

2018

# YKC区块链项目白皮书



# 目录

什么是区块链技术？	4
透明	5
不可篡改	6
分配	6
区块链技术的未来应用	8
法律界的智能合约	8
清算和结算	8
支付	8
智能资产	9
会计和审计	9
保险	9
公司和金融服务	10
对管理的影响	10
游戏和娱乐	11
什么是云计算？	12
云计算的例子	13
为什么叫做云计算？	13
云有多重要？	14
什么是平台即服务？	14
什么是软件即服务？	15
云计算的好处	15
哪些是大型云计算公司？	16
云计算的未来是什么？	17
区块链生态系统中的代币	18
代币的类型	19

代币的主要优点.....	22
区块链和云游戏：改变游戏世界 .....	22
YKC项目介绍.....	34
YKC的优势 .....	35
YKC市场发展战略 .....	36
YKC区块链架构 .....	37
技术特点.....	39
YKC代币的分配和发布指南 .....	40
代币的分配 .....	40
项目规划和开发计划 .....	41
YKC再投资战略.....	42
释放计划和资金使用 .....	42
YKC资金分配.....	43
YKC国际团队.....	44

# 什么是区块链技术？

区块链是类似Excel电子表格一样的分类帐本，但他们能够接受来自许多不同方的输入。分类帐只能在组成员达成共识时才能更改。由于分布式账本生态系统区块链可以包含通过对等网络几乎实时复制（分布）到多个系统的财务和/或非财务事务。这使得它们更安全，意味着不需要中央机构来批准交易。区块链技术使用密码学和数字签名来验证身份，真实性和严格的读/写访问权限，并且具有难以改变历史记录的机制，或者至少易于发现人们何时试图改变它。

## So, it's a spreadsheet, like Excel?

In a way yes, but it has special qualities that make it better than traditional databases.



### SHARED PUBLICLY

Servers, or nodes, maintain the entries (known as blocks) and every node sees the transaction data stored in the blocks when created.



### DECENTRALIZED

There is no central authority required to approve transactions and set rules.



### SECURE

The database is an immutable and irreversible record. Posts to the ledger cannot be revised or tampered with – not even by the operators of the database.



### TRUSTED

Distributed nature of the network requires computer servers to reach a consensus, which allows for transactions to occur between unknown parties.

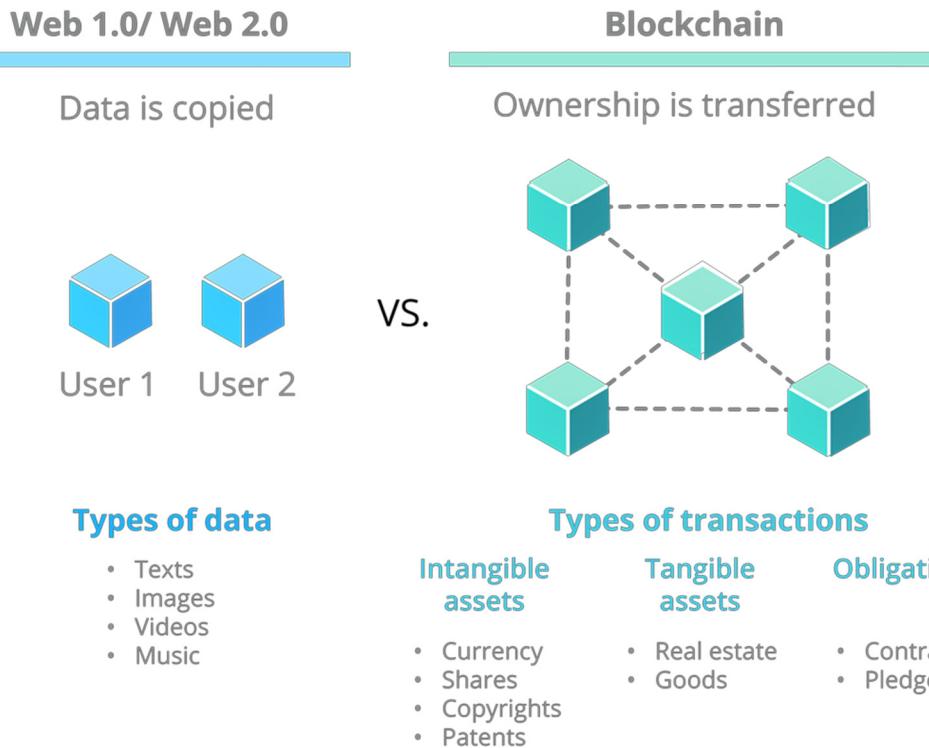


### AUTOMATED

The software is written so that conflicting or double transactions do not become written in the data set and transactions occur automatically.

当一个区块通过共识协议被验证为“真实可靠”时，它实际上是同时发布给每个联盟成员的分布式账本的副本。每个区块都有一个唯一的散列键，这个散列键是根据块中所有事务的精确内容计算出来的。如果区块中的最小数据块被篡改，那么散列码将立即变为无效，从而立即发现篡改。将新区块过帐到分类帐时，它将使用其各自的散列键与前一个块链接并从该区块中链接。区块链数据库保留了自第一个以来执行的所有交易，资产和指令的完整且不可更改的历史。有了这个，区块链允许参与方，并且只有这些参与者可以进行共享访问，透明和可信的信息。

## Moving toward the Internet of value



区块链最初是作为比特币和以太坊数字加密货币系统的核心技术而开始的。它是主要的支持技术，通过使用数据加密，时间戳，分布式共识和经济激励，提供了两个节点不需要相互信任的解决方案，因为系统本身是为了实现完全分散的点对点交易，协调和协作来解决。随着技术的进一步改进，区块链发展并成为公认的生态系统，在所有主要行业中得到公认，具有创新一系列传统商业模式的强大潜力，具有以下特点：

### 透明

所有信息都存储在对等网络中，并可供网络的所有参与者使用。由于每个参与者的身份是网络中的每一个投影，都被散列算法显示为一系列散列码。因此，用户的实际身份被安全地覆盖和保护。验证过程可确保记录各方之间的预定交易，并且不会向任何一方透露任何私人数据。

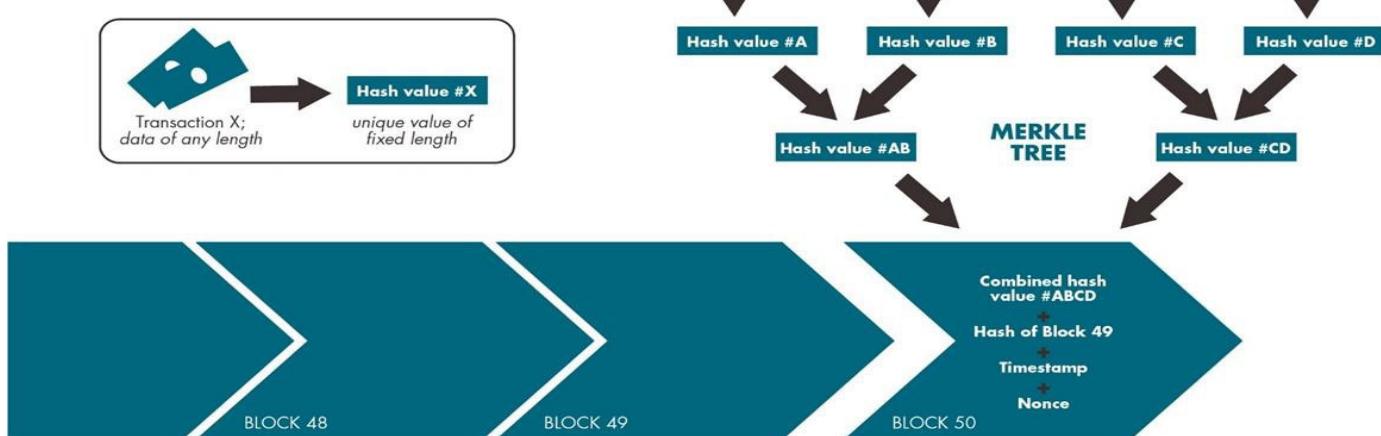
## 不可篡改

由于所有块都有唯一的哈希码来记录前一个块，因此任何最终的变化都会影响所有后续块。除非所有受影响的区块同时修改，否则无法验证一个区块的修改，并且如果所有同级未达成共识，也无法记录更改。鉴于新交易的持续性，实际上不可能改变任何现有的区块，增强所有先前/历史交易的可追踪性。

## 分配

这可能是区块链技术最具吸引力的特征。在传统的集中式环境中，资产所有权共享往往无法强化所有参与者之间的完全信任。数据民主化的需求强劲，技术应用和服务透明度更加透明和增强。

## HOW THE BLOCKCHAIN WORKS

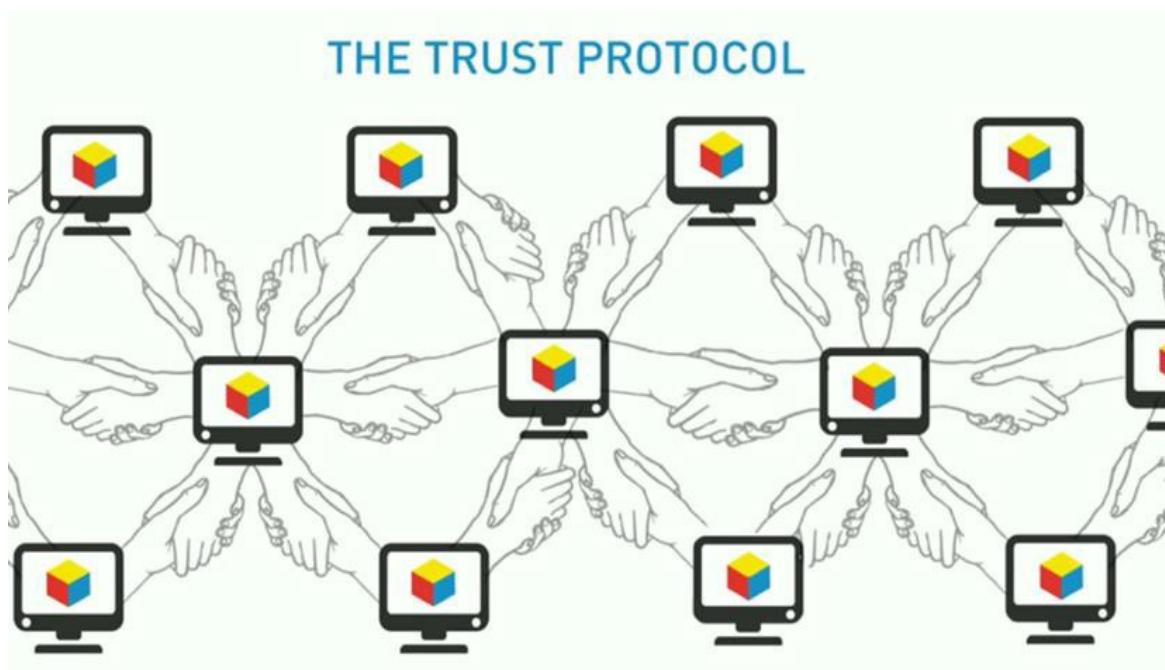


在区块链网络中，与共享经济相似，所有参与者都从共同的计算能源中受益，而信息（交易）纯粹依赖于相同的共识协议。这种方法创建了一个系统，可以克服传统业务限制并达到支持主流行业需求所需的规模。

要充分了解区块链，我们必须从基本共享分类帐结构及其应用的所有方面出发。技术本身克服了通常适用于技术含量较低的法定货币交易，金融系统和全球市场互动的要求。益处扩大了，并且应用程序一直传播到政府，卫生，科学，物流，博彩，投资，法律和许多其他部门。以区块链技术为代表的分散式自治系统吸引了越来越多的人们的关注和研究。目前区块链项目数量超过2000家，全球加密数字资产总值超过900亿美元。区块链/数字资产用户人数也在迅速增加。

从全球最初的200万用户（2013年初）到2018年第一季度超过2500万用户。

我们的研究和行业情报显示快速增长，预计到2020年初，全球区块链/大数据资产技术将有超过2亿用户。进一步分析表明，到2025年，全球用户群将增加并超过10亿参与者的规模，覆盖服务提供商和用户。毫无疑问，区块链技术越来越流行，衍生并增强众多其他的应用场景和技术重构解决方案。



# 区块链技术的未来应用

如上所述，我们可以确定几个主要部门，他们希望将区块链作为他们的骨干技术并经历重大变革，以增加其盈利潜力和整体行业发展。

## 法律界的智能合约

法律行业和区块链中的数字革命潜力是引领这一转变的技术。

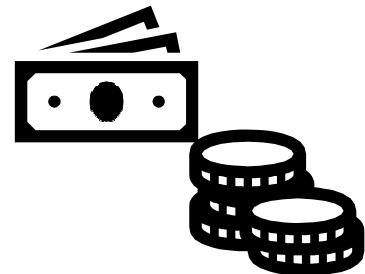
法律正在数字化。 如果您曾经不得不结束抵押贷款或是任何法律纠纷的一部分，您知道律师擅长创建大量文书工作。 如果我们可以将跟踪文件记录的过程数字化，那么它将降低成本和潜力人为错误。 它可能会改变游戏规则。 像Stampery这样的公司专注于在共享账本上记录所有事情，这是一个无可辩驳的数字证据，证明这一法律事件发生在双方之间。 适用于婚姻诉讼或离婚诉讼、出售给土地开垦的房子、以及其他涉及数字证明的内容。从法律制度中削减成本将成为法律界变革的游戏规则。



