

STAR ATLAS

Objetivos, condições e mecanismos de balanço



01 **Objetivos da Economia** -- 3

- 01.1 Construindo Impérios Intergalácticos
- 01.2 Progressão da árvore de habilidades (Skill-Tree):
Minimizando o cansaço do jogador e a desordem de multi-contas

02 **Economia do jogo** ----- 4

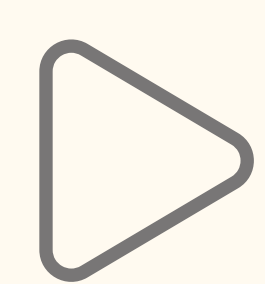
- 02.1 Administração de recursos
 - 02.1.a *Extratores*
 - 02.1.b *Refinadores*
 - 02.1.c *Administradores*
- 02.2 Construção
 - 02.2.a *Pesquisa e Desenvolvimento*
 - 02.2.b *Produção* Atividades esportivas (ex: corridas)
- 02.3 Explorando
- 02.4 Fighting
- 02.5 Atividades secundárias
 - 02.5.a *Lojas de Produção/Revenda*
 - 02.5.b *Desenvolvedores sociais*
 - 02.5.c *Atividades esportivas (ex: corridas)*

03 **Tokenomics** ----- 14 **(Economia de tokens)**

- 03.1 Visão geral
- 03.2 Ativos Monetários
 - 03.2.a *POLIS*
 - 03.2.b *ATLAS*

03	Tokenomics	14
	(Economia de tokens) [cont.]	
	03.3 Zonas seguras da facção	
	03.3.a <i>Nave, Equipamentos, Componentes e Tripulação</i>	
	03.3.b <i>Terrenos</i>	
	03.3.c <i>Funcionalidades de Finanças</i> <i>Descentralizadas (DeFi) adicionais</i>	
04	Governança	29
	04.1 Objetivos e Estrutura	
	04.1.a <i>As Organizações Descentralizadas</i> <i>Autônomas (DAO) do Star Atlas</i>	
	04.1.b <i>Facções e suas Organizações Descentralizadas</i> <i>Autônomas (DAO)</i>	
	04.1.c <i>Regional DAOs</i>	
	04.2 Trajeto para a Descentralização	
05	Conclusão	35

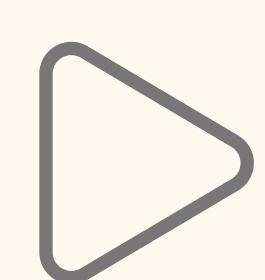
Objetivos da Economia



Construindo Impérios Intergalácticos

Star Atlas é uma corrida espacial que vai desafiar seus jogadores a se juntarem em equipes, organizar, construir e lutar para abrir caminhos em territórios desconhecidos. O que começará como um grupo de espaçonaves e uma coleção de pequenas colônias mineradoras se expandirá para civilizações desenvolvidas, rapidamente aprimorando em tecnologias alienígenas e diplomacia intergaláctica a fim de explorar o universo em constante expansão.

Naturalmente, o objetivo da economia do Star Atlas é balancear da melhor forma possível a produção de bens em escala com um senso de progressão a longo-prazo e diversão a curto-prazo para os jogadores - tudo isso enquanto sua colaboração se torna cada vez mais benéfica para seus companheiros de equipe



Progressão da Skill-Tree: Minimizando o cansaço do jogador e a desordem de multi-contas

A maioria dos jogos de multijogadores em massa (MMO) envolve curvas de recompensa afuniladas e tarefas repetitivas que servem apenas para cansar os jogadores; de forma que até os jogadores mais empenhados se encontrarão em um cenário terrível de "loteria" - com taxas impossivelmente baixas de recompensas (loot drops) e expedições repetitivas - sugando o entusiasmo dos jogadores para crescer.

Star Atlas é diferente. Ao utilizar uma abordagem de árvore de habilidades (Skill-tree), o jogo permite que seus usuários dediquem seu tempo e recursos para uma determinada atividade. Isso permite que eles destravem vantagens e bônus de suas árvores de habilidades (Skill-tree) que podem ser compradas com ATLAS - assim dando benefícios - tanto individualmente quanto de forma colaborativa. Vantagens e bônus adicionais estão sujeitos à discricionariedade e ao desenvolvimento do time da Star Atlas. Desta forma, a lista de vantagens iniciais abaixo não é exaustiva.

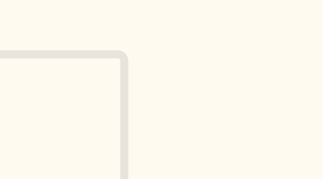
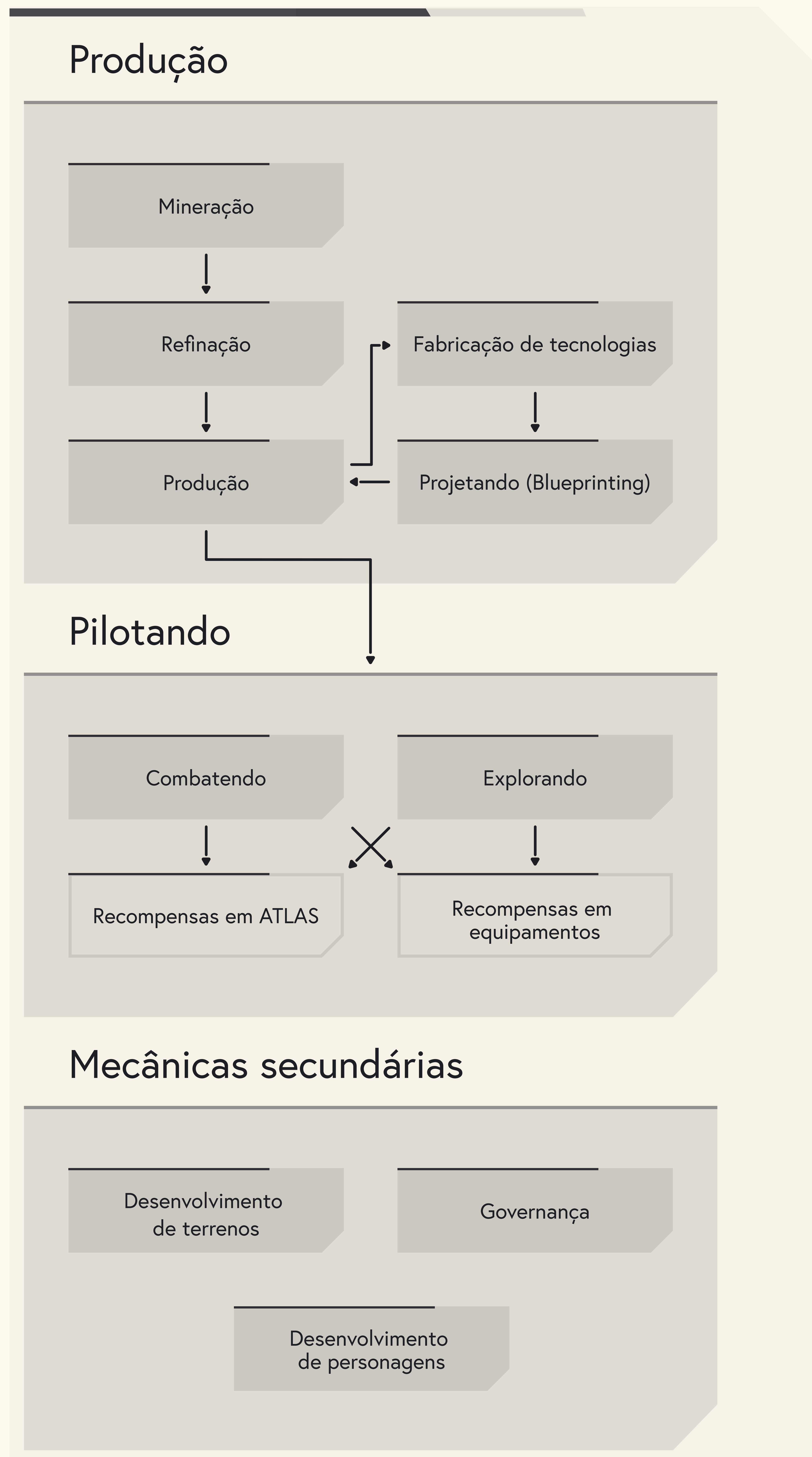


Economia do jogo

Star Atlas é um jogo com um sistema econômico que se conecta de forma intrínseca e profunda com todos os aspectos das atividades do jogo. Há três grandes grupos de mecanismos conectados à economia: produção, pilotagem e mecânicas secundárias (diagrama à direita)

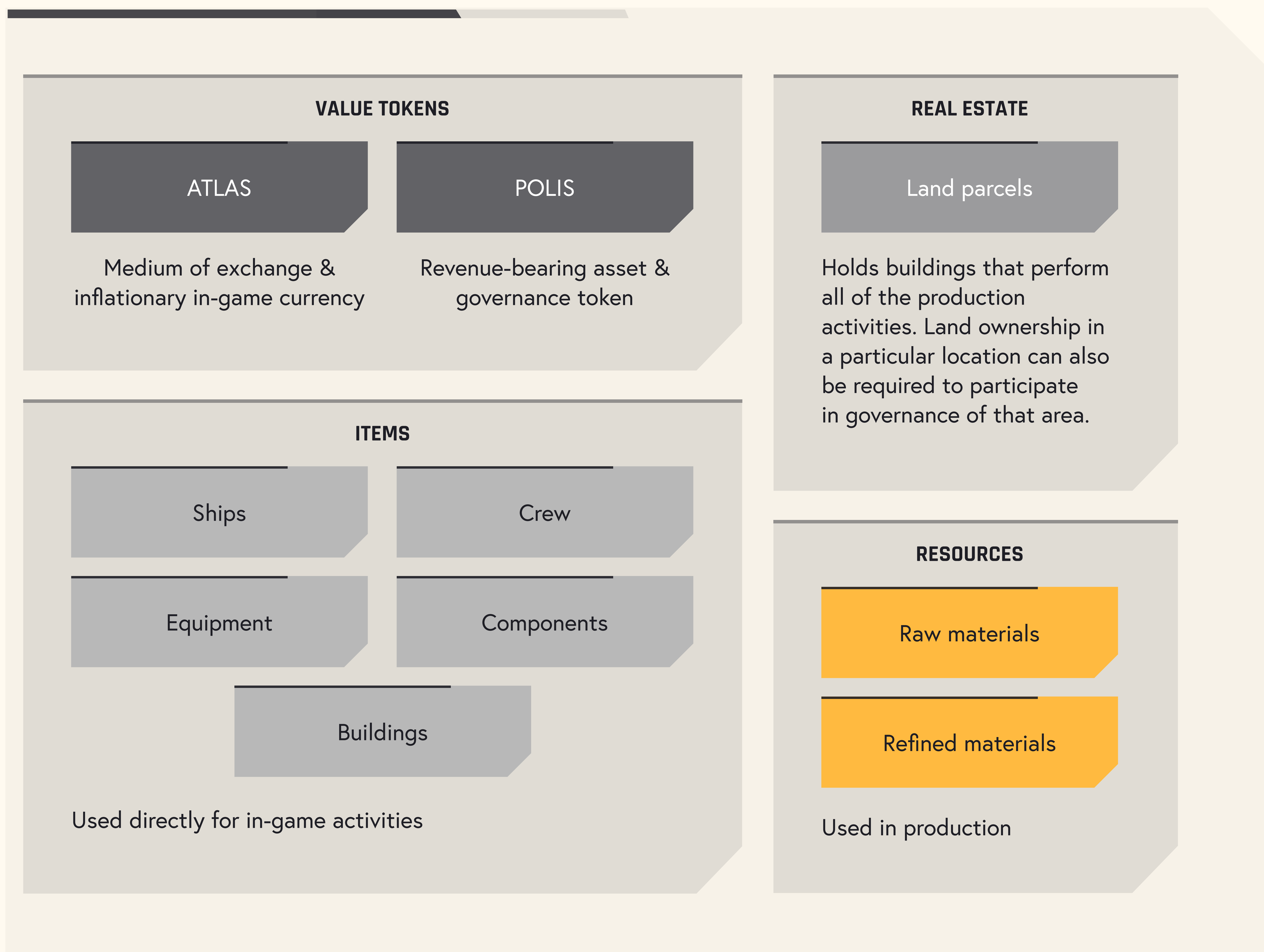
Recompensas das atividades de pilotagem são os principais insumos para a economia do jogo, que desaguam nos mercados que sustentam a pilotagem por meio da produção. A produção conecta a mineração, refinação e desenvolvimento tecnológico a fim de criar novos ativos utilizados para a pilotagem.

Mecânicas secundárias que sustentam o jogo são o desenvolvimento de terrenos, de personagens e o sistema de Organizações Descentralizadas Autônomas (DAO).



Economia do jogo

A maioria dos itens do jogo vêm da camada de produção, com exceção dos raros equipamentos e queda de recursos da pilotagem, e uma série limitada exclusiva de itens injetados no jogo por meio de vendas (como navios exclusivos).



Um conceito chave para a compreensão do sistema de produção são as terras. O universo de Star Atlas consiste em regiões, sistemas solares, planetas e uma parcela de terra básica representa a propriedade parcial do território de um planeta.

Estruturas de produção são construídas nas terras, com edifícios mais avançados, tendo requisitos adicionais para a terra na qual será possível o trabalho. Além disso, possuir terras é necessário para participar em alguns dos níveis de governança. Todas terras na Star Atlas estarão sujeitas aos impostos sobre o valor da terra (abordado em uma seção posterior), incentivando os proprietários a



