



GAZE COIN

'게이즈(GAZE)'에 기초한 광고
주와 콘텐츠 제작자 및 사용
자 사이의 교환 단위

블록체인 VR / AR 토큰

화이트 페이퍼 | 2017년 10월

목차

GazeCoin 책임 부인	3
소개	4
문제점 - 최신 VR/AR의 수익 창출 시도	5
솔루션 - GazeCoin은 VR/AR을 화폐화하여 주요 문제를 해결합니다:	6
게이즈(웅시) 컨트롤이 무엇인가요?	7
GazeCoin의 정의	7
GazeCoin Token (GZE) - 기술 사양	9
GazeCoin API는 어디에서나 사용할 수 있습니다	10
VR/AR에서 디지털 저작권을 추적하는 GazeCoin	11
에코시스템 킷스타트	12
ICO - Gaze Coin ICO 개요	13
Gaze Coin 요약 - 마침내, 우리는 VR/AR로 수익을 올릴 수 있습니다.....	15
펀딩 마일스톤/로드맵	16
팀	18
고문.....	21
참조 문헌 A	23
Gaze Coin 로드맵.....	23
Gaze Coin 기능 연구소:	
꿈의 채널 VR 가상 세계	24
자금 이정표 / 개발 로드맵	24
(I) 2백만 달러 - Gaze Coin API/월렛	24
(ii) 5백만 달러 - 가상/보완 부동산 (맞춤설정으로 연결된 3D VR/AR 환경) & 소셜 네트워크 엔진	25
토큰 판매/랜드 패키지	26
(III) 미화 1,200만 달러 - 자동화된 가상 화폐 세계를 만드는 절차적인 엔진	28
(IV) 미화 2,000만 달러 - 네비게이션 시스템/세계 사이의 톨웨이: 웹홀 운송 체계 주요 기능	29
(V) 미화 2,500만 달러 - 나만의 모험 이야기의 엔진을 선택하세요	31
(VI)미화 3,000만 달러 - 혼합형 리얼리티 플랫폼.....	32
(VII)미화 3,500만 달러 - 에픽 혼합형 리얼리티 게임	32
참조 문헌 B	33
개요 - 에픽 이스포츠 게임 & "게이즈" 사용자 성장플에 펀드 제공하고 홍보하기	33
게임 플레이	34
웹홀 운송 시스템	36
최고의 AI 행성	37
VR 드라마 시리즈	38
크리에이티브 앰배서더 - VR 라디오.....	39
결론	41



3

Gaze Coin 책임 부인

이 화이트 페이퍼는 Gaze Coin Pty Ltd (“Gaze Coin”)에서 제작하였으며 정보 제공 목적으로만 사용됩니다. 그러므로 여기에 있는 모든 정보에만 의존해서는 안 됩니다. Gaze Coin은 (명시적으로든 묵시적으로든) 진술이나 보증을 하지 않으며, 해당화이트 페이퍼에 명시된 정보로 발생하는 모든 책임을 부인합니다. 실제 결과와 Gaze Coin의 성과는 이 화이트 페이퍼에서 준비한 것과 크게 다를 수 있습니다.

규제 당국은 이 화이트 페이퍼에 준비된 어떠한 정보를 검토하거나 승인하지 않습니다. 그러므로, 법률과 규제요건 또는 관할권의 규칙에 따른 어떠한 조치도 취하지 않습니다. 이 화이트 페이퍼의 출판, 배포 또는 보급은 법률, 규제 요건 또는 규칙을 준수하지 않습니다.

PGaze Coin 초기 오픈링 (ICO) 이용 약관은 <http://www.gazecoin.io>의 이용 약관을 참조하세요.

소개

AR/VR 콘텐츠의 간략한 역사

90년대의 닛컴 폭발 이후로, 2015년과 2016년의 VR 광고는 가상 현실 제작에 뛰어든 소규모 독립 제작자와 주요 게이밍/영화 스튜디오 및 미디어 회사 등 가장 많은 콘텐츠 제작자들이 이끌었습니다.

인터넷 출현 이후, 주요 브랜드와 광고주들도 대중 매체의 가장 유망한 도약에서 뒤처지지 않기 위해 황급히 뛰어 들었습니다. 이러한 성급함으로 인해, 많은 브랜드(및 컨설턴트 에이전시) 중 상당수의 VR 캠페인(값비싼 브랜드 콘텐츠 활성화)이 실패하였고, 실제로 브랜드 인지도와 사회적 선호도, 웹 사이트 트래픽 및 판매 등에 관한 핵심 성과 지표를 돌아보지 않았습니다. 하지만 브랜드화된 VR(때에 따라 AR로 일컬음) 콘텐츠는 확실히 멋진 요소와 PR 가치를 가지고 있으며, 사일로에 필연적으로 존재하게 되었습니다. VR이 많은 플랫폼에서 지원되지 않으므로 도달 범위가 낮았으며 시청률도 매우 낮았습니다. 이로써 콘텐츠는 지속 가능한 콘텐츠로 재사용하는 것이 어렵다는 것을 증명하였습니다(그러나, 2016년 말까지 상당히 개선되었습니다). 또한, 판매에 영향을 주거나 뷰어 트래픽을 실제 구매로 이끄는 직접적 능력이 실제 주도권을 가지고 있습니다. 예상대로 2017년 초에는 "버스트(Bust)"가 될 VR에 관한 소문이 퍼져있었습니다. 하지만, 이는 비효율적이고 너무 비싸며 무엇보다 가장 최악인 것은 측정할 수 없다는 것이었습니다. 모든 초기 기술에서 보다시피, 두려운 "실망의 공백"이 총력으로 다가왔습니다.

그러나...

오늘날의 VR과 AR 기술은 여전히 엄청난 추진력을 갖고 있습니다. IDC에 따르면, **VR/AR 시장은 VR/AR 장치 인구가 2021년까지 1억 단위보다 더 클 것이며, 미화 215억 달러에 도달할 것으로 예상하였습니다**(향후 3년간 매년 2배로 증가할 것으로 예상합니다). 다른 분석가들은 IDC를 능가하는 견적과 비슷한 궤도를 제시하였습니다. **페이스북은 총 12개의 AR/VR 회사를 인수하였습니다**(2014년에 Oculus를 20억 달러에 인수하였습니다). 그리고 **구글과 애플은 몰입형 미디어에 크게 투자하였고, AR을 안드로이드와 iOS 모바일 운영 체제의 세계적인 새로운 기준으로 만드는 데 이용할 수 있는 증강 현실 장치 키트인 ARcore 및 AR 키트를 최근에 각각 발표하였습니다**. 하드웨어 회사들도 마찬가지입니다. **마이크로소프트, 인텔, 퀄컴**과 거의 모든 소비자 및 기업 테크의 모든 플레이어와 모든 주요 할리우드 스튜디오 및 게이밍 스튜디오는 임박한 차세대 흐름에 상당하게 투자하며 직원을 배치하고 이에 대비하고 있습니다.

VR/AR은 예측, 직원 채용, 희망 자체만으로는 성장할 수 없습니다. 또한, 중소기업은 수익 창출 없이 성장할 수 없습니다, 그리고 광고주가 없으면 수익을 창출할 수 없습니다. Gaze Coin은 VR/AR의 약속과 브랜드의 능력 및 이를 자본화하기 위한 콘텐츠 소유자 사이의 틈새를 연결해주는 다리로 존재합니다.

GazeCoin은 광고주와 콘텐츠 제작자 및 VR/AR 청중을 위한 솔루션입니다.

문제점

최신 VR/AR의 수익창출: 21세기 기술로의 20세기 모델 도입

현재 VR 및 AR 내부에서 콘텐츠를 구동하는 보편적인 광고 기반 메커니즘은 없습니다. 즉, 사람들은 콘텐츠 다운로드/스트림을 위해 선불로 돈을 내거나 콘텐츠 정기 결제를 통해 돈을 내는 두 가지 비즈니스 모델만 사용하므로, 이와 같은 방식을 VR/AR에서 사용하였습니다. 하지만 이러한 결제 방식은 다음과 같은 문제를 일으킵니다:

1. 신용 카드는 프리미엄 VR/AR 콘텐츠에 접속하는데 장애가 됩니다. (VR에서는 신용 카드를 꺼낼 수 없습니다. 또한, 몰입한 상태에서 신용카드를 꺼내기는 어렵습니다!).
2. 사용자가 새롭고 다양한 몰입형 콘텐츠를 경험하는 호기심 이외에는 장려책이 없습니다.
3. 내재된 저작권 문제가 해결될 때까지 사용자 중심콘텐츠의 독창성이 억제됩니다.(맞춤 설정, 리믹스, 다른 사람의 콘텐츠 공유). 이는 새로운 VR/AR 시대에서 이어져서는 안 되는 기존 인터넷 미디어의 딜레마입니다.
4. 게임 화폐를 가상 세계의 프로그램 이식 가능성 측면에서 보면, 이는 초창기에 머물러 있습니다.
5. 우리는 가장 꺼림직한 것을 지난 15년간 음악 사업의 수축과 전체 미디어 사업의 붕괴를 통해 배웠습니다. 일반적으로 고객들은 콘텐츠 비용을 내는 것에 부정적이며, 가격을 낮출 것을 강요하고 있습니다. 소셜 미디어 전반에 걸쳐 있는 무료 콘텐츠의 과잉이 이를 악화시키고 있습니다.

광범위한 잠재적 옵션을 고려해볼 때, 광고 지원 모델이 VR/AR에 굉장히 유용할 것으로 보입니다(가상 간판/물건/상점/제품 배치, 비디오/오디오 콘텐츠, 가상 검색). 하지만 다음과 같은 장애물로 인해 견인력을 얻는 데 어려움을 겪고 있습니다:

1. 사용자가 광고를 시청하는 것을 예로 들자면, VR/AR에 기존 광고 모델인 2D 웹을 적용하게 되면 애초에 몰입이 불가능합니다.
2. 가상 자산을 생산하고 상호작용하는 동안 광고메트릭/데이터 레이어의 부족이 발생합니다. 진행 중인 메타버스에 진화가 필요합니다.
3. (시장침투의 염려를 넘어서) 광고주는 화폐 주조 VR/AR 소비와 기본 문제로 인해 VR/AR을 채택하는 것을 꺼립니다: 이를 어떻게 측정해야 할까요(그리고 ROI를 어떻게 결정해야 할까요)?

광고주는 AdMaster Mobile에 따라 2017년 디지털 마케팅 기술에 대해 VR/AR을 두 번째로 중점적으로 고려했습니다.¹ 그러나 웹/모바일에서 작동하는 비즈니스 모델은 VR/AR에서 작동하지 않습니다. VR과 AR은 근본적으로 다른 매체입니다. 말 그대로 어디든지 가거나 보거나 만질 수 있기 때문에 VR과 AR은 수익을 창출할 수 있습니다.

¹ AdMaster 모바일 설문조사 2016년 11월 20일 - 2016년 12월 12일

솔루션

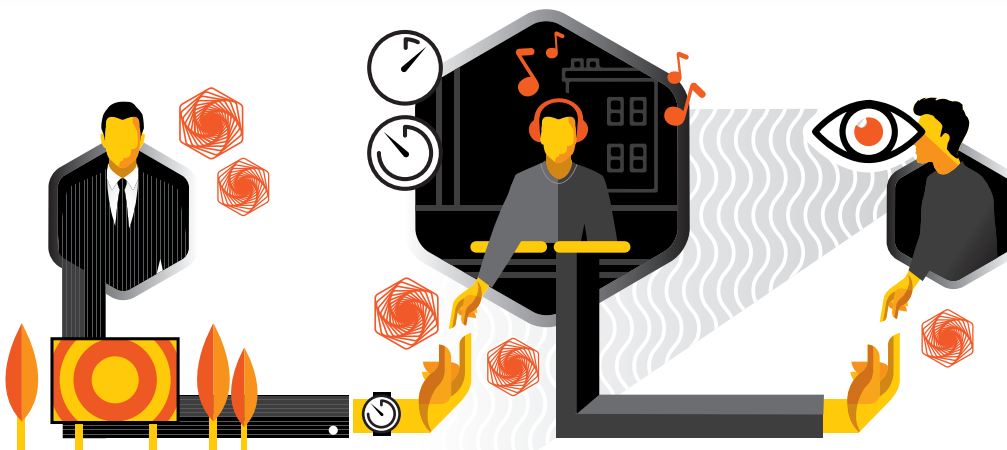
GazeCoin은 VR/AR을 화폐화하여 주요 문제를 해결합니다:
이것을 어떻게 측정하시겠습니까? (ROI를 어떻게 계산하시겠습니까?)

