

STAR ATLAS

उद्देश्य , शर्ते , संतुलन तंत्र



01 अर्थव्यवस्था का लक्ष्य

-- 3

01.1 इंटरगैलेक्टिक साम्राज्यों का निर्माण

01.2 कौशल्य - वृक्ष विकास : खिलाड़ी की थकान अव्यवस्था को कम करना

02 खेल अर्थशास्त्र

----- 4

02.1 संसाधन प्रबंधन

02.1.a एक्सट्रैक्टर्स

02.1.b रिफाइनर

02.1.c प्रबंधक

02.2 इमारत

02.2.a अनुसंधान और विकास

02.2.b उत्पादन

02.3 तलाश

02.4 लड़ाई

02.5 व्यापक गतिविधियाँ

02.5.a रिटेल डेक निर्माता / विक्रेता

02.5.b सामाजिक विकासकर्ता

02.5.c खेल गतिविधियाँ (उदा . रेसिंग)

03 टोकनोमिक्स

----- 14

03.1 अवलोकन

03.2 मौद्रिक संपत्ति

03.2.a POLIS

03.2.b ATLAS

03 टोकनोमिक्स 14

03.3 गुट सुरक्षा क्षेत्र

03.3.a जहाज , उपकरण , घटक , चालक दल

03.3.b भूमि

03.3.c अतिरिक्त डीआईएफआई कार्य

04 शासन 29

04.1 लक्ष्य और संरचना

04.1.a स्टार अटलस डीएओ

04.1.b गुट और उनके डीएओ

04.1.c क्षेत्रीय डीएओ

04.2 विकेंद्रीकरण का मार्ग

05 निष्कर्ष 35



01

अर्थव्यवस्था का लक्ष्य

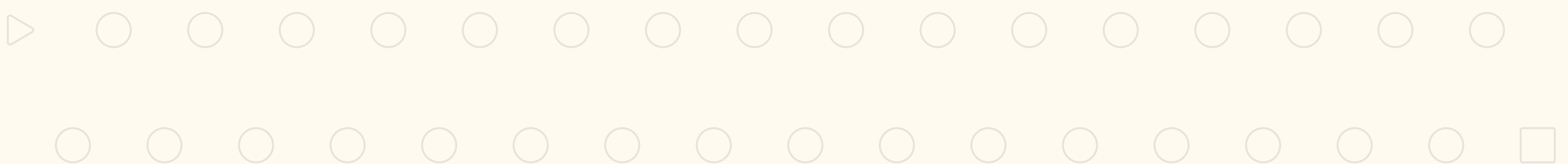
▶ इंटरगैलेक्टिक साम्राज्यों का निर्माण

स्टार अटलस एक अंतरिक्ष दौड़ है जो अपने खिलाड़ियों को अज्ञात क्षेत्रों में टीम बनाने, संगठित करने, निर्माण करने और संघर्षोंको चुनौती देगी। जो अंतरिक्ष जहाजों के एक समूह के रूप में शुरू होगा और छोटी खनन कॉलनियों का एक संग्रह पूर्ण विकसित सभ्यताओं में विकसित होगा, जो तेजी से विदेशी प्रौद्योगिकियों और इंटरगैलेक्टिक कूटनीति पर निरंतर - विस्तारित ब्रह्मांड का पता लगाने के लिए पुनरावृत्त होगा।

स्वाभाविक रूप से, स्टार अटलस अर्थव्यवस्था का लक्ष्य खिलाड़ियों के लिए दीर्घकालिक प्रगति और अल्पकालिक आनंद की भावना के साथ बड़े पैमाने पर माल के उत्पादन को सर्वोत्तम रूप से संरेखित करना है। अपने सहयोग से अपने साथियों और गुट के लिए तेजी से फायदेमंद बन जायेगा।

▶ कौशल्य - वृक्ष विकास : खिलाड़ी की थकान अव्यवस्था को कम करना

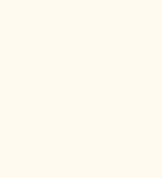
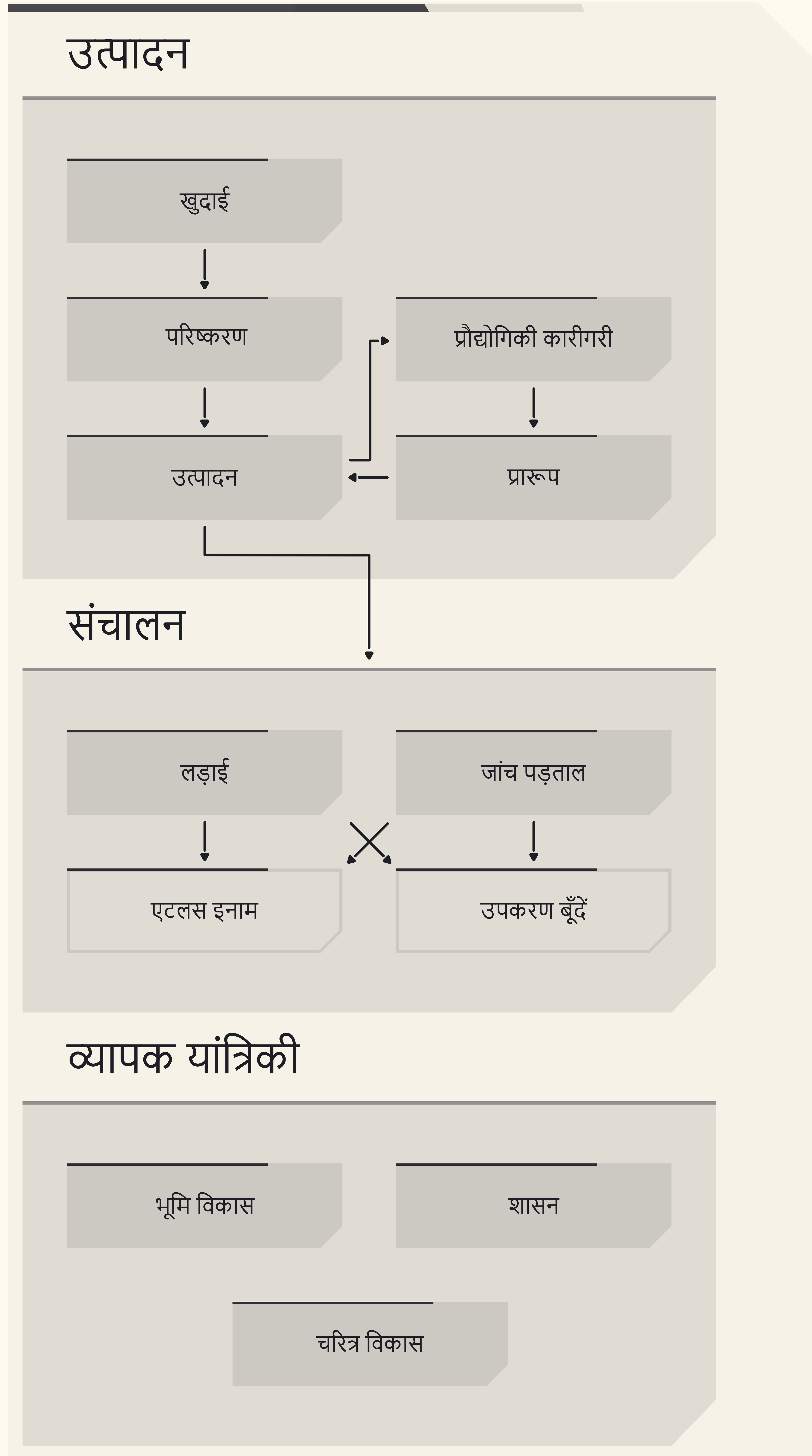
अधिकांश एमएमओ खेलों में टेपरिंग रिवॉर्ड कव्हर्स और दोहराए जानेवाले कार्य शामिल होते हैं जो केवल खिलाड़ियों को थका देने का काम करते हैं; जहां समर्पित खिलाड़ी भी गेम के एंड में खुद को एक भयानक असस्था में पाएंगे। स्टार अटलस अलग है। एक कौशल्य दृष्टिकोन को नियोजित करके, खेल अपने उपयोगकर्ताओं को एक निश्चित गतिविधि के लिए अपना समय और संसाधन समर्पित करने की अनुमति देता है। यह उन्हें अपने कौशल्यसे भत्तों और बोनस को अनलॉक करने की अनुमति देता है जिसे वे अटलस के साथ खरीद सकते हैं। इस प्रकार व्यक्तिगत और सहयोगात्मक रूप से लाभ प्रदान कर सकते हैं। अतिरिक्त लाभ और बोनस स्टार अटलस टीम के विवेक और विकास के अधीन हैं।



