

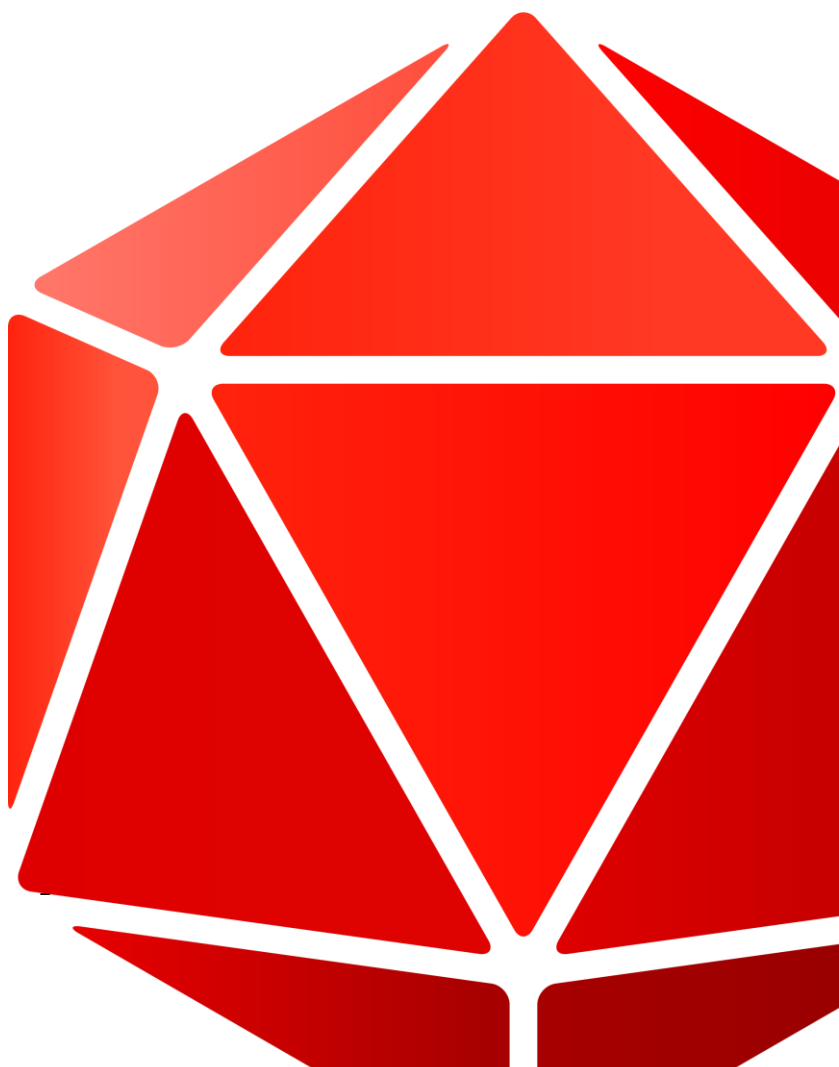
ダンジョン スワップ

DUNGEON  SWAP

ホワイトペーパー

バージョン 0.9

2021 年 4 月



# 読む前に

当社のビジネス戦略と長期的なビジネスモデルを詳しく説明したホワイトペーパーです。契約アドレスやトークンミクスなどの重要な情報を知りたい場合は、「付録: 基本情報」を参照してください。このホワイトペーパーで説明した内容を構築する際の献身と決意を理解するのに役立つことを期待している長い一節を読んでも構わないことを信じてください。そして、私たちの考えをはっきりと伝えるためには、より長い通路が必要です。私たちは曖昧で空の約束をしないことに注意してください、我々は利用可能で予想されるリソースに基づいて計画し、約束します。私たちが必要としているのは、それを実現するためのコミュニティのサポートです。

# メニュー

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 読む前に.....                    | 2  |
| 1. 概要.....                   | 4  |
| 2. 背景とモチベーション.....           | 4  |
| 3. 財務戦略(または「一般トークンミクス」)..... | 6  |
| 4. ダンジョンスワップの特徴.....         | 9  |
| 5. 統治.....                   | 12 |
| 6. ロードマップとチーム.....           | 13 |
| 7. 結論.....                   | 14 |
| 8. 付録: 重要情報 .....            | 15 |