GazeCoin은 특히 기술을 사용하는 게이즈 컨트롤/아이 트랙으로 측정되는 유일한 VR/AR 블록체인 코인(교환 도구)입니다. GazeCoin은 게이즈를 측정하여 혼합 현실을 만들고, 소비되는 방식의 중심에 있는 게이즈 컨트롤로 VR/AR 환경(짧은 경험, 단순한 디지털 물체, 안전하게 만들어진 가상 세계)에 광고할 수 있는 모델을 만듭니다. GazeCoin은 광고주, 콘텐츠 소유자 및 사용자에게 VR과 AR 콘텐츠 안에서 청중의 상호작용을 측정할 수 있게 해주며, 이들에게 화폐화 엔진을 제공하는 무결점 솔루션입니다. 또한, 이해 관계자가 이들의 고유 세계에 힘을 가질 수 있도록 자체 브랜드 토큰을 개시하게 해줍니다.

혜택

1. **불변성** (거래가 기록되면, 변경될 수 없습니다. 트랜잭션; 모든 이해 관계자에게 보여지는 기록)
2. **측정가능** (구체성 및 수량화)
3. **참여도인중** (이해 관계자는 사용자가 관여하고 있는 자산, 상호 작용, 보기 등을 정확히 파악할 수 있습니다)
4. **맞춤설정과 확장가능** (콘텐츠 제작자/소유자는 자신의 토큰을 생성할 수 있습니다)
5. **모두 유용한 VR/AR** (토큰은 다양한 용도로 사용되며 콘텐츠, 물체, 공간, 아바타 등을 측정할 수 있습니다.)
6. **비 지속성** (프로그래밍 간섭없이 백그라운드에서 원활하게 작동합니다)
7. **확장성** (이더리움을 사용하여 분산 및 분권화된 후플라스마를 통해 확장할 수 있습니다. 블록체인 메타버스와 함께 확장할 수 있습니다.)

VR/AR 경험 동안 Gaze Coin 백엔드에서 하는 것

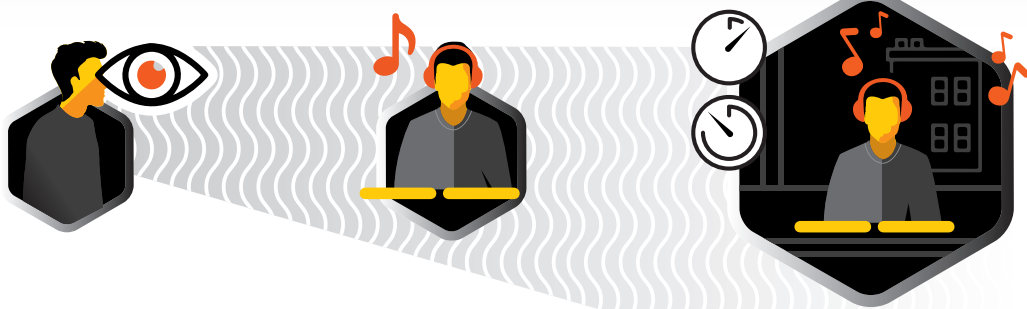


- 1) 광고주들은 Gaze Coin 캠페인을 삽니다.
- 2) Gaze Coin을 콘텐츠에 참여한 시간에 기초하여 제작자/재능인 및 권리 보유자 지불합니다.
- 3) 사용자와 팬에게 콘텐츠에 참여한 시간에 기초하여 Gaze Coin을 보상합니다.

Gaze Control이 무엇인가요?

유리한 방법을 사용합니다. 게이즈(응시) 컨트롤은 VR 및 AR 제작자가 사용하는 도구이며, 관객이 콘텐츠의 방향(공간 오디오로 자주 나오는 신호)을 보고 콘텐츠를 트리거 할 수 있도록 합니다. 이는 사용자가 기존 웹/모바일 미디어에서 클릭하는 것처럼 사용자가 콘텐츠를 경험할 준비가 된 경우에만 콘텐츠가 시작됩니다. 자신의 진정한 관심사에 따라, 자신의 시간에 참여하도록 권한을 부여한 게이즈(응시) 컨트롤은 관객이 몰입하는 동안 에이전시를 제공합니다.

VR에서 Gaze Control이 작동하는 방식



1) 사용자/팬이 콘텐츠 흥미를 제어합니다

2) Gaze는 몰입형 환경을 유발합니다.

3) 사용자/팬은 몰입형 환경에 녹아듭니다.

Gaze Coin의 정의

Gaze로 측정되는 교환 단위 소개:
콘텐츠 소유자, 광고주 및 사용자에게 윈윈.

GazeCoin은 "게이즈(응시)"로 처음 측정된 콘텐츠 소유자, 광고주 및 사용자 간의 교환 단위를 생성한 후, 아이 추적을 통해 더 구체적으로 VR과 AR에 관한 비즈니스 모델을 만드는 데 게이즈(응시)라는 개념을 사용합니다. 사용자가 투자한 시간 동안 광고주에게 비용을 청구하면, 콘텐츠 소유자는 가장 흥미로운 콘텐츠를 제공하도록 유도됩니다. 또한, 이 모델은 사용자에게 해당 콘텐츠 사용의 보상을 제공하므로 무료로 콘텐츠를 제공할 수 있습니다.

GazeCoin 생태계에서 토큰의 경제와 흐름은 다음과 같습니다:

아이 트래킹을 사용하는 GazeCoin은 사용자가 특정 콘텐츠 (객체 포함) 및/또는 콘텐츠 내부에 잠겨 있는 특정 시간을 보는 데 소비한 정확한 시간을 계산합니다. 다음과 같은 마이크로 거래를 생성합니다:

- 그 시간 동안 광고주에게 요금을 부과합니다.
- 콘텐츠 소유자에게 비용을 지급합니다.
- 콘텐츠 소비에 관하여 사용자에게 보상합니다.

GazeCoin은 몰입형 광고를 위한 킬러 앱으로, 브랜드가 다음을 수행할 수 있게 해줍니다:

- VR/AR 광고와 기타 VR/AR 활성화에 관한 정확한 ROI 계산
- VR/AR에서 소비자 행동에 관한 의미 있는 자료 수집
- VR/AR 경험을 방해하는 광고의 광고 형식을 발전시켜서 전체 경험이 되는 것을 포함한 더욱 원시적이고 매력적인 형식으로 발전시킵니다.

GazeCoin은 콘텐츠가 변경되거나 VR/AR 내부에 추가될 때 콘텐츠를 계산하고 추적하는 메커니즘을 포함합니다. 이는 해당 정보를 독점 블록체인에 저장합니다.

GazeCoin은 VR/AR에서 저작권을 추적할 수 있는 킬러 앱으로 저작권 보유자가 다음과 같은 기능을 사용할 수 있게 해줍니다:

- VR/AR (리믹스, 변형, 추가, 전송, 라이선스, 판매, 판매 중지 등)에서 콘텐츠를 생성 및 변경하면서 콘텐츠를 추적할 수 있게 해줍니다.
- 콘텐츠 사용, 라이프 사이클 및 잠재 고객 참여에 관한 의미 있는 자료를 수집합니다.
- 각 당사자에게 정확하고 적절한 지급금 관리를 제공합니다.

GazeCoin 블록체인은 광고주와 콘텐츠 소유자 및 사용자가 사용자 참여를 통해 정확하게 계산된 지급과 데이터를 받게 해주며, 숨겨진 요인 없이 공개적으로 해당 데이터를 자세히 조사하게 해줍니다.

정확한 수익 창출 계산과 함께 정확하게 계산되고 접근 가능한 계약 기반 거래 데이터는 VR/AR 비즈니스 모델의 성배입니다. 콘텐츠 확장에 자금을 지원하고 이해 관계자 간의 시너지를 높여주는 엔진입니다.

- **광고주**는 사용자 도달 범위와 참여도를 높이고 광고 및 브랜드 콘텐츠를 게재하도록 유도합니다.
- **콘텐츠 소유자**는 광고주 후원과 증가하는 사용자 도달 및 참여로 양질의 콘텐츠를 제공하도록 유도됩니다.
- **사용자**는 콘텐츠 소유자 보상 및 양질의 콘텐츠로 인센티브를 받으면서 광고주가 원하는 도달 범위와 참여도를 높일 수 있습니다.

인센티브는 생태계 성장을 장려하는 공생 방식에 결합합니다 = 상부상조

GazeCoin Token (GZE)

기술 사양

특허받은 GazeCoin (GZE) 블록체인은 두 가지 주요 기능을 수행합니다:

1. 페이지 지급의 감사
2. 가상 콘텐츠의 출현

메커니즘: 첫째, GZE 블록체인은 콘텐츠 자산에 대한 소유권 데이터를 VR 및 AR (객체, 경험, 환경, 세계)에 안전하게 저장합니다. 그다음 이 자산과 관련된 모든 마이크로 거래에 거래적 메타 데이터(게이즈는 거래를 트리거한 사용자 작업의 원격 측정 데이터에 연결됩니다)를 포함합니다. 이 정보는 광고주와 콘텐츠 소유자가 직접 사용할 수 있으며 위조될 수 없습니다. 가상 세계에서 콘텐츠가 추가되고 리믹스되면서, 블록체인은 이러한 변화에 지울 수 없는 감사 추적을 생성하여 콘텐츠 소유자에게 롱테일 로열티 지급을 가능하게 합니다.

토큰 사양: 처음에, GZE는 이더리움 네트워크의 스마트 계약을 갖춘 ERC20 토큰이 됩니다. GZE는 플라즈마 또는 OmiseGO 블록체인을 이용할 수 있게 되면 자체 스테이크 증명 블록체인에 마이그레이션합니다.

플랫폼 호환성: GZE는 이더리움과 비트코인을 갖춘 오픈 소스이며 상호 운용이 가능합니다. 콘텐츠 소유자와 광고주는 모두 GazeCoin 블록 체인에 고유 토큰을 만들 수 있으며 VR/AR 개발자(콘텐츠 소유자, 브랜드, 아티스트, 제작자)가 자신의 고유 코인을 출시할 수 있는 플랫폼을 제공합니다. 이러한 토큰은 사용자가 GazeCoin 분산 교환을 통해 거래할 수 있어서, 토큰의 유동성과 유용성을 높입니다.

기타 요구 사항: GazeCoin 블록체인의 거래는 GZE로 지급해야 하며 새로운 토큰을 만들고 위조하려면 GZE가 필요합니다.

GazeCoin 블록체인은 GazeCoin 토큰 자체에서 가치를 쌓는 동시에 모든 이해 관계자에게 필요한 자유와 보안 및 물질적 인센티브를 제공합니다.



GazeCoin API는 어디에서나 사용할 수 있습니다

GazeCoin API 및 월렛은 VR 또는 AR 콘텐츠(경험, 환경, 세계)에서 게이즈(응시)를 측정하고 수익을 창출할 수 있습니다. 또한, 모든 이해 관계자(콘텐츠 소유자, 광고주, 사용자)는 GazeCoin API를 이들이 생성 또는 추천하는 콘텐츠로 통합하여 인센티브를 얻습니다.

다음의 예시를 고려해보세요:

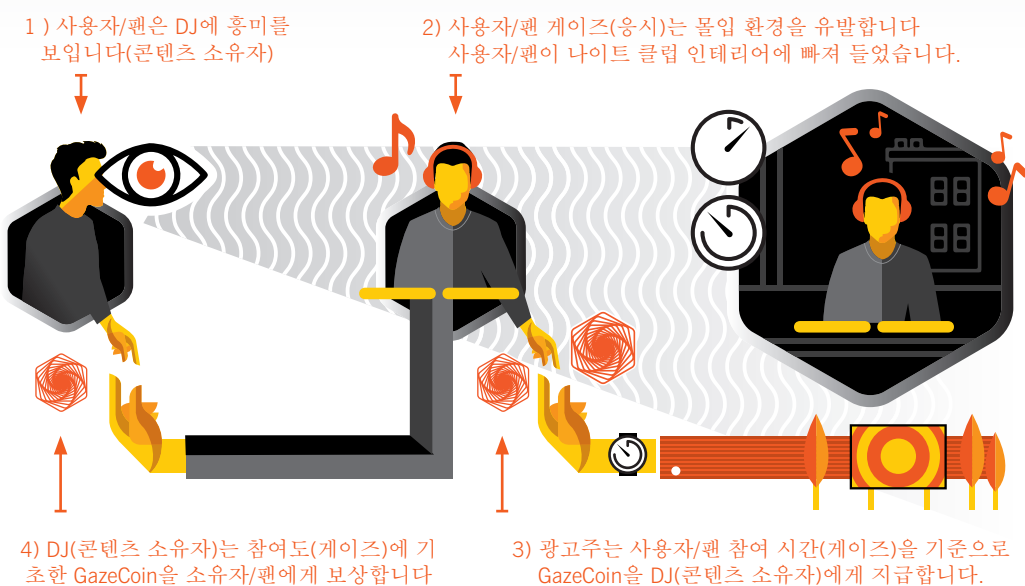
가상 세계에서의 Gaze Coin (광고주 예시)

프런트 엔드 수행: Red Bull, Vans 및 Quiksilver가 후원하는 DJ가 있다고 가정해봅시다. DJ의 팬은 VR 세계로 입장하고 공간 오디오(실제 세계에서 DJ가 음악으로 팬을 유혹하는 방법과 같습니다)에 의해 DJ의 가상 나이트클럽에 이끌리게 됩니다. 관심을 보일 만큼 충분히 오랫동안 나이트클럽에서 '게이징(응시)' 함으로써, 팬은 나이트클럽 내부에 오버랩 됩니다.

