

STEP'N



**LCA
GAME GUILD**



STEP'N トークン経済圏 定期診断レポート

発行日 2022.03.21

AGENDA

1. 前書き
2. Point1 : GSTがウォレットに滞留する割合
3. Point2 : GMTの転機は2023年2月に訪れる？
4. GSTと経済圏
5. レンタル機能の実装によって起こりうること
6. ゲーム面での面白さとヒットした理由
7. まとめ
8. お問い合わせ

1. 前書き

STEPNをプレイしている人の中には、Twitterなどで情報収集をしている際に、

「原資回収をどうするか」とか、「仮想通貨の価格が落ちる、または伸びる」などの色んな発言に影響を受けて、不安と期待で、右往左往してしまっている人もいないでしょうか？

GameFiの世界では、明確な判断軸を持って経済圏を理解できないと、大きく入る場合は、ギャンブルになってしまいますし、楽しくゲームをしようと思ってたはずが、いつの間にか、お金の事ばかり気になって、おかしい事になってしまいます。

3月21日時点までは、STEPN経済圏は極めて順調に推移しています。

これがこのまま推移するかどうかは、毎日見ていかないといけませんが、LGGギルドとしてどの様に経済圏を見ているのかの一部を公開したいと思います。

今後は、レンタル機能の実施のタイミングと、VCや運営チームにかかっている GMTのロックアップが外れ始める 2023年の2月頃が、重要なポイントになってきます。

LGGが独自に集めているデータなどを示しながら、解説していきます。

まず初めに、GSTとGMTの見るべきポイントをおさえておきましょう。

2. Point1 : GSTがウォレットに滞留する割合②

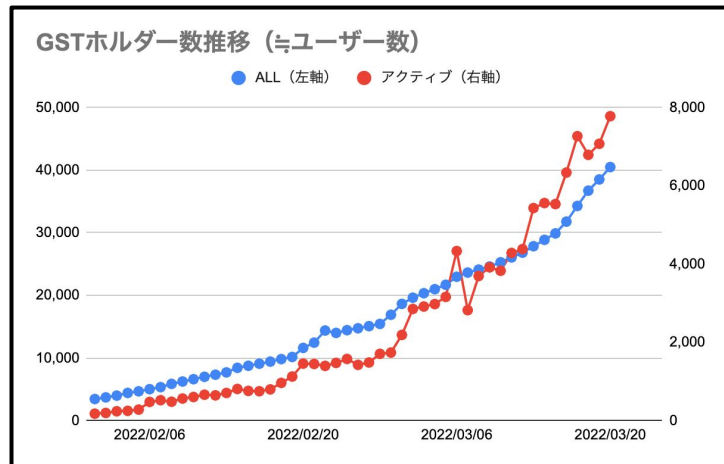
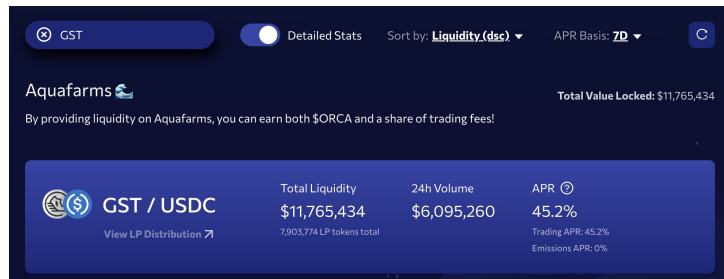
また、GSTとUSDCの間のやり取りの1日の取引は、OrcaというDEXアプリ上で記録されており、直近の24時間の取引額は、179万GST≒609万ドル≒7億1,000万円です。(3月21日18:39時点)

