

IlluviumのIIP-xパラメータ案。土地売却ゼロ

iip	タイトル	ステータス	作者	ディスカッション	作成された	更新
	イルビウムのパラメータゼロランドセール	提案された	アロン・ワーウィック (aaron@illuvium.io)		2021-11-21	N/A

簡単な概要

ミニゲーム「Illuvium」の正式名称が「Illuvium.Zero」に決まりました。もうすぐ「Illuvium: Zero」が完成します。これに先立ち、ランドセールの詳細について承認を得なければなりません。このIIPに続いて、2つの追加ガイドドキュメントがリリースされます。1つはIlluvium: Zeroの詳細について、もう1つはIlluvium: Zeroの詳細についてです。Zeroの詳細を説明したものと、ランドセールでの購入方法を説明したものです。これらは特に今回のIIPに必要なものではありませんが、必要な情報をわかりやすく提供してくれるでしょう。

アブストラクト

Unityを使用して開発されている3Dアイソメトリック・シティビルディング・ゲームは、アルファ版のリリースに近づいています。そのためには、プレイヤーがIlluviumをプレイするための土地を造成する土地売買が必要となります。Zeroをプレイするための土地を購入する必要があります。この土地売買はIlluviDEXでホストされ、これまでで最大のウェブアプリとなり、評議会の承認を得て設定する必要があります。

概要

ランドセールのタイミング

販売期間の合計	3日
1バッチあたりの販売区画数	278 プロット
バッチのリリースレート	1時間に1回
各バッチの期間	2

実際には、1時間ごとに約278個の新しいプロットが販売可能になるということです。この時点で、誰かが購入するまで、価格が下がり始めます。購入のために必要なことは、区画を選択し、表示された価格を支払うこと以外にはありません。より安い価格で購入したい場合は、価格が下がるのを待ちますが、他の人に購入されてしまうリスクもあります。

バッチは1時間ごとにリリースされるため、1つのバッチは1時間前のもの（開始価格の約30%）、もう1つのバッチは真新しいものとなり、多少の重複があるかもしれません。各バッチは、全体の土地の数とほぼ同じ比率のTierになります。

土地 NFTの数

合計 土地 NFTのプロット	100000
初回販売分の総区画数	20000
Tier5の土地区画が初売りに登場	2
Tier4の土地区画をファーストセールで販売開始	869
ファーストセールで販売されるTier3の土地区画	2088
Tier2の土地区画をファーストセールで販売開始	5012
初売りで販売されるTier1の土地区画	12029

土地 NFTの詳細

それぞれの土地には、購入前に以下のような限定された情報が用意されています。

地域	全部で7つの地域があります。リージョンはIlluvialの親和性スキャンの確率に影響します。
ティア	全部で5つのTierがあります（Tier0は販売されません）。ティアはエレメントや燃料サイトの数、利用可能なランドマークに影響を与えます。
所在地	位置は、隣接する土地が合併できる可能性のある将来の拡張の場合にのみ関係します。

購入されると、不変のブロックチェーンコントラクトは、土地区画の詳細を含むNFTを作成します。このNFTには、土地区画を構成する敷地の詳細やランドマークの詳細を決定論的に生成するために使用できるランダムシードが含まれています。

これらの詳細を生成する決定論的関数は、不変のブロックチェーンコントラクトに保存され、Illuvium:Zeroのゲームクライアントや「IlluviDEX」のウェブアプリケーションなどのアプリケーションが、コントラクトで定義された土地生成関数を守っていることを確認するために使用できます。

この機能により、以下のような詳細情報が生成されます。

エレメントサイト	エレメントサイトの配列で、各サイトのタイプと場所の詳細を含む。
燃料サイト	各サイトの種類と場所の詳細を含む、Fuel Siteの配列です。
ランドマーク	生成されたLandmarkのタイプと位置です。ランドマークを含まないTierの場合は空です。

階層ごとのサイトとランドマークの数

ティアごとのサイトやランドマークの数は決まっていますが、これらのサイトやランドマークの種類はさまざまです。例えば、1つのティア1のサイトには、各要素サイトが1つずつあったり、3つのLakesがあったりします。

