

欢迎您阅读BP摘要：

“人生塑形”行为引导系统

针对4到49岁人群，实现全面有效行为引导的一种自动化设备系统。

- 教育和娱乐技术的天花板，元宇宙盈利的核心（脑机接口淘汰人类感官和手脚之前）
 - 作为教育技术，这是目前市面上唯一能够快速有效填补“双减”所形成的万亿教培市场需求缺口的产品技术；更重要的是，能在完全不收费的情况下，让教育、运动、大健康、娱乐、社交、旅游、餐饮、婚庆、元宇宙等行业机构维度级别提升差异化竞争力，快速淘汰对手，如同打火机淘汰火柴，电筒淘汰煤油灯。
 - 作为娱乐技术，彻底摆脱显示器，能实现全感官、全动作、全身体机能的运动式人机交互，非但没有网瘾危害，还能全面加强心、技、体的各项素质。在娱乐体验、性价比、成瘾性、网络效应上，均能维度级别超越市面上所有VR、AR、主机、手机、电脑等电子网游和视频。
- 疫情、政策、5G推动项目飞速拓张
- 所属行业：教育、大数据、机器人硬件、体育、游戏社交、泛娱乐、O2O、MR
- Pre-A，出3-8%，融300-500万，创始人无限责任担保，6个月后可造血

备注： BP内容很多，因为本系统研发十多年，在今天还属于罕见的创新，简单介绍难以让别人明白和信服，我们已尽最大努力简化，突出重点。

鉴于这是即将颠覆多个传统行业的技术，亮点很多，其中一点很突出：**这是目前“双减”导致学科类赛道大量投资血本无归的情况下，唯一一种，能快速有效填补学科类万亿市场缺口，让投资人扭亏倍盈的设备技术。**希望阁下能抛开固有观念，拿出放大镜去较真，结果必然让您惊喜不断，历史上很少出现这种那么多爆点，同时又具备大量有力数据支撑的项目。

（由于商业计划不断更新，左边的导航页和页码存在混乱，但不影响关键内容阅读，请多多体谅。）

■ 项目概况：

□ “人生塑形”是什么？——是针对4到49岁人群，能实现全面有效行为引导的一种自动化设备系统。

□ 结构和功能：

A. 由手机、腕表等小型便携设备实现的“人生地图、定位、导航”功能；

B. 由多种智能道具、武装、机器人搭建的真人实景网游系统，实现“内驱力控制、人生预演”功能。（该网游系统名为“真R”，采用混合现实技术，在娱乐体验、性价比、成瘾机制上，均维度级别超越AR、VR、主机、电脑、手机等电子网游和视频）。

□ 使用场景：

- 第一类，由用户挑选任何时间地点，通过便携设备，自行搭建出轻度娱乐运动场景。例如在走路、坐车、上课、做作业、工作、做运动、吃饭等场景，使用传统手机、电脑、或官方租借出的腕表、臂带、腰带扣、戒指等便携设备，进行娱乐运动式的学习、锻炼、工作。
- 第二类，由官方在各种广场、空地、公园、学校、社区、办公场所搭建场景，租借出多种武装、道具、机器人、设备，为用户提供重度娱乐运动体验；
- 通过上述两类场景设备，用户可以任何时间地点实现“人生地图、定位、导航、人生预演”功能，通过把娱乐运动中的奖励与用户的学习、锻炼、工作相关联，以控制用户的内驱力输出。

□ 解决什么痛点？

概括的说：为4到49岁人群，高效自动化的解决成为人生赢家的最大两个障碍：“动力”和“方向”。

具体的说：A. 这是目前“双减”导致学科类赛道大量投资血本无归的情况下，唯一一种，能快速有效填补学科类万亿市场缺口，让投资人扭亏倍盈的设备技术。同时也是唯一一种，能让素质、职业、学前、线上线下等教培机构在完全免费、免成本的情况下，维度级别提升竞争力，淘汰竞争对手，快速成为片区头部的设备技术，正如手电筒淘汰煤油灯，打火机淘汰火柴。

B. 能够解决当今世界公知教育机构专家都难以解决的七大教育痛点；

C. 能以免费赋能的方式，让教育、运动、大健康、娱乐、社交、旅游、餐饮、婚庆等行业机构维度级别提升差异化竞争力；

D. 能高效解决元宇宙虚拟空间难以聚客和盈利的痛点；

E. 能自动化解决中国乃至世界的大多数留守、困境儿童的教育、健康、营生问题。

□ 核心竞争力——超高性价比、高技术门槛、高专利壁垒的差异化产品技术。绝对肯定，中小企业不能有效复制，行业巨头必然跟风复制与收购。

□ 核心商业战略——免费模式+极致体验+成瘾机制，快速聚合多行业客源，持续提高规模化和网络效应，无限正循环。

□ 财务预测——仅计算大幅度阉割财务收益的情况，比如Pre-A轮后不再稀释股权融资，仅靠加盟造血做大；以及，只计算中国市场，只计算八大盈利方式之一的游戏特权收费，并且三分一用户免费，三分二用户超低价的收费。预计第一年毛利润2776万，第二年毛利润1.2亿，第三年毛利润4.8亿。第四年开始每年可递增1500家，年均毛利增加32亿。

□ 目前情况——追求极致体验研发十多年，已作出多款可验证的样品，三千多次测试，没有用户不期待，没有专家能否定，只怕您不敢较真！

以下12页， 说明“人生塑形”凭借“双减”这个天赐良机， 会在中国乃至世界的教培市场中，快速获得超级 巨大的商业利润。

- 简而言之：整个教育行业几乎都在做教育内容的输出，却很少能去管，想管也管不到学生对教育的接收，80%以上的学生在潜意识上厌学，无论主观意识是否承认，身体还是拒绝接收教育！学习效率低、成绩差的关键原因是学习动力不足，并非学习时间不够，身体拒收请再好的老师都没用，双减就是减少学习时间，不允许补课，但没有不允许控制学习动力，“人生塑形”专功“动力”和“方向”问题，别人都不能做、做不好的事情，我们可以做、做的很好。
- 双减前教育市场规模三万亿，很大部分是学科类，双减后市场需求因为供给大幅减少而增长更快，只是政策不允许用传统的产品满足这些需求，“人生塑形”变成了最快最有效填补这个巨大市场需求空缺的产品。更值得一提的是，填补学科类市场只是“人生塑形”在双减契机下的市场切入点，无论线上线下，或职业类、素质类、学前等教育，一切学习锻炼最难搞定的都是动力和方向。有效解决动力和方向的“人生塑形”技术在产品体验和性价比上，已经维度级别的超越市场上其它教培产品，如同打火机跟火柴的区别。
- 所以说，“人生塑形”会催生新的行业头部，或者说，未来头部机构必然会使用人生塑形作为核心技术。

目前计划与成果：处于Pre-A轮融资，产品量产前用户测试阶段。正以技术优势整合全国教培资源，已获得巨大市场认可。

■ **基于人生塑形技术的强大功能特性，包括：**

- 一. 能高效解决当今公知机构专家都难以解决的厌学、厌运动、网瘾等多个教育顽固痛点，解决网戒机构和电竞培训机构主要经营痛点。
- 二. 能以免费赋能的方式，大幅提高教育、运动、大健康、娱乐、社交、旅游、餐饮、婚庆等传统行业机构的差异化竞争力和盈利能力。

■ **在“双减双增”政策逐渐落实，在无数教培机构倒闭转型的大潮之下，我们计划利用人生塑形的技术优势整合全国教培机构资源。**

- 一. 具体操作：项目组计划今年成立一个以人生塑形技术免费赋能的教育联盟，会在全国每个片区，对每个教培品类，寻找1到3家有代表性的机构进行合作。项目组会为合作机构全程免费送出设备、技术、人员以进行人生塑形赋能。
- 二. 赋能效果：无论是学科类还是非学科类教培机构，通过赋能都可以维度级别提高学生的学习体验，促进消费意愿，提高粘度、归属感；让机构提高权威性、知名度，并且获得异业联盟客流与渠道精准匹配；另外，合作商与其员工能获得更多便捷合法的盈利通道。简而言之，赋能会大幅度提高合作商的竞争力与盈利能力，让其迅速成为片区头部。只要对手不使用人生塑形同类技术，即使对手是现有头部上市企业，甚至把产品服务免费，都难以对被赋能机构形成竞争优势。这是电筒跟煤油灯，火机跟火柴的区别。
- 三. 目前情况：经过多位专家和机构证实，正常情况下，所有中小教培机构都难以拒绝人生塑形技术赋能，因为赋能不但免费，而且可以维度级别提升差异化竞争力和盈利能力，能稳占先机成为新的片区头部。否则，让竞争对手得到人生塑形技术赋能的话，自己砸再多钱和资源，都难逃被淘汰的命运。对于行业巨头，我们尽可能减少接触，因为中小企业难以复制人生塑形技术，但教育、娱乐、体育、社交行业巨头必然会跟风复制，而且一定会同时进行收购或投资。

■ **关键成果总结：**

- 一. 行业整合的过程：每个片区每个细分品类只挑1-3家机构赋能，得到人生塑形技术赋能的机构会在一两年内成为该品类的片区头部。所谓的免费赋能，到最后一定会变成战略合作。也就是说只要人生塑形的产品供给充足的话，能够通过给教培机构赋能的方式，在3年左右的时间内，与全国教培市场主要片区的头部机构形成紧密的战略合作，从而完成教培机构的整合。战略合作是指资源共享、利益分成、交互股权等。如果对方不合作，我们只能对其竞争对手赋能；如果实在没有合适的合作对象，我们会自己做教培产品服务，绝大部分教培产品服务的资金技术门槛会比人生塑形低得多。（人生塑形能以同样的产品技术，以同样的方式去整合体育运动、娱乐、社交等行业资源，我们的战略是专注于自身的产品服务，以及专注于与各行业机构的赋能合作，而不是去经营这些行业。）
- 二. 行业整合的利益：
 1. 能加速人生塑形技术的测试和迭代，增加技术的通用性；
 2. 能加速市场的布局；
 3. 让人生塑形技术成为教培行业的新标准，并对产业的发展拥有话语权，占据未来标准制定的制高点；
 4. 更容易获得稀有的人才、技术、内容、材料等资源；
 5. 有更多机会参与经营上下游产业，减少产业链断链风险，形成更庞大的多元化生态，在规模化和网络效应逐渐增长中获取更多利益。
- 三. 100%肯定，在双减政策之下，除了人生塑形技术之外，很难再有其它技术或机构能以免费模式大幅提高教培机构的竞争力和盈利能力，就连已经上市的教培巨头也绝对不行。人生塑形会催生新的行业头部，或者说，未来头部机构必然会使用人生塑形作为核心技术（详见技术分析PPT）。

作为教育技术的天花板，“人生塑形”凭借“双减”这个天赐良机，会在中国乃至世界的教培市场中，快速获得超级巨大的商业利润。

- 原因分析：受“双减”影响，学科类市场需求更大，并出现史无前例的市场缺口，该缺口只有“人生塑形”能够最好的填补。“双减”为“人生塑形”肃清了学科赛道的竞争对手，同时让素质、职业，以及剩下的学科类教培机构成为了“人生塑形”的渠道，能快速形成以“人生塑形”技术为标准的教育联盟。
- 基于产品技术的差异化、高性价比、高技术门槛、高专利壁垒等特性，“人生塑形技术”会在全球最大的教育市场——中国，开展教培服务，覆盖4-49岁人群的各种教培品类，市场占有率必然能在短期间内大幅超越传统教培巨头的4%。（更详细的原因分析在下一页，以下附图简单对比“人生塑形”与传统教育的区别）

区别	产品服务	“双减”利与弊	市场竞争格局与份额	痛点与解决	用户体验
传统教培机构 (含校内外, 线上线下, 各类教育)	做知识技能内容的展现和传播。	学科类受政策严格管制; 素质、职业赛道巨头扎堆, 成为红海, 行业洗牌加速。	低资金、低技术的同质化竞争态势。（“双减”前国内教培机构多达70万。头部机构“新东方”和“好未来”都不差钱，但它们在全盛时期的市场份额，加起来都只有4%）	传统教培的痛点是厌学率、厌运动率、网瘾率均超过75%；教育方式与设备落后；无法做到三因制宜；严重应试化、内容缺失；教育资源稀缺、分配不均、成本高昂，难以有效保障教育的终极目标——“幸福感和竞争力”。 (这些痛点，目前世界公知机构专家都难以解决，但人生塑形技术可以。)	100%肯定，对于传统教培，人生塑形在用户体验上能维度级别的超越，相当于打火机和火柴的区别。 (具体原因详见《人生塑形技术详解》)
人生塑形行为引导技术系统 (覆盖4-49岁人群, 校内外各类线上线下教育)	自动化解决学习锻炼的“动力”和“方向”问题。（“动力”指内驱力控制；“方向”指让学生在全时段、全地点状态，都尽可能搞清楚最适合的学习方向。两者合并就能让学生自动化养成正确时间做正确事情的习惯，有力锚定未来的幸福感和竞争力。）	“双减”是人生塑形的天赐良机。（受“双减”影响，学科类市场需求更大，并出现史无前例的巨大市场缺口，该缺口只有“人生塑形”技术能够最好的填补。“双减”为“人生塑形”肃清了学科赛道的竞争对手，同时让素质、职业，以及剩下的学科类教培机构成为了“人生塑形”的渠道。）	走高性价比、高技术门槛、高专利壁垒、差异化竞争路线。（绝对肯定，中小企业不能有效复制人生塑形技术，但教育巨头必然会跟风复制，而且一定会同时进行收购或投资。“人生塑形”的市场份额在短期间内会大幅超越行业巨头的4%）	人生塑形的痛点是系统庞大、运作复杂，技术难度大。（经历十多年研发测试，团队已攻克所有难题。）	

作为教育技术的天花板，“人生塑形”凭借“双减”这个天赐良机，会在中国乃至世界的教培市场中，快速获得超级巨大的商业利润。

更具体原因分析：

- 一、为什么说学科类市场需求更大，并出现史无前例的市场缺口？——“双减”淘汰的是不合适的产品，不代表市场需求消失，市场需求反而会因为供给的大幅减少而增长的得更快。
- 二、为什么只有“人生塑形”能够最好地填补超级巨大的市场缺口？——从性价比的角度分析，传统教培依靠补课解决学生成绩问题，但很难解决厌学问题。成绩差不是因为学习时间不够，而是厌学产生的不专注，爱因斯坦说“热爱是最好的老师”！所以找再好的名师补再多的课，都不比上把厌学问题解决来的有效。人生塑形技术的优势是控制内驱力输出，解决厌学问题，提高学习效率，能让学生全自动积极寻求教育，并且无比专注，根本不需要施加外力补课就能够快速提高成绩，而且价格低至免费。目前“双减”已经充分证明，传统教培不能满足市场需求，但“人生塑形”却可以最好的填补市场空缺（这已经是脑机接口成熟前最先进有效的教育技术，详情可见《人生塑形技术详解》）。
- 三、为什么“双减”为人生塑形肃清了学科类竞争对手？——从政策角度去分析，“双减”逻辑是减少学生和家长的负担，减少校内外的学科类学习的时间与收费。传统学科类的产品服务就是补课，而且高收费，所以无数学科类机构被“双减”强制出局；相反的是，“人生塑形”无需花时间补课，无需花钱就能大幅提高成绩，而且是运动娱乐，强身健体，提高各种身心素质，受“双减”政策强烈支持。
- 四、为什么“双减”让素质、职业，以及剩下的学科类教培机构成为了“人生塑形”的渠道？——“双减”让无数学科类教培转型扎堆素质和职业赛道，导致行业洗牌加速，市场已成红海；另一方面，剩下的学科类经营困难，利润大幅减少。因此整个教培行业的机构都比从前更加迫切期待提升竞争力，目前在所有公知技术中，只有“人生塑形”能够全程免费赋能，大幅度提高教培机构的差异化竞争力和盈利能力。所以如果教培机构不使用“人生塑形”赋能，就会被竞争对抢先赋能淘汰自己；如果接受赋能就等于成为“人生塑形”渠道，以“人生塑形”技术为标准的庞大教育联盟将很快形成。
- 五、为什么用“人生塑形”做教育，市场占有率必然会在短时间内大幅超越传统教培巨头的4%？——因为超高性价比、高技术门槛、高专利壁垒的差异化产品服务：

- ① 关于性能：用人“人生塑形”技术做教培，能覆盖4-19岁人群的几乎一切教培品类，与传统教培相比，在用户体验上的超越是颠覆性的，相当于打火机跟火柴的区别。
- ② 关于价格：“人生塑形”完全可以使用免费模式，项目商业计划书上的财务预测都是按免费模式来计算，完全没有计算教育方面的收益，但项目收益依然非常可观。具体来说，“人生塑形”技术的策略是免费解决厌学、厌运动、网瘾问题；免费提供“人生地图、定位、导航、真人实景网游、内驱力控制、人生预演”等功能。
- ③ 关于高技术门槛、高专利壁垒的差异化产品服务：传统教培机构基本上都在做内容的展现和传播，由于经营门槛低，回报快，教培行业一直处于低资金、低技术的同质化竞争态势。因此“双减”前国内教培机构多达70万，头部机构“新东方”和“好未来”都不差钱，但它们在全盛时期的市场份额，加起来都只有4%。不同的是，用人生塑形技术做教培服务，从动力和方向入手，有效解决厌学、厌运动、网瘾等七大教育顽固痛点，自动化保障学生的时间精力都用在最恰当的学习锻炼之上，底层技术以获得多项专利保护。可以说，在教育方式和设备上都呈现出高性价比、高技术门槛、高专利壁垒的差异化竞争模式。

有充分数据证明，中小教培机构绝对不能有效模仿“人生塑形”技术，更不可能研发同类技术实现超越；但大型教培机构必然跟风研发该技术，并同时对该技术进行投资或收购。可断定，教育行业采用“人生塑形”技术只是时间问题，除了教育，该技术还能给多个传统行业免费赋能，必然会形成庞大的异业技术联盟生态。随着规模化效应和网络效应不断提高，如果不使用同类技术，中小教培即使在夹缝中都难以生存。

绝大部分人都无法在人生中长期、精确把握“动力和方向”，否则，每个人都很容易成为人生赢家。(1/4)
“人生塑形”能有效解决这种问题，下面以传统教育作例子，说明“人生塑形”在“动力”控制上的优势：

80%学生的潜意识无法爱上学习，缺乏学习内驱力，难以专注，效率低下。

愿意学习，认真学习
(努力尝试每天上学读书，在理智上把读书当成一回事，愿意每天去做)

不愿意学习
但被迫、被诱导去学习

主观上，意识到自己在学习
实际上，潜意识在反抗学习
导致了应付式学习、
机械式学习、或迷茫的学习，
学习效率1-30%

虚耗了时间人力物力，得不到快乐，
挫败感过度，无法对脑部奖励系统
产生有效激励，产生厌学情绪，
形成习惯，恶性循环

20%的学生热爱学习，自然全身心投入学习，效率超高。

感兴趣、喜欢、乐意、很想要学习。
(即使不让上学，学生都会调动一切资源寻求
学习，必然获得好成绩)

全身心专注的学习
进入心流状态
学习效率高于95%

生理和精神都得到高度满足，
对脑部奖励系统产生有效激励，
从而持续的全身心专注于学习，
形成习惯，良性循环

中国学生学习时间是世界之最，日均十多小时用于学习，据说从小学一年级到高三毕业约1.3万节课，德国约5800节，德国都是半天上课。大多数国家的中学生每年放假四个多月，他们的休息时间是中国的一倍，学业时间是中国的一半。为何总有一半学生成绩不理想，厌学率高达80%？难道那么多时间不够学生把课程内容学好？难道还需要违抗“双减”给学生补课？难道孩子们天天上学，回家还要做几个小时作业还不够努力？难道学霸有好成绩是因为高智商？显然都不是！成绩不好的最关键原因是学生学习动力不足导致效率低下，全世界教育行业都存在这个痛点。

为何传统教育基本上都去做知识的展现和传播，却很少去解决学习动力痛点？因为改变动力非常困难。环境决定了人的习惯，习惯控制着人的思维行为。在目前的大环境上，一方面学习锻炼漫长艰辛乏味，另一方面网络产品可以成本低至零的快速高度满足精神需求。学霸率和厌学率已经充分证明，传统教育只能让20%左右的学生对学习产生动力，而且这个动力主要由环境自然生成，还必须建立在牺牲其他80%学生学习动力的基础之上。（“双减”有不公开成绩的机制，但可以断定效果有限，因为学霸必然会公开自己成绩，否则会导致学习动力大幅减少；另一方面，成绩差的学生不可能不知道自己的成绩，只要无法不断超越其他同学成为学霸，依然难以产生学习动力，然而在没有学习动力的情况下不断提高成绩成为学霸谈何容易？）

“人生塑形”能面对所有正常学生，全方位免费的实现全时段、全地点、自动化的内驱力控制，让其从潜意识上，全身心专注的高效学习。比如在三周内让成绩中下的学生比学霸更努力学习，并形成习惯，全自动提升成绩；特别是对严重厌学、放弃学业，或严重叛逆、长期孤僻封闭、压抑、偏激易怒、社交障碍等学生更为有效。

绝大部分人都无法在人生中长期、精确把握“动力和方向”，否则，每个人都很容易成为人生赢家。(2/4)
“人生塑形”能有效解决这种问题，下面以传统教育作例子，说明“人生塑形”在“方向”显示上的优越性。

■ “人生塑形”相当于人生版本的智能手机导航。

古人依靠指南针可以探索一片森林，今天我们依靠智能导航可以探索整个世界到宇宙。我们只需打开手机导航，就能显示出自己的定位、可以去的地方，包括各种路线距离成本、各种生活所需都以列表对比显示。

试想一下，如果把导航所显示的“信息量”和“精确度”降低到指南针的级别，那人类的出行将被扼杀绝大部分的可能性。

事实上，目前在人生领域还没有智能导航，就算有，很可能停留在“指南针”的级别，只能显示出大方向。

比如各种学校、老师、人生导师等等，他们不能够跟手机导航一样，在任何时候、地点，给你显示出人生发展的各种可能性和精确方向。你可以问老师：要学习什么，学多少才能保障未来的幸福感和竞争力？考上清华北大的作用有哪些？这些作用能够通过其它途径实现吗？分别需要多少成本？高学历等于好工作？等于竞争力吗？各行各业各种层次的职位，需要的关键能力分别是什么知识技能？如果学好数学和英语，需要学到什么地步？有多大作用？什么时候体现出来？各种学习投入产出比如何，能否列表对比？

每次面对这类问题，老师只能给你大概的方向，因为精确答案的信息量巨大，学生有很多，每个人情况也不一样。这就相当于你找一个当地人问路，对方只能大概的解决暂时性的问题，他能回答的信息量、精确度、实时性一定远低于手机导航。

“人生塑形”包括“人生地图、定位、导航、人生预演”等功能，能精确展现人生中各种可能性方向，相当于在人生导航这个领域，大家都在用指南针的时候，我们为您推出了智能手机导航。

■ 用户可随时随地通过手机、电脑，或人生塑形便携设备端可实现以下功能：

1. 人生地图——展现人生版图，以节点显示用户未来家庭、事业、社交、社会贡献四个方面的各种可能性的重要行为事件，以及相关的得失利弊。
2. 人生定位——显示用户在人生地图中的自身定位，内容包括健康、能力、技能、机构证书、资源人脉，天赋与短板、兴趣与厌恶等信息。
3. 人生导航——计算用户人生定位到达未来各种可能性重要事件节点的可行路径、得失利弊、必要门槛。
4. 真R网游系统——与传统手机电脑、VR、AR的区别是，彻底摆脱显示器，能实现全感官、全动作、全身体机能的运动式人机交互，非但没有网瘾危害，还能全面加强心、技、体的各项素质。在娱乐体验、性价比、成瘾性上，均维度级别的超越市面上所有VR、AR、主机、手机、电脑等娱乐技术。
5. 人生预演——基于真R网游技术，让用户真人实景的实现人生预演，提前体验未来重要事件的情景与得失利弊，特别是职业和兴趣的选择，深度辨析各种兴趣和职业是否值得自己花费巨大成本去追求。

绝大部分人都无法在人生中长期、精确把握“动力和方向”，否则，每个人都很容易成为人生赢家。（3/4）

“人生塑形”能有效解决这种问题，下面以传统教育作例子，说明“人生塑形”在“方向”精确度上的差异。

人生塑形能有效解决当今教育七大顽固痛点，其中第3、4、6、7点涉及到“方向”问题，以下抄录出来，对比出人生塑形的技术优势：

- **教育行业痛点三，从古到今，国内外教育都难以针对每个学生做到三因制宜（无法让学生在各种时段、各种地域，和自身的各种状态下都可获得合适的教育）。**
 - **解决之道：人生塑形彻底贯彻以人为本的教育方针，全方位免费的给学生派发便携教学装置，如PDA、腕表、衣服挂件、臂带、魔术贴等，配套人生地图、定位、导航功能，深度掌握学生需求意愿，以及心、技、体的各种数据，让每个学生尽可能终身制，全时段、全地域、全状态之下都可以得到恰当的教育辅导。**
- **教育行业痛点四，当下教育的方式与设备落后，千百年来基本停留在老师讲学生听写的方式，停留在用黑板、笔纸、座椅等设备来学习，导致大量学生对学习产生枯燥、厌恶、恐惧、浪费时间的感受，让整体教育效率难以提高。更具体来说，这种教育方式和设备的落后，一直让教育内容在“展现”和“传播”两个层面出现严重缺陷：**
 - **1.在教育内容的“展现”方面的缺陷包括：无法充分模拟出各种知识技能的内容场景，使内容的展现单调、生硬、刻板、浅层、片面。学生基本上是坐着，一边听看写说，一边想象，不能身临其境地扮演角色代入场景感同身受的体会，对内容的理解往往只会停留在事物的表面概念。**
 - **解决之道：人生塑形的真R网游技术能把学生所需要的各种知识技能内容，以及相应的学习锻炼行为，制作出相应的游戏道具、场景、情节、机制，智能化地模拟各种行为交互产生的资源情景变化，不断即时反馈影响学生后续行为。学生可以真人角色扮演，身临其境的沉浸在教学内容的场景，体会更全面更深度的内容展示（PS：这不是VR、AR技术，没有眩晕感，没有网瘾危害，是全感官、全动作、全身体机能的运动式交互技术）。**
 - **2.在内容“展现”方面的缺陷还包括：无法做到有效的概貌，缺乏整体系统的图示，导致学生难以清晰各种细分知识技能对自己未来的具体作用，无法随时清晰显示自身位置和通往未来人生的家庭、事业、社交的各种重要目标以及目标的效益与成本（时间、精力、资源）；也难以对学生学习锻炼的对错得失作出即时反馈，更无法实现快速的学以致用产生效益。现实教育中，这种即时反馈和学以致用产生效益的时间通常需要数月到数年，人生塑形技术会把时间缩短至数小时到数天。**
 - **解决之道：人生塑形的人生地图、定位、导航能为学生随时显示出整体教学内容的概貌，显示各种知识技能对现在和未来的作用；并且显示学生目前的心、技、体全面数据，显示到达未来人生家庭、事业、社交各种可能性目标的效益成本和必要门槛。配合人生预演技术，能对学习锻炼的对错得失作出即时反馈，更加能够快速实现学以致用产生效益（比如一种知识技能的掌握度，可以在真人角色扮演游戏中通过实际运用，实时得到深度全面的反馈；又比如各种兴趣和职业可以通过人生预演来提前身临其境，全感官全动作的交互下全面深度体会相关情景和得失利弊，从而有效辨析各种兴趣和职业是否值得自己花费巨大成本去追求）。**
 - **3.在教育内容“传播”方面的缺陷包括：无法让学生身心充分的活跃，无法迎合每个学生的学习习惯，无法让学生全感官、全动作的进行交互，导致教育内容的“传播”非常低效，或者说是导致了学生整体的学习效率低下。因为目前的学习过程是久坐，身体基本静止，脑部氧气不足会导致转速低，专注力低；在学习交互中只靠听觉和视觉接收，在肢体动作上只靠说和手写来交互，无法实现全身心运动式的学习交互，更加无法迎合惯于触碰式学习，惯于运动的学生的学习习惯。即使学生有强大学习意愿，但由于学生身体活跃度不足，感官和动作的交互不足，难以产生激情触动，会导致知识技能的掌握效率严重低下。**
 - **解决之道：人生塑形技术能让学习突破只有“坐听看说写”的限制，由多种便携穿戴设备、智能道具、机器人搭建的场景能支持学生全感官、全动作、全身体机能的娱乐运动式学习交互，让学生在学习过程中身心高度活跃，产生激情触动，能开启高效记忆模式，再加上高自由度的DIY功能可迎合每个学生的学习习惯，从而大幅提高学习效率。**