一方のユーザー数は現在4万人程です(*2)。毎日1000-2000人ほど、順調に増え続けています。

たとえこの人数が30万になっても、同じ%を推移するとは思われますが、仮にウォレット内に滞留するGSTが多くなると、経済圏が悪化する可能性が高くなります。

そのためLGGでは、ユーザーのウォレットに滞留しているGSTの割合を、経済圏が動くシグナルとして、細かくチェックしています。

*2: こちらはGSTトークンのホルダー数です。運営がTwitterなどで公表しているアプリのインストール数とは一致しません。



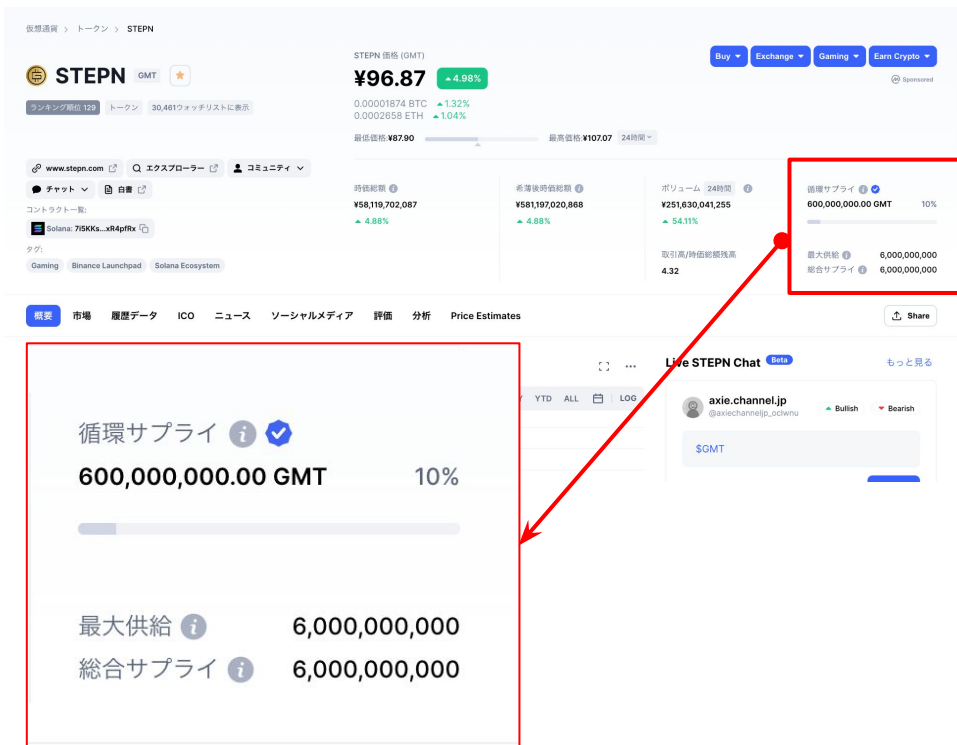
3. Point2 : GMTの転機は2023年2月に訪れる？①

続いてGMTのチェックポイントです。

STEPNのGMTの総発行数は、60億枚です。それに対して、初期循環の供給量は6億枚(10%)です。

GMTは、下記の設計になっています。

- ・プライベートセール: 9億7800万枚(16.3%)
 - ↳ プライベートセール価格: 0.005USD≒0.6円
 - ↳ 調達した金額: 500万USD≒5億8680万円
- ・バイナンスローンチパッド: 4億2000万枚(7%)
 - ↳ ローンチパッド価格: 0.01ドル=1.15円
- ・初期ユーザー GiveAway=4500万GMT (0.75%)



