White paper

REALITY CLASH

TURNS GAMES INTO REALITY

REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

리얼리티 클래쉬 토큰 세일

아이폰과 안드로이드에서 가능한 세계 최초 증강현실 모바일 게임
유니크한 ERC-20 무기와 함께 리얼리티 클래쉬를 작동시키는 **리얼리티 클래쉬 코인(RCC)**을 소개합니다.

REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

리얼리티 클래쉬에 대하여

리얼리티 클래쉬는 아이폰과 안드로이드에서 가능한 증강현실 퍼스트 슈터(FRS) 전투 게임입니다.

- 새롭고 혁신적인 게임플레이
- 추가사항이나 광고 없음
- 핸드폰의 카메라를 사용하여 폰 화면에 증강현실 이미지를 표시합니다.
- 현실의 건물들은 게임플레이에 영향이 있습니다.
- 지리 지도 기술을 이용해 실시간으로 친구들에게 연결하세요.
- 개인적인 팀이나 토너먼트에 참여하거나, 거리 전투 모드를 이용하세요.
- 리얼리티 클래쉬 플랫폼이나 2차 마켓에서 당신의 무기를 교환하거나 판매하세요.
- 무기에 투자하고 가상의 무기거래상이 되어보세요.

REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

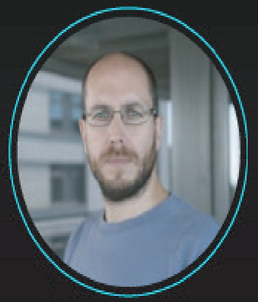
매니지먼트 팀

많은 경험을 기반으로 한 디지털 선구자 팀(게임, 앱, 기술, 데이터와 광고)

성장, 확장하는 회사에서의 경험
과거의 성공적인 회사설립 및 매각
성공적으로 런칭 및 개발한 모바일, 콘솔, 컴퓨터 게임들
런던, 코펜하겐, 우크라이나의 관리 및 개발 팀

Morten Rongaard
Co-Founder

Tony Pearce
Co-Founder



Paul Mottram
Lead Developer

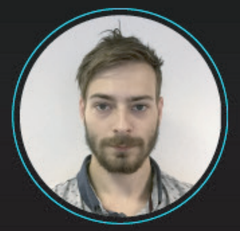
REALITY CLASH
APPROVED

REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

팀 & 컨설턴트 (소개는 부록참조)

Ben Hebb
Excutive producer

Ella Romans
Head Producer



Sam Barkaway
Project manager

Sonja Angelevska
Community Manager

Jove Stojcevski
Web designer

펀딩 이후 추가 개발자들

1 x 책임 프로듀서,
1 x 크리에이티브 디렉터
1 x 게임 디자이너 / 프로젝트 매니저
1 x 수익창출 / 백엔드 디자이너

5 x 프로그래머
3 x 아티스트/에니메이터
1 x 오디오 엔지니어

George McDonaugh
Advisor

Nikola Mukoski
Web developer

이전 개발 경험

개발팀에서는 20년이 넘게 VR, 모바일, PC 및 콘솔 분야에서 일해왔습니다.
아래 프로젝트 포함:

- **Perfect** - PSVR / HTC Vive / Oculus Rift
- **Sing Star** - Disney
- **Marvel Ultimate Alliance 1 & 2** - Activison
- **Guitar Hero** - Activison
- **Risk Urban Assault** - Ubisoft
- **The Voice** - Activison
- **Powerstar Golf** - Microsoft
- **The Rocky Horror Show:** Touch Me
- **Lego Starwars Battle Orders –** Disney
- **Runescape –** Jagex
- **Habbo Hotel**

REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

리얼리티 클래쉬 게임 – 플랫폼

유니크한 증강현실 게임 플랫폼 특징들 :

지역기반 증강현실
실시간 지리 지역 기술을 이용해 정확하게 플레이어의 위치를 지도에서 파악
뒤에 숨거나 할 수 있는 실재 건물의 3D 오버레이 스타일 버전

