

STAR ATLAS

Objetivos. Condiciones. Mecanismos de equilibrio.



01 **OBJECTIVOS DE LA ECONOMÍA** -- 3

- 01.1 Construyendo imperios intergalácticos
- 01.2 Progresión del árbol de habilidades: minimizar la fatiga del jugador y desorden de múltiples cuentas

02 **ECONOMÍA DEL JUEGO** ----- -- 4

- 02.1 Administración de recursos
 - 02.1.a *Extractores*
 - 02.1.b *Refinadores*
 - 02.1.c *Gerentes*
- 02.2 Construcción
 - 02.2.a *Investigación y desarrollo*
 - 02.2.b *Producción*
- 02.3 Exploración
- 02.4 Combate
- 02.5 Actividades generales
 - 02.5.a *Fabricantes / vendedores minoristas de plataformas*
 - 02.5.b *Desarrolladores sociales*
 - 02.5.c *Actividades deportivas (por ejemplo, carreras)*

03 **Tokenomics** ----- -- 14

- 03.1 Visión general
- 03.2 Activos monetarios
 - 03.2.a *POLIS*
 - 03.2.b *ATLAS*

03 **Tokenomics** (cont.) --- -- 14

03.3 Activos no monetarios

03.3.a *Naves, Equipo, Componentes, Tripulación*

03.3.b *Terreno*

03.3.c *Funcionalidades adicionales de las DeFi
(Finanzas Descentralizadas)*

04 **GOBERNANZA** --- -- 29

04.1 Metas y estructura

04.1.a *La DAO Star Atlas*

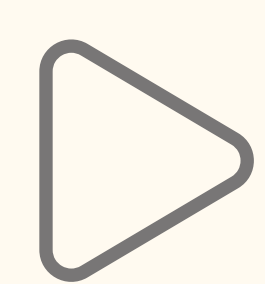
04.1.b *Facciones y sus DAO*

04.1.c *DAO regionales*

04.2 El camino hacia la descentralización

05 **CONCLUSIÓN** --- -- 35

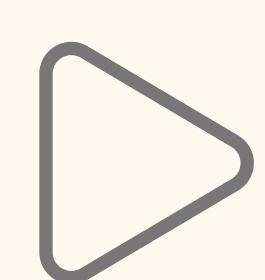
OBJECTIVOS DE LA ECONOMÍA



Construyendo imperios intergalácticos

Star Atlas es una carrera espacial que desafiará a sus jugadores a formar equipos, organizar, construir y luchar para abrirse camino hacia territorios desconocidos. Lo que comenzará como un grupo de naves espaciales y una colección de pequeñas colonias mineras se convertirá en verdaderas civilizaciones, iterando rápidamente sobre tecnologías alienígenas y diplomacia intergaláctica para explorar un universo en constante expansión.

Naturalmente, el objetivo de la economía de Star Atlas es alinear de la mejor manera posible la producción de bienes a escala con un sentido de progresión a largo plazo y el entretenimiento de los jugadores a corto plazo, procurando al mismo tiempo que su colaboración sea cada vez más beneficiosa para sus compañeros de equipo y facción.



Progresión del árbol de habilidades: minimizar la fatiga del jugador y desorden de múltiples cuentas

La mayoría de los juegos MMO (multijugador masivo en línea) ofrecen curvas de recompensa reducidas y tareas repetitivas que solo sirven para fatigar a sus jugadores; donde incluso los jugadores más devotos se encuentran con un espantoso final al estilo de la lotería, con una tasa increíblemente baja de recompensas y expediciones repetitivas, lo que agota las ganas de continuar progresando de los jugadores.

Star Atlas es diferente. Empleando un enfoque de árbol de habilidades, el juego permite que los usuarios dediquen su tiempo y recursos a una determinada actividad. Esto les permite desbloquear ventajas y bonificaciones de su árbol de habilidades que luego pueden comprar con ATLAS, lo que proporciona beneficios, tanto de forma individual como colaborativa. Las ventajas y bonificaciones adicionales están sujetas a la discreción y el desarrollo del equipo de Star Atlas. Por lo tanto, las ventajas iniciales que se enumeran a continuación no son exhaustivas.

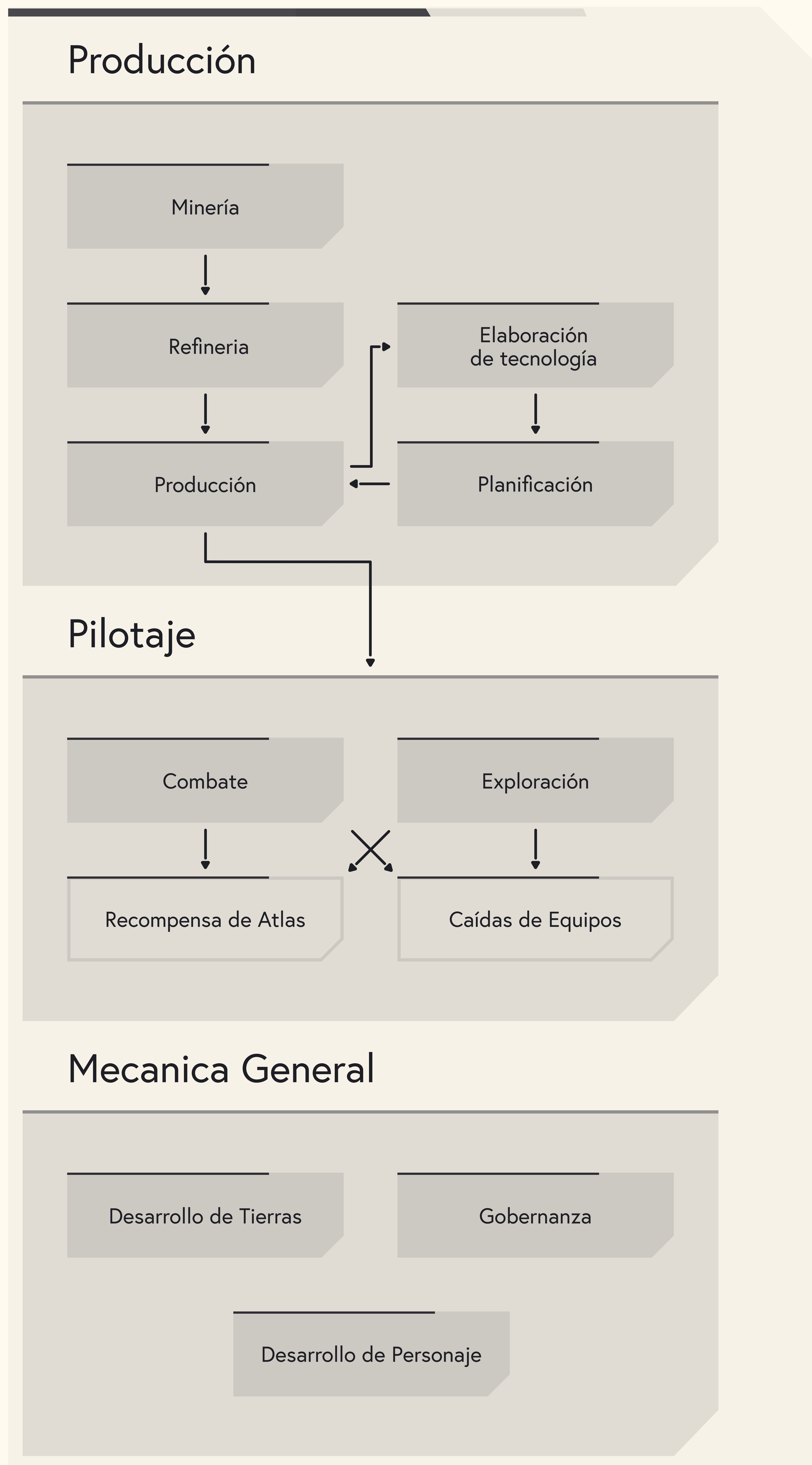


ECONOMÍA DEL JUEGO

Star Atlas es un juego con un sistema económico amplio y profundo, que conecta todos los aspectos de las actividades del juego. Existen tres grandes grupos de mecanismos conectados a la economía: la producción, el pilotaje, y la mecánica general (diagrama a la derecha).

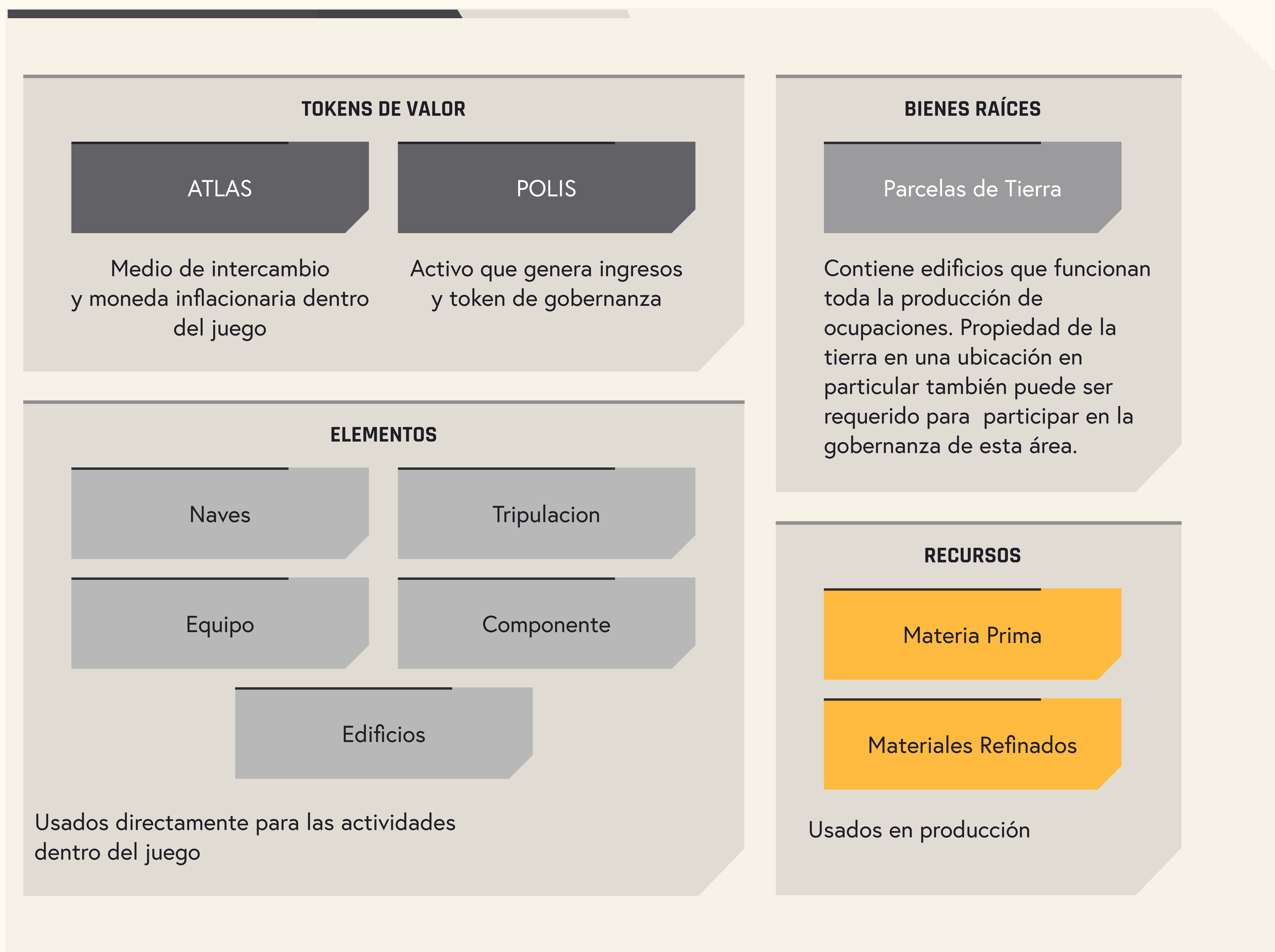
Las recompensas de las actividades de pilotaje son las principales entradas a la economía del juego, que fluyen hacia los mercados que soportan el pilotaje a través del sistema de producción del juego. La producción conecta la minería, la refinación y el desarrollo tecnológico para crear nuevos activos utilizables para pilotar.

Mecánicas más amplias que sustentan el juego son el desarrollo de tierras, el desarrollo de personajes, y el sistema DAO.



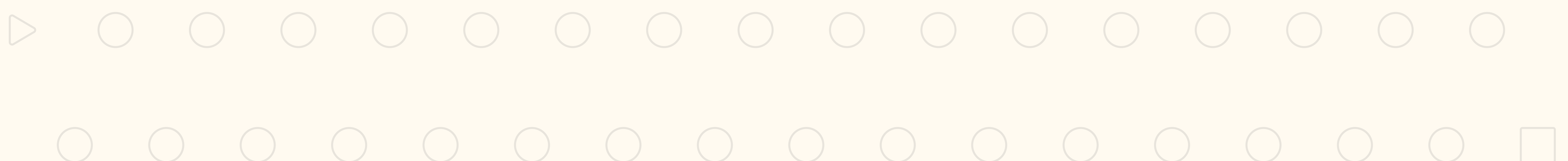
ECONOMÍA DEL JUEGO

La mayoría de los elementos del juego provienen de la capa de producción, a excepción del equipamiento raro y de los recursos 'dropeados' al pilotar, y una serie limitada exclusiva de activos inyectados en el juego a través de ventas (como naves únicas).



Un concepto clave para entender el sistema de producción es la tierra. El universo de Star Atlas consta de regiones, sistemas solares y planetas, y una parcela de tierra básica representa la propiedad parcial del territorio de un planeta.

Los edificios de producción se construyen en tierras, y los edificios más avanzados tienen requisitos adicionales sobre las tierras en las que pueden trabajar. Además, la propiedad de la tierra se requiere para participar en algunos de los niveles de gobernanza. Toda la tierra en Star Atlas está sujeta al Impuesto sobre el Valor de la Tierra (cubierto en una sección posterior), lo que incentiva a los propietarios a utilizarla en lugar de simplemente sostenerla.



