



商业市场开发计划

从 10 月 1 号到 1 月 1 号

"新鲜币(FRESHCOIN)/新鲜在线(FRESHONLINE)平台

POM – 市场证明 (PROOF OF MARKET)

www.freshcoin.net



www.freshcoin.net



目录

声明	1
展望	2
任务	3
想法	4
当前状态	4
什么是新鲜币	5
什么是新鲜在线平台	6
目标群体	7
• 矿工	8
• 投资者	8
• 游戏开发者	8
• 在交易平台交易者	8
目标	9
产品	11
价格	13
地点	18
推广	19
技术分析	20
对市场推广计划分析	22
不同阶段的创新	23
评估	24



声明

这份市场营销计划是一份有效的文件,对可行性分析,解释了在线游戏通过新鲜在线(FRESHONLINE)平台来使用新鲜币是可行的,这个平台为投资者,游戏开发者和社区之间搭建了桥梁!

这份文件将告诉你接下来三个月新鲜币项目的计划以及将开发的应用。

这份文档的作者保留有对其做更改的权利。这份文档将在 BTT 论坛上标题为“新鲜币”帖子上发布,至少发布 7 天后可能会做一些更改。

这份文档属于新鲜币团队和新鲜在线系统,没经过允许禁止使用或篡改。著作权 2014 归新鲜币团队(SAVALÉ, FRANGOMÉL, JCNC, OCMINER)。

将新鲜币看待为财产



展望

数字货币在慢慢改变，改革，转变，进而被社会上的商家所采用，他的特点是去中心化，现在的在线电子商务和市场化经济都由私人所拥有，且对去中心化有需求。新鲜币对未来的展望，是基于这些理念而建立起来！

毫无疑问，这个新的时代需要对新的理论深入的贯彻，对现有的商业模式要有一个全新的认识，并优化处理经济，法律系统问题，获取信息和知识的方法。

新鲜币的口号是“新生的事物进步”（“FRESHness into PROgress”）采用 POM-市场证明！是基于该币源代码，将来也基于应用到现实经济体中去！这意思是 我们逐步升级我们的系统，让系统包含现实可行的一系列功能，从而让新鲜（FRESH）进入到支付系统中，这是我们的目标！



任务

在新鲜币中，我们制定了一些必须要完成目标和功能，包括新鲜在线平台，投资基金，低成本挖矿，以及简单的市场。社区能够自发独立地以最优化的方式去收集，持有，或应用到商家中去。

新鲜币的基础是易用性，它的功能能让新鲜在线系统开放一些可应用的选项。这就是我们刚开始就要建立起在线游戏，在线社交游戏，进而向数字世界发展。我们使用 POM(市场证明)，是一个独具创新的系统。



想法

缺乏相关的容易使用的在线平台让我们产生了创建新鲜平台的想法。新鲜在线为商业实现这个目标而存在（POM）。查看新鲜币的技术参数，就知道挖矿省资源(kw/hrate ratio)-绿色的算法，非常的稳定，新鲜币在线系统实用，最重要的是开发者的技术水平一流！

当前的状态

这个项目当前还在开发阶段，我们同时开发市场和代码两部分。我们发布了新鲜在线系统，里面就可以发送和接收新鲜币。我们可以通过使用脸谱的账号和密码来注册和登录，还有投资部分。在投资里面，我们投了 5 万 5 千新鲜币。目前我们致力于跟游戏界的潜在合作伙伴协商，同时还在进一步完善新鲜在线系统的开发，添加额外的选项来允许终端的用户和投资者监视和使用其他的工具。同时我们也应用另外的系统，例如 woocommerce。我们用不同的方式来推广，例如脸谱页面，推特，Reddit, 交换链接，以及跟 Cryptocoinsnews 和其他数字货币界媒体搞好关系！



什么是新鲜币

新鲜币是一种基于比特币协议的数字货币，他的算法采用创新的独有的新鲜（FRESH）.在所有数字货币中对矿工来说最省资源(kw/hrate)！目前有两家交易所提供新鲜币交易：

BTER : www.bter.com (https://bter.com/trade/frsh_btc) and

BITTREX: www.bittrex.com
(<https://bittrex.com/Market/Index?MarketName=BTC-FRSH>)

新鲜币是一种革命性地采用**新鲜市场证明**(Proof of market)算法的电子货币。跟其他算法 x11/x13/15 比较，这种新的算法消耗少 15%-20%资源.这种新鲜算法选取和结合最省资源的散列算法(SHA256,SIMD&ECHO), 这三种算法使资源高效利用成为可能！结合多种算法 5 次是为了提高安全性，拒绝了采用 ASIC 算法矿工的进入！

新鲜（FRESH）采用了新型的难度自动调整的算法(Slingshield), 为了保证货币的可持续发展和经济上的可行性，我们提出了独具创新的两阶段分发计划。

优越的参数：

- 最节约能源的散列算法：新鲜（FRESH）！最节省你的电费账单，让你的矿机保持安全温度。
- POM(市场证明)-包含 POW(工作证明)
- ~1 千万
- 交易快速确认！（块时间 60 秒）
- Digishield Slingshield (感谢 FRACTAL)至少要拥有 71%的算力才能发动攻击，提高了对 51%攻击的保护。
- 从比特币最新的源代码 0.9x 版本以后分叉。
- 最开始的 7 天多达 60%的币会被挖出来，以应对通货膨胀和币价的波动。



