

萌币

MoeCoin

去中心化泛动漫游戏创作保护交易社区
Decentralized Anime Comic Game DoJin Creation
Protection and Trading Community

Ver. 0.20

June-13 2018



Hi domo, cryptocurrencyer Block-chan desu~

重要提示

你必须完整阅读附录部分的**风险与声明**段落。

目录

简介 Introduction	2
一、基本情况.....	2
二、萌币原生资产.....	3
三、萌币治理.....	4
现有方案问题 Problems in Current Market	4
一、各个方案介绍.....	4
二、竞争对手比较.....	6
运作模型 Operating model	7
一、消费环.....	7
二、交易环.....	8
三、预测环.....	9
团队 Team	9
关联机构 Related Entities	10
实施规划与细节 Implementation plan and details	10
附录	12
风险和应对 Risk and Counter	12
1. 政策显著变化.....	12
2. 智能合约漏洞.....	12
3. 目标市场风险.....	13
4. 波动性风险.....	13
声明 declaration	14
引用来源 Reference	16

未经 MoeCoin, Inc. 事先书面同意，本白皮书的任何部分均不得以任何方式进行复制、内容修改、或部分引用。为确保本白皮书内容为最新，应直接使用官方链接指向白皮书地址：
<https://moecoin.one/MoeCoinWhitePater-cn.pdf>

简介 Introduction

一、基本情况

1. 萌币的背景

根据日本动画协会统计，2016 年狭义的日本动画产业规模为一千亿人民币（1.825 trillion yen）[1]，而广义的“二次元”动漫产业规模依据不同统计在 6.33 万亿至 13.76 万亿（230 trillion yen）之间。日式动漫是具有全球重要影响力的文化产品，于 2002 年提出的日本国家战略“酷日本”[2]，就将日式动漫的制作与海外推广视为该战略打造日本形象的重要一环。“酷日本”战略自 2012 年起加大了对日式动漫相关产业的推广力度。

在日本以外地区，与日式动漫相关的产业规模自 2012 年“酷日本”战略发力至 2016 年已扩大 1.3 倍以上，主要发展区域为中国大陆和美国。2017 年中国大陆地区动漫行业产值预计为 1500 亿元人民币以上，较上年同比增长 13.6%，相比 2012 年实现翻番[3]。但目前，由于版权保护等配套环境的缺失，中国大陆地区动漫产业总体处于大机构热钱泛滥但缺乏足够体量和质量的版权标的，而小型创作者却因版权保护缺位导致的资金缺乏而无法发展。

尽管在 2017 年，一部分中国大陆地区公司制作的，原创泛日式动漫手机游戏在日本（碧蓝航线）和韩国（少女前线）市场取得不俗成绩。然而，限于市场和法律法规不同，目前仍仅有少数公司的能完成海外市场拓展。个人创作者和小型团体的动漫作品全球发售仍存在不少困难。

2. 萌币的使命

萌币（MoeCoin）的目标是建立一个以创作者及其团队为核心的，国际化泛动漫二次元青年社区。以订阅制为主，辅以作品版权售卖平台和流行趋势预测系统。以此实现泛动漫内容的生产预测-交易-消费闭环。

萌币网络将会通过区块链等技术手段，从底层打破不同地区语言、法律法规和货币差异所造成的障碍，帮助个人和中小型团体创作者实现作品版权保护和全球销售。

强大文娱产品出口的背后离不开强大的文化支撑。伴随着中国向世界舞台中心的不断靠近，中国文化对外输出的重要性也越发凸显。萌币会紧抓“一带一路”发展机遇，以实际行动积极响应号召，通过文化和创作诠释中国创新的国际力量，弘扬中华优秀传统文化。开创了一条中国自主创作走向世界的创新道路，助力“中国制造”向“中国智造”的转变，助力中国文化输出。