백엔드 GazeCoin 수행: GazeCoin은 팬이 나이트클럽에 몰입해 있는 시간 (음악에 몰입)을 기준으로 '게이즈' 계산을 하며 주요 3명의 이해 관계자 간에 다음의 거래를 쉽게 합니다:

팬이 음악(나이트클럽 내부)에 몰입한 시간을 기준으로 하여 **광고주가 DJ (콘텐츠 소유자)에게 돈을 지급하는 것은 두 가지 부분을 포함합니다:**

- DJ를 유지하기 위한 것
- DJ가 참여/소비한 팬(사용자)에게 보상하기 위한것입니다. 이 예시의 (블록체인 계약의 양식에서)보상 형식은 물품 공연 티켓을 제공하거나 DJ가팬에게 가치 있는 아이템을 전달하는 것입니다.



AR 앱의 Gaze Coin (광고주 없음)

프론트 엔드 수행: 현실 세계 거리를 걷다 보면 증강 현실 디지털 출입구가 현실 세계의 공공장소에 겹쳐 보입니다. 관심을 보이기 위해 오랫동안 출입구를 응시했을 때, 출입구가 열리고 사용자는 다른 증강 현실 환경으로 이동하게 됩니다.

백엔드 GazeCoin 수행: GazeCoin은 팬이 나이트클럽에 몰입해 있는 시간 (음악에 몰입)을 기준으로 '게이즈' 계산을 하며 주요 3명의 이해 관계자 간에 다음의 거래를 쉽게 합니다:

- 사용자 성장플(12페이지 참조)은 AR 환경의 **컨텐츠 소유자**에게 비용을 지불합니다.
- 사용자 성장플은 AR 콘텐츠를 소비하는 데 걸린 시간에 대한 보상을 **사용자**에게 제공합니다.

GazeCoin 지급 시물레이션/참여, 시선 경로, 고정 기간, 지연 시간, 반복 고정 및 동공 확장을 포함하는 계산기는 <https://gazecoin.io>에 제공됩니다.

VR/AR에서 디지털 저작권을 추적하는 GazeCoin

VR/AR에서 저작권을 추적하는 데 특히 유용한 사용 사례로는 3D 개체(게이밍 무기/스킨, 홀로그램 캐릭터/아바타 또는 브랜드 가상 아이템), (중중 리믹스되는) 음악 및 사용자 제작 콘텐츠(UGC)가 있습니다. 이 기능은 실제로 모든 유형의 VR/AR 콘텐츠로 확장되지만, 저작권으로 보호되는 자료를 기반으로 합니다. GazeCoin은 각 자산 조각이 소비되는 방법을 계산하고 이에 따라 콘텐츠 소유자에게 지급할 금액 지불을 생성합니다. 사용자가 디지털 자산을 변경하는 다음 예제를 고려해보세요(이 경우, 플레이어는 게임 아바타에 새로운 기능을 추가합니다):

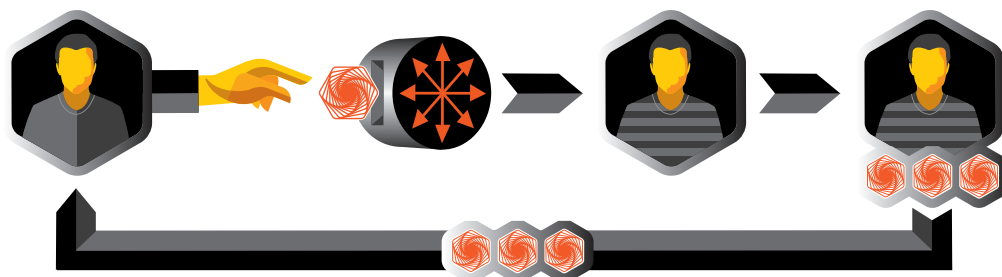
아바타가 게임에 추가되면 블록체인은 해당 아바타를 위한 고유의 '추적 가능' 토큰을 생성합니다. 처음에는 같은 아바타를 구매할 수 있더라도, 각 플레이어가 캐릭터에 다른 동작을 구매할 때마다 아바타는 그 플레이어에 의해 변경되고 고유한 것으로 여겨집니다. GazeCoin은 '위조'라는 프로세스를 사용하여 아바타 조각과 이동을 추적하고 수익을 창출합니다. 따라서 새로운 움직임이 만들어지면 그들 역시 자신만의 고유 토큰을 갖게 됩니다. 두 사람이 모일 때, 그 캐릭터를 구성하는 콘텐츠 조각들(캐릭터들과 고유 움직임)로 새로운 '위조' 토큰이 생성됩니다. 캐릭터가 돈을 벌면 추적 토큰을 통해 수익은 프래그먼트의 저작권 보유자/생성자에게 다시 전달될 수 있습니다.

게임에 플레이어 아바타가 추가되면 고유한 추적 가능 토큰이 생성됩니다.

플레이어 아바타는 GazeCoin을 사용하여 동작을 구매합니다.

구매 후 플레이어 아바타는 새로운 동작이 단편으로 추가된 변경된 플레이어 아바타가 됩니다.

변경된 플레이어 아바타는 잠재적으로 GazeCoin을 얻습니다.



대체된 플레이어 아바타가 GazeCoin을 획득하면 수익은 해당 콘텐츠 단편에 따라 올바른 홀더/창작자에게로 다시 갑니다.



에코시스템 킥스타트

사용자 성장풀은 단기간에 콘텐츠를 무료/보상 콘텐츠 제작자로 만듭니다.

콘텐츠는 우선 광고주의 관심을 끌수 있는 청중을 필요로 하므로 GazeCoin은 청중이 콘텐츠를 경험하는 것에 돈을 지불하는 모델로 출시됩니다. GazeCoin에서 이들이게 돈을 지불하여 단기간에 청중에게 도달 범위를 구축하는 모델입니다. "사용자 성장 풀"은 모든 신기술에 영향을 미치는 속담인 닭과 달걀의 딜레마를 해결하기 위해 달걀을 제공합니다.

구체적으로, GazeCoin ICO는 사용자 성장 풀에 토큰 중 10%를 할당합니다. 따라서, 아직 광고주가 없는 경우, 콘텐츠 소유자와 사용자는 사용자가 콘텐츠 내부에 몰입한 시간을 기준으로 소액 결제를 받습니다.

GazeCoin은 프리미엄 콘텐츠 경험을 제공하는 콘텐츠 소유자/제작자 및 사용자에게 항상 보상합니다. 사용자 성장 풀을 보충할 때 모든 네트워크, 콘텐츠 및 세계에서 GazeCoin과 관련된 총 거래 중 1%가 유입됩니다.

The ICO

GazeCoin ICO 개요



기호:
GZE

클라우드세일 개시 날짜 & 시간
동부 표준시, 2017년
12월 10일 오전 11
시

시간 프레임:
11일

플랫폼
이더리움 블록체인

최소한의 파이낸싱
미화 2백만 달러

목표 파이낸싱
미화 1,200만 달러
하드 캡 3500만 달
러

환율

1GZE = US\$0.35

(ETH 기준 약 US \$.35c, ICO 개시일 직전
의 정확한 비율인 TBA)

제공된 보너스

공인 투자자는 SAFT (향후 토큰에 대한 간단
한 동의) 파트너를 통해 사전 판매 보너스를
받을 수 있습니다. 또한 10,000 달러 이상의
투자를 원하는 전략적 투자자와 투자자에게
사전 판매 보너스가 제공됩니다. 사전 판매에
관한 질문은 support@gazecoin.io에 문의하십
시오.

토큰 할당	70% 판매 배포
고문	5%
팀	10%
계약자	5%
사용자 성장플	10%

예산 할당

게임 개발	예산 중 48%
관리	예산 중 10%
마케팅	예산 중 22%
계약자	예산 중 13%
성사 사례금	예산 중 7%

클라우드세일에서 허용하는 전자 화폐는 무엇입니까?

ETH는 클라우드 판매에서 허용됩니다. 클라우드 판매에 참여하려면 토큰/클라우드 주소에 지
정된 개인 키를 제어하는 이더리움 월렛이 있어야 합니다. GZE는 이더리움에서 파생된 토큰입
니다. BTC 또는 다른 암호화 통화를 보유하고 있다면, ETH로 교환하여 클라우드 판매에 참여
할 수 있습니다.

기술 데모

GazeCoin은 ICO가 시작되기 전에 GazeCoin 기술을 사용하여 완전한 몰입형 VR 경험/환경을 제
공합니다. 이 데모는 GazeCoin 창시자인 Jonny Peters가 2017년 5월 칸 영화제에서 선보이는
드림 채널 가상 세계를 기반으로 구축 될 것입니다. 앱과 세계는 공간 오디오 큐와 게이즈 트리
거 콘텐츠를 포함한 몰입형기술의 핵심 요소를 보여줄 것이며 사용자 참여 텔레메트리를 출력
할 것입니다.

게이즈바운티

GZE의 총 공급량 중 1%가 지역 사회 바운티로 별도 책정되었습니다. 커뮤니티는 ICO 프로세스에 참여함으로써 이 바운티의 일정 부분을 벌 수 있습니다. 게이즈 바운티(Gaze Bounty)는 특별 인센티브로 판매 이전에 GazeCoin을 경험하거나 홍보하는 참가자들에게 보상으로 주기 위해 만들어졌습니다.

어떤 금액이 모이는 건가요? 그리고 토큰캡이 무엇입니까?

3500만 달러의 하드 캡이 있습니다. 토큰은 ICO 기간이 끝날 때까지 또는 하드 캡에 도달 할 때까지 ETH의 GZE 당 미화 35센트에 상응하는 고정 환율로 판매됩니다. 정확한 ETH-GZE 환전율은 ICO 시작일 전에 발표됩니다

최소 2백만 달러의 기금에 도달하지 못하면 모든 ETH가 환불됩니다.

최소 2백만 달러 또는 3천 5백만 달러에 도달했는지의 여부와 관계없이, 사전 판매에서 판매된 토큰의 총 금액은 모든 GZE 공급 중 70%를 차지합니다. 또한, 정확한 가격은 ICO 날짜에 가까운 TBA입니다.

프리미엄 콘텐츠 경험을 제공하는 콘텐츠 소유자들을 위한 보상

모든 GazeCoin 거래에서 1%의 라이선스 비용이 발생합니다. 이는 프리미엄 콘텐츠 경험을 제공하는 콘텐츠 제공 업체에 대한 보상으로 지급됩니다(초기 사용자 성장 풀이 고갈되면 가장 인기 있는 콘텐츠에 비례 할당됩니다). 콘텐츠 제공 업체는 매일 플랫폼에서 생성된 총 게이즈 시간에 비례하여 풀에서 이익을 얻습니다.

클라우드 판매에서 받은 ETH는 GazeCoin이 Gaze 블록 체인과 통합된 혼합 현실(MR) 플랫폼을 구축하는 데 사용됩니다. 이 플랫폼은 광고주와 콘텐츠 제작자가 미래의 몰입형 엔터테인먼트 세계를 만들 수 있는 개발자 도구를 제공합니다. 이러한 '기능'은 '확장된' ICO 문서(XXX에서 이용 가능)에 자세히 설명되어 있습니다. 이러한 기능은 첫 번째 공개 우주 생존 MMORPG 형태로 제공됩니다."드림 채널"(드림 채널 VR 앱을 통해 액세스할 수 있음)은 GazeCoin API를 사용할 수 있는 방법에 관한 오픈 소스 및 초기 개념의 증명입니다. 이 게임은 GazeCoin의 모든 콘텐츠 제작자나 광고주 또는 사용자에게 GazeCoin API를 각각의 VR/A에 통합하여 보상합니다.

