



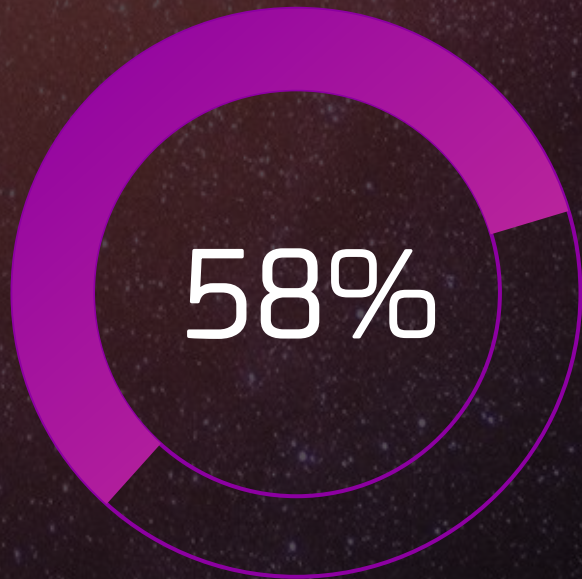
第二地球 [盖亚计划]

PLVS ULTRA

虚拟现实



VR/AR 资本



2019 年全球 VR/AR投资金额为

41亿美元

同比增长 58.5%



预计2020-2022年，
投资额将继续以

超过30%

的速率高速增长

VR/AR 市场

2022年全球VR/AR行业总收入

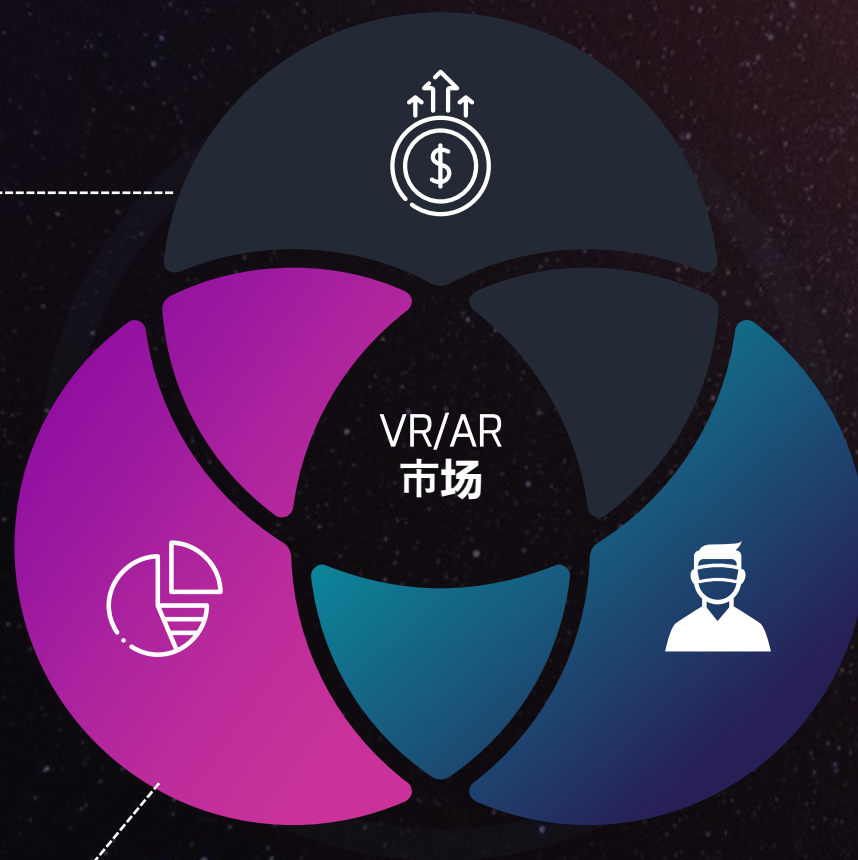
预计将达 **482亿元**

2025年市场规模预计达到

5714亿美元

全球 VR 个人用户将会达到

4.4 亿



2023 年 VR 头显出货量将达到

3670 万台

2025 年全球 VR/AR 头显出货量
将暴增至

2.5 亿台

VR/AR 技术

2019 年成为通信行业的
“5G” + “Wi-Fi6” 元年

5G 时代 Cloud VR 有望推动 VR 产业规模化运用。Cloud VR 大幅有效降低终端成本和对计算硬件的依赖性，推动终端轻型化和移动化。

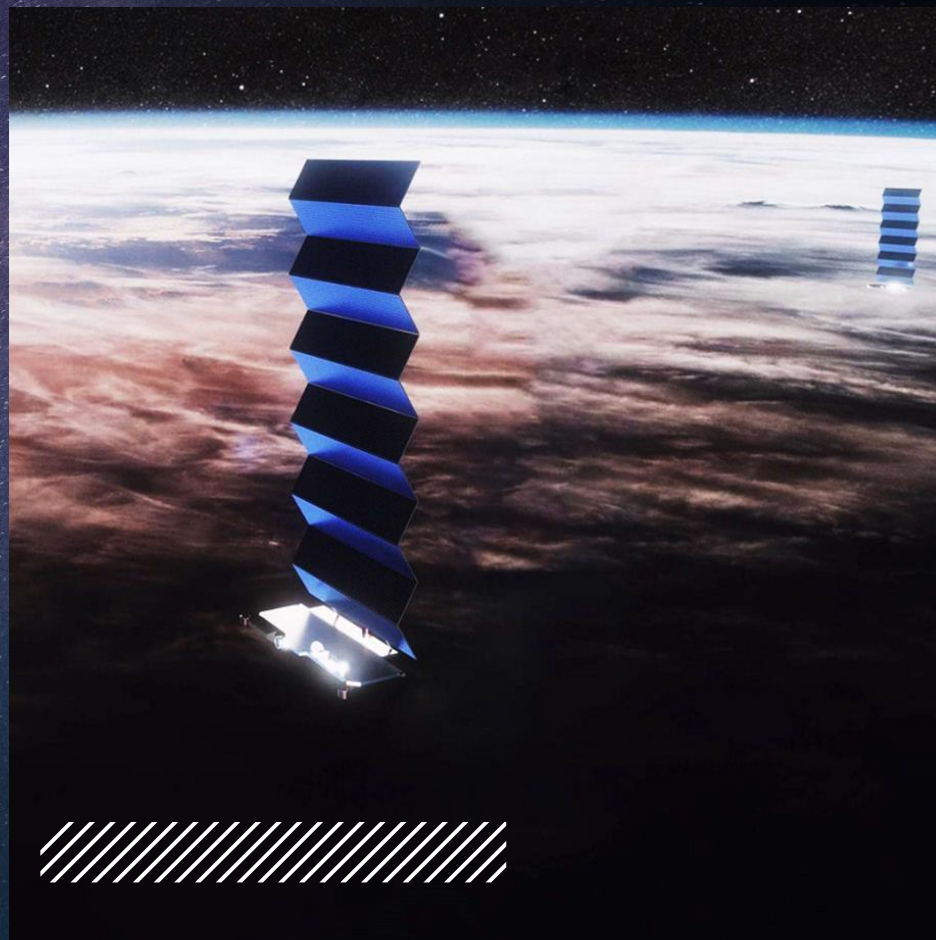


星链计划

