”。該遊戲包括前往其他聚集地的深空任務，包括人工智能星球，“全息”版本的玩家使用社區來學習玩家的移動，并賣给朋友或進行交易。傳送系統允許 玩家通過互聯的“蟲洞”進入到其他遊戲中，在那裏，玩家需要向蟲洞的主人支付以蓋思幣來計算的過路費。玩家獲得的内容越多，他們將越會成爲希望擁有自己夢想的夢想家競爭者們的目標。

通過蓋思幣收到付款—玩家可以向蟲洞擁有者支付傳送費用，購買武器和購買有利可圖的礦物“骰子”—一種睡眠藥物/藥丸，可以讓玩家們進入夢想頻道本身。遊戲周邊的所有內容都是有價值的，但最賺錢的内容是“夢想”—因爲它允許夢想頻道訂閱者將自己完全處于沉浸感中，真實地感受情感、劇情和危險。

玩家探索星系/夢想的能力僅受到蓋思幣數量的限制。他們必須購買武器，飛越蟲洞，并且他們個人供應品“骰子”—讓他們可以進行深空飛行—實現夢想。有了人才/夢想家的最初的行星地理位置相聯繫的蟲洞，玩家們就可以使用夢想頻道來標繪前往其它星座的航綫—尋找其他聚集地/世界。在不同的世界中，玩家可能會遇到其他蟲洞旅行者—其中許多人與前往八個不同的夢想部落的人都是同路，他們互相爭鬥，希望控制夢想頻道。玩家針對每個部落采取的行動將決定其將來遭遇其他玩家時受到的對待方式。在某些時候，他們甚至可以選擇加入其中一個部落。許多部落都說著自己的語言， 玩家可能需要學習這種語言或加入其中，才能獲得青睞。深空前哨的作用是交易、交付和交換骰子，并作爲上傳/下載夢想/内容的端口。許多前哨都是由具體的部落管理和結盟的—一些部落能與其他部落友好相處，而另一些部落則正在互相混戰。每個部落都有自己的“基地城市”，存在于不同星系的深處—這裏是他們的部落成員所居住的地方。



## SECTOR

- ▶ BOOTY SECT
- ▶ JIGGY POPS
- ▶ MOON RUNNE
- ▶ RIOT KITTENS

PLAYERS. 068

OVERALL RANK  
**#03**

TOP PLAYERS



VISIT SECTO

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

玩家通過其排名來吸引其他玩家和非玩家的關注。玩家會獲得兩個排名 - 一個是根據他們的蓋思幣財富的“玩家”排名，還有一個是根據他們將高分內容上傳到夢想頻道的“競爭力”排名。許多部落會打擊人販子 - 傳送和交易高分清醒夢想家的玩家。玩家會在蟲洞中受到攻擊，在訪問夢想頻道時也會受到攻擊。如果他們被殺死或被捕獲，他們就會昏過去，並成爲一個人販子/玩家的財產。如果他們在空間中死亡，他們需要在最近的空間前甦復活，減去任何一個還未兌現的蓋思幣或減去尚未上傳到夢幻頻道的任何蟲洞。（現在成爲了殺手的財產）。

玩家可以購買一種特殊的“超級骰子”貨幣，以免因爲萬一自己在夢想頻道（這是死亡比賽區域）中死亡而丟失其夢想。對於遊戲中的玩家來說，活著的夢想家在交易中更值錢。重新配備武器後，玩家只能使用冷兵器（刀、斧、鏈、矛）在夢想頻道內進行肉搏戰。

上傳到遊戲中的人才數量受到“人才代幣”的限制 - 玩家可以買賣這些代幣。代幣爲所有者提供獲得連接人才的蟲洞的權利。代幣的價格會根據其在夢想頻道“參賽者”排名/評分而改變。如果一個品牌想要贊助某人才，他們必須從玩家那裏購回人才代幣才能購買採取行動的權利。一旦贊助的“蓋思幣”計算出了來自贊助商的微支付，則會根據消費者的“關注時長”來給予人才獎勵。

## 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

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



**Visit Sven Väth.**

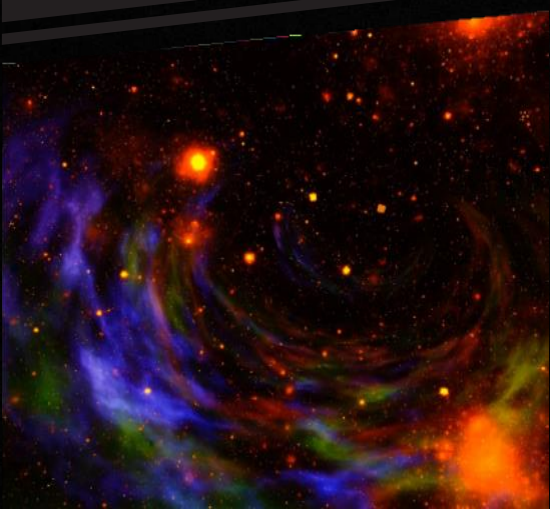


## 蟲洞傳送系統

對相連的虛擬世界中遍布的蓋思幣進行擴展的基礎設施是通過用戶生成的“蟲洞”傳送系統進行的。蟲洞投彈手是一種電影拍攝設備，它能捕獲內容及其坐標，并炸出一個蟲洞，將藝術家的周邊內容與蟲洞融為一體，并將其存儲在夢想頻道 - 蟲洞的通用數據庫中。如果一個蟲洞獲得了創作者的追捧，藝術家和那些推薦它的人就會根據消費者沉浸其中的時間 - 或“關注時長” - 玩家參與在共享的宇宙中，能够與朋友交換蟲洞坐標的時間來獲得蓋思幣收入。

