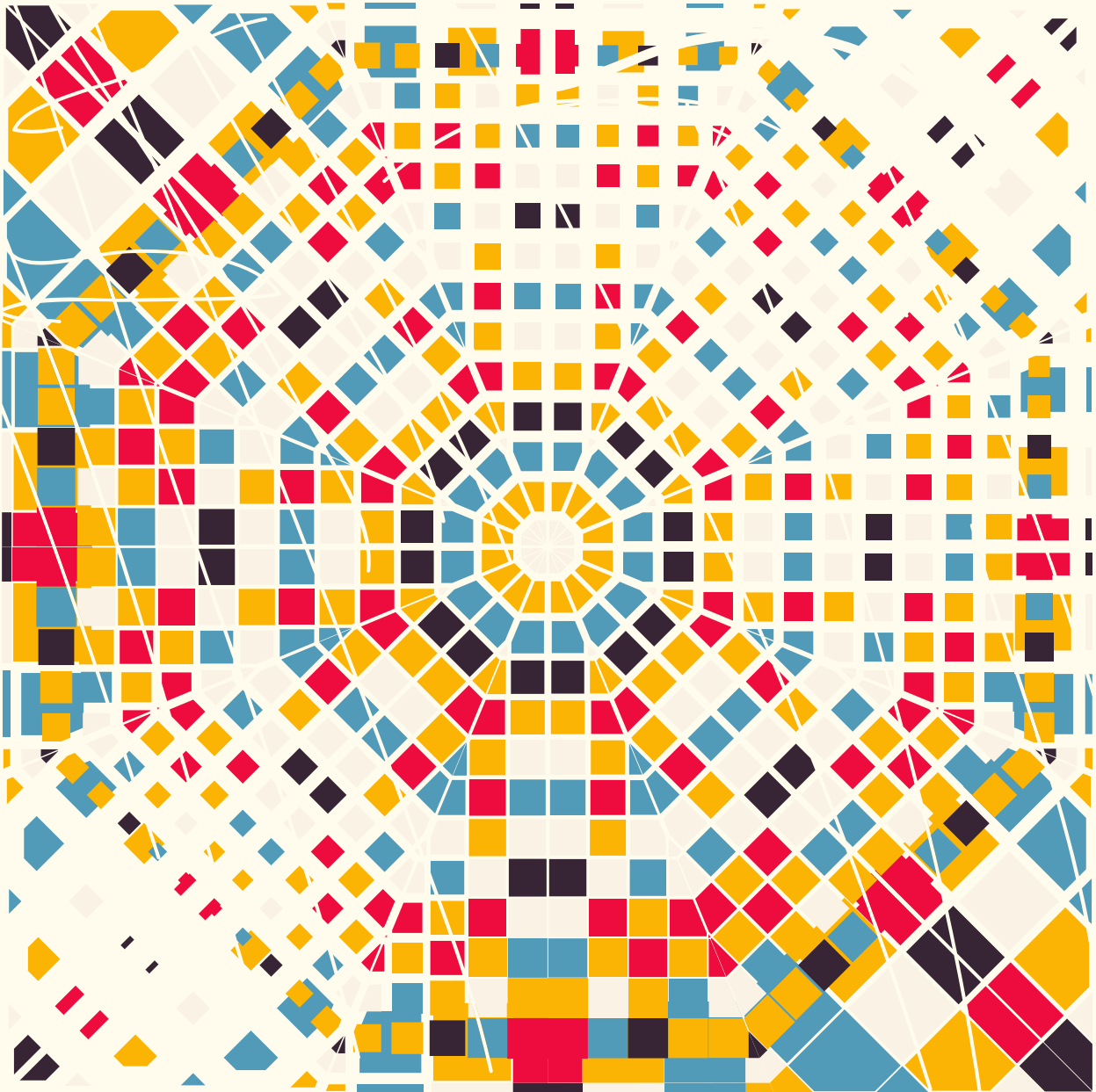


# PUNCH

**GLOBAL  
COLLABORATIVE  
CREATION  
NETWORK**



**PUNCH**



白皮书  
**VERSION 1.1**

# PUNCH

## 基于柔性原子架构的

## 全球协同创作生态链

什么是 PUNCH	4
① 概述与愿景	4
② 核心亮点	6
③ 生态分类	8
④ 现状与痛点	12
⑤ 解决方案	14
⑥ TOKEN Economy	20
⑦ PUNCH X 交易中心	24
⑧ 技术架构	28
⑨ 激励与惩罚机制	34
⑩ PUNCH 组织结构	38
⑪ TOKEN 发行计划	39
⑫ 产品线路图	41
⑬ 核心发起人	42
⑭ 技术开发团队	43
⑮ 顾问团队	44
⑯ 战略合作	45
⑰ 免责声明	46

# 相关术语

**PUNCH—PUNCH 基金会及以区块链为底层的平台产品**

**DCO: Distributed Collaborative Organization 基于 TOKEN 的分布式协作组织**

**PUN TOKEN 指 PUNCH 发行的 ERC20 数字代币，可以在 PUNCH X 中与 PUNCH R 进行交易，也可以在外部交易所与其他加密数字货币进行兑换。同时，PUNCH 基金会将不断开发 PUN 在特定场景的应用可能。**

**PUN R 指由个人、DCO 组织、作品，可自命名实现的权益凭证。PUN R 可以在 PUNCH X 交易中心与 PUN Token 进行交易。**

**PUNCH X 指 PUNCH 的版权交易与众筹交易平台。在这里，可以将 PUN Token 与其他创作体发行的 PUN R 进行交易，PUNCH X 交易中心是 PUNCH 生态系统的核心组成部分。**

# 什么是 PUNCH

PUNCH 是基于独创 Sealord 架构的柔性原子文创生态主链，是全球第一条专属于文创领域创作环节的上游产业链。秉承创意工作高度自由化的理念，打造一条从资源对接、创作孵化，分布式协作组织到作品产出、商业化运作等的全方位一体化的服务系统，重新定义文创领域产业生态，带来一场颠覆性的革命。

PUNCH 其最终目标是集：分布式协同创作组织（DCO） 区块链应用 API 版权确权和交易协同工作流为一体的创作生态网络。

1

## 概述 愿景

### 概述

**PUNCH 基金会**（PUNCH Foundation Ltd.）是成立于新加坡的非盈利性组织。PUNCH 基于区块链技术为全球的文化创意领域打造新形态的协同创作生态网络。让全球的创意创作者快速并有效对接，形成新的生产创作方式。通过结合智能合约 PoCW 有效创作工作量证明、DPoS 共识机制等核心算法，打造智能化的文创领域协同创作工具，完成基于区块链的应用客户端、微服务工具集、与交易中心的全生态领域网络系统。

### 愿景

PUNCH 秉承创意工作高度自由化的理念，希望根据生态系统的设计原理来构筑一个全新的行业模式。

创作者、机构方、用户、作品支持者能够根据可信的智能合约推动网络发展，协同创作。通过区块

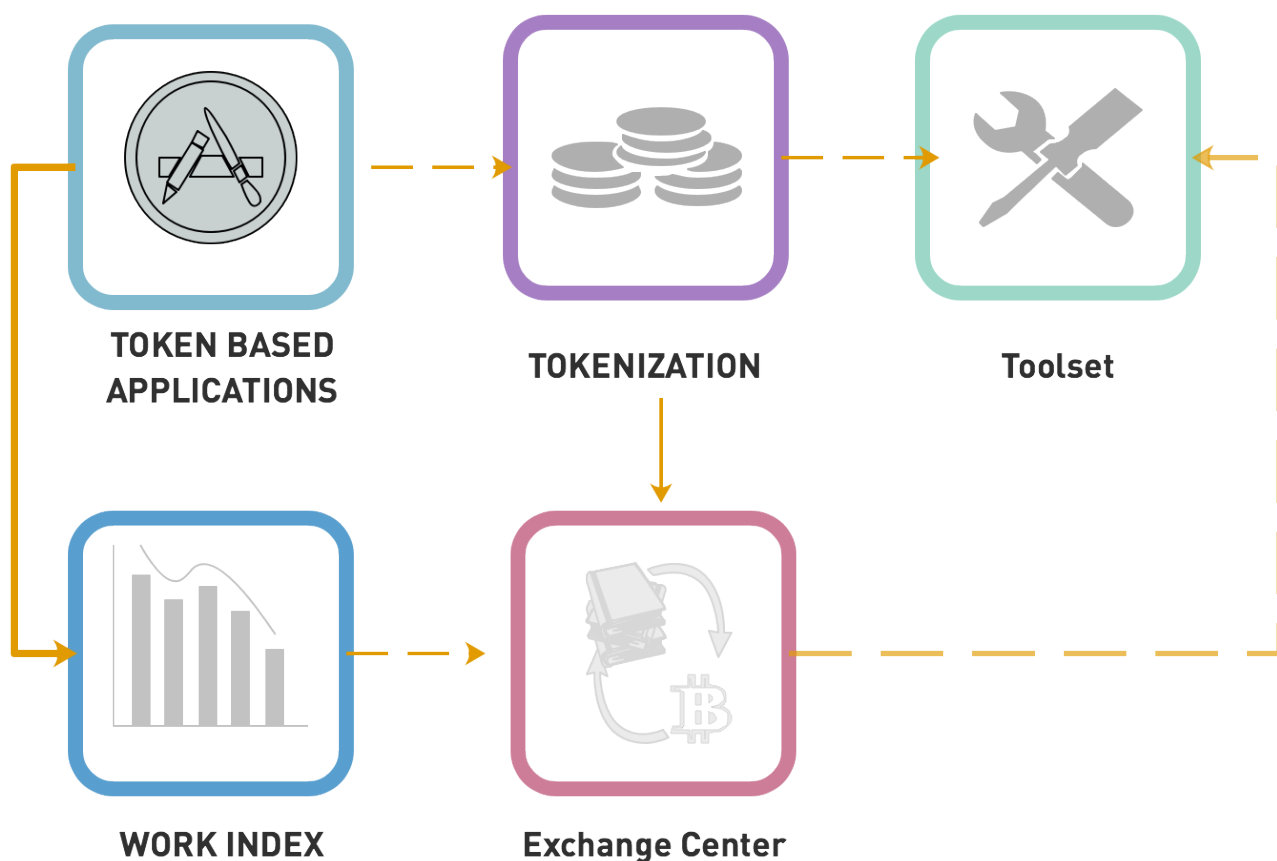
链技术实现网络自动化和安全性，通过跨链实现整体生态。

连接与打造更多泛娱乐领域的 DAPP，以 PUNCH 作为主要创作生产”工厂”，为链上 DAPP 提供丰富内容，以 PUN 作为流通，构建整体生态。

开发者共建社区，支持和资助开发人员进行创造，以此作为应用开发的核心机制。在此机制下，可以通过 区块链和智能合约对资金、技术和创造力进行整合。

PUNCH 以区块链为底层，实现大规模协作，建立一个新的机制，连接创作者与需求方，形成一套从灵感孵化，到自组织协同创作再到组建创作工作室、版权定制交易、机构方联动协作等全新的全球一体化生态网络，开启文化创作领域的二次革命。

## PUNCH 基础设施



PUNCH 生态网络系统开发了适合文创领域的一系列应用与工具集，为创作者与创作者之间、创作者与机构方之间的建立紧密高效的 合作，并实现了支持者与创作者之间的密切联系。应

用层面实现各种激励、购买、众筹与交易，并结合丰富的互动与专属定制的工具模板，提升效率的同时，更大层面形成作品与个人价值方面的连锁效应。

**基于这样的愿景，PUNCH 主要分为以下步骤来实现：**

- ① 建立一个基于区块链的资源对接与自组织的协作创作平台
- ② 应用层、工具集、交易中心，实现一个完整的网络生态
- ③ 基于区块链的 TOKEN 交易平台
- ④ 数据人才库与创作管理工具，打造完整的协同创作机制
- ⑤ 基于生态系统的用例和应用层面的交互

## ② 核心 亮点

### 基于 TOKEN 的文创领域全新价值经济生态网络

#### ① 价值—创作力全新经济时代

创作力经济指通过创作者的创作将作品影响力与创作者个人影响力转化成真正的商业价值，只要是好的作品，好的创意，都可以在 PUNCH 中拿到资金。而找不到好项目的机构或用户，可以快速找到投资对象。将内容资产真正转化为数字资产与创作价值，将创作者个人价值、创作力、创作物价值与资金流、信息流等转化为真正的财富。

打破目前文创行业的闭塞与创作者的窘迫，人人均可投资作品，参与创作。为创作实现可量化的价值，创建更多基于 TOKEN 的使用场景，真正实现价值代币化

## ② 协作—基于信任的合作

通过智能合约与共识机制配合 PUNCH 独有算法 PoCW，免除合作中人为的信任障碍，达成共识后，自动按比例分配

## ③ 扩展—高效主次结构合约层

PUNCH 的主体架构采用经典的六层区块链 3.0 架构，合约层的主次结构允许无限想象的高扩展性能。整个网络在兼具时间和速度的均衡。允许 PUNCH 链上 DAPP 开发者在原有的主结构上更多地添加附属结构。PUNCH 将作为主要“创作工厂”，为链上 DAPP 提供更丰富的内容。

## ④ 效率—工具集的运用

工具集是 PUNCH 创作流程中的核心部分。提供了专属文创领域的创作模板、例如编剧模板、音乐制作合成模板、广告模板等；并结合 AI MATCHING 智能匹配创作者与需求。基于人工智能的内容创作引擎 AI Scribbler，运用算法结合智能搜索，于工具内输入关键词等有效关键信息，进行智能创作写作，掌握更多数据，方便创作者更好的创作内容

