

Chosen One



基於區塊鏈的去中心化內容平台

目錄

Content

01	前言	07	代幣經濟
02	摘要	08	團隊創始成員
03	市場概況	09	專業顧問
04	項目簡介	10	戰略夥伴
05	技術架構	11	項目路線圖
06	生態系架構	12	免責聲明

01

前言

在 2008 年金融海嘯之後，中本聰（Satoshi Nakamoto）在網路上發表了比特幣的論文。橫空出世的比特幣背後所使用的區塊鏈技術是一種創新的資料儲存結構，區塊鏈類似一台「創造信任的機器」，讓建立信任關係的成本幾乎是零。區塊鏈已被視為「重新定義未來市場」的新科技，改變目前政府、組織與產業樣貌，許多國家政府與企業已經積極投入，區塊鏈應用層面包羅萬象，包括物聯網、內容版權、預測市場、電子商務、檔案儲存、資產交易等不勝枚舉的領域。

區塊鏈迄今走過了十二個年頭，已經成長為一股不容小覷的勢力，並長驅直入各國與大眾的視野。企業正在了解使用區塊鏈來提高效率和改進流程的優勢，包括金融創新服務、身份驗證、貿易和其他市場的應用，根據 Fortune Business Insights 於 2019 年 4 月所發布的報告顯示，全球區塊鏈技術市場規模預計在 2025 年底達到 210.702 億美元，除了全球企業對於區塊鏈的重視程度逐年增加外，政府單位或是公部門對於區塊鏈的研究，也是推動市場成長的重要因素。

再來，是從技術層面來看區塊鏈市場，根據美國市場數據研究公司（International Data Corporation，IDC）在 2019 年發佈的一份新報告中預測，使用區塊鏈技術的總體支出將在 2023 年達到 159 億美元，在 2018 至 2023 年期間內，總支出將以強勁的速度增長，年均複合增長率（CAGR）將達 60.2%，IDC 預計美國聯邦政府將在 2022 年之前，將區塊鏈支出提高至 1.235 億美元，五年內增幅將達到 1,000% 以上。

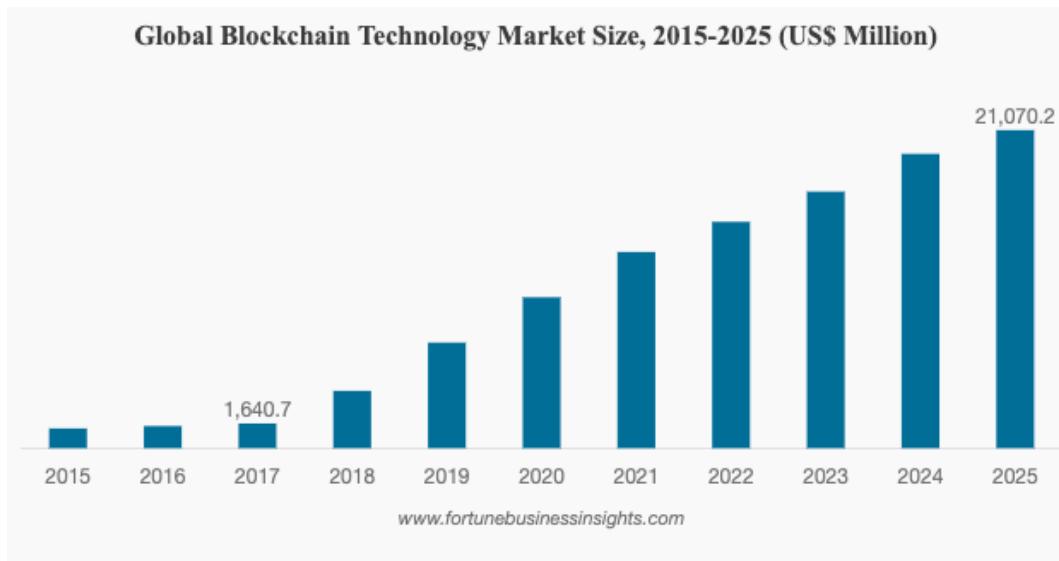


圖 01 全球區塊鏈技術市場規模 2015-2025

資料來源：Fortune Business Insights

根據研究機構 Gartner 的 2018 年全球 CIO 調查報告顯示 (Furlonger&Kandaswamy, 2018) , 在近 3,000 份問卷中僅 1% 的 CIO 表示該企業已採用區塊鏈， 8% 的企業則正在進行短期規劃或實驗， 77% 的受訪 CIO 強調他們認知的區塊鏈生態系統尚不成熟，所屬企業當前沒有興趣或計劃進行區塊鏈技術的開發。根據劍橋替代性金融中心 (Cambridge Centre of Alternative Finance, CCAF) 研究報告顯示，超過一半接受調查的私人企業認為，導入區塊鏈至少需要三年時間，甚至有其中 5% 認為區塊鏈永遠不會成為主流技術，由此可見，傳統市場對於區塊鏈技術的發展仍在觀望階段。

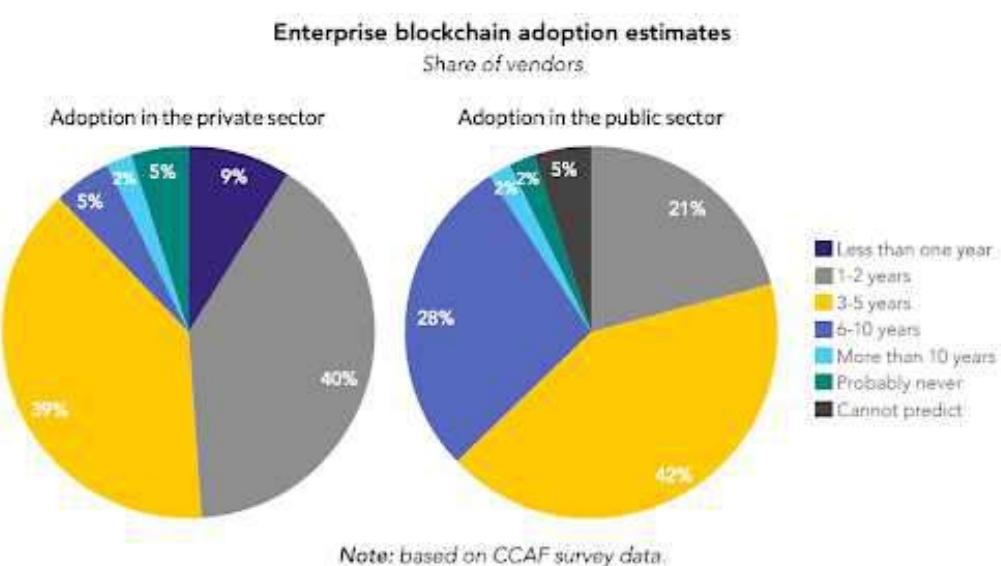


圖 02 企業導入區塊鏈預估時程

資料來源：Cambridge Centre of Alternative Finance

最後，以投資市場觀察區塊鏈產業發展狀況，一般來說，新創公司的生命週期，不外乎經歷以下階段：從僅有一個想法的種子輪（Seed round）開始，而後有了天使投資人（Angel Investor）來投資。在過一段時間後，創投（Venture Capital；VC）、私募股權基金（Private Equity；PE）接連進場協助公司成長，也就是所謂的 A、B、C、D、E 輪融資。如圖 2 所示，早期融資的增加代表區塊鏈項目仍多位於非常早期的階段，並可以看出在中晚期融資的比例相當地少。這個指標主要是觀測一個產業是否成熟發展中，當一個產業穩定擴張時，所獲得的 A、B 輪融資也將隨之增加。

