

# UIT 应用生态系统

## 《白皮书》



2018 年 4 月 18 日

# 《目录》

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 第一章：区块链综述.....          | 1  |
| 1.1 区块链的起源和发展.....      | 4  |
| 1.2 背景.....             | 4  |
| 1.3 定义.....             | 4  |
| 1.4 发展历程.....           | 5  |
| 1.5 区块链的特征和应用.....      | 6  |
| 1.6 特征.....             | 7  |
| 1.7 应用方向.....           | 9  |
| 第二章：游戏行业发展数据分析.....     | 12 |
| 第三章：区块链运用到游戏的趋势.....    | 14 |
| 第四章：UIT 应用生态系统.....     | 16 |
| 第五章：UIT 以太坊技术架构支撑.....  | 18 |
| 5.1 以太坊技术的优势.....       | 19 |
| 5.2 选择以太坊为公有链.....      | 19 |
| 5.3 虚拟产品或服务消费的代收代付..... | 19 |
| 5.4 区块链消费应用优于传统渠道.....  | 20 |

|                   |    |
|-------------------|----|
| 第六章：UIT 应用场景..... | 20 |
| 第七章：发行方案.....     | 22 |
| 第八章：团队介绍.....     | 23 |
| 第九章：总结.....       | 26 |
| 第十章：风险提示.....     | 27 |
| 第十一章：免责声明 .....   | 28 |



## 区块链综述

区块链技术被认为是继蒸汽机、电力、互联网之后，下一代颠覆性的核心技术。如果说蒸汽机释放了人们的生产力，电力解决了人们基本的生活需求，互联网彻底改变了信息传递的方式，那么区块链作为构造信任的机器，将可能彻底改变整个人类社会价值传递的方式。

## 1.1 区块链的起源和发展

区块链本质上是一个分布式的公共账本，任何人都可以对这个公共账本进行核查，但不存在一个单一的用户可以对它进行控制。在区块链系统中的参与者们，会共同维持账本的更新：它只能按照严格的规则和共识来进行修改，这背后有非常精妙的设计。

## 1.2 背景

2008 年末，一个名叫中本聪的人在比特币论坛发表了一篇题为《Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System》（比特币：一种点对点的电子现金系统）的论文。文中首次提出了区块链的概念，作为构建比特币网络与交易信息加密传输

的基础技术，它能够支持比特币的采挖与交易。

中本聪认为，如果借助中心化手段（第三方机构）来处理交易数据，不仅无法克服商家和客户之间的不信任问题，而且交易成本高昂，交易规模也会受到限制。为解决此类问题，中本聪创造了区块链，并在其基础上发明了比特币。

### 1.3 定义

区块链的本质是一个共享、公开、共同参与记录的数据库。在没有中央服务器的情况下，它允许链接其中的计算机等设备使用“共识机制”相互通信，所有联网（点对点网络）设备（节点）都会保持数据一致且持续更新。由于采用这种模式，区块链又被称为“分布式账本”，分布意味着去中心化，而账本则是记录数据的载体，因此，可将区块链理解为“去中心化的数据生态系统”。

### 1.4 发展历程

2008 年，中本聪发表比特币论文。2009 年，比特币虚拟货币平台建立。在近 9 年的时间里，比特币系统运行稳定，能够自动实现比特币发行、流通、交易和消费积分通兑平台

支付。作为区块链技术的第一个应用，其成就有目共睹。

2015 年，作为基础支持技术，区块链的概念逐渐从虚拟货币中独立出来。它被转化为智能合约可编程平台，通过它，各种不同类型的资产及合约可以实现注册、确认和转移，数字资产发行流通平台的概念也由此成形。

因此，比特币可称作“区块链 1.0”，即可编程的虚拟货币。以太坊开源项目可认为是“区块链 2.0”，即智能合约平台。而区块链 3.0，目前还属于构想阶段，它超越了经济领域，可在全球范围内，实现物质资产和人力资源的自动化配布，同时能促进政府、健康、科学、文化、艺术、游戏、人工智能等领域的大规模协作。

