

# 魔方链

更快 | 更安全 | 性能更强



# 目录

1.项目摘要	1
2.魔方生态	2
3.魔方价值愿景	3
4.游戏市场	4
4.1 游戏市场痛点问题	6
5.技术发展	8
6.产品矩阵	10
6.1 魔方游戏	10
6.2 魔方馆	11
6.3 魔方社交	11
6.4 魔方钱包	11
6.5 魔方挖矿	12
6.6 魔方代币	13
6.7 魔方盒子	14
7.系统整体构架	16
8.项目亮点	20
8.1 物联哈希	20
8.2 新激励模型	20
8.3 开放模式	22
9.发展规划	23
9.1 全球范围内开设魔方VR体验	23
9.2 魔方社群建设	24
9.3 魔方学院建设	26
10.理事会	28
10.1 摩石基金会	28
10.2 技术团队	29
10.2 治理机制	29
11.发行方案	31
12.声明	32

# 1. 项目摘要

玩魔方，赢未来。

魔方链以推动游戏变革为起点，通过建立科学合理的游戏体系，向全世界推广魔方模拟游戏，推动素质教育及亲子互动教育，全方位开发学习者大脑、全面提升素质教育质量。



作为全球第一款“物联网+魔方链+游戏”三者结合的多维度区块链，魔方链能够在全球范围内进行交易的虚拟交易货币。



魔方链以分布式记账、集体维护及数字加密的处理方式，完成了去中心化的可靠数据库，建立了无需信任即可实现点对点的交易机制，突破了信息互联网向价值互联网转换的重要瓶颈，在国际间贸易中实现全新的点对点“电子现金交易模式”。

通过研发跨平台通讯解决方案，魔方链给用户提供了跨平台即时通讯的魔方社交新方式和数字红包资产，使支付系统与社交媒介之间的鸿沟缩小直至消失。

## 2. 魔方生态

---

魔方链是基于物联网开发的益智类游戏产业链，搭建益智游戏--全脑教育--电子商城--支付应用--大数据分析的整个区块链环境。

魔方链开发益智魔方游戏供玩家拆解，玩家通过魔方拆解与还原得到全脑开发，锻炼玩家空间思维能力。魔方链以益智游戏促进教育体系的发展，同时帮助人们规避电子娱乐生活的种种亚健康生活状态。魔方链将给全球游戏玩家，特别是青少年，提供一个更加健康正向的游戏环境。通过物联网芯片的植入，统计玩家解锁过程，计算人类全脑发展情况，科学搭配统计与教学来制定游戏时间和产品进阶，在推动游戏变革的同时，提升玩家动手能力和思维能力，培养青少年的竞争意识，加强与父母的情感交流，正确引导青少年健康发展。

魔方链拥有强大的电子支付系统，用户可用魔方链代币MCS在魔方商城购买商品。MCS还可流通于游戏、线上商城、移动福利彩票机等，实现多场景支付应用消费。对用户支付消费应用产生的多维大数据进行分析发掘，帮助商家或企业描绘更加精准的消费画像，针对性地用户进行精准营销。

用户通过对魔方复原获得算力进行挖矿，或者进行游戏积分获取相应MCS token奖励。算力来源于魔方智能硬件，用户参与魔方游戏的活跃度越高，还原魔方的高阶越高，获得的算力越强，越容易挖到矿。此外，用户还可以在线上魔方链上进行挖矿。

魔方币可在链上自由流通，用于游戏商城购买商品或进行日常支付消费，也可以在数字货币交易所进行买卖，魔方币还支持跨国支付等。

### 3. 魔方价值愿景

---

1970年三月，Larry Nichols发明了“Puzzle with Pieces Rotatable in Groups”，并申请了加拿大专利，是一个 $2 \times 2 \times 2$ 的魔方，但是每个方块之间是用磁铁互相吸在一起。1972年该魔方获得美国专利，比鲁比克教授的三阶魔方早两年。魔方广为大众喜爱是在1980年代。从1980年到1982年，总共售出了将近200万只魔方。可见魔方本身背后就具有巨大的商机。当然，魔方作为世界三大益智类游戏之一，能够培养人动手能力、空间想象、记忆能力、逻辑思维、反应能力，还能够锻炼耐力、集中注意力，魔方尤其能迅速的锻炼空间思维能力，通过建立科学合理的游戏体系，全方位开发学习者大脑、全面提升素质教育质量。

魔方链是一个基于物联网和区块链技术的一键教育服务模式，通过魔方链的代币激励机制，鼓励每个人主动去玩益智魔方小游戏，让每个人都爱上魔方游戏，并对其进行全球推广，使魔方价值真正变现。

我们将建成服务千万级用户的益智游戏体系。我们将用专业赢取信任，用科技改造未来。光创魔方采用物联网+区块链技术，是将云端的区块链拉向现实，落入实处。我们可以毫无顾虑得说，物联网+区块链一定是未来的发展趋势。

魔方链以“普及魔方教育，推动游戏变革”为使命，致力于搭建一个开放、共享、去中心化、去存量化的信用体系和服务的平台，不断地为客户创造价值，带来长期良好的回报，并为全球每一位消费者提供安全、便捷的全新生活方式。