绝大部分人都无法在人生中长期、精确把握“动力和方向”，否则，每个人都很容易成为人生赢家。（4/4）
“人生塑形”能有效解决这种问题，下面以传统教育作例子，说明“人生塑形”在“方向”精确度上的差异。

■ 教育行业痛点六，中国主流教育严重应试化，制度失衡，内容缺失，导致三大问题：

- 1.导致中国极度缺乏“0到1”颠覆性创新人才，严重阻碍中国崛起；
- 2.导致学生即使成绩好，考上名牌学校，却跟人生终极目标“幸福感”和“竞争力”关系不大；
- 3.导致超过三分二的孩子和家长十多年投入校内教育，却得不到优质教育资源，反而成为学霸的垫脚石，耽误十多年黄金学习期，还莫须有的被持续打压自信心十多年。

- 解决之道：人生塑形针对学生和国家的终极目标“幸福度”和“竞争力”，植入全面关键的内容与主流教育互补，比如快速学习、沟通、协作、情商、天赋的发掘与培养、目标规划与管理、批判性思维、均衡饮食作息与运动、仁义礼智信温良恭俭让等内容，并依靠人生塑形异业联盟的大数据让教育内容与时俱进。
- 并且，在真R网游的多种智能道具、机器人设备、游戏机制方面，开设学生创客版本，为学生提供大量DIY创新空间，重点发掘培养创新型人格天赋人才。
- 另一方面，人生塑形重点扶持成绩中下的学生，全方位免费提供设备技术，提供最极致的娱乐运动服务，并在游戏任务机制中植入校内教育内容，把成绩与游戏特权挂钩，让游戏瘾自动转化为学习动力。正常情况下从第三周开始，成绩中下的学生会比学霸更努力学习，自然大幅提高学习成绩。

■ 教育行业痛点七，教育的终极目标是学生未来的幸福感和竞争力，但从古到今都很难有一个能够标准化、自动化的教育体系，可以贯彻教育的终极目标，有效保障每位学生未来的幸福感和竞争力。

- 解决之道：“人生塑形”，是针对4到49岁人群，实现全面有效行为引导的一种自动化设备系统。
- 全面有效和自动化的行为引导，是指针对用户未来的幸福感和竞争力，智能化地提供最合适的行为方向，并且自动实现行为动力的有效控制，相当于为用户人生的各种追求解决了方向路线和行动力的问题。
- 从功能结构上介绍，人生塑形系统包括：用手机、腕表等小型便携设备实现的“人生地图、定位、导航”功能，让用户随时清晰目前的人生定位和各种可能性方向，以及各方向路径的得失利弊；还包括：用多种智能道具、装备、机器人搭建的，能支持全感官、全动作、全身体机能运动式交互的真R网游运动系统。通过把各种知识、技能、情景植入真R网游，能实现自动化的人生预演，让用户提前体验各种人生情景，进一步辨析各种兴趣和职业方向是否真正适合自己；另外，还能让游戏瘾网瘾转换为学习锻炼的动力。
- 所以，人生塑形的技术优势在于，能全自动、人性化地诱导用户把时间、精力、资源投入到最有价值的学习和锻炼之上，从而高效率地塑造出人生的理想形态，强有力地保障人生的终极目标“幸福感和竞争力”。

- **扼要概括：数十万教培机构和千万从业者受“双减”影响，最卓越的破局方案是人生塑形系统。** (1/5)
- 其一，能有效应对双减细则，让学科类机构化危为机，保障盈利，快速成为所在区域行业头部；
 - 其二，能让扎堆素质和职业赛道的教培机构维度级别地提高竞争力，有力保障其能在红海洗牌中成为头部。
 - 其三，千万教培从业者收入大幅减少，甚至有部分被结构性失业，现在教培人员可加入人生塑形系统，成为合作伙伴，或进入专家组，或成为兼职人员，这里有类似贝壳一样的教育者合作网络。人生塑形是教育技术的天花板，是必然的技术趋势，越早加入越好。
- **双减之疼：**
- 学科类教培，只有两种选择，一是改非盈利，生存困难，利润大幅减少；二是转型或注销，也充满困难和不确定；
 - 素质类和职业类，虽然获得了大量原先学科类用户的时间和金钱涌入，但从学科类转型进入竞争的机构也非常多，特别是巨头扎堆砸血本竞争，目前市场已成红海。再加上严禁教育机构做广告，禁止焦虑式营销，这让拥有大量用户联系信息的巨头占尽优势，在同质化竞争之下，行业洗牌加速，中小企业正快速被淘汰中。
- **解决方案：**
- 按照前面第9、第10页介绍的赋能方式，无论是学科类还是素质或职业类教培，都能通过免费的人生塑形设备技术，维度级别提高学生学习体验，促进消费意愿，提高粘度、归属感；让机构提高权威性、知名度，并且获得异业联盟客流与渠道精准匹配；另外，合作商与其员工能获得更多便捷合法的盈利通道。总之，赋能会大幅度提高合作商的竞争力与盈利能力，让其迅速成为片区头部。（所有赋能的设备技术服务均安全合法，合作机构无需承担任何风险，可充分试用赋能设备服务，满意后再签订具体合作协议。）
 - 100%肯定的是，只要对手不使用人生塑形同类技术，即使对手是头部上市企业，甚至把产品服务免费，都难以对被赋能机构形成竞争优势。这是电筒跟煤油灯，火机跟火柴的区别，当我们的产品体验颠覆性突破时，别人再强的口碑、营销、运营、资源都难以竞争。我们是目前该领域扎根最深，技术最专业的团队。并通过十多年研发，在底层技术和商业模式上拥有数十项技术专利交叉保护。
- **未来政策无论再严格，都会支持人生塑形技术，为什么？**
- “非盈利、严禁资本运作、严禁休息时段服务、严禁广告，严禁焦虑式营销、严禁拍照搜题”，打击的是挖空心思赚钱的教培活动！为了钱可以做生意但不要做教育！校外教育基本处于低技术、同质化竞争态势，靠营销和购买流量进行竞争，提供的是同质化的服务，行业头部每年数百亿的融资基本用于包装推广，真正以人为本的研发有多少？教育起源于关爱，有多少人跟我们一样，始终贯彻教育的终极目标——“国家人民的幸福感和竞争力”？这种研发道路，我们走了十多年；
 - 同样的情况出现在游戏业，网瘾影响80%的家庭，成瘾率超80%，超20%的人深受其害难以自拔！“未成年人每周网游不超过三小时、不能带手机等智能设备进入校园”，打击的是毫无底线赚钱的精神鸦片。有多少人跟我们一样，真正贯彻以人为本的去做游戏？这种研发道路，我们同样走了十多年。
 - 我们团队的第一条守则是：“无论如何，只要还能生存，必须追求产品极致”。把教育做到极致，最高原则一定是“国家人民的幸福感和竞争力”，所以有了人生塑形技术；把游戏做到极致，终极目标一定是最酷炫、最好玩、最有意义，所以有了真R网游系统。并且，项目创始人的初心是为了搭建规模化助学生态，无论政策如何打压，一定不会打压铁了心为人民服务的行为。

- 详细分析，为什么说“人生塑形”是史上最严“双减”政策，已经未来所有教育改革的顶尖破局方案？ (2/5)
- 影响机构利润的主要双减细则：
1. 严禁学科类资本化运作，现有机构必须改非盈利性质。学校不得与校外培训机构合作向学生提供有偿的课程或辅导，除非是免费的。
 2. 严禁在节假日、休息日、寒暑假，以及每晚8点半后提供小初高学科类教育服务；不得开展面向学龄前的线上、线下学科类（含外语）培训；不得开展小中初线上学科类教培服务。相当于学科类教培原先的绝大部分产品服务空间已被堵死。
 3. 严禁校外教育（不区分学科或非学科）的线上线下各场景公开式广告，严禁制造焦虑的广告行为。等于限制了所有校外教培机构的绝大部分的广告渠道和功效，对于缺少用户联系方式的机构非常不利，导致行业洗牌加速。
 4. 严禁拍照搜题功能，猿题库、作业帮等在线头部公司的主要功能被禁止。
 5. 其它相关政策：不能带手机等智能设备进入校园。未成年人士每周网游时间不超过三小时。
- 从各方面认证“人生塑形”破局的有效性：
1. **关于“必须非盈利或免费”**：人生塑形项目使命是解决困境人群的教育、健康、营生问题，本来就使用免费模式，提供教育健康服务的部分，以及给教育机构赋能的部分，主体都是非盈利公益性质。另外，非盈利机构的设立和人员的工作虽然不是为赚钱，但也希望在其它方面实现高收入。通过人生塑形系统内设的兼职薪酬自动生成模块，被赋能教培机构与人员可依靠手机成为学生监管者，或游戏NPC，通过简单的游戏特权管理就可获得酬劳；也可以在游戏中提供各种教育服务获得酬劳（类似贝壳一样的教育者合作网络）；又或者利用学生群体优势，在游戏中进行各种团体协助任务，用简单挂机的方式刷资源和宝物，然后通过挂卖交易平台换取RMB或真实物资；也可以通过系统自带的分享功能，把人生塑形信息分享出去赚取佣金。
 2. **关于“严禁资本运作”**：无论人生塑形自身提供教培服务，还是给教培机构提供赋能，都能以非盈利机构实现，并且完全免费，因为人生塑形盈利模式有多种，比如真R网游系统的玩家付费和各种增值服务。如果需要资本化运作，以下部分可以分拆后上市融资：a、内容、技术、设备的研发或生产；b、真R网游平台运营；c、人生塑形给体育运动、大健康、娱乐、社交、旅游、餐饮、婚庆行业赋能的部分。
 3. **关于政策对象“学科类”**：人生塑形主要是提供设备技术，本身不提供内容，不属于传统教育范畴。如同一个可以植入任何知识技能的注射器，功能是自动筛选，把最关键的知识技能快速注入人体。这个注入的过程，主要是娱乐和运动。

4. 关于“节假日、每晚8点半后，对学龄前、小初高，包括线上线下的学科类限制”：再次肯定，人生塑形内容是娱乐运动，绝非学科类！非但不受限制，反而受“双减双增”的“每天至少运动一小时”相关政策支持。 (3/5)
5. 关于“严禁校外教育做广告，严禁焦虑式营销”：该政策不区分学科类和非学科，限制了校外教育绝大部分的广告渠道和功效，对于缺少用户联系方式的机构非常不利，导致行业洗牌加速。但是，依然无法影响人生塑形的广告营销。
- 因为，无论人生塑形自身提供教培服务，还是给教培机构提供赋能，都无需以教育内容、或公开形式、或贩卖焦虑做广告。人生塑形系统在以下三个方面能够提供极致的产品服务体验，能获得巨大用户流量：
- A、真R网游平台，堪称最有意义、最酷炫好玩的娱乐，堪称整个娱乐行业最好用户体验，针对4到49岁人群，走网游免费模式，必然是未来年轻人娱乐首选。
- B、人生塑形功能、人生地图、定位、导航等功能均走免费模式，提供一整套成为人生赢家的解决方案，有效保障用户未来的幸福感和竞争力，必然是未来人手一套的智能工具。
- C、人生塑形能给多个传统行业赋能，包括4到49岁用户，提供任何教育、运动、大健康、娱乐、社交、旅游、餐饮、婚庆产品服务的个人或机构，全方位免费提供技术设备，大幅度提高这些行业商家的竞争力和盈利能力，商家机构没有任何拒绝的理由，在赋能的同时，人生塑形系统会获得这些商家用户信息，并且是深度的用户需求和意愿数据。
- 有了上述ABC三个方面的用户信息，我们可以私发各种教育广告，或者在各种活动中做教育产品营销，完全不受双减政策限制。
- 为什么强调人生塑形是卓越的破局方案？只要简单对比就能明白。为了应对该政策，校外教育普遍会选用两种推广方案：其一，以前拥有大量用户信息的头部机构可以私发推广信息进行营销，或者钱多的机构会大量购买用户信息。与此相比，人生塑形通过上述ABC三个方面的引流，会在中后期形成极为强大的流量优势。其二，欠缺用户联系方式的机构会通过软文、软推广，举办各种娱乐运动活动进行营销，但在激发用户兴趣和参与度方面，在观赏性、可玩性、用户粘性、性价比等指标上，都完全无法跟人生塑形、人生地图、定位、导航、人生预演、真R网游平台相比。
6. 关于“严禁拍照搜题功能”：拍照搜题是一种让学生习惯不动脑，做表面功夫应付交作业的功能，这种与学习目标背道而驰的功能却能让不少在线教育获得巨大流量成为了行业头部。与之相反的是，人生塑形系统在功能和目的上都没有拍照搜题，本团队从来不投机取巧做表面包装，研发娱乐教育十多年只为打磨极致用户体验，靠真正以人为本的功能去保障用户的终极需求——幸福感和竞争力。
7. 关于“未成年人士每周网游时间不超过三小时”、“不能带手机等智能设备进入校园”：这两条政策是为了减少玩游戏、玩视频，抄答案对孩子的影响。人生塑形虽然包括真R网游系统，但与传统网游区别是，没有网瘾危害，反而是把网瘾游戏瘾变成学习锻炼成长的动力，所以不受传统游戏政策限制。在设备方面，传统网游是手机电脑，只支持视听二感，只支持手部简单动作交互。而真R网游包括多种电子道具、实体机器人、穿戴设备，支持全动作、全感官、全身体机能的运动式人机交互，属于运动。其中的便携设备，如同钥匙扣，腕表、臂带，挂件等，可以佩戴进入校园，其功能不是让学生玩网络游戏、看视频、抄答案，而是监测各种运动。

- 列举一个赋能案例，全流程说明在双减下如何维度级别提高学科或非学科机构的竞争力和盈利能力。
(以下流程完全符合中国教育和游戏政策，内容太多不再分开注明，如有异议请指出，谢谢) (4/5)
- 第一步，人生塑形项目组中的公益机构会以助学名义，在各片区对各教培品类寻找1到3家教培机构合作，给予赋能，全方位免费的提供设备、技术、人员支持，不收取教培机构和学生任何费用。如学生未参与信用体系，借取电子设备时可能需要支付数十到上百元押金，交还设备后退回，困境人群除外。（所有赋能的设备技术服务均安全合法，合作机构无需承担任何风险，无需支付任何费用，可充分试用赋能设备服务，满意后再签订具体合作协议。）
- 第二步，被赋能教培机构的学生会免费得到以下3类绝无仅有的功能服务，维度级别的提升用户体验：
 - 1.用户可通过手机、电脑或免费的腕表、PDA等设备，随时使用创新的“人生地图、定位、导航”功能服务，随时显示出教培机构的教学内容概貌，显示各种知识技能对现在和未来的作用；并且显示学生目前的心、技、体全面数据，显示到达未来人生家庭、事业、社交各种可能性目标的效益成本和必要门槛。配合人生预演技术，能对学习锻炼的对错得失作出即时反馈，更加能够快速实现学以致用产生效益；（比如一种知识技能的掌握度，可以在真人角色扮演游戏中通过实际运用，实时得到深度全面的反馈；又比如各种兴趣和职业可以通过人生预演来提前身临其境，全感官全动作的交互下全面深度体会相关情景和得失利弊，从而有效辨析各种兴趣和职业是否值得自己花费巨大成本去追求）
 - 2.用户可以免费使用真R网游设备，体验最酷炫最好玩的运动娱乐。工作人员会定期在用户周边的社区广场、学校，以多种道具武装、机器人设备搭建大型游戏场景，举办流行动漫网游题材机制的真人实景角色扮演网游；（真R作为网游设备，跟手机、电脑、VR、AR、主机、街机的区别是，真R彻底摆脱显示器，采用混合现实技术，以各种实体武装、道具、机器人在现实中高度还原网游的全部机制题材。因此真R网游支持全感官、全动作、全身体机能的运动式人机交互，能高度满足精神和生理需求，没有游戏瘾网瘾危害，是全面加强心、技、体的娱乐。
 - 3.用户可以通过手机、电脑、或者免费的便携设备（腕表、臂带、饰品、衣服挂件、魔术贴等），在任何地点时间使用内驱力控制功能，全自动、人性化矫正各种不良习惯，控制内驱力输出到最有价值的学习、锻炼、工作中，从而能高效塑造出人生的理想形态，强有力地保障人生的终极目标“幸福感和竞争力”。

- 第三步，上述第二步的3种类型的功能服务，由于完全免费，所以只属于基础服务。人生塑形系统中有很多需要收费的增值服务、VIP服务和私人定制服务可供选择，对用户能够产生巨大吸引力。我们会把这些对外需要收费的特权服务，免费送给被赋能教培机构中消费额度高的、评价好的，或成绩好的用户使用。也就是说，被赋能的教培机构自身的用户如果消费越高、或受评价越高、或成绩越好，就能免费获得越多对外需要收费的人生塑形高级特权。通过这种赋能，将有效促进用户消费意愿、提高用户粘度和归属感。（例如，被赋能的教培机构是学科类，只要学生的成绩提高得越快，或成绩越好，就能得到越多高级特权；又例如，被赋能的教培机构教音乐美术，学生消费越高，就能获得越多高级特权。学生可以通过高级特权，在真R运动娱乐中获得酷炫的VIP装备道具，能战胜更多玩家，消灭更多稀有怪物敌人，得到更多伙伴们的认同，赢得贵重稀有道具，可挂机交易平台出售，获得更多RMB或真实物资。学生的家长可以使用这些高级特权，为孩子换取更多增值服务、人生预演服务、高级私人定制服务。）
(5/5)
- 第四步，由人生塑形项目组亲自设计制作，让被赋能教培机构的培训内容，以及有品牌辨识度的商标图像、吉祥物形象、公司文化故事、经营者的经历等有品牌辨识度的内容植入到人生地图、定位导航、和人生预演、真R网游系统中，让用户线上线下的学习锻炼、运动娱乐被这些内容围绕。通过这些内容的设计和植入，能有效提高被赋能机构的知名度和权威性。
- 第五步，通过人生塑形系统内设的兼职薪酬自动生成模块，被赋能教培机构与从业人员可以依靠手机成为用户伙伴、或学生监管者，或游戏NPC，通过简单的游戏特权管理就可获得酬劳；也可以在游戏中提供各种服务获得酬劳（类似贝壳一样的供需匹配、精细分工合作网络）；又或者利用自身用户群体优势，在游戏中进行各种团体协助任务，用简单挂机的方式刷资源和宝物，然后挂卖在交易平台换取RMB或真实物资；也可以通过系统自带的分享功能，把人生塑形服务或真R网游的图文分享出去赚取佣金。（即使是非盈利的机构或员工，都可以通过这些方式合法的持续轻松获取RMB或真实物资收入）
- 第六步，整个人生塑形的生态，包括创新强大的人生地图、定位、导航、人生塑形、人生预演、内驱力控制模块，以及最酷最好玩的真R网游模块，还包括给多个传统行业赋能所形成的异业联盟（包括娱乐、体育运动、大健康、教育、社交、旅游、餐饮、婚庆），这所有模块中的用户和商家的深度信息都会被系统记录，不断分析挖掘需求意愿，形成庞大数据。系统会为被赋能的教培机构自动匹配更广阔范围的精准客流，也能提供庞大用户渠道供其营销推广。（这是私密性的用户的广告推送，符合最新教培严禁广告的政策）

以下9页：

人生塑形概念简介、

功能结构、

功能说明、

真R 网游系统介绍、

使用场景、

为何能以全方位免费的方式赋能，维度级别提高多个传统行业机构的竞争力和盈利能力？

人生塑形 概念与价值

■ 技术概念：

“人生塑形”，是针对4到49岁人群，实现全面有效行为引导的一种自动化设备系统。

具体来说，“全面有效”和“自动化”的“行为引导”，是指针对用户未来的幸福感和竞争力，为用户随时随地实现自动化的内驱力控制，并且个性化的显示出学习、锻炼、工作的最正确方向（**高效自动化的把用户成为人生赢家的最大两个障碍“动力”和“方向”给解决了**）。

从功能结构上介绍，人生塑形系统包括：用多种智能道具、装备、机器人搭建的，支持全感官、全动作运动交互的真人实景网游系统（简称真R网游），通过把各种学习、锻炼、工作内容与真R网游的任务奖励机制相匹配，让人类天性游戏瘾网瘾成为学习、锻炼、工作的动力，人性化的实现了内驱力控制；还包括：用手机、腕表等小型便携设备实现的“人生地图、定位、导航”功能，让用户随时随地清晰目前的人生角色定位、能力健康数据、和未来家庭、事业、社交各种可能性方向，以及各方向路径的得失利弊；还可以把未来各种想要的情景植入真R网游，让用户获得“人生预演”功能，提前身临其境的体验到各种人生情景，进一步辨析各种兴趣和职业方向是否真正值得自己追求。

所以，**人生塑形的技术优势在于，能自动化、人性化的诱导用户把时间、精力、资源投入到最有价值的学习、锻炼、或工作之上，从而高效率的塑造出人生的理想形态，强有力的保障人生的终极目标“幸福感和竞争力”。**

■ 社会价值：

- 人生塑形技术能够自动化高效解决当今公知机构专家都难以解决的多个教育痛点，包括：厌学率、厌运动率、网瘾率均超过70%；教育方式与设备落后；无法做到三因制宜；严重应试化、制度失衡、内容缺失；教育资源稀缺、分配不均、成本高昂，难以有效保障教育的终极目标——“幸福感和竞争力”。
- 人生塑形助学（简称“真R助学”）是可塑性极强的助学技术，能大幅提高公益机构的助学效率，自动化解决中国乃至世界的大多数留守、困境儿童的教育、健康、营生问题——社会意义重大，目前每一位助力者都将功德无量。

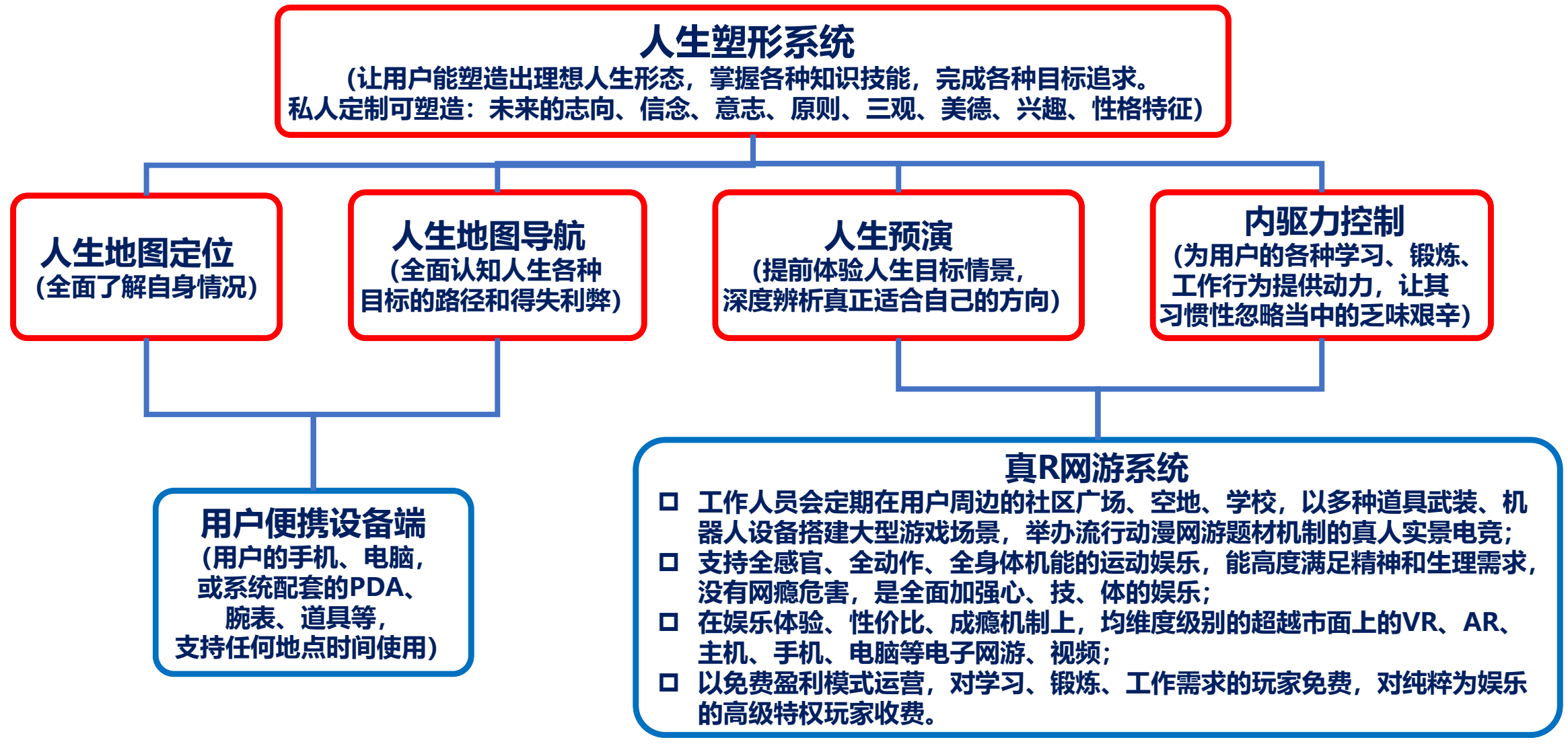
■ 商业价值：

- **人生塑形是在“双减”之下，唯一能够快速填补学科类市场巨大需求缺口产品技术；并能有效解决各类教培机构的经营困难痛点，特别是解决电竞培训和比赛运营行业痛点，以及网戒机构、行为矫正机构痛点。**
- 人生塑形是多个传统行业未来的必然技术趋势，能为教育、运动、大健康、娱乐、社交、旅游、餐饮、婚庆等行业机构免费赋能，维度级别地提升机构的差异化竞争力和利润空间。如拒绝该技术赋能，这些机构将难以竞争生存。