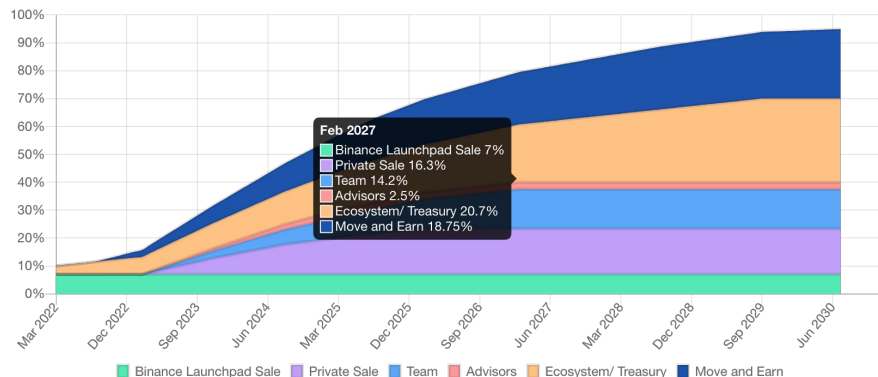
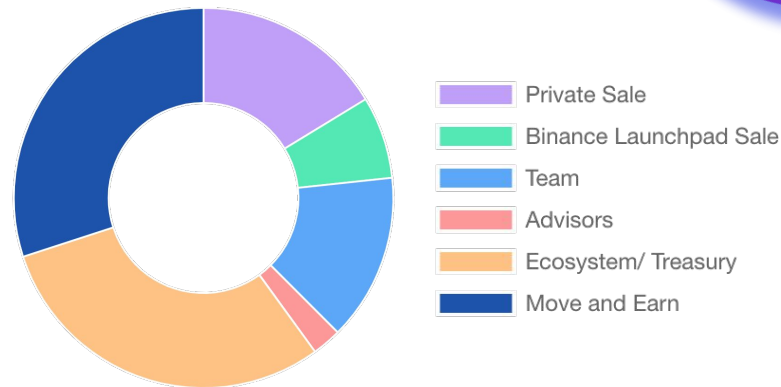
3. Point2 : GMTの転機は2023年2月に訪れる？②

GMTの割り当ては以下のようにになっています。

- プライベートセール: 16.3%(9億7800万枚)
- バイナンスローンチパット: 7%(4億2000万枚)
- チーム: 14.2%(8億5200万枚)
- アドバイザー: 2.5%(1億5000万枚)
- エコシステム: 30%(18億枚)
- 移動して稼ぐ吐き出し: 30%(18億枚)

現段階では総量の10%が市場に出ており、段階的に、ロックアップが外れていきます。

運営チームやVCのロックアップは、経済圏を壊さない様にゆっくりと、2023年2月から外れていきます。運営チームには、2027年2月までかかるので、ここから5年かけて配られていく計算になります。



グラフはいずれも、Binance公式の[GMTの解説ページ](#)より引用

3. Point2 : GMTの転機は2023年2月に訪れる？③

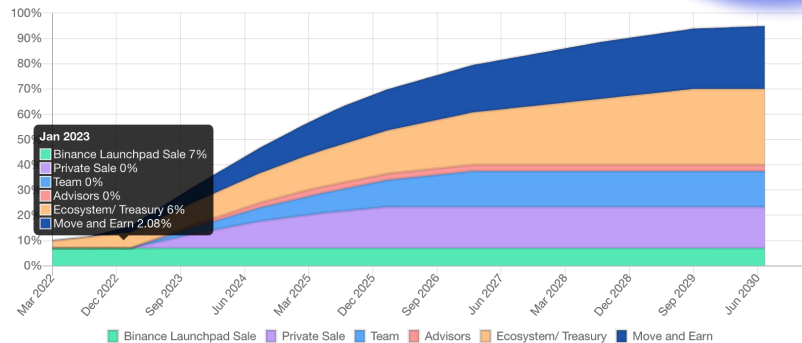
このロックアップが外れる直前の 2023年1月時点で、総量の15.8%が放出されることになります。

ここから、ゲーム内で GMTが配られたりなどしてくる事に、8.8%出てくる予定です。

この後お伝えするデータの見方により、このまま経済圏が順調に推移すれば、一旦の目処として2023年2月頃がポイントになるのでは、と考えています。

LGGとしては、GameFiマーケットのトレンド、現状の良いプロジェクトの状況なども加味して、GMTには大きく入っています。GMTの保持は、成長を応援するのと似ているので、健全な成長をしていると、気持ちよく健全な気持ちで応援出来ます。

一度も売らずに持ち続けられているのも、こうした分析による所が大きいです。(※GMTは、1GMT=100円を突破。LGGは平均購入価格 19円で大きく投資しています。)