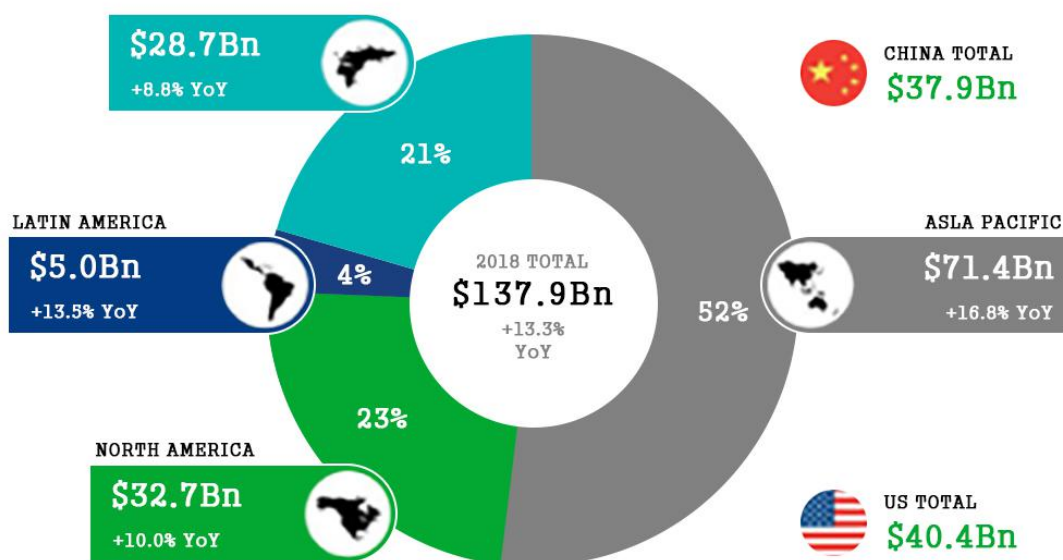
## 4. 游戏市场

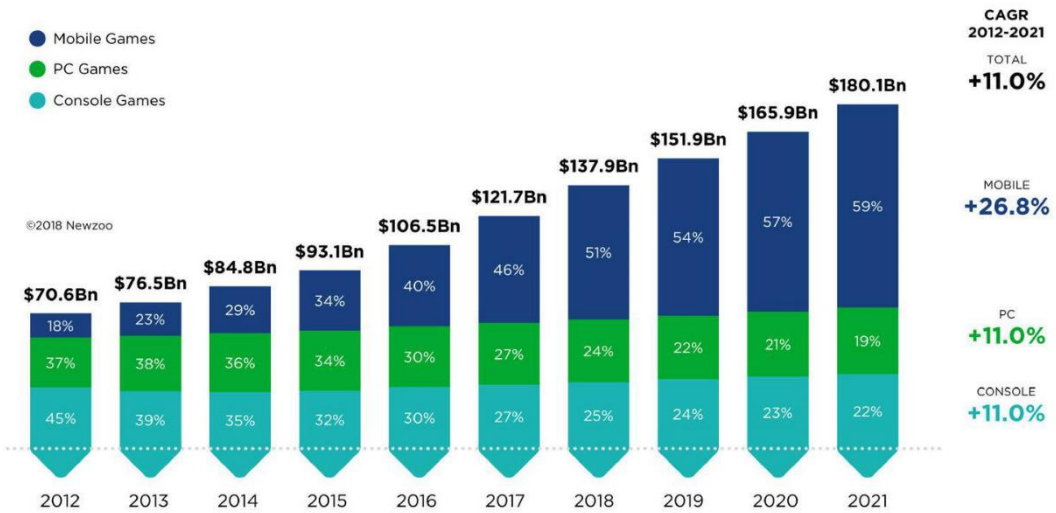
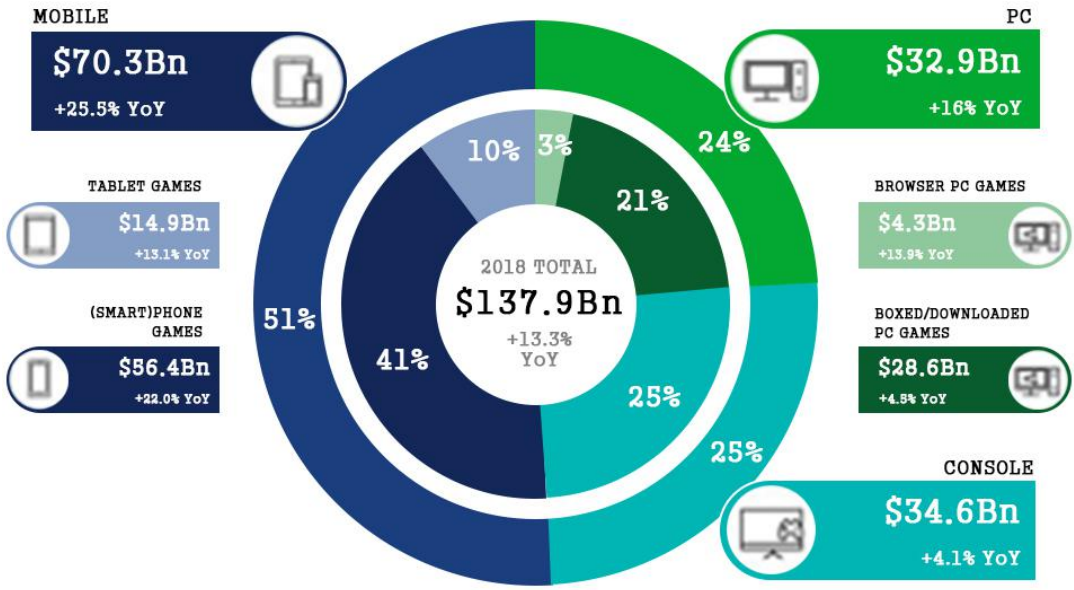
2018年超过23亿的玩家会在游戏产品上消费1379亿美元，同比增长13.3%，即162亿美元。

