

玩客币发行细则

1. 玩客币概述

玩客币是玩客云共享计算生态下的原生数字资产。

它的铸币过程与玩客云智能硬件、共享 CDN 的经济应用有强关联，必须通过智能硬件挖矿获得。

玩客币在玩客云共享计算生态系统中，将成为用户可共享计算资源的交换媒介，保证用户的权益和义务对等；随着应用的拓展和应用市场规模的提升，玩客币有广阔的市场前景；而随着挖矿难度的不断增加，玩客云智能硬件销量的不断增长，越早持币的用户获得越多。

2. 玩客币的挖矿算法

玩客币结合玩客云硬件特性，以及共享 CDN 应用原理，设计了独特的玩客币挖矿难度算法。

玩客币挖矿难度算法是基于矿机硬件能力、带宽流量、存储大小、在线时长等进行经济激励。矿机分数是代表其在当天贡献的工作量，按照分数权重向全网矿机分配当日产生的币。

- 矿机分数 $M = (\text{硬件能力} * \text{硬件因子} + \text{带宽} * \text{带宽因子} + \text{存储值} * \text{存储因子}) * (\text{在线时长} / 24 \text{ 小时})$ ；当天发币总量 = C_t ；

- 则矿机 M_1 当天产币量为

$$\frac{M_1}{M_1+M_2+M_3+\dots+M_n} * C_t$$

其中：

硬件能力：矿机的 CPU 效率和内存大小。目前玩客云一代硬件能力一致，能力值均为 1，CPU 因子权重 20，内存因子权重 10；

带宽：可信节点测得的上行带宽。为鼓励分布式节点的参与，带宽因子在 1-8M 时为 10，在 9-20M 时衰减为 5，在 21-100M 时衰减为 1；100M 以上按照 100M 进行计算；采用阶梯累进算法（详见下文举例）；

存储：可信节点测得的可用于挖矿的存储空间，为鼓励用户多分享自己的闲置存储资源，设定存储值在小于 200G 时为 0，200G-1000G 时为 1，大于 1000G 为 2；存储因子为 5；

在线时长：可信节点每日会对前一天在线时长进行总计，并进行全网分数的计算以及玩客币的分发。

矿机分数算法的举例说明：

(1) 当带宽为 1M，存储为 100G，在线时长为 12 小时；

$$\text{矿机分数} = [1 * (20+10) + 1 * 10 + 0 * 5] * (12/24) = 20$$

(2) 当带宽为 8M，存储为 300G，在线时长为 24 小时；

$$\text{矿机分数} = [1 * (20+10) + 8 * 10 + 1 * 5] * (24/24) = 115$$

(3) 当带宽为 9M，存储为 300G，在线时长为 24 小时；

$$\text{矿机分数} = \{1 * (20+10) + [8 * 10 + (9-8) * 5] + 1 * 5\} * (24/24) = 120$$

(4) 当带宽为 20M，存储为 500G，在线时长为 24 小时；

$$\text{矿机分数} = \{1 * (20+10) + [8 * 10 + (20-8) * 5] + 1 * 5\} * (24/24) = 175$$

(5) 当带宽为 21M, 存储为 500G, 在线时长为 24 小时;

矿机分数 =

$$\{1 * (20+10) + [8*10+(20-8)*5+(21-20)*1]+1*5\}*(24/24)=176$$

(6) 当带宽为 100M, 存储为 500G, 在线时长为 24 小时;

矿机分数 =

$$\{1 * (20+10) + [8*10+(20-8)*5+(100-20)*1]+1*5\}*(24/24)=255$$

3. 玩客币的分发模式

玩客币总量设计为 15 亿个, 其中挖矿约 12 亿个, 运营开支约 1 亿个, 团队保留约 2 亿个。

设定以下常数

(1) 衰减周期 t : 每次产量减少的周期

设置 $t=1$ 年 (365 天)

(2) 衰减因子 d : 每次产量减少的比例

采用最常见的减半法, 设置 $d=50\%$

(3) 初始发币量 C : 开始挖矿时每单位时间奖励的币个数

根据总量等综合计算, 设计 $C \approx 164w/\text{天}$

则挖矿产生的总币量 = $t * C + t * C * d + t * C * d^2 + \dots + t * C * d^\infty$

在区块链实际设计中, 每个区块产生时长为 15s, 每个区块中有 285 个玩客币, 则每天产生的区块总数为 5760 个, 每天产生的玩客币数量为 1, 641, 600 个。

每个区块产生的玩客币产量每年减半一次 (每 365 天/每 2102400 个区块减

半一次), 则挖矿产生的总币量 ≈ 12 亿 (无限趋近于 1, 198, 368, 000)。

4. 玩客币的分配方案

序号	数量	比例	用途
1	12 亿	80%	全网矿机挖矿激励
2	1 亿	6.67%	用于运营支出, 含税务、法务等
3	2 亿	13.33%	用于开发团队激励, 分 4 年解冻, 从第二年起每年解冻 25%

玩客币不做 ICO, 不做预挖, 挖矿产生的比例高达 80%, 市面上流通数少, 极大的降低了砸盘的风险。

团队用于运营成本的开销和开发团队激励的比例 20%, 且分时段解冻 (第一年不解冻), 充分保障矿工的权益, 营造良好的市场氛围。

5. 获得玩客币的方式

1. 用户可通过购买玩客云智能硬件设备, 并激活玩客奖励计划, 共享带宽、存储等资源获得玩客币; 为防止为避免售卖前期矿机量少从而导致发币过于集中的情况发生, 系统将于 10 月 12 日统一开始挖矿。
2. 用户或者机构, 可在第三方交易市场, 购入玩客币。
3. 用户或机构, 可在后续应用场景中, 通过共享计算资源和内容服务等, 获得相应的玩客币。

玩客云项目团队

2017-8-15