

# 큐브체인

더 빠르고 | 더 안전하고 | 더 강력한 성능



# 목 록

1.프로젝트 개요.....	2
2.큐브 생태.....	4
3.큐브 가치 전망.....	6
4.게임 시장.....	8
5.기술 발전.....	12
6.제품 행렬.....	14
7.시스템 전체 구조.....	21
8.프로젝트 포인트.....	28
9.발전 계획.....	31
10.이사회.....	38
11.발행 방안.....	46
12 성명.....	47

# 1.프로젝트 개요

큐브 놀아, 미래 이김.

큐브 체인은 게임 변혁을 출발점으로, 과학적이고 합리적인 게임 체계의 건립을 통해, 큐브 모의 게임을 전 세계에 보급시킴으로써 전인 교육과 친자 소통 교육을 추진하고 학습자의 대뇌를 전방위적으로 개발하며 전인 교육의 질을 전면적으로 인상시킨다.

전 세계 첫번째 “사물 인터넷+큐브 체인+게임” 삼자 결합한 다차원 블록체인으로서 큐브 체인은 전 세계범위 내에서 가상 화폐의 거리를 실현 할수 있다.



큐브 체인은 분산 원장 기술, 집단 메인테넌스 및 디지털 암호화의 처리 방식으로 신뢰도 데이터 베이스의 탈중심화를 완성하였고, 신뢰 필요 없이 바로 점 대 점 거래를 실현할수 있는 메커니즘을 건립하여, 정보 인터넷에서 가치 인터넷으로 전환 과정중의 중요한 난관을 타파하였으며 국제간 거래에서 새로운 점 대 점 “사이버 캐시 거래 모 식” 을 실현한다.

크로스 플랫폼 통신 솔루션에 대한 연구 개발을 통해, 큐브 체인은 사용자에게 크로스 플랫폼 인스턴트 메신저에서의 큐브만의 새로운 사교 방식과 디지털 레드 패킷 자산을 제공하여 결제 시스템과 사교 매체 사이의 갭을 줄여서 없앤다.

## 2. 큐브 생태

---

큐브 체인은 사물 인터넷 기반인 지능 계발류 게임 산업 체인으로서 지능 계발 게임--전뇌 교육--온라인 쇼핑몰--결제 앱--빅데이터 분석을 포함한 전반 블록체인 환경을 구축한다.

큐브 체인은 유저들이 즐길수 있도록 지능 계발 큐브 게임을 개발하여 사용자가 큐브의 해체와 환원을 통해 전뇌를 개발하고 공간 사고능력을 단련한다. 큐브 체인은 지능 계발류 게임을 통해 교육 체계의 발전을 추진하고, 동시에 사람들을 전자 오락 생활때문에 초래된 여러 아건강 생활상태에서 벗어나게 한다. 큐브 체인은 전 세계의 게임 유저, 특히는 청소년에게 보다 건강하고 적극적인 게임 환경을 제공해주었다. 사물 인

터넷 칩의 삽입을 통해 유저들의 잠금 해제 과정을 통하고 인류의 전뇌 발전 상황을 계산해내어 과학적인 조합 통계와 교수에 따른 게임시간과 제품 업그레이드를 제정하고, 게임 변혁을 추진한다. 그와,동시에 유저의 실천 능력과 사고 능력을 제고하고 청소년의 경쟁 의식을 배양하며 부모님과 의 감정 교류를 강화하여 청소년이 건강하게 발전할수 있도록 정확한 인도 역할을 한다.

큐브 체인은 강대한 전자 결제 시스템을 소유하고 있고 유저는 큐브 체인의 토큰 **MCS** 을 사용하여 큐브 쇼핑몰에서 상품을 구매할수 있다. 또한 **MCS** 는 게임, 온라인 쇼핑몰, 모바일 복권기 등에도 유통 가능하여 여러 장면에서 결제 앱을 통해 소비 진행한다. 유저의 결제 소비 앱에서 발

생한 다차원 빅데이터를 분석 발굴하여 업체 혹은 기업을 도와 보다 정확한 소비자 몽타주를 그려내고 맞춤형으로 마케팅 진행한다.

유저는 큐브 복원을 통해 얻은 계산력으로 채굴할수 있고 게임 진행하여 얻은 포인트로 **MCS token** 포상을 획득할수 있다. 계산력의 원천은 큐브 스마트 하드웨어이고 큐브 게임에 참여하는 활약도가 높을수록, 환원한 큐브의 레벨이 높을수록, 획득할수 있는 계산력도 높아 채굴 성공 확률도 더 높아진다. 그 외에, 유저는 온라인 큐브 체인에서 채굴 진행할수 있다.

큐브 **token** 은 온 체인에서 자유롭게 유통할수 있어 게임 쇼핑몰에서 상품을 구매하거나 일상적인 결제 소비를 할수 있고 디지털 화폐 거래소에서 거래도 할수 있으며 또한 큐브 **token** 은 국제 결제 등도 지원한다.

### 3.큐브 가치 전망

---

1970년 3월, Larry Nichols가 “Puzzle with Pieces Rotatable in Groups”을 발명하고 캐나다 특허를 신청하였다. 이는 2×2×2 짜리 큐브이고 매개 네모 조각사이에는 자석으로 흡착되어 있다. 1972년에 본 큐브는 미국 특허를 취득하여 루비크 교수의 루빅 큐브보다 2년이나 앞섰다. 큐브가 대중에게 널리 사랑받게 된 시기는 1980년대이다. 1980년에서 1982년 사이에, 토탈 근 200만개의 큐브가 판매되어 큐브 자체에 잠재된 거대한 상업 기회를 엿볼수 있다. 물론, 큐브는 세계 3대 지능 계발 게임중의 하나로서 사람의 실천 능력, 공간 상상력, 기억 능력, 논리 사고력, 반응력을 제고할 있을뿐만 아니라 인내력과 주의력도 단련할수 있으며 그중에서도 특히 공간 사고능력을 신속하게 단련할수 있다. 과학적이고 합리적인 게임 체계를 건립하여 전방위적으로 학습자의 대뇌를 개발하고 전면적으로 전인 교육의 질을 인상한다.

큐브 체인은 사물 인터넷과 블록체인 기술을 기반으로 하는 하나의 원클릭 교육 서비스 모식으로서 큐브 체인의 토큰 격려 메커니즘을 통해 모든 사람이 주동적으로 지능 계발 큐브 미니 게임을 즐길수 있도록 고무 격려해주어 모든 사람이 큐브 게임을 사랑하게 하고, 큐브를 전 세계로 보급하여 큐브 가치의 진정한 현금화를 실현한다.

저희는 천만급 유저들을 위해 복무하는 지능 계발 게임 체계를 구축할 예정이다. 저희는 전문성으로 신뢰를 얻고 과학기술로 미래를 창조한다. 광창 큐브는 사물 인터넷+블록체인 기술을 이용하여 클라우드단의 블록체인

을 현실로 끌어와서 실제에 착지시켰다. 저희는 사물인터넷+블록체인은 기  
필코 미래의 발전 추세라고 서슴없이 단언할수 있다.

큐브 체인은 “큐브 교육을 보급하고 게임 변혁을 추진한다” 를 사명으  
로 하나의 개방적이고 공유화되며 탈중심화, 탈저장량화의 신용 체계와  
서비스 플랫폼을 구축함으로써 끊임없이 고객을 위해 가치를 창조하여 장  
기적인 양호한 보답을 확보하고, 동시에 전 세계 모든 소비자들에게 안전  
하고 편리하며 색다른 생활방식을 제공해드린다.



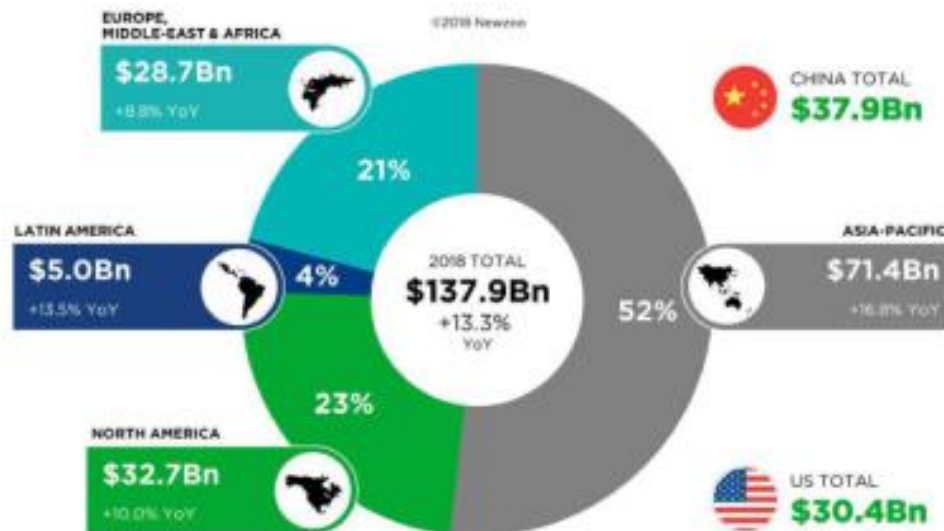
## 4.게임 시장

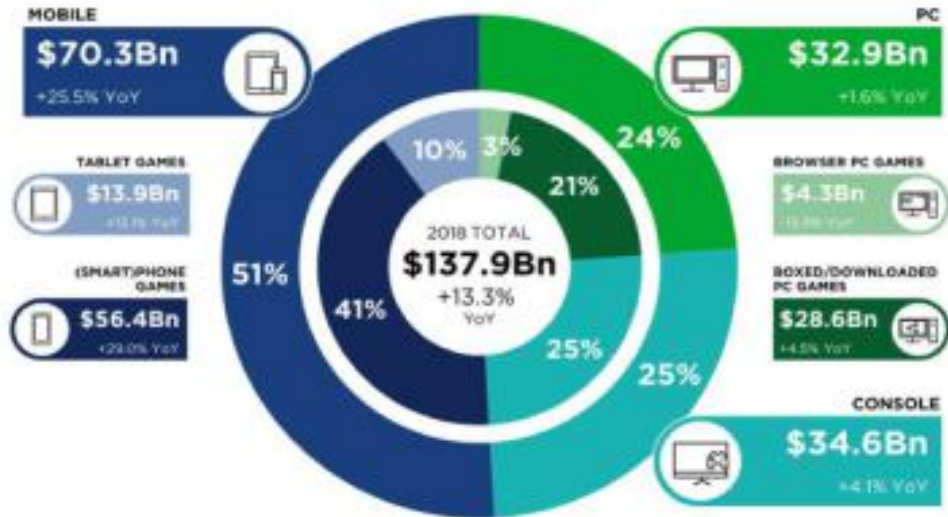
2018년, 23억을 넘는 유저가 게임 제품에 1379억 달러를 소비할 것이고 전년 동기 대비 13.3% 즉 162억 달러 성장할 예정이다.