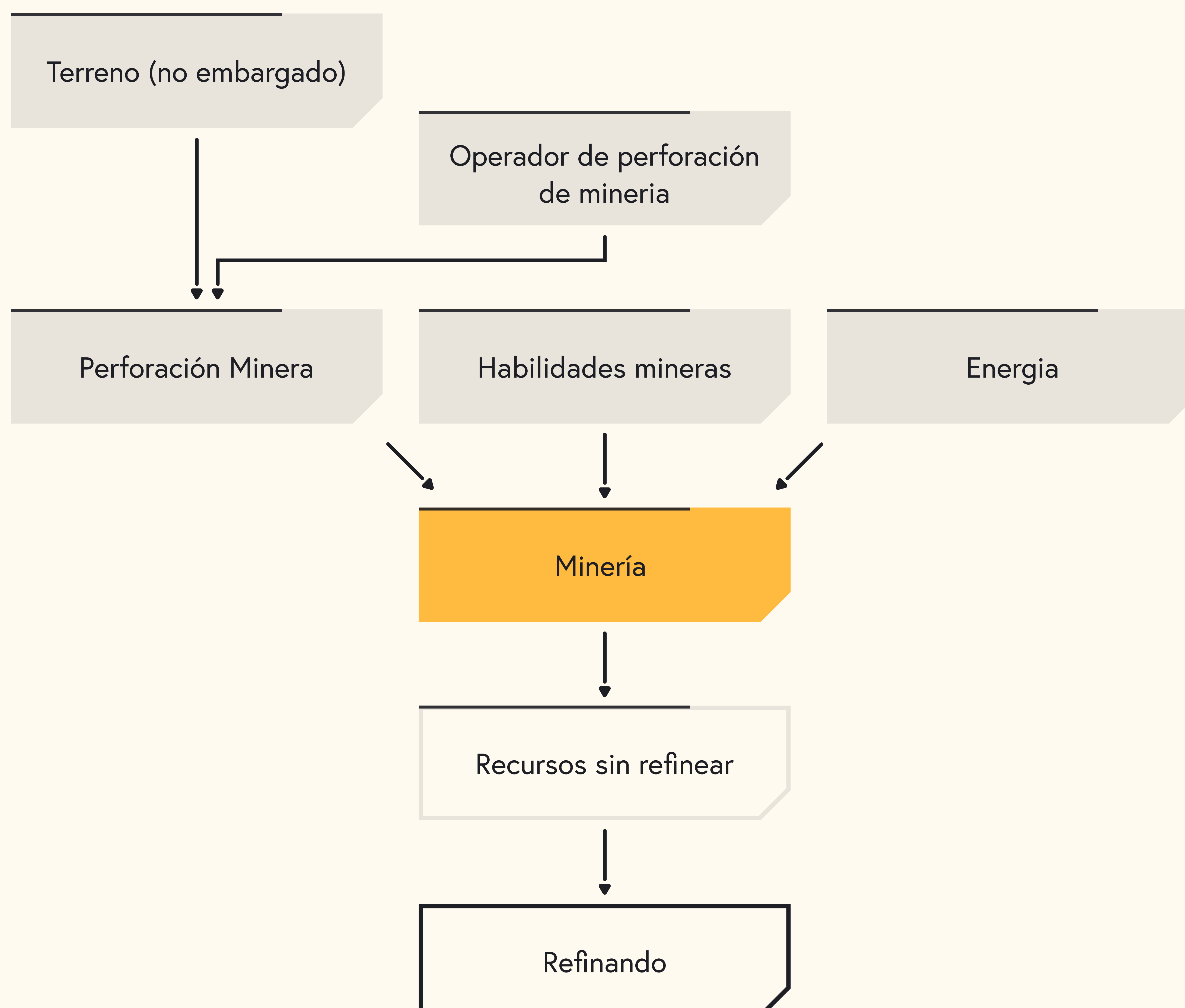
ECONOMÍA DEL JUEGO



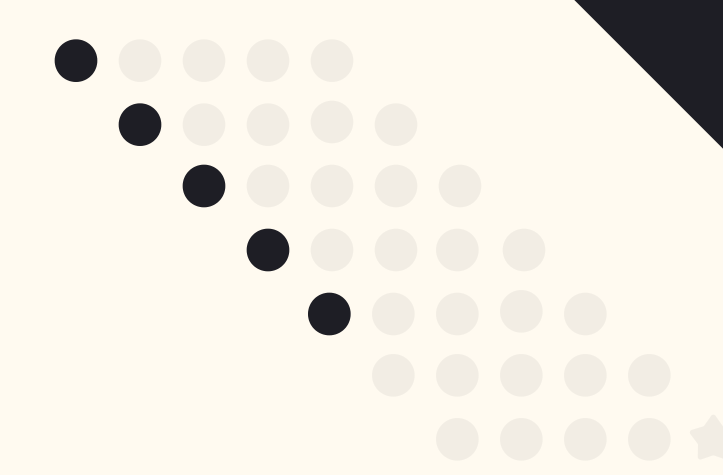
Administración de recursos

Si bien hay varias actividades dentro de Star Atlas para generar un valor económico, la minería será un pilar importante para la producción dentro de la economía de Star Atlas. Para participar en esta actividad, los usuarios deberán hacer una inversión a través de la compra de ATLAS o equipamiento. Los recursos básicos (NFT) serán necesarios como insumos para mantener la producción minera de recursos naturales. La minería produce recursos, que luego se utilizan para comerciar o crear activos en el juego para permitir a los usuarios realizar su trabajo y producir valor dentro de la economía del juego. Los planos se adquieren subiendo de nivel las habilidades en la categoría de construcción, que luego se utilizan para desbloquear las recetas necesarias para elaborar los activos del juego.

El aumento de la productividad minera de un jugador depende de su nivel de habilidad. El progreso de la habilidad minera también otorga una mayor cantidad y velocidad de recolección de recursos, así como descuentos en la elaboración y

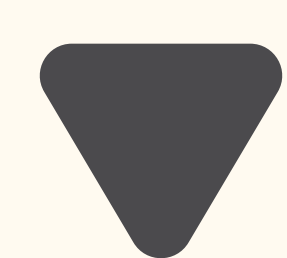


La minería requiere un edificio especial (junto con la tierra y un trabajador NPC), ciertas habilidades del personaje y energía (suministrada por plantas energéticas). Los recursos producidos a partir de la minería deben refinarse para poder ser utilizados.



ECONOMÍA DEL JUEGO

Los diferentes roles dentro del juego crean oportunidades económicas para los jugadores.



Algunos de los roles más importantes incluyen:

Extractores

Los extractores son responsables de la extracción de materias primas.

- Costo inicial: un extractor es un edificio que debe comprarse o producirse antes de la instalación. También hay ciertos requisitos de energía, pero esta podrá ser obtenida por plantas energéticas sin coste de funcionamiento alguno.
- Costos de mantenimiento: el Impuesto sobre el Valor de la Tierra (ver la sección de tierras) y el combustible para transportar el cargamento a la órbita (recolectado en ATLAS). Tarifa de combustible pagadera en ATLAS.
- Rendimiento: materias primas, incluyendo el combustible adicional.
- Ventajas: incremento de la eficiencia energética y aumento del rendimiento de

Refinadores

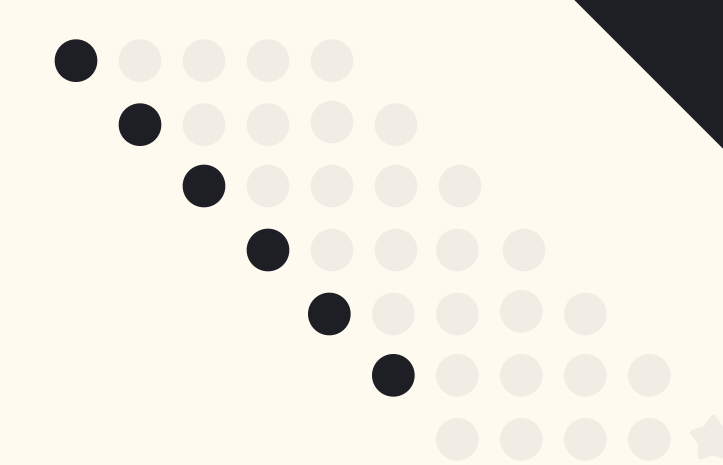
Los refinadores son responsables de transformar las materias primas en recursos utilizables.

- Costo inicial: la plataforma de refinería cuesta una cantidad fija de ATLAS.
- Costos de mantenimiento: Impuesto sobre el Valor de la Tierra (consulte la sección de tierras).
- Rendimiento: materiales refinados como productos elaborados ('crafteados').
- Ventajas: tasa de rendimiento/conversión aumentada.

Gerentes

Los gerentes son responsables de asegurarse de que los recursos se utilicen de manera eficiente para crear valor y utilidad. Gestionar plantas de generación de energía y/o llevar a cabo operaciones de rescate son algunos de los roles que los gerentes pueden desempeñar.





02

ECONOMÍA DEL JUEGO



Construcción

Los constructores experimentan y producen nuevos bienes innovadores para sostener y mejorar la tecnología. Construir es el ejercicio de encontrar la forma más eficiente y novedosa de utilizar los recursos agrícolas para crear bienes tecnológicos que puedan ser utilizados dentro del juego.

Star Atlas creará la lista inicial (y creciente) de recetas de elaboración ('crafteo') de recursos naturales y de cómo se convierten en nuevos bienes tecnológicos. Los constructores pueden consumir y utilizar sus estructuras y recursos compuestos contruidos, ser compensados por su facción por intercambiarlos, o venderlos en el 'marketplace' del juego por ATLAS. Además, los jugadores también pueden ampliar las capacidades de sus edificios, que conducirán a desbloquear nuevas recetas y niveles superiores de elaboración tecnológica ('crafting').

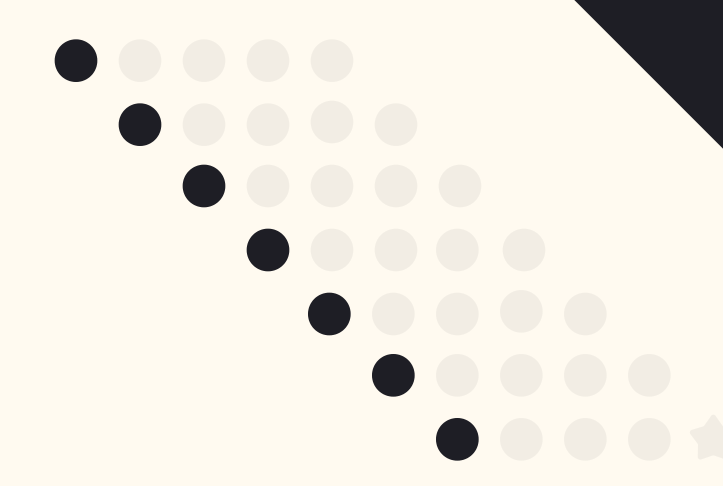
La producción e I+D (investigación y desarrollo) son algunos de los roles vinculados a los constructores.

Investigación y desarrollo (I+D)

La I+D es similar al 'crafteo' o la alquimia, donde los jugadores experimentan con diferentes combinaciones de materias primas y materiales refinados para producir nuevas tecnologías.

- Costo inicial: los costos de los equipos y plataformas de 'crafteo' en ATLAS.
- Requisitos adicionales: para operar, la plataforma debe colocarse en un terreno o parcela que no esté embargada.
- Costos de mantenimiento: adquisición de materias primas y materiales refinados, según el experimento, y una tarifa de gas en ATLAS por cada 'crafteo'.
- Rendimiento: nueva tecnología que otorga ventajas en minería, construcción, combate y expedición.
- Ventajas: velocidad de 'crafteo' y potencia/eficiencia de la receta mejoradas.



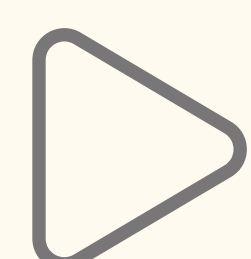


ECONOMÍA DEL JUEGO

Producción

Los constructores son responsables de la producción y el mantenimiento de tecnología a escala.

- Costo inicial: equipos de producción (fijado en ATLAS) y recetas.
- Requisitos adicionales: para operar, la plataforma debe colocarse en un terreno o parcela que no esté embargada.
- Costos de mantenimiento: Adquisición de materias primas y refinadas por cada receta, y una tarifa de gas en ATLAS por 'crafteo'.
- Rendimiento: tecnología desplegable.
- Ventajas: velocidad de 'crafteo' y reducción de desperdicios.



Exploración

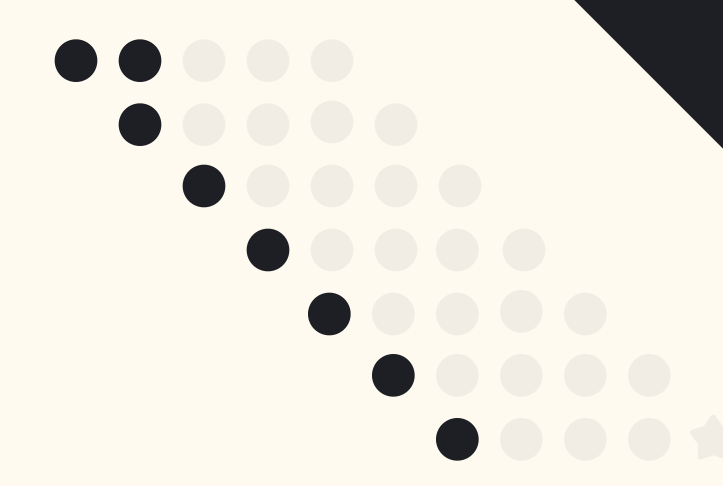
Los exploradores dependen de los combatientes y constructores para reducir el riesgo de sus expediciones y lograr extraer nuevos recursos. La exploración es una de las actividades más complejas y ambiciosas del juego. Los exploradores utilizan naves y tecnología competitiva para aumentar su eficiencia y seguridad a la hora de descubrir nuevos planetas y recursos raros. Las naves se pueden comprar a modo de inversión por parte de usuarios bien dotados de forma selectiva o limitada.

Los exploradores son los "cazadores" de esta sociedad de cazadores-recolectores, encargados de traer materiales para que los mineros puedan reproducirlos o para que los constructores puedan crear nuevas tecnologías. Estos nuevos materiales pueden utilizarse para obtener ventajas competitivas adicionales o ser vendidos por ATLAS.

Los exploradores también pueden mejorar sus habilidades, lo cual puede generar ventajas como:

- Reducción de daño de las naves al viajar.
- Mayor eficiencia en la extracción de materiales raros.





ECONOMÍA DEL JUEGO

▼ Algunos de los roles incluyen:

Roles ejecutivos

Los roles ejecutivos son los encargados de ordenar a los roles de utilidad que realicen acciones.

- Costo inicial: naves compradas en ATLAS o construidas con componentes modulares.
- Costo de mantenimiento: costos de reparación de la nave y combustible.
- Rendimiento: recursos raros del espacio exterior y datos escaneados de recursos en áreas de exploración.
- Ventajas: Reducción de los costos de reparación y disminución de la tasa de degradación de las naves.

Roles de utilidad

Los roles de utilidad son los encargados de llevar a cabo las acciones instruidas por los roles ejecutivos.

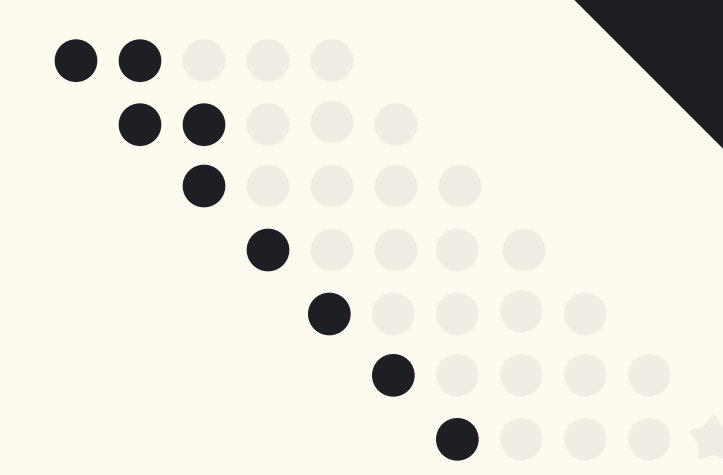
- Costo inicial: componentes modulares y adquisición de personal.
- Costo de mantenimiento: costo de reparación de las naves y combustible.
- Rendimiento: recursos raros del espacio exterior.
- Ventajas: mayor rendimiento, menor costo y mayor velocidad.



Combate

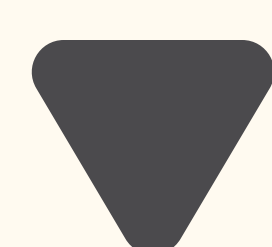
Los combatientes dependen de los constructores para obtener ventajas en el combate. Se requiere combatir para capturar el botín, que puede venir en forma de recursos y bienes tecnológicos de otros jugadores, y ampliar las zonas de control de su facción. Los jugadores pueden ser aceptados para participar en partidos o torneos programados o atacar los confines del espacio. Las recompensas aumentan cuanto más hacia el exterior del espacio se va, pero también lo hace el riesgo y el costo de perder.





ECONOMÍA DEL JUEGO

Los combatientes obtienen ATLAS y recursos del rescate de oponentes caídos. Pueden usarlos para reparar equipos y vehículos o reinvertirlos en nueva tecnología/ producción o 'farming'. Los combatientes pueden mejorar sus habilidades, para conseguir mejores bonificaciones de daño y defensa.



Los roles de combatiente incluyen:

Roles ejecutivos

Los roles ejecutivos son los encargados de ordenar a los roles de combate la realización de acciones.

- Costo inicial: armas y naves de combate ('fighters').
- Costo de mantenimiento: combustible y reparaciones.
- Rendimiento: recompensa por asaltar la nave perdedora.
- Ventajas: precisión y tasa de golpe crítico.

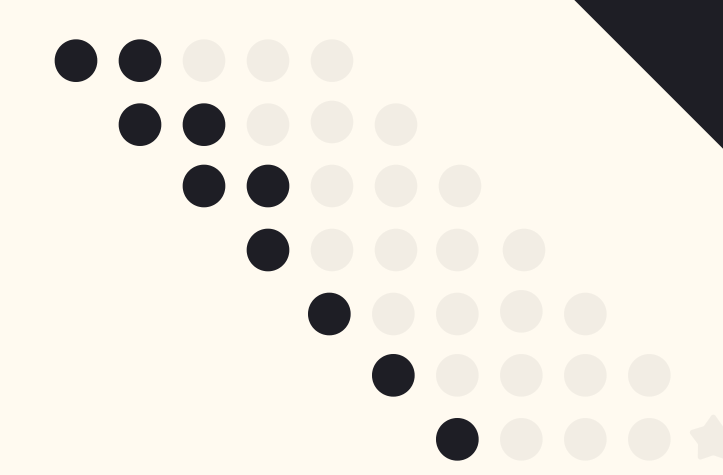
Roles de combate

Los roles de combate son los encargados de combatir y llevar a cabo las acciones instruidas por los roles ejecutivos.