我们的终极目标是让萌币社区成为青年流行文化创作物国际交易的通用商业标准。

二、萌币原生资产

1. 萌币价值基础

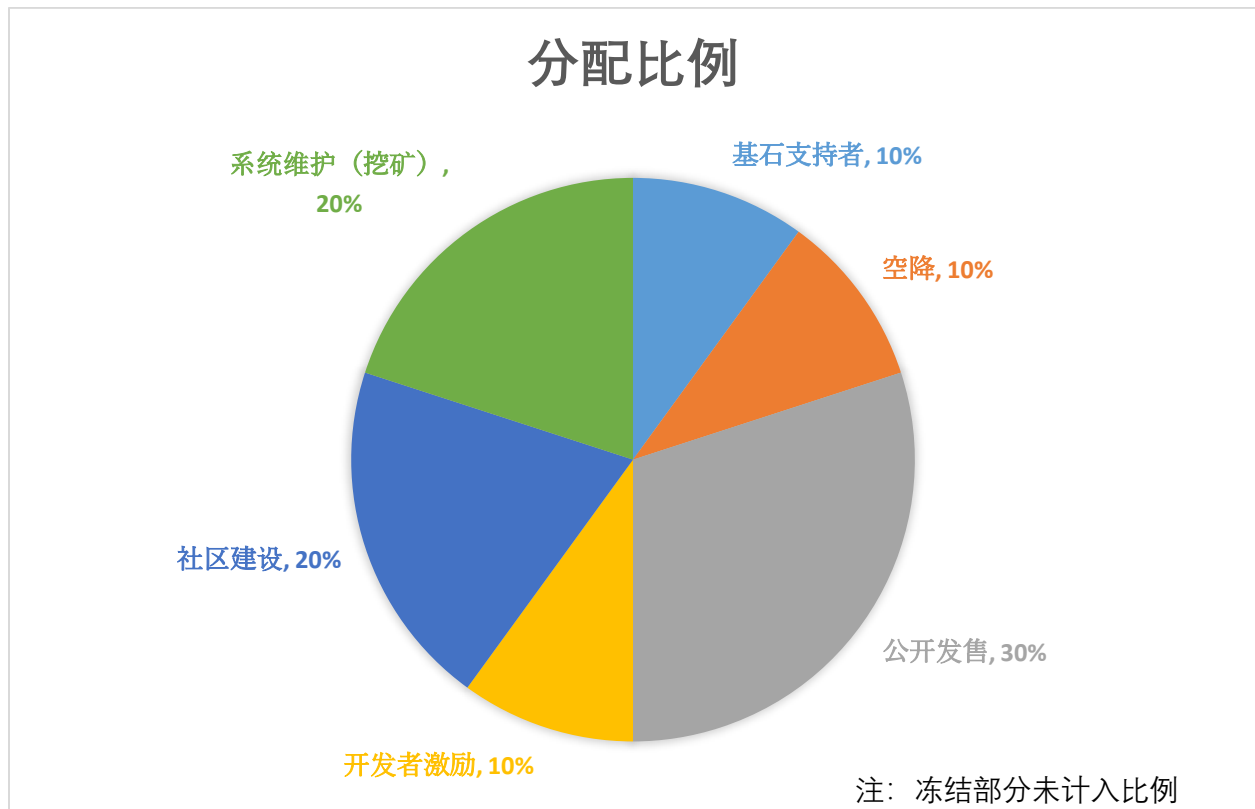
萌币是萌币社区的原生资产。萌币价值基于两点：

- 萌币是萌币社区内唯一指定代币，萌币社区内应用和活动都需消耗一定数量的萌币。
- 持有萌币，能够参与萌币社区治理。

2. 萌币的分配

萌币社区的代币：萌币（MoeCoin），总量六十亿。冻结十亿，流通量上限五十亿。

萌币公司 (MoeCoin, Inc.) 冻结十亿萌币不交易，仅用于维持投票权，实际流通量上限为 50 亿萌币。



分配比例

- 基石支持者 10%
- 空降 10%
- 公开发售 30%
- 开发者激励 10%
- 社区建设 20%

- 系统维护（挖矿）20%
- 基石（早期）支持者份额为 10%，对象是愿意在极早期为萌币发展提供资源和技术的个人和机构。
- 空降份额为 10%，对象是虚拟货币投资者和具有潜在付费能力的动漫爱好者。
- 公开发售份额为 30%，公开发售所获得的资金将用于 MoeCoin, Inc. 的运营，包括开发、技术安全、市场、法务、审计、初始节点部署等。
- 开发者激励份额为 10%。参与一期目标的开发者可获得 3%，二期目标的开发者获得 3%，三期目标的开发者获得 4%。公开发售成功后一年，开发者激励部分分三年解冻，每次解冻 33.33%。
- 社区建设预留比例为 20%。这是用于交易所挂牌开销，外部第三方开发者奖励，优质社区(动漫)内容贡献者奖励，以及其他萌币社区首次建立的一次性开销。
- 系统维护（挖矿）预留份额为 20%，系统维护指的是运行萌币节点以提供算力、储存、带宽，以处理萌币社区应用请求的行为。系统维护（挖矿）分发产量每年减半，直至不再有额外区块奖励产生。届时运行萌币节点的收益将完全由社区内消费的萌币产生。

