Intelligent Operating System Exchange

Kirin Chen



IOE

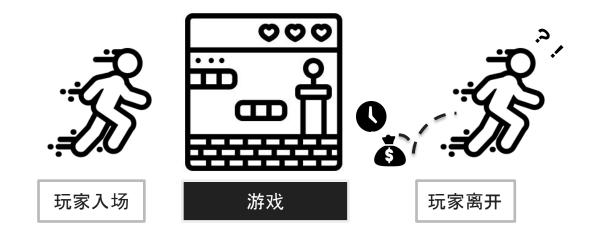
ioelinkio@ioelink.net



⊕问题&验证(虚拟宝物严重通膨)

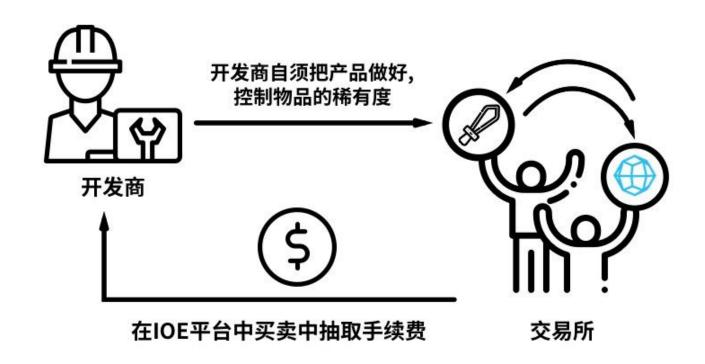


⊕问题&验证(玩家无实质保障)



玩家每玩一款游戏,都要重新开始,无法有任何 实质的累积

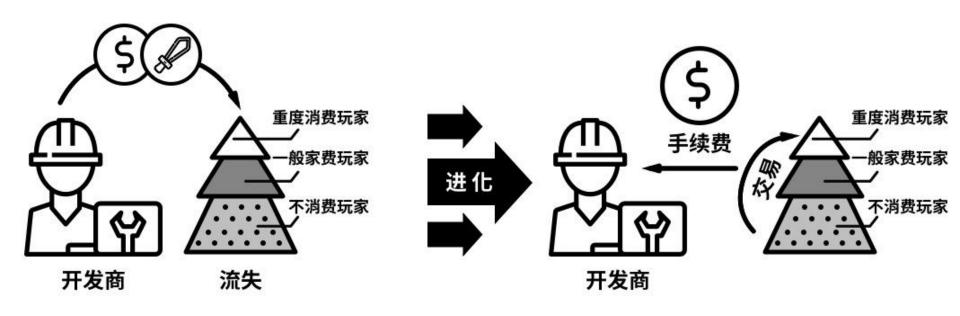
₩解决方案 &可行性评估 (虚拟物品有价值)



⊕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

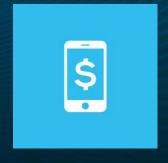


合约自带涨跌幅

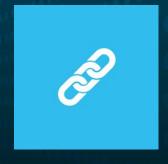


用户分红

⊕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	×	×	×	×	×
EOS 🐞	0	×	×	0	×	×
IOE 🌐	0	0	0	0	0	0

⊕进入市场策略



與游戏遊戲開商合作 SurfMonster Studio



社交网站办发代币的活动



交易所上架



透过游戏宣传

⊕透過廣大遊戲玩家來認識區塊鏈-IOE



























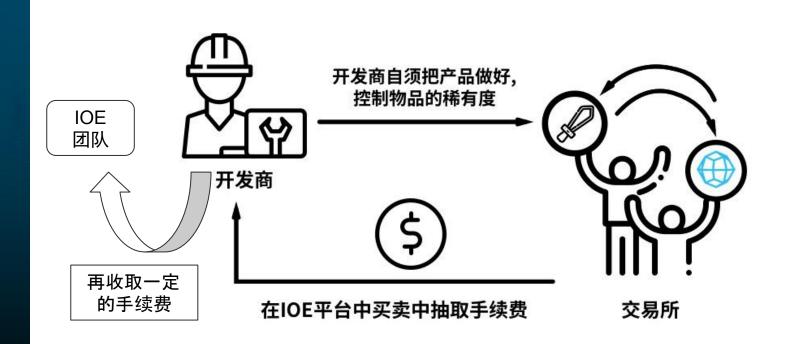
⊕收入与财务预测



买佣金:3% 卖佣金:5%

流通比例	流通数量	佣金(美金)
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	6亿
100 %	1亿	15亿

⊕开发商手续费



⊕里程碑(關鍵指標)

代币发行与推广(3個月) 公链(10個月) ○ERC20代币发行 ○开放节点注册 ○透过ETH交易来挖出更多的IOE ○測試鏈測試 o诱过交易分红 ○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 o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

倒图



Kirin 资讯长



Vicky 设计师



Alan 销售经理人



Condi 市場行銷长



https://ioelink.net