STEPN対JPYチャート



※GMTは、1GMT=100円を突破。LGGは平均購入価格 19円で投資しています。

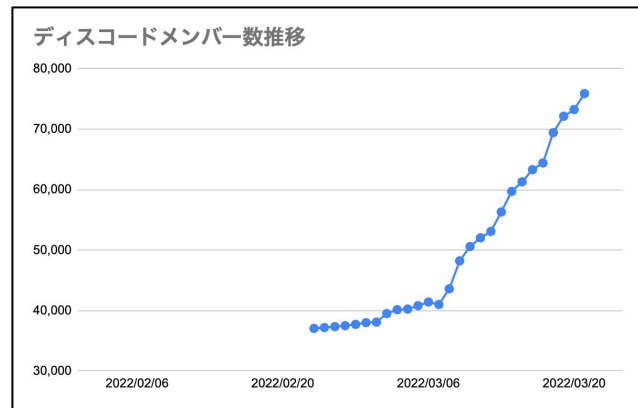
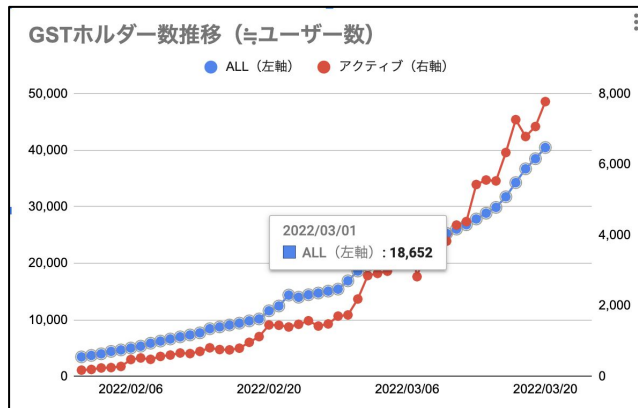
4. GSTと経済圏-順調に広がっている経済圏

さて、ここでGSTと経済圏に戻ります。

現在、ユーザー数は極めて順調で、毎日 2000人前後が増えています。3月1日が、18000人程度なので、20日間で2万人が増えています。

ディスコード参加数、Twitter参加数も綺麗に伸びています。

- 3月1日ディスコード数: 38089人
- 3月20日ディスコード数: 73258人



4. GSTと経済圏-NFTスニーカー数と価格の推移

フロアにあるミント2以上のNFTスニーカーの数が、ジョガー・コモンで200個前後。ミントの利益も安定しています。

アンコモンジョガーのフロア数は、3月16日38個で62.5SOL、3月20日42個で47.5SOLとなっています。

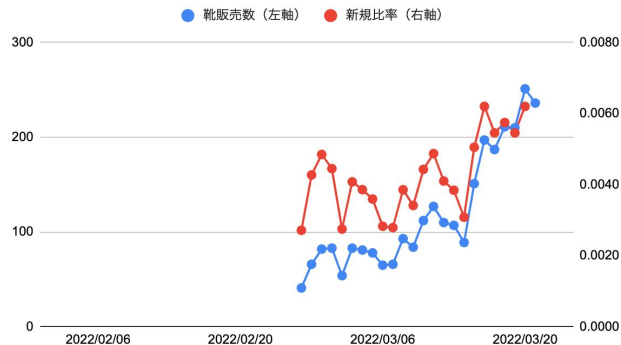
スニーカーの価格推移が下がって来ているのは、SOLが上がっていったためと、アンコモン・レアは、ガチャ回し勢とミント勢の乱発により、フロアに急激に増えたためです。

アンコモンを市場で買うユーザーはそこまで多くない中で、ガチャを大量に回してマーケットに売り出す人が増えたため、出しても売れないというサイクルで下がっています。

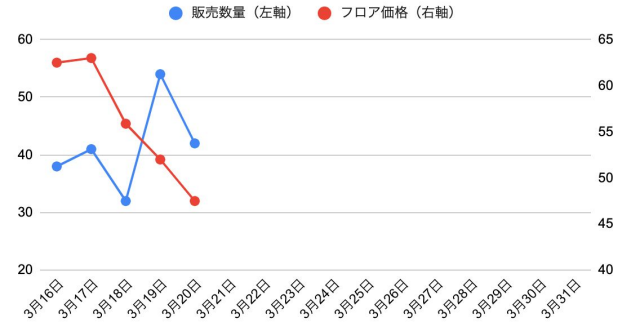
ベーシックなユーザーではなくて、Twitterでよく見る利益市場主義のユーザーの行為によって起こった事象です。