खेल अर्थशास्त्र

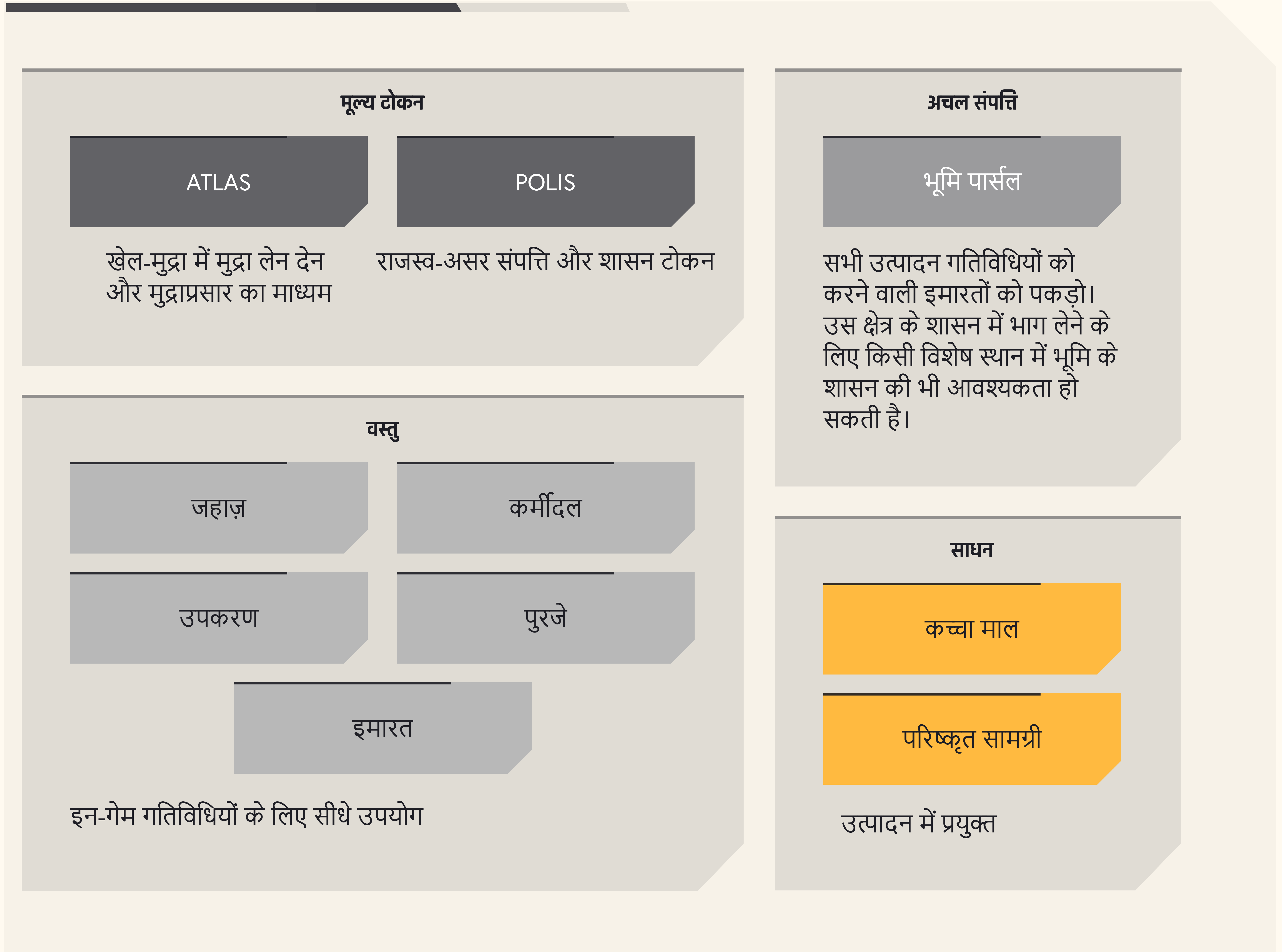
स्टार अटलस एक आर्थिक प्रणाली के साथ - साथ एक खेल है , जिस खेल में गतिविधि के हर पहलू से जुड़ते हुए व्यापक और गहरा हो जाता है । अर्थशास्त्र से जुड़े तंत्र के तीन बड़े समूह हैं : उत्पादन , पायलटिंग , और व्यापक यांत्रिकी ।

पायलटिंग गतिविधियों से मिलनेवाले पुरस्कार खेल अर्थव्यवस्था में मुख्य इनपुट होते हैं , जो उन बाजारों में प्रवाहित होते हैं जो प्रोडक्शन गेम के माध्यम से पायलटिंग का समर्थन करते हैं । पायलटिंग के लिए प्रयोग करने योग्य नई संपत्ति बनाने के लिए उत्पादन खनन , शोधन और तकनीकी विकास को जोड़ता है । व्यापक यांत्रिकी , जो खेल को रेखांकित करते हैं वे हैं भूमि विकास , चरित्र विकास और डीएओ प्रणाली ।