다이나믹 백엔드
모든 플레이어의 액션을 평가할 수 있는 다이나믹 BassS를 개발하기 위한 미들웨이브 및 비스포크 공학 솔루션 사용

증강현실 게임플레이
GPS, 와이파이, 가속도계, 카메라 소스의 결합으로부터 정보를 얻는 실재 환경에서의 재미있고 중독적인 AR 게임 메카닉

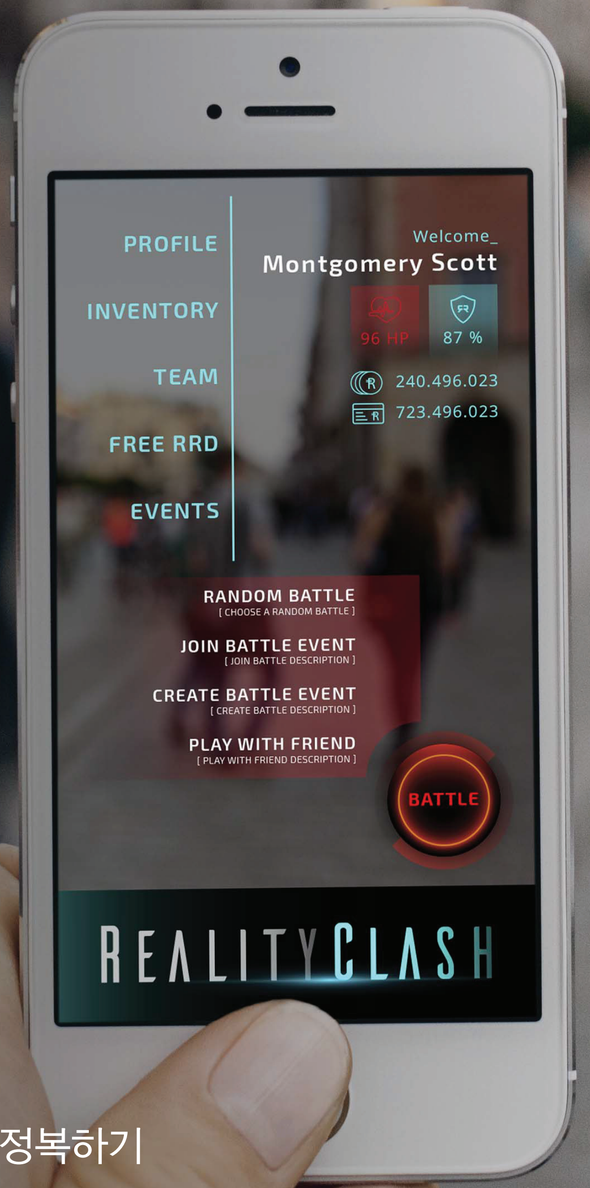
통합적인 마케팅 기회
실재 지역과 연동되는 것을 보여주기 위한 프레임워크와 이 목표지점에 도달한 플레이어에 대한 보상,
모든 것이 중앙서버에서 컨트롤 가능

REALITYCLASH
TURNS GAME INTO REALITY

게임플레이

리얼리티 클래쉬 플레이어를 훈련하고 성장시켜,
지역환경에 있는 적들과 싸웁니다.

- 익숙한 장소들은 이제 당신의 전투장입니다
- 당신 주변의 사람들은 당신의 편이거나 적들입니다
- 당신만의 요새를 만드십시오
- 수비를 증축하십시오
- 실제 환경에 전투를 조직하십시오
- 2 플레이어나 풀 토너먼트 팀 모드



친구들을 초대하고 실제 환경에 전투를 조직하십시오
: 공원, 들판, 숲, 비지니스

게임포인트를 방문하고 리얼리티클래쉬 코인을 모으세요
예) 스타벅스에 가서 10 무료코인 받기

서로 다른 무기, 갑옷, 체력 패키지로 무장하세요

새 무기 잠금해제, 기능과 성취, 당신의 주변 돌아보기, 그리고 당신의 도시 정복하기

리얼리티 클래쉬는 어떻게 수입을 얻나요?

REALITY CLASH

1. 앱 속 구매

리얼리티 클래쉬 코인 구매
RCC 골드는 토큰 세일 중 구입할 수 있습니다.
RCC 실버는 게임이 런칭되었을 때 아이폰이나
안드로이드 앱스토어에서 구입할 수 있습니다.

2. 트레이딩 플랫폼

모든 무기 & RCC 골드는 ECR-20 토큰화됩니다.
리얼리티 클래쉬 플랫폼이나 2차마켓에서 팔거나 교환하세요.

3. 광고

게임 속 광고나 앱 속의 마케팅 기회

REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

무기 스토어 – 앱 속 구매

전투를 위해 필요한 모든 것

- 모든 무기 셀렉션
- 모든 탄약 셀렉션
- 체력 부스터 팩
- 광산
- 공습
- 드론
- 맞춤형 피부
- 총과 탄약 번들
- 특별 보상

REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

ICO 토큰 세일에서만 가능한 독점 무기

독점, 한정판, 미래의 무기가 ICO
토큰 세일 참여자들에게만 공개됩니다.

다시 제공되지 않을, 특별히 토큰세일만을
위해 디자인된 무기

다른 플레이어들의 부러움을 받으십시오.

아주 높은 가치

리얼리티 플랫폼이나 2차마켓에서 팔거나
교환가능 & 돈을 벌거나 이점을 이용 &
게임에서 사용

2017년 11월 1일부터 구입이나
교환 가능합니다.