## 清算和结算

清算和结算每年要花费金融行业数十亿美元。 全球银行业巨头桑坦德认为，区块链技术每年可为该行业节省200亿美元，这对消费者而言是一笔巨大的收益，其交易成本低于电汇，货币兑换和投资交易结算费用。 我们来看一个简单的例子。

目前，如果您出售股票，交易需要3天 ( $T + 3$ ) 才能完成并结算，并且资金将显示在您的账户中。 如果我们看到在金融市场普遍采用区块链技术，交易结算和结算可能会从3天的过程变为直接的过程。



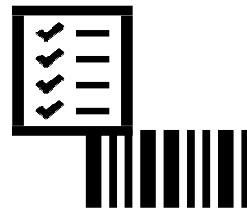
## 支付

银行间支付平台Swift已经测试了几年的系统，他们相信这将是未来所有跨境支付的处理方式。 目前使用区块链的银行间的支付系统最大的障碍是所做的大量合作，新的系统将来将能够适应并包括区块链。 区块链测试流程正在彻底改变点对点支付，并在没有银行延迟的情况下进行实时交易。



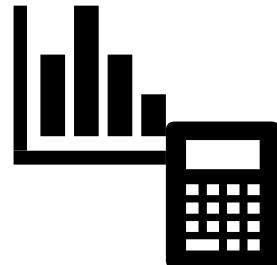
## 智能资产

在世界供应链中购买和销售的所有组件都是通过实时记录在共享账本上来优化的。对提单和信用证进行实时交易，记录账单，然后记录资产的移动。将票据和信件数字化信用将会启用一个更智能的系统，在这个系统中，我们可以记录更多产品的序列号和价值，就像当前系统允许的一样。潜在的目的是记录任何其他信息，如目的地，运送它的人，在达到港口，税收和政府许可时运送的信息。这就是为什么它是一个更智能的追踪系统。投资并采用这种系统的银行将在未来具有竞争优势。



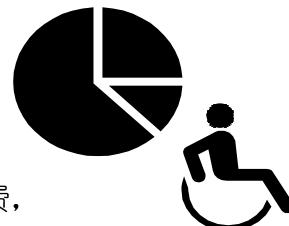
## 会计和审计

区块链技术可提高财务和非财务信息的透明度和可访问性，从而可对当前的记录保持，报告，保证和治理实践产生深远影响。包括控制在内的系统和流程将采取不同的形式，但仍然是重要和必不可少的。在区块链未来，管理层可以为外部审计人员提供一组区块链数字“钥匙”，以提供前所未有的关于所有交易的详细时间戳信息。这样的访问可能会严重影响审计师的审计方法。使用区块链的企业可以对其流程进行持续的内部审计，提供审计追踪并按下按钮提供账户分析。



## 保险

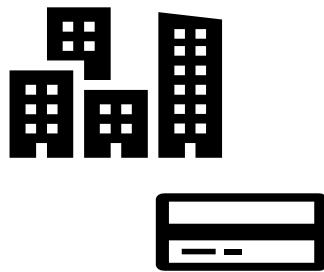
区块链技术可以帮助参与同行之间建立保险业务，而不需要任何集中的机构来控制事务。参与会员可以以加密货币的形式支付保险费，并且可以以智能合同的形式发行保险单。一些参与者可以充当验证者/索赔的鉴定人等。金融服务行业存在着无所不在的信任危机。尽管大型银行是重点，但信任度的下降会影响所有企业。保险行业缺乏信任，成本高昂和效率低下，都在高水平的不足保险中发挥作用。例如，尽管遭受地震损失的可能性很高，但只有17%的加利福尼亚州家庭拥有地震保险。区块链有助于建立消费者的信任，因为它提供了透明度。



## 公司和金融服务

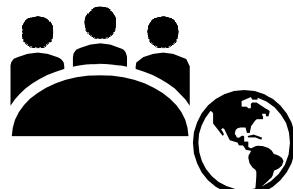
数字货币形式的现金可以直接清除，无需与第三方记录进行核对。此外，即时结算交易将消除当前通过第三方清算交易所需的时间。应收账款和应付账款余额可以嵌入一种新的智能形式合同可以被编程为在达到某些条件（例如，基于交付收据和商定的付款时间表）后自动启动资金。

存货可根据“资产转移”智能合约进行更新，这些合约将响应买方库存管理系统的“购买信息”。反映知识产权的无形资产可以反映为“智能许可使用费合同”，可以通过编程自动发放资金。区块链的时间戳功能可以消除财产所有权的分歧。资本资产可以记录在区块链中。所有权可以很容易地以类似于上述讨论的数字货币转移的方式转移。可以建立额外的区块链账簿来记录修理和维护。资本资产的完整维护历史将很容易获得并可以转让。这可以在保险条款中引用。公司贷款可以完全数字化为“智能贷款合同”并部署到区块链中。一旦以区块链智能合约形式表现，这些债务义务可以随时转移，并且其历史记录会自动追踪到期。



## 对管理的影响

政府的责任 - 为信托，法律和纳税人创建激励措施，以确保机构内部和机构之间，政府与第三方之间以及政府与公民之间的相关利益相关者之间的价值转移。使用区块链的组织可能更加透明，因为区块链可以启用区块链记录管理层和董事会的所有决定和行为的完全可追溯和时间戳记录。BoardRoom是在以太坊区块链上开发的区块链管理应用程序的早期示例，在未来的申请中，股东也可以在区块链上以数字方式记录他们对股东提案的投票。



## 游戏和娱乐

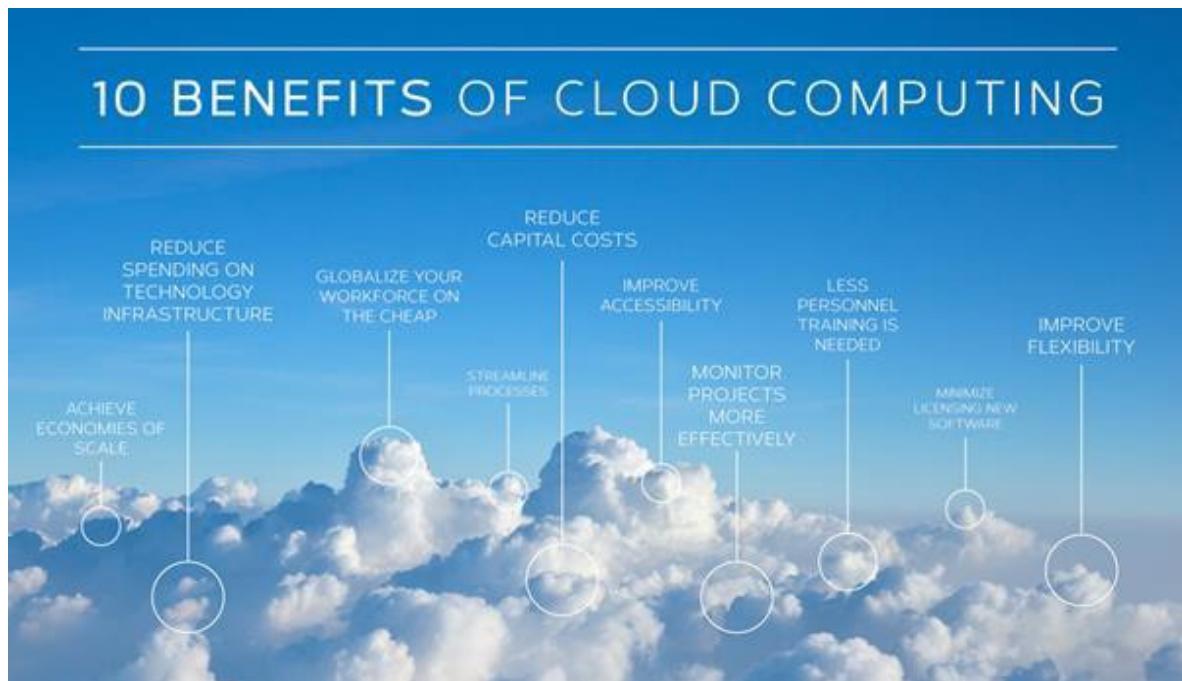
游戏与区块链行业之间存在明显的关系。改变游戏世界不会在一夕之间发生。然而，我们看到越来越多的努力通过许多不同的方法将区块链整合到游戏中。最受欢迎的企业之一是使用基于区块链的货币购买，出售或交易游戏



项目。在我们发言时，游戏内商业和现实世界之间的界限正在变得模糊。区块链技术在未来会影响游戏行业的方式有很多。使用区块链交易游戏内资产是一种流行风险。还有一种将加密货币集成到现有游戏中的选项。特别是在网络游戏方面，后一种选择非常值得开发者参考。如果任何主要的游戏都会整合现有的加密货币，这仍有待观察。他们似乎更有可能建立自己的数字资产以促进这种变化。也可以使用区块链存储游戏相关数据。由于分类账是不可变的，透明的，因此不会有事物发展的争论。对于简单的游戏来说，这很有意义。例如，对于更大的项目，此解决方案可用于成功存储与玩家帐户关联的游戏玩法数据。它可以防止在中央服务器上存储所有内容。而且，通过区块链，这些重要数据的多个副本将始终存在。在协作方面，也不应该忽视这些机会。这项技术可以有效地衍生出全新一代的游戏大师。对一些人来说，甚至可以变成全职工作。创造引人入胜的故事并通过基于区块链的货币获得报酬只是其中一些可能性。游戏世界可以从这项技术中受益良多。区块链做得好的一点是让玩家获得他们赚取的任何奖励。您的数据将永远存储，而不是使用集中式服务。在用户看来合适的时候花费和使用这些收入也是用户的特权。随着越来越多的人追求专业的游戏事业，区块链显然将扮演重要角色。区块链相关游戏的机会数量几乎是无限的。唯一真正的限制是人们自己的想象力和对成功的渴望。

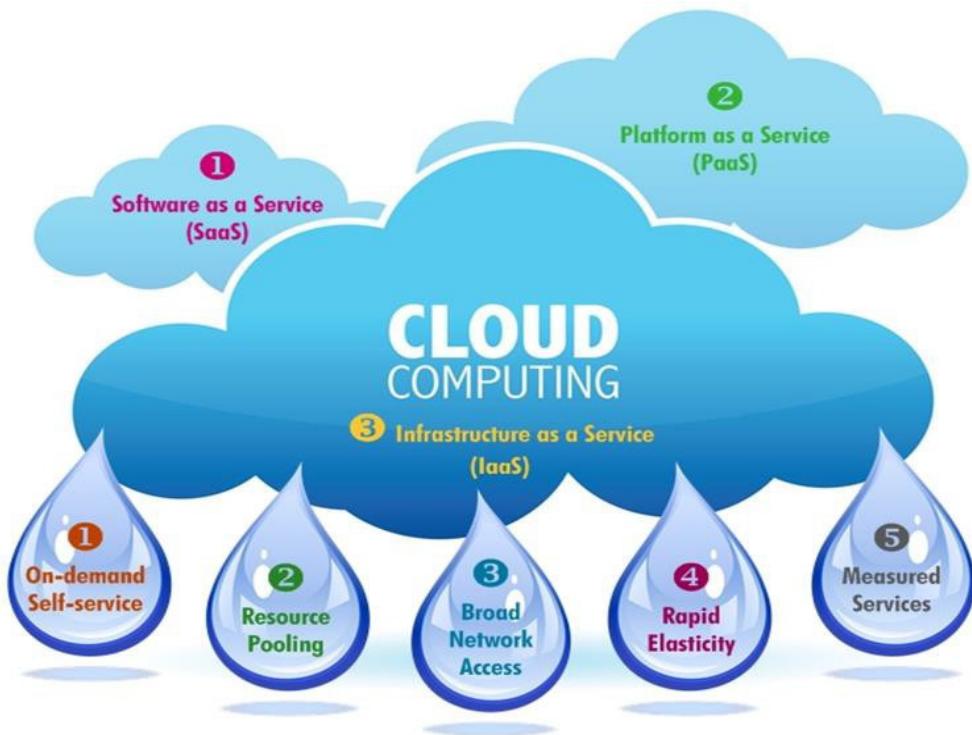
## 什么是云计算？

云计算是按需计算服务的交付方式，从应用程序到存储和处理能力，通常通过互联网和按需付费的基础上提供。公司不是拥有自己的计算基础架构或数据中心，而是可以从云服务提供商处获取应用程序到存储的任何访问权限。使用云计算服务的一个好处是，企业可以避免拥有和维护自己的IT基础架构的前期成本和复杂性，而只需支付他们使用的时间和用途。反过来，云计算服务的提供商可以通过向广泛的客户提供相同的服务而从显着的规模经济中受益。



云计算还支持按需计算服务的交付，从应用程序到存储和处理能力，通常通过互联网和按需付费的基础上提供。

公司不是拥有自己的计算基础架构或数据中心，而是可以从云服务提供商处获取应用程序到存储的任何访问权限。使用云计算服务的一个好处是，企业可以避免拥有和维护自己的IT基础架构的前期成本和复杂性，而只需支付他们使用的时间和用途。反过来，云计算服务的提供商可以通过向广泛的客户提供相同的服务而从显着的规模经济中受益。



从存储，网络和处理能力基础知识到自然语言处理，人工智能以及标准办公应用，云计算服务现在涵盖了大量选项。几乎所有的服务都不需要你身体接近你正在使用的计算机硬件，现在可以通过云提供。

## 云计算的例子

云计算为大量服务提供支撑。这包括Gmail等消费者服务或智能手机上的照片云备份，但允许大型企业托管所有数据并在云中运行其所有应用程序。Netflix依靠云计算服务来运行其视频流服务及其他业务系统，并拥有其他几个组织。