蟲洞最初創造了人才被發現的地點與地球另一邊的另一個地點之間的連接，通過“夢想頻道”連通起來。這些蟲洞可以是隨機出現的，但更有可能是通向其他玩家所發現人才的地點。玩家使用虛擬現實/增強現實攝像機查看其炸出的蟲洞，并且可以看到另一頭的情況。扣動扳機，穿過已經完全沉浸的周邊/虛擬現實內容蟲洞射擊。如果蟲洞是空的，旅客則可以使用自己的內容。穿行蟲洞可能有危險，因為它們隨時可能會崩潰。

玩家探索蟲洞的能力強弱是由購買人才代幣或通過向蟲洞添周邊內容來決定。蟲洞旅行不限于地球上的地點，還可以延伸到其他星系甚至進行時間旅行。蟲洞可能會受到攻擊。旅行者可以嘗試通過添加新的沉浸式體驗/內容來改變蟲洞沿途的沉浸式內容。如果攻擊者的內容達到額定人數，那麼蟲洞的體驗就會改變，目的地被重新安排到一個新地點。應該注意的是，創造隨機/無價值的蟲洞，或攻擊太多的蟲洞會引起在“大橋”上巡邏的“特工們”的注意。它們可以炸毀不存在的蟲洞或者不向數據庫添加任何價值。這會導致玩家游戲排名降低，并造成該玩家的推薦對於其他玩家的吸引力降低。





## 超級人工智能星球

一個史詩級的遊戲，在虛擬實境中聯合和獲利

存儲在大橋上的某一個蟲洞將玩家連接到人工智能星球 - 這裏存儲并涉及到所有玩家的“超級人工智能”版本。在這裏，玩家們會找到一個完全沉浸式的致命幻想運動遊戲。

這個級別的遊戲包括一個增強現實應用程序，玩家通過彼此發送個人全息圖信息進行相互通信，發起一系列行動，其中全息圖需要使用社區來學習/獲取“移動”，成爲一位“超級人工智能”版本的創作者 - 一個可以在虛擬現實中完全體現創始人的版本！在這裏，玩家可以使用蓋思幣來收集和購買全息圖的移動。構建一支全息圖部隊，來與其他全息圖進行對抗。





## 虛擬現實系列劇

一個史詩級的遊戲，在虛擬實境中聯合和獲利

一個虛擬現實系列劇正在整個星系廣播，它為玩家們提供了一個具有持續戲劇效果的夢想頻道“參賽者” - 這為玩家們提供了遊戲玩法的見解、部落、其他玩家，並驅使他們開始追求遊戲中的冒險。

參賽者與八個戰鬥部落中的某一個搭配，並參加夢想頻道內的死亡比賽 - 被稱為“做夢時間” - 正在夢想頻道中發生。遊戲中各部落成員相互對抗，在贏家通吃的模式下，在街頭爭奪特定的高分夢想。

贏家奪取其他參賽者的財富和觀眾。輸家則被驅逐到一個遙遠的部落聚集地重新開始。未來的重新匹配可以使輸家反敗為勝，重新贏回其夢想世界。





# 創意大使

## 虛擬現實廣播

夢想頻道超過 40 位“創意”團隊成員，都是蓋思幣的大使。爲了創建蓋思幣的生態系統，夢想頻道虛擬現實一直在錄製和播放虛擬現實藝術家的電子音樂，將其作爲虛擬現實廣播的一部分手段。這個概念涉及拍攝藝術家的全息圖，創造出藝術家的點雲流。這種“流”廣播進入夢想頻道內的一套虛擬公寓。觀眾可以通過 2D 手機直接訪問視頻流。然後他們可以選擇通過自己的手機屏幕，或者使用他們的 VR 眼鏡在虛擬現實中進入增強現實的虛擬公寓。每位 Dj 都擁有自己的夢想“人才”代幣。這些代幣都是可收集的或可交換的，并爲粉絲提供訪問 VIP 內容的權限。



奧利弗•科雷  
茨基

臉書 - 323734  
聲雲 - 163000



克勞德•凡•斯托  
克

臉書 - 270000  
聲雲 - 169000



波特•萊茲

臉書 - 65606



# 創意大使

## 虛擬現實廣播

爲了促進蓋思幣生態系統的初步發展，我們爲世界上最知名的電子音樂藝術家打造了虛擬公寓。作爲平臺的代言人，他們是用戶/藝術家生成內容的概念證明，是促進生態系統發展的基本要求。由於觀衆們對體驗沉浸式內容充滿激情，這些藝術家將擁有成長爲品牌化內容的機會。他們將被視爲虛擬現實廣播發起人的一員。

僅大使帶來的觀衆人數就達到 550 萬人







## 總結

蓋思幣的夢想頻道虛擬現實是一款完整開發的史詩電子競技遊戲，將整個蓋思幣平臺投入運行 - 為所有利益相關者（內容創作者/開發人員、廣告客戶和用戶）提供研發測試台。遊戲所創造的所有收入將流入資金用戶增長池。遊戲將測試和證明蓋思幣生態系統的各個方面，並將成爲自身營銷和推廣的手段。這是蓋思幣平臺上所有發展努力的最終結果。夢想頻道的存在不僅僅是一個史詩般的，互相連通的虛擬實境遊戲的故事敘述的典型原型，更重要的是，它能夠激發和點燃虛擬未來世界建造者的創造力。



**GAZECOIN**

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