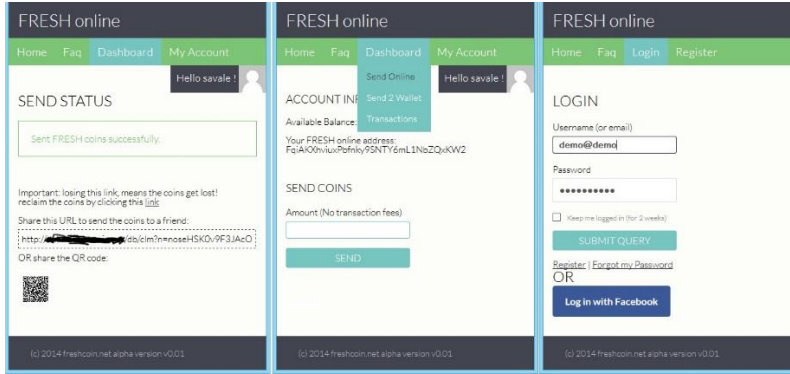
- 在币的时间线上难度自动调整
- 为了不产生通货膨胀和确保挖矿有收益，7天后交易费为1%
- 为了保证公平稳定的分发：最开始的30个区块没有币。
- 透明的少量的预挖
- 币成熟的时间：360块（6小时）
- 获取更多的信息可以访问 <http://www.freshcoin.net>

什么是新鲜在线平台（FRESHONLINE PLATFORM）

新鲜在线（Freshonline）平台是一个特别的商业系统，可以加入各种各样的应用，新的想法，很多合作者将加入进来。它是新鲜币的核心，特点是快速匿名地发送和接收新鲜币,模块化系统，在横向和竖向都可以更新。新鲜在线系统的应用是可塑的，把许多的小系统结合成一个实体。我们建立的这个系统包含支付，市场，在线的应用，以及针对对游戏业不同需求而创建出的应用。除了支付之外，系统还为**投资者和游戏开发者**提供了一个非常好的功能，可以监视和分析不同投资者对不同种类品种（小，中，大）的兴趣。在新鲜在线系统里，通讯服务一点也不落后，团队的兴趣都集中在一个地方讨论，一个单独的交流里面。除了上面提到的，一些选项如新闻选项，社交网络，视频音频等待在不久的将来将会被集成到新鲜在线系统里. 也会被升级到安卓和苹果系统里，这两个系统会被做为独立的系统而推广。

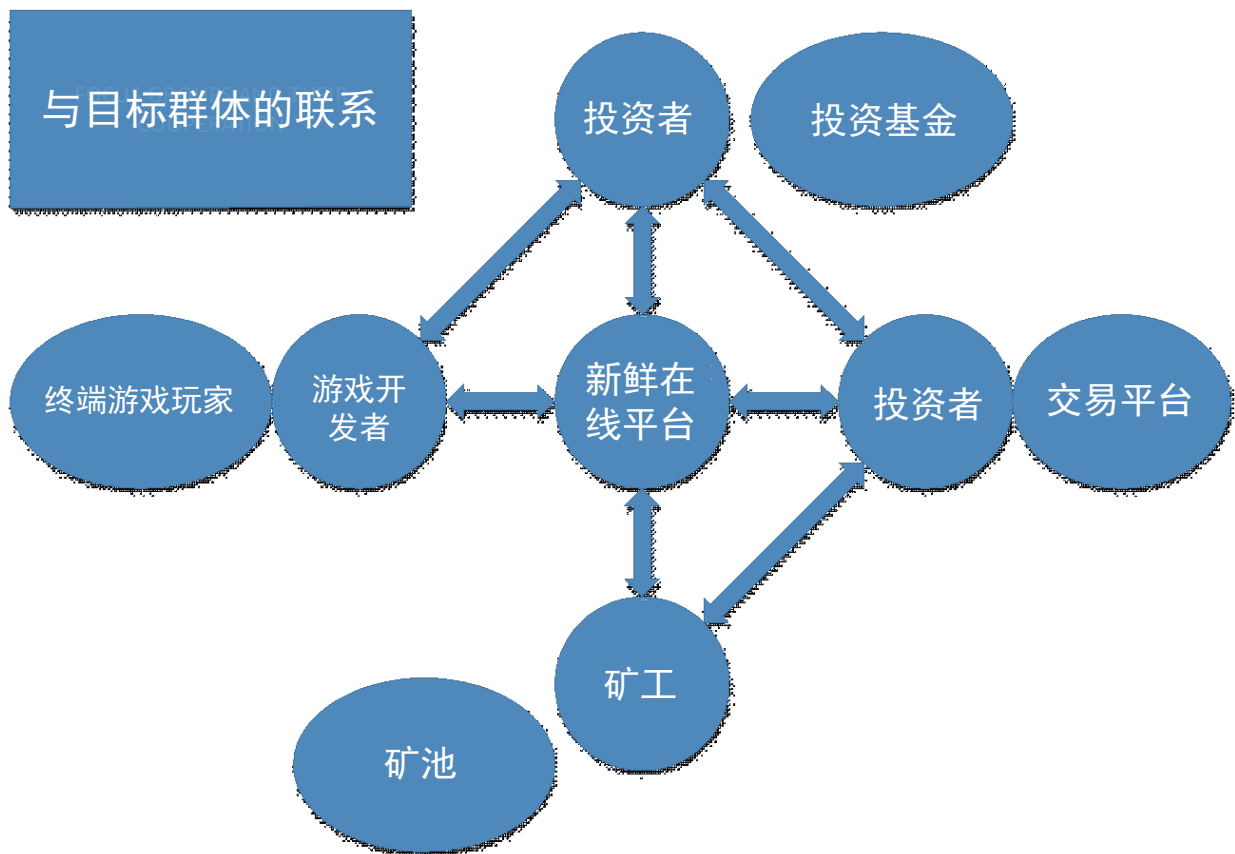
游戏开发者将把这个好用自动系统通过 API 跟游戏联系起来，也为终端用户提供自动支付系统。