2012-2021년 사이에 전 세계 게임 업계의 복합 성장율이 11% 도달 예정이고 연속 10년 두자리수의 성장은 하나의 기적이며 이는 2007년 Iphone의 출시로 거슬러 올라갈수 있다.

2021년까지, 모바일 게임 시장은 매년 1000억 달러의 이익을 창출하는 시장이 될것이고 제일 중요한 것은 이는 PC 혹은 기타 콘솔 게임의 시장을 점유하여 핵심 지위를 취득한 것이 아니고 완전히 창조해낸 증분 시장이다.

중국의 게임 수입은 이미 글로벌 시장의 1/4이상을 차지하고 미국까지 더하면 절반이상(52%에 도달)의 게임 수입이 이 두개 나라에서 공헌한다.





Game market scale

## 4.1 게임 시장의 통점 문제

게임 시장은 대기업에게 독점되고

시장에는 대량의 저질게임이 판을 치며

기업은 경제이익만 추구하고 사회 책임을 홀시한다.



불법 활동 창궐 ( 프리서버, 게임핵, 계정 도난 등 ).

게임 유저 나이가 낮은 편에 속하고 청소년 비율이 크며 게임 시간 배치가 과학적이지 못함, 3-5 시간/일.

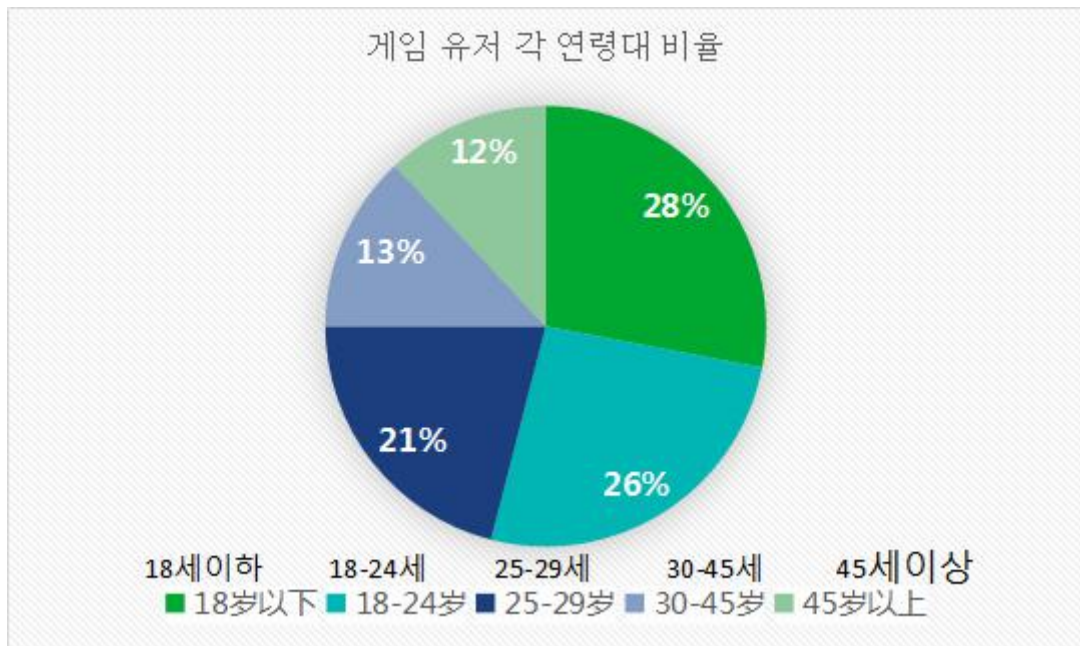
가족과의 소통과 교류가 결핍하다.

게임은 범죄가 빈발하는 유발 요인 중의 하나이다.

젊은 부모의 영향을 받아, 아동은 어렸을때부터 휴대폰과 모바일 게임에 빠져 순진무구함을 잃고 아동의 건강과 교육은 전면적으로 발전하지 못하게 되었다.

청소년은 휴대폰과 게임에 탐닉되어 가정과의 정상적인 소통과 교류, 특히는 아버지와 할아버지뻘과의 교류가 결핍하여 노인들이 고독감을 배로 느끼고 감정을 털어놓을 곳이 없게 되었다.

모바일 게임과 SNS 은 이미 젊은 사람들의 휴식시간을 차지하여 친구 사이의 왕래가 점점 더 적어지며 점차 SNS로 우정을 유지하는 양상으로 되고 심지어, 일부 청소년은 모바일 게임과 SNS의 가상 세계에 심취되어 신변의 가족애, 우정에 대한 경시가 점점 더 심해져서 조화로운 가족 분위기의 조성에 심한 타격을 가져다준다.



## 5.기술 발전

---

앞서 1976년, Bailey W.Diffie&Martin E.Hellman의 가상은 이미 비대칭 암호화, 해시 알고리즘 등 모든 새로운 발전 영역을 포함한 미래 수십 년의 암호학을 커버하여 비트코인의 탄생과 블록체인 기술의 발전과 보완에 결정적인 역할을 하였다. 하이에크(1977)는 그의 경제학 전문 저서 <화폐의 비국가화>에서 최초로 비주권 화폐, 자유 발행 화폐 등 개념을 제출하였다. 1980년, Merkle Ralf는 분산 네트워크에 사용되는 동시정확성 검증용 Merkle 트리의 구조와 알고리즘을 제출하였다. 1997년에 제출한 HashCash 방법은 첫세대의 작업량 증명 방법으로 인정받고 있다. 이로, 블록체인 기술의 전제 준비는 거의 완성되었다.

### 블록체인 1.0

2008년, 사토시 나카모토가 최초로 점 대 점의 사이버 캐시 시스템 개념을 제출하였고, 2009년에 첫 블록——창세 블록이 성공적으로 개발되고 성공적으로 첫 50개 비트코인을 채굴하였다. 이로, 비트코인 네트워크가 정식으로 사람들의 시야에 들어오기 시작하고 비트코인 최하층 기술인 블록체인 기술 1.0시대로 정식으로 접어들어 한때의 시대적 열풍을 이끌었다.

### 블록체인 2.0

2014년, 이더리움은 백서에서 하나의 탈중앙화 플랫폼을 개발하여 스마트 계약을 운영하겠다고 공식 선언하였다. 이와 같이 금융 영역을 기반으로 하는 스마트 계약의 운용은 블록체인 2.0의 강령을 표시한다. 그 핵

심 이념은 블록체인의 프로그램 가능성을 이용하여 분산 신용 인프라의 건설을 통해 스마트 계약을 지탱한다. 블록체인 2.0 시대는 보다 거시적인 각도에서 금융 시장에 대한 탈중심화를 시도했다고 말해도 과언이 아니다.

## 블록체인 3.0

2015년 12월, Linux 재단이 앞장서서 30개의 초기 기업 멤버와공동으로 하이퍼릿즈 프로젝트의 성립을 선포하였고 하나의 블록체인 기술의 규범과 표준을 제정하여 더 많은 앱이 블록체인 기술들 통해 건립하게 한다. 2016년에 중국 기술 업무조가 정식으로 성립되었다. 이와 같은 블록체인 기술을 “사회적 응용” 에로 추진하는 행위는 블록체인 3.0 시대에 진입된 것을 표시한다.

### 큐브 체인 - 블록체인 4.0 시대의 선구자

“사물인터넷+블록체인” 의 선구자로서 큐브 체인은 분산 원장 기술, 집단 메인テナンス 및 디지털 암호화의 처리 방식으로 신뢰도 데이터 베이스의 탈중심화를 완성하였고, 신뢰 필요 없이 바로 점 대 점 거래를 실현할 수 있는 메커니즘을 건립하였다. 큐브 체인 게임은 여러 나라 언어와 전세계 동일 서버 사용을 지원한다. 큐브 체인은 모의 게임을 개발하여 전인 교육과 친자 소통 교육을 추진하고, 과학적이고 합리적인 게임 체계의 건립을 통해 전방위적으로 학습자의 대뇌를 개발하고, 전면적으로 전인 교육의 질을 높여준다. 가정 친자 교육 소통을 촉진하는 동시에 아이들의 덕지체가 전면적이고 건강하게 발전할 수 있도록 도와주고 아이들에게 즐거운 동년을 돌려준다.