# 1. 概要

- DungeonSwap (ダンジョン スワップ) のビジョン:
  - 私たちは、持続可能でユーザー中心で楽しい分散型エコシステムの構築に貢献することに専念しています。
- 我々は、Yield Farming と NFT の機能を含め、ビナンススマートチェーン上のテーブルトップ RPG スタイルのウェブゲームを構築しています。
- Tokenomics は健全であり、我々は 10,000,000 の DND トークンの長期的な総供給を持っており、我々はゲームメカニズムを介してトークンを燃やすので、長期的には、あなたの DND トークン(DungeonSwap の通貨)は、より価値を得るだけだろう。
- 収量農業を超えた私たちのユニークな特徴は、開発チームが開発し、財政的利益と一緒にユーザーの満足度を生成する長期的な機能として機能するように非常に懸命に取り組んでいる「ダンジョン」と「ボス戦場」と呼ばれるゲームです。

## 2. 背景とモチベーション

- 収量農業の価値は単なる農業以上のものでなければならない
  - デフィと利回り農業の出現以来、私たちは 1 つの簡単な質問について考えてきました:お金はどこからともなく出てきたのだろうか?そもそもなぜこれらのトークンは 何か価値があるのでしょうか?多くの人に、これはまだオープンな質問であり、多くの人々は、彼らがこれらの収量農場から大金を稼いでいる限り、この質問に答えたり、考えることさえ気にしません。しかし、私たちはこれ以上のものを求めています。私たちは、長期的に、そして潜在的な弱気市場でさえも生き残りたい場合は、人々が金銭的利益のためだけでなく、そのような Dapps で行う活動からエンターテインメント/満足感を持つものを作らなければならないと信じています。簡単に言えば、私たちは楽しみが(より重要ではないにしても)金銭的利益にとっても同様に重要であると信じています!
- RPG とダンジョンアドベンチャーのテーマ
  - 私たちはゲームと RPG 愛好家であり、人々がリターンに焦点を当てている伝統的な収量農業から最も楽しい時間を得ることを願っています。各ユーザーは、暗号財布に結びついた自分のキャラクターと一緒に遊ぶことで冒険に参加することができ、ダンジョンの冒険に参加したり、ボスの戦いに参加したり、もちろん利

回り農業に参加することでキャラクターを育てることができます。

○ 私たちが構築しているゲームの種類とその理由

- 2000 年代初頭にはまだ覚えていますが、プレイヤーが RPG キャラクターを作成したり、モンスターと戦ったり、宝物を獲得したり、他のプレイヤーと交流したりできるウェブベースのゲームがたくさんありました。これらのゲームのほとんどは、主に、いくつかのグラフィックとほとんどアニメーションを持つテキストの形で提示されました。私たちは彼らを「ウェブゲーム」と呼びました。これらのゲームの特徴の 1 つは、多くの決定が必要ではなく、プレイヤーが満足感を得る 1 つの主要な情報源は、彼らのキャラクターが成長しているのを見たという事実からほとんど外れていたことです。これは実際に多くのモバイルゲームで実際に反響し、プレイヤーは本質的に毎日(それがどのように呼ばれても、携帯電話のゲームで「収穫」ボタンをクリックすることによって)、彼らのキャラクターの統計の増加を実現しました。ですから、私たちは「あなたの性格が成長するのを見て満足が生まれる」と「実際の金銭的報酬」というメカニズムを結集しています。
- 上記の考慮事項では、我々が構築しているゲームには、次の要素が含まれます。
  - 卓上 RPG ゲームとまったく同じように、主にゲームの流れを語るテキストに依存して、簡単にプレイして理解できるウェブベースのゲームです。
  - ゲームの報酬/結果は、本質的に財政的である DND トークンと NFT の観点から
  - ユーザーが受け取る、アートコレクションとは別に、ユーザーがゲームでのパフォーマンスを助けるユーティリティ(例えば武器/シールド/マジック)として機能する
  - ゲーム DND の金銭的報酬の資金源は、(1)他のプレイヤーのゲームの入場料(2)利回り農業からの入金手数料、および(3)開発者から、一方、NFTs 報酬は作成され、無料でプレイヤーに送られます。