次の表は、各階層の「エレメントサイト」の数、「フェューエルサイト」の数、「ランドマーク」のクラスを定義したものです。

土地の階層	# 要素サイトの数	# 燃やす場所の数	ランドマークの数とクラス
ティア1	3	1	なし。ランドマークはありません。
Tier2	6	3	なし。ランドマークはありません。
Tier3	9	6	1 エレメントランドマーク
Tier4	12	9	1 燃料ランドマーク
ティア5	15	12	1アリーナ

サイトの数量が定義されているため、特定の階層の土地はすべて、他の土地と同じように生産できる可能性があることとなります。細かい違いはありますが、それは

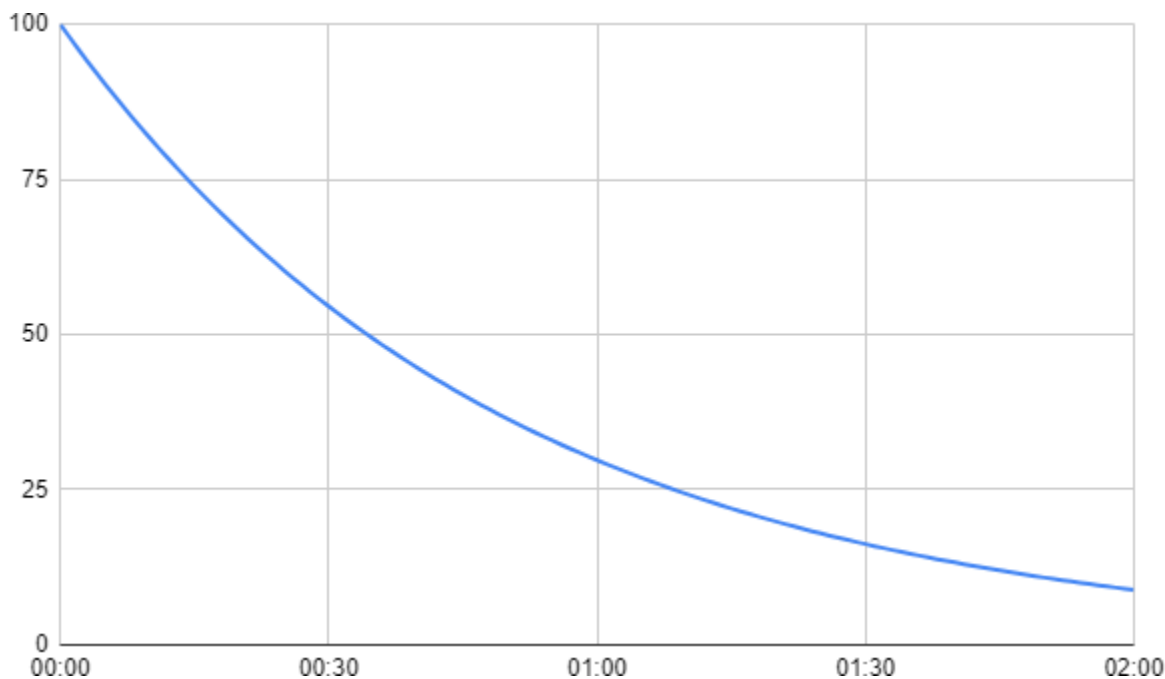
- サイトの種類と広がり
- ロット上のサイトの位置
- サイトとランドマークの相乗効果

このランダム性が、販売を盛り上げる要素になっていると思います。

ランドNFTの価格

この土地販売では定率価格モデルを使用し、開始時の価格が2時間の間に毎分2%の割合で下落するように設定されます*。

ティア	ETHでの開始価格
初回販売におけるTier5土地区画の開始価格	サイレントオークション
初回販売におけるTier4土地区画の開始価格	20
初回販売におけるTier3土地区画の開始価格	5
初回販売におけるTier2土地区画の開始価格	1.5
初回販売におけるTier1土地区画の開始価格	0.5