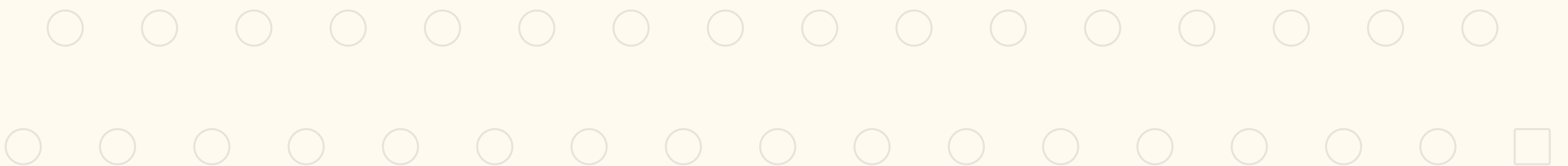
खेल अर्थशास्त्र

अधिकांश इन - गेम आयटम उत्पादनसे आते हैं। जो दुर्लभ उपकरण और पायलटिंग से संसाधन की बूंदों के साथ, और बिक्री के माध्यम से खेल में इंजेक्ट की गई वस्तुओं की एक विशेष सीमित श्रृंखला (जैसे अद्वितीय जहाज) है।

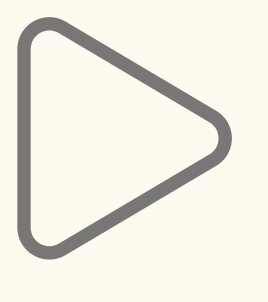


उत्पादन प्रणाली को समझने में एक महत्वपूर्ण अपेक्षा है। स्टार अटलस के ब्रह्मांड में क्षेत्र, सौर मंडल और ग्रह शामिल हैं, और एक मूल भूमि पार्सल ग्रह के क्षेत्र के आंशिक स्वामित्व का प्रतिनिधित्व करता है।

उत्पादन भवन भूमि पर बनाए जाते हैं, और अधिक उन्नत भवनों के साथ उस भूमि की अतिरिक्त आवश्यकता होती है जिस पर काम कर सकते हैं। इसके अलावा, कुछ शासन स्तर उपक्रममें भाग लेने के लिए भूमि के स्वामित्व की आवश्यकता होती है। स्टार अटलस में सभी भूमि मूल्य कर (बाद के अनुभाग में शामिल) के अधीन है। मालिकों को इसे केवल धारण करने के बजाय इसका उपयोग करने के लिए प्रोत्साहित करती है।



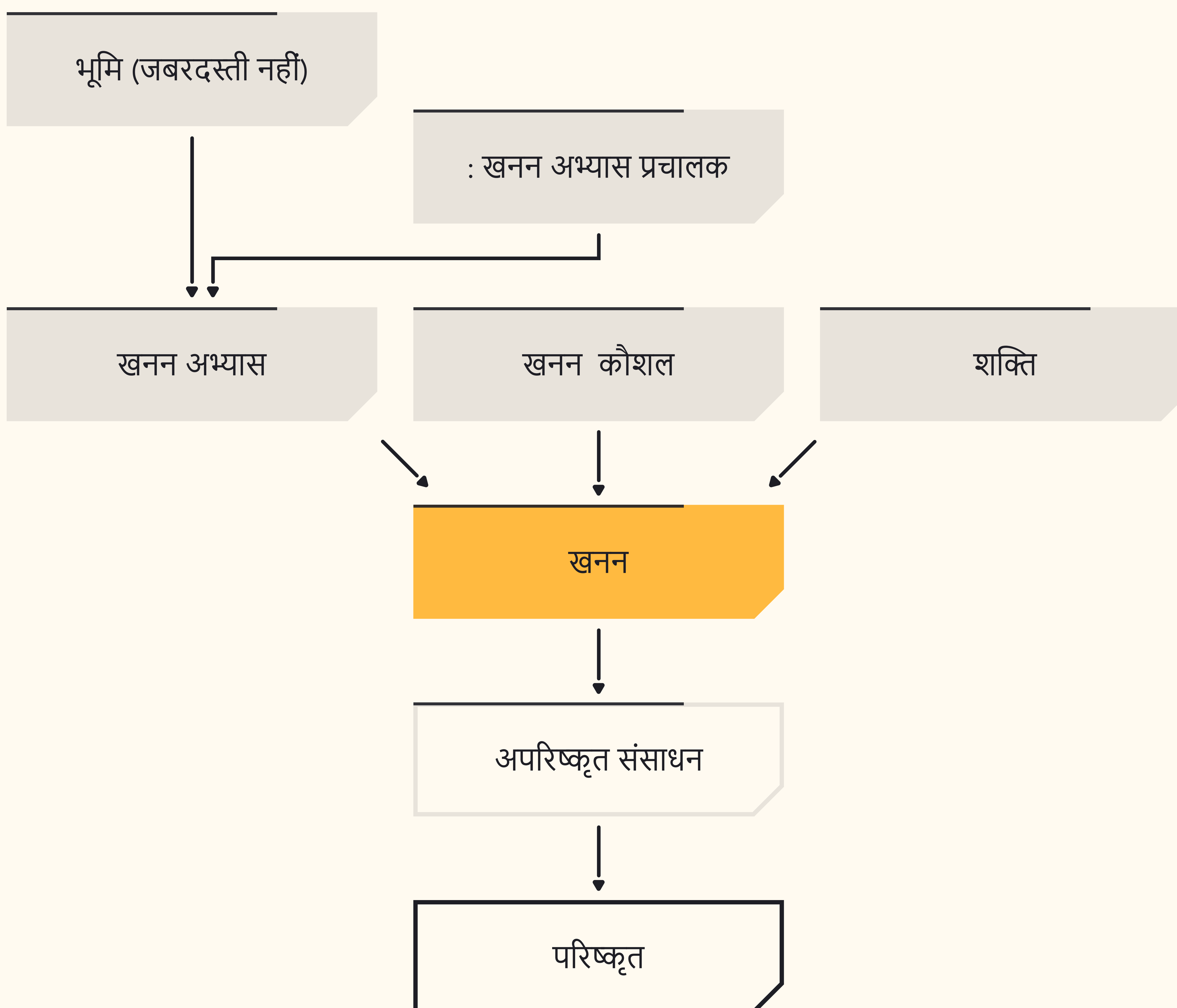
खेल अर्थशास्त्र



संसाधन प्रबंधन

स्टार अटलस के भीतर आर्थिक मूल्य बनाने के लिए कई गतिविधियां हैं। खनन स्टार अटलस अर्थव्यवस्था के भीतर उत्पादन के लिए एक महत्वपूर्ण स्तंभ होगा। इस गतिविधि में भाग लेने के लिए, उपयोगकर्ताओं को अटलस या उपकरण की खरीद के माध्यम से प्रारंभिक निवेश करना होगा। प्राकृतिक संसाधनों के लिए खनन उत्पादन को बनाए रखने के लिए एक इनपुट के रूप में बुनियादी संसाधनों (एनएफटी) की आवश्यकता होगी। खनन से संसाधनों का उत्पादन होता है, जो तब उपयोगकर्ताओं को अपना काम करने और अर्थव्यवस्था के भीतर मूल्य का उत्पादन करने की अनुमति देने के लिए इन-गेम संपत्ति का व्यापार या निर्माण करने के लिए उपयोग किया जाता है। बिल्डिंग श्रेणी में कौशल्य को समतल करके ब्लूप्रिंट प्राप्त किए जाते हैं, जिनका उपयोग तब प्रत्येक इन-गेम असेट बनाने के लिए आवश्यक व्यंजनों को अनलॉक करने के लिए किया जाता है।