## ⑤ 共建—特有的 DCO 合作机制与落地合作方的成熟生态

建立全球开发者共建社区，共同完善 PUNCH 技术底层与工具集、应用层开发。目前技术开发者 DCO 组织，已联合清华大学人工智能 DCO 组织开发平台内工具集，与北大区块链开发 DCO 组织，共建 PUNCH 技术底层。资源方面已与全球众多优秀影视公司、艺术机构、游戏公司、出版社及国际一线电影节等，达成战略合作，并与粉丝量千万级的作品《衣香鬓影》《鬼吹灯南海追墟》等达成合作孵化

## ⑥ 整合—基于 TOKEN 的生态价值系统

通过 TOKEN( 通证 ) 与区块链技术，实现跨国、跨界的多维价值尺度上的高效协作。将用户、创作者、需求方、节点参与者、机构方和 DCO 组织等各方利益有机结合，通过内容的贡献和传播获得应有的数字资产收益，经济激励赋能内容生态

# 生态 分类

## 1.PUNCH 给创作者带来什么？

### 创作工作室（DCO 组织）

用户可以动态组建 DCO 组织并且该 DCO 组织围绕用户自建形成基础社群形态。具备独一无二的数字 ID, 组织成员通过数字 ID 进入 DCO 组织，进入 DCO 组织以后可以使用 DCO 组织内部的工作流和工作平台。一个用户可以加入多个 DCO 组织，但是在 DCO 组织能协同完成的作品属于其对应的 DCO 组织的数字版权，根据该 DCO 组织参与的项目的智能动态合约进行酬劳分配和获得。在有智能合约的 DCO 组织是不可以进行被转移，解散，所有权变更等操作。每个 DCO 组织拥有一个基础工作流平台，用户可以使用 TOKEN（通证）为 DCO 组织使用专业的定制工作流平台，定制后该 DCO 组织成员可以共享使用工作流平台。

#### ① 管理数字版权 合理分配收益

基于区块链技术 ,PUNCH 平台可以利用“智能合约”来帮助创作者艺术家管理数字版权，并对所有创作参与者进行收入分配。在文创产业“智能合约”具备取代传统合同的潜力，在传统的涉及创意的文创合同中，条款通常界定模糊且晦涩，内涵要么过于宽泛，要么过于窄化，艺术家对自己生产的内容只有很少的掌控权。有了智能合约后，版税设计可以涵盖面更广，给到所有创作者更公平的条款

#### ② 建立透明的点对点交易

在 PUNCH 平台，围绕创意作品进行的所有交易都能被看见并证实，包括谁查看过该作品以及该作品在任何时间节点产生的收入额。这项功能让版权所有者能更好地认知到有独家创意作品的总体价值，



这些价值以区块链内数字账本的形式存在

### ③ 艺术家可动态定价 身份平等

在文创产业中，涉及创意的内容定价很容易产生误差。通过追踪创意内容的需求量，可以产生更动态的定价机制。作品的价格会根据供给和需求产生浮动。除此之外，艺术家可设定意向价格，并且有能力进行调价

### ④ 允许“微计量”或“微变现”

在 PUNCH 平台，基于区块链技术，小数量甚至小片段的作品都可以被定价，比如，用一篇文章里的一小段文字作为电影预告片的宣传语，一首歌里面的几秒钟作为电影预告片的配乐，这类“微计量”的作品可以在 PUNCH 平台被精确记录作品被使用的部分，从而定义作品的最小消费单位

### ⑤ 建立高信任，加强供需方关联

区块链可以把信誉和特定的区块链“地址”连接起来，从而使内容两端的创作者和需求方彼此确认，加强他们的关联，鼓励更好的行为模式。那些不遵守合约条款和试图挑战系统的参与者的行为会被记录下来，这样能有效防止负面行为的发生。平台内将沉淀大量的优质的创意创作精英、艺术家，同时入驻众多知名的信誉度高的影视公司、艺术机构、音乐机构与游戏公司

### ⑥ 缩短流程，提高工作效率

PUNCH 致力于形成一套从灵感孵化，到自组织协同创作再到组建创作工作室、版权定制交易、机构方联动协作等文创领域全生态网络。为作者、作品、机构等创造更大的价值，使其快速有效对接，有效缩短传统工作流程中繁杂的沟通环节与缓慢的工作效率

## 2. PUNCH 给需求方带来什么？

### ① 定制孵化 快速匹配

需求方可发布创作需求，定制孵化服务。通过 AI MACHING 快速找到相应创作者或 DCO 组织。

需求方、机构方可将已有 IP 于平台进行专业孵化

### ② 管理创作流程 提高效率

完整协作孵化过程，创作透明化管理，大幅度缩短作品开发周期，提高工作效率

### ③ 降低作品开发成本

基于 TOKEN 的经济系统，创作者与作品价格公开透明，可提前投资意向作品，共享未来增值收益

### ④ 全球化的优秀作品 / 创作者的平台

打通国界壁垒，实现真正全球化的创作人才库

### ⑤ 作品全链条孵化

任何作品均可以通过平台进行再度众筹与孵化，完成整体作品

### ⑥ 作品的安全性

区块链技术保障原创作品的版权归属与交易的安全确定性。

### ⑦ 粉丝与支持者的影响

创作中分享与激励使作品的价值逐渐提高并在过程中获取到更多的粉丝与支持者

### 3. PUNCH 给用户带来什么？

#### ① 每一次行为都可获得激励

阅读、点赞、分享，再不是无意义的行为，PUNCH 生态中的经济激励系统，有效奖励用户每一次行为，并通过用户行为反向激励创作者的创作价值提升。

#### ② 任意灵感都可实现价值

基于区块链技术，小数量甚至小片段的作品都可以被定价，并可通过协作弥补自身能力不足，将其孵化成完整作品。

#### ③ 促进合作 获得激励

用户可按需推荐合适的创作者或需求方，结合独有的有效创作工作量证明机制算法 PoCW 是基于 Creative Work 的算法，建立促进合作 Token 的分配机制，奖励池依据用户的 Creative Work 值进行计算，分配到用户的 Account。

#### ④ 投资或购买作品 获得收益

用户可在 PUNCH X 中投资任意作品及创作者，以作品的完成度及其 PUN R 的增值，获得分红，让该作品的早期投资持有者直接获得收益。支持者越早投资，花费钱就越少。这是一个公平的机制，代币定价由该作品的价值驱动，也是作品未来收益与价值支持的。

#### ⑦ 参与竞价排名 提高收益

PUNCH 中，作品不但是增值的，也是可竞价的。用户可在竞价排名系统中，支持认可作品或创作者。主动提高该作品未来的收益

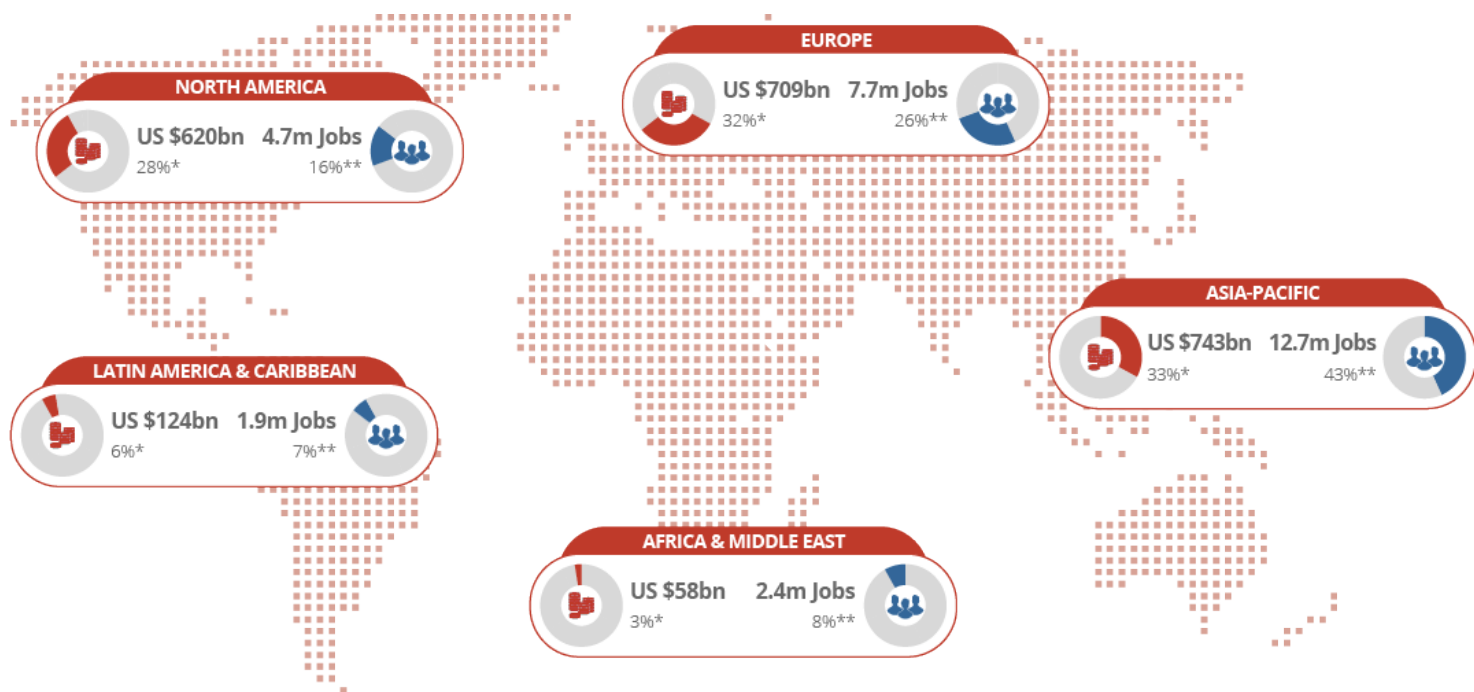
## 文化创意产业是二十一世纪国家软实力竞争的制高点

### 1. 现状：市场规模

发展文化创意产业已成为当今世界经济发展的新潮流和众多国家的战略性选择。

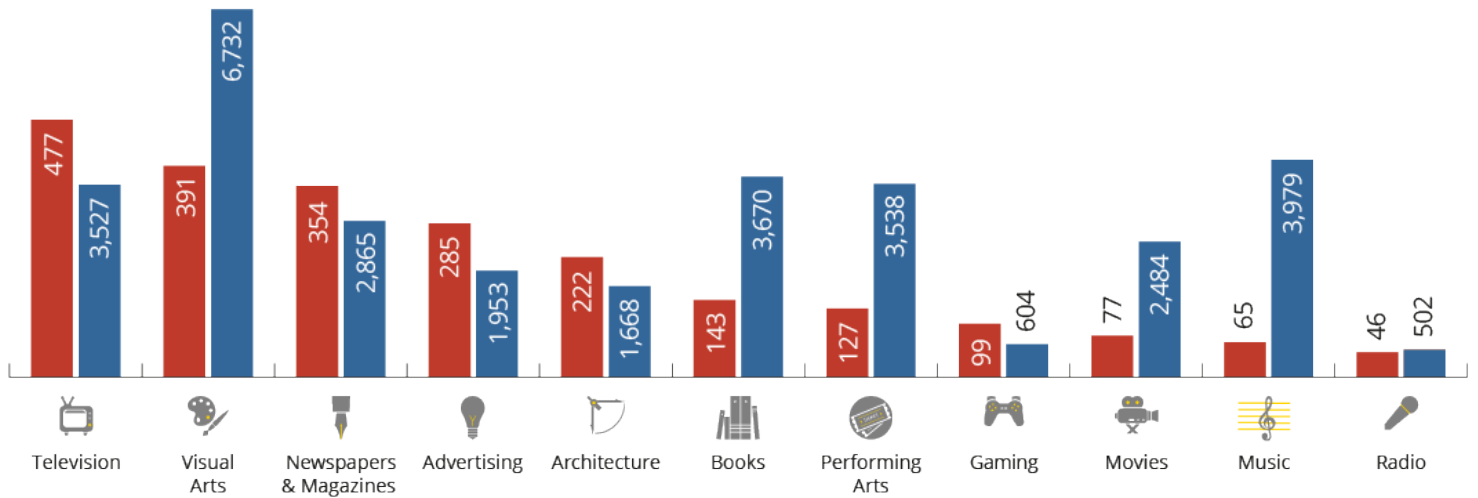
据联合国教科文组织，国际作家与作曲家联合会 (CISAC) 和安永会计师事务所 (EY) 共同发布文化与创意产业最新报告显示：全球文化创意产业创造产值 2.25 万亿美元，超过电信业全球产值 (1.57 万亿美元) 并超越印度的国内生产总值 (1.9 万亿美元)。从业人数 2950 万，占世界总人口的 1%

### 全球文化创意地图



产业中，排名前 3 的行业类别是电视 (4770 亿美元)，视觉艺术 (3910 亿美元) 和报纸杂志 (3540 亿美元)。该产业创造了 2950 万个工作岗位，雇佣的人数占世界总人口的 1%。从业人数排名前三的行业依次为视觉艺术 (673 万人)，图书 (367 万人) 和音乐 (398 万人)

## 全球创作细分领域现状



按收入划分的行业 (10 亿美元)

职位数量 (千人)