云计算正在成为许多应用程序的默认选项：软件供应商越来越多地通过互联网提供应用程序作为服务，而不是单独的产品，因为他们试图切换到订阅模式。但是，云计算存在潜在的不利因素，因为它也会为使用它的公司带来新的成本和新的风险。

## 为什么叫做云计算？

云计算背后的一个基本概念是，服务的位置以及许多细节（如运行它的硬件或操作系统）在很大程度上与用户无关。这就是云的隐喻是从旧的电信网络图表中借用的，其中公用电话网络（以及后来的互联网）常常被表示为云以表示底层技术无关紧要。

## 云有多重要？

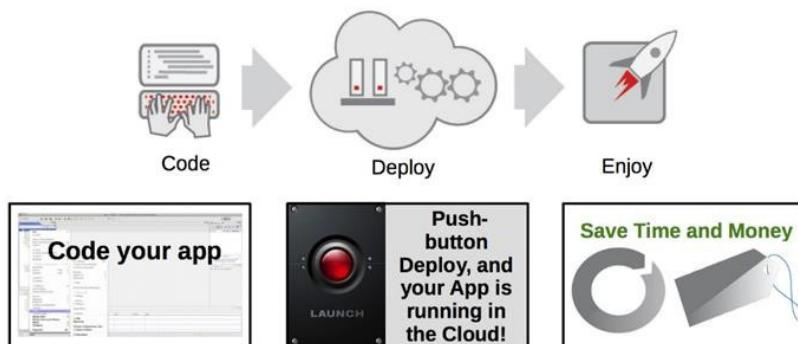
根据IDC的研究，构建支持云计算的基础架构现在占全球IT支出的三分之一以上。与此同时，随着计算工作负载继续转向云计算，无论是供应商提供的公共云服务，还是企业自己构建的私有云，传统内部IT支出都会继续下滑。

云计算可以分解为三种云计算模型。基础架构即服务（IaaS）是指可以租用的计算基础构建块：物理或虚拟服务器，存储和网络。这对那些想要从头开始构建应用程序并且想要自行控制几乎所有元素的公司来说很有吸引力，但它确实需要公司具备能够在该级别编排服务的技术技能。甲骨文的研究发现，三分之二的IaaS用户表示使用在线基础架构可以更容易地进行创新，减少了部署新应用程序和服务的时间，并显着降低了维护成本。但是，有一半的人表示IaaS对于大多数关键数据来说不够安全。

## 什么是平台即服务？

### PaaS = Platform as a Service

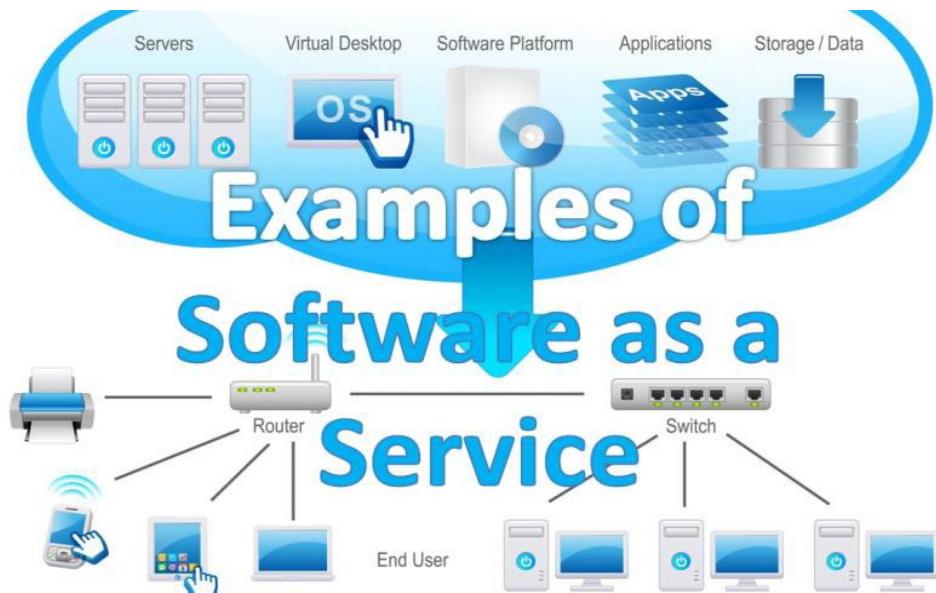
#### A Cloud Application Platform



平台即服务（PaaS）是下一层 - 以及底层存储，网络和虚拟服务器，它还将包括开发人员构建应用程序所需的工具和软件：其中可能包括中间件，数据库管理，操作系统和开发工具。

## 什么是软件即服务？

软件即服务（SaaS）是应用程序即服务的交付方式，可能是大多数人习惯的云计算版本。底层硬件和操作系统与最终用户无关，最终用户将通过网络浏览器或应用访问该服务；它通常以每个座位或每个用户的价格购买。

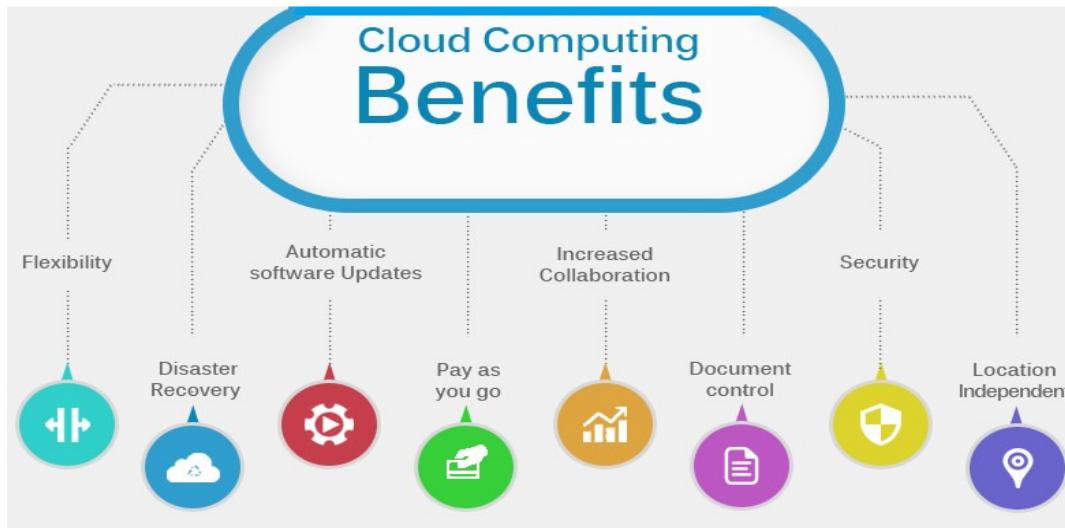


根据研究人员的数据，IDC SaaS在并且将保持 - 在中期内占据主导地位的云计算模式，占2017年所有公共云支出的三分之二，到2021年仅略降至略低于60%。SaaS支出由应用程序和系统基础设施软件组成，IDC表示支出将由应用程序购买占主导，这将占到2019年所有公共云支出的一半以上。

## 云计算的好处

确切的收益将根据所使用的云服务的类型而变化，但从根本上说，使用云服务意味着公司不必购买或维护自己的计算基础设施。

没有更多的购买服务器，更新应用程序或操作系统，或者在硬件或软件过期时停止使用和处理，因为这一切都由供应商负责处理。对于商品应用程序（如电子邮件），切换到云提供商可能更合适，而不是依靠内部技能。一家专门从事这些服务的运营和保护的公司可能拥有比小企业能够承受的更高的技能和更多经验丰富的员工，因此云服务可能能够为最终用户提供更安全，更高效的服务。



使用云服务意味着企业可以在项目上更快地移动，并且在没有冗长采购和大量前期成本的情况下测试概念，因为企业只需支付他们消耗的资源。云提倡者经常提到这种业务敏捷性的概念，认为这是一个关键优势。无需花费时间和精力与传统IT采购相关联，即可提供新服务的能力应该意味着更快地开展新应用程序的开发。如果一个新的应用程序变得非常流行，那么云的弹性意味着更容易快速扩展它。

## 哪些是大型云计算公司？

谈到IaaS和PaaS时，只有几家巨型云提供商。领先的方式是亚马逊网络服务，然后是微软的Azure，Google，IBM和阿里巴巴。虽然下面的产品组合可能会快速增长，但它们的总收入仍然低于AWS。

研究表示，对于许多公司来说，战略将是使用AWS和另一个云提供商，这是一种他们描述为AWS + 1的政策。这些大型企业将主导云服务的交付：Gartner表示，三分之二的云计算服务将通过前20名公共云提供商到2021年。

同样值得注意的是，虽然所有这些公司都在销售云服务，但它们有不同的优势和优先级。AWS在IaaS和PaaS方面尤其强大，但其设计向数据库方向发展。谷歌（它也提供办公生产力工具）介于两者之间。IBM和Oracle的云业务也由SaaS和更多基于基础设施的产品组合组成。



云计算的未来是什么？

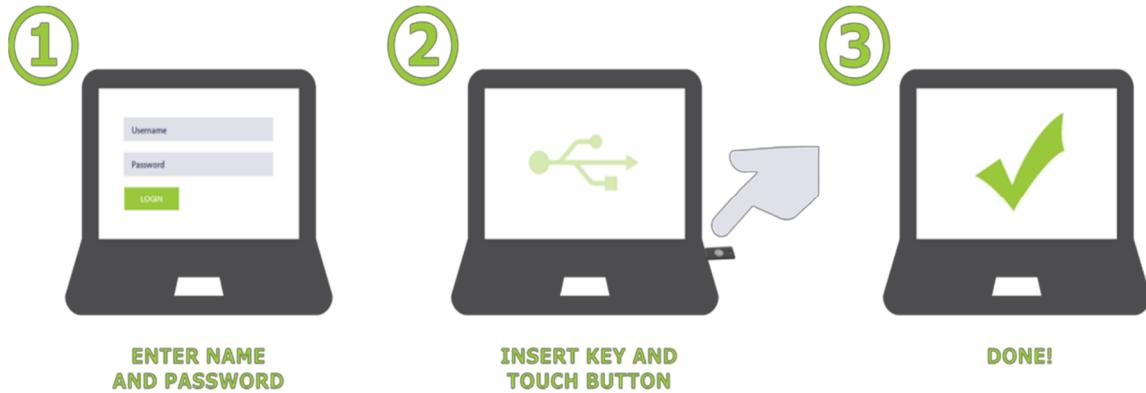
尽管云计算历史悠久，但仍处于采用的较早阶段。许多公司仍在考虑移动哪些应用以及何时移动。但是，随着组织对地下室中除服务器之外的其他数据的想法变得更加舒适，使用率可能只会上升。

## Future of Cloud Computing



## 区块链生态系统中的代币

先进的原生公众代币和无需任何许可的区块链是激励计划的一部分，旨在鼓励不相互认识或相互信任的不同群体围绕特定区块链的目的进行组织。比特币网络的原生代币也被称为比特币，具有基于加密经济激励机制的代币治理规则，该规则确定在哪些情况下比特币交易经过验证并创建新块。



这些基于区块链的加密代币促使分布式互联网的出现。与传统公司以高层次的管理层次相比，区块链打乱了分散自治组织（DAO）的典型自上而下治理结构。DAO不是由法律实体和正式合同捆绑在一起，而是通过加密代币（激励）和完全透明的规则写入到软件。

只有权限不足的分类账（像比特币或以太坊这样的公共区块链）需要某种激励机制来保证区块验证人按照预定义的规则执行。

在经过许可的（联邦/财团/私人）分布式账本系统中，验证人和区块创建人可能出于不同的原因开展工作，即合同规定他们有义务这样做。在许可的环境中，验证者只能是俱乐部的成员，并且可以手动和集中控制。因此，许可分类账不需要代币。此外，请注意，这类分类账中的术语区块链是非常有争议的。

有不同的方法来区分代币，请注意Crypto Economics是新的，我们仍处于探索不同角色和类型的令牌的早期阶段。随着每个新的区块链和每个新的应用程序层，我们将通过反复尝试错误的方法来学习什么可行，哪些不可行。

## Blockchain Tokens



### Currency Aspect

Cryptocurrencies are fungible stores of value that can be transferred P2P without a bank or any other middle man.

### Fuel of the Network

A Token is needed to pay for usage of the network:

- **Bitcoin** (transactions)
- **Ether** (computing power)
- **Sia** (file storage)

Tokens are fuel of network used to reward stakeholders for network services and make network attack resistant.

### Economic Rulesets *Network Economics*

Stakeholders of the network (Miners, devs, exchanges, token holders, etc.) are incentivized to contribute to the network by being rewarded with a stake in the network (the token). The theory: better individual work → better the overall performance of network → more attention → price of the token will rise. This dynamic might also lead to temporary overvaluation of token price.