खनन में एक खिलाड़ी की उत्पादकता कौशल्य के आधार पर आगे बढ़ती है। खनन कौशल्य प्रगति में सुधार की मात्रा और संसाधन कटाई की गति के साथ साथ कृषि प्रतिष्ठानों को तैयार करने और बनाए रखने में छूट मिलती है।



खनन के लिए एक विशेष भवन (भूमि और एक एनपीसी कार्यकर्ता के साथ) और खिलाड़ी के चरित्र के कौशल्य और शक्ति की आवश्यकता होती है। खनन से उत्पादित संसाधनों को प्रयोग करने योग्य बनाने से पहले परिष्कृत किया जाना चाहिए।

खेल अर्थशास्त्र

खेल के भीतर विभिन्न भूमिकाएं खिलाड़ी के लिए अद्वितीय अवसर और आर्थिक उत्पादन के स्तर बनाती हैं।

कुछ सबसे महत्वपूर्ण भूमिकाओं में शामिल हैं

एक्सट्रैक्टर्स

कच्चे माल को खनने की जिम्मेदारी एक्सट्रैक्टर की हैं।

- प्रारंभिक लागत : एक एक्सट्रैक्टर एक इमारत है जिसके स्थापन से पहले खरीदा या उत्पादित किया जाना है। बिजली उत्पादन करने वाली इमारतोंद्वारा भरी जानेवाली बिजली की आवश्यकताएं भी हैं, जिनकी कोई चलने की लागत नहीं है।
- देखभाल लागत : भूमि मूल्य कर (भूमि अनुभाग देखें) और कार्गो को कक्षामें ले जाने के लिए इंधन (एटीएलएस में एकत्रित)। अटलस के रूप में गैस शुल्क।
- उपज : अतिरिक्त इंधन सहित कच्चा माल।
- भत्ता : बढ़ी हुई ऊर्जा दक्षता और बढ़ी हुई संसाधन उपज।

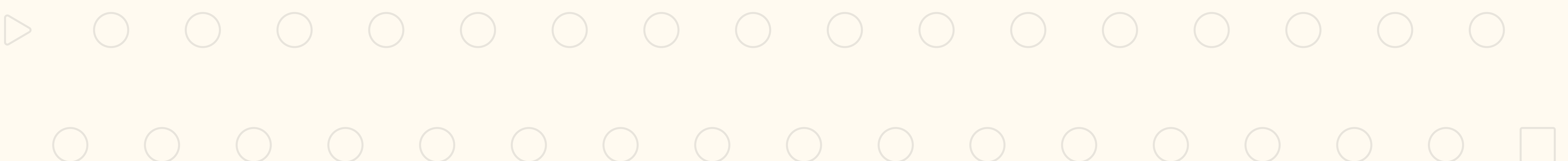
रिफाइनर

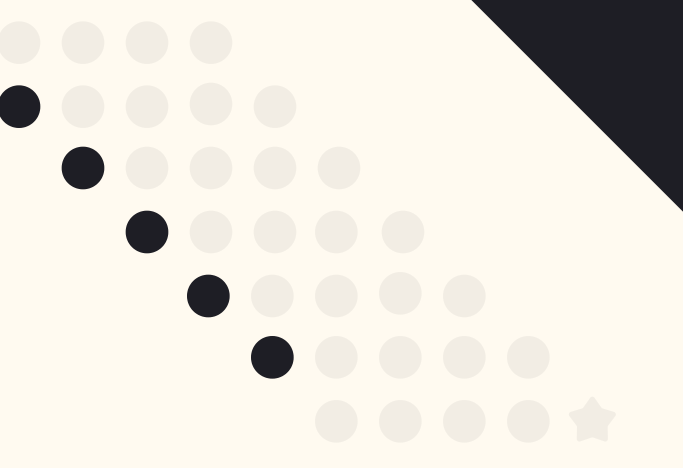
रिफाइनर कच्चे माल को लेने और उन्हें प्रयोग करने योग्य संसाधनों में बदलने के लिए जिम्मेदार हैं।

- प्रारंभिक लागत : रिफाइनरी डेक पर अटलस की एक निश्चित राशि खर्च होती है।
- देखभाल लागत : भूमि मूल्य कर। (भूमि अनुभाग देखें)
- उपज : क्राफ्टिंग इनपुट के रूप में परिष्कृत सामग्री।
- भत्ते : बढ़ी हुई उपज / रूपांतरण दर।

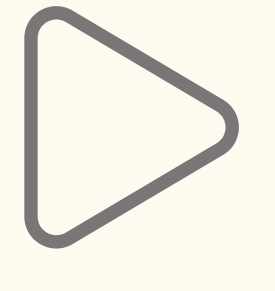
प्रबंधक

प्रबंधक यह सुनिश्चित करेगा कि मूल्य और उपयोगिता बनाने के लिए संसाधनों का कुशलतापूर्वक उपयोग कैसे किया जाता है। कुछ प्रबंधक - प्रकार की भूमिकाओं में एक पावर प्लांट मैनेजर और साल्वेज ऑपरेटर शामिल हैं।





खेल अर्थशास्त्र



इमारत

प्रौद्योगिकी को बनाए रखने और सुधारने के लिए बिल्डर्स नए सामानोंका प्रयोग और उत्पादन करते हैं। खेल के भीतर उपयोग किए जानेवाले तकनीकी सामान बनाने के लिए खेती के संसाधनों का उपयोग करने के लिए सबसे कुशल और नए तरीके खोजने का अभ्यास भवन है।