## 6. 제품 행렬

---

### 큐브 게임

큐브 체인은 깨알 지식 퀴즈와 같은 지력 미니게임을 개발하여 유저들이 퀴즈 게임을 통해 뇌력을 단련하고 개발할 수 있다. 지식 퀴즈는 오락으로 즐길 수 있을 뿐만 아니라 더 나아가, 지식 비축과 연관되어 있고 이는 모바일 게임, 온라인 게임, 보드 게임과 본질적으로 다르다. 퀴즈 게임은 지식과 오락의 결합이고 지식 매력의 연장이다. 유저, 특히는 아동과 청소년은 그 중에서 조각 지식을 획득할 수 있고 공부 열정과 동력을 불러일으킨다.

큐브 체인 보물 캐기 미니 게임은 유저들의 공간 인지 능력을 단련시킬 수 있다. 공간 능력은 수리 능력의 중요한 기초로서 대뇌가 수량에 대한 표징은 공간에 대한 표징과 갈라놓을 수 없으며 심지어, 관련 대뇌 구역도 대량 중첩되어 있다. 이는 청소년 학생들의 공간 능력을 단련할 수 있을 뿐만 아니라 온라인 소비 포인트도 획득할 수 있어 레벨이 더 높은 뇌력 게임 도구와 서비스를 교환할 수 있다.

큐브 체인은 온라인 동영상을 통한 큐브 PK 시합을 개통하여 더 많은 양질의 유저들이 시합에 참여하게끔 흡인하고 요청하며 승리자에게 포상 진행한다.

지력 미니게임의 개발은 큐브 체인이 첫무리의 팬 유저들을 흡인하는 중요한 한걸음이고 첫무리의 유저 누적 완성 후, 큐브 체인은 인터페이스를 개방하고 전 세계를 대상으로 대형 공개 시합을 도입함으로써 큐브 게임을 보급시키고 유저들을 배양하여 전뇌 개발을 진행한다. 큐브 해체 게

임 과정에서 유저들의 실천 능력, 공간 상상력, 기억력, 논리 사고, 반응 능력이 단련될수 있을뿐만 아니라 인내력도 단련되고 주의력도 집중시킬수 있다. 특히, 큐브는 신속하게 공간 사고능력을 단련할수 있어 매우 보기 드문 인뇌 체육 활동이다.

큐브 놀이는 지혜와 패션을 상징하는 여가 활동이기도 하다. 큐브 체인은 유저 데이터에 대한 분석과 발굴을 통해 맞춤형으로 커피 문화 과정, 심리 과정 등을 개발하고 유저에게 정확하게 푸시해준다. 큐브 체인 게임은 오락 및 교육 산업을 새로운 단계으로 이끌어갈것으로 예상된다.

## 큐브관

큐브 체인은 큐브 과학기술관을 건립하여 이 점으로 사람을 모으고 과학기술관을 통해 인재를 집합시킨다. VR 큐브 과학기술관은 블록체인 기술을 통해 큐브 지능 계발을 VR 실경에 삽입시켜 큐브의 놀이 방법을 풍부하게 하고 유저가 손과 뇌를 같이 사용하게 하여 심신건강에 유리하다.

과학기술관은 현장 VR 가상 관경 및 주변 제품의 전시와 체험을 통해 큐브의 기원과 미래의 발전을 전시할수 있다. 친자 체험 과정을 개통하고 플랫폼에서 포인트나 쇼핑몰 교환권을 증정하는 방식으로 아동 혹은 청소년이 친자 큐브 시합에 참석할수 있도록 격려해준다.

## 큐브 사교 ( 정보-통신-자산 레드 패킷 )

큐브 체인은 전문적인 정보 플랫폼과 커뮤니티 기능을 구축함으로써 초보 사용자가 기존 사용자와 교류하고 공부할수 있게끔 당일의 최신 정보와 업계 관점을 제공해준다. 큐브 체인의 정보는 주로 사교사용자가 콘텐츠를 제공하고 양질의 정보에 대한 사용자의 조회와 공유 횟수에 따라



계량화하고 제공자에게 포상 진행한다. 작자에 대한 양질 정보의 보답을 진정으로 실현하고 작자가 더 많은 양질의 정보를 창작하여 기타 사용자가 공부할수 있도록 격려해준다.

큐브 체인은 하나의 크로스 플랫폼 인스턴트 메신저 솔루션을 개발하여 사용자가 플랫폼을 뛰어넘어 즉시 통신할수 있도록 지원한다.

크로스 플랫폼 인스턴트 메신저는 여러 다른 유형의 OS 에서 운전 가능하고 이는 OS 차원에서 사용자 단체를 개척하여 서로 다른 OS 사용자가 원활하게 교류하고 업무효율을 높이는데 유리하고 더 나아가 편리하고 신속한 연락 및 소통, 파일 전송, 보이스/화상 채팅 등 교류를 통해 자원을 대대적으로 절약하였다.

큐브 체인 자산 레드 페킷은 주로 사용자가 인스턴트 메신저에서 장려금 증정하는데사용되고 사용자는 자산 레드 페킷으로 가상 선물을 구매하여 서로 선물하거나 자산 레드 페킷을 사용하여 정보 공유자에게 장려금을 증정할수도 있어 사용자간의 사교가 더 흥미롭고 연동성있게 된다.

## 큐브 지갑

큐브 지갑은 주로 MCS token 의 저장, 이전, 충전과 결제에 사용된다.

큐브 체인 지갑은 블록체인 기술로 저장되고 지갑 주소를 이용한 점대점 계좌 이체, 수금 거래 기능을 실현하며 전반 거래 과정은 개인의 신상 정보와 완전히 무관하다. 다른 사람이 블록을 통한 개인 거래 기록 추적을 방지하기 위해, 블록체인은 거래 과정에서 공개 키로 암호화 진행하고 동시에, 특수 암호화 알고리즘으로 사용자의 웹 트래픽을 감춘다. 서로

다른 서버간의 이동을 통해 거래 원천을 변경하여 결제 거래 과정에서의 익명성을 최대한 실현하고 개인 프라이버시를 보호한다.

큐브 토큰의 지갑 키 관리 솔루션에서, 큐브 체인은 일종의 안전하고 믿음직하며 간단하고 용이한 키 보관 서비스를 제공하여 사용자들을 도와 집중적으로 키를 관리하고 키의 안전을 보호해준다. 큐브 체인은 하드웨어 안전 모듈을 통해 사용자들에게 키를 창건하고 관리해주며, 하드웨어 안전 모듈은 키의 모든 조작에 액세스 컨트롤과 로그 추적 진행하여 모든 키의 사용기록을 제공해주고, 일단 추적해서 이상 액세스가 발견되면 안전 모듈은 자동으로 시건되고 이상 액세스가 해소될때까지 아무런 조작 서비스도 제공해주지 않는다.

## 큐브 채굴

큐브 체인의 거래는 거래 검증 업무를 탈중심화하여 사용자들이 서로 서로 검증하게 하며, 검증 과정은 컴퓨터가 일련의 복잡한 암호학 문제를 풀게 하는 것이고, 문제를 풀어 검증 완료 되면 거래 쌍방의 지갑 주소, 거래 금액과 시간 등 관련 정보를 새로운 [블록]에 증가하며 이 전반 과정을 [채굴]이라고 한다. 블록체인 4.0 시대, 큐브 체인은 “사물 인터넷 채굴”의 새로운 방식을 채용하고 칩을 각 레벨 큐브에 삽입하여 큐브를 풀고, 지력 게임을 완성화면서 채굴 진행하게 한다. 즉, 큐브를 한번 해체할때마다 한번의 채굴을 진행하는것이고 해체하는 큐브의 레벨이 높을수록 획득하는 계산력도 더 강하고 채굴 성공 확률이 더 높아진다. 큐브의 이러한 채굴 모식은 사용자가 게임 참여하면서 토큰 포상을 획득하게 할수 있을뿐만아니라 사용자가 채굴하는 동시에, 여러 업체가 거래 장부의 유지보수에

참여하여 데이터 베이스의 안전을 확보한다. 여기에는 합의 메커니즘 문제가 연관되는데 큐브 체인은 상호 작용 참여 증명이라고도 하는 독창적인 PoMF 알고리즘(Proof of MF)을 사용한다. 비트코인의 합의 메커니즘 Proof of Work 에서 업무량 Work 가 첫번째 요소로서 광부는 개인 계산력의 크고작음으로 순서를 정한다. 계산력이 크면 클수록 비트코인 획득 확률도 더 높아진다. PoMF 에서 큐브 체인 사용자의 상호 작용 참여량이 많을수록 더 높은 계산력을 획득하고, 계산력이 높을수록 채굴 능력도 더 강해진다.



## 큐브 토큰

MCS 는 큐브 체인이 발행한 이더리움 기술체인을 기반으로 한 Token 으로서 유통가치가 있을뿐만 아니라 동시에 큐브 체인 응용을 기반으로 하는 필수 Token 이며 해외 거래소에서 유통할수 있다. 큐브 체인에서의 모든 거래의 결제는 MCS 를 통해 완성되기때문에 MCS 는 큐브 체인에서 유일하게 결제 가능한 Token 으로 간주된다.

큐브 결제 시스템은 현재 큐브 쇼핑몰의 소비 결제, 오프라인 POS 기 결제, 물류 택배 결제, 시장 프로젝트 결제(모바일 복권 결제, 오프라인으로 모바일 말단 자체 구매), 크로스 보더 전자상거래 결제 등을 지원한다. 미래에는 “큐브 체인” 은 일상 사교 결제, 오프라인 스캔 결제, 온라인 결제, 신용차관, 신탁 업무 및 투자 은행의 결제 거래를 지원한다. “큐브 체인”

사고 시장의 개방은 수천억 달러의 잠재적 가치와 응용 유통을 발굴해낸다.

MCS의 응용과 유통은 결제 절차를 대대적으로 간소화하고 결제 원가를 낮춰 사용자들을 위한 보다 안전하고 신속하며 신뢰가 가는 결제 환경을 창조하였다.