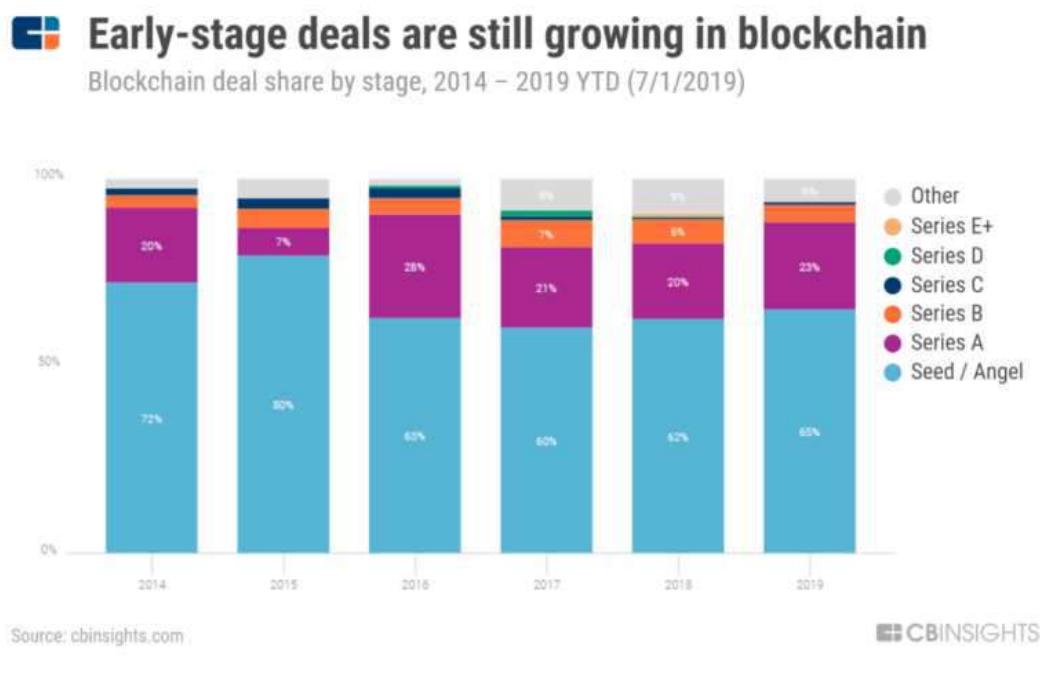


圖 03 歷年資本投入區塊鏈項目各階段比例
資料來源：cbinsights.com

目前區塊鏈正站在風口上，受到各方的高度關注，區塊鏈的誕生將大幅降低價值傳輸成本，發展區塊鏈項目已是國際上的兵家必爭之地，我們正面臨著區塊鏈和去中心化技術對這個世紀帶來的新興革命，區塊鏈與很多領域都有很強的結合可能性，例如由 Linux 基金會創建的超級帳本計畫（Hyperledger Project）已有數百個知名企業會員，包括埃森哲管理顧問公司（Accenture）、IBM、湯森路透（Thomson Reuters）及數十家銀行。它們的目標，是建立能夠在每個產業中實行的企業級區塊鏈技術。因此，所有團隊正積極把握開發區塊鏈新創項目，期盼能夠透過區塊鏈的可能性改變整個世界。

02

摘要

Chosen One 是一個基於區塊鏈的去中心化內容平台所發行的功能性代幣，透過加密貨幣獎勵推動內容建設和價值流轉的新型態項目，使貢獻者在平台上直接獲得回報。Chosen One 以內容平台為主軸，結合了直播以及周邊社交娛樂生態，利用代幣與自由市場經濟，激勵用戶對社群產生貢獻，並將自身價值的大部分，回饋給平台價值貢獻者，雙向帶動用戶與平台成長，隨著 Chosen One 的升值，也將獲得更高的內容收益。

該項目致力於打造一個新型態的創作與交流平台，通過一個開放平台的建立，賦權給更多用戶來生產內容，重構內容價值生態，集合眾多的優質內容，作為新媒體運作的標竿，並結合直播與聊天系統，打造社交娛樂生態系。希冀能夠在這後流量紅利時代，結合區塊鏈技術透過代幣獎勵來達到用戶裂變增長，每一個對項目做出貢獻的人，都應按比例獲得獎勵。

透過去中心化的結構，將整個內容產業鏈上的組成分子連接起來，實現個體價值的直接對接與安全儲存，並且採用智能合約和分散式儲存技術，讓內容難以被篡改或者壟斷利益。區塊鏈去中心化的特質能夠避免巨頭壟斷的產生，而創作者與用戶之間，將通過良好的價值流通機制，進而推動整個內容生態的繁榮，讓整個生態回歸創新與價值，實現更加多元的內容產出。

通過區塊鏈技術去解決那些互聯網技術無法解決的痛點和難題，所謂的區塊鏈才能真正找到資本之外的盈利方式，而且可以讓我們發現區塊鏈本身更多的本質與意義，基於內容平台以及娛樂應用的發展痛點，Chosen One 應運而生。



03 市場概況

現有內容平台主要是透過優質內容來吸引流量，再依靠 Google Adsense 等廣告外掛的串接與投放，或是其他的業配置入，將吸引來的流量透過廣告變現。而其中由用戶產出內容是各大平台最主要採用的方式，使用者創造內容（UGC, User Generated Content）已經被許多知名的大企業用以建立或是重塑品牌形象和知名度，以現有社群媒體為例，UGC 已經為社群媒體公司如 Reddit、Facebook 和 Twitter 的股東們創造了數十億美元的價值，根據 Mott Capital Management 研究顯示，Facebook 在 2020 年的公司利潤將從此前預計的 15.1% 上升至 19.5%。由此可見，UGC 將會是平台的內容產出最主要的核心，也會是整個內容生態的基礎架構。