- Costo inicial: armas y naves de combate ("fighters").
- Costo de mantenimiento: componentes modulares y PNJ (personaje no jugable) de la tripulación.
- Rendimiento: recompensa en ATLAS y recursos.
- Ventajas: precisión y índice de golpe crítico.

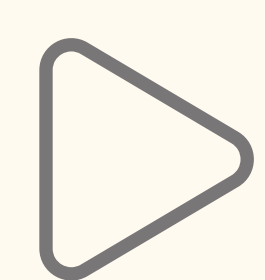
En el caso especial de los combates jugador contra jugador en el espacio profundo, los exploradores y sus combatientes pueden arriesgarse a perder todos los activos que desplegaron o llevaron a la expedición en el espacio profundo. Sin embargo, la recompensa es generosa.





02

ECONOMÍA DEL JUEGO



Actividades generales

Hay otros roles secundarios que hacen que Star Atlas sea todavía más divertido, a la vez que agregan valor a la economía. Estos roles incluyen:

Plataformas de fabricantes y vendedores minoristas

Ser propietario de una plataforma comercial posibilita tanto la producción como la venta de componentes, módulos y equipamiento para la tripulación, modificadores y estimulantes. Una plataforma comercial operativa también permite el 'overclocking' de componentes y equipamiento de la tripulación. La estructura actúa como una planta de producción y un escaparate.

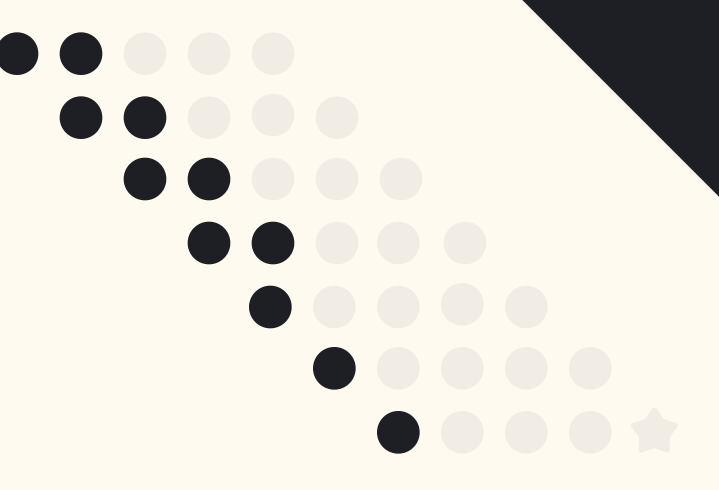
- Costo inicial: adquisición de una planta de producción y venta con ATLAS o construcción de la misma a partir de recursos naturales.
- Requisitos adicionales: para operarla, la plataforma debe colocarse en una parcela de tierra que no esté embargada.
- Costo de mantenimiento: tarifas de transacción.
- Rendimiento: beneficios de la venta.
- Ventajas: tarifas de transacción reducidas y mayor velocidad de construcción de tiendas.

Desarrolladores sociales

Los desarrolladores sociales son responsables de construir y operar edificios sociales.

- Costo inicial: adquisición de un edificio social existente (por ejemplo: un teatro, un club o un bar) o construcción del mismo a partir de recursos naturales.
- Requisitos adicionales: Para operarla, la plataforma debe colocarse en una parcela de tierra que no esté embargada.
- Costo de mantenimiento: costo de cada actividad.
- Rendimiento: venta de entradas, cohesión social y desarrollo comunitario.
- Ventajas: precio reducido de alojamiento de actividades y construcción de locales.



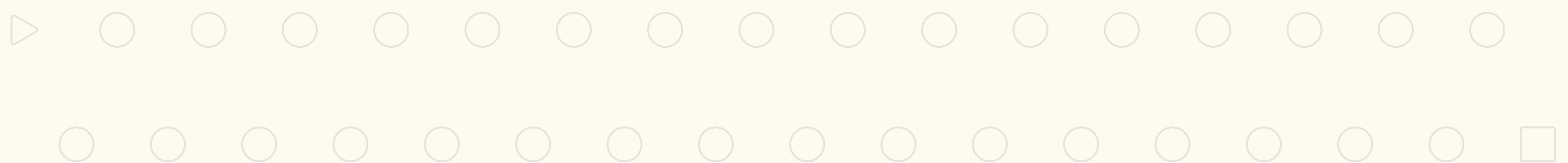


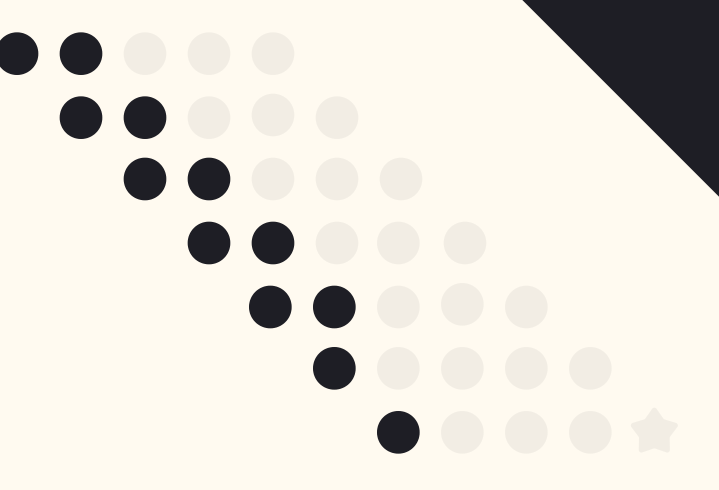
ECONOMÍA DEL JUEGO

Actividades deportivas (ej. Carreras)

Ciertas actividades competitivas (pero no violentas) se agregarán según el criterio de la DAO de Star Atlas, siendo la primera incorporación las carreras de naves. Estas actividades deportivas fomentan las actividades de bajo riesgo y gran disfrute en los momentos de ocio.

- Costo inicial: la nave de carreras.
- Costo de mantenimiento: combustible.
- Rendimiento: bolsa de premios.
- Ventajas: mayor velocidad y eficiencia de combustible.

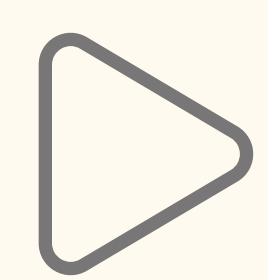




03

Tokenomics

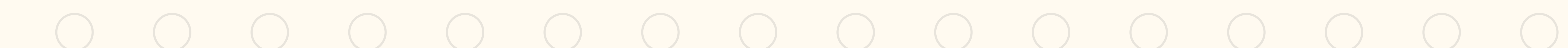
Las actividades y la creación de valor dentro de la economía no serían posibles sin una estructura "tokenómica" robusta de todos los activos dentro del juego.

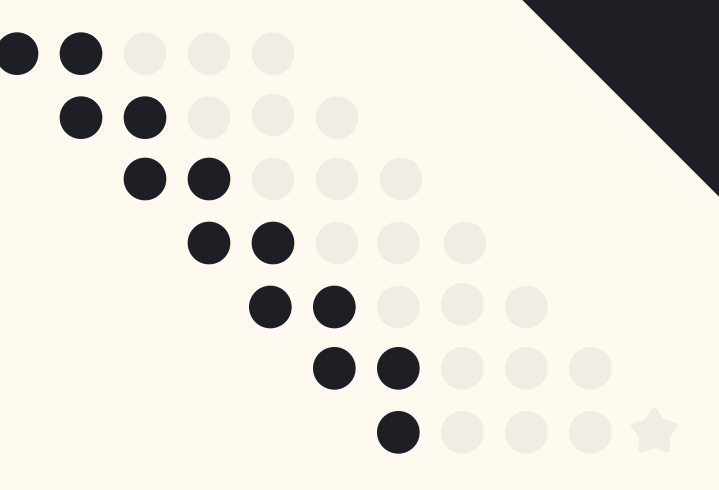


Visión de general

Hay cuatro pilares de activos únicos para la economía de Star Atlas. Todos ellos están representados tanto en la cadena ('on-chain') como en el juego de alguna forma.

- Activos monetarios (ATLAS y POLIS, implementados como tokens SPL (Solana Program Library)).
- NFT de propiedad de tierras.
- Elementos del juego (naves, equipo, tripulación, componentes de naves, edificios y planos).
- Recursos del juego (activos fungibles que son producidos por los mineros y consumidos por la producción).





03

Tokenomics



Activos monetarios

Star Atlas tiene dos tokens fungibles que alimentan todas las operaciones: POLIS y ATLAS.

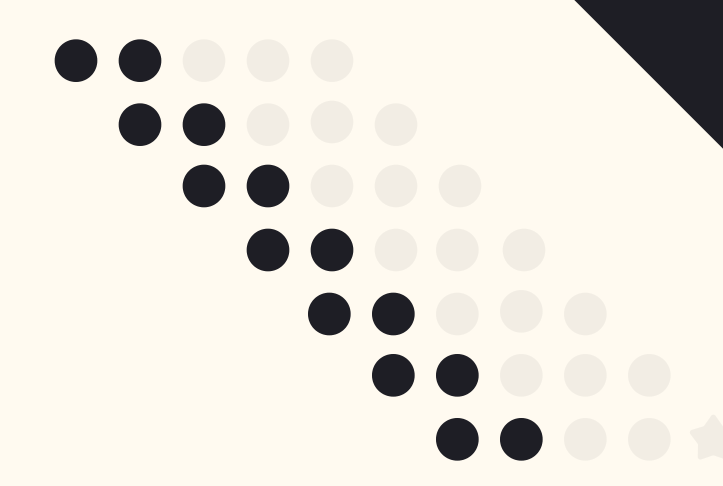
POLIS

POLIS es el token utilizado en todos los niveles de gobernanza, que representa una participación financiera en el juego, poder de voto en las DAO donde está invertido, y control de la tesorería. Tiene un suministro fijo que no crecerá (a menos que se decida lo contrario a nivel de gobernanza).

ATLAS

ATLAS es el token de pago utilizado como medio de intercambio. Es inflacionario, con el objetivo de igualar el crecimiento de la economía del juego y proporcionar una base monetaria sólida para las interacciones económicas del juego y durante los primeros pasos al entrar al juego.





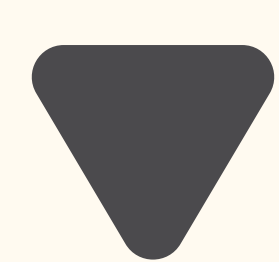
Tokenomics

POLIS

Como activo, POLIS es una reserva de valor a largo plazo y de baja velocidad que incentiva la gobernanza de la economía de ATLAS para su producción a largo plazo. La POLIS DAO tiene la tarea de acuñar, distribuir y redistribuir ATLAS dentro de la tesorería de ATLAS, y obtener porciones de los rendimientos en ATLAS para nuevos proyectos que se haya decidido financiar a través del voto.

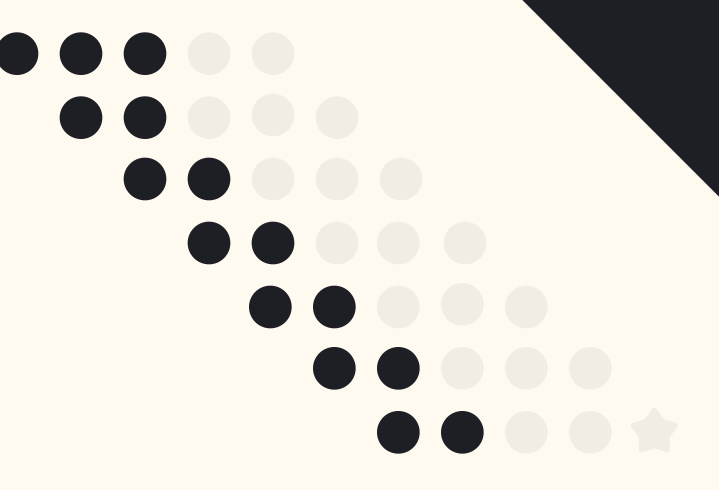
Con una perspectiva a largo plazo, los gobernadores de la DAO finalmente podrán impulsar la dirección del desarrollo del metaverso. Incluso en la medida en que los fundadores de Star Atlas podrían ser 'destronados' como los principales proveedores de activos y diseños del juego. Otras áreas con un enfoque más inmediato incluyen: revisiones económicas, lanzamientos de diferentes elementos, calendarios de lanzamiento de activos y la posibilidad de incorporar contenido creado por jugadores.

La oferta total de POLIS se fija permanentemente y no aumenta.



POLIS se puede adquirir de las siguientes formas:

- Emisión principal: el equipo de Star Atlas puede vender directamente tokens POLIS a gobernadores potenciales.
- Mercados secundarios: se pueden comprar y vender en los mercados secundarios, pero vienen con un abanico de calendarios de adquisición y bloqueo limitados.
- Recompensas en el juego: completando ciertas misiones en el juego.
- Recompensas del metajuego:
 1. Atraer activamente a nuevos usuarios que permanezcan durante algún tiempo o generen una cierta cantidad de valor.
 2. Organizar a los usuarios existentes en alianzas, gremios, facciones u otros entes según lo que estas organizaciones produzcan.
 3. Estas organizaciones serán recompensadas en POLIS en base al tiempo que hayan participado activamente en el universo. La recompensa estructural se calibrará para desincentivar el abandono del juego.
- Participación en la gobernanza: hacer 'staking' y participar en la DAO.
- Recompensas metaeconómicas: provisión de liquidez en AMM (Automated Market Maker) y otras plataformas DeFi.



03

Tokenomics

Política monetaria

El suministro total del token POLIS es de 360.000.000 y se distribuirá de la siguiente manera:

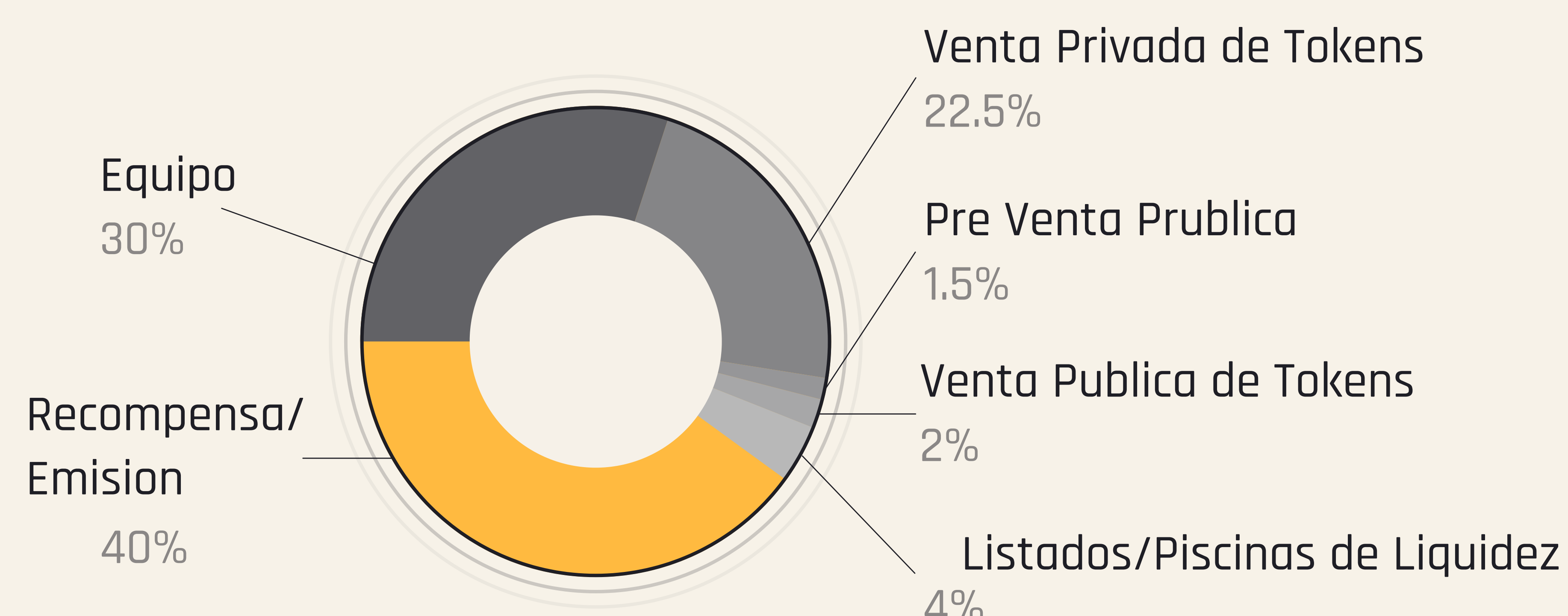
GRUPO	ASIGNACION (%)	ASIGNACION (POLIS)	DESBLOQUEO TGE (%)	PERIODO DE CONSOLIDACION (SEMANAS)
VENTA DE TOKENS PRIVADA	22.5%	81,000,000	0%	104
PRE-VENTA PUBLICA	1.5%	5,400,000	0%	104
VENTA DE TOKENS PUBLICA	2%	7,200,000	100%	0
LISTAS/ PISCINA DE LIQUIDEZ	4%	14,400,000	100%	0
RECOMPENSA/ EMISION	40%	144,000,000	0%	416
EQUIPO	30%	108,000,000	100%	104

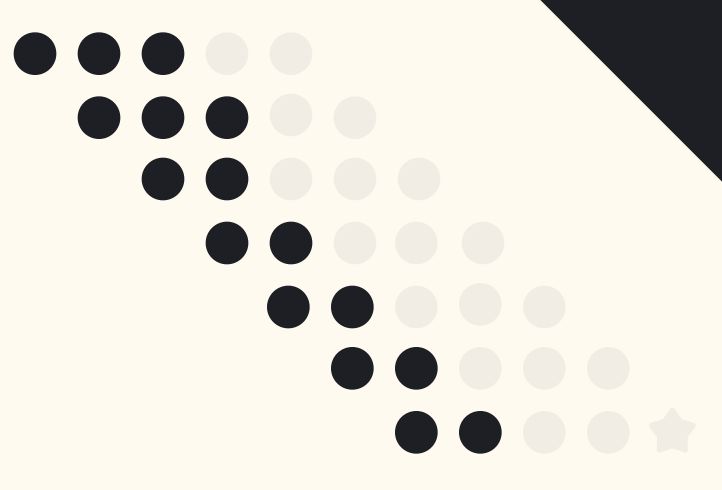
¹ 1.0% FTX; 0.5% Raydium/AcceleRaytor; 0.5% Apollo X

² 2% CEX; 2% DEX

³ Desbloqueado exclusivamente para apostar en el DAO. Adquisición de 2 años con diario desbloqueo lineal de lo contrario.