가상 랜드 보너스에 연결된 토큰

5,000달러 이상을 소비한 토큰 판매의 모든 참가자는 추가 인센티브로 가상 보너스를받습니다. 가상 부동산 구역에 높은 프로필 콘텐츠 소유자, 광고주 및 사용자 클러스터(AR/VR 콘텐츠 " 핫베드")가 있는 경우 해당 지역의 가상 지역 가격이 상승합니다. 이 가상 랜드 보너스는 이미 제작되었으며 드림 채널 VR 앱에서 볼 수 있습니다.

펀딩 마일스톤 & 전달/로드 맵

GazeCoin 팀은 펀딩 마일스톤/로드맵에 설명되어 있는 토큰 판매 수익 목표로 **5**가지의 명확한 목표를 세웠습니다.

Gaze Coin 요약

마침내, 우리는 VR/AR로 수익을 올릴 수 있습니다.

블록체인 기술은 VR/AR 생태계를 위한 새로운 모델의 필수 구성 요소입니다. 사용자는 가상 세계 또는 경험을 간략히 방문하는 동안 10개의 콘텐츠에 쉽게 참여할 수 있습니다. 즉, 소액 지불을 기록, 추적 및 수행하는 수백만 건의 거래를 효과적으로 할 수 있습니다. 또한, 콘텐츠가 자주 보강되거나 변경되는 세상에서, 소유자/제작자에게 노출과 신용을 정확히 기여하는 것은 어렵습니다. 이외에도, 광고주, 콘텐츠 소유자/제작자 및 개인 소비자 등 수백만 명의 거래 참여자가 생겨서 더욱 복잡해지고 있습니다.

Gaze Coin 플랫폼은 VR과 AR 콘텐츠의 수익 창출 과제를 해결하도록 구체적으로 설계되었습니다. 실제로는 메타버스 자체의 수익 창출 과제를 해결합니다. VR/AR의 콘텐츠 자산에 관한 소유권과 거래 데이터를 안전하게 보관하고 콘텐츠 소비와 관련된 소액 결제를 추적 및 관리하는 블록체인 지원 솔루션인 Gaze Coin은 콘텐츠 소유자, 광고주 및 사용자에게 VR/AR 에코 시스템을 만들고 구축하며 경험할 수 있게 합니다.

플랫폼의 통화 단위는 Gaze Coin의 자체 이더리움 기반 토큰인 GZE입니다. 이 토큰은 콘텐츠 소유자/제작자, 광고주 및 사용자에게 이용 가능하며, 이들은 미경험을 구매 및 판매하고 이더리움 토큰으로 교환할 수 있습니다.

소비자가 점점 더 VR과 AR을 받아들임에 따라, 콘텐츠 제작자와 브랜드가 이들의 관심을 사로잡을 흥미로운 콘텐츠를 기대합니다. Gaze Coin은 창의성이 발휘될 수 있도록 보장하기 위해 공정성, 신뢰, 보안 및 교환 메커니즘을 제공하여 VR/AR 창조 경제의 인프라 백bones을 제공합니다. Gaze Coin이 소유권 데이터, 거래 추적 및 소액 결제를 처리하면서, 콘텐츠 소유자, 광고주 및 사용자 관계자가 차세대의 놀라운 경험과 세계 및 우주를 인간의 상상력만큼 제공할 수 있습니다.

펀딩 마일스톤/로드맵

GazeCoin은 GazeCoin 블록체인에 의해 후원받으며 이에 협력하여 (이미 칸 영화제에서 2017년 5월에 선보인) 혼합 현실 플랫폼을 구축 중입니다. 이는 개발자에게 기능적 도구를 제공하여, 실제 세계부터 가상 세계 그리고 다시 실제 세계로 돌아가는 것까지 가능한 미래의 가상 세계를 만들 수 있게 합니다. 이 플랫폼의 로드맵은 다음을 포함합니다:

(I) 2백만 달러

GazeCoin API / 월렛

GazeCoin은 모든 VR/AR 콘텐츠 또는 세계에 통합할 수 있는 API를 제공하여, 광고 및 시청자인센티브를 통해 효과적으로 수익을 창출할 수 있는 개발자 도구 제품군에 즉시 접근할 수 있습니다.

(II) 5백만 달러

브랜드화된 도시/세계 (연결된 3D VR/AR 세상) + 소셜 네트워크 엔진

GazeCoin 블록체인은 브랜드가 가상 세계를 구현할 수 있는 일련의 도구를 개발합니다. 이는 통합된 콘텐츠/재능 순위 시스템과 사용자가 제작한 엔터테인먼트 채널이 포함됩니다.

(III) 1,200만 달러

절차적인 엔진 - 1단계

절차적 코드는 가상 세계의 제작자가 기본 레벨 설계로 전체 도시를 만들 수 있게 합니다. 버튼을 누르면 확장됩니다!

(IV) 2천만 달러

네비게이션 시스템 - 세계 사이로의 통행

워홀 전송 시스템

GazeCoin은 사용자가 한 가상 세계에서 다른 가상 세계로 자신을 텔레포트할 수 있도록 전송 시스템을 구축하고 있습니다. 이 '워홀의 전송 시스템'은 GazeCoins이 교환되는 세계 사이에 있는 몰입형 콘텐츠 형식의 톨웨이가 통합되어 있습니다.

(V) 2,500만 달러

자신의 모험 스토리에 추진력을 만들기 위해 엔진을 선택하세요.

스토리는 **VR/AR** 세계의 진정한 추진 요인입니다. 스토리는 관객이 몰두하고 몰입하게 합니다. **GazeCoin**에는 제작자가 미래의 몰입형 드라마를 제작하는 데 사용할 수 있는 '나만의 모험 선택' 스토리 엔진이 포함되어 있습니다.

(VI) 3,000만 달러

혼합 현실 플랫폼

GazeCoin MR 플랫폼은 **AR** 클라우드를 사용하여 **VR/AR** 세계에 지속적으로 힘을 실어 줍니다. 이는 현실 세계와 완전한 몰입형 세계를 무결점의 플레이그라운드로 바꾸어주며, 모든 상호 작용은 게이즈(응시)를 통해 측정되어 수익을 창출합니다. 게이즈(응시) 블록체인을 사용하면, 광고주와 콘텐츠 제작자 및 사용자가 콘텐츠와 세계에 힘을 주어 나만의 브랜드 토큰을 만들 수 있습니다. 이곳에서의 모든 수행은 인센티브를 받으며 화폐로 전환됩니다. 그리고 **칭중은 장치를 통해 '게이징(응시)'을 할 수 있습니다.**

(VII) 3,500만 달러

에픽 혼합 현실 게임

GazeCoins 도구를 실행시켜주는 **에픽 MR 게임**입니다. 개발자를 위한 R&D 테스트 베드가 있습니다. 또한, 사용자 성장 풀에 자금을 제공하기 위해 게임 흐름에서 수익이 창출됩니다.

팀

Gaze Coin 팀은 기업가와 과학자, 블록체인 및 금융 전문가, 엔터테인먼트 비즈니스 임원 및 VR/AR 프로듀서 및 세계적인 제작자로 구성되어 있습니다. 수십 년의 경력과 미래에 대한 시각 및 다양한 전문 지식의 이상적인 조합을 소유하고 있는 이 팀은 이 분야에서 승리할 준비가 되어 있습니다.



조니 피터스

Gaze Coin의 대표 & 설립자

대표 겸 창업자인 조니 피터스는 20년 이상 선도적이며 창의적인 비전을 가졌으며, 수상 경력이 있는 혼합 현실 제작가이자 감독 및 세계적인 빌더입니다. 종종 엔터테인먼트와 기술의 최전선에 있는 프로젝트를 이끌면서, 그는 다채널 음악 및 액션 스포츠 광대역 TV 네트워크인 Kgrind를 위해 1998년에 약 2억 달러를 모금했습니다. 2001년에 조이는 BSkyB에 모집되어 전자적으로 처리된 TV 프로그램 가이드(EPG)로 빨간 버튼 응용 앱을 제작했습니다. 브라보(Bravo)에서 성공적인 리얼리티 TV 시리즈를 제작하였고, 2010년에는 그의 영화 루시디아(Lucydia)로 영화제에서 유럽 연합 영화상을 받았습니다. 하지만 그는 거기에서 멈추지 않고, 가까운 미래에 직면할 혼합 현실과 세계적인 빌더 분야에 집중하기 시작하였습니다.

조니는 모바일 및 테더링 된 VR 경험과 가상 세계 및 대화식 리얼리티 TV와 전통 필름을 포함하여, 그의 경력을 통해 상호작용 형식을 제작했습니다. 가상 세계와 기존 영화 제작을 혼합하는 것에 관한 그의 MFA 석사 학위 논문은 Gaze Coin 플랫폼의 철학적 기초와 기계론적 근거를 갖추고 있습니다. 가상 세계에서 MFA를 소지하고 있으며, 호주 국립 영화 학교에서 MBA를 받았고, Macquarie University에서 경제학을 전공했습니다.



복쿠

CTO/수석 과학자

복은 28년 넘게 APAC와 유럽 전역에 있는 은행 및 기업 재무 고객, 투자 관리자, 거래소, 정부 기관 및 재무소프트 공급 업체와 협력해온 보험계리인이자 양적소프트웨어 개발자입니다. 또한, Ethereum, StackExchange에서 BokkyPooBah로도 알려진 복은 이더리움 블록체인에 분산된 신뢰할 수 없는 교환을 가져오는 데 더 큰 노력을 기울이면서, Gaze Coin을 위한 CTO/책임 과학자로 근무합니다.



랜든 커리

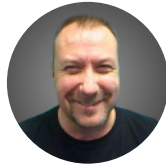
VR 기술 팀 책임자

랜든은 세계 최초의 eBay 전용 VR 백화점과 Red Bull 전용의 세계 최초의 VR 경주 시뮬레이터를 만들었습니다. 랜든의 상업용 VR 경험과 경쟁할 수 있는 사람은 거의 없습니다. 그의 고객 목록에는 Red Cartel을 위한 파트너/관리 감독자로 Toyota, Subaru, Konica, Honda 및 Shell이 포함되어 있습니다. Red Cartel 이전에, 그는 Visualisation Company의 감독 이사로 일했고 8년간 Twitch Studios에서 감독을 역임했습니다. 랜든은 컴퓨터 그래픽스 대학에서 3D 그래픽 및 애니메이션으로 졸업하여 전문대 졸업장을 소지하고 있습니다.

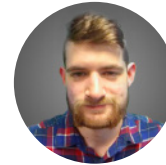
Gaze Coin 고문 위원회는 금융 및 엔터테인먼트 분야와 최첨단 핀테크 및 몰입형 매체의 전문가가 있습니다. 팀에서 가장 주목할만한 상업용 VR 프로젝트로는 Toyota의 AR 차량 시각화, Konica의 대화형 VR 쇼룸 환경, KPMG/Sydney University의 데이터 시각화 응용 프로그램, Honda의 대화형 차량 턴테이블 디자인 및 4인용 VR 피트 스톱 Shell VPower에 대한 시뮬레이션이 있습니다.



마크 멀리간
VR 테크 리드



크레이그 손더스
VR 제작자



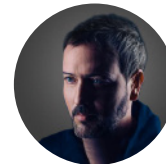
션 사이먼
절차적 코더/
웹홀 개발자



데이비드 켈리
실시간 렌더링 전문가



신크 바반
VR 라디오 프로듀서



데이브 그린
VR 라디오 DJ



알렉스 스토아치

최고정보관리책임자

알렉스는 실리콘 벨리의 Health Fidelity에서 초창기 직원으로서 일한 것을 포함하여 금융 기술 분야에 20년 이상의 경력을 가지고 있습니다. 클라우드 및 몰입형 컴퓨팅 기술 전문가인 알렉스는 Kplan University 의 실용금융학 석사 학위와 University of Wollongong의 컴퓨터 엔지니어링에 학사학위를 소지하고 있습니다.



브라이언 콕

VR 필름 프로듀서

브라이언은 뛰어난 영화와 디지털 및 VR 제작자입니다. 그는 전 세계 조회 수 50만 회를 얻었던 SPAA 수상작 시리즈 '더 호리즌'의 수석 프로듀서였습니다. 최근에는 드림 채널 VR 공동 제작자이자 Gaze Coin CEO인 조니 피터와 함께 칸 2017에서 초연을 공개했습니다. 브라이언은 2012년과 2013년에 "Cinema Des Antipodes" 영화제의 일부로 선정된 두 편의 단편 영화를 칸 영화제에 보냈습니다. 호주의 스크린 프로듀서 협회는 2013년에 브라이언을 "지켜볼 사람" 목록에 추가했으며 2014년에는 "기업가" 프로그램에 그를 추가했습니다.