自身の利益を最大化させようとした結果、逆に自身で損をするサイクルを作ってしまったことになります。

ベンチマーク靴販売数と新規比率の推移



Jogger・Uncommon販売数量とフロア価格推移



4. GSTと経済圏-GSTについて

さてGSTの価格ですが、新規ユーザーが入って来て、円などからSOL、SOLからGSTを購入するというサイクルが適切に入り、歩いて得られるGSTも補修やLv上げに使用され、利確などに使われるバランスが適切であると、

GSTはステーブル(一定の価格帯で安定)になります。

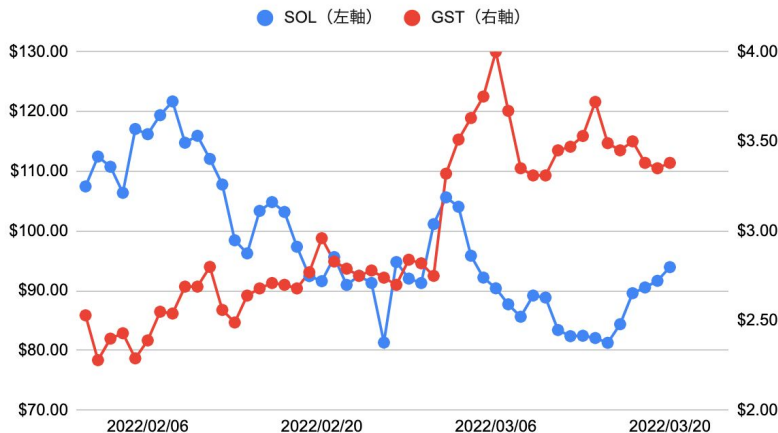
ここが上がっている時は、買い圧が強い時、下がっている時は、買い圧より売り圧が強い時です。

今のユーザーの伸び数を持続することが、ちょうど良い塩梅のペースであるとも考えられます。

もちろん、どこかでレンタル機能を作ると、経済圏が一気に膨らむので、おそらくかなり慎重に基盤を作っていくことを想定して、レンタル機能を延期してると考えられます。

爆発する可能性を秘めてはいるのですが、レンタルは特に注意が必要なイベントです。

SOL・GST価格推移



5. レンタル機能の実装で起こりうること①

今後の大きな見どころは、レンタル機能実装と、Lv上げを終わった靴が市場に出て来た時のGSTの動きです。

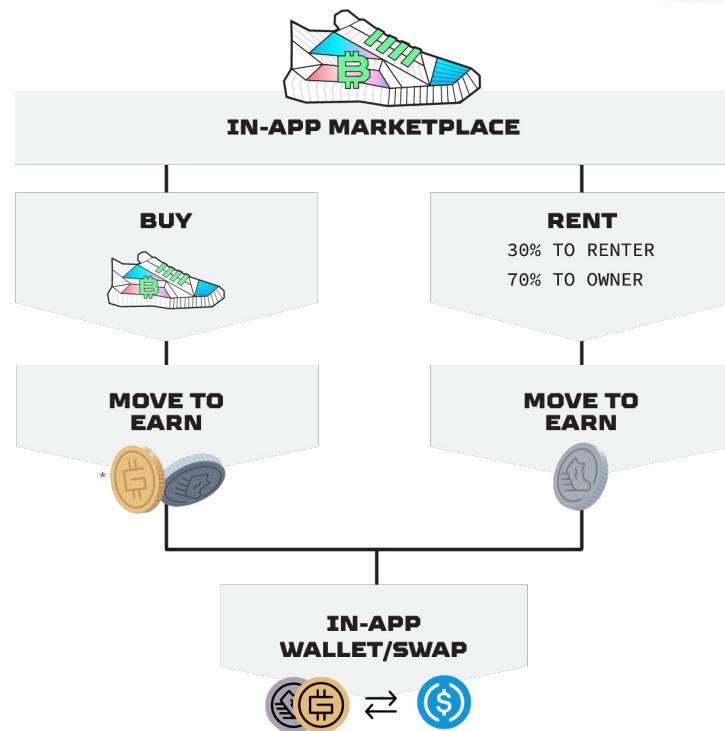
レンタル機能は、新規ユーザーを爆発的に増やす事になるので、とても重要なプロットになります。