## 2. 痛点：文创领域现状 从而形成了如下的痛点

- ① 缺少有效资源对接渠道，大量的优秀创作者沉默于底层，无法实现自身价值
- ② 大部分作品需要通过协作形式完成落地过程，而这个需求无法在现在客观环境下得到满足
- ③ 项目开发需要比较流程化的管理过程
- ④ 大量的影视剧和游戏公司有大量的 IP 需求，但却缺少便捷渠道定制作品，也无法对作品的价值进行有效评估和风险管理
- ⑤ 版权的保护在中国是非常薄弱的，大量优秀的作品因为版权纠纷从而无法获得较好的商业变现，很多优秀作品版权归属无法得到确认
- ⑥ 结算中间环节多，交易成本高。多人协作导致的产品版权归属难题和后续商业化的利益分配难题

# 5 解决方案

## 以三个维度诠释：技术、产品、生态

### 一. 技术层面

PUNCH 是一种全新的区块链生态系统，其主旨为构建适合文创领域的去中心化高性能，免信任，可编程，高拓展分布式系统，其采用 DPoS（DELEGATED PROOF OF STAKE 委任权益证明）共识机制 +PoCW（Proof of Creative Work 有效创作工作量证明）可以满足大额数字资产交易需求，具有极强的处理能力和极高的安全保障。

#### I 智能合约

- 多方创作者加入 DCO 后共同参与制定一份关于创作进度管理及最终收益分成的智能合约。
- 合约广播扩散并存入区块链。
- 区块链构建的智能合约在条件满足时自动执行，并对区块链上的数字资产 - PUN 币按照事先的共识进行自动分配。

和文创行业现状相比，由于智能合约不可篡改且无需第三方即可自动执行。利用智能合约来进行利益分配可以更好地保障创作者利益，让创作者可以安心创作，不会有辛苦创作最终却无法获得回报的情况出现。

#### II 分布式资源存储

PUNCH 将在 IPFS 技术成熟时，支持 IPFS（分布式存储系统），使每个文件拥有一个唯一网址。

IPFS 是一个基于 P2P 的分布式存储系统，旨在构建一个无中心的存储网，支持上百亿文件跨对等网的共享和传输，彻底改变数据的存储模式，最大化数字信息存储访问的性能。

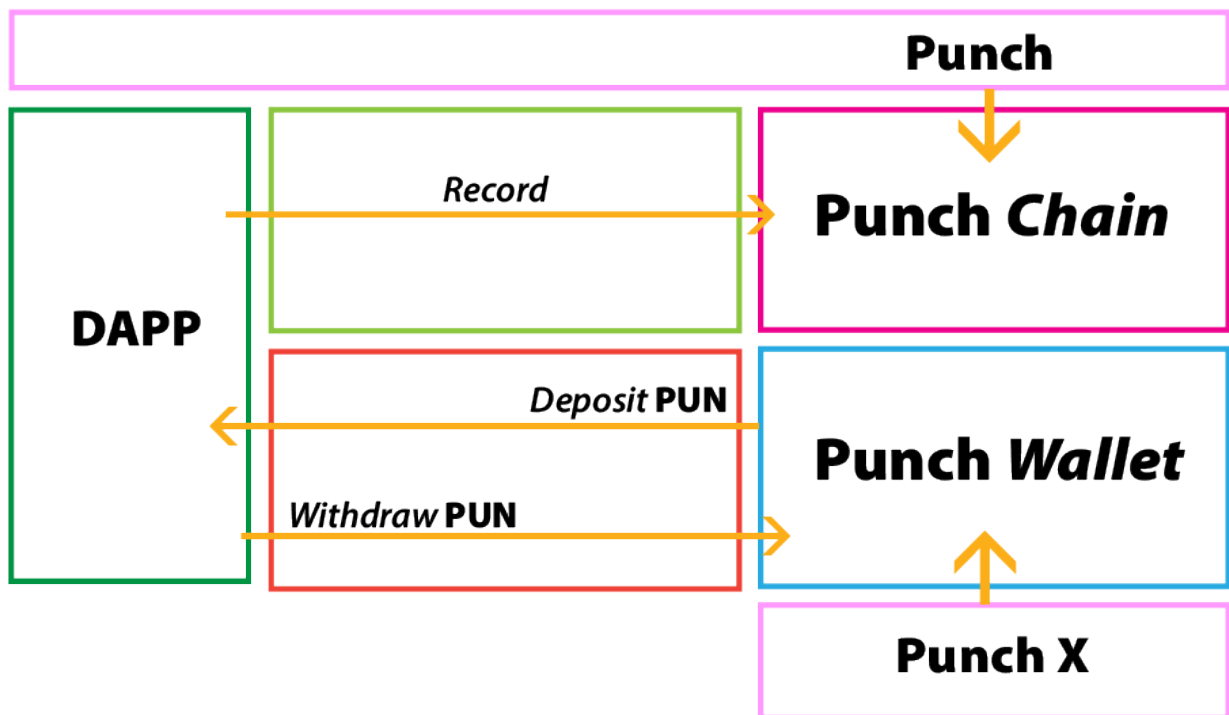
另外，使用传统的哈希值等检验码，在创作文件被稍作修改时就会被识别为新作品，容易产生版权

纠纷。而 PUNCH 会将文件完整上传并永久存储于 IPFS，当出现版权纠纷时可以通过文件相似度对比进行判别，更好地保证了创作者的权益。

当发生版权纠纷时，可采用 Merkle 快速检索并展示创作物，完成版权验证。IPFS 采用 Merkle 数据结构，其特点是基于内容寻址、对象持久化存储、支持任意数据结构建模、容忍网络分区和合并，它是可信、去中心化、持久的 Web。

## 二. 产品层面

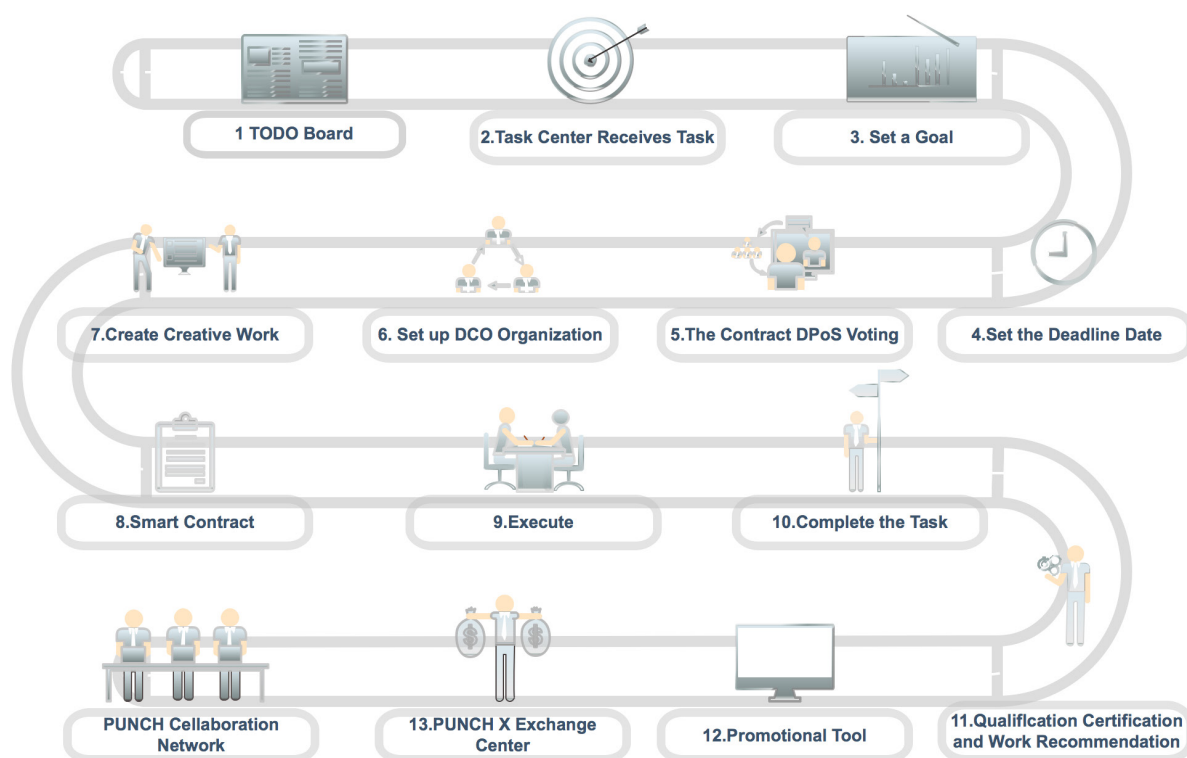
### 1. PUNCH 生态架构



#### I workflow平台

为满足不同交易双方的需求，PUNCH 平台为用户提供了可迭代的协同模板合约工具，用户可以通过支付 TOKEN（通证）购买最合适的交易协作模板，团体用户通过付费可以享受额外的高级功能。

## Process Flow of Workflow Platform



### II DCO 创作工作室

用户可以动态组建 DCO 组织并且该 DCO 组织围绕用户自建形成基础社群形态。

### III PUNCH X 交易中心

交易中心是 PUNCH 的核心功能，交易版权及发起众筹。

### IV 投标拍卖中心

在平台上有专门的投标中心，个人、DCO 都可以进行竞标和招标。

### V 智能匹配 AI MATCHING

以“智能大数据”为核心，建立用户的特征（经验、技能等）、项目特征（类别、功能）数据库，精准匹配。

### VI AI Scribbler 内容创作引擎

运用算法结合 SEO 智能搜索，于工具内输入关键词等有效关键信息，进行智能创作写作。

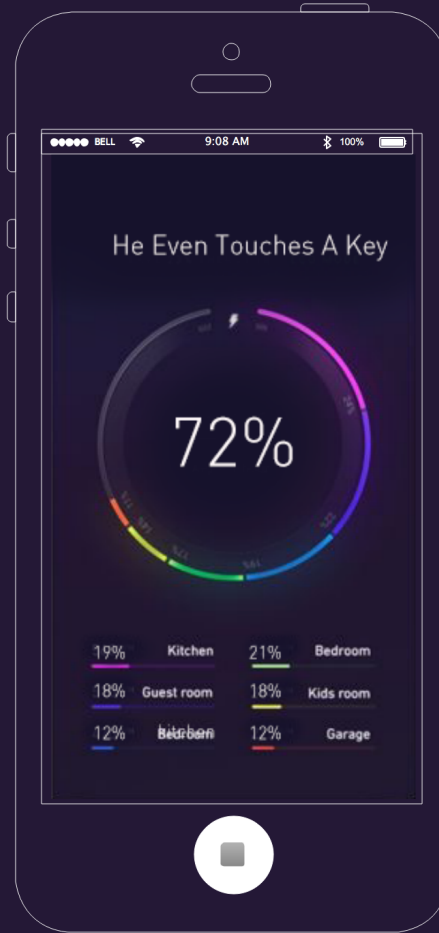
### VII 生态平台

PUNCH 具备了完善的 API 体系，结合自定义 TOKEN 与推广模式等，形成完整创作生态。



## 2. 产品页面—DCO

P  
U  
N  
C  
H  
  
D  
C  
O  
  
P  
A  
G  
E  
S



### 3. 工具集平台



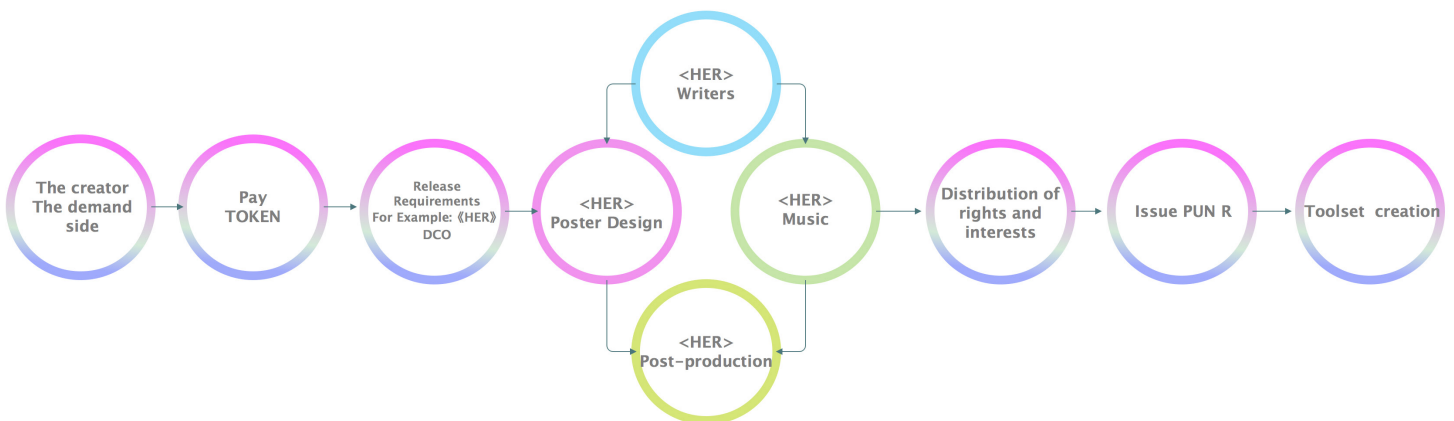
## 三 . 生态层面

### 1 . 研发团队

作为 PUNCH 项目的发起方，PUNCH 研发团队负责完成整个项目的建设与维护，为用户与机构更好的服务并持续创造价值。研发团队主要工作有：应用层、工具集、公链对接、交易中心开发、钱包开发等。

### 2. DCO 自组织社区

整个 PUNCH 社区形态为自组织形态——动态多中心化用户体系。工作室组建者围绕需求，支付相应 PUN TOKEN 自行组织成围绕需求协同创作的形态。DCO 自组织建立时，根据协作需求制定智能合约并经多方认证后生效。DCO 工作室根据需求在产品里建立社群关系，围绕着自己的需求与创作进行社群维护和任务发布，根据智能合约规则建立打赏规则，形成有效的社群自运营。