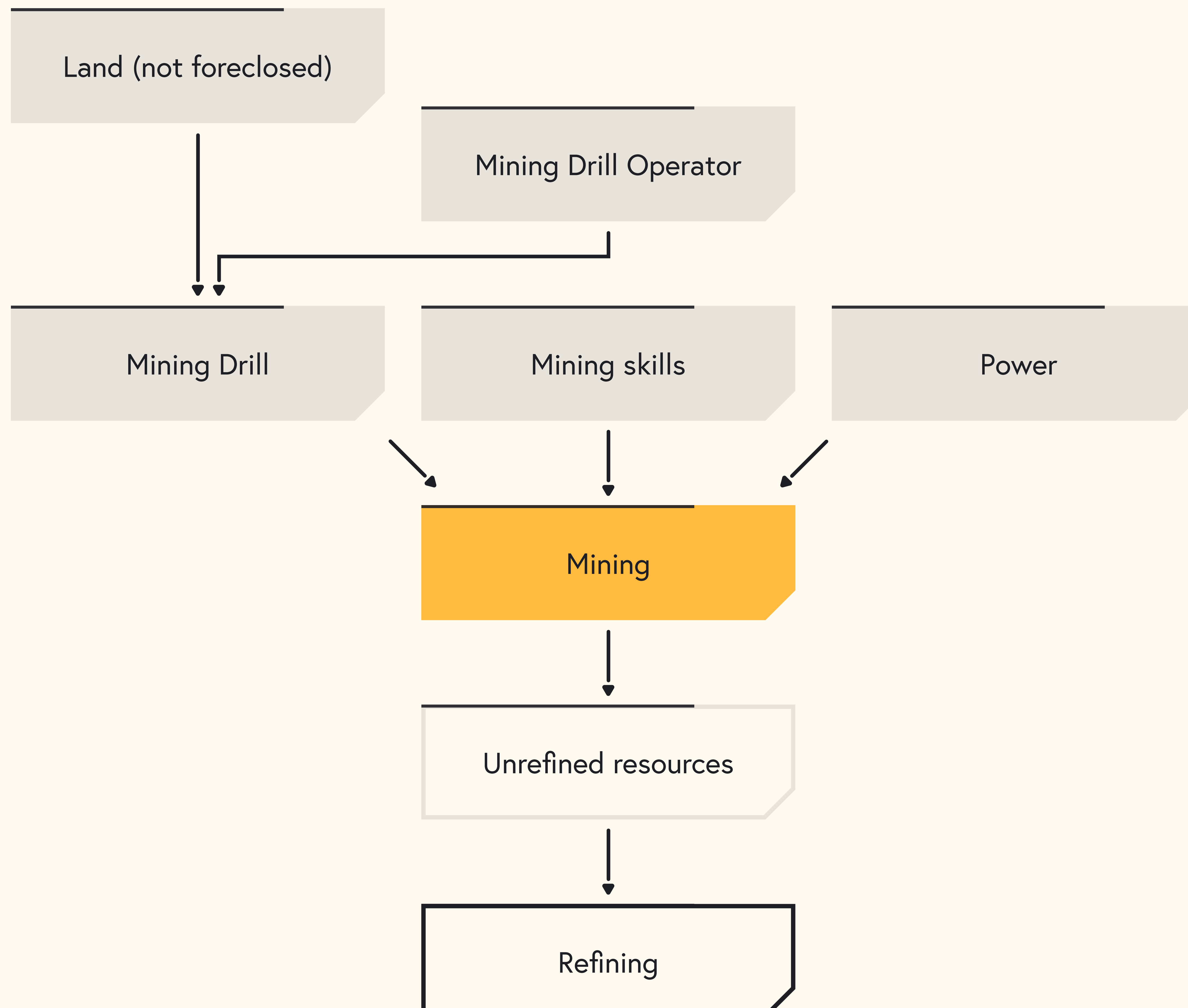
Economia do jogo



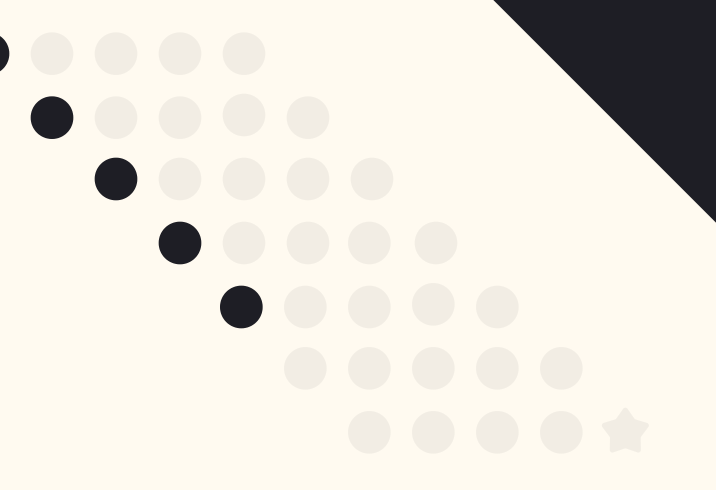
Gestão de Recursos

Embora existam várias atividades dentro do Star Atlas para criar valor econômico, a mineração será um pilar importante para a produção dentro da economia de Star Atlas. Para participar desta atividade, os usuários devem fazer um investimento inicial através da compra de ATLAS ou através de equipamento. Recursos básicos (NFTs) serão necessários como entrada, a fim de manter a produção de mineração para recursos naturais. A mineração produz recursos, que são utilizados para negociar ou criar ativos no jogo para permitir que os usuários realizem seus trabalhos e produzam valor dentro da economia do jogo. Os projetos são adquiridos aumentando as habilidades na categoria de Construção, utilizadas, então, para desbloquear as receitas necessárias para fazer produzir cada ativo no jogo.

A produtividade de um jogador na mineração progride com base na habilidade. A progressão das habilidades de mineração também concedem maior quantidade e velocidade na coleta de recursos, tal qual descontos na criação e manutenção de

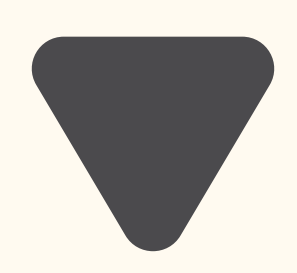


A mineração requer uma estrutura especial (juntamente com a terra e um trabalhador NPC), habilidades do personagem, e poder (fornecido por estruturas geradoras de energia). Recursos produzidos na mineração devem ser refinados



Economia do jogo

Diferentes funções dentro do jogo criam oportunidades e níveis únicos da produção econômica para o jogador.



Algumas das funções mais importantes incluem:

Extratores

Extratores são responsáveis pela mineração de matérias-primas.

- **Custo Inicial:** Extratores são construções que devem ser compradas ou produzidas antes da instalação. Existem também requisitos de energia preenchidos por construções de produção de energia que não possuem custo de funcionamento.

Custos de Manutenção: Imposto sobre o valor do terreno (ver seção de terreno) e

- combustível para transporte de carga pela órbita (coletada em ATLAS). Taxa de gás na forma de ATLAS.

Rendimento: Matérias-primas, incluindo combustível adicional.

- **Vantagens:** Maior eficiência energética e maior rendimento de recursos.
-

Refinadores

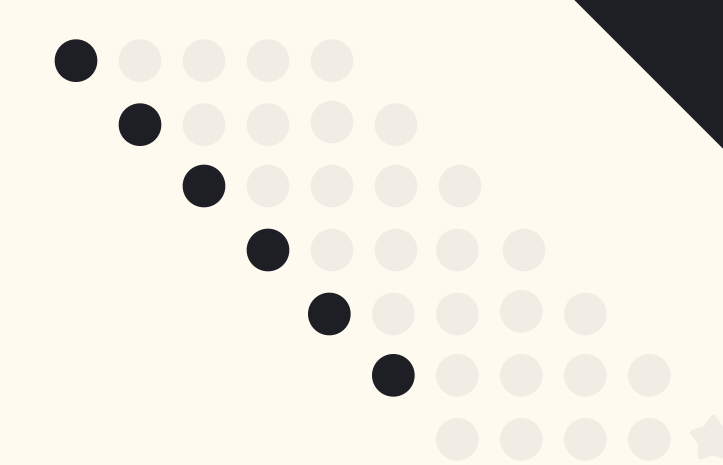
Os refinadores são responsáveis por pegar a matéria-prima e convertê-la em recursos utilizáveis.

- **Custo Inicial:** O convés da refinaria custa um valor fixo de ATLAS.
- **Custos de Manutenção:** Imposto sobre o valor do terreno (consulte a seção de terrenos).
- **Rendimento:** Materiais refinados como insumos de fabricação.
-

Gerentes

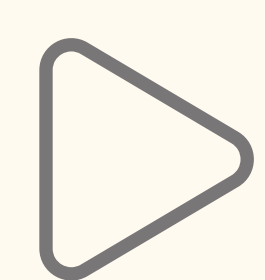
Os gerentes são responsáveis por garantir que os recursos sejam usados de forma eficiente, a fim de criar valor e utilidade. Algumas funções do gerente incluem Gerir a Usina Elétrica e Operar os Salvamentos.





02

Economia do jogo



Construções

Construtores experimentam e produzem produtos inovadores para sustentar e melhorar a tecnologia. Construir é o exercício de encontrar as maneiras mais eficientes e inovadoras de utilizar os recursos agrícolas, criando bens tecnológicos que podem ser utilizados dentro do jogo. Star Atlas criará a lista inicial (e crescente) de receitas de artesanato para recursos naturais, e como eles se tornarão novos produtos tecnológicos.

Os construtores podem consumir / utilizar seus recursos e estruturas de composição, coletar compensação de sua facção por troca ou venda no mercado de ATLAS.

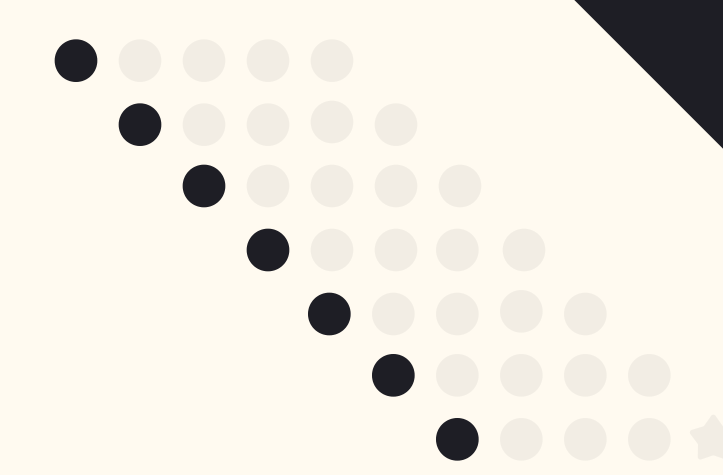
Além disso, um jogador também pode aumentar suas habilidades de construção - o que levará ao desbloqueio de novas receitas - e níveis crescentes de elaboração de tecnologia. As funções de construção dentro do jogo incluem: Pesquisa, Desenvolvimento e Produção.

Pesquisa e Desenvolvimento

P&D é semelhante ao artesanato ou alquimia, na qual os jogadores experimentam diferentes combinações de matérias-primas e refinadas para a produção de novas tecnologias.

- **Custo inicial:** Equipamento de artesanato custa um valor determinado fixo de ATLAS.
- **Requisitos adicionais:** Para operar, a plataforma deve ser colocada em uma parcela de terreno que não esteja fechada.
- **Custos de manutenção:** Aquisição de matérias-primas e materiais refinados, dependendo do experimento, e uma taxa de gás ATLAS por embarcação.
- **Rendimento:** Nova tecnologia que concede vantagens na mineração, construção, combate e expedição.
- **Vantagens:** Velocidade de construção e maior eficiência / potência de receita.





Economia do jogo

Produção

Essas construções são responsáveis pela produção e manutenção de tecnologia em escala.

- Custo inicial: Equipamento de Produção (ATLAS fixo) e receitas
- Requisitos adicionais: Para operar, esse equipamento precisa ser colocado numa terra que não esteja fechada.
- Custo de manutenção: Aquisição de matérias-primas e materiais refinados por receitas e a taxa de gás ATLAS por construção.
- Rendimento: Tecnologia implementável.
- Vantagens: Velocidade de construção e redução do desperdício.



Exploração

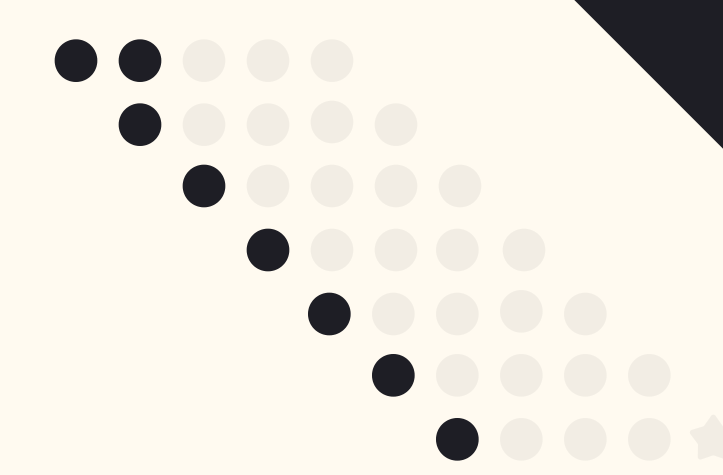
Exploradores dependem de lutadores e construtores para diminuir o risco de suas expedições e ganhar novas oportunidades de minerar novos recursos. A exploração é uma das atividades mais e aspiracionais no jogo. Exploradores utilizam naves e tecnologia competitiva para aumentar a eficiência e segurança ao descobrir novos planetas e recursos raros. Os navios podem ser adquiridos como um investimento inicial para usuários mais afortunados de forma seletiva ou limitada.

Os exploradores são os "caçadores" desta sociedade de caçadores-coletores encarregados de trazer de volta materiais para os mineiros reproduzirem, ou para os construtores criarem novas tecnologias. Esses novos materiais podem ser utilizados ou vendidos em ATLAS.

Exploradores podem desenvolver suas habilidades, o que pode ser uma

- Reduzir o dano da nave enquanto estiver em órbita
- Eficiência aumentada na mineração de materiais raros





Economia do jogo

▼ Funções executivas

Funções executivas:

As funções executivas são responsáveis por ordenar que as funções de utilizada executem ações

- Custo inicial: Naves comprados em ATLAS ou construídas com módulos de componentes
- Custo de Manutenção: Custo de reparo e combustível
- Rendimento: Recursos raros do espaço sideral e dados digitalizados de recursos áreas exploráveis.
- Vantagens: Redução dos custos de reparo e diminuição da taxa de degradação de naves.

Funções de Utilidades

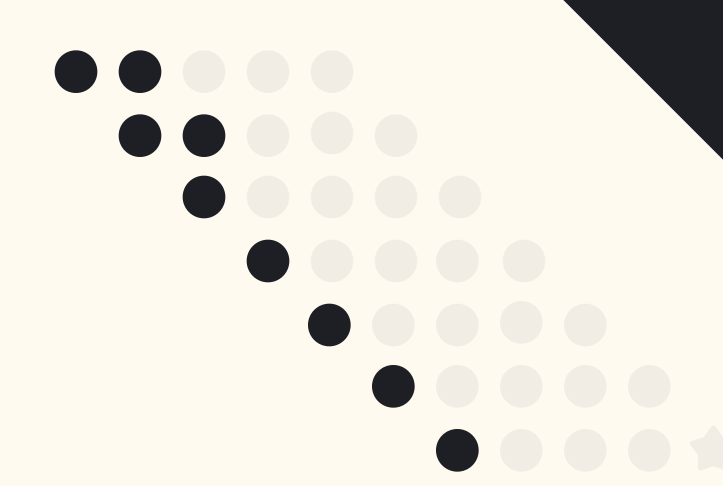
Funções de Utilidade são responsáveis por realizar as ações instruídas pelas funções executivas.

- Custo Inicial: Módulos de componentes e aquisição de tripulantes
- Custo de manutenção: Custo do reparo da nave e combustível
- Rendimentos: Recursos raros do espaço sideral
- Vantagens: Rendimentos aumentados, custos diminuídos e aumento na velocidade

▶ Combate

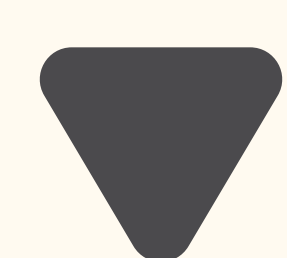
Os lutadores dependem de construtores para obter vantagens em combate. Lutar é necessário para capturar o saque, que pode vir na forma de recursos e mercadorias tecnológicas de outros jogadores - e expandir os limites de controle de sua facção. Um jogador pode fazer a compra para entrar em partidas, torneios programados ou atacar os confins do espaço. As recompensas aumentam quanto mais se avança no espaço sideral, porém, também aumentam os riscos e os custos.





Economia do jogo

Os lutadores ganham ATLAS e recursos com o resgate de oponentes abatidos em partidas vencedoras. Podem ser utilizados para consertar equipamentos e veículos ou reinvestir em novas tecnologias / produção ou agricultura. Os lutadores podem melhorar suas habilidades, que levam a um aumento de bônus de produção de danos e defesas.



As funções dos lutadores incluem:

Funções executivas:

As funções executivas são responsáveis por ordenar que as Funções de Combate realizem ações.

- Custos Iniciais: Armas e lutadores
- Custo de Manutenção: Combustível e reparos.
- Rendimentos: Recompensas de pilhagens em naves perdedoras.
- Vantagens: Precisão e taxas de acertos críticos.

