Intelligent Operating System Exchange

Kirin Chen



IOE

ioelinkio@ioelink.net

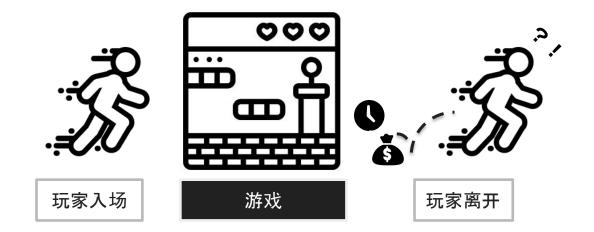


⊕问题 &验证 (虚拟宝物严重通膨)



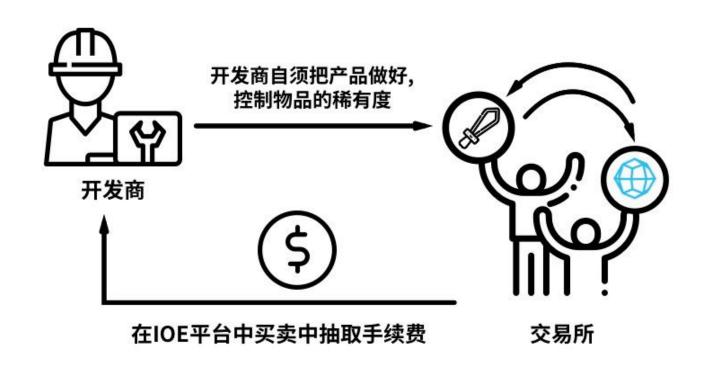
游戏开发商

⊕问题 &验证 (玩家无实质保障)

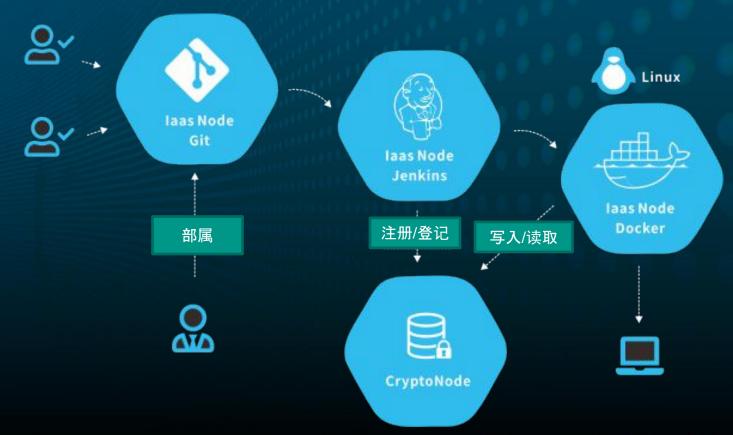


玩家每玩一款游戏,都要重新开始,无法有任何 实质的累积

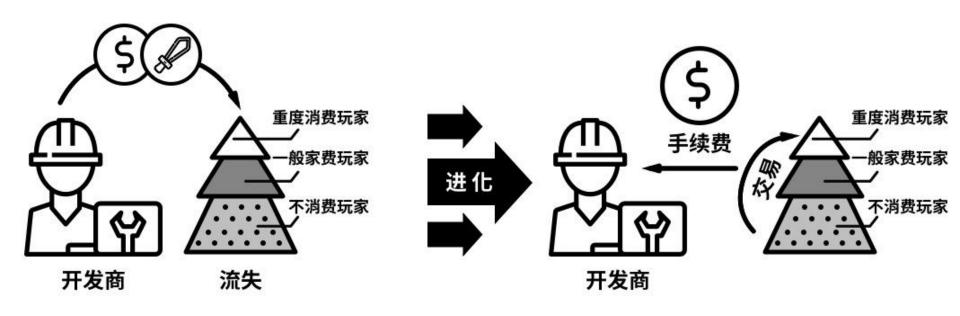
₩解决方案 &可行性评估 (虚拟物品有价值)



₩解决方案 &可行性评估 (可监督的后台)



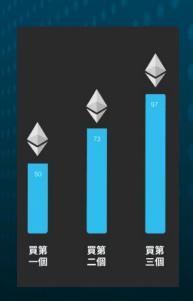
⊕价值主张-打造健全的游戏生态



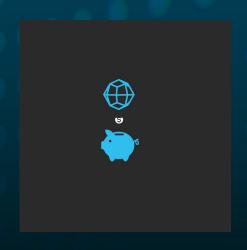
⊕解决方案 - 货币的担保



透过智能合约购买 ERC20代币

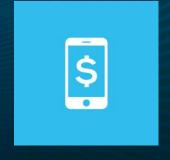


合约自带涨跌幅

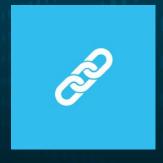


用户分红

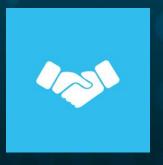
⊕价值主张



虚拟物品有价值



去中心化的游戏后 台



健全的游戏环境

⊕用户群大小(客戶群體)

12億 全球遊戲人口 65% 付費玩家 22RMB 毎月遊戲花費

商机 171.6億 RMB/月

⊕竞争优势

| | 程式透明 | 可否更版 | 可否即时交易 | 预扣费用 | 用户可否免费 | 是否相容 其他程式架構 |
|-------|------|------|--------|------|--------|----------------|
| ETH 🔷 | 0 | × | × | × | × 0 0 | × |
| EOS 🐞 | 0 | × | × | 0 | × | × |
| IOE 🌐 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

⊕进入市场策略



社交网站办发代币的活动

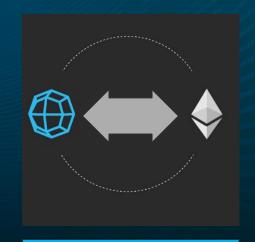


交易所上架



透过游戏宣传

⊕收入与财务预测



买佣金:3% 卖佣金:5%

| 流通比例 | 流通数量 | 佣金(人民币) |
|-------|-------|---------|
| 5 % | 5百萬 | 39万 |
| 25 % | 2千5百萬 | 2千5百万 |
| 50 % | 5千萬 | 2亿 |
| 75 % | 7千5百万 | 6fZ |
| 100 % | 1亿 | 15亿 |

⊕里程碑(關鍵指標)

代币发行与推广(3個月) 公链(10個月) ○开放节点注册 ○ERC20代币发行 ○透过ETH交易来挖出更多的OE ○測試鏈測試 ○透过交易分红 ○推广IOE代币 ○提交/上架虚拟货币交易所 应用开发(5個月) 第三方人员开发(6個月) ○第一款范例游戏诞生 ○释出API与文件 ○虚拟物品交易平台 ○开发商注册/上架系统 ○虚拟宝物项的游戏诞生 ○完成程式码对外审查机制 ○寻找游戏开发商 ○应用程式/游戏排行榜系统

₩团队



Kirin 资讯长



Vicky 设计师



Jimmy 销售经理人



lvy 市場行銷



https://ioelink.net