

VIARIUMのプロットや世界の創造の概念

- 1つのプロットの寸法は、10m x 10m x 10mです。
- GenesisLand = 10,000のプロット。
- 新しく建設された世界は、次の基本的なパラメータによって特徴付けられます。
 - 1つの世界で作成されたプロットの数
 - この世界が創造された場合、宇宙の総てのプロットの合計
 - プロおよびビジネスに基づいている話題、
 - 世界における位置(2つの世界を互いに重ね合わせるべきではない)。
- 新しい世界を創造するには、料金を支払うべきです。料金の経済的本質は、新しい土地の無管理生産の制限です。 本当の必要がなければ、多数の新しい領土の出現は不動産の減価償却につながり、古い地域での土地奪取につながりVIARIUM経済全体に有害です。
- 新しい世界の創造が成功した場合、その建設の料金は2つの基金の口座に均等に振り込んで、凍結されます。
 - GenesisLandを含むすべての創造されてくる土地基金の1/2、
 - 創造された世界発展基金の1/2。
- 選言的判断もあります。投票することによって、新世界の創造者はこれらのトークンを燃やすのに投票することができます。
- 新世界は、前の世界の充填率が70%に達した後にのみ作成できます。それなのに、誰もがいつでも新世界を創造するキューに入れます。ユーザーとスマート契約の両方から提出することができます。これにより、ユーザーの協力の世界のための申請が作成されます。この場合、新世界の創造への料金は凍結され、使用することはできません。ユーザは、申請をキャンセルすることによって料金を戻すことができます。
- 新しい世界を構築するコストを計算するには、 $10 \times 10 \times 10 = 501$ VRXのサイズを持つ1つのプロットを作成する固定平均価格が採用され、そしてそれが複雑度係数とプロット数に乗算されます。



新しい世界の出現に伴って、N個のプロットが作成され、総てのプロットに対して支払われる金額は次のようになります。

$$Price = k * N * W$$

Nは新しいプロットの数

W - 1つのプロットの初期価格

k は 後続プロットの価格を増す複雑さの係数

複雑さを計算する際には、以下の基本的な考え方が考慮されます。

- 新しい土地の創造は、以前の土地よりも (VRXトークンの単位で) もっと高価でなければならない。これは、新しいものを作る時、古い世界の地価のダンピングを減らす。
- 複雑さは、新しい世界で作成されたプロットの数と、新しい世界の作成後に VIARIUM世界に存在するプロットの総数に比例します。
- 土地の一部がオークションに行かず世界の創造者の使用に移すと、複雑さは劇的に増加します。

複雑度係数 (k) を計算するには、次の式を使用します。

$$k = \sqrt[q]{\frac{N}{M}} \times \frac{(N \times L + N_0)}{N_{genesis}} \times (1 + N_{cr}/N)^p$$

N は新しいプロットの数です。

N₀ 世界の創造前、世界全体に於けるプロット数

N_{genesis} GenesisLandに於けるプロット数

M 世界の最適 (=最小) サイズ

q 最適値を上回るサイズの増加を伴う新しい世界の価値の増加の冪関数の冪指数です。

L 最適サイズを超えるサイズの増加を伴う新しい世界の複雑さの増加の線形指標です。

N_{cr} 世界の形成直後にユーザーが所有するプロットの数。

p 創造者の所有となる世界のシェアの増加を伴う新世界の価値の増加を段階的に示す冪関数の冪指数。

幣社のアナリストは、 $M = 1000$ のプロットで世界の最適な価値を選びました。べき指数は $q = 2$ であり、線形の指数は $L = 0.76$ です。創世の世界は最大世界として選ばれ、そのサイズ $N_{genesis} = 10000$ として選ばれました。複雑さの指数の値は、 $p = 4$ が選ばれ、ユーザが自分自身で世界を完全に購入したい場合、世界の価値が16倍に増加することになります。

- 作成された世界の最小サイズは1000プロットです。これは、誰も複数のプロットで新しい世界を「スパム」しないように行われます。このような制限を受けて、平和の創造はかなり高価で責任ある手続きになるでしょう。同時に、コミュニティは、必要に応じて1000プロットの比較的小さな世界を構築することができます。

フォーミュラを考慮したら、新世界の建設における次の傾向：

- 最も有益なのは、小さな世界（それぞれ1000のプロット）の建設です。コンピューティングパワーを提供する方が簡単であり、そのような世界は以前に作成された総ての世界の領域の価格に大きな影響を与えないので、論理的です。さらに、小世界は主題管轄区を建設するのに最も便利です。
- 世界の面積がGenesisLandよりも10倍大きくなると、最小サイズの新しいプロット作成価格は500万VRXになり、さらには面積のでっかいプロットがもっと高く、新しい世界の創造を大幅に遅くする可能性があります。
- 世界の総面積が50-100倍になった後、新しい世界の創造は非常に高価な手順になり、頻繁に起こることはまずありません。
- 理論的には、VIARIUMの世界はGenesisLandの5万倍になる可能性があります（1000プロットの最後の世界は250,000,000 VRXの費用がかかります）。したがって、世界の最大サイズは5,000,000プロット、または500,000,000平方メートルです。