## 큐브 박스

### 신뢰 시스템

큐브 체인은 플랫폼 데이터에 대한 발굴을 통해 사용자의 행위 궤적을 추적하고 총결 분류하고 사용자들의 행위 몽타주를 정확하게 그려내며 사용자를 위한 친자 체험 과정, 큐브 PK 대회의 제정을 통해 팬들의 점성을 증가한다. 소비자 데이터 몽타주에 의해 하나의 공정한 사용자 신용 평가 체계를 건립하여 사용자의 신용 평점을 종합하고 또한 플랫폼이 사용자를 위해 여신 담보 해줄수 있고 신용 소비도 지원된다.

### 안전 시스템

큐브 체인은 이더리움 기초에서 건립한 하나의 퍼블릭 체인이지만 이더리움의 메인 체인은 데이터 저장의 HASH(해시값)만 저장하고 데이터 주체는 저장하지 않는다. 모든 개인 데이터는 사용자 자체의 비밀 키에 의해 암호화되고 노드 전환층에 분산 저장된다. 데이터 본체는 ECC+RSA 기술로 비대칭 암호화된다. 이론상, 양자 컴퓨터가 대규모 투입 사용전에는 비밀 키로 공개 키를 산출할수 있지만 공개 키에서 반대로 비밀 키를 계산해낼수는 없다. 자연인 자체의 비밀 키 혹은 비밀 키의 권한 부여를 받은 공개 키(데이터 구매자)로만 잠금 해제하고 열독할수 있어 개인 프라이버

시를 보호하고 데이터 저장의 안전성을 보장하였다. 큐브 체인은 안전 방어 등급을 설치하여 중심 서버의 안전성을 높였다. 전반 전송, 거래 과정은 점 대 점으로 완성되고 비대칭으로 암호화하였기때문에 거래 쌍방만 조회할 수 있으며, 설령 데이터 전송중에 데이터가 절취당하더라도 비밀 키가 없기때문에 암호를 해제할 수 없다. 이로, 데이터 구매자와 판매자 쌍방의 권익을 충분히 보호한다.

모든 데이터는 암호화 진행하고 데이터 전환층에 임시 저장되고 생성한 유일한 **HASH** 는 안전 등급이 극히 높은 중심 서버에 캐시되며 매핑 시스템을 통해 휴대폰 **APP** 와의 관련을 건립한다. 갱신 : 로그인 채집에 다시 권한 부여하여 새로운 **HASH** 가 기존 **HASH** 를 덮는다. 삭제 : 로컬 **HASH** 를 삭제하여 관련이 없게되면 삭제됨을 의미한다. 이런 식으로 자책적으로 **APP** 과 매핑층을 연결하여 데이터를 관리할 수 있다.

### 유통 시스템

큐브 체인은 이더리움 기술을 기반으로 개발한 모바일 앱이다.

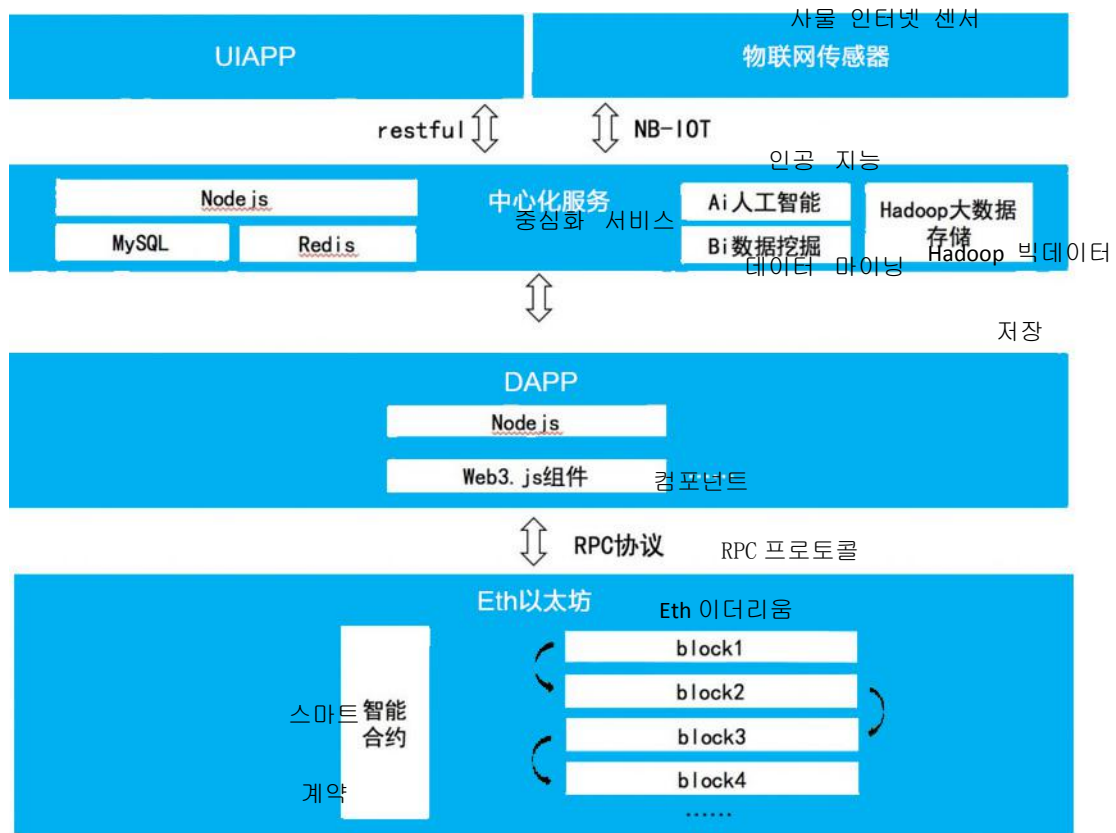
휴대폰 메모리 및 성능 점용 등 문제를 해결하기 위해 큐브 체인은 혁신적으로 노드 스냅샷 기술을 발명하여 사용자들을 부담스러운 블록체인의 노드의 다운로드 임무에서 해방시키고 사용자 휴대폰의 메모리, 데이터와 휴대폰 성능에 대한 점용을 감소하였다. 이는 휴대폰 발열과 성능 저하를 피면하는 동시에 휴대폰 배터리의 소모도 감소하였다. 큐브 체인 특유의 노드 전화 기술의 강대한 성능 덕에 데이터 저장, 데이터 거래, 성능 방면에서 초 10 만급의 처리량을 도달할 수 있어 대량의 큐브 체인 사용자의 데이터 유통의 안전성을 보장한다.

## 데이터 그레이 스케일 시스템

개체에 있어서, 일부 데이터는 자주 업데이트할 필요가 없다. 예를 들면 상품 정보, 포인트 기록 등 데이터는 중대한 변경이 발생해야 업데이트가 필요하고 그외의 더 많은 데이터, 예를 들면 계좌 이체 기록, 쇼핑몰 소비 기록, 출석 체크 데이터 등과 같이 개체의 생활 상태, 생활 습관, 소비 행위 관련 데이터는 단시간내 대폭 변화할수 있기때문에 이런 데이터에 있어서는 단시간내의 정기적 업데이트가 실현 가능하다. 저희는 데이터를 그레이 스케일값에 의해 구분하였고 데이터의 실시간과 중요성이 낮을수록 데이터의 그레이 스케일값이 더 낮고 데이터의 실시간과 중요성이 높을수록 데이터의 그레이 스케일값이 더 높다. 저희는 그레이 스케일값이 낮은 데이터는 정기적으로 업데이트하고 그레이 스케일값이 높은 데이터는 즉시 업데이트 진행 예정이다.

## 7.시스템 전체 구조

큐브 체인은 선진적인 다층, 멀티 클러스터 시스템 구조를 사용한다. 다층 구조의 설계는 시스템의 성능, 안전성, 안정성과 확장성을 대폭 제고하였다. 기능 배치, 버전 업데이트는 기기 다운 필요 없이 순리롭게 진행할 수 있어 말단 사용자가 최대한 유창하게 사용하게끔 보장한다.



Magic square chain system Architecture

### 큐브 체인-분산 구조

큐브 체인의 초기 버전에는 두가지 블록이 포함되어 있다 :(1)분산 컨 트롤 체인 블록, 해당 블록에는 표준 파라미터 블록 헤더, 데이터 블록 체 인 격식 정의, 공공 모형 파라미터 리스트, 파라미터 확장 데이터 블록 지

시, 사용자 모델 파라미터 리스트가 포함되어 있다.(2)데이터 체인 블록에는 표준 데이터 헤더, 거래 리스트, 입력 리스트가 포함되어 있다.

큐브 중의 분산 컨트롤 체인 블록은 고정된 속도에 따라 생성되고 자체 행위가 독립적이어서 기타 데이터 체인에 의지하지 않는다. 하지만 데이터 블록 체인은 최신 생성된 컨트롤 체인 블록을 해석하여 새로운 데이터 블록의 업데이트 빈도 및 상응한 파라미터 설정을 확인한다. 일반적인 상황에서는 매개 데이터 블록 체인의 파라미터는 비교적 장시간내에 안정적인 상태를 유지하고, 큐브 체인의 블록 파라미터 모형이 기존 데이터 블록 체인이 즉시 보완 필요하다고 판단하거나 큐브 체인 자체가 불법 공격을 당했을때만이 파라미터를 변경한다. 큐브 체인은 창세 컨트롤 블록과 첫번째 데이터 블록을 직접 정의하였고 정의 시간 순서에 따라 순차적으로 후속 컨트롤 블록과 데이터 블록을 창조하였다.