全球游戏行业从2012—2021年的复合增长率预期可达到11%，持续10年的两位数增长，这是一个奇迹，而它始于2007年Iphone的问世。

到2021年，移动游戏市场成为每年吸金超过1000亿美元的市场，最重要的是它并不是通过蚕食PC或主机游戏市场取得这样的引擎地位，而是完全制造的增量市场。

中国的游戏收入已经占到全球市场的1/4以上，如果加上美国，那超过半数以上（高达52%）的游戏收入将是由这两个国家贡献。

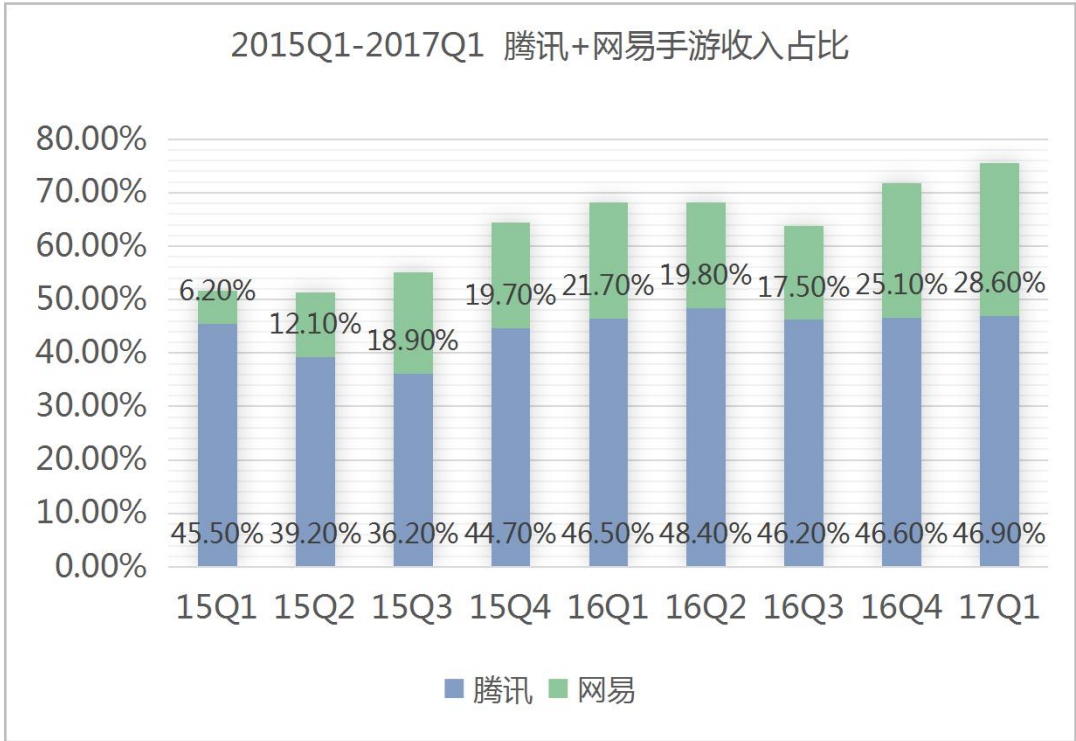




游戏市场规模

## 4.1 游戏市场痛点问题

游戏市场被大企业垄断；  
市场充斥大量劣质游戏；  
企业片面追求经济效益，忽视社会责任。



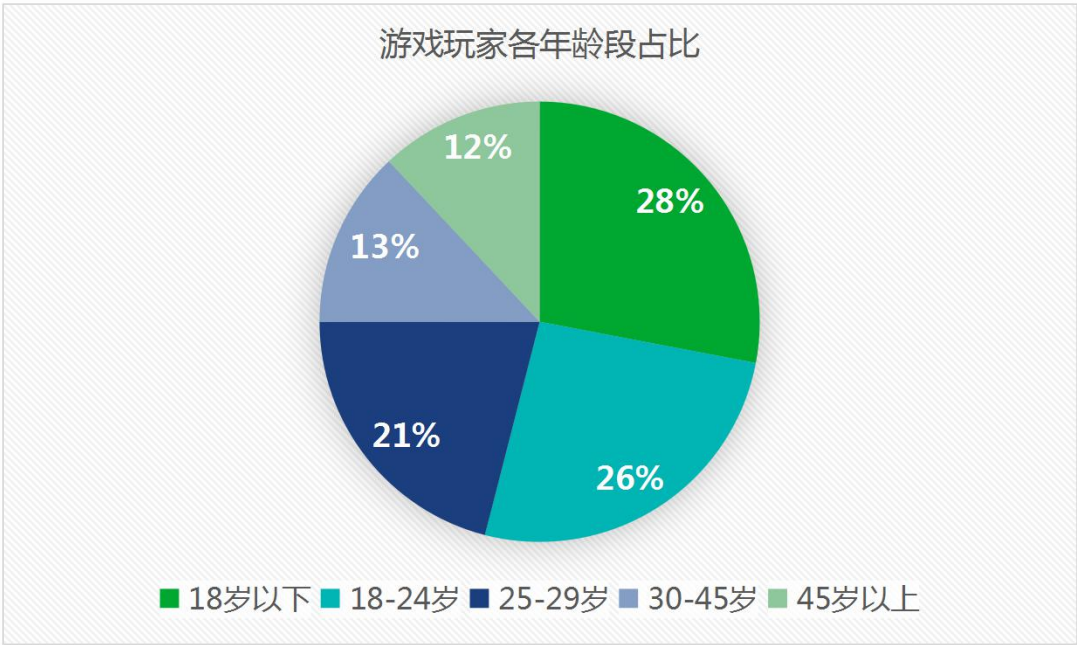
非法活动猖獗（私服、外挂、盗号等）；  
游戏玩家年龄偏低，青少年比重大，游戏时间安排不科学，3—5小时/天；  
缺乏与家人的沟通互动；  
游戏是犯罪频发的诱因之一。



受年轻父母影响，儿童从小过度沉迷于手机与手机游戏，童真缺失，儿童健康教育得不到全面发展。

青少年沉迷于手机和游戏，缺乏家庭正常沟通与交流，特别父辈祖辈的交流，老年人孤独感倍增，情感得不到倾诉。

手机游戏和手机社交已经占据青年人的休息时间，朋友间疏于走动，友情日渐靠社交软件维护，更有甚者，有一部分青少年日渐沉迷于手机游戏和社交的虚拟世界，对于身边亲情、友情日渐漠视严重影响家庭和谐氛围。



## 5. 技术发展

---

早在1976年，Bailey W.Diffie&Martin E.Hellman的设想就已经覆盖了未来几十年密码学包括非对称加密、哈希算法等所有的新的进展领域，可以说对后来比特币的诞生和区块链技术的发展完善起到决定性作用。哈耶克（1977）在其经济学专著《货币的非国家化》中最早提出了非主权货币、自由发行货币等概念。1980年，Merkle Ralf提出了用于分布式网络中用于同步正确性校验的Merkle树的结构和算法。而1997年提出的HashCash方法被认为是第一代工作量证明方法。至此，区块链技术的前提准备几近完成。

### 区块链1.0

2008年，点对点的电子现金系统概念被中本聪首次提出；2009年，第一个区块——创世区块被成功开采，成功发掘出第一批50个比特币。自此，标志着比特币网络正式进入人们的视野，而作为比特币底层技术的区块链技术1.0时代正式开启，并即将引领一波时代热潮。

### 区块链2.0

2014年，以太坊在白皮书中宣称要打造一个去中心化平台来运行智能合约。这种基于金融领域的对智能合约的运用标志着区块链2.0时代的到来。其核心理念是利用区块链的可编程性建设分布式信用基础设施，以此支撑智能合约。可以说，区块链2.0时代从更宏观的角度对金融市场进行了去中心化尝试。

### 区块链3.0

2015年12月，Linux基金会牵头，联合30家初始企业成员共同宣告成立超级账本项目，想要建立一个区块链技术的规范和标准，从而让更多的

应用能够利用区块链技术建立起来。2016年，中国技术工作组正式成立。这种将区块链技术推向“社会应用”的行为标志着区块链技术进入3.0时代。

## 魔方链是区块链4.0时代的先驱者

作为“物联网+区块链”的引领者，魔方链以分布式记账、集体维护及数字加密的处理方式，完成了去中心化的可靠数据库，建立了无需信任即可实现点对点的交易机制。魔方链游戏支持多国语言全球同服。魔方链通过开发模拟游戏推动素质教育及亲子互动教育，通过建立科学合理的游戏体系，全方位开发学习者大脑、全面提升素质教育质量。在促进家庭亲子教育互动的同时，帮助孩子德智体美全面发展，还给孩子以快乐童年。



# 6. 产品矩阵

---

## 6.1 魔方游戏

魔方链开发智力小游戏如小知识问答，玩家可通过问答游戏进行脑力锻炼和开发。知识问答题不仅可以娱乐，知识问答游戏更是与知识储备挂钩，比手游、网游、桌游有本质的区别，它是知识与娱乐的结合，是知识魅力的续集。玩家，特别是儿童和青少年，从中可以获得碎片知识，激起学习的热情和动力。

魔方链挖宝小游戏可以锻炼玩家的空间认知能力，空间能力是数理能力的重要基础，大脑对数量的表征和对空间的表征密不可分，甚至在大脑区域上都有很大的重叠。这对青少年学生来说，不仅可以锻炼空间能力，还可以获取线上消费积分，兑换更高阶的脑力游戏道具和服务。