### 3.財務戦略(または「一般トークンミクス」)

- 。そこにあるほとんどの(すべてではないにしても)産出農場は、トークンの最大供給を持っていない、理由は「農家を譲るインセンティブを維持する」と言われ、ユーザーが言ったトークンを賭けるか投資することを決定するとき、本質的に大きな心配です。また、人々は単にますます多くのトークンが生産されていることを心配しているので、流動性プールへの投資はかなり短期的になり、したがって、自分の保有は時間の経過とともにますます価値が低くなります。だから、それはインセンティブを維持しながら、最大の供給を持つトークンを生成することが可能であるかどうか疑問に来る?それは直感的ではないようですが、長期的なトークン生成と燃焼メカニズムを管理し制御する体系的な方法で私を `coiup` にすることができるならば、我々は同時に、魅力的な収量を維持し、(2)トークンに最大上限を持つことができます。
- 。したがって、DND トークンは最大供給を行うことにしました。その中で、DND トークンの長期供給量を管理する投影モデル(ロジスティック成長モデルに触発)を開発しました。このようなモデルは、生態学、人口統計、さらには COVID ケースのような多くの現実世界の投影ユースケースに採用されています。そして、成長と燃焼の間のこのような長期的な総バランスを達成する方法は、最終的に収量農業から得られた報酬を相殺するトークン燃焼メカニズムとしてのゲーム活動の増加を介してです。ダンジョンスワップのコア機能であるゲーム機能は、「**ダンジョンスワップの機能**」の項で説明されています。トークン投影モデルの詳細については、プロジェクトの `github` リンク ( [https://github.com/dungeonswap/White-Paper/blob/main/DungeonSwap\\_Tokenomics\\_202104.xlsx](https://github.com/dungeonswap/White-Paper/blob/main/DungeonSwap_Tokenomics_202104.xlsx) ) を参照してください。
- 。つまり、長期的に収穫農業を通じて生み出される金銭的利益は、このプロジェクトの開発の過程で必然的に減少します。したがって、ユーザーの勢いを維持する方法(そしてもちろん、DND トークンの価格)は、ゲーム体験を介して行われます。製品のライフサイクルは、ユーザーが主に金銭的インセンティブから満足を得る初期段階をカバーし、その後、ゲー

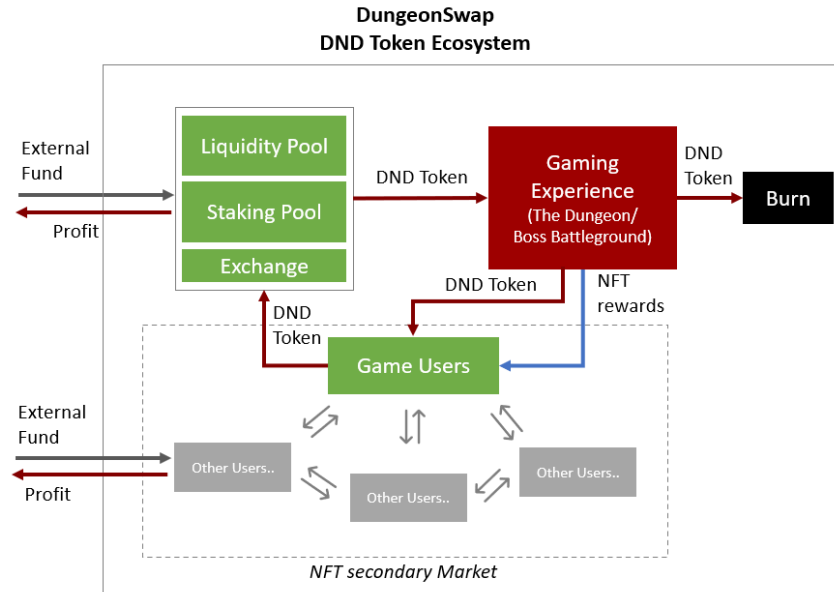
ム体験が全体的な満足度の中核となる満足度の向上に寄与する段階を目標としています。



(図示：赤い線—全体的に満足感、青い線—ゲームからの満足感、緑線：Defi からの金融の満足感)

○ DND トークン エコシステム

- DND トークンエコシステムがどのように持続可能になっているかについて議論する上で、重要な部分の 1 つは NFT です。NFT がもともと無料でユーザーに与えられている場合(そしてユーザーがゲーム体験で優位に立つ)、これらの NFT は本質的にユーザーがゲーム体験中により多くの DND トークンを獲得するのを助けるので、金銭的価値があると推測するのが妥当です。私たちの目標は、収集目的とゲームの金銭的報酬目的を含むこれらの NFT を取引することによってユーザーが利益を得ることができる、NFT のための二次市場があるべきだということです。それにもかかわらず、これらはエコシステムに追加の外部資金を引き付けるため、DND トークンと共に DungeonSwap の成長に貢献します。資金の流れと二次市場をカバーする図は以下のとおりです。