每个人生的终极目标都是“幸福感和竞争力”，必须依靠学习锻炼来实现。幸福感和竞争力的多少，取决于学习、锻炼、工作的投入是否足够？方向是否正确？

问题是，在绝大多数情况下，环境养成了人的习惯，习惯控制着人的行为，所以一个人努力的程度与方向，包括人生的成功失败，基本上都是由环境所影响，全自动生成的。人们最困难的就是在逆境之下，控制自己把足够的时间、精力、资源，投入到学习、锻炼、工作之上，即使可以，也很难随时随地搞清楚，在学习、锻炼、工作上那些方向，是对自己最有价值的。

因此，我们设计了人生塑形系统，全自动、人性化地诱导用户把时间、精力、资源投入到最有价值的学习和锻炼之上，从而能有效塑造出自己理想的人生形态，保障人生的终极目标“幸福感和竞争力”。



■ 人生塑形功能说明：

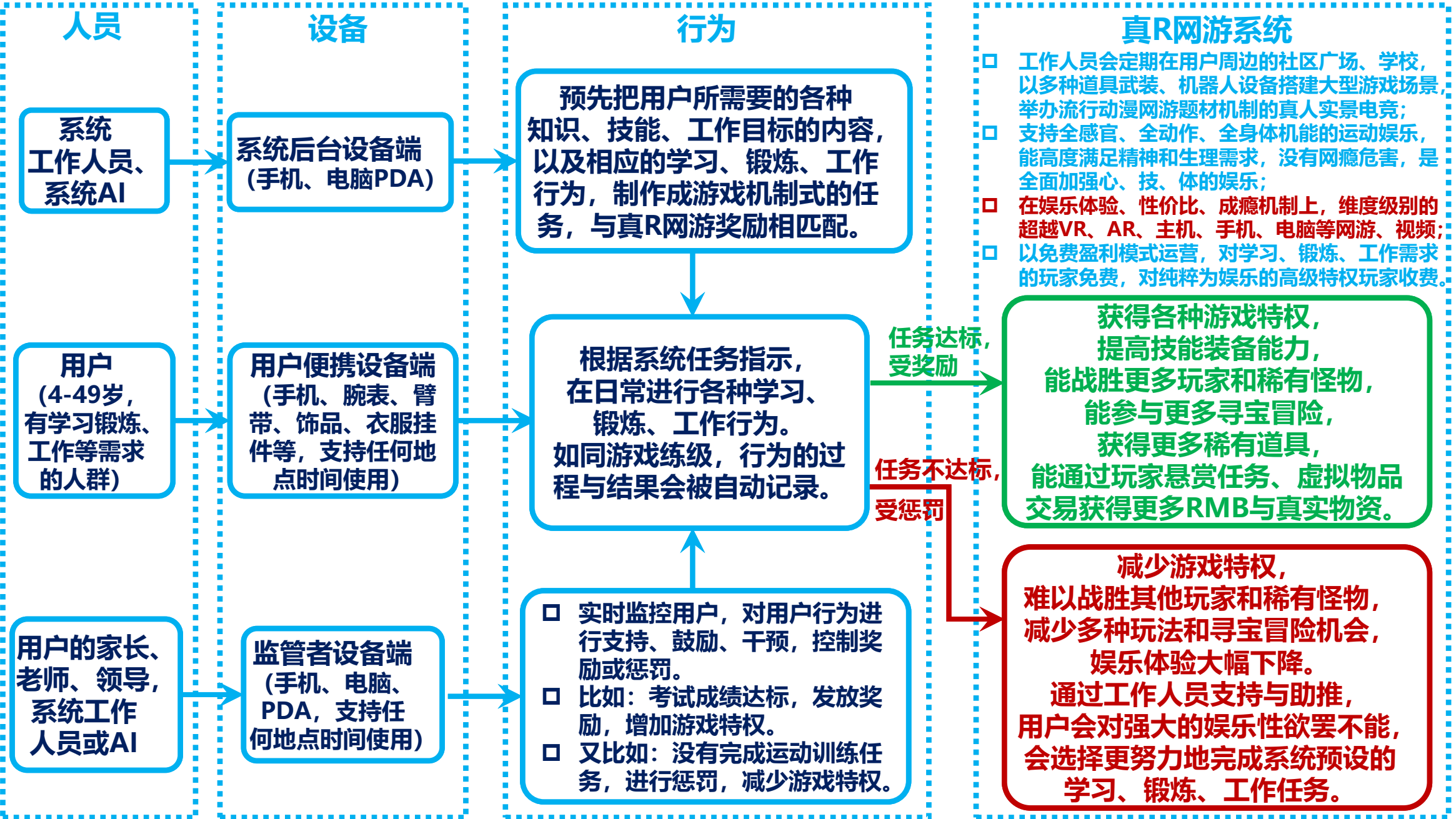
用户可随时随地通过手机、电脑，或人生塑形便携设备端可实现以下功能：

1. 人生地图——展现人生版图，以节点显示用户未来家庭、事业、社交、社会贡献四个方面的各种可能性的重要行为事件，以及相关的得益利弊。
2. 人生定位——显示用户在人生地图中的自身定位，内容包括健康、能力、技能、机构证书、资源人脉、天赋与短板、兴趣与厌恶等信息。
3. 人生导航——计算用户人生定位到达未来各种可能性重要事件节点的可行路径、得失利弊、必要门槛。
4. 真R网游系统——与传统手机电脑、VR、AR的区别是，彻底摆脱显示器，能实现全感官、全动作、全身体机能的运动式人机交互，非但没有网瘾危害，还能全面加强心、技、体的各项素质。在娱乐体验、性价比、成瘾性上，均维度级别的超越市面上所有VR、AR、主机、手机、电脑等娱乐技术。
5. 人生预演——基于真R网游技术，让用户真人实景的实现人生预演，提前体验未来重要事件的情景与得失利弊，特别是职业和兴趣的选择，深度辨析各种兴趣和职业是否值得自己花费巨大成本去追求。
6. 内驱力控制——能自动化、人性化的实现内驱力控制，以超越传统网游的真R娱乐体验跟用户的学习、锻炼、工作相匹配，让用户的天性游戏瘾转化为掌握各种知识技能，或完成各种工作的强大动力，不自觉的忽略一切艰辛乏味，在娱乐中快速养成各种良好知识、技能、工作习惯。
7. 人生塑形——该功能属于高级私人定制，能让用户塑造出理想人生形态，包括各种知识技能的掌握，甚至包括未来的志向、信念、意志、原则、三观、美德、兴趣、性格特征等。

■ 人生塑形功能体验概括：

- 对于家长来说，即使不能时刻陪伴孩子身边去教导，也能保障孩子在未来活成家长想要的样子；
- 对于企业来说，可以自由设定各种指标以培养出人才和未来接班人；
- 对于用户自身来说，人生塑形是目前最酷炫最好玩的运动娱乐，只要把游戏玩好，就能有效保障未来的幸福感和竞争力。

传统的学习、锻炼、工作都与娱乐分开，因此大部分人无法得到足够的身心激励，导致厌学习、厌运动、厌工作。因此设计了“内驱力控制”功能，自动化的实现人脑多巴胺分泌与学习、锻炼、工作行为挂钩，习惯性的忽略乏味艰辛。大概原理如下：



“真R”是历经十多年研发而成的一种网游设备，能实现全感官、全动作、全身体机能的运动式交互。
“真R”是游戏技术的天花板，是脑机接口能淘汰感官和手脚前最酷炫、最好玩的娱乐运动系统。

真R作为网游设备，跟手机、电脑、VR、AR、主机、街机的区别是，**真R彻底摆脱显示器，采用混合现实技术，让多种类实体武装、道具、机器人、设备在现实中高度还原网游的全部成瘾机制、皮肤、题材。**

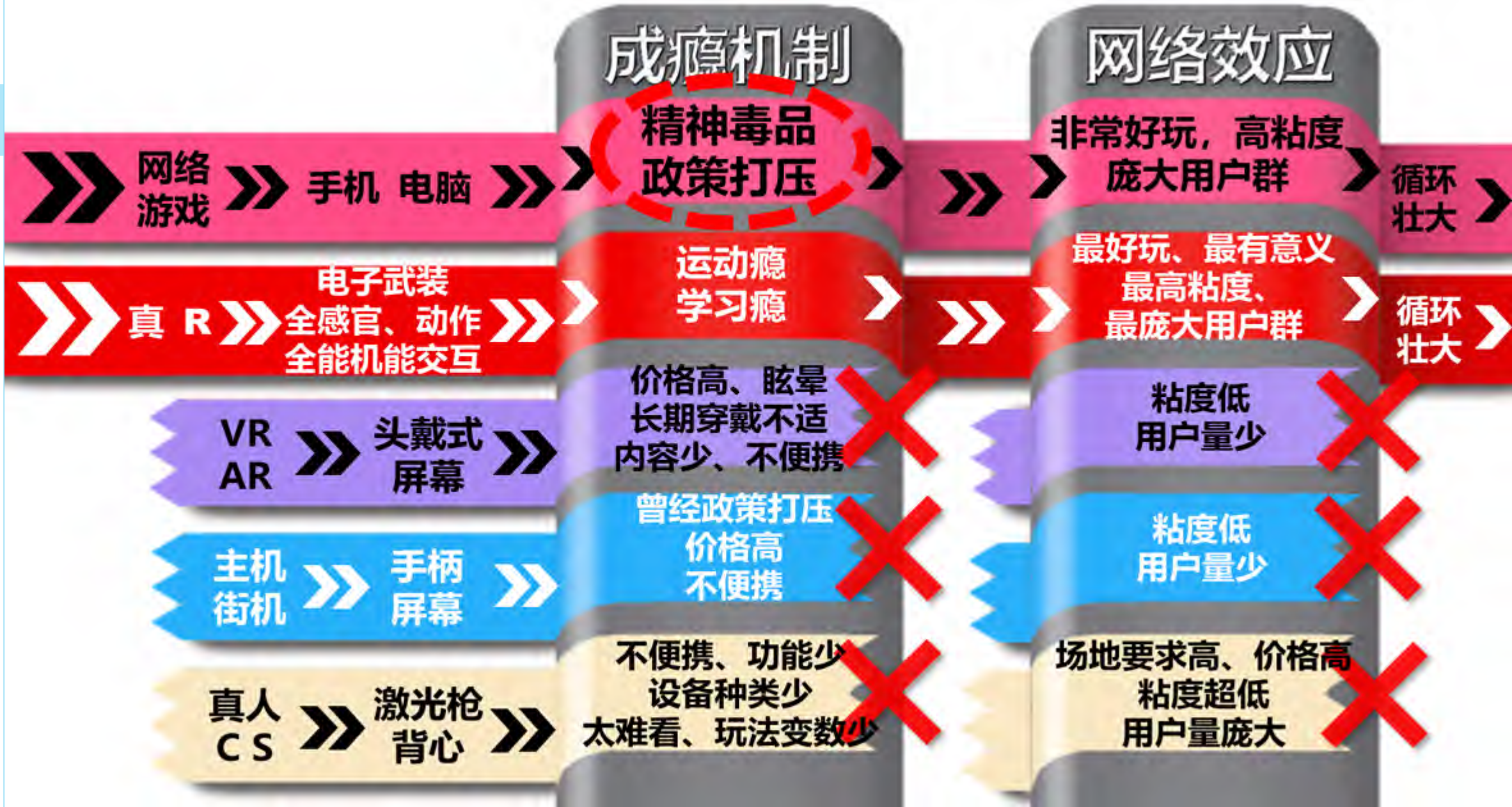
- 因此能实现全感官、全动作、全身体机能的运动式人机交互，非但没有网瘾危害，而且更刺激好玩，能产生更深度的网络效应。
- “真R”是真人角色扮演的简称，强调真人实景战斗竞技，是游戏技术的天花板，是脑机接口淘汰人类感官和手脚之前的最复杂娱乐，但同时也是最酷炫、最好玩的运动娱乐。

运营数据：

- 目前已成功开发出多款样品，可找任何用户试用，能为你证明，只要有的选择，用户必然选择真R。也可找任何行业专家验证，能为你证明，所有功能的有效性，所有技术的可行性不存在问题。
- 真R系统庞大，制作极为困难，现已克服所有技术难点，获得数十项底层结构专利交叉保护。



在目前所有公知游戏领域中，
能真正有效实现 成瘾机制 和 深度网络效应 的只有传统网游和真R网游。

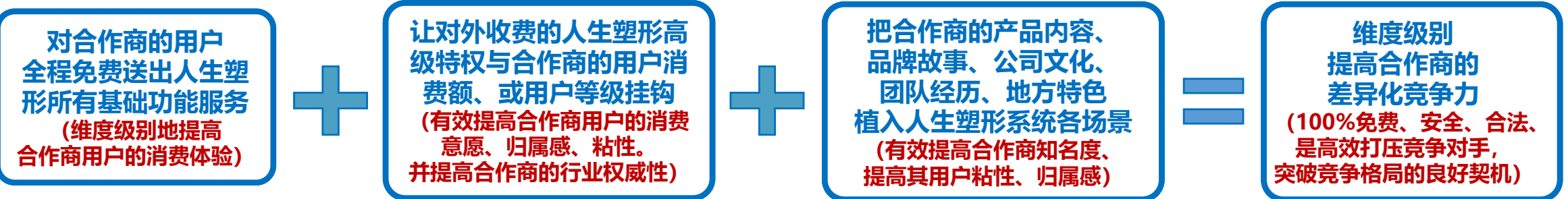


真R网游系统的 产品设备形态 与 使用场景 介绍



人生塑形技术如何对多个传统行业赋能，维度级别提高合作商的差异化竞争力，及盈利能力？ (1/2)

- 赋能对象（简称合作商）：任何教育、运动、大健康、娱乐、社交、旅游、餐饮、婚庆等行业的机构（有4-49岁范围内用户的机构）。
- 赋能效果：通过免费的人生塑形设备技术，能维度级别地提高合作商的用户体验，有效促进其用户消费意愿，提高粘度、归属感；让机构提高权威性、知名度；并且获得异业联盟客流与渠道的精准匹配；另外，合作商与其员工能获得更多便捷合法的盈利通道。总之，赋能会大幅度提高合作商的竞争力与盈利能力，让其迅速成为片区头部。
- 赋能安全风险须知：所有人生塑形产品技术服务，均免费、安全、合法，合作机构无需承担任何风险，无需支付任何费用，可充分试用赋能服务，满意后再签订具体合作协议。
- 赋能方式，共有五个层次：
 - 第一层赋能：由人生塑形项目组给合作商全程免费送出设备、技术、维护人员，让合作商的用户免费使用人生地图、定位、导航功能、以及真R网游、内驱力控制、人生预演、人生塑形等多项基础服务。这些卓越创新的功能服务足以维度级别的提高合作商的用户体验（具体功能介绍详见人生塑形功能结构介绍文档）。
 - 第二层赋能：让对外收费的各种人生塑形VIP定制服务，与合作商的用户消费、或用户等级挂钩。例如：合作商是健康机构、或是游乐场、或酒吧KTV、或网红直播带货、或线上社交软件，这些机构的用户在其机构中消费越高，人生塑形将对这些用户免费送出越多对外需要收费的VIP定制服务。又例如：合作商是教培机构，其学生的成绩越好，将免费获得越多人生塑形送出的高级特权，而这些特权对外需要收费。
 - 第三层赋能：由人生塑形项目组亲自设计制作，让合作商的产品服务内容，以及有商标图案、吉祥物形象、公司文化故事、经营者的经历等有品牌辨识度的内容植入到人生地图、定位、导航、和人生预演、真R网游系统中，让用户在线上线下学习锻炼、运动娱乐的同时，被这些内容围绕。通过这些内容的设计和植入，能有效提高被赋能机构的知名度和权威性。例如：真R网游能把网络游戏的机制、皮肤、题材现实化，在游戏中冒险寻宝的故事情节、NPC人物设计、任务关卡的线索、装备的名称、功能、外观等等，都能与合作商的品牌特色内容匹配。特别是需要线下活动的合作商，比如百合佳缘、珍爱网的线下相亲会，真R网游系统可免费提供设备，大幅度增加其会员的相亲体验。另外，如果是旅游行业相关的合作商，真R有专属角色扮演旅游项目，和真R民宿客栈项目与之配套。



人生塑形技术如何对多个传统行业赋能，维度级别提高合作商的差异化竞争力，及盈利能力？ (2/2)

- 第四层赋能：通过人生塑形系统内设的兼职薪酬自动生成模块，被赋能机构与从业人员可以依靠手机成为用户的伙伴、或学生的监管者，或用户游戏中NPC，通过简单的游戏特权管理就可获得酬劳；也可以在游戏中提供各种服务获得酬劳（类似贝壳经纪人合作模式的供需匹配、精细分工合作网络）；又或者让商家的用户建群，形成群体优势，在游戏中进行各种团体任务，用简单挂机的方式获取更多资源和宝物，然后挂卖在交易平台换取RMB或真实物资；也可以通过系统自带的分享功能，把人生塑形服务或真R网游的图文分享出去赚取佣金。（即使是非盈利的机构或员工，都可以通过这些方式合法的持续轻松获取RMB或真实物资收入）
- 第五层赋能：整个人生塑形的生态，包括功能强大的人生地图、定位、导航、人生塑形、人生预演、内驱力控制模块，以及最酷最好玩的真R网游模块，还包括给多个传统行业赋能所形成的异业联盟模块（包括娱乐、体育运动、大健康、教育、社交、旅游、餐饮、婚庆），这所有模块中的用户和商家的深度信息都会被系统记录，不断分析挖掘需求意愿，形成庞大数据。一方面，根据用户需求，系统会把用户自动匹配给被赋能的合作商，使其得到大量额外的新客流；另一方面能为合作商提供庞大用户渠道供其营销推广。
（例如：一家兼具线上线下模式的英语培训机构成为合作商后，将会得到人生塑形和其它合作商的所有用户或渠道的精准匹配供给。这些用户或渠道首先是经过筛选，挑出不涉及竞争关系的，再筛选出可能有英语培训需求的，然后挑出在这家英语培训机构服务范围内的，最后把用户或渠道资料给该英语机构进行销售。或者真R包装该英语机构的产品信息，在各种环节展示、暗示给这些用户，这些用户会更倾向于选择跟真R合作的这家英语培训机构购买服务，因为他们参与多家合作商的消费会得到更丰厚的真R特权福利。）
- **赋能总结：100%肯定的是，只要对手不使用人生塑形同类技术，即使对手是现有头部上市企业，甚至把产品服务免费，都难以对被赋能机构形成竞争优势。这是电筒跟煤油灯，火机跟火柴的区别，当我们的产品体验颠覆性突破时，别人再强的口碑、营销、运营、资源都难以形成竞争优势。我们是目前该领域扎根最深，技术最专业的团队，并且通过十多年研发，在底层技术和商业模式上拥有数十项技术专利交叉保护。**

人生塑形内设兼职薪酬自动生成功能，为合作商以及其员工提供多种额外盈利通道，让其实现轻松游戏挂机式获利，或为系统中庞大用户需求提供服务来获利。
（即使是非盈利的机构或员工，都可以通过这些方式合法的持续轻松获取RMB或真实物资收入）



把人生塑形系统自带的用户群，以及所有合作商形成的异业联盟的用户群，自动筛选精准匹配给合作商。
（人生塑形会逐渐形成生态，不断产生规模化效应和网络效应，能掌握越发庞大的用户需求意愿，合作商会得到越来越多的客流匹配）



合作商免费获得更多更广的客流量与销售渠道
（大幅提升盈利能力）

以下13页： 痛点分析与 解决方案

简而言之：为4到49岁人群，高效自动化的解决成为人生赢家的最大两个障碍：“动力”和“方向”。

具体的说：A. 能够解决当今世界公知教育机构专家都难以解决的七大教育痛点；

B. 这是目前唯一能够最有效填补“双减”所形成的，万亿教培市场需求缺口的产品技术；

C. 能以免费赋能的方式，让教育、运动、大健康、娱乐、社交、旅游、餐饮、婚庆等行业机构维度级别提升差异化竞争力；

D. 能高效解决元宇宙虚拟空间难以聚客和盈利的痛点；

E. 能自动化解决中国乃至世界的大多数留守、困境儿童的教育、健康、营生问题。

本项目能解决的痛点很多，每一个都是公知机构专家都难以解决的顽固痛点，每一个都意味着巨大的商业价值和社会价值，如果简单介绍会让外人难以明白难以信服，因此介绍内容详实，我们已尽最大努力简化、突出重点。受篇幅所限，本BP摘要只分析网瘾、厌学等当今教育七大痛点，以及网游电竞体验只能释放10%的痛点，以及解决方案，如果真有兴趣详细了解所有痛点解决方案，请通知我们，我们可以提供有力证据证明。

痛点一：世界性毒瘤“网瘾”——合法、广覆盖、增长迅速、影响深远、难以戒除，将成为历史上对人类社会和谐危害最大的毒品！国家对游戏的打压、社会对游戏的谴责只会越来越大！

游戏
有多
赚钱？

马云说：“孩子们都玩游戏，国家没将来，饿死也不做游戏。”

周鸿祎说：“游戏比贩毒利润高，但没有违法风险，360永不开发游。”

但很快他们都做游戏，都是被逼的.....