### 3. 用户

#### I Promotor

在 PUNCH 的产品设计里面，作者和需求者作为两端驱动者（打赏者）通过有效的激励刺激（TOKEN（通证））发放手段，让 Promotor、传播者和读者不在单一只作为内容的获取方，而是变为整个生

态里面的酶介质，通过社交互动和内容分享来能够形成有效的社交传播。

## II 创作者

创作者包括：创意工作者、写作者、艺术家、设计师、音乐人、作曲家、画家、诗词作者、小说家等。

创作者在平台内作用为内容产出者。当其产出内容时，将获得相应的报酬与激励，PUNCH 根据专利算法去确权一个作者自身的品牌价值，为作者提供智能化的工资体系和奖金体系。

## III 需求者

由个人、影视公司、音乐艺术机构、广告公司、自媒体、营销公司、出版社等需求为载体，满足其对于新内容需求频次较高，内容的新鲜度要求极为苛刻的核心诉求，为其定制孵化产出作品。

## IV 联盟机构

经各方认证的机构公司，可通过支付 PUN TOKEN 发起并管理一个 DCO。机构公司可自相运转，自我管理。全部流程保护机构方的隐私。

# 6 TOKEN ECONOMY



## PUNCH TOKEN 体系下的代币有主要分为两类

**PUN Token 作为核心流通代币**，PUN Token 持有者可以通过智能合约，购买 PUN R 的权益凭证，通过支持的应用代币，并在外部交易所进行交易。

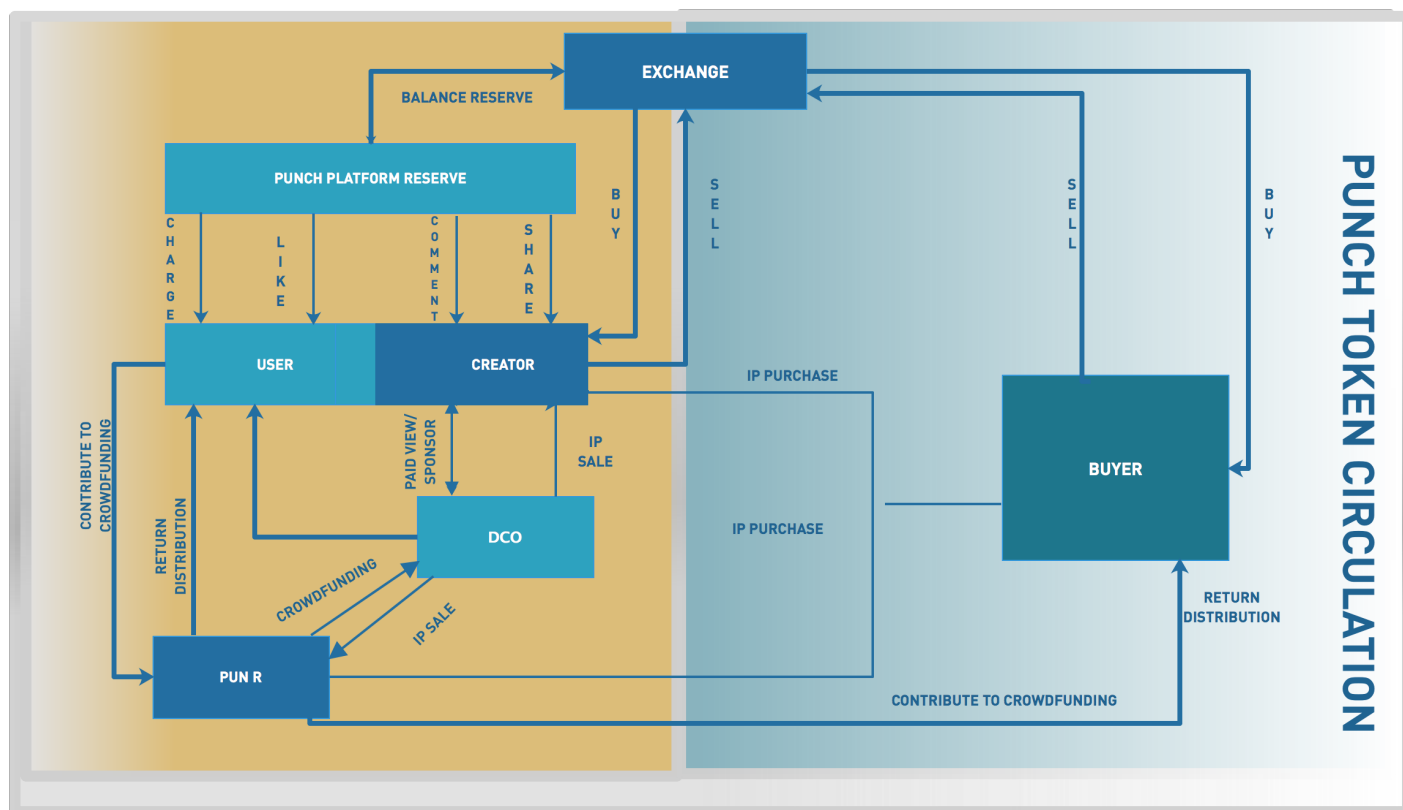
**PUN R 的代币是实现作品自身代币化的权益凭证型代币类型**。代币持有者可以在 PUNCH X 中交换 PUN，并通过支持的应用，消费代币。PUN R 之间不得相互交换，而在 PUNCH X 中所购买的代币中，PUN 是主要代币。

基于代币的应用十分丰富，因此持有者能够使用 PUN 代币来购买应用内提供的服务和产品。

PUN 代币可以用于全球协同创作整体网络中，主要用于以下方面：

- 作为创作者的工资与激励
- 作为作品的购买
- 作为作品的定制
- 作为早期支持者为作品出资
- 作为组建 DCO 的支付
- 作为 API 的购买
- 去中心化的 AI MATCHIN 推荐系统应付给报酬，为成功促成合作提供极大的便利
- 作为投资用途
- 作为机构方联动的使用
- 作为竞价排名的使用

## PUNCH TOKEN 的流通



**PUN，承载着整个区块链网络及其运行之上的各种价值传输功能。**

PUN 作为整个生态的一种价值流动的载体，通过描述和执行各方之间协同的智能合约在各个参与方之间流动，形成一种特殊的有着开放接口的闭环，一方面在生态内价值流动极大加速，另一方面作为媒介和生态外开放交流，并进一步扩大生态的范围。

PUN 的主要作用是尽可能地流通、是让各个参与方去使用，这个循环始于终端社区用户、生态企业作为投资者在一开始付出 BTC/ETH 获取 PUN Token，BTC/ETH 交给 PUNCH 基金会进行平台的技术开发、商业应用合作的推广、区块链服务的支持等；

PUNCH 团队一方面当仁不让做好各种实际需要的开发工作，另外一方面更加重要的是鼓励和支持更多的优秀团队、DCO 组织加入进来，对各个行业各个企业更加了解、更加专注的团队才能开发出更好、更适合自己的应用。

根据过去多年的实战经验，我们总结出几个有参照意义的方法来进行这种生态的推广：

- 要选取最适合文创生态发展的战略规划企业机构，例如已签订的战略合作企业：梦舟影视、中美国际电影节等。
- 建立生态共建技术社区与全球艺术社区，切合痛点的同时，以区块链的思想建立更稳定的生态。
- 启动案例要结合切实的行业痛点，能解决现在的实际问题，或者可以带来新的价值。
- 商业场景有多方参与，有进一步纵向深度扩展的空间。
- 目标企业、目标案例在行业内或者在上下游的产业链上有相当的影响力。

更多的参与方带来更广泛的协同合作，带来更高效的价值流动，催生全新的强耦合性的商业模式，进而构建出未来的分布式商业生态

## PUN Token 的技术实现

PUN TOKEN 的初始版本是基于 ERC20 开发的代币体系。代币（Token）是区块链中定义价值的方式，用于标定金融或数字资产。在以太坊上，代币使用相同的标准，这样代币之间的兑换和 DAPP 支持就会变得容易。

### ERC20 标准

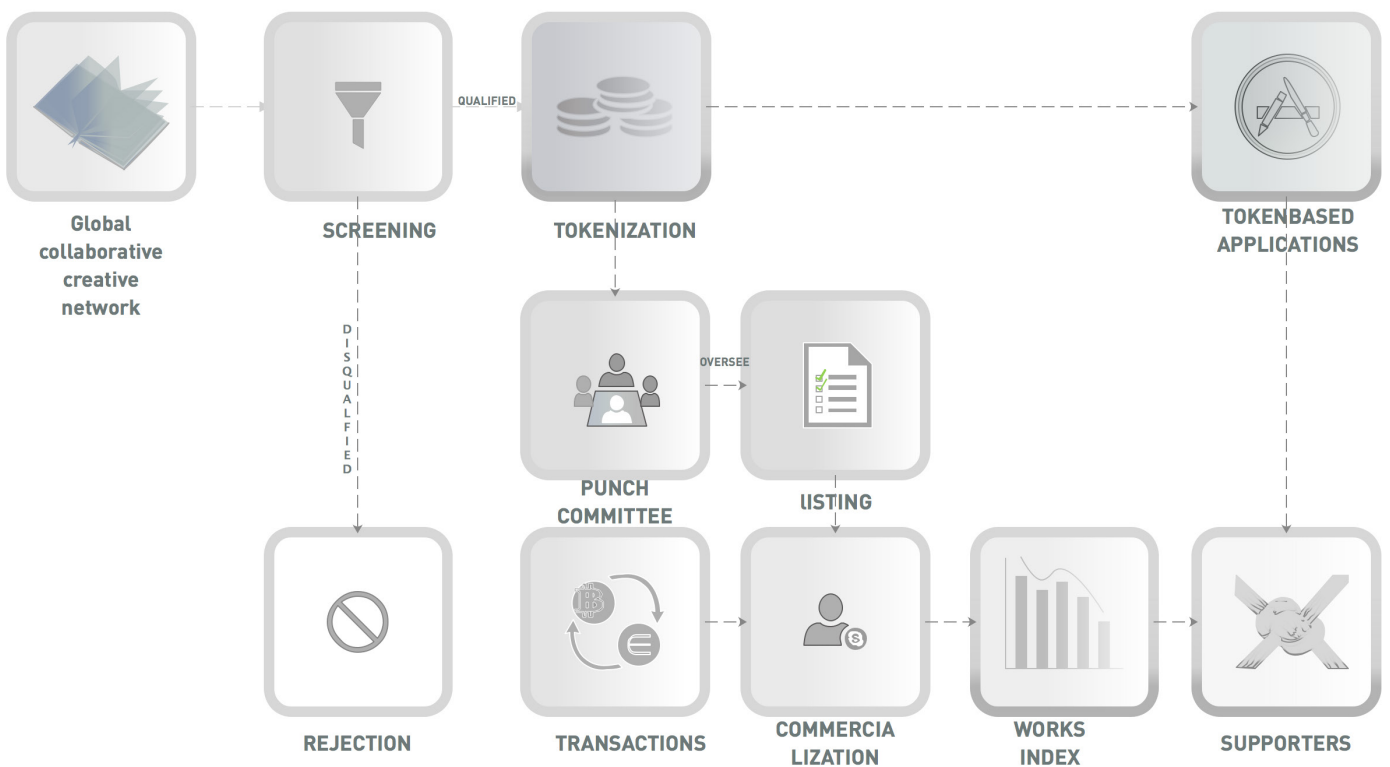
ERC20 是各个代币的标准接口。ERC20 代币仅是以太坊代币的子集。为了充分兼容 ERC20，PUNCH 将不断得通过应用场景的研发，定义特定的函数（接口）集成到 PUNCH 的智能合约中，以便在高层面能够执行以下操作：

- 获得代币总供应量
- 获得账户余额
- 转让代币
- 批准花费代币

## 7 PUNCH X 交易中心

PUNCH X 是 PUNCH 整体生态价值的核心，由以下部分构成。支持 PUNCH 生态内的流通

PUN=PUN TOKEN    PUN R= 用户权益凭证



**PUNCH X：包括版权交易及众筹。每个创作者艺术家均可命名自己的权益凭证—PUN R**

PUNCH X 通过该平台为产出创作物的价值与影响力通过创建基于作品的 TOKEN 来流通变现。

PUNCH 基金会监督 PUNCH X 中的代币交易，以保护支持者、投资者和创作者的利益

为推动以价值驱动的作品实现商业化，所有收益都通过智能合约获得。



## **PUNCH X 包括如下部分：**

### **1. 版权交易中心**

在版权交易中心，作品的买家可以通过筛选和 AI Matching 找到心仪的作品。同时，创作者可以提出意向价格，撮合买卖双方直接对接完成交易。实现快速、高效、去中介的版权交易。交易信息亦会记录于区块链上，不可篡改，永久保存。

### **2. 项目众筹平台**

有才华和创意，却囊中羞涩的创作者或者工作室可以在 Punch 基金会审核并签约后在 PUNCH X 发起项目众筹。通过出让一部分作品将来的收入权益来换取 PUN 支持创作。一般用户、机构方等也都可以通过众筹平台来支持、赞助、投资优秀项目并获得收益。众筹项目在 Punch 平台的收入会按比例自动通过智能合约以 PUN 的形式分配给众筹参与者。另外，Punch 基金会将代表众筹参与者收取项目在 Punch 平台以外的收入的同比例部分，并通过交易所换成 PUN 后再分配给众筹参与者。

### **3. 基于区块链的资产交易**

区块链资产交易平台目前主要分两类：一类涉及法定货币，提供区块链资产与法定货币的交易兑换服务的交易平台；另一类则是 PUNCH 生态所涉足的领域——区块链资产之间交易的平台。