POLIS asignación



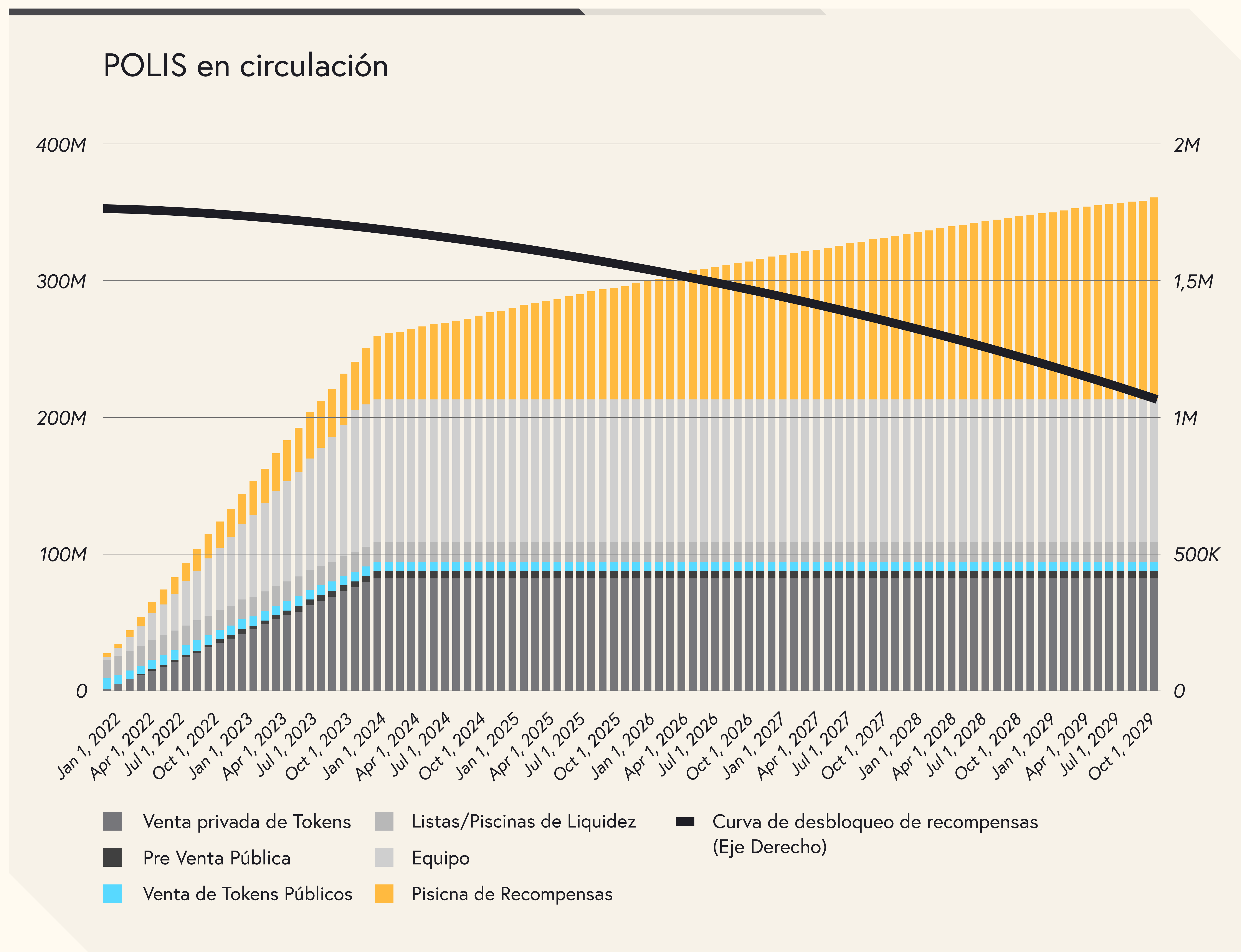


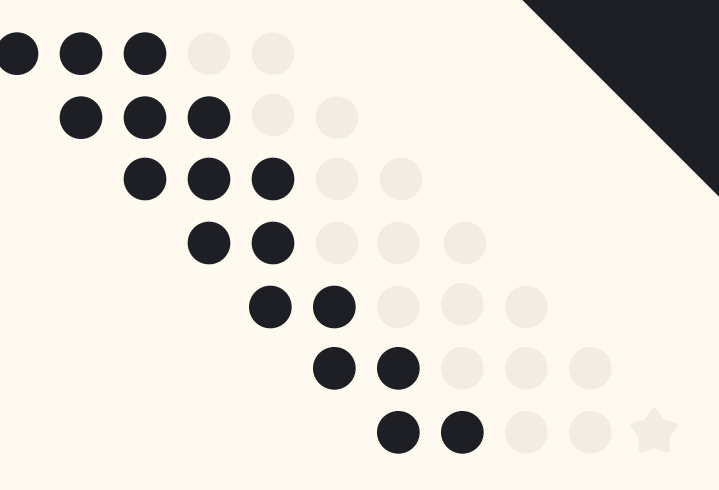
03

Tokenomics

La bolsa de emisiones se inyectará directamente en los grupos de recompensas de POLIS a través de una curva suave durante 8 años, eliminando toda la bolsa de recompensas durante este tiempo - a menos que el DAO dictamine lo contrario (con una super mayoría). .

El DAO intervendrá teniendo en cuenta lo observado en una serie de indicadores económicos que generarán objetivos semestrales y moldearán el calendario de emisiones en consecuencia.





Tokenomics

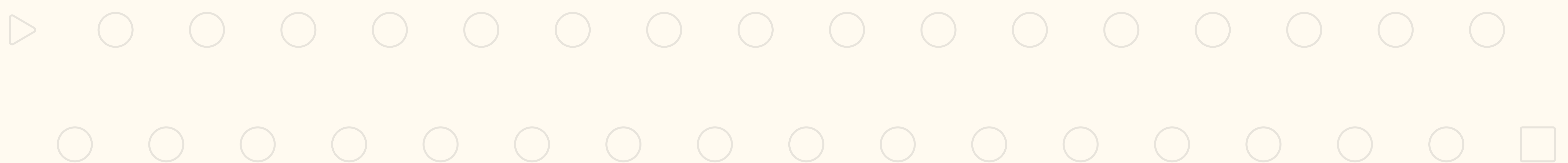
ATLAS

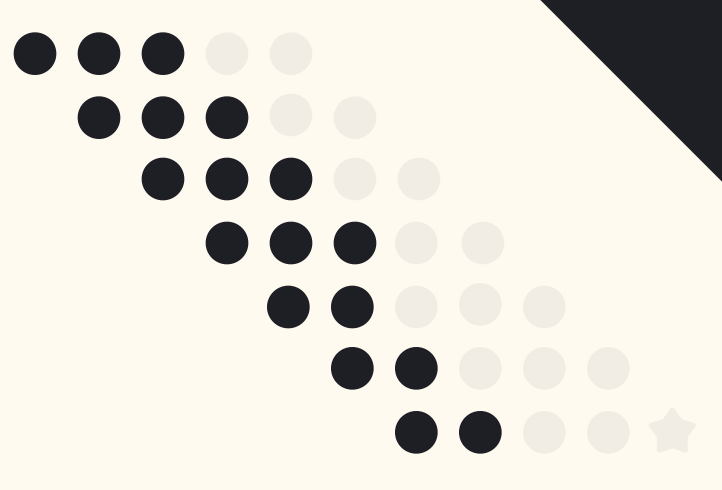
ATLAS es la divisa y la moneda para los ingresos del juego. Una forma de ganar ATLAS es interactuando con otros jugadores en el mercado, donde se fijan los precios de los activos producidos en el juego.

La moneda es inflacionaria. La masa monetaria debería crecer aproximadamente al mismo ritmo que la economía del juego.

Se crea más ATLAS para recompensar las actividades del juego (consulte el diagrama a continuación).

La POLIS DAO puede ajustar los parámetros que regulan las recompensas monetarias para diferentes actividades en el juego, tanto a nivel global como por tipo de actividad.





03

Tokenomics

POLITICA MONETARIA

El suministro total del token ATLAS es de 36.000.000.000, que se distribuirá de la siguiente manera:

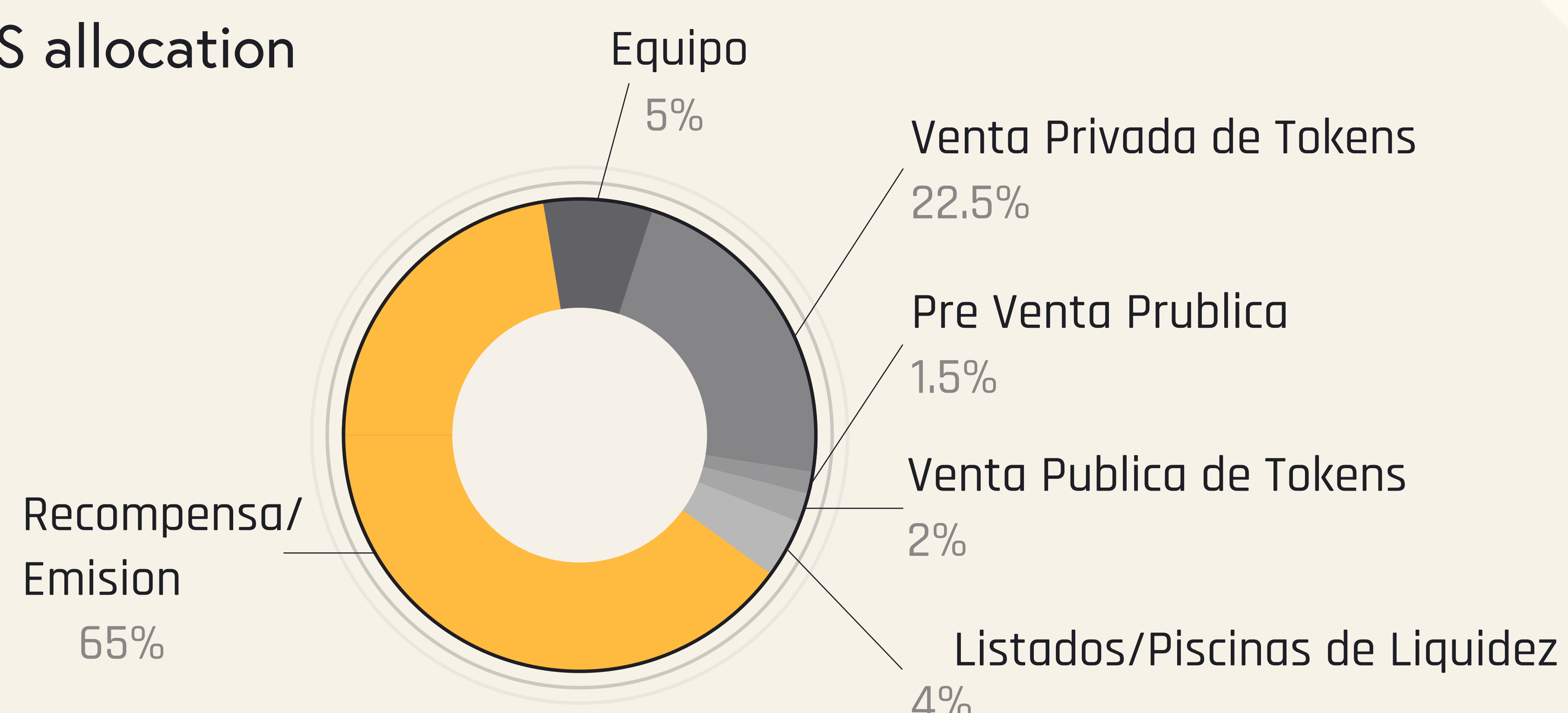
GROUP	ALLOCATION (%)	ALLOCATION (POLIS)	TGE UNLOCK (%)	VESTING PERIOD (WEEKS)
VENTA DE TOKENS PRIVADA	22.5%	8,100,000,000	0%	104
PRE-VENTA PUBLICA	1.5%	540,000,000	0%	104
VENTA DE TOKENS PUBLICA	2%	720,000,000	100%	0
LISTAS/ PISCINA DE LIQUIDEZ	4%	1,440,000,000	100%	0
RECOMPENSA/ EMISION	65%	23,400,000,000	0%	416
EQUIPO	5%	1,800,000,000	100%	104

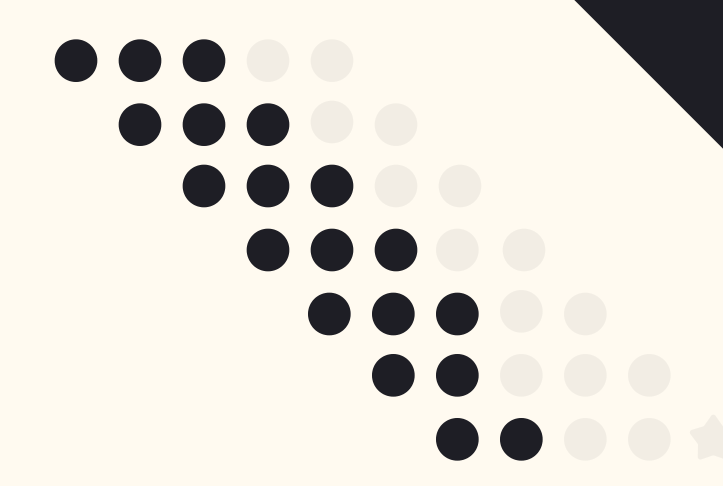
¹ 1.0% FTX; 0.5% Raydium/AcceleRaytor; 0.5% Apollo X

² 2% CEX; 2% DEX

³ Desbloqueado exclusivamente para apostar en el DAO. Adquisición de 2 años con diario desbloqueo lineal de lo contrario.