(アディダスなどの大型の外部クライアントとのコラボ実施などは面白いですが、盛り上がると思いますが、今話している根本的な経済圏の話とは別の話です。経済圏にとって、外貨の獲得などは重要テーマなので、こちらの話はまた別の機会に)

レンタル機能を実装すると、育てた靴を貸し出しにまわり、動く人も基本的に稼ぐことを目的になります。

そうすると、GSTを補修やミント費用には使うとしても、Lv上げには使われなくなります。

そうすると、これまでLv上げに使われていた分のGSTが市場に余ってきます。



5. レンタル機能の実装で起こりうること②

ここで、まだ出ていないエピックやレジェンドのスニーカーと、GMTが手に入るという仕組みとの連結面がどう機能するのか？が見どころになります。

見どころというのは、経済圏を細かく細かく見ていくポイントになるという意味です。

「スニーカーのLv30にしてGMTを稼げるようになりたい」となると、GSTの使用用途が引き続き消費に向かいます(*3)し、それよりも「Move to EarnでGSTを得たい」となると、Lvを上げるためにGSTを消費しなくなるため、GSTが市場に出て来ます。

この辺も全てバランスであり、経済圏をどう健全に成長させるか？運営の手腕が問われているところです。

*3: スニーカー LVが30になるとGMTを稼げるようになり、Lvを上げるためにGSTを消費する需要が継続するため

Milestone	Triggered Event
Level 5	Unlocks Socket 1
Level 5	Unlocks Shoe-minting
Level 10	Unlocks Sneaker Lease function
Level 10	Unlocks Socket 2
Level 15	Unlocks Socket 3
Level 20	Unlocks Socket 4
Level 30	Unlocks GMT earning

At max level, user need to choose between earning GST or GMT. Switching between GST/GMT earning is allowed, but will be subject to a cooldown duration.

STEPN公式の[Whitepaper](#)より引用

6. ゲーム面での面白さ①-STEPNのユニークポイント

STEPNのユニークさは、ゲームをして稼げるという「Play to Earn」の要素が組み込まれた「**ライフスタイル(ヘルスケア)アプリであること**」にあります。

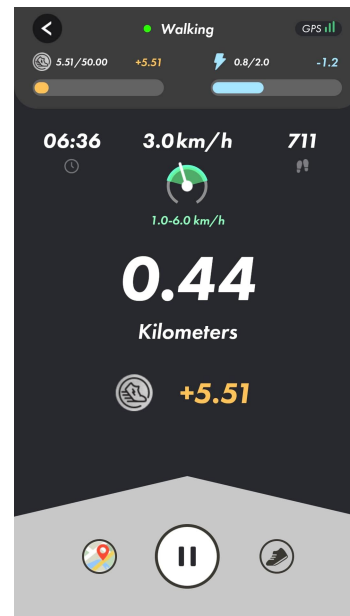
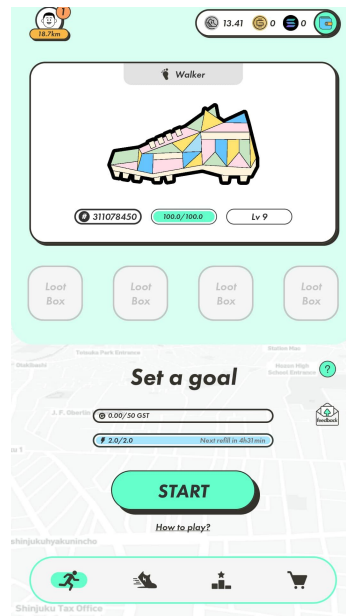
ユーザーは、スニーカーの形の NFTを購入し、それを使ってウォーキング、ジョギング、ランニングをする事で、トークンを獲得していくことで利益を出すことができます。(= Move to Earn)

