



云 开 币 Y K C

Cloud opening currency

白 皮 书（中文版）

2017-08-01

目 录

1、关联概念.....	3
1.1 区块链.....	3
1.2 云计算.....	3
1.3 比特币的应用.....	3
2. 客户端游戏的定义.....	4
3. 云游戏的介绍.....	5
3.1 云游戏的概念.....	5
3.2 中文名.....	7
3.3 英文名.....	7
3.4 云游戏的性质.....	7
3.5 云游戏的技术要求.....	7
3.6 云游戏包含的技术.....	7
3.7 云游戏的优势与展望.....	7
4. 云开币 YKC（Cloud opening currency）介绍.....	8
4.1 云开币(YKC)简介.....	8
4.2 认识 YKC.....	9
4.3 YKC 的技术优势.....	9
5. 云开币 YKC 的市场价值.....	10
6. 云开币 YKC 的市场策略.....	11
7. 结论.....	13

1、关联概念

- 1 区块链（**Blockchain**）是分布式数据存储、点对点传输、共识机制、加密算法等计算机技术的新型应用模式。它是数字货币的一个重要概念，本质上是一个去中心化的数据库，同时作为数字货币的底层技术，区块链是一串使用密码学方法相关联产生的数据块，每一个数据块中包含了一次网络交易的信息，用于验证其信息的有效性（防伪）和生成下一个区块。

◆ 狭义来讲，区块链是一种按照时间顺序将数据区块以顺序相连的方式组合成的一种链式数据结构，并以密码学方式保证的不可篡改和不可伪造的分布式账本。广义来讲，区块链技术是利用块链式数据结构来验证与存储数据、利用分布式节点共识算法来生成和更新数据、利用密码学的方式保证数据传输和访问的安全、利用由自动化脚本代码组成的智能合约来编程和操作数据的一种全新的分布式基础架构与计算方式。

- 1.2 云计算（**cloud computing**）是一种基于互联网技术的计算方式，通过这种方式，共享的软硬件资源和信息可以按需提供给计算机和其他设备。提供资源的网络被称为“云”。
- 1.2.1 云计算技术包括狭义与广义两类。狭义云计算指 IT 基础设施的交付和使用模式，指通过网络以按需、易扩展的方式获

得所需资源；广义云计算指服务的交付和使用模式，指通过网络以按需、易扩展的方式获得所需服务。这种服务可以是 IT 和软件、互联网相关，也可能是其他服务。

- 1.3 比特币的应用：
- 1.3.1 平台支付 比如： Bitpay Coinbase 比特宝 bitbill
- 1.3.2 比特币购物 比如：币须网 比特币充话费 高端奢侈品 各种门票支付
- 1.3.3 比特币游戏 比如：比特币骰子 比特币玩游戏 Bitzino 扑克 币游
- 1.3.4 比特币公益 比如：度假屋海盗湾 Reddit FEE 教育基金（捐）支持 BTC 的企业地图

2. 客户端游戏的定义：

客户端游戏是相对于“网页游戏”产生的新概念，指依靠客户端下载，在电子设备终端进行的网络游戏；它的顺利运行、体验有赖于终端设备的良好功能。因此对用户而言，想获得良好的游戏体验，其必须不停地升级或者更新设备终端，成本高昂！



3. 云游戏介绍：



- ✧ 3.1 云游戏的概念：云游戏（Cloud gaming）是以云计算为基础的游戏方式，在云游戏的运行模式下，所有游戏都在服务器端运行，并将渲染完毕后的游戏画面压缩后通过网络传送给用户。在客户端，用户的游戏设备不需要任何高端处理器和显卡，只需要基本的视频解压能力就可以了。它又可称为游戏点播（gaming on demand），是一种以云计算技术为基础的在线游戏技术。云游戏技术使图形处理与数据运算能力相对有限的轻端设备（thin client）能运行高品质游戏[1]。在云游戏场景下，游戏并不在玩家游戏终端，而是在云端服务器中运行，并由云端服务器将游戏场景渲染为视频音频流，通过网络传输给玩家游戏终端。玩家游戏终端无需拥有强大的图形运算与数据处理能力，仅需拥有基本