2015년에 브라이언은 디지털 시리즈에 기초한 1시간 TV 드라마 '호리즌'에서 호평받는 작가이자 감독인 스테판 엘리엇과 함께 작업하였습니다. 1년 후, 브라이언은 그의 최초 장편 영화인 '인디고 레이크'를 제작하였으며, 2017년 4월에 개봉하였습니다. 브라이언은 호주 연극아카데미에서 극예술 전문대 학위를 받았습니다.



개리 로스

변호사

개리는 Ross & Shulga PLLC의 파트너이며, 오랜 고객인 Steemit과 InvestFeed를 통해 수년 동안 전자 화폐의 선두에서 있었습니다. 개리는 증권법, 벤처 캐피털, 사모 펀드 및 기업 지배 구조에 관한 업무를 중점적으로 다룹니다. Seton Hall Law School의 부교수인 개리는 SEC 등록 및 면제 자본 시장 거래에 대한 광범위한 경험을 가지고 있습니다. 그는 New York Times, MarketWatch, Associated Press 및 Corporate Counsel 잡지에 그의 전문성에 기여했으며, Northwestern University에서 학사 학위를 받았고 University of Miami에서 경영학 학사 학위를 받았습니다.



사울 허드슨

글로벌 커뮤니케이션 책임자

사울은 탁월한 블록체인 커뮤니케이션 전문가로서 토큰 크라우드세일 동안 콘텐츠 제작을 하였으며 다국적 대중 홍보를 통하여 전자 화폐 회사의 프로필을 높였습니다. 이전에는 Reuters News에 GM Americas에 있으면서, 연간 8000만 달러를 지출하는 다문화 뉴스룸에서 600명의 저널리스트의 활동을 감독하였습니다. 탁월한 저널리스트인 사울은 30개국 이상에서 전 세계 최고 기업가 및 정치인을 인터뷰했습니다.



매트 녹스

데이터베이스 프로그래머

숙련된 웹/모바일 CTO이자 소프트웨어 개발자인 매트 녹스는 서버 측과 데이터베이스 기술의 전문가입니다. 호주, 뉴질랜드, 영국 및 미국 고객을 위해 Linux 및 OSS로 만들어진 복잡한 분산 시스템을 전문으로 하는 호주의 CodeLab에서 최고 기술 경영자로 일했습니다. 매트는 뉴사우스웨일스 대학에서 컴퓨터 과학/측량에 관한 학사 학위를 취득했습니다.

고문

Gaze Coin 고문 위원회는 금융 및 엔터테인먼트 분야와 최첨단 핀테크 및 몰입형 매체의 전문가가 있습니다.



제레미 램

제품 리드, OmiseGO

제품 책임자인 제레미는 OmiseGO에서 이더리움 스케일링 솔루션 플라즈마의 첫 구현을 이끌고 있습니다. 제레미는 많은 사전 이더리움 ICO에 힘을 실어주는 초기 당사자 기반 자동 판매기 플랫폼이자 블록체인으로 서비스를 제공하는 Vennd의 창작자입니다. 그 전에는 금리 및 신용 파생 상품 투자 은행 업계의 컨설턴트였습니다.



조지 샘맨

블록체인 투자자 및 고문

조지는 2013년에 비트코인 거래 플랫폼인 BTC.sx (현재 Magnr)를 공동 창립한 후, 그는 글로벌 금융 기관, 신생 기업 및 법무 팀의 블록체인/전자화폐 컨설턴트이자 고문으로 역임하고 있습니다. 그는 sammantics.com에서 블록체인의 기술과 사용 사례를 작성하였습니다.



트래비스 라이스

VR 산업 고문

트래비스는 중국에 초점을 둔 글로벌 VR 회사인 The Lens Group의 공동 설립자입니다. 트래비스는 20여 개국의 미술관, 갤러리 및 기술 분야에서 아티스트 및 신기술을 보유한 큐레이터 및 제작자로 20년 이상의 경력을 쌓았습니다. 그는 Apple, Biennale of Sydney, First Night Austin 및 Blizzard Entertainment에서 근무했습니다.



쿠니오 오쿠다

일본과 아시아의 블록체인 투자자 및 고문

쿠니오는 블록 체인 및 인공 지능 세계에서 신흥 기업을 대상으로 설립한 일본/APAC 현지화 및 커뮤니티 관리 전문가입니다. 그는 또한 전자 화폐 투자자 및 기업가로서 OmiseGO의 커뮤니티 관리 책임자로 역임하고 있습니다.



제임스 수그루

광고기술고문

AFK 창립자인 제임스 수그루는 미래에 "키보드에서 멀리 떨어져 있는" 디지털 영역을 창출하기 위해 능동적인 사고로 가득차야 한다는 확고한 신념을 가지고 있습니다. 그래서 그는 팀을 만들었습니다. 재능있는 기술 광고와 마찬가지로 고객과 함께 신흥 장치에서 원활한 움직임을 창출합니다. AFK는 AFK의 시드니와 더블린 사무소의 디지털 공간 혁신을 위해 여러 개의 상을 수상했습니다.

2009년 창사 이래 선구적인 디지털 캠페인의 리더인 제임스는 새로운 기술에 대한 열정을 가지고 있으며 그의 대행사는 2010년부터 수상 경력에 빛나는 광고 기술 캠페인을 제공했습니다.



에반 워트라

암호 화폐 홍보 고문

에반 워트라는 독창적인 아이디어를 혁신적이고 수익성 높은 비즈니스로 전환할 수 있는 희귀하고 탐낼 수 있는 능력을 갖추고 있습니다. 에반의 전략은 다음과 같습니다: Eaze.com(2016년 가장 빠르게 성장하는 주문형 기술 회사)의 초기 투자자에서부터 가장 최근에 출시된 Wheelys(2017년에 볼 수 있는 INC 상위 15개 회사)에 이르기까지 개념화, 혁신, 실행합니다.

그는 모바일 앱, 기업이 정신 및 최신 기술 주제를 다루는 전 세계 여러 대학 및 컨퍼런스에서 특집 연사로 활동 중입니다. 에반은 Advir.co, VEPInternational.com을 비롯하여 자신의 포트폴리오에서 여러 회사의 VR에 크게 관여합니다. 암호화 시장에서 에반의 회사는 여러 ICO를 성공적으로 실행하여 현재까지 2천 5백만 달러 이상을 모금했습니다. 그는 현재 해시그래프와 협력하여 블록체인 2.0을 구축하고 있습니다.

참조 문헌

Gaze Coin 로드맵

2015~2016년의 성장통 이후 VR/AR을 사용하는 광고주들 사이에서는 환상이 깨졌다는 말이 있었지만, 매체는 계속해서 인상적인 가속도를 얻고 있습니다. 몰입형 미디어는 향후 3년 동안 매년 두 배로 성장할 것으로 예상되며, 2021년까지 215억 달러에 달하는 것으로 나타났습니다. 몰입형 미디어는 현대와 마찬가지로 광고주와 콘텐츠 제작자 모두에게 엄청난 기회가 되었습니다. 분석가의 낙관주의에도 불구하고 VR/AR 생태계에 여전히 확연한 결함이 있습니다. 문제가 해결될 때까지 모든 잠재력을 악화시킬 위험이 있습니다. 그 문제는 바로 VR 및 AR로 수익을 창출하는 것은 놀랄 정도로 어렵다는 것입니다. 하지만, 웹/모바일에서 작동하는 비즈니스 모델은 VR/AR에서 작동하지 않습니다. 말 그대로 VR과 AR을 통해 어딘가를 가거나 보거나 만지면서 화폐를 벌 수 있기 때문에 VR/AR은 근본적으로 다른 매체입니다.

Gaze Coin은 VR/AR로 수익을 창출하는 문제를 해결할 수 있게 특수 설계되었습니다. 특히 기술을 사용하는 GazeCoin은 게이즈 컨트롤/아이 트랙으로 측정되는 유일한 VR/AR 블록체인 코인입니다(교환 도구). GazeCoin은 "게이즈"를 측정하여 혼합 현실이 만들어지고 소비되는 방식의 중심인 게이즈 컨트롤(짧은 경험과 단순한 디지털 물체부터 완전하게 만들어진 가상 세계까지)에서 VR/AR 환경에 광고할 수 있는 모델을 만듭니다.

Gaze Coin은 광고주, 콘텐츠 소유자 및 사용자가 VR 및 AR 내부의 진정한 참여를 측정하고 수익을 창출할 수 있도록 원활하며 확장 가능한 안전 솔루션인 Gaze Coin을 통해 자신만의 브랜드 토큰을 실행하여 고유한 개별 콘텐츠(경험, 환경, 세계)에 차례로 힘을 줍니다.

Gaze Coin은 VR/AR의 약속과 브랜드의 능력 및 이를 자본화하기 위한 콘텐츠 소유자 사이의 틈을 연결해주는 다리로 존재합니다.

이 부록은 에코시스템 개발을 위한 자세한 로드맵을 제공합니다.

Gaze Coin 기능 연구소: 꿈의 채널 VR 가상 세계

Gaze Coin은 Gaze Coin 블록체인으로 구동되는 MR (혼합 현실) 플랫폼을 구축하고 있습니다. Gaze Coin 팀은 이 플랫폼에 착수하기 위해 드림 채널 VR (Dream Channel) "열린 우주" 게임을 출시했습니다.

드림 채널은 더 큰 MR 플랫폼의 첫 번째 버전이며 개념적인 기능 증명과 중요한 최초의 유스 케이스 및 Gaze Coin 블록체인의 작업 데모 역할을 합니다. Gaze Coin은 (MR 플랫폼을 포함한) 전체 Gaze Coin 에코 시스템을 위해 제작된 모든 도구를 만들 것이며, 이는 개발자가 미래의 가상 세계를 만드는 데 사용하는 것과 같은 도구가 될 것입니다.

자금 이정표 / 개발 로드맵

다음은 Gaze Coin 플랫폼 개발에 관한 자세한 로드맵으로서, 각 자금 조달 대상이 충족되면 열리는 마일스톤을 포함합니다.

(I) 2백만 달러 GAZE 코인 API/월렛 타임 라인: 6개월

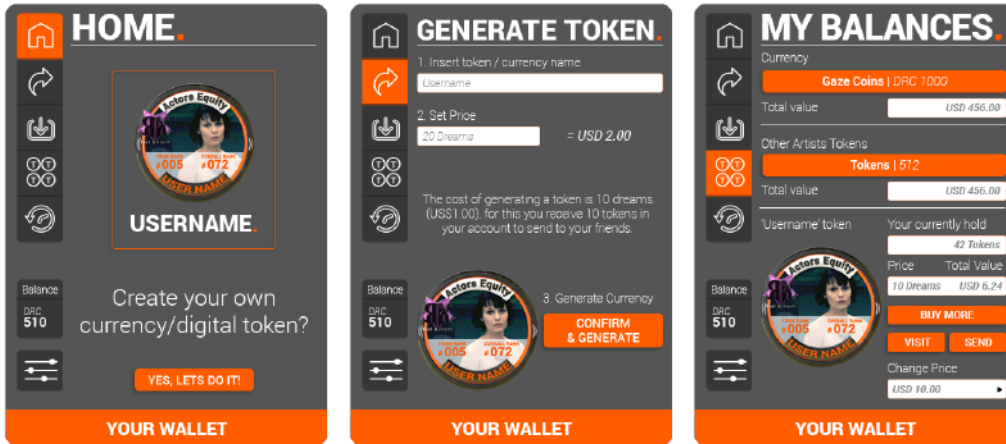
Gaze Coin 개발의 1단계는 Gaze 월렛과 API의 완성입니다. 월렛은 관련 거래 및/또는 토큰 동전을 측정하고 수행하며 보관함으로써 몰입형 상호 작용을 강화합니다. API는 모든 VR/AR 콘텐츠(경험, 환경, 세계)와 통합될 수 있으며, 광고와 청중 참여를 통해 수익을 창출할 수 있는 개발자 도구 키트를 제공합니다.

월렛 /API의 주요 기능:

1. 사용자가 토큰 동전을 더 잘 이해하며, 보고, 거래할 수 있는 시각적인 인터페이스입니다
2. 사용자가 VR/AR 경험, 환경 또는 세계에서 Gaze Coin API를 사용하여 Gaze Coin을 교환할 수 있는 기능이 있습니다.
3. 사용자가 자신만의 브랜드 토큰 코인을 발매하고 VR/AR 경험과 환경 및 세계 간의 브랜드 토큰 동전을 교환하며 브랜드화된 토큰 코인을 위해 전적으로 2차 시장에 참여할 수 있는 능력이 있습니다.
4. 실제 세계에서 가상 세계로 그리고 다시 실제 세계로의 가치 전달을 원활하게 합니다.

