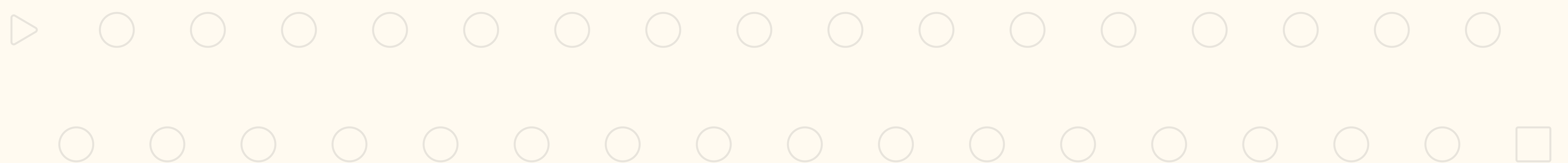


Star Atlas 经济白皮书

STAR ATLAS

Star Atlas 的目标、条件和平衡机制



01 经济目标

-- 3

01.1 建立星际帝国

01.2 技能树系统：将玩家的疲惫感和多账号导致的混乱降至最低

02 游戏经济体系

----- 4

02.1 资源管理

02.1.a 提取机 *Extractors*

02.1.b 精炼机 *Refiners*

02.1.c 管理者 *Managers*

02.2 建设

02.2.a 研究和开发

02.2.b 生产

02.3 探索

02.4 战斗

02.5 支撑活动

02.5.a 零售平台制造商/商人

02.5.b 开发者

02.5.c 运动类活动（例如竞速）

03 代币经济

----- 14

03.1 总览

03.2 货币资产

03.2.a *POLIS*

03.2.b *ATLAS*

03 代币经济 (续上页) 14

03.3 非货币资产

03.3.a 飞船、装备、组件、船员

03.3.b 土地

03.3.c 额外的DeFi功能

04 治理 29

04.1 目标和结构

04.1.a *The Star Atlas DAO*

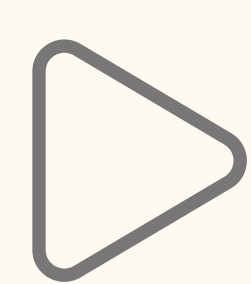
04.1.b 阵营和各自的DAO

04.1.c 地区性DAO

04.2 走向去中心化

05 结论 35

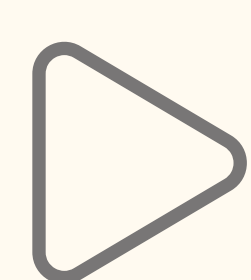
经济目标



建立星际帝国

Star Atlas是一个太空竞赛，玩家将挑战团队合作、资源安排和设施建设，并将自己的疆域扩充到未知的宇宙世界。开局从一支太空舰队以及几个采矿殖民地，逐步发展壮大为成熟文明，外星科技迅速迭代，星际外交风起云涌，逐步探索这个不断扩展的宇宙。

自然，Star Atlas经济目标是让规模化商品生产与玩家的长期成长和短期享受保持完美一致，同时让玩家的合作协同为他们的队友和所属阵营持续增益。



技能树系统：将玩家的疲惫感和多账号导致的混乱降至最低

绝大多数大型多人在线（massively multiplayer online，以下简称MMO）游戏都会出现持续走低的奖励曲线和让玩家感到疲惫不堪的重复性任务，即便是最忠实的玩家也将发现最终会进入一个糟糕透顶、博彩一样的游戏终局——战利品的掉落概率近乎于零，没完没了的重复性探险——这将玩家对创造新增长的兴奋之情消耗殆尽。

Star Atlas不一样。通过采用技能树系统，游戏允许用户将他们的时间和资源用于某项特定活动，这样游戏用户就可在自己的技能树中解锁技能和额外奖励——稍后可支付ATLAS将之买下——由此为个人和集体带来益处。取决于Star Atlas团队的判断和发展，未来可能提供更多技能和奖励，下面列出目前的部分初始技能。

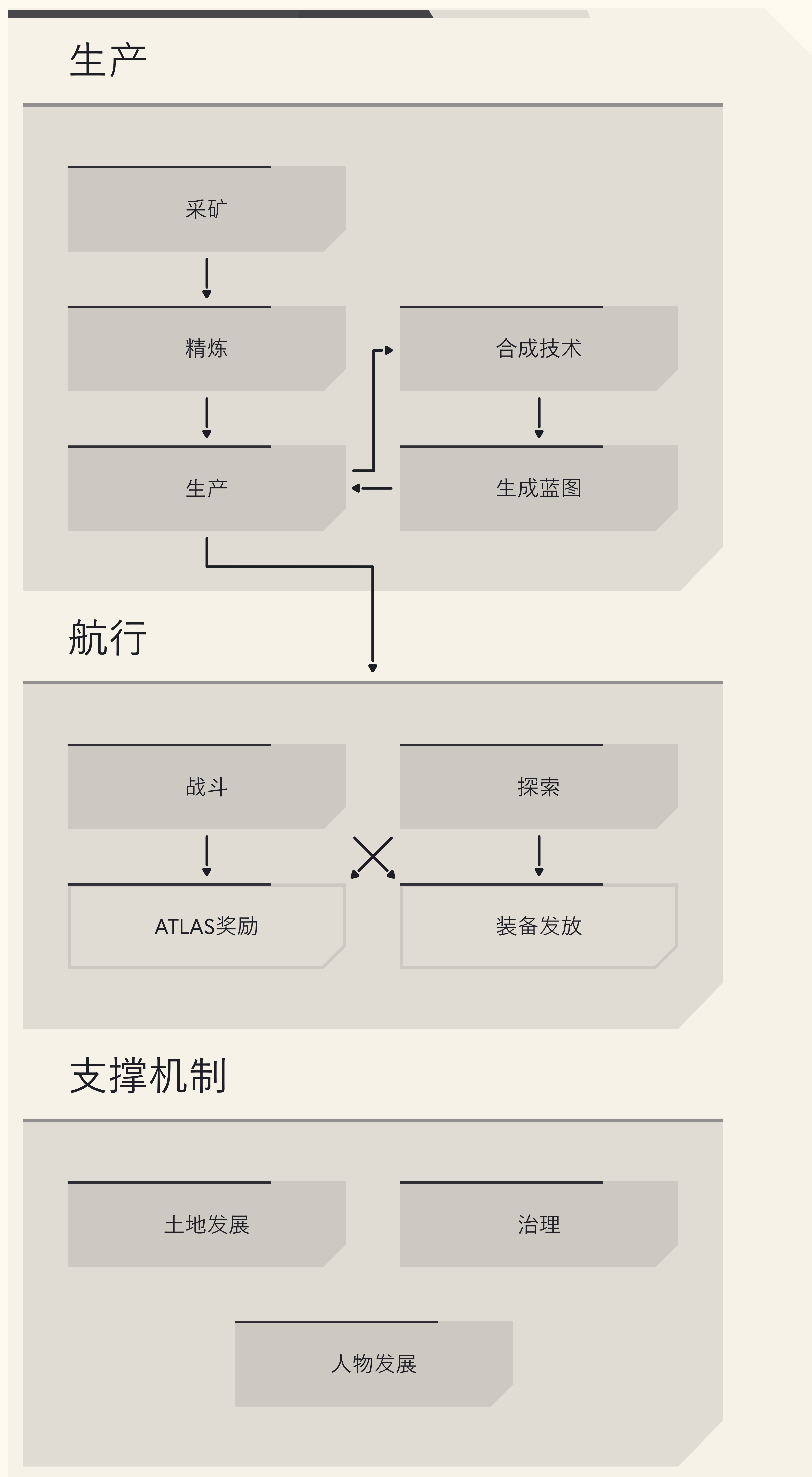


游戏经济体系

Star Atlas是一款拥有经济系统的游戏，该系统广泛且深入，关联着游戏内方方面面的活动。与经济相关联的机制分为三大类，分别是生产、航行和支撑机制（见右图）。

航行活动所产生的奖励是游戏经济最主要的输入源，这些奖励通过生产流入支持航行的市场。生产的关联活动是采矿、精炼和科技发展，旨在创造出航行可使用的新资产。

除此之外，还有几个更宽泛的机制在背后支持着游戏，分别是土地发展、人物发展和去中心化自治组织（Decentralized Autonomous Organization，以下简称DAO）系统。



游戏经济体系

除了稀有装备和航行中掉落的资源，以及通过拍卖进入游戏的一系列独家限量物品（比如独一无二的飞船）之外，游戏内绝大多数的物品都来自生产层。

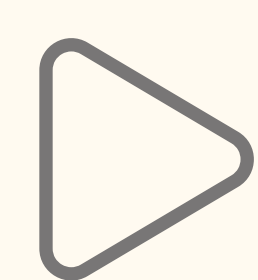


要理解生产系统，关键在于理解土地概念。Star Atlas宇宙由区域、太阳系和行星组成，一个基本地块代表一颗星球上领土的部分所有权。

生产性建筑物建造在土地上，高级建筑物对其可以工作的土地有额外要求。除此之外，需要拥有土地才可加入某个等级的治理。Star Atlas中的所有土地都要缴纳“地价税 (Land Value Tax)”（详见后文），以此激励拥有者去使用而非单纯持有土地。



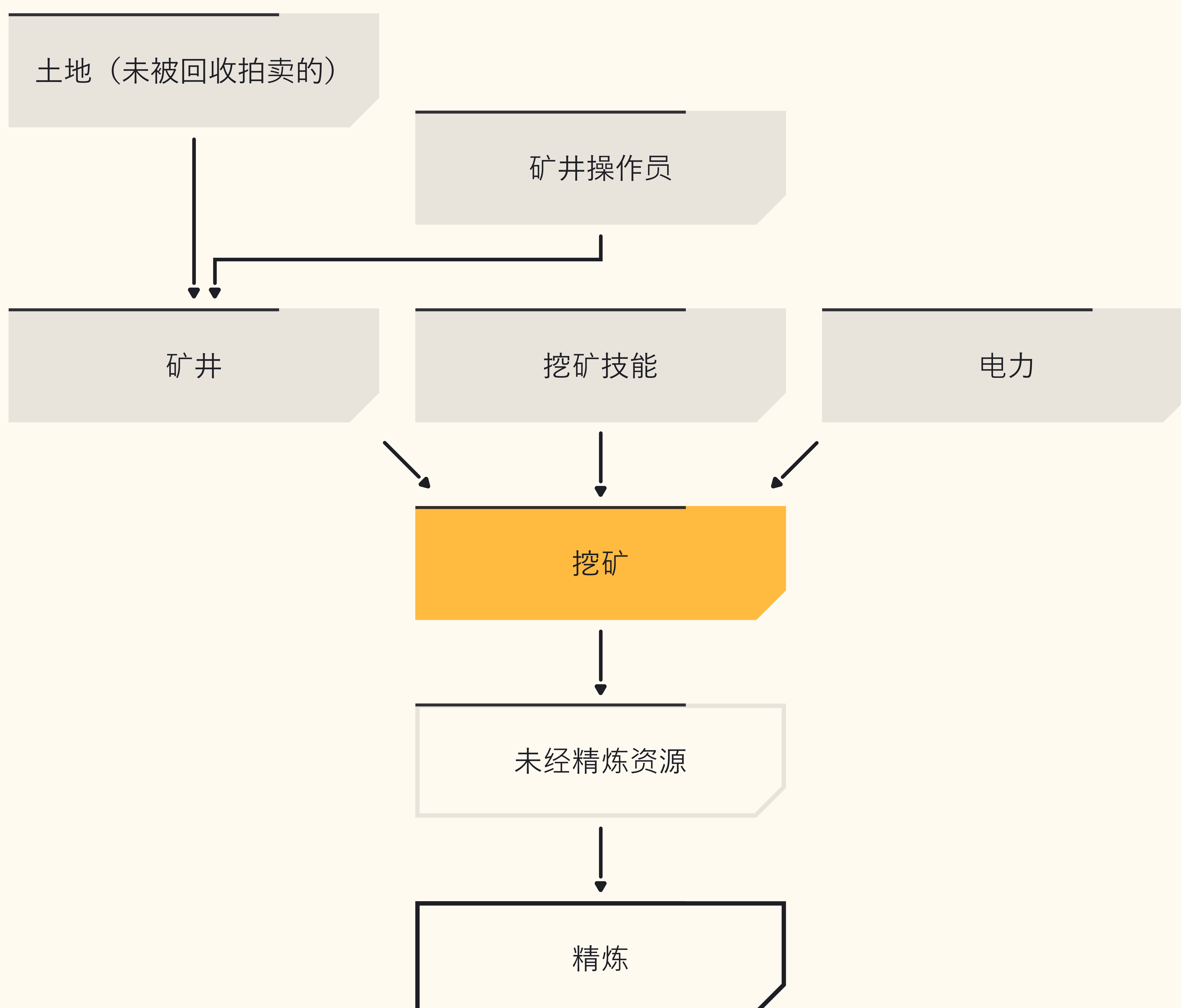
游戏经济体系



资源管理

Star Atlas中有数种创造经济价值的活动，其中采矿是Star Atlas经济体系内生产活动的一个重要支柱。要参与这项活动，用户必须通过购买ATLAS或装备完成初始投资。要维持自然资源的开采产出，就需要持续投入基础资源（为非同质化代币，以下简称NFT）。采矿所产出的资源稍后可用于贸易或创造游戏内资产，让用户能够在游戏内经济体系中开展工作和产生价值。升级"建造"类技能将获得蓝图，蓝图之后可用于解锁每种游戏内资产的制作配方。

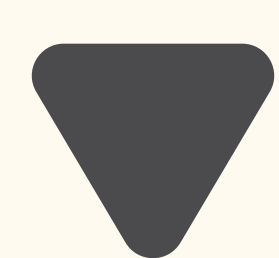
玩家在采矿中的生产力会根据技能得到提升。采矿技能的提升将提高收获资源的数量和速度，同时减少在合成和农场设施维护上的投入。