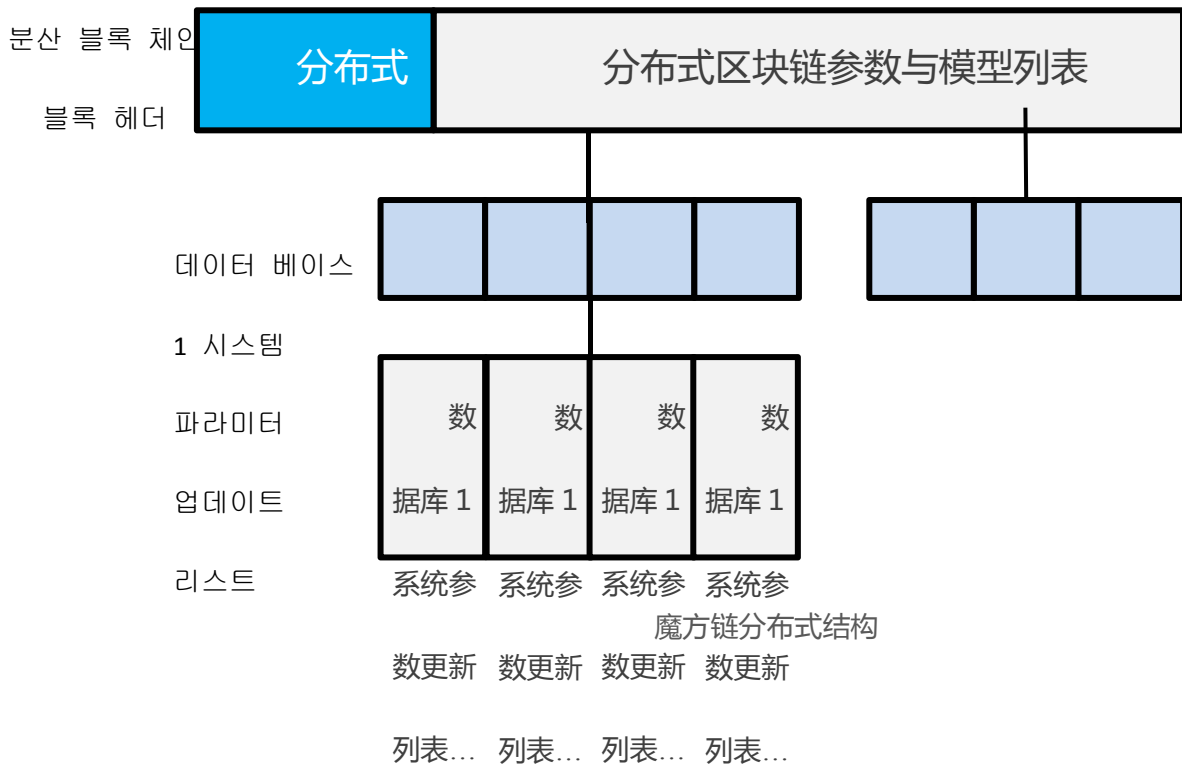
## 큐브 체인- 데이터 블록 구조

큐브 체인의 분산 컨트롤 블록중의 단일 블록체인은 두개 부분으로 조성되었다.

(1) 컨트롤 체인 블록 헤더

(2) 컨트롤 체인 파라미터와 모형 리스트





큐브 체인 분산 구조

그 중에서 :

1) 컨트롤 블록 헤더의 구성 과정은 다음과 같다.

확인 필요한 각 파라미터 리스트를 선택한다. 광부는 거래 중에서 수수료를 획득할 수 있기 때문에 일반적으로는 현재 컨트롤 블록의 용량 설정 상한을 초과하지 않는 전제하에 최대한 많이 거래한다.

**Coinbase**를 확정한다. 여기에 블록 구축 성공 시 광부가 획득하는 수익(수수료+보너스)을 기록한다. 컨트롤 블록은 고스트 프로토콜을 지원하지 않는다.

각 파라미터 리스트가 집합된 **Merkle** 트리를 구성하고, 그 다음 **DNN** 알고리즘에 의해 난수 **nNonce**를 생성하고 기타 파라미터를 입력한다.

최종 큐브 체인의 컨트롤 블록 헤더를 구성해낸다.

(2) 큐브 체인의 컨트롤 블록에는 최대한 많은 데이터 체인의 파라미터 설정을 포함시킬 예정이다. 일부 블록에서 용량 문제 발생 시, Round Robin 알고리즘을 사용하여 매개의 데이터 체인 파라미터 설정의 공평성을 보증한다.

## 큐브 체인-합의 메커니즘 ( PoMF )

블록체인의 가치 앵커는 체인 자체의 소모와 산출에 있다. 블록체인이 PoMF를 합의 메커니즘으로 선택 시, 매번 블록에서 생성되고 소모되는 계산력은 모두 그 가치의 기초로 된다. 그리고, 큐브 체인 블록체인에서 매개 노드는 모두 현실 환경의 문제를 해결하는 능력을 소유하고 있고, 동시에 대외로 각종 서비스를 제공 가능하다. 만약 큐브 체인 블록체인의 노드가 실제 문제의 해결에 참여할 수 있다면 전체 블록체인은 현실적인 산출 가치를 구비하게 된다. 그리하여, 블록체인 자체 가치의 최대화를 보증하기 위해 큐브 체인의 컨트롤 체인과 매개의 데이터 체인은 PoMF기반인 합의 메커니즘 선택을 목인하였다.

## 큐브 체인-안전 암호화 알고리즘

큐브 체인 블록체인의 안전 암호화 알고리즘은 전통 암호화 방식의 기반에서 개선 진행한 것이다.

비대칭 암호화 : 비대칭 암호화는 데이터의 암호화와 암호 해제에 아주 안전한 방법을 제공해주었으며 이는 한 쌍의 키, 즉 공개 키(public key)와 비밀 키(private key)를 사용하고 있다. 비밀 키는 한측에서만 안전 보관할 수 있고 외부로 누출해서는 안되지만 공개 키는 요청한 모든 사람에게 발송 가능하다. 비대칭 암호화는 이 한 쌍의 키중의 하나로 암호화 진행하고

암호 해제할때는 두개 키를 전부 사용해야 한다.

비밀 키 ( **private key** ) : 비공개이고 하나의 256 자리 난수이며 사용자가 보관 혹은 위탁 보관하고 대외 개방하지 않는다. 일반적으로 비밀 키는 시스템에서 랜덤으로 생성되고 사용자 계정 사용권 및 계정내의 자산 소유권의 유일한 증명이며 유효 길이가 충분히 길기때문에 돌파될 가능성이 없고 잠재적인 위험요소가 없다.

공개 키( **public key** ) :공개 가능하고 매개 비밀 키는 모두 대응되는 공개 키가 있다. ECC 공개 키는 비밀 키의 단방향, 확실성 있는 알고리즘을 통해 생성할수 있고 현재 자주 사용하는 방안에는 **secp256r1** ( 국제 통용 표준), **secp256k1** ( 비트 코인 표준 ) 과 **SM2** ( 중국 국가 표준)이 있다. MATRIX 컨트롤 체인과 초기 데이터 체인은 **secp256r1** 을 비밀 키 방안으로 선택하였다.

Hash 알고리즘 : Hash 알고리즘은 일반적으로 안전 해시 알고리즘 SHA( **Secure Hash Algorithm** ) 을 가리키고 본 알고리즘은 미국 국가 안전국 ( **NSA** ) 에서 설계하고 미국 국가 표준 및 기술 연구원 ( **NIST** ) 에서 발표한 일련의 암호 해시 함수이다. 그 중에는 **SHA-1**, **SHA-224**, **SHA-256**, **SHA-384** 와 **SHA-512** 등 변체가 포함되어 있다. 현재 비트 코인은 **SHA-256** 알고리즘을 사용하고 있다. MATRIX 에서 **PoW** 을 제외한 기타 Hash 알고리즘은 전부 **SHA-256** 을 가리킨다.

## 큐브 체인-계약 프로토콜

큐브 체인은 기존 계약이 개발 난도가 크고, 코딩 조정이 구조화되지 못하며, 안전 심사 메커니즘이 없는 등 약점을 겨냥하여 스마트 시스템과

안전 신뢰 집행 메커니즘을 도입하는 동시에 가상 컴퓨터를 기반으로 새로운 버전의 안전 스마트 계약을 설계하였다. 무관시 원칙을 지지하는 기초에서 스마트 사용자는 모형 기반을 기초 보장으로 선택하여 보다 안전하고 신뢰감 있으며, 융통성 있고 개방적인 거래를 실현할수 있다.

안전 스마트 계약은 사건에 의해 구동되고, 큐브 체인 블록체인의 심사를 통과할수 있으며, 위탁 보관과 결제를 지원하고, 상태를 지속적으로 유지할수 있으며, 하나의 복제 및 공유된 장부 ( **The Replicated, Shared Ledger** )에서 운영하고 장부의 자산을 보관할수 있는 프로그램으로 정의할수 있다.

큐브 체인이 지정한 인터페이스와 신뢰 게이트웨이는 외부 데이터를 획득하여 안전 스마트 계약이 진정으로 법률 프레임이 구비된 스마트 유통을 실현했다고 볼수 있다.

큐브 체인 시스템에서의 스마트 계약은 코드, 데이터 저장 및 지정된 참고 모형과 판결 규칙이 포함되어 있는 하나의 온체인 대상이다. 계약 제작자는 언어로 계약 조항을 묘사하고 계약의 규칙과 참고 모형, 설정한 집행 조건, 집행 조건 도달후의 집행 조작, 참여 인터페이스 등을 묘사할수 있다. 계약 제작자가 계약을 큐브 체인에 등록 진행 후, 기타 사용자는 인터페이스를 통하여 계약에 참여할수 있다.