背景

埃隆·马斯克2015 年首次提出“星链计划”。按照一次“一箭60星”，2020 年底将拥有约 1600 颗卫星，比任何国家的卫星数量都要多。

星链将为家庭提供低价通信方式，并在时延、终端价格和覆盖方面全面领先铱星。



星链计划

星链第一阶段



发射约

1600 颗卫星

2020年为美国和加
拿大提供“星链”服务

星链第二阶段



发射

2825 颗卫星

完成全球组网，通信容量达
1Gbps、延迟低于 25ms

星链第三阶段



发射

7518 颗卫星

组成星座，为全球提供天基
互联网服务

VR/AR 的发展瓶颈



AR/VR等虚拟现实技术
停留在简单的使用场景

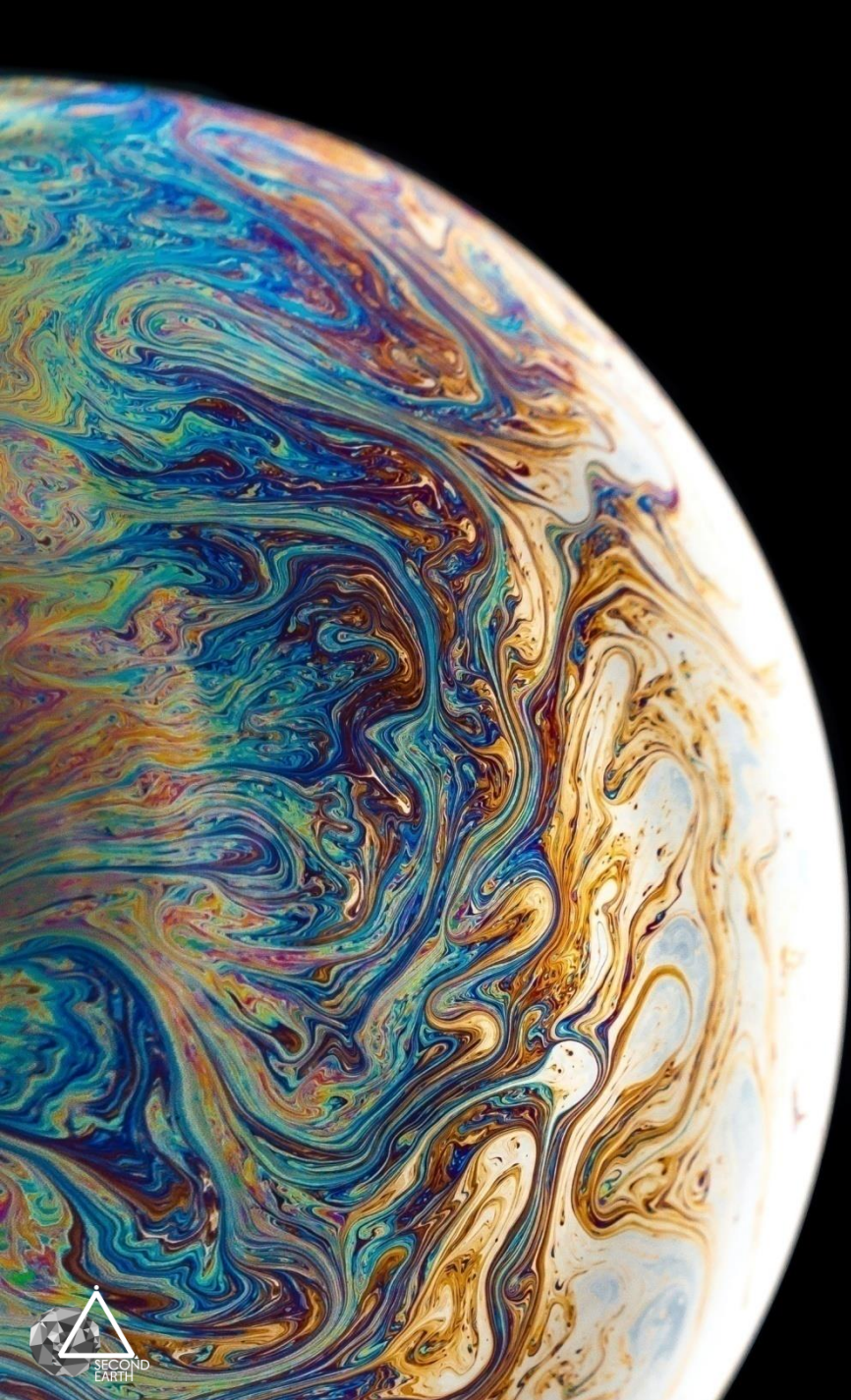


AR/VR虚拟现实所需数
据来源有限



现有网络带宽与覆
盖范围限制





第二地球项目



第二地球的定义

「 第二地球，也称盖亚计划，是著名未来学家凯文凯利的

镜像世界

思想的追随者，通过结合VR/AR虚拟现实、区块链、人工智能、
Starlink的网络技术，去真实地实现镜像世界

」

The background of the entire slide is a composite image. The top half shows a view of Earth from space, with the blue oceans and white clouds of the Americas visible against the blackness of space and distant stars. The bottom half shows a lunar surface scene with a lunar lander, a rover, and two astronauts in white suits. One astronaut is standing in the center, and another is on the right. A white flag is planted in the ground. The terrain is grey and rocky.

第二地球的使命

第二地球是首个引入加密货币激励机制的虚拟现实实景体验交互平台，以Starlink为网络基础设施，通过引入数字货币激励机制，解决VR/AR实景场景数据缺失与网络数据传输的痛点