采矿需要一栋特殊建筑（以及土地和一名NPC工人）、玩家的人物技能和电力（由负责发电的建筑供应）。由采矿生产的资源必须经过精炼才可使用。

游戏经济体系

游戏提供多种角色和职能，为玩家创造独特机会以及不同等级的经济产出。



下面列出部分最重要的角色和职能：

提取机 Extractors

提取机用于采挖原材料。

- 初始费用：提取机属于建筑物，必须经购买或是制造才可安装。此外还需要电力，由没有运行成本的发电建筑供应。
- 维护费用：地价税（见下文"土地"部分）和把货箱送入轨道所需的燃料（两者均以ATLAS支付）以及矿工费（Gas fee），以ATLAS支付
- 产出：原材料（包括燃料在内）
- 技能：增加能源效率，提升资源产出

精炼机 Refiners

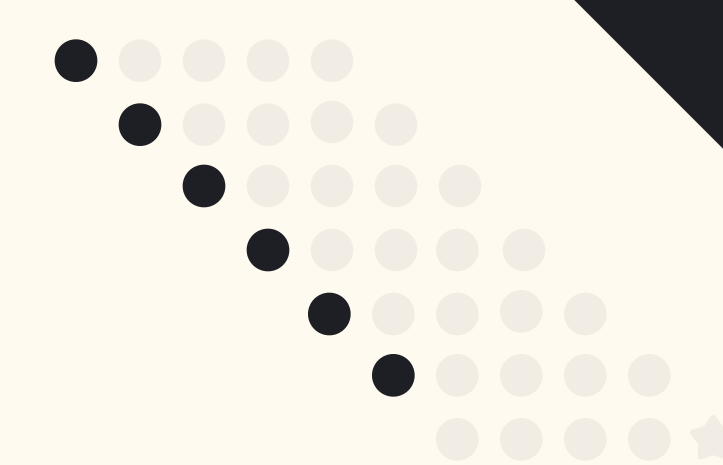
精炼机负责处理原材料，将之转化为可使用资源。

- 初始费用：精炼厂平台的获取需要支出固定数额的ATLAS
- 维护费用：地价税（见下文"土地"部分）
- 产出：用于合成的精炼材料
- 技能：提升产出/转化率

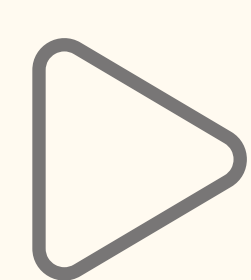
管理者

管理者负责确保资源被有效利用以创造价值和效用。管理者系角色包括发电厂经理（Power Plant Manager）和打捞操作员（Salvage Operator）。





游戏经济体系



建设

建设者负责试验和持续生产新商品来维持和提升科技。通过寻找最有效和最新颖的养殖资源利用方式，从而创建出可在游戏内使用的技术产品，这种活动称为建设。

Star Atlas将为自然资源创建一个合成配方的初始列表（内容持续增加中），并会说明如何将自然资源变为新的技术产品。建造者可消耗/使用他们造好的复合资源和建筑物，在己方阵营中进行有偿交换，或是通过在游戏市场上出售获得ATLAS。另外，玩家还可以增加自己的建设技能——这将解锁新的配方——并提升技术合成等级。

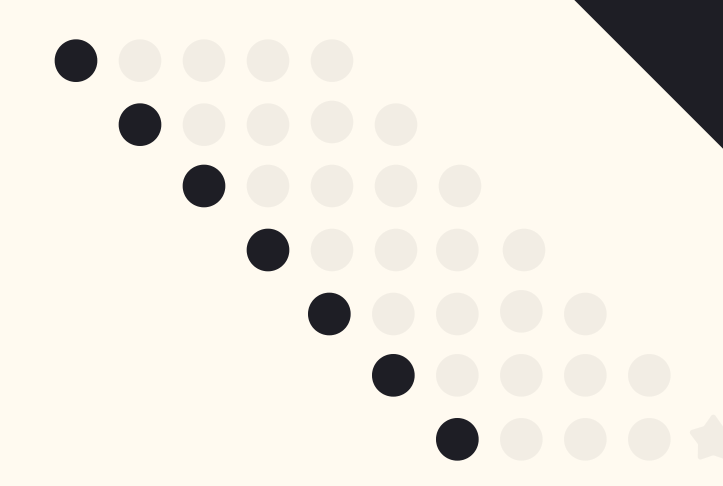
游戏中的建设职能包括两类，分别是研究和开发，以及生产。

研究和开发

研发类似合成或炼金，玩家可通过试验不同的精炼材料和原材料的组合来生产新技术。

- 初始费用：合成设备的获取需要支出固定的ATLAS
- 额外要求：该设备需要放置在一个没有被收回拍卖的地块上才可运行。
- 维护费用：原材料和精炼材料的获取，试验的等待时间，每次合成均需用ATLAS支付矿工费
- 产出：赋予采矿、建设、对战和探险优势的新科技
- 技能：合成速度，增进配方效率/效力



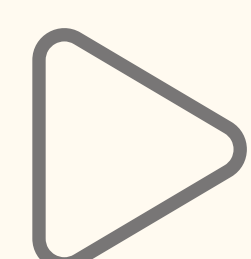


游戏经济体系

生产

这些建设者负责技术的大规模生产和维护。

- 初始费用：生产设备（需要固定数额的ATLAS）和配方
- 额外要求：该设备需要放置在一个没有被收回拍卖的地块上才可运行。
- 维护费用：按照配方获取原材料和精炼材料，每次合成均需用ATLAS支付矿工费
- 产出：可部署型科技
- 技能：合成速度，浪费下降



探索

依靠战士和建设者，探索者可降低冒险面临的风险，并获得开采新资源的机会。探索是游戏中最为复杂且最富有进取性的活动之一。探索者使用飞船和富有竞争力的科技来提升效率，并更加安全地发现新行星和稀有资源。飞船作为一笔初始投资，资金充足的用户可有选择性地或限量购买。

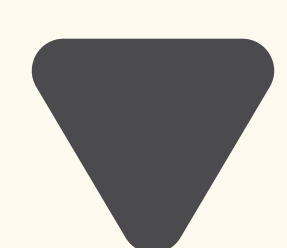
探索者是这个狩猎-采集社会中的“猎人”，负责带回可供矿工复制或建设者合成新技术的材料。这些新材料或可投入使用来获取更多的竞争优势，或可出售换取ATLAS。

探索者也可提升他们的技能，并获得多种优势，例如：

- 降低飞船航行时的损伤
- 提升稀有材料的开采效率



游戏经济体系



相关角色包括：

主管人员 Executive Roles

主管人员负责命令办事人员执行行动。

- 初始费用：飞船，用ATLAS购买或使用组件模块建造而成
- 维护费用：飞船修理费和燃料
- 产出：外太空的稀有资源和可探索区域的资源扫描数据
- 技能：减少修理费，降低飞船降解率

办事人员 Utility Roles

负责履行主管人员分配的活动。

- 初始费用：组件模块和船员招募
- 维护费用：飞船修理费和燃料
- 产出：外太空的稀有资源
- 技能：提升产出，降低费用，提升速度

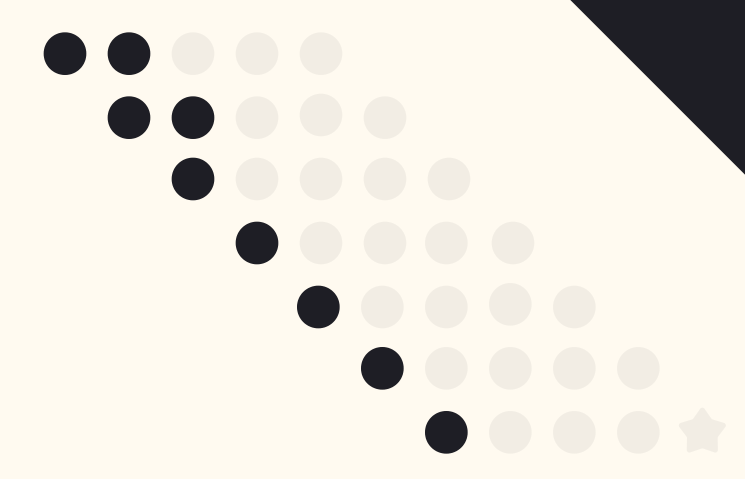


战斗

战士依靠建设者在对战中获取优势。需要经由战斗来获取战利品——可以是其他玩家的资源和技术产品——并扩大你所属阵营的控制范围。玩家可以选择购票加入已排期的比赛或竞技赛，或是对太空的外围发起进攻。在外太空前进得越深入，奖励越高，但输掉的风险和代价也会越大。

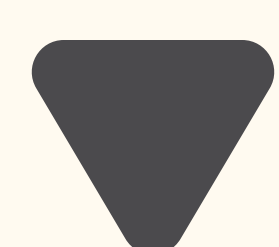
Fighters earn ATLAS and resources from the salvage of fallen opponents from





游戏经济体系

比赛获胜后，战士可打捞并获得手下败将的ATLAS和资源，可将它们用于修理装备和载具，或是投入新科技/生产或养殖。战士可提升技能，提升后将增加伤害输出额外奖励和防御力。



相关角色包括：

主管人员：

负责命令作战人员实施行动。

- 初始费用：武器和战士
- 维护费用：燃料和修理
- 产出：赏金，通过劫掠失败方飞船获得
- 技能：精确度，关键命中率

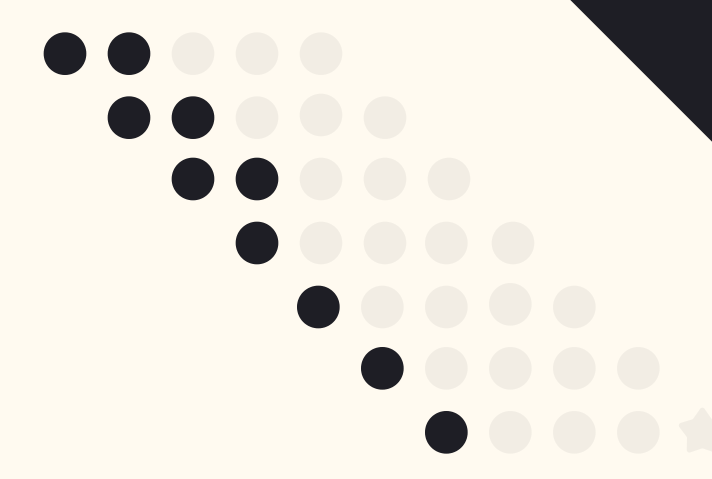
作战人员

作战人员负责战斗，以及执行主管人员指示的活动。

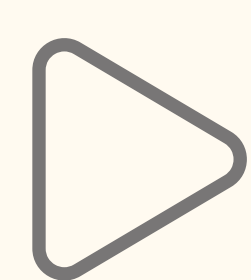
- 初始费用：武器和战士
- 维护费用：组件模块和船员NPC
- 产出：ATLAS形式的赏金和资源
- 技能：精确度，关键命中率

深空PVP战斗为特殊场景，探索者及战士可能失去他们之前所部署的或在深空冒险中所得的一切资产。不过，奖励非常丰厚。





游戏经济体系



支撑活动

Star Atlas还有其他次要角色和职能，在让游戏更加有趣的同时也为经济增加更多价值。这类角色和职能包括：

零售平台制造商/商人

拥有一个零售平台即可同时开启组件、模块、船员装备、模组和药剂的生产及销售。一个可操作的零售平台还允许对组件和船员装备进行超频。该建筑物同时是生产设施和店面。

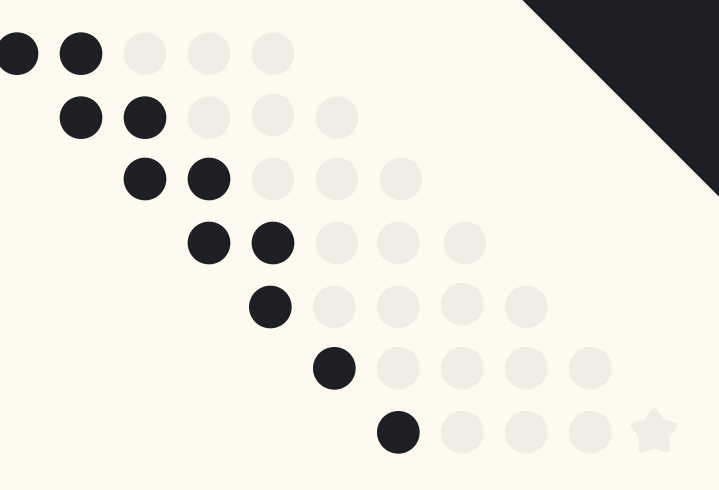
- 初始费用：一个制造或销售设施，使用ATLAS购买或用自然资源建造
- 额外要求：该平台需要放置在一个未抵押的地块上才可运行
- 维护费用：交易手续费
- 产出：销售所得利润
- 技能：减少交易手续费，提升商店建造速度

社会开发者

社会开发者负责建造和运营社会性建筑物。

- 初始费用：一栋已存在的社会建筑物（比如剧院/俱乐部/酒吧），购买或使用自然资源建造
- 额外要求：该平台需要放置在一个未抵押的地块上才可运行
- 维护费用：每次活动均需支付费用
- 产出：门票销售、社会团结和社区建设
- 技能：降低活动举办价格，场馆建设