三、萌币治理

萌币系统由 MoeCoin, Inc. 开发，完成后逐渐交予萌币社区维护。

持有萌币可参与萌币社区重大事务投票。投票采取 50%多数赞同通过模式。

持币人可自行投票，也可委托代理人进行投票。

萌币不是 MoeCoin, Inc. 的股权或所有权证明。

萌币本身没有任何法定价值。

现有方案问题 Problems in Current Market

一、各个方案介绍

Patreon 作为萌币网络现阶段的对标产品，在 2018 年初估值到达 4.5 亿美元。其模式相当简单，由创作者自行宣传后，将粉丝引导至该网站付费。Patreon 会从中收取 5% 的费用作为利润。尽管 Patreon 和该模式的模仿者（如 Pixiv fanbox、爱发电等）都有设置仅粉丝可见内容功能，但由于完全缺乏盗版抵抗功能而失效。目前仅适用于科普等公开内容的创作者的支持。Pixiv fanbox 依托 pixiv 具有强大的日本创作者社区，但因支付方式和一些地区访问管制的原因。无法达

成全球销售。爱发电作为最新的中国大陆地区 Patreon 模仿者，用户体验尚处于很糟糕的状态。并且其运营团队信息被刻意隐藏，有卷款而逃的风险。



3Blue1Brown 是一个知名 Youtube 科普视频作者，所有视频都公开在网上，没有仅限粉丝可见内容。他在 Patreon 有三千六百多纯粹的支持者。但其他需要内容仅粉丝可见的创作者面临显著盗版威胁。

公信宝等宣传区块链版权保护的项目，实际上都仅有版权登记功能。维权依旧需要依靠法律渠道。尽管中国大陆版权法规定作品一经创作，著作人自动持有版权。但实际操作中仍需要先进行著作权登记，才能继续执行著作权侵犯诉讼。公信宝等项目在此方面确实有一定积极意义，但也仅限于特定国家特定情况。无法实现完整著作权维权。更不能为创作者提供创作帮助。

动漫展会，如 Comiket 等，是目前日本动漫作品销售体系中重要的一环。但需要创作者亲自前往展会举办地点，跨国销售有巨大麻烦（签证、作品运输等）。纸质印刷品如果未能全部销售则会成为巨大库存成本乃至损失。纸质作品对盗版有一定成本抵抗，但依旧可以通过扫描纸质书籍等方式绕过。

DMM 等线上贩卖网站，由于缺乏盗版抵抗措施，甚至要比动漫展会销售更容易被盗版。

制作委员会，制作委员会是日本动画（偶见于漫画等其他形式创作品）制作过程中用于分摊成本和风险的常见方式。但其参与成本高，对日本以外参与者敌意也很大。仅适用于日本，而且现在也显现出越来越多过时的的问题需要解决。

Netflix、腾讯，这两家公司是美国和中国大陆地区动漫产业的强力参与者。两家公司都完全掌握了从创意募集，到作品创作和最后作品分发的全流程。但因其公司垄断特性，第三方无法参与其中。同时创作者一旦参与则会立刻被流程绑定，无法离开。

二、竞争对手比较

	萌币网络	Patreon Pixiv fanbox 爱发电	公信宝 原本 纸贵 Binded	Netflix 腾讯	制作委员会	动漫展会销 售	虎之穴 DiGiket DLsite DMM
市场 预测	√	无	无	√	√	无	无
创作 参与	√	无	无	√	√	无	无
版权 登记	√	X	√	--	--	无	无
作品 分发	√	√	X	√	X	√ (限当地)	√ (限日本)
盗版 抵抗	√	X (依靠当地法 律)	X	√	X	X (扫描印刷品)	X
全球 市场	√	X	X	X	X	X	X
开放 标准	√	X	√	X (完全垄断)	X (仅限日本 大型企业参 与者)	√ (但不同展 会有不同标 准)	X
注释		仅有作品分发功能，无作品保护。因欧美/日本/中国大陆付款习惯不同，而分别接入了信用卡/日本银行/微信支付/支付宝。给跨国支付造成了巨大麻烦。	仅有作品登记功能，实际保护依旧需要依靠当地法律执行。	这两家公司掌握了从制作到发行的全流程。没有任何第三方参与空间。	日本特有“降低风险”的甩锅大法。对日本以外参与者和境外发行都有很大敌意。	仅纸质印刷品就会产生巨大成本，一旦销售不完就会造成巨大损失。	支付方式显著限制了这类网络贩卖的客户范围