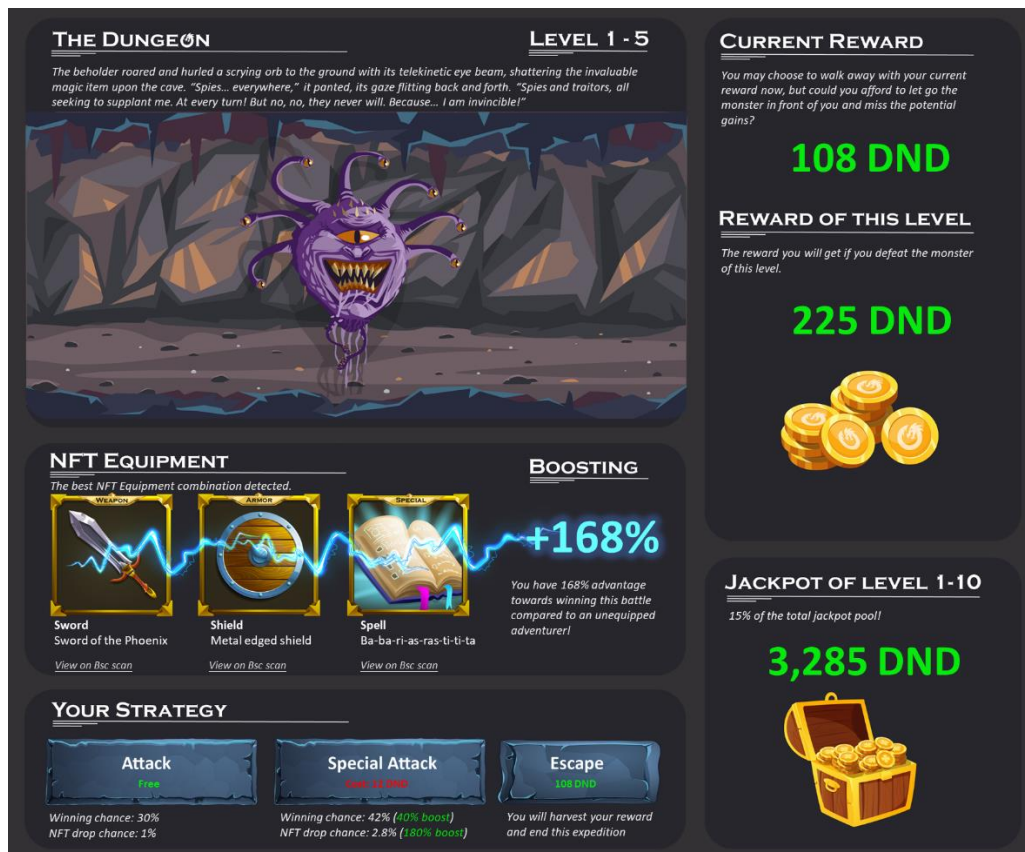


- トークン配布モデル（または「トークンオミクス」）
  - 以下は、私たちがよく知っている「Tokenomics」の簡単な図です。
    - 長期：
      - DND の長期最大供給量は 10,000,000 です。
      - DND の生成は、収量農業の利益とトークン燃焼のバランスがあるロジスティック成長モデルを参照して統治されます。
    - 短期：
      - DND トークンの短期生成率は、ユーザの活動と市場の反応に応じて、ブロックあたり 1~3 DND の間になります
      - 報酬の 90.91%は、収量農家に直接送られます
      - 報酬の 9.09%は、次の目的のために開発者のに送られます：
        - 今後のパートナーシップと上場ファンド
        - ゲーム体験の追加報酬
        - チームファンドの開発
    - 初期ミント
      - 初期流動性供給には、500,000 DND(供給全体の 5%)の初期造幣があります。起動フェーズ中に未使用の DND トークンを書き込みます。残りの DND トークンの一部は、マーケティングイニシアチブや上場のためのエアドロップとして一般に配布されます。