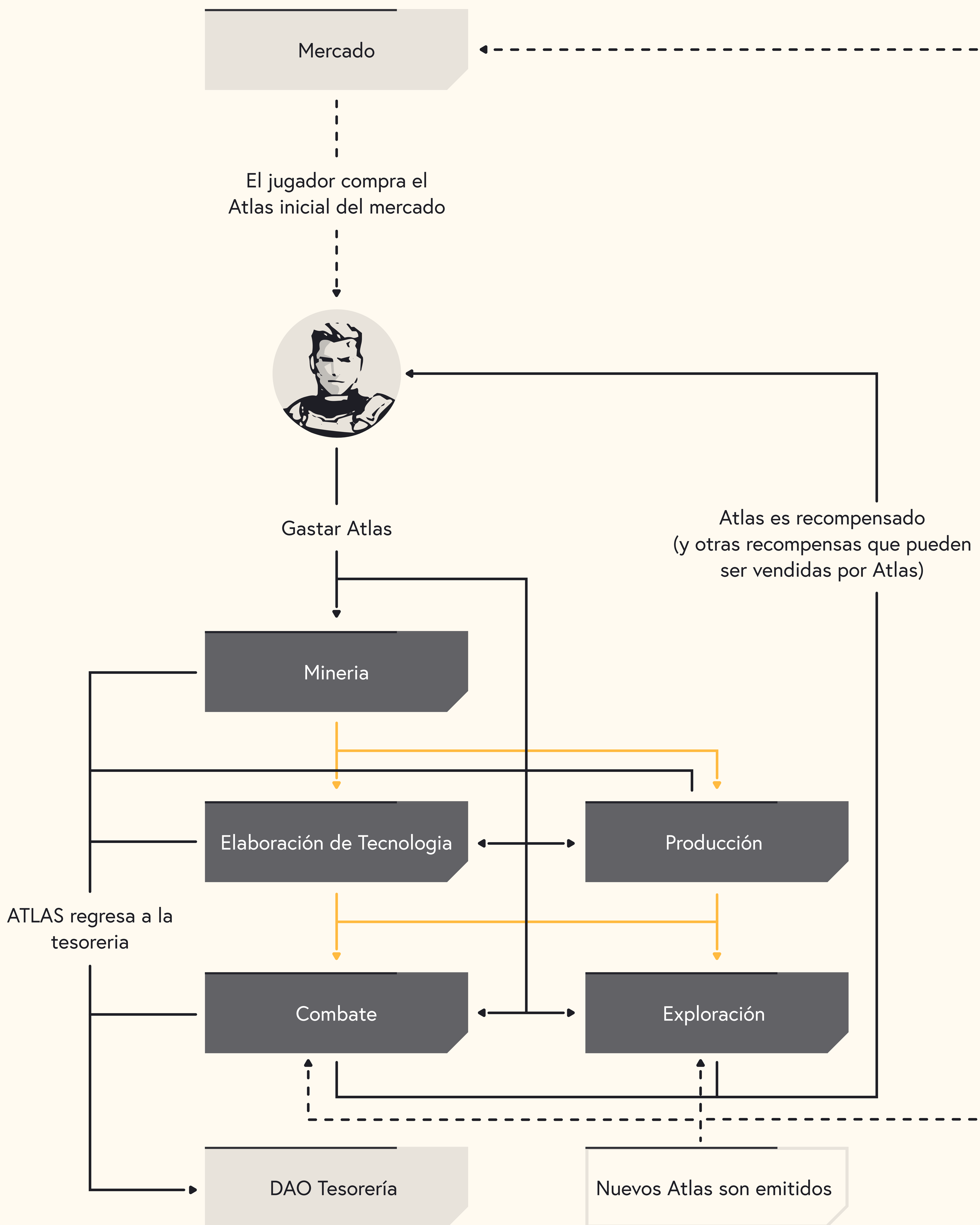
ATLAS allocation

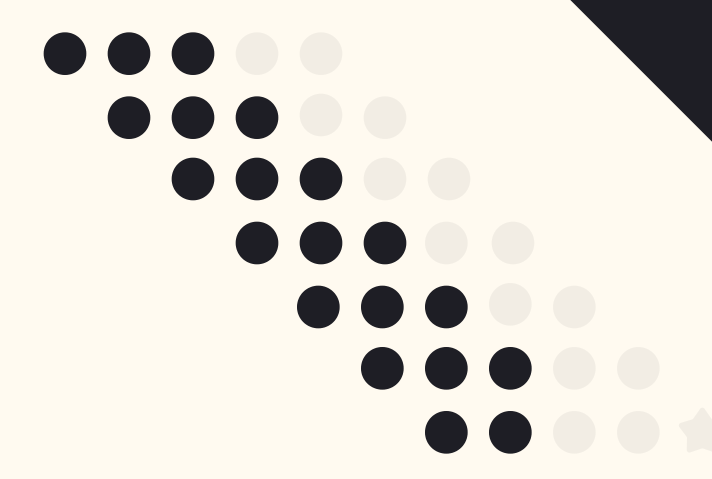




Tokenomics

La acuñación y quema de ATLAS se basará exclusivamente en el crecimiento de la base de usuarios del juego y su adopción. El suministro y el precio de ATLAS se mantendrán en un nivel que permitan sostener precios razonables de los activos del juego y optimizar el nivel de entrada para nuevos usuarios, al tiempo que permite la apreciación externa.





Tokenomics

▼ La política monetaria de ATLAS seguirá una ruta con tres fases distintas:

- **Discrecional (banco central).** El equipo de desarrollo ajusta la tasa de emisión directamente, utilizando los votos DAO del desarrollador (como se describe en la sección DAO) para modificar los multiplicadores de las diferentes recompensas del juego.

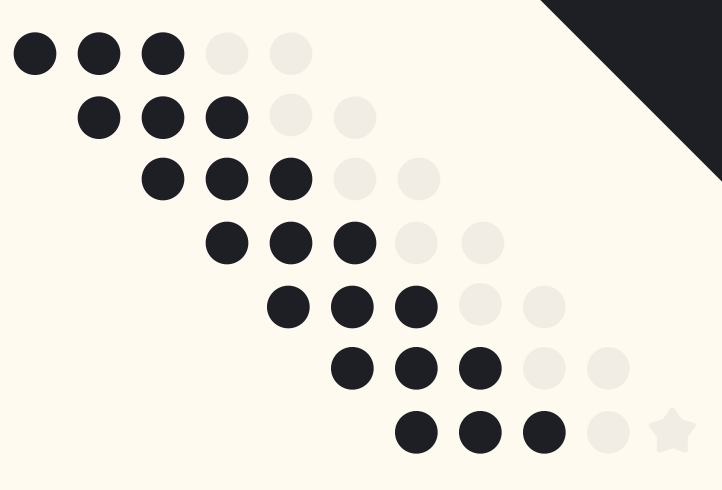
El objetivo es hacer que el juego sea accesible y óptimo para el crecimiento de la base de usuarios, al tiempo que proporciona unos ingresos razonables para los titulares de POLIS.

- **Discrecional (gobernanza descentralizada).** Las tasas de emisión aún son basadas en la modificación de los multiplicadores de recompensas, pero los votos de los desarrolladores son eliminados progresivamente, y la DAO toma el control.

- **Paramétrico (gobernanza descentralizada).** El sistema se reemplaza por un modelo algorítmico de estabilización que considera métricas macroeconómicas y mercados de tokens externos. Esto se hizo para establecer objetivos para la inversión de masa monetaria, así como para ajustar las recompensas y la quema en consecuencia. El modelo tiene que ser aprobado por una super mayoría de la DAO, que será paramétrico después de la implementación, pudiendo la DAO modificar sus KPI, Key Performance Indicators (Indicadores Clave de Desempeño).

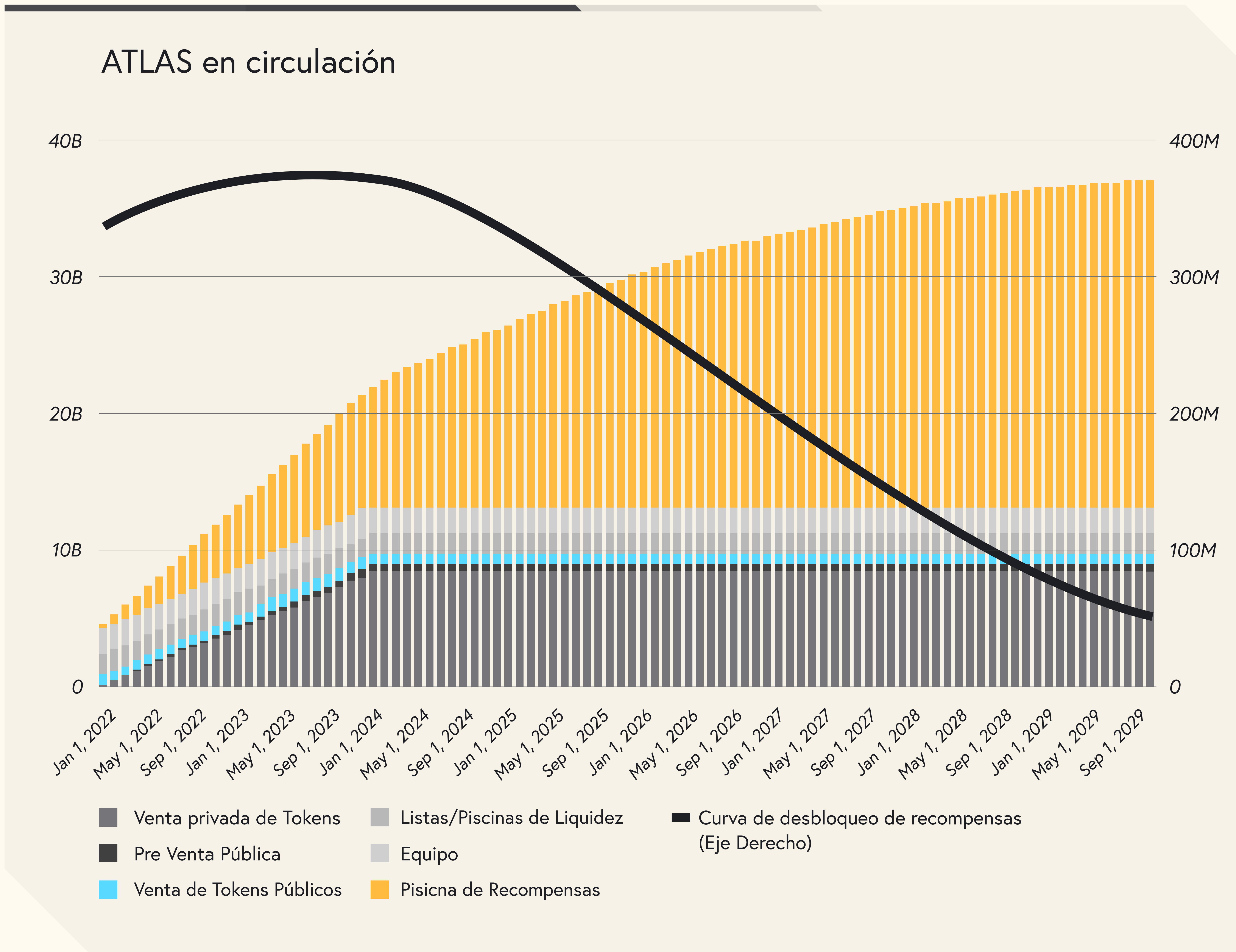
La 'pool' de distribución se inyectará en el Fondo de Recirculación de ATLAS (cubierto a continuación) a través de una curva suave durante 8 años, lanzando todo el grupo de recompensas esta vez, a menos que la DAO decida lo contrario. La DAO intervendrá teniendo en cuenta lo observado en una serie de indicadores económicos que generarán objetivos semestrales y moldearán el calendario de emisiones en consecuencia.





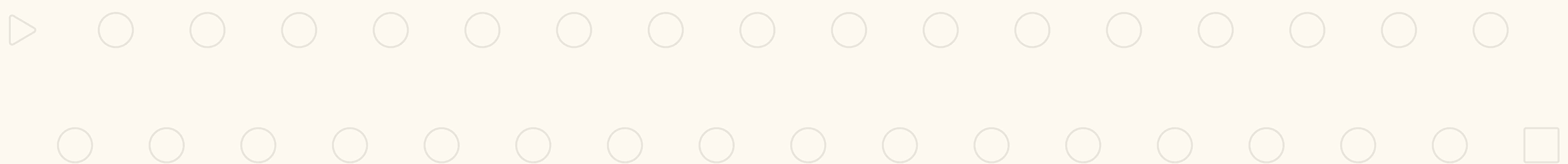
03

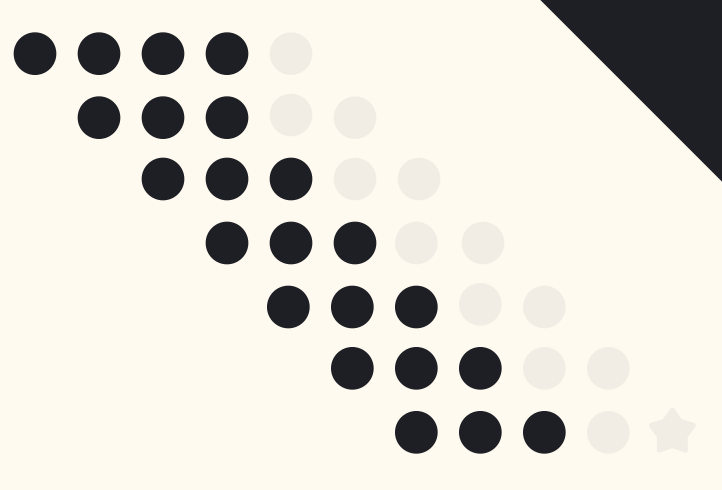
Tokenomics



Ciclo de vida de la moneda

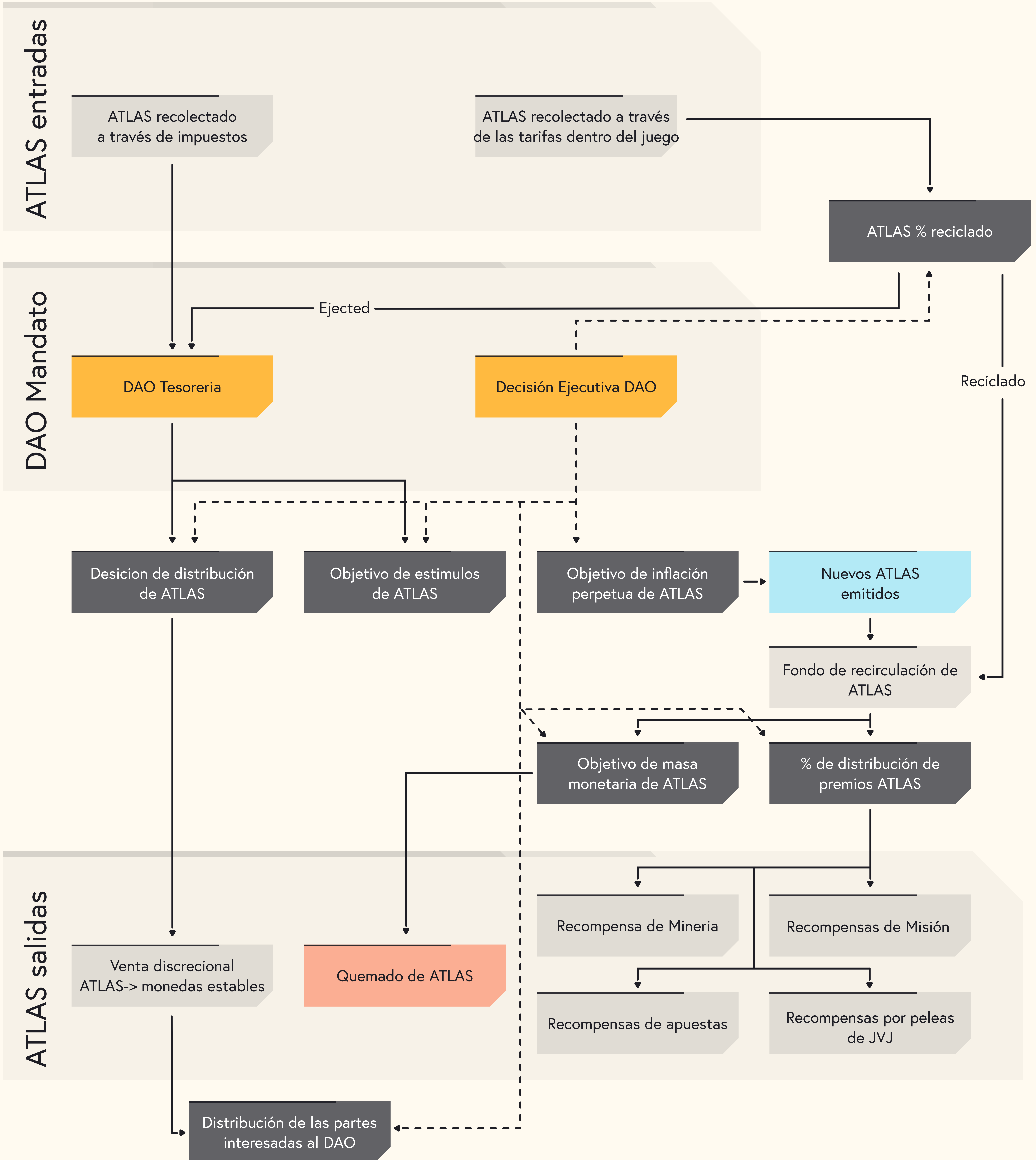
El ciclo de vida de ATLAS (como la moneda del juego) se define a través de los flujos de efectivo naturales (tarifas en el juego e impuestos en el juego como entradas y recompensas por actividades en el juego como salidas), orquestado por varios autómatas paramétricos y decisiones de la DAO.