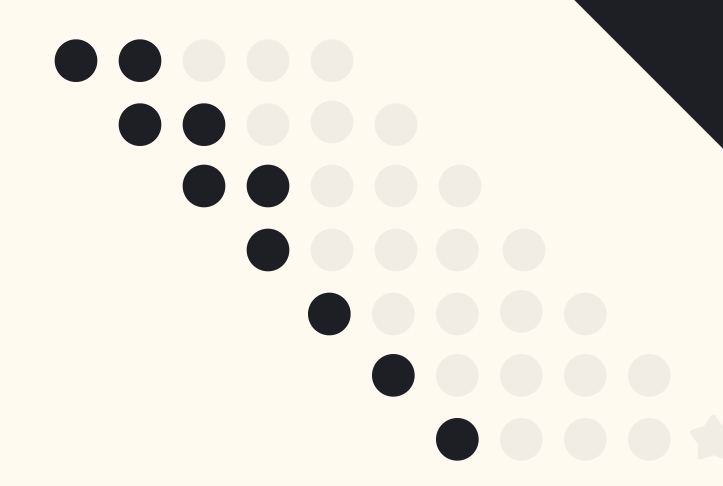
Funções de Combate:

As Funções de Combate são responsáveis por lutar e realizar ações instruídas pelas Funções Executivas.

- Custo inicial: Armas e lutadores
- Custos de Manutenção: Módulos de componentes e NPCs da tripulação.
- Rendimento: Espólios na forma de ATLAS e recursos
- Vantagens: Precisão e taxas de acertos críticos.

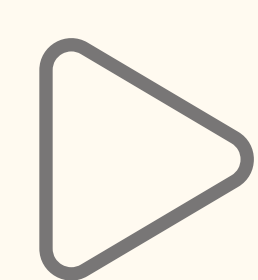
No caso especial de luta PVP no Espaço Sideral, os exploradores e seus lutadores podem correr o risco de perder todos os recursos que implantaram ou trouxeram para a expedição no Espaço Sideral. No entanto, a recompensa é abundante.





02

Economia do jogo



Atividades Abrangentes

Existem outras funções secundárias que tornam o Star Atlas mais divertido, enquanto adicionam valores para a economia. Essas funções incluem:

Fabricantes de convés de varejo / Vendedores

Possuir um convés de varejo abre oportunidades tanto para a produção, quanto para a venda de componentes, módulos, equipamentos da tripulação, mod e stims. Um deck de varejo operacional também permite o overclocking de componentes e equipamentos da tripulação. A estrutura funciona como uma unidade de produção e uma loja.

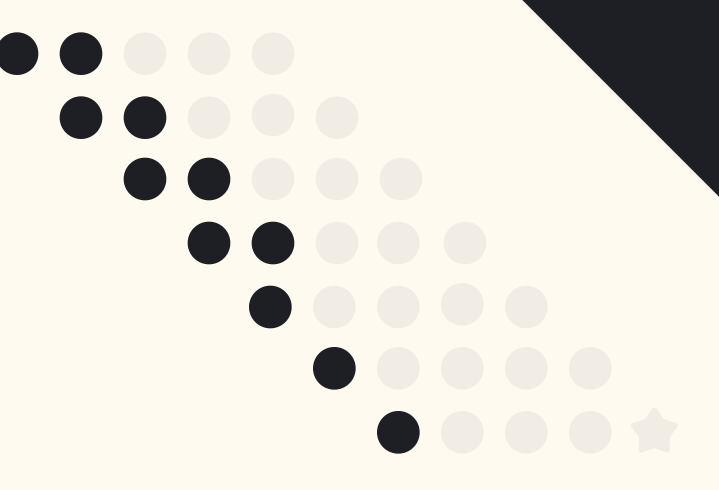
- **Custo inicial:** Adquira uma instalação de fabricação e venda com ATLAS ou construída a partir de recursos naturais.
- **Requisitos Adicionais:** Para operar, o convés precisa ser colocado numa parcela de terreno que não esteja fechado.
- **Custo de manutenção:** Taxas de transação
- **Rendimentos:** Lucros das vendas
- **Vantagens:** Taxas de transações reduzidas e aumento de velocidade na construção de lojas

Desenvolvedores Sociais

Os Desenvolvedores Sociais são responsáveis por construir e operar construções sociais.

- **Custo inicial:** Compra de uma construção social existente (por exemplo: teatro / club / bar) ou construída a partir de recursos naturais.
- **Requisitos Adicionais:** Para operar, o convés deve ser colocado em uma parcela de terra que não esteja fechada
- **Custo de manutenção:** Custo de cada atividade
- **Rendimento:** Venda de ingressos, coesão social e construção da comunidade
- **Vantagens:** Preço reduzido de hospedagem de atividades e locais de



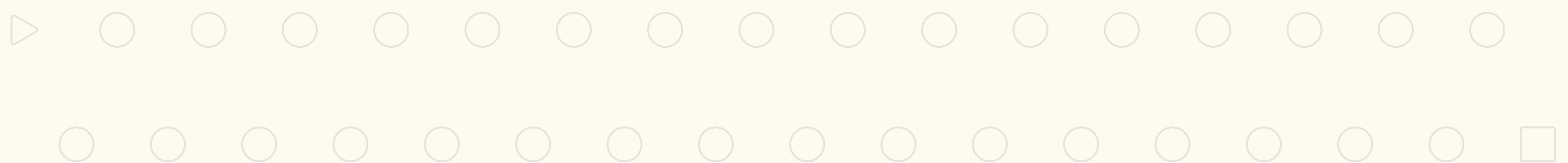


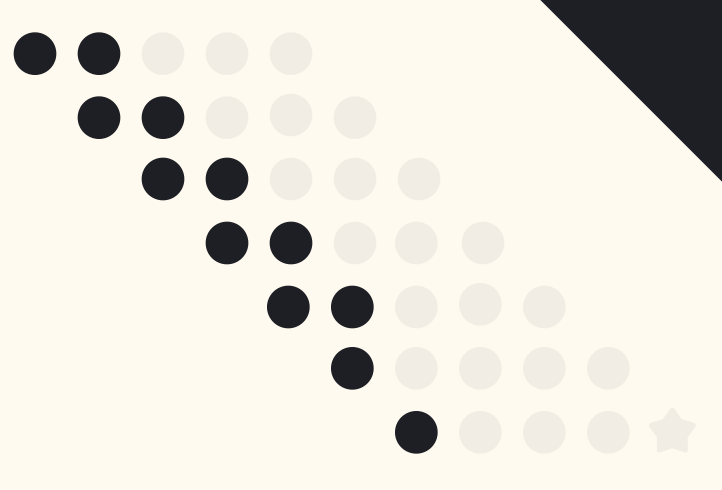
Economia do jogo

Atividades Esportivas (ex. Corrida)

Certas atividades competitivas (mas não violentas) serão adicionadas a critério do Star Atlas DAO, com a primeira adição sendo corridas de naves. Essas atividades esportivas irão encorajar atividades de baixo risco e alto prazer em momentos de lazer.

- Custo inicial: Nave para a corrida
- Custo da manutenção: Combustível
- Rendimento: Prêmio total
- Vantagens: Aumento de velocidade e eficiência de combustível





03

Tokenomics

As atividades e a criação de valor dentro da economia não seriam possíveis sem uma estrutura tokenomic robusta de todos os ativos dentro do jogo.

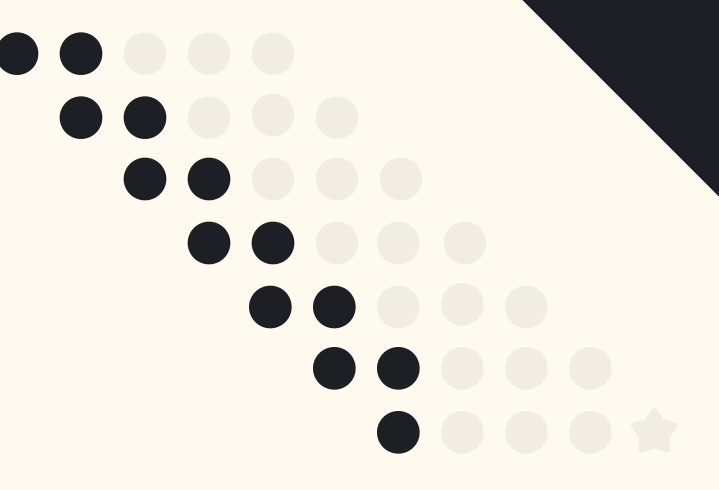


Visão Geral

Existem quatro pilares de ativos exclusivos para a economia do Star Atlas. Todos eles são representados tanto em cadeira, quanto de alguma forma

- Ativos monetários (ATLAS e POLIS, implementados como tokens SLP)
- NFTs de propriedades de terra
- Itens dentro do jogo (naves, equipamentos, tripulação, componentes da nave, estruturas e receitas)
- Recursos dentro do jogo (Ativos fungíveis que são produzidos por mineradores e consumidos pela





03

Tokenomics



Ativos Monetários:

Star Atlas possui duas moedas fungíveis que abastecem todas operações:

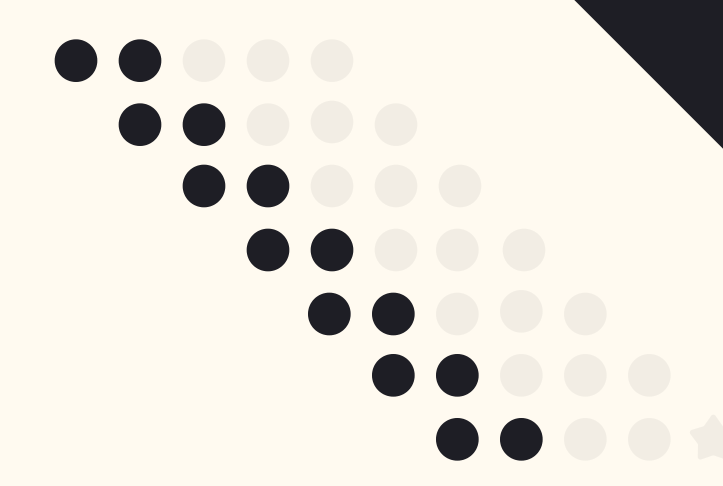
POLIS

POLIS é o token de governança utilizado em cada nível de governança, representando participação financeira no jogo, poder de voto no DAOs que estiver em stake e o controle do Tesouro. Tem um supply fixo que não irá crescer (a menos que uma decisão contrária seja feita pela governança abaixo da linha).

ATLAS

ATLAS é o token de pagamento usado como meio de troca. É inflacionário, com o objetivo de combinar o crescimento da economia do jogo e fornecer uma sólida base monetária para interações econômicas.





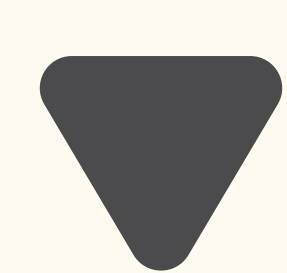
Tokenomics

POLIS

Como um ativo, a POLIS é uma reserva de valor de baixa velocidade e longo prazo, na qual incentiva a governança da economia ATLAS por sua produção de longo prazo. O POLIS DAO tem a tarefa de cunhar, distribuir e redistribuir ATLAS dentro do Tesouro, além de obter parte dos retornos em ATLAS. Com uma perspectiva de longo prazo, os governadores DAO serão, em última análise, capazes de conduzir a direção do desenvolvimento do Metaverso.

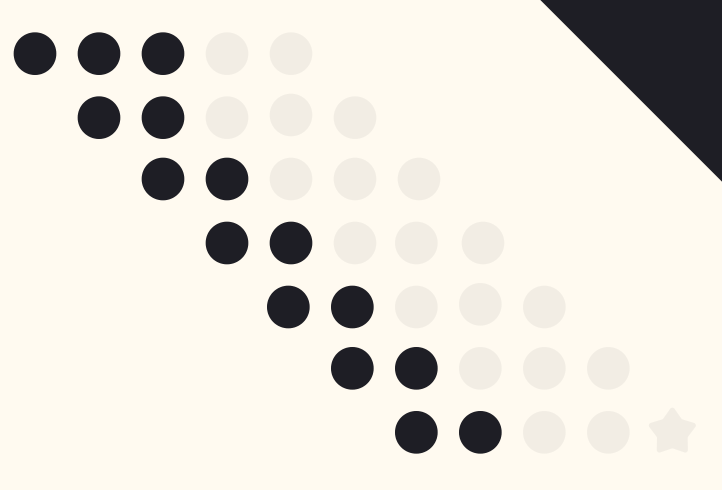
Mesmo na medida em que a equipe fundadora de desenvolvimento do Star Atlas, na qual poderia ser eleita a principal fornecedora de ativos e design de jogos. Outras áreas de foco mais imediato incluem: revisões econômicas, lançamentos de recursos, cronogramas de lançamento de ativos e opcionalidade para incorporar conteúdo criado pelo jogador.

A oferta total da POLIS é permanentemente fixa e não aumenta.



POLIS pode ser adquirida das seguintes maneiras:

- Emissão primária: A equipe de Star Atlas pode vender tokens diretamente para governadores em potencial
- Mercados secundários: Podem ser comprados e vendidos em mercados secundários, mas vêm com uma variedade finita de cronogramas de bloqueio / aquisição
- Recompensas no jogo: Completar certas missões no jogo
- Recompensas do Metagame:
 - a. Atrair ativamente novos usuários que permanecem por algum tempo para gerar algum valor
 - b. Organize os usuários existentes em guildas / facções e mais, com base no que essas guildas / facções produzem
 - c. Guildas / alianças irão ser recompensadas com uma quantidade de POLIS com base em quanto tempo participam ativamente do universo. A estrutura de recompensa será calibrada para desincentivar a rotatividade
- Participação de governança: Participação no DAO e ser ativo
- Recompensas de meta-economia: Provisão de liquidez em AMMs e outras entidades DeFi.



03

Tokenomics

Política Monetária

O total supply do token POLIS será de 360,000,000, que será distribuído conforme:

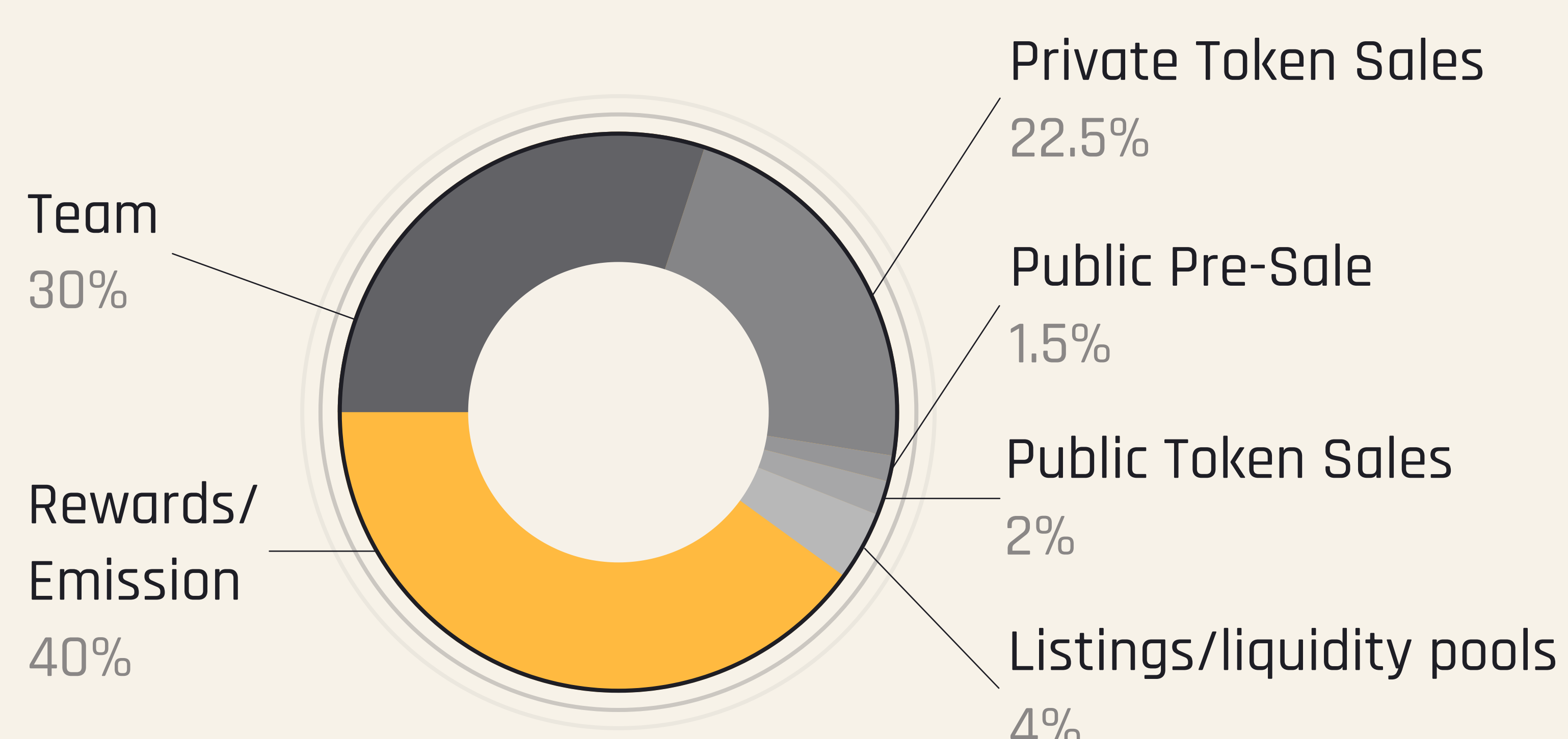
GROUP	ALLOCATION (%)	ALLOCATION (POLIS)	TGE UNLOCK (%)	VESTING PERIOD (WEEKS)
PRIVATE TOKEN SALES	22.5%	81,000,000	0%	104
PUBLIC PRE-SALE	1.5%	5,400,000	0%	104
PUBLIC TOKEN SALES ¹	2%	7,200,000	100%	0
LISTINGS/ LIQUIDITY POOLS ²	4%	14,400,000	100%	0
REWARDS/ EMISSION	40%	144,000,000	0%	416
TEAM ³	30%	108,000,000	100%	104