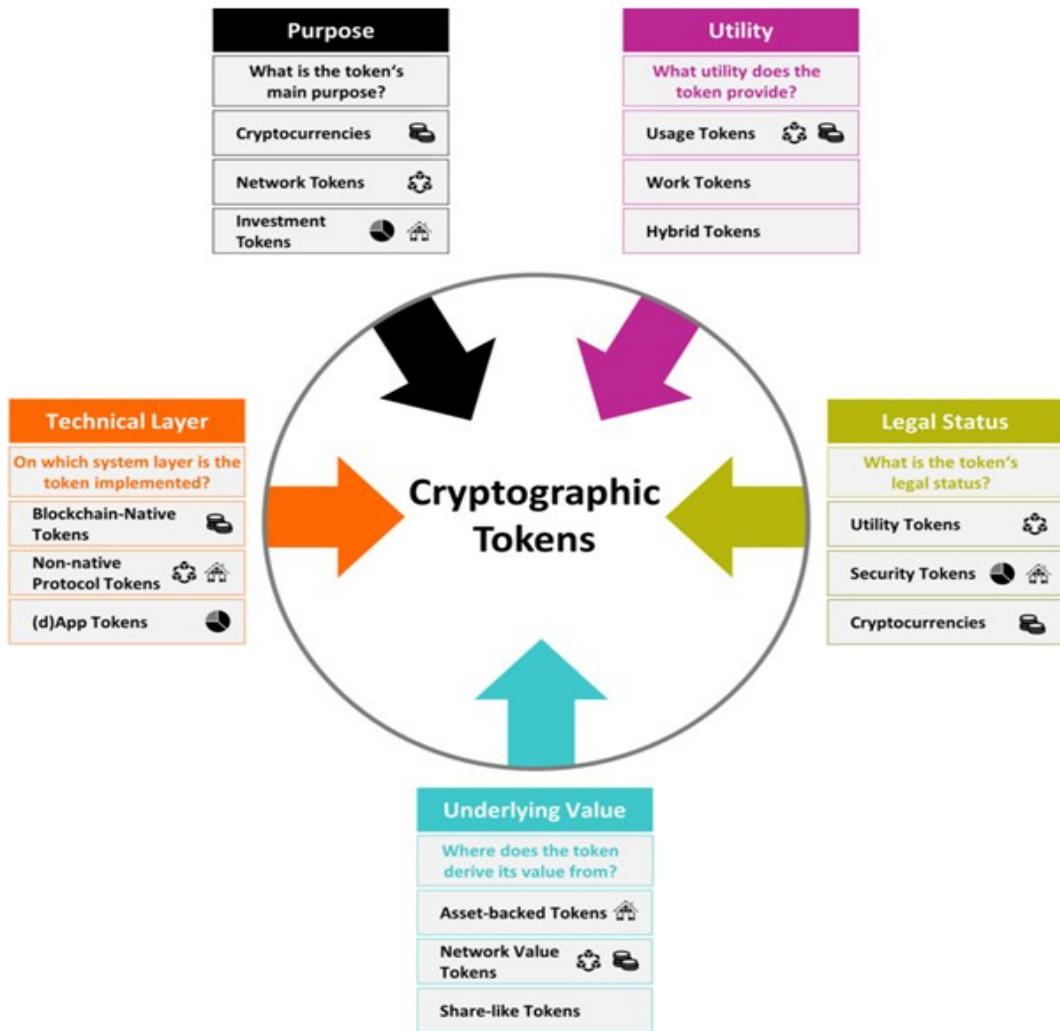
BlockchainHub

## 代币的类型

使用代币是使用服务所需的任何代币。比特币和以太坊是目前最著名的使用代币的例子。  
代币所有权并不赋予您网络内的任何专门权利，但它确实可让您访问该服务（比特币支付网络和BTC以及ETH情况下的以太坊虚拟机）。稀缺代币与有用的服务相结合可以为代币持有者和企业家创造巨大的价值。

其他模式被称为“工作代币”。这些是让用户有权向分散式网络或DAO（无论是在区块链或智能合约层面）贡献工作并为其工作获得收益的权利。这项工作可以作为一个预言者（就Augur而言），作为抵押债务系统的支持者（在制造商的情况下）或保护网络（在以太坊转换为股份证明的情况下）。

这两种代币不是相互排斥的，有些代币可以同时用作使用代币和工作代币。当以太坊从工作证明转变为权益证明时，具有两种特征的标记的例子将是ETH。



区分代币的另一种方式是：区块链的内置，原生或内置代币，如比特币，以太坊等，作为区块验证激励（‘矿工奖励’）；和交易垃圾邮件预防。这背后的逻辑是，如果所有交易都支付了，它会限制垃圾邮件的能力。

Ethereum使用了代币，通过以太坊区块链上的智能合约，将它们作为所谓的复杂dApp代币或复杂的DAO代币轻松发布到应用层。

我们也目睹了由一方发行的区块链资产支持的代币，以便以后兑换。它们是有形资产的数字等价物。它们是对相关资产（如黄金）的债权，您需要向特定发行人（金矿）索赔。在用户之间传递的代币通过交易记录在区块链中。要索取相关资产，您需要将代币发送给发行人，发行人将相关资产发送给您。

代币可以从字面上表示任何资产，区块链架构已经成熟，能够提供能够反映价值的代币，如数小时的屋顶太阳能价值，或货币/法定货币（美元，欧元或英镑），博彩业的交换方式，产品销售的承诺，从您最喜爱的艺术家未来的歌曲下载，保险单或活动入场券。

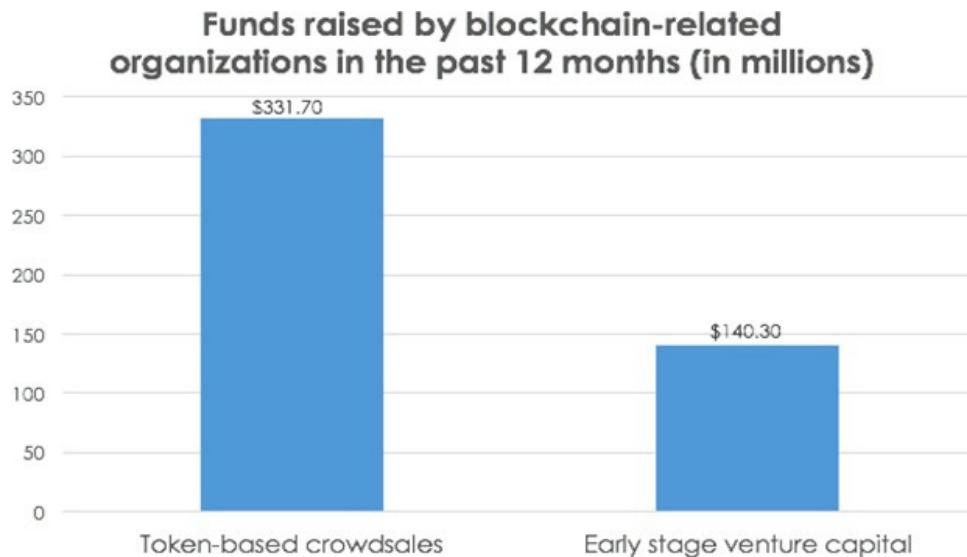
	Scarce	Durable	Portable	Divisible	Authenticity Verification	Storage	Fungible	Difficult to Counterfeit	Widespread Use
Gold	✓	✓	✗	!	!	✗	!	!	✗
Crypto Token	✓	✓	✓	✓	!	✓	✓	✓	✗
Fiat Money	!	!	✓	✓	✓	!	✓	!	✓
Crypto Token	✓	✓	✓	✓	!	✓	✓	✓	✗

它们还可以用作所有权代币，用于在仅允许销售数字商品的平台上兑换实物商品的凭证，软件许可证，股票证书，出租汽车或其他车辆，票证或通行证（派对，音乐会，娱乐公园等），自动道路和桥梁通行费，访问录音棚时间，在线游戏，网络摄像机，Wi-Fi热点，打开储物柜或存储单元，访问在线存储等。

区块链代币体现了区块链技术的全部潜力。要使区块链充分发挥数字领域所有权的潜力，该技术需要被视为一种能够创建客观新的本体论类别的系统。一种新的东西，值得自己的监管框架，反映区块链技术的独特的可供性和约束。

通过比特币引入的数字基础设施支持使用更广泛，以“代币”为代表。“代币”可以定义为“基于受比特币启发的底层技术的稀缺数字资产”。代币可以使用类似的代码库，但可以使用不同的区块链数据库，以受比特币启发的以太坊作为代币示例，具有自己的区块链，并且设计为更可编程。所有代币都可以在以太坊区块链上发行，代币买家在此获得私钥，但可以在未经同意的情况下转让给其他方。

代币具有价值，因此是价格，它们是技术的新模型，可以替代以权益为基础的融资。它们不会稀释资本，它们会大大增加买方基础和时间流动性。每一个代币的推出都不同于股权销售。然而，他们也可以发行以分享利润。代币可以通过互联网在国际上销售，并且始终对业务开放，保持分散资助技术流程的权力。



## 代币的主要优点

- 代币可实现一种比较自由的新型业务模式。
- 代币将促使“科技精明的高级执行官”的兴起。
- 代币可以在没有中间人的情况下得到保管。
- 代币可以扩展到硬件，作为物联网的一部分。

## 区块链和云游戏：改变游戏世界

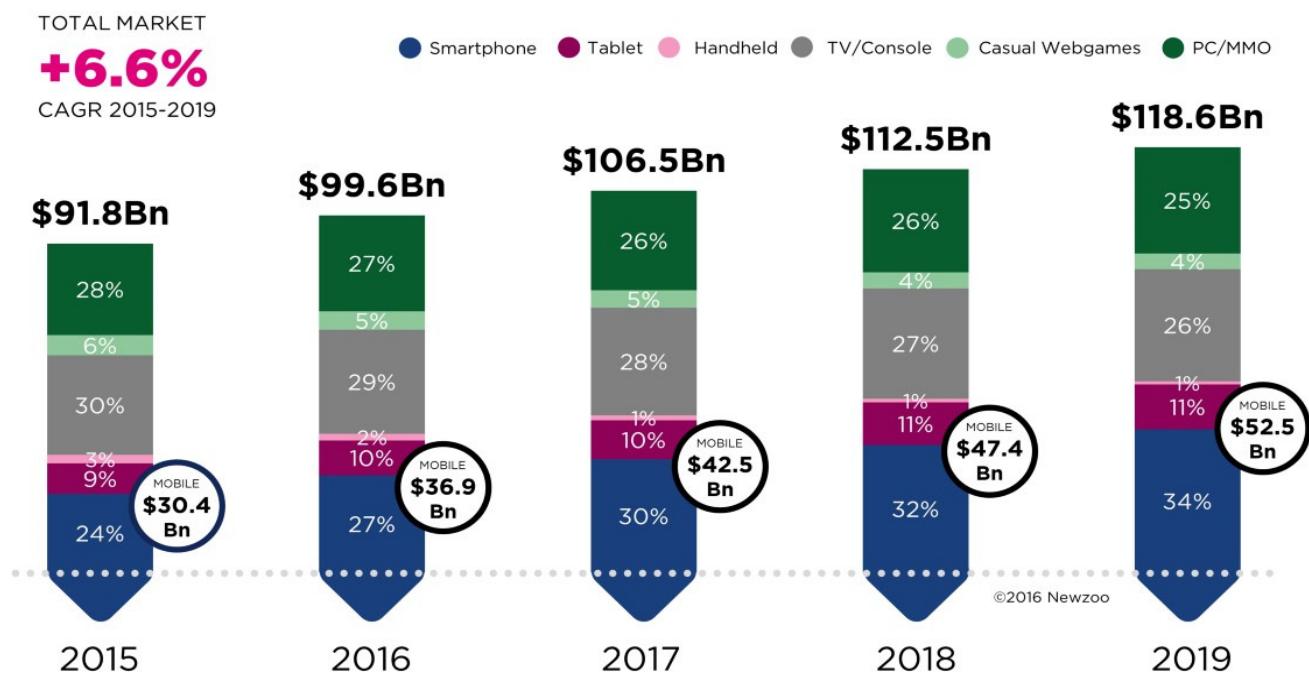
将区块链技术融入游戏的最有效方式是使用基于区块链的加密货币来奖励游戏中获得的成就，购买升级和游戏点卡以及从在线商店购买其他游戏。事实证明，游戏商务和真实商业之间的界限模糊，给玩家带来了自由和机会。

但区块链可以做更多。例如，区块链也可以用作一种数据结构来存储游戏情节，玩家在游戏中的每一步移动都作为交易存储在可验证的分类帐中。

用于记录打破记录的高分，或者是锦标赛的比赛是一种非常简单的方式。在区块链结构的游戏中，这种存储会自动发生，任何接收密钥的人都可以访问历史数据。

## 2015-2019 GLOBAL GAMES MARKET

FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2019

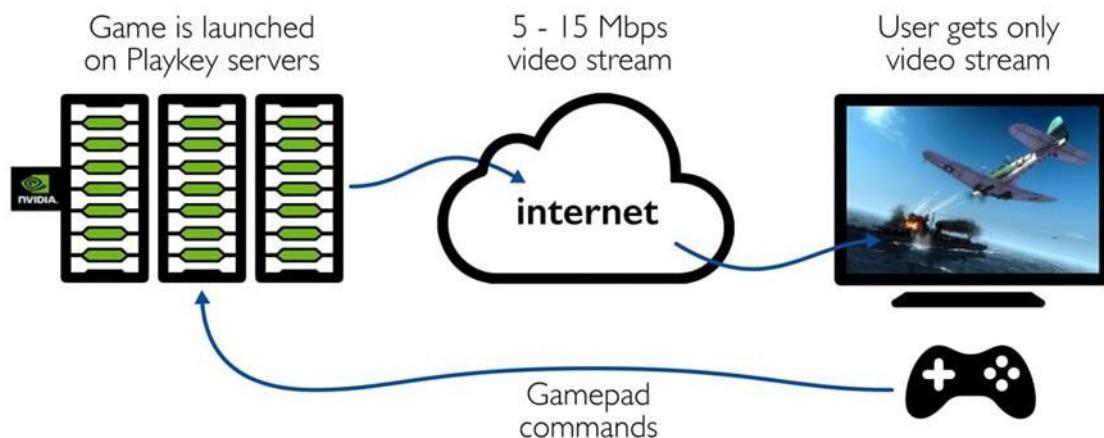


开发人员甚至可以使用区块链节点来存储游戏程序的可执行元素，并在运行时链接到它们，以创造更多变化的，不可预知的游戏体验。

区块链技术为玩家提供四项关键自由，如：自由协作。角色扮演冒险游戏让你组团或同伙完成任务。通过区块链，您可以将您的时间投入和游戏技巧转化为游戏大师的职业生涯，要求潜在成员购买团队中的一席之地，以补偿您的领导力，管理和故事制作技巧。这在桌面角色扮演游戏中已经在有限的基础上发生，但区块链可以通过支持游戏大师来帮助该行业发展。与基于区块链的加密货币相结合，可以很容易地进行收款，将它们作为奖品分发给表现出色的玩家，并分享您在杀死龙或拯救村庄时获得的收益。