魔方链通过线上视屏等开通魔方PK赛，吸引和邀请更多优秀的玩家参与比赛，对胜利者进行奖励。

智力小游戏的开发是魔方链吸引第一批粉丝玩家的重要一步，完成第一批用户的积累后，魔方链开放接口，面向全球引进大型公开赛事，推广魔方游戏，培养玩家全脑开发。在拆解魔方的游戏过程中，不仅可以锻炼玩家的动手能力、空间想象、记忆能力、逻辑思维、反应能力，还能够锻炼耐力、集中注意力，魔方尤其能迅速的锻炼空间思维能力，是一个不可多得的人脑体育活动。

玩魔方更是象征智慧和时尚的休闲活动。魔方链通过玩家数据分析发掘，针对性开发设置咖啡文化课，心灵课程等，对玩家精准推送。魔方链游戏将引导集娱乐教育产业走向新的台阶。

## 6.2 魔方馆

魔方链建立魔方科技馆，以点聚人，以馆聚才。魔方科技馆VR实景把魔方益智通过区块链技术植入，丰富魔方玩法，玩家动手与动脑同时进行，益于身心健康。

科技馆可展示魔方的起源及其未来演变，现场VR虚拟观景，周边产品的展示及体验。通过开展亲子体验课，儿童或青少年可参与亲子魔方比赛，平台赠送积分或者商城兑换券进行激励。

## 6.3 魔方社交（资讯-通讯-资产红包）

魔方链搭建了专业的资讯平台和社群功能，提供每日最新资讯和行业观点，供新手用户和玩家交流学习。魔方链资讯主要由社交用户提供内容，根据玩家对优质资讯的查看和分享次数对其进行量化奖励。真正做到优质资讯内容回归创造者，激励其创作出更多优质资讯供玩家学习。

魔方链通过开发一套跨平台的即时通讯解决方案，支持玩家跨平台即时通讯。跨平台即时通讯能够在多个不同类型的操作系统下运行，它从操作系统层次拓宽了用户群体，有利于使用不同操作系统的用户的交流，提高工作效率，更便捷地联系沟通，进行文件传输，音视频等交流，极大节省资源。

魔方链资产红包主要用于玩家即时通讯进行打赏，或者使用资产红包进行虚拟礼物的购买相互赠送，也可以使用资产钱包对资讯分享者进行打赏，使玩家间的社交更加具有趣味性、互动性。

## 6.4 魔方钱包

魔方钱包主要用于MCS token的存储、转移、充值与支付。

魔方链钱包采用区块链技术存储，利用钱包地址实现点对点的转账、

收款交易功能，整个交易过程与个人信息完全无关。为了防止他人通过区块追踪个人交易记录，魔方链在交易过程中将采用公共密钥进行加密以及采用特殊加密算法来隐藏用户的网络流量，通过在不同服务器之间跳转来改变交易来源。最大程度实现支付交易过程的匿名性，保护个人隐私。

在魔方币的钱包密钥管理解决方案中，魔方链提供了一种安全、可靠、简单易用的密钥托管服务，帮助用户集中管理密钥，保护密钥安全。它通过硬件安全模块，为用户创建和管理密钥，硬件安全模块对密钥的所有操作都会进行访问控制以及日志跟踪，提供所有密钥的使用记录，一旦跟踪发现异常访问，安全硬件模块自动反锁，不再提供操作服务，直到异常访问被消除。

## 6.5 魔方挖矿

就魔方链交易而言，是将验证交易的工作去中心化，靠用户彼此协助验证，而验证过程就是让计算机解出一连串复杂的密码学题目，解完题目、完成验证后，便能将交易双方的钱包地址、交易金额和时间等相关信息新增至新的「区块」中，这整个过程便称为「挖矿」。在区块链4.0时代，魔方链将采用“物联网挖矿”新模式，将芯片嵌入到各阶魔方中，在拆解魔方、完成智力游戏过程中实现挖矿。也就是说，每拆解一次魔方等于一次挖矿。其中，拆解越高阶的魔方算力越强，越容易挖到矿。魔方矿机模式不仅使用户在参与游戏的过程中获取代币奖励。用户在挖矿的同时进行多方参与维护交易账本，保护数据库安全。这里面涉及到一个共识机制问题，魔方链采用的是独创的PoMF算法（Proof of MF），又称参与互动量证明。在比特币的共识算法Proof of Work中，工作量Work作为第一要素，矿工根据个人算力的大小排序。算力越大，挖到比特币的概率就越大。在PoMF中，魔方链用户参与互动量越大，将会获得越高的算力，算力值越高，挖矿能力越强。



## 6.6 魔方代币

MCS是魔方链发行的基于以太坊技术链上的Token，不仅具有流通价值，同时还是基于魔方链应用的必备Token，它可在海外交易所流通。在魔方链中，所有交易的支付方式都将由MCS完成。MCS将作为魔方链唯一的可支付Token。

魔方支付系统目前支持魔方商城的消费支付，线下POS机支付、物流快递支付场景、市场项目支付（移动彩票支付，线下自购移动终端）、跨境电商支付等。在未来，“魔方链”支持日常社交支付、线下扫码收单、线上收单、无质押贷款、信托业务以及投行业务的支付交易。“魔方链”这一社交市场的开放，将发掘出数千亿美元的潜在价值及应用流通。

MCS的应用与流通，大大简化了支付手续，降低支付成本，为用户创造一个更加可信、安全、快速的支付环境。

## 6.7 魔方盒子

### 可信系统

魔方链通过对平台数据进行挖掘，对玩家行为轨迹进行跟踪与总结分类，精准描绘用户的行为画像，为其制定亲子体验课，魔方PK赛，增加粉丝粘性。根据消费者数据画像，建立一套公正的用户信用评估体系，综合用户信用评分，平台可对其信用进行授信担保，支持信用消费。

### 安全系统

魔方链是一条建立在以太坊基础上的公有链，但是以太坊的主链上只会存储数据存证的HASH（哈希值），而不会存储数据主体。所有个人信息数据都会被用户自身的私钥加密，分布存储在节点转换层上。数据本体采用ECC+RSA技术进行非对称加密。理论上，在量子计算机大规模投入使用之前，只能由私钥算出公钥，而由公钥反向算出私钥是不可行的。因此只有自然人自己的私钥，或是通过私钥授权的公钥（数据买方）才能解锁和阅读，从而保护了个人隐私，保障数据存储的安全性。魔方链设置了安全防御级别，提高了中心服务器的安全性。整个传输、交易过程都是点对点完成，因为非对称加密，只有交易的双方才可以查阅，即使在数据传输过程中截取数据，也会因为没有私钥而无法解密。充分保护了数据买方和卖方双方的权益。

所有的数据都是加密后暂存在数据转换层上，其生成的唯一HASH缓存到安全级别极高的中心服务器上，通过映射系统与手机APP建立关联。更新：再次授权登录采集，新的HASH覆盖原HASH。删除：删除本地HASH，失去关联即代表删除。这样就可以自主的通过APP连接映射层管理数据。