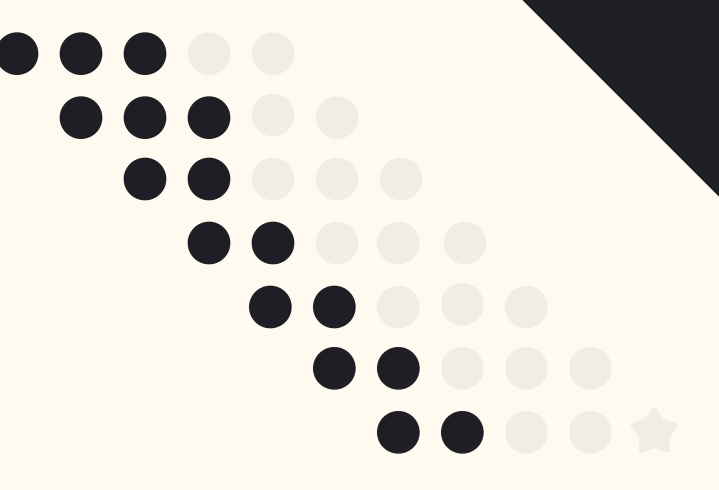
¹ 1.0% FTX; 0.5% Raydium/Acceleraytor; 0.5% Apollo X

² 2% CEX; 2% DEX

³ Unlocked exclusively for staking in the DAO. 2 year vesting with daily linear unlock otherwise.

POLIS allocation

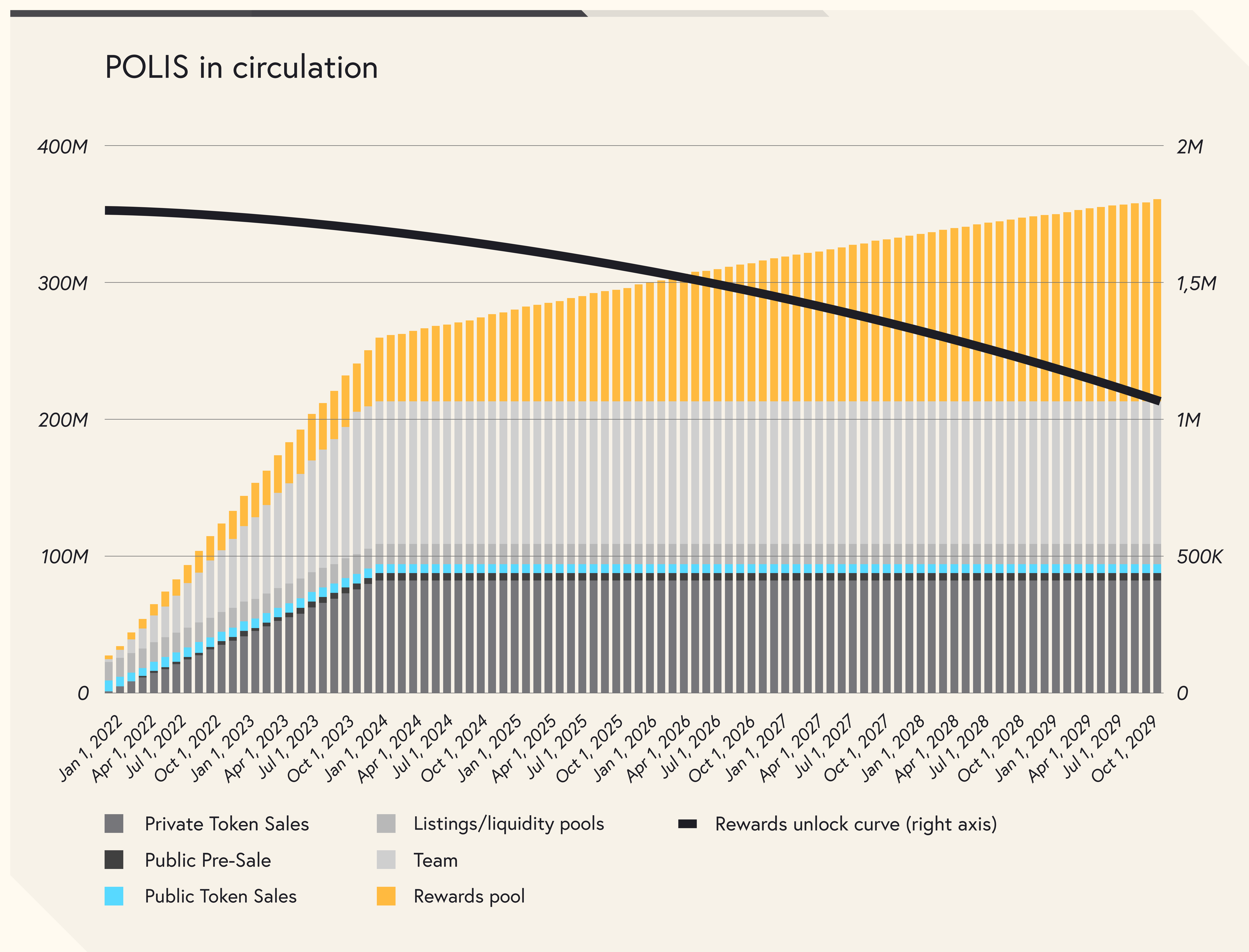


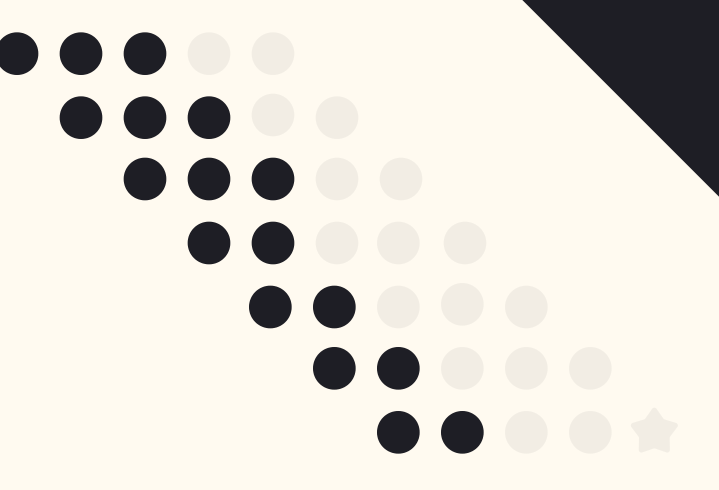


03

Tokenomics

O pool de emissão será injetado diretamente nos pools de recompensa POLIS por meio de uma curva suave ao longo dos 8 anos, eliminando todo o conjunto de recompensas ao logo deste tempo - a menos que o DAO decida outra forma (com uma maioria). A visão para as intervenções do DAO é que a organização estabeleça metas semestrais com base nas métricas econômicas observadas, que ajustaram o cronograma de descarte de acordo.





Tokenomics

ATLAS

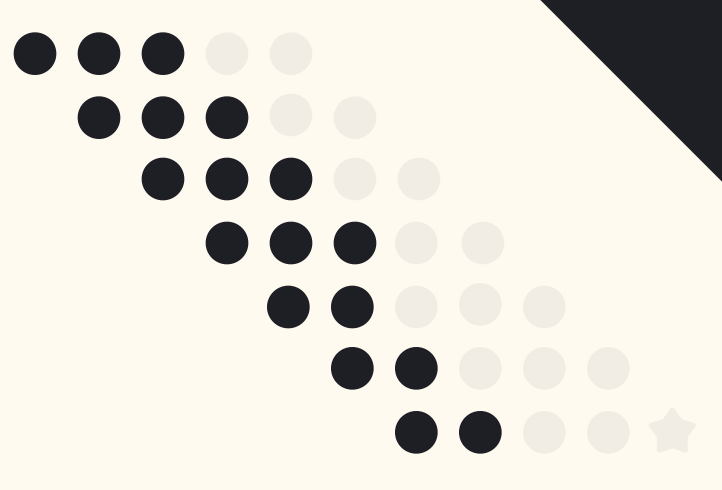
ATLAS é a forma de receita/moeda no jogo. O mercado se equilibra ao preço que o comprador percebe o valor da produção de ativos no jogo, já que ATLAS podem ser adquiridos dentro do jogo.

A moeda é inflacionável. A massa monetária deve se expandir numa progressão similar que a economia dentro do jogo.

Novos ATLAS são criados para recompensar atividades dentro do jogo (ver diagrama abaixo)

A POLIS DAO pode ajustar os parâmetros ao regular recompensas monetárias para diferentes atividades dentro do jogo, tanto no nível global quanto local, por tipo de atividade.





03

Tokenomics

Política Monetária

O fornecimento total de ATLAS é de 36.000.000.000, os quais serão distribuídos da seguinte maneira:

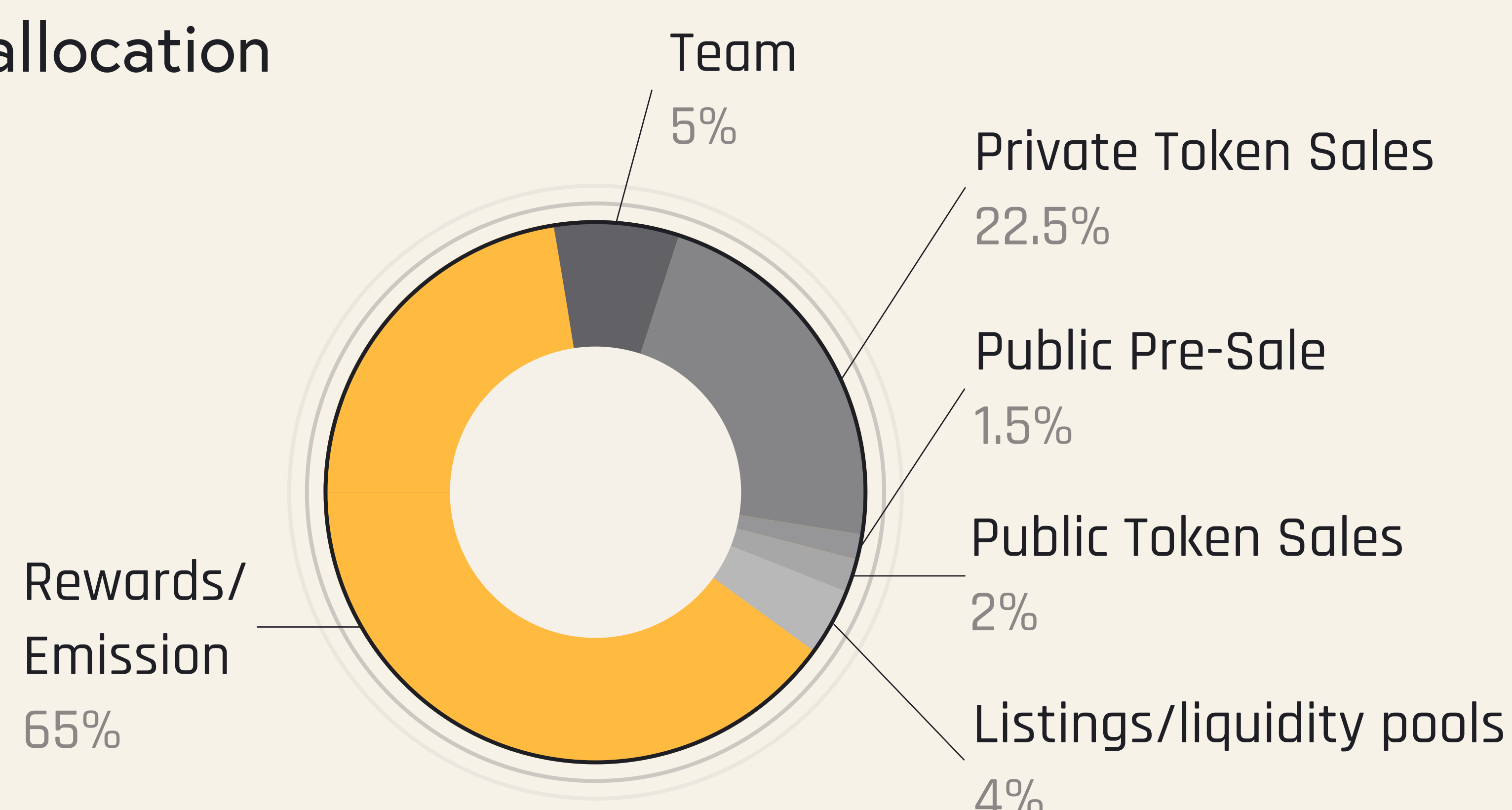
GRUPOS	ALOCAÇÃO (%)	ALOCAÇÃO (ATLAS)	TGE UNLOCK (%)	VESTING PERIOD (SEMANAS)
VENDA PRIVADA DE TOKENS	22.5%	8,100,000,000	0%	104
PRÉ VENDA AO PÚBLICO	1.5%	540,000,000	0%	104
VENDA DE TOKEN PARA O PÚBLICO	2%	720,000,000	100%	0
POOLS DE LISTAGEM E LIQUIDEZ	4%	1,440,000,000	100%	0
RECOMPENSAS/ EMISSÃO	65%	23,400,000,000	0%	416
TIME	5%	1,800,000,000	100%	104

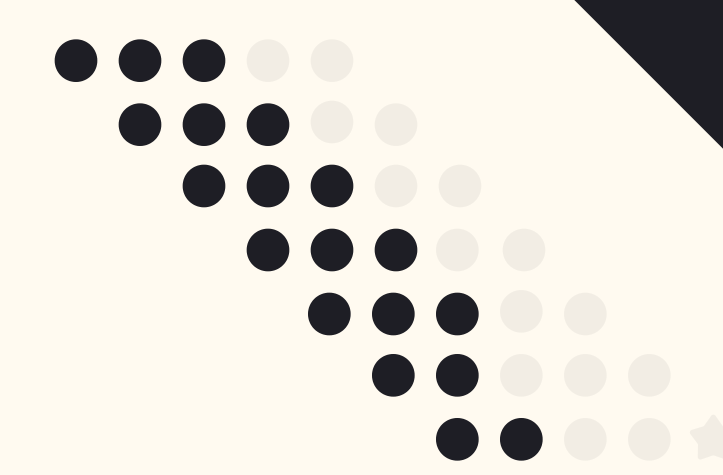
¹ 1.0% FTX; 0.5% Raydium/AcceleRaytor; 0.5% Apollo X

² 2% CEX; 2% DEX

³ Unlocked exclusively for staking in the DAO. 2 year vesting with daily linear unlock otherwise.