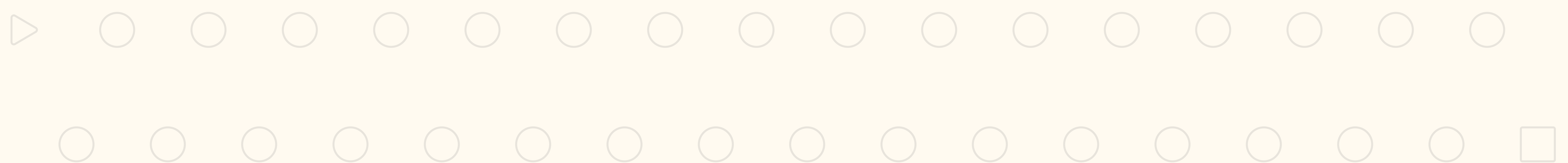


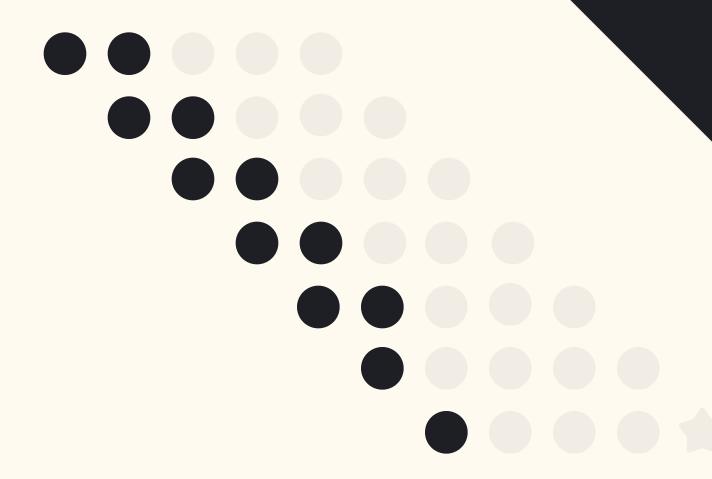
游戏经济体系

运动类活动（例如竞速）

某些竞争型（但非暴力）的活动将由Star Atlas DAO酌情增加，首个添加的活动将为飞船竞速。这些运动类活动将带动在闲暇时间展开低风险、高享受活动。

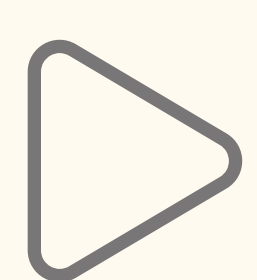
- 初始费用：用于比赛的飞船
- 维护费用：燃料
- 产出：奖金池
- 技能：提升速度和燃料效率





代币经济

游戏内的所有资产如果没有一个稳健的代币经济结构，就不可能实现经济体系内的活动和价值创造。

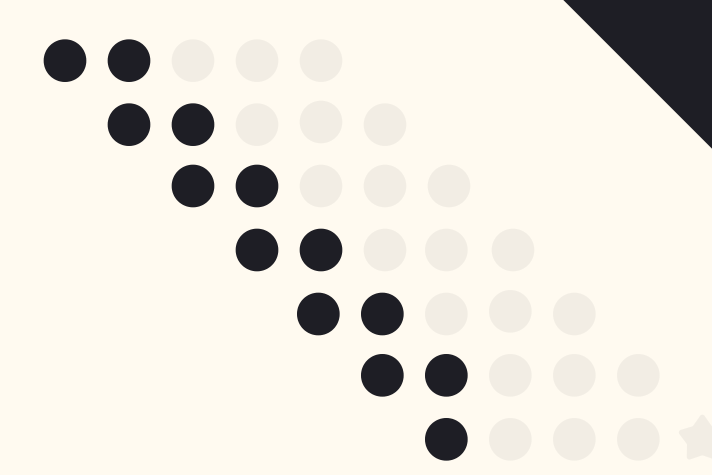


总览

Star Atlas经济有四大独特的资产支柱，均为链上资产，同时以某种形式体现在游戏之中。这四种资产分别是：

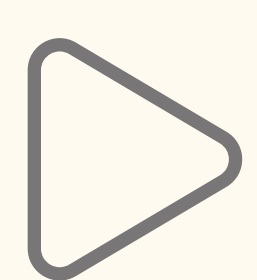
- 货币资产（ATLAS和POLIS，以SPL币的形式实现）
- 土地所有权NFT
- 游戏内物品（飞船、装备、船员、飞船组件、建筑物和蓝图）
- 游戏内资源（由矿工生产，同时用于生产消耗的同质化资产）





03

代币经济



货币资产

Star Atlas有两种同质化代币，为所有的运行活动提供动力。这两种代币分别是

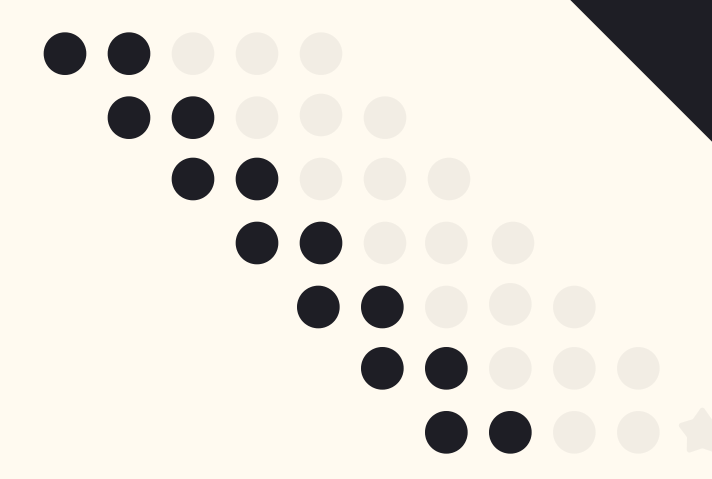
POLIS

POLIS是治理代币，用于各个治理级别之中，代表在游戏中的质押份额、质押所在的DAO中的投票权，以及金库（Treasury）的控制权利。供应数量固定，不会增长（除非治理作出完全相反的决定）。

ATLAS

ATLAS是支付代币，作为交易媒介使用。它是通胀型代币，旨在配合游戏内经济的增长，为游戏内的经济互动和进入游戏导引提供坚实的货币基础。





代币经济

POLIS

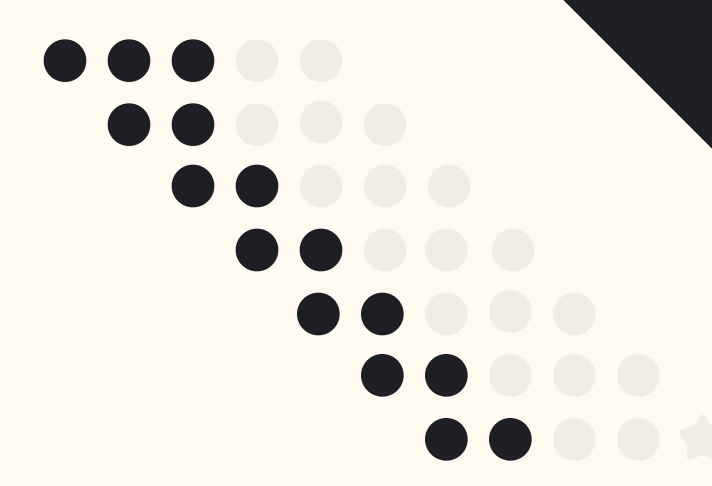
作为资产，POLIS是一种流通速度缓慢的长期价值储藏手段，可激励ATLAS经济的治理，实现ATLAS经济的长期生产。POLIS DAO负责ATLAS金库中ATLAS的铸造、分配和再分配，对于他们投票同意拨款的开发工作，POLIS DAO会获得这些工作产生的部分回报（以ATLAS的形式）。

从一个长远角度来看，DAO治理者最终将能决定元宇宙的发展方向，甚至于Star Atlas创始开发团队可以从游戏资产和游戏设计的首选供应商中被投票淘汰。其他更直接的领域包括：经济修订、功能发布、资产发放时间安排，以及选择是否纳入玩家创建内容。

POLIS的总供应量永久固定，不会增加。

▼ POLIS可通过以下方式获取：

- 首次发行：Star Atlas团队可能会直接面向潜在治理者出售POLIS代币。
- 二级市场：可在二级市场上买卖，但有固定的锁定/兑现时间表。
- 游戏内奖励：完成游戏内特定任务。
- 元游戏奖励，包括：
 - a. 积极吸引新用户，且这些新用户要停留一定时间或产生一定量的价值。
 - b. 根据工会/阵营的产出内容，组织现有用户加入各工会/阵营等。
 - c. 工会/联盟将根据他们在此宇宙中的活跃时长获得一定数额的POLIS奖励。将对奖励结构进行校准，使之标准化，从而抑制用户流失。
- 参与治理：在DAO中质押并保持活跃。
- 元经济奖励：为自动做市商（Automated Market Maker，以下简称AMM）和其他DeFi实体提供流动性。



代币经济

货币政策

POLIS代币的总供应量为360,000,000枚，将以如下方式发放：

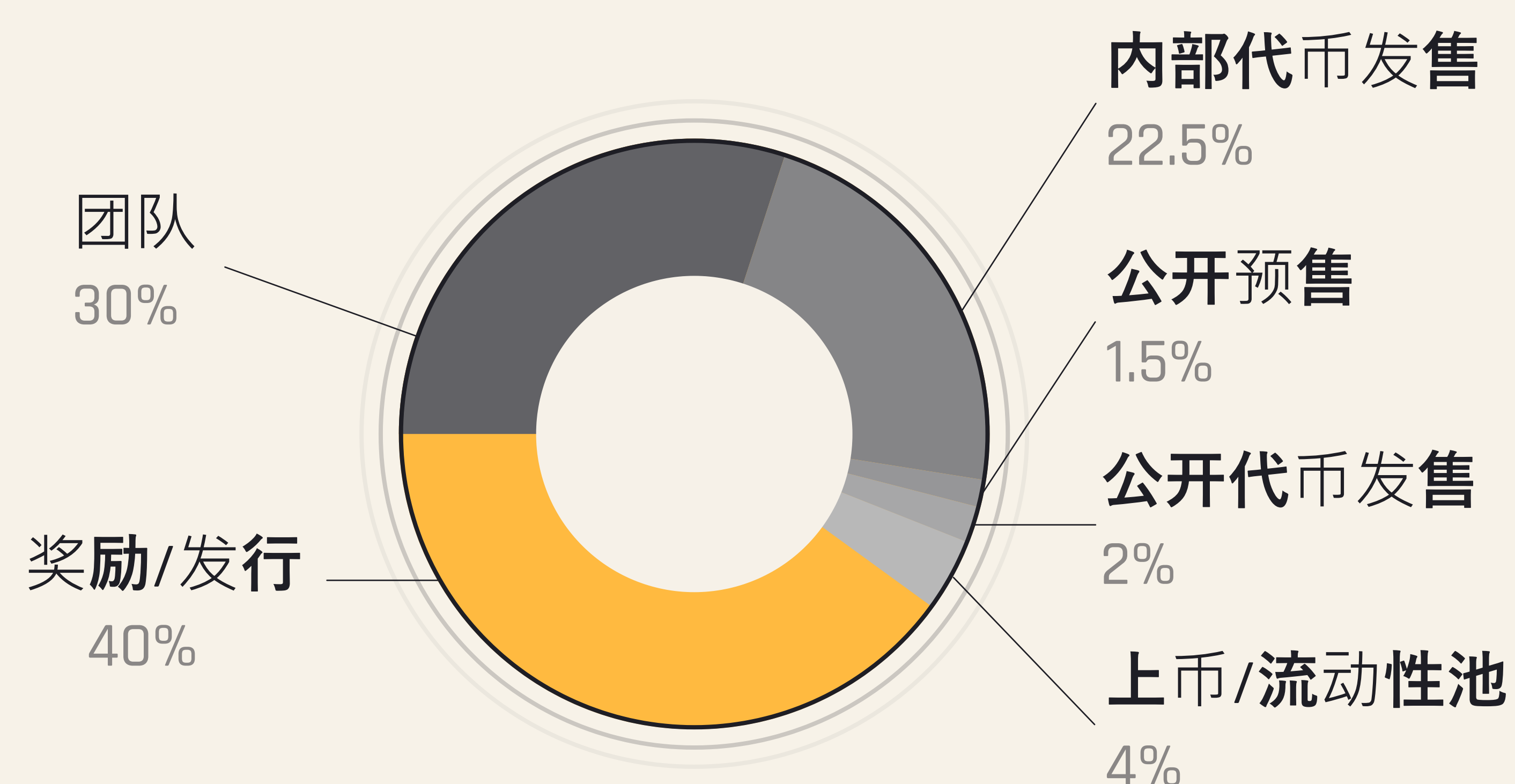
对象	分配 (%)	分配 (POLIS)	TGE解锁 (%)	兑现周期 (周)
内部代币发售	22.5%	81,000,000	5%	104
公开预售	1.5%	5,400,000	5%	104
公开代币发售	2%	7,200,000	100%	0
上市/流动性池	4%	14,400,000	100%	0
奖励/发行	40%	144,000,000	0%	416
团队 ³	30%	108,000,000	100%	104

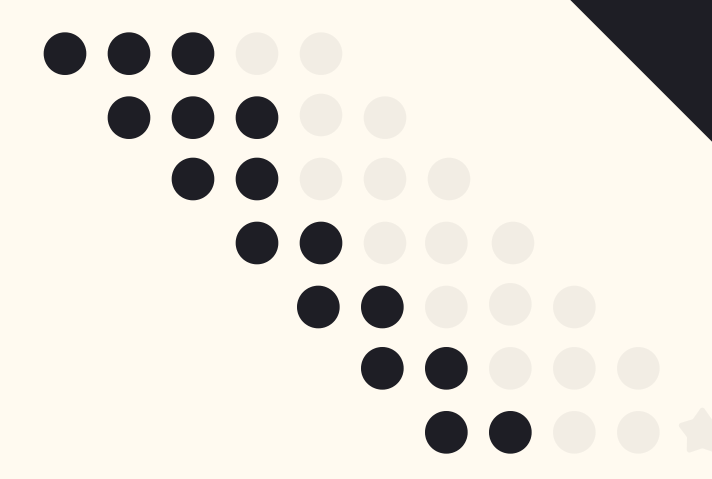
¹ 1.0%于FTX，0.5%于Raydium/Acceleraytor，0.5%于Apollo X