2016年中国首次超越美国成为全球最大的游戏市场，腾讯作为全球最大游戏公司，从04年上市14年间净利润复合增长率高达46%，马化腾四登中国首富，从18年开始稳居财富榜前二。



网瘾
有多
严重？

2010年中国网瘾少年约2400万。（第三次《中国青少年网瘾报告》）

2014年全球39%网民6%上瘾，网瘾达4.2亿人。（腾讯网报道香港大学研究数据）

2014年10%美国青少年有网瘾。（台湾“中央社”日报洛杉矶华人心理辅导中心指出）

2017年中国网瘾青少年约1亿。《中国互联网络发展状况统计报告》

2018年WHO将游戏成瘾列为成瘾性精神病。《国际疾病分类》

2019年全球青少年网瘾比例6%，中国比例接近10%。（新浪、搜狐新闻报道卫健委数据）

我们长期研究跟踪网瘾数据证实：网瘾会温柔地扼杀您的时间、健康，竞争力和幸福感，直至失去。

痛点一：世界性毒瘤“网瘾”——合法、广覆盖、增长迅速、影响深远、难以戒除，将成为历史上对人类社会和谐危害最大的毒品！国家对游戏的打压、社会对游戏的谴责只会越来越大！

■ 具体分析网瘾的危害，可分为生理和心智两个层面：

➤ 生理层面危害包括：

导致严重运动不足，引起眼部、颈椎、腰椎等疾病，并影响睡眠、食欲、消化，使免疫功能下降。尤其对于儿童青少年，会严重阻碍身体健康发育。

➤ 心智层面危害包括：

导致厌学厌工作、叛逆、压抑、偏激易怒、暴力、孤僻封闭；自控力、专注力、记忆力、深度思辨能力下降；以及认知缺陷、三观不正，是犯罪、社交障碍、社会竞争力差的根源。对于儿童青少年正在发育的大脑，危害特别严重。

■ 概括总结网瘾的危害：

网瘾最可怕的地方是无声无色、温柔缓慢地的扼杀一个人的竞争力和幸福的可能性，直到完全失去。整个过程是全自动、无意识、难以自拔的。

因为网瘾会绑架多巴胺奖励系统，把人的生命活动逐渐改造成以玩手机电脑，断绝其它获得快乐和能力的路径，使人不断失去学习、工作、锻炼、和陪伴家人的机会。

网瘾已经普遍成为了儿童青少年人生的最大障碍。

痛点二：游戏超级暴利，但设备技术还停留在石器时代，目前的产品只能开发出10%的游戏体验！但游戏下半场会更加暴利，因为能释放剩余90%娱乐体验的设备平台已经研发成功。



- 以上是游戏动漫载体与内容的迭代过程，从纸质图书到手机电脑游戏，现在出现了两个技术分歧：
 - a) 追求深度沉浸式体验的线上虚拟世界，技术代表是VR、AR、脑机接口，直到元宇宙概念落地到普及。
 - b) 追求线下真人实景还原网游机制、皮肤、故事的真R设备技术，支持全感官、动作、机能的运动式交互。
- 从纯粹娱乐的角度来看，哪个分支更酷炫？更好玩？请尝试回答下面“美食”“美色”两个问题：



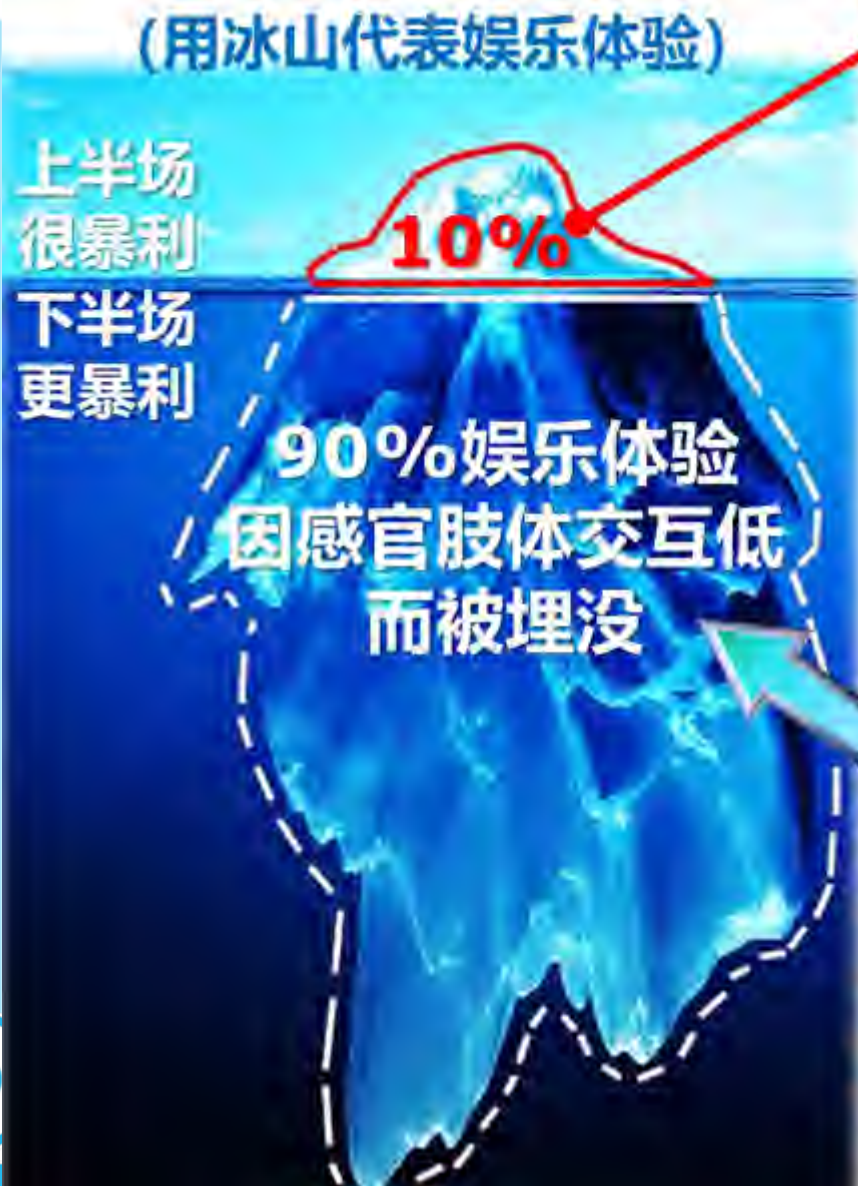
请问您

美食 美色
一切美好酷炫的事情
是看屏幕联想体验好？
还是亲身真实体验好？



- 很明显，对于一切美好、酷炫的事物，任何人都更希望亲身真实体验，因为全感官、全动作，全机能的交互，能更细致充分地体验到每个美好的细节。所以，娱乐社交体验的好坏，很大程度上取决于感官、肢体、机能的参与度。网游、元宇宙都一样，如果可以亲身真实体验，谁愿意把酷炫、刺激、痛快的内容限制在屏幕中的虚拟世界？所以元宇宙再先进，都不可能在娱乐社交体验上超越真R，除非人类感官和手脚已被淘汰。

痛点二：游戏超级暴利，但设备技术还停留在石器时代，目前的产品只能开发出10%的游戏体验！但游戏下半场会更加暴利，因为能释放剩余90%娱乐体验的设备平台已经研发成功。



一直以来，网游、主机、街机、视频类娱乐，只开发出10%左右的娱乐体验，并产生了严重网瘾问题。

具体原因：

- 娱乐体验的多少，取决于内容的好坏，以及感官和肢体的参与度。
- 内容创新已进入瓶颈，体验难有突破。但设备研发太过困难，刚好手机电脑已经普及，能够成为游戏交互端，再加上成瘾机制就能快速获利。所以游戏机构的钱基本用在内容换皮，机制创新，营销运营，很少投入在设备研发上。
- 手机、电脑、电视并非为游戏而生，只能刺激视觉、听觉，限制了人体绝大部分的感知，在动作交互上局限于简单手部动作，导致游戏中感官和肢体参与度太少，身体机能基本静止，相当于只能感受10%左右的娱乐体验，而且长时间游戏会产生严重网瘾生理危害。（VR、AR技术让感官和肢体交互有了一定提高，但还是离不开屏幕，难以解决笨重、不舒适、不便携、眩晕、售价高等问题）。

剩余90%的娱乐体验，必须依靠人性化的交互设备来释放，真R网游技术能解放全感官、全动作、全机能的运动式人机交互，贯彻人体工学，没有网游危害。历经十多年研发，现已进入试产阶段。

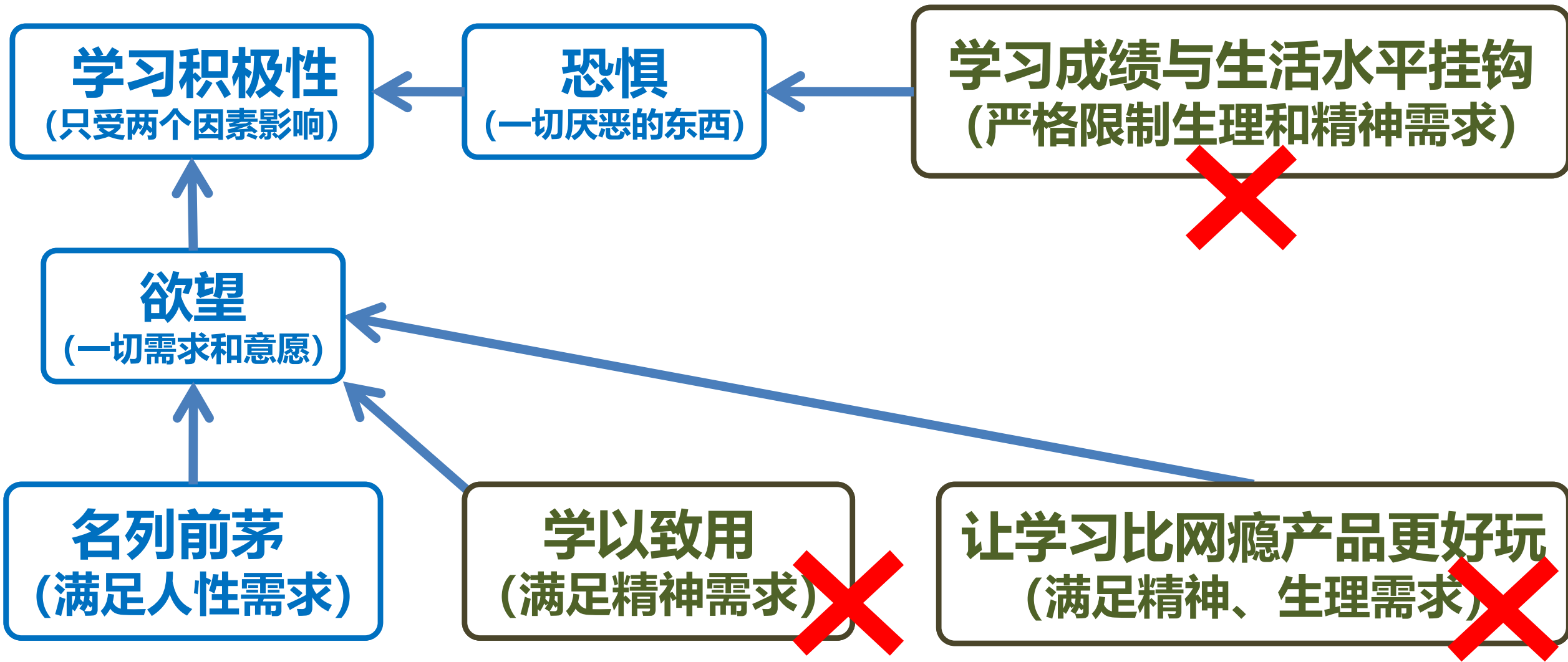
或者用元宇宙技术，但需要科技达到《刀剑神域》级别的元宇宙，就是玩家们躺着入同一个梦，电脑用脑机接口控制全身感觉神经，在梦中给出各种感官刺激。

痛点三：超过80%的厌学率！跟游戏商比教育，教育机构和家长一开始就输了。

父母、教师、公立和私立的教育机构无数，游戏商却很少，为何大部分学生都厌学？

教育第一使命是让孩子爱上学习，而不是厌学，游戏商跟家长老师一样，都在教育孩子，首先就是争夺孩子的积极性。脑科学证明，学生积极性是影响教育效率最关键因素，而积极性只会受压力和欲望影响。

为什么说花钱花时间到所有的教育机构，要解决厌学问题，80%都不会有效，即使有效也难以持续，容易反弹？
为何各种补习班、训练营都难以解决厌学问题？！



同样的 **成瘾机制** 和 **网络效应**,

真R却能把世界性社会痛点**网瘾**转化为**正能量**!!! 让网游不怕政策打压, 还更加赚钱!



你很难阻止孩子接触游戏



全球第四死亡因素: 缺乏运动



时间长, 费用高, 风险高



市场已充分验证,“成瘾机制”和“网络效应”会让用户的时间、精力、金钱滚雪球般不断投入游戏,问题是手机电脑作为交互端存在严重缺陷,只适合残疾人、老人家或行动不便的人玩。

真R逆转这个缺陷,重新打造健康的游戏终端,同样的“成瘾机制、网络效应”,却成为学习强身的动力,让游戏更加赚钱!



现实版网络游戏, 顶级运动娱乐



在游戏中运动, 使运动成为习惯



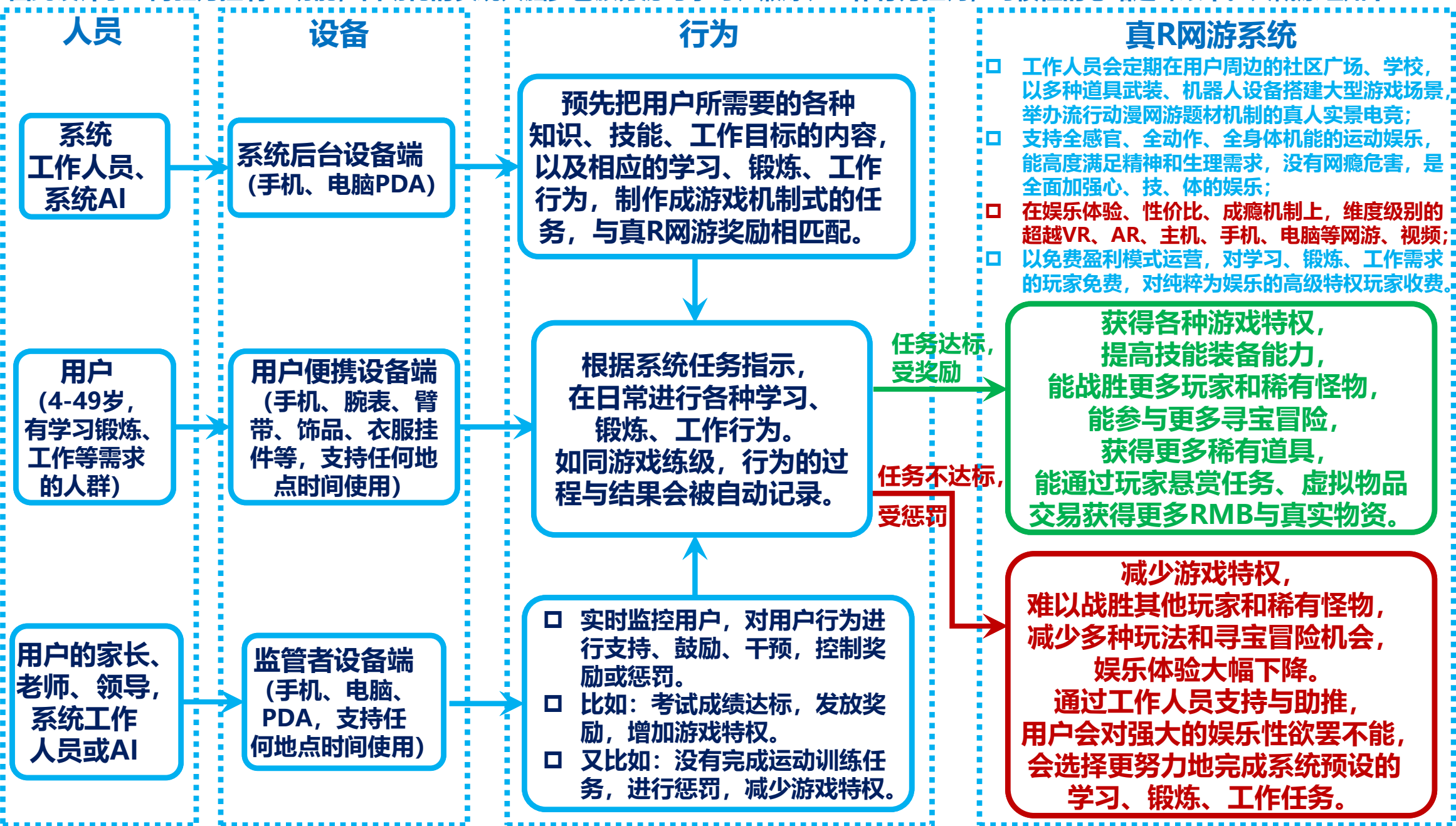
孩子全自动积极学习

如此世界性社会痛点，让无数家长老师头疼的问题...

市面上却找不到合理有效的解决方案！真R将以解决网瘾作为市场切入点。

	传统网瘾学校的用户体验	VS	人生塑形解决网瘾的用户体验
地点	孩子在偏远的网瘾学校寄宿，全封闭式管理		无地点限制，孩子无需离开父母
时间	6-12个月，耽误学业		无时间限制，大幅度提高学习效率
费用	2万-8万左右		解决网瘾、厌学、叛逆等行为矫正完全免费（高级特权和餐饮要收费）
风险	封闭式军事化管理，家长无法知道孩子真实遭遇，可能被体罚虐待，甚至死亡，网瘾学校口碑不是一般差。		开放式的正常运动娱乐，孩子可以在家长身边，没有体罚虐待风险。家长可通过手机实时了解孩子的各种身心健康、能力、成绩、兴趣、位置、行为等状态，并根据不同的时间、不同的环境、孩子自身不同的状况，安排最合适的教育引导。 ——这是真正意义的做到了并超出了“因材施教”，到达了“三因制宜”的地步。
前期内容	远离手机电脑，接受心理疏导，军事化教育。孩子被剥夺最喜欢的娱乐，忍受监禁般的生活，心里却想着朋友们在外面快乐地玩着网游，感觉不公平，压抑、愤怒，容易加重孩子的反叛、孤僻封闭、偏激易怒。		孩子们会发现朋友们都在羡慕自己，因为能率先免费配备支持全感官全动作交互的真R网游设备，体验比手机电脑更好玩刺激、更炫酷的娱乐，而且非但没有任何网瘾危害，还能够在娱乐中提高身心素质，提高成绩，这只是人生塑形的基本功能。 人生塑形是最人性化的行为控制技术，优点是能以全自动产生激励的方式激活和控制内驱力的输出，让孩子在自愿和快乐中实现一切行为控制或习惯养成。一切的学习都是行为控制，我们可以根据家长要求植入各种知识技能内容，比如植入应试教育内容，孩子将会不知不觉的调动一切积极性和资源去寻求学习提升成绩，最终会比学霸更喜欢学习。 并且内设人生的地图、定位、导航、助推、预演等创新功能，让孩子能够高效率、智能化的塑造出理想的人生形态。
中期内容	枯燥乏味繁琐的学科类课程补习，一边忍受手瘾，一边被迫学习，学习效率低下，如果回归学校后无法得到好名次，必然更厌学。		等于让孩子可以随时知道自己的能力和短板，知道未来的各种选择，以及各种选择的得失利弊和必要门槛； 然后以智能化高仿真的角色扮演让孩子预先体验未来各种人生选择的切身感受，从而筛选出最合适的未来目标，大幅度减少孩子人生的弯路岔路； 之后，当孩子选定了人生目标，人生助推功能会实现全自动的激发和引导孩子的内驱力作用在选定目标之上，让其自主自愿，不知不觉的忽略学习锻炼的乏味和艰辛。
后期内容	被迫不断重复、巩固与加深上述过程，最喜欢的娱乐从此是路人。这是一种强制性的，非自主的被洗脑过程，绝非以人为本的做法。		最后，与时俱进的不断通过大数据筛选出最合适的知识技能内容，因材施教、因时、因环境的对孩子进行行为引导，逐渐形成良好的思维行为模式，从而高效自动化的为每一位孩子保障未来人生的终极目标“幸福感和竞争力”。
反弹几率	出了网瘾学校发现身边都是低头族网瘾者，孩子只要成为不了人生赢家，就必然反弹，甚至是报复性反弹！		不存在反弹的概念，孩子在思维模式上对手机电脑游戏淡化，换成对运动学习式的娱乐上瘾，网瘾从此变成正能量！玩好最喜欢的娱乐，就能有力的保障未来成为人生赢家。

传统的学习、锻炼、工作都与娱乐分开，因此大部分人无法得到足够的身心激励，导致厌学习、厌运动、厌工作。
因此设计了“内驱力控制”功能，自动化的实现人脑多巴胺分泌与学习、锻炼、工作行为挂钩，习惯性的忽略乏味艰辛。大概原理如下： (7/8)



为何人生塑形技术能有效解决公知专家机构都难以解决的七大顽固教育痛点？ (1/4)

- **教育行业痛点一，国内外学生的学习锻炼积极性普遍不足，特别是中国，校内外教育厌学率和缺乏运动率超70%。**
 - **解决之道：人生塑形系统能把世界上最多人玩、最花钱、最花时间玩的网络游戏真人实景现实化，变成支持全感官、全动作交互的运动娱乐，在大幅度提高娱乐体验，高度满足精神和生理需求的同时，植入知识技能内容，让学生忽略学习锻炼的艰辛乏味，全自动积极寻求教育，把游戏瘾转换为正向动力，这是脑机接口成熟前的最人性化、自动化的内驱力控制技术。**
- **教育行业痛点二，在互联网普及的国家，网瘾影响着80%的人和家庭，成瘾率超80%，超20%人深受其害难以自拔。网瘾会温柔缓慢的扼杀一个人的竞争力和幸福感，直到完全失去。网瘾是教育和健康的最大敌人，已经普遍成为了儿童青少年人生的最大障碍。**
 - **解决之道：人生塑形技术能够人性化、自动化的把网瘾逆转成学习、锻炼、工作的正向动力，成为正能量，堪称完美解决网瘾问题。**
- **教育行业痛点三，从古到今，国内外教育都难以针对每个学生做到三因制宜（无法让学生在各种时段、各种地域，和自身的各种状态下都可获得合适的教育）。**
 - **解决之道：人生塑形彻底贯彻以人为本的教育方针，免费给学生派发便携教学装置，如PDA、腕表、衣服挂件、臂带、魔术贴等，配套人生地图、定位、导航功能，深度掌握学生需求意愿，以及心、技、体的各种数据，让每个学生尽可能终身制，全时段、全地域、全状态之下都可以得到恰当的教育辅导。**
- **教育行业痛点四，当下教育的方式与设备落后，千百年来基本停留在老师讲学生听写的方式，停留在用黑板、笔纸、座椅等设备来学习，导致大量学生对学习产生枯燥、厌恶、恐惧、浪费时间的感受，让整体教育效率难以提高。更具体来说，这种教育方式和设备的落后，一直让教育内容在“展现”和“传播”两个层面出现严重缺陷：**
 - **1.在教育内容的“展现”方面的缺陷包括：无法充分模拟出各种知识技能的内容场景，使内容的展现单调、生硬、刻板、浅层、片面。学生基本上是坐着，一边听看写说，一边想象，不能身临其境地扮演角色代入场景感同身受的体会，对内容的理解往往只会停留在事物的表面概念。**
 - **解决之道：人生塑形的真R网游技术能把学生所需要的各种知识技能内容，以及相应的学习锻炼行为，制作出相应的游戏道具、场景、情节、机制，智能化地模拟各种行为交互产生的资源情景变化，不断即时反馈影响学生后续行为。学生可以真人角色扮演，身临其境的沉浸在教学内容的场景，体会更全面更深度的内容展示（PS：这不是VR、AR技术，没有眩晕感，没有网瘾危害，是全感官、全动作、全身体机能的运动式交互技术）。**

为何人生塑形技术能有效解决公知专家机构都难以解决的七大顽固教育痛点？ (2/4)

- 2.在内容“展现”方面的缺陷还包括：无法做到有效的概貌，缺乏整体系统的图示，导致学生难以清晰各种细分知识技能对自己未来的具体作用，无法随时清晰显示自身位置和通往未来人生的家庭、事业、社交的各种重要目标以及目标的效益与成本（时间、精力、资源）；也难以对学生学习锻炼的对错得失作出即时反馈，更无法实现快速的学以致用产生效益。现实教育中，这种即时反馈和学以致用产生效益的时间通常需要数月到数年，人生塑形技术会把时间缩短至数小时到数天。
- 解决之道：人生塑形的人生地图、定位、导航能为学生随时显示出整体教学内容的概貌，显示各种知识技能对现在和未来的作用；并且显示学生目前的心、技、体全面数据，显示到达未来人生家庭、事业、社交各种可能性目标的效益成本和必要门槛。配合人生预演技术，能对学习锻炼的对错得失作出即时反馈，更加能够快速实现学以致用产生效益（比如一种知识技能的掌握度，可以在真人角色扮演游戏中通过实际运用，实时得到深度全面的反馈；又比如各种兴趣和职业可以通过人生预演来提前身临其境，全感官全动作的交互下全面深度体会相关情景和得失利弊，从而有效辨析各种兴趣和职业是否值得自己花费巨大成本去追求）。
- 3.在教育内容“传播”方面的缺陷包括：无法让学生身心充分的活跃，无法迎合每个学生的学习习惯，无法让学生全感官、全动作的进行交互，导致教育内容的“传播”非常低效，或者说是导致了学生整体的学习效率低下。因为目前的学习过程是久坐，身体基本静止，脑部氧气不足会导致转速低，专注力低；在学习交互中只靠听觉和视觉接收，在肢体动作上只靠说和手写来交互，无法实现全身心运动式的学习交互，更加无法迎合惯于触碰式学习，惯于运动的学生的学习习惯。即使学生有强大学习意愿，但由于学生身体活跃度不足，感官和动作的交互不足，难以产生激情触动，会导致知识技能的掌握效率严重低下。
- 解决之道：人生塑形技术能让学习突破只有“坐听看说写”的限制，由多种便携穿戴设备、智能道具、机器人搭建的场景能支持学生全感官、全动作、全身体机能的娱乐运动式学习交互，让学生在学习过程中身心高度活跃，产生激情触动，能开启高效记忆模式，再加上高自由度的DIY功能可迎合每个学生的学习习惯，从而大幅提高学习效率。

为何人生塑形技术能有效解决公知专家机构都难以解决的七大顽固教育痛点？ (3/4)

■ 教育行业痛点五，当下优质教育资源稀缺、或分配不均、或成本高昂。

□ 解决之道，有以下4个方面：

1. 人生塑形的盈利模式类似于游戏业的免费模式，会对为了学习锻炼进入的用户免费，并提供礼品和佣金奖励，让更多人受益。另外会设置助学公益基金，解决留守儿童困境儿童的教育、健康、营生问题。针对偏远地区的助学，人生塑形生态有巨大优势，能免费提供大量设备技术、教育资源、以及工作盈利机会，有效解决教育资源分配不均和稀缺问题。
2. 运用人生塑形系统的内驱力控制功能，能全自动、人性化地诱导学生把时间、精力、资源投入到学习锻炼之上，以玩游戏上瘾的疯狂动力，积极主动寻求成绩的突破，这已经可以减少大部分教育资源的使用。比如教育设备和财力投入，就算严重稀缺导致投放不足，但学生必然会全力以赴的主动想办法调动其它资源来提高成绩。又比如教师的时间和精力，原本大部分都投入到学习积极性不足的学生身上，现在不再需要花心思解决厌学问题，等于大部分时间精力可以投入在其它地方。（PS：负责的老师会尽量兼顾所有学生成绩。学霸最让老师省心，因为成绩优秀，获得充分的精神满足，会主动学习；其余的成绩中和下的学生要提高成绩很困难，他们的问题不是智商缺陷，而是学习兴趣不足。他们得不到学霸成绩优秀的精神满足，学习又非常艰辛乏味，所以他们习惯于沉迷视频游戏或其它运动娱乐来满足精神需求。）
3. 很多学生花大量资源学习的知识技能，或者从小选择的兴趣和专业，在长大后发现是错误的，这导致了教育资源的巨大虚耗。运用人生地图、定位、导航功能，能让学生随时清晰各种知识技能对现在和未来的作用；清晰自身目前的心、技、体全面数据，显示出到达未来人生家庭、事业、社交各种可能性目标节点的得失利弊和必要门槛。配合人生预演功能，能身临其境，以全感官、全动作、全身体机能的运动式交互，去深度体会未来各种目标的相关情景，得失利弊，有效辨析各种兴趣与职业是否值得自己花费巨大成本去追求，少走人生弯路，这些功能会大幅减少教育资源的虚耗。
4. 人生塑形系统会促进教育精细分工，提高教育资源利用率，把原先难以创造价值的闲散教育资源利用起来。因为，人生塑形会把教育游戏化，用户间可以发布供需信息并互相帮助，如同贝壳ACN模式。比如有大量用户希望在游戏中学习语文，就会有大量用户通过开源功能让语文内容游戏化，语文内容会不断被拆分，例如拆分为字词句、语法、修辞、作文等等，这些细分的知识内容会被制作成相关的道具、场景、情节、任务、机制等游戏内容，也会有大量用户或AI提供各种语文教育辅助。区别于传统教育，学生不是在教室坐着听读写学习语文，而是解锁全感官全动作的玩起语文相关的运动游戏，所以会有巨大的空间支持各种创新的教育方式让学生提高语文成绩。传统学校一个语文老师教50个学生，人生塑形里可能有几十个专业的老师精细分工去教育一个学生语文，老师们可以在任何时间地点提供服务，而且其他没有专业教师资格的人也会加入提供教育服务，没有专业师资资格不太重要，因为有专业证书的老师不一定能够搞懂教育游戏化，真R多设备道具MR技术把现实生活游戏化，对于世界级游戏专家来说还算是新大陆。

为何人生塑形技术能有效解决公知专家机构都难以解决的七大顽固教育痛点？ (4/4)