### 1.5 区块链的特征和应用

“区块链”和“比特币”来源于密码朋克(Cyberpunk)，比特币可以说是一群不信任全球政府和现存金融体系的互联网极客的产物：用先进的技术和自由人的自发结合，对抗全球的现行体制。这样一种出于不信任某种中心体系而做出的行

为，最终却推动了一个信任机器的开动。区块链的内涵不仅仅是比特币或者是某种、货币，还包括智能合约等一系列基于信任的应用。

### 1.6 特征

区块链技术具有三大特征：机器信任、价值传递、智能合约。

## （1）机器信任

区块链技术用代码构建了一个最低成本的信任方式——机器信任，我们不需要相信语言和故事，也不需要钢筋水泥、中央机构为基础，不需要靠个人领袖背书，只需要知道那些区块链上的代码会执行，也不需要担心制度会被腐败掉，就可以做到互相协作，低成本构建大型合作网络。

## （2）价值传递

人类正处于一场从物理世界向虚拟世界迁徙的历史性运动中，而不能否认一个事实，人类的财富也将渐渐往互联网转移，这已经是既成事实。传统的互联网不是为传递价值而生，互联网上信息的传输，本质是信息的拷贝。而现实中的货币流通要依靠中心化的组织做背书来维护运行，比如微信支付、支付宝、银联等。但现在有哪家公司能活1000年以上的吗？所以，依靠中心化的方式实现价值传递，弊病很多。互联网的出现，使信息传播手段实现了飞跃，信息实现了高效流动，但互联网价值传递的效率依然很慢。当前互联网上的电子货币本质上依然是传统的纸

币，跨国支付也依然是个大问题。而区块链的诞生正是人类构建价值传输网络的开始。它将使人们能够在网上像传递信息一样方便、低成本地传递价值，这些价值可以表现为资金、资产或其他形式。

区块链的价值传递应该按照两层意思来理解：

第一层是简单的价值传输，我们可以发送一个比特币给任何一个人。代币的全球性流通，让价值传输无比便利。

这个虽然看起来简单，但意义可能是巨大。我们这么来看，微信、支付宝小额移动支付的便利激活了一个万亿级别的知识付费行业（方便地打赏和购买），这是支付的便利带来的行业变革，而区块链带来的价值流动的便利性必然会对全球带来更巨大的影响。第二层则是代币的流通或者说代币经济学带来的价值吸纳。首先，代币发行让融资更加便利，这个在很多海外项目 ICO 的疯狂上就可以看到。

其次，代币的流通会吸纳价值。购买代币背后不是简单的购买服务，而是购买了整个生态。对于价值传递，价值流动越快，社会就越有活动。因为价值互联网，人类社会也



必将迎来一场更完美的革命。

### （3）智能合约

区块链的智能合约是计算机交易协议而非法律语言记录的智能合同。智能合约让我们可以与真实世界的资产进行交互。当一个预先编好的条件被触发时，智能合约执行相应的合同条款。智能合约的潜在好处很多，比如较低的签约成本、执行成本和合规成本等，是低成本的契约实现方式，尤其适用于大量的日常交易，所以需要昂贵的法务或者公证参与的纸质合同和契约，都能用电子化的智能合约来实现。人类文明已经从“身份社会”进化到了“契约社会”，而在区块链有望带领人类从契约社会过渡到智能合约的社会。

## 1.7 应用方向

### （1）区块链在金融领域的应用前景

区块链在国际汇兑、信用证、股权登记和证券交易所等金融领域有着潜在的巨大应用价值。将区块链技术应用在金融行业中，可省去第三方中介环节，实现点对点的对接，从而在大大降低成本的同时，快速完成交易支付。

比如 Visa 推出基于区块链技术的 Visa B2B Connect，它能为机构提供一种费用更低、更快速和安全的跨境支付方式来处理全球范围的企业对企业的交易。要知道传统的跨境支付需要等 3-5 天，并为此支付 1-3% 的交易费用。又比如纳斯达克推出基于区块链的交易平台 Linq，Linq 的具体应用场景是非上市公司的股权管理和股权交易。

