

VirtualGameCoin

核心工具技術白皮書 v1.0

VGCTeam@ Europe & VGCTeam@Asia (cn/jp/kr)

## 目錄

介紹.....	3
礦機形態.....	4
更為環保/節能的礦機要求.....	5
運行方式.....	6
移動端節點.....	6
PC/服務器端節點.....	6
開發者私域節點.....	7
獎勵機制.....	8
VGCMaInNET Top.....	9

# 介紹

VGC 核心工具是 VGC 生態體系核心技術層礦工工具，運用區塊鏈技術，為 VGC 生態內應用提供：傳輸/存儲/解析/尋址/服務功能。

和現在已發布的用戶層 VGC 應用工具不同，該工具不服務于任何用戶和市場，針對更專業的礦場/有技術經驗的個人礦工使用，為 VGC 生態提供基礎技術層面服務，並可以獲得 VirtualGameCoin 獎勵。

此版本白皮書不為最終版本，可能升級或由 VGCTeam 不斷更新。

# 礦機形態

VGC 核心工具分爲

移動端-手機礦工工具：全球訪問引導節點

PC 端-服務器礦工工具：IPFS 星際文件數據存儲傳輸

開發者私域節點工具：服務大型私人/高保密性應用

# 更爲環保/節能的礦機要求

爲更好的爲地球解決當前世界的環保問題，移動端手機礦工工具希望將全世界的閑置/舊手機發揮更好的作用，礦工只需要擁有一台能正常運行的，擁有 512G 內置存儲，并能够正常使用定位模塊及網絡模塊的舊手機，安裝上手機端 VCore，保持手機開啓即可參與成爲一位手機端礦工。

PC-服務器端礦工工具，不使用顯卡或 CPU 等高運算量/高能耗方式，使用個人電腦硬盤就可以爲 VGC 生態體系內應用提供存儲服務。更爲節能和環保。能爲基礎應用程序提供傳輸和服務。

私域節點工具，針對大型運算，數據私密性要求高的開發者/企業，可部署私域節點，接入 VGCMaInNET，數據由自身存儲和保存，并可根據自身應用程序爲自己搭建符合要求的運算配置。

# 運行方式

## 移動端節點

移動端礦工工具-通過連接 VGC 主節點，注册成爲移動端礦工，全球移動端礦工共同維護并同步一個所有節點地址列表，類似于 HTTP 協議的 DNS 層，任何用戶訪問時，通過定位等綜合尋找距離用戶最近，反應最爲迅速的移動端礦機節點，用戶通過此節點獲得最新的高度信息，并從中獲取或在本地尋找此次訪問的尋址/解析/引導，并將用戶引導至確切的存儲 PC-服務器節點。PC-服務器節點讓移動端礦機節點知道它們存儲的是什麼文件，讓需要它的節點下載其可提供訪問的資源，運用 P2P 技術獲取訪問數據及傳輸。

移動端礦工工具需保持 24 小時在綫，并保持所在網絡反映迅速，系統根據公平原則，爲每一台在綫的移動端礦機分配用戶流量，根據服務的用戶數，礦工將獲得 VGC 獎勵。礦工可以根據自己的情況隨時加入和退出，新加入的礦工根據服務時間不同，獲得獎勵基數以及用戶流量分配基數會較低于更長時間在綫的移動端礦工。

## PC/服務器端節點

PC/服務器端礦工工具-通過連接 VGC 主節點，注册成爲存儲礦工，使用硬盤爲 VGC 生態應用進行存儲。使用 IPFS 星際文件存儲技術，將 VGC 生態內的開發者應用分散存儲于各個硬盤礦機節點。用戶訪問時，通過點對點傳輸將所需數據傳輸給訪問用戶。PC/服務器端礦工工具主要承擔數據存儲功能，成爲礦工時，需要使用 VGC 進行質押，以保證在許諾的服務期限內，能爲主網提供正常

的服務。成爲存儲礦工，最小服務期限爲 1 年。應用開發者使用 VGC 向您支付存儲費用，您獲得的 VGC 和質押的 VGC 需在服務期滿後才能提取。在約定的服務期限內，由于自身原因斷網/斷電等不能完成服務許諾，將不斷扣除質押 VGC，質押 VGC 扣除至 0 後，將被清除出礦工節點，并會將開發者向您支付的 VGC 原路退回至開發者，您可以隨時添加質押 VGC 數量，以保證在特殊情況下獲得更多的修復和處理時間。也可以以集群（礦場）的形式，使用多點/多台存儲礦機進行集群服務，如此部分礦機節點出現問題，只要您的集群帳戶中有其他節點能正常提供許諾的服務，您都不會被懲罰。

因此，移動端礦機工具更爲適合個人礦工參與，服務器端存儲礦機更適合于大型集群/礦場。

## 開發者私域節點

針對對服務器運算能力有特殊要求的大型應用，開發者可以使用任意服務器和獨立 IP 通過私人節點工具搭建私域節點供自己使用，私域節點不能獲得挖礦獎勵，僅供自己使用，并需要向移動端礦工支付費用。通過私域節點工具，接入 VGC 主網，用戶從移動端節點獲取私域應用程序的訪問信息。私域節點數據存儲及安全由開發者自身保證。

# 獎勵機制

VGC 生態用于獎勵礦工的 VGC 共計 3 億枚，移動端 1 億枚，存儲端 2 億枚。

第三方開發者支付存儲費根據存儲量全額屬存儲礦工。

移動端獎勵池共計 1 億枚，每小時產出 X 枚，并按服務次數平均獎勵給該小時內為用戶提供過解析/尋址/服務的所有移動端礦工，產量達到 0.5 億/0.75 億/0.875 億……，X 逐次減半。

存儲端礦機獎勵池 2 億枚，按照合約時間/服務期限/存儲量計算產出獎勵 Y，并在獎勵產出達 1 億/1.5 億/1.75 億/1.875 億……Y 逐漸減半。開發者存儲數據為節點支付的存儲費用由該服務節點全額獲得。

# VGCMaInNET Top

