

Chubbiverse区分兴办人Spacepixel于推特注释P2E模型稀有的崩坏状况，当市场需求饱和时，供应量之大完整无法与新进场的玩家数量婚配，随着价钱下跌，需求也随之骤降，P2E 机制该如何抵达平衡？

少数 Play-To-Earn (P2E) 模型：

项目代币能铸造新 NFT。

「代币」也是游戏中 NFT 持有者的奖励方式。

玩家能持有、出租或出售其 NFT。

为了不要太冗杂，我们假定一切人皆以保管代币的方式来铸造 NFT。

往常我们来看看 NFT 的供应、需求与价钱之间的联系。

在第一阶段的供应量相当小，因此每天有 5% 的通膨率并不会太蹙脚，NFT 总量约为 10,000 个，每日仅约 500 个新 NFT 注入市场。

第一阶段

很快，市场上供不应求，一切 NFT 价钱飙涨。我们合并了一个拐点，NFT 总供给量达 300,000 个，通膨率仍为 5%，这代表我们每天需求 15,000 个新买家进场。

P2E 模型末尾破灭，供应量之大与新买家完整无法婚配，有 400,000 个 NFT 流入市场，但仅有 20,000 个买家。

大多数 P2E 模型的难题在于「需求要呈指数级增加」，由于供应十分也出现指数级增加，即使每日需求持平，价钱也会由于供应量的指数添加而下降。一旦价钱末尾猖狂下跌，需求也会随之骤降，进而加剧效果。

一切 P2E 游戏的市场迟早都会饱和，假定不改动货币政策，系统将土崩解体。

关于 P2E

游戏的兴办人、玩家而言最主要的是：「你该做些什么来阻拦这场灾难性失利？」

1. 尽快催生 NFT 保管机制：想办法鼓舞玩家保管 NFT。
2. 降低通膨：当看到需求生长摇晃不定时，武断降低通膨率，允许通膨增加会使状况更糟。
3. 自动、自动调整货币政策。

你怎样看待 P2E 模型？一旦拐点到来，兴办人能否已来不及拯救游戏？他还能做些什么来处置死亡螺旋的效果？