<http://online.freshcoin.net/login>



目标群体

我们选择一个目标群体，主要以针对他们对新鲜在线平台的需求和要求而分的。我们想要满足目标群体每位成员的需求，他们跟这个项目都有联系：





1. 矿工

在矿池挖新鲜币,可能是交易者或者投资者。

2. 投资者

越多人推广投资新鲜币,越多新鲜币矿池就会出现,进而被接受作为一个商业的解决方案,比如应用到游戏中去。他们可能也是交易者或者矿工!

3. 游戏开发者

我们的目标是跟他们有两种形式的商务往来,做市场营销和推广,在他们的目标群体和终端用户之中传播,把新鲜在线商业平台应用到游戏中去,让双方互赢互利。我们创建平台是面向终端用户(游戏玩家),所以我们使用进去-出来的策略来让产品更好!

4. 平台交易者

他们在交易平台上按现价(零售价格)买卖新鲜币,我们想让所有的目标群体成员使用这个系统。他们可能是矿工,也可能是投资者。



目标

关于设定目标，为了满足所有目标群体成员的需求，我们应用新鲜在线系统，并不断的升级。我们为目标设定了优先级，跟其他电子货币比较，首先要满足一些标准，像适用性，易推广，趋势性，多样性。实际上，我们把目标分成可量化分析的两方面。

1. 技术方面

2. 功能方面

两个方面都以以下两个标准去衡量！：

a. 公布的日期

b. 制定的目标具备可行性

社区不管选择什么标准去衡量，将会选最好的标准，并制定计划以及实现这个目标。

1. 技术方面 根据开发者，每次钱包的升级，会升级新鲜在线的前台和后台，为终端用户（游戏玩家）和矿工引入新的特性。



这些目标包括:

目标范围/开发者	宣布(衡量)	实用性(衡量)
升级新鲜在线到 V2.0/savale 和 JCNC	从 10 月 1 号到 15 号阶段	包含投资者的投资余额, 投资者提取比特币帮助, 投资收益计算器, 前后台升级, 投资者聊天频道, SMS 发送和接收新鲜币, e-mail 送和接收新鲜币, SSL 支持/提升安全性能
为游戏支付提供 API/savale 和 JCNC	从 10 月 1 号到 11 月 1 号	把新鲜币深入的应用到游戏中去
安卓软件 / JCNC	从 10 月 15 号到 11 月 1 号	
Iphone 软件 / 悬赏	从 10 月 15 号到 11 月 1 号	
为 CPU 引入挖矿特性 / 悬赏	从 11 月 1 号到 11 月 10 号	我们会为 CPU 矿工开一个矿池
Woocommerce 插件 / savale 和 JCNC	从 11 月 15 号到 25 号	Bitstickers 和其他商店应用,会提高新鲜币的边缘策略!
把其他社交网络应用引入到新鲜在线系统中去 (whatsapp , 以及中国的社交网络平台 / Frangomel , savale 和 JCNC)	从 12 月 1 号到 15 号阶段	



2. 在功能方面 我们在不同方面制定目标，像商业，经济，推广，投资，交易平台和社区。我们制定目标以这些方面来衡量。

看如下表格:

目标范围	宣布	实用性
推广 / Frangomel	正在进行中	
商业和经济/Frangomel	10月15号之前与第一位游戏开发者合作	把新鲜币应用到游戏中去，寻找游戏业的合作伙伴
商业和经济/Frangomel	到1月1日为止至少与5位游戏开发者有洽谈合作事宜	应用新鲜币到游戏中去