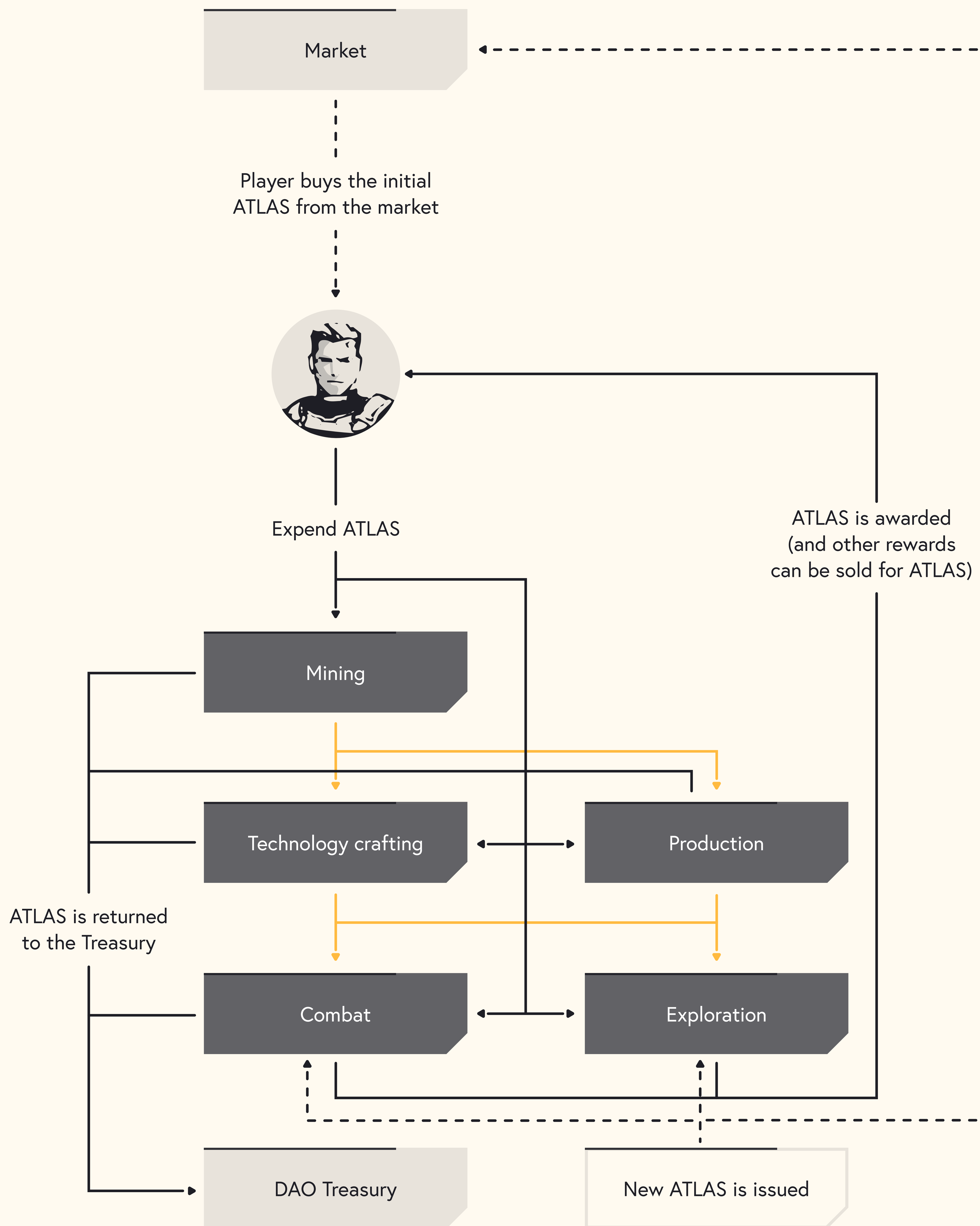
ATLAS allocation

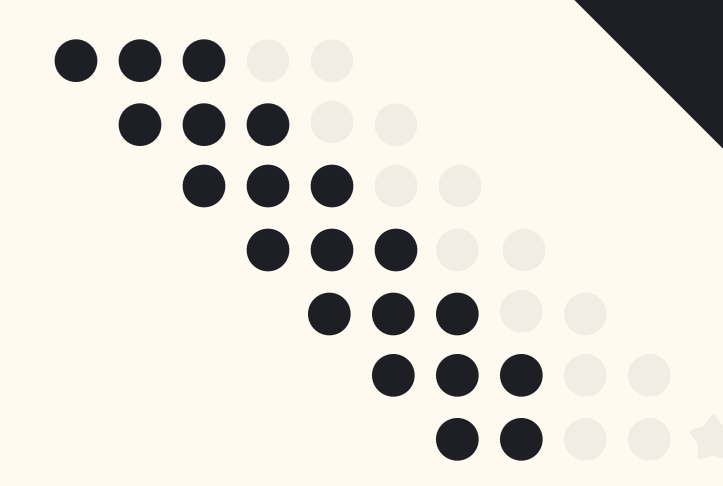




Tokenomics

A cunhagem e queima de ATLAS vai ser baseada, puramente, no aumento de usuários no jogo e adoção. O fornecimento de Star Atlas e o preço serão mantidos num certo nível, o qual visa manter justos os preços de ativos dentro do jogo e otimizar a entrada de novos usuários, enquanto permitem a valorização externa.





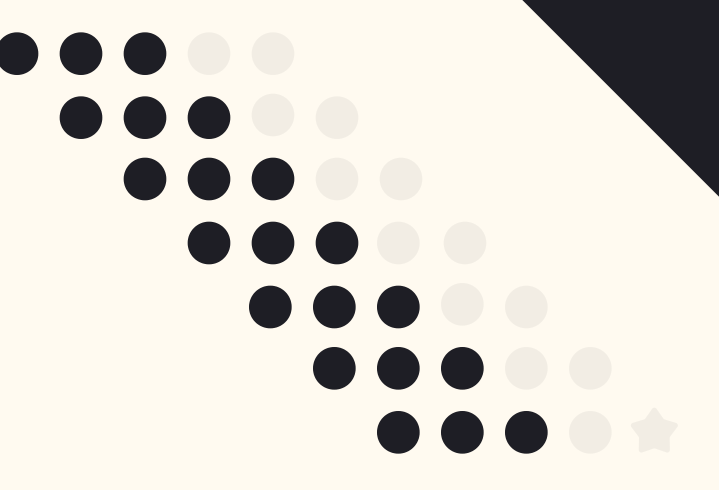
Tokenomics

▼ A política monetária do ATLAS irá seguir um caminho com três fases diferentes

- **Discricionário (banco central).** O time de desenvolvimento ajusta a taxa de emissão diretamente, por meio da utilização dos votos de desenvolvedores da DAO (como mencionado na seção DAO) para modificar os multiplicadores de cada tipo de recompensa dentro do jogo. O objetivo é fazer o jogo acessível e otimizado para crescimento de usuários, enquanto provê uma renda razoável para os titulares de POLIS.
- **Discricionário (governança descentralizada).** As taxas de emissão ainda são baseadas na modificação dos multiplicadores de recompensas, mas os votos de desenvolvedores são descartados e a DAO assume o controle.
- **Parametric (governança descentralizada).** O sistema é substituído por um modelo de algoritmo de estabilização, que considera parâmetros de macroeconomia e o mercado de tokens externos. Isso foi feito para definir objetivos para a massa monetária, além de ajustar recompensas e queimas de maneira adequada. O modelo deve ser habilitado pela grande maioria dos votos DAO, os quais serão parametrizados depois do desenvolvimento, com a DAO sendo capaz de modificar seus KPIs.

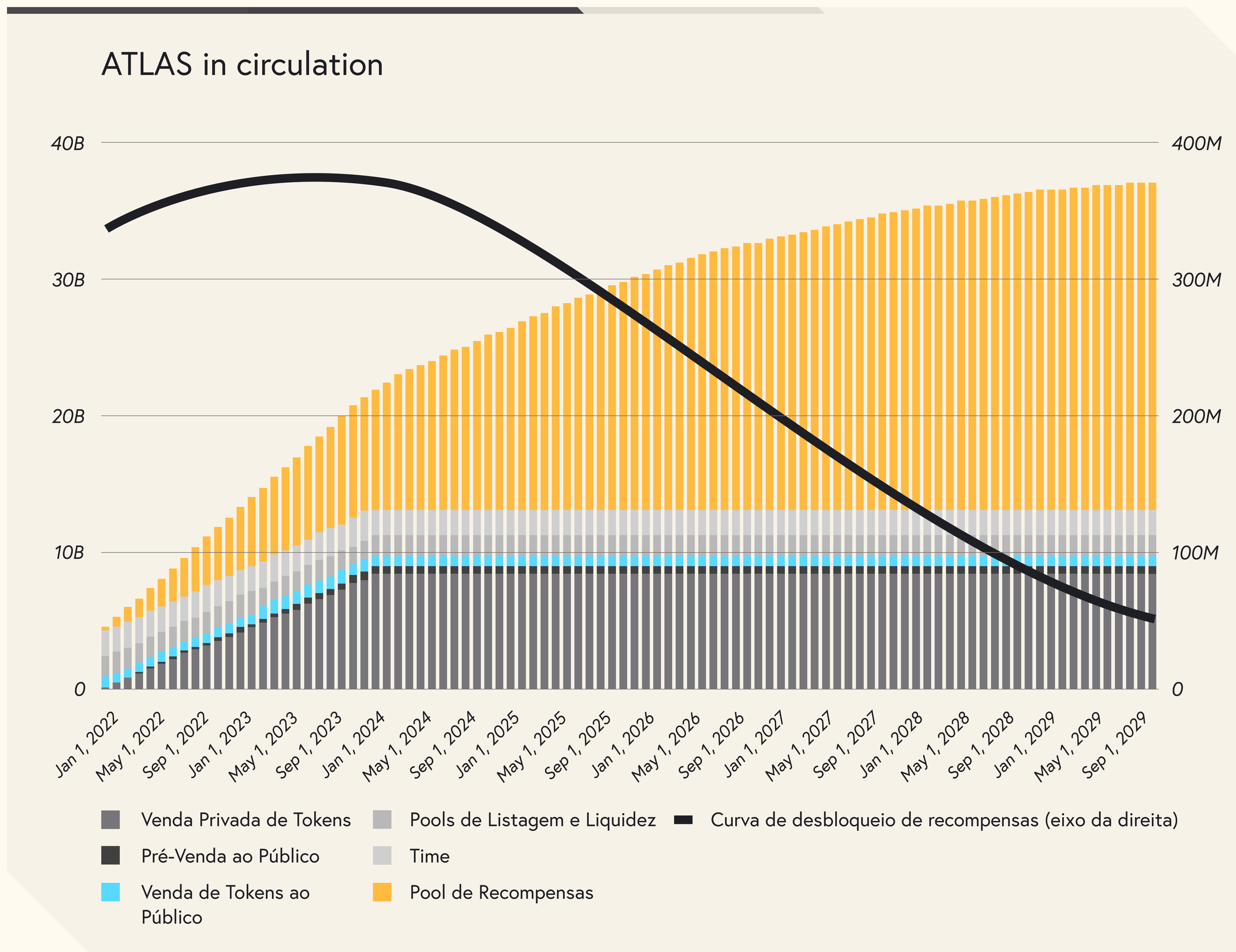
A pool de distribuição será injetada dentro do Fundo de Recirculação do ATLAS (abordado abaixo), por meio de uma curva suave no decorrer de 8 anos, acabando com pool de distribuição nesse tempo, a não ser que a DAO ordene de outra forma. A previsão de intervenções da DAO se dá pela definição de objetivos semi anuais pela organização, baseados na observação das métricas econômicas, as quais ajustam o cronograma de baixa adequadamente.





03

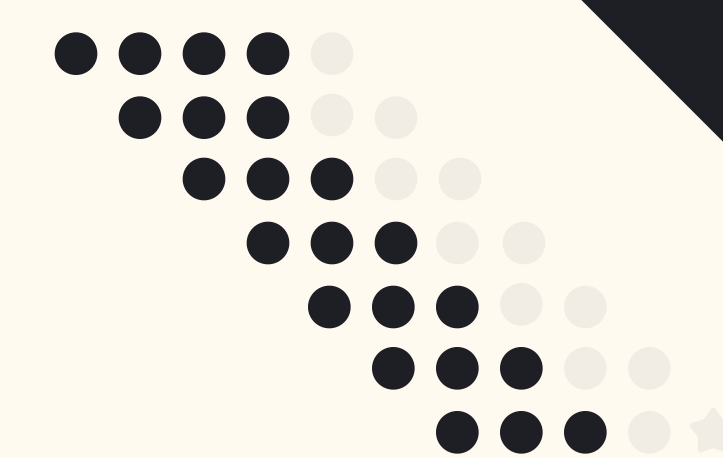
Tokenomics



Ciclo de vida da moeda

O ciclo de vida da ATLAS (como moeda dentro do jogo) é definida por fluxos naturais de dinheiro - honorários e taxas no jogo como fluxo de entrada, recompensas por atividades dentro do jogo como fluxo de saída - orquestrados por diversas automações parametrizadas e decisões da DAO.