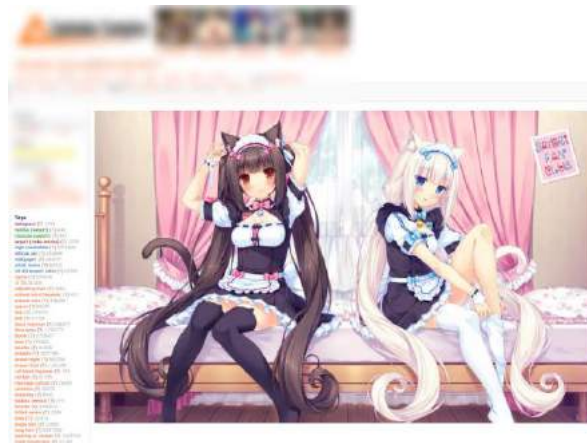
运作模型 Operating model

萌币目标是建立一个以创作者及其团队为核心的，国际化泛动漫二次元青年社区。以订阅制为主，辅以作品版权售卖平台和流行趋势预测系统。以此实现动漫内容的生产预测-版权交易-粉丝消费 闭环。

一、消费环

内容创作者的订阅制模式，目前典型的项目有 2013 年创建的 Patreon，该公司于 2017 年末的 C 轮融资估值为 4.5 亿美元[4]。目前有少数动漫创作者尝试使用 Patreon，但由于该项目专注于美国境内，并且没有版权保护机制。使得其仅能在欧美少数国家和地区使用。其他类似项目也有同样问题。

以中日美市场都具有一定知名度的小型团队 NEKO WORKs 为例。该团队在以团队主创名义创建的 Sayori Fan Club，会定期向支付了 5 美元/月（或 540 日元/月，于 Pixiv fanbox）的订阅用户提供仅限会员访问的作品。然而由于版权保护缺位，这些作品经常能在 24 小时之内传遍互联网。这极大的打击了用户订阅热情，影响了作者收益。



某个在英语日式动漫爱好者中较为知名的网站，总是在 24 小时甚至十几分钟内就公开上传本应付费查看的 sayori Fan Club 作品。

萌币将会通过区块链+公私密钥加密等技术解决这一漏洞。

首先创作者可以将作品使用 dAPP 加密并签名后上传至萌币网络，以此实现作品所有权证明。

作品的订阅用户会自动依据萌币钱包地址，通过分层确定性(Hierarchical Deterministic)机制生成一对唯一加密密钥，萌币网络会在获得作者授权后，使用订阅用户的签名给媒体作品（图片/音频/视频）分别打上几乎不影响观看和聆听的签名码。并使用每个用户的公钥对作品进行单独加密，发送给用户。

签名码：签名码将会被添加在文件标准注释信息中，文件内随机位置随机次数。这类签名可以应对直接复制传播作品的情况。

图上不可见水印：图上不可见水印将会使用频域(傅里叶变换)、空域等多种技术添加[5]。这类水印将会进一步根据区块链哈希值进行随机打乱，具有强抵抗性。在不显著破坏画面质量的前提下无法轻易破坏，同时由于水印经哈希随机打乱，无法以低成本逆向去除此类水印。这类签名可以应对全屏或部分裁剪截图的盗版，对彩色漫画、动画有最好的效果。

图上可见水印：图上可见水印将会明码记录加密后的购买方 id、购买日期等信息。这类水印签名除了直接应对复制情况外，同时也与不可见水印配合增强其健壮性。

KYC：萌币网络将会使用去中心化的身份验证系统，增加信用分数可信度，提高盗版成本。

每个用户将会依据过往订阅、购买记录生成信用分数。高信用用户可以更快接触更多作品，并降低或取消保证金比例。

用户如果泄露作品，被萌币网络检测到，或者有人举报上传了泄露的作品（举报者将获得萌币奖励）。网络能通过数字签名定位泄露者，将其踢出作者订阅群体范围，并自动降低信用分数提高保证金比例。

尽管每份作品单独加密有一定的成本，但由于大部分小型社团（95%）每次只能卖出一千份以下作品[6]，使用区块链单独加密的成本依旧远低于普通法律程序，尤其是跨国维权时的均摊成本。

文件经处理后，会通过 ipfs 技术进行储存和分发。萌币网络会储存经过链上登记、作者密钥加密后的首份原始文件。创作者可以选择将老旧无人下载或购买的作品撤下以减少文件储存的费用。