REALITYCLASH
TURNS GAME INTO REALITY

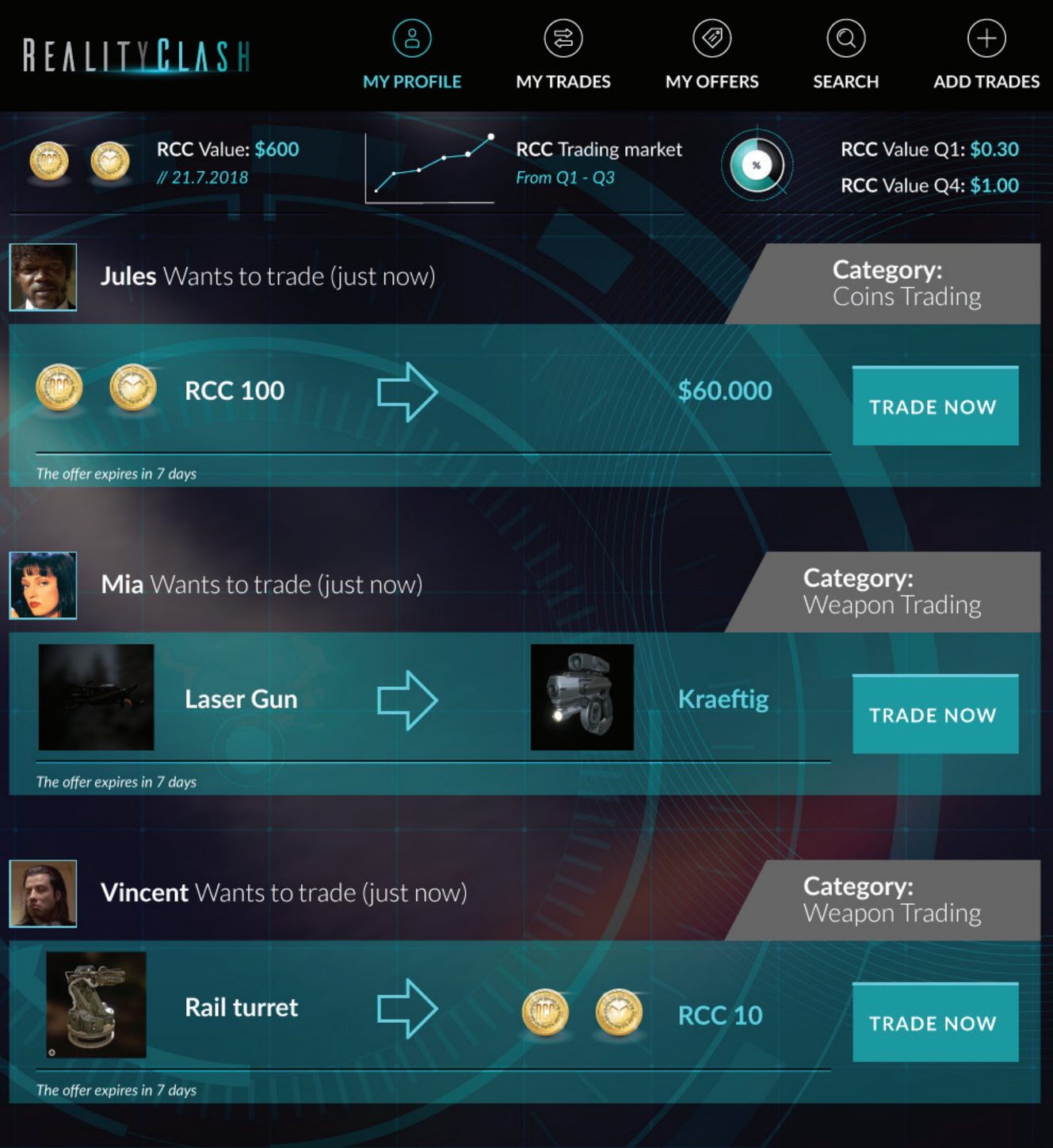
세계최초 토큰화된 무기를 소개합니다

- ERC-20은 우리의 온라인 무기 상점입니다.
- 모든 게임 내 콘텐츠는 블록체인 기반 신뢰 목록으로 ERC-20토큰화됩니다.
- 광범위한 무기들, 탄약, 갑옷을 구입하십시오
- 토큰세일을 위해 특별 디자인된 무기는 한정판으로 토큰세일에서만 가능합니다.
- RCC 골드 코인은 아무도 가지지 못할 무기들을 가질 기회를 줄 것입니다.
- 토큰 세일 무기는 2017년 11월 1일부터 오픈됩니다.
- RCC골드는 게임시작시 사용가능하거나 리얼리티 클래쉬 플랫폼이나 2차마켓에서 화폐로 판매가능합니다.
- 무기에 투자하세요
- 가상의 무기상이 되거나 단순히 게임의 이점을 노려보세요!

트레이딩 플랫폼

토큰세일 참여자들은
RCC골드 코인과 무기를 팔거나
교환할 수 있습니다.

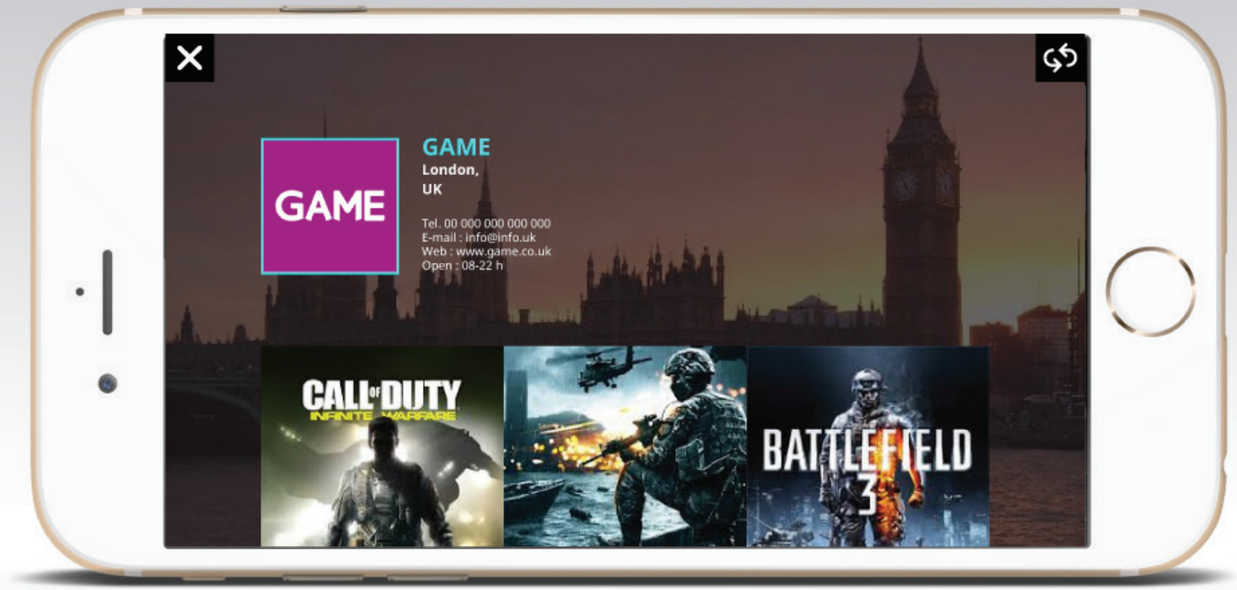
RCC골드는 다시 제공되지 않을
예정이며 게임 속 특별한 특징이
될 것입니다.