³ 解锁后专门用于在DAO中质押，否则为每日线性解锁，兑现周期2年。

² 2%于CEX，2%于DEX

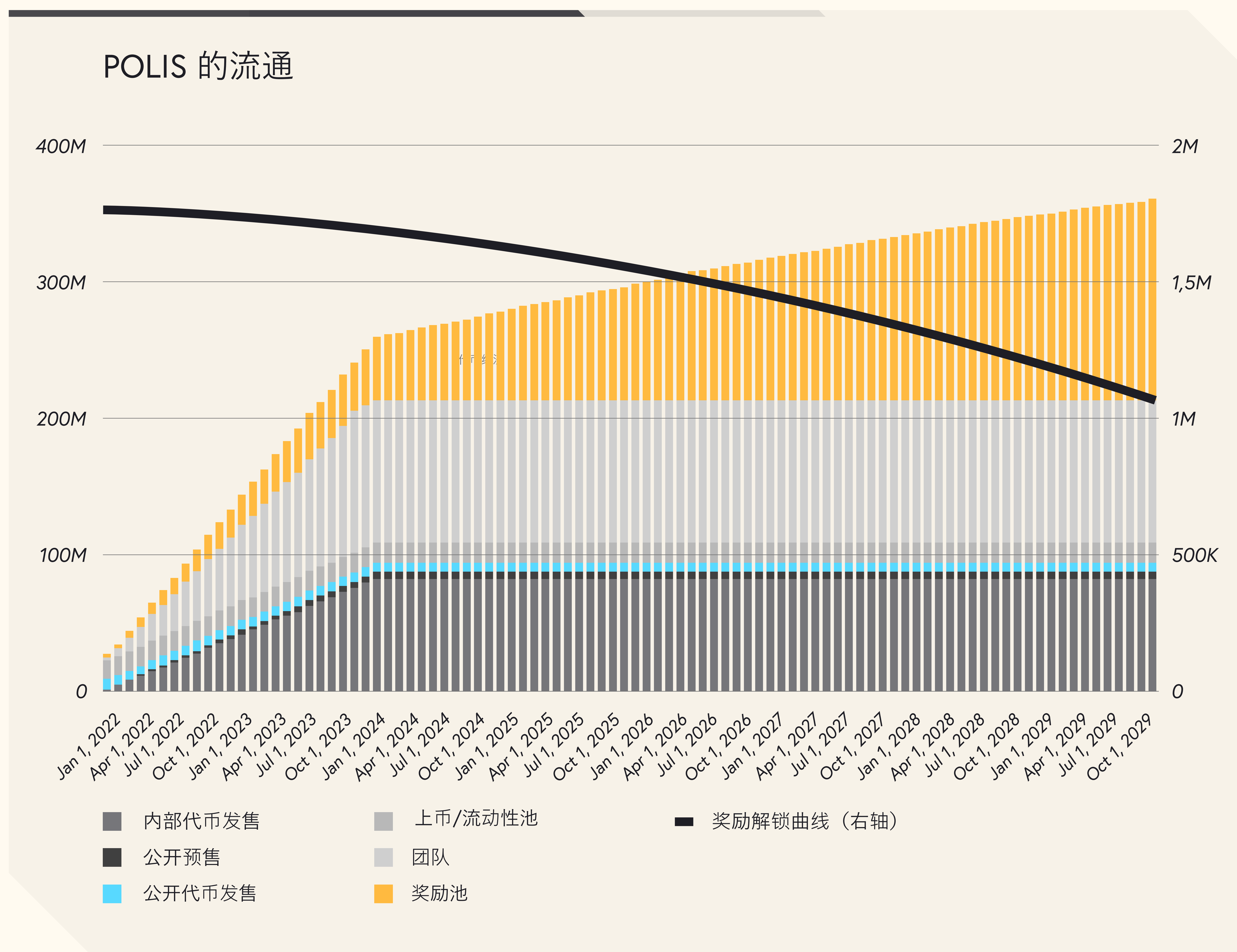
POLIS分配

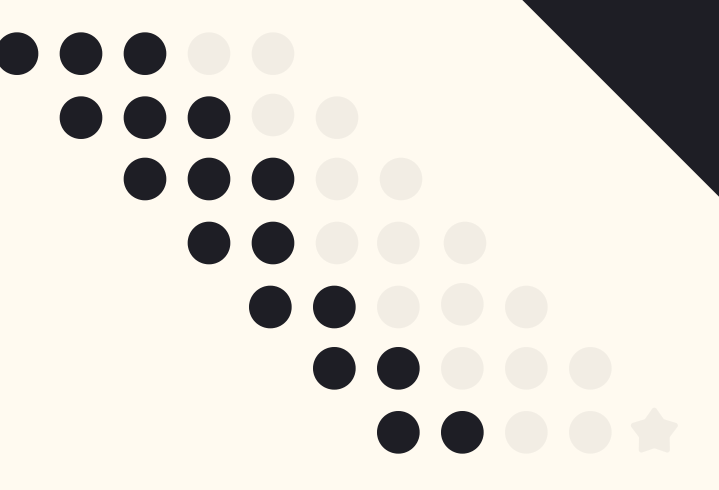




代币经济

除非DAO另有规定（又或有压倒性票数），发行池将在8年时间内以一条平滑的供应曲线直接注入POLIS奖励池，以及持续投进整个奖励池。对DAO干预的展望为，DAO将根据观察到的经济指标设定半年期目标，并据此相应调整注入时间表。





代币经济

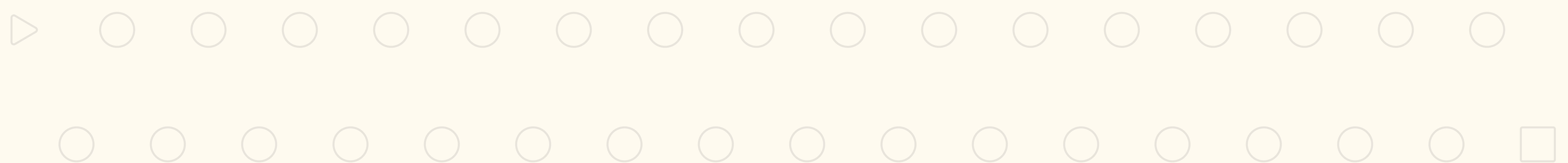
ATLAS

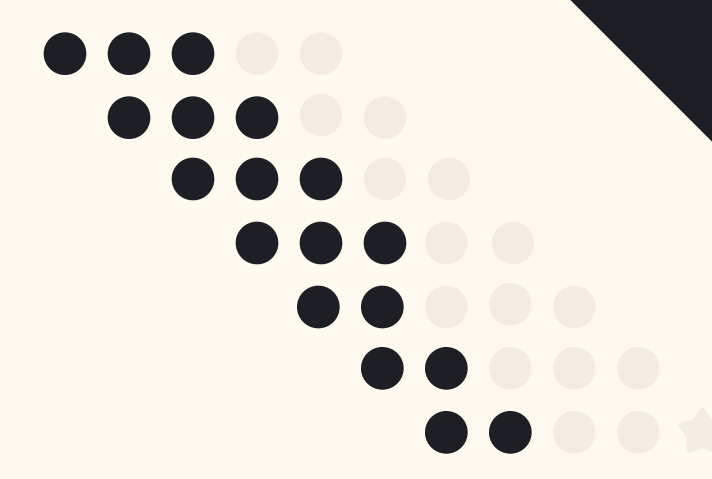
ATLAS是游戏中的货币/收入形式。因为ATLAS可以在游戏内获得，市场出清价格是买方认为的游戏内资产的生产价值。

它是通胀型货币。货币量的增长速度应与游戏内经济的增长速度大致相同。

会持续创建新的ATLAS用于发放游戏内活动的奖励（见下方图表）。

POLIS DAO可调整游戏内不同活动可得货币奖励的规定参数，同时支持全局级调整和基于活动类型的颗粒度调整。





03

代币经济

货币政策

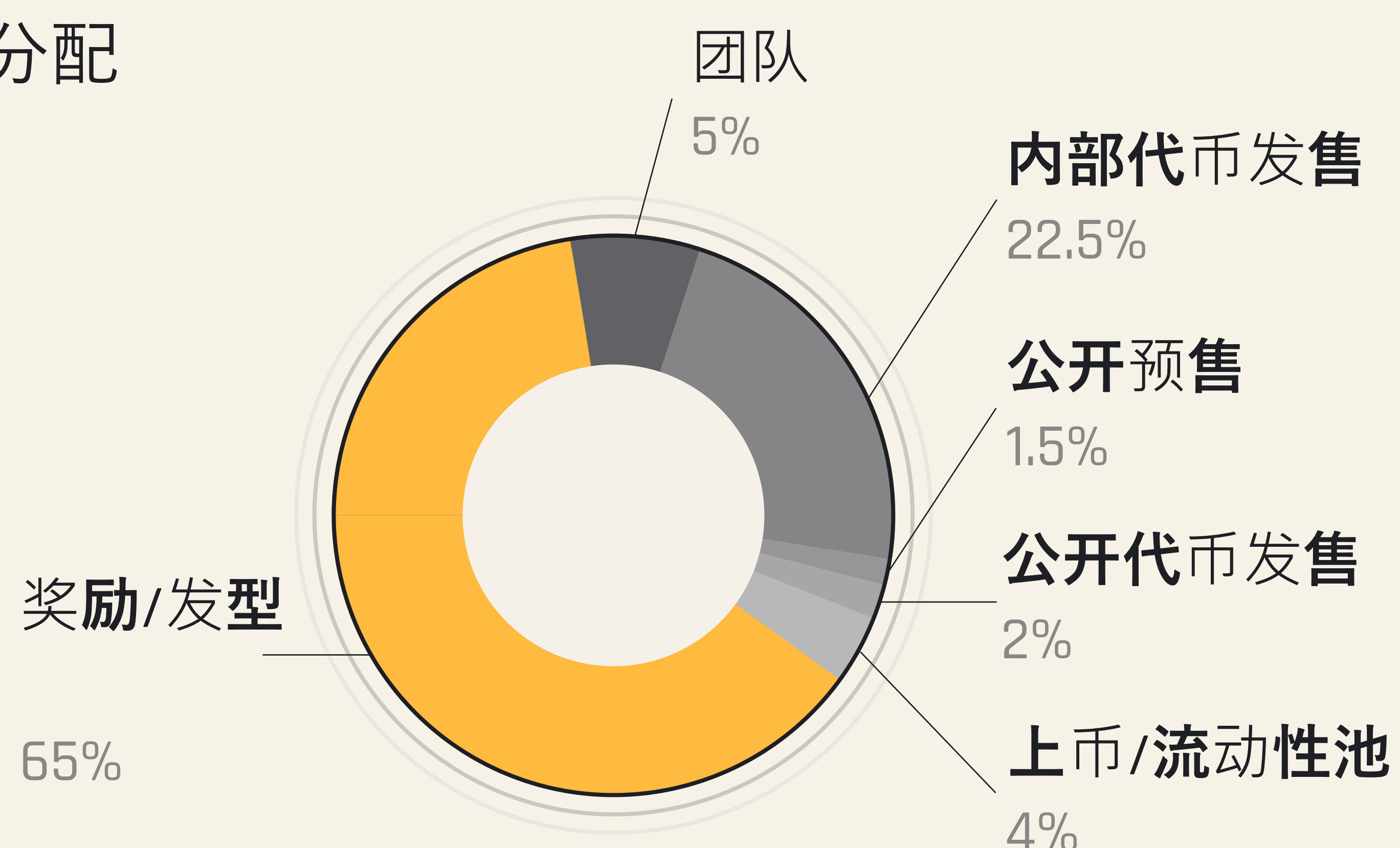
ATLAS代币的总供应量为36,000,000,000枚，将以如下方式发放：

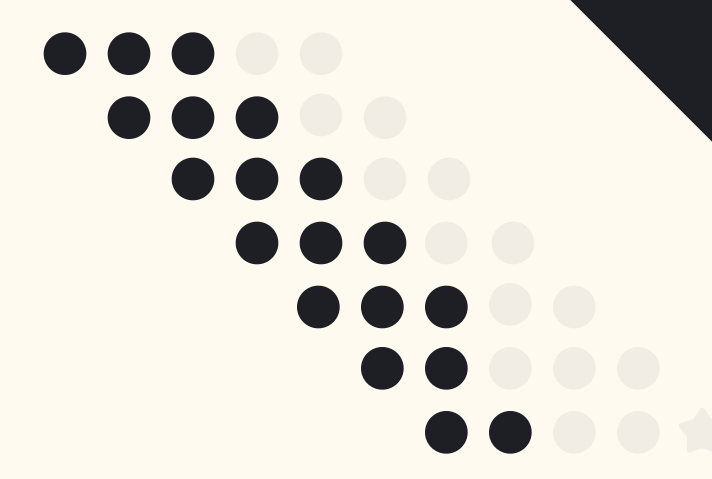
对象	分配 (%)	分配 (ATLAS)	TGE 解锁 (%)	兑现周期 (周)
内部代币发售	22.5%	8,100,000,000	5%	104
公开预售	1.5%	540,000,000	5%	104
公开代币发售	2%	720,000,000	100%	0
上市/流动性池	4%	1,440,000,000	100%	0
奖励/发行	65%	23,400,000,000	0%	416
团队 ³	5%	1,800,000,000	100%	104

¹ 1.0%于 FTX, 0.5%于 Raydium/Acceleraytor, 0.5%于Apollo X ³ 解锁后专门用于在DAO中质押，否则为每日线性解锁，兑现周期2年。