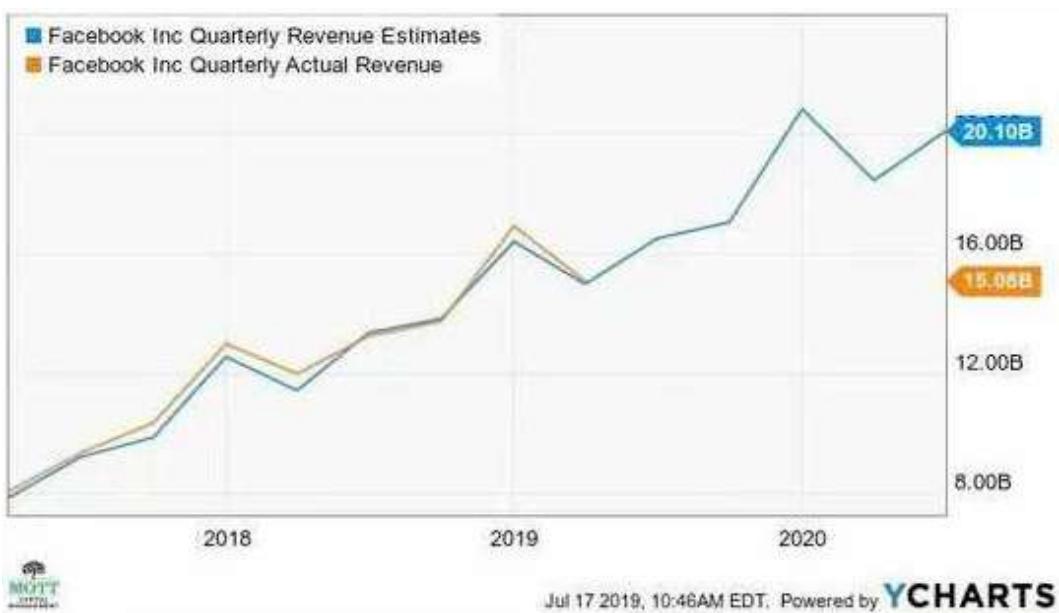


圖 04 Facebook 2020 財務預測

資料來源：Mott Capital Management

隨著近幾年來科技的快速發展，已經有越來越多的項目提出突破性的改革方案，試圖打造能夠超越 Facebook 的社群媒體，然而多是鎩羽而歸。科技發展的大趨勢一直都是：提高效率、降低成本，數位新媒體正在取代傳統媒體，在內容生產的門檻不斷降低以及網際網路巨大傳播力的影響下，訊息氾濫的情況正一發不可收拾，如何攫取讀者的流量與注意力成為內容平台的新難題，以下我們將提出內容平台的產業痛點，並針對痛點提出相對應的解決方案。

產業痛點

收益長期被平台把持

舊有的內容平台中，不論是在國內或是國外，廣告收益所有權皆把持在平台手中，帶來極大流量的內容產出者，卻只能拿到微少的收入，創造內容的使用者所創造的效益最後都是送給平台，各大社群平台像是 Facebook 、Instagram 與 Snapchat，都利用這些具有價值的內容，進而獲得大筆廣告營收甚至讓公司上市，最後也都沒有回饋給使用者。以 Facebook 旗下的社群媒體 Instagram 為例，根據彭博社（Bloomberg）報導，Instagram 去年獲得 200 億美元的廣告收入，佔 Facebook 在 2019 年總收入的四分之一以上，但卻沒有與創作者分享任何廣告收入。

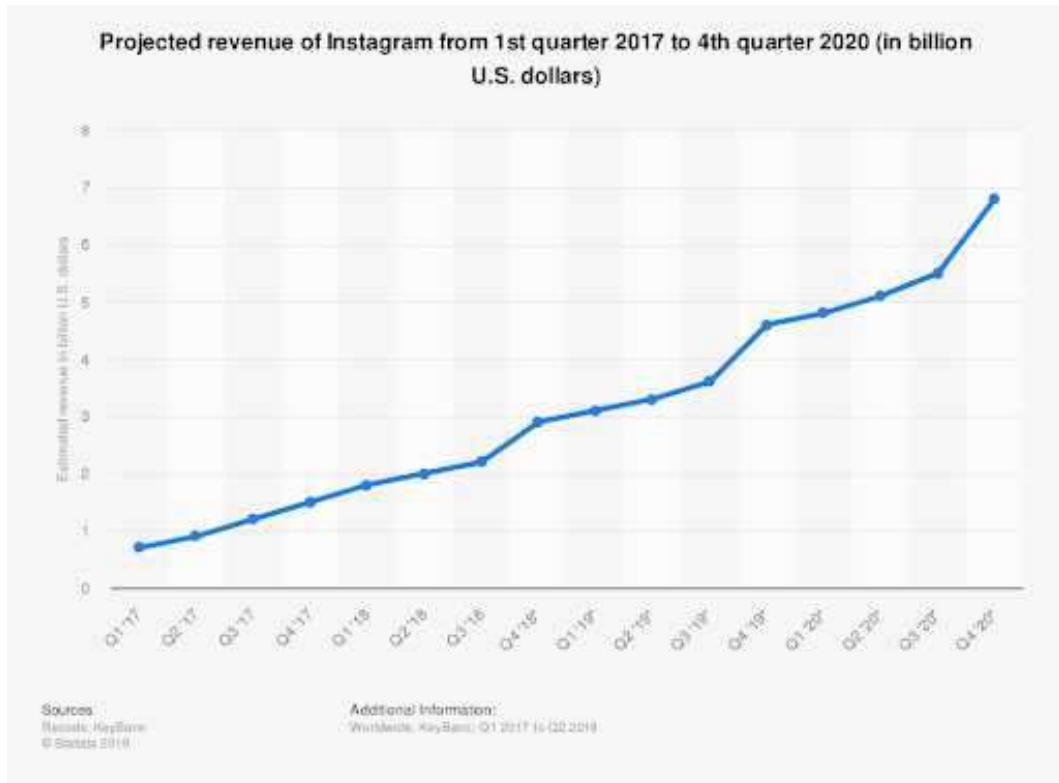


圖 05 Instagram 2017 - 2020 季度財務預測

資料來源：Statista

後流量紅利時代來臨

過去近十年的時間，隨著網際網路以及社群媒體逐漸普及，網路產業因此而經歷了一段為期不短的流量紅利期，許多產業因此獲得豐厚的收益。但近幾年來，全球都在談的網路流量紅利已經逐漸消失，許多人都深刻感受到流量的成本越來越高，要獲取新流量、新客戶已經不再容易。自 2016 年開始，幾乎所有行業都在為流量紅利的消失感到焦慮不安，這宣告著後流量紅利時代的來臨，取而代之的是越來越平緩的用戶增長曲線，新創企業或團體對於流量的取得越來越困難。

