

КОНЦЕПТ СОЗДАНИЯ ЗЕМЕЛЬ И ВСЕЛЕННЫХ VIARIUM

- Размер одного участка составляет: 10м x 10м x 10м.
- Genesis Land = 10 000 участков.
- Каждый новый построенный мир характеризуется следующими основными параметрами
 - количеством создаваемых участков в одном мире
 - суммой всех участков во вселенной в случае, если этот мир создается
 - профессиональной и бизнес-ориентацией, тематикой
 - местоположением во вселенной (никакие два мира не должны накладываться друг на друга).
- Для того, чтобы создать новый мир, необходимо заплатить взнос. Экономическая суть взноса – ограничение бесконтрольного производства новых земель. В случае отсутствия реальной необходимости, появление большого количества новых территорий приведет к обесцениванию недвижимости и земли на старых территориях, что вредно для экономики VIARIUM в целом.
- В случае успешного создания нового мира, взнос за его постройку перечисляется и временно замораживается в равных долях на счетах двух фондов:
 - 1/2 фонд всех созданных земель ранее, включая Genesis Land
 - 1/2 фонд развития созданного мира
- Существует альтернативный вариант. Посредством голосования создатели нового мира могут проголосовать за сжигание данных токенов.
- Новый мир можно создать только после того, как наполняемость предыдущего мира достигает значения 70%. Тем не менее в любой момент времени каждый желающий может встать в очередь на создание нового мира. Заявка может быть подана как от пользователя, так и от смарт-контракта, что позволит создавать заявку на мир кооперации пользователей. В этом случае взнос на создание нового мира будет заморожен и не доступен к использованию. При желании пользователь может вывести свои средства, аннулировав заявку.

Для расчета стоимости построения нового мира берется фиксированная усредненная цена на создание одного участка размером $10 \times 10 \times 10 = 501$ VRX и умножается на коэффициент сложности и количество участков.

При появлении нового мира создается N участков, а сумма, оплаченная за все участки, составит:

$$Price = k \cdot N \cdot W$$

N – количество новых участков,

k – коэффициент сложности,

W – усредненная стоимость создания одного участка ($W = 501$)

При вычислении сложности учитываются следующие основополагающие идеи:

- Создание каждой новой земли должно быть дороже (в ед. токенов VRX), чем предыдущих. Это уменьшает демпинг цен на участки в старом мире при создании нового.
- Сложность пропорциональна количеству создаваемых участков в новом мире и общему количеству участков, которые будут существовать во вселенной VIARIUM после создания нового мира.
- Сложность резко растет, если часть земли, минуя аукцион переходит в пользование создателя мира.

При этом для вычисления k используется следующая формула:

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

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

- N** количество новых участков
- N0** количество участков во всей вселенной до создания мира
- Ngenesis** количество участков в Genesis Land
- M** оптимальный (он же минимальный) размер мира
- q** степенной показатель увеличения стоимости нового мира при увеличении размеров сверх оптимального значения
- L** линейный показатель увеличения сложности нового мира при увеличении размеров сверх оптимального размера
- Ncr** количество участков, которое пользователь получает в собственное владение, сразу после формирования мира
- p** степенной показатель увеличения стоимости нового мира при увеличении доли мира, сразу переходящей в собственность создателя

Нашими аналитиками было выбрано оптимальное значение мира в $M=1000$ участков. Степенной показатель $q = 2$, а линейный $L = 0,76$. Мир генезиса был выбран как максимальный мир и его размер $N_{genesis} = 10000$.

В качестве значения степенного показателя сложности был выбран $p=4$, что дает 16 кратное увеличение стоимости мира в случае если пользователь захочет полностью выкупить мир для себя.

- Минимальный размер создаваемого мира 1000 участков. Это сделано для того, чтобы никто не «спамил» новыми мирами по несколько участков. С таким ограничением создание мира будет довольно дорогой и ответственная процедура. Вместе с тем, комьюнити, если очень хочет, может построить для себя сравнительно небольшой мир на 1000 участков при необходимости.

Принимая во внимание формулу, имеем следующие тенденции построения новых миров:

- Наиболее выгодно строительство небольших миров (по 1000 участков). Это логично, так как их проще обеспечить вычислительными мощностями и такой мир не оказывает значительного влияния на стоимость площадей всех ранее созданных миров. Кроме этого небольшие миры наиболее удобны для построения тематических юрисдикций.
- При увеличении роста площади вселенной в 10 раз больше Genesis Land стоимость создания нового участка минимального размера будет 5 млн VRX, а больших по площади еще больше, что вероятно существенно замедлит создания новых миров.
- После роста общей площади вселенной в 50-100 раз создание новых миров станет крайне дорогой процедурой и вряд ли будет происходить часто.
- Теоретически вселенная VIARIUM может быть в 50000 раз больше Genesis Land (т.к. последний мир в 1000 участков будет стоить 250 000 000 VRX). Таким образом, максимальный размер вселенной это 5.000.000 участков или 500.000.000 квадратных метров.