² 2%于CEX, 2%于DEX

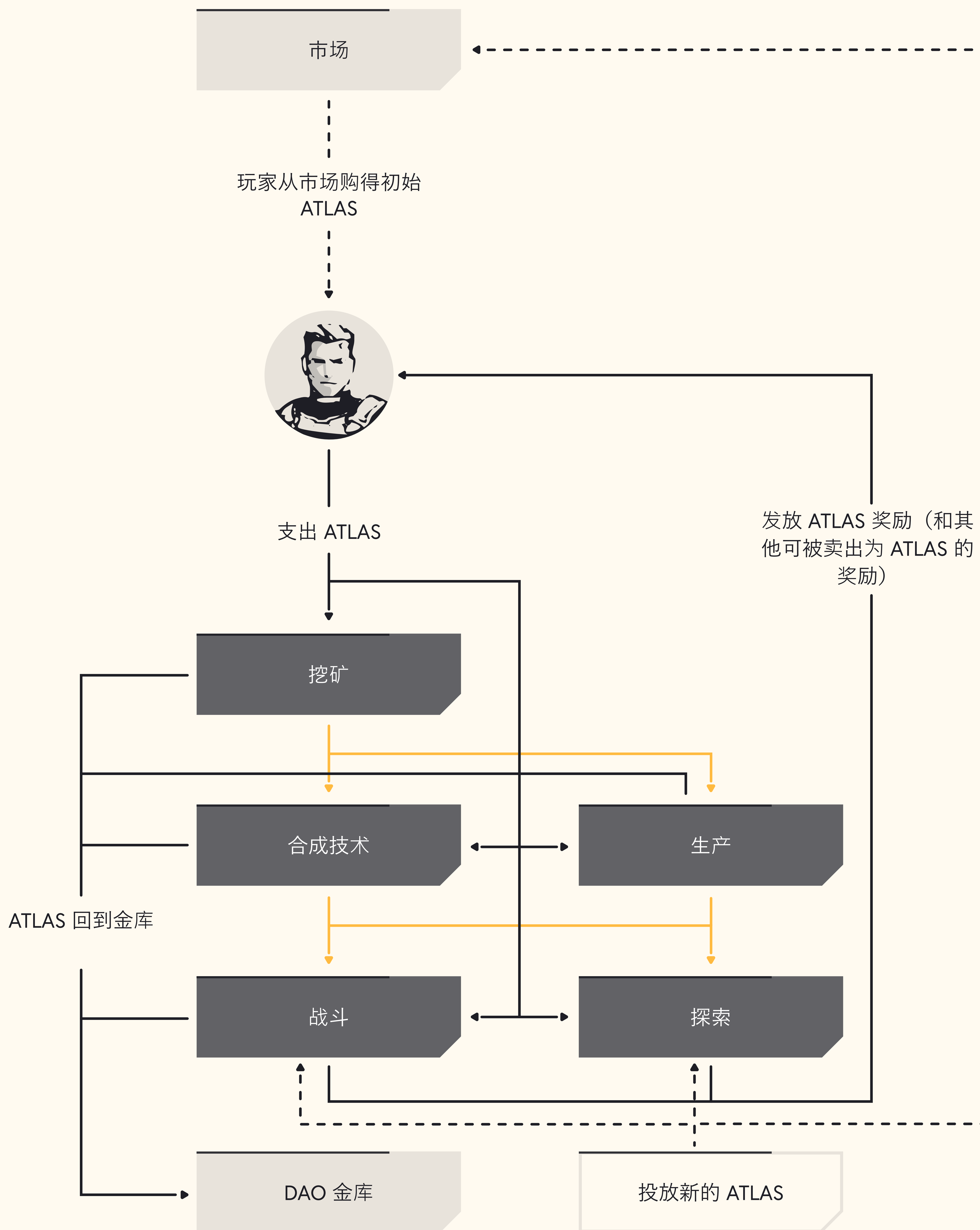
ATLAS 分配

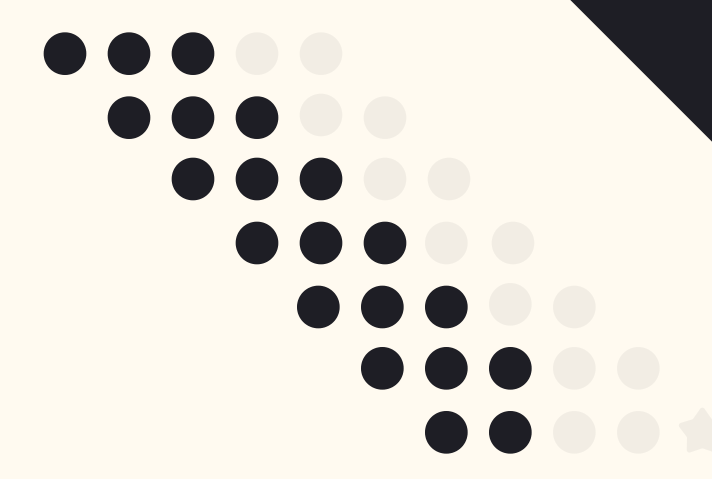




代币经济

ATLAS的铸造和销毁将纯粹基于游戏用户基数增长和使用量。Star Atlas的供应和价格将维持在一个水平上，从而对内保持游戏内资产定价合理，优化新用户入门门槛，同时对外允许代币升值。





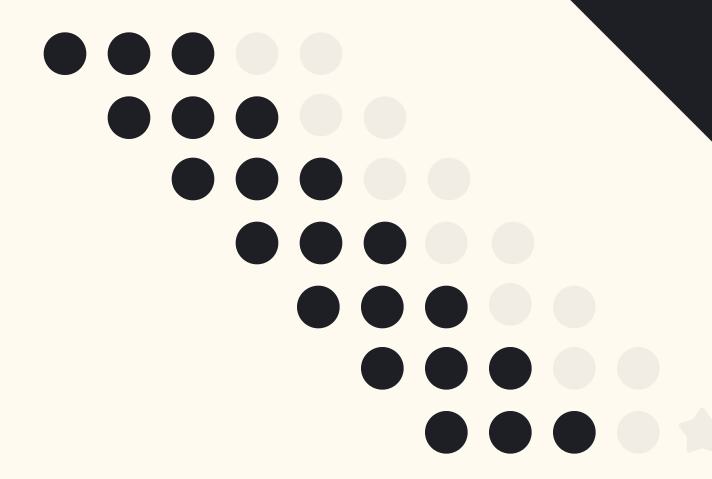
代币经济

▼ ATLAS的货币政策将遵循一条由三个不同阶段组成的路线：

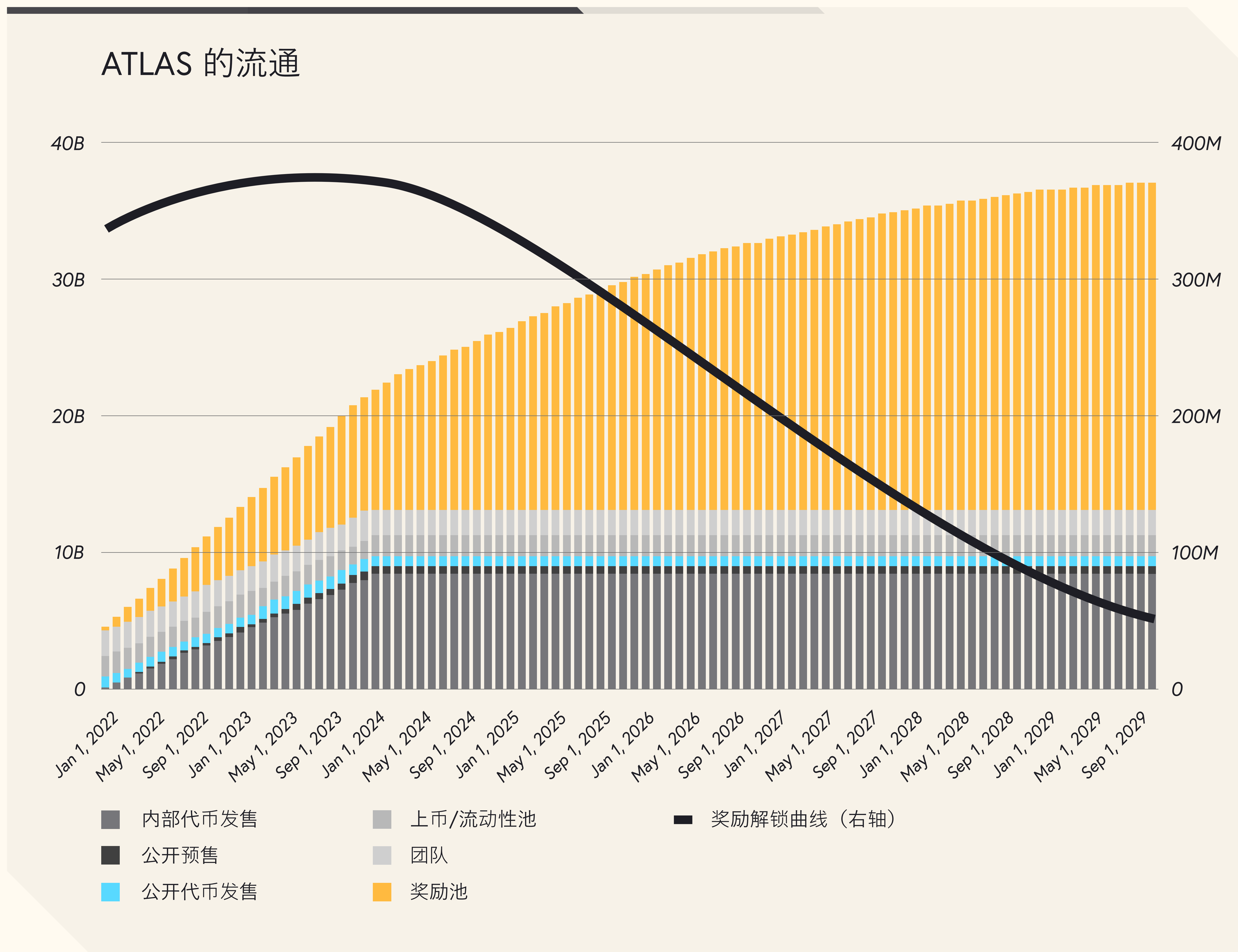
- 由人酌情处理（中央银行）开发团队可使用开发者的DAO投票权（见后文"DAO"部分）来修改游戏内每种奖励的乘数，直接调整发行率。
此举意在让游戏更加容易上手，为游戏用户群增长创造最佳条件，同时为POLIS持有者提供合理收入。
- 由人酌情处理（去中心化治理）此阶段仍然是通过修改奖励乘数决定发行率，但开发者的投票权被逐步取消，DAO接手管理。
- 参数化运行（去中心化治理）原系统由一个有将宏观经济参数和外界代币市场纳入考虑的稳定化算法模型取代。这是为了给货币量设定目标，并据此调整奖励和销毁数量。必须获得压倒性的DAO票数才可启用该模型，模型部署后将为参数化运行，DAO可修改其KPI。

发放池将在8年时间内以一条平滑的供应曲线注入至ATLAS再循环资金（ATLAS Recirculation Fund，后文有提及）之中，在此期间持续投进奖励池——除非DAO另有规定。对DAO干预的展望是，DAO将根据观察到的经济指标设定半年期目标，并据此相应调整注入时间表。





