

# XYM FIT

choconaak



# XYMFITとは

GPS機能を使って移動距離と速度を測り、それに応じたトークンを得ることができるSymbolブロックチェーンを使ったゲームである。

適正速度で歩くことで1分毎に経験値(XYM FIT POINT:XFP)を手に入れることができ、また1分毎に抽選でガバナンストークン(XYM FIT TREASURE:XFT)を手に入れることができる。

予定である

# ウォレット接続

認証はウォレットのアドレスと秘密鍵を用いる。

打ち込むのが面倒なのでQRコードにしても読み込める



Connect Wallet

Wallet address and Secret key  
can be read by QR code

Status

Wallet address

*Enter text...*

Secret key

*Enter text...*



# ゲーム画面

今回のランで  
入手した  
XFPとXFT

XFP:1.09  
XFT:0

Energy:11.6  
ShoesHP:20

エネルギー  
1分ごとに0.2減少

速度と  
スピードメーター  
スピードメーターは  
靴の状態によって  
変わる

4.0km/h

0:02

靴耐久  
1回の  
movetoeamで  
1減少

活動時間

GPSステータス

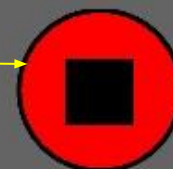
OFF

移動距離

Stopped  
0.00km

スタートボタン  
スタート時に押すと一時停止

長押しでゲーム終了



# ホーム画面

ホーム画面で靴の数、靴のステータス、エネルギー、獲得資金がオートセーブされる。

靴のステータス

経験値と次のレベルの必要経験値(積算)

エネルギー  
20分で0.2回復

Shoes2

ShoesHP

20/20

XFP Next Level

0.00/535

Energy

12.0/12

START

Shoes

Wallet

End



# ウォレット

XFP  
小数点以下2桁  
まで設定

XFTは靴のLUC値によって決定される  
確率から抽選で配布され、当たったら  
10XFTが得られる

手持ちのSymbolウォレットに紐づけする(予定)

Wallet

	XFP	:0.00
	XFT	:0

Home

# 靴棚

靴の作成に何XYM必要とするかは決めていないが今のところ500XYM  
くらいにしたい

靴を作る

タッチすることで  
使う靴を選べる

Make Shoes

No Shoes

Shoes1

Check

ステータスの  
チェック

Mint

Home

# 靴ステータス

靴は作成時にランダムで合計10ポイントがステータスに割り振られる。

靴のレアリティによって作成時に自由にステータスに割り振れるポイントが付加され、commonでは0ポイント、uncommonでは5ポイント、rareでは10ポイント付加される。



Shoes2

uncommon For Walking  
2 ~ 6 km/h

Lv:1/30

20/20

RES. 5/20



MEN. 4/20



LUC. 2/20



EFF. 3/20



LvUp

Repair



# 靴ステータス

靴耐久はRepairからXFPを支払って回復する。

レベルアップにはXFPを支払う必要がある。

レベルアップすると自由にステータスに割り振れるポイントが1つ付与される。

XFPを払って靴耐久を回復する



Shoes2

uncommon For Walking  
2 ~ 6 km/h

Lv:1/30

20/20

RES. 5/20



ボタンを押せば  
ステータスの  
レベルが上がる

MEI



LUC. 2/20



EFF. 3/20



LvUp

Repair

# 靴ステータス

RES: 靴耐久が減ると得られるポイントは減少する。RESレベルの上昇によってその減少度合いを減らすことができる。

MEN: Repairに必要な費用はMENレベルによって決定され、MENレベルの上昇によって必要費用は減少する。



Shoes2

uncommon For Walking  
2 ~ 6 km/h

Lv: 1/30

20/20

RES. 5/20



MEN. 4/20



LUC. 2/20



EFF. 3/20



LvUp

Repair

# 靴ステータス

LUC:XFTは抽選の際にLUCのレベルによって決定される確率で手に入れることができる。LUCレベルの上昇によって入手確率は上昇する。

EFF:XFPの入手量は靴の属性(walkingかjoggingか)と属性に応じた移動速度、靴耐久、そしてEFFレベルによって決まる。EFFレベルの上昇によってXFPの入手量は上昇する



## Shoes2

uncommon For Walking  
2 ~ 6 km/h

Lv:1/30

20/20

RES. 5/20



MEN. 4/20



LUC. 2/20



EFF. 3/20



LvUp

Repair

# ミント

レベル5以上（α版はその条件は除いてる）の靴で、靴耐久が全回復したものを2つ選び新しい靴を作る。

ミントでできる靴のレアリティは選んだ靴のレベルによって変化する

これもいくらにするか未定

タッチすることでミントする靴を選ぶ

靴を作る

Make Shoes

Select Shoes for mint

Shoes1

Check

Shoes2

Check

Mint

Home

# 現行の課題

- ・デザイン面の改善（ペイント3Dとワードアートしか使っていないため）
- ・靴に合わせたNFTの自動生成とウォレット搭載
- ・設定の詰め（靴を売買できるようにするか、いくらで靴を生成するようにするか）

# このアプリの将来突き当たる問題点

## 日本の仮想通貨規制

値段のついた仮想通貨⇔値段のついた仮想通貨のやり取りは認証を受けた取引所でないとできない。

仮想通貨の保管に関しても同様である。

ここら辺は詳しい人の詳しい説明がありましたら修正します。

# このアプリの将来突き当たる問題点

## 日本の法規制

景品表示法により、獲得ポイントやNFTの入手金額に制限がある。

賭博罪により、STEPNのようなレアリティが変化するミントは規制対象になりうる。

ここまで話してだが、ブロックチェーンを用いたplay to earnゲームの法解釈は現状ははっきりしていない

# このアプリの将来突き当たる問題点

## 「つまり日本でリリースするのは無理」

・・・のはずだったのだがコアデブが「何とかする」と言ったのでその言葉を信じるものとする