的流媒体播放能力与获取玩家输入指令并发送给云端服务器的能力即可。



就现今来说，云游戏还并没有成为家用机和掌机界的联网模式。如果这种构想能够成为现实，那么主机厂商将变成网络运营商，他们不需要不断投入巨额的新主机研发费用，而只需要拿这笔钱中的很小一部分去升级自己的服务器就行了，但是达到的效果却是相差无几的。对于用户来说，他们可以省下购买主机的开支，但是得到的确是顶尖的游戏画面（当然对于视频输出方面的硬件必须过硬）。你可以想象一台掌机和一台家用机拥有同样的画面，家用机和我们今天用的机顶盒一样简单，甚至家用机可以取代电视的机顶盒而成为次时代的电视收看方式。供应商提供这种技术，用户只需要配置一定的网速和按月交付租金而已。

◇ 3.2 中文名 云游戏

✧ 3.3 英文名 cloud game

✧ 3.4 云游戏的性质 以云计算为基础的游戏方式

✧ 3.5 云游戏的技术要求 基本的视频解压能力

✧ 3.6 云游戏包含的技术 云游戏使用的主要技术包括云端完成游戏运行与画面渲染的云计算技术,以及玩家终端与云端间的流媒体传输技术。

✧ 3.7 云游戏的优势与展望 与传统游戏模式相比,云游戏能在很大程度上减小玩家玩游戏的设备成本。对于许多需要长期更新的高品质游戏而言,云游戏也能减少游戏商发行与更新维护游戏的成本。然而在保证玩家游戏体验上,云游戏与传统游戏相比也有一些差别,主要包括:

(1) 游戏交互时延取决于网络通信延迟。与传统网络游戏仅需传输游戏状态数据相比,云游戏的多媒体传输对网络延迟更为敏感,当网络通信质量较差时,玩家会直接感受到从指令输入到画面更新间的延迟较高,从而显著降低玩家游戏体验质量。

(2) 游戏场景渲染的多媒体流质量取决于网络通信带宽。与传统网络游戏相比云游戏的多媒体流需要消耗更多带宽,并且画质越高的多媒体流,其消耗的带宽资源也会更高。

早在 2009 年,诸如 OnLive、Gaikai 等商用化云游戏平台就已出现。然而由于未能很好解决上述技术难点,这些早期商用化并没有取得较大的成功。针对云游戏场景下的交互时延、多媒体质量等技术挑战,学术与产业界仍然有许多研究与尝试,其中较为成功的是云游戏平台

开源项目 GamingAnywhere[3]、PlayStation Now[4]、NVIDIA Shield [5] 等。GamingAnywhere 是一项云游戏系统开源项目，提供了基本的云游戏客户端与服务器功能，为后续云游戏技术研究提供了平台。PlayStation Now 是索尼（SONY）公司基于 PlayStation Network 为玩家提供的云游戏服务，支持玩家通过 PS4 在线游玩 PS3 游戏而无需安装游戏数据。NVIDIA Shield 是英伟达公司（NVIDIA）提供的、同时包含私有与公有云游戏服务的平台，支持玩家通过 Shield Android TV（电视）、Shield Portable（掌上游戏机）等设备，游玩玩家 PC 或 NVIDIA GRID 云平台上运行的游戏。它们都为云游戏的美好前景作了有益的探索！

4. 云开币 YKC（Cloud opening currency）介绍

4.1 云开币(YKC)简介：

中文名称（简称）：	云开币 YKC
英文名：	Cloud opening currency
发布日期：	2017 年 8 月 1 日
区块时间：	30 秒
总发行量：	3330 万
核心算法：	POW
工作证明方式：	POW