■ 教育行业痛点六，中国主流教育严重应试化，制度失衡，内容缺失，导致三大问题：

1.导致中国极度缺乏“0到1”颠覆性创新人才，严重阻碍中国崛起；

2.导致学生即使成绩好，考上名牌学校，却跟人生终极目标“幸福感”和“竞争力”关系不大；

3.导致超过三分二的孩子和家长十多年投入校内教育，却得不到优质教育资源，反而成为学霸的垫脚石，耽误十多年黄金学习期，还莫须有的被持续打压自信心十多年。

- 解决之道：人生塑形针对学生和国家的终极目标“幸福度”和“竞争力”，植入全面关键的内容与主流教育互补，比如快速学习、沟通、协作、情商、天赋的发掘与培养、目标规划与管理、批判性思维、均衡饮食作息与运动、仁义礼智信温良恭俭让等内容，并依靠人生塑形异业联盟的大数据让教育内容与时俱进。
- 并且，在真R网游的多种智能道具、机器人设备、游戏机制方面，开设学生创客版本，为学生提供大量DIY创新空间，重点发掘培养创新型人格天赋人才。
- 另一方面，人生塑形重点扶持成绩中与下的学生，全程免费提供设备技术，提供最极致的娱乐运动服务，并在游戏任务机制中植入校内教育内容，把成绩与游戏特权挂钩，让游戏瘾自动转化为学习动力。正常情况下从第三周开始，这些成绩中下的学生会比学霸更努力学习，自然大幅提高学习成绩。

■ 教育行业痛点七，教育的终极目标是学生未来的幸福感和竞争力，但从古到今都很难有一个能够标准化、自动化的教育体系，可以贯彻教育的终极目标，有效保障每位学生未来的幸福感和竞争力。

- 解决之道：“人生塑形”，是针对4到49岁人群，实现全面有效行为引导的一种自动化设备系统。
- 全面有效和自动化的行为引导，是指针对用户未来的幸福感和竞争力，智能化地提供最合适的行为方向，并且自动实现行为动力的有效控制，相当于为用户人生的各种追求解决了方向路线和行动力的问题。
- 从功能结构上介绍，人生塑形系统包括：用手机、腕表等小型便携设备实现的“人生地图、定位、导航”功能，让用户随时清晰目前的人生定位和各种可能性方向，以及各方向路径的得失利弊；还包括：用多种智能道具、装备、机器人搭建的，能支持全感官、全动作、全身体机能运动式交互的真R网游运动系统。通过把各种知识、技能、情景植入真R网游，能实现自动化的人生预演，让用户提前体验各种人生情景，进一步辨析各种兴趣和职业方向是否真正适合自己；另外，还能让游戏瘾网瘾转换为学习锻炼的动力。
- 所以，人生塑形的技术优势在于，能全自动、人性化地诱导用户把时间、精力、资源投入到最有价值的学习和锻炼之上，从而高效率地塑造出人生的理想形态，强有力地保障人生的终极目标“幸福感和竞争力”。

**以下4页：
说明市场空间， 可商业化的天花板。**

■ 首先，网络游戏已经成为世界上最多的人玩、最花钱玩、最花时间玩的娱乐；

- 2019年中国游戏用户规模突破6.4亿人。
(《2019年1-6月中国游戏产业报告》)
- 2015年全国七成青少年有过游戏付费行为。
(中国互联网络信息中心调查报告)
- 2019年中国游戏市场销售收入预计超过2300亿元。
(《2019游戏产业趋势报告》)
- 2019年全球总计游戏产业营收额为1488亿美元。
(权威机构 GameIndustry数据。)
- 中国每月8.25亿用户玩手游，人均每月玩游戏879分钟。
(权威数据机构极光《2019年手机游戏行业研究报告》)
- 中美玩家每周平均游戏时间47/65小时，
包括看游戏视频时间在内。
(2019年市场调查机构 TECHanalysis Research美国
和中国市场的游戏消费趋势调查报告)

■ 然后，真R比网络游戏更酷更好玩，也可以比手机更便携 (详情可见P22潜在对手竞争分析)；

■ 最后，目前网络游戏不包含真R，但真R可以兼容包含 网络游戏，娱乐体验1+1，必然大于1。



(2019年初职业游戏玩家Ninja日均收入高达50万美金，击败了C罗、内马尔、梅西、詹姆斯，成为体育届具备头号影响力的网红。)



基于“体验为王”理论，真R会成为整个娱乐业的未来，
会以混合现实和物联网技术，逐渐把各种娱乐结合成为网游的一部分，主导整个娱乐行业。

- 互联网的未来是万物联网，形成最强的网络效应，输出最好的用户体验。
- 相同的是：
娱乐业和体育的未来必然会以巨型网游为中心，所有娱乐都会成为网游节点，成为网游的一部分，形成最强网络效应，输出最好用户体验。

市面上的一切娱乐：
玩具、电影、动漫、体育运动、
KTV、酒吧、社交、旅游等等

VS

真人RPG
实体电竞

与真R比一比就能发现，所有传统娱乐都缺乏以下三个制胜点，以致必然会被兼容主导。

- 深度交流互动的网络效应，无上限持续推高用户体验
 - 不单只是沟通、发帖、发视频、评论，还包括解锁全感官和全动作的真实面对面互动；
(如DIY自我定制、组队对抗、冒险、寻宝、打BOSS、逃生等各种任务玩法)
- 网游式成瘾机制与题材，最有效的锁客手段
 - 能满足人类全部精神需求，数十年游戏市场竞争洗练出来的最成功成瘾机制，真R能空前的做到在现实中高度还原！
(包括但不限于：多线剧情、角色定制、经验值、升级、加属性、职业、技能、刷宝、装备升级合成维护分拆、交易、做任务、打怪物、刷副本等等成功游戏中的机制与题材)
- 其它娱乐不包含真R，但真R可以兼容，包含其它一切娱乐
 - 真R可以兼容一切娱乐成为网游的一部分，兼容到合并将形成巨大网络效应，直到形成主导。

真R（人生塑形）是一种尚未被市场发现，但未来会跟手机一样普及的设备及系统，在未来不一定叫真R，不一定是我们走到最后，但目前是我们扎根最深、储备最足。

用混合现实技术把现实世界“网游化”，承载网瘾机制和网络效应

——将被验证为划时代的设计。

因为除了可以提供最酷炫最好玩的娱乐运动体验之外，还可以：

- 让教育学习和身体锻炼之类繁琐枯燥却极为重要的过程变成娱乐，甚至成瘾。
- 让每个人的各种健康指标、能力指标、和整个人生版图当中包括家庭、职业、社交等所有可能性都数据化、条理化，实现对所有可能性分支的可见性和可控性，如同汽车导航仪一样，让成为人生赢家的所有路径和成本风险呈现，并获得实时精准的导航及助推功能。

简单概括：当真R（人生塑形）形成生态，充分规模化和网络效应之后，能够以最人性化和最优秀的用户体验一站式满足娱乐、教育、大健康和体育运动需求。其它单独去满足这些需求的产品将失去竞争能力，并因为用户体验远远不足而被合并，被主导或被淘汰。

- 《头号玩家》是极致地塑造了二次元世界，让用户通过视觉和听觉把思想尽可能地沉浸。
- 真R技术是空前地、极致地在现实中还原二次元世界，用户很自然就能全身心地去感受和交互，更重要的是把现实世界游戏化。



市场空间 4/4

这是真R（人生塑形）可生态版图：真R在用户体验和性价比上，都能大幅超越以下多个行业的传统产品服务；或者说，如果未来这些行业的产品不使用真R或类似技术，基本上会被市场陆续淘汰。真R已经率先在内容、机制、主题、设备和平台系统上形成了行业标准，今后谁能最先把真R技术做好，就最有机会成为行业头部。

■ 1、娱乐行业；2、运动行业

真R技术，能对4-45岁人群的娱乐或运动需求，提供出最好玩、最酷炫、最有意义的用户体验。

娱乐和运动是人性，只要有得选择真R，每个人都必然首选真R。真R必然是未来国际最主流的娱乐运动，直到人类无需做运动为止。

■ 3、教育行业

真R技术，能对4-45岁人群的教育需求，提供最人性化、最高效，性价比最高的教育体验。这已经是脑机接口淘汰人类感官和手机之前最好的教育技术，是目前教育行业必然的核心技术趋势。

并且，因为疫情，中国深刻认识到缺乏高精尖人才的危害，影响人才培养的最大关键就是教育和游戏行业改革。目前的“双减”政策是开国以来最严教育改革，数十万教育机构和老师受到影响，而真R是国内外目前最先进有效的破局方案，所以目前只要有真R可以选择，数十万不想被淘汰，或者想做大做强教育机构迫切想得到真R技术赋能。

■ 4、电竞培训行业，与赛事运营行业

现有电竞的标准必然会在两年内被真R技术重新定义，从而摘掉网瘾和玩物丧志的帽子，让电竞成为真正意义健康和和谐的体育运动，成为国际上年轻人最流行的娱乐运动竞技。

原因如下：

- 电竞行业痛点一：被扣上“网瘾危害”的帽子，是家长和体育局最担心的电竞问题。我们研究网瘾十多年，掌握大量数据证明，网瘾危害远比公知严重！
 - 电竞行业痛点二：电竞培训知识技能的时效性太短，导致电竞选手未来非常不确定。
 - 电竞行业痛点三：目前电竞比赛运动员竞技精神和身体竞技对抗严重不足，其实已经严重违背奥运精神。
 - 电竞行业痛点四：电竞比赛的观众和粉丝参与度太低，运营方难以通过门票盈利，也难以打造偶像明星获利。
- 只要使用真R技术，能完美解决上述所有痛点，比如电竞行业不再有网瘾危害，反而是把网瘾转换为学习、锻炼、工作的强大动力！最为关键的是，真R网游更酷炫、更好玩、更具观赏性！在学员、观众、粉丝的体验上都有了质的飞越。

■ 6、民宿客栈、避难所、悠闲农业、生态养老、旅游社交等行业

旅游业受疫情影响严重，特别是民宿客栈行业，如果使用真R技术，必然大幅提高商家盈利能力和行业竞争力。

同时也因为疫情，目前国内外对避难所的需求增加了数倍，民宿客栈是真R生态重要组成部分，能为真R股东和高级用户一站式的提供最好的娱乐、教育、运动、大健康服务，特别是在灾难来临时提供安全专业的避难所服务。

■ 5、戒除网瘾市场

80%能接触手机电脑的人，都会或多或少的受到网瘾影响，约有30%是严重影响，家长们因此非常的焦虑，不惜高价解决网瘾、厌学、叛逆等问题。

相比目前市面上的所有机构和专家的技术，真R是最高效、最人性化、性价比最高的解决方案。

■ 7、公益助学

真R助学是目前最先进高效的助学技术，能大幅提高公益机构助学效率，最有效解地决留守儿童、困境儿童的教育、健康、营生问题。

中国留守儿童、困境儿童有数百万到数千万，以及随着中国一带一路发展，交通和通讯会覆盖全球数十亿人口，其中大多数都迫切需要解决教育健康营生问题，真R能快速有效的帮到他们，这是真R存在的最大意义，每一位助力者都将功德无量。

另外，大健康、餐饮、社交、婚庆等行业的无数商家，会陆续使用真R赋能，获得商业竞争力的大幅提升，而真R免费获得巨量渠道资源。

**以下5页：
核心商业战略、
渠道模式、
盈利模式、
拓张规划、
营销模式太容易被抄袭，暂时保密。**

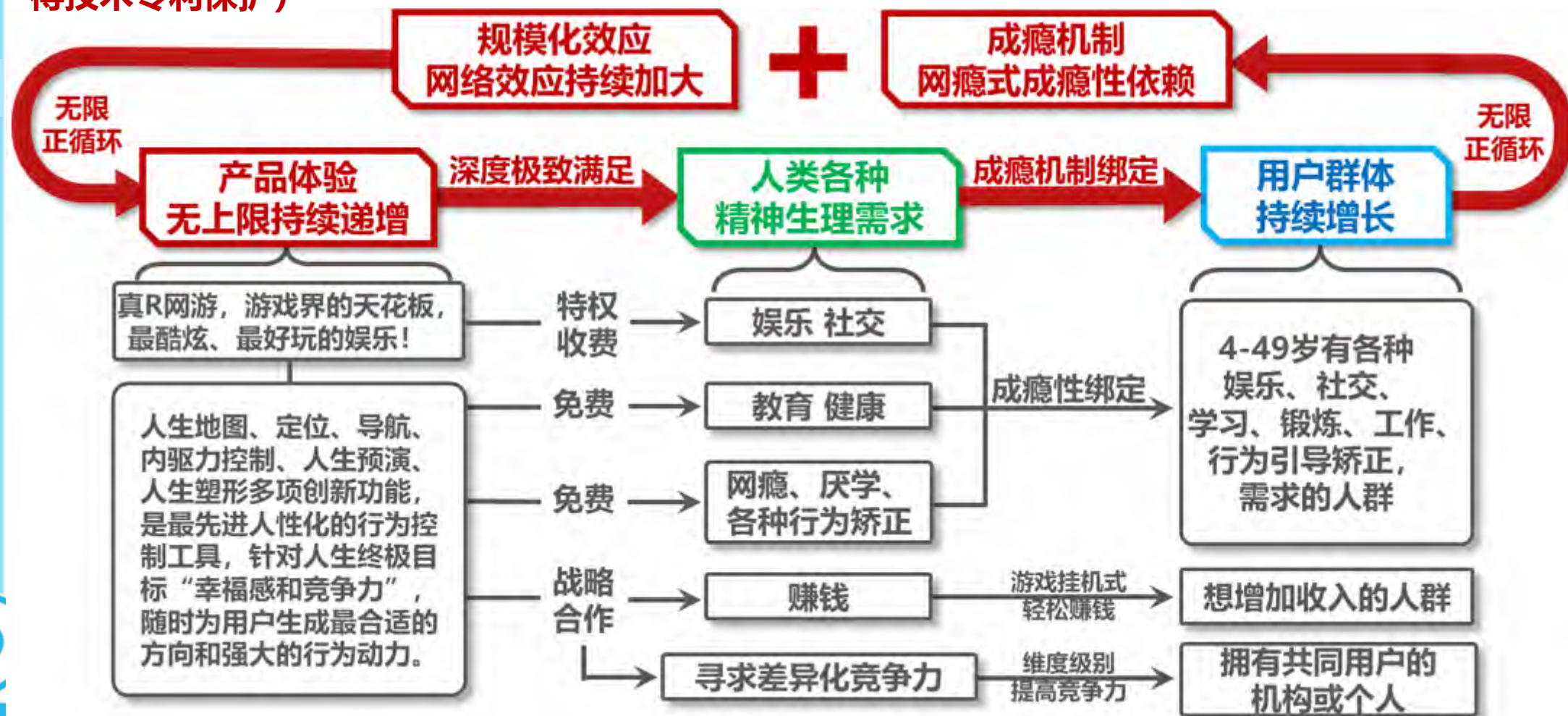
投资亮点
项目概况
痛点分析
解决方案
产品模式
市场空间

商业模式
渠道模式
营销模式
盈利模式

未来规划
竞争分析
竞争壁垒
专利列表
团队介绍
目前状况
融资计划
风险分析
疫情机遇
政策机遇
财务预测
预期回报
未来愿景

可行性分析

核心商业战略——走超高性价比、高技术门槛、高专利壁垒的差异化路线，以网游免费模式，超快速获客、获渠道，一站式极致满足教育、娱乐、运动、大健康需求，成瘾机制锁客，规模化和网络效应不断推高用户体验，不断加速获客，全球范围内实现无上限正循环。（所有底层商业模式已获得技术专利保护）



投资亮点
项目概况
痛点分析
解决方案
产品模式
市场空间

商业模式
渠道模式
营销模式
盈利模式

未来规划
竞争分析
竞争壁垒
专利列表
团队介绍
目前状况
融资计划
风险分析
疫情机遇
政策机遇
财务预测
预期回报
未来愿景

更详细说明商业战略：

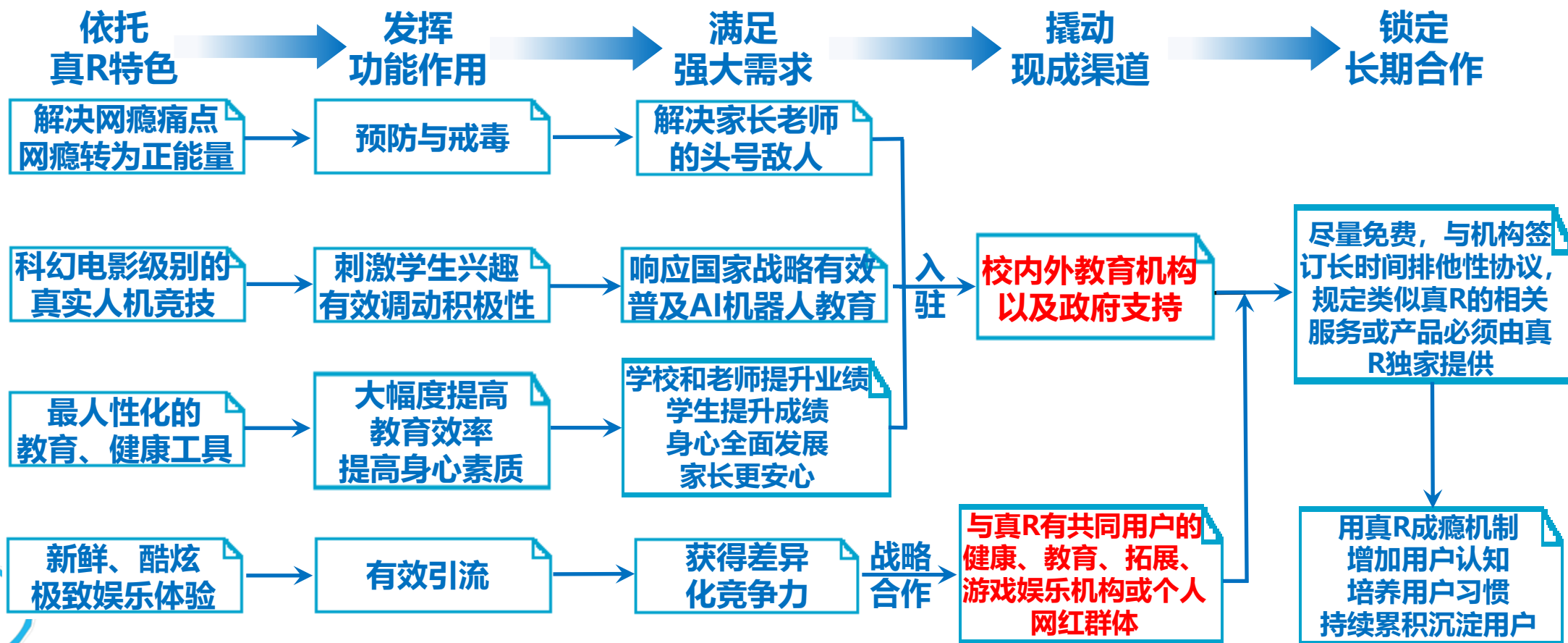
- 一、以类似网游的免费模式，从解决厌学、网瘾切入教育市场，趁“双减”这个天赐良机，能在学科类对手都退场的时候，快速填补中国巨大市场需求缺口；
- 二、与此同时，以免费赋能模式，提供设备技术整合教育、运动、医疗大健康、娱乐、社交、旅游、餐饮、婚庆行业的用户资源，形成使用人生塑形技术标准的庞大异联盟，所有合作商家都能提升竞争力逐渐成为片区头部，同时也成为了人生塑形的免费渠道，此举能够超快速获得巨量用户资源。
- 三、之后，以同样的免费模式用于助学，能自动化解决中国乃至世界的大多数留守、困境儿童的教育、健康、营生问题；也以同样的免费赋能模式，大幅提高外界公益机构的助学效率，加快各方助学的推进。长远计算，此举能够获得世界上忠诚度最高、数量最为巨大、长期高频率高深度互动的用户资源。
- 四、凭借极致用户体验聚客，依靠网游成瘾机制锁客，再加上规模化和网络效应不断推高产品体验，不断吸引新用户加入，形成无限正循环。预计三年内，用户在娱乐、教育、运动、大健康等等这些人类最基本需求上，都离不开人生塑形技术。
- 五、最后，把系统开源，让无数人可以在人生塑形这个与现实同步、永不过期、自动化全面有效实现行为引导的真人实景网游综合体中，以人生塑形的标准，实现各种DIY创造，互相发布和供给教育、娱乐、社交、运动、旅游、餐饮、医疗大健康等相关需求，从而诱导用户的各种生命活动都尽可能的，逐渐关联到人生塑形系统当中。（好比“贝壳的经纪人合作网络”和“苹果系统的开源”都在做类似的事情，但贝壳CAN网络只垂直于很小的细分市场；苹果APP虽然包罗万有，但只能够满足浅层的用户需求，需要结合巨大外力，设备、场景的辅助才可以完整的满足需求。相比之下，人生塑形的开源，在社会意义和商业价值上，就有了维度级别的超越。人生塑形通过开源，能系统化辅助无数用户之间的各种供需匹配；另一方面，人生塑形除了APP之外，还关联、控制、覆盖外部各种智能设备、人力、场景。所以人生塑的开源，能提高资源利用率，减少恶性竞争，促进精细分工合作，能够更有深度、更为极致的满足教育、娱乐、社交、运动、旅游、餐饮、医疗大健康等人类最关键的需求，在满足需求的范围和程度上有了维度级别的提高。）

投资亮点
项目概况
痛点分析
解决方案
产品模式
市场空间

商业模式
渠道模式
营销模式
盈利模式

未来规划
竞争分析
竞争壁垒
专利列表
团队介绍
目前状况
融资计划
风险分析
疫情机遇
政策机遇
财务预测
预期回报
未来愿景

免费解网瘾、提高成绩是真R市场切入点，以此撬动庞大闲置的教育资源给特权玩家消费，经过多次测试能充分肯定，普遍的教育、网瘾专家，还有家长和老师都对真R的功效高度认同和期待，目前已与一些有学校资源的反网瘾机构团体达成合作协议。



投资亮点
项目概况
痛点分析
解决方案
产品模式
市场空间

商业模式
渠道模式
营销模式
盈利模式

未来规划
竞争分析
竞争壁垒
专利列表
团队介绍
目前状况
融资计划
风险分析
疫情机遇
政策机遇
财务预测
预期回报
未来愿景

- 在可操作性方面：人生塑形采用已经被市场充分验证的实体娱乐和网络游戏的盈利模式，可操作性强。
- 在盈利基础方面：市场上绝大部分的产品都处于低技术同质化竞争态势，所以在日常运营中要投入大量资源来保障用户付费率；相反的是，人塑形走高技术差异化竞争路线，耗费十多年研发打磨产品体验，直到确保能够颠覆性的超越同行，能让用户必然埋单的时候才选择进入市场，正如以下盈利模式，其基础是用户必然买单，必然作为首选的人生塑形功能和真R网游技术。



- **扩店模式** (Pre-A或A轮后可0成本快速扩张, 占领全国据点, B轮后以可布局世界其余消费大国)
 - A轮融资生产模具, 之后用众筹、加盟形式快速扩张加盟店 (0成本, 无需出让总公司股权, 只需借出模具和输出内容、培训、运营管理, 能占大份额股权, 加盟费直接入账模具厂生产设备, 巧妙解加盟商信任问题), 等资金充足再开直营, 回购加盟店股权, 便于上市。
- **选址策略, 和市场容量 (以中国为例粗略估计)**
 - 高度集中用户的地点: 大学城60座、高等学院2956所、大型住宅区(数万人以上的有20+)、商业街区(各城市都好几个)、旅游风景区(单单A级景区上万个)、高新技术开发区168+、软件产业园45+。
- **店铺种类, 和市场容量**
 - **流动店** (每3万用可容纳一家流动店, 中国可容纳流动店约两万多家。因为店铺可根据用户集中度合并或分拆, 为方便计算, 中国可容纳店铺数量全部折算成流动店)

没有固定娱乐场地, 设备存于仓库或货车, 用运输的方式在周边广场空间搭建临时真R场地, 灵活服务于周边用户, 能同时支持80人线下活动, 适用于早期资金少、设备配套不完善、周边地租昂贵等情况。
 - **驻店**

让设备进驻用户群相同的娱乐、教育、健康、体育机构, 战略合作, 同时容纳30-60人。
 - **固定店**

拥有自己的游戏场所, 能至少同时容纳150-300人互动, 用户体验最佳。
 - **客栈店 (真R旅游)**

以真R作为盈利保障, 通过众筹开客栈民宿作为切入点, 利用闲置旅游地产打造特殊“角色扮演旅游”。



以下7页： 竞争分析。

所述的直接对手和潜在对手都是在娱乐行业，解决的是娱乐需求。面对教育行业的竞争分析，在前面“人生塑形技术凭借“双减”这个天赐良机，会在中国乃至世界的教培市场中，快速获得超级巨大的商业利润”章节中已经有详细介绍。

简而言之：人生塑形提供的娱乐、教育、运动、大健康等产品服务，核心竞争力是高性价比、高技术门槛、高专利壁垒、差异化竞争路线。绝对肯定，中小企业不能有效复制人生塑形技术，但各行业巨头必然会跟风复制，而且一定会同时进行收购或投资。

直接竞争

总结：与最直接最相似的现有品类相比，真R优势非常突出，属于维度级别的超越。

真人CS、密室逃脱、鬼屋（和真R一样，属于线下真人实景，模拟网络游戏题材的实体娱乐）

行业代表

真人CS设备生产商：凯光，枪战圈、合鼎、众邦、巨硬互动

真人CS运营商：上海镭战大联盟、猎鹰

密室逃脱行业：第九街区、缔孚森、奥秘之家

鬼屋行业：藤木病院、恶灵研究所、徐州俊德

真R优势

- 1、**娱乐体验大幅度超越；**（能高度模拟出绝大多数网络游戏机制和题材，以及拥有庞大网络效应）
- 2、**更加酷炫；**（近身战斗系统、智能机器人伙伴和生化怪物敌人系统，科幻电影级别的武装和战斗场景，每个战斗动作都能成为朋友圈焦点。）
- 3、**强大成瘾机制，形成高粘度、高复购率；**
- 4、**解决全球性社会痛点“网瘾”；**（社会意义巨大，容易获得政府和教育机构资源支持）
- 5、**作为最人性化的教育工具，以极致娱乐免费大幅度提高教育和健康机构的用户体验；**
- 6、**出色的技术壁垒；**（关键技术有数十项技术专利交叉保护，并快速增加）
- 7、**全新品类，有看头，用户至少埋单一次；**（但凡娱乐产品，新鲜刺激有看头，用户至少尝试一次）
- 8、**免费共享商业模式，更多盈利模式，用户价值更高，利润更高。**
- 9、**天花板更高，能在行业内实现绝对赢家通吃；能从兼容到整合，到最终的主导整个娱乐业，甚至是教育、健康、体育行业，融合巨量用户和资源，产生超级网络效应。**