区块链可让您在游戏环境下向团队成员赠送礼物或金币。事实上，聪明的程序员可以将基于区块链的加密货币与游戏世界中的特定奖品相关联。当你为队友提供一个装满金子或拳头大小的红宝石的钱包时，其价值不仅仅是象征性的：它实际上是加密货币在生态系统中的价值体现，并且在游戏商店或虚拟世界进行货币兑换。区块链有助于与其他玩家的互动使其更具社交性，更有利可图。

## How cloud gaming works



此外，在游戏内部，无需游戏开发人员，在线主持人，银行或信用卡供应商，甚至是游戏软件作为中间人，它都是直接与其他玩家进行互动和谈判的开放式方式。这是一个灵活的，无冲突的替代方案，可以让游戏中断弹出窗口来启用电子商务交易。

职业玩家积累了大量的游戏奖励。在传统游戏中，退出时这些奖励就消失了。它们仅在单一游戏中有用，即便如此，一旦达到顶级水平，它们实际上并没有多大优势。通过区块链，您获得的回报将与您保持同步，并且您可以使用它们。您可以将它们花在游戏中，在游戏商店中使用它们，将它们作为投资，或者通过线交易平台将它们转换成加密货币。

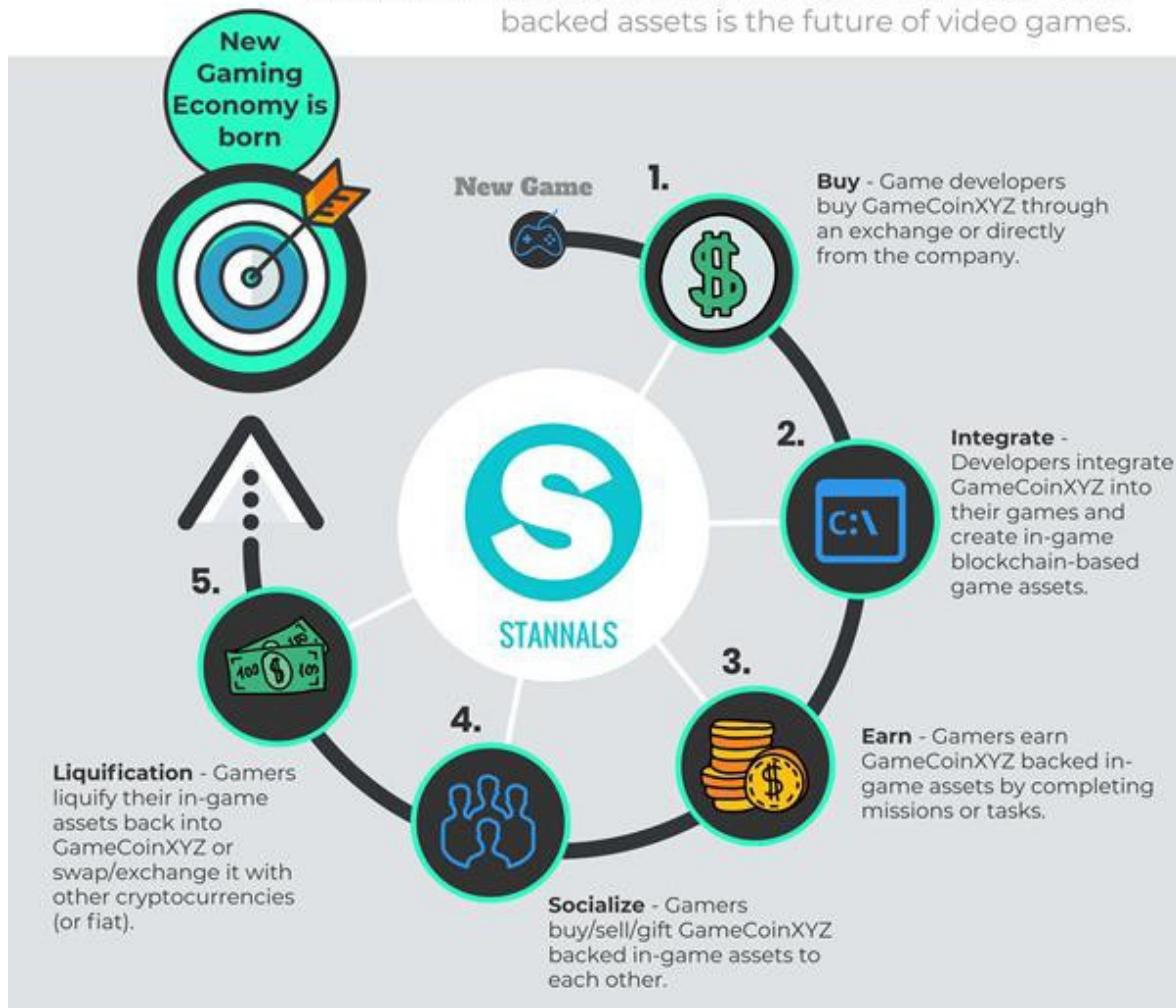
一个非常优秀的玩家可以积累足够多的游戏成就为生。游戏已经成为电子竞技世界的职业。接下来的几年，至少对于一些人来说，将会看到游戏从爱好到职业的持续转变，就像音乐或田径运动一样。

新的游戏职业将是一种成就挖矿，其中优秀的玩家通过游戏中的成就积累加密货币，与其他玩家进行竞赛，或者对业余比赛进行投注。区块链意味着更多的游戏开发者和管理者将通过奖金发起锦标赛，赢家可以在游戏中，电子商店和离线世界中使用加密货币奖励。

继续采用和实施区块链的点对点分类账技术，现在看起来很光明。中断区块链的一个主要市场是：数字游戏。

## Blockchain-based gaming model

Blockchain-based gaming with in-game cryptocurrency backed assets is the future of video games.



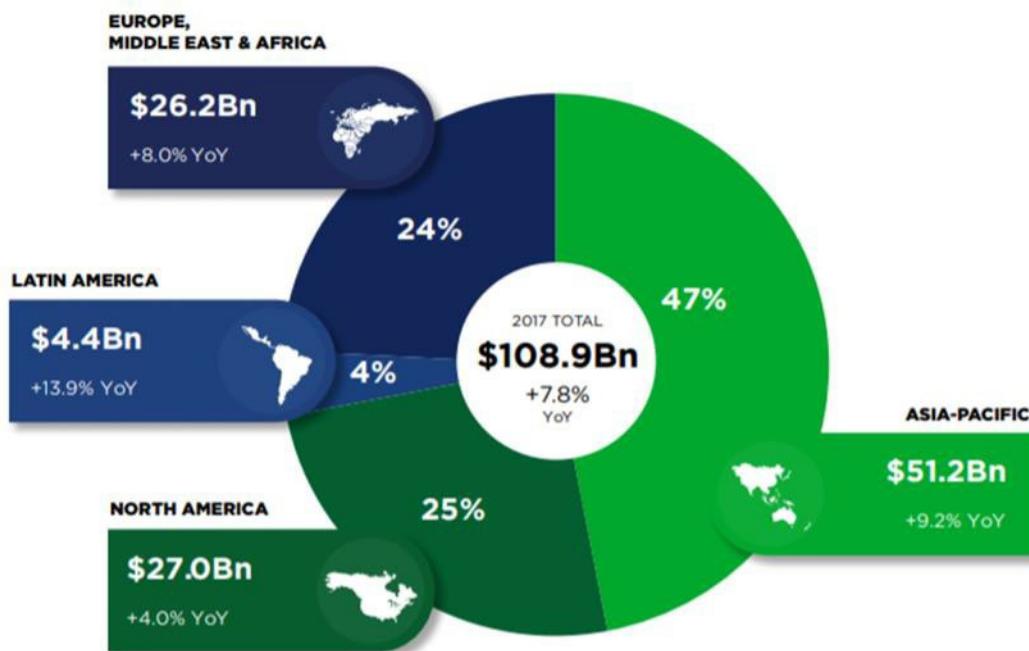
2017年，数字游戏市场创造了1089亿美元。游戏已经接管互联网，成为YouTube上第二大热门频道。免费游戏（FTP）游戏市场在各个市场中均保持同比增长（FTP个人电脑收入比2016年增长15%）。今天，三分之一（或25亿人）人正在玩FTP游戏，它是移动和PC领域最大的游戏市场。但7.56亿美元的电子竞技行业并不遥远。预计到2020年将达到15亿美元。总体而言，2018年数字游戏产业预计将增长到1158亿美元 - 预计未来几年将持续增长。

## GLOBAL GAMES MARKET 2017

PER REGION

### THE GLOBAL GAMES

MARKET PER REGION



投注和商品数字货币化已经开始采用区块链技术，游戏市场开始接受用于游戏内物品购买的加密货币，并且众多初创公司推出了自己的加密代币以实现安全和透明的投注。此外，最近的一些游戏让玩家能够在点对点分类账上存储标记交易卡。这项新技术一直席卷整个游戏行业，但它继续呈现一个独特且尚未开发的机会，特别是在大规模免费游戏市场 - 这一机会可能会使年度数字游戏收入突破超过1万亿美元大关，其中数字游戏产品可能占全球博彩收入的87%。

没有区块链，玩家必须依靠游戏发行商或商店经营者将成就转化为现金。有些出版商会参与其中，有些则不会。政策和限制因发布商品或游戏而异。如果游戏停止，一场比赛积的积分将消失。区块链支持将成就转化为在整个游戏世界中被接受的加密货币。

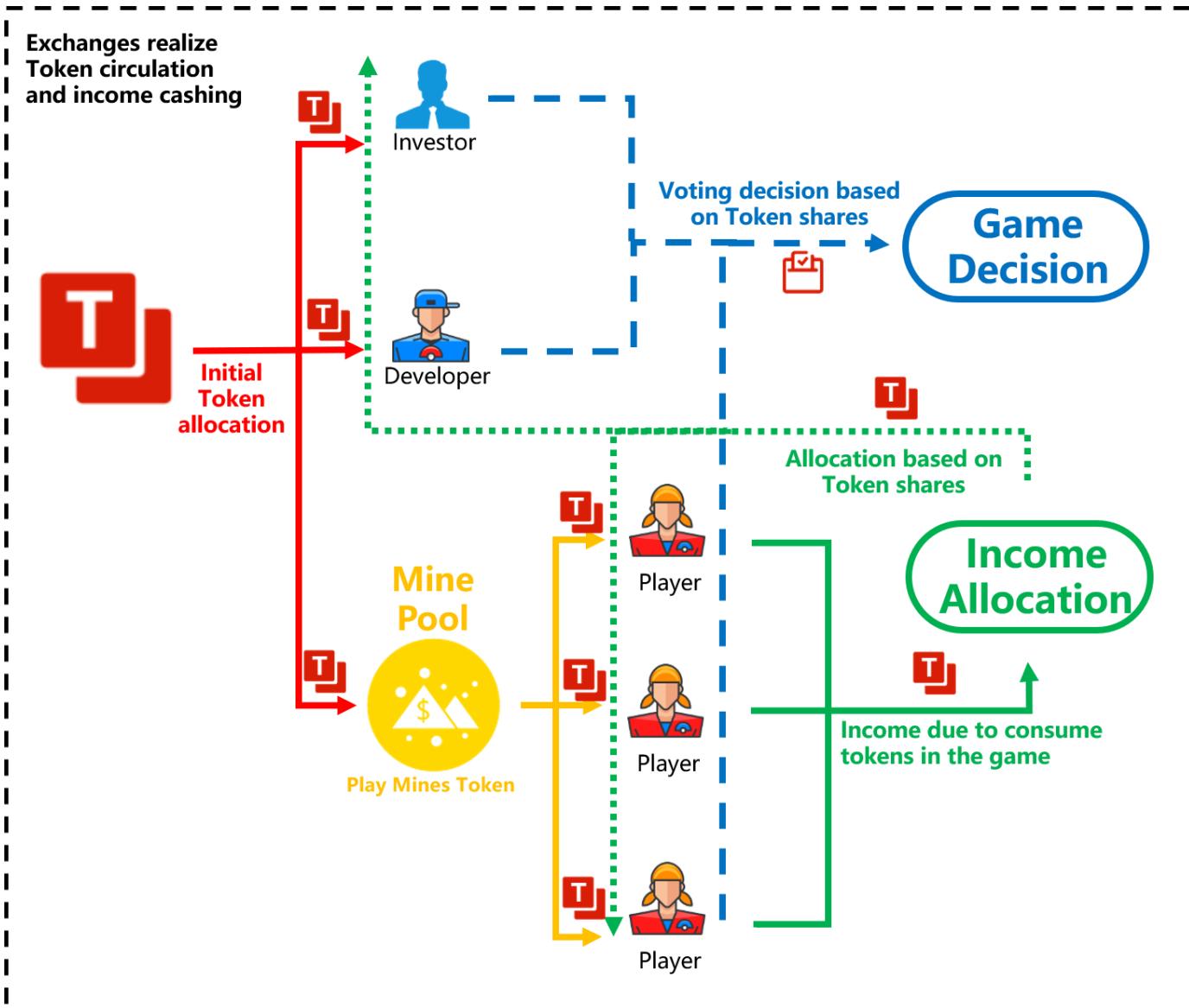
您可以使用您的区块链钱包来投资您自己的成功球员。您可以将您正在玩的游戏，购买选项和升级翻倍。您可以获得专家级玩家的帮助或进入专家级玩家级别。