4.2 认识 YKC

YKC 是基于云游戏开源去中心化的信用服务载体。 1、通过 YKC 生态，用激励的方式让企业（参与者玩家）把闲置的资源共享出来，并将 YKC 生态嵌入消费生态中，让商家直接对客户形成服务，并通过一定的算法形成企业（个人）数据库。 2、对于个人而言，我们能更有效便捷的通过大量数据打造客户的个人征信体系。 3、对于企业而言，我们能形成良好的循环体系，促成企业之间的业务往来，有了这些数据能良好的提成企业形象，提升企业的公信力、竞争力。

4.3 YKC 的技术优势

YKC 是于 2017 年 3 月份发布的密码学货币，通过其强大、安全、快速的区块链系统旨在为游戏玩家和开发者提供一个通用的终极游戏内货币解决方案。同时提供了简单易用的 API，只需要几秒钟，开发者们就能将其部署到自己的游戏中。采用经典的 Pow 共识机制来确保区块链网络安全，同时经过优化实现了更短的区块时间（30 秒），而且通过容易部署的 API 调用为游戏开发者提供了可靠、易用的框架。钱包通信协议简洁、安全，游戏开发者只需要关注创建游戏，无需考虑货币实施问题。YKC 的技术团队监督，确保该数字货币的稳定性，并随时准备应答任何技术咨询服务（技术指南）。

5. 云开币 YKC 的市场价值

市场研究机构 Newzjsdawi 发布报告称，从 2017 年到 2021 年之间，预计全球游戏市场的复合年增长率将为 7.8%，到 2021 年达到 1561 亿美元，约合人民币 10458.7 多亿。其中中国市场游戏规模约为 3500 多亿，位居全球第一。

YKC 团队正在全球和各大游戏公司洽谈合作事宜，而且已经和智利梦幻体育 SuperDT Fantasy Sports 达成合作关系，后者已经在其游戏中部署了 YKC。同时团队也正在和西班牙梦幻体育、webelinx 游戏公司、nlfantasysports 游戏公司、peaksel 游戏公司洽谈 YKC 的整合事宜，有望继续扩大 YKC 的应用范围。

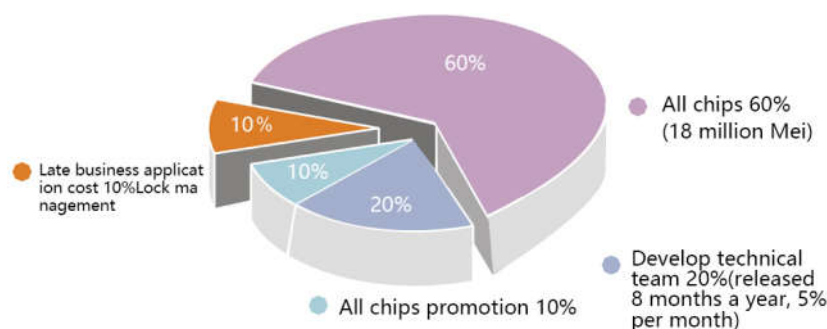
而且随着区块链科技在全球各领域的迅猛扩张，将会进一步加速密码学货币在游戏领域的应用速度和范围。通过与这些有影响力和大量玩家的游戏公司合作，将会极大地提高 YKC 在游戏领域的知名度、市场份额。随着全球本地社区的建立和推广，也会进一步让 YKC 在本地社区和游戏中获得认可并得以应用。

目前密码学货币行业也存在一些游戏类货币，但并不多，这些现存的游戏币种其模式基本都是依靠团队自己的资源来开发游戏并将自己的虚拟币整合进去，这样存在的问题就是因为团队资源的限制，而无法开发出大量且受欢迎的游戏，从而影响相关虚拟币的推广和应用。

YKC 团队当然意识到了这个问题，因此在团队组建时就加入了很多游戏行业的专家，并选择了与市场上比较主流的游戏公司直接进行合作的方式来最大化 YKC 虚拟币的推广和应用。