## 8.프로젝트 포인트

### 사물 인터넷 해시

큐브 체인은 분산 원장 기술, 집단 메인テナンス 및 디지털 암호화의 처리 방식으로 신뢰도 데이터 베이스의 탈중심화를 완성하였고, 신뢰 필요 없이 바로 점 대 점 거래를 실현하였다. 큐브 체인과 사물 인터넷의 결합은 어떻게 사물 인터넷 데이터의 진실성과 안정성 문제를 해결하는가?

큐브 체인의 완비는 큐브 체인이 하나의 체인에서 내려온 해시 체인이라는 데 있다. 창세 데이터가 생성하고 첫번째 해시값이 생겼다. 그 다음날, 새로운 정보가 생성되고 이를 데이터 베이스로 입력 진행 시,해시값은 어제 생성된 데이터가 변조됐는지 확인 진행한다. 만약 변조되지 않았으면 당일의 정보를 입력하여 당일의 해시값을 생성하여 명일 검증에 사용되고, 만약 변조되었다면 프로토콜을 이용하여 네트워크 상의 다른 데이터 베이스를 찾는다. 이렇듯, 이 체인은 매일매일 생성되고 검증된다. 이렇게 하여 큐브 체인은 탈중심화 데이터 베이스의 데이터의 진실성과 안정성 문제를 해결하였다.

큐브 체인 결제 시스템에서 진행한 거래 데이터는 전부 온체인에서 거래 궤적이 형성되고 사용자는 이에 대해 근원을 쫓아볼 수 있으며 또한 블록체인 분산 원장 기술은 데이터가 진실하고 믿음직하며 변조되지 않도록 보증해준다. 큐브 체인 사물 인터넷 해시는 거래 메커니즘의 데이터 베이스가 근원을 쫓아볼 수 있고 변조되지 않았음을 보증한다.

## 새로운 격려 모형

### 팀 격려

큐브 체인 플랫폼에 자금, 기술, 지혜 등을 투입한 팀 초장기 멤버는 모두 MCS TOKEN 을 배분받을수 있고 계량화된 공헌치의 크고 작음으로 token 을 배분해준다.

### 사용자 격려

유저가 큐브 지력 게임에 참여하는 정도가 활약할수록, 더 높은 레벨의 큐브를 해체할수록, 획득할수 있는 token 격려도 더 많아진다.

양질의 문장을 창작 및 발표하여 큐브 체인 및 커뮤니티를 홍보한 사용자에게 포상 진행한다.양질의 게시물을 발표한 사용자는 포상으로 token 을 획득할수 있고 양질의 게시물이 포상 진행할 token 은 한정되어 있기때문에 초반에 발표한 게시물의 질이 높으면 높을수록 수익도 더 많다.

사용자가 큐브 체인 및 그 커뮤니티 양질의 내용을 열람하고 발견하는데 소모한 주의력도 보답이 있다. 포상은 예리한 안목을 가지고 있어 큐브 체인 관련 문장 중의 양질의 내용에 대해 사용자가 추천한 시간이 빠를수록, 추천강도가 클수록, 향후 사용자가 본 문장을 통해 배분 받을수 있는 포상 비율이 더 높아진다.

### 등록 격려

사용자가 커뮤니티에 진입하고 플랫폼에서 등록하며 정보를 완벽하게 기입하면 상응 비율의 token 을 증정 받고, 사용자 혹은 게임 유저가 다른 사람이 등록하게끔 요청해도 상응 token 을 증정해준다. 활약 사용자의 등록 및 참여 시간이 이르면 이를수록 획득하는 token 포상도 더 많다.

## 오프라인 커뮤니티 격려

관리자는 요구에 따라 큐브 프로젝트의 소식과 동태 등 관련 정보를 홍보하고, 커뮤니티의 질서와 주선율을 수호하며, 공동체의 활약도를 유지하고, 매일 커뮤니티 내부의 소통에 지속적으로 참여하며 그룹 멤버들의 문제에 답변한다. 커뮤니티의 심사를 통과한 관리자에게 **token** 이 증정된다.

## 온라인 커뮤니티 격려

큐브 체인 참여자, 커뮤니티 건립 멤버가 일정 인원수에 도달하고 그와 대응되는 일수를 만족시키며 동시에, 일정한 활약도가 유지되면 심사 통과 후, 상응 **token** 을 포상한다.



## Magic square chain excitation Model

### 개방 모식

API 인터페이스의 개방을 통해, 큐브 체인은 서로 다른 게임 개발업체와 서로 다른 구역에서 온 게임 유저를 도입하고 개발 업체는 큐브 체인 커뮤니티를 통해 큐브로 크라우드 펀딩 진행하여 게임을 개발할 수 있도록

디지털 자산을 획득하고 운영 업체, 채널 업체와 함께 완전 탈신뢰화된 배당을 건립한다. 유저가 커뮤니티 사용자로 되면 많은 서비스를 향수할수 있다. 통일된 계정을 소유하고 있으면 사용자는 원 클릭으로 임의 지력 게임, 거래에 진입할수 있고 통일로 **token** 으로 결산한다.

큐브 체인 크로스 플랫폼 인스턴트 메시저는 서로 다른 지역과 서로 다른 영역의 사교 사용자를 도입하여 큐브 체인의 사용자 단체를 풍부하게 한다. 동시에, **MC token** 의 유통 응용성때문에 큐브 체인은 서로 다른 업계의 상가, 기업, 개인 등 사용자 단체를 도입할수 있다. 큐브 체인의 인터페이스 개방 모형은 사용자 유형을 대대적으로 풍부화하고 전 세계에서 **MC token** 의 보다 광범위한 유통을 촉진한다. 큐브 체인은 여러 나라 언어 및 전 세계 동일서버를 지원하여 임의 지구의 사용자 혹은 유저가 큐브 체인 게임의 해체, 사교와 결제 활동에 참여할수 있다.

큐브 체인 탈중심화 데이터 베이스는 신용공여 전제하에서 사용자게에 개방할수 있다. 온체인 데이터가 진일보 유통되고 공유되어 데이터 가치가 다시 사용자의 수중에 돌아온다.

## 9.발전 계획

---

미래에 광창 큐브 체인은 점 대 점 결제, 안전 암호화 등 기술을 최적화하고 사물 인터넷+블록체인 응용 장면의 구체화를 지속적으로 가속하여 소비자들을 위한 더 편리하고 신속한 결제 체험의 구축에 최선을 다한다. 동시에, 광창 큐브는 전인 교육, 커뮤니티 건설 등 사회 효익 활동을 깊게



전개하여 사물 인터넷+블록체인의 전면적이고 조화로우며 지속 가능한 발전을 촉진한다.

## 1) 전 세계 범위내에 큐브 VR 체험관 개설

가상 현실(Virtual Reality ,VR 로 약칭 )은 20 세기 80 년대에 제출된 일종의 시뮬레이션 기술로서 하나의 가상 상황을 만들수 있고 이와 같은 다원 정보를 융합한 가상 3D 입체 동적 상황은 사람들에게 진실한 세계와 같은 느낌을 주며 이는 컴퓨터 그래픽스, 컴퓨터 시뮬레이션 기술, 감지 기술, 멀티미디어 기술 등 기초에서 건립한 일종의 교차 학과이다.

큐브는 글로벌 3대 지력 게임중의 하나로서 지력 게임의 3대 불가사의로 불리운다. 큐브의 발전사는 한부의 지능 계발사이고 지혜 천창을 오픈하는 도구로서 사람들이 세계를 관찰하고 규칙을 총결하게 한다. 광창 큐브는 “큐브 교육을 보급하고 게임 변혁을 추진한다.” 를 사명으로 전 세계 범위내에서 큐브 VR 체험관을 개설함으로써 현실과 가상의 결합을 통해 전인 교육의 발전을 추진시킨다.

### 큐브관의 건설

큐브 정경 VR 체험관은 여러 지구에 설립하여 무료로 체험하게 하고 전문 근무자가 일상 관리 진행한다. 장소 면적: 체험존은 6 에서 25 제곱미터 사이이고 한 세트의 설비가 배치되며 체험존의 개수는 실제 면적, 고객 수량 에 의해 설치할수 있다. 체험존은 스틸관 프레임에 3면 반포위식 칸막이 구조를 사용하고 칸막이에는 큐브 제품의 포스트를 부착되어 있다.

## 큐브 VR 체험관의 체험 내용

큐브의 정경 내용은 고객의 나이에 따라 아동 고객, 청소년 고객, 성인 고객 등 몇개 부류로 나눌수 있다. 예를 들면 아동 고객은 큐브 스토리, 큐브 애니메이션과 큐브 시합의 참여감을 더 중시한다. 물론, 향후 큐브 정경이 끊임없이 풍부해짐에 따라 구체적인 큐브 레벨 혹은 큐브 형태 등을 통해 상세하게 분류할수 있다.

## 큐브 VR 체험관의 연장과 확장

큐브 정경 VR 체험관은 고정된 장소에 제한되지 않고 체험식 마케팅 형식으로 확장하며 큐브 정경 VR 체험관의 내실을 연장할수 있다. 예를 들면 이동식 큐브 정경 VR 체험관을 설립하여 큐브 VR 체험관 게임을 무료로 인터넷, 큐브 정경 VR 체험을 개발하는 APP 등에 발표하여 더 많은 사람이 VR 큐브 정경을 체험하게 한다. 정기적으로 큐브 정경 VR 체험관을 학교, 전시회 등 인파가 밀집한 장소로 이설하여 큐브 게임 방법을 홍보하고 점점 더 많은 사람들이 큐브 정경 VR 체험을 통해 친자 관계, 가족 및 친구와의 감정 교류를 증진시키게 한다.