## TOP 20 COUNTRIES

BY GAME REVENUES IN 2017

RANK	COUNTRY	POP. (M)	ONLINE POP. (M)	TOTAL REVENUES (\$M)
1	CHINA	1,388	802	\$27,547
2	UNITED STATES OF AMERICA	326	261	\$25,060
3	JAPAN	126	120	\$12,546
4	GERMANY	81	73	\$4,378
5	UNITED KINGDOM	66	62	\$4,218
6	REPUBLIC OF KOREA	51	47	\$4,188
7	FRANCE	65	57	\$2,967
8	CANADA	37	33	\$1,947
9	SPAIN	46	38	\$1,913
10	ITALY	60	43	\$1,875
11	RUSSIAN FEDERATION	143	113	\$1,485
12	MEXICO	130	84	\$1,428
13	BRAZIL	211	140	\$1,334
14	AUSTRALIA	25	22	\$1,234
15	TAIWAN	23	21	\$1,029
16	INDONESIA	264	72	\$880
17	INDIA	1,343	429	\$818
18	TURKEY	80	49	\$774
19	SAUDI ARABIA	33	25	\$651
20	THAILAND	68	32	\$597

你可以使用一场比赛赢得的奖励跳过另一场比赛的乏味开局水平，尽管这需要开发者在他们的比赛中建立这种可能性功能。您可以研究专家级玩家的行为 - 自动且高效地存储在区块链数据库中 - 从他们的专业知识中受益。



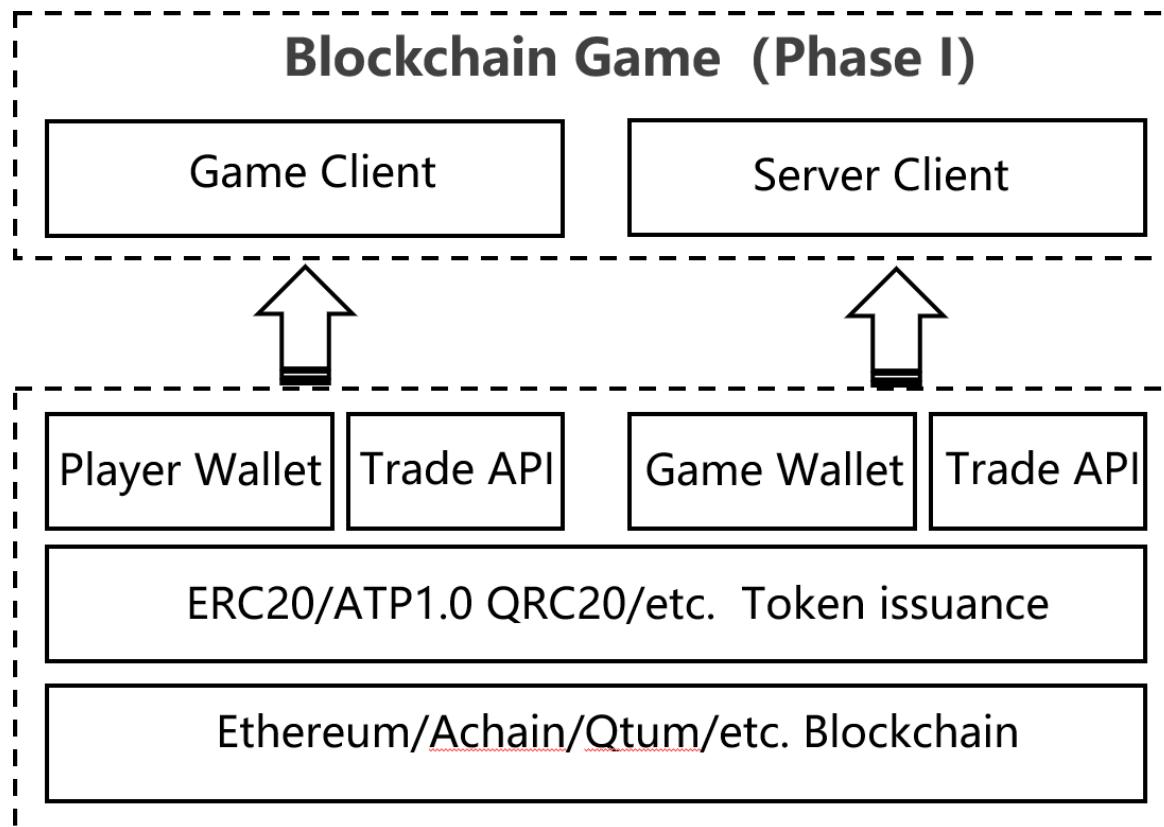
没有区块链和被广泛接受的加密货币，这些投资仅限于单一游戏，发行商或生态系统。区块链技术提供的中介机构的验证，开放和自由使其成为突破当今分隔企业和玩家的障碍的理想选择。

通过区块链，游戏设计师的目标不一定是您的目标。区块链技术使您能够追求自己的目标，并根据自己的爱好来定制游戏体验。

游戏中的投注就是一个例子。如果您正在玩邻里模拟，您可以打赌另一位玩家可以在会话期间拥有更好的花园或者创造更多的虚拟朋友。你们每个人都贡献一点加密货币，胜利者就会全力以赴。

如果没有基于区块链的加密货币，您与银行或信用卡提供商进行的每项潜在交易都需要得到批准。而且你需要一个值得信赖的中介才能保留资金，直到解决了赌注。通过区块链，这种中介机构和代管费是不必要的。

或者，您可能会付钱给邻居与您合作，帮助您种植虚拟作物或建造谷仓。区块链让您创建自己的解决方案，面对您在游戏中遇到的挑战。您今天可以通过特定发行商的游戏技术获得奖励和成就。通过区块链验证的开放式交易模式，您可以自由创建和解散这些合作关系 - 包括游戏发行商从未预期的合作关系。

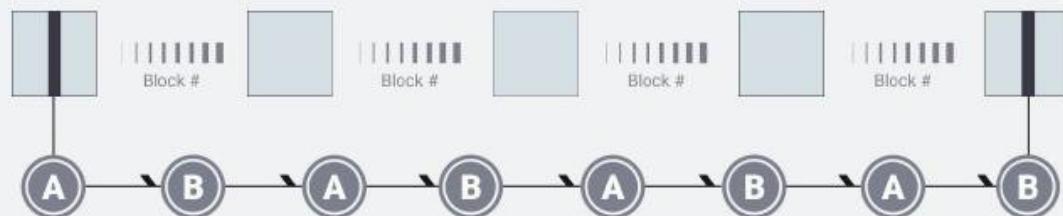


即使是今天最开放的游戏平台也会限制您的选择。游戏的目标和环境是由开发者决定的。你玩开发者的游戏，或者你不玩 - 那些是你唯一的选择。通过区块链，每个玩家都可以通过激励某些成就在开发人员的世界中创建新游戏。你可以与你喜欢的人合作，设置游戏目标和对你有意义的奖励，并在开发者的游戏世界中玩你自己的游戏。

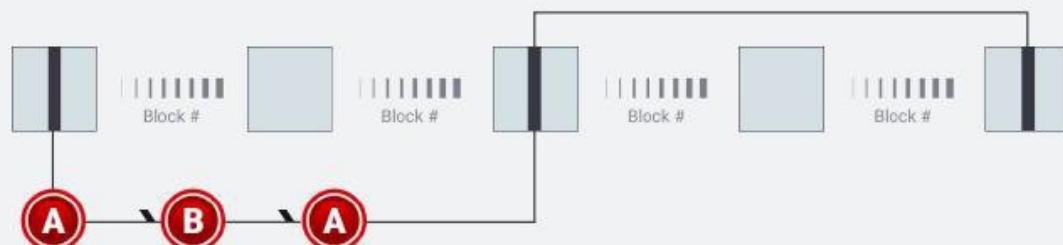
这不仅仅是货币化，尽管这个功能引起了很多关注。长期来看，这种方法真正意味着创造一个像魔兽世界这样的富有世界，在这个世界里，游戏开发者的任务只是开始。玩家可以建立他们自己的任务，并分配可协商的成就点。高级玩家可以接受费用作为游戏大师或任务设计师。一个面临巨大挑战的队伍可能会雇佣雇佣兵 - 临时队列成员。

Sketch of the blockchains involved for a game channel in various scenarios. The chain on top is the public blockchain, while the chain below is the private chain containing blocks mutually created and signed by Alice and Bob (marked with "A" and "B", respectively). The dark bars indicate transactions related to the game channel included in the public blockchain.

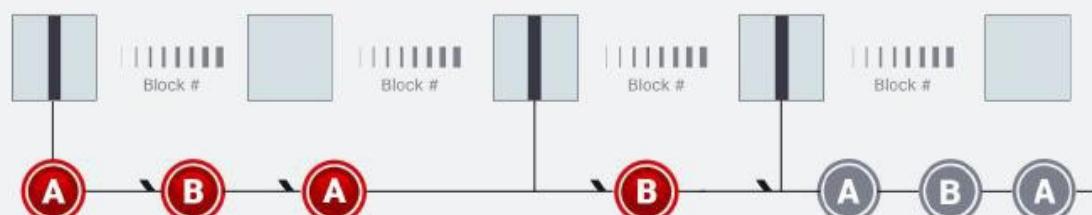
**Example 1.** Consensus about the blockchain with no dispute at all. The private chain indicated in grey can be discarded after the game channel is closed.



**Example 2.** Alice files a dispute and receives the prize money after waiting for the threshold time to elapse. The sequence of moves is recorded permanently in the public blockchain inside of the dispute transaction.



**Example 3.** Alice files a dispute. Bob resolves the dispute with his next move, and the game continues in agreement. Only the part up to the dispute-resolution transaction needs to be in the public blockchain.



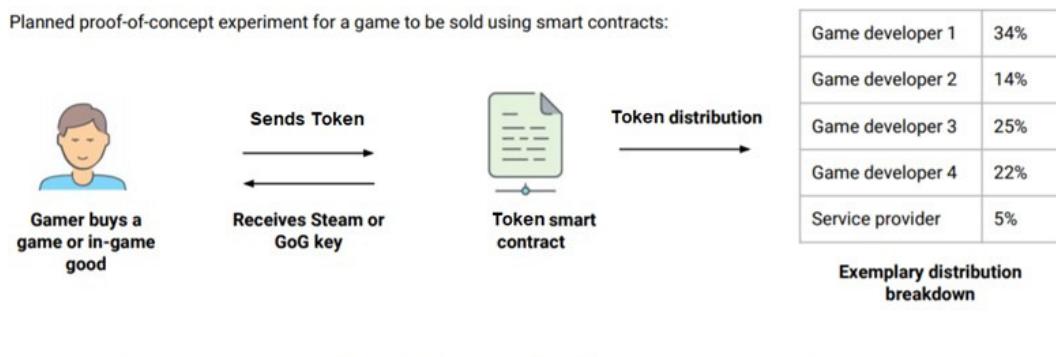
严格来说，区块链对于任何这些变化都不是必需的，但是一旦您重新设计了区块链和数字货币游戏，在经验丰富的导游的帮助下，开发游戏或开发游戏世界作为平台供客户创建自己的平台都将是小小的一个步骤。

当然，游戏开发者可以自由地实现这个功能。从历史上看，趋势是游戏小型玩家随着时间的推移为玩家提供更多的灵活性和自由度。游戏越来越像现实生活，通过区块链，未来的开发人员可以将重点转移到建设世界，将游戏作为Quest Kit销售 - 可定制的世界建筑套件以及创建和激励行为的基础设施。人们可以创建不同的任务或社区，因为他们希望使用该工具包作为起点，让每个玩家成为事实上的游戏开发人员。

这是玩家的一面。对于开发者来说，区块链代表着令人兴奋的创新机会。您可以创建更具吸引力的游戏。玩家将被吸引到允许他们获得有意义奖励的游戏中，而不仅仅是游戏中的奖杯。他们会更长久的努力工作，以实现里程碑。他们会以前几代球员所不能的方式创造战略并探索世界。你的游戏不会只有粉丝 - 他们会有热心的合作者，为其他人创造新冒险的游戏玩家。这正是如此多的加密货币初创企业追随游戏世界的原因之一。