第二地球让每个人都可以拿到新世界公民的门票，人人参与构建，开拓自己的疆土成为

第二地球的主人

第二地球的创新

全球首次把加密货币和虚拟现实体验相结合

区块链与虚拟现实的融合会极大加速镜像世界的进化速度，加密货币中的激励机制鼓励着普罗大众们去收集数据

全新任务探索模式

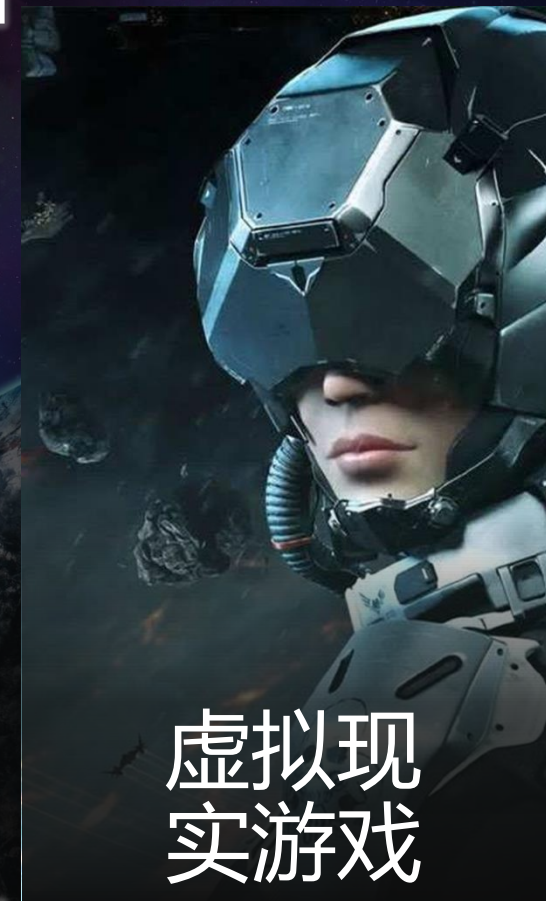
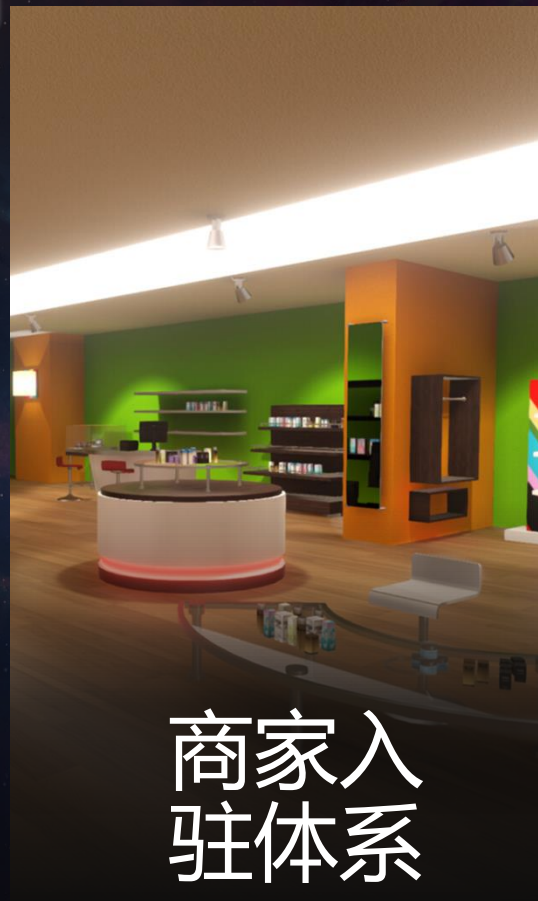
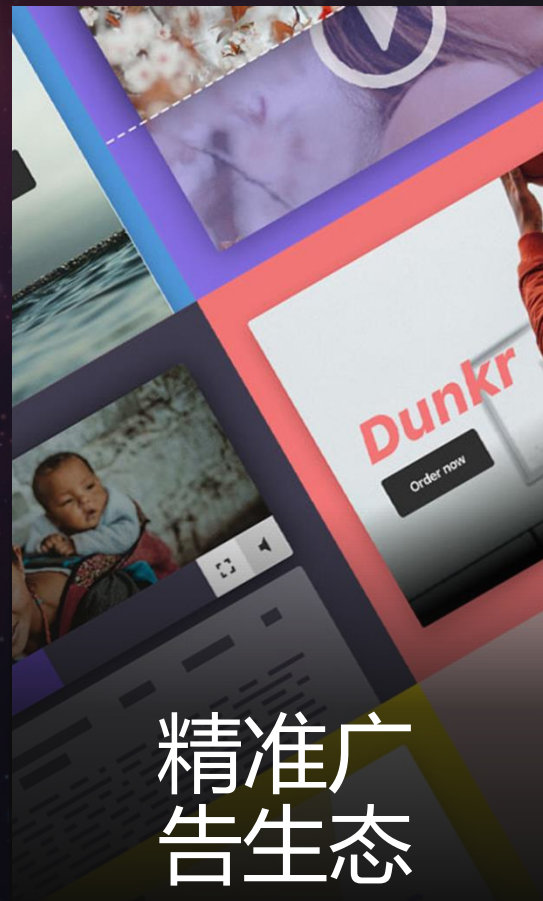
全新任务探索模式让探索者协助领主完成对实体全球的探索