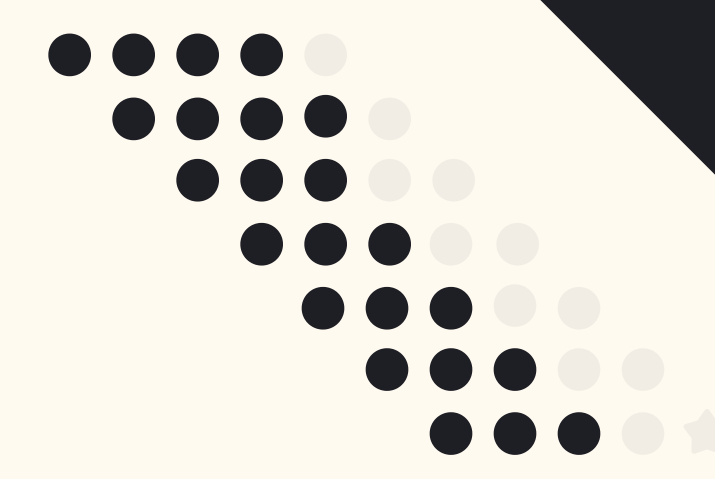




Tokenomics

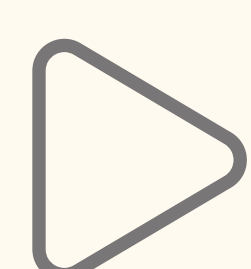
- Flujo de Dinero
- Gadget de parámetro (DAO-definido)
- Emisión
- Componente DAO
- Quema





Tokenomics

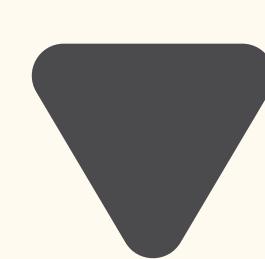
El circuito central fluye entre las tarifas del juego (como los costos de combustible para las naves) y las recompensas del juego (como pagos de misiones). Hay un % fijo de reciclaje monetario que llena el fondo de recompensas (Fondo de Recirculación de ATLAS) directamente de comisiones y envía el resto a la Tesorería de la DAO. La DAO puede subsidiar el Fondo de Recirculación directamente o ajustando parámetros del sistema monetario: meta de inflación perpetua (activada después del año 8), curva de distribución de fondos de recompensas (antes del año 8). También es posible ajustar la masa monetaria mediante el quemado de una parte del fondo. Controles detallados sobre los flujos de efectivo del Fondo de Recirculación en los fondos de recompensas especializados permiten la DAO equilibrar la economía del juego al incentivar o desincentivar selectivamente grupos particulares de actividades.



Activos no monetarios

Naves, equipos, componentes y tripulación

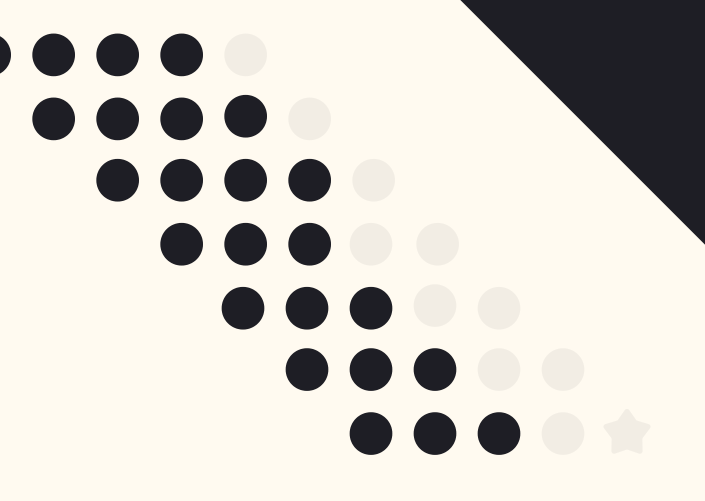
Cada elemento de Star Atlas es un NFT registrado en la cadena de bloques. Esto significa que el origen de cada elemento se puede rastrear hasta su evento de creación y, como tal, cada elemento utilizado en el juego no puede ser falsificado. Los NFT se pueden comprar dentro de Star Atlas usando ATLAS o en un mercado secundario usando otras monedas disponibles en la red de Solana.



Star Atlas utilizará NFT para lo siguiente:

- Reflejar la propiedad de un elemento.
- Registrar los detalles del objeto, como puntos de daño de las armas, clase de armadura, potenciadores de habilidad, bonificaciones especiales, etc.
- Registrar la rareza del objeto, es decir, su valor en base a la probabilidad estadística de aparición del objeto o de los componentes usados para 'craftearlo'.

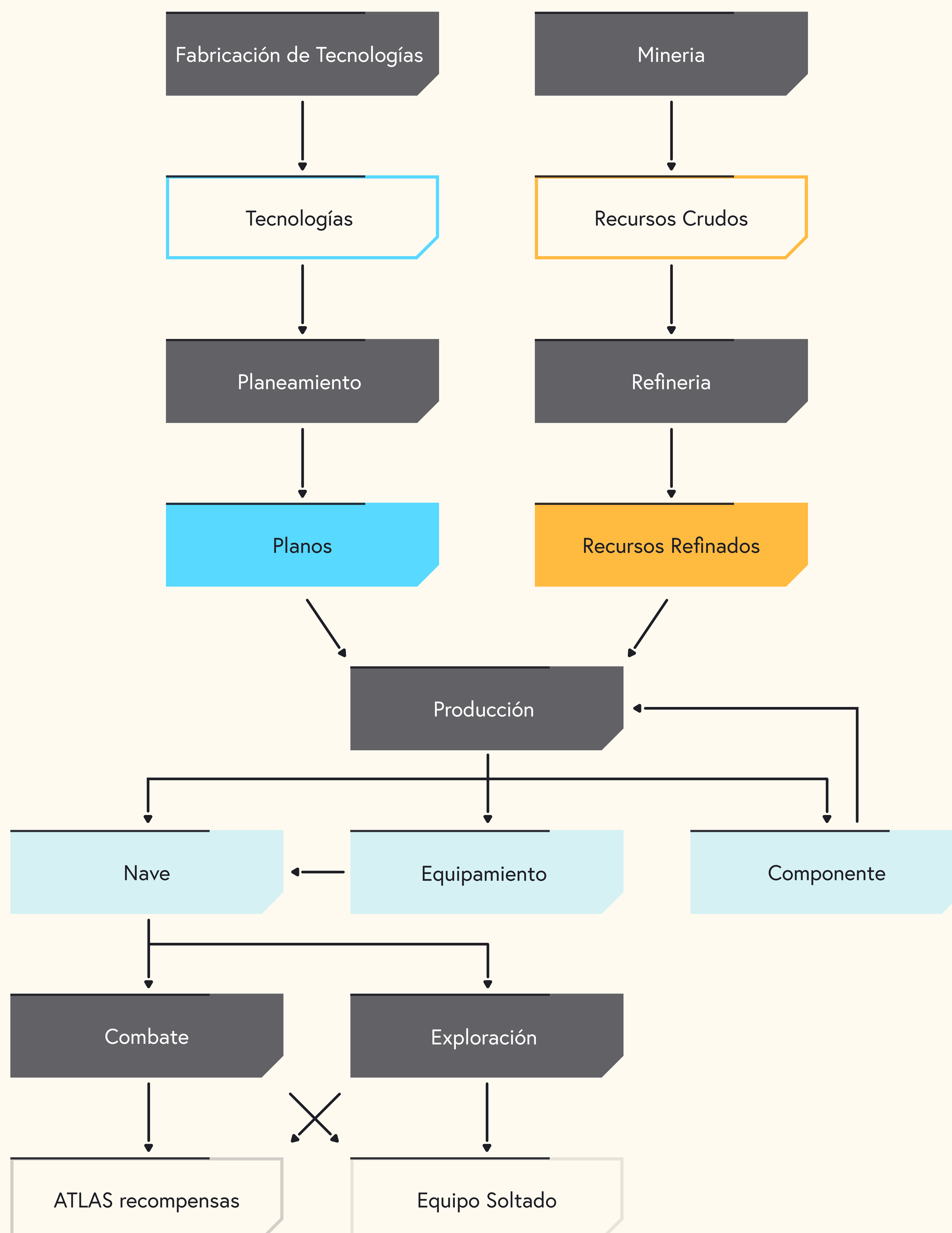
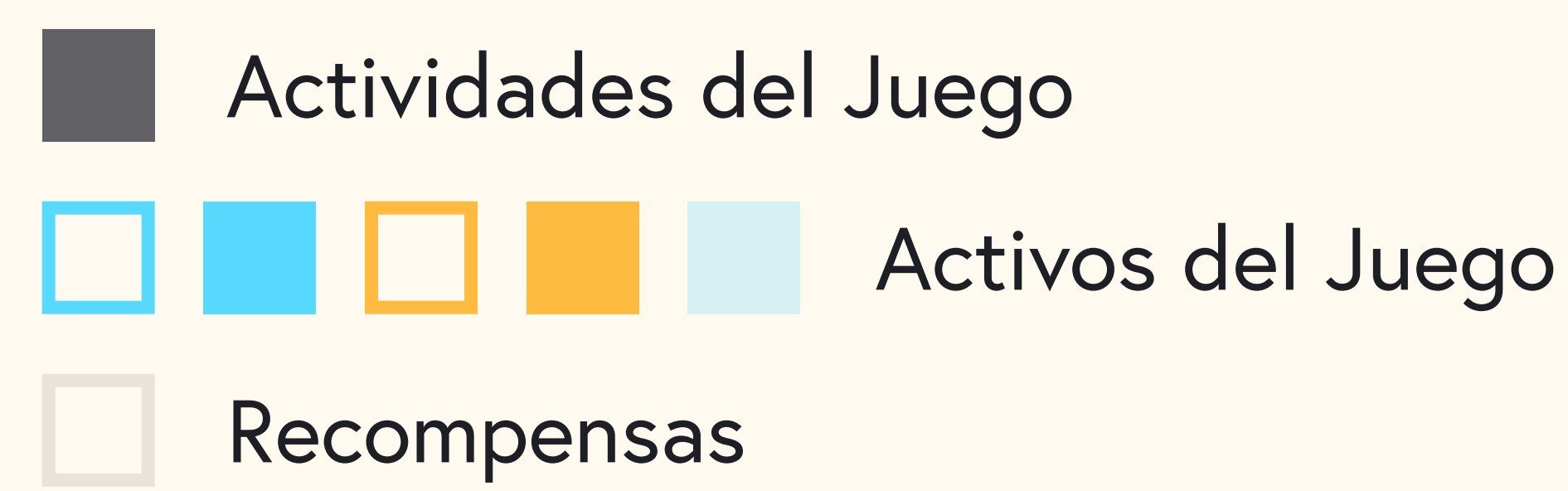


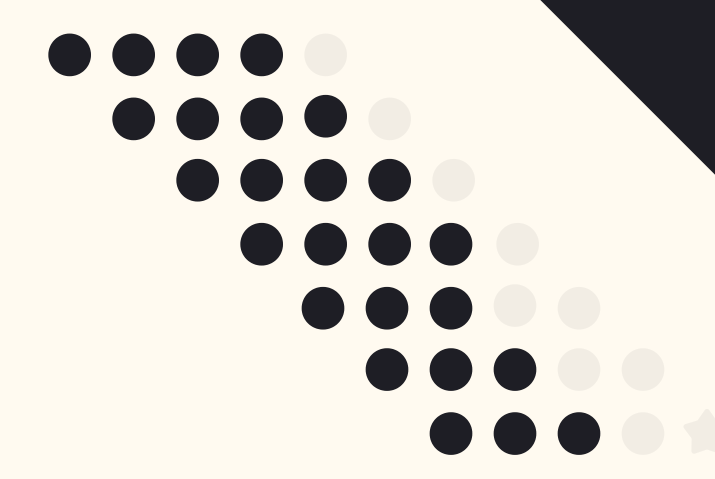


03

Tokenomics

Los elementos de Star Atlas pueden ser soltados (es decir, adquiridos al completar misiones, misiones de exploración, duelos JcJ o JcE, mediante la excavación de los sitios arqueológicos del planeta) o 'crafteados' (combinando los recursos necesarios). Cualquier elemento de Star Atlas también puede ser mejorado para aumentar su rareza.





03

Tokenomics



Terreno

Cada planeta está dividido en parcelas. Los detalles de cada parcela (es decir, tamaño, bordes, ubicación, propiedad actual) están registrados como NFT en la cadena de bloques. Todos los edificios son construidos naturalmente en la tierra, con instalaciones de alto nivel que requieren un terreno más desarrollado para funcionar.

Todas la tierras son de propiedad en lugar de alquiladas, lo que protege a los usuarios de ser desahuciados o discriminados por solicitar un alquiler. Para desincentivar el 'flipping' (mediante el cual en un mercado, el agente compraría y simplemente mantendría la tierra, planeando obtener ingresos de su valor y apreciación en lugar de su uso), el juego utiliza el 'Land Value Tax (LVT)' o Impuesto sobre el Valor de la Tierra. La DAO fija el precio del impuesto sobre la tierra en ATLAS dependiendo de su nivel (el terreno más desarrollado tiene una carga impositiva mayor), con los límites globales ajustables por las DAO de nivel superior. Este mecanismo proporciona una protección dinámica contra el "flipping" y equilibra el valor de la tierra con sus potenciales capacidades productivas.

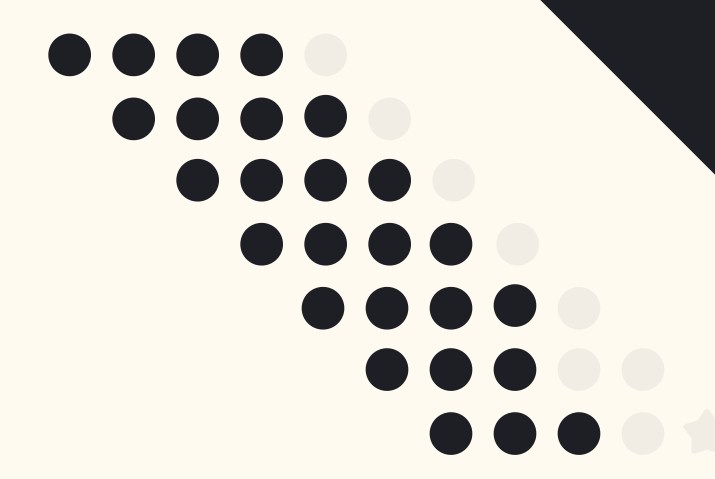
Si el propietario o propietaria de la tierra no paga impuestos, la tierra eventualmente será embargada, deshabilitando todos los edificios (sin detener la acumulación de impuestos). Después de un período adicional, la tierra puede ser subastada por el gobierno local, recuperando impuestos atrasados y una multa, y devolviendo los fondos restantes al propietario o propietaria original.

Como caso de prueba, algunas de las regiones podrían implementar el impuesto Harberger en lugar del Impuesto sobre el Valor de la Tierra impulsado por la gobernanza.

Un sistema de impuestos teórico construido sobre dos principios: (1) Hay una tasa impositiva fija por la gobernanza. Los propietarios de tierras definen su propio valor de la tierra, que se utiliza para calcular

impuestos para ellos; (2) Cualquier agente del mercado puede comprar en cualquier momento un terreno por el valor que su propietario o propietaria estableció como base imponible.