*Tier5の土地は2つしかないため、サイレントオークションで販売されます。

支払い

ETHとsILVは土地の支払い方法として使用できますが、1つの取引では使用できません。sILVは外部からの収益を呼び込むことはありませんが、現在のトークン保有者が自分のイールドトークンをsILVとして請求する動機付けになります。この現象は、長期的にはILVの総供給量を大量に減少させる。

収益配分

土地の所有者は、バランスのマルチトークンによるウェイトプールを利用して、メインゲームのプレイヤーから収益を得る機会があります。土地所有者は、ゲーム内で生成した燃料をETHと交換することで収益を得ることができます。一方、IlluviumのプレイヤーはETH*を燃料と交換します。この燃料は、プレイヤー間のIlluviedEX取引を除く、ゲーム内のすべての取引に使用されます。

目標は、土地所有者がIlluviumのゲーム内での購入から得られる総収入の約5%を得ることができるようにすることです。これは、Illuviumのプレイヤーが燃料を1個交換するごとに、Illuvium DAOが19個の燃料を交換することで達成されます。Zeroのプレイヤーが燃料を1個交換するごとに、Illuvium DAOが19個の燃料を交換することで実現します。

Illuvium価格への変更

Illuvium:Illuvium: Zeroの目標は、土地の所有者が何らかの権限を持つことで、交換する燃料の価格に影響を与えたり、ゲームのメインに影響を与えたりして、エキサイティングなものにすることです。しかし、メインのゲームがうまく機能するためには、ある程度の安定性が必要です。私たちは、この要求に対する解決策を考えました。

燃料（ゲーム内のすべてのインタラクションに必要）は米ドルに固定されません。代わりにゲーム内でのプライシングは固定額の燃料となります。しかしこれでは、土地所有者の行動によって燃料の価格が大きく変動してしまいます。代わりに、DAOは、価格が基準価格とどちらかの方向に25%以上異なる場合、バランスプールから自動的に燃料を供給または引き出します。

実際には、燃料の需要が生産量に比べて高かったり低かったりすると、Illuviumでのアクションの価格が最大25%増減することになります。これにより、土地所有者は価格が高いときに売ることができ、ゲーム本編のプレイヤーは価格が低いときに燃料を買うことができます。

評議会は、燃料の基本価格、あるいは許容される変動率のいずれかのパラメータをいつでも調整することができます。また、土地所有者が受け取る収入のおおよその割合を調整することもできます。

*sILVは、燃料との交換には使用されません。その代わりに、sILVは燃料の代替品として使用され、ILVの価格に固定されます。

レイヤー2の開発

i このセクションの詳細には拘束力はありませんが、DAOに今後のチームの目標を示すことを目的としています。

現在、IMX社とは、レイヤー2での販売を実現するための方法を模索しています。技術的な限界があるため、現状では可能性は低く、ある程度の集中化が必要になるかもしれません。ガス料金に比べて土地代が比較的高いため、この場合はガス代よりも分散化を優先します。ただし、レイヤー2で分散して販売を行うという解決策があれば、これを実行します。この場合、販売に若干の遅れが生じる可能性があることをご了承ください。

また、バランサーウェイトプール（およびステーキングアーキテクチャ全体）をレイヤー2に置くことについても交渉中です。当初の計画では、ステーキングとバランサープールの両方を完全にレイヤー1で運用し、IlluviumのゲームはL2で運用する予定でした。しかし、発売前に移行することが可能であれば、そうするつもりです。プロトコル全体をL2で運用することは最終的な目標であり、多くのチャンスをもたらしてくれます。

L2でのステーキングは、ミントやスワップではないため、ガスコストがかかることを覚えておいてください。しかし、そのコストはレイヤー1の数分の一になるでしょう。

根拠

土地売却に関するすべての詳細を早期に提供することで、コミュニティに十分な情報を提供することができます。上記の詳細はすべて慎重に検討されたものであり、議会が検討するのに十分な成熟した内容であると考えています。上記の内容を変更することも、もちろん可能です。しかし、いくつかの変更は市場に出るまでの時間が長くなることを、コミュニティは理解する必要があります。しかし、いつものように、コミュニティの皆様には、ただ速いだけでなく、しっかりと物事を成し遂げること集中していただきたいと思えます。

テストケース

N/A