RCC골드 코인은 2차 시장에서
굉장히 가치가 높을 것입니다.

골드 코인과 독점무기를 판매하거나
교환하여 돈을 버십시오.

REALITYCLASH



리얼리티 클래쉬는 어떻게 수입을 얻습니까?

게임속 비디오 광고와 게임 포인트

- 증강현실 비지니스와 소매업을 사용하는 것은 지도에서 세이프하우스, 탄약포인트, 은행포인트로서 마킹될 수 있습니다.

- 우리는 소매업자에게 트래픽을 제공합니다
  – 그들은 리얼리티클래쉬에 돈을 지불합니다.

- 상점과의 파트너쉽으로 특별한 제공이 이루어질 수 있습니다. 예를들어, 게임 상점에 가서, 게임을 구입하고 무료 리얼리티 클래쉬 코인을 받을 수 있습니다.

- 우리는 어디에 게임포인트가 있을 수 있는지, 자동 생성될 수 있는지 컨트롤하여 항상 플레이어에게 게임포인트가 가까이 있게 합니다.

- 앱 속 광고로 플레이어를 지정된 지역으로 이끌 수 있습니다.

- 각각의 게임 포인트 당 비디오 광고

REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

기술 스택 – 다양한 특징들이 연결된 플랫폼

GAMESPARKS
PLAYFAB®

서비스로서의 백엔드(BaaS)

플레이어 계정, 수익창출, 인벤토리 매니지먼트, 라이브이벤트, 클라우드 데이터 스토리지

Tango
MANTLE
SCAPE

도시 스케일 AR 매핑 – 구글 Tango / Mantle / Scale

3D 환경, 모션 트래킹, 지역 파악, 실시간 AR을 위한 깊이 인식

UNITY 5

게임 플랫폼 유니티5

크로스 플랫폼 지원, 유니티 광고, 분석

Microsoft Azure
amazon web services

서버 – AWS /Azure

다이나믹하게, 측정가능한, 클라우드 베이스 역량. 클러스터와 지역 개발에 적용되었습니다.

REALITYCLASH
TURNS GAME INTO REALITY

달성될 날짜

리서치 단계

- ✓ 디자인 & 컨셉 증명
- ✓ 기술적 리서치
- ✓ 유니티 3D 리서치
- ✓ 매핑 리서치

OUTPUT
- ✓ 컨셉증명 개발준비

RESEARCH PHASE → Q1 2016

컨셉증명

- ✓ 코어 게임플레이
- ✓ 일대일 전투
- ✓ 일하는 봇
- ✓ UI 에셋들

OUTPUT
- ✓ 일대일로 플레이가능
- ✓ 봇 테스트 준비

PROOF OF CONCEPT → Q1 2016

컨셉증명 테스팅

- ✓ 재명명된 리얼리티 클래쉬
- ✓ 사용자 위주 테스팅

OUTPUT
- ✓ 작성된 리포트
- ✓ 사용자 피드백

PROOF OF CONCEPT TESTING → Q2 2016

컨셉증명 리뷰

- ✓ 테스트 결과 리뷰
- ✓ 코어 게임플레이 디자인 업데이트 플랜

OUTPUT
- ✓ 개발단계 준비완료

PROOF OF CONCEPT REVIEW → Q3 2016

새로운 자금 – 소프트 런칭 개발 타임라인 2017년 3분기 – 2018년 3분기

첫 플레이가능한 새로운 개발

- ✓ 유니티 5 업그레이드
- ✓ BaaS 셋업
- ✓ 분석 셋업
- ✓ 지도 데이타 포인트 적용
- ✓ 실재 세계 데이타 적용
- ✓ 바닥에 붙어있는 봇 적용
- ✓ 코어 게임플레이 v2
- ✓ 트레이딩 플랫폼 런칭

OUTPUT

- ✓ 플레이가능한 일대일 v2
- ✓ 포커스테스팅& 유저피드백을 위한 코어 게임플레이 준비

FIRST PLAYABLE

Q4 2017

메타 게임 개발

- ✓ 3D 에셋
- ✓ 오디오 / SFX
- ✓ UI 실행(메뉴스크린)
- ✓ 수익창출
- ✓ 팀
- ✓ 인벤토리
- ✓ 베이스 빌딩
- ✓ 컨텐츠 업데이트 파이프라인
- ✓ 게임 밸런스 파이프라인
- ✓ 지역화 지원