第二地球创新

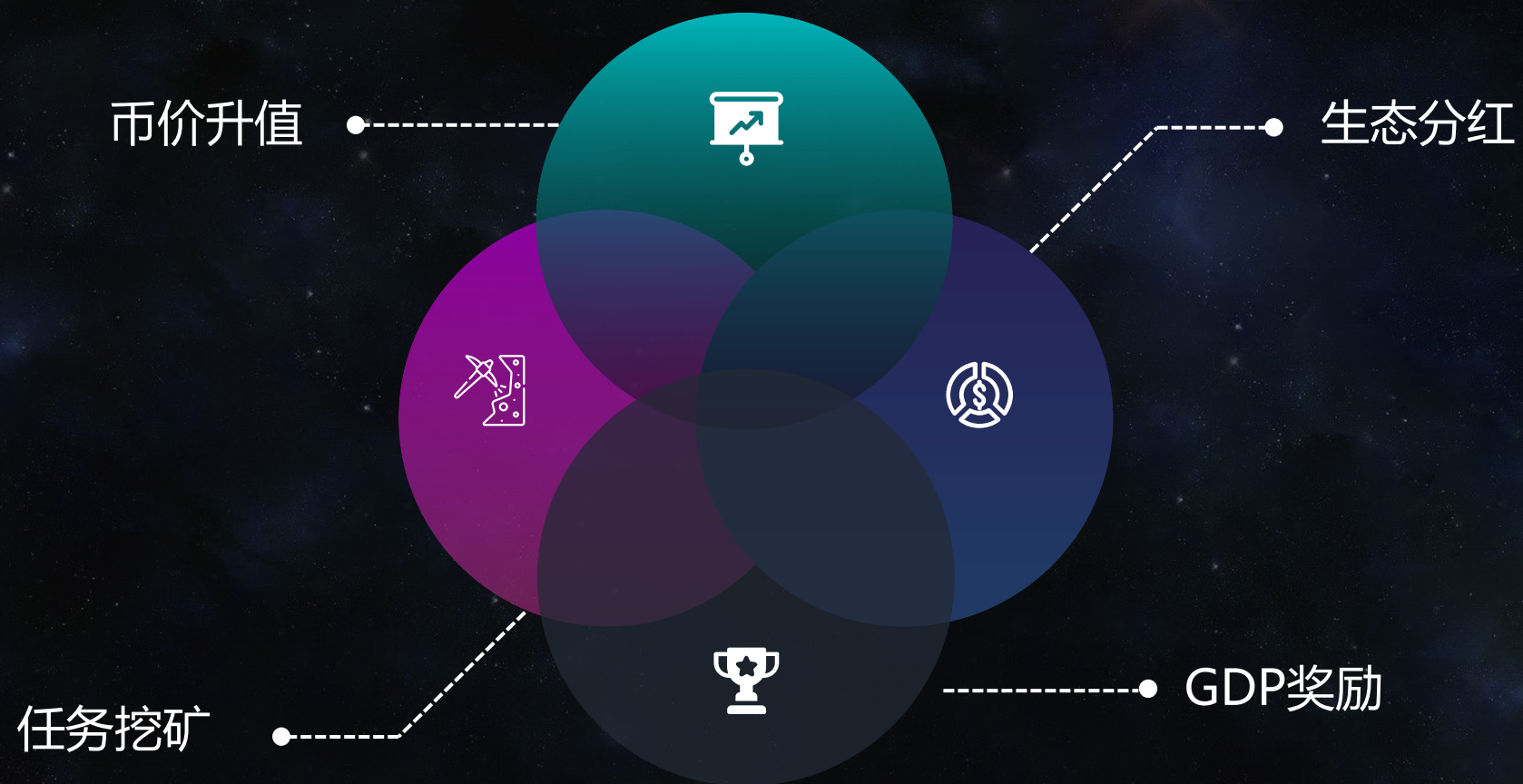
共识激励机制POM

M 分别代表 Media(媒体)、Message(信息)、Memory(存储)以及Mission(任务)。第二地球的独特算法是通过这四个维度来评估每个参与者为生态做出的贡献