### 流通系统

魔方链是基于以太坊技术开发的移动端应用。为了解决手机存储及性



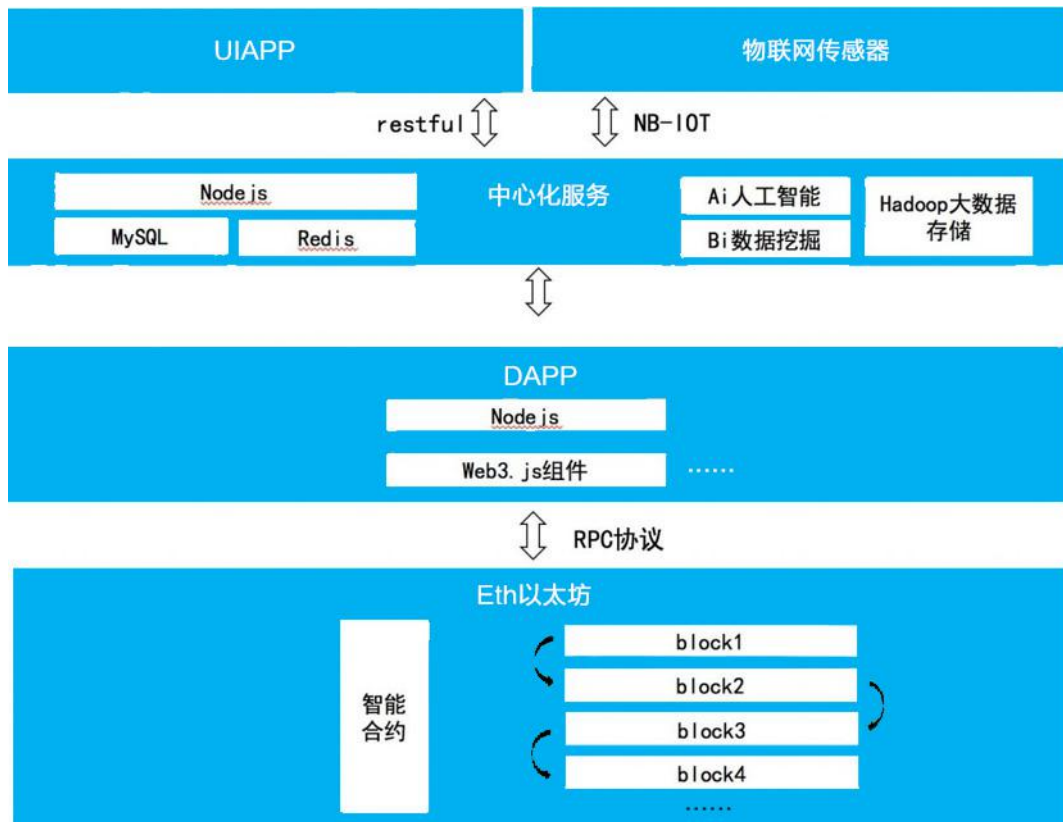
能占用等问题，魔方链创新性的发明了节点快照技术，避免了用户下载区块链节点这一繁重任务，降低用户手机的存储、流量和手机性能占用，避免了手机发热和性能下降，同时减少了手机电池的损耗。得益于魔方链专有的节点转换技术的强大性能，在数据存储、数据交易方面，性能上能达到每秒十万级的吞吐量，为海量的魔方链用户的数据流通保驾护航。

## 数据灰度系统

从个体而言，有一些数据是不需要经常更新的。如商品信息、积分记录等，这些数据在经过重大变更后才需要变更。而更多的数据如转账记录、商城消费记录、签到数据等这一类关系到个体生活状态、生活习惯、消费行为等数据，会在短期内大幅变化。因此对于这类数据，能做到短期内定期更新。我们将数据做了灰度值区分，数据的实时和重要性越低，则数据灰度值越低，反之，数据灰度值越高。我们将会对低灰度值的数据采用定期更新，对于灰度值高的数据采用实时更新。

# 7. 系统整体架构

魔方链采用了先进的多层、多集群的系统架构。多层架构的设计大幅提高了系统的性能、安全性、稳定性和延展性。功能部署、版本更新无需停机就能顺利进行，最大程度地保障终端用户的操作流畅。



## 魔方链-分布式结构

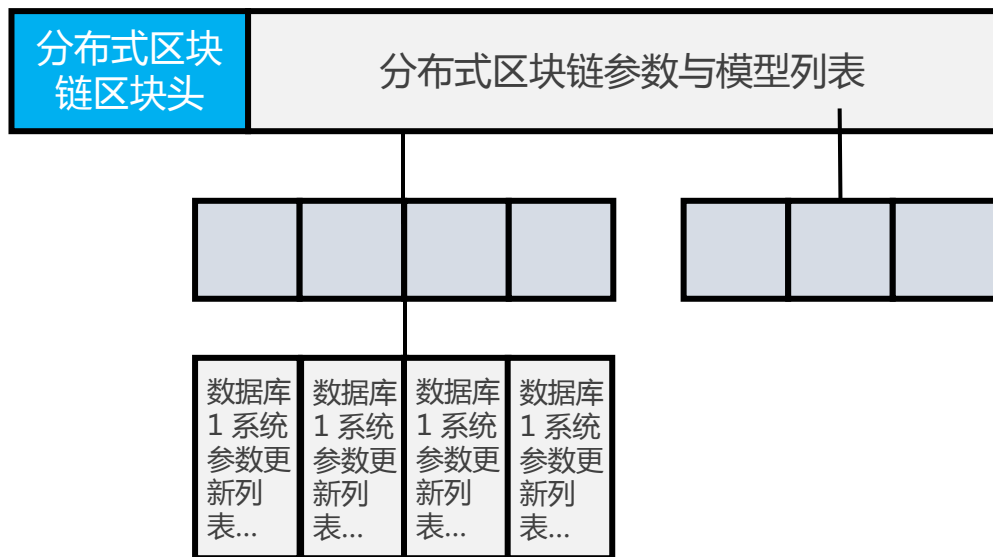
魔方链初始版本包含两类区块：（1）分布式控制链区块，该区块包含标准参数区块表头、数据块链格式定义、公共模型参数列表、参数扩展数据块指示、用户模型参数列表；（2）数据链区块包含标准的数据区块头、交易列表、叔父列表。

魔方链中的分布式控制链区块按照固定速率生成，自身行为独立，不依赖于其它数据链；而数据区块链则需要对最新生成的控制链区块进行解析，从而确认新的数据区块更新频率以及对应的参数设置。常规情况下，每个数据区块链参数在较长时间内处于稳定状态，除非魔方链区块参数的模型，判断现有的数据区块链需要及时优化，或者魔方链本身受到了非法攻击，因此需要改变参数，保证整个魔方链的生存优化。魔方链直接定义了创世控制区块和第一个数据区块，然后按照定义的时间顺序，依次创造后续的控制区块与数据区块。