## （2）区块链在物联网和物流领域的应用前景

区块链在物联网和物流领域也可以天然结合。通过区块链可以降低物流成本，追溯物品的生产和运送过程，并且提高供应链管理的效率。该领域被认为是区块链一个很有前景的应用方向。Skuchain 创建了基于区块链的新型供应链解决方案，实现商品流与资金流的同步，同时缓解假货问题。而伦敦的区块链初创企业 Provenance 为企业提供供应链溯源服务，通过在区块链上记录零售供应链上的全流程信息，实现产品材料、原料和产品的起源和历史等信息的检索和追踪，提升供应链上信息的透明度和真实性。

德国一个初创公司 Slock.it 做了一个基于区块链技术的智能锁，将锁连接到互联网，通过区块链上的智能合约对

其进行控制。只需通过区块链网络向智能合约账户转账，即可打开智能锁。用在酒店里，客人就能很方便地开门了，这是真正的共享经济！

### （3）区块链在公共服务领域的应用前景

区块链在公共管理、能源、交通等领域都与民众的生产生活息息相关，但是目前这些领域的中心化特质也带来了一些问题，可以用区块链来改造。例如，乌克兰敖德萨地区政府已经试验建立了一个基于区块链技术的在线拍卖网站，通过该平台以更加透明的方式来销售和出租国有资产，避免此前的腐败和欺诈行为的发生。西班牙 Lugo 市政府则利用区块链建立了一个公开公正的投票系统。爱沙尼亚政府与 Bitnation 合作，在区块链上开展政务管辖，通过区块链为居民提供结婚证明、出生证明、商务合同等公证服务。欧洲能源署则利用区块链使得公民在能源零售市场中发挥更大的作用，能源零售市场的智能化（Micro-Generation Energy Market）使得消费者可以让多余的电量在市场上进行交换和出售，并显著降低电费开支。

#### （4）区块链在认证、公证领域的应用前景

区块链具有不可篡改的特性，所以在认证和公证也有巨大的市场。Bitproof 是一家专门利用区块链技术进行文件验证的公司。区块链初创公司 Bitproof 已经与霍伯顿学校（Holberton School）开展合作，该校宣布将利用比特币区块链技术向学生颁发学历证书，解决学历造假等问题。

#### （5）区块链在数字版权领域的应用前景

通过区块链技术，可以对作品进行鉴权，证明文字、视频、音频等作品的存在，保证权属的真实、唯一性。作品在区块链上被确权后，后续交易都会进行实时记录，实现数字版权全生命周期管理，也可作为司法取证中的技术性保障。