## **PUNCH X 的特点**

### **高性能支持**

PUNCH X 的交易系统采用内存撮合技术，能够保证订单处理不会出现延迟和卡顿。该系统在其他同类交易所已有丰富且成功的应用经验，可支持同时在线大量用户和粉丝的交易所流畅稳定运行。

## 安全稳定

所采用先进的多层、多集群的系统架构。多层架构的设计大大提高了系统的性能、安全性、稳定性和扩展性。功能部署、版本更新无需停机进行，最大限度保障终端用户的操作体验。

## 支持的数字资产币种

在交易初期，PUN 将作为 PUNCH X 的对价资产，用于兑换其他 PUN R。

## 流动性支持

PUNCH 在全球范围内拥有丰富的资源和众多的合作伙伴。随着作品与创作者的不断加入，将为平台提供充足的流动性，带给用户更好的交易体验。

## 多语言支持

PUNCH X Alpha 上线版本将支持中、英、韩文，后期会逐步支持包括法、日等其他语言，为打造世界级区块链版权资产交易平台清除语言障碍。

## 全平台客户端支持

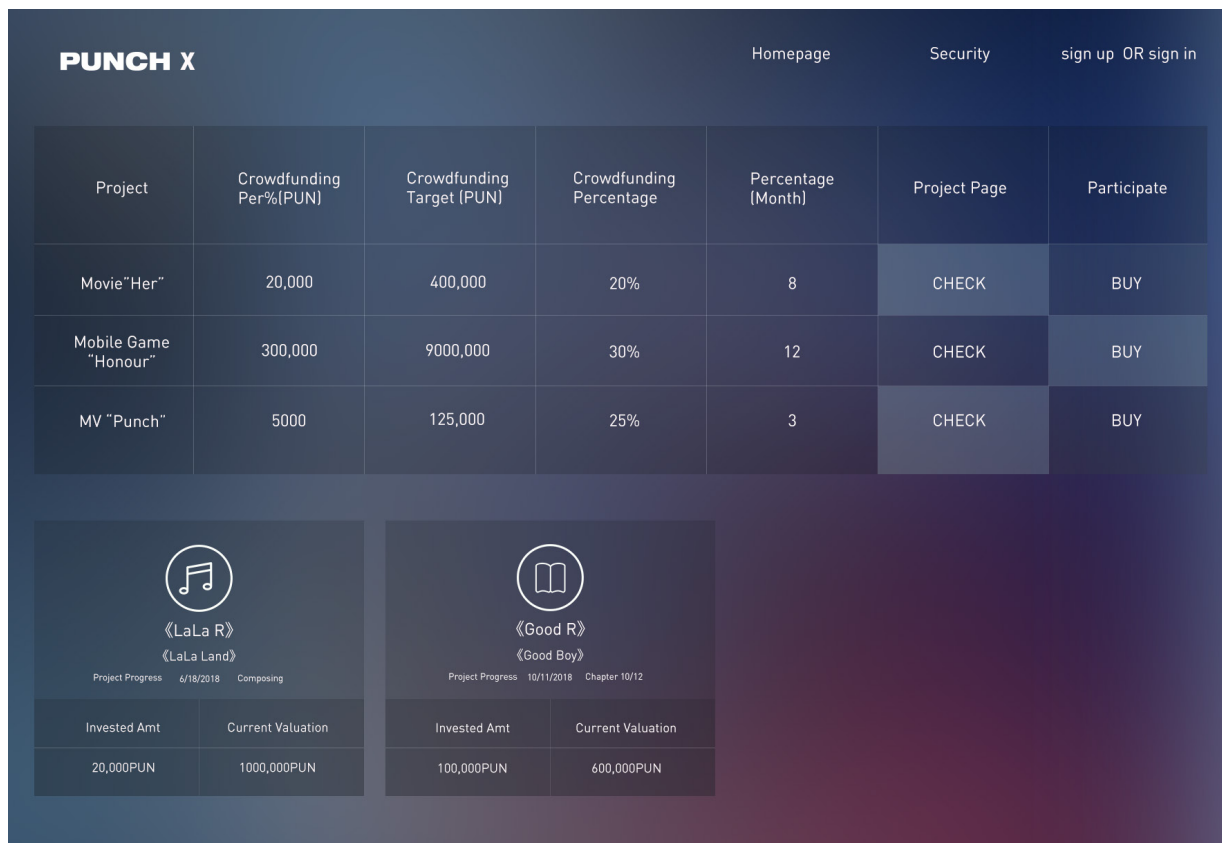
PUNCH X 将陆续开放提供对全平台客户端的支持，具体包括以下客户端：

WEB 端浏览器

Android 客户端

IOS 客户端

H5 移动端浏览器



## PUNCH X 盈利模式

作为区块链版权资产交易平台，PUNCH X 的收入及利润主要来自平台用户交易时支付的交易手续费，及项目投资利润。现在项目还处在发展的早期阶段，需要依赖各界人士鼎力支持。PUNCH X 盈利方式包括：

### 1. 交易手续费

平台交易用户在进版权买卖交易时，需向平台支付一定比例的手续费，平台运营初期会设定一个标准的手续费率。后期会根据运营需要，根据市场的规模，及用户历史交易量级别，设置不同手续费比例。

### 2. 项目众筹投资

PUNCH X 中发起的众筹项目，PUNCH X 将维护交易安全，发展基金将投资一定比例的 PUN 对优秀项目支持，参与后期分红。

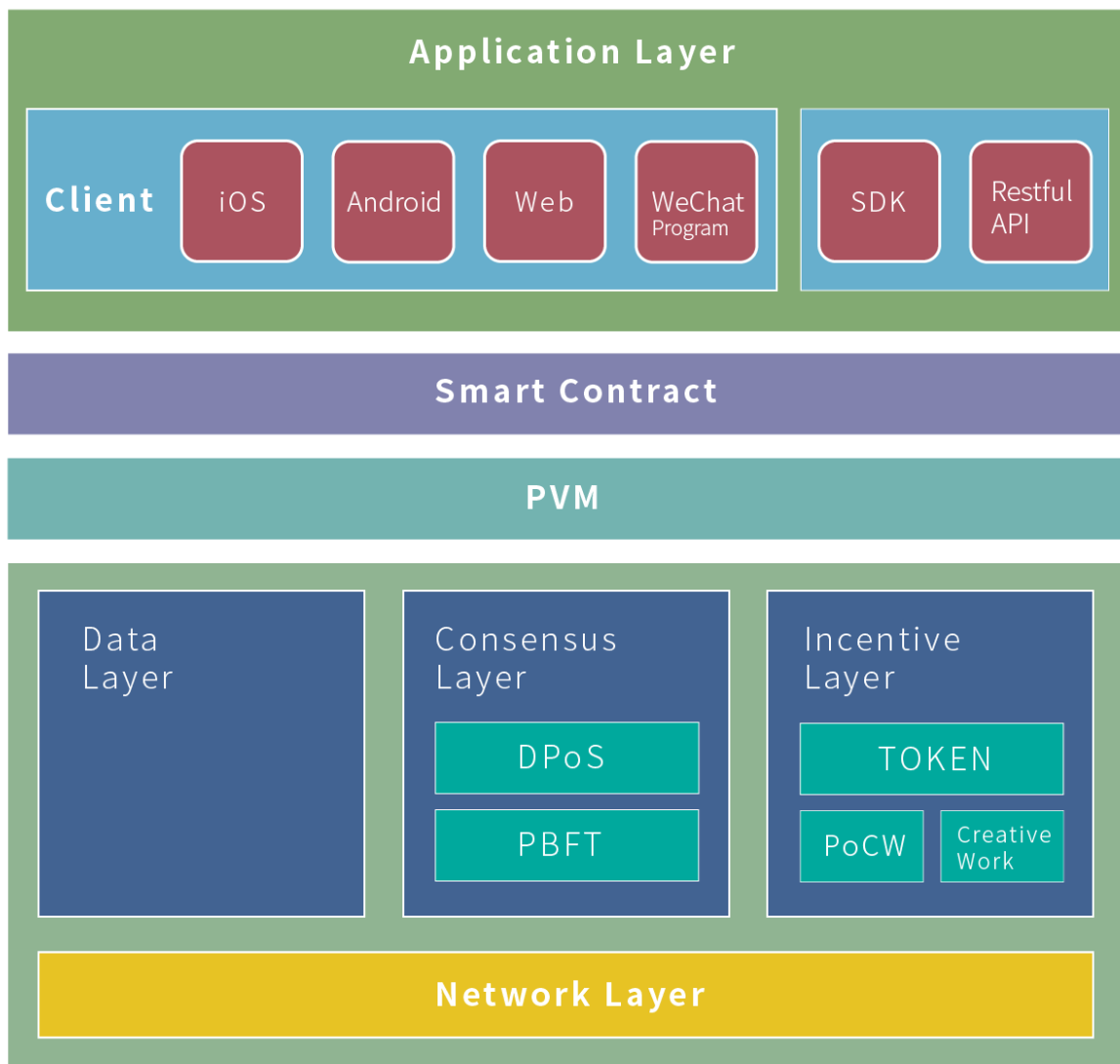
# 8 技术架构

## PUNCH 整体技术架构

### 1. 完备六层架构的公链

PUNCH 的主体架构采用经典的六层区块链 3.0 架构。包含应用层、共识层、激励层、合约层、网络层、数据层。

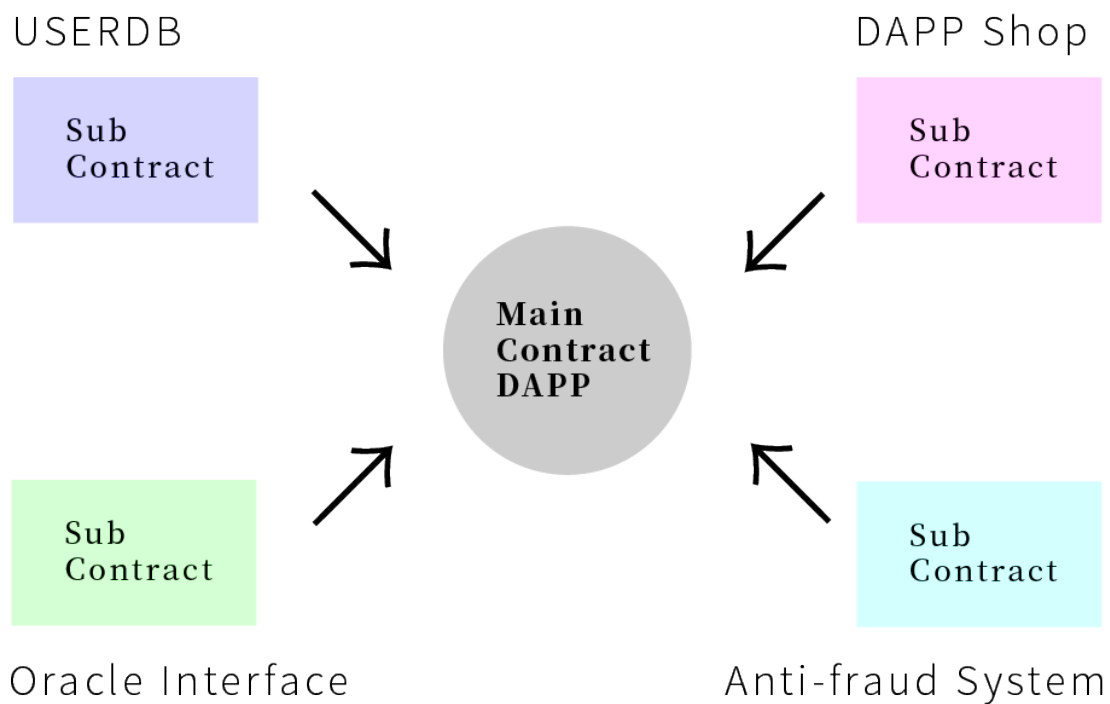
#### 技术架构图



- a) **应用层:** PUNCH 提供客户端 Client 部分: 客户端指 PUNCH 为用户提供的终端产品, 包括 Android、iOS、Web、小程序等。除此以外, PUNCH 平台还为开发者提供了完整规范的 Restful API 和开发工具集 SDK, 任何经过验证的公司和个人都可以基于 PUNCH 官方提供的工具进行开发。
- b) **共识层:** PUNCH 共识层采用共识机制为 DPoS 与 PBFT。PUNCH 结合 DPoS、PBFT 共识机制, 二者相辅相成。
- c) **激励层:** PUNCH 鼓励用户创作。提出了有效创作工作量证明 PoCW。PoCW 是基于 Creative Work 的算法。PUNCH 平台基于 PoCW 建立 Token 的分配机制, 奖励池依据用户的 Creative Work 值进行计算, 分配到用户的 Account。
- d) **合约层:** PUNCH 配备可以近似认为无限长的状态机。合约层包括了 PUNCH 虚拟状态机 (PVM) 和图灵完备智能合约部分。
- e) **网络层:** PUNCH 为了提高网络效率采用 DPoS。DPoS 所构建的网络层是由对等超级节点间采用 P2P 网络组成的。超级节点即受托人 (Delegates), 各节点间地位完全对等, 超级节点负责打包交易、验证交易、广播区块。
- f) **数据层:** 标准的链式结构。已包含上一个区块的哈希的区块头将整个区块连接形成链表。