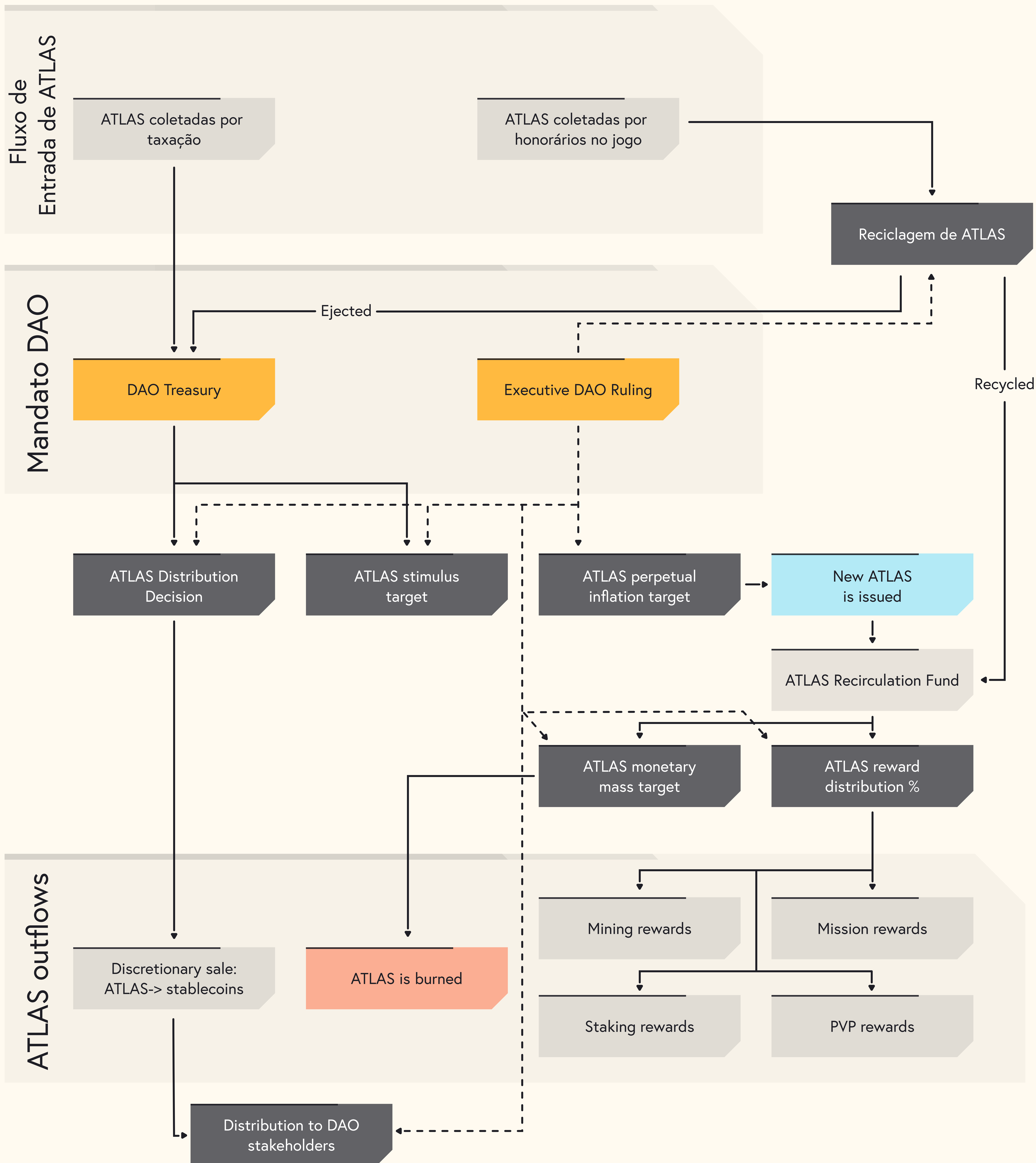


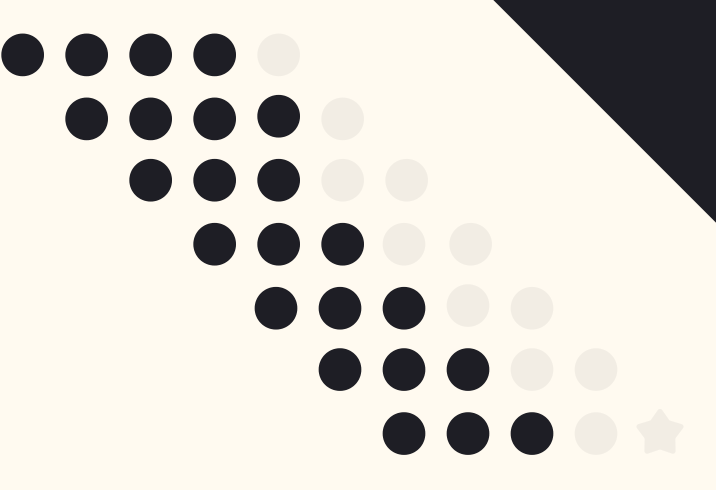


03

Tokenomics

- Fluxo de dinheiro
- Gadget de Parâmetro (definido pela DAO)
- Emissão
- Componente DAO
- Queima





Tokenomics

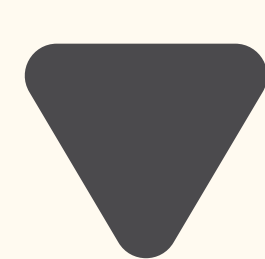
O ciclo central flui entre taxas no jogo (como custo de combustível para navios) e recompensas (como pagamento de missões). Há uma porcentagem fixa de reciclagem que preenche a reserva de recompensas (Reserva de Recirculação de ATLAS) diretamente de taxas e envia o resto para o Tesouraria DAO. A DAO pode subsidiar o Reservatório de Recirculação diretamente ou ajustando os parâmetros do sistema monetário: objetivo de inflação perpétua (ativado depois de 8 anos), curva do fundo de recompensas (antes de 8 anos). Também é possível ajustar a massa monetária através da queima de parte do fundo. Controles granulares sobre o fluxo de dinheiro do fundo de recirculação para fundos especializados de recompensas permitem que a DAO balanceie a economia dentro do jogo por meio de, seletivamente, incentivar ou desincentivar certos grupos ou atividades.



Ativos não monetários

Navios, equipamentos, componentes, tripulação

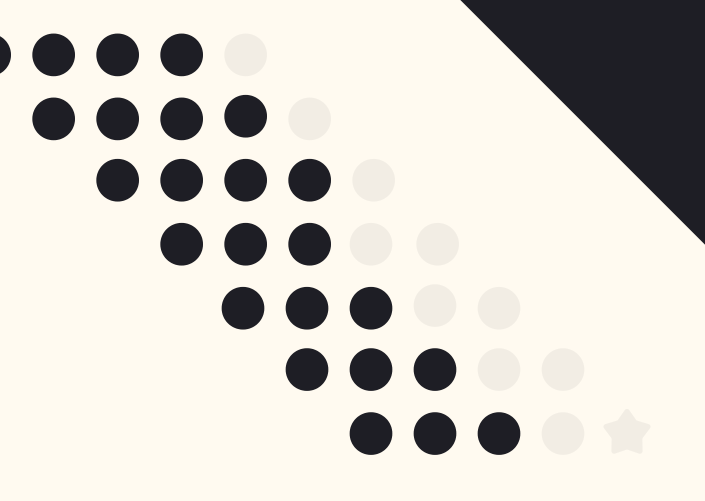
Todo Star Atlas é um item NFT gravado na blockchain. Isso significa que a origem de cada item pode ser rastreada até seu evento de criação e, dessa forma, todo item usado no jogo não pode ser forjado de maneiras ilícitas. NFTs podem ser compradas dentro do Star Atlas usando ATLAS ou em marketplaces secundários usando outras criptomoedas suportadas por Solana.



Star Atlas irá utilizar NFTs para os seguintes pontos:

- Refletir posse de itens
- Gravação de especificidades de itens, como pontos de vida de armas, classe de armadura, melhoramento de habilidades, bônus especiais, etc
- Gravação de raridade de itens, i.e., seu valor é baseado na estatística de probabilidade de sua aquisição ou o valor dos componentes usados para construí-lo

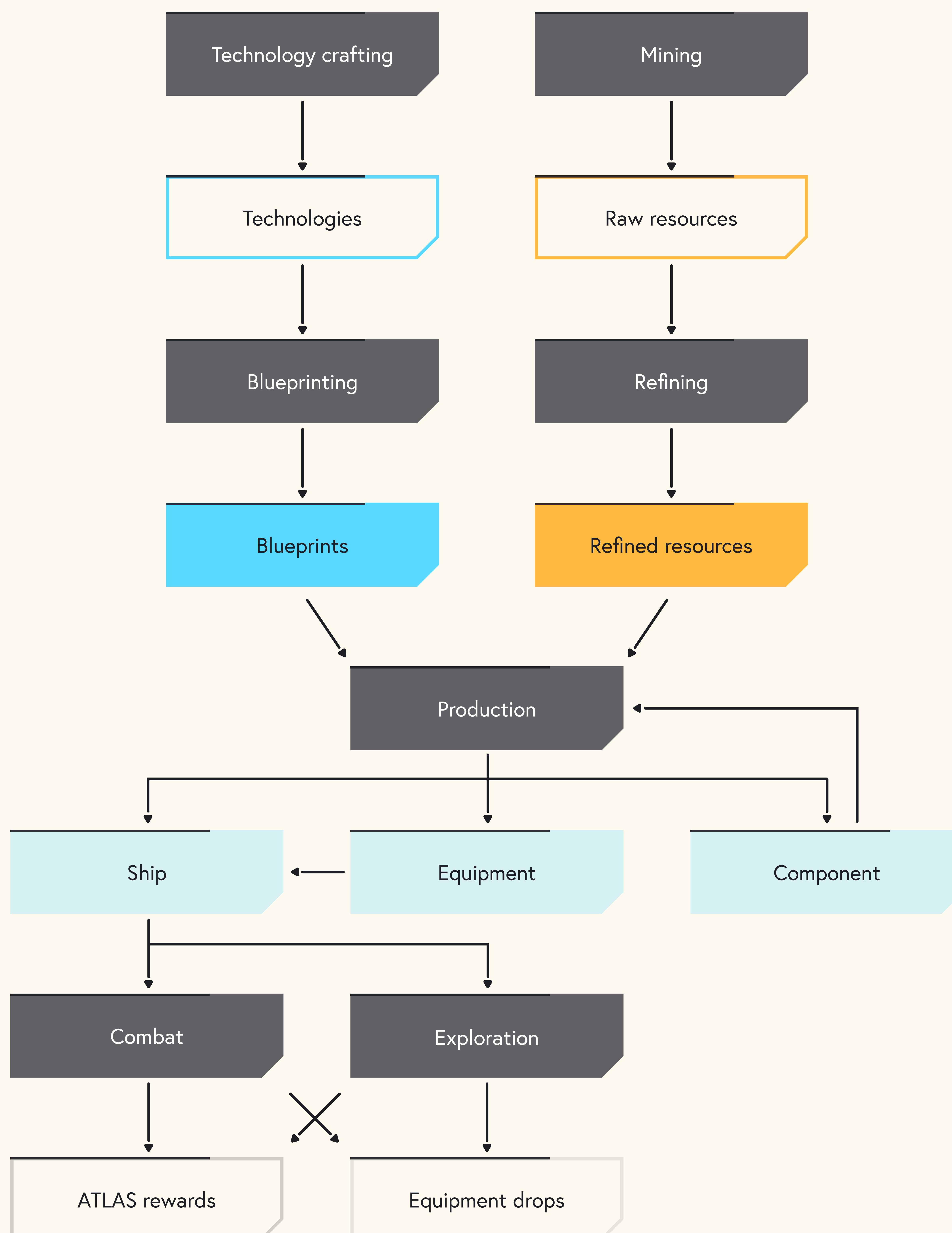
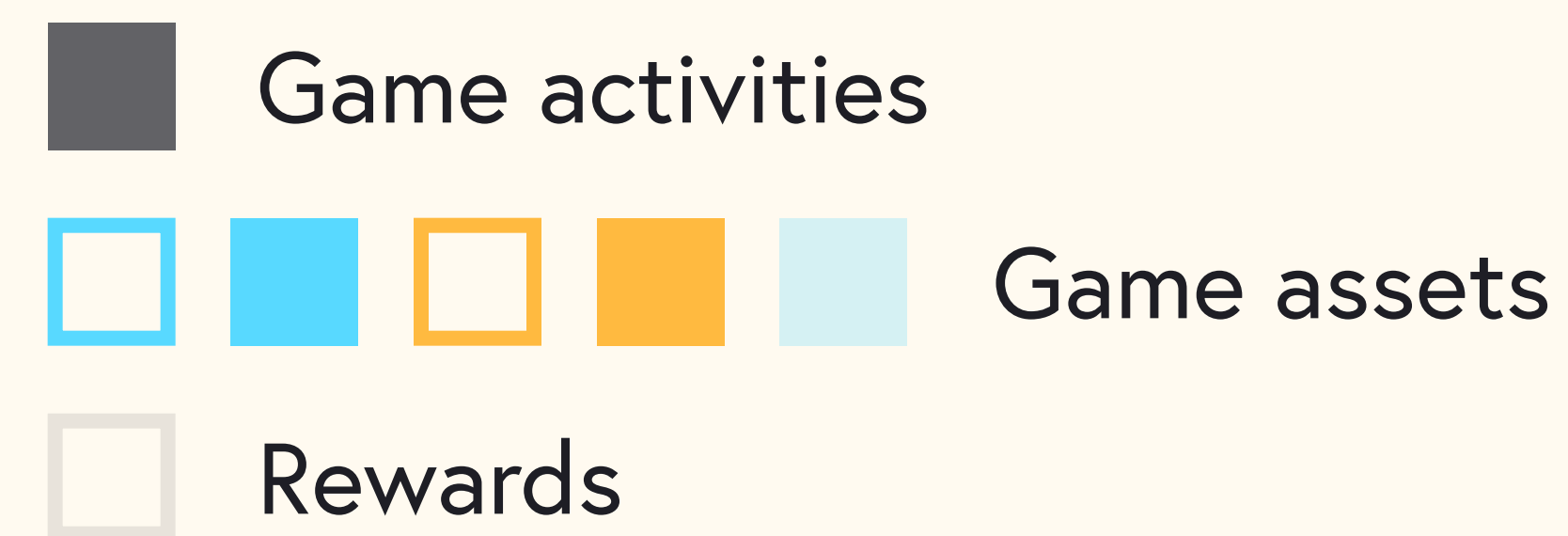


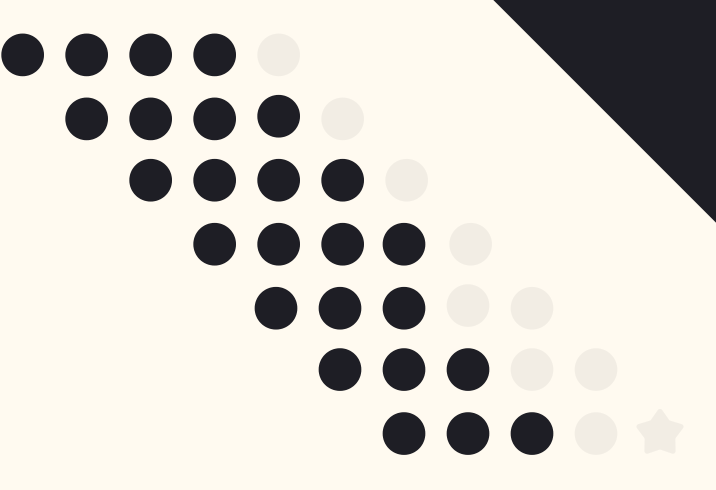


03

Tokenomics

Itens Star Atlas podem ser dropados (i.e. adquiridos ao completar missões/ missões de exploração/ duelos P2P ou P2E/ mineração de campos arqueológicos do planeta) ou construídos (pela combinação dos recursos necessários). Todo item Star Atlas também pode ser melhorado para aumentar sua raridade.





03

Tokenomics



Terra

Todo planeta é dividido em parcelas. Especificidades de cada parcela (i.e. tamanho, fronteiras, localização, propriedade) são gravadas como uma on-chain NFT. Todas as construções são, naturalmente, construídas na terra, com utilidades que só podem ser exploradas com o desenvolvimento da terra.

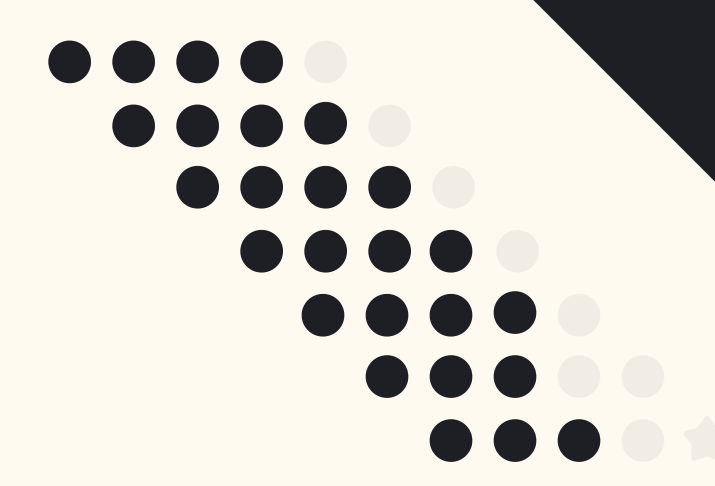
Toda terra é possuída e não alugada, protegendo usuários de expulsão ou discriminação pela aplicação do aluguel. Para desincentivar a especulação - um usuário comprar e, simplesmente, segurar a posse da terra, planejando ganhar rendimentos com a valorização da terra, não pelo seu uso - o jogo utiliza a Taxa sobre o Valor da Terra (LVT). Os preços das taxas sobre a terra DAO, em ATLAS, dependem do seu nível (quanto mais desenvolvida a terra, maior é sua taxa), com ajustes globais de limites pelo nível mais elevado da DAO. Esse mecanismo provê uma proteção dinâmica de especulação e balanços no preço de terras e sua potencial capacidade de produção.