휴대폰의 보급에 따라, 가상 현실 기술을 이용하여 “너와 나 주변의 XX 큐브 고수를 찾아서” 등 휴대폰 APP 게임을 개발함으로써 브랜드 홍보를 휴대폰 오락에 녹이고, 휴대폰 APP 로 큐브 체인 공식 표식을 스캔하여 랜덤으로 포인트를 획득하고 획득한 포인트로 건강 검진 기회 교환 등 활동을 진행한다.

## 체험관의 하드웨어 투입

가상 현실 기술 하드웨어 설비는 주로 생성 설비(일반적으로는 한대의 고성능 컴퓨터), 감지 설비(예를 들면 진동 피드백 핸들 등), 추적 설비, 인터랙션 설비(예를 들면 헬멧, 입체 안경 등)가 포함되어 있다. 국내의 가상 현실 설비는 주로 HTC Vive, 폭풍 마경, 이스 Antvr, 다평 Dee Poon 등이 있다. VR 헤드셋 외에도, 계란 의자, 레이싱, 롤 의자, 자전거, 스키 등 하드웨어 설비들을 구입할 수 있다. 큐브 체인이 추천하는 하드웨어 설비는 HTC VIVE 헬멧(추적 설비와 진동 피드백 핸들을 포함하여 약 6990 원), 고스펙 게임용 컴퓨터 본체 (약 5000 원) 에다가 매개 체험존의 인테리어 비용이 약 3000 원, 초보적인 계산에 따르면 매개 체험존의 자본금이 약 15000 원정도이다. 상기는 하드웨어 투입이고 소프트웨어 개발은 현재 유행인 개발 플랫폼을 통해 가상 현실 정경 시스템 개발 진행한다.

## 큐브 커뮤니티 건설

전통 의미의 커뮤니티는 사람들이 현대 상업 발전 과정에서의 감정유대를 연결하는 사회 관계이다. 소비자의 소비관념이 점점 더 성숙해짐에 따라 기업은 브랜드의 지속 가능한 발전을 진행하기 시작했다. 커뮤니티 마케팅은 전통 마케팅보다 더 정확하고 더 융통성 있는 일종의 마케팅 방식으로서 더 많은 잠재 고객을 제공하여 신속하게 기업의 판매액과 브랜드 영향력을 향상시킨다.

### 1. 커뮤니티 구축과 유지 행위

#### (1) 네트워크 커뮤니티 진입 조건

사용자가 임의 커뮤니티에 가입 시 일정한 심사를 받게 된다. 간단한 것은 큐브 쇼핑몰 등록 혹은 직접 위챗 개정, 공식계정으로 커뮤니티 추가 하는 것이 있고 복잡한 것은 여러 심사 행의가 포함되어 있다. 커뮤니티 조직성이 강할 수록 심사 규정이 더 엄격하고 커뮤니티 사용자의 충성도가 더 높다. 우리는 이러한 심사를 일종의 대관식으로 삼아 심사를 통과하고 커뮤니티에 진입하여 모종 신분을 획득한다.

큐브 엘리트 교류 커뮤니티, 집심 커뮤니티 등은 진입 표준이 비교적 높다. 커뮤니티의 진입 표준은 커뮤니티 인원수의 증감에 따라 조정되고 일반적으로 커뮤니티의 인원수가 많을수록 새 멤버의 진입 난도가 더 크며 지명도와 영향력 이 높을수록 진입 표준이 더 높다.

## ( 2 ) KOL 의 형성과 인솔

커뮤니티 중의 일부 멤버는 의사 일정을 정할수 있고 심지어는 공공 정책 결정에 영향 줄수 있다. 커뮤니티의 창립자는 최초에는 늘 KOL 의 위치에 처해있지만 커뮤니티의 발전에 따라 그들의 지위가 감퇴되거나 강화 될수 있다. 그와 동시에, 커뮤니티에는 다른 영향력 있는 KOL 가 나타나게 되고 이런 KOL 의 생성은 대부분은 해당 멤버가 커뮤니티에서의 활약도에 의해 결정된다.

## ( 3 ) 내부 규범의 형성과 준수

큐브 커뮤니티는 명시되거나 암묵적인 내부 규정이 있고 동시에 명문 규정도 있다. 커뮤니티의 내부 규범은 엄격하고 본 부류 커뮤니티의 순결도를 유지하는 중요한 공구이다. 내부 규범은 점차 보완되고 있는것이고

커뮤니티 멤버는 반드시 준수해야 하며 위반시 상응 패널티를 받게 되며 일부 커뮤니티의 내부 규범은 패널티 조치부분도 포함되어 있다.

#### (4) 활동의 조직과 전개

오프라인 활동의 조직은 큐브 커뮤니티의 사용자 점성을 높이는 중요한 조치이다. 커뮤니티 멤버가 각지에 흩어져 있고 오프라인 활동의 조직 난도가 크기때문에 오프라인 활동은 대부분 구역을 나눠서 진행한다. 오프라인 활동외에 일부 온라인 활동도 전개할수 있다

## 2.구축과 유지 행위의 의미

### (1) 정체성 강화하여 집단의식 형성

넬슨은 정체성은 일종의 자기 인지 과정이고 타인에 대한 중요한 인정이기도 하다고 주장하였다. 보통 사용자는 큐브 체인 커뮤니티에 가입하여 자체 신분이 자기 및 타인의 인정을 받고 내부 소통과 상호 작용으로 동질감과 소속감이 끊임없이 강화되며 이는 한쪽으로는 커뮤니티 멤버들에게 안전감을 안겨다주어 멤버들이 보다 많은 지식 정보 획득에 더 많은 가능성을 제공해주며, 다른 한쪽으로는 커뮤니티 조직의 안정에 유리하여 교류의 조화로운과 원활함을 촉진시킬수 있다.

### (2) 커뮤니티 문화를 풍부하게 하고 커뮤니티 조직 공고 진행

큐브 커뮤니티의 활동과 커뮤니티 멤버간의 교류와 공부를 통해, 커뮤니티 문화가 뿌리를 내리고 점차 발전하고 풍부해진다. 예를 들면 큐브 커뮤니티는 독서회, 큐브관 참관, 큐브 시험 전개 등 활동을 통해 공부를 갈망하고 독립적으로 사고하는 문화를 조성하였다. 일부 공익 자선 커뮤니티

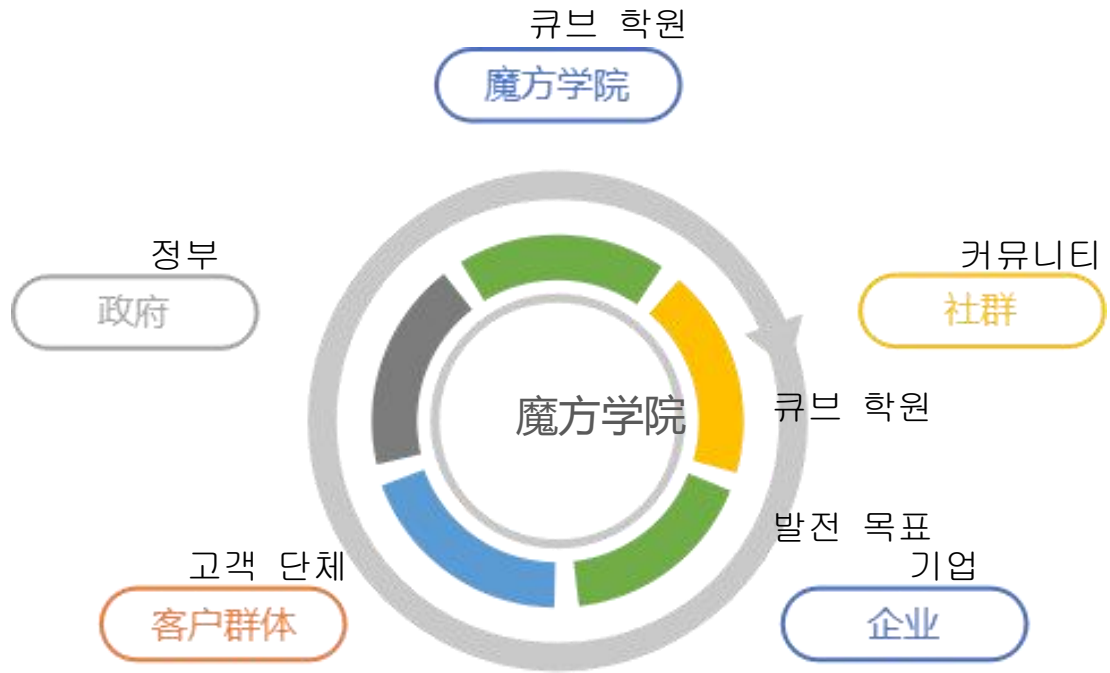
는 자선 활동과 공익 활동의 조직을 통해 타인에게 사랑을 전달해주고 커뮤니티 멤버가 활동중에서 교육 받고 감동 받게 한다

### (3) 네트워크 커뮤니티의 전파력과 영향력 인상

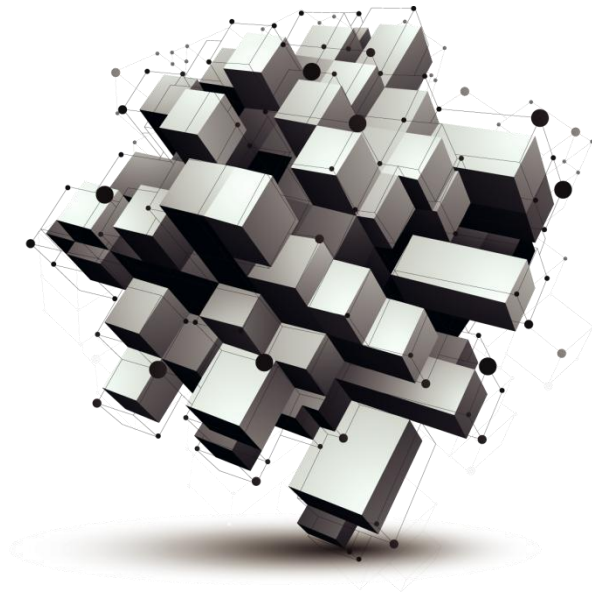
구성하고 유지하는 과정에서 커뮤니티 코어 멤버는 자각적으로 커뮤니티 홍보의 짐을 짊어지고 한 방면으로는 위챗 공공 계정의 개통, 관련 파생품 혹은 주변 제품의 개발 등 각종 수단을 통해 커뮤니티가 사이버 공간에서의 영향력을 인상시켜야 하고 다른 한 방면으로는 커뮤니티 내부 규범을 엄격하게 준수하여 커뮤니티 멤버가 사이버 공간에서의 불량 행위를 기피함으로써 객관적 각도에서 커뮤니티 문화에 대해 일정한 출력을 진행하여 그 전파 능력이 대폭으로 인상되고 이 과정에서 영향력도 점차 높아진다.