## 魔方链-数据区块结构

魔方链的分布式控制区块单个区块链的结构提由两部分组成：

- (1) 控制链区块头；
- (2) 控制链参数与模型列表。



魔方链分布式结构

其中：

- (1) 控制区块的头的构造过程如下：

选择待确认各个参数列表，因为矿工可以从交易中获得手续费，所以

一般构建区块时会选择尽可能多的交易，但是不能超过当前控制区块设定的容量上限。

确定Coinbase，这里记录假如该区块构建成功，矿工将获得的收益（手续费+奖励）。控制区块不支持幽灵协议。

构造各个集合参数列表信息的 Merkle 树，然后根据 DNN 算法生成随机数nNonce，写入其他参数。

最终构造魔方链控制区块头。

（2）魔方链控制区块，将尽可能的容纳多条数据链的参数配置。当某个区块存在容量问题时，将采用 Round Robin 算法，保证每个数据链参数配置的公平性。

## 魔方链-共识机制（PoMF）

区块链的价值锚点在于链条自身的消耗与产出。当区块链选择 PoMF 作为共识机制时，每一次区块的生成消耗的算力都将成为其价值的基石。另外，在魔方链区块链上，每个节点都具备解决现实环境问题的能力，并能对外提供各种服务。如果魔方链区块链上的节点能够参与实际问题的解算，整个区块链就具备了现实的产出价值。因此，为保证区块链自身价值最大化，魔方链控制链与每一条数据链将默认选择基于PoMF的共识机制。

## 魔方链-安全加密算法

魔方链区块链的安全加密算法，是基于采用传统加密方式上的改进。

非对称加密：非对称加密为数据的加密与解密提供了一个非常安全的方法，它使用了一对密钥，公钥（public key）和私钥（private key）。私钥只能由一方安全保管，不能外泄，而公钥则可以发给任何请求它的人。非对称加密使用这对密钥中的一个进行加密，而解密则需要另一个密钥。

私钥（private key）：非公开，是一个256位的随机数，由用户保管或进行托管，且不对外开放。私钥通常是由系统随机生成，是用户账户使用权及账户内资产所有权的唯一证明，其有效位长足够大，因此不可能被

攻破，无安全隐患。

公钥 ( public key ) : 可公开，每一个私钥都有一个与之相匹配的公钥。 ECC 公钥可以由私钥通过单向的、确定性的算法生成，目前常用的方案包括： secp256r1 ( 国际通用标准 )、 secp256k1 ( 比特币标准 ) 和 SM2 ( 中国国标 )。 MATRIX 控制链与初始数据链选择 secp256r1 作为密钥方案。

Hash 算法：通常 Hash 算法是指安全散列算法 SHA ( Secure Hash Algorithm )，该算法是美国国家安全局 ( NSA ) 设计，美国国家标准与技术研究院 ( NIST ) 发布的一系列密码散列函数，包括 SHA-1、SHA-224、SHA-256、SHA-384 和 SHA-512 等变体。目前比特币采用 SHA-256 算法。 MATRIX 除 PoW 外，其余 Hash 算法均指 SHA-256。

## 魔方链-合约协议

魔方链针对现有合约存在的开发难度大、编码调整非结构化、无安全审查机制等弱点，通过引入智能系统和安全可信执行机制，并基于虚拟机，设计了新一代的安全智能合约。在支持无歧视原则基础上，合约用户能够选择基于模型作为基础保障，实现更加安全可靠、更加灵活开放的交易。

安全智能合约可以定义为：由事件驱动、能够通过魔方链区块链审查、支持托管和裁决、能够持续状态保持、运行在一个复制的、分享的账本 ( The Replicated, Shared Ledger ) 之上的、且能够保管账本上资产的程序。

魔方链指定的接口方式和可信网关，获得外部数据。可以认为安全智能合约真正实现了具备法律框架的智能流通。

在魔方链系统中，智能合约是一个包含代码、数据存储以及指定参考模型与判决规则的链上对象。合约拟定者可以通过语言描述合约条款，明确合约的规则与参考模型，设定执行条件，以及达到执行条件后执行的操作，参与接口等。在合约拟定者将合约注册到魔方链上后，其他用户将通过调用接口参与合约。

# 8. 项目亮点

---

## 8.1 物联哈希

魔方链以分布式记账、集体维护及数字加密的处理方式，完成了去中心化的可靠数据库，建立了无需信任即可实现点对点的交易机制。魔方链与物联网的结合，如何解决物联网数据真实性和完整性的问题？

魔方链的完备之处在于，这是一个链条下来的哈希链条。在创世数据产生后，产生了第一个哈希值；当次日的信息生成后，准备接下来写入数据库的时候，它会去验证昨天的数据是否被篡改，如果没有被篡改，那么就写入当日的信息，生成当日的哈希值，以备明日验证使用，如果被篡改，就用协议寻找网络上的另外一个数据库。这样，这个链条就日复一日生成，被验证。至此，魔方链解决了去中心化数据库的数据真实性和完整性问题。

在魔方链支付系统进行的交易数据都会上链形成一条交易轨迹，供用户溯源，区块链分布式存储技术保证数据真实可信，不被篡改。魔方链物联哈希保证交易机制的数据库可溯源不被篡改。

## 8.2 新激励模型

### 团队激励

为魔方链平台投入资金、技术、智慧等团队创始成员都能得到MCS TOKEN的分配，按量化贡献值大小来分配token。

### 用户激励

用户参与魔方智力游戏的程度越活跃，拆解越高阶的魔方，其获得的token激励也会越多。

奖励创造和发布优秀文章宣传魔方链及其社区的用户。发布优秀帖子

的用户将获得token作为奖励，所有的优秀帖子相互竞争有限的token奖励，因此早期越是优质的帖子收益会越高。

用户浏览、发现有关魔方链及其社群的优质内容所付出的注意力也是有回报的。奖励慧眼识珠，在魔方链相关文章当中，对于优秀的内容，用户推荐的越早，力度越大，那么将来用户分配这篇帖子的奖励的比例越高。

## 注册激励

用户一旦进入社群在平台上进行注册完善信息就送相应比例的token；用户或者游戏玩家每邀请一个人注册也会赠送对应的token。越早注册参与的活跃用户获取越多的token激励。

## 线下社区激励

管理者按照要求推广魔方项目消息和动态等相关资讯，维护社群秩序和主旋律维护社群活跃，保持每日参与群内互动，回复群成员问题。经社考核维护通过的管理者，给予token激励。

## 线上社群激励

魔方链参与者，建群成员达到相应人数和维持对应的天数，并有一定活跃度，通过审核，奖励相应的token。



魔方链激励模型

## 8.3 开放模式

通过开放API接口，魔方链会接入不同的游戏开发商以及来自不同区域的游戏玩家，开发商可通过魔方链社区以魔方进行众筹，从而获得数字资产进行游戏开发，并和运营商、渠道商建立完全去信任化的分成。玩家在成为社区用户后，亦可以享受众多的服务。拥有统一的账号，用户一键进入任何智力游戏，交易，统一token结算。