各时间段流量红利 //

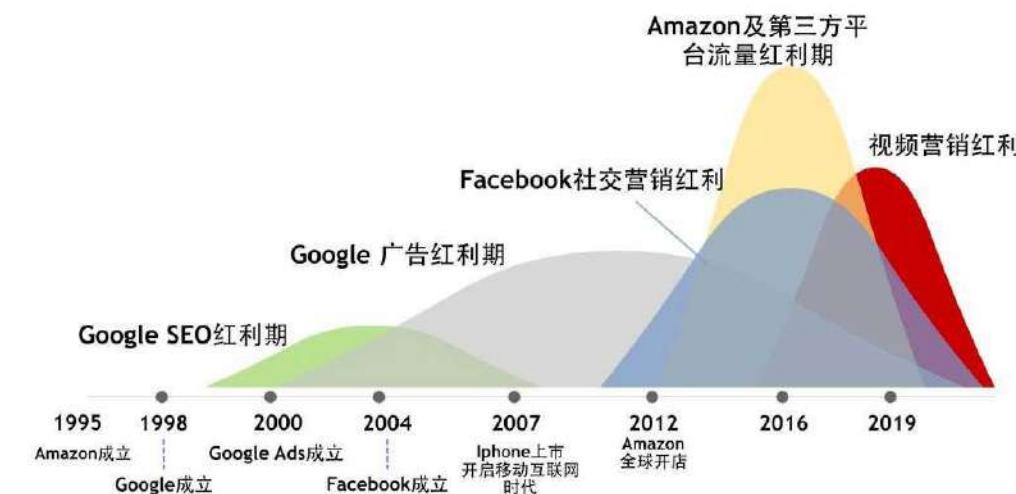


圖 06 各年度流量紅利消長

資料來源：鏈聞 CHAINNEWS

創作者收益不成比例

內容產出者與內容平台間常發生收入分配不均的問題，以全球最大的影片搜尋和分享平臺 YouTube 為例，YouTube 在 2019 年的總收入為 151.5 億美元，想要成為擁有廣告分潤資格的 YouTuber，得先具備兩個條件：一、訂閱數在一千以上；二、過去一年中，累積四千小時的觀看時間。YouTuber 能夠根據 CPM（每千次廣告播放曝光次數的預估平均總收益）來獲得廣告分潤，從台灣的數據來看，每 CPM 約為 0.6 美金，與平台每年百億美元的收入相比之下是相當不平均的。

解決方案

為了解決市場壟斷、打破內容平臺巨頭長期把持廣告收益與支配權，Chosen One 利用區塊鏈技術作為全新解決方案，帶動內容平台正向發展。區塊鏈是內容價值被重新分發和發揮更多層效用的重要基礎，也是改革舊有體系的重要技術，Chosen One 採用了對參與者自動進行激勵的機制，讓收益回歸創作者本身，進而改善創作人收益不成比例以及廣告收益被長期把持等重要問題。

以智能合約支付獎勵

Chosen One 以智能合約（Smart Contract）為創作者支付收益，允許在沒有第三方的情況下進行可信交易，而這些交易是可追蹤及不可竄改的。利潤將回饋給創作者與這個網路的所有參與者，透過這樣的全新獎勵方式，鼓勵創作者產生更多內容，這些優質內容也將吸引更多用戶加入生態系，促使整個體系更加穩固、完善。

分散式系統儲存內容

因應大量內容上鏈儲存需求，該項目未來將與 Poseidon Network 合作，採用 Poseidon Network 的區塊鏈 CDN（Content Delivery Network）技術儲存平台上的內容。分散式儲存即採用分散式的系統結構，利用多臺儲存伺服器以分擔儲存負荷，提高了系統的可靠性、可用性和存取效率。

擴大代幣應用場景

Chosen One 除了以內容平台為發展主軸，吸納大量優質內容置入，待平台發展成熟以後，未來內容平台將會成為底層基礎，在這個基礎上開發更多實際應用，結合直播與聊天系統，串連娛樂、支付等強需求功能，打造社交娛樂生態系，讓用戶所持有的每一份代幣都更加有價值，並大幅增加使用者體驗與平台的可用性。

04 項目簡介

介紹

Chosen One 為建構於區塊鏈上的去中心化內容平台，是創立於亞洲的網路新媒體，針對內容平台提出貢獻的創造者給予獎勵的代幣經濟模式，利用區塊鏈技術解決內容產業的痛點，將內容價值重新分發並賦予更多層效用，致力於打造全新模式的內容平台，改革沈局已久的產業弊病，帶來全新的氣象。



圖 07 論壇示意畫面一

項目簡介



圖 08 論壇示意畫面二

內容平台在建置初期將會以論壇模式呈現，待內容論壇建置完成後，並累積足夠的用戶基數與優質內容，下一步將在生態中建立更多細分場域的應用，結合直播與通訊軟體等強需求功能，並透過區塊鏈錢包系統打造去中心化金流，逐步導入更多娛樂應用，建立一個娛樂生態體系，將真實社會與區塊鏈社會緊密連接。

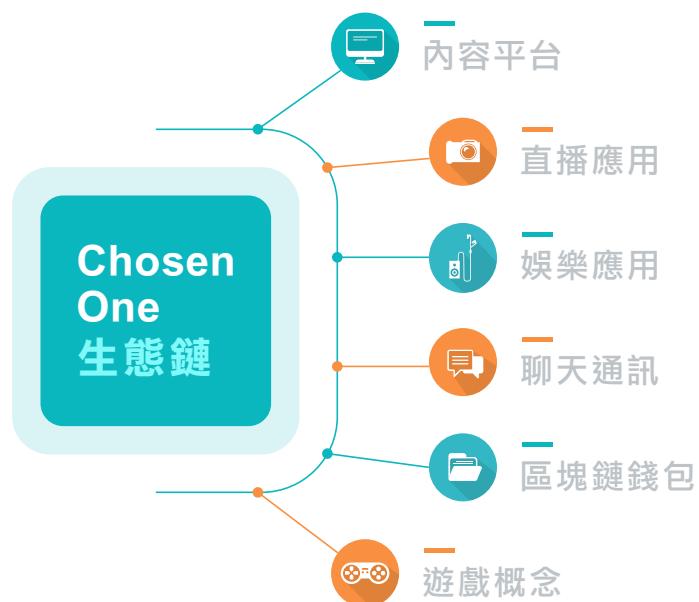


圖 09 Chosen One 生態鏈

我們解決了資訊不即時等問題，所有參與者都可以信任對方，並在信任的基礎上有效率的獲取所需的價值。所有在內容平台上發佈的作品（不含評論），未來皆會上傳到 Poseidon Network 的節點上，實現文章內容的分散式儲存，並以獨特 π 演算法（ π Algorithm）促使高品質內容浮現。在價值驅動上，Chosen One 利用代幣經濟讓創作者、參與者獲得持續回報。