## 2. 支持高效 DAPP 主次结构合约层

**PUNCH 合约层的主次结构允许无限想象的高扩展性能。整个网络在兼具时间和速度的均衡。允许 PUNCH 链上 DAPP 开发者在原有的主结构上更多地添加附属结构。这些设计产生了一个网络, 其中的超级节点运行 DAPP 计算的有效性保证了效率, 同时 DPoS 的参与者有责任来校验他们保证了一定程度的去中心化可信度。**



**A Sample DAPP Main-sub Structure**

### 3. DPoS 与超级节点

超级节点服务器是负责打包交易、验证交易、广播区块，同时可以获得区块奖励和交易的手续费。

一个基于 PUNCH 的区块链项目的超级节点个数由项目发起方决定，一般是 101 个超级节点。任何一个持有 Token 的用户都可以参与到投票和竞选超级节点这两个过程中。用户可以随时投票、撤票，每个用户投票的权重和自己的持 Token 量成正比。投票和撤票可以随时进行，在每一轮选举结束后，得票率最高的 101（一般为 101，也可以是其他数字，具体由区块链项目方决定）个用户则成为该项目的超级节点，负责打包区块、维持系统的运转并获得相应的奖励。

### 4. 通证 PUN Token

用户使用 PUNCH 将会有 PUNCH 账号（Account），这个是 PUNCH 用户唯一的数字身份 Digital Identity 标识。一个 Account 可以管理多个钱包地址。

在第一阶段在 PUNCH 的主网上线前，PUNCH 将会基于以太坊发行原生 Token。PUN Token 基于以太坊 ERC20 代币标准。用户可以通过 PUNCH 或其他支持 ERC20 标准的应用、区块链浏览器来查看其 Token 信息。

待 PUNCH 链完善，主网上线后，将会进行映射迁移，PUN Token 的映射迁移操作将不会对用户的使用和数字资产造成影响。映射完成后将实现 PUNCH Account 对多个钱包地址的有效管理。

## 5 .PUNCH X Exchange

PUNCH X Exchange 是采用去 PUNCH 链上智能合约搭建的中心化交易平台，严格来说是一种去中心化的快速交换协议。PUNCH X Exchange 协议在链与链间架设含标准接口的对等合约。用户可以通过中继者自由在链与链间转移资产。同时通过参数控制，用户可以启动资产自动同步功能，自动完成跨链资产转移。PUNCH X Exchange 这样的去中心化交易平台能够完美地将区块链的强信任性与交易行为结合起来。

例如，Alice 想将手上 BTC 换成 PUN Token，而 Bob 想将手中的 PUN Toke 换成 BTC，两个人都使用了带有跨链协议的去中心化交易所 PUNCH X EXCHANGE，无需担心信任问题，无需第三方担保，通过智能合约直接完成交易。

## 6 .PUNCH TOOLSET

Toolset 是 PUNCH 应用层的中心环节，其中包括：数据监控、创作模板、OPEN API、基于人工智能的 AI Scribbler、外部预言机系统，DAPP 快速开发 SDK 等。

同时。PUNCH 提供先进的人工智能辅助工具，智能匹配 AI Matching。PUNCH 建立了多层卷积神经网络，能够实现对按照文创 IP 的领域和机构方的主营领域匹配模型的学习，更好地服务文创 IP 的孵化和交易撮合。

## 7. 激励

PUNCH 鼓励用户创作。提出了有效创作工作量证明 PoCW。PoCW 是基于 Creative Work 的算法。

PUNCH 平台基于 PoCW 建立 Token 的分配机制，奖励池依据用户的 Creative Work 值进行计算，分

配到用户的 Account。

## 8. 安全性

PUNCH 在共识层结合采用了 PBFT（拜占庭容错算法）能够容纳将近 1/3 的错误节点误差，当恶意攻击者控制超过 1/3 以上的超级节点才能改写区块，PBFT 与 DPoS 相结合使得这种攻击几乎为不可能的。

面向复杂的网络环境。PBFT 可以处理以下几个可能的问题：

- (1) 节点可能做出随机的或者错误的答复或请求。
- (2) 节点可能出现延迟或拒绝应答。
- (3) 节点可能通过拒绝服务攻击正常节点，使其不能正常提供服务。

## 9. 简化验证

任何人都可以对超级节点打包数据的进行简化验证，简化验证采用梅克尔树验证方法。这样所有的用户不需要整个链的数据，只需要验证各个块区块头哈希值构成的梅克尔树即可，这一验证过程足够的简化，且大大节省验证所需资源。

## 10. PUNCH 轻量钱包

PUNCH 除了全节点钱包外也为用户提供轻量钱包系统。钱包服务器技术是钱包集集成在全节点中，并通过合约地址和钱包密码进行在线访问的技术。钱包服务器可以实现由单一钱包生成控制多个钱包地址进行转账和收款的操作，同时 PUNCH 提供完善的灾备控制系统，能够给使用 PUNCH 提供的轻量钱包的用户最高级的安全保障。



# PUNCH 技术发展计划

## 技术发展的三个阶段

### Phase I - 基础应用 Basic Application

基础应用是指基于现有的区块链技术以及互联网技术快速开发迭代可应用到实际场景的产品

代表性应用：PUNCH DAPP/TOOLSET / PUNCH Smart Contract/PUNCH X Exchange

### Phase II – 开放平台 Open API

开放平台（Open API）是指将基础应用中的核心模块标准化后，通过封装 API 和 SDK 提供核心能力，快速推进商业落地

代表性应用：PUN Wallet / PUNCH Market / AI Scribbler

### Phase III - 公链化 PUNCH Blockchain

未来，以 PUNCH 的创作生态为核心打造 PUNCH Chain 的完整公链，最基础的要求是图灵完备

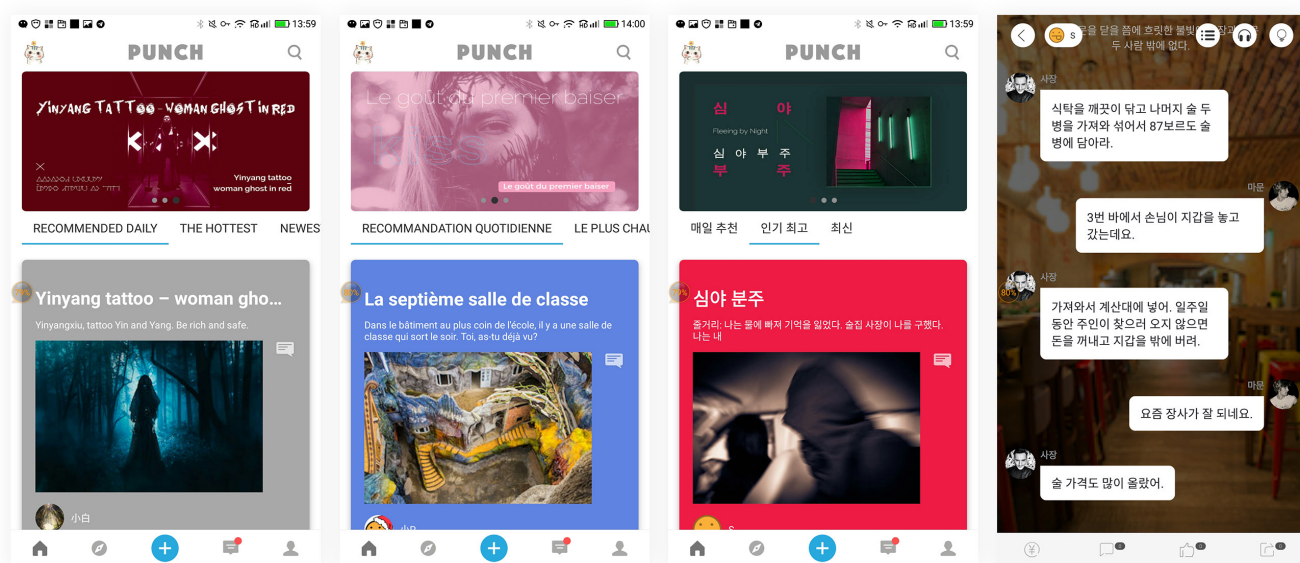
(Example: DAG/ETH)

代表性应用：编程环境

## 技术开发细节

### PUNCH DAPP：迭代中

PUNCH 已有的 APP 已上线 2 年余。已上线基础功能包括：多语言、创作、阅读、视频、图片、音频、注册、付费等。目前 DAPP 正在开发中。下图为 PUNCH 已上线版本：



### **PUNCH Smart Contract:** 开发中

制造合约币是基于 ETH 的 ERC20 代币标准批量制造的区块链货币，通过向整个 ETH 网络广播可以来发布合约币。合约币的转账等操作都基于 ETH 网络进行，交易手续费是按 ETH 为单位进行结算。

### **PUNCH 钱包服务器 :** 开发中

钱包服务器技术是将虚拟货币钱包放入服务器中，并通过合约地址和钱包密码进行在线访问的技术。钱包服务器可以实现由单一钱包生成控制多个钱包地址进行转账和收款的操作，在交易所等实际应用场景中颇为实用。

### **PUNCH X Exchange 撮合交易 :** 开发中

所采用数据库撮合的方式进行交易。

### **PUNCH TOOLSET:** 开发中

Toolset 是 PUNCH 的中心环节，其中包括：数据监控、Smart Contract、DPoS 共识机制、创作模板、OPEN API、基于人工智能的 AI Scribbler 等。

## ⑨ 激励惩罚机制

PUNCH 为了激励用户积极活跃的参与到 IP 孵化的全流程工作里，对用户的有效行为都进行激励，对破坏交易等行为都进行惩罚。

在 PUNCH 中，用户及虚拟创作公司的 Creative Work 是衡量其价值与权益的唯一依据，PUNCH 平台建立独有的 PoCW 算法，建立 TOKEN( 通证 ) 分配机制，即奖励池依据用户的 Creative Work 值，进行分配计算，将 PUN 分配到用户钱包中。

### ① 激励机制

在成功完成任务后，发起方需向执行方支付 TOKEN 做为报酬。同时双方均按照交易值获得 Creative Work 值增加的奖励。执行方所在的 DCO 同样会得到 Creative Work 值增加奖励。

若 Creative Trade 执行失败，交易双方均会收到惩罚，即减少相应的 Creative Work 值并扣除相应 TOKEN。

### ② 奖励分配

PUNCH 每天统计前一日用户与 DCO 的 Creative Work 值并采用 PoCW 自动分配奖励池中新增的 PUN。当奖励池中的 PUN 小于 0.001 时，累计到下次分配，本次不分配。

### ③ 奖励池设计

为了促进 PUNCH 生态的发展，基金会把 TOKEN 以每年 20% 的比例 PUN 币 (token) 做为总奖励池。每天发放的总奖励 PUN 为该奖励池的 1/365。

### PoCW 算法公式说明

$$P = \frac{C}{C_n} \times P_{\text{总}} \times \frac{1}{365}$$

P:  $P$ 表示的每天获得 PUN 币的数量,  $P_{\text{总}}$ 表示总奖金池 PUN 币的数量

C: 表示 Creative Work 数值, 具体计算公式如下:

$$C_1 = C \times T$$

$$C_2 = C_o \times O$$

$$C_3 = C_A \times A_n \times n$$

$$A_n = 4^{\log_{10} n_1} + 4^{\log_{10} n_2} + 4^{\log_{10} n_3} + 4^{\log_{10} n_4} + 4^{\log_{10} n_5}$$

$n_1$  : 互动次数 (日超过 250 取 250)

$n_2$  : 关注人数 (日超过 250 取 250)

$n_3$  : 完成次数 (超过 30 次取 30)

$n_4$  : 分享次数 (超过 50 次取 50 次)

$n_5$  : 有效分享人数 (分享后有反馈最大值 50)

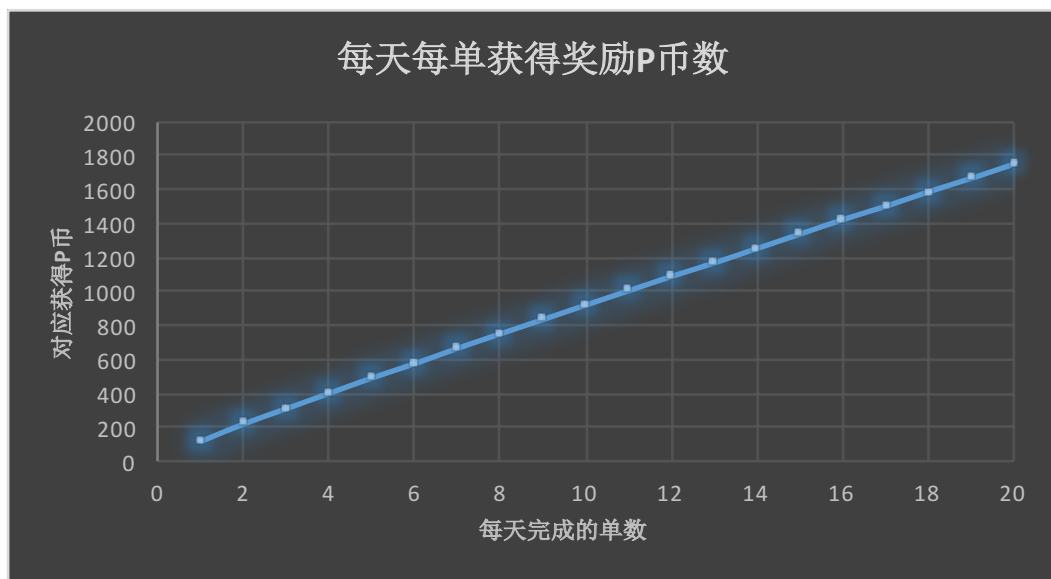
$$\cdot C = C_1 + C_2 + C_3$$

$$\cdot C_n = \sum_1^n C$$

- $C_1$  表示的是每次完成任务获得的  $C$  数值,  $C_T$  表示的任务贡献  $C$  值标识,  $T$  表示标识转换系数。
- $C_2$  表示的是每单流水获得的  $C$  数值,  $C_o$  表示的流水贡献的  $C$  值标识,  $O$  表示标识转换系数。