第二地球的应用场景与生态



第二地球四大收益





第二地球 诺亚登陆阶段

诺亚阶段角色

探索者与诺亚领主

探索者资格要求：持有移动端或者PC端设备的任何用户

诺亚领主资格要求：需招募100位以上探索者，以及提交5000USDT保证金
获得选取任意城市领地资格

注：如未完成探索者招募要求，诺亚领主资格失效，任意城市地图锁定失效

第二地球项目前期只招募102名领主，后期开放领主领地认购



贡献值

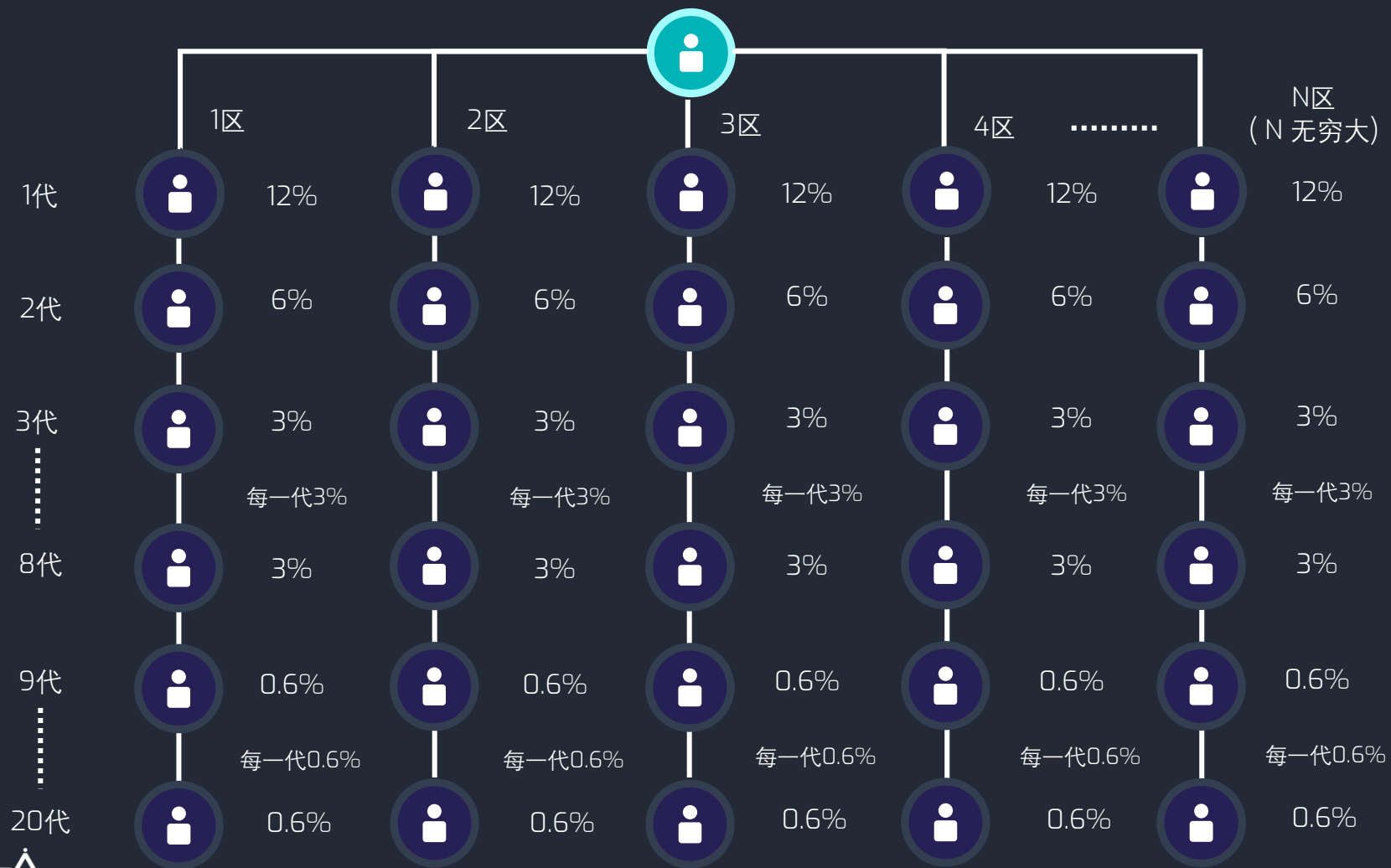
用户根据诺亚阶段每日完成任务获取贡献值，以诺亚阶段贡献值来认购代币额度，

$$\text{可认购额度} = \text{个人网体贡献值} / \text{全网贡献总量} \times \text{重塑阶段初期总量} \times 0.2\text{USDT}$$

注：如果可认购额度小于5000USDT，多余资金将原路退回；如果可认购额度大于5000USDT，多余额度可自行转让或自主认购。如果额度在两天内没有认购，将被自动销毁，减少流通。



贡献值



贡献值网体收益

推荐用户数量不设上限，第1代
12%，第2代6%，第3-8代3%，第
9-20代0.6%



VR 大会

- 诺亚阶段开启官方VR设备预售渠道
- 在预售产品数量达到1万台以后，第二地球首次线上VR大会开启
- 设备产品收益与原贡献值网体关系和推广奖励制度一致



第二地球重塑阶段



重塑阶段经济模型概述

SET (Second Earth Token) 发行总量: 5.101亿枚

SET重塑阶段初期流通总量: 510.1万枚

SET复兴阶段初期流通总量: 5101万枚

日产总量: 37 万枚

燃料代币: GA (Gaia Token) 为SET交易流通所需消耗的燃料, GA与SET的比例为1:1

分配规则: 根据全网任务完成度来分配每日产出的币

获取方式: 完成数据采集任务获取SET, 完成行为任务获取GA。根据每日充能SET与GA来接取任务。(后期会推出官方悬赏行为任务, 无需充能免费获取代币的活动)



任务机制

拍照即挖矿

每日拍照上传即可获得虚拟世界GDP, 根据
全网GDP占比来结算当日挖矿收益, 获得
SET

行为即解锁

每日完成线下行为任务并通过上传凭证即
可获得GA

注: 每日37万SET奖励进入矿池, 若任务未被全部完成, 全球悬赏任务激活, 若悬赏任务仍未被完成, 剩余代币自动销毁

充能舱

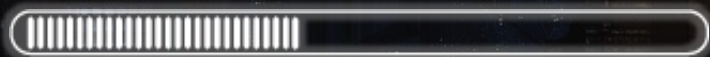
- 用户每日需向充能舱充能代币才能激活任务体系，接取任务后视为充能生效，奖励收益将在24小时之后释放。
- 用户可以选择24小时后把充能的代币取出，或者选择持续充能，提高忠诚度比率。
- 代币在充能舱的数量为 Xn (X 由公链混沌数据综合行为分析法得出， n 代表不同充能舱)