魔方链跨平台即时通讯可接入不同地区不同领域的社交用户，丰富魔方链的用户群体。同时，由于MC token的流通应用性，魔方链会接入不同行业的商家、企业、个人等用户群体。魔方链接口开放模型将会大大丰富用户类型，促进MC token在全球内更广泛的流通。魔方链支持多国语言全球同服，任何地区的用户或玩家都可参与魔方链游戏的拆解、社交与支付活动。

魔方链去中心化数据库在授信的前提下，可对用户开放。链上数据将会得到进一步融通共享，数据价值重新回到用户手中。



# 9. 发展规划

未来，光创魔方链将优化点对点支付、安全加密等技术，继续加快落实物联网+区块链应用场景的落地实施，致力于为消费者搭建更加方便、快捷的支付体验；与此同时，光创魔方将深入开展素质教育、社群建设等社会效益活动，促进物联网+区块链的全面、协调、可持续发展。

## 9.1 全球范围内开设魔方VR体验馆

虚拟现实（Virtual Reality，简称VR）是20世纪80年代初提出的一种仿真技术，能够生成一种虚拟的情境，这种虚拟的、融合多源信息的三维立体动态情境给人们的感觉就像真实的世界一样，它是一门建立在计算机图形学、计算机仿真技术、传感技术、多媒体技术等基础上的交叉学科。

魔方作为全球三大智力游戏之一，被称为智力游戏的三大不可思议。魔方的发展史就是一部益智史，它是打开智慧天窗的工具，让人们观察世界，总结规律。光创魔方将以“普及魔方教育，推动游戏变革”为使命，在全球范围内开设魔方VR体验馆，以现实结合虚拟，推动素质教育发展。

### 魔方馆的建设

魔方场景VR体验馆可以设立在多个地区，免费进行体验，有专门的工作人员进行日常管理。场地面积为：体验区6到25平方米，并配备一套设备，体验区的个数可以按实际面积、客户量多少等综合进行设置。体验区可采用钢管框架三面半包围式隔断结构，隔断上张贴魔方产品宣传画。

### 魔方VR体验馆的体验内容

魔方场景内容可以按照客户年龄分为几种，儿童客户、青少年客户、成年客户等。比如，儿童客户往往更注重魔方故事、魔方动画片和魔方比赛的参与感。当然，将来随着魔方场景的不断丰富，可以按照具体的魔方阶层或者魔方形状等进行详细分类。

## 魔方VR体验馆的延伸和扩展

魔方场景VR体验馆可不局限于固定场所，可以扩展体验式营销的形式，延伸魔方场景VR体验馆的内涵。例如设立移动式的魔方场景VR体验馆、将魔方VR体验馆游戏免费发布到互联网、开发魔方场景VR体验的APP等，让更多的人来体验VR魔方场景。定期地将魔方场景VR体验馆移动到学校、展会等人流密集的场所，宣传魔方游戏玩法，让越来越多的人通过魔方场景VR体验，增进亲子关系，增进亲人、朋友之间的情感交流。

当然，鉴于手机的普及，可以利用虚拟现实技术开发“寻找你我身边的××魔方高手”等手机APP游戏，寓品牌宣传于手机娱乐之中，通过手机APP扫描魔方链官方标识来随机获得积分，进行积分换体检等活动。

## 体验馆的硬件投入

虚拟现实技术硬件设备主要包括生成设备（通常是一台高性能计算机）、感知设备（如力反馈手柄等）、跟踪设备、交互设备（如头盔、立体眼镜等）。国内的虚拟现实设备主要有HTC Vive、暴风魔镜、蚁视Antvr、大朋Dee Poon等。除了VR头显，还可引入蛋椅、赛车、翻滚座椅、自行车、滑雪等硬件设备。魔方链推荐采用的硬件设备为HTC VIVE头盔（包括跟踪设备和力反馈手柄，约6990元）、高配置的游戏主机（约5000元），另外，每个体验区的装修费约3000元，初步计算，每个体验区的成本约15000元。以上为硬件投入，软件开发将采用目前流行的开发平台进行虚拟现实场景系统开发。

## 9.2 魔方社群建设

从传统意义上来说，社群是一种基于连接人们在现代商业的发展过程之间的情感纽带的社会关系。随着消费者越来越成熟的消费观念的同时，企业开始进行品牌的可持续发展。社群营销是一种比传统营销更精准、更灵活的营销方式，提供更多潜在客户，快速提升企业销售额和品牌影响力。

未来，光创魔方将关注社群建设这一焦点，建设以“乐活文化”为基点的一系列社群，如乐活社群、魔方精英交流社区、聚心社区、想象空间等社群，打造符合用户需求的品牌，自主创造内容，进而迸发出高质量的信息流，实现社群变现。

## 社群的构建与维系行为

### （1）网络社群准入门槛

用户进入某一社群时会接受一定的审核，简单的准入如注册魔方商城、或者直接用微信号、公众号添加社群，复杂的准入则包括各种审核行为。社群组织性越强，审核规定越严密，社群用户的忠诚度越高，我们将这种审核视为一种加冕仪式，通过审核加入社群以获得某种身份。

魔方精英交流社群、聚心社群等准入门槛较高。社群准入标准随社群人数增减而调整，一般而言，社群人数越多，新成员加入难度越大，知名度与影响力越大，准入门槛越高。

### （2）意见领袖的形成与引领

社群中有一类成员能够设置议程，影响甚至改变公共决策。据社群的建造者最初往往处于意见领袖的位置，但随着社群的发展，其地位可能衰减或加强；与此同时，社群会涌现出其他有影响力的意见领袖，这种意见领袖的产生很大程度上取决于该成员在社群中的活跃度。

### （3）内部规范的形成与遵守

魔方社群存在或明或暗的内部规范，且有明文规定。社群内部规范严格，是维系该类社群纯洁度的重要工具。内部规范是逐渐完善的，社群成员必须遵守，违反将会受到惩罚，部分社群内部规范涉及惩罚措施。

### （4）活动的组织与开展

组织线下活动是魔方社群增强用户黏性的重要举措。由于社群成员分散各地，线下活动组织难度很大，故线下活动多为划区域进行。除线下活动外，也可以开展一些线上活动。

## 建构与维系行为的意义

### (1) 强化身份认同，形成群体意识

奈尔森认为身份认同既是一种对自我认识的过程，也是一种对重要他人的认可。普通用户加入魔方链社群，其身份得到自我确认及他人认可，内部沟通与互动使认同感、归属感不断增强，一方面为社群成员提供了安全感，为成员获得更多知识信息提供更多的可能性；另一方面有助于社群组织的稳定，可以促进交流的和谐与通畅。

### (2) 丰富社群文化，稳固社群组织

通过魔方社群活动与社群成员之间的交流学习，社群文化在其间生根发芽、不断丰富。如魔方社群可以常有读书会、参观魔方管、开展魔方比赛等活动，形成了渴望学习、独立思考的文化。一些公益慈善社群更是通过组织慈善活动、公益活动将爱传递给他人，社群成员也在活动中受到教育和感染。