OUTPUT

- ✓ 게임플레이에 종합테스트 및 수익창출

MVP – META GAME DEVELOPMENT

Q2 2018

테스팅

- ✓ 테스터 모집
- ✓ 메타게임 테스트 및 종합 게임플레이

OUTPUT

- ✓ 포커스 테스트 피드백
- ✓ 버그 수정

TESTING

Q3 2018

소프트 런칭

- ✓ 지정된 국가에 런칭

OUTPUT

- ✓ 발매 라이센스
- ✓ 자가 풀런칭

SOFT LAUNCH

Q3 2018

경쟁사 분석

	광고없음 악세서리필요	증강현실 앱에 바로 적용	지역확인을 위한 맵 소유권	어떤 게임플레이에서도 5km반경	더 많은 플레이어를 위한 대체 봇	프리미엄 앱 속 구매 및 인게임 마케팅
REALITY CLASH	YES	YES	YES	YES	YES	YES

다른 증강현실 게임

INGRESS	YES	NO	부분적	YES	NO	NO
POKÉMON GO	YES (선택적)	YES	YES	YES	NO	YES
FATHER.IO	NO	NO	NO	NO	NO	TBC

REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

퍼스트 퍼슨 슈터 게임(FPS)

- FPS 게임은 세계에서 가장 큰 게임 장르입니다.
- FPS 게임은 오늘날 판매 차트를 독점합니다.
- FPS 게임은 200억 달러가 넘는 수익을 창출했습니다.
- Call of Duty는 110억 달러의 수익을 창출했습니다.
- Battlefield는 2017년 12월과 2018년 1월에 1500만개의 유닛을 판매하였습니다.

CALL OF DUTY

MEDAL OF HONOR

BATTLEFIELD

증강현실은 현실입니다

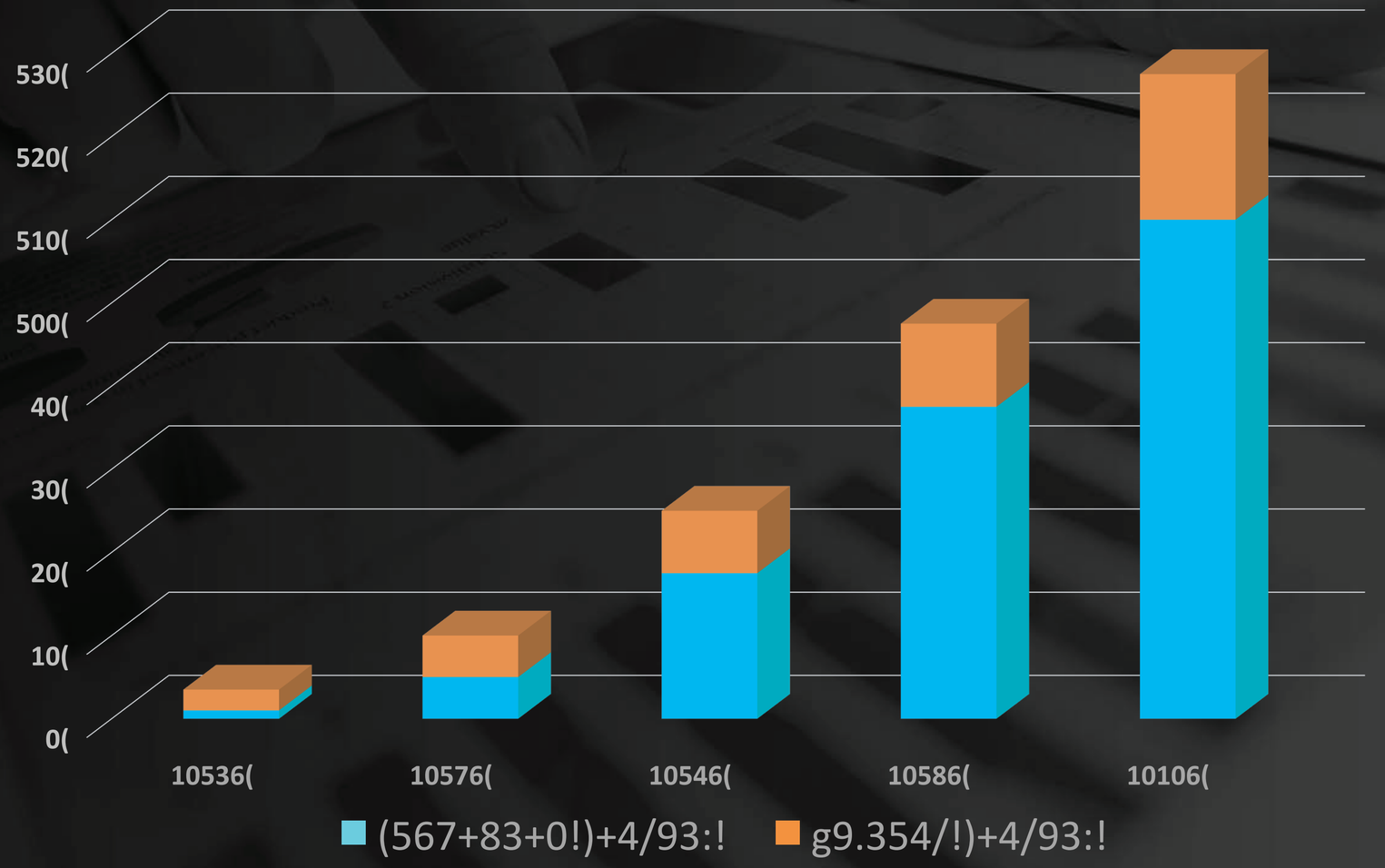
- 포켓몬 고 첫날 490 만 달러의 매출
- 4 개월 만에 $ 5억의 수익
- 4 억 5 천만 다운로드
- 매일 앱에 소요되는 시간 : 26 분
- 평균 월 매출 $ 2억
- 19 일 만에 5 천만 다운로드
- 닌텐도의 가치 DMR 기준으로 9억 달러로 상승

포켓몬은 2016년 7월에 런칭되었습니다.