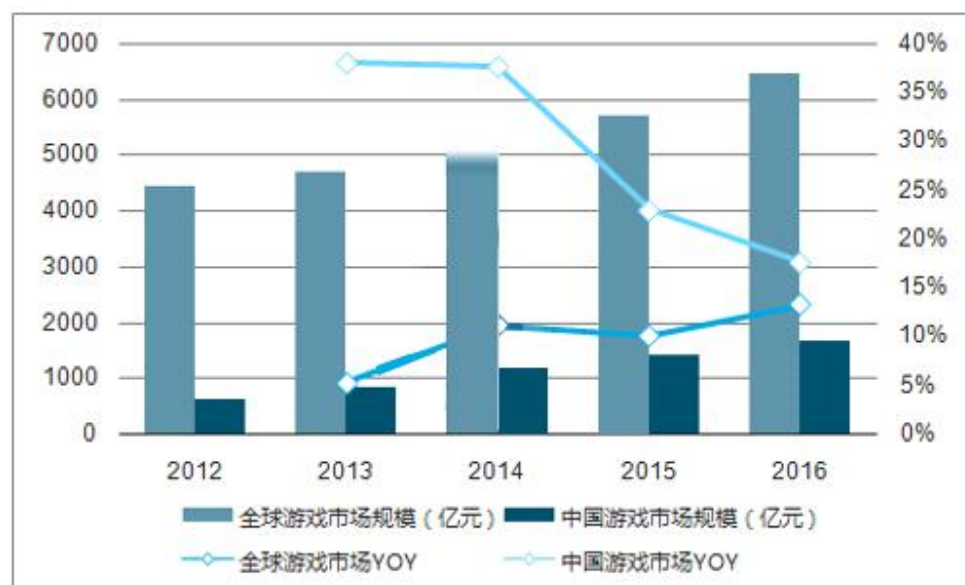
#### （6）区块链在游戏领域的应用前景

由于底层平台的开放性，区块链游戏一经开发出来便直接能和玩家互动，极大挑战了传统分发渠道。游戏中玩家的资产存在全网的公有链上，哪怕游戏公司停止运营，玩家的资产也不会消失，得到全网共识的保护。同时，游戏代

码的透明性大大提升，人工干预甚至作弊的几率大幅减小，人们能够再次建立对游戏的信任，游戏生态也会更加彻底的市场化运行。

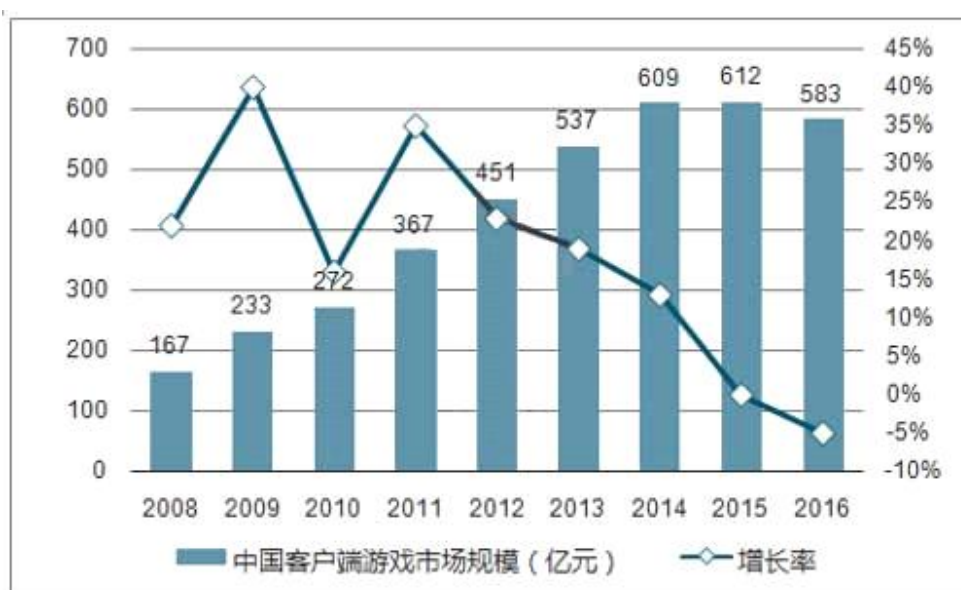
## 游戏行业发展数据分析

近三年全球游戏市场规模继续保持两位数增长。数据显示，2016 年全球游戏市场规模达到 6474 亿元，同增 13.2%。中国游戏市场实际销售收入已至 1655 亿元，同增 17.6%，增速略有放缓，但仍高于全球平均增长率；2012-2016 年中国游戏市场在全球游戏市场中的规模占比不断提高，2016 年中国首次超越美国成为全球最大的游戏市场。



2016 年中国移动端游戏占中国游戏实际销售收入近五成，

移动游戏成为中国游戏市场细分领域的领头羊。反观 PC 端和网页端游戏，2016 年 PC 端和网页端游戏市场规模分别为 583 亿元、187 亿元，同比下降 5%、15%，而移动游戏仍保持着近 60% 的高增速，未来移动游戏市场份额将会继续扩大。移动游戏重度化趋势加强。它们的出现和成功，直接加速了整个移动游戏市场的重度化水平。截至 2016 年 12 月，重度游戏所占比重达到 37.4%，对比 2014 年增长近 30%，重度游戏的上升速度明显高于轻度游戏和中度游戏。