ゲームの細かい攻略などは、LGGの出しているゲーム攻略サイト「[P2E Hakcs](#)」にて展開しています。ここでは、ゲームの楽しさ、面白さ、これまでのGameFiのゲームとの違いを中心に記載します。

具体的に、STEPNのユニークポイントは

1. 「Move to Earn」という新しいコンセプト
2. 非仮想通貨ユーザーでも簡単に始められたこと
3. ヘルスケアの領域であること

の3つで定義できます。



6. ゲーム面での面白さ②-Move to Earnのコンセプト

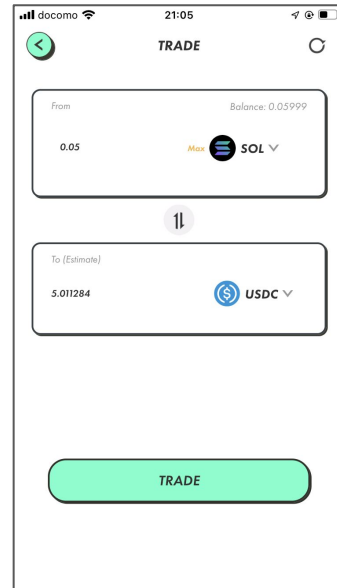
STEPNの一番のユニークポイントは、数々の「Play to Earn」のゲームが、ユーザーの可処分時間を奪い合う中で、**10分のウォーキングから始められること、誰もが日常的に行っている「移動」に注目したところ**です。

これにより、「普段忙しくてゲームをする時間が取れない」という人も対象になりました。実際に「仕事帰りに歩くだけで稼げるのは本当にすごい」という声も非常によく聞きます。

加えてSTEPNが他と違ったのは、**仮想通貨を稼いでから利益確定をするまでの一連の流れを、アプリの中で完結させたこと**です。(USDCというドルと価格が連動する、現金のような性質を持つコインに変えられる)

これまでの「Play to Earn」ゲームは、ゲーム内で稼いだ仮想通貨を、メタマスクに移して、仮想通貨取引所で現金化して、と利益確定するまでに、非常に手間がかかりました。

これを簡略化したことで、仮想通貨を触ったことがない人でも「**分散型ウォレットとはなんなのか？**」を学ばずとも、**Web3.0でお金を稼ぐことを体験できるようになりました。**



6. ゲーム面での面白さ③-ヒットした理由

つまり、STEPNは仮想通貨ユーザーの拡散力を活用しながら、非仮想通貨ユーザーを巻き込んでいった点が、戦略として優れていたということになります。

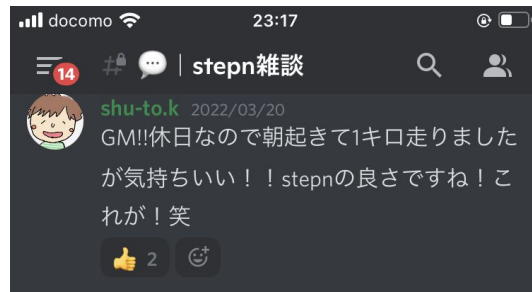
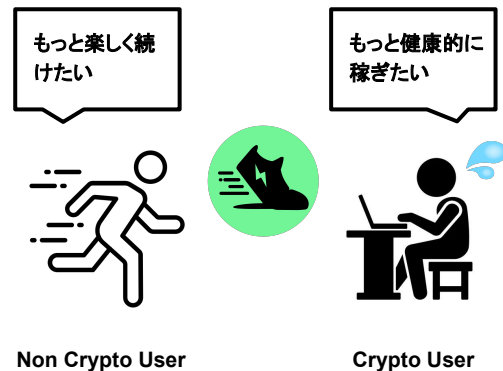
「ヘルスケアアプリ×WEB3.0体験の提供」というポジションを最初にとったことで、

仮想通貨ユーザーの「WEB3.0で稼ごうと思って、ずっとパソコンやスマホとにらめっこして、情報についていくので必死になっている中で、リフレッシュできる時間や健康のための時間も確保したい」というニーズと、