미국, 영국, 독일의 포켓몬 고 플레이어들은
게임플레이 첫 5주만에 2억 6800만 달러가 넘는 돈을 썼습니다.
– The financial times

시장 규모

2020년까지 증강현실 예측은 120억 달러 – Digi-Capital게임은 AR에서 가장 큰 드라이버



2020년까지 VR 30억 달러 및 AR 90억 달러 종합하여 120억 달러 AR/VR 수익

Tim Cook

CEO Apple

“증강현실은 가상현실보다 더 커질 것이다”

UK Business Insider

•••

Mark Zuckerberg

CEO Facebook

“우리는 가상과 증강현실의 출현이 사람들 일상생활의 한 부분이 될 것이라는 것에 장기적인 베팅을 한다. ”

Wired

REALITYCLASH
TURNS GAME INTO REALITY

토큰 세일(ICO)

자금

리얼리티 게임 그룹은 토큰 세일을 통해 최소 150만 달러를 모금할 것입니다.
Ether는 클래쉬 코인이 구입되는 주요 암호화 코드로 사용됩니다.

목표와 비전

리얼리티 클래쉬는 Etherum 블록체인이 뒷받침하는 시장에서 가장 포괄적이고 발전된
사회적 증강현실 전투 게임이 될 것입니다.
리얼리티 클래쉬의 팀은 수십 년 동안 게임산업에서 활동 해왔으며 Activison, Disney, UbiSoft
그리고 Microsoft의 많은 히트 타이틀에 참여했습니다. 작동 가능한 데모가 이미 개발되었습니다.
토큰판매에 따른 자금은 MVP(최소 실행가능한 제품)로 게임과 트레이딩 플랫폼을 개발하는 데에 쓰여집니다.

트레이딩 플랫폼 런칭 2017년 11월
MVP 게임 런칭 2018년 3분기

REALITYCLASH
TURNS GAME INTO REALITY

리얼리티 클래쉬 ICO토큰 세일에 왜 참여해야 하는가?

- 토큰 세일의 참여자는 Etheruem Ether와 교환하여 RCC 금화를 구입할 수 있습니다.
- RCC 금화에 대한 무료 보너스 동전 및 할인
- 무기, 갑옷 및 탄약을 포함한 독점적인 컨텐츠에 대한 액세스.
  이 무기들은 2017 년 11 월 1 일부터 리얼리티클래쉬 플랫폼과 2차시장에서 구매나 교환가능합니다.
- 이 무기는 아주 가치가있을 것이며, 결코 다시 판매되지 않을 것입니다.
- 게임이 시작될 때 숨겨진 인게임 레벨 및 업그레이드에 대한 액세스 권한
- 데모 우선권을 주며, 당신을 '소프트 런칭'토너먼트에 초대하고, 당신의 이름 옆에 당신이
  창립멤버임을 보여주는 독점 메달을 토너먼트 리더보드에서 보여줍니다.

RCC골드 + RCC 실버 코인 비교

RCC 골드는 토큰 세일 중 구입할 수 있습니다.
RCC 실버는 2018년 3분기 게임이 런칭되었을 때 아이폰이나 안드로이드 앱스토어에서 구입할 수 있습니다.

코인 비교

코인	어디서 살수 있나	코인은 얼마인가	무료 보너스 코인	독점 무기	독점 게임레벨 +업그레이드	데모 우선권	런칭 토너먼트 초대	독점 리더보드 창립자멤버 메달	트레이드 무기	코인 판매
RCC Gold	**ICO** 사전판매 1Aug-28Aug 2017 **ICO** 29Aug-29Sep 2017	Est **$0.30**	**YES**	**YES**	**YES**	**YES**	**YES**	**YES**	**YES**	**YES**
RCC Silver	게임이 런칭되었을 때 **Q3 2018**	**$1.00**	**NO**	**NO**	**NO**	**NO**	**NO**	**NO**	**YES**	**NO**

REALITYCLASH
TURNS GAME INTO REALITY

ERC-20 무기고 – 무기 거래와 교환

- 세계 최초의 토큰 판매 무기를 소개합니다.
- 병기고는 모든 종류의 무기와 탄약을 구입할 수 있는 온라인 상점입니다.
- 이 무기는 2017년 11월 1일부터 리얼리티 클래쉬 플랫폼 및 2차시장에서 구매하고 거래할 수 있습니다.
- 모든 게임 속 컨텐츠는 블록체인 기반의 신뢰리스트로 ERC-20 토큰화됩니다.
- 돈을 버십시오 – 무기를 예측하고 가상의 무기거래상이 되거나 또는 단순히 게임을 하며 당신의 전술적 이점을 즐기세요!

REALITYCLASH
TURNS GAME INTO REALITY

토큰 세일 자세하게

사전판매가 8월 1일부터 28일까지 진행됩니다.
50,000,000개의 RCC가 프리세일에서 가능합니다.
사전판매 보너스는 50%입니다.
최소투자액은 10,000달러입니다.