Se o proprietário da terra não pagar as taxas, a terra irá, eventualmente, ser excluída, desabilitando todas as construções (mas não impede a acumulação de taxas). Depois de um período adicional, a terra pode ser leiloada por uma governança local, recapturando taxas e uma multa, além de retornar os fundos remanescentes para o proprietário original.

Como um caso de teste, algumas regiões podem implementar a taxa Harberger (4) ao invés de uma LVT dirigida por uma governança.

(4) Um sistema teórico de taxação construído sobre dois princípios: (1) Há uma razão fixa sobre a taxa, definida por uma governança. Os proprietários de terra definem seus próprios valores de terra, as quais são usadas para calcular as taxas para eles; (2) A qualquer momento, todo agente de mercado pode comprar a terra de seu proprietário original pelo preço que o proprietário definiu como taxa base.





03

Tokenomics

▼ Parcelas de terra podem ser adquiridas das seguintes formas:

- Mercado primário: vendido em leilões, de maneira similar a outros ativos, como cartazes existentes. As terras podem ser emitidas pela equipe Star ATLAS e vendidos por stablecoins (USDC, USDT, etc.) ou com ATLAS
- Mercados secundários: os proprietários de terras existentes podem vender suas parcelas e/ou construções que eles desenvolvem em um mercado dentro do jogo em troca de ATLAS

▼ Proprietários de terra são incentivados pelo seguinte:

- Proprietários de terras podem ser dotados de POLIS ou ATLAS, sujeitos a semelhantes termos das seções acima
- Proprietários de terras podem ganhar POLIS pelos comportamentos descritos na seção da POLIS
- Proprietários de terras podem coletar impostos pelas atividades produtivas de suas terras no ATLAS, em uma base competitiva
- Proprietários de terras podem usar suas parcelas como garantia para empréstimos no ATLAS
- A terra é um requisito para as classes Builder e Miner



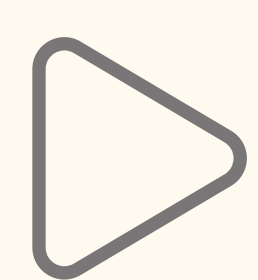
Adicionais Funcionalidades DeFi

A lista de funções de POLIS, ATLAS e quaisquer NFTs no jogo, conforme descrito neste artigo é não exaustiva e está sujeita a outras iterações e alterações. Nós pretendemos alocar parte da emissão de A/P para staking e yield farming. Além disso, seus usos podem se estender além do jogo e no espaço de Finanças Descentralizadas (DeFi) mais amplo, nomeadamente no ecossistema Solana, onde POLIS e ATLAS podem ser listados sob qualquer número de trocas, e podem ser utilizadas para outras atividades, como garantia, empréstimos e yield farming, cada um dos quais pode apresentar suas recompensas. Essas funcionalidades estão, em última análise, fora do controle de qualquer parte em particular, mas em vez disso, criado e utilizado com base na demanda do usuário.



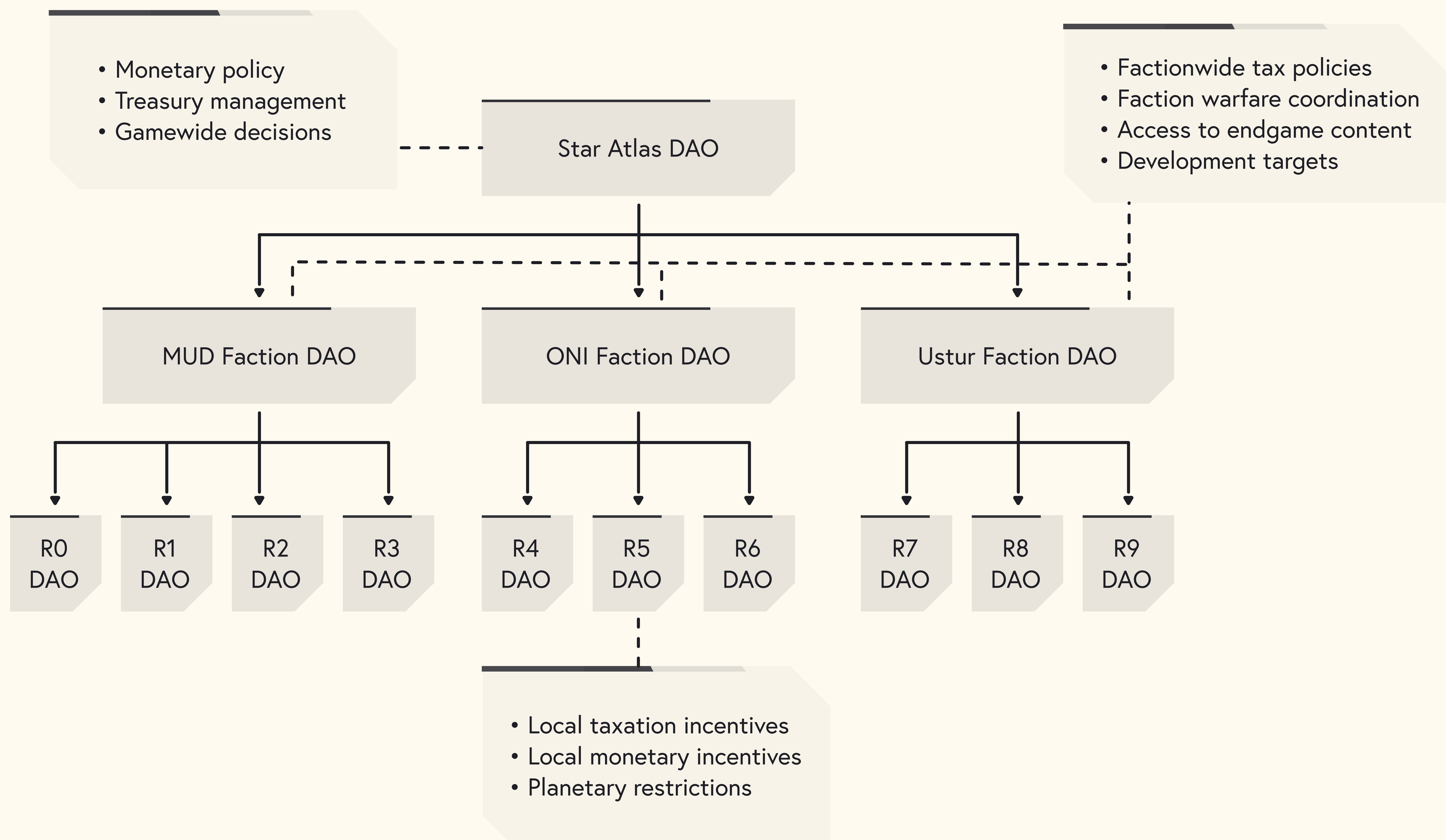
Governança

A visão de longo prazo do Star Atlas é um jogo autônomo, de propriedade do jogador, totalmente controlado e financiado por governança descentralizada. Portanto, desde o seu início estágios, a economia é arquitetada para funcionar por meio de uma hierarquia de DAOs (organizações autônomas descentralizadas), alimentadas pelo token de governança (POLIS) e fluxos de caixa da ATLAS.

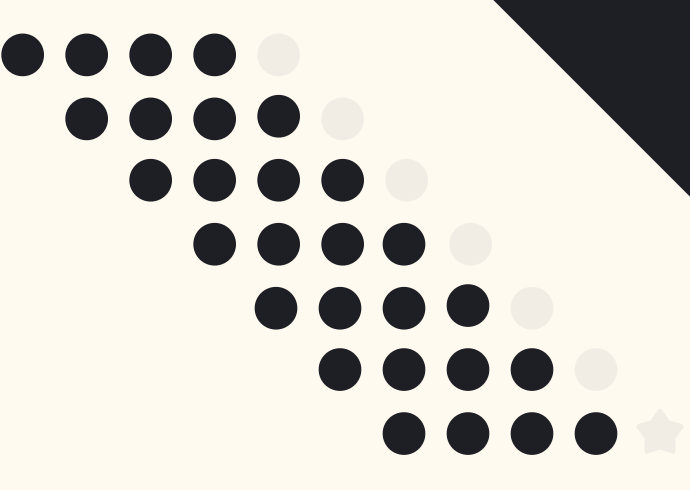


Objetivos e Estrutura

Organizações administradas por jogadores com tesouros DAO podem afetar seus constituintes de maneiras cruciais pela mecânica do jogo. Grupos organizados de jogadores competem por objetivos de escala variável e governam em várias camadas. Cada camada tem seu próprio papel ortogonal, a fim de minimizar potenciais redundâncias na governança.



A ideologia geral entre os níveis é que - de cima para baixo - os requisitos de participação no jogo aumentam, enquanto o staking diminui. No entanto, cada nível requer uma participação nos tokens POLIS.



Governança

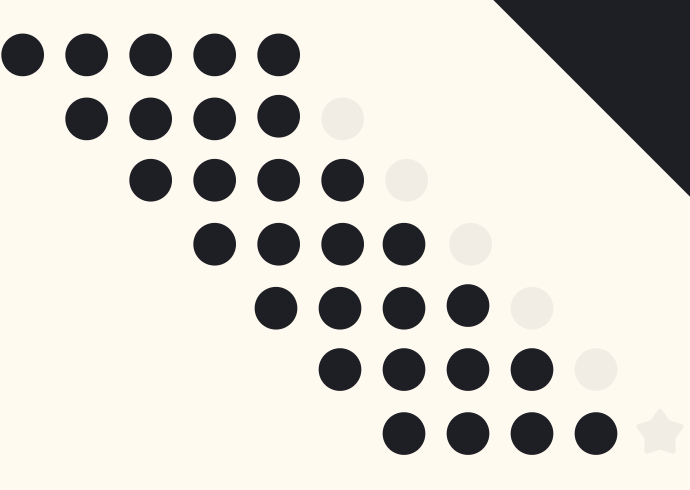
A DAO Star Atlas

A governança de alto nível (universal para todos os jogadores) regula o bem-estar geral de Star Atlas. Esta é uma constante na economia do jogo e - a longo prazo — o jogo como um todo. O jogo DAO não tem restrições às atividades do jogo, mas desincentiva a presença passiva, reduzindo (até certo ponto) o peso da votação potencial e distribuições de toda a economia do Metaverso. Para isso, a DAO poderá votar em desenvolvimentos para emprestar, conceder e investir em novos desenvolvimentos. Os membros da DAO também receberão porções do imposto de receita.

▼ A organização define:

- Política monetária
- O fundo DAO (Tesouro da Star Atlas)
 - a. Desenvolvimento do jogo
 - b. Despesas para compras NPC, incentivando a produção
 - c. Dividendos
- Regras gerais que regulam DAOs de nível inferior
- Outras decisões importantes:
 - a. Atualizações de protocolo
 - b. Ações de emergência
 - c. Ativando e desativando atualizações e componentes do jogo

O Star Atlas DAO também controla o protocolo do Tesouro que acumula taxas no ATLAS, que pode ser usado para patrocinar o desenvolvimento, pagar dividendos ou reduzir o fornecimento total queimando uma parte do ATLAS para sustentar o valor.



Governança

Facções e seus DAOs

Existem três facções no Star Atlas - correspondentes a três territórios centrais no mapa e respectivas bases de jogadores - que escolhem criar um personagem para uma dada facção.

A governança de nível médio, o nível de facção, organiza os jogadores na escala de grandes grupos concorrentes.

Participando do DAO em nível de facção

Ela tem o poder de decretar modificadores no jogo para seus membros e territórios, com o objetivo de fornecer acesso ao conteúdo e itens de final de jogo, e coordenação de esforços em sua aquisição.



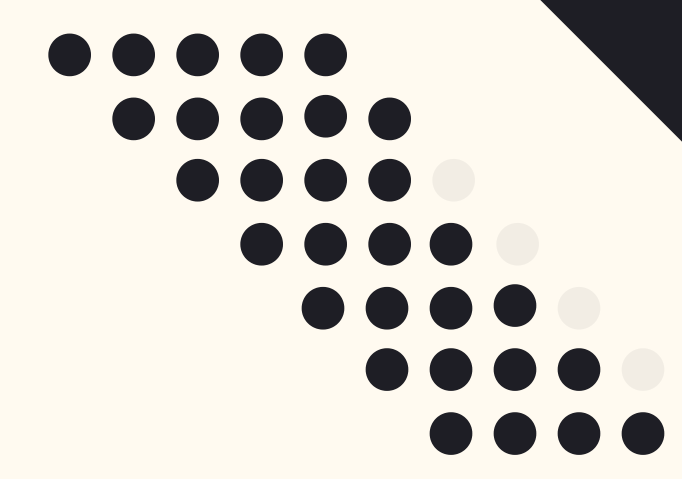
A governança da facção define metas para toda a facção, como as seguintes:

- Ocupação
- Mantimento
- Construção
- Patrulha

Esses objetivos requerem staking de POLIS e uma votação, e os slots são limitados. Cada objetivo gera bônus para toda a facção na região em questão.

A governança da facção também desbloqueia megaprojetos. Depois que um projeto é concluído, elas permitem novos tipos de drop e/ou missões para a facção.





Governança

▼ Exemplos incluem:

- Aprovando uma votação
- .Staking POLIS do tesouro
- .Esperar até que a base de jogadores cumpra, coletivamente, os requisitos
- .Criando o megaprojeto no jogo e o bônus global

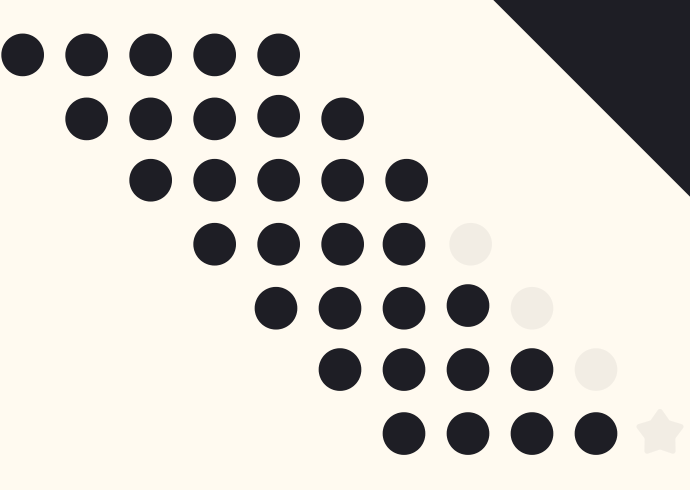
A destruição de megaprojetos de outra facção pode ser definida como um objetivo de facção. As regiões contestadas têm níveis hierárquicos de assimilação. Atualizar um nível requer a ancoragem de estruturas de controle territorial e seu mantimento/atualização, a uma taxa de duas semanas por nível. As camadas dessa hierarquia funcionarão da seguinte forma:

- Estruturas de controle territorial reservam POLIS na tesouraria da facção

Tipos de camadas de assimilação:

- Campos de batalha - várias facções podem ter isso para a mesma região, aquele que domina consistentemente pode obter um melhoramento
 - Colonização antecipada - a captura de planetas e estruturas de camada inferior são ativadas
 - Região estabelecida - as estruturas de produção estão habilitadas, incluindo estruturas de produção exclusivas para regiões contestadas
- Vantagens de assimilar uma região contestada, a raridade depende do nível de assimilação:
 - Mineração de recursos únicos
 - Etapas finais das cadeias de produção supercapital
 - Portais para as principais missões do navio
 - A governança da facção pode impor limites de impostos superiores aos DAOs regionais. Staking POLIS em DAOs regionais participam desses votos

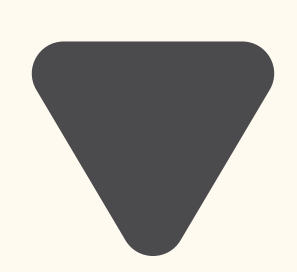




Governança

DAOs regionais

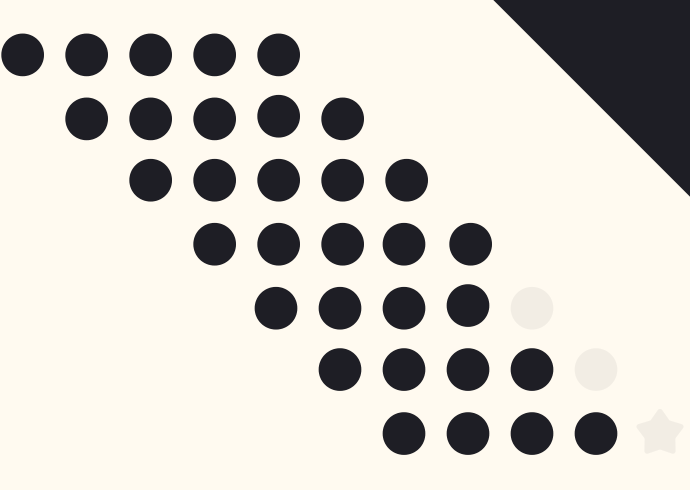
O mapa de Star Atlas é subdividido em regiões, que por sua vez contêm sistemas estelares e planetas. Especialização de controle de DAOs regional (baixo nível) de sistemas estelares e restrições de acesso, ajustando a tributação sobre certas atividades. Os eleitores em DAOs regionais são obrigados a possuir uma propriedade na região, a fim de serem elegíveis para votação.