- $C_3$  表示的是用户活跃获得的  $C$  数值,  $C_A$  表示的是活跃贡献的  $C$  值标识,  $A_n$  表示各种行为获得的总活跃值,  $n$  表示标识转换系数。
- $C$  表示该用户 (组织公司) 所有获得的  $C$  累计数值。
- $C_n$  表示所有活跃用户的  $C$  累计总数值。

例举拟合用户单数和每日收入 PUN 的图像



另一层 (DPoS) 任务标的由单人或者多人完成后, 根据智能合约触发条件触发, 具体每人获得法币分配比例按照智能合约具体约定的阶段比例分配。具体对应参与者获得该部分的比例如下计算, 根据智能合约投票决策委员会投票结果取得对应的票选权重:

权重表格如下：

权重矩阵（中标半票通过）		参与人数（第几人）									
有效票数（8人决策组 + 发布人8票）		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0.06	0.03	0.02	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01
2	0.13	0.06	0.04	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02	0.02	0.01	0.01
3	0.19	0.09	0.06	0.05	0.04	0.03	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02
4	0.25	0.13	0.08	0.06	0.05	0.04	0.04	0.04	0.03	0.03	0.03
5	0.31	0.16	0.1	0.08	0.06	0.05	0.04	0.04	0.04	0.03	0.03
6	0.38	0.19	0.13	0.09	0.08	0.06	0.05	0.05	0.05	0.04	0.04
7	0.44	0.22	0.15	0.11	0.09	0.07	0.06	0.05	0.05	0.05	0.04
8	0.5	0.25	0.17	0.13	0.1	0.08	0.07	0.06	0.06	0.06	0.05
9	0.56	0.28	0.19	0.14	0.11	0.09	0.08	0.07	0.07	0.06	0.06
8	0.5	0.25	0.17	0.13	0.1	0.08	0.07	0.06	0.06	0.06	0.05
9	0.56	0.28	0.19	0.14	0.11	0.09	0.08	0.07	0.07	0.06	0.06
10	0.63	0.31	0.21	0.16	0.13	0.1	0.09	0.08	0.08	0.07	0.06
11	0.69	0.34	0.23	0.17	0.14	0.11	0.1	0.09	0.08	0.08	0.07
12	0.75	0.38	0.25	0.19	0.15	0.13	0.11	0.09	0.08	0.08	0.08
13	0.81	0.41	0.27	0.2	0.16	0.14	0.12	0.1	0.09	0.08	0.08
14	0.88	0.44	0.29	0.22	0.18	0.15	0.13	0.11	0.1	0.1	0.09
15	0.94	0.47	0.31	0.23	0.19	0.16	0.13	0.12	0.1	0.1	0.09
16	1	0.5	0.33	0.25	0.2	0.17	0.14	0.13	0.11	0.11	0.1

- ① 投票委员会的选取规则参照白皮书选取规则，其中发布者自己具有 8 票（半数）投票权，其余委员每人具备 1 票，总共一共是 16 票总票数。
- ② 任何一个共创项目，参与者大于 10 人，只取获得投票前 10 名进行酬劳奖励。
- ③ 横行表示有效获得的前 10 名的名次。
- ④ 纵列表示该用户对应获得了多少有效票数，取对应交叉单元格数值为该权重数 Q
- ⑤ Q 代表权重数。
- ⑥ 对应用户获得的法币数 = Q \* 标的法币该阶段分配数。

## 10 PUNCH 的组织结构

PUNCH 及 Token 由 PUNCH 在新加坡注册的非盈利性组织（PUNCH 基金会）发行，该公司是根据新加坡法律合法注册成立的组织。基金会的工作是产品开发、技术开发、管理代币销售和筹集的资金，并相应地分配给创作项目和其他基础设施。

### PUNCH 开发团队

新加坡运营中心是根据新加坡法律合法注册的公司。新加坡基金会是亚太运营总部，依托营销资源实现业务目标，并管理团队、审查委员会、客户服务和账户等日常运营。

PUNCH（深圳）区块链有限公司，是根据中国法律合法注册的公司，该公司为亚太地区技术开发的合法单位，负责 PUNCH 生态整体开发及 TOKEN 开发。该公司只负责技术开发，不负责任何关于代币事宜及市场营销。

位于法国巴黎的 PUNCH 欧洲运营中心是根据欧盟法律合法注册的公司。该公司是 PUNCH 艺术共建社区的总部，主要工作是挖掘创作产业的资源，共建艺术社区。为艺术家、创作者提供服务和运营。

### PUNCH 共建社区网络

这是一个全球性的网络，致力于按照垂直分类在全球寻找人才，共建生态。PUNCH 旨在通过分散关键流程如寻找、招募和佣金支出）来建立一个去中心化的艺术及技术共建社区。社区共建团队目前分为法国、韩国、日本，后期开展美国等核心团队，负责管理和推广创作者、艺术家、技术开发者。

### PUNCH 审查委员会

该审查委员会有独立的管辖权，可以监督作品众筹的上市和退市流程及分配中的问题。

# 11 TOKEN 发售计划

## 1. TOKEN（通证）目的与用途

为了激励生态建设者与参与者，PUNCH 发行生态通用原生 TOKEN（通证）—PUN，用来实现平台内的奖励制度以及各方利益的分配。PUNCH 的 TOKEN（以下简称 PUN）的设置使整个系统中的交易更加方便、透明并可以通过智能合约实现自动执行、监管等功能，保证了交易在没有第三方担保情况下的公平与公正。

## 2. 发行的总额及分配

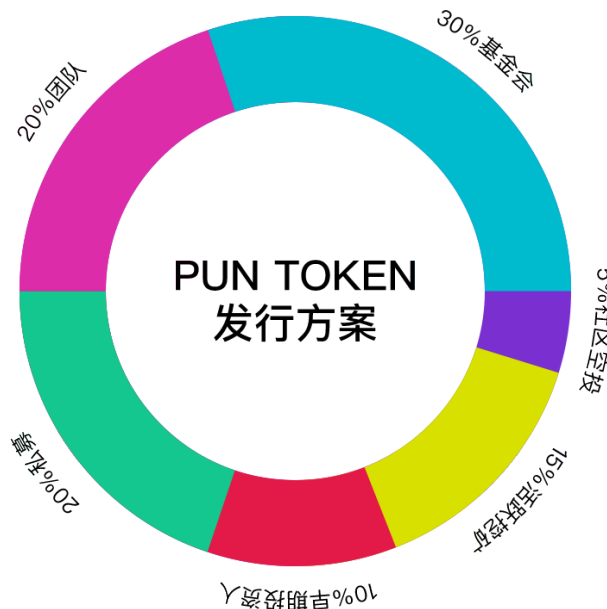
PUN 的初始总量 60,000,000,000，本次预售占总发行量的 20%，共 12,000,000,000，仅分配给私募投资人，代币发行不接受任何公众参与。

筹集币种接受使用 ETH/BTC 参投，按比例兑换 PUN。

### 具体 PUN TOKEN（通证）的分配方案如下：

- **5%** 共计 3,000,000,000 PUN，分配给社区空投奖励
- **15%** 共计 9,000,000,000 PUN，分配给平台活跃挖矿，每年释放 5%，释放完毕后基金会会对此部分代币进行补充
- **30%** 共计 18,000,000,000 PUN，分配给基金会，作为发展储备金，此部分 TOKEN 用于公司项目发展和人才储备，会根据具体情况进行逐步释放
- **20%** 共计 12,000,000,000 PUN，分配给创始团队与核心开发者，锁定期为二年
- **20%** 共计 12,000,000,000 PUN，分配给私募，其中 50%锁定期为 6 个月
- **10%** 共计 6,000,000,000 PUN，分配给早期投资人，锁定期为一年





### 3. 生态发展基金

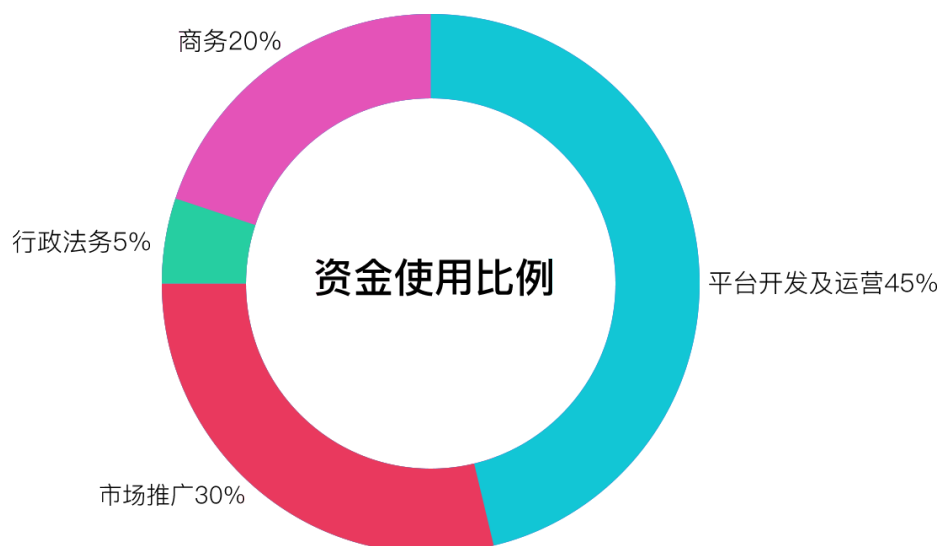
PUNCH 将预留 30% 的 PUNCH 作为生态发展基金，用以扶持孵化优质创作者、工作室及优质作品。

### 4. 团队锁仓承诺

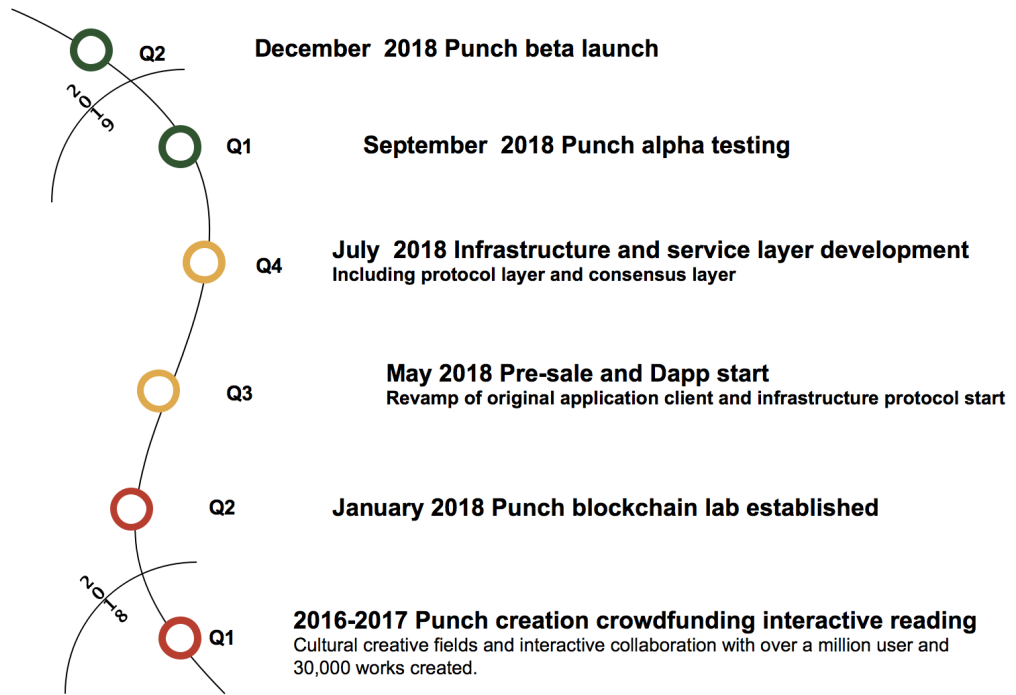
PUNCH 创始团队所持有的 20% PUN，在预售结束后全部冻结，团队承诺锁仓为 24 个月，第一次解锁在完成募集后的第 6 个月后，之后每个季度解锁部分不超过团队持币总量的 15%。

### 5. 筹集资金的用途

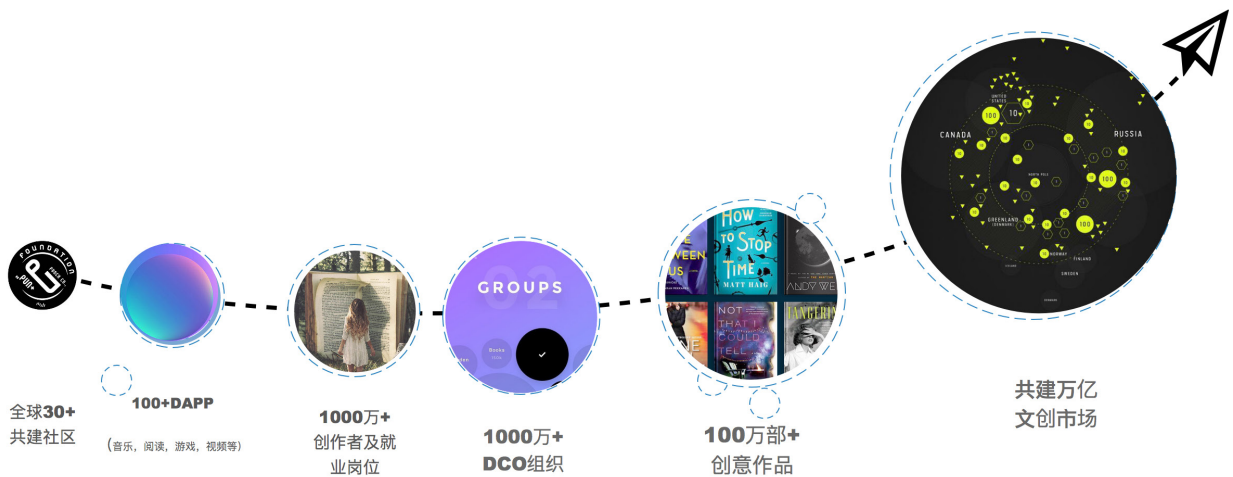
本次众筹资金各项用途的分配比例，如下图所示：



# 12 产品 路线图



## 市场规划:



## 13 核心发起人

### Alex Yang (France Representative)

Vice president of the Sino-French  
Tourism Association  
École des Beaux-Arts de Versailles  
France  
Master's degree in insec  
College of business