PCR 循環模式

貢獻後能否獲得回報，決定了創作者的產出行為是否能延續不息，為了解決這個問題，Chosen One 採取 PCR 環狀循環模式，產出（Producing）→ 連結（Connecting）→ 獎勵（Rewarding），只要有創作者持續產出內容與全體用戶產生連結，系統就會自動給予創作者獎勵，將內容產出的創作回報回饋到創作者本身，整個體系就能不斷產生正向循環。



圖 10 PCR 環狀循環模式

商業模式

商業模式描述了團隊所能為用戶提供的價值以及團隊的內部結構，為實現用戶價值最大化，形成一個完整高效且具有獨特核心競爭力的運行系統。Chosen One 的內容平台收益主要來自於廣告外掛與其他廣告收益，平台透過置入廣告來獲得廣告收入，用戶能夠透過發表文章獲得代幣獎勵。

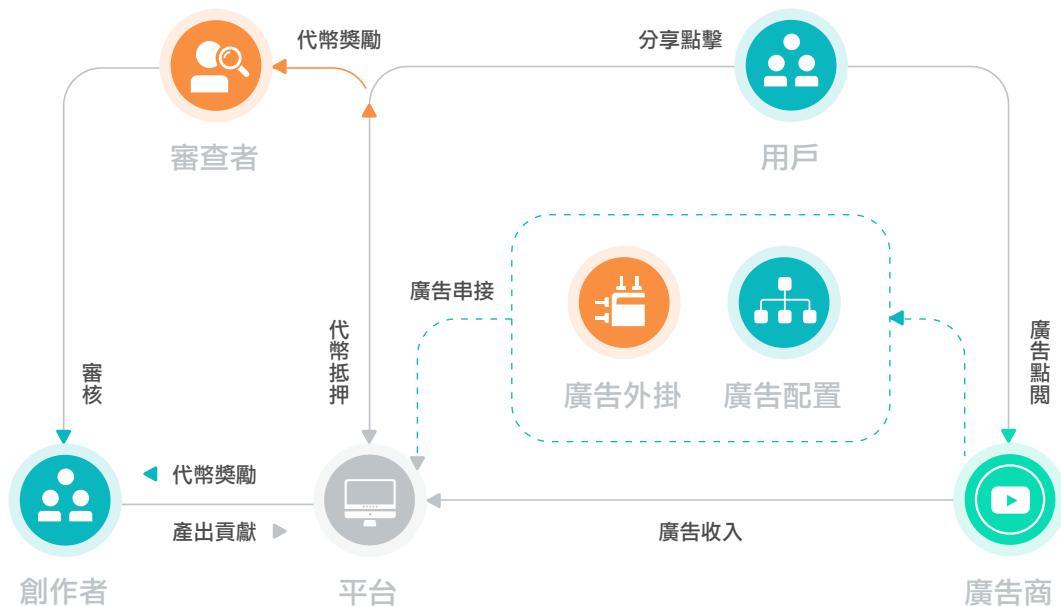


圖 11 商業模式簡圖

05 技術架構

源自於比特幣社區的區塊鏈技術，不僅為金融機構所重視，也逐漸為世界主要經濟體及重要國際組織所關注， Chosen One 整體架構以區塊鏈為底層技術，區塊鏈技術是一種透過去中心化、高信任的方式，集體維護一個可靠數據庫的技術方案，它不依賴大型中心機構的管理，而在網路中分散式記錄與儲存。

在 Chosen One 的核心層涵蓋代幣管理、會員管理、內容管理與資料管理，共四個最重要的核心價值，再來的服務層為區塊鏈節點、資料模組，使得站點之間的內容關聯性更強，同時這些的開放也帶來了更大的價值。最終的應用層為整個娛樂生態系，包含論壇內容，以及未來即將推出的即時通訊、直播系統等實用功能。

整個技術由三個主要系統建構而成，並以數個子系統輔助使生態圈達到透明、方便的用戶體驗，建構安全可信任的娛樂社交生態體系。基於完善的技術架構支撐，創作者只需要專注於優質內容及價值創造，讓整個生態回歸創新與公平體驗，實現更加多元、豐富的內容體驗。





圖 12 技術架構

06

生態系架構

Chosen One 建立起自身所獨有的價值閉環與生態矩陣體系，並以內容平台為開發基礎，採取去中心化管理，透過區塊鏈技術加速獎勵傳遞，搭載最頂規的資安防護配備，保障所有平台用戶的使用安全，具備了無限擴展的可能。內容平台與娛樂社交為 Chosen One 所著力發展的雙螺旋核心，在這個生態系架構中，涉及各種因素與利益相關者，主要是有三個參與者，各方透過平台獲取各自所需的價值。

1. 使用者

平台中占比最大的行為人，能夠透過分享、評論、邀請等行為，獲得代幣作為獎勵，進而讓整個平台蓬勃發展，壯大整個生態體系。

2. 創造者

平台上產出內容的重要角色，藉由發表文章或創作獲得代幣作為收益，並因為代幣的激勵而持續產出更多的優質內容，並透過這些優質內容吸引更多使用者進入。

3. 審查員

用戶透過質押代幣後向平台提出申請，就能夠獲得審查權作為審查員，經由審查文章獲得一定的代幣，惡意搗亂審核機制則沒收代幣且收回審核權。





圖 13 Chosen One 生態系

審核機制

在涉及多方的內容產出過程中，不可避免地會發生文章爭議等糾紛問題，基於信任的預定系統都需要一個由第三方來調解不良的行為，用戶能夠透過抵押代幣獲得審查權，抵押的目的是為了防止惡意投票，文章審核機制總共有兩個層次，最初始的「再議審核」是作為整個審核機制的核心，再來是「最終審核」。此外，為了避免用戶作惡，若是審查員惡意錯誤投票，將會沒收抵押之代幣及審核權，並永久取消審核權。

1. 再議審核

審查員能夠針對有爭議的文章提起審核，若查屬實，提起審核的審查員能夠獲得代幣獎勵。

2. 最終審核

系統將會挑選出二十一位審查員擁有最終審核權，能夠對於文章做最後一次的審核。

行為挖礦

行為挖礦基於 Chosen One 的激勵體系，獎勵對整體生態做出生態貢獻的參與者，行為主要包含但不限於下圖所示行為。用戶對系統做出貢獻後，系統將自動透過內部演算法將行為數據換算成相對應的 Chosen One，給予用戶實際且有價值的獎勵。