二、交易环

目前动漫产品版权/著作权交易，除少数大公司购买以外，还处于较为混乱的状态。有大量小型地区性售卖网站存在。这导致作品在不同地区的销售面临着大量重复工作。同时，作品翻译也面临着找不到翻译者，找到翻译者不知道翻译质量，交予作品后不知道是否能信任对方不传播盗版等问题。收款时境外信用卡/微信支付宝/日本独有银行转账系统不兼容阻碍销售等问题。

萌币将会建立一个统一通用标准的，使用萌币支付的，自带标准化翻译转包功能的作品交易网络（并允许现有商家接入）。用户和创作者可以直接购买其他用户提交的创作和劳力资源，快速推进自己的创作。

例，某位独立游戏创作者制作的舰娘类游戏需要大量杂兵舰娘的形象。现阶段单独联系购买效率很低。使用萌币社区可以直接购得现存形象并直接获得形象著作权转移。著作权转移直接记录于链上，避免冗长法律文件耗费时间。

又例，某位中国大陆作者想对日本读者出售彩色漫画作品。可以通过萌币网络付费快速根据信用评分找到可信且有空的翻译者，双方用密钥对作品签名后开始翻译工作。如果翻译者未经授权泄露作品，则可通过文件上的水印签名找到是谁。随后降低这名翻译者信用分数，没收保证金。

传统版权授权模式，尤其是在海外授权，经常因语言、法律等不同而陷入混乱。萌币网络会将每一个创作元素分别登记为通用“对象”，最终成品在萌币网络上销售后，直接统计作品内“对象”来确定收益分配人。以区块链模式清晰记录授权流程，绕过法律壁垒，促进跨地区创作者合作。

MoeCoin, Inc. 会以萌币网络作为通用版权交易标准，在三期开发完成后进一步努力将跨国漫画、动画、周边开发等 b2b 商业性动漫二次元版权交易也纳入网络中。

三、预测环

过往依据网络讨论热度预测作品销量，经常出现叫好不叫座的情况。因此产生的大量跟风创作热门题材以保险的情况。

萌币将会创建一个链上预测工具，参与者可以自行花费一定萌币进行预测选择。结果正确的一方将会获得错误方的萌币。该工具将能帮助创作者更好的预测有实际购买能力的消费人群偏好。而不是依据网上无成本的人气投票结果猜测。

团队 Team

- Baskice: 萌娘百科创始人，十年动漫项目、产品运营经验。区块链布道者。增长黑客，终身学习者。对区块链、分布式计算、社群运营、生物演化、开源项目发展等理论有深入研究和独到的见解。UIUC 计算机、微生物与细胞生物学双学位。
- Coxious: 牛津大学凝聚态物理学，超导量子计算及量子人工智能方向在读博士。区块链 & ACG 爱好者。曾在量子人工智能领域发表数篇文章，同时于 2014 年起构建数字货币算法交易平台。在深度学习，分布式系统开发方向有丰富经验。
- Tuzimoe: 活跃二次元开发者，天才少年，Unit 等中文社区的文档翻译维护人。区块链开发者。LL 人、国立音ノ木坂学院。
- Blackfur: 资深区块链工程师。爱好逻辑学与战略研究，有着丰富的互联网从业经验和深刻的技术洞见，曾在著名人工智能公司负责云架构设计与产品开发。
- EicFoe: 2013 年开始关注比特币及相关技术，对区块链技术有深入研究，目前专注于企业级数字货币钱包和区块链底层研发。

关联机构 Related Entities

- **萌娘百科**。萌娘百科是全球最大的综合性中文 ACGN（动画、漫画、游戏、小说）百科站点。在大陆地区有 95% 以上的日本动漫爱好者认知度，在台湾地区，韩国和日本也具有影响力。MoeCoin 项目由萌娘百科创始人发起，团队成员中有不少原萌娘百科的参与者。但两个项目互为独立法律实体，没有从属或相关关系。
- **客家海外投资发展基金**。客家海外投资发展基金自基石轮起参与萌币建设。目前确定萌币会登陆同由该基金投资的 Tokok.com (tok)交易所。
- **Kindly Keep Network Technology Limited**。Tokok.com 交易所的管理公司。