## 3)큐브 학원 건설

광창은 “큐브 놀아, 미래 이감” 이념을 기반으로 학습형 커뮤니티를 건설하려는 취지로 큐브 학원을 건설하여 뇌벨 학원, 지능 계발 학원, 광창 공중 교실 등과 같은 과정을 전개한다. 정부의 거시적 인도, 커뮤니티의 구체적인 추진, 사회 단체의 적극적인 참여, 기업의 전폭적인 지원 및 학원이 독립적으로 건설한 큐브 학원의 “오원 구동” 발전의 사고 방향을 따라 동력 메커니즘, 운전 메커니즘, 정합 메커니즘과 보장 메커니즘을 지탱 핵심으로 하는 큐브 학원의 발전 모식을 구축한다.



커뮤니티 학원 “오원 구동” 발전 안내도



## 10.이사회

---

### (1)마석 재단

마석 재단은 하나의 비영리성 기구로서 지능 교육 개발, 큐브 지식과 연구에 진력하고 미래에 투자함으로써 사람들을 위해 하나의 커뮤니티 지능 개발 프로젝트를 건립하고, 안전하고 테스트 및 감사 합격한 스마트 계약의 코드 개발을 실현한다. 크로스 구역 스마트 개발을 지원하고 기술로 에너지 부여를 점차 실현하는 시대에서의 탈중심화에 대한 피 교육자의 공부 수요와 모식을 만족시키고 글로벌 스마트 개발에 이바지한다.

#### 1 기구 간단 소개

마석 재단 이사회는 싱가포르와 기타 아시아 국가의 교육 기구 및 사회에서 뛰어난 스마트 개발 단체로 구성되었다.

#### 2 발전 계획

아시아 각국의 신속한 발전과 아시아 미래의 신세대간의 협업에 따라 학습은 패턴 디지털화, 콘텐츠 다양화, 기회 민주화, 장소 분산화 등과 같이 점점 다원화된 탈중심화 특징을 띄고 재단은 인원 교류 계획을 통해 사람들의 서로간의 갭을 뛰어넘을수 있도록 다리를 건립하며 큐브 기술로 에너지 부여 진행한 글로벌화 학습 환경의 발전을 통해 탈중심, 탈신뢰 특징을 가지고 있는 블록체인 기술로 상기 문제를 효과적으로 해결하고, 그와 동시에 블록체인 기술이 교육에서의 구체적인 응용 범위와 모식을 제출하였다.



### 3 전망 목표

재단 직원은 스마트 개발 영역에서 온 파트너와 협력하여 스마트 개발에 지원을 제공한다. 프로젝트는 블록체인의 스마트 개발 영역과 블록체인 기술 교육에서의 선두 주자 지위와 이미지로 될 것이다.

## ( 1 ) 기술팀



### SERA KALUYA



아 디 켄 대 금융학 전공을 졸업하고 국제 수학 자산 지급과 교역 플랫폼 포 플린을 졸업 한 뒤 프리랜서 아메리카 지역 최고경영자 (ceo)들을 겸임하고 있다.

## DANA RAKHMETOVA



MIT 졸업 및 컴퓨터 과학 석사 학위 취득. 빅데이터 처리, 사물 인터넷에 능통하고 체인 기술 전파, 소프트웨어 개발, 가상 거래 기술 분야에서 풍부한 경험을 소유하고 있는 베테랑 엔지니어. 여러 대형 블록체인 하층 시스템 개발 참여 경력 소유.

## ASSEL BERGENTAY



하버드 대학교 컴퓨터 시스템 엔지니어링 전공 졸업. **Web** 응용 프로그램 서버, **java, TCP/IP**, 실시간 협업 소프트웨어와 고성능 사무 처리 시스템 방면의 프로젝트에 능통함.

## DRAMAN DIAKO



DRAMAN 은 블록체인 초기 투자자 및 블록체인 애호가이고 인터넷과 금융 업계에서 근 20년 종업 경험을 보유하고 있으며 북경대 컴퓨터 연구소와 미국 웰스파고 은행에서 근무한 경력 소유. 분산 시스템 및 고급 데이터 구조에 투철한 연구 경험 소유.

## BASHER SHUVO



블록체인 선임 엔지니어. 블록체인, 암호화 알고리즘, 디지털 지갑 등에 실전 경험이 있고 12년 Linux/windows 환경하의 C/C++ 프로그램 설계 개발 경험이 있다. Linux 환경에서의 네트워크 프로그래밍, POSIX 다중 스레드 프로그래밍 및 STL 프로그래밍, shell 스크립트와 Makefile 편찬에 능함. 데이터 구조, 자주 사용하는 알고리즘과 심도, 광도 등 인공 지능 방면의 알고리즘에 익숙함.

## MADIYAR DIDAROV



싱가포르 국립 대의 컴퓨터 석사-스탠퍼드대 경영대 MBA-런던 대'시 공연구소'의 대 데이터 연구원-유럽지역의 어게루 협력 조직 데이터 팀 전문가들은 먼저 구동 체인 데이터와 정보 확인 기구, 인터넷 경제의 현지화 이론을 먼저 제시 했다.

## 관리 메커니즘

정책 결정 위원회의 업무 스콥에는 집행 담당자 및 각 기능 부서의 담당자의 초빙과 해임, 중요 정책의 제정, 비상 회의 소집 등이 포함되어 있고 정책 결정 위원회 멤버의 임기는 2년이다.

제 1기 큐브 체인 정책 결정 위원회의 위원은 블록체인 영역 혹은 빅 데이터 영역에서 풍부한 종업 경험을 소유하고 있고 하기는 소개 참조.

### 정책 결정 위원회

정책 결정 위원회의 임기가 만료되면 커뮤니티의 모든 토큰 소유 멤버들이 가지고 있는 큐브 토큰의 수량과 연수에 의해 가중치 산출 및 투표 진행하여 9명 미만인 흠수 인원의 정책 결정 위원회 코어 멤버를 선출하고 당선된 코어 멤버는 큐브 체인 커뮤니티를 대표하여 중요 및 비상 정책

결정 진행하며 재직기간에는 여신조사를 받아야 하고 봉급 상황을 공개해야 한다.

#### 집행 담당자

집행 담당자는 정책 결정 위원회에서 선거 및 당선되고 큐브 체인 커뮤니티의 일상 운영 관리, 슬하 위원회의 업무 조율, 정책 결정 위원회 회의 주최 등 업무를 담당한다. 집행 담당자는 정기적으로 정책 결정 위원회에 업무 진행 상황을 보고해야 한다.

#### 업무 위원회

업무 위원회는 커뮤니티전체의 설계 기획 및 관련 파트너의 인입 등을 담당한다.

#### 기술 위원회

기술 위원회는 코어 개발 인원으로 구성되고 하층 기술의 개발 및 심사, 제품의 개발 및 심사 등 업무를 담당한다. 기술 위원회는 정시에 프로젝트 추적 회의, 소통 수요와 프로젝트 진행 상황을 소집한다. 기술 위원회 멤버는 커뮤니티의 동태와 관심거리를 파악해야 하고 커뮤니티에서 업무 참여자 및 소유자와 소통 진행하며 부 정기적으로 기술 교류회를 주최해야 한다.

## 11. 발행 방안

큐브 체인 플랫폼이 발행한 화폐는 “MCS token” 이라고 약칭하고 총 발행량은 6 억개로 고정되고 더이상 가급하지 않는다.

비율	배분 대상	배분 설명
5%	기술팀	향후의 제품 업데이트, 큐브 칩 사물 인터넷 기술의 업데이트에 사용된다.
10%	시장 유통	팬을 확보하고 소비 유통 응용 지불 정경을 건립한다.
10%	이사회 관리	커뮤니티 파트너, 큐브 대회 위원회, 책략 위원회 위원이 사용.
10%	커뮤니티 포상	지갑 팬 등록, 커뮤니티 건설, 사고 건설에 사용.
20%	창립팀	초창팀 및 향후 시가 관리팀에 사용.
5%	사모	초기 개발, 프로젝트 응용 보급, 거래소에 사용.
10%	재단	시가 관리 운영, 매체 공신력 양성에 사용.
30%	큐브 광부	큐브 채굴 및 큐브 대회, 큐브 교육

## 12 성명

---

본 문서는 정보 전달 목적으로만 사용되고 큐브 토큰 거래에 대한 어떠한 의견도 제공하지 않는다. 본 문서는 어떠한 투자 의향 혹은 교사 투자 관련 부분에 대응하지 않는다. 본 문서는 그 어떤 거래 행위 제공으로 조성되지도, 이해할수도 없으며 그 어떤 형식의 계약이나 약조도 아니다.