产品

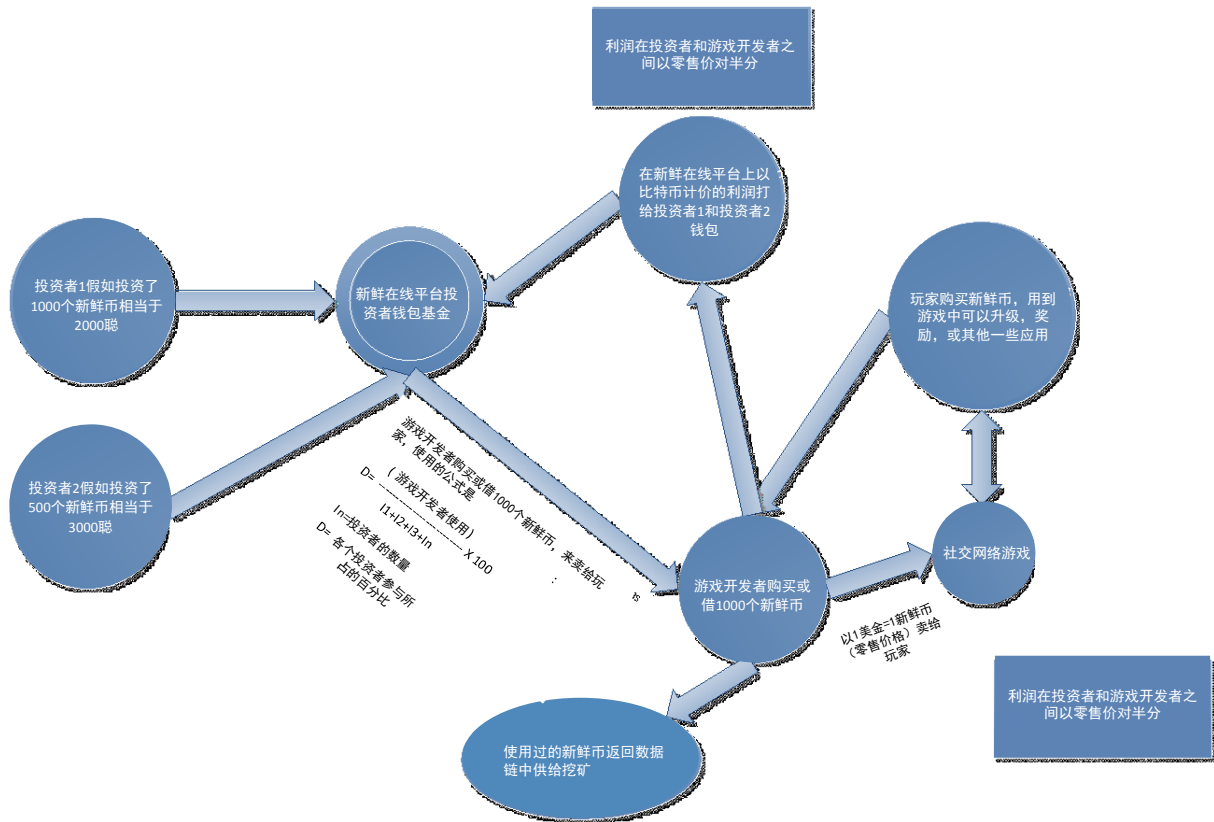
关于产品方面，我们有两种相关的产品。第一种产品就是新鲜币,特点是挖矿低资源，拥有保护系统，完美的交易量，很好的区块减半，稳定的区块链，市场价格受到另外一种产品影响。

我们命名另外一种产品为新鲜在线系统。它具有特别的无与伦比的优势，差异化，系统容易使用，投资者和终端合作伙伴使用。

两种产品相关联体现在它们在交易平台和市场上的价格。通过良好的管理和使用新鲜在线平台-促使我们优化好它的一些特性功能，同时币价有一个上升的趋势。

这个产品在市场上所实施的管理策略，会让公众逐渐对新鲜币产生兴趣！投资基金，还有一些比如差异化，合适的投资，并入现实中的市场等特性来保护新鲜币，并防止价格下跌。对产品感兴趣的绝大多数投资者主要是基于币的市场价格 (25-70%)，在社交游戏业我们能确保卖出一定数量的新鲜币，我们实现了在社交游戏产业里通过新鲜在线平台来应用新鲜币。

这副图展示了产品怎么通过系统来流通：





价格

新鲜币价格是由新鲜币的实用性和新鲜在线平台决定，实时显示在交易平台上。把我们的创意应用到社交网络游戏中，从而让价格稳定上升。除了零售价格外，价格还受到如何对币有效管理所影响