創作挖礦



分享挖礦



邀請挖礦



評論挖礦

圖 14 行為挖礦類型

07 代幣經濟

代幣介紹

Chosen One Token 是內容平台本身所發行的代幣，屬於功能型代幣，基於 ERC20 以太坊區塊鏈（Ethereum）技術所開發，具備去中心化、高速、公開、分散且安全等特性。Chosen One Token 是經濟體系的基本構成元素，也是鼓勵內容產生的重要誘因。每個人做出貢獻，理應承認它所帶來的價值增加，並給予實質的代幣獎勵。當人們因為貢獻而被認可，他們就會繼續貢獻，促使平台正向成長。

Chosen One Token 作為價值承載物，不僅在生態系統裡流通，更能建置更大的價值生態。Chosen One Token 除了在平台創造初期作為獎勵代幣以外，隨著娛樂生態體系的逐漸多元佈局，Chosen One Token 也能夠應用於多種娛樂用途，代幣持有者不僅能夠擁有實際的應用，也同時能夠享有代幣增值的好處。發行 Chosen One Token 的益處在於能夠優化平台 CRM 管理（Customer Relationship Management），增強使用者黏著度，並建立完整的生態系。

代幣經濟

一切人類的行為都是需要背後的經濟邏輯驅動的，在缺乏有效的經濟規範趨勢下人類的行為只能受到社會規範約束。Chosen One Token 是平台中維持業務運營所需的重要媒介，Chosen One Token 的經濟架構採用經濟學中的供需法則，借助一雙看不見的手來促使參與者之間的協作能夠自動調節。

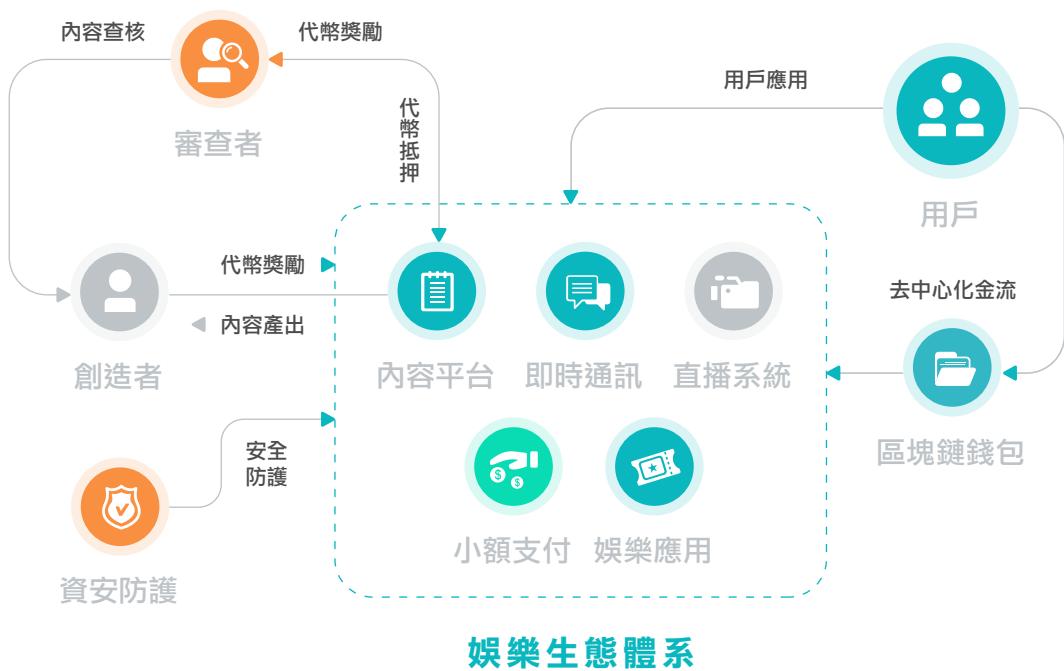


圖 15 代幣經濟

代幣經濟的本質，其實是一種行為改造的激勵機制，Chosen One Token 根據人類行為學打造出一個多向流通的代幣循環，生態系中的參與者可以透過貢獻來獲得實質的代幣獎勵，例如創作者透過內容產出、用戶透過分享文章等貢獻方式，只要是對於生態系有正向幫助的行為，都有機會能夠獲得獎勵。

代幣發放模型

針對創作者的獎勵代幣發放主要是根據 $D(x)$ 模型，並多方參考其他變數。代幣發放函數理論模型 $D(x)$ 中有三個變量： α 、 β 、 λ 。其中， α 是點閱次數、 β 是導流人數、 λ 是浮動變數。其中 λ 是根據蒙地卡羅模擬過後的代幣成長模式 $g(x)$ ，並同時考量通貨膨脹穩定與最優通膨率，獎勵代幣的發放數量將會以這既定模型來決定，將會達到馬可夫均衡最終選擇。

$$D(x) = f(\alpha, \beta, \lambda), \lambda > 0$$

$$\lambda = \int g(x) dx \times \frac{\text{Revenue}}{\text{Circulation}}$$

代幣穩定模型

Chosen One Token 的穩定模型採用費雪方程式（Fisher Equation），側重於貨幣流量分析，是傳統貨幣數量論的方程式之一。20世紀初，美國經濟學家 Irving Fisher 在《The Purchasing Power of Money》一書中提出了交易方程式，後來經過數度演變，發展成為各種用途。自加密貨幣問世以後，費雪方程式多用為代幣穩定架構，如下所示。

$$PV = MT$$

P：代幣價格

V：流通速度，指的是在一段時間內（t）流通的次數

M：代幣流通在外數量

T：交易總量

在這個方程式當中，P 和 M 的關係最重要，P 的值特別是取決於 M 的變化。想要維持代幣價值的穩定成長，只有當貨幣量與總交易量保持一定比例關係才能實現。 Chosen One Token 將會以費雪方程式為基礎運行邏輯，盡可能在最小波動下帶動 Chosen One Token 向上成長。

代幣配置

Chosen One Token 是基於以太坊區塊鏈發行的 ERC-20 標準加密代幣，發行總量為 10 億，代幣將分配給創始團隊、生態激勵、機動基金、代幣私募以及市場行銷，詳細代幣配置與管理細則如下表。

比例	分配方案	額度	管理規則
20%	創始團隊	200,000,000	激勵團隊在前瞻領域的探索與開發，團隊持有代幣前期不釋放，將鎖倉兩年，於第三年開始，每月按照既定比例（10%）釋放。
50%	生態激勵	500,000,000	獎勵對整體生態做出正向貢獻的參與者，包含10% 空投獎勵、70% 行為挖礦、20% 節點獎勵。
10%	生態基金	100,000,000	項目研究、開發、業務生態建設以及其他機動預留代幣。
10%	代幣私募	100,000,000	不通過公開發行將代幣保留予早期投資人以及股東，私募價格為一顆 2 元新台幣。
10%	市場行銷	100,000,000	市場行銷與推廣包括創造、溝通與傳送價值給所有用戶，經營用戶關係，以利整個生態持續成長。