DAOs regionais podem:

- Ajustar a tributação local:
 - a. Em toda região global (por exemplo, um imposto fixo de 5% sobre todas as atividades)
 - b. Especializado por atividade (por exemplo, 5% para mineração, coletado em minério, 10% no navio missões, coletadas em ATLAS)
 - c. Tesouros regionais não podem pagar dividendos, mas podem
- Governar e atualizar as políticas locais:
 - a. Protegendo o planeta de ameaças externas (política militar)
 - b. Manter a segurança interna (política de segurança interna)
 - c. Diplomacia e política de relações externas (fazendo alianças, aplicando impostos sobre produtos importados selecionados para proteger o mercado interno, etc.)
- Distribuir o orçamento entre os fundos alocados para as políticas locais





04

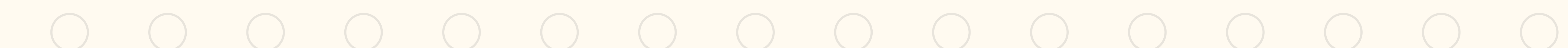
Governança

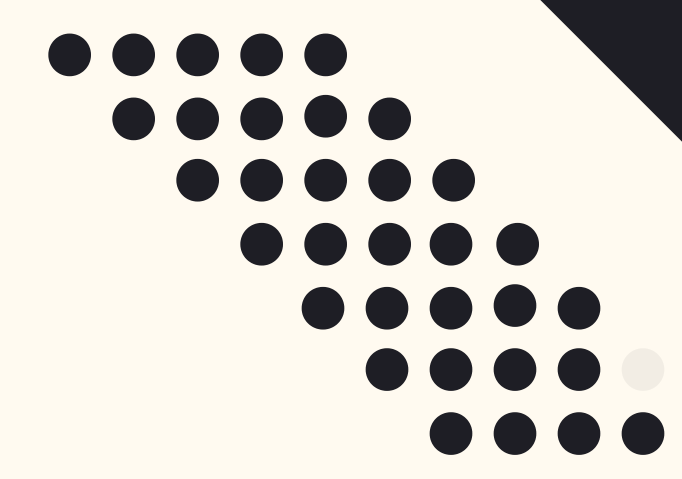


O Caminho para Descentralização

A visão definitiva da Star Atlas é ser totalmente descentralizada e sustentável. No entanto, nos estágios iniciais, é extremamente importante acertar o jogo e ver até a versão final.

Para este efeito, o Star Atlas DAO foi concebido para permitir que os investidores e jogadores assumam as rédeas eventualmente, mas ainda permite um grau razoável de controle para os desenvolvedores no início.





Conclusão

Por que um MMO totalmente auto-soberano nunca foi feito antes? A resposta é simples: não é fácil e exige muito para construir um.

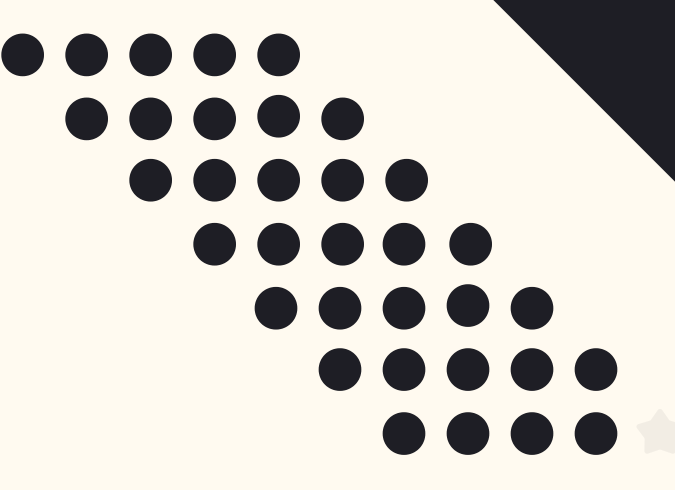
É uma tarefa que envolve muitas partes em movimento - trabalhando harmoniosamente como um- para criar uma experiência única para o usuário.

Por exemplo, você precisa de uma infraestrutura que escala bem -e descentralizado desde o início. Você precisa de uma espinha dorsal sólida de história e jogabilidade; uma base de jogadores; uma comunidade de criadores engajada - continuamente construindo e polindo a base do código - para expandir história e avançar mecânica do jogo. E, se isso não for suficiente, tudo isso deve ser controlado por uma organização de governança autônoma, capaz de mudar unilateralmente qualquer aspecto do jogo.

Para estimular tudo isso, o jogo também precisa de uma economia autossustentável. Uma que cobre a custos infra estruturais e fundos de desenvolvimento. Também deveria permitir ciclos de feedback eficientes para rastrear e conduzir a diversão e engajamento, permitindo que o jogo evolua continuamente com o tempo, ao adicionar novos atributos e aperfeiçoar os existentes.

Embora a lista seja extensa, também é necessário realizar um sonho que muitos de nós compartilhamos: mapear as estrelas, para criar vastos impérios do espaço sideral, para descobrir os segredos do universo e expandir consciência até os cantos mais remotos do mundo.

Estamos construindo o Star Atlas para alcançar este sonho. Para criar um mundo onde as possibilidades são infinitas e a estagnação não tem lar. Um lugar onde - através competição e colaboração - alcançamos grandes feitos. Alcançando as estrelas e além.

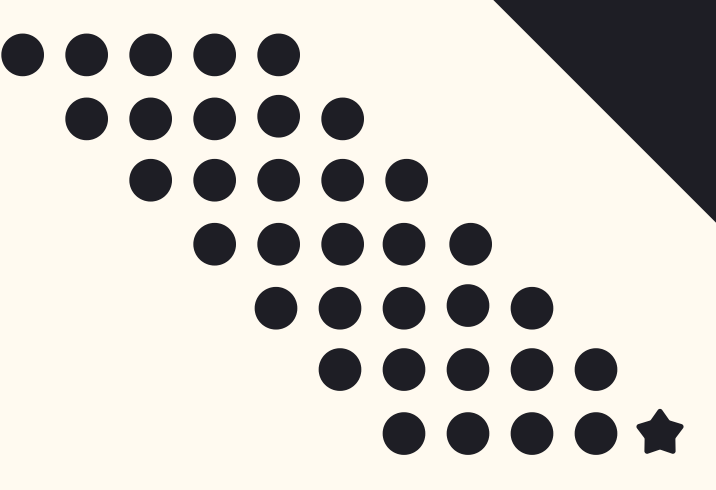


POR FAVOR, LEIA ESTA SEÇÃO DE AVISO LEGAL COM ATENÇÃO. SE VOCÊ ESTÁ EM QUALQUER DÚVIDA SOBRE A AÇÃO QUE VOCÊ DEVE TOMAR, VOCÊ DEVE CONSULTAR SEU ASSESSOR JURÍDICO, FINANCEIRO, FISCAL OU OUTRO(S) PROFISSIONAL(S).

As informações apresentadas abaixo podem não ser exaustivas e não implicam quaisquer elementos de uma relação contratual. Embora façamos todos os esforços para garantir que qualquer material neste Artigo Econômico seja preciso e atualizado, tal material de forma alguma constitui o fornecimento de profissionais para o aconselhamento. A Star Atlas não garante e não aceita qualquer responsabilidade legal decorrente de ou conectado a, à precisão, confiabilidade, atualidade ou integridade de qualquer material contido neste Artigo Econômico. Os participantes e potenciais detentores de tokens devem procurar um sistema independente adequado de aconselhamento profissional antes de confiar ou entrar em qualquer compromisso ou transação com base no material publicado neste Artigo Econômico, cujo material é puramente publicado para fins de referência.

Star Atlas não pretende constituir títulos em qualquer jurisdição. Este Artigo Econômico não constitui um prospecto ou documento de oferta de qualquer tipo e não tem a intenção de constituir uma oferta de valores mobiliários ou uma solicitação de investimento em valores mobiliários em qualquer jurisdição. Star Atlas não fornece qualquer opinião sobre qualquer conselho para comprar, vender ou de outra forma fazer transações com tokens Star Atlas e o fato da apresentação deste Relatório Econômico não deve constituir a base de, ou ser invocado em qualquer contrato ou decisão de investimento. Nenhuma pessoa é obrigada a entrar em qualquer contrato ou compromisso legal vinculado à venda e compra de tokens Star Atlas, e nenhuma criptomoeda ou outra forma de pagamento deve ser aceita com base neste Artigo Econômico. Nenhuma pessoa é obrigada a entrar em qualquer contrato ou compromisso legal vinculado à venda e compra de tokens Star Atlas, e nenhuma criptomoeda ou outra forma de pagamento deve ser aceita com base neste Artigo Econômico.

Este Artigo Econômico da Star Atlas é apenas para fins informativos. Não garantimos a precisão das conclusões alcançadas neste Artigo Econômico, e este Artigo Econômico é fornecido "no estado em que se encontra". Este Artigo Econômico não faz e se isenta expressamente de todas as representações e garantias, expressa, implícita, estatutária ou de outra forma, qualquer que seja, incluindo, mas não se limitando a: (i) garantias de comercialização, adequação a uma finalidade específica, adequação, uso, título ou não violação; (ii) que o conteúdo deste Relatório Econômico está livre de erros; e (iii) que tais conteúdos não infringirão direitos de terceiros. E suas afiliadas não terão nenhuma responsabilidade por danos de qualquer tipo decorrentes do uso, referência a ou confiança neste Artigo Econômico ou qualquer parte do conteúdo aqui contido, mesmo que informado da possibilidade de tais danos. Em nenhum caso a equipe Star Atlas ou suas afiliadas serão responsáveis a qualquer pessoa ou entidade por quaisquer danos, perdas, responsabilidades, custos ou despesas de qualquer tipo, seja direta ou indireta, consequencial, compensatória, incidental, real, exemplar, punitiva ou especial para o uso de, referência a, ou confiança neste Artigo Econômico ou qualquer parte do conteúdo aqui contido, incluindo, sem limitação, qualquer perda de negócios, receitas, lucros, dados, uso, boa vontade ou outros perdas intangíveis. A Star Atlas não faz representações ou garantias (expressas ou implícitas), e isenta-se de qualquer responsabilidade decorrente de qualquer informação contida nesse Artigo Econômico. Em particular, o "Roadmap" conforme estabelecido no texto do Artigo Econômico está sujeito a alterações, o que significa que a Star Atlas não está vinculada por nenhuma representação ao desempenho futuro e aos retornos do Star Atlas. Os resultados reais e o desempenho do Star Atlas podem diferir materialmente daqueles estabelecidos no Artigo Econômico do Star Atlas.



Observe que o conteúdo do Artigo Econômico da Star Atlas pode ser alterado ou atualizado a qualquer momento no futuro pela equipe de gerenciamento do projeto. Nenhuma ação ou outro título da Empresa está sendo oferecido em qualquer jurisdição de acordo com o Artigo Econômico. O Artigo Econômico não constitui uma oferta ou convite a qualquer pessoa para subscrever ou comprar ações, direitos ou quaisquer outros valores mobiliários na empresa. As ações da Empresa não estão sendo oferecidas atualmente para serem registradas sob Lei de Valores Mobiliários de qualquer país ou de acordo com as leis de valores mobiliários de qualquer estado. Os tokens referidos nesse Artigo Econômico não foi registrado, aprovado ou reprovado pelos valores mobiliários dos Estados Unidos e comissão de câmbio, qualquer comissão de valores mobiliários estadual nos Estados Unidos ou qualquer outro órgão regulador autoridade nem qualquer uma das autoridades do Star Atlas examinou ou aprovou as características ou as realidades econômicas da venda de token ou a precisão ou a adequação das informações contidas neste Artigo Econômico sob, os EUA. Lei de valores mobiliários de 1933 conforme alterada ou de acordo com as leis de valores mobiliários de qualquer estado dos Estados Unidos da América ou qualquer outra jurisdição. Compradores de tokens referidos neste Artigo Econômico devem estar cientes de que eles carregam quaisquer riscos envolvidos na aquisição de tokens Star Atlas, se houver, por um período indefinido de tempo. Algumas das afirmações nesse Artigo Econômico inclui declarações prospectivas que refletem as visões atuais da Star Atlas com relação a desenvolvimento de produtos, roteiro de execução, desempenho financeiro, estratégia de negócios e planos futuros, tanto no que diz respeito à empresa como aos setores e indústrias em que a empresa atua. declarações que incluem as palavras " espera ", " pretende ", " planeja ", " acredita ", " projeta ", " antecipa ", " irá ", " alvos ", " objetivos ", " pode ", " iria ", " poderia ", " continuar " e declarações semelhantes são de um futuro ou natureza voltada para o futuro. Todas as declarações prospectivas abordam questões que envolvem riscos e incertezas. Conseqüentemente, existem ou existirão fatores importantes que podem fazer com que o grupo real resultados difiram materialmente daqueles indicados nestas declarações. Quaisquer declarações sobre o futuro no Artigo Econômico refletem as visões atuais do grupo com relação a eventos futuros e estão sujeitos a estes e outros riscos, incertezas e suposições relativas ao grupo operações, resultados das operações e estratégia de crescimento. Estas declarações prospectivas falam apenas na data do Artigo Econômico. Sujeito à divulgação aceitável e regras de transparência e práticas comuns da indústria, a empresa não assume nenhuma obrigação de atualizar ou revisar publicamente qualquer declaração prospectiva, seja como resultado de novas informações, desenvolvimentos futuros ou de outra forma. Todas as declarações prospectivas escritas e orais subsequentes atribuíveis ao Projeto Star Atlas ou indivíduos agindo em nome da Star Atlas são expressamente qualificadas em sua totalidade por este parágrafo. Nenhuma declaração no Artigo Econômico pretende ser uma previsão de lucro e nenhuma declaração em o Artigo Econômico deve ser interpretado como significando que os ganhos do Projeto Star Atlas para o os anos atuais ou futuros seriam como pode estar implícito nesse Artigo Econômico. Ao concordar em adquirir Token Star Atlas. Por meio deste, reconheço que li e entendi os avisos e isenções de responsabilidade estabelecidos acima.

Nenhuma autoridade reguladora examinou ou aprovou qualquer uma das informações estabelecidas neste Artigo Econômico. Assim, nenhuma ação foi ou será tomada de acordo com as leis, requisitos regulamentares ou regras de qualquer jurisdição. A publicação, distribuição ou disseminação deste Artigo Econômico não implica que as leis, requisitos regulamentares ou regras aplicáveis tenham sido cumpridos. Consulte nosso site para ver os termos e condições.