## THE SOLUTION

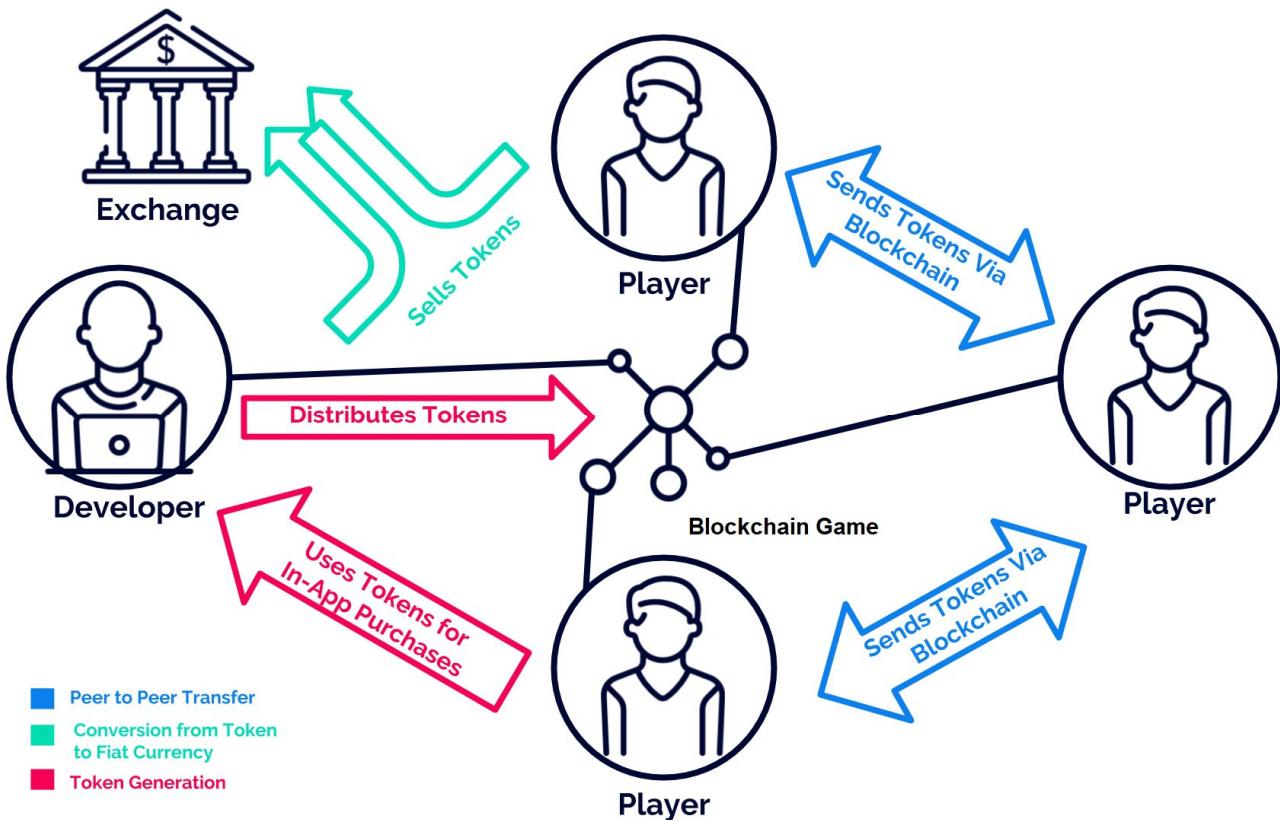
**Our model enables game developers to sell their games using Ethereum platform and smart contracts.**



区块链也支持你，希望更有创意。通过与现实世界货币相互作用的游戏内经济，您可以打开各种从未经济或实际意义上的选择。自定义冒险。精英球员的特别版本。世界有很多资源，但规则很少。区块链可让您的用户在您设想的世界中协作创建自己的游戏。例如，游戏大师可能会创建一个追求虚拟世界的某个区域或合作收集某些对象的任务 - 创建以前从未存在的游戏。无需输入信用卡号码或输入您的PayPal ID。

这些功能可以在不破坏游戏玩家渴望的咒语的情况下实施，而开发人员则努力维持。

游戏开发者让这些世界充分吸引他们的注意力。寻找一款软件开发工具包，可让您添加区块链技术，包括加密货币支持，并提供几次鼠标点击。



也有更高的利润。当游戏更具吸引力时，玩家会购买更多升级和附加组件。他们探索可选设备和额外的土地或历史或情景。随着在线钱包充满了加密货币，他们已经赢得了玩家的游戏，他们将渴望购买更多，特别是因为完全集成的加密货币使得购买无摩擦。另外，基于区块链的电子商务的便利性意味着销售游戏的电子商店可以负担得起更小的佣金，更快地付钱，并且可能会创造激励，为区块链平台发布更多游戏。

区块链不仅仅是一种加密货币，它不仅仅是允许没有中介的交互方式。它也是一个可审计，可验证的数据存储区，可记录玩家在游戏中的动作，作为一种有限状态机记录，通过游戏进展。开发人员一直能够创建这样的数据存储。

区块链的独特之处在于数据在开放式账本中受到保护但可以验证。让每个玩家自动记录每一个动作，都可以开启一个可能的世界。

开发者或赞助商可以为单人游戏举办虚拟比赛。只要让玩家发送一个指向他们在比赛期间玩的最好的游戏。他们所有的举动都在数据存储中，因此很容易验证参赛者的表现质量。赞助商甚至可以发布获胜游戏的移动记录。

新玩家可能会挑战记录持有人 - 比如扮演传奇的国际象棋大师或Go。数据存储使他们能够与伟大的玩家进行一对一的战斗，

在进行下一步之前分析玩家的每一个动作。

按比赛记录可以支持游戏教练和诊所的发展

哪些专家分析球员的表现，指出错误并错过机会。同样，教师可以创建研讨会，分析和解释专家的工作。这些功能在桌面游戏世界中不太可能有先例，

主人的举动被记录在纸上。通过创建和维护游戏记录，区块链将更有效地将这些优势带给电子游戏世界。

# APAC

## 2017<sup>E</sup> GAME REVENUES

TOP COUNTRIES BASED ON GAME REVENUES



**47.1%**



**4,043,092,000**  
Population

**1,804,673,000**  
Online Population

**1,145,073,000**  
Gamers

观察大数据工具的出现，这些工具可以浏览数千万名匿名玩家的游戏记录，找出获胜的技术和策略。这些信息可以帮助开发者提高游戏的挑战性和吸引力。它可以帮助游戏教练和教育工作者创建实质性，有价值的研讨会。玩家可以研究这些信息以改善自己的游戏。游戏是一个价值1000亿美元的全球行业，这只是数据。可分发代码块也可以存储在区块链节点中。与区块链运动相关的每个行业组织都开始评估将分布式可验证数据结构作为分布式计算系统基础的潜力。区块链可以解决并抵消恶意可执行代码的安全问题，不仅在游戏中，而且在互联网连接世界中的任何地方。

我们站在游戏构建和播放方式的颠覆性转变的门槛上，更是无法确定。下一代游戏对玩家来说将更加灵活，更有收获，并且更有利可图。这是YKC设置的地方。

## YKC项目介绍

简称YKC或Cloud Opening Currency是基于开源的去中心化的云游戏代币名称。它早期在卢森堡发行，并于2017年8月1日发布，共计3330万YKC代币。

YKC区块链	
中文名称（简称）	云开币
英文名	Cloud Opening Currency
发布日期	2017年8月1日
发行国	卢森堡
区块时间	30秒
总发行量	3330万
核心算法	POW
工作证明	POW

YKC是一款基于云游戏的开源去中心化的信用服务载体。通过其生态系统，它鼓励企业（参与者）通过消费者生态系统中的激励跟内在的YKC架构来进行分享资源。它允许企业直接为客户提供服务，并通过特定算法组建公司。

对于个人用户，通过大量数据使我们更加高效，方便地构建客户的个人信用信息  
系统。

我们的企业解决方案能够形成良性循环并促进公司之间的业务交易。有了这些数据，我们可以有效地提升公司的形象，增强公司的信誉和竞争力。

## YKC的优势

YKC（代币）代表2017年3月发布的加密数字货币，通过其安全，快速，强大的区块链系  
统，旨在为玩家和开发者提供通用的终极游戏货币解决方案。它还提供了简单易用的  
API，只需几秒钟，开发人员就可以将其部署到自己的游戏中。

共识机制用于确保区块链网络安全，优  
化以实现更短的封锁时间（30秒），并  
且通过提供可靠且易于使用的框架使得  
游戏开发人员可以轻松部署和进行API调  
用。



钱包通信协议简单而安全。游戏开发者只需专注于游戏开发而不用考虑货币执行问题等麻  
烦。

YKC背后的技术团队进行监控并确保数字货币的稳定性，随时准备提供技术咨询服务。

## YKC市场发展战略

YKC团队目前正在与全球主要游戏公司进行谈判合作，并与智利梦幻体育超级DT梦幻体育和Zattikka达成战略合作伙伴关系。与此同时，该团队还与西班牙梦幻体育，Webelinx游戏公司，NL幻想体育游戏公司等进行了讨论。

预计YKC数字货币的整合将继续扩展YKC的全球应用。区块链技术在所有主要商业领域的快速扩张，将加速加密货币在游戏行业的应用。一旦与主流大型游戏公司的合作得到保证，YKC的知名度和市场份额将取得重大突破，并改善业务成果。随着全球范围内地方社区的建立和推广，YKC期待在其核心行业获得进一步的认可和应用。

现在，加密货币行业有各种各样的游戏货币，但能够被市场吸收的并不多。现有的游戏币种模型主要是依靠其团队自身的资源来开发游戏和整合自己的虚拟货币。问题是由于团队资源的限制，开发出足够数量的流行游戏是不可能的，导致相关虚拟货币的推广和应用不足。

我们是YKC团队的成员，能够清楚地认识当前问题，因此我们决定与众多专家合作，并加强我们在游戏行业的团队，选择直接与全球主要的主流玩家合作。



## YKC区块链架构

YKC 区块链项目的目的是整合并增强基于脚本和原生协议的概念，以便第三方服务开发商，制造商和用户可以创建基于共识的，标准化的，功能丰富的，易于开发的应用程序。

YKC使用Ethe1的底层技术来创建一个超级抽象的基础层。它代表区块链系统，允许任何人创建合同和去中心化应用程序，建立自己定义的所有权规则，交易方法和状态转移功能。在YKC系统中，状态由称为“账户”（每个账户是20字节地址）的对象和在两个账户之间传递价值和信息的状态转换组组成。

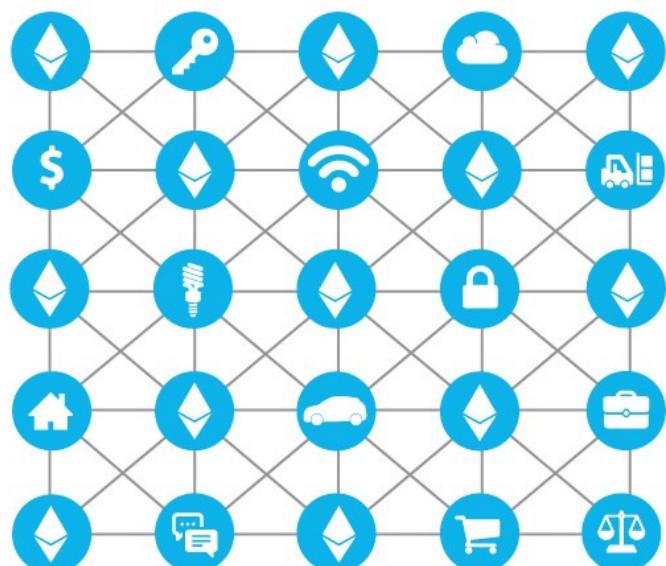
与以太网一样， YKC中的账户包含四部分：随机数，用于确定每笔交易只能处理一次的计数器，账户余额，账户的合约代码（如果有）以及账户的存储（默认的一个是空的）。

Ether is a necessary element - a fuel-for operating the distributed application platform Ethereum. It is a form of payment made by the clients of the platform to the machines executing the requested operations

### **Ether**



*Ether: The “fuel” that runs the Ethereum network*



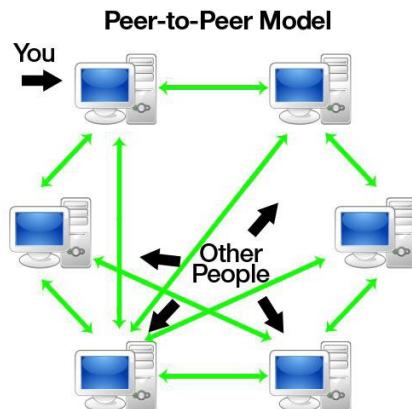
YKC将支持两种类型的帐户：

- 外部账户（由私钥控制）
- 合同账户（由合同代码控制）。

所有外部帐户都没有代码，所以一旦客户端可以从外部帐户发送消息，就可以完成创建和签名事务。每次合同帐户收到消息时，合同中的代码都会被激活，从而允许其读取和写入内部存储，发送其他消息或创建合同。

YKC使用P2P分布式签名系统来确保安全。

P2P网络具有自组织，负载平衡，容错，低成本和高可用性等特性。由许多对等节点组成的P2P网络可以提供巨大的计算能力，同时具有低成本的特点。该项目的分布式安全CA解决方案将最初由高性能服务器执行的数字签名计算分配给P2P网络，具有以下特征：



Check if the previous block referenced by the block exists and is valid

Check if the time stamp of the block is greater than the referenced previous block and is less than 15 minutes.

Check whether the block number, difficulty value, transaction root, uncle-root and fuel limit (many of the underlying concepts specific the etheric fang) are valid.

Check whether the workload of the block is valid.

Assign  $S[0]$  to the STATE\_ROOT of the previous block.

Assign TX to the transaction list of the block. There is a total of n transactions. For  $i$  belonging to  $0 \dots n-1$ , a state transition  $S[i+1] = \text{APPLY}(S[i], TX[i])$  is performed. If an error occurs in any of the conversions, or if the gas used to execute the program here exceeds GASLIMIT, an error is returned.

