

# 创建VIARIUM土地和宇宙概念

- 一个地块的面积为：10m x10m x10m。
  - Genesis Land = 10 000 个地块。
  - 每个新建立的世界都具备以下基本参数：
    - 在一个世界中创造的地块数量；
    - 如果这个世界被建立了，宇宙中所有地块的总数；
    - 专业的商业定位，主题；
    - 宇宙中的位置（两个世界不能重叠）。
  - 为创建新的世界，必须支付费用。费用的经济实质是限制不受监督的新土地的创建。如果缺少了现实必要性，出现的大量新土地将会导致不动产和原有土地的贬值，这会危害VIARIUM的总体经济。
  - 如果成功创建了新的世界，将计算其建造费用并临时冻结以下两个基金的账户中相应的比例的资金：
    - 1/2 所有创建早期土地基金，包括Genesis Land；
    - 1/2 创建世界发展基金
- 还有另一种选择。通过投票新世界创建者可以投票选择销毁这些代币。
- 只有在前面的世界的容纳量达到70%后才可以建立新世界。但是任何人都可以在任何时间加入创建新世界的队伍。申请可以由用户提交，也可以由智能合约提交，这将为用户合作的世界创造申请。在这种情况下创造新世界的费用将被冻结并且不能使用。用户可以按自己的意愿通过取消申请来转出自己的资金，。
  - 建造每个大小为10 x 10 x 10地块的价格是固定、标准的，以便计算创建新世界的成本—— 501 VRX乘以地块数量和难度系数。创造新世界时创造N个地块，那么支付所有地块的金额为：

$$Price = k*N*W$$

这里的 N – 新地块数量，

k – 难度系数，

W- 创建一个地块的标准价格(W = 501).

在计算难度时要考虑以下基本观点：

- 创建每个新土地要以前创建的土地要贵（VRX代币为单位）。这降低了在创建新土地时旧的地块抛售价格。
- 难度与在新的世界创建的地块的数量和创建新世界后VIARIUM宇宙中的地块总数成正比。
- 如果一部分土地不通过拍卖转用作世界创建者使用，难度将显著提高。

使用以下公式计算难度系数（k）：

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

**N** 新地块数量，

**N0** 创建世界前全宇宙的地块数量，

**Ngenesis** Genesis Land中的地块数量，

**M** 最优世界尺寸（即最小尺寸）

**q** 超过最优值的尺寸增长时新世界成本增长幂指数

**L** 超过最优尺寸的尺寸增长时新世界复杂性增长的直线指数。

**Ncr** 世界形成后用户拥有的地块数量。

**p** 立即转移到创建者财产中去的世界份额增加时，新世界成本升高的幂指数

我们的分析师挑选出了世界最优值：M=1000个地块。幂指数q = 2, 而直线指数L = 0,76. 以最小世界选择创造世界，他的尺寸为 Ngenesis = 10000.

选择p=4作为复杂幂指数数值，如果用户想要为自己购买整个世界，那么世界的成本将增加16倍。



- 创造世界的最小尺寸为1000个地块。这样做是为了避免有人滥造只有几个地块的新世界。有了这样的限制，创建世界就变成了一个昂贵且需付责任的程序。同时，如果非常需要，社区可以在必要时为自己建立一个相对不大的1000个地块的世界。

## 注意公式，新世界的创建有以下趋势：

- 创建一个不大的世界（1000个地块）是最有利的。这是合乎逻辑的，因为保证计算能力更简单，并且这样的世界不会严重影响以前创造的所有世界的单位面积价格。除此之外，不太大的世界对于主题司法管辖区的建立最为有利。
- 当宇宙面积增长到Genesis Land 的10倍以上时创建最小尺寸的新地块的成本将为5百万VRX，面积越大成本越高，这应该是延缓新世界创建的本质原因。
- 宇宙总面积增长到50-100倍后创建新世界将变成极其昂贵的程序，不可能经常发生。
- 理论上VIARIUM宇宙可以是Genesis Land的50000倍（因为最后一个1000个地块的世界价值为250 000 000VRX）。因此，宇宙的最小尺寸为5 000 000个地块或500 000 000平方米。