토큰세일은 2017년 8월 29일 – 9월 29일까지 진행됩니다.
100,000,000 RCC 토큰은 선착순으로 다음 무료 보너스 토큰과 함께 제공됩니다.
1단계가 팔리면 2단계로 이동합니다. 최소투자금은 없습니다.

1단계 50,000,000 RCC 및 50 % 보너스
2단계 30,000,000 RCC 및 40 % 보너스
3단계 15,000,000 RCC 및 30 % 보너스
4단계 5,000,000 RCC, 보너스 없음
최소 모금 목표액은 7500ETHER입니다. 할당되지 않았거나 판매되지 않은 RCC금은 모두 태워집니다.

REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

토큰 세일 자세하게

최소 목표 : 7500 ETH
최대량 : 15000 ETH
최대 RCC골드 공급 : 100,000,000
크라우드판매의 최대 RCC 판매 : 100,000,000
보너스 코인 ; 40,500
웹사이트 : reality-clash.com

2017년 9월 29일 23시 59분 또는 2천만 달러가 모금되었을 때 (우선 없이) ICO는 종료됩니다.

REALITYCLASH
TURNS GAME INTO REALITY

자금은 어떻게 할당 될 것인가

게임 및 거래 플랫폼 개발	70%
마케팅 및 판촉	20%
운영	10%

토큰 할당

ICO	100,000,000
토큰 보너스	40,500,000
팀&컨설턴트	8,500,000
현상금	1,000,000

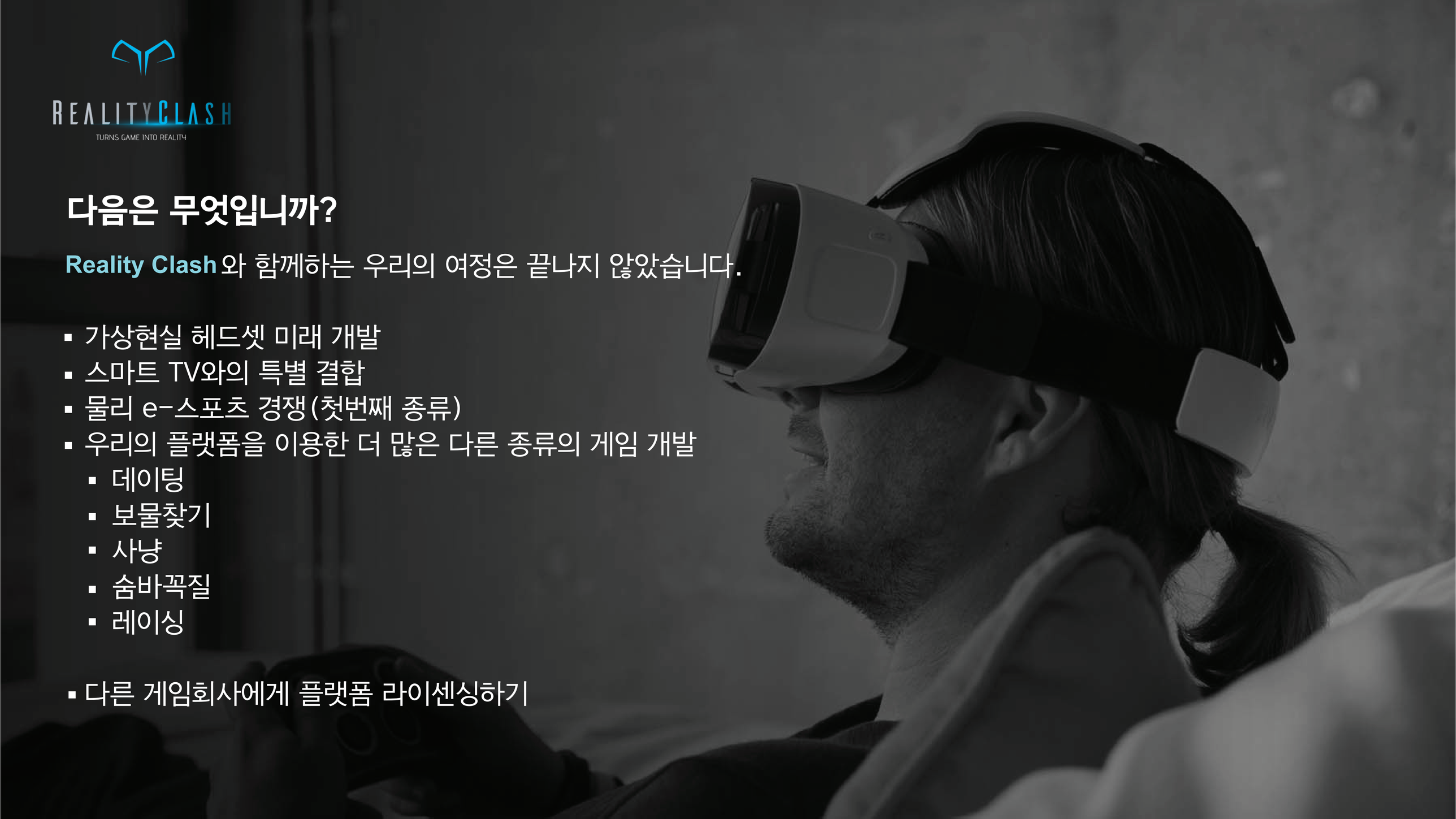
REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

다음은 무엇입니까?

Reality Clash와 함께하는 우리의 여정은 끝나지 않았습니다.