실제 예시:

구체적인 경험 내에서 특정 시간 임계값 이상을 소비하거나 구체적인 가상 객체/"부활절 계란"을 찾으며 게임 레벨 완료 또는 콘텐츠 공유 등의 VR/AR에서의 사용자 행동은 월렛에 전송하는 VIP 토큰을 생성하기 위해 프로그래밍 됩니다. 토큰은 사용자에게 다음과 같은 실제 세계 보상에 접근성을 제공할 것입니다: 할인, 이벤트 접속, 독점 콘텐츠 등. 이는 다음과 같이 실제 세계의 자산을 소유하는 것으로 바뀔 것입니다. 돈, 물리적 성질 등.



나이트 클럽 (실세계) <<<<<<< 월렛 <<<<<<< VIP 토큰 <<<<<<<<<< VR 세계 체험

(II) 5백만 달러

가상/보완 부동산 (맞춤설정으로 연결된
3D VR/AR 환경) & 소셜 네트워크 엔진
타임라인: 12개월

Gaze Coin 개발의 2단계는 MR 플랫폼의 분산된 에코 시스템 전반에 걸쳐서 가상 부동산 성장 및 소셜 네트워크 기능을 강화하는 것의 톨킷이 포함됩니다. 드림 채널(Dream Channel)에서 발전된 이 팀은 이미 중요한 스토리 서술을 통해 연결된 가상 도시를 구축하였으며, Gaze Coin API는 고유한 맞춤형 가상 환경을 허용하는 것을 진행할 것입니다.

가상 부동산/환경적 주요 특징:

1. 가상랜에서 임대료 지불을 계산하고 모으기.
2. (브랜드화된) 맞춤형 VR/AR 경험, 환경, 상점 및 세계를 시작할 수 있는 능력(원하는 경우 예상 표가 붙은 토큰을 사용할 수 있음).
3. Gaze Coin과 통합하여 소유권과 금융 거래 추적 및 관리.
4. 프리미엄 콘텐츠를 통한 부동산 가치 상승(콘텐츠에 더 많은 사용자가 관여할수록 가상 공간은 부동산 가치를 높이는 "프리미엄 콘텐츠 생성 영역"으로 인식됩니다).

소셜 네트워크 주요 특징:

1. 통합 콘텐츠/사용자 순위 및 보상 시스템(Gaze Coin을 사용하여 수익 창출).
2. 사용자 생성 콘텐츠 채널 GazeCoin ICO로 드림 채널 가상 랜드 보너스.
Gaze Coin 토큰 판매의 일환으로, 미화 오천 달러 이상을 소비하는 참가자는 가상 랜드 패키지 받게 됩니다.

토큰 판매/랜드 패키지:

(i) 미화 5,000달러

가상 아파트

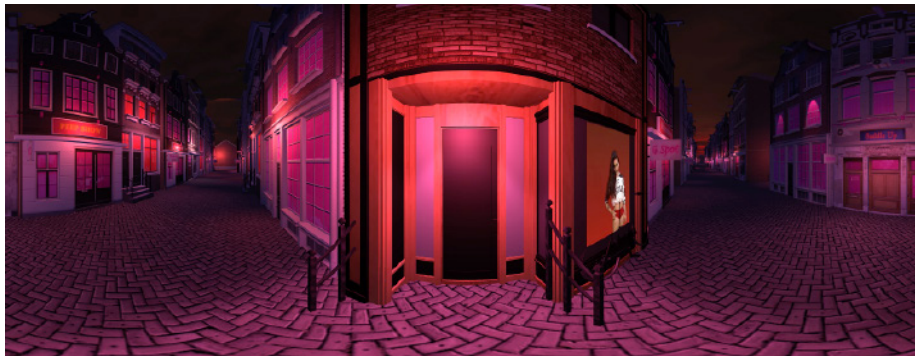
가상 아파트는 도시 곳곳에 있으며 VR/AR 인제와 콘텐츠 제공 업체 및 광고주가 사용하여 전 세계 시청자에게 몰입형 경험을 방송하는 데 사용됩니다. 이 한정 제의를 놓치지 마세요. 여기에 가상투어가 있습니다.



(ii) 미화 10,000달러

가상 펜트 하우스/웜홀

가상 펜트하우스는 몰입형 콘텐츠가 통합되어 있는 연결된 웜홀의 추가 기능을 가지고 있으며, 이는 수많은 연결된 세계로 있습니다. 또한, 실제 세계의 임의 위치에 출구/진입점을 만들고 AR을 사용하여 접근 가능한 출입구를 만듭니다. 펜트하우스로 오고 가는 웜홀은 톨웨이 주인에게 지급된 게이즈 코인으로 측정되는 가상 세계 사이에서 '톨게이트' 기능을 합니다. 여기에 가상투어가 있습니다.



(iii) 미화 50,000 달러

가상 거리

가상 거리는 15개의 가상 아파트와 4개의 가상 펜트하우스로 구성됩니다. 주인은 테마 드림 채널 부문 중 하나에 거리를 두거나 선택한 장소에 또 다른 장소를 배치하는 것을 선택할 수 있습니다. Gaze Coin API는 콘텐츠/인제 순위 등 모든 기존 기능을 거리에 제공합니다. 여기에 가상투어가 있습니다.



(iv) 미화 100,000 달러

가상 교외

상 교외는 12개의 가상 펜트하우스와 40개의 가상 아파트를 포함한 4개의 도시 구역으로 구성됩니다. 소유자는 테마 채널 중 어느 하나로 교외를 연결하거나 메타 버스에 별도로 있는 교외를 찾을 수도 있습니다. Gaze Coin API는 교외에 인기에 따른 중심 거리에 있는 아파트의 인재 순위 시스템을 비롯한 모든 기존 기능을 제공합니다. 여기에 가상 투어가 있습니다.



(v) 미화 250,000 달러

가상 도시

가상 도시는 8개의 시로 구성되어 있으며 거주자가 가입하면 가상 아파트를 즉시 추가됩니다. 도시에는 주민들 간 메시지 교환을 가능하게 해주는 통합된 소셜 네트워크와 커뮤니티가 있으며, 현실 세계에서 VR 세계로 액세스할 수 있게 해주는 AR 응용 프로그램 및 '게이즈(응시)'와 게이즈 코인을 사용하는 완전한 수익 창출 모델이 있습니다. 이 도시는 고객의 요구에 맞게 설계 및 브랜드 되었습니다. 여기에 가상투어가 있습니다.



(III) 미화 1,200만 달러

자동화된 가상 화폐 세계를 만드는 절차적인 엔진
타임라인: 12개월

Gaze Coin 개발의 3단계는 개발자가 무작위 절차 생성과 결정적 알고리즘을 통해 만들어지는 이론적으로 무한한 몰입형 세계를 구축할 수 있도록 절차적인 엔진으로 구축하는 것입니다. 하나의 시드 번호가 수학 계산을 통해 세계적 기능을 만드는 데 사용되며, 개별적으로 각 기능을 만들기 위해 필요요소를 제거합니다. 콘텐츠 창작자(개발자)는 단일 요소(예: 길, 구조 또는 블록)의 외관과 느낌을 위한 기본 레벨의 설계를 생성하며 전체 도시를 위해 코드가 이를 복제할 수 있게 할 것입니다.

개념 증명- 드림 채널 게임

Gaze Coin은 이 엔진의 잠재성을 개발하고 엔진을 사용하는 '열린 우주' 서바이벌 게임을 통해 모든 Gaze Coin 개발자를 위해 효과적인 연구 & 개발 실험실을 만듭니다. 그게 바로 드림 채널입니다. 드림 채널은 '참조 문헌 A: 게임 개요'에 세부적으로 소개되어 있습니다.

절차적 엔진키의 요소:

1. 결정론적 알고리즘은 (가상 요소, 공간, 시간/시대 구성 등의) 가상 자산에 고유한 구성을 만듭니다.
2. 같은 콘텐츠를 사람마다 다르게 경험할 수 있게합니다(특정 속성을 갖추고 있습니다. 예를 들어, 이미지 또는 POV로 약간 다릅니다). 또는 사용할 때마다 사람마다 다르게 느끼게 합니다.



(IV) 미화 2,000만 달러

세계 사이의 네비게이션 시스템과 톨로드: 워홀 교통 시스템
타임라인: 18개월

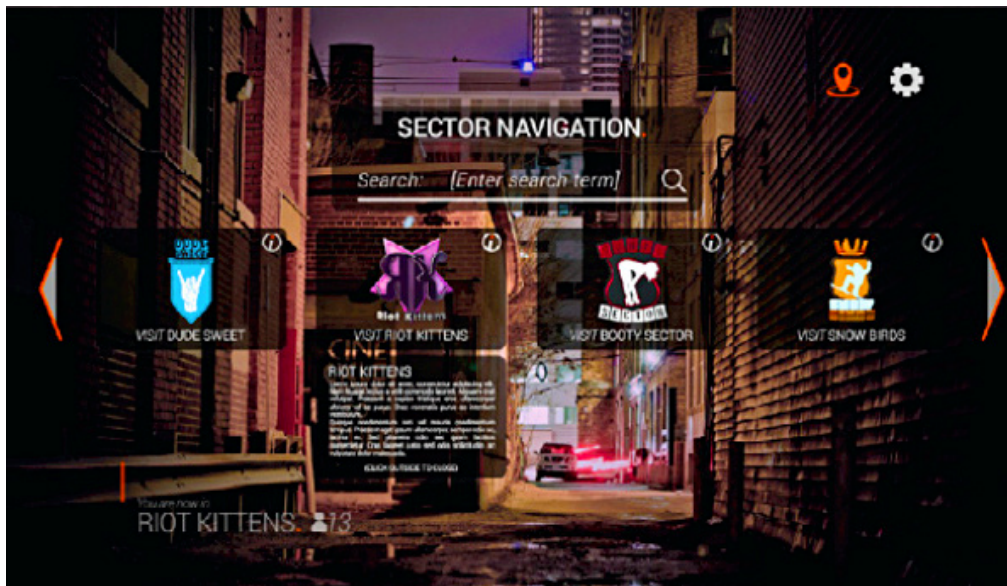
Gaze Coin 개발의 4단계는 사용자가 하나의 가상 세계에서 다른 가상 세계로 이동할 수 있게 해주는 MR 플랫폼 내의 전송 시스템을 구축하고 있습니다. 메타 버스의 잠재력을 최대한으로 발휘하려면 사용자는 세계 사이를 탐색할 수 있는 수단과 인센티브가 필요합니다. 마찬가지로 VR/AR 콘텐츠 소유자/제작자(세계 건축업자)도 이러한 연결을 만드는 데 인센티브가 필요합니다. WTS는 아래에 요약된 주요 기능을 통하여, 두 가지 목적을 달성합니다.

워홀 운송 체계 주요 기능:

워홀에는 몰입형 콘텐츠로 통합되어 "함께 어울리는 것"으로 즐겁습니다. 워홀은 게이즈(응시) 코인과 다른 맞춤 토큰이 교환되는 세계 간의 톨게이트 역할을 합니다. 워홀 여정으로 이동하기 위해 사용자에게 보상하는 소액 지급을 생성하고, 워홀을 통합하는 몰입형 콘텐츠를 제공하기 위해 콘텐츠 소유자/생산자에게 지급합니다(Gaze Coin ICO 요약에 설명된 대로 사용자 성장 풀로 지급 받기). 네비게이션 시스템은 절차적 엔진을 사용하여 즉석에서 복제합니다. 네비게이션 시스템은 인트라월드와 인터월드 여행에 모두 사용될 수 있습니다.

a) WTS 외부 (인트라월드) 네비게이션 시스템 (단순한 워홀)

톨웨이 워홀은 토큰이 서로 다른 세계가 토큰을 교환하는 곳입니다. 우리는 중요한 교환소에서 미니 교환이 일어나기를 기대합니다.





b) **WTS 외부 (인터월드) 네비게이션 시스템 (단순한 워홀)**

톨웨이 워홀은 토큰이 서로 다른 세계가 토큰을 교환하는 곳입니다. 우리는 중요한 교환소에서 미니 교환이 일어나기를 기대합니다.

개념 증명 - VR 라디오

WTS의 기초는 VR 라디오라고 불리는 개념으로 만들어졌습니다. VR 라디오는 사용자가 음악 중심의 여러 가상 세계를 방문하게 해줍니다. 또한, 절차적 엔진, 모양, 풍경 및 사물 모핑에 힘입어 아티스트를 찾고 좋아하는 음악 트랙을 통해 워홀 라이드를 떠납니다. 그리고 독특한 방식으로 음악의 비트에 빠져들게 합니다(모두 다르게 느껴집니다).