स्टार अटलस प्राकृतिक संसाधनों के लिए क्राफ्टिंग व्यंजनों की प्रारंभिक (और बढ़ती) सूची तैयार करेगा। और वे नए तकनीकी सामान कैसे बनेंगे ऐ देखेगा। बिल्डर्स या तो अपने निर्मित समग्र संसाधनों और संरचनाओं का उपभोग / उपयोग कर सकते हैं। उनके आदान - प्रदान के लिए अपने गुट से मुआवजा एकत्र कर सकते हैं, या उन्हें अटलस के लिए गेम मार्केटप्लेस में बेच सकते हैं। इसके अलावा, एक खिलाड़ी अपने निर्माण कौशल्य को भी बढ़ा सकता है, जिससे नए व्यंजनों को अनलॉक करना होगा।

खेल के भीतर निर्माण भूमिकाओं में शामिल हैं अनुसंधान और विकास, और उत्पादन।

अनुसंधान और विकास

आर अँड डी क्राफ्टिंग या कीमिया के समान है, जहां खिलाड़ी नई तकनीक का उत्पादन करने के लिए परिष्कृत और कच्चे माल के विभिन्न संयोजनों के साथ प्रयोग करते हैं।

- प्रारंभिक लागत : क्राफ्टिंग रिग की लागत
- अतिरिक्त आवश्यकताएं : संचलित करने के लिए, रिग को एक भूमिपर रखा जाना चाहिए जो कि बंद नहीं है।
- देखभाल लागत : कच्चे और परिष्कृत सामग्री का अधिग्रहण, प्रयोग लंबित, और प्रति शिल्प अटलस गैस शुल्क।
- उपज : नई तकनीक जो खनन, भवन, युद्ध और अभियान में लाभ देती है।
- भत्ता : क्राफ्टिंग गति और बेहतर नुस्खा दक्षता / शक्ति।

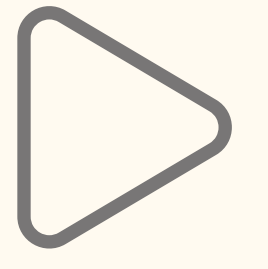


खेल अर्थशास्त्र

उत्पादन

ये निर्माता बड़े पैमाने पर प्रौद्योगिकी के उत्पादन और देखभाल के लिए जिम्मेदार हैं।

- प्रारंभिक लागत : उत्पादन रिसाव (निश्चित एटलस), और व्यंजन ।
- अतिरिक्त आवश्यकताएं : संचलित करने के लिए , रिग को एक भूमि पार्सल पर रखा जाना चाहिए जो कि बंद नहीं है ।
- देखभाल लागत : प्रति नुस्खा कच्चे और परिष्कृत सामग्री का अधिग्रहण , और प्रति शिल्प एक अटलस गैस ।
- उपज : तैनाती योग्य तकनीक ।
- अर्जित भत्ते : क्राफ्टिंग गति और कम अपशिष्ट ।



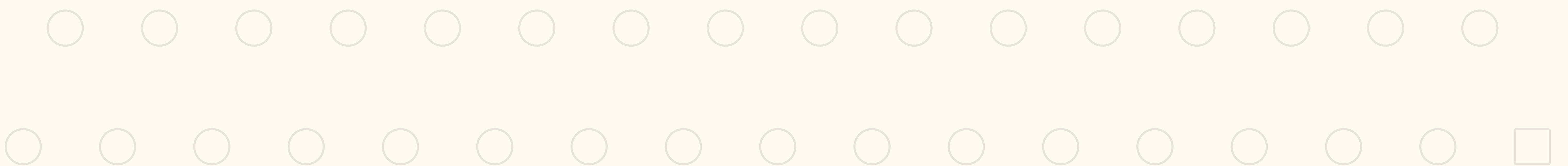
तलाश

खोजकर्ता अपने अभियानों को जोखिम में डालने और नए संसाधनों को प्राप्त करने के लिए नए अवसर अर्जित करने के लिए सेनानियों और बिल्डरों पर निर्भर हैं। अन्वेषण , खेल में सबसे जटिल और आकांक्षात्मक गतिविधियों में से एक है। खोजकर्ता नए ग्रहों और दुर्लभ संसाधनों की खोज की दक्षता और सुरक्षा बढ़ाने के लिए जहाजों और प्रतिस्पर्धी प्रौद्योगिकी का उपयोग करते हैं। चुनिंदा या सीमित आधार पर अच्छी तरह से संपन्न उपयोगकर्ताओं के लिए जहाजों को प्रारंभिक निवेश के रूप में खरीदा जा सकता है।

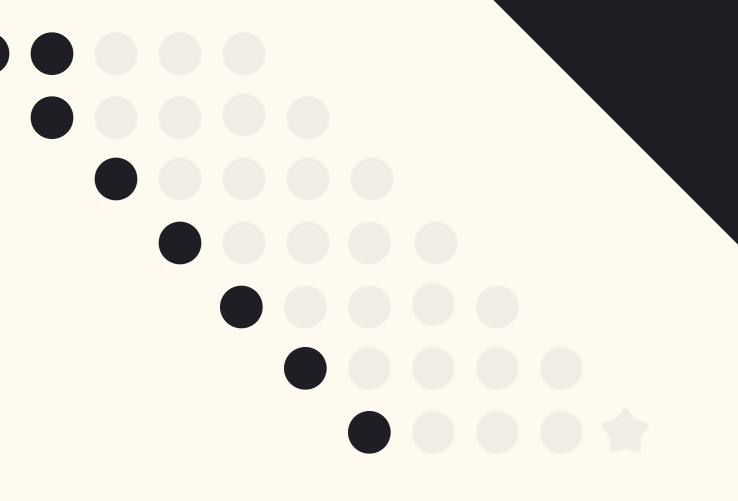
खोजकर्ता इस समाज के शिकारी हैं , जो खनिकों के लिए संभावित पुनरुत्पादन के लिए सामग्री वापस लाने या बिल्डरों के लिए नई तकनीकों को तैयार करते हैं। इन नई सामग्रियों का उपयोग या तो अतिरिक्त प्रतिस्पर्धात्मक लाभ हासिल करने के लिए किया जा सकता है या इन्हें बेचा जा सकता है।

खोजकर्ता अपने कौशल्य में भी सुधार कर सकते हैं , जिससे लाभ हो सकता है , जैसे :

- यात्रा करते समय कम जहाज क्षति ।
- दुर्लभ सामग्रियों के खनन में दक्षता में वृद्धि ।



खेल अर्थशास्त्र



▼ उदाहरण भूमिकाओं में शामिल हैं

कार्यकारी भूमिकाएँ

यूटिलिटी रोल्स को काम करने का आदेश देने के लिए कार्यकारी भूमिकाएँ जिम्मेदार हैं ।

- प्रारंभिक लागत : जहाज या तो अटलस द्वारा खरीदे गए हो या घटक मॉड्यूल के साथ बनाए गए हो ।
- देखभाल लागत : जहाज की मरम्मत की लागत और इंधन ।
- उपज : बाहरी अंतरिक्ष से दुर्लभ संसाधन और खोजी क्षेत्रों में संसाधनों का स्कैन किया गया डेटा ।
- भत्तों : कम मरम्मत लागत और जहाजों की गिरावट दर में कमी ।