预计对手应对策略

必须大幅度提升娱乐体验

募集大量资金

→ 无效真R数十项底层技术专利

→ 时间长成功率有限❌

→ 直接模仿真R

→ 侵权风险极大❌

→ 一边打擦边球模仿
一边无效专利

→ 不能模拟全部功能

→ 导致娱乐体验仍然处于劣势
战线过长，不确定性很高

→ 另辟蹊径重新设计

→ 超越真R多年研发布局

→ 鉴于真人CS等行业历史创新度非常低

→ 可行性有限❌

直接竞争

总结：与最直接最相似的现有品类相比，真R弱势非常有限，并且十足把握有效应对。

真人CS、密室逃脱、鬼屋（和真R一样，属于线下真人实景，模拟网络游戏题材的实体娱乐）

行业代表

真人CS设备生产商：凯光、枪战圈、合鼎、众邦、巨硬互动
真人CS运营商：上海镭战大联盟、猎鹰
密室逃脱行业：第九街区、缔孚森、奥秘之家
鬼屋行业：藤木病院、恶灵研究所、徐州俊德

真R弱势与应对策略

1、真R品牌效应低。威胁很小，原因是对手的用户复购率和粘度低，而且真R是全新品类。

真R应对策略：推广时着重展现对手无法做到的精彩酷炫场景，如科幻片级别的人机战斗、近距离战斗系统、各种主流网游电影动漫的机制题材模拟。

2、营运服务流程还没标准化。威胁很小，因为对手们服务流程虽然已经标准化，但由于服务和产品很简单，难以提供有竞争力的用户体验，真R要去模仿对手功能也很简单；另外真R系统虽然庞大复杂，但基于十年储备，要迅速形成标准化不难。

真R应对策略：首先挑选几款市面主流的游戏电影动漫机制与题材作为切入点，加大力度把里面最好体验的几个功能和服务标准化，如此既能够快速捕获众多用户用于造血或提高估值，也争取到时间磨合产品功能和服务流程。

综合所有对手官方宣称的优势作分析总结

（详细分析数据内容太多，可另外提供）

1、对手功能方面：所有对手官方宣传的优势，对真R影响非常有限。

真人CS或“吃鸡”模拟的是枪战题材和简单对抗机制，密室逃脱模拟的是解谜题材，鬼屋模拟的是恐怖题材，上述所有的机制与题材只属于网游里很小很小的一部分，真R能模拟出的是绝大部分网络游戏的机制和题材，两者相差巨大，所以不但能囊括对手所有功能，多出的功能优势是维度级别的超越。

2、对手专利实用性和保护性方面：专利少，商业价值低，保护力度差。

除上述公司官网公开的专利，我们还通过所有的相关公司名称、法人、股东名字进行专利检索，共查出发明专利授权1项，实审中两项，实用新型14项，外观不作考虑。

分析结论：商业价值低，而且我们都可以用其它成本相仿的方法进行替代实现，或者能找出更早期的多份专利，可证明有绝对把握无效对手专利。

潜在竞争

网络游戏、VR、AR、主机、街机游戏（必须通过屏幕和键盘摇杆进行人机交互，只能刺激视觉、听觉和手指，只适合行动不便的人群，而真R全感官全动作交互，没有可怕的网瘾危害）

行业代表

网游代表：腾讯、网易、盛趣；

VR游戏代表：TVR时光机、大朋VR、蚁视；

AR游戏代表：精灵宝可梦、腾讯天美工作室、Magic Leap。

主机游戏代表：任天堂Switch、索尼PS、微软 Xbox；

街机游艺机代表：城市英雄、大玩家超乐场、风云再起；

真R优势

- 1、娱乐体验更好，而且好很多！（A、支持全感官、全动作、全动身体机能的人机交互，玩家身临其境全自由DIY；B、更有深度的网络效应；C、绝对新鲜；D、兼容手机电脑VRAR设备，娱乐体验1+1>1）
- 2、真正意义的酷炫！（酷，要酷在现实世界的自己身上，才是真正意义的酷）
- 3、网游电竞致命痛点是网瘾，真R没有网瘾危害，而且能把网瘾逆转成为学习训练的动力。（社会意义巨大，容易获得家长、教育机构和政府资源支持）
- 4、作为最人性化的教育工具，以极致娱乐免费大幅度提高教育和健康机构的用户体验；
- 5、天花板更高，能在行业内实现绝对赢家合并通吃；能从兼容到整合，到最终的主导整个娱乐业，甚至是教育、健康、体育行业，融合巨量用户和资源，产生超级网络效应；
- 6、更多盈利模式，用户价值更高，商业价值更为巨大，更容易受到资本支持；
- 7、解决VR、AR头号痛点“眩晕”和不便携，无法长期使用（本条只针对VR、AR设备）。

预计对手应对策略

- 1、如果行业巨头要做真R，或研发相同技术，起码是我们产品出来并且被验证出耀眼商业价值的时候，那时已经属于我们的A轮或B轮，本轮Pre-A即使退出都获利丰厚，并且我们已经有足够的钱更深更广地布局扎根。
- 2、当网络游戏或电子游戏的巨头要进入这个市场，他们会更加倾向收购我们，而不是重新研发。如果巨头绕过这些专利，所做出来的产品体验绝对比我们差很多，会失去竞争力。又或者，他们要无效我们的专利，几十个技术专利虽然不多，但不是说无效就能马上全部无效掉，在时间上会拖慢市场占领的速度，而且是否无效成功还会存在不确定性，退一步来说，如果全部无效成功，这些技术会变成公开的现有技术，行业巨头又不止一家，谁去无效就等于便宜了其它竞争巨头。倒不如通过购买的方式，让这些现有的专利作为自己的技术壁垒，我们还是小鱼，不用花大价钱。
- 3、如果有巨头要收购我们，我就会去找他们的对手，会在最大限度地保证投资人利益的前提下，寻找最痛恨网瘾，最想把娱乐做到极致，对颠覆娱乐、教育、健康、体育、有共同见解和追求的机构。

网游代表：腾讯、网易、盛趣；

主机游戏代表：任天堂Switch、索尼PS、微软 Xbox；

VR游戏代表：TVR时光机、大朋VR、蚁视；

街机游艺机代表：城市英雄、大玩家超乐场、风云再起；

AR游戏代表：精灵宝可梦、腾讯天美工作室、Magic Leap。

一、真R是实景，不如对手可在屏幕内展现天马行空的画面。

（威胁较小，因为通过屏幕会导致网瘾的身体危害，另外画面再虚幻，看多了也会麻木，强大游戏体验基本都来至于机制变数。另外真实场景虽然不够夸张，但因为身临其境，刺激人体全感官与反应机制，可以全动作交互，实际上会比单纯的视觉感受更加震撼，AR除外）

真R应对策略：尽快兼容网络游戏、VR、AR等游戏系统，满足喜欢看虚幻浮夸画面的那部分用户。

二、真R维护成本更高。（早期威胁较大，但在产品充分标准化和规模化量产后，威胁逐渐减少）

真R应对策略：

- 1、已经花费大量资源成功设计出多模块化自由组合，快速拆卸的武装体系，一套装备在正常的情况下只会损坏单一模块，玩家或工作人员可以快速更换维修，特别是易损部件，量产后成本很低。
- 2、如果是贵重装备，会收押金给特权玩家自用，并给特权让玩家融入自身策略进行DIY加入配件升级，在游戏中获得强大属性能量，成为神器、抢眼的个性化标志，使玩家当成珍稀玩具把玩收藏。
- 3、为应对用户不爱惜装备的情况，要求用户实名制登记，关联信用卡，或收取一定押金，人为损坏需要罚款或罚游戏资源，另外我们可以把每次退回来的装备，做简单的检验，根据情况做记录，如果经常搞坏，会在使用者的档案中记录，以后对该用户追加使用成本，或者减少该用户的增益效果特权，形成惩罚性制约。

网游代表：腾讯、网易、盛趣；

主机游戏代表：任天堂Switch、索尼PS、微软 Xbox；

VR游戏代表：TVR时光机、大朋VR、蚁视；

街机游艺机代表：城市英雄、大玩家超乐场、风云再起；

AR游戏代表：精灵宝可梦、腾讯天美工作室、Magic Leap。

三、真R的边际成本更高。（早期威胁较大，但在产品充分标准化和规模化量产之后，威胁逐渐减少）

真R应对策略：首先，在整个成本结构中，边际成本比重不大，对手们的推广成本相对来说会比真R高很多，因为真R前所未有且极度酷炫，爆点非常多，正常来说媒体都会无条件争相报道；

其次，当真R规模化量产之后，设备成本低廉；

另一方面，真R后期的利润会比对手高，所以策略上只需要稳打稳扎，做好产品，全力保证快速发展，在竞争对手出现且降低行业利润之前尽量形成真R生态。

四、真R的用户使用成本更高。（威胁小，因为相对来说，用户体验会更好）

真R应对策略：

1、在用户金钱成本方面：营收模式采用网游免费模式，三分二以上用户可终生免费体验。

2、在用户人力、时间成本方面：除了到官方活动场所体验多武装多设备的重度娱乐之外，我们会给用户另外两种低成本的游戏接入方式：A. 兼容网游，用户同样可以用手机电脑等终端进入游戏；B. 便携装置如腕表、项链、等饰品，或简单的武器装备等，支持用户随时随地进行战斗训练、学习、运动等各种娱乐活动以换取游戏经验资源。

五、相对于巨头对手，真R资源少，品牌效应低。

（对于真R团队来说威胁巨大，但对于投资人来说是个好事，对手会更倾向直接收购）

真R应对策略：依托十年研发储备，Pre-A后众筹加盟等方式快速多轮融资，成为游戏业线下端的巨头。

投资亮点
项目概况
痛点分析
解决方案
产品模式
市场空间
商业模式
未来规划
竞争分析

竞争壁垒

专利列表
团队介绍
目前状况
融资计划
风险分析
疫情机遇
政策机遇
财务预测
预期回报
未来愿景
可行性分析

**颠覆性技术创新
开辟出最具竞争力
的用户体验**



**良好技术保护
数十项底层技术
专利授权**



**技术壁垒
领先行业
12-18个月**

□ 技术价值巨大——最具竞争力的用户体验

- 对比整个娱乐业，提供无与伦比的娱乐体验；
- 能作为教育和健康工具，以最人性化的方式，大幅度提高教育学习和强身健体的效率；
- 能有效解决世界性痛点“网瘾”，解决无数家长与老师的难题。

□ 公众认可度非常高

- 在大量的产品测试过程中发现，用户认可度非常高，请试试随便找几个用户去了解真R，基本都会非常感兴趣和愿意埋单。
- 专家认可度高，无论是教育、网瘾、机器人硬件、娱乐方面的专家，基本上会重视和看好真R的发展，目前已获得上述领域专家的技术、资源合作意向，并可提供权威性的技术成果背书。

□ 底层硬件结构，以及硬件+底层商业模式已获得数十项技术专利授权，形成系统化交叉保护，并且大批量专利正在审查，申请了延迟公开，Pre-A开始会加大专利布局力度。（专利包括中国、美国、中国台湾地区授权，全部属于创始人名下，专利引擎检索“马卡里”便可查阅）

□ 基于长期调查，目前国内外尚未曾出现类似真R的系统，即使有也是做得很表面很低端（因此我可以获得多项底层技术专利授权），依托10年布局，对手要另辟蹊径在设计上超越我们几乎不可能。

□ 基于一定技术门槛，以及设计生产制作的复杂性，当我们产品上线，获得良好口碑算起，如果对手模仿我们，至少会落后12-18个月（不考虑侵真R专利权的情况下），对手大规模投入资金可以加快5个月，已是极限，而且只能模仿一部分。我们布局非常深远，有多种爆点持续引爆市场，从兼容合并到主导其它娱乐行业，甚至是实现教育、健康、体育行业的跨界整合主导的各个阶段，都有实打实的可行性计划做支撑，非常肯定的是，对手只能不断跟风，难以形成超越。

- 目前技术壁垒主要是两方面：
- a) 高技术门槛：在公知领域很难找到人生塑形相似功能和技术的产品，当中涉及教育、心理、游戏、智能软硬件、机械、开模生产等多个领域，对手要复制会受限于高技术门槛。特别是真R以混合现实技术让生活和游戏对接的过程，即使对于世界级游戏专家，也算是一片巨大而神秘的深海。这个细分领域我们研发了十多年，验证过无数可能性，做出过大量样品，才突破所有困难提炼出今天的人生塑形系统。所以，一方面是该系统技术的复杂性、罕见性和不确定性；另一方面是我们已经拥有了巨量知识技术沉淀；还有最关键的一方面是历史已经充分验证了我们具有真正追求极致用户体验的DNA，这是产品体验能够颠覆性超越竞争对手最重要元素，为了赚钱的公司，和为了工资的团队不存在这种DNA，否则各行业巨头早已实现技术垄断。

b) 高专利门槛：我们是目前该领域扎根最深，技术最专业的团队。通过十多年研发，在底层技术和商业模式上拥有数十项技术专利交叉保护。部分实用新型已经超十年失效，也有部分专利因为保密需求申请了延时公开，包括人生塑形各功能和商业模式相关专利和商标，如需要可给出详细资料。

专利名	类型	专利号	专利名	类型	专利号
HETEROMORPHIC ATTACHMENT AND SYSTEM USED IN LASER GUNFIGHT GAME	美国发明	US9700786B2	一种快速布置游戏场地的装置	实用	2013200716968
自动攻击设备及系统	台湾新型	M490343	一种用于激光枪战系统的信息交换装置	实用	2012200559801
用于镭射枪战游戏中的异形附着物及其系统	台湾新型	M490342	一种用于激光枪战系统的信息存储装置	实用	2012200663383
一种激光射击用飞靶及系统	发明	2013800725940	一种线上线下实时互动游戏系统	实用	2014900013452
一种用于激光枪战游戏中的异形附着物及系统	发明	2013800719776	真人CS用激光发射枪	实用	2012200663222
一种真人CS用激光发射枪	发明	2012100459259	一种商品质量监控系统	实用	2014203049744
真人RPG游戏系统	发明	2012100192765	一种食品安全监控系统	实用	2014203049833
用于激光模拟对战的近程攻击道具及激光模拟游戏系统	发明	2012100192708	激光射击对抗游戏用红外线手雷及激光射击对抗游戏系统	实用	2013900010905
一种多功能枪靶以及基于该多功能枪靶的模拟射击系统	发明	2011101690119	一种用于真人RPG游戏中的辅助装置及系统	实用	2012203847745
仿真野战射击对抗系统	发明	2010105482197	装备贩卖装置	实用	2014900013433
一种真人CS用背心	发明	2011103989002	新型仿真野战射击对抗系统	实用	2010206117660
激光射击游戏中的自动攻击装置及系统(答辩中)	发明	2013800725955	装备回收装置	实用	2014900013467
一种真人RPG技能发动系统	实用	2013900010892	一种新型柔性带	实用	2014200291727
一种真人CS游戏道具	实用	2013200717208	一种枪靶	实用	2014200291712
一种真人RPG游戏用智能腕表	实用	201320071660X	多人多编队仿真激光野战对抗系统	实用	2011200155729
一种激光射击对抗游戏中的精确定位装置	实用	2013200717123	真人RPG游戏系统	实用	2012200278530
一种用于游戏中的可自动脱落装置	实用	201320071741X	一种光信号接收支架及一种真人CS游戏系统	实用	201390001091X
一种快速布置游戏场地的装置	实用	2013200716968	用于激光模拟对战的近程攻击道具及激光模拟游戏系统	实用	2012200278511
			真人CS战术背心	外观	2014300114925
			真人CS战术背心	外观	2014300114910

**以下6页：
团队介绍、
目前状况、
融资计划、
风险分析、
疫情机遇、
政策机遇。**

团队介绍

目前状况
融资计划
风险分析
疫情机遇
政策机遇
财务预测
预期回报
未来愿景
可行性分析

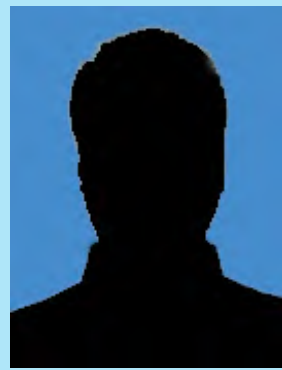
- 本团队工作守则第一条：“只要还能生存，必须追求极致用户体验”，为了赚钱的公司和团队，不存在这种DNA，所以我们打磨出颠覆同类产品的用户体验，相当于打火机颠覆火柴，而目前所有公知机构，包括行业头部机构都做不出来。这一点很关键，作为投资人，请您一定要去较真去比较！该项目涉及多个技术领域，国内外没有成功先例，我们是扎根最深、最专业、制定最多行业认可标准的团队。研发储备打磨产品体验经历十多年，工作室换了十处，团队十多人，屡败屡战，乐此不疲，核心伙伴四个。
- 种子轮到天使轮都由创始人出资，占股79%，有五位技术合伙人共占股21%。
- 本轮融资前预留15%期权池，以解决高速发展人才供给问题。好项目不缺人才，经多次证实，该项目对相关领域顶尖人才吸引力极大，欢迎测试！



创始人马卡里

□ 全系统产品功能、操控、外观、游戏机制、品牌、商业模式设计。终其一生，拼尽一切，追求娱乐和教育的极致用户体验，能以超越手游、主机、VR、AR技术的混合现实技术，在大幅增加成瘾性和娱乐性的前提下，快速设计任何网游题材和机制的现实化方案。

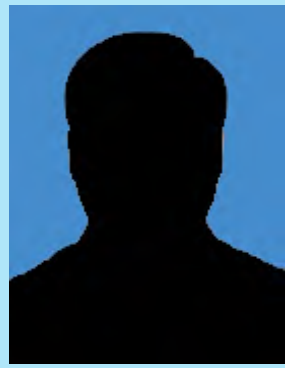
□ 资深网瘾研究者，36年电游知识储备，专业研究网游机制题材现实化技术，3年电子维修、4年娱乐餐饮创业、10年带队研发娱乐教育设备系统经验，拥有中美数十项技术专利授权，电子电路与经济管理专业。



软硬件总监黄先生

□ 总系统硬件架构设计研发，包括所有智能装备的控制、软硬件协议。是在十多年前的最初加入该项目创业的老伙伴。

□ 17年物联网嵌入式硬件研发经验，电气自动化专业。



□ 机器人系统架构研发，包括机械结构、运动轨迹、各传感器的软硬件工程设计。

□ 十多年行业头部企业工作经验与资源。



手板模具顾问陈先生

□ 出样与量产的技术指导与代工，能以极限成本价提供各种技术人员和加工设备。

□ 经营模具厂18年，资深五金塑料成型与量产经验，其家族拥有多家机械加工工厂，相关技术设备资源丰富。

(资料敏感，有需要再公开)

1. 整套真R系统，包括娱乐、教育、大健康的所有功能可行性测试已经完成，能有效应对未来快速发展。

能够真人实景有效模拟市面上几乎所有游戏机制和题材，并产生网络效应（目前市面上的同类型产品只能模拟一类游戏机制和题材的8%以下，我们是能模拟所有游戏的所有机制题材，当中涉及的技术量和娱乐体验是天壤之别）。

另外，市面上的游戏机制题材多种多样，真人实景去模拟会存在大量可能性和变数，我们是一丝不苟的深究测试过所有想得到的可能性变数，每个方案的过程会涉及到多种类智能硬件、大量的功能性结构设计、人体工学操控、外观等等方面的融合，还包括大量的产品出样测试磨合工序、量产优化和专利布局，我们把这一切可行方案都做出了归纳总结，拥有了大量核心技术储备，使得未来要模拟任何动漫游戏的时候，或者出现问题的时候，都能快速有效地做出多个可行的替补方案。

2. 各种武装道具的设计已经符合最高娱乐规格，确保支撑主流网游机制题材的模拟，确保真正极致用户体验。

每种武装和道具的手感和功能操控高度逼真，并有多种结构改变的玩法，可快速拆卸，自由混搭组合形成新的形态和新的功能模块。

比如重型狙击枪，除了能真实模拟出实物的各种外部机构功能，还要可安插各种枪械配件，以及拥有强大后坐力，操控手感逼真，除此之外，为了支持武器合成与升级，枪体可拆分成数个不同功能模块，多模块可DIY组合成新武器，枪体上还有各种机构形成不同种类的插槽，能嵌入各种增益性道具模块，在玩度和DIY性能上都支持未来的多重扩展。

又比如，大型多足型机器人，大小相当于半辆小轿车，可载人控制（40公斤以内的小孩），可快速拆卸DIY，100台量产成本才4千起，同等价格在市面上只能买到半米高的小机器人。

再比如，教育和健康方面，基于人体工学的全感官全动作交互设计，可植入全部知识内容和身体技巧训练，能适应4-45岁人群。

3. 关于样品，整个系统底层搭建已经完成，主要样品成型率已达80%，存放于广州南沙，可快速进入量产阶段。

真R系统分成三大模块：

- 各种武装道具和各种机器人，完成度80%；
- 人生导航式用户操控端，APP制作相对简单，容易被抄袭，专利难以保护，可在后期做，已设计好架构和主要功能，4个月可以大致完成。
- 内容设计与植入方式设计，完成度98%。

4. 测试证明，产品娱乐性拥有极高用户认同度，产品功能性与可行性拥有极高专家认同度。

5. 技术保护完善，系统底层硬件结构，以及硬件+底层商业模式已获得数十项技术专利授权，形成系统化的交叉保护，并且大批量专利正在审查，申请了延迟公开，本轮融资后会加大专利布局力度。



投资亮点
项目概况
痛点分析
解决方案
产品模式
市场空间
商业模式
未来规划
竞争分析
竞争壁垒
专利列表
团队介绍
目前状况

融资计划

风险分析
疫情机遇
政策机遇
财务预测
预期回报
未来愿景
可行性分析

- 目前股权结构：种子天使轮由创始人出资，占股79%，三位合伙人占股21%，本轮融资前预留15%期权池。
- 本Pre-A计划融资300-500万，出让3-8%股份，主要用于复制更多样品，实现多用户连续的系统化测试，计划6个月内打造出可系统化测试的样品间，**之后便可自我造血，快速拓张壮大。**

金额 (万)	Pre-A资金具体使用计划	预期效果 (没注明时间的都是尽快做，持续做)
40-80	完善样品制作： 增加步枪、护具、多功能炮台、3台以上新款大型机器人、数十台中小型机器人，完成人生导航APP基本功能框架。	6个月内完成，足够向社会各界证明各真R对娱乐的颠覆性和技术可行性。
10-20	市场推广： 史无前例，真人实景的模拟出各种主流动漫游戏机制与题材，并拍摄专业推广视频宣传（LOL、生化危机、饥饿游戏、机器人竞技，特种战斗对抗，爆点很多，不断引爆二次元媒体）。	对动漫游戏迷来说，意识到二次元世界不再是虚幻！在现实中都可以跟动漫游戏偶像互动，组队战斗寻宝！还原科幻电影级别的人机战斗场景！势必轰动！
10-20	戒毒预演： 举办数场小规模逆转网瘾，成为学习和强身健体动力的活动，充分验证解决世界性网瘾痛点的可行性。	5个月后举行，虽然是样品，但预计能短时间内逆转二十多个孩子的网瘾，必然引起教育界重视。
10-20	获取种子用户与圈粉： 启动创客版众筹、真R旅游客栈众筹、预售虚拟币众筹，代理权拍卖、NPC角色拍卖、佣金式推广等活动	依托真R多种亮点，加上无风险高回报的众筹机制，预计能病毒式裂变般快速捕获大量铁粉和种子户。
50	持续增加专利储备： 真R正处于定制行业标准的初期，还有大量底层专利申请空间，这是加固竞争壁垒的有效手段。	按50万预算，底层系统专利每年至少40个以上，A轮后将加大资金投入。
10	持续申请政策资： 聘请政府专员和资深人士申资助，上到中央部门、科技部、教育部、下到生产力促进中心、产业园等资助。	基于真R的技术创新与预期社会贡献，能较容易持续获得各种国家政策支持，大幅度提升项目估值。
10-20	渠道拓展： 1、用样品演示和推广视频获争取渠道方的合作协议与试用评估；2、视保密需求酌情参加各种展览会，争取订单。	根据长期的产品测试效果，以及一直以来用户对产品体验，各领域专家对性能、对前景的高度认同，预计开展这些计划会比较顺利。
60-130	团队建设： 要寻求大神级专家加入或做背书，加速后续融资。	
100-150	营运与备用： 留下1/3资金备用，直到下一轮融资到位。	基于多次创业经验，不会再犯现金流断裂的错误。

■ 投后贬值风险

- 创始人为项目经营风险、技术功能的可行性、数据真实性做担保，负无限连带责任；
- 投资方可进入股东会，并委任自己的财务人员负责资金的监管与发放；
- 设定相关对赌条款。

■ A轮产品量产风险（重点！模具费用占A轮大份额投资额度，然而此风险可以转嫁）

- 模具制作与覆膜量产，外发给专业权威的、赔偿能力高的模具厂生产，签署质量担保文件。该费用由投资人或投资人委派的第三方机构代管，并在进度正常的情况下分批付给模具厂，不入账创业团队公司。

■ 高频次融资所产生的各种法律风险，以及人员配备风险

- 聘请专业财务、法律、人事顾问，可由投资方推荐。

■ 电池爆炸

- 由权威电池厂商供货，加强外壳保护，电源模块设计找多方权威机构检测，并购买保险。

■ 用户娱乐时受伤

- 真R运动没有身体接碰撞性对抗，比篮球足球更安全。可酌情为每个用户购买相关保险。

■ 被山寨的风险（详情见P25竞争壁垒、P20-25竞争分析）

- 游戏机制题材种类多变数多，让其高度现实化的过程当中存在大量技术工艺的可能性与变数，本团队在相关领域研发储备十年，每条可能性分支都经过反复探索深究，积累巨量知识经验，除了已申请的数十项专利，在资金允许的情况下会大规模专利布局，无论在技术创新性和有效性方面，我们至少领先同行10-18个月。同行的山寨如果有效，会推高资本对本赛道的认同，让扎根最深的我们更容易获得资本的推动。