청중의 몰입적인 경험은 음악의 소유자에게 소액의 돈을 갖게 해주며 그 금액은 '게이즈(응시)'로 측정됩니다. 이 경험은 Gaze Coin ICO에 속하는 테크 데모의 일부입니다. 사용자는 VR 라디오 앱을 다운로드하고 일련의 워홀 라이드로 이동할 수 있으며, 샘플 Gaze 계산을 받을 수 있습니다.



(V) 2,500만달러

나만의 모험 이야기의 엔진을 선택하세요
타임라인: 18개월

Gaze Coin 개발의 5단계는 나만의 여정(CYOA) 스토리 엔진을 선택하는 것입니다. 스토리는 VR/AR 세계의 진정한 추진력입니다. 스토리는 청중을 참여적이고 몰입 적하게 만들어줍니다. 콘텐츠 창작자(개발자, 세계적인 빌더)는 Gaze Coin CYOA 스토리 엔진을 사용하여 미래의 몰입적 나레이터를 만들 수 있습니다.

가상 세계의 성공과 실패는 청중이 스토리에 참여하도록 하는 내러티브와 그 결과에 달려 있습니다. Gaze Coin MR 플랫폼 도구는 창작자가 스토리 캐릭터와 일련의 복잡한 상호작용 할 수 있게 함으로써, 사용자가 선택한 행동에 따라 스토리의 결과를 바꾸게 해줍니다. VR/AR 스토리 내러티브를 위한 엔진을 작동시키는 데 필요한 것은 상당히 많습니다. 또한, 엔진 사양에는 기존의 필름메이커가 '가상 현실' 벤드를 갖춘 장편 영화와 VR/AR 요소를 통합할 수 있게 해주는 크로스 플랫폼 개발자 도구가 포함되어 있습니다. 오늘날, 기존 필름메이커는 가상 세계를 시네마 집중형 나레이터에 추가하는 방법으로 어려움을 겪고 있습니다. 이러한 방법으로, Gaze Coin 플랫폼은 기존 필름메이커를 위한 수익 창출 솔루션과 청중을 몰입형 생태계에 끌어들이는 크로스 플랫폼을 위한 메커니즘을 만듭니다.

개념 증명서 - CYOA

드림 채널은 2017년 5월 칸 영화제 페스티벌에서 쇼케이스한 CYOA VR 게임 경험을 제공합니다. 이 경험으로, 청중은 여러 캐릭터를 사용할 수 있으며 이들이 내리는 결정에 따라 결과도 변하게 됩니다. 청중은 문지기에게 금액을 내고 무기를 구매하며 다른 플레이어와의 전투에 필요한 이동을 구매할 Gaze Coin을 충분히 벌 수 있습니다.

드림 채널 스토리

로그 라인

갱스터는 암시장에서 드림을 사고 팝니다.

태그 라인

모든 드림에는 가격이 매겨져 있습니다.

짧은 시놉시스

루시가 드림을 잃었을 때, 청중들이 밤마다 드림 채널에서 결과에 대해 Gaze Coin을 거는 것을 알게 되었습니다. 그리고 결국 루시는 온라인 스포츠 게임 스타가 되었습니다. 청중은 VR 세계를 탐험하면서 잃었던 꿈을 찾게 됩니다!

플랫폼

장편 영화 '나만의 모험 선택하기' VR 시리즈와 가상 화폐 'Gaze Coin'.

(VI) 미화 3천만 달러

혼합형 리얼리티 플랫폼

타임라인: 24개월

Gaze Coin 개발의 6단계는 끊임없는 VR/AR 세계에 힘을 주는 AR 클라우드를 사용하는 완전한 기능을 갖춘 Gaze Coin MR 플랫폼에 있습니다. 이 비전은 실제 세계와 몰입형 세계를 완벽한 환경으로 연결합니다. 이 완벽한 환경에는 모든 상호작용이 측정되며 '게이즈'를 통해 돈이 쌓입니다.

Gaze Coin 팀은 다음과 같은 사항에 끊임없이 집중하기 위해 노력합니다:

- 실제 세계와 메타버스 사이의 응집력을 구축하고 발전시키는 것
- 메타 버스의 가상 세계 사이의 응집력을 구축하기 위해 노력하는 것

AR 애플리케이션

MR 플랫폼은 모든 기기를 통해 사용자의 '게이즈'를 추적하며, 이와 같은 플랫폼의 애플리케이션은 가상 세계에서 무한대입니다. 현실 세계에서 다른 사람들이 입는 옷을 주문하는 것과 위치 기반 AR 세계에서 블록을 구축하고 추가하는 것까지 모두 수익을 창출합니다. 애플리케이션은 인간의 상상력만큼이나 광대합니다.

(VII) 미화 3,500만 달러

에픽 혼합형 리얼리티 게임

타임라인: 24개월

Gaze Coin 개발의 7단계는 모든 이해 관계자(콘텐츠 제작자/개발자, 광고주 및 사용자)를 위한 R&D 테스트 베드인 전체 Gaze Coin 플랫폼을 수행할 수 있도록 완벽히 개발된 에픽 온라인 스포츠 MR 게임이 있습니다. 게임에서 생성된 모든 수익은 사용자성장 풀에 자금을 공급할 수 있습니다. 이 게임은 Gaze Coin 생태계의 모든 측면을 테스트하고 증명할 것이며, 이 자체로 마케팅 및 홍보 수단이 될 것입니다. 이스포츠 팀은 Gaze Coin을 위한 승자 독차지형 대전에서 경쟁할 수 있습니다. 게임의 전체 개요는 Gaze Game 에코 시스템 참조문헌에서 이용 가능합니다. 현실 세계에서 다른 사람들이 입는 옷을 주문하는 것과 위치 기반 AR 세계에서 블록을 구축하고 추가하는 것까지 모두 수익을 창출합니다. 애플리케이션은 인간의 상상력만큼이나 광대합니다.



참조 문헌 B

게임 아웃라인 | Gaze Coin의 에픽 혼합 현실 게임: 드림 채널

Gaze Coin 개발 로드맵 (참조 문헌 A에서 자세히 설명함)은 Gaze Coin ICO의 수익금 개발 목표의 기본 이정표를 담고 있습니다. Gaze Coin 팀은 사전-ICO 완료 작업을 포함하여 로드맵을 통해 드림 채널 VR (Dream Channel VR)이라고 불리는 1인칭 개방형 우주 복합 현실 (MR) 생존 MMORPG를 개발합니다. 이 게임은 더 큰 MR의 첫 번째 버전이며 우리 팀이 구축한 플랫폼입니다. Dream Channel은 Gaze Coin 블록 체인 및 개발자 API/툴킷의 개념 증명을 담고 있으며 중요한 첫 번째 사례 및 작업 데모로 기능합니다. 게임에서 생성된 모든 수익은 사용자 성장 풀로 다시 전달됩니다(ICO 요약 문서의 풀에 대한 자세한 내용). Dream Channel은 GazeCoin (가상 화폐)에 대한 승자 투수진 경기에서 팀이 경쟁 할 수 있는 eSports 게임입니다.

개요

메타버스를 통합하고 화폐화하는 에픽 게임

드림 채널은 연결된 VR/AR 공간인 메타버스를 화폐화하기 위해 GazeCoin의 플레이어에게 보상하는 '에픽' 혼합 리얼리티 게임입니다. '드림 채널'은 몰입형 '공유' TV 채널인 드림 채널 TV에서 평가할 수 있는 인재를 위한 메타버스를 검색하기 위해 'GazeCoin'의 플레이어에게 돈을 내는 잠재적인 엔터테인먼트 구역입니다. 플레이어는 '웜홀 블래스터'를 살 수 있는데, 이것은 콘텐츠 안에 있는 재능을 포착하는 무기로 사용되며 지구상에 진입/진출로가 있는 드림 채널을 통해 이들의 위치 사이에서 웜홀을 광광 올리게 해줍니다. 웜홀은 인재의 몰입형 콘텐츠로 구성되어 있으며, 플레이어에게 가상 세계 간의 '툴'로드/운성 시스템을 제공합니다. 가상 세계는 인재를 포착한 플레이어와 인재가 공유하는 공간입니다. 드림 채널 TV에서 가장 높은 평점을 받은 플레이어는 이스포츠 게임에서 가장 유명한 인재('드리머'라고 불림)는 핀테크에 업로드되어 알려지게 됩니다. 부족들은 구역의 거리에서 드리머가 치명적인 드림 '게임 쇼'에서 서로 대결하도록 좋아하는 드리머에게 입찰하기 위해 GazeCoin을 사용할 수 있습니다. 드리머는 청중들에게 돈을 다시 돌려줄 만큼 충분한 'GazeCoin'을 벌일 때까지 게임 플레이에서 잠금 상태가 됩니다.

드림 채널은 절차적으로 생성된 개방형 세계입니다. 이곳의 도시는 새로운 사람이 도시에 참여할 때마다 새로운 아파트/거리 & 부문으로 세워집니다. 드림 채널은 유기적으로 성장하고 적응하는 살아 숨 쉬는 도시입니다.





게임 플레이

드림 채널은 개방형 유니버설 서바이벌 게임을 최초로 만들었습니다. 플레이어는 바운티 헌터의 역할을 가지고 몰입형 콘텐츠를 위해 우주를 탐색하며, 몰입형 엔터테인먼트 구역인 '더 드림 채널'에 이를 업로드합니다. 콘텐츠는 '웜홀 블래스터'를 사용하여 강제로 사로잡힙니다. '웜홀 블래스터'는 이들과 '더 드림 채널' 사이에서 웜홀을 만드는 콘텐츠 내부 인재를 포착하는 무기입니다. GazeCoin에서 지불금을 받는 플레이어는 운송수단을 위해 웜홀 소유자에게 지불하고, 무기를 구입하며, 수익성이 좋은 미네랄인 '다이스'를 삽니다. 다이스는 '더드림 채널'에 접근할 수 있게 해주는 수면제이자매개입니다.

'모든 360도 콘텐츠는 귀중하지만, 가장수익성이 좋은 콘텐츠는 '드림'입니다. 이는 드림 채널 구독자들이 완전한 몰입감을느끼게 해주며 진정한 감정과드라마/위험을 느끼게 해줍니다.플레이어가 우주/꿈을 탐험하는능력은 GazeCoin의 양에만 한정되어 있지 않습니다. 이들은 무기를 구매해야 하며 웜홀을날아다녀야 하고, 드리밍을 요구하기 위해 개인 공급량인다이스로 먼 우주 공간을 여행해야 합니다.

인재와 드리머가 있는 행성의 위치로 연결된 웜홀에서, 플레이어는 '더 드림 채널'을 사용하여 별자리로 방향을 정하고 다른 식민지와 세계를 찾을 수 있습니다. 전 세계 사이에서, 플레이어는 다른 웜홀 여행자를 만날 수 있습니다. 많은 이가 '더 드림 채널'을 통제하기 위해 서로 경쟁하는 여덟 가지의 다른 드림 부족 중 한 곳으로 결합합니다. 각 부족은 미래에 마주칠 때 어떻게 행동할지에 대해 결정한 것을 따릅니다. 즉, 이들은 부족 중 한 곳에 참여하는 것을 선택할 수 있습니다. 많은 부족이 자신만의 언어로 이야기하므로, 플레이어는 호감을 사기 위해 이들의 언어를 학습하고 참여하는 등의 활동을 해야 합니다.



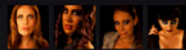
SECTORS.