### (3) 提升网络社群的传播力与影响力

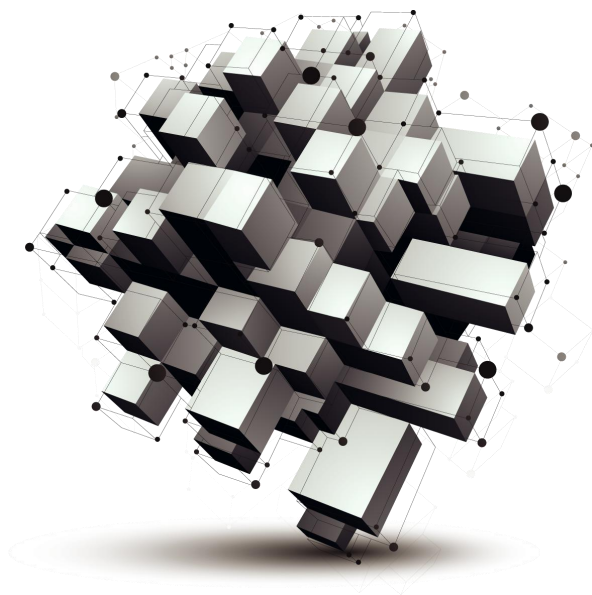
在建构维系的过程中，社群核心成员自觉担负起传播社群的重任，一方面通过各种手段，如开辟微信公众号，开发相关衍生或周边产品，提高社群在整个网络空间中的影响力；另一方面严密社群内部规范，规避社群成员在网络空间中的不良行为，客观上对社群文化进行了一定的输出，其传播能力得到了很大的提高，影响力也在这个过程中逐渐提高。

## 9.3 魔方学院建设

光创的理念为：“玩魔方，赢未来”，基于这个理念，光创魔方围绕着建设学习型社区为定位，建设魔方学院，开展如脑贝尔学院、益智乐园、光创空中课堂等课程。沿着政府宏观引导、社区具体推动、社会团体积极参与、企业倾力支持和学院自主建设的魔方学院发展“五元驱动”思路，构建以动力机制、运行机制、整合机制、激励机制和保障机制为核心支撑的魔方学院发展模式。



社区学院发展的“五元驱动”示意图



# 10. 理事会

---

## 10.1 摩石基金会

摩石基金会是一家非盈利性机构，致力智能教育开发、摩方知识和研究，投资于未来一代为人们建立一个社区智能开发项目，实现安全的、经测试的且经审计的智能合约代码开发。支持跨区域智能开发，满足受教育者在日趋技术赋能的学习时代去中心化的学习需要和模式，为全球智能开发作出贡献。

### 机构简介

摩石基金会董事会由来自新加坡和其它亚洲国家教育机构和社会的杰出智能开发团队组成。

### 发展计划

随着亚洲各国的快速发展，亚洲未来新一代在一起合作，学习呈现出模式数字化、内容多样化、机会民主化、场所分散化的日益多元的去中心化特征，基金会致力通过人员交流计划，协助人们建立跨越鸿沟的桥梁，通过摩方技术赋能的全球化学习环境的发展，以去中心、去信任为显著特征的区块链技术将能够有效解决上述问题，并提出了区块链技术在教育中的具体应用范围和模式。

### 愿景目标

基金会员工将与来自智能开发领域的合作伙伴协力合作，为开发智能提供支持。项目将成为智能开发区块链和区块链技术教育领导者的地位和形象。

## 10.2 技术团队



### SERA KALUYA

毕业于亚迪肯大学金融学专业，曾就职于国际数字货币支付和交易平台poplin，兼任比特币美洲区首席执行官。



### DANA RAKHMETOVA

毕业于麻省理工学院计算机科学硕士学位，擅长大数据处理、物联网；链技术布道者，软件开发，虚拟交易技术的资深工程师，曾参与多个大型区块链底层系统的开发。



## ASSEL BERGENTAY

毕业于哈佛大学计算机系统工程，擅长Web应用程序服务器，Java，TCP / IP，实时协作软件和高性能事务处理系统方面的项目



## DRAMAN DIAKO

是一位区块链早期投资人区块链爱好者，在互联网和金融行业从业近20年，曾在北大计算机研究所和美国富国银行工作。对分布式系统及高级数据结构有深入研究。



## BASHER SHUVO

区块链高级工程师，在区块链、加密算法、数字钱包等有实战经验，拥有12年Linux/windows环境下的C/C++程序设计开发经验,精通Linux下的网络编程,POSIX多线程编程及STL编程,编写shell脚本和Makefile，熟练掌握数据结构,常用的算法和深度、广度等人工智能方面算法。



## MADIYAR DIDAROV

新加坡国立大学计算机硕士-斯坦福大学商学院MBA-伦敦大学“时空实验室”大数据研究员-欧洲区块链合作组织数据组专家，率先提出了区块链数据和信息确权工具，以及互联网经济本地化的理论。。



## 10.3 治理机制

决策委员会职能包括聘请和解聘执行负责人以及各职能部门负责人、制定重要决策、召开紧急会议等，决策委员会成员每届任期为两年。

首届魔方链决策委员会成员在区块链领域或大流量领域具有丰富的行业经验，简要介绍如下：

### 决策委员会

决策委员会任期满后由社区所有持币成员根据所持有的魔方代币数量和币龄计算权重进行投票，选出不超过9位的奇数位决策委员会核心成员，被选出的核心成员将代表魔方链社区做重要与紧急决策，并需要在任职期间接受授信调查并公开薪酬情况。

### 执行负责人

执行负责人由决策委员会选举产生，负责魔方链社区的日常运营管理、下属委员会的工作协调、主持决策委员会会议等。执行负责人定期向决策委员会汇报工作进展。

### 业务委员会

业务委员会负责社区整体的设计规划，以及引入相关的合作伙伴等。

### 技术委员会

技术委员会由核心开发人员组成，负责底层技术开发和审核、产品开发和审核等。技术委员会定时召开项目追踪会议，沟通需求和项目进展。技术委员会成员需要了解社区动态和热点，在社区中与业务参与者以及持有者进行沟通，并且不定期举办技术交流会。

# 11. 发行方案

魔方链平台推行的代币，简称“MCS token”，发行总量恒定为6亿枚，永不增发。

比例	分配对象	分配说明
5%	技术团队	用于后期产品迭代，魔方芯片物联网技术升级
10%	市场流通	建立粉丝，建设消费流通应用支付场景
10%	理事会管理	用于社区合伙人、魔方赛事委员会、策略委执行委员
10%	社区奖励	用于钱包粉丝注册，社群建设，进行社交建设
20%	创始团队	用于初创团队以及后期市值管理团队
5%	私募	用于前期开发，项目应用推广，交易所
10%	基金会	市值管理运营，媒体公信力打造
30%	魔方矿工	魔方挖矿以及魔方赛事，魔方教育

## 12. 声明

---

本文只用于传达信息之用途，并不构成买卖魔方币的相关意见。本文档不构成任何关于投资意向或教唆投资。本文档不构成也不理解为提供任何买卖行为，也不是任何形式上的合约或者承诺。