उपयोगिता भूमिकाएँ

कार्यकारी भूमिकाओं द्वारा निर्देशित कार्यों को पूरा करने के लिए उपयोगिता भूमिकाएँ जिम्मेदार हैं ।

- प्रारंभिक लागत : घटक मॉड्यूल और क्रू अधिग्रहण ।
- देखभाल लागत : जहाज की मरम्मत की लागत और इंधन ।
- उपज : बाहरी अंतरिक्ष से दुर्लभ संसाधन ।
- भत्ता : बढ़ी हुई उपज , घटी हुई लागत और बढ़ी हुई गति ।



लड़ाई

युद्ध में विजय प्राप्त करने के लिए लड़ाकू बिल्डरों पर निर्भर रहते हैं । लूट पर कब्जा करने के लिए लड़ाई की आवश्यकता होती है , जो अन्य खिलाड़ियों से संसाधनों और तकनीकी सामानों के रूप में आ सकती है । और अपने गुट के नियंत्रण की सीमाओं का विस्तार करती है । एक खिलाड़ी निर्धारित मैचों या टूर्नामेंट में प्रवेश करने के लिए खरीद सकता है या अंतरिक्ष की बाहरी पहुंच पर हमला कर सकता है । पुरस्कार बाहरी अंतरिक्ष में और अधिक बढ़ जाते हैं , लेकिन जोखिम और खोने की लागत भी बढ़ जाती है ।



खेल अर्थशास्त्र

सेनानियों ने विरोधियों के बचाव से अटलस और संसाधन अर्जित किए। वे या तो उपकरण और वाहनों की मरम्मत या नई तकनीक / उत्पादन या खेती में पुनर्निवेश करने के लिए उनका उपयोग कर सकते हैं। लड़ाकू अपने कौशल्य में सुधार कर सकते हैं, जिससे नुकसान में वृद्धि होती है, बोनस और बचाव का उत्पादन होता है।

▼ लड़ाई भूमिकाओं में शामिल हैं

कार्यकारी भूमिकाएँ

लड़ाकू भूमिकाओं को कार्रवाई करने का आदेश देने के लिए कार्यकारी भूमिकाएँ जिम्मेदार हैं।

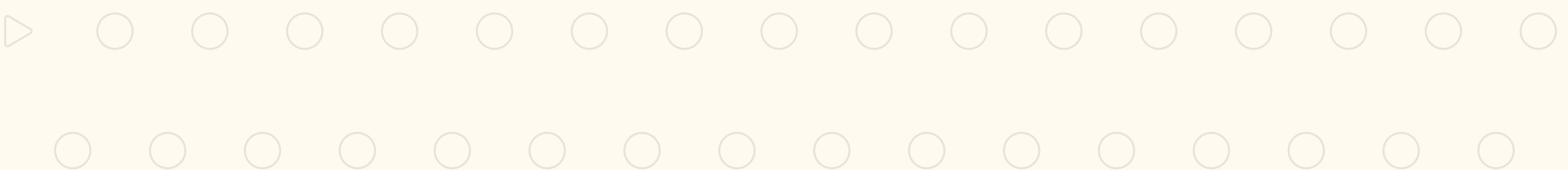
- प्रारंभिक लागत : हथियार और लड़ाकू।
- देखभाल लागत : इंधन और मरम्मत।
- उपज : हारनेवाले जहाजपर छापा मारने से इनाम।
- भत्तों : सटीकता और महत्वपूर्ण हिट दरें।

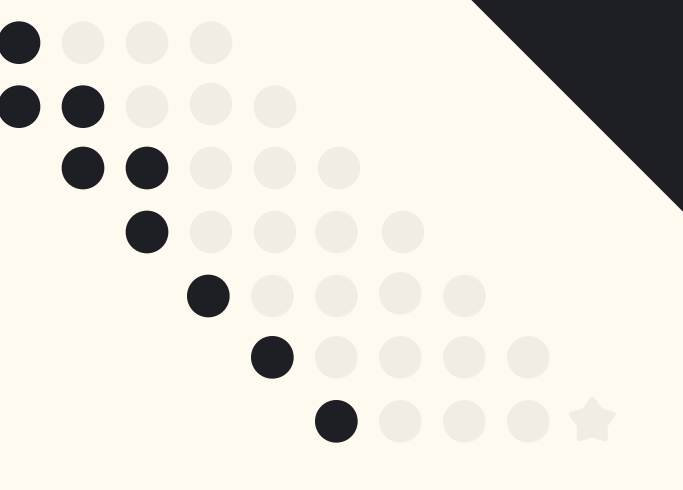
लड़ाकू भूमिकाएँ

लड़ाकू भूमिकाएं कार्यकारी भूमिकाओं द्वारा निर्देशित कार्यों से लड़ने और उन्हें पूरा करने के लिए जिम्मेदार हैं।

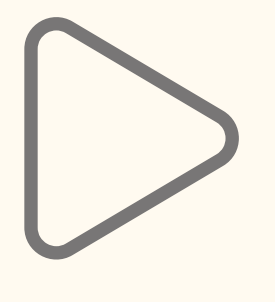
- प्रारंभिक लागत : हथियार और लड़ाकू।
- देखभाल लागत : घटक मॉड्यूल और क्रू एनपीसी।
- उपज : अटलस और संसाधनों के रूप में इनाम।
- भत्ता : सटीकता, महत्वपूर्ण दरें।

डीप स्पेस पीव्हीपी लड़ाई के विशेष मामले में, खोजकर्ता और उनके लड़ाकू डीप स्पेस में अभियानपर तैनात या लाए गए सभी संपत्तियों को खोने का जोखिम उठा सकते हैं। हालांकि, इनाम भरपूर है।





खेल अर्थशास्त्र



व्यापक गतिविधियाँ

अन्य माध्यमिक भूमिकाएँ हैं जो अर्थव्यवस्था में मूल्य जोड़ने के साथ - साथ स्टार्टअप को अधिक मज़ेदार बनाती हैं। इन भूमिकाओं में शामिल हैं :

रिटेल डेक निर्माता / विक्रेता

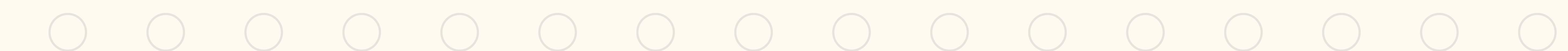
एक रिटेल डेक के मालिक होने से घटक, मॉड्यूल, क्रू गियर, मॉड और स्टिम्स के उत्पादन और बिक्री दोनों खुल जाते हैं। एक परिचालन रिटेल डेक भी घटकों और क्रू गियर के ओवरक्लॉकिंग की अनुमति देता है। संरचना उत्पादन सुविधा और स्टोरफ्रंट दोनों के रूप में कार्य करती है।