实施规划与细节 Implementation plan and details

1. 萌币会先行向基石支持者募集启动资金，基石期募金目标（硬顶）为 500ETH。
 - ~~a. 软顶为 200ETH 和 6 万 USD，如果截至日期前两个条件都未达到则开启退款通道。~~
 - b. 软顶目标 200ETH 已于 2018 年 5 月 26 日达成。
 - c. 硬顶目标 500ETH 于 2018 年 6 月 2 日完成。
2. 建立 ICO 法律实体，成立项目开发团队。
 - a. MOECOIN FOUNDATION LTD (Singapore)于 6 月 12 日提交建立申请。
 - b. MoeCoin development group 于 6 月 1 日成立。
3. 空降，规划目标为 5%萌币分发给大中华地区参与者，5%萌币分发给日韩欧美参与者。
 - a. 空降期间，争取在公开发售前开发出最小化可行原型（Minimum Viable Product）。
4. 空降完成后进入公开发售阶段。
5. 公开发售完成后，将会以三期顺序分别实现 预测-交易-消费 三个目标。预计每期耗时 6 个月。
 - a. ICO 完成后，我们会开始交易所上市流程。交易所上市活动的总开销预定限制为总募金数量的 30%。首选交易所是币安，如果上架币安资金不足，则根据交易所真实交易量，依次尝试火币、HitBTC、Gate.io、OKEx 等交易所。
6. 在项目主体功能上线前后，适当时间，分发社区建设 20%比例中的部分萌币，给我们认定的优质画师、主播、视频 up 主、以及其他动漫社群关键意见领袖（key opinion leader）。
 - a. 社区建设比例中一部分会用于交易所上市，另一些会用于做市稳定 MoeCoin 价格。
 - b. 第三方插件开发大会。MoeCoin, Inc. 出于合规性考虑，官方网站和软件会以符合中日韩美四国法律限制的最高标准进行。插件开发大会，用于鼓励第三方开发者开发能接入萌币网络的本地化插件。优质插件开发者可以获得萌币和现金等的奖励。
7. 带有系统维护（挖矿）功能的全客户端在三期上线后发布。用于处理文件裁剪、加密、分发等 EOS/ETH 链上不支持的功能。文件处理后，会通过 ipfs 协议进行文件储存和分发。

- a. 作者对作品签名后，将作品进行链上登记。向萌币网络传输一份公钥加密后的作品作为备份。
 - b. 作者用在线“矿工”的密钥对作品进行追加签名，打乱后分发给不定数量的“矿工”。“矿工”收到文件后，以订阅列表中订阅者的密钥，对作品添加水印。完成后以订阅者公钥进行分别加密。
 - c. 加密完成后由其他“矿工”进行验证。验证达成后，通过 ipfs 网络分发作品。
 - d. 订阅者通过 ipfs 网络获得作品。
 - e. 发布前，萌币链上内容将由 MoeCoin, Inc.的中心服务器代为处理（MoeCoin, Inc.不会因此获得挖矿奖励）。随着运行系统维护客户端的人数增加，我们会逐渐减少中心服务器，最终将网络维护全部交予矿工执行。
8. 三期目标完成后，我们将会继续寻求向公司间商业动漫版权交易，引入萌币网络版权交易标准。并针对模型手办，实物周边等产品，进一步进行线上线下版权交易融合流程的推广。
- 萌币将会先以 ETH 链上代币形式存在，EOS 系统上线并运行稳定后，将会迁移至 EOS 平台上运行。如果 EOS 不能满足萌币的稳定运行条件，萌币将会继续留在 ETH 系统上。如果 ETH 系统后续升级无法满足萌币需求，我们将会制作并运行独立的 MoeCoin 链。
 - 退出路径，鉴于交易所上市费非常昂贵，如果公开募集结束后总募金的 30%不足以支持主流交易所上市。MoeCoin, Inc. 会启动 MoeCoin 退出程序，转为寻求大型企业股权收购，潜在目标如腾讯、软银等。收购后获得的资金将会用于 MoeCoin 回购，以此作为早期投资人退出路径。回购后的 MoeCoin 作为与法币硬挂钩的代币使用。

里程碑 MileStone

1. 2018-3/6 项目开始运行。
2. 5/26 达成 200 ETH 软顶，项目正式开始。
3. 6/2 达成 500ETH 硬顶，基石支持结束。

附录

风险和应对 Risk and Counter

您需了解，在参与初创企业早期投资可能获得巨大收益的同时，投资这类初创项目，以及参与 ICO(Initial Coin Offering, 首次代币发行)活动的过程中，也伴随着显著风险。