新冠疫情是真R的巨大机遇，而威胁却相对有限。

投资亮点
项目概况
痛点分析
解决方案
产品模式
市场空间
商业模式
未来规划
竞争分析
竞争壁垒
专利列表
团队介绍
目前状况
融资计划
风险分析

疫情机遇

政策机遇
财务预测
预期回报
未来愿景
可行性分析

■ 疫情-威胁：

- 唯一的威胁，是如果疫情在一年后持续并且更恶劣，国家严谨民众聚集，类似于一直不能开学的程度，将会导致真R娱乐的线下活动无法同时容纳太多人，但威胁有限。

■ 解决方案：

- 选择更通风广阔场地进行活动，减少同时在场人数；
- 利用人生导航的便携移动端提前监控用户的感染风险，进行安全等级筛选匹配。

■ 举个例子进一步说明为什么疫情威胁有限：

目前众多实体娱乐受疫情影响严重，比如电影、KTV、酒吧、主题乐园，如果它们能复制真R的模式，就能无视疫情冲击。

- 因为真R有出色灵活性：
 - 在用户方面：可以任何时间、任何地点、线上或线下地进行娱乐，没必要扎堆聚集；
 - 在商家方面：员工的工作时间灵活，等玩家提前预约好，才安排工作人员做准备，并且可以线上线下作业，没足够用户预约不用发工资，廉价盘活闲散劳动力；
 - 各种广场空地可以搭建娱乐场所，设备可以灵活移动，没足够用户预约不用给场租。
- 真R盈利模式多样，其中以传统实体娱乐的按次按时收费模式作为最次要的盈利种类；
- 真R有无与伦比娱乐体验的同时，还能大幅提高学习培训、强身健体效率，不能玩的时候可先学习和运动，积累游戏资源；
- 强大的成瘾性，成瘾后外界力量难以阻止。

■ 疫情-机遇：

- 大量同质化竞争的实体娱乐现金流熬不过疫情，行业洗牌倒闭不断，大量相关资源闲置，让真R能低价整合资源圈地扩张；
- 疫情让人们意识到免疫力的重要性，对健康知识和运动有更大需求，这将助推真R健康功能的推广与应用；
- 疫情让人们开始害怕聚集扎堆，真R旅游客栈众筹能完美解决这个问题，除了有专属的私家乐园让节假日不用扎堆出游，在未来如果再有疫情等各种危机时，真R客栈能成为家族专属的隐世避难堡垒，有效平缓人们对灾难的恐惧感；
- 疫情让人们更加珍惜时间、精力、金钱，更倾向于花在最好的产品服务上，甚至有报复性消费行为，极致用户体验的真R是绝佳选择；
- 疫情让在线教育推上投资风口，与其它在线教育相比，真R具有维度级别的竞争优势（P10最人性化的教育），容易受到资本追捧。另外国家深切体会当下教育难以塑造杰出科研人才，真R教育因其强大的人生塑形能力，将能更容易切入国家教育体系。



投资亮点
项目概况
痛点分析
解决方案
产品模式
市场空间
商业模式
未来规划
竞争分析
竞争壁垒
专利列表
团队介绍
目前状况
融资计划
风险分析
疫情机遇

政策机遇

财务预测
预期回报
未来愿景
可行性分析

- 18年国家开始对网瘾重视，却苦于打压成果有限，加上家长老师对网瘾的厌恶，真R以解决网瘾作为市场切入点，会收到奇效。
- IA硬件成为国家重大战略计划，对真R来说，这是定制标准，运营人生导航和人机战斗竞技的最好时刻。
- 未来5G会让玩家与工作人员超清晰、精准、快速的进行各种实时无线控制交互，同时让更多偏远地区的廉价劳动力进入游戏提供服务，大幅度提高用户体验。
- 大量文旅地产、购物广场闲置或急需引流，真R可低成本快速圈地，发展真R特色旅游。
 - 土地承包期限延长三十年政策2019年落地，各地大量农场需要特色娱乐主题配合增收；
 - 2016年国家大力发展特色小镇，因缺乏特色，小镇上万个，投资超过13.5万亿，但落地率仅为31.6%，失败率接近90%！
 - 2018年国家机构改革组建文化和旅游部，“诗与远方”的融合掀起文旅地产的炒作热潮，目前存在明显投资泡沫；
 - 购物中心建设过剩，加上电商的持续绞杀，近几年外卖兴起，网瘾代替街机，K歌APP代替KTV，VRAR代替电影院，相当一部分购物中心空置率过高，极需引流。
- 基于真R的技术创新与预期社会贡献，能较容易持续获得各种国家政策补助，上到中央部门、科技部、教育部、下到生产力促进中心、产业园区等每年不少创新资助，获得之后能有效提高项目估值。



**以下8页：
财务预测，
包括严谨翔实的预测理据和可操作性分析。**

为了尽可能的务实保守，我们对收入加了多项条件限制，测算在严苛的条件下是否有足够的盈利。限制条件包括：在Pre-A轮后不再稀释股权融资，仅靠加盟造血做大；以及，只计算中国市场，只计算八大盈利方式之一的游戏特权收费，并且三分一用户免费，三分二用户超低价的收费。如果解除上述条件限制，保守估计毛利会提升数倍。为证明可操作性，后面4页列出了预测的详细依据。

未来三年财务预测（单位：万元）

项目	第一年 开30家 加盟店	第二年 新开100 加盟店 总共130 加盟店	第三年 以直营方式 新开500家店 共130家加盟店 500家直营店	每家店铺开店成本60万。加盟店开店成本60万由加盟商出，占股30%；总公司借出模具、技术、内容、管理占股70%，所以加盟店的收入与支出按70%折算。
主营业务收入合计	9114	39494	256494	每店日均营收11880元，年均营收434万。
游戏特权收入	9114	39494	256494	单独计算中国市场，仅八种营收模式之一的游戏特权收费，而且定价超低。如果算上其它营收，毛利会提升数倍。
主营业务成本合计	6338	27464	208364	
开店前期投入	0	0	30000	每家店前期投资60万，其中40万生产设备，20万用作流动资金。
开店后运营成本	4515	19565	127065	每店日均运营成本5880元，包涵8-12人工工资、设备折旧损耗、运输、场地、保险等费用，年均运营成本215万。
计划在年营收中抽取19%用于研发，1%用于运营推广	1823	7899	51299	人生塑形产品附加值很高，研发与运营推广的投入比是19:1。极致酷炫好玩的产品推广成本极低，游戏现实化的研发会有大量用户参与DIY，各种成果都会自动传播形成热点，成为直接有效的推广。
毛利润总额	2776 毛利率 30%	12030 毛利率 30%	48130 毛利率19%	按流动店低成本、低风险、高度灵活、高度标准化的特性，单纯中国市场第四年开始每年可递增1500家，年均毛利增加32亿。中国约可容纳26000家流动店，凭借先发优势、技术门槛、专利壁垒，预估我们前几年中国市场份额能达到50%，年均毛利会超过284亿。

■ 为了让财务预测尽可能的务实保守，我们对收入加了多项条件限制，测算在严苛的条件下是否有足够的盈利。在正常情况没有这些限制，利润会提升数倍。

1. 此预测仅计算在Pre-A轮融资100-300万到位后，不再进行A轮融资，直接造血并快速拓张，以后不再稀释股权吸收机构投资，不上市的情况。如果算上后续的资本运作，在融资、技术、资源的充分支持下，能以直营店为主，扩张速度和回报率会翻倍增长，并且便于上市；
2. 因为不再出让总公司股权，会以众筹加盟的方式开店，加盟店毛利润按70%折算；
3. 此预测仅计算中国市场，而且是在没有形成生态，也没有足够规模化和网络效应的情况下；
4. 此预测单独计算一种营收模式——“游戏特权付费”，其余七种盈利模式均有强大盈利能力，盈利依据在《人生塑形技术详解》文档中已经充分论证。
5. 此预测每年在营业收入中抽取19%作为研发支出；
6. 此预测的产品收费极低，约三分之一的用户完全免费，三分二用户超低价收费。而竞争对手的产品服务，即使收费比我们高100倍，都难以提供出那么好的产品体验。用户要满足教育、娱乐、运动需求，必然首选我们的产品。再次强调，“人生塑形”是教育和娱乐技术的天花板，是脑机接口淘汰人类手脚和感官之前最先进，最人性化，最高用户体验的教育或娱乐技术，理据详见《人生塑形技术详解》文档。为何效果那么好要那么便宜？因为别人在一两年间都难以提供同样服务，也无法以同样的低价提供服务。

■ 在上述多个条件限制之下，已经把实际利润多次腰斩，不过得出的利润还是非常理想：

- 每开一家加盟店，总公司0成本投入，只借出模具与技术内容，每年毛利153万；加盟商投资60万，首年回报率110%，之后每年毛利65.7万。
- 每开一家直营店，总公司投资60万，其中20万成为流动资金，首年回报率365%，之后每年毛利润219万。
- 第一年30家加盟店毛利润2776万，第二年再开100家加盟店毛利润1.2亿，第三年开500家直营店毛利润4.8亿。按照流动店低成本、低风险、高度灵活、高度标准化的特性，仅中国市场第四年开始每年可递增1500家，年均毛利增加32亿。可以说，从第一年开始，利润逐年几何等级递增。
- 中国市场保守估计可容纳26000家这形式的流动店，凭借先发优势、技术门槛、专利壁垒，预估我们在数年后中国市场份额达到50%，年均毛利会超过284亿。

- 以下是财务预测具体理据（这部分会涉及具体运营，以及把游戏机制元素现实化的内容，这些都是本项目最高商业秘密。这些内容对于世界上所有公知机构专家，都是一个难以探索的未知领域，是个新大陆，我们的方案基于把用户体验打磨到极致的团队DNA所累积的十多年研发储备，所以这里只能简单的概括，但估计对比其它项目，我们已经做得很详细。）

一、 财务预测表格中的所指的店铺，就是以下的流动店，以下提供了两种预测方式，其盈利结果相同：

➤ 第一种预测方式，请与传统线下娱乐产品的性价比，以及可操作性对比：平均每三万用户，可支撑一家流动店。每家流动店投资60万，其中40万生产设备，包括支持80个用户同时线下娱乐的设备，以及大型机器人、掩体、场景等设备，其余20万用作为流动金。平均每天服务顾客180人（包含线上与线下用户），平均三分之一的人免费，其余120人人均付费99元购买特权（用户能获得脑机接口淘汰人类手脚和感官前最酷炫最好玩的网游娱乐的多个特权体验，娱乐时间大概两小时）。每天营收11880元，减去每天成本5880元（包括8-12人工资，以及设备折旧损耗、运输、场地、保险等费用），得出日均毛利6000元，毛利率51%，年毛利219万，投资回报率365%。中国市场用户约8亿人，保守估计可容纳26000家这形式的流动店，凭借先发优势、技术门槛、专利壁垒，我们在市场份额占领上有很大的优势，在单独计算中国市场，只要有50%的市场份额，年均毛利会超过284亿，而且是仅仅计算游戏特权收益，还有另外7种营业收入未计算在内。

➤ 第二种预测方式，请与传统教培产品的性价比和可操作性对比：平均每三万用户，可支撑一家流动店。每家流动店投资60万，只要在周围3万用户当中，让三分之一用户免费，另外三分之二的用户购买特权，人均每年封顶217元（用户将获得人生地图定位、导航、内驱力控制、人生预演、人生塑形等多种功能服务，解决厌学、网瘾等多个教育痛点，高效人性化地提高成绩和身心素质，强有力保障用户未来的幸福感和竞争力。基本上可以肯定，用户找任何公知的机构专家，即使多给100倍的费用，也很难得到这么好的教育体验）。两万用户年均付费217元，结算年均营收434万，减去年均运营成本215万，得出年毛利219万，投资回报率365%。

二. 开店细节:

1. 此预测是按简单灵活、复制速度极快、超低失败成本的“流动店”来计算。流动店只需租用一个仓库（或货车），用于存放产品和满足几位员工办公，运营时只需等待足够用户预约才开工，把设备运输到附近的广场、公园、仓库、小区、学校等地方搭建游戏场所。如当地预约不足能以极低成本转移到其它有订单的商圈，可根据不同时间、地点、用户人数和需求做出灵活应对。
2. 由于不稀释总公司股份，会以众筹加盟方式扩张，每家流动店成本60万，由加盟商投资60万入股占30%，其中20万用作为流动金，另外40万用于生产支持80个用户同时线下娱乐的设备，以及大型机器人、掩体、场景等设备。总公司借出模具，以及技术、内容、培训、运营管理入股占70%，所以财务预测中加盟店每年的收入和支出都按70%折算；预算第三年总公司流动金充足，会投入3亿元开500家直营店，年均毛利不再X0.7。
3. 流动店目标用户是4-49岁，有学习、锻炼、行为矫正、娱乐、社交需求之一的人群，只要有3万用户就可以支持一家流动店。在中国符合标准的用户至少有8亿，保守估计可容纳26000家这形式的流动店，凭借先发优势、技术门槛、专利壁垒，我们在市场份额占领上有很大优势，在单独计算中国市场，只要有50%的市场份额，年均毛利会超过284亿，而且是仅仅计算游戏特权收益，还有另外7种营业收入未计算在内。
4. 为了方便计算，虽然开店类型按规模分成4种，目前统一换算成最灵活的“流动店”来计算数量，比如某大学城的用户量每到达12万人，就可以容纳一家旗舰店，在此换算成4家流动店。
5. 开店时间有先后差别，该预测中“第一年30家店”不等于30家同时开，原预算第一年可开50家店，目前只算成30家，以弥补时间差导致的收益差。

6. 为什么可以0成本投入，可以快速以加盟店扩张？

首先，目前是Pre-A轮，经历了十多年研发测试，拥有了充分技术和专利储备，制作多套样品，但要实现多用户同时使用，规模化的呈现出产品体验，还需要完善样品，所以Pre-A轮需要融资100-300万，打造出第一家样品店，能够让大量用户同时测试，产品体验立竿见影。

之后，是A轮融资800万用于生产模具。可以肯定的是，因为有了样品店，能够规模化的验证用户体验，相当于市场上都在卖煤油灯的时候，我们生产出了电筒，在大家都在用火柴生火的时候我们生产出了打火机，所以生产模具的800万很容易拿到融资。这个时候有两种方案，其一稀释总公司股权换取800万融资；其二是稀释总公司股权，公开展示招加盟商，只要加盟商的订单数超过60，每家预付款30万，把一部分加盟商的出货日期延迟半年，这个时间差足够把一部分预付款用于生产模具。历史上很多爆品的订单出货日期会超过一两年，这种情况很普遍。

在加盟商的角度看，人生塑形产品效果立竿见影，已经颠覆性地超越同行产品，到达用户必然买单，必然首选的地步。即使仅仅计算八种盈利模式之一的利润，都可以让加盟商投资60万，无需参与管理运营的情况下，首年回报率110%，之后每年获利65.7万。另外，本项目的模具和设备生产都外包给权威模俱厂，生产的一切风险转嫁给模俱厂。在出货前加盟商只需要预付50%加盟费，也就是30万，这30万是直接支付给权威模俱厂，不按时出货，或出货后检验不及格，模俱厂负责赔付损失。

强大盈利能力的详细理据 (5/6) :

三. 一家流动店, 能否日均服务180个用户, 其中60人免费, 120人人均付费99元? 或者说, 一家流动店的服务能否支持两万用户年均付费封顶217元?

1. 关于用户数量和消费:

- 财务预测的用户数量是平均数, 而且90%是线上进入, 对用户的服务基本上都是系统预设和AI进行, 对工作人员和场地要求不高。更具体的说, 流动店对用户的服务过程, 就是用户使用人生塑形系统功能的过程, 用户约90%时间是通过手机或专属便携设备在线上完成, 只有10%的时间是在线下的特点场所, 使用大量设备武装进行真人实景运动娱乐。在线下搭建的娱乐场景中, 约有80%的场次是以较为简单的训练、竞技对抗为主, 对场地和设备配套要求较低; 约有20%的场次以重度剧情冒险寻宝元素为主, 比如在休息日, 有大量用户集中预约的情况下, 以及场地天气允许、工作人员充足、全自动机器人设备充足的情况下, 可以搭建大型多剧情分支的冒险、寻宝、逃生网游娱乐, 当中包涵大量技能、升级、专职、策略机制, 还有可爱、生化危机、猎奇恐怖等外观元素, 再加上大量怪物和NPC互动战斗竞技。(土豪玩家不受上述比例限制)
- 财务预测的用户消费是平均数。正常情况下约三分之一的人免费, 其余三分之二的人付费。免费的用户可以得到人生地图、定位、导航、内驱力控制、人生预演、人生塑形和真R娱乐运动的等基本功能服务, 这已经是教育和娱乐技术的天花板, 所有公知机构专家都难以做到! 成瘾机制会让用户为了学习娱乐的更好体验而产生付费的冲动。付费有多有少, 因为游戏中各种装备、武器、道具、特权种类繁多, 只要有两万用户年均消费满217元购买特权, 流动店就能够获得219万毛利, 正常用户无法拒绝如此性价比, 因为一个学生平均一年花费在学习锻炼上的钱远远多于217。

2. 关于场地成本:

- 中国有大量广场空地, 比如公园、广场、仓库。很多购物广场没人气, 为引流一定会低价甚至免费借出场地, 人生塑形可为期其商家免费赋能, 高效带动消费。另外, 人生塑形免费给学生解决厌学网瘾问题, 提高成绩和身心素质, 很多学校和住宅小区会提供便宜甚至是免费场地, 低密度的学校和小区非常适合搭建游戏场所。还有, 人生塑形的公益助学能够有效解决困境儿童留守儿童的教育、健康、营生问题, 而且能够配合社区工作, 把大量民众带到社区公园做运动做宣传, 各地社区、妇联等政府机构会低价或免费提供公园、广场等场地。
- 如果某些地区拥有大量用户, 比如高校区、大学城, 用户每到达12万人, 相当于可以容纳4家流动点, 这个时候应该把4家家流动店合并为一家旗舰店。旗舰店拥有自己的游戏场所, 能够大幅减少设备运输、场景搭建、场地租用的成本, 而且方便搭建重度剧情、冒险、寻宝元素, 和庞大升级和技能系统的游戏竞技, 大幅度提高娱乐体验。

3. 工作人员成本:

- c) 工作人员没有技能和学历要求, 正常人通过十天培训即可满足工作要求。在流动店每天的支出中包涵4000元左右是人员成本, 足够聘请8-12人;
- d) 在流动店对用户的服务中, 约有80%的工作可以由工作人员在家通过手机电脑完成, 比如用户日常通过便携设备在任何地点时间进行的学习锻炼, 是系统预设功能和AI进行服务支持, 有需要的时候再让工作人员从线上加入互动; 又比如线下游戏场景中的很多机器人NPC, 为了足够的智能化, 会由工作人员在线上控制。另外20%的服务内容, 是线下搭建游戏场景给用户娱乐或学习锻炼, 可以等足够用户提前预约才集中人员进行服务。因此流动店员工的工作地点、和时间都非常弹性, 大部分工作非常适合兼职人员完成, 如同代驾和外卖员自由接单, 有三万用户的地区存在大量这种闲散劳动力。
- e) 真R助学可以让大量困境儿童、留守儿童, 残疾人士, 以及偏远地区的闲散劳动力成为流动店工作人员, 另外会有很多动漫游戏爱好者愿意为了得到珍惜虚拟物品而担任工作人员, 他们不需要现金回报, 但可以把虚拟物品挂卖道具交易平台获得现金和真实物资收入。

4. 总结: 可以非常的肯定, 以目前市场行情, 如果用一家流动店, 日均服务180个用户, 其中60人免费, 120人人均付费99元的模式; 或者说, 用一家流动店服务支持两万用户年均付费封顶217元的模式, 流动店的服务必然会被约爆! 特权用户可能会要提前一两个星期预约, 而且爽约成本很高, 免费用户会更难预约。但用户没有其它选择! 最终, 会有用户想付出更高金额获得服务, 特别是富人区, 毕竟原先的免费和一年217元封顶太便宜了, 这种时候我们可以增加私人定制服务、增加增值服务、增加设备、员工、场地供给, 理论上就是看情况再增加一家流动店, 毛利润只会提高, 不会降低。

- **最佳状况**（受资本看好，无需过多推广泄密，产品快速迭代，用免费模式打通娱乐教育健康市场）：
 - 超高速迭代，成功定制行业标准，成为领军者，主导中国娱乐，整合教育和健康，
 - 在其它国家快速复制，形成强大网络效应和规模化效应，逐渐形成全球性的赢家通吃。
 - 真R助学逐渐解决全球大多数留守、困境儿童的教育、健康、营生问题，投资者获得超预期的名利双收。
- **中等状况**（Pre-A轮推广大规模验证了用户和合作商认同度，以展会或众筹方式造血拓张）：
 - 凭模具已经可以实现众筹加盟的方式快速复制拓张。
 - 虽然网络效应有所欠缺，但娱乐体验足矣超越其它娱乐，能快速造血。
 - Pre-A轮投资人依然捕获了超级独角兽。
- **最差状况**（Pre-A轮后难以获得下轮融资，不够钱生产模具）：
 - 基于产品概念好，用户和专家认同度高，有众多专利保护，Pre-A轮拍摄专业视频多渠道推广，加样板店试营，走众筹和展会路线，获得生产模具费用一定不难（历史上很多产品都是有样品就用展会获取订单开模量产）。
 - 接受Pre-A投资人股权回购退出，需提前三个月通知。
- **不可抗力意外导致项目失败**（遇到各种不可预知意外导致项目失败）：
 - 因为该项目是我人生终极目标，所以会对投资额承担终身无限责任。
 - 依托历来屡败屡战的顽强韧性，和项目十年经验资源储备，以及数十项技术专利授权，我不会轻易放弃，只要给时间做资源整合，盘活项目并不难。



以下8页： 元宇宙 用户体验与盈利分析 痛点与解决方案

- 从“用户体验、盈利基础、用户意愿”三个方面说明：**
 - 1. 娱乐社交技术的天花板不是元宇宙，而是人生塑形；**
 - 2. 元宇宙要获取巨大利润，不可或缺的技术是人生塑形，除非科技已经淘汰人类感官和手脚。**

从“用户体验、盈利基础、用户意愿”三个方面说明：娱乐社交技术的天花板不是元宇宙，而是人生塑形；元宇宙要获取巨大利润，不可或缺的技术是人生塑形，除非科技已经淘汰人类感官和手脚。以下分析用户体验：



- 以上是游戏动漫载体与内容的迭代过程，从纸质图书到手机电脑游戏，现在出现了两个技术分歧：
 - a) 追求深度沉浸式体验的线上虚拟世界，技术代表是VR、AR、脑机接口，直到元宇宙概念落地到普及。
 - b) 追求线下真人实景还原网游机制、皮肤、故事的真R设备技术，支持全感官、动作、机能的运动式交互。
- 从纯粹娱乐的角度来看，哪个分支更酷炫？更好玩？请尝试回答下面“美食”“美色”两个问题：



请问您

美食 美色
一切美好酷炫的事情
是看屏幕联想体验好？
还是亲身真实体验好？



- 很明显，对于一切美好、酷炫的事物，任何人都更希望亲身真实体验，因为全感官、全动作，全机能的交互，能更细致充分地体验到每个美好的细节。所以，娱乐社交体验的好坏，很大程度上取决于感官、肢体、机能的参与度。网游、元宇宙都一样，如果可以亲身真实体验，谁愿意把酷炫、刺激、痛快内容限制在屏幕中的虚拟世界？所以元宇宙再先进，都不可能娱乐社交体验上超越真R，除非人类感官和手脚已被淘汰。

从“用户体验、盈利基础、用户意愿”三个方面说明：娱乐社交技术的天花板不是元宇宙，而是人生塑形；元宇宙要获取巨大利润，不可或缺的技术是人生塑形，除非科技已经淘汰人类感官和手脚。以下分析用户体验：

(用冰山代表娱乐体验)

上半场
很暴利

下半场
更暴利

10%

90%娱乐体验
因感官肢体交互低
而被埋没

一直以来，网游、主机、街机、视频类娱乐，只开发出10%左右的娱乐体验，并产生了严重网瘾问题。

具体原因：

- 娱乐体验的多少，取决于内容的好坏，以及感官和肢体的参与度。
- 内容创新已进入瓶颈，体验难有突破。但设备研发太过困难，刚好手机电脑已经普及，能够成为游戏交互端，再加上成瘾机制就能快速获利。所以游戏机构的钱基本用在内容换皮，机制创新，营销运营，很少投入在设备研发上。
- 手机、电脑、电视并非为游戏而生，只能刺激视觉、听觉，限制了人体绝大部分的感知，在动作交互上局限于简单手部动作，导致游戏中感官和肢体参与度太少，身体机能基本静止，相当于只能感受10%左右的娱乐体验，而且长时间游戏会产生严重网瘾生理危害。（VR、AR技术让感官和肢体交互有了一定提高，但还是离不开屏幕，难以解决笨重、不舒适、不便携、眩晕、售价高等问题）。

剩余90%的娱乐体验，必须依靠人性化的交互设备来释放，真R网游技术能解放全感官、全动作、全机能的运动式人机交互，贯彻人体工学，没有网游危害。历经十多年研发，现已进入试产阶段。

或者用元宇宙技术，但需要科技达到《刀剑神域》级别的元宇宙，就是玩家们躺着入同一个梦，电脑用脑机接口控制全身感觉神经，在梦中给出各种感官刺激。

38A

从“用户体验、盈利基础、用户意愿”三个方面说明：娱乐社交技术的天花板不是元宇宙，而是人生塑形；
元宇宙要获取巨大利润，不可或缺的技术是人生塑形，除非科技已经淘汰人类感官和手脚。以下分析盈利基础：