Assign  $S_{\text{FINAL}}$  with  $S[n]$  and pay the miner a block bonus.

Assign TX to the transaction list of the block. There is a total of n transactions. For  $i$  belonging to  $0 \dots n-1$ , a state transition  $S[i+1] = \text{APPLY}(S[i], TX[i])$  is performed. If an error occurs in any of the conversions, or if the gas used to execute the program here exceeds GASLIMIT, an error is returned.

Check if  $S_{\text{FINAL}}$  is the same as STATE\_ROOT. If the same, the block is valid. Otherwise, the block is invalid.

## 技术特点

YKC技术团队拥有多年的云游戏和区块链开发经验。与传统游戏解决方案相比，YKC团队非常重视以下特性：

### 安全

YKC依靠加密认证来核实游戏参与方的身份，确保在未经当事方同意的情况下，“错误”交易数据不能被加入该区块。每次添加新的申请时，您都将在进行散列计算，交易的成功完全取决于交易双方参与的数据信息交换共识。现有的模块完全依赖于前一模块，因此该功能可确保恶意参与者不会干预购买历史记录。无法输入对方的账户发起交易请求，因为如果您更改以前的交易信息，现有的散列值将会受到影响，并且与分类账的其他备份不匹配。

### 公平

由于云游戏行业依赖区块链技术的防篡改特性，双方的真实性完全可以追溯。没有人可以修改超过合并规则框架的权限，因为每个块都依赖于前一个。这确保了游戏中双方的公平性，消除了插件创建的可能性。结果反映在云游戏互动与更可靠和增强的用户体验。

### 透明度



YKC实质上是为了保护由多个节点维护和同步的分布式数据库，例如多个彼此经常交易的对手方。另外，交易数据在添加到区块链系统之前必须在各方之间保持一致。这意味着从设计角度来看，可以访问相同的数据（在某些情况下，可以访问组织内的本地数据），从而提高事务透明度，而传统系统依赖防火墙后面的多个“隐藏数据”。数据库从外部看是不可见的。

## 效用

从概念上讲，维护数据库的多个副本不会比单一的集中式数据库更高效。但在现实世界中，许多参与方已经备份了包含相同交易信息的数据库。在许多方面，同一交易的数据不一致 - 导致费钱费时的对账程序。跨组织的区块链分布式账本的使用可以大大减少手动对帐的需求，从而确保节约成本。



此外，在个案基础上，YKC可以允许每个区域性游戏获得本地修改的通用游戏版本，这将消除不能扩展的游戏应用程序的不平等。

## YKC代币的分配和发布指南

我们项目运营的战略是专注于以太系数字货币。根据约定的比例，项目回报将投入到产品研发。我们计划增加团队，提升本地和国际化专业知识，进一步发展社区运作，改善营销和销售等部门的能力。随着项目的推进，团队将逐步开启预留的代币，以便邀请和激励高级区块链开发者加入我们的社区。

### 代币的分配

在一个月的募资期间总共发放了3330代币。在发放1232万代币之后，众筹资金将达到168万欧元（EUR）的目标，每个代币的兑换汇率是0.14欧元。一旦代币发布，将会在很短的时间内在主流交易所注册。

## 项目规划和开发计划

2017年7月：项目和核心团队成立

2017年8月：YKC Kaiman游戏链代币发行募资体系，市场流通量1232万

2017年8月至9月：游戏市场和投资公司的市场调研工作已经完成，募集资金也已完成

2017年10月：开始云游戏系统框架设计，同时与多家游戏公司达成战略合作

2017年11月：完成核心系统的规划，并确定了云游戏数字身份认证系统和云游戏服务

2017年12月：云游戏系统完成了beta测试

2017年11月至12月：YKC代币在泰国交易所DCP上线

2018年3月至6月：完成募资的启动工作

2018年5月至6月：上世界一流大型交易所

2018年6月和12月：完成核心系统的开发，开始进行云游戏数字认证系统，云游戏服务验证，  
区块链模型和智能合约系统的准备工作

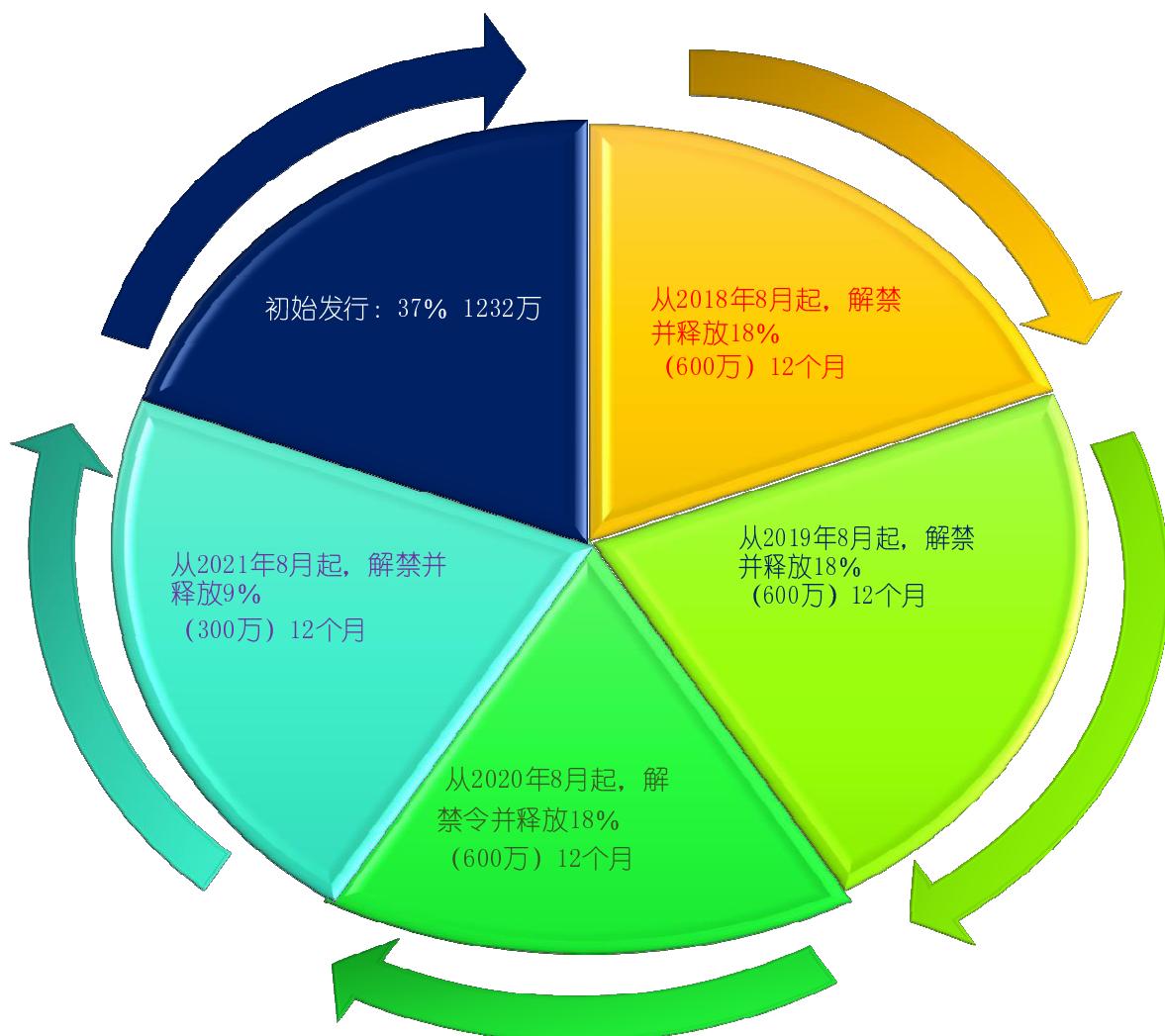
2019年1月 - 2月：云游戏认证功能的预期改进

2019年3月 - 6月：预计完成云游戏系统升级和投资智能合约系统的开发

2019年7月 - 10月：预计2019年底前完成云游戏数字身份认证系统的开发，可提供免费的API  
接口和第三方对接平台

## YKC再投资战略

我们将使用公司一个业务季度的20%的净利润在下一个（季度）购买YKC。一旦在线平台在国内外交易所整合并推出，YKC的回购将被取消。我们的用户和客户将能够通过区块链浏览器来查询，并确保采购的透明度，直到总价值达到1000万YKC代币。



## 释放计划和资金使用

- 初始版本: 37% (1232万)
- 从2018年8月起, 解禁并释放18% (600万) 12个月
- 从2019年8月起, 解禁并释放18% (600万) 12个月
- 从2020年8月起, 解禁并释放18% (600万) 12个月
- 从2021年8月起, 解禁并释放9% (300万) 12个月

## YKC资金分配

资本比例1：

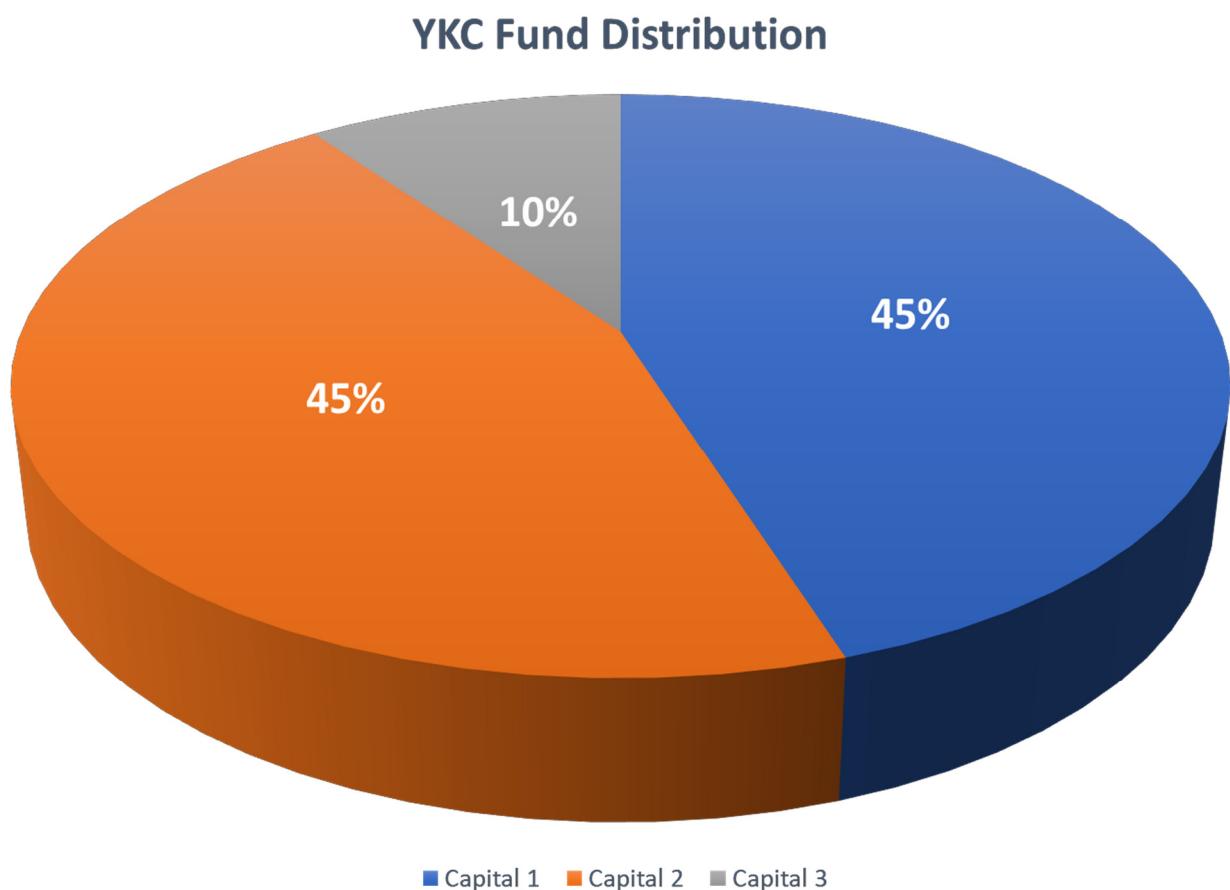
公开募集资金中的45%将用于应用开发和系统运营，云游戏系统维护，团队成员激励，研发等。

资本比率2：

45%将用于品牌宣传和云游戏推广，包括YKC应用在传统和区块链行业的持续广告和推广。资金也将用于为各种游戏平台提供财务支持，确保YKC迅速获得市场认可并积累交易用户

资本比率3：

10%作为YKC运营团队的储备和紧急资金，用于意外紧急情况





Jovan Jovanovic

项目主管

Wang Capital Ltd的执行合伙人  
深圳国际经济学院教授  
欧洲区块链网络实验室肯特商学院研究生院主席



项目经理

林肯大学高科技协会会员  
高科技业务发展专家  
从事国际销售策略与大数据研究



Ricardo Johnson

项目副经理

美国 - 高级区块链和电子商务专家  
巴西大数据协会成员  
UCLA研究生



Jorgen Van Bilter

软件顾问

北欧区块链联盟创始人  
纽约科学院认证C++专家  
纽约大学研究生



Mike Sword

高级IT顾问

加拿大电子商务协会成员  
多伦多大学毕业  
安大略技术学院成员



Alfred Bergerstein

高级IT顾问

柏林大学毕业  
大数据和云计算解决方案专家  
美德云数据协会成员