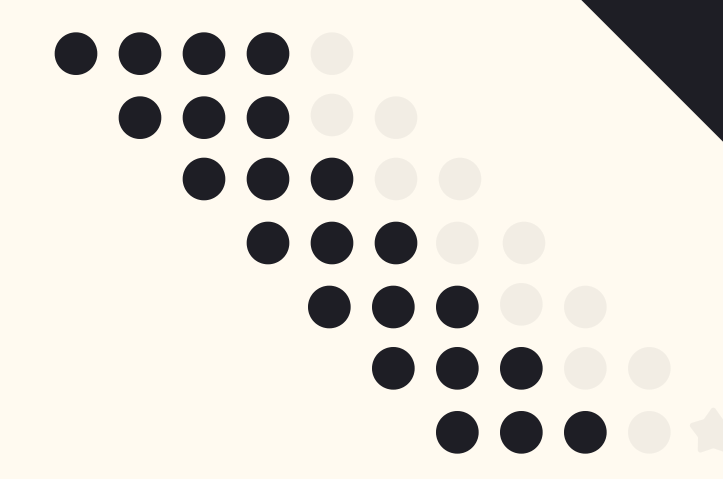
代币经济



货币生命周期

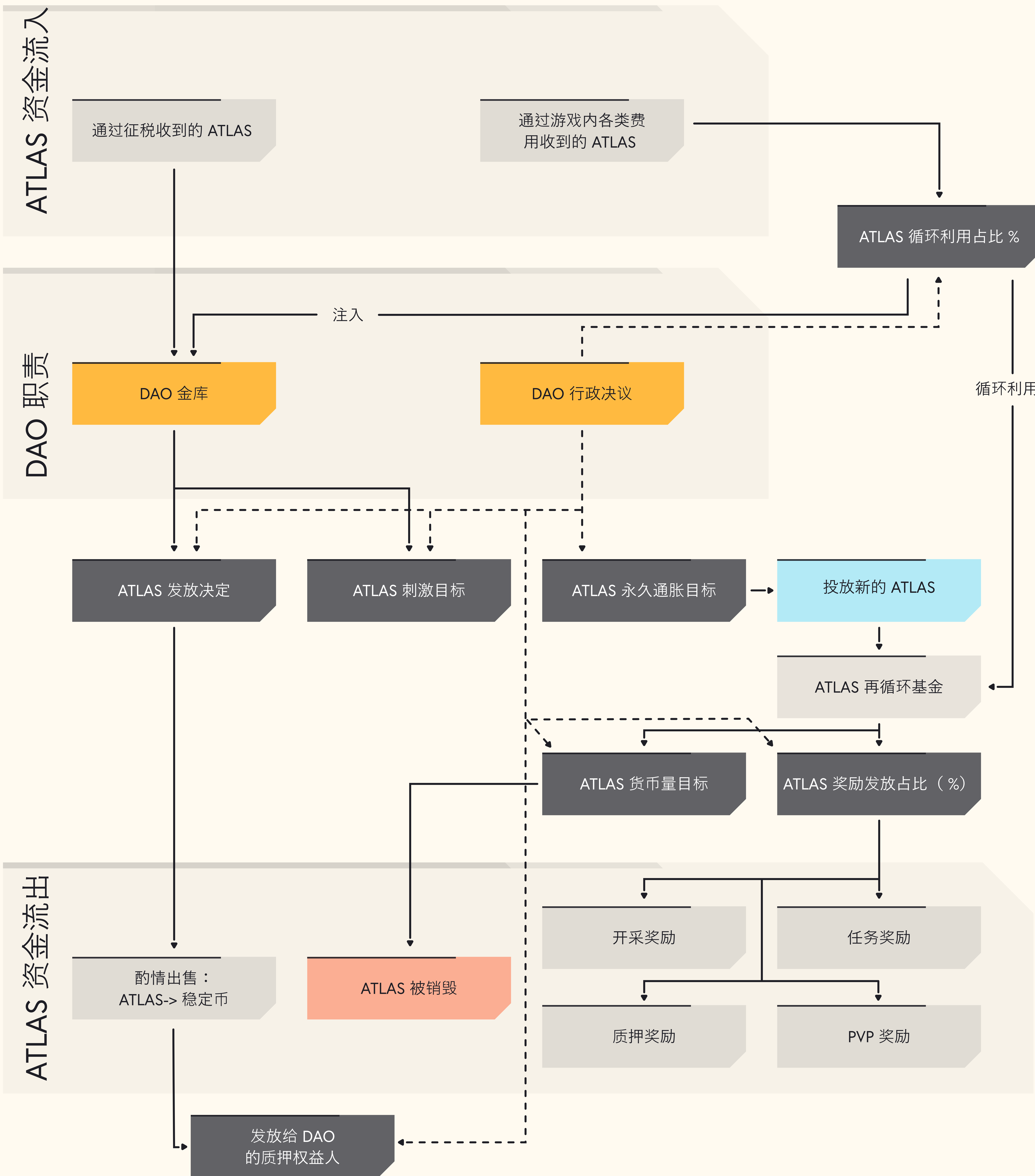
ATLAS（作为游戏内货币）的生命周期是通过自然现金流所定义的，以游戏内手续费和游戏内税费作为流入，游戏内活动奖励作为流出，由数个参数化自动机和DAO决定共同控制。

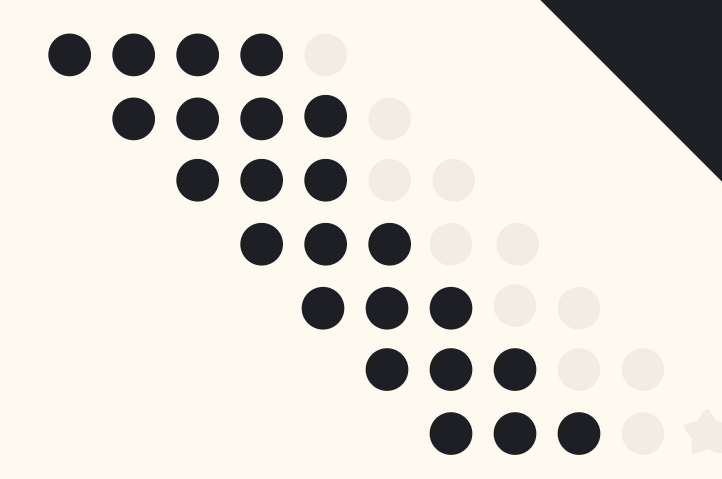




代币经济

- 现金流
- 发行
- 销毁
- 可调参数 (由DAO定义)
- DAO 构成





代币经济

核心循环为游戏内各类费用（比如飞船的燃料费）和游戏内奖励（比如任务报酬）之间的流动。直接从收到的各类费用中回笼固定比例（%）的货币填补奖励基金（即ATLAS再循环基金），余下的部分则进入DAO金库。

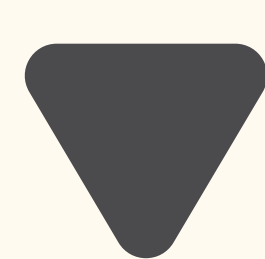
DAO可直接补贴再循环基金，也可通过调整货币系统的参数实现间接补贴，可调参数包括永久通胀目标（于第8年后激活）和奖励基金发放曲线（第8年之前）。也可能通过将循环基金的一部分销毁来调节货币量。通过精细化控制从再循环基金进入每个具体奖励基金的现金流，DAO可选择性激励或抑制特定活动，从而平衡游戏内经济体系。



非货币资产

飞船、装备、组件、船员

每个Star Atlas物品都是一个记录在区块链上的NFT。这意味着每个物品的来源都可追溯至该物品的创建事件。得益于此，游戏内使用的每个物品都"无法伪造"。NFT可在Star Atlas内使用ATLAS购买得到，或在二级市场上使用其他Solana支持的货币购买得到。



Star Atlas将NFT用于下列用途：

- 表示物品所有权
- 记录物品的详细信息，如武器攻击力、盔甲等级、技能提升值和特殊额外奖励等等。
- 记录物品稀有性，即某物品的价值取决于该物品掉落的可能性数值，或用于合成该物品的组件的价值。



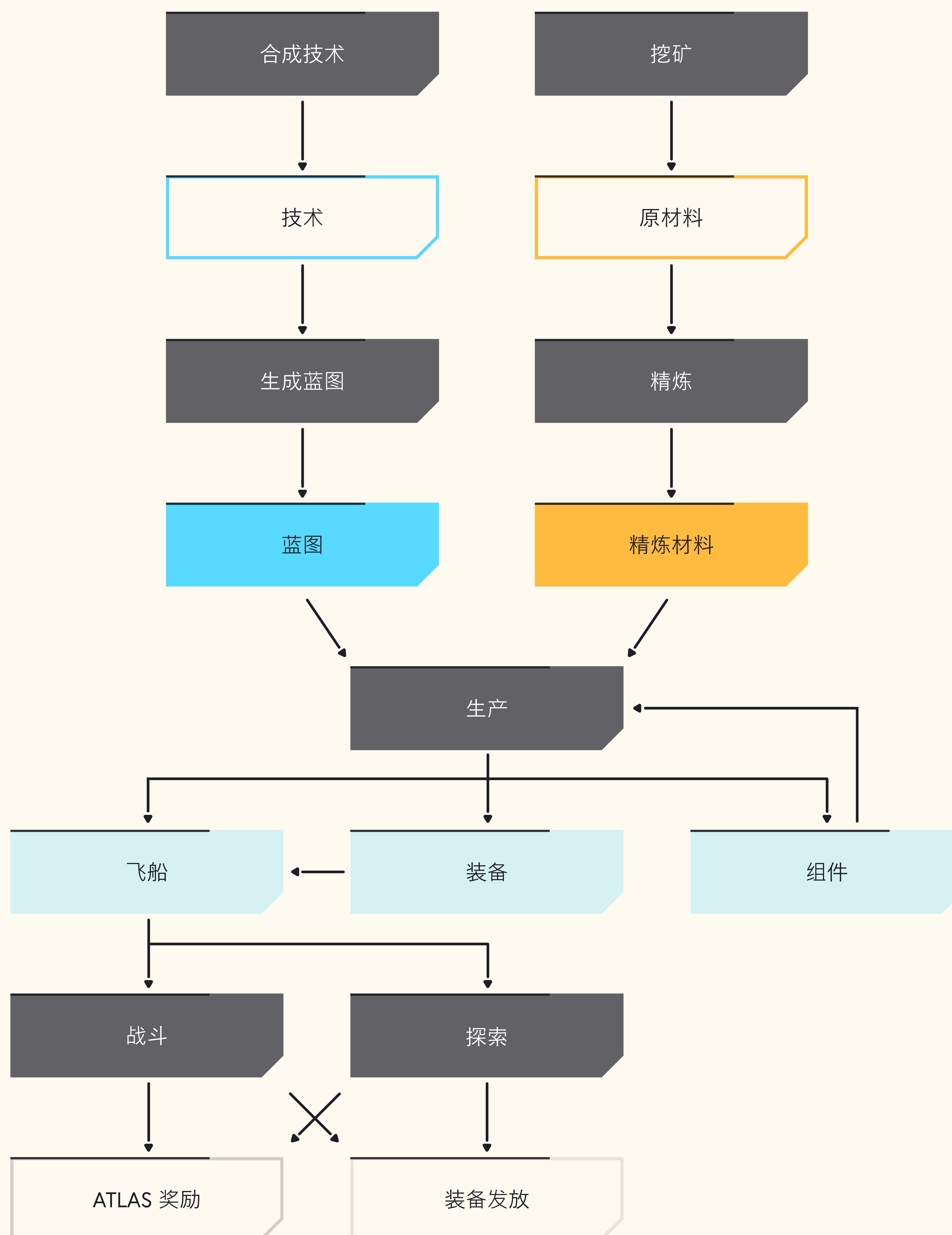
代币经济

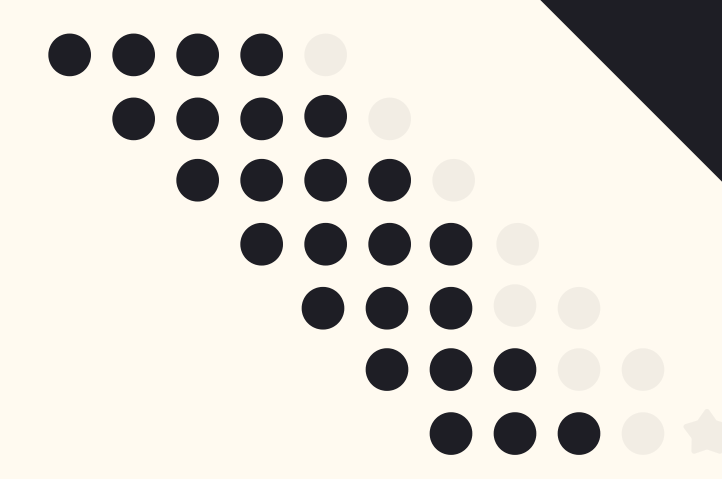
Star Atlas物品可分为掉落的（通过完成任务/探索任务/P2P或P2E决斗/挖掘行星上遗址而获得）和合成的（通过将必要资源组成而成）两类。所有Star Atlas物品都可通过优化来提升其稀有性。

■ 游戏活动

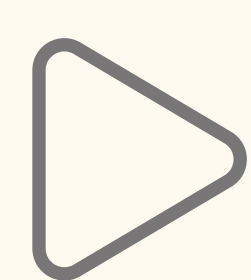
□ 游戏资产

□ 奖励





代币经济



土地

每颗行星都被划分为多个地块。每个地块的详细信息（即大小、边界、位置、当前所有权状况）都被记录为链上NFT。所有建筑物都要建在土地上，其中高端设施要在高级土地上才可运行。

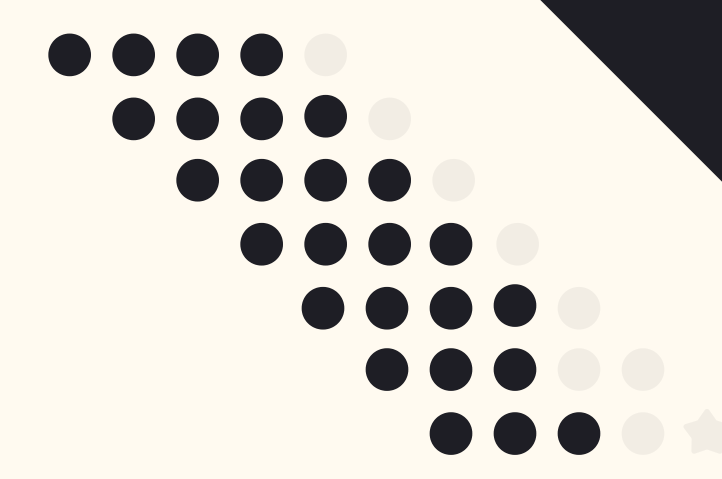
所有土地只能拥有而租赁，以保护用户免遭因租借土地而被驱逐或遭受歧视。为抑制炒卖——即一名市场代理人购买土地后仅持有，计划借这块土地的升值获利，因此不将之投入使用的行为——本游戏应用了地价税。DAO为土地税定价，计价货币为ATLAS，数额取决于土地等级（越高级的土地税费越高），顶层DAO可对全局级限制进行调整。这一机制为防止炒卖提供了动态保护，并让土地的价值与该地的潜在生产力保持平衡。

如果土地所有者不交税，土地最终将被收回拍卖，上面的所有建筑物都随之无法使用（但不会停止计税）。再过一段时间，被收回土地将被当地治理方拍卖，缴清税金和罚款后，剩余资金会返还给原所有者。

作为一个测试用例，有些地区可以实行*哈伯格税（Harberger tax），而非由治理方驱动的地价税。

*一种理论性税收体系，建立在以下两大原则上：（1）有一个由治理方设定的固定税率。土地所有者定义自己土地的价值，然后使用该价值计算应缴纳税费；（2）任何市场代理人随时都可从原所有者手中，以该所有者设定为税基的价值购买土地。