充能舱

充能舱分三个级别：



扭矩充能舱



曲率充能舱



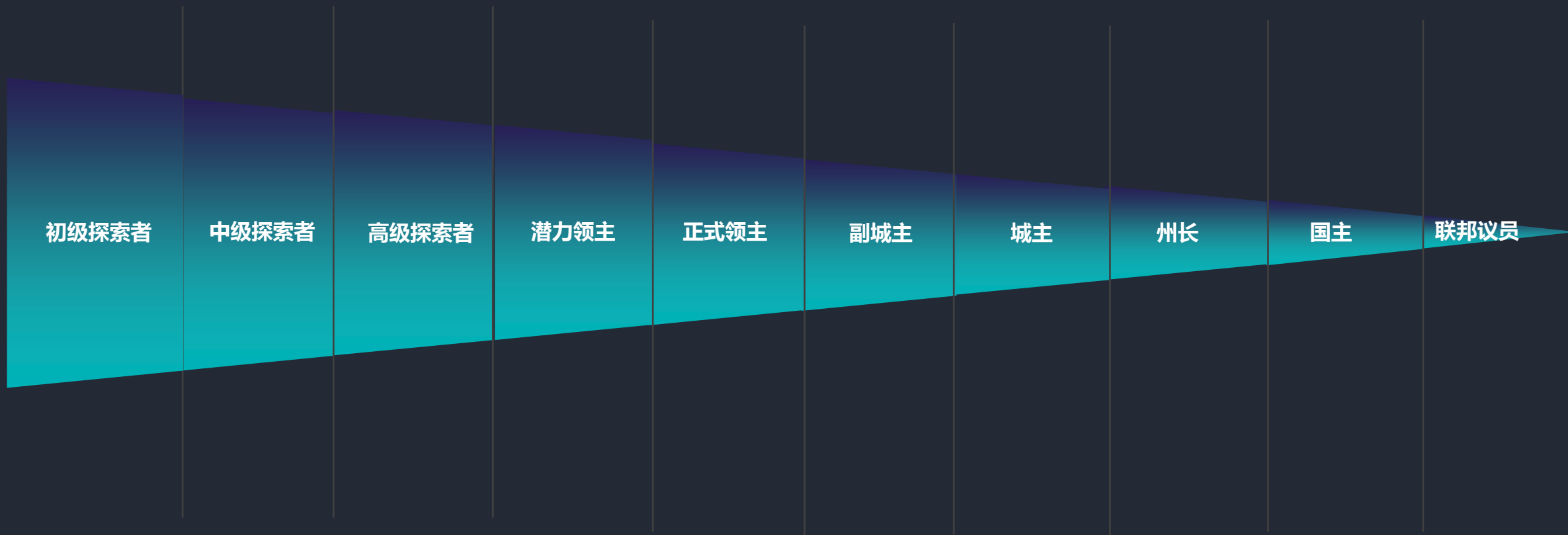
时空充能舱



注：扭矩充能舱用户能得到网体扭矩充能舱GDP加持；曲率充能舱用户能得到网体扭矩充能舱和曲率充能舱GDP加持；时空充能舱用户能得到所有舱位GDP加持。

重塑阶段角色

根据GDP国力指数，角色等级依次分为：



重塑阶段角色



持有移动端或者PC端设备的任何用户

初级探索者

重塑阶段角色



中级探索者

中级探索者角色要求和收益详情会提前分享给已在官网提交申请待考核诺亚领主，并在重塑阶段开启后完全公开

权益

赠送官方360°数据收集装备一套



重塑阶段角色



高级探索者

高级探索者角色要求和收益详情会提前分享给已在官网提交申请待考核诺亚领主，并在重塑阶段开启后完全公开

权益

赠送官方VR眼镜一套



重塑阶段角色



潜力领主

潜力领主角色要求和收益详情会提前分享给已在官网提交申请待考核诺亚领主，并在重塑阶段开启后完全公开

权益

赠送官方VR配套体感一体机一套



重塑阶段角色



正式领主

正式领主角色要求和收益详情会提前分享给已在官网提交申请待考核诺亚领主，并在重塑阶段开启后完全公开

权益

官方赠送高端PC一台



重塑阶段角色

副城主



副城主角色要求和收益详情会提前分享给已在官网提交申请待考核诺亚领主，并在重塑阶段开启后完全公开

权益

官方赠送VR运动模拟器一台



重塑阶段角色

城主



城主角色要求和收益详情会提前分享给已在官网提交申请待考核诺亚领主，并在重塑阶段开启后完全公开

权益

获得的特斯拉赞助的豪车一辆以及720度VR全景设备一套



重塑阶段角色

州长



州长角色要求和收益详情会提前分享给已在官网提交申请待考核诺亚领主，并在重塑阶段开启后完全公开

权益

官方赠送高奢名表理查德米尔



重塑阶段角色



国主

国主角色要求和收益详情会提前分享给已在官网提交申请待考核诺亚领主，并在重塑阶段开启后完全公开

权益

官方赠送房产一套



重塑阶段角色

联邦议员角色要求和收益详情会提前分享给已在官网提交申请待考核诺亚领主，并在重塑阶段开启后完全公开

权益

联邦议会成员可加入第二地球开发小组，可对后续开发板块扩充并且投资，享有终生股东收益
获得皇家邮轮100多个国家价值50万美金的全球通行证



联邦议员

重塑阶段角色



用户升级, 通过复投代币获取权益