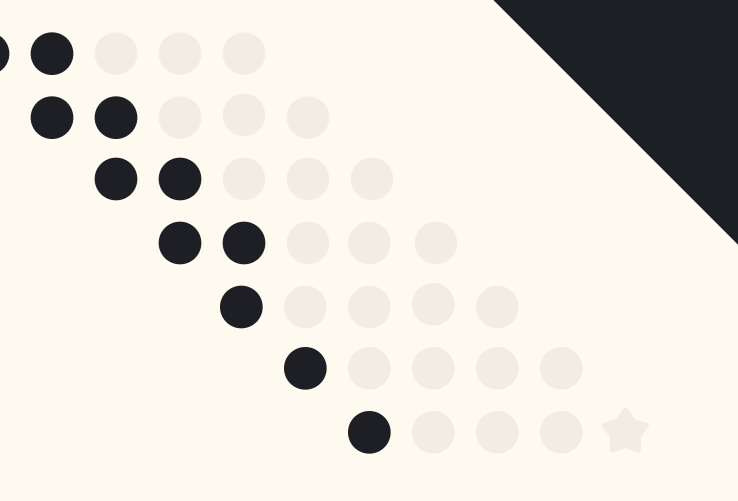
- प्रारंभिक लागत : अटलस के साथ एक निर्माण और बिक्री सुविधा खरीदें या प्राकृतिक संसाधनों से निर्माण करें।
- अतिरिक्त आवश्यकताएं : संचालित करने के लिए, डेक को एक ऐसे जमिनपर रखा जाना चाहिए जो फोरक्लोड नहीं है।
- देखभाल लागत : लेनदेन शुल्क।
- उपज : बिक्री से लाभ।
- भत्तों : कम लेनदेन शुल्क और दुकानों के निर्माण की गति में वृद्धि।

सामाजिक विकासकर्ता

सामाजिक विकासकर्ता सामाजिक भवनों का निर्माण और संचालन करेगा।

- प्रारंभिक लागत : मौजूदा सामाजिक भवन (उदाहरण के लिए : थिएटर / क्लब / बार) खरीदें या प्राकृतिक संसाधनों से निर्माण करें।
- अतिरिक्त आवश्यकताएं : संचालित करने के लिए, डेक को एक ऐसे लैंड पार्सल पर रखा जाना चाहिए जो फोरक्लोड नहीं है।
- देखभाल लागत : प्रत्येक गतिविधि की लागत।
- उपज : टिकट बिक्री, सामाजिक सामंजस्य और सामुदायिक भवन।
- भत्ता : गतिविधि की मेजबानी और स्थल निर्माण की कम कीमत।



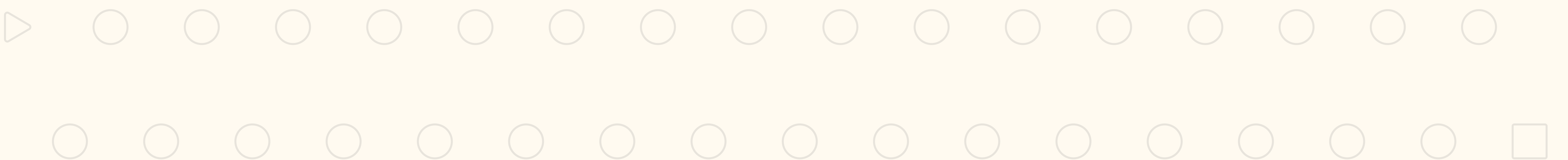


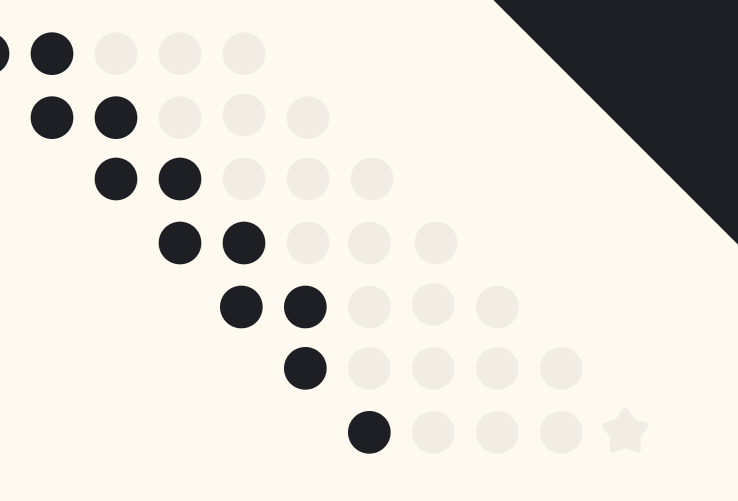
खेल अर्थशास्त्र

खेल गतिविधियां (उदा . रेसिंग)

प्रतिस्पर्धी (अहिंसक) गतिविधियों को स्टार अटलस डीएओ के विवेक पर जोड़ा जाएगा , जिसमें पहला जोड़ शिप रेसिंग होगा । ये खेल गतिविधियें अवकाश के समय में कम जोखिम , उच्च आनंद गतिविधियों को प्रोत्साहित करेंगी ।

- प्रारंभिक लागत : दौड़ के लिए जहाज ।
- देखभाल लागत : इंधन ।
- उपज : पुरस्कार पूल ।
- भत्तों : बढ़ी हुई गति और इंधन दक्षता ।





टोकनोमिक्स

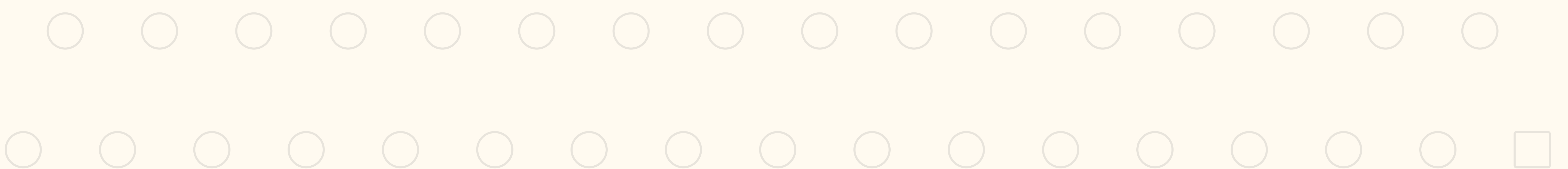
खेल के भीतर सभी संपत्तियों की एक मजबूत सांकेतिक संरचना के बिना अर्थव्यवस्था के भीतर गतिविधियां और मूल्य निर्माण संभव नहीं होगा ।