- 가상현실 헤드셋 미래 개발
- 스마트 TV와의 특별 결합
- 물리 e-스포츠 경쟁(첫번째 종류)
- 우리의 플랫폼을 이용한 더 많은 다른 종류의 게임 개발
  - 데이팅
  - 보물찾기
  - 사냥
  - 숨바꼭질
  - 레이싱

- 다른 게임회사에게 플랫폼 라이센싱하기



REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

관리팀 바이오그래피

리얼리티 클래쉬 오리지날 아이디어의 두뇌. Morten Rongaard는 긴 온라인마케팅 경력과 함께 비디오게임의 팬입니다. Wehoo의 CEO로써, Morten은 서로다른 회사들과 같이 작업해왔으며 어떠한 도전을 이행하고 모든 경계를 움직이기 위한 그의 상상력을 어떻게 사용하는지 알고 있습니다. Morten은 Counter Strike가 출시될 때부터 플레이해온 오래된, 하드코어 팬입니다. 그는 콘솔 게임들도 즐깁니다 – Amiga and Commodore 64 콘솔로 International Karate, Crown of Ardania, Moostone.

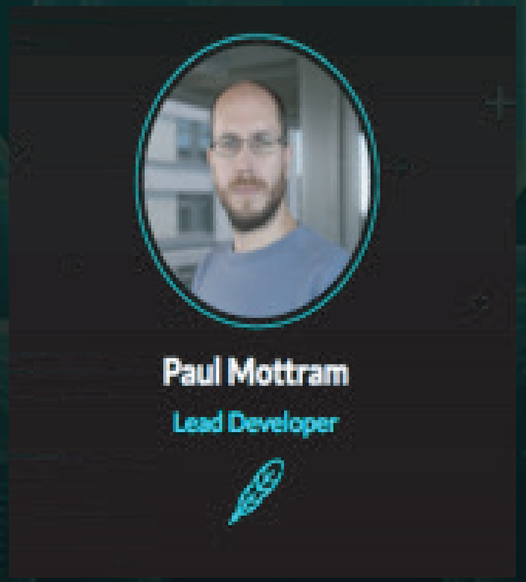
REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

관리팀 바이오그래피

Tony는 원래 Sega Mega Drive 와 Nintendo SNES에서 게임을 제작하며 80년대부터 게임산업에 종사하고 있습니다. 오리지널 플레이스테이션이 런칭될 때 Tony는 첫 번째 플레이스테이션 게임을 릴리즈하였습니다. 그 때에 이어 Tony는 가장 최근에 설립된, GamesGRABR라고 불리우는 게이머들을 위한 소셜네트워크를 런칭한 TeePee Games의 성공적인 선구자가 되어왔습니다.
이전에 Tony는 모바일 게임 제작 Player X의 CEO와 공동설립자였으며, 2004년 2명으로 시작한 스타트업을 유럽의 가장 큰 모바일 게임 유통업체로 키운 장본인입니다. 회사는 영국에서 네 번째로 빠르게 성장하는 VC 회사로써 Library House로 이름지어졌고, 이후에는 스페인의 모바일 컨텐츠 회사 ZED에서 인수하였습니다.

REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

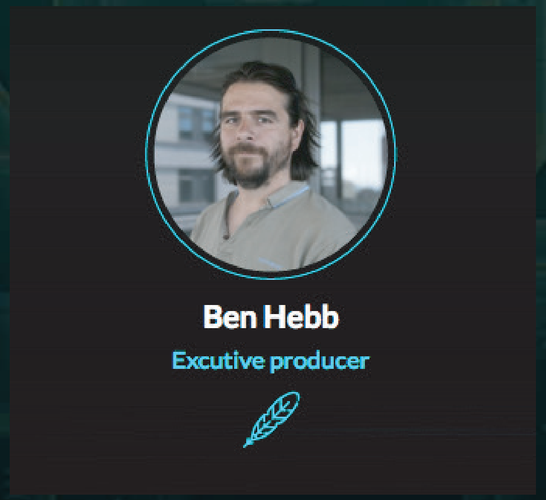
관리팀 바이오그래피



Paul은 그의 첫번째 커리어에서 리드 프로그래머로써, 그리고 성공적인 비디오 게임 개발자 Zoe Mode를 위한 스튜디오에서 책임 프로듀서로써 1996년부터 게임 산업에 종사하고 있습니다.
그는 Microsoft, Activision, Sony와 함께 많은, 크리에이티브하고 기술적으로 도전적인 프로젝트를 이끌어 왔으며, 디테일에 예리한 눈과 창조에 대한 열정, 새로운 기술로 게임 개발 과정에 대한 이해를 결합하였습니다.
가장 최근, 폴은 VR게임의 커팅 엣지와 플레이스테이션 VR, Oculus, Vive 경험을 제작하는 Near Light의 공동설립자입니다.

REALITY CLASH
TURNS GAME INTO REALITY

관리팀 바이오그래피



순수미술 학력을 배경으로, Ben은 Middlesex University에서 제너레이티브 아트웍와 3D를 배우며 석사를 마쳤습니다.
플레이스테이션이 릴리즈되면서 Ben은 그의 게임과 CG아트워크에 대한 열정을 실현시킬수 있는 기회를 가졌습니다.
Ben은 1996년 그의 그래픽아티스트로써의 커리어를 시작하였으며, 빠르게 아트디렉터로 성장하였습니다.
전통 미디어에 대한 그의 배경과 컴퓨터 그래픽에 대한 그의 기술의 결합은 그의 비전을 실현시켜주었습니다.