1. 政策显著变化

由于公开代币发行仍处于新兴阶段。不同国家的政策变动可能会对区块链项目产生显著影响。一些主要发达国家政策变动，可能会产生外溢性或连锁政策变更。

目前，萌币有四个主要市场方向：日本、韩国、美国、中国。其中美国和日本政府机构对 ICO 持开放态度。美国政府的监管目标集中在以不损害区块链创新的前提下，整治金融诈骗行为。而日本政府的监管目标主要集中于避免匿名币洗钱，以及其他涉及违法的利益输送行为。中国和韩国政府先后于 2017 年 9 月禁止了 ICO，其中韩国政府在半年后的 2018 年 3 月重新宣布将会开放受监管的 ICO 活动。而中国政府目前的态度是币链分离，即鼓励区块链行业发展，但禁止发币。

以上四国监管政策如果发生罕见的重大变化，则会对包括萌币在内的几乎所有币/链都产生重大影响。萌币对一些可能的变化，备有应对预案。但一些无法预测到的政策变化，可能会产生不可预知的影响。

2. 智能合约漏洞

2018 年上半年，一些急着上线敛财的低质量代币项目相继暴露出了 ERC 20 发币合约存在显著安全漏洞。其中一些（比如 BEC 美链、EDU 教育币）给持币人造成了重大经济损失。

由于 MoeCoin 正在使用的 ETH 上智能合约具有很高自由度，而预计使用的 EOS 上智能合约还处在非常早期的阶段。代码漏洞几乎不可避免。但萌币有完整的应对方案。

- a. 在登陆交易所前，如果发生智能合约漏洞。萌币将会按照 ETH 链上投资记录，1:1 向投资地址发放新的、经过安全审计的智能合约代币。废弃老的合约。
 - i. 需注意，此补偿不会反应萌币的交易情况。即如果您在萌币登陆交易所前，从萌币官方基石期转币地址、公开发行人转币地址、空降地址以外的地方获得 MoeCoin，或者从非官方处购得 MoeCoin，不会获得新合约的代币补偿。
- b. 我们预计将萌币正式网络部署在 EOS 上。代码会经过至少两个不相关的独立安全团体进行审计。审计通过并且结果公开发表后，新合约会以 1:1 比例进行映射。

- i. 需注意，此映射如果在萌币登陆交易所前进行，则可能不包含您从非萌币官方地址获得或购买的 MoeCoin。
- c. 如果 EOS、ETH 链上性能皆无法满足萌币运行需求，那么我们会开发单独萌币链。萌币链会尽可能采用成熟开源链的稳定代码，以减少漏洞。

3. 目标市场风险

投资初创企业的一个首要风险就在于，市场最终有可能因为产品太过超前或其他各种原因而不接受该公司的产品。

萌币可能无法在所有目标市场获得优势地位。例如日本消费者相对来说更加从众，即好产品的使用量超过某一阈值后才会快速被全面接受。（例子产品：早期在日本被看衰，后迅速被接受的 iPhone。反例有 Xbox，因为早期手柄体积等失误，没有形成足够多用户，进而长期在日本地区无法撑开市场占有率）。

MoeCoin 团队会尽最大努力改善优化产品，但市场竞争风险无法被完全消除。

4. 波动性风险

由于 MoeCoin 募金时只接受 ETH，并以 ETH 为单位衡量募金。这意味着包括 ETH 和 BTC 比特币在内的主要加密货币的波动有可能波及萌币项目估值、萌币市价。萌币价格可能低于您参与投资时的价格。在交易所购买萌币有可能出现亏损。

加密货币市场的巨幅下跌可能导致萌币项目陷入资金短缺状态。作为应对，MoeCoin 团队会在每期募金结束后取现可以维持 3~6 个月开发的现金。并在必要时为 MoeCoin, Inc. 引入传统现金投资人以维持项目开发进程。

声明 declaration

本白皮书内的任何内容均不构成法律，财务，业务或税务建议，您应在参与本白皮书中任何活动之前咨询自己的法律，财务，税务或其他专业顾问。MoeCoin, Inc. 与任何参与 MoeCoin 的开发者，或任何第三方服务提供商对于您访问本白皮书、访问 [HTTPS://MOECOIN.ONE/](https://MOECOIN.ONE/)、或 MoeCoin, Inc. 发布的任何其他材料所造成的的任何直接或间接损害或损失均不承担任何责任。

本白皮书仅用于提供一般信息为目的，不构成招股说明书，要约文件，证券要约，投资招标或任何产品出售，物品或资产（无论是数字资产还是其他形式的资产）的要约。本白皮书的信息可能不是详尽的，也不说明任何合同关系的要素。本白皮书和 MoeCoin, Inc. 对于这些信息的准确性或完整性无法保证，也不保证或承诺提供这些信息的准确性或完整性。本白皮书包含部分从第三方获得的信息，MoeCoin, Inc. 进行了最大努力验证此类信息的准确性或完整性。但 MoeCoin, Inc. 无法保证，也不保证或承诺这些信息的准确性与完整性。