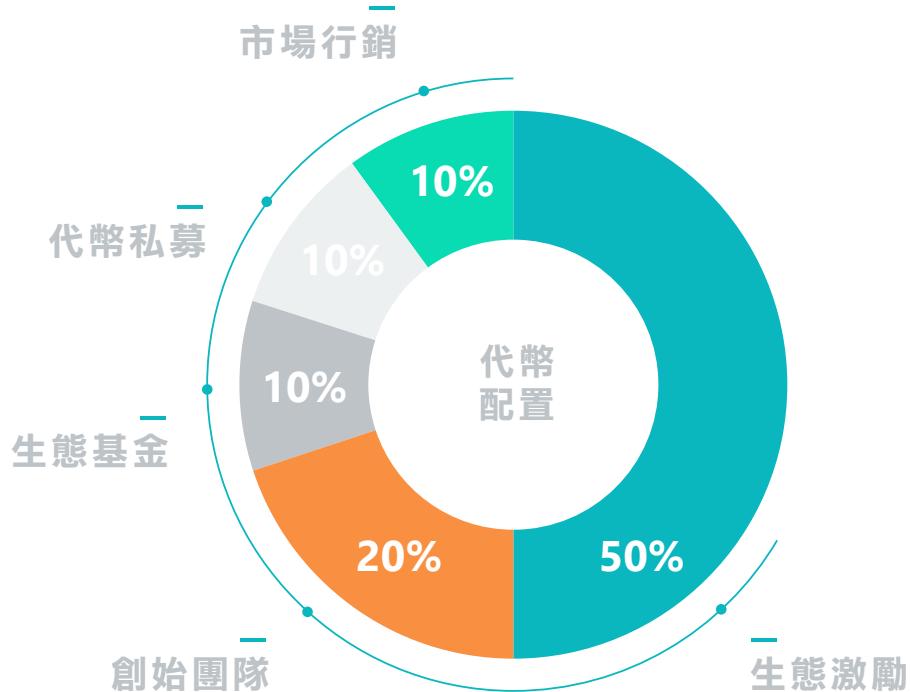


圖 16 代幣配置

在代幣分配中的 20% 為創始團隊持有，為確保其他持有人的權益，創始團隊承諾持有的代幣不會一次投放至市場，將採取階梯式逐月釋出 10%，創始團隊持有代幣解鎖計劃如下：

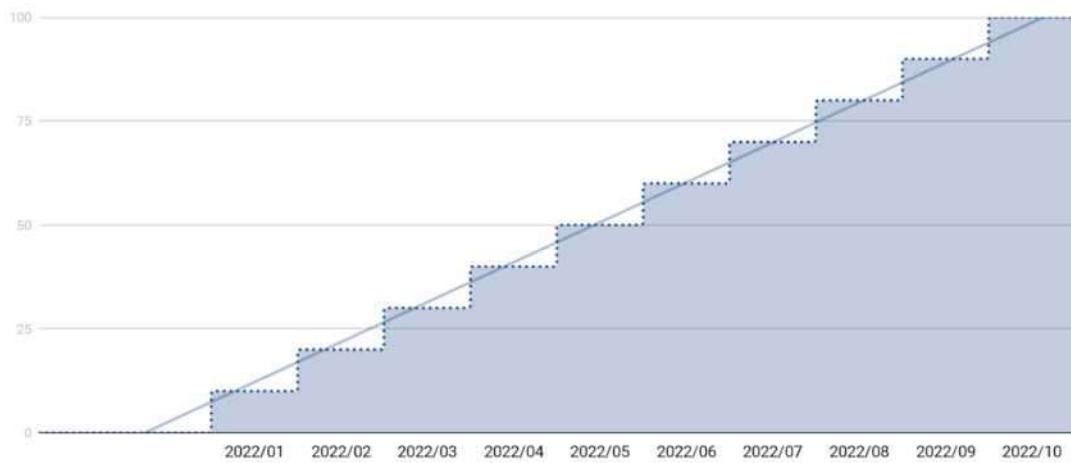


圖 17 團隊代幣解鎖計畫

08

團隊創始成員



CEO**George Green**

CTO**Alex Yurkovich**

Chosen One 的團隊以 CEO George 及 CTO Alex 領頭，集合了來自全球各地的優秀人才所構成。透過文化碰撞及成員各自不同的產業經歷，使我們的項目融合了不同的觀點，進而激發出最好的創意及平衡。