Tokenomics

▼ Las parcelas de tierra se pueden adquirir de las siguientes formas:

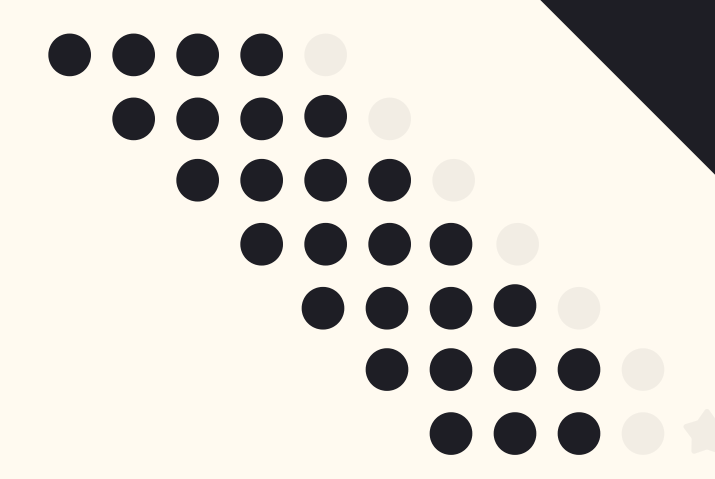
- Mercado primario: ventas en subastas similares a otros activos, como los existentes posters. El equipo de Star ATLAS puede emitir terrenos y venderlos por monedas estables (USDC, USDT, etc.), o por ATLAS.
- Mercados secundarios: los propietarios de tierras existentes pueden vender sus parcelas o edificios que desarrollan en un mercado del juego a cambio de ATLAS.

▼ Los propietarios de tierras están incentivados por lo siguiente:

- Los propietarios de tierras pueden estar dotados de POLIS o ATLAS, sujetos a similares términos de las secciones anteriores.
- Los propietarios de tierras pueden ganar POLIS por los comportamientos descritos en la sección POLIS.
- Los propietarios de tierras pueden recaudar impuestos por las actividades productivas de sus tierras en ATLAS, sobre una base competitiva.
- Los propietarios de terrenos pueden utilizar sus parcelas como garantía para préstamos en ATLAS.
- La tierra es un requisito para las clases constructor y minero.

▶ Funcionalidades adicionales de las DeFi (Finanzas Descentralizadas)

La lista de funciones de POLIS, ATLAS y cualquier NFT del juego como se describe en este documento, no son exhaustivas y están sujetas a futuras revisiones y cambios. Se tiene la intención de asignar parte de la emisión de ATLAS y POLIS al 'staking' y a generar rendimiento mediante el 'farming'. Además, sus usos pueden extenderse más allá del juego llegando a un espacio más amplio de las Finanzas Descentralizadas (DeFi). Concretamente en el ecosistema de Solana, POLIS y ATLAS pueden incluirse en cualquier mercado de intercambio descentralizado, y pueden ser utilizados como garantía o colateral, o para otras actividades tales como los préstamos y el 'farming', cada una con sus respectivas recompensas. En última instancia, estas funcionalidades no están controladas por ninguna parte en particular, sino que son creadas y utilizadas en función de la demanda de los usuarios.



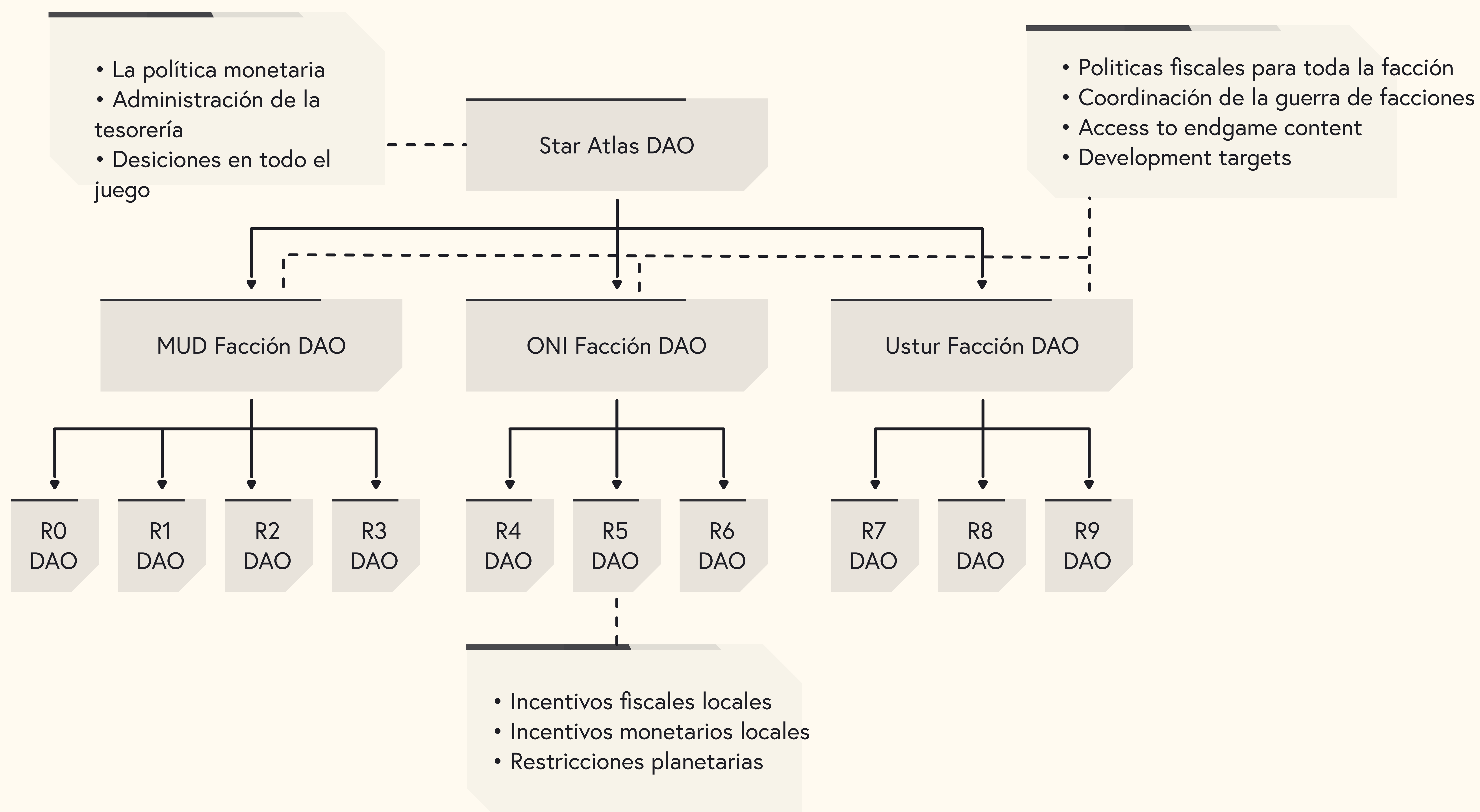
GOBERNANZA

La visión a largo plazo de Star Atlas es la de un juego autónomo, que sea propiedad de los jugadores y totalmente controlado y financiado por una gobernanza descentralizada. Por lo tanto, desde su etapa inicial la economía está diseñada para ejecutarse a través de una jerarquía de DAO (Organizaciones Autónomas Descentralizadas), impulsadas por el token de gobernanza (POLIS) y los flujos de caja de ATLAS.

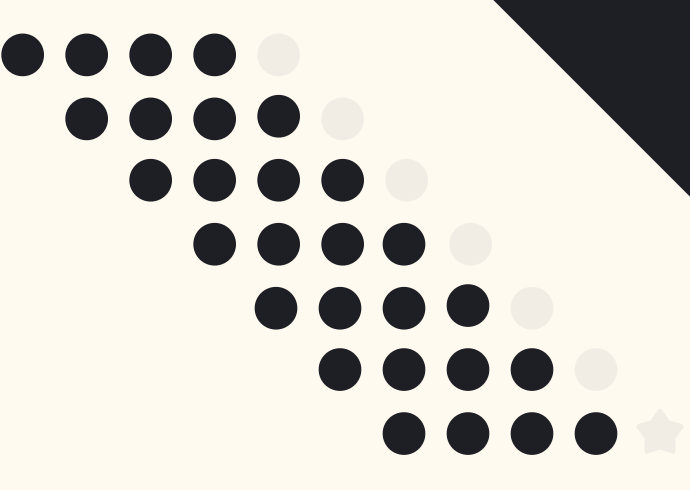


Metas y estructura

Las organizaciones dirigidas por jugadores con participación en la DAO pueden determinar sus diferentes estructuras mediante las principales mecánicas del juego.. Los grupos organizados de jugadores compiten por objetivos de diversa escala y gobiernan en múltiples capas. Cada capa tiene su propia función ortogonal para minimizar posibles redundancias en la gobernanza.



La idea general en relación a los niveles es que, de arriba abajo, los requisitos de participación en el juego aumenten, mientras que la cantidad en 'staking' disminuya. Sin embargo, cada nivel requiere una participación en tokens POLIS.



GOBERNANZA

El Star Atlas DAO

La gobernanza de alto nivel (universal para todos los jugadores) regula el bienestar general de Star Atlas. Esta es una constante en la economía del juego y, a largo plazo en el juego en su conjunto.

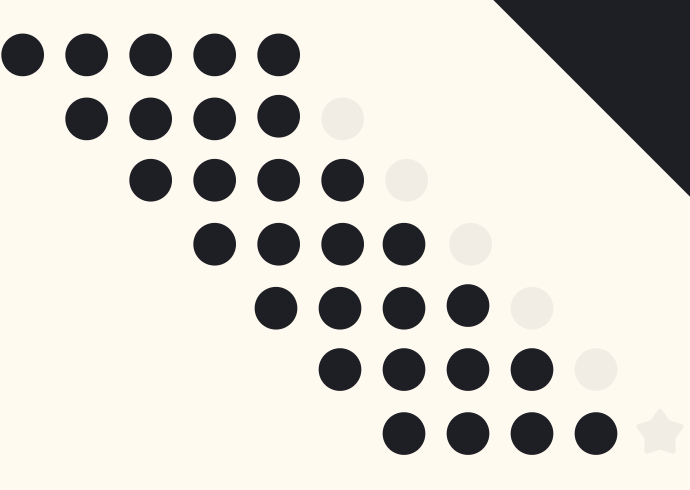
La DAO del juego no tiene restricciones en las actividades del juego, pero desincentiva la presencia pasiva al reducir (hasta cierto punto) el peso potencial del voto y las distribuciones de la totalidad de la economía del metaverso. A tal fin, la DAO podrá votar sobre nuevas implementaciones para prestar, otorgar e invertir en nuevos desarrollos. Los miembros de la DAO también ganarán porciones de la recaudación impositiva.



La organización define lo siguiente:

- La política monetaria.
- El fondo DAO (tesorería de Star Atlas):
 - a. El desarrollo del juego.
 - b. Presupuesto para compras de NPC, incentivando la producción.
 - c. Dividendos.
- Reglas generales que regulan las DAO de nivel inferior.
- Otras decisiones importantes:
 - a. Mejoras del protocolo.
 - b. Acciones de emergencia.
 - c. Habilitar y deshabilitar actualizaciones y componentes del juego.

La DAO de Star Atlas también controla el protocolo de tesorería que acumula los impuestos en ATLAS. Esta tesorería se puede utilizar para patrocinar el desarrollo del juego, pagar dividendos o reducir el suministro total quemando una parte de ATLAS para respaldar su valor.



GOBERNANZA

Facciones y sus DAO

Hay tres facciones en Star Atlas, correspondientes a tres territorios centrales en el mapa con sus respectivas bases de jugadores.

La gobernanza de nivel medio, correspondiente al nivel de facción, organiza a los jugadores a la escala de grandes grupos competidores.

Participar en la DAO a nivel de facción

A nivel de facción las DAO están facultadas para promulgar modificadores en el juego para sus miembros y territorios, con el objetivo de proporcionar acceso al contenido y elementos del juego final, y coordinar esfuerzos en su



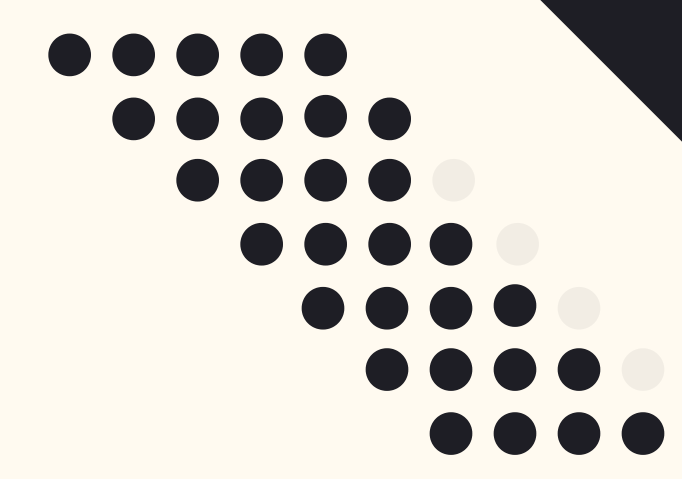
La gobernanza de la facción establece objetivos para toda la facción, como los siguientes:

- Ocupar
- Esperar órdenes
- Construir
- Patrullar

Estos objetivos requieren hacer 'staking' de POLIS y una votación aprobada, y las vacantes son limitadas. Cada objetivo genera bonificaciones para toda la facción en la región objetivo.

La gobernanza de las facciones también puede desbloquear megaproyectos. Después de que un proyecto sea completado, este posibilita nuevos tipos de recompensas y/o misiones para la facción.





GOBERNANZA

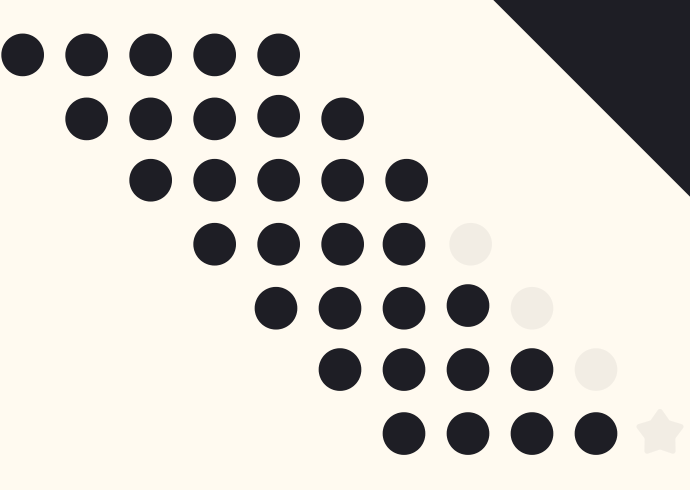
▼ Algunos ejemplos son:

- Aprobar una votación.
- Hacer 'staking' de POLIS de la tesorería.
- Esperar hasta que la base de jugadores cumpla colectivamente con los requisitos.
- Crear el megaproyecto del juego y la bonificación global.

La destrucción de megaproyectos de otra facción se puede establecer como un objetivo global para toda la facción. Las regiones en disputa tienen grados escalonados de asimilación. Subir de nivel requiere anclar las estructuras de control territorial y mantenerlas o mejorarlas, a razón de dos semanas por nivel. Los niveles funcionarán de la siguiente manera:

- Las estructuras de control territorial reservan POLIS en la tesorería de las facciones. Tipos de niveles de asimilación:
 - a. Campos de batalla: varias facciones pueden tener esto para la misma región, y la que consiga dominar con consistencia puede obtener una mejora.
 - b. Colonización temprana: la captura de planetas y estructuras de bajo nivel está permitida.
 - c. Región establecida: las estructuras de producción están habilitadas, incluidas estructuras de producción exclusivas de las regiones en disputa.
 - d. Territorio central: las estructuras de producción del tipo super-capital están
- Ventajas de asimilar una región en disputa (la rareza depende del nivel de asimilación):
 - a. Minería de recursos únicos.
 - b. Pasos finales de las cadenas de producción super-capital.
 - i. Acceso a las misiones 'top' de las naves.
- La gobernanza de la facción puede imponer un límite máximo impositivo en la DAO regional. Todo el que tenga POLIS en 'staking' en la DAO regional puede participar en esas votaciones.