### Joanna Zhao (Asia Representative)

旁趣 APP 创始人 / 制片人 / 演员

主要作品：《林海雪原》《最好的安排》  
《十三省》《武工队传奇》《战神》等

### Dragon Long

区块链资深技术专家，美国二手电商  
5miles 架构师，前优购网首席架构师，  
曾任职兰亭集势、迪士尼等公司。在互  
联网、电商、区块链等行业从事一线开  
发工作十余年。

### Bonnie Zhang

著名制片人

主要作品：《美好生活》《红色》等

### Junyan Chen

北京大学区块链实验室 博士

分布式计算及区块链底层开发研究  
SeaLordNetwork 首席技术负责人  
DOGI BiTaiwan 以太战舰总架构师

### Tony Lee

人工智能创业者  
豆瓣首席架构师  
百度架构师  
人人网架构师

### Alfie Tong

平面设计师 / 摄影师 / 音乐人  
个人设计工作室  
Old-fashioned Naturalist  
装帧设计：书籍《朱丹 - 放慢·快乐》《廖  
隽嘉 - 走·调》等  
VI 设计：优力健身、罗晋工作室等

### Shenyi Zhang

成功推广数项海外区块链项目  
包括 SmartMesh、CFun Project

新加坡政府全额奖学金得主 / 毕业于日本  
早稻田大学 国际文理学 / 数据分析和计  
算机软件学 Google Partner  
曾在日本株式会社 JOE 担任海外市场负  
责人，主导多个手游项目并在港澳台获得  
千万用户。14 年接触 Mt.Gox 交易所，开  
始学习区块链和数字货币

## 14 技术开发团队

**Junyan Chen**

**PUNCH 总架构师**

北京大学区块链实验室 博士

分布式计算及区块链底层开发研究  
SeaLordNetwork 首席技术负责人  
DOGI BiTaiwan 以太战舰总架构师

**Yuhui Tang**

**PUNCH 底层开发负责人**

北京大学区块链实验室 博士

高性能计算领域专家  
国家高性能计算重点项目课题组 长期从事  
基础研究及应用开发  
分布式计算专家

**Huashun Shi**

**PUNCH 前端总负责人**

北京大学 区块链实验室 博士

从事区块链底层开发研究

SeaLordNetwork 首席技术负责人  
DOGI BiTaiwan 以太战舰总架构师

**Ganghong Liu**

**PUNCH 总工程师**

北京大学 硕士

资深项目工程师  
项目策划运营经验丰富 有独到见解

**Maode Wang**

**PUNCH 区块链安全负责人**

北京大学区块链实验室 硕士

资深以太坊工程师  
长期从事信息安全研究  
BiTaiwan 总负责人  
负责 PUNCH 区块链开发及智能合约审议

**Simin Li**

**PUNCH 人工智能支持**

厦门大学 硕士研究生

SeaLord Network 联合发起人  
原从事医学影像高性能计算 分布式计算  
DAGT 早期合伙人

## 15 顾问团队

### Simone Colombara

Managing Director CRIF Philippine, has over 20 years' experience in Credit Risk and IT for Banking, Worked or consulted for People Bank of China (PBOC), European Central Bank (ECB), Bangko Sentral ng Pilipinas (BSP), SWIFT, MasterCard. Has been working in across China, Vietnam and Philippines since 2008.

Seed investor in multiple fintech companies across south east asia and passionate speaker on business application of blockchain technology

### Xi Wang

微软亚洲研究院首席图像技术专家

缔造了 HALO 和混沌引擎  
网易不鸣工作室创始人 / 制作人  
国际级别图形引擎专家

### Alan Lee

CoinMeet cofounder/author of best seller "Redefine the Internet operation" / former Baidu senior operation expert. Operation and communication manager for multiple projects with tens of millions of users

### Renlin Shi

驻法著名华人律师

法国 DIJON 大学公法硕士，于法国商法权威 Phillipekhan 门下攻读博士学位。先后在法国多进律师所工作。1994 年被接纳为巴黎上诉法院律师，是巴黎律师工会最早的华人执行律师之一

### Dragon Lee

Founder of GBCE

A serial entrepreneur, Cryptocurrencies lead expert, an experienced executive in the Blockchain technology. He promotes Blockchain technology and the next generation decentralized applications to the Fortune 500 companies.

### Yue Dong

前 1 号店 拉手网 驴妈妈旅行网 CTO  
及技术顾问 天使投资人

卡内基梅隆大学

先后在硅谷 华尔街从事高级研发及北美战略实施咨询

为苏格兰皇家银行 RBS 证券交易系统 (Interactive Brokers) 提供技术支持与管理咨询服务

Step5 人力资源公司 创始人

### Brook Yang

FNKOS 雾链 创始人

印度国家信息学院 北京航空航天大学

酷派手机互联网事业部副总裁

千橡互动高级软件工程师

中国移动基地项目经理

在区块链技术应用 共识算法 总体技术框架等技术领域有深入的理论研究与丰富实践经验

## 16 产业顾问

### 张建

著名制片人 / 导演 / 出品人

作品：电视剧：《霍去病》《雪豹》  
《新雪豹》《风影》《黑狐》《恋歌》等

### 徐兵

著名编剧 / 导演 / 出品人

作品：电视剧：《红色》《乱世书香》  
《新上海滩》《一米阳光》《重案六组》等

### 朱文玖：

著名制片人

《老炮儿》《斗牛》《三百勇士》《缉枪》等

### 薛汀哲

钢琴演奏者 / 作曲人

斯图加特国立音乐学院入学全额奖学金  
《瑞亚》《协作者》《独奏者的秘密》

### 翁華荣

日本著名演员 / 制片人

《金田一少年の事件簿》《松子被嫌弃的一生》  
《恶女花魁》

### 柏仓裕太

日本著名演员

《匹夫》《守护神》

### 金子修介

日本著名导演 / 编剧

作品：电影：《死亡笔记》《哥斯拉》  
《大怪兽空中决战》等

### 林海象

日本著名编剧 / 导演 / 出品人 / 演员

作品：电影：《麻将》《猫眼三姐妹》  
《白痴》《私家侦探》等



## 17 战略合作

### 投资机构

JY FOUUD—韩国

Reflexion Capital

Kingswood Films

### 战略合作公司

#### 梦舟影视 (SH:600255)

作品：《霍去病》  
《雪豹》《黑狐》《风影》等  
《雪豹》《黑狐》蝉联卫视全国收视第一

#### 纸兵工作室传媒有限公司

作品：《美好生活》《红色》  
《最好的安排》《新上海滩》  
《战鼓擂》《密查》《缉枪》等

#### 叁贵国际影视传媒有限公司

作品：《老炮儿》《三百勇士》  
《斗牛》《火线三兄弟》  
《厨子戏子痞子》《杀生》等

### 已入驻孵化 IP 作品

《鬼吹灯 - 南海归墟》—叁贵传媒

剧本 / 音乐 / 设计 / 游戏授权开发 / 衍生品开发

《衣香鬓影》—梦舟影视

电影电视剧剧本 / 音乐 / 设计 / 衍生品开发 / 游戏开发

《霍去病》—梦舟影视

电影剧本开发 / 音乐 / 设计 / 衍生品开发

《贼锦》—梦舟影视

剧本开发 / 音乐 / 设计 / 衍生品开发

《巫山观影》—马伯庸 / 华谊兄弟

剧本开发 / 音乐 / 衍生品开发

等近百部 IP 授权项目及全版权开发

## 免责声明

本文档仅对项目进行介绍，不构成任何投资意见与建议，同时本文档不构成任何形式上的合约或承诺。

本项目的意向参与者务必明确了解项目风险，投资者一旦参与投资即表示了解并接受本项目的风险，愿意为此承担一切相应结果。本项目团队明确表示不承担任何参与本项目造成的直接或间接的损失。

本项目的免责声明包括并不限于：

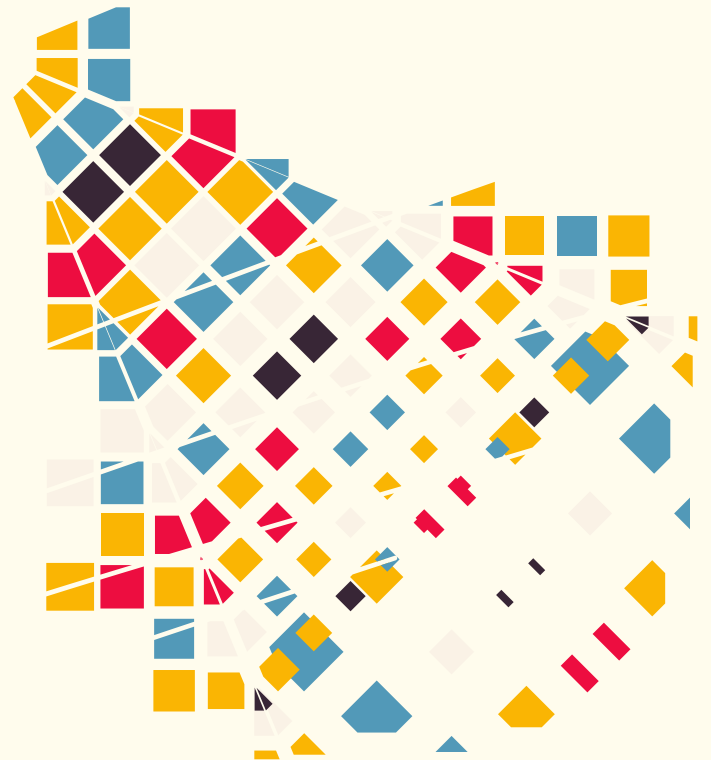
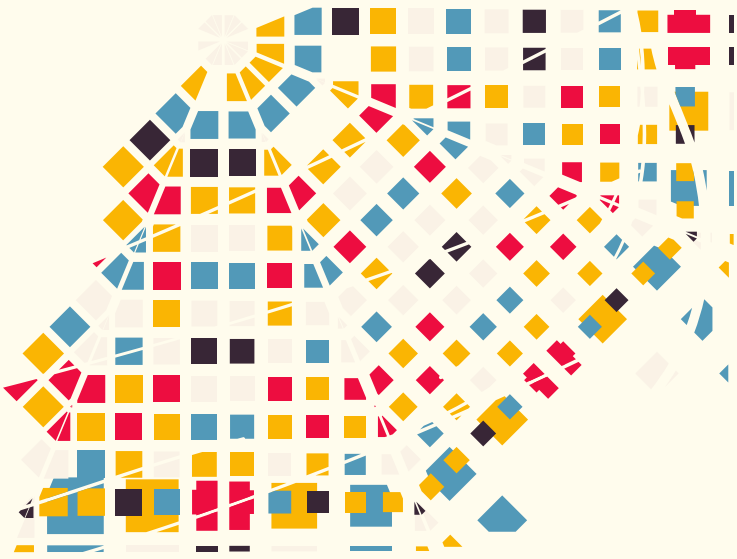
- a) 无法保证积分将会增值，其价值可能在某种情况下出现下降。
- b) 积分不是一种所有权或控制权。项目并不授予任何个人，任何关于项目及应用决策的权利。
- c) 积分任何形式的丢失、被盗、被骗的风险。
- d) 相关司法监管的风险。数字货币已经成为世界上各个主要国家的监管对象，如监管主体插手或施加压力可能使项目或项目积分受到影响。
- e) 项目或项目积分缺少关注度的风险。

积分存在没有被大量个人或组织关注或使用的可能性。

- f) 项目或项目积分达不到项目自身或投资者预期的风险。
- g) 黑客攻击的风险。
- h) 项目漏洞风险或被破解的风险。
- i) 上具体交易所的风险。项目团队不承诺上具体交易所，请投资者悉知此风险。
- j) 项目团队存在的解散风险。存在这样的可能，出于各种原因，团队发展遭遇问题，业务关系的断裂或知识产权索赔等可能的原因，项目随时都有可能遭遇重大打击或直接解散。
- k) 项目相关的官网、钱包出现的故障风险。
- l) 其它无法预料的风险。

除非您本人了解本项目的发展路线以及明白数字货币行业相关的风险，否则不建议参与积分预售。加密数字资产是一个早期并且高风险的行业，投资和参与，需要非常谨慎与小心。一旦参与积分预售，除积分预售失败外，您的众筹数字资产将不再退回。本项目有因合法性、市场需求、技术性或者其它不可控的原因导致项目开发失败的可能性。





**GLOBAL  
COLLABORATIVE  
CREATION  
NETWORK**



**PUNCH**

**THANK YOU**

**VERSION 1.1**