非仮想通貨ユーザーの「運動不足の解消のために、ウォーキングやランニングなどをしていの中で、健康になる以外のもっと楽しくモチベートされる体験がしたい」というニーズの両方を満たすプロダクトになれたことが、ヒットした理由と言えます。

稼ぐというモチベーションがあるにせよ、習慣化するのが難しかった毎日の運動を継続でき、結果として健康に向かっているということが特筆すべき点です。

「運動する時間が作れることで、爽快感が感じられ、健康になっている気がして嬉しい」という声が多いのが、それを物語っていると言えます。



6. ゲーム面での面白さ④-熱中させる仕組み

STEPNは、アプリやスニーカーのデザイン・UXにかなり力を入れているのが伺えます。

- ・GSTを消費することで稼ぐ額をあげられる「レベルアップ」の要素
- ・ステータスの割り振りやミント合成による「戦略」の要素
- ・スニーカーがすり減る(=稼ぐ効率が落ちる)のを防ぐ「修理」の要素
- ・ランダム性のあるミントやミステリーボックスの「ガチャ」の要素
- ・スニーカーデザインの多様性とレアリティによる「収集」の要素

といった具合に、**ゲーミフィケーションやコレクティブルの要素と GSTの消費をうまく組み合わせているのが、ユーザーを熱中させる UXとして優れています。**

また、ユーザー同士でガチャの成果報告をしたくなる UIになっており、その運要素も含めたデータを分析して「攻略ガイド」を共有したくなるようにも設計されています。結果として、DiscordやTwitter上でのコミュニケーションが活性化し、ユーザー数が増えていく要素として機能しています。

私たちの周りでは、「アプリの見た目が可愛くて使いやすい」という声と、レベル上げをしたり、毎日使って歩いていると愛情が湧いてきて、手放したくなくなってくるという声をよく聞きます。



7. まとめ

今回の内容は、経済圏を構造的に理解をする上での手助けになる内容であり、3月21日までのデータから読み取れる経済圏の状態になります。

そのため、このレポート作成時までは、STEPNの経済圏は極めて順調に推移しているとはいえ、今年いっぱい安全である、と言えるわけではありません。

いっとうなるのかは、誰にも分かりませんので、あくまでも NFA・DYORで参考程度にお考えください。

それよりも、人間ドックで健康状態を多面的にチェックする様に、**常に経済圏を観察することで、健全な成長をしているのかを把握出来ている事が大切**です。GMTの保持は、成長を応援するのと似ているので、健全な成長をしていると、気持ちよく健全な気持ちで応援出来ます。

同時に、ゲームを楽しむ事、STEPNならではの健康に寄与している事や、カーボン問題への寄付なども大切で、LGGでは「お金だけ稼いで後はポイ」にすることなく、楽しい運動面やガチャ要素なども盛り上げていきたいと考えます。

LGGは、このように通貨の流れや、この後控えているイベントに対する経済圏の推移などを全て細かくデータをとっています。

今後も、LGGのDiscordでは定期的にこのような分析レポートを出していきます。楽しみにしててください！

8. お問い合わせ先

- ・ゲーム会社の方で、『「Play to Earn」の経済圏形成について相談したい』
- ・VC、投資家の方で、『LGGへの投資やトークンについて問い合わせたい』

という方は、下記TwitterへDMまたはEmailをお送り下さい。
当ギルドは、分析ツールを開発しており、データによる経済圏の分析が可能です。


CEO Twitter: https://twitter.com/Hosogane_LGG

Email: info@blockchain-game.jp

<About LGG>

日本語: <https://blockchain-game.jp/lgg-introduction/>

English: <https://blockchain-game.jp/en/lgg-introduction/>

また各種ゲームの「トークン経済圏診断レポート」発行情報は、LGGのDiscordの「 | NFTゲーム分析」のチャンネルにてお知らせしています。定期的にご覧になりたい方はぜひDiscordにご参加ください。

LGG Discord: <https://discord.gg/muxCJMe6cX>