09 專業顧問



李榮彬

創世資本管理合夥人

南京大學計算機與金融雙學位，加拿大滑鐵盧大學碩士。
專注於區塊鏈項目早期投資，擅長區塊鏈經濟體系設計。



王濤

幣世界商務負責人

專注於區塊鏈項目早期投資，擁有豐富的行業人脈資源，
擅長媒體領域業務。



Joe

亮財經創始人

區塊鏈早期投資人，區塊鏈媒體創始人。

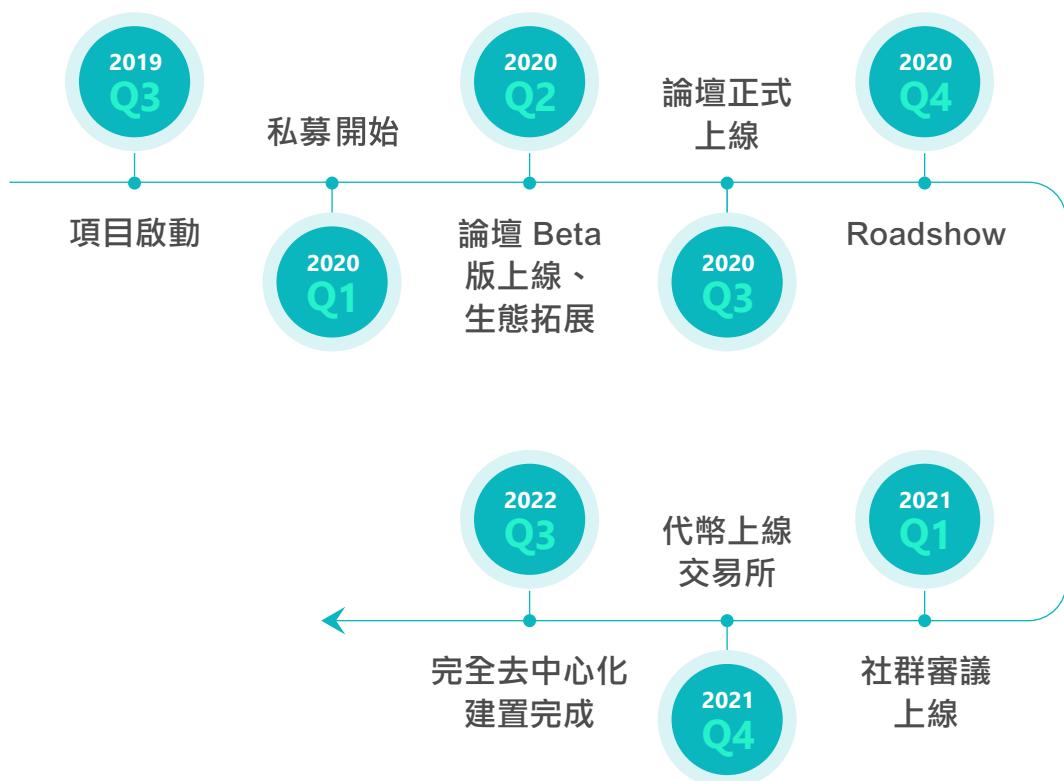
10 戰略夥伴



支持媒體



11 項目路線圖



12 免責聲明

Chosen One 的支持者，請仔細閱讀 Chosen One 白皮書和官方網站的相關說明，全面理解區塊鏈技術，認識購買 Chosen One 所存在的潛在風險，並充分評估自己的風險承受能力和實際情況，進行理性判斷。

除本白皮書所載明之外，任何人參與 Chosen One 計劃及購買行為，即默認表示參與者已達到年齡標準，具備完整的民事行為能力，與 Chosen One 簽訂的合約為真實有效。參與者為自願參與，且在簽訂合約之前對 Chosen One 知識、法律法規以及白皮書的資訊有清晰的瞭解和認識。

聲明內容列示如下：Chosen One 團隊將不斷進行合理完善以確保白皮書中的訊息真實準確。開發過程中，可能會進行更新調整，包括但不限於社區機制、代幣及其機制、代幣分配情況。白皮書的部分內容可能隨著項目的進展而有所調整，團隊將通過在網站上發佈公告，將更新內容公佈於眾。請參與者務必及時掌握相關更新資訊，並根據更新內容及時調整自己的決策。

Chosen One 明確表示，概不承擔參與者因依賴本文檔內容、本文訊息不準確之處，以及本文導致的任何行為而造成的損失。Chosen One 團隊將不遺餘力實現本白皮書中所提及的目標，然而基於不可抗力的存在，團隊不能完全做出完成承諾。Chosen One 是項目順利運轉的重要工具，並不是一種投資品。擁有不代表授予其擁有者對平台的所有權、控制權、決策權。Chosen One 均不屬於以下類別：
(1)任何種類的貨幣；(2)證券；(3)法律實體的股權；(4)股票、債券、票據、認股權證、證書或其他授與任何權利的文書。

團隊對 Chosen One 價值之增減及所造成的後果概不負責。在適用法律允許的最大範圍內，對因參與本計劃所產生的損害及風險，包括但不限於直接或間接的個人損害、商業營利的喪失、商業訊息的丢失或任何其它經濟損失，本團隊不承擔責任。 Chosen One 遵守任何有利於區塊鏈產業健康發展的監管條例以及行業自律申明等。參與者參與即代表將完全接受並遵守此類檢查。同時，參與者披露用以完成此類檢查的所有信息必須完整準確。

參與者一旦參與本計劃，代表其已確認理解並認可細則中的各項條款說明，接受潛在風險，後果自擔。

1. 市場風險

若加密貨幣市場整體價值被高估，那麼投資風險將加大，參與者可能會對項目的價格增長抱有較高期望，但這些高期望可能無法實現。

2. 系統性風險

是指不可抗力因素，包括但不限於自然災害政治動蕩等。

3. 監管風險

加密貨幣的交易具有極高不確定性，由於加密貨幣交易領域目前尚缺乏強有力的監管，加密貨幣存在暴漲暴跌等情況的風險，個人參與者入市後若缺乏經驗，可能難以抵禦市場不穩定所帶來的資產衝擊與心理壓力。

4. 項目風險

團隊將不遺餘力去實現白皮書中提到的目標，現已有較為成熟的商業模型，然而由於行業整體發展趨勢不可預見，現有的商業模型可能無法與市場需求良好吻合，從而導致營利難以實現。同時，由於本白皮書可能隨著項目細節的落地進行更新，如果項目更新後的細節未被本計劃參與者及時獲取，參與者因信息不對稱而認知不足，從而影響到項目的後續發展。



5. 技術風險

- a. 本項目基於密碼學算法，密碼學的迅速發展也帶來潛在的被破解風險；
- b. 區塊鏈、分布式存儲等技術支撐著核心業務發展，團隊不能完全保證技術的落地
- c. 項目更新過程中，可能會發現有漏洞存在，可通過發佈更新的方式進行彌補，但不能保證漏洞所致影響的程度。

6. 駭客攻擊與犯罪風險

在安全性方面，電子代幣具有匿名、難以追溯等特點，易遭到駭客攻擊或被犯罪分子利用，或可能涉及到非法資產轉移等犯罪行為。

7. 政策風險

目前國際對於區塊鏈項目以及以虛擬通貨方融資的監管政策尚不明確，存在一定的因政策原因而造成參與者損失的可能性。

8. 未知風險

隨著區塊鏈技術的不斷發展，可能會面臨一些當前無法預料的風險。

不同版本之間表述有矛盾時，以最新版本為準。團隊對本白皮書保留最終解釋權。請參與者在參與之前，充分瞭解團隊背景、整體框架，理性參與。

附錄、參考文獻

- 01 Satoshi Nakamoto, Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System (October 31, 2008)
- 02 J.P. Morgan, Decrypting Cryptocurrencies: Technology, Applications and Challenges (February 09, 2018)
- 03 Lauri Hartikka, A blockchain in 200 lines of code, Medium (March 4, 2017)
- 04 The future of financial infrastructure: An ambitious look at how blockchain can reshape financial service, World Economic Forum (August 12, 2016)
- 05 Michel Rauchs & Apolline Blandin & Keith Bear & Stephen McKeon, Second Global Enterprise Blockchain Report (April, 2019)
- 06 Wilko Bolt & Maartem van Oordt., On the Value of Virtual Currencies. Tech. rep. Working Paper No. 2016-42. Bank of Canada (Apr, 2016)
- 07 Blockchain Technology Market Size, Share and Industry Analysis by Product Type (Vertical Solutions, Blockchain-as-a-Service), Deployment, Industry Vertical (BFSI, Energy & Utilities, Government, Healthcare and Life Sciences, Manufacturing, Telecom, Media & Ent., Retail & Consumer Goods, Travel and Transportation), and Regional Forecast 2018-2025 (Apr, 2019)
- 08 Dylan Yaga & Peter Mell & Nik Roby & Karen Scarfone, “Blockchain Technology Overview” (2018)
- 09 Rik Kirkland, “What next for blockchain?” (2017)



Chosen One