## 4. ダンジョンスワップの特徴

- ダンジョンスワップは現在、以下の製品を生産/計画しています。
  - 取引市場(取引所)
  - 流動性ファウンテン(流動性の追加)
  - ファンタジーファーム (Yield Farm)
  - 錬金術師プール(ステイクプール)
  - ダンジョン (新機能)
  - ボスバトルグラウンド (新機能)
- ダンジョンスワップの最初のフルバージョンは、以下の 6 製品をカバーします。最初の 4 つの製品(トレーディングマーケット、流動性噴水、ファンタジーファーム、アルテミストのプール)は、RPG ファンタジーのテーマに元のパンケーキスワップサービスの再テーマです。それは多くの変更なしで任意の収量農業サービスと同じくらい良い機能します。交換機能は、パンケーキスワップのサービスを活用します。「ダンジョン」と「ボスバトルグラウンド」は、ダンジョンスワップのコアコンピテンシーです。以下に説明します。
- ダンジョン
  - 基本的なゲームプレイとアイデア
    - 「ダンジョン」は、元の収量農業システムからまったく新しい、別々の製品として機能します。本質的には、ユーザーがダンジョンの最初のレベルから始める「不正のような」ウェブゲームです。ダンジョンの各レベルでは、プレイヤーは異なる敵に直面し、単に「攻撃」、「特別な攻撃」と「エスケープ」の間の選択肢を与えられ、本質的に勝利と賞と戦いに賭けられた量の間の確率の変動に変換されます。プレイヤーは「戦うか飛行」のどちらかを選択することができ、彼らはダンジョンのより深いレベルに行き、より多くの敵と戦い続け、より多くの賞を蓄積するか、報酬を維持し、彼らはそのレベルでの戦いに負けることによって報酬のすべてを失う危険を冒さないようにゲームを終了することができます。開発中のゲームプレイは以下の図のとおりです。



- ゲームの第1報酬:DND トークンとその資金源
  - ダンジョンゲームの支払いは、DND トークンの形で、(1)ダンジョンの他のプレイヤーの入場料と(2)利回り農業からの預金手数料、および(3)特別キャンペーンの場合の開発者資金から調達されます。これらの金銭的報酬は、ユーザーがダンジョンをプレイして参加することを選択する主要な動機の1つになります。
- ゲームの第二の報酬:機器と魔法と二次市場として NFT
  - 機器(NFT の形で)は、ランダム化された方法で各戦闘の後にユーザーに授与することができます。ユーザーが保持するTTは、戦いの結果にプラスの効果を持つことになります(そして、異なる NFT の異なる組み合わせでさえ、異なる効果をもたらす可能性があります)、これらはすべてダンジョンでモンスターを倒し、報酬を得ることよりも利点に変換されます。このような ST が戦闘結果に及ぼす影響の公式は、最小限のオンチェーンガス消費を目的として物事をシンプルに保つという原則で設計されます。開発中の機器の一部を以下に示します。



- 第3報酬:ユーザー満足度
  - 実際の金銭的な利益が、ユーザーが「ダンジョン」への参加を選択する大きな動機となるのは間違いありません。しかし、私たちはまた、ユーザーが冒険家としての経験を本当に楽しむことができ、ゲームプロセス全体を楽しむことができる物語と物語の要素を提供することを目標としています。我々が主張しているように、これはユーザーを長期的に滞在させる方法の唯一の方法です。

○ ボス戦場

- 「ボス戦場」は、ユーザーと一緒にボスと戦っている状況を模倣している方法で、パンケーキスワップの宝くじのバリエーションであり、「ボスを殺す」ことが勝者であり、報酬を共有します。ボスの戦場とパンケーキスワップの宝くじの主な違いは、ユーザーが「ダンジョン」から得たプロセスで、NFT が役割を果たすことです。一般的に、このとき、ユーザーが「追加報酬」を得る機会が増えます。「ボス戦場」に参加する「余分な報酬」に参加する NFT のないユーザーを落胆させるのを防ぐために、「余分な報酬」は、別々に資金を調達している別のプールに入ることを目標とします
- ボスの戦いの参加は、「ダンジョン」と同様の方法で NFT 機器で報われるチャンスにもなります。