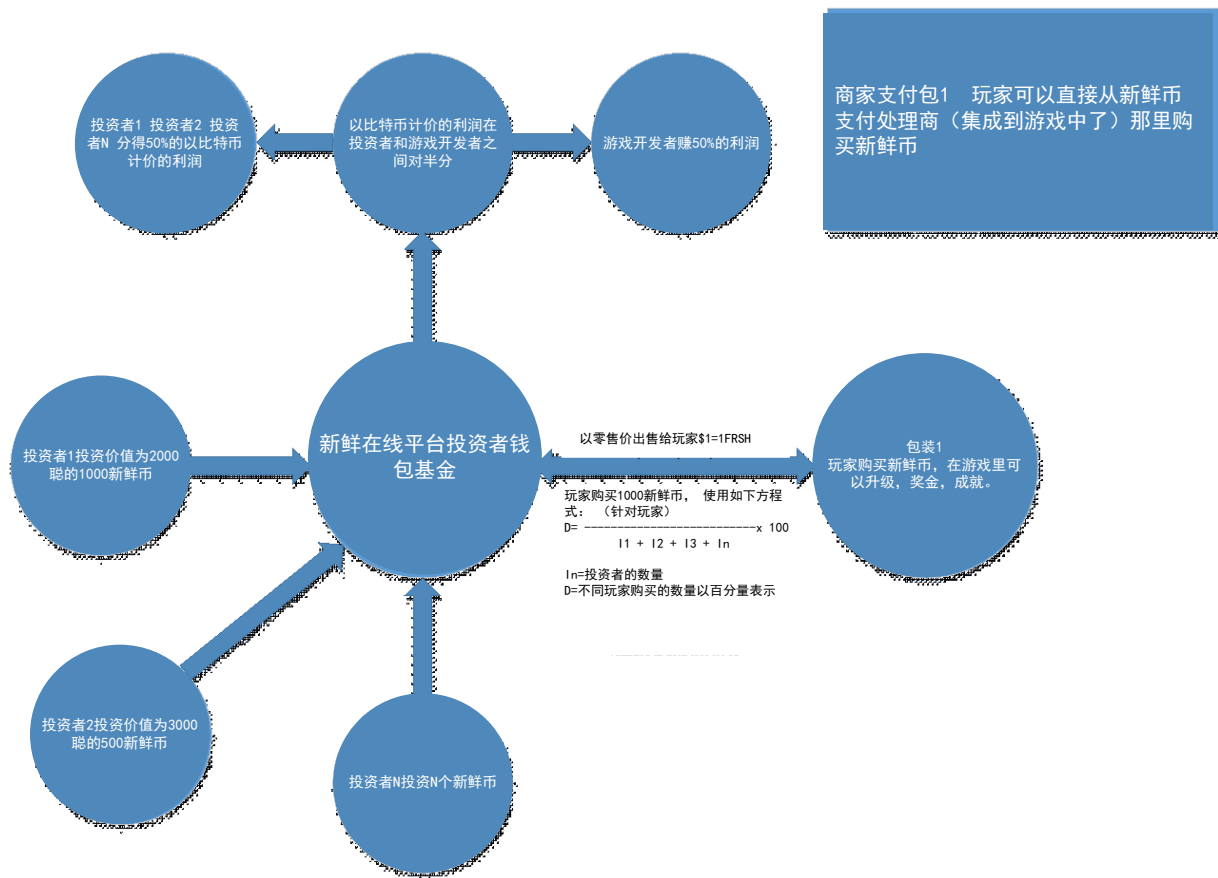
在矿工挖矿收益新鲜币, 玩家按市场价格（零售价格）购买 就形成了统一的价格。中间过程是，交易平台上，买卖新鲜币，投资基金把新鲜币卖给玩家，从而形成了价格。卖给游戏开发者和玩家的 **1 新鲜币价格是 1 美元**。投资者卖给游戏开发者所需要量的新鲜币，假如我们有 10 位投资者，他们卖掉同样百分比量的新鲜币，才达到游戏开发者和玩家所需要的。投资者的获得的好处是在决定投资的那个时刻，币价固定在中间交易平台的价格，这个价格是低于卖出价格的，因为玩家买下投资的新鲜币之前，发布和推广这些币需要时间。投资的和卖出预计的比率是 **1:100**。投资的价格和卖出价格是以比特币来衡量。

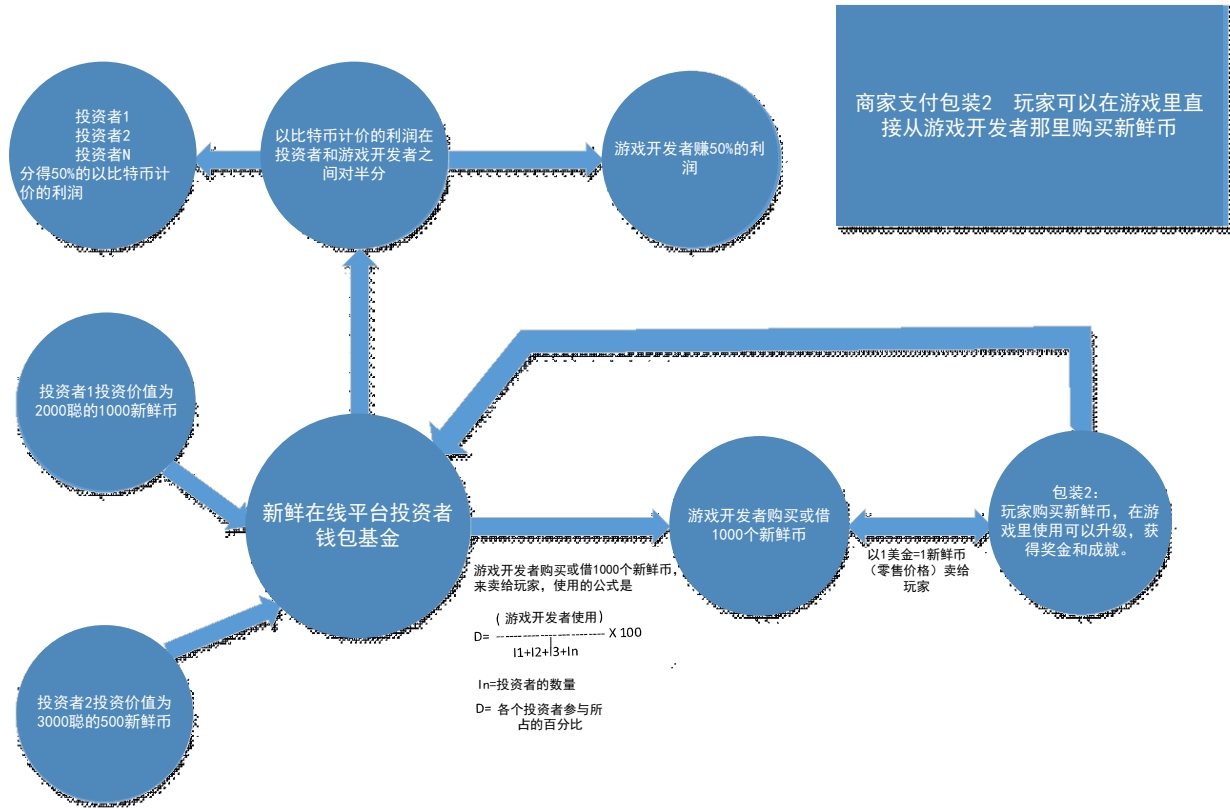
所以，投资的新鲜币的价格由交易平台来决定，就像是在伦敦，纽约的股票交易所和新鲜币的关系那样。可以肯定的是在经济中的有巨大的应用，新鲜币很有价值，房产将会流入数字世界。对玩家来说币价 1 个新鲜币 1 美元影响了投资的价格，所以投资者的目标是拥有更多的币，造成的结果是交易平台上币越来越少，矿工挖出币来补充到交易平台上，从而让更多的币流通起来。从挖出币到在市场上卖出是个封闭的循环。