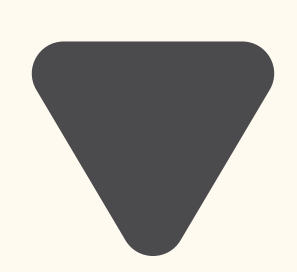




GOBERNANZA

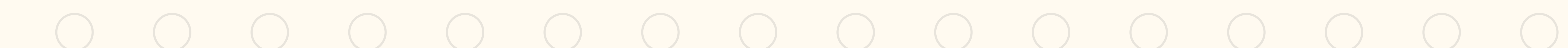
DAO regionales

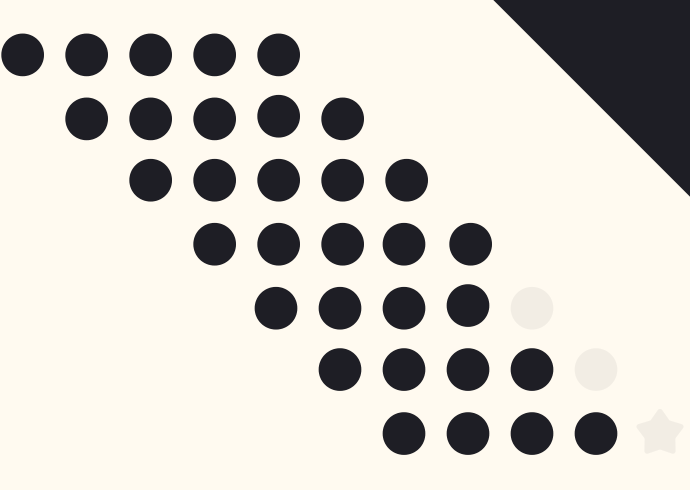
El mapa de Star Atlas se subdivide en regiones, que a su vez contienen sistemas estelares y planetas. Las DAO regionales (de bajo nivel) controlan la especialización de sistemas estelares y las restricciones de acceso mediante el ajuste de impuestos sobre determinadas actividades. Los votantes en las DAO regionales deben poseer propiedades en la región para poder ser elegibles para votar.



Las DAO regionales pueden:

- Ajustar la fiscalidad local:
 - a. En toda la región (por ejemplo, un impuesto fijo del 5% sobre todas las actividades).
 - b. Especializada por actividad (por ejemplo, 5% para minería, recolectado en mineral, 10% en misiones de naves, recolectado en ATLAS).
 - c. Las tesorerías regionales no pueden pagar dividendos, pero pueden proporcionar bonificaciones monetarias para ciertos tipos de misiones.
- Gobernar y actualizar las políticas locales:
 - a. Proteger el planeta de amenazas externas (política militar).
 - b. Mantener la seguridad interna (política de seguridad nacional).
 - c. Política de diplomacia y relaciones exteriores (hacer alianzas, aplicar aranceles sobre determinados productos importados para proteger el mercado interior, etc.)
- Distribuir el presupuesto entre los fondos asignados a las políticas locales.





04

GOBERNANZA

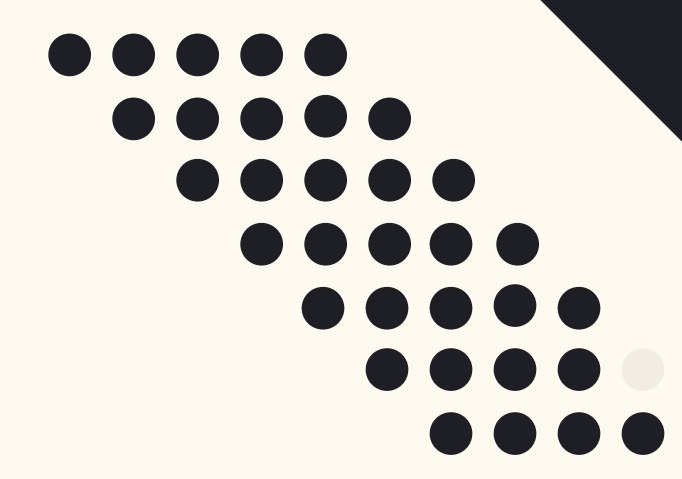


El camino hacia la descentralización

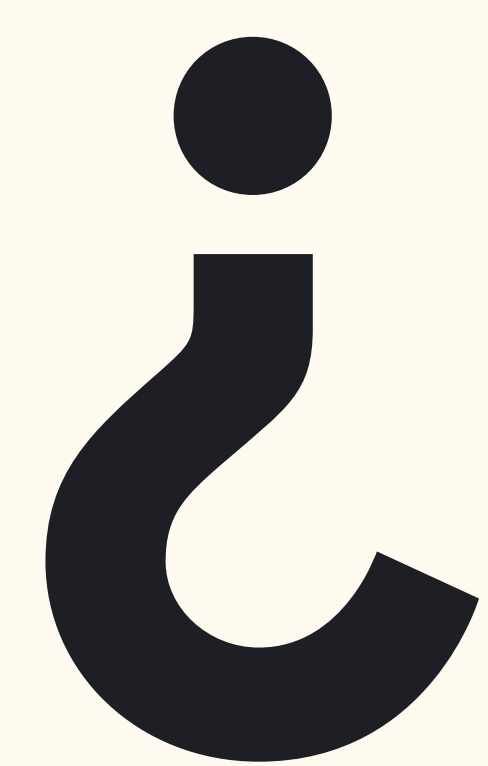
La visión fundamental de Star Atlas es ser completamente descentralizada y sostenible. Sin embargo, en las primeras etapas, es de vital importancia hacer que el juego sea "correcto" y ver a través de la versión totalmente prevista.

A tal efecto, la DAO de Star Atlas está diseñada para permitir a los inversores y jugadores tomar las riendas eventualmente, pero al mismo tiempo permitir un grado razonable de control para los desarrolladores al principio.





CONCLUSIÓN



Por qué no se ha creado antes un MMO totalmente soberano? La respuesta es simple: no es fácil y se necesitan muchos recursos para construir uno.

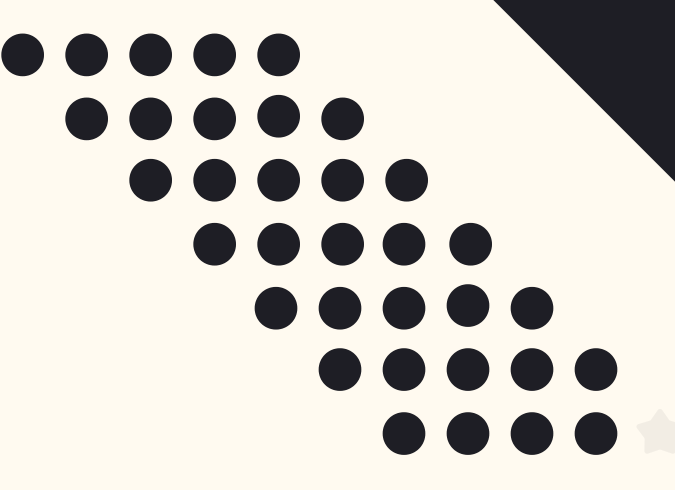
Es una tarea que involucra muchas partes móviles: trabajar armoniosamente como uno, para crear una experiencia única para los usuarios.

Por ejemplo, se necesita una infraestructura que se pueda escalar bien y que sea descentralizada desde la base hacia arriba. Se necesita un pilar sólido en relación a la historia y jugabilidad del juego; una base para los jugadores; una comunidad de creadores comprometida, continuamente construyendo y puliendo el código base, para expandir la historia y avanzar en las mecánicas del juego. Y, por si fuera poco, todo esto debe ser controlado por una organización de gobierno autónoma, capaz de cambiar unilateralmente cualquier aspecto del juego.

Para alimentar todo eso, el juego también necesita un sistema económico autosostenible.. Uno que cubra los costos de infraestructura y financie las tareas de desarrollo. También debería permitir una circulación eficiente de las críticas, reacciones y comentarios para monitorear e impulsar la diversión y la participación, permitiendo evolucionar el juego a medida que pasa el tiempo, mientras se añaden nuevos atributos y se perfeccionan los ya existentes.

Si bien la lista es amplia, también es necesario realizar un sueño que muchos de nosotros compartimos: trazar las estrellas, para crear vastos imperios en el espacio exterior, para descubrir los secretos del universo y expandir la conciencia a los rincones más lejanos del mundo.

Estamos construyendo Star Atlas para lograr este sueño. Para crear un mundo donde las posibilidades son infinitas, y el estancamiento no tiene hogar. Un lugar donde, a través de competencia y la colaboración: logramos grandes cosas. Alcanzando las estrellas y más allá.



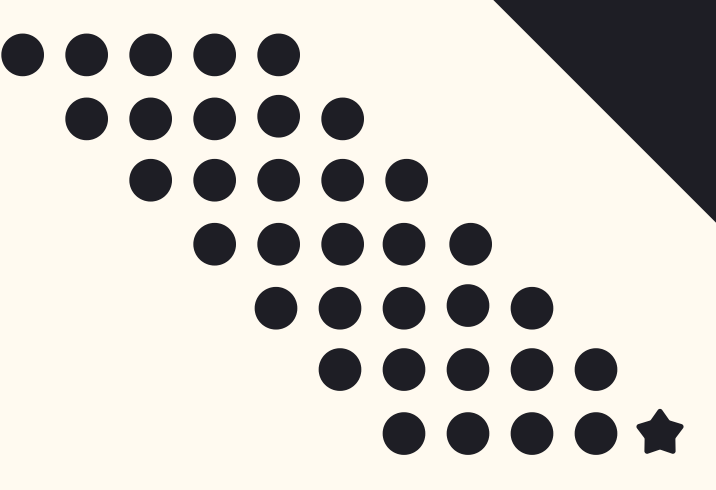
POR FAVOR LEA ESTA SECCIÓN DE DESCARGO DE RESPONSABILIDAD DETENIDAMENTE. SI TIENE ALGUNA DUDA EN CUANTO A LA ACCIÓN QUE DEBE TOMAR, DEBE CONSULTAR A SU ASESOR LEGAL, FINANCIERO, TRIBUTARIO U OTROS ASESORES PROFESIONALES.

La información que se muestra a continuación puede no ser exhaustiva y no implica ningún elemento de una relación contractual. Si bien hacemos todo lo posible para garantizar que cualquier material de este documento sea preciso y esté actualizado, dicho material no constituye en modo alguno la provisión de consejo profesional. Star Atlas no garantiza y no acepta responsabilidad legal alguna derivada de lo relacionado con la precisión, confiabilidad, vigencia o integridad de cualquier material contenido en este documento económico. Los participantes y los posibles poseedores de tokens deben buscar el asesoramiento profesional antes de confiar o participar en cualquier compromiso o transacción basada en el contenido publicado en este documento económico, cuyo material se publica únicamente con fines de referencia.

Star Atlas no pretende constituir valores en ninguna jurisdicción. Este documento económico no constituye un prospecto o documento de oferta de ningún tipo y no pretende constituir una oferta de valores o una solicitud de inversión de valores en ninguna jurisdicción. Star Atlas no proporciona ninguna opinión o consejo para comprar, vender o realizar transacciones con los tokens de Star Atlas y el hecho de la presentación de este documento económico no constituirá la base, ni se utilizará como base, con ningún contrato o decisión de inversión. Ninguna persona está obligada a celebrar ningún contrato o compromiso legal vinculante en relación con la venta y compra de tokens de Star Atlas, y no se aceptará criptomoneda u otra forma de pago sobre la base de este documento económico.

Este documento económico de Star Atlas tiene únicamente fines informativos. No garantizamos la exactitud o las conclusiones alcanzadas en este documento económico, y este se proporciona "tal y como está". Este documento económico no realiza y renuncia expresamente a todas las representaciones y garantías, expresas, implícitas, legales o de otro tipo, de ningún modo, incluyendo, pero no limitado a: (i) garantías de comerciabilidad, idoneidad para un propósito particular, adecuación, uso, título o cumplimiento; (ii) que el contenido de este documento económico está libre de errores; y (iii) que dichos contenidos no infringirán derechos de terceros. Y sus afiliados no serán responsables por daños de ningún tipo que surjan del uso, referencia o confianza en este documento económico o en cualquiera de sus contenidos, incluso si se advirtió de la posibilidad de tales daños. En ningún caso el equipo Star Atlas o sus afiliados serán responsables frente a cualquier persona o entidad por cualquier daño, pérdida, responsabilidad, costo o gasto de cualquier tipo, ya sea directo o indirecto, consecuente, compensatorio, incidental, actual, ejemplar, punitivo o especial para el uso, referencia o la confianza en este documento económico o en cualquiera de los contenidos incluidos en el mismo, incluyendo, sin limitación, cualquier pérdida de negocio, ingresos, ganancias, datos, uso, fondo de comercio u otras pérdidas intangibles. Star Atlas no ofrece declaraciones ni garantías (ya sean expresas o implícitas), y se exime de toda responsabilidad derivada de la información indicada en este documento económico. En particular, la "hoja de ruta", tal como se establece en el texto del documento económico, está sujeta a cambios, lo que significa que Star Atlas no está sujeta a ninguna declaración sobre el desempeño futuro y los retornos de Star Atlas. Los resultados reales y el rendimiento de Star Atlas pueden diferir materialmente de los establecidos en el documento económico de Star Atlas.

Tenga en cuenta que el contenido del presente documento económico de Star Atlas puede modificarse o actualizarse en cualquier momento en un futuro por parte del equipo de gestión del



Tenga en cuenta que el contenido del presente documento económico de Star Atlas puede modificarse o actualizarse en cualquier momento en un futuro por parte del equipo de gestión del proyecto. No se están ofreciendo acciones u otros valores de la compañía en ninguna jurisdicción de conformidad con el documento económico. Este documento económico no constituye una oferta o invitación a ninguna persona para suscribir o comprar acciones, derechos o cualquier otro valor en la compañía. Las acciones de la compañía no se ofrecen actualmente para registrarse bajo la ley de valores de ningún país ni estado. Los tokens a los que se hace referencia en este documento económico no han sido registrados, aprobados o desaprobados ni por la Comisión de Bolsa y Valores de los Estados Unidos, ni por ninguna otra comisión estatal de valores en los Estados Unidos o cualquier otra autoridad reguladora. Ninguna de las autoridades de Star Atlas examinó o aprobó las características o las realidades económicas de esta venta de tokens o la precisión o idoneidad de la información contenida en este documento económico bajo la Ley de Valores de 1933 de Estados Unidos según enmendada, o bajo las leyes de valores de ningún estado de los Estados Unidos de América o de cualquier otra jurisdicción. Los compradores de los tokens a los que se hace referencia en este documento económico deben ser conscientes de que asumen los riesgos relacionados a la adquisición de tokens de Star Atlas, si los hubiera, por un período de tiempo indefinido. Este documento incluye declaraciones prospectivas que reflejan las opiniones actuales de Star Atlas con respecto al desarrollo de productos, la hoja de ruta de ejecución, el desempeño financiero, la estrategia comercial y los planes futuros, tanto con respecto a la empresa como a los sectores e industrias en los que opera.

Declaraciones que incluyen las palabras "espera", "pretende", "planea", "cree", "proyecta", "anticipa", "quiere", "aborda", "aspira", "puede", "podría", "podría", "continua" y declaraciones similares son de naturaleza prospectiva o con visión de futuro. Todas las declaraciones prospectivas abordan asuntos que involucran riesgos e incertidumbres. En consecuencia, hay o habrá factores importantes que podrían causar que los resultados reales difieran materialmente de los indicados en estas declaraciones. Cualquier declaración con miras al futuro del presente documento económico refleja las opiniones actuales del grupo con respecto a eventos futuros y están sujetas a estos y otros riesgos, incertidumbres y supuestos relacionados con las operaciones, los resultados de operaciones y la estrategia de crecimiento. Estas declaraciones prospectivas solo hablan a fecha de la publicación del documento económico. Sujeto a las normas y prácticas habituales aceptables de la industria en relación a la publicación de información y a la transparencia, la empresa no asume ninguna obligación pública de actualizar o revisar ninguna declaración prospectiva, ya sea como resultado de nueva información, desarrollos futuros o de otra índole. Todas las declaraciones prospectivas escritas y orales posteriores atribuibles al proyecto de Star Atlas o a las personas que actúan en nombre de Star Atlas están expresamente calificadas en su totalidad por este párrafo. Ninguna declaración del documento económico tiene la intención de ser una previsión de ganancias ni debe interpretarse en el sentido de que las ganancias del proyecto de Star Atlas para el presente o futuro serán las que se hallen implícitas en este documento. Al aceptar adquirir tokens de Star Atlas por la presente reconozco que he leído y comprendido los avisos y exenciones de responsabilidad establecidos anteriormente.

Ninguna autoridad reguladora ha examinado o aprobado ninguna de las informaciones establecidas en este documento económico. Por lo tanto, no se ha tomado ni se tomará ninguna medida en virtud de las leyes, los requisitos regulatorios o reglas de ninguna jurisdicción. La publicación, distribución o difusión de este documento económico no implica que se hayan cumplido las leyes, los requisitos reglamentarios o las reglas aplicables. Consulte nuestra página web para conocer los términos y condiciones.