技术区别	需求与解决	用户体验		愿意埋单的人群数量	不可替代性	用户使用频率时长 用户信息采集深度	
		总体概况	个别分析				
元宇宙相关产品服务——VRARMR	游戏	1、人们正逐渐意识到，习惯性沉浸虚拟游戏就是网瘾，必然对身心产生危害，不断扼杀幸福感和竞争力，只有使用人生塑形或同类技术，才 可以把游戏瘾转化为学习、锻炼、工作的正向动力。 2、用户把虚拟画面中酷炫角色当成自己，但现实中自己佩戴VR设备的造型和动作在别人眼中很傻很滑稽。		目前大部分用户会在尝鲜后快速失去兴趣，原因如下： 设备方面：目前VR、AR设备笨重、不便携、长时间佩戴不舒适、眩晕感难解决、无法快速移动，多种肢体动作受限，价格不亲民，要解决上述问题，保守估计6年以上。另外，弥补触碰体验的技术要突破瓶颈太难。 内容方面：目前内容画面粗糙，交互设计不成熟。	目前愿意埋单的人群是小数，因为设备和内容的体验有待改进，售价不亲民，只适合高端人群尝鲜。 如果将来VR、AR突破技术瓶颈，设备成熟普及，一定程度上会替代手机和电脑，但不等于元宇宙，会长期沉浸虚拟世界的依然只有游戏社交的人群。	低！目前有太多其它产品或方式能更好的满足这些需求。	无论科技如何进步，元宇宙在用户粘度、用户使用频率时长、用户信息采集深度方面，都将远低于人生塑形技术，除非人类的感官和手脚已被淘汰，或元宇宙使用了人生塑形同类技术。 人生塑形能免费、高效、自动化解决“动力”和“方向”，这是人类一切追求当中最关键、最难控制的部分。4-49岁人群每天的学习、运动、工作、娱乐、社交、大健康等所有活动都可以使用人生塑形技术大幅提升效率和体验，人们每天进行这些活动的频率时长，就是使用人生塑形技术的频率和时长。
	社交	因为远程触碰技术不成熟，也很难突破瓶颈，所以VR虚拟人物的社交体验很难超越真人画面社交，更不可能超越人生塑形的真人社交。					
	购物	因为远程触碰技术不成熟，也很难突破瓶颈，日常大多数购物没必要用VR/AR。					
	会议	会议讲求效率，传统线上会议可用屏幕显示各成员表情和肢体动作，没太大必要用VR看虚拟人物聊天。					
	工作、学习	有部分工作和学习能使用VR/AR提高效率，但技术和内容不成熟。					
	NFT艺术品 虚拟地产	虚拟物品可在任何虚拟空间无限生成，如果原本没有市场流通价值，在NFT后也不会增值，目前NFT和虚拟地产本质上是用虚伪的售价来提升知名度和品位，纯粹是有价无市的低级炒作，没有分析的价值。					
现实世界模拟演化研究	“元宇宙”和“人生塑形”都希望打造一个现实世界的虚拟复刻版，主要目的是为各种娱乐社交提供蓝本，以及为各种研究提供现实化模拟推演。对比两种技术不难发现，在“使用人数、不可替代性、使用频率时长、信息采集深度”等参数上，人生塑形大幅度超越元宇宙，而这些参数正是现实世界的虚拟复刻当中，最珍贵最难获取的“人类复制”的数据来源，所以人生塑形能更高效更真实的复制现实。						
人生塑形技术——人生地图导航定位真R网游人生预演	娱乐社交	娱乐社交体验维度级别超越VR/AR,能实现全感官、全动作、全身体机能的运动式人机交互，有更深 成瘾性和网络效应，还能把娱乐瘾、网瘾转换为学习、锻炼、工作的强大内驱力。			4-49岁人群 (对学习、锻炼、工作需求人群免费)	高！公知领域目前找不到可替代的产品服务，用户必然首选人生塑形。	在信息采集深度方面，人生塑形的“人生地图、定位、导航”等功能将持续深度采集用户们的心、技、体各种状态、以及兴趣、习惯、需求意愿等信息，大数据形成的AI将比用户自己更了解用户。
	学习、工作 大健康锻炼	人生塑形能免费、自动化解决一切学习、锻炼、工作、大健康目标中最关键、最难控制的“动力”和“方向”问题，让用户有效塑造出人生的理想形态，强有力保障人生的终极目标“幸福感和竞争力”。					
	助学	只要有电和网络的地方，都能免费自动化解决留守、困境儿童的教育、健康、营生问题。			随着一带一路推行，会覆盖全球大部分困境儿童。		
	提升商业竞争力	让教育、运动、大健康、娱乐、社交、元宇宙、旅游、餐饮、婚庆等行业机构在完全免费、免成本的情 况下，维度级别提升竞争力，快速成为片区头部，如同手电筒淘汰煤油灯，打火机淘汰火柴。			多个传统行业的机构，及其用户。		

从“用户体验、盈利基础、用户意愿”三个方面说明：娱乐社交技术的天花板不是元宇宙，而是人生塑形；元宇宙要获取巨大利润，不可或缺的技术是人生塑形，除非科技已经淘汰人类感官和手脚。以下分析盈利基础：

(这里对上页表格做个总结，只分析元宇宙中可持续的巨大盈利，比如卖设备、卖内容、做平台等。不分析低门槛、易被复制、难持续、难做大的快钱模式)

一. 元宇宙要获取可持续的巨大利润，需要大量聚客，以目前技术突破瓶颈估计需要6年，但如果使用人生塑形技术，一开始就可以大量聚客形成巨大盈利的基础。原因分析如下：

1. 元宇宙盈利的基础是汇聚人气，只有汇聚足够的人气，大数据才够大够准，区块链地产、NFT才具有市场流通价值（而非目前的有价无市）。如上述表格所示，目前元宇宙相关产品的问题是：不可替代性低，愿意埋单人群量少，粘度低、使用频率时长低、交互深度低。元宇宙产品品类不多，单个品类能汇聚的客源也有限，让多个品类的用户聚集在同一个虚拟空间互动更加是做不到，所以元宇宙在数年内根本不具备可持续的巨大盈利基础。
2. 要解决上述问题，必须突破VR/AR技术瓶颈，要便携、佩戴舒适、无眩晕、不限制各种肢体动作、能快速移动、内容宏大精彩、价格亲民等等，要成熟普及，能够大量聚客获取可持续的巨大盈利，保守估计需要6年以上。
3. 如果使用人生塑形，没有技术瓶颈，在一开始就可以把4-49岁的大量用户的重要利益与元宇宙捆绑，相当于让元宇宙大量聚客，大幅度提高规模化效应和网络效应，迅速形成可持续的巨大盈利基础（后一页将介绍人生塑形技术如何聚客）。目前除了人生塑形或同类技术，我们找不到国内外还有什么公知机构专家能够做到这种地步，很明显元宇宙不可能不使用这种技术。

二. “元宇宙”和“人生塑形”都希望打造一个现实世界的虚拟复刻版，主要目的是为各种娱乐社交提供蓝本，以及为各种研究提供现实化模拟推演。对比两种技术不难发现，在“使用人数、不可替代性、使用频率时长、信息采集深度”等参数上，人生塑形大幅度超越元宇宙，而这些参数正是现实世界的虚拟复刻当中，最珍贵最难获取的“人类复制”的数据来源，所以人生塑形能更高效更真实的复制现实。（后面第二页将介绍人生塑形在现实世界数据复制上的优势与可行性）

三. 假设元宇宙已经成熟，假设未来巨头们协同构建一个最强元宇宙，并在数年内幸运的突破设备技术瓶颈，人生塑形也是元宇宙不可或缺的技术。原因分析如下：

当我们假设只有一个元宇宙，VR、AR技术突破瓶颈，并且成熟普及，无数人使用VR/AR设备进行游戏、社交、购物、会议、工作、学习之后，元宇宙会出现以下3个严重问题，而且很可能只有人生塑形技术能够解决。

问题1：保守预测，只有为了游戏社交的年轻用户会经常进入元宇宙，毕竟目前所有巨头设计的元宇宙都是以游戏社交为主，除了游戏社交，用户们没太大必要沉浸于虚拟世界。希望大家能够区分元宇宙和设备升级是两个概念，元宇宙只是游戏社交，但用VR/AR购物主要还是购买真实物品，用VR/AR开会工作主要目标还是真人真事，当无数人使用VR/AR技术进行购物、会议、工作、学习，这是手机和电脑的升级，是人机交互设备的迭代，不等于元宇宙，或者说并不能增加元宇宙的游戏社交体验（除非使用了人生塑形或同类技术）。要知道虚拟游戏本来就可以虚拟一切数据，或者模拟一切现实数据，如果有用，巨头一早做了。所以即使元宇宙在未来高度成熟，在虚拟世界沉浸的用户数量、用户粘度、用户使用频率时长、用户信息采集深度等综合指标上，还是低于人生塑形技术。但只要使用人生塑形技术，就能把上述指标大幅提升，不止是游戏社交的年轻人群，而是4-49岁的几乎所有人，他们的日常学习、运动锻炼、工作、娱乐、社交、餐饮、旅游、大健康等所有活动都会因为人生塑形与元宇宙捆绑，他们会经常沉浸元宇宙，直到习惯根深蒂固。

问题2：人们会逐渐感受到，习惯性沉浸虚拟世界游戏社交是反人类身心健康的行为，跟现在的网瘾相比，只是在人机交互上增加了运动的可能性。总体来说，如果按照目前传统游戏机制和内容设计，还是会扼杀用户幸福感和竞争力。目前商业化的游戏设计是由市场生成，都是在尽量减少用户肢体运动和脑部思考、减少意志力损耗的前提下，尽可能给出最多的爽快体验。玩起来很累、很艰辛的游戏，早被市场淘汰。付出少却能高度满足精神需求的游戏很容易让人沉迷，用户成瘾后会对各种艰辛乏味的活动产生厌恶，比如厌学、厌工作、厌运动、厌恶与亲友交流等，从而导致逐渐失去现实世界的幸福感和竞争力，然后在现实世界的付出所得到的回报就会越来越少，直到不能激励用户更加努力，而是产生挫败感，最终使得用户更加习惯于回避现实沉浸虚拟世界。这个过程在游戏迷（网瘾者）身上不断恶性循环，但对游戏商来说，是最成功的商业模式“成瘾性”所产生的良性循环。人生塑形在这方面取得了和谐平衡，一方面让用户获得更好的娱乐体验，并且把游戏瘾、网瘾转换为正能量的内驱力，保障用户在现实中获得更多幸福感和竞争力；另一方面又让各种合作商能赚到更多利润；从而实现用户和商家真正意义的共赢，不断良性循环，持续增加规模化和网络效应。

问题3：假设如上面所述，元宇宙已经高度成熟，但在最重要的游戏社交体验上，也比不上人生塑形的真R网游技术，除非脑机接口可以淘汰人类感官和手脚，其理据在本章节第1、2页已做充分说明。所以未来元宇宙高度成熟之后会出现两种情况，其一，用户更愿意使用人生塑形真R网游解决娱乐社交需求；其二，元宇宙、VR、AR会与真R技术合并。

从“用户体验、**盈利基础**、用户意愿”三个方面说明：娱乐社交技术的天花板不是元宇宙，而是人生塑形；元宇宙要获取巨大利润，不可或缺的技术是人生塑形，除非科技已经淘汰人类感官和手脚。**以下分析盈利基础：**

- 这里将简单介绍，人生塑形技术在聚客上的优势，为何在用户粘度、用户使用频率时长、用户信息采集深度方面，都将远高于元宇宙？
- 有效的聚客，分3个参数：“用户量、用户使用频率时长、用户信息采集深度”。
 1. 关于用户量：以下三点能揭示人生塑形在用户量上的巨大想象空间：
 - a) 人生塑形系统，功能包括人生地图、定位、导航、内驱力控制、人生预演、真R网游平台，能为4-49岁人群，一站式的，最好的满足教育、娱乐、运动、大健康需求，并且能有效保障未来的幸福感和竞争力；
 - b) 人生塑形技术能让教育、运动、大健康、娱乐、社交、元宇宙、旅游、餐饮、婚庆等行业机构在完全免费、免成本的情况下，维度级别提升竞争力，淘汰竞争对手，快速成为片区头部的设备技术，正如手电筒淘汰煤油灯，打火机淘汰火柴。所有合作机构的用户，都将成为人生塑形系统的用户。
 - c) 人生塑形真R助学是目前最先进高效的助学技术，能大幅提高公益机构助学效率，最有效的解地决留守或困境儿童的教育、健康、营生问题。中国留守困境儿童有数百万到数千万，以及随着中国一带一路发展，交通和通讯会覆盖全球数十亿人口，其中大多数都迫切需要解决教育健康营生问题，真R技术正好能高效率的帮到他们，他们将成为数量最为庞大、最为忠实的用户。
 2. 关于用户使用频率时长：每个人生的终极目标都是“幸福感和竞争力”，必须依靠足够的、正确的学习锻炼或工作来实现，人生塑形技术优势就是能全自动、人性化地诱导用户把时间、精力、资源投入到最有价值的学习和锻炼之上，也就是说用户人生中的学习锻炼、工作、运动、娱乐、社交、饮食、大健康都离不开人生塑形。实际上“行为控制”基本上包括了人类一切活动，就连吃饭和睡觉都会因为人生塑形的内驱力控制功能而变得更高享受，更有效率，由此可见人生塑形用户粘性之强大。
 3. 关于用户信息采集深度方面：人生塑形的人生地图与定位功能，是通过多界面多参数的形式，随时反映用户目前自身的多种状态，包括学业工作成绩、各种能力、身心健康状态、性格、喜好、各种潜在思维模式和行为模式的显示，这些数据是根据用户日常使用内驱力控制功能进行学习锻炼工作、运动、娱乐、作息吃喝等行为的时候累积生成的，这些数据可以深度挖掘用户的需求意愿，所迭代出来的AI会比用户自身还更加了解用户。信息采集能到如此深度、全面和实时，对任何行业产品来说都是难以做到的。

从“用户体验、**盈利基础**、用户意愿”三个方面说明：娱乐社交技术的天花板不是元宇宙，而是人生塑形；元宇宙要获取巨大利润，不可或缺的技术是人生塑形，除非科技已经淘汰人类感官和手脚。**以下分析盈利基础：**

前面说过，“元宇宙”和“人生塑形”都希望打造一个现实世界的虚拟复刻版，主要目的是为各种娱乐社交提供蓝本，以及为各种研究提供现实化模拟推演。对比两种技术不难发现，在“使用人数、不可替代性、使用频率时长、信息采集深度”等参数上，人生塑形大幅度超越元宇宙，而这些参数正是现实世界的虚拟复刻当中，最珍贵最难获取的“人类复制”的数据来源，所以人生塑形能更高效更真实的复制现实。有了数据之后要在线上复制现实，是个非常复制和宏大的工程，这是目前相关领域专家一直在研究却没有做好的事情。以下将介绍，人生塑形技术如何实现现实世界复制。

- 人生塑形系统中有两个功能模块：“A.现实世界复制模块”和“B.开源DIY模块”（已申请技术专利延迟公开）。
- A. “现实世界复制模块”，指在虚拟空间尽量还原一个和现实世界相似的，不断受现实世界影响的，与现实世界同步的立体虚拟世界。这个现实世界虚拟复刻版的构建包括以下三个部分：
- 第一部分，是现实环境的建模，包括交通、建筑、大自然等各种地理环境气候等信息，以及治理结构，土地、货币、各种资源的储量与分配，这是个数据量巨大但并不复杂的工序，有很多现有模板可使用，也有很多合作建模的方式可使用。
 - 第二部分是在第一部分的三维虚拟世界环境当中，把人物身体状态、和能力等各种信息，以及人物行为、时间、地点等内容进行复制还原，也就是说把所有用户日常活动状态的内容轨迹用三维虚拟空间的方式进行记录。其数据来源，就是上一页所说的，人生塑形系统内庞大用户群体，通过长时间使用人生地图、定位、导航、内驱力控制功能所不断积累形成的，全面深度的用户信息。
 - 第三部分是通过各种数据构建量化模型，不断演化推算比较，尝试找到各种人物状态、能力、行为对环境资源的影响，以及随着时间不断演化的规律，以便于能在任何一个时间地点进行暂停，断绝真实世界的联系，也能够让这个现实世界虚拟版持续自动演化，产生出靠谱有用的预测数据。
 - 通过上述三个部分的构建，能形成一个历史数据深度真实，未来演化符合自然规律，包涵全部用户深度全面生活轨迹的三维虚拟世界。这种逼真的虚拟世界作用很广泛，例如可作为各种游戏情节机制的蓝本，用户可进入任何一个时间地点的节点，扮演任何角色，与逼真的虚拟世界进行各种交互，以准确的演化规律影响世界的走向，该设计能强烈引起玩家兴趣，让学习锻炼工作等内驱力控制更有效率；又例如，用户可以在虚拟世界中随时回到自己过去的任何时间地点，进行立体可视化的记忆回溯、怀旧、自省，或按客观的演化规律推演出任何未来时刻的自己。画面感就如同控制一个可以移动的摄像头，可查看过去未来的任何时间、地点、人物、行为、环境。再比如可作为人工智能引擎，给各种学术研究、商业行为提供大数据支撑和应用场景。这些功能都会让用户更加离不开人生塑形。
- B. “开源DIY模块”，指开放多种编辑功能，让用户DIY各种机制、皮肤、情节、功能模组，用户可以在现实世界复刻版中发布各种需求、供给各种服务，系统会辅助各种供需匹配、促进精细分工合作。相当于所有用户把平常上网的社交、会议等多种活动关联在同一个虚拟世界。另一方面，内驱力控制包括用户日常的学习、锻炼、工作、娱乐、运动、作息吃喝，这些活动本来就需要被系统监测，才能实现对正确行为给予特权奖励，系统会把用户的所有这些被监测的日常活动尽量关联同步到这个现实世界复刻版当中。

从“用户体验、盈利基础、**用户意愿**”三个方面说明：娱乐社交技术的天花板不是元宇宙，而是人生塑形；元宇宙要获取巨大利润，不可或缺的技术是人生塑形，除非科技已经淘汰人类感官和手脚。**以下分析用户意愿：**

■ 从用户需求意愿去分析，探讨真正以人为本迎合用户意愿的是“元宇宙”还是“人生塑形真R系统”？

A. 元宇宙，设计理念是让用户获得最大程度的沉浸式体验，尽可能在线上虚拟世界实现一切行为。除了构建庞大精彩，包罗万有的线上游戏空间，还配合成瘾机制，绑架玩家多巴胺奖励系统，把玩家的生命活动逐渐改造成以手机、电脑、VR、AR等线上虚拟娱乐为中心，断绝线下现实中获得快乐和能力的路径。

• 过往历史告诉我们，虚拟世界是一个让用户发梦，麻醉自我的地方，在梦中再强大也很难得到现实世界的认同，当玩家在真实世界的幸福感和竞争力逐渐荒废，最后只能不断逃离现实，沉浸于虚拟世界，恶性循环，从此被游戏商圈养。严格的说，如果能在现实世界身强体壮，行动便捷，有足够幸福感和竞争力，谁愿意沉醉在虚拟世界？

B. 人生塑形真R系统，设计理念是让用户能通过玩游戏成为人生赢家。

• 游戏必须是最酷炫，最好玩的游戏，而且不能有网瘾危害，所以历经十多年研发实践，设计出线下真人实景，支持全感官、全动作、全身体机能运动式人机交互的真R网游电竞娱乐。

• 成为人生赢家必须依靠正确有效的学习、锻炼、工作，因此设计出能实现全面有效行为引导的人生塑形系统。更具体的说，是提供人生地图、定位、导航，人生预演功能让用户找到最合适自己的方法。再利用成瘾机制，把真R网游特权奖励与学习锻炼或工作匹配，形成对内驱力的有效控制，人性化的让用户自动把时间、精力、资源投入到最有价值的学习和锻炼之上，从而不断塑造出人生的理想形态，形成良性循环，强有力地保障用户人生的终极目标“幸福感和竞争力”。

■ 总结：用户表面的需求意愿是娱乐解压，但深层次的终极意愿必然是幸福感和竞争力。无论是元宇宙还是人生塑形真R系统，都有强大娱乐体验和成瘾机制，问题是对元宇宙上瘾会习惯于沉浸在虚拟世界难以自拔，逐渐失去真实幸福感和竞争力，违背了用户的终极意愿；对人生塑形真R网游上瘾会得到娱乐解压的同时，还高度保障未来的幸福感和竞争力。

■ 作为本技术的设计者，我游戏和网瘾经验均超过30年，我衷心希望年轻人能够拒绝习惯性沉浸虚拟世界。

■ 套用质量守恒定律，您的虚拟世界越精彩，现实世界就越荒芜；

■ 因此，不要为了虚拟的思想解放，逐渐荒废了现实的身体和感官；

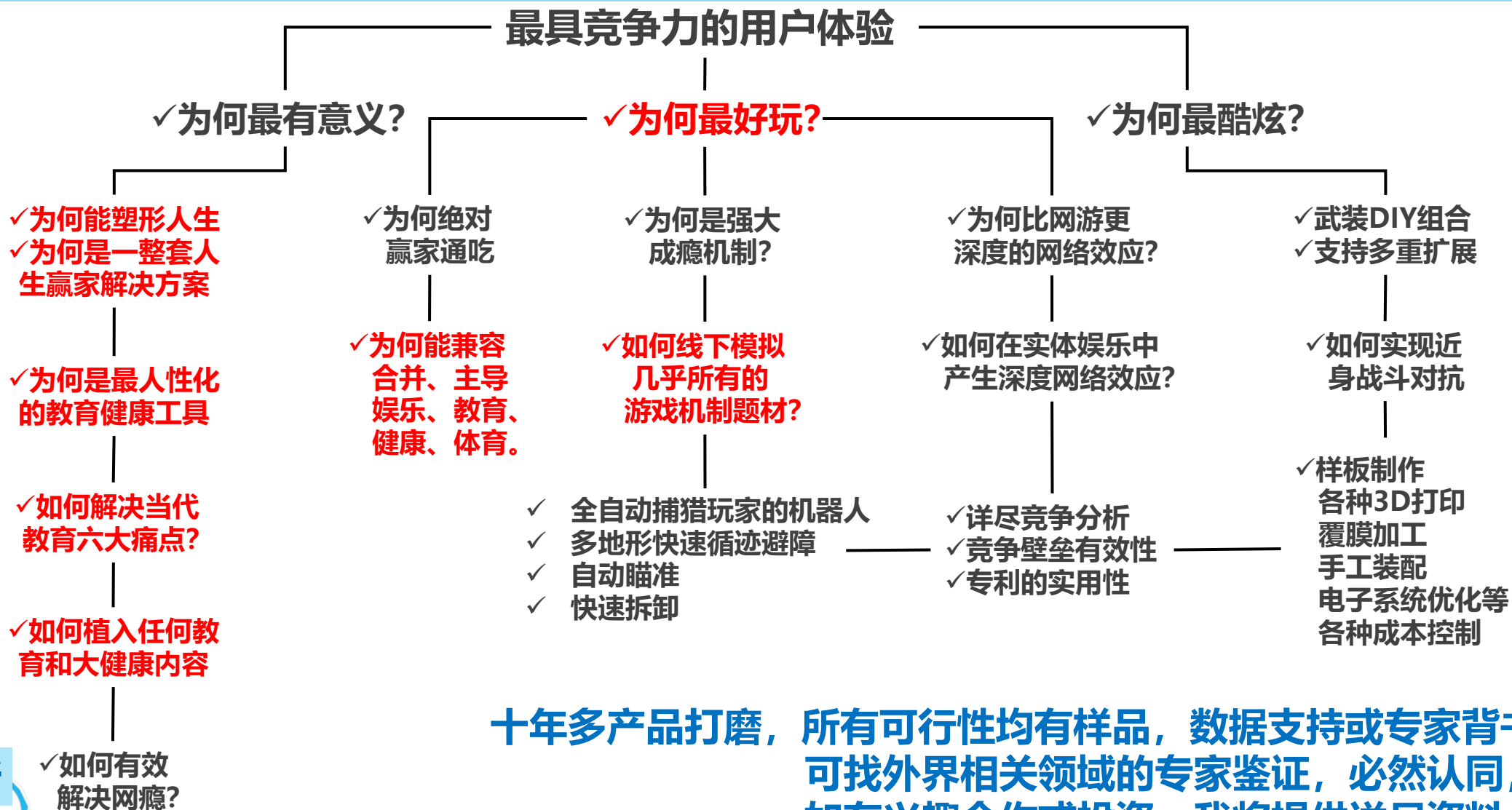
■ 所以，什么是元宇宙？为了圆一个虚拟的梦，逐渐遗忘一整个真实的宇宙？

从“用户体验、盈利基础、**用户意愿**”三个方面说明：娱乐社交技术的天花板不是元宇宙，而是人生塑形；元宇宙要获取巨大利润，不可或缺的技术是人生塑形，除非科技已经淘汰人类感官和手脚。**以下分析用户意愿：**

这是我数年前做网瘾调查写的报告内容截图，在这里贴出来，希望大家能明白一个道理，制作、运营任何不能与学习锻炼正能量挂钩的网络虚拟游戏，都是罔顾用户生命意愿的盈利行为，商业化的元宇宙会一样吗？

为何说鸦片海洛因毒品与网瘾产品的本质相同？为何说生产传播成瘾性毒品或网瘾产品，跟寄生蜂的繁殖手段在本质上相同？作为有道德文化的人类，如此获利手段，不卑劣？			
相同之处	鸦片海洛因 成瘾性毒品	网瘾产品 (网游、小视频)	寄生蜂俗称洗脑式寄生虫 (寄生后控制宿主大脑的还有弓形虫、铁线虫、彩蚰吸虫、狂犬病毒、偏侧蛇虫草菌)
1.前期，是否通过控制目标心智行为，来占有目标的时间、财富和生命？	是	是	是
	用美好的包装和营销手段让目标使用产品，让成瘾机制绑架目标多巴胺奖励系统，占有目标的生命活力和财富，逐渐断绝其它一切获得快乐和能力的路径。		基于强大进化优势，在宿主体内植入幼虫繁殖，控制宿主心智行为，餐食宿主血肉内脏。
2.后期，是否让目标的身心无比痛苦，让目标未来希望逐渐渺茫，但目标却难以自救，以保障自身利益最大化？	是	是	是
	1.强大的成瘾性依赖，确保目标难以自拔，确保控制时间最大化； 2.让目标身心产生的危害缓慢释放，减少目标的激烈反抗。		1.寄生于宿主体内，宿主难以挣脱； 2.麻醉神经，减轻痛楚，或控制心智，宿主再痛苦也不能自杀； 3.节制性地餐食宿主血肉内脏，保障宿主生命机能运作，不至于因损坏而过快死亡。
3.总的来说，是否罔顾、违背目标的生命终极意愿？	是	是	是
	生命的终极目标意愿都是幸福感和竞争力，但都被逐渐扼杀直到完全失去。		
4.总的来说，是否为目标创造价值？	否	否	否
	目标在一开始总是很舒服爽快，但长远来说，所受到的危害远远大于得益。		

真R不单是个APP、一个智能硬件，而是一套融合多种智能设备与内容的操作系统。
为了降低沟通成本，以下列出关键技术难点，我们能提供专业靠谱的数据证明所有可行性。



十多年产品打磨，所有可行性均有样品，数据支持或专家背书，可找外界相关领域的专家鉴证，必然认同，如有兴趣合作或投资，我将提供详尽资料。
请联系：项目工厂 人生塑形项目 马卡里