本白皮书不构成 MoeCoin, Inc. 出售任何 MoeCoin（MOE）（如本协议所定义）的任何要约，亦不构成其任何部分或其任何部分呈现的事实形成基于或依赖于与 MoeCoin 相关的任何合同或投资决定。本白皮书中所包含的任何内容都不是或可能被视为对萌币网络平台未来表现的承诺，陈述或保证。MoeCoin, Inc.（或其分支机构）与您就任何 MoeCoin 的销售和购买之间的协议仅受以下协议的单独条款和条件约束。

- (a) 通过访问本白皮书或其任何部分，您向 MoeCoin, Inc. 及其附属机构声明并保证如下：
- (b) 您承认，理解并同意 MoeCoin 可能没有价值，MoeCoin 没有价值或流动性的保证或表现，MoeCoin 也并不是投机性投资的对象；
- (c) MoeCoin, Inc. 其关联公司及/或 MoeCoin 开发团队成员均不对 MoeCoin 的价值，MoeCoin 的可转让性和/或流动性和/或 MoeCoin 在通过任何第三方或其他的市场可用性负责。
- (d) 在任何购买任何 MoeCoin 的决定中，您都没有依赖本白皮书中的任何声明；
- (e) 您将并应对于您的花费确保遵守适用于您（视情况而定）的所有法律，监管要求和限制；
- (f) 如果您是美利坚合众国公民、居民或永久居民，则您承认，理解并同意您没有资格购买任何 MoeCoin。

MoeCoin, Inc. 和 MoeCoin 开发团队不会也不打算向任何实体或个人作出任何陈述，保证或承诺，并声明不承担任何责任。MoeCoin 的潜在购买者应仔细考虑和评估与 MoeCoin 代币的销售，MoeCoin, Inc. 相关的所有风险和不确定性（包括财务和法律风险和不确定性）。

本白皮书中所包含的所有声明，新闻稿或任何可由公众查阅的声明以及 MoeCoin, Inc. 和/或 MoeCoin 开发团队可能做出的口头声明均可构成前瞻性声明（包括有关意图，信念或目前对市场状况，业务战略和计划，财务状况，具体规定和风险管理做法的预期）。谨请您不要过分依赖这些前瞻性陈述，因为这些陈述涉及已知和未知的风险，不确定性和其他因素。这些风险，不确定性和其他因素可能导致未来实际结果与此类前瞻性陈述所描述的结果大不相同。这些前瞻性陈述仅适用于本白皮书的发布日期起，同时，对于这些前瞻性陈述进行的任何修改，以及反映在此日期之后发生的事件 MoeCoin, Inc. 和 MoeCoin 开发团队明确表示不承担任何责任（无论明示或暗示）。

本白皮书中的：

1. 我们，指 MoeCoin, Inc.和/或 MoeCoin 开发团队。
2. eth 或 ETH，指区块链项目 Ethereum 以太坊，或其上原生代币以太币。
3. btc，指 bitcoin、比特币或比特币网络。

未经 MoeCoin, Inc.事先书面同意，本白皮书的任何部分均不得以任何方式进行复制、内容修改、或部分引用。为确保本白皮书内容为最新，应直接使用官方链接指向白皮书地址：
<https://moecoin.one/MoeCoinWhitePater-cn.pdf>

引用来源 Reference

[1] Anime Industry Data | The Association of Japanese Animations

<http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

[2] Cool Japan Strategy

http://www.cao.go.jp/cool_japan/english/index-e.html

[3] 从一只萌鹿看国产动画的自我救赎之路

<http://cj.sina.com.cn/article/detail/5893582170/552211>

[4] Patreon raises big round at ~\$450M valuation to get artists paid

<https://techcrunch.com/2017/09/14/patreon-series-c/>

[5] Digital image watermarking in frequency domain

<https://ieeexplore.ieee.org/document/7754123/>

A robust video watermarking method

<https://ieeexplore.ieee.org/document/871473/>

A Robust Image Hiding Method Based on Sign Embedding and Fuzzy Classification

<https://ieeexplore.ieee.org/document/1713965/>

[6] で、同人って儲かるの?

<http://d.hatena.ne.jp/efemeral/20110717/1310901596>