代币经济

▼ 地块可通过以下方式获得：

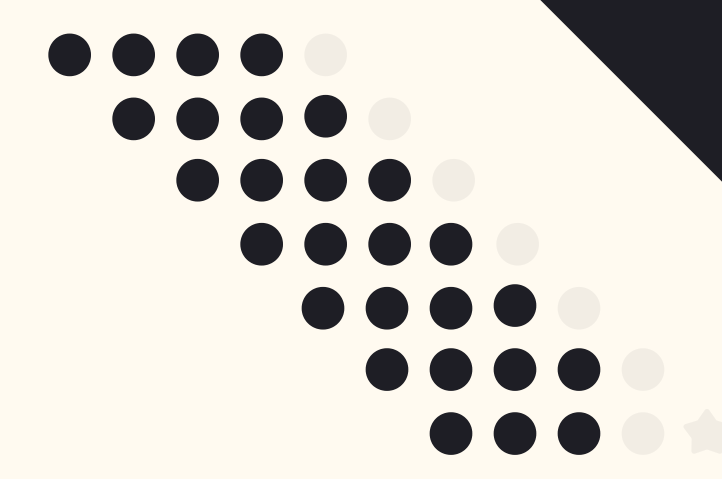
- 一级市场：以跟其他资产类似的拍卖方式出售，比如现有的海报。土地可以由Star Atlas团队发行，并以现有稳定币（USDC、USDT等）或ATLAS出售。
- 二级市场：现有土地的所有者可在一个游戏内市场中出售持有地块和/或他们在上面开发的建筑物，换得ATLAS。

▼ 土地所有者受到下列因素的激励：

- 土地所有者或可被资助POLIS或ATLAS，受前述部分中类似条款的约束。
土地所有者或可通过前文"POLIS"部分中概述的行为获取POLIS。
- 土地所有者或可在竞争基础上以ATLAS为其土地上的生产活动征税。
- 土地所有者或可使用他们地块作为抵押物借得ATLAS。
- 土地是建设者或矿工的必需品之一。
-

▶ 额外的DeFi功能

对于POLIS、ATLAS和任意游戏内NFT的功能，本文中列出的并非详尽无遗，并且也不排除会进一步迭代和修改。不过，我们确实打算从A/P中将部分发行量分配给质押和收益耕作。另外，这些用途可能会扩展至游戏之外，进入更为广泛的去中心化金融（DeFi）领域，即进入Solana生态系统中，POLIS和ATLAS可能会在任意数量的去中心化交易平台上市，并且可能被用于其他活动，比如抵押、借贷和收益耕作，每一项都可能会带来潜在回报。这些功能完全不受特定某一方的控制，而是根据用户需求进行创建和利用的。



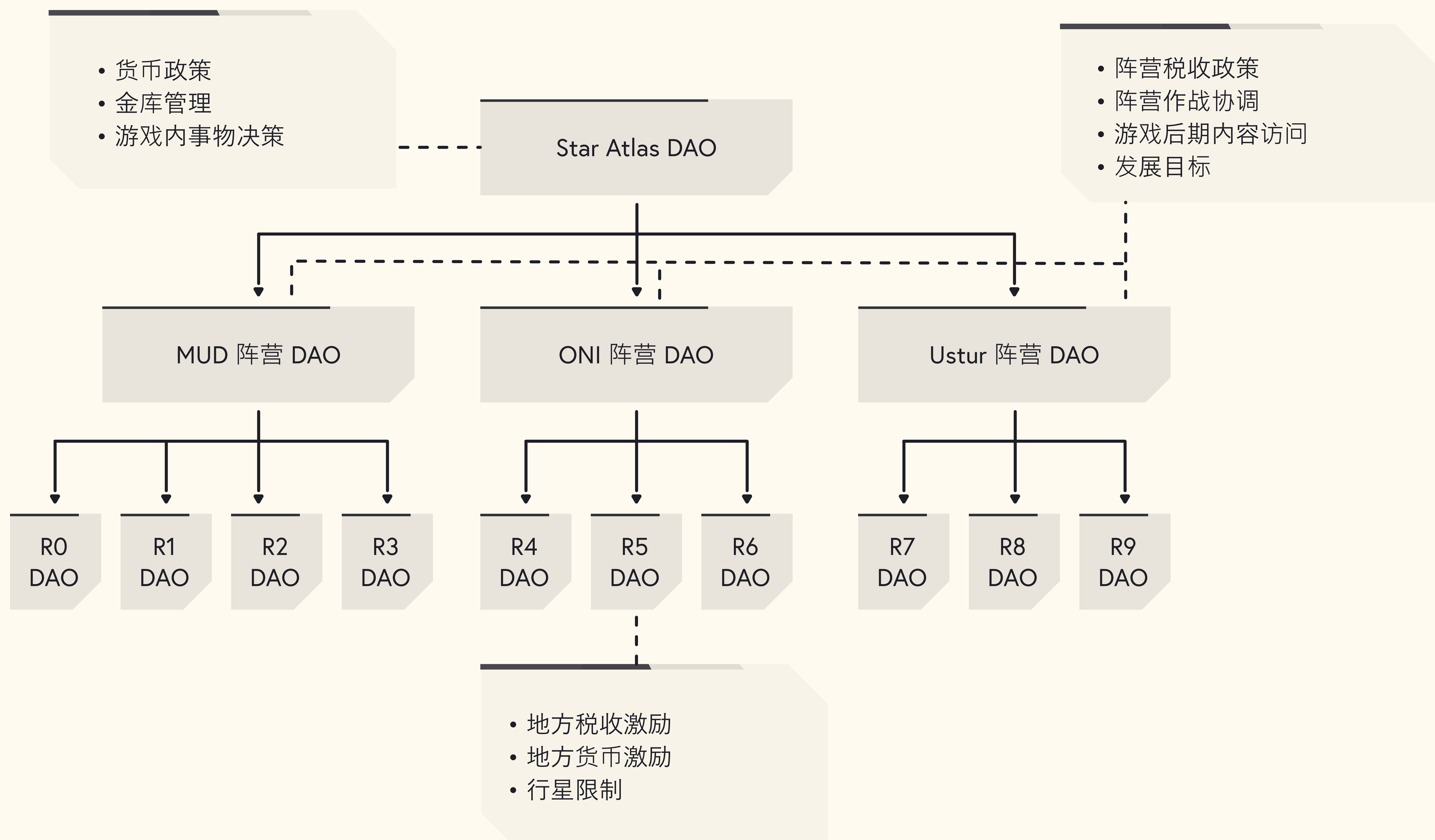
治理

Star Atlas的长期愿景是成为一个为玩家所有的自治游戏，管理和资金提供完全交由去中心化治理实现。因此，从早期阶段开始，游戏的经济在结构设计上即是通过各级DAO（即去中心化自治组织）运行，由治理代币（POLIS）和ATLAS的现金流作为燃料推动。

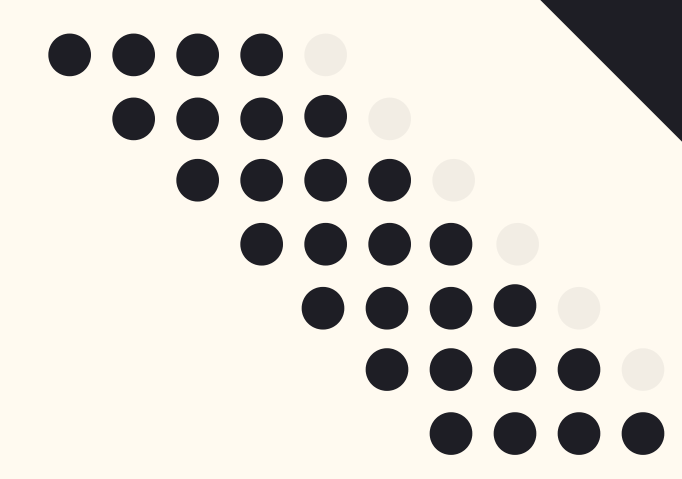


目标和结构

拥有DAO金库的玩家经营组织可在主要的游戏-机制方面影响其选民。有组织的玩家群体为规模各异的目标展开竞争，并在多个层次上进行治理。为最大程度地减少治理中的潜在冗余，每一层都有其自己的独立职责。



各层之间的总体意识倾向为——由上至下——提升在游戏内参与治理的要求，同时降低质押数额。不过，每层都要求质押有一定数量的POLIS代币。



治理

Star Atlas DAO

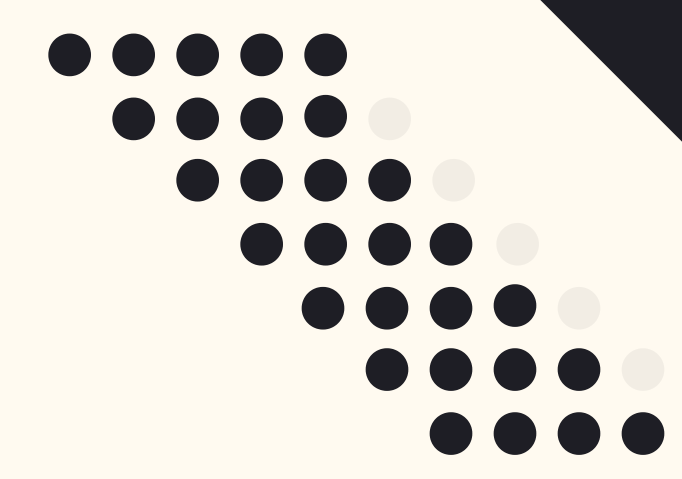
顶层治理（通用于所有玩家）负责系统管理Star Atlas的整体福祉。这是游戏内经济的常态，并且从长远来看，也是整个游戏的常态。

作为游戏DAO，它对游戏内活动没有约束，但可将潜在的投票权重和出自元宇宙经济整体的分派降低（到某种程度），从而抑制消极因素的出现。为此，该DAO将能够对开发项目进行投票，以便为新开发项目提供贷款、补助和投资。该DAO的成员也将分得部分税收收入。

▼ 该组织的规定内容包括：

- 货币政策
- DAO基金（即Star Atlas金库）：
 - a. 游戏开发工作
 - b. 激励生产的NPC采购预算
 - c. 分红
- 约束下层DAO的总体规则
- 其他重要决议：
 - a. 协议的升级
 - b. 应急行动措施
 - c. 启用和禁用更新及游戏组件

Star Atlas DAO还负责管理协议金库，以ATLAS收取的税费都积累在该金库中，可用于资助开发和支付分红，或是通过销毁部分ATLAS来减少总供应量，从而支撑代币价值。



治理

阵营和各自的DAO

Star Atlas中有三大阵营，分别对应地图上的三大核心领土和选择为给定阵营创建角色的玩家所组成的群体。

中层治理即为阵营级治理，负责组织大型竞争集团规模的玩家。

加入阵营级DAO

有权为其成员和领土制定游戏内副本关卡，目的是提供游戏后期内容与物品的访问，以及协调这些内容和物品获取工作。

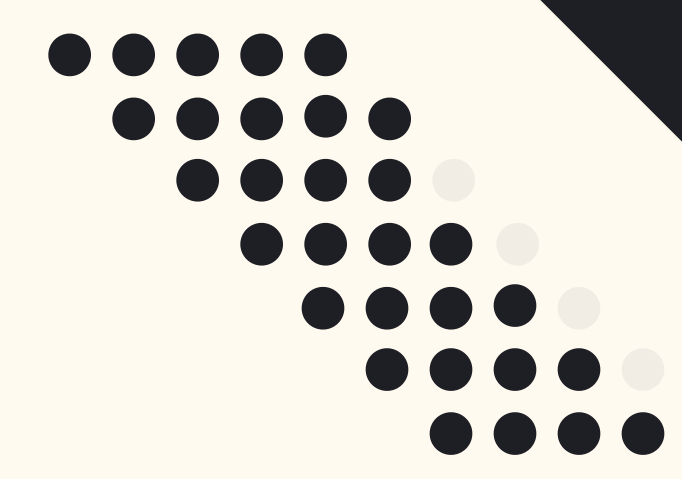
▼ 阵营治理会设定全阵营性的目标，比如下列几种：

- 占领
- 把守
- 建设
- 巡逻

上述目标要求质押POLIS并投票通过，而且名额有限。每个目标都会在目标区域产生阵营性的额外奖励。

阵营治理方也会解锁大型任务。完成一个大型任务后，将开启新的掉落类型和/或专属该阵营的任务。





治理

▼ 例如：

- 投票通过一项提案
- 从金库中抵押POLIS
- 等待直至玩家群全体满足要求
- 创建游戏内大型任务和全局性额外奖励

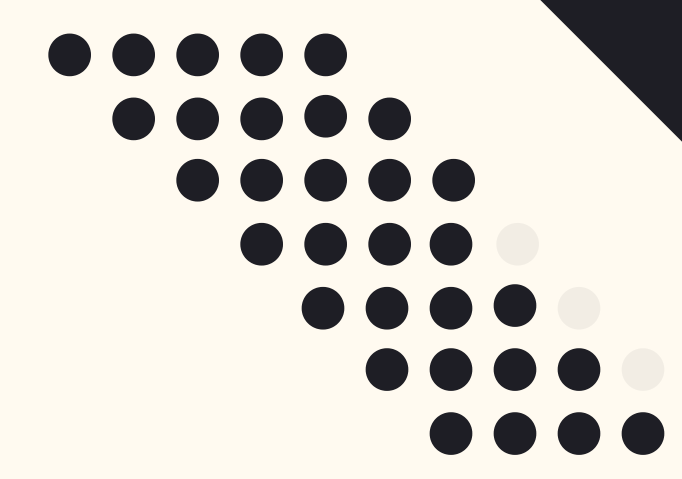
摧毁另一阵营的大型任务可被设定为一个阵营性目标。争议地区的同化程度分为几个等级，升级需要锚定领土控制建筑物，然后守住/升级这些领土控制建筑，每升一级需要两周。等级的用处如下：

- 领土控制建筑物会在阵营金库中储备POLIS。

同化等级分为：

- a. 战场——多个阵营可在同一区域拥有战场，持续占优势的阵营可升级
 - b. 早期殖民地——可以启用行星夺取和低级建筑物
 - c. 确定地区——可以启用生产建筑物，包括争议地区独有的生产建筑物
 - d. 核心领土——可以启用超级资本生产建筑物
- 同化一个争议地区的技能，稀有性取决于同化等级：
 - a. 开采独有资源
 - b. 超级资本生产链最终阶段
 - i. 前往顶级飞船任务的通道
 - 阵营治理方可规定地区性DAO所实行的税收上限，质押在地区性DAO中的POLIS将用在这些投票中。