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

PLAYERS. 068

OVERALL RANK
03

TOP PLAYERS



VISIT SECTOR

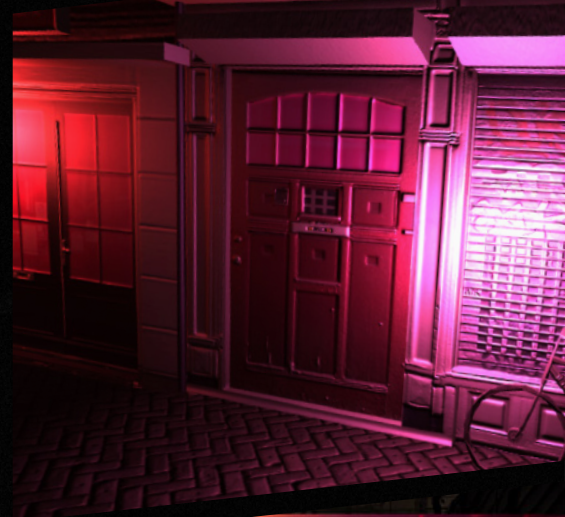
- ▶ DISCIPLINARIANS
- ▶ CHAINMAILERS
- ▶ SNOWBIRDS
- ▶ K-GRIND

먼 우주 공간의 전초 기지는 거래, 운송, 다이스 교환을 위해 존재하며, 드림/콘텐츠를 업로드 및 다운로드하기 위한 포트의 역할을 합니다. 많은 전초 기지가 유인되어 있으며 구체적인 부족에 의해 결합되어 있습니다. 일부 부족은 서로에게 친근하지만, 어떤 부족은 서로에게 대적하여 전면적인 총력전을 벌이기도 합니다. 각 부족은 부족들이 사는 먼 다른 우주에 존재하는 자신만의 '기초 도시'를 가지고 있습니다. 플레이어는 다른 게이머에게서 주의를 끌 뿐만 아니라 NPC에 기초한 이들의 랭킹으로 주의를 끕니다. 플레이어는 두 가지의 랭킹을 받게 됩니다. 하나는 이들이 가진 GazeCoin의 부유함에 기초한 '플레이어' 랭킹이며, 다른 하나는 '더 드림 채널'로의 높은 평가 콘텐츠를 업로드할 수 있는 이들의 능력에 기초한 '참가자' 랭킹입니다. 많은 부족이 높은 평가를 받은 루시드 드리머를 밀수하며 거래합니다. 플레이어는 워홀의 공격을 받을 수 있으며, '더 드림 채널'에 접속할 수 있습니다. 죽거나 포착되면, 코마 상태가 되며 밀수범/플레이어의 영역이 될 수 있습니다. 우주에서 죽게 되면 이들의 최후였던 이전 우주전초 기지에서 다시 살아나게 됩니다.

플레이어는 특별 '슈퍼 다이스' 화폐를 구매하여, 드림 채널 영역(테스 매치존)에서 죽임을 당하더라도 이들의 드림을 잃는 것을 예방할 수 있습니다. 드리머로 사는 것은 거래 목적으로 게임에서 플레이어로 사는 것보다 더 가치 있습니다. 플레이어는 서로의 '더 드림 채널'에 있을 때 백병전에서 비 발사 무기(칼, 도끼, 체인, 창)에 제한이 생깁니다.

게임에 업로드된 인제는 한정된 수량의 '인재 토큰'을 가지고 있습니다. 이는 플레이어가 사고 거래할 수 있는 토큰을 가리킵니다. 토큰은 소유주에게 인재와 연결된 워홀에 접근할 수 있게 해줍니다. 토큰의 가격의 이들의 드림 채널의 '참가자' 랭킹/평가에 따라 달라집니다. 브랜드가 인재에게 후원하길 원한다면, 이들은 인재 토큰을 산 다음 이 토큰을 사용할 플레이어에게 돌아올 것입니다. 후원을 받게 되면, 'GazeCoin'은 후원자의 소액 결제를 계산하고, '게이즈'에 몰입한 소비 시간에 기초하여 인재에게 보상합니다.

DREAM CHANNEL



[click to watch] **DURATION.** 01:12:10

PAST EVENT. DD/MM/YY

[click to watch] **DURATION.** 01:12:10

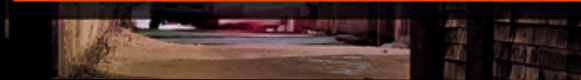
EVENT TIME. DD/MM/YY 00:38:10

Add to

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



Visit Sven Våth.



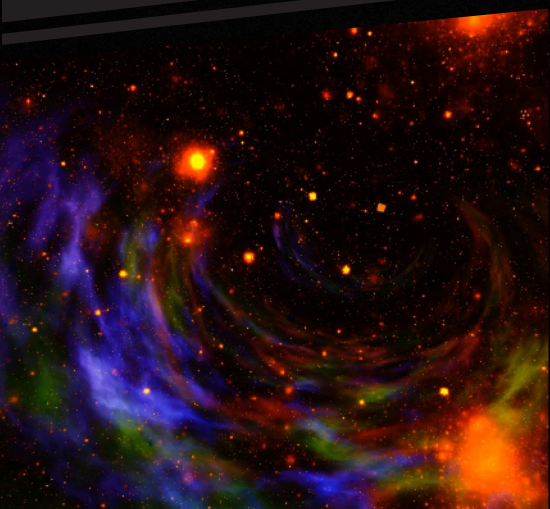


웬홀 운송 시스템

시작 인프라부터 연결된 가상 세계에서의 GazeCoin 확장까지 사용자가 생성한 '웬홀' 운송 시스템을 통합합니다. 웬홀 블래스터는 콘텐츠와 이들의 좌표를 포착하고 웬홀을 블래스트하는 필름 카메라 장치입니다. 이는 아티스트의 360도 콘텐츠와 웬홀을 정렬하며 이를 웬홀의 보편적인 데이터베이스인 '더 드림 채널'에 저장합니다. 웬홀이 창작자와 아티스트 및 추천 사용자의 팔로우를 얻었다면, 웬홀 또는 '케이스'에서의 몰입 소비 시간에 기초하여 GazeCoin을 지급받게 됩니다. 플레이어는 친구와 웬홀 좌표를 교환하여 공유된 세계에 참여할 수 있습니다.

'더 드림 채널'이 지시하는 대로, 웬홀은 초기에 인제가 발견되는 위치와 지구 행성의 다른 곳의 위치 사이를 연결해주는 링크를 생성합니다. 이러한 웬홀은 무작위로 정해지지만, 다른 플레이어가 인재를 잘 발견할 수 있는 위치로 지정해줄 가능성이 더 큼니다. 플레이어는 웬홀을 살펴보고 다른 곳도 보기 위해, 이들의 웬홀 블래스터에 VR/AR 카메라를 사용합니다. 이들이 360/VR 콘텐츠에 완전히 몰입하게 되는 웬홀을 통해 이들을 사격할 수 있습니다. 웬홀이 비어있는 경우, 여행객은 자신의 콘텐츠로 통합할 수 있습니다. 웬홀을 통해 여행하는 것은 위험할 수 있으며 언제든지 붕괴할 수 있습니다.

플레이어가 웬홀을 탐험하는 능력은 웬홀에 360개 콘텐츠를 추가하거나 인재 토큰을 구매하는 것에 달려 있습니다. 웬홀 여행은 지구 행성에서의 포인트에 한정되지 않으며, 다른 우주나 시간 여행으로도 확장할 수 있습니다. 웬홀은 공격을 받을 수도 있습니다. 여행객은 새로운 몰입형 경험/콘텐츠를 추가하여 웬홀을 정렬해주는 몰입형 콘텐츠로 변경할 수 있습니다. 공격자 콘텐츠가 정족수를 이루게 되면 웬홀 경험이 변경되고 목적지도 새로운 곳으로 다시 정해집니다.



최고의 AI 행성

메타 버스를 통합하고 수익을 창출하는 에픽 게임

'더브릿지'에 저장된 워홀 중 하나가 플레이어에게 연결되고, 이는 AI 행성에 연결됩니다. AI 행성은 '최고의 AI' 버전으로 모든 플레이어가 저장되고 진화되는 곳입니다. 여기에서 이들은 완전한 몰입감을 가지고 치명적인 판타지 스포츠 게임을 발견하게 됩니다.

여기에서 이들은 완전한 몰입감을 가지고 치명적인 판타지 스포츠 게임을 발견하게 됩니다. 이 게임의 레벨은 플레이어가 서로에게 개인 홀로그램 메시지를 전송하고 일련의 사건을 유발하여 의사소통할 수 있는 AR 앱을 포함하고 있습니다. 이는 커뮤니티를 이용하여 창작자의 '최고 AI' 버전이 되기 위해 '이동'을 학습/습득합니다. 최고 AI 버전은 창작자가 VR에서 완전히 구현할 수 있는 버전입니다. 이곳에 있는 플레이어는 GazeCoin을 사용하여 홀로그램을 위한 이동을 수집, 쇼핑 및 구매할 수 있습니다. 홀로그램 군단을 형성하는 것으로, 이들은 서로의 홀로그램에서 전투를 벌일 수 있습니다.





VR 드라마 시리즈

메타 버스를 통합하고 수익을 창출하는 에픽 게임

VR 드라마 시리즈는 우주를 통해 방영되며 '참가자' 드림 채널을 포함하여 계속 진행 중인 드라마를 플레이어에게 방송합니다. 이는 플레이어에게 게임 플레이어 대한 통찰력과 부족 및 다른 플레이어를 알게 해주며, 게임 내 모험을 위한 퀘스트로 유인합니다. 게임 초기에, '참가자/드리머'는 NPC로 플레이합니다. 참가자는 시간이 지나면서, 게임 플레이를 통해 실제 플레이어로 참가하게 됩니다.

참가자는 여덟 개의 전투 부족 중 하나에 결합하며 드림 채널 내부에서 발생하는 '드림 타임'이라고 불리는 죽음의 매치 게임쇼에 참여합니다. 이 게임은 독특한 높은 등급의 드림 스트리트에서, 승자가 모든 것을 몰아서 갖도록 부족 멤버가 서로 겨룹니다.

승자는 다른 참가자의 부와 청중을 모두 다 가져갑니다. 패배자는 멀리 있는 부족 식민지로 추방당하게 되며, 반드시 다시 시작합니다. 미래의 재경기는 패배자가 드림 월드를 다시 빼앗을 수 있게 해줍니다.



크리에이티브 앰배서더 VR 라디오

Gaze Coin의 앰배서더가 되는 40개 이상의 '크리에이티브' 팀원들을 위한 드림 채널입니다. Gaze 생태계를 만들기 위해 드림 채널 VR은 VR 라디오라는 이니셔티브의 일환으로 VR에서 전자 음악 아티스트를 녹화 및 라이브 스트리밍했습니다. 이 콘셉트는 아티스트를 홀로그램으로 포착하여 아티스트의 포인트 클라우드 스트림을 만드는 것입니다. 이 '스트림'은 드림 채널 안의 가상 아파트에서 방송됩니다. 고객은 2D에서 휴대 전화로 실시간 스트리밍에 액세스할 수 있습니다. 이들은 휴대전화 화면을 통해 보는 AR '라이브' DJ의 가상 아파트에 입주하는 것을 선택할 수 있습니다. 또는 구글을 사용하여 VR로 입장할 수 있습니다. 각 DJ는 자신만의 '인재' 토큰을 가지고 있습니다. 이들은 수집 가능하며 교환할 수 있고, 팬에게 VIP 콘텐츠 액세스 권한을 제공합니다.



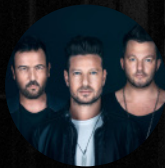
올리버 콜레스키

Facebook - 323,734
Soundcloud - 163,000



클라우드 본 스트로크

Facebook - 270,000 Soundcloud
- 169,000



더 포틀리에즈

Facebook - 65,606



크리에이티브 앰배서더 VR 라디오

Gaze 생태계의 초기 성장을 촉진하기 위해 세계 최대 전자 음악 아티스트의 가상 아파트를 만들었습니다. 플랫폼을 담당하는 대변인들은 사용자/아티스트가 생성한 콘텐츠에 개념의 증명이며, 생태계 성장을 촉진하는 필수 조건입니다. 청중은 몰입형 콘텐츠를 경험할 인센티브가 있으므로, 아티스트는 브랜드 콘텐츠 기회로 성장하게 됩니다. 아티스트들은 VR Radio 이니셔티브의 일환으로 프로파일링 될 것입니다.

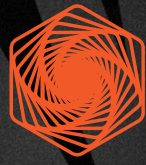
앰배서더가 홀로 달성한 시청자 수는 550만 명입니다.





결론

Gaze Coin은 모든 Gaze Coin 플랫폼을 모든 이해 관계자(콘텐츠 제작자/개발자, 광고주 및 사용자)를 위한 R&D 테스트 베드로 전환시키는 완벽히 개발된 에픽 eSports MR 게임입니다. 게임에서 생성된 모든 수익은 사용자 성장 풀 자금으로 지출됩니다. 이 게임은 Gaze Coin 생태계의 모든 측면을 테스트하고 증명할 것이며 마케팅 및 홍보 수단이 될 것입니다. 이는 게이즈 동전 플랫폼에 대한 모든 개발 노력의 최종 절정입니다. 드림 채널은 중요한 이야기 서술과 함께, 장엄한 연결 메타버스 게임의 전형적 프로토타입일뿐만 아니라 미래의 가상 세계 빌더에게 영감을 불어 넣고 창의력을 불어 넣기 위해 존재합니다.



GAZECOIN

www.gazecoin.io