#### **IOE**

**IntelligenT Operating System Exchange** 

#### 内容

摘要	3
簡介	5
規範與架構	6
節點 Node	7
CryptoNode	7
laasNode	7
DockerNode	7
JenkinsNode	7
CryptoChain API 與 規範	8
虛擬物品交易所	8
去中心化程式	9
程式上架	9
程式改版與投票	9
引用的項目	10

#### 摘要

在本白皮書裡,我們將介紹 IOE 去中心運行架構,它是一個去中心化的運行平台,最主要是解決虛擬物品公平性的問題.

從網路遊戲發跡以來,虛擬物品交易是一件平常的事,但是有這個需求虛擬物品的價格通常都是極度浮動的,而且通常只跌不漲,那這要歸咎於遊戲的生態,有以下幾點

- 物品的稀有程度是由開發商所決定的
- 沒有一個安全公正的流通管道
- 開發商為了營利大量販售虛擬物品
- 開發商為了吸引用戶的手段,就是大量贈送虛擬物品

以上幾點導致虛擬物品沒有穩定的價格,導致收藏的價值低落·

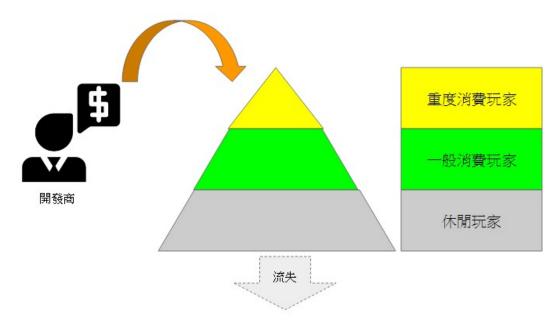
所以本架構,透過去中心化的想法,讓開發商的程式碼透明,供用戶檢視,並且虛擬物品寫入在我們的加密節點中(CrtptoNode)中,讓虛擬物品可以看發行的狀態,並且無法篡改,讓它保有像是真實物品的稀缺度,再來運行的後台伺服器透過我們的 laasNode 運行節點,可以讓運行的程式碼一定程度透明,已確保虛擬物品不會被惡意操作或是黑箱處理,綜合上述幾點讓虛擬物品具備保值的商品該有的條件:公開,透明,稀缺性等屬性.

那本系統分成兩種節點分別是:laasNode 和 CryptoNode, laasNode 主要是負責去中心化的運行環境,確認運行程式的透明,且不可以修改·CryptoNode 是負責敏感資料,這邊的資料都會有加密,並且無法串改,只有對應的 lassNode 可以做操作和修改. ·

#### 簡介

區塊鏈技術中的 dApp (1),其實最有用的就是虛擬物品現實化,而虛擬物品目前最直接的就是遊戲中的虛擬點數和虛擬寶物,並且遊戲的全球市場 1370 億美金以上 (2),所以用遊戲產業來推動區塊練技術是最為可行的,任何科技技術要商業化,基本上娛樂業是功不可沒,像是雲端技術的普及,Facebook是功不可沒的 (3),更別說 Facebook當年也是靠小遊戲捕獲大眾市場 (4),本團隊透過區塊鏈去中化技術來解決遊戲產業的問題。

目前遊戲產業的成長都會遇到四個階段 (5),而且近年的成熟期和衰退期越來越快,有以下幾種問題造成,第一開發商過快開發新的版本,導致能習慣遊戲的操作甚至對此遊戲上癮的玩家流失 (6),那麼不改版又無法吸引新的玩家,因為玩家是受外部社交軟體所影響所以需要積極的改版來吸引玩家,不然開發商會無法獲利,變成明明已經進入成熟期的遊戲卻還是要如成長期的遊戲改版,導致遊戲快速到衰退期 (7),第二點就是遊戲課金導致休閒玩家的離開 (8),並影響整個遊戲生態系(圖表 1)



圖表 1 目前課金遊戲生態金字塔

本團隊是要打造真正可運行的去中心化架構,因為目前市面上的 去中心的架構都沒有實際的應用,反而多為投機的項目居多 (8),所 以本團隊會以目標導向為目的,想來找尋應用或是先實作應用為首要 目標,

### 規範與架構

## 節點 Node

## CryptoNode

#### **IaasNode**

**DockerNode** 

**JenkinsNode** 

# CryptoChain API 與 規範

虛擬物品交易所

去中心化程式

程式上架

程式改版與投票

#### 引用的項目

- 1. **blockchainhub.** Decentralized Applications dApps. blockchainhub.
- [線上] https://blockchainhub.net/decentralized-applications-dapps/.
- 2. **CoinTmr.** Will the 137 billion dollar game market be the tipping point for the blockchain industry? [線上]

https://cointmr.com/1370%E5%84%84%E7%BE%8E%E9%87%91%E7%9A %84%E9%81%8A%E6%88%B2%E5%B8%82%E5%A0%B4%EF%BC%8C%E6 %9C%83%E6%98%AF%E5%8D%80%E5%A1%8A%E9%8F%88%E7%94%A2 %E6%A5%AD%E7%9A%84%E5%BC%95%E7%88%86%E9%BB%9E%E5%9 7%8E/.

- 3. **SharmaLokesh.** Facebook: An application of cloud computing.
- 4. A Sociability Study of Facebook Games: The Perspectives of Group Member Roles and Interpersonal Relationship Types. **Advisor: Jim Jiunde LeeD.Ph.**
- 5. **read01.** Game life cycle analysis: taking into account the game life cycle and the game user life cycle. [線上]

https://read01.com/zh-tw/jDKKdd.html#.XDI4llwzbIU.

6. Study on the influence of on-line game players' persistent usage.

#### WuChia-Ying.

- 7. Playability Impact An Updating Strategy Analysis of World of Warcraft. **TsengYi-cheng.**
- 8. **KNing.** When new technologies meet old problems –

blockchain-related financial fraud. [線上]

https://panx.asia/archives/59814.