我们应用新的规则，其中之一是群组系统。创建出来为了让投资者有极大的兴趣投资新鲜币。第一个群组 2014 年 9 月 3 号就开始了，到 10 月 18 号结束。假如你想要在第一个群组，我们的声明中有列出所有的利润，价格也是有效的。2014 年 10 月 19 号后，我们开始新的群组，在零售价格方面有新的规则，我们将在 2014 年 10 月 15 日宣布。规则会在以下这些方面体现，如趋势，价格，利润，合伙关系，经验方面！



你会在这个图表里看到 2 个打包，他们告诉你玩家使用哪种模式购买新鲜币：





所有投资者用这个公式计算出他们所占百分比:

(开发者使用)

$D = \frac{I_1 + I_2 + I_3 + I_4 + I_5 + I_n}{I_1 + I_2 + I_3 + I_4 + I_5 + I_n} \times 100$ =对所有人百份比一样(I)

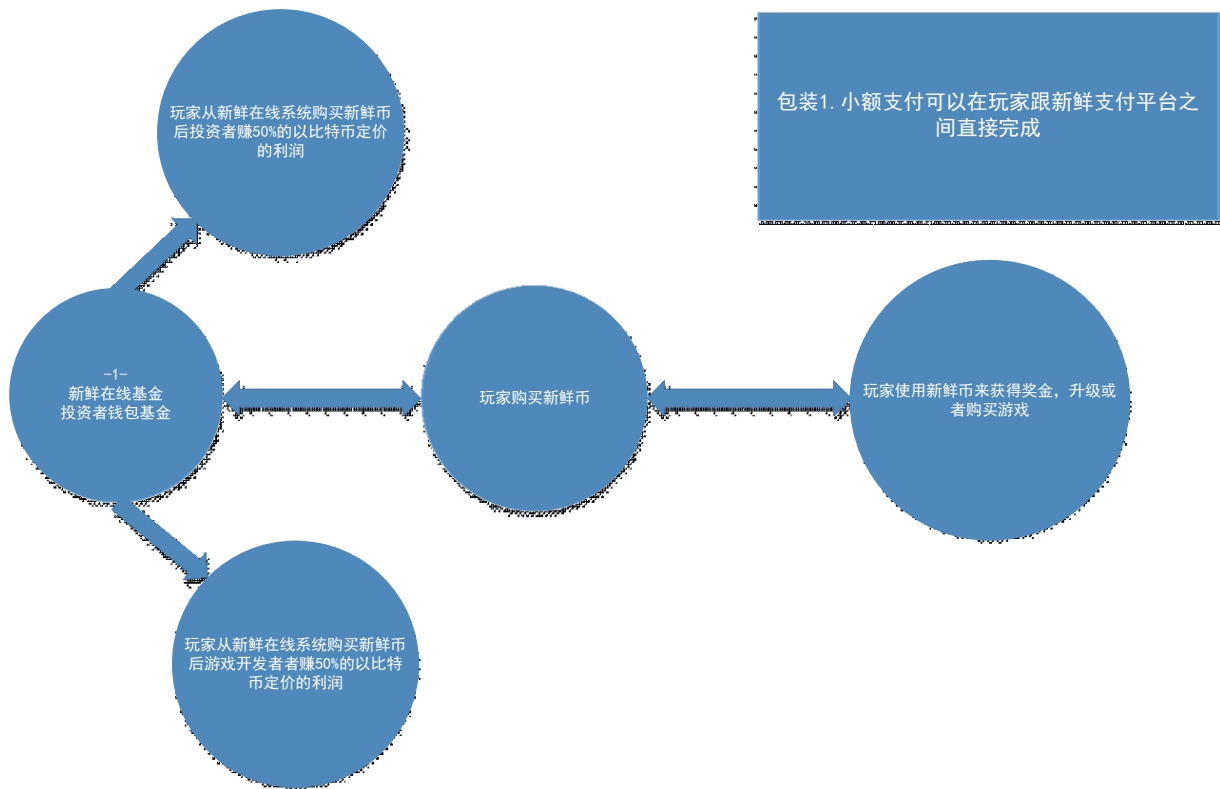
$I_1 + I_2 + I_3 + I_4 + I_5 + I_n$

D =各个投资者参与所占的百分比

I_n =投资者的数量

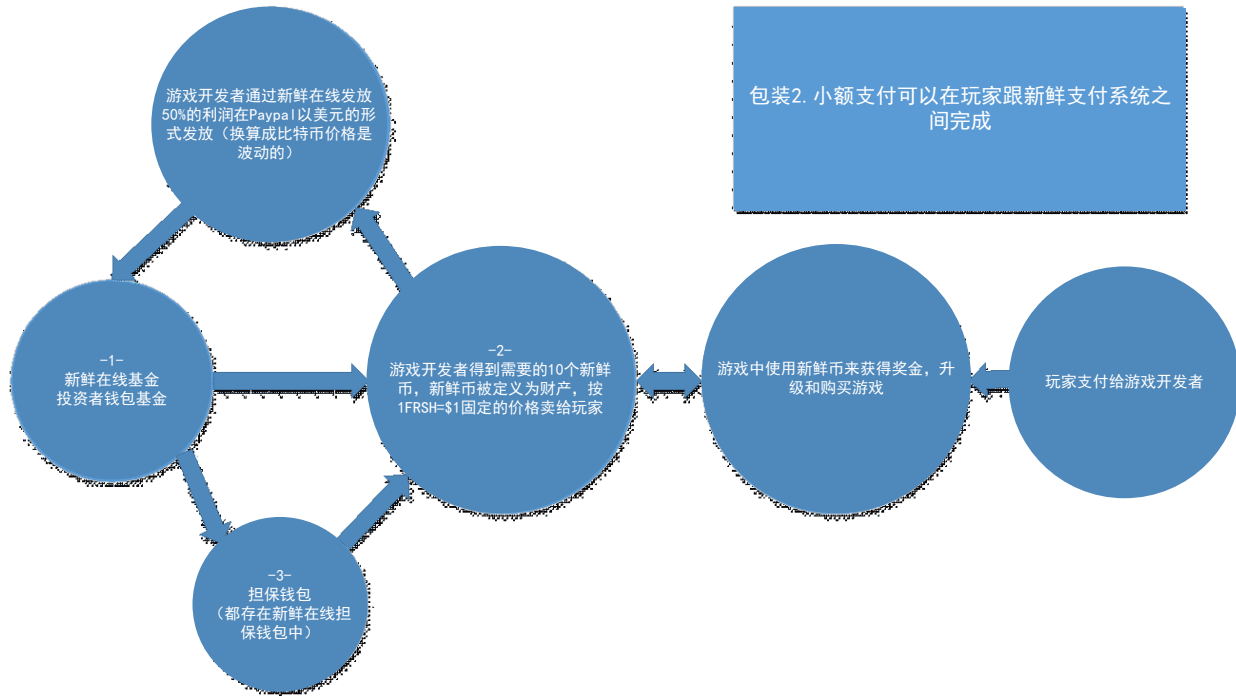


这个图表展示了系统 1 由玩家到新鲜币在线小额支付包装系统：





这个图表显示了 2 系统小额支付包装通过游戏开发者从玩家到新鲜在线：

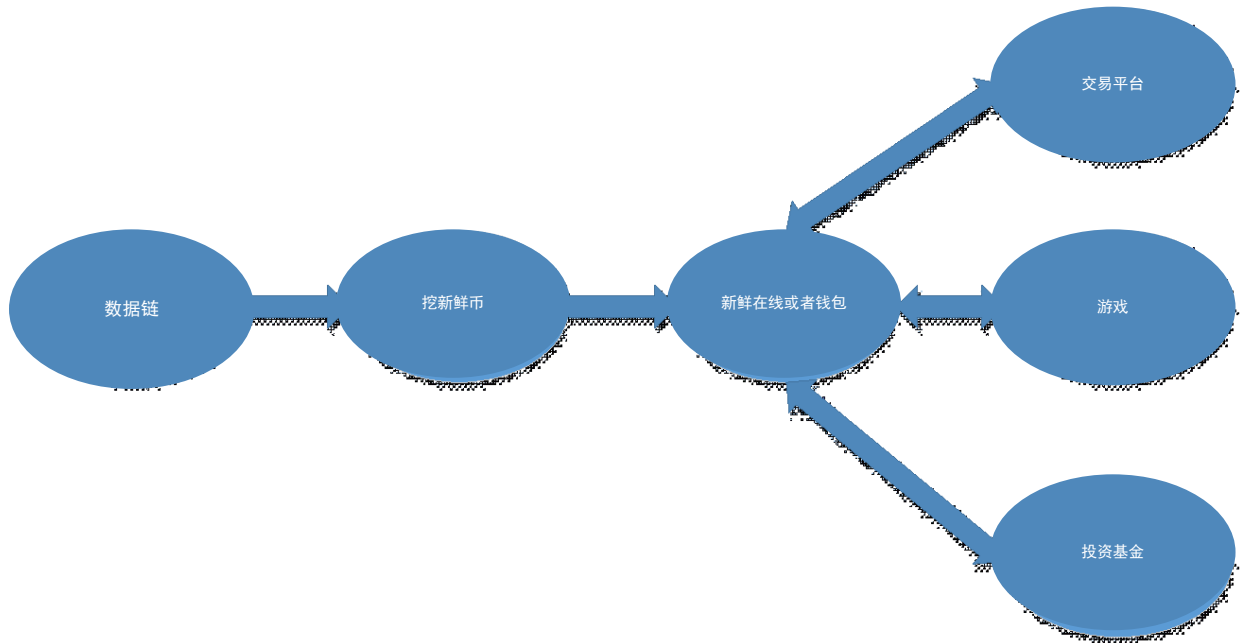


新鲜币小数点后面有 8 位，让游戏开发者开发出范围更广的产品，在游戏里可以买卖最小为 0,00000001。

地点

在分发策略方面，新鲜在线（freshonline）系统在投资者，用户，到数据链之间自动的完成。他们显示在图表上。

新鲜币在挖矿到游戏玩家之间，有自己的分发过程：



从不同的方面看，从开始至今，新鲜币对不同的人都是实用的，它的流通是动态的。



推广

推广是针对目标群体而进行的。我们有四种目标群体，矿工，交易者，投资者和游戏开发者。我们针对他们的需求而去推广。

主要的推广的渠道有以下：

新鲜币	http://www.freshcoin.net/
BTT 论坛	https://bitcointalk.org/index.php?topic=670939.0