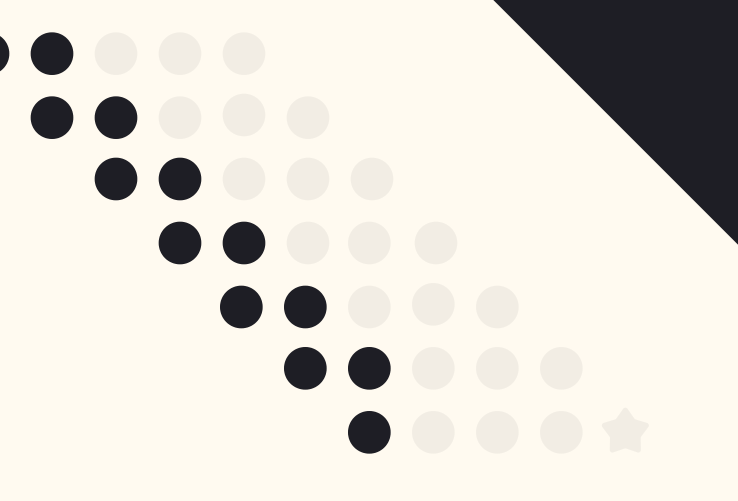


अवलोकन

स्टार अटलस की अर्थव्यवस्था के लिए चार अद्वितीय परिसंपत्ति स्तंभ हैं । उन सभी को किसी न किसी रूप में ऑन - चेन और इन - गेम दोनों का प्रतिनिधित्व किया जाता है ।

- मौद्रिक संपत्ति (एटीएलएस और पोलिस , एसपीएल टोकन के रूप में लागू) ।
- भूमि स्वामित्व एनएफटी ।
- इन - गेम आइटम (जहाज , उपकरण , चालक दल , जहाज के घटक , भवन और ब्लूप्रिंट) ।
- इन - गेम संसाधन (बदलने योग्य संपत्ति जो खनिकों द्वारा उत्पादित की जाती है और उत्पादन द्वारा उपभोग की जाती है) ।





03

टोकनोमिक्स

▶ मौद्रिक संपत्ति

स्टार अटलस में दो फंगसेबल टोकन हैं जो सभी कार्यों को बढ़ावा देते हैं : पॉलिस और

POLIS

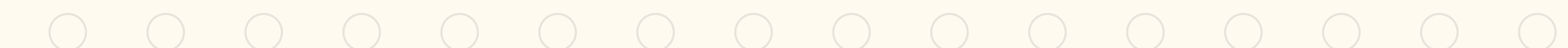


पॉलिस शासन के प्रत्येक स्तर पर उपयोग किया जाने वाला गवर्नस टोकन है, जो खेल में वित्तीय हिस्सेदारी का प्रतिनिधित्व करता है। डीओए में मतदान शक्ति जहां यह दांव पर है, और ट्रेजरी का नियंत्रण है। इसकी एक निश्चित आपूर्ति है जो नहीं बढ़ेगी (जब तक कि इसके विपरीत निर्णय शासन द्वारा लाइन के नीचे नहीं किया जाएगा)

ATLAS



अटलस एक भुगतान टोकन है जिसका उपयोग विनिमय के माध्यम के रूप में किया जाता है। यह मुद्रास्फीतिकारी है, जिसका लक्ष्य इन गेम अर्थव्यवस्था के विकास से मेल खाना है और खेल में प्रवेश करने के लिए इन गेम आर्थिक बातचीत और ऑन रैंप के लिए एक ठोस मौद्रिक आधार प्रदान करना है।



टोकनोमिक्स

पोलिस

पॉलिस संपत्ति के रूप में कम वेग, दीर्घकालिक स्टोर ऑफ व्हॅल्यू है जो अटलस अर्थव्यवस्था के लंबे समय तक उत्पादन के लिए शासन को प्रोत्साहित करता है। पॉलिस को डीओए में कोषागार के भीतर टीएलएस के खनन, वितरण और पुनर्वितरण का काम सौंपा गया है, और टीएलएस में रिटर्न के कुछ हिस्सों को उन विकासों के लिए अर्जित किया जाता है, जिन्हें वे फंड के लिए वोट करते हैं।

दीर्घकालिक परिप्रेक्ष्य के साथ, डीएओ गवर्नर अंततः मेटावर्स विकास की दिशा को चलाने में सक्षम होंगे। संस्थापक स्टार अटलस डेवलपमेंट टीम को गेम असेट्स और गेम डिज़ाइन के लिए प्राथमिक विक्रेता के रूप में वोट दिया जा सकता है। अधिक तत्काल फोकस के अन्य क्षेत्रों में शामिल हैं: आर्थिक संशोधन, फीचर रिलीज, असेट रिलीज शेड्यूल, और प्लेयर-निर्मित सामग्री को शामिल करने की वैकल्पिकता।

पॉलिस की कुल आपूर्ति स्थायी रूप से स्थिर है और इसमें वृद्धि नहीं होती है।

▼ पॉलिस को निम्नलिखित तरीकों से प्राप्त किया जा सकता है :

- प्राथमिक निर्गम : स्टार अटलस टीम संभावित गवर्नरों को सीधे पोलिस टोकन बेच सकती है।
- सेकेंडरी मार्केट्स : सेकेंडरी मार्केट्स पर खरीदा और बेचा जा सकता है, लेकिन लॉकअप / वेस्टिंग शेड्यूल की एक सीमित विविधता के साथ आते हैं।
- इन - गेम रिवार्ड्स : इन गेम में कुछ मिशनों को पूरा करना।
- मेटागेम पुरस्कार :
 - a. सक्रिय रूप से नए उपयोगकर्ताओं को आकर्षित करना जो कुछ समय के लिए बने रहते हैं या कुछ मात्रा में मूल्य उत्पन्न करते हैं।
 - b. मौजूदा उपयोगकर्ताओं को गिल्ड / गुटों आदि में व्यवस्थित करें, जो इन गिल्डों / गुटों के उत्पादन के आधार पर हों।
 - c. गिल्ड / गठबंधन को इस आधार पर पॉलिस की राशि से पुरस्कृत किया जाएगा कि उन्होंने ब्रह्मांड में कितने समय तक सक्रिय रूप से भाग लिया है। मंथन को हतोत्साहित करने के लिए इनाम संरचना को कैलिब्रेट किया जाएगा।
- शासन भागीदारी : डीएओ में हिस्सेदारी करना और सक्रिय रहना।
- मेटा - इकॉनॉमिक्स पुरस्कार : एएमएम और अन्य डीएफआई संस्थाओं पर चलनिधि प्रावधान



03

टोकनोमिक्स

मुद्रा नीति

पॉलिस टोकन की कुल आपूर्ति ३६ करोड है , जिसे निम्नानुसार वितरित किया जाएगा :