6. 云开币 YKC 的市场策略：

- 6.1 总发行量：3330 万
- 6.2 挖矿预留 330 万（平台接受会员及非会员玩家参与挖矿收益；10 年 挖矿计划）
- 6.3 3000 万的 20%（600 万）用于技术开发、维护和运营（每月解冻释放 5%共分 20 个月解冻释放完毕）
- 6.4 3000 万的 10%（300 万）用于线下应用成本支出（应用前暂时锁定）
- 6.5 3000 万的 10%（300 万）用于市场推广奖励
- 6.6 3000 万的 60%（1800 万）用于私募 + ICO

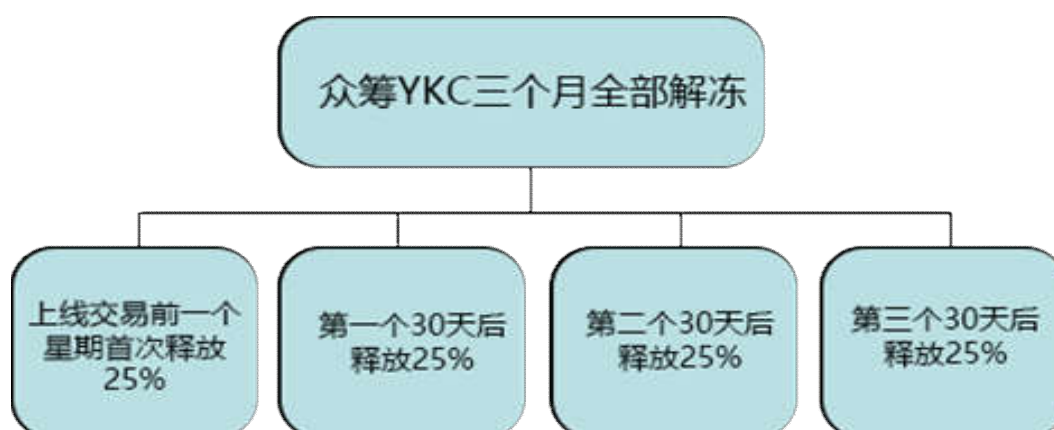


- 6.6.1 800 万私募
- 6.6.2 1000 万 ICO
- 6.6.3 ICO 计划:

时 间	兑换 YKC 个数(1个 BTC)	备注
2017.8.23-09.01	9666 个	推广不低于 10%的市场奖励
2017.9.02-09.11	7250 个	升值33%+推广不低于 10%的市场奖励
2017.9.12-09.21	5800 个	升值33%+推广不低于 10%的市场奖励

- 6.6.4 此次 ICO 众筹 YKC 数量分三个月全部解冻释放完毕

上线交易前一个星期首次释放 25%；随后， 第二个 30 天后释放 25%； 第三个 30 天后释放剩下的 25%；自上线交易起三个月分期、分批全部释放完毕



7. 结论

当前区块链技术得到了越来越广泛的应用，深入人心的互联网经济市场需求巨大，信用开发应用广泛；而且随着区块链技术在全球各领域的迅猛发展，必将进一步加速密码学货币在游戏领域的应用速度和范围。通过与这些有影响力和拥有大量玩家的游戏公司合作，将会极大地提高 YKC 在游戏领域的知名度和市场份额。随着全球本地社区的建立和推广，也会进一步让

YKC 在本地社区和游戏中获得认可并得以应用；YKC 团队踏实认真、技术实力强，有高效的执行力；战略清晰、眼光长远、发展有序；YKC 将于三年内上线 30 个以上全球大型云游戏综合应用平台，累积过亿的玩家上线，将拥百万商家实体对接应用场景。YKC 从设计上是开放的、去中心化的，它不仅限于游戏行业的应用，其去中心化的设计必将使其应用场景更加广泛！而且我们相信，它极其适合作为基础层服务于大量的金融和非金融协议。YKC 的开发团队具有清晰的行业认识，完整的战略计划，高效的执行力和开放的发展理念；高瞻远瞩，以顶级商业创新模式和思维，驾驭行业趋势和技术.....我们欢迎各行各业的商家加盟，同广大有识之士共建云游戏全球经济循环体生态大业，铸就全球区块链发展新篇章！