## 区块链运用到游戏的趋势

长久以来，游戏行业一直因为一些顽疾而头疼，譬如：外

挂泛滥、生命周期渐次缩短、虚拟财产缺乏保障、非法渠道垄断、研发与 CP 分成过低等等。但是，从理论高度来谈，运用区块链技术这些问题都将迎刃而解。

譬如，我今天登录了游资网浏览了一些行业资讯，而游资网的背后一定有一个数据库，该数据库可视为一个账本，那么账本上就会更新“我今天登录了”这一行为的数据。一个完整的账本就是由一个个“记账”的行为构成的。

区块链也是如此。唯一不同的是，网站数据库的记账由专门的系统进行，而区块链的记账允许所有人参与。区块链的系统每隔一段时间会选出该段时间内记账记得最好的人。譬如，现在是第  $n$  阶段，该阶段内记账记得最好的人是  $a$ ，系统便将该段时间内的记账权赋予  $a$ ， $a$  便会将这段时间内账本的变化记录在第  $n$  区块中，系统在核实无误后，便会将第  $n$  区块与之前的“第  $n-1$  账本”进行对接，而形成“第  $n$  账本”，并将这“第  $n$  账本”发送给包括  $a$  在内的所有人。接着系统会继续寻找第  $n+1$  阶段内记账记得最好的人，如此循环下去(如果第一遍没有看明白请多看几遍，理解区块链技术的原理是阅读后文的前提)。

这就是区块链技术，我们习惯性地称它“分布式记账技术”。如果将该技术的分布式记账原理应用到游戏领域，

将会产生非常奇妙的变化。此处声明，下文提及的所有可能的变化均是从理论层面的推论。

减少中间环节，实现价值回归。如果区块链搭建成功完全去中心化的游戏经济，那么中间商就没有存在的必要了，开发商可以直接和玩家联系(或者反过来说，每个人都可以成为中间商，在游戏社区内进行推广并获取相应的收益)。

在现行的游戏产业链中，游戏开发商活得是很不容易的，他们需要将很大一部分收益转移给发行商和渠道商。原本一款游戏的竞争力应该在于游戏本身的品质，现在却让位于推广、营销，这些中间环节本不产生价值，只是传递价值，同时也消耗了大量的流量成本。

从游戏的大环境来看，中间商的存在其实是对整体价值的损耗，游戏价值的回归在于将开放商和玩家放到核心位置，降低成本，提高效率，如此才能真正促进游戏行业的良性发展。

游戏在区块链领域中，拥有非常特殊的先锋地位，原因在于游戏领域的试错成本低。试想如果直接将区块链大规模地应用于金融领域，势必对各国央行的货币发行权构成威胁，而完全的去中心化、去人为干预化，一旦出现危



机，谁也掌控不了，后果是不堪设想的。但是游戏作为一种虚拟空间，无论成败，对现实的都不会产生直接的影响，且游戏本就是对现实的模拟，我们可以将游戏作为区块链大规模应用的试点，以图找寻一种最佳的区块链运用模式，从而造福世界。

## UIT 应用生态系统

UIT 是由一系列游戏消费应用区块链技术组成的生态系统，其核心是一套基于区块链技术服务于消费应用。生态系统内置的代币 UIT，兼具权益属性和消费属性。UIT 以太资本是基于以太坊智能合约搭建的用户自治的消费应用生态系统，用户再也无需进行注册、登录，而只需要提供私钥签名的授权信息。这种设计使得用户可以真正实现自我保管自己的账户，而不需要依赖中心化的服务提供商来存储。

UIT 首先应用于游戏消费，由国内外知名游戏行业打造消费应用生态解决方案，消费应用场景同时包含了购物、出行、海外置业、众筹、游戏社区、人工智能等领域。

UIT 游戏社区是一个用户自治组织，社区中的重大事项均由持有 UIT 代币的社区成员投票决定，持有 UIT 的额度代表了投票权重，UIT 的持有者通过投票拥有游戏社区的最高