## 5. 統治

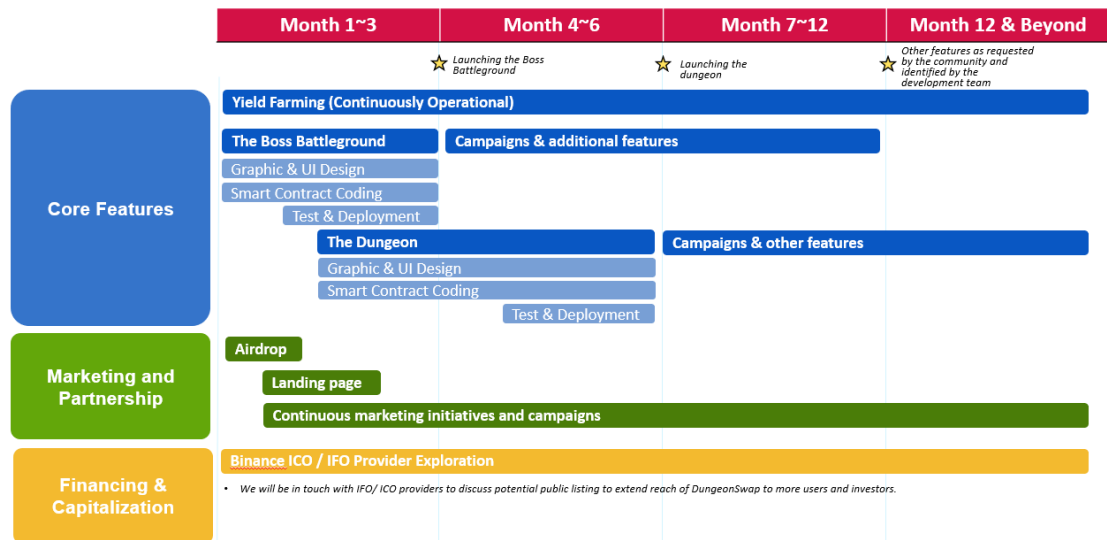
- 監査
  - TechRate と監査演習を行っており、監査レポートは TechRate の [github\(https://github.com/TechRate/Smart-Contract-Audits/blob/main/DungeonSwap.pdf\)](https://github.com/TechRate/Smart-Contract-Audits/blob/main/DungeonSwap.pdf) でアクセス可能です。また、他の監査プロバイダーとの関わりも行っており、監査報告書が完了したら開示します。
  - また、将来的に追加機能が追加されると、これらの契約を監査し、DungeonSwap のすべての機能する契約が監査され、安全に使用されることを確認することを約束します。
- ダオ
  - 長期的には、プロジェクトの将来の方向性を支配する分散型自治組織にプロジェクトを移行します。

## 6. ロードマップとチーム

- 。 以下は、目標の配信と、今後のタスクのロードマップです。ただし、コミュニティの需要やリソースの可用性に応じて、計画は変更される可能性があります。

### DUNGEON SWAP ROADMAP

★ Milestone



- 。 計画されたチームの現在の構造は以下の通りです(私たちは動員しており、チームに参加するためにより多くの才能を引き付けています!)
  - プロジェクトリーダー
  - スマートコントラクト開発者 x 2
  - フロントエンドデベロッパー x 1
  - グラフィックと UI/UX デザイナー x 1
  - マーケティングオフィサー x 1

## 7. 結論

- Defi プロジェクトの成功は、ユーザーにどれだけのリターンを提供しているかだけでなく、長期的にはより「合理的な」レベルにトレンドを引き上げることができたら、どれだけ多くの新しいユーザーを引き付け、勢いを維持できるかについてだと考えています(しかし、従来の金融で得られた利回りよりもまだかなり高いと想像できます)。Gamification は単なるギミックではなく、使いやすく楽しいことが最も重要であると考えています。

## 8. 付録: 基本情報

- スマート C オントラクト(ビナンススマートチェーン):
  - DND トークン: 0x14c358b573a4cE45364a3DBD84BBb4Dae87af034
  - ダ      ン      ジ      ョ      ン      マ      ス      タ      ー  
:0x3720F1F9a02BFB4dD6afb9030eB826B4392D321F
  - タイムロック: 0xcd0f829d14f55Bde8762Bb1b93e42688b9e0C8F5
- オケノミクス モデル (DND トークン)
  - [https://github.com/dungeonswap/White-Paper/blob/main/DungeonSwap\\_Tokenomics\\_202104.xlsx](https://github.com/dungeonswap/White-Paper/blob/main/DungeonSwap_Tokenomics_202104.xlsx)
  - 長期: DND の長期最大供給は 10,000,000 になります
  - 短期: DND トークンの用語生成率は、ユーザーの活動と市場の反応に応じて、ブロックあたり 1~3DND の間になります
  - 報酬の 90.91%は、ユーザに直接送られます
  - 報酬の 9.09%は、以下の目的のために開発者のに送られます:
    - 今後のパートナーシップと上場ファンド
    - ゲーム体験の追加報酬
    - チームファンドの開発
- ウディットレポート (テクレート)
  - <https://github.com/TechRate/Smart-Contract-Audits/blob/main/DungeonSwap.pdf>