CRYPTOCOINSNEWS	http://www.cryptocoinsnews.com/bitcoin-forums/topic/freshcoin-big-step-forward/
CRYPTOCOINTALK	https://cryptocointalk.com/topic/13141-freshcoin-frsh-information/
脸谱	https://www.facebook.com/freshcoin
TWITTER	https://twitter.com/FreshCoin1?refsrc=email
REDDIT	http://www.reddit.com/r/Freshcoin/
COINMARKETCAP	http://coinmarketcap.com/2
COM=HTTP	http://com-http.us/coins/frsh/
针对中国市场的推广	
钱包广告地点	
游戏开发者论坛和地点	
YOUTUBE 2 MIN VIDEO	



技术上分析

看 bittrex 和 bter 这两个平台上的价格，因为我们采用 POM 算法，随着技术上升级以及接受新鲜币商家的增多，所期望的价格就会达到，这就是 POM 系统！新鲜在线作为一个平台，为商家提供解决方案，同时我们的终端用户购买币，这些将逐渐使币价上升。拥有的优秀后台（包括技术升级，新鲜币参数，市场计划，谈判策略，多样化，还有优秀的社区）应用到游戏上，给终端和中间的用户带去便利，将会提升币价。

我们进行技术分析，分析过去的价格走势，从而预测未来的价格：



假如我们看重大的事件（黑色的圆圈），就会明白价格跟我们的进度相一致（POM）。

8 月 19 号我们组成一个团队

8 月 28 我们公布了第一个进度表和计划

9 月 3 我们公布了新鲜在线系统（在正式发布的 5 天前）

9 月 15 我们公布了市场营销计划...



所以市场在按我们预期的方向发展。正如我们所说我们要稳定的价格，不要太多波动，零售价格可能比过去 7 天市场的中间价还多 150%。

红色线显示价格在中间呈上升趋势，受到我们的贡献影响。我们等待的是在 10 月 15 号之前签下第一个合约。到那时价格将上涨，在我们期望走垂直的墙之后，垂直的墙把准备和实现联系起来。