权力。

随着经济的发展和人均可支配收入的提高，游戏行业日益增长，结合人工智能的运用也随之普及。但很多国家对玩游戏的数额有特别的要求，大多数国家都有设立上限，一旦疏忽，有可能引来很大的麻烦，UIT 顺应趋势，构建区块链消费应用生态，为其解决根本问题。



## UIT 以太技术架构支撑

以 Antonie jones 为核心的开发团队基于以太坊底层架构技术生成代币——

UIT 具备去中心化、智能合约、共识机制、点对点支付、存

储机制等功能，能满足实现全球消费具有私密性、即时到账、匿名交易、低手续费。此外，UIT 基于以太坊底层技术并设计出一套去中心化的账户系统，让用户加入到区块链节点中，用户可以自由的选择去全球任何游戏领域，用区块链技术实现真正意义上的全球通用、高效、造福社区。

## 5.1 以太坊技术的优势

以太坊是一个开源的、公共的，基于区块链实现的分布式计算平台，它提供了一个去中心化的图灵完备的虚拟机来支持智能合约的运行。

以太坊是目前最成熟的支持智能合约的平台，社区活跃与基金会运转良好。

所以基于以太坊来构建 UIT，能使我们专注业务发展和生态推广，避免过多的时间和成本投入到区块链底层技术的研发中。

## 5.2 选择以太坊为公有链

自己构建公有链，势必大量的精力会放在链本身的开发上，链的影响力不足可能影响业务的发展以及生态的建设。

UIT 致力于区块链游戏人工智能应用，专注于消费应用落地

工作，以极大的力度实现区块链游戏商业模式的应用落地，促进游戏区块链整个行业摆脱“虚假资产胜过虚拟资产”的形象。

## 5.3 虚拟产品或服务消费的代收代付

在具体使用区块链消费应用生态中，为了保障用户私钥的安全性，我们将其他资产挂载到消费应用生态上，通过代付功能实现用户全球既能进行交易付款，又能避免私钥暴露给其他消费应用。

## 5.4 区块链消费应用优于传统渠道

区块链技术可以实现去中心化组织的“自治”，公开透明

的智能合约实现公平、公正的游戏社区治理。通过去中心化消费应用的自治运行，形成点对点的数字价值转移，从而提升传输和交易的安全性。

UIT（自治的智能生态系统）基于以太坊建立。不同于传统渠道将所有用户的消费信息保存在中心化的服务器中的方式，去中心化的 UIT 系统将所有信息保存到区块链网络中，分散在全球的完全等价的区块链节点保障了系统的安全性，不存在某个权威的节点。智能合约可以代替传统的中心化服务提供者，实现对去中心化组织公开公平的“自治”。

## UIT 应用场景

UIT 以太资本，应用于虚拟现实购物、出行、酒店住宿、海外置业、众筹、游戏社区、人工智能等交易场景中，解决了购物、出行、酒店住宿、海外置业、众筹、游戏社区成本高昂、交易周期、交易风险性高等问题。同时，以太坊的去中心化的特点和智能合约自动执行的特性，可以实现

更加公平、公正、公开的消费体验，使更多虚拟网络消费者无后顾之忧。

## UIT 区块链消费应用生态--全民推广与分润

开放的平台，经游戏社区同意，任何产品和服务提供商都可以接入上链，成为游戏社区的成员。持有 UIT 的用户都可以基于平台提供的服务自己成立一个独立的渠道，构建自己的推广分润体系。

UIT 会提供多种合约方案，以消费应用、生态游戏、社区活跃等参数作为渠道，接入自己想接入的产品和服务，维护自己的商家和用户，能在消费获得相应的利润分成。

## 发行方案

■ 代币恒量: 1.8亿枚 UIT

■ 市场发行: 6000万 UIT

15%

LOREM IPSUM

15%的uit份额, 用于回馈天使投资机构初期的支持.