治理

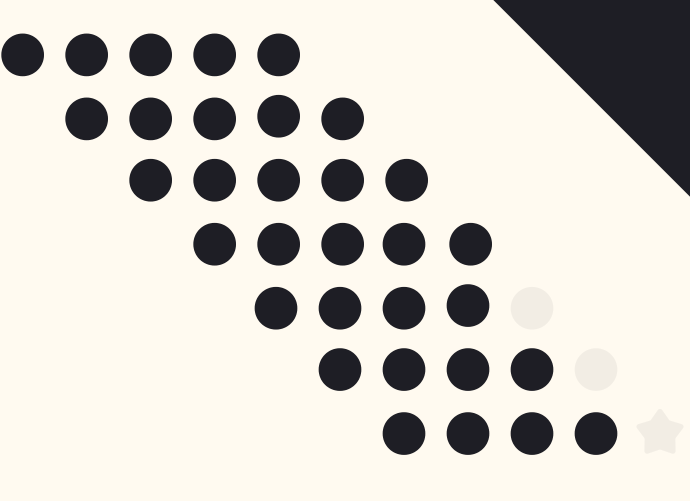
地区性DAO

Star Atlas的地图被细分为多个区域，这些区域又包含恒星系统和行星。地区性（低层）DAO负责通过调整特定活动的税收机制来调控恒星系统的详细参数和访问限制。地区性DAO的投票者必须在该地区拥有财产，方有权进行投票。

▼ 地区性DAO可以：

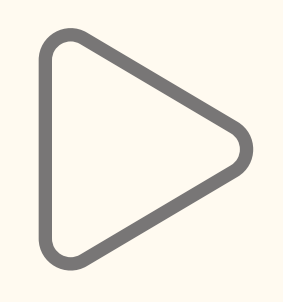
- 调整当地的税收机制：
 - a. 地区内一刀切（例如，所有活动统一征收5%的税）
 - b. 按活动细化（例如，采矿税率5%，收取形式为矿石；飞船任务税率10%，收取形式为ATLAS）
 - c. 地区性金库无法用于支付分红，但可为特定任务类型提供货币奖励
- 治理和更新地方政策
 - a. 在外部威胁下保护行星（军事政策）
 - b. 维持内部治安（国土安全政策）
 - c. 外交和对外关系政策（建立结盟、对选定的进口货物征收自定义关税以保护内部市场等）
- 为各个地方政策分配资金预算





04

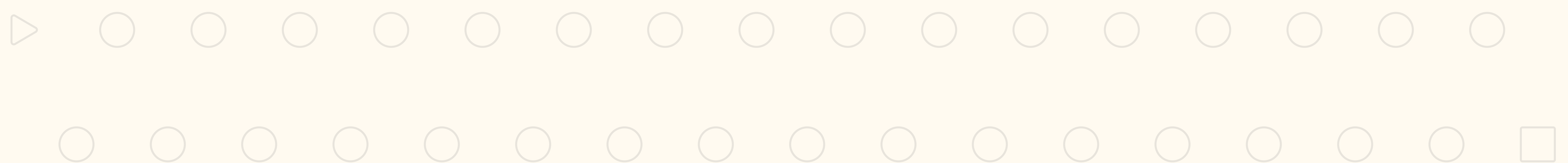
治理

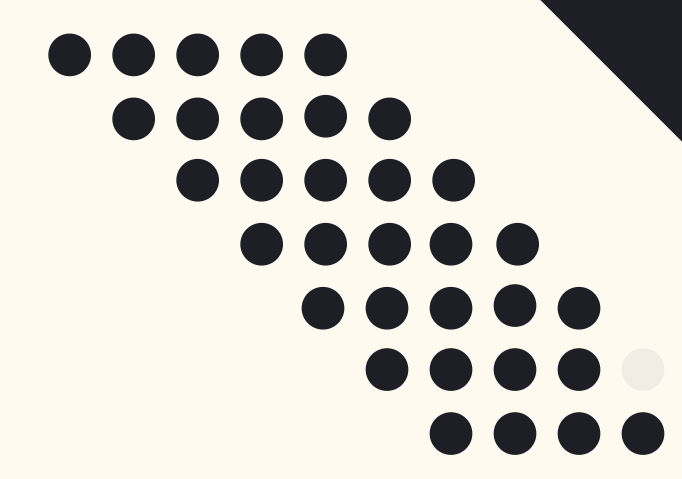


走向去中心化

Star Atlas的终极愿景是同时实现完全去中心化和可持续发展。然而，在早期阶段至关重要的是确保游戏是"正确的"，然后让它顺利成长到跟愿景完全一致。

为此，Star Atlas DAO的设计是：允许投资者和玩家最终接管全局，但在最初时允许开发者进行合理程度的控制。





结论

W

为什么之前从来没有出现过一个完全自治的MMO游戏？答案很简单：这不是件容易的事情，打造一个出来需要付出许多。

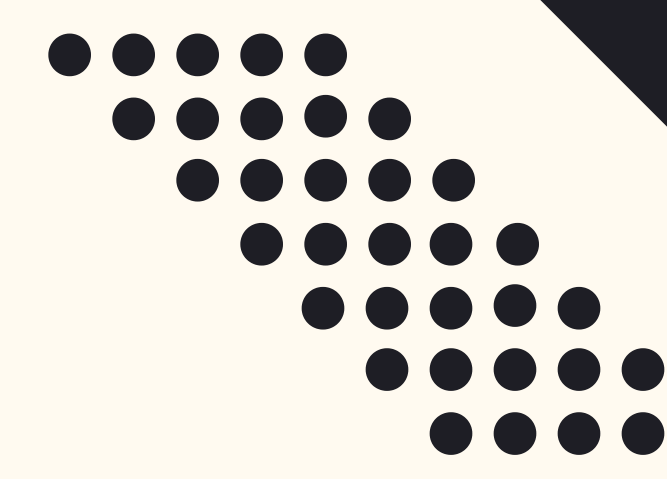
这个任务涉及很多动态部分，只有让它们合而为一共同运作，方可为用户创造出一个独一无二的体验。

比如，你需要一个基础设施，不仅要成一定规模，而且从头开始就得是去中心化的；你需要一个扎实的世界观构架、一个坚实的游戏玩法、一群玩家、一个全情投入的创造者社区持续编写和打磨代码，如此方可扩展世界观并推进游戏机制。到这还没完，所有这一切应由一个自主治理组织管理，这个组织要能单方面地对该游戏的任何方面进行修改。

为了推动以上所有，这个游戏还需要一个自我维持的经济体系，覆盖基础设施的成本和开发工作的支出。它还应允许通过有效的反馈回路进行追踪，驱动乐趣，推动参与，允许添加新的属性，完善现有属性，让游戏随时间的推移持续发展。

即便这份清单很长，也有必要去实现这个我们许多人共有的梦：绘制星图，建立庞大的外太空帝国，发现宇宙的奥秘，将足迹扩展至这个世界最远的角落。

我们建立Star Atlas来实现这个梦想，创造一个可能性无穷无尽的世界，这里没有停滞不前一词，这是一个我们通过竞争与合作成就伟大之事的的地方。前进，向着群星和更深之处。



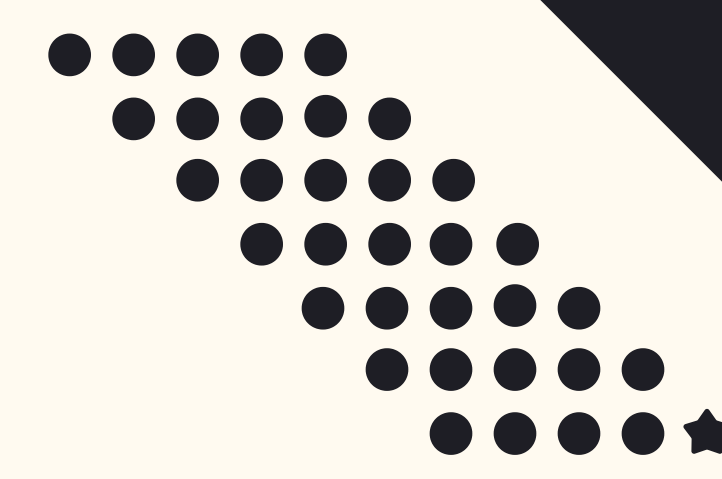
请仔细阅读免责声明部分。如果对自己应该采取的行动抱有任何疑问，你应咨询你的法律、财务、税务或其他专业顾问。

下面列出的信息可能并非详尽，也不暗示合同关系的任何要素。虽然我们会尽一切努力确保本《经济白皮书》中的任何材料是准确且最新的，但这些材料绝不构成提供专业意见。Star Atlas不保证本《经济白皮书》中任何材料的准确性、可靠性、时效性或完整性，也不承担与之相关的任何法律责任。参与者和潜在的持币人在根据本《经济白皮书》中公布的材料信任、进行任何承诺或交易之前，应寻求适当的独立专业意见，本文中公布的材料仅作参考之用。

Star Atlas无意在任何司法管辖区内构成证券。本《经济白皮书》不构成任何形式的招股说明书或要约文件，也无意在任何司法管辖区构成证券要约或证券投资邀请。Star Atlas不提供任何关于购买、出售或以其他方式进行Star Atlas代币交易的意见，本《经济白皮书》的陈述事实不应构成任何合同或投资决定的基础或作为任何合同或投资决定的依据。任何人不得就Star Atlas代币的买卖订立任何合同或具有约束力的法律承诺，也不得根据本《经济白皮书》接受任何加密货币或其他形式的付款。任何人不得就Star Atlas代币的买卖订立任何合同或具有约束力的法律承诺，也不得根据本《经济白皮书》接受任何加密货币或其他形式的付款。

本《Star Atlas经济白皮书》仅供信息参考使用。我们不对本《经济白皮书》的准确性或所得结论作出保证，本《经济白皮书》按"原样"提供。本《经济白皮书》不作出并明确否认所有明示、暗示、法定或其他形式的陈述和保证，包括但不限于：(i) 对适销性、特定目的适用性、适用性、用途、所有权或不侵权的保证；(ii) 本《经济白皮书》的内容没有错误；以及(iii) 此类内容不会侵犯第三方权利。即使已告知可能发生此类损害，对于因使用、参考或依赖本经济文件或其中包含的任何内容而导致的任何类型的损害，其附属机构概不负责。在任何情况下，Star Atlas团队或其附属机构都不对任何个人或实体因使用、参考或依赖本《经济白皮书》或其中的任何内容而产生的任何直接或间接的、后果性的、补偿性的、附带性的、实际性的、惩戒性的、惩罚性的或特殊性的损害、损失、责任、成本或费用负责，包括但不限于任何业务、收入、利润、数据、使用、商誉的损失或其他无形损失。Star Atlas不做任何陈述或保证（无论是明示的还是暗示的），并且不承担因本《经济白皮书》中所述的任何信息而产生的一切责任。特别是，本《经济白皮书》正文中列出的"路线图"可能会发生变化，这意味着Star Atlas不受任何对Star Atlas未来业绩和回报的陈述的约束。Star Atlas的实际结果和表现可能与《Star Atlas经济白皮书》中所述的结果和表现存在重大差异。

请注意，该项目的管理团队未来可能随时更改或更新《Star Atlas经济白皮书》的内容。根据《经济白皮书》，本公司不会在任何司法管辖区内发售任何股份或其他证券。本《经济白皮书》不构成对任何人士认购或购买本公司股份、权利或任何其他证券的要约或邀请。本公司的股份目前未根据任何国家的《证券法》或任何州的证券法规进行登记。本《经济白皮书》中提到的代币没有在美国证券交易委员会、美国任何州的证券委员会或任何其他监管机构注册，亦未得到美国证券交易委员会、美国任何州的证券委员会或任何其他监管机构的批准或不批准，也没有任何Star Atlas机构根据1933年修订的美国证券法或美国任何州或任何其他司法管辖区的证券法对该代币销售的特性或经济现实性，以及本《经济白皮书》所含信息在美国的准确性或适当性进行审查或批准。本《经济白皮书》中所提到的代币的购买者应该意识到，他们将承担购买Star Atlas代币所涉及的任何风险（如有），承担期限不定。



《经济白皮书》中一些陈述包括前瞻性陈述，这些陈述反映了Star Atlas在产品开发、执行路线图、财务业绩、商业战略和未来计划方面，以及关于公司和公司所在领域和行业的当前观点。包含“期望”、“有意”、“计划”、“相信”、“打算”、“预计”、“将”、“目标是”、“目的是”、“可能”、“会”、“可能”、“继续”等字样的声明以及类似声明都具有未来或前瞻性。所有前瞻性声明都涉及涉及风险和不确定性的事项。因此，存在或将会有重要因素可能导致集团的实际结果与这些声明中所示的结果存在重大差异。本《经济白皮书》中的任何前瞻性陈述反映的是企业对未来事件的当前看法，受到与企业运营、运营结果和增长战略有关的这些及其他风险、不确定性和假设的影响。这些前瞻性声明仅在截至《经济白皮书》发表之日时生效。根据行业可接受的披露和透明度规则以及惯例，公司不承担公开更新或审查任何前瞻性陈述的义务，即便发生信息更新、未来发展变动或其他原因。后续所有归属于Star Atlas项目或代表Star Atlas的个人的书面和口头前瞻性声明，都明确以本段为准。本《经济白皮书》中的任何陈述都并非旨在作为盈利预测，《经济白皮书》中的任何陈述都不应被解释为表明Star Atlas项目在当前或未来几年的收益将如本《经济白皮书》中可能暗示的那样。同意购买Star Atlas代币，即视为我在此确认我已阅读并理解了上述通知和免责声明。

没有监管机构对本《经济白皮书》中列出的任何信息进行审查或批准。因此，没有根据任何管辖区的法律、监管要求或规则曾采取或将采取任何行动。本《经济白皮书》的出版、分发或传播并不意味着已遵守适用的法律、监管要求或规则。请至我们官网参见用户协议。