查看购买和出售一栏，我们明白了 POM 币跟市场营销联系起来。我们的针对群体之一，投资者和所有者也持有币，因为他们在等待应用，或得更多利润。我们当然不希望市场停顿下来，而是为了推广币，让更多的交易者象游戏玩家一样去购买。

从 9 月 1 号开始，我们有好的带有动态的 SMA,以及 EMA:



我们喜欢看 EMA 因为他以蓝色的线显示现实的视觉。它紧接着宣布的过程，与社区的交流。

我们必须说这只是预测，我们在这里所做的只展示了一点我们的期望。





分析市场计划

为新鲜币市场证明，新鲜币在线，以及商业平台制定出第一个市场营销计划。针对两个主要目标群体投资者以及游戏开发者展示分析。我们向你展示对现在以及将来最优化的分析结果，

优劣势分析法（SWOT）分析：

	帮助	伤害
来自内部	优势： 非常棒的开发团队 非常好的社区 柔韧性 最绿色的挖矿 稳定的数据链 非常棒的数据块减半 市场证明 新鲜币在线和商业化系统 安全的系统	劣势： 动态时间调整 欺骗和谣言
来自外部	机会： 对投资者是巨大的实惠 对游戏开发者实用 系统容易使用 可应用到游戏 跟其他电子货币比较具有很大的优势 创新	威胁： 对创新的系统误解 市场上有很多种电子货币 我们没有针对 Iphone 应用软件开发人员



不同阶段的创新

阶段 I

这是第一种 **市场证明 - POM** 的电子货币, 必须满足以下这些条件:

- 在系统内流通能够应用到市场上
- 它的价值是基于市场应用和市场价格
- 有零售价格和批发价格
- 针对目标群体
- 有可量化衡量的市场营销计划

新鲜币被作为财产看待, 它的价格是基于市场上交易平台, 且分有批发价格和零售价格.

新鲜币在线平台内置商业化系统应用在在线游戏上具有如下几个特征:

- 市场化平台给游戏开发者带去了许多便利性
- 循环的支付系统
- 投资基金+特别针对投资者 (发布, 信息等等)

阶段 II

玩笑:持有所有其他的币!



评估

在应用游戏方面，评估过程我们首先想到的是对技术和商业活动升级。在市场营销计划，新鲜币在线，和伙人方面作出微小的改变之前都会公告在 BTT 论坛以及其他推广渠道上。

我们对社区和目标群体是负责任的，有条不紊地展开我们的工作。现在我们还处在阶段一，阶段二新鲜币的价格稳定且昂贵，我们开始扩大内部策略到其他产业。

我们会在 1 月 1 号之前公布市场营销计划 V2

此致,

新鲜币团队

SAVALE, FRANGOMEL, JCNC, OCMINER