10%

LOREM IPSUM

10%的uit份额, 用于全民推广糖果奖励.

75%

LOREM IPSUM

75%的份额, 用于uit的社区基金会的组建, 包括管理团队, 战略投资, 市场维护等.



## 团队介绍

UIT 核心团队有来自美国区块链开发工程师，以色列微软高级工程师，拥有软件开发行业数十年高管经历，团队成员汇聚了来自区块链行业、密码学、虚拟货币社区、互联网信息安全行业、金融行业等多个领域的优秀人才。

核心团队经历如下：



Anthony Jesse

UIT 创始人，毕业于哥伦比亚大学 ColumbiaUniversity，精通多国语言，美国籍。区块链开发工程师，熟练使用各种数据结构和算法，精通密码学、



安全协议和加密算法；对区块链协议、运行机制和底层实现机制有深入研究和见解；在搭建基于区块链的底层架构，实现公链、侧链、私有链及多种逻辑、供应用层调度使用直至提供于服务输出有丰富经验。



Adrian Mastracci

UIT 创始人，毕业于希伯来大学（The Hebrew University of Jerusalem），微软高级工程师，2012 年开始关注比特币以及钻研区块链技术的行业应用，致力于区块链消费应用生态落地。



Gregg Lutton

乔治华盛顿大学的金融硕士学位，Gregg Lutton 先生拥有十五年的软件开发、金融咨询服务的经验，于 2018 年正式出任 UIT 首席运营总监。



龚瑾

UIT 天使投资人，创客优选创始人。2015 年开始接触区块链技术，对区块链技术应用于贸易结算和全球消费有着独特的见解和兴趣。

顾问团队如下：

商德资本

天使投资机构，国际领先的一体化创新金融平台服务提供商，电子产品综合营运商，业务覆盖美洲、亚洲、欧洲和非洲。



唐鸣

天使投资人，曾经创立多个俱乐部，以太坊大矿主，区块链技术骨灰级玩家。



Steve Byvik

金融专家。资深天使 vc 投资人，区块链投资人， 基金会副秘书长。

## 总结

UIT 之所以将区块链技术应用用于游戏消费生态中，以智能合约的形式实现虚拟现实购物、出行、酒店住宿、海外置业、众筹、社区等，正是利用了区块链去中心化、去信任中介、可追溯、不可篡改的特征，以太坊嵌入的智能合约实现了交易安全执行的功能。

UIT 将产品服务交易的安全性提升层次，改变了现有消费周期性长、成本高的问题，节省了消费者的成本和时间，保障

了消费者的利益。未来，UIT 也会在促进消费生态，健康发展方面进行持续的探索。

## 风险提示

本文档信息仅用于传达信息之用途，所有信息不构成投资

决策建议。ICO 的购买者，请仔细阅读 UIT 自由行白皮书和官方网站的相关说明，全面理解区块链以及 ICO，所存在的潜在风险，充分评估自己的风险承受能力和实际情况，进行理性判断。UIT 团队将按照白皮书所披露的内容，合理运用 ICO 所筹集的数字资产，规范管理项目，尽最大努力确保项目朝正确的方向发展。但购买者也依然存在损失的风险。

其中的风险包括：政策风险、经济周期风险、网络黑客风险、管理风险、流量性风险、比价波段风险和其他未列出风险等。

## 免责声明

UIT 基金会将聘请知名的律师事务所，作为 UIT 项目法律顾问，为 UIT 项目在运营合规化、法律风控体系设计、海外法律咨询等方面提供全面的法律服务。

参与认购的购买者，请仔细阅读本白皮书，全面认识 UIT 认购的风险收益特征和反向验证的技术特性，并充分考虑自身的风险承受能力，理性判断，审慎决策。购买者应明白 UIT 项目不会在任何情况下提供退款。

UIT 项目团队将按照所披露的白皮书内容，合理运用认购所筹集的数字资产， 规范管理项目， 尽管 UIT 项目团队将恪尽职守，履行诚实、勤勉、尽责管理的义务，购买者也存在损失的风险.