根据混沌数据综合行为分析法, 如果团队的裂变速度减缓, 并且持币量逐渐减少, POM算法在一定时间判定生效后, 充能舱同比缩小

代币经济模型

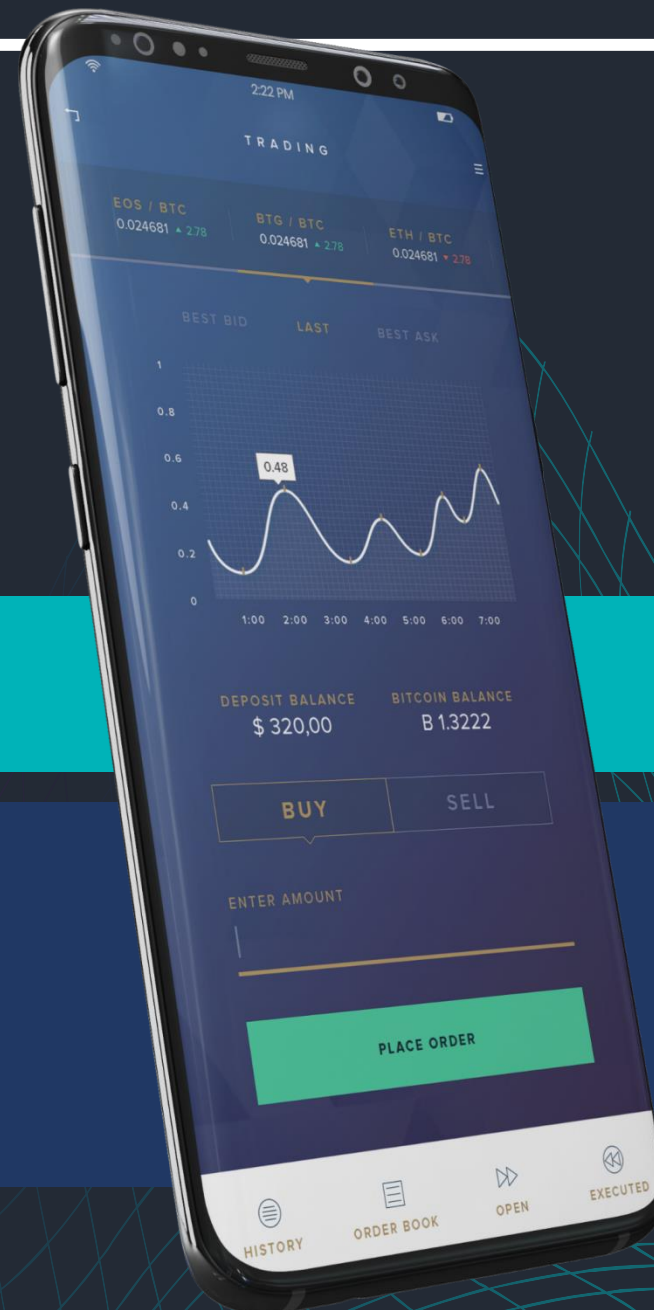


SET与GA为盖亚计划的环绕代币，GA为SET的燃料

GA: SET=1:1

第二地球公链钱包前期两大交易对:

SET/USDT GA/USDT



代币经济模型

SET 的转账

SET的最大可转账数量=用户持有GA的数量

当用户持有GA数量小于持有的SET数量时，SET的最大转账额为用户持有GA的总额。如果想要继续转账SET,那么就需要购买同等数额的GA



代币经济模型

POM 任务领取奖励规则

SET收益：由通过贡献数据获取的GDP以及全网GDP占比结算得出

SET锁仓数量=用户持有SET数量-用户持有GA数量(如需解锁，则需通过任务获取足额GA)

注：如果用户永不购买GA进行流通，则锁仓部分处于永久锁仓

当SET与GA流通量达到其总量10%(5101万)时，复兴阶段开启，个人任务体系激活，商家生态开启



第二地球 的伙伴与发展路线



合作伙伴与支持者



犹太富商雅各布·罗斯柴尔德提出构想



SpaceX宣布支持盖亚计划卫星
航拍Ku和Ka波段接口数据调用



欧洲、俄罗斯以及美国航天局
开放卫星调用接口用于盖亚计
划的测试



全球23家头部广告上市公司已
签约未来VR在家旅行业务生态
中的广告投放



全球首个以最高纬度卫星交互
系统申请吉尼斯世界记录的虚
拟现实交互科技项目

合作伙伴与支持者



全球用户数量排名第一的卫星通信网路公司HughesNet将为盖亚计划提供第六代互联网协议服务



全球开源代码网站GitHub上提交的代码量已超1T



现任Spacex.Starlink图像工程师
Malcolm Denemark已担任盖亚计划图形建模顾问



STARLINK 通信首批次 18.55-18.6
GHz仰角为0到25度，同步交互频率
合作单位



联邦通信卫星委员会FCC首
批近地卫星生态成员

合作伙伴与支持者



发展路线图



发展路线图

第二地球将于2030年成为**世界上最大的以全息投影旅游**和**VR虚拟现实交互游戏**为基础的公司。第二地球将覆盖 5G 和 Starlink 为基础的所有生态体系。



2030





第二地球 [盖亚计划]

万物之中，希望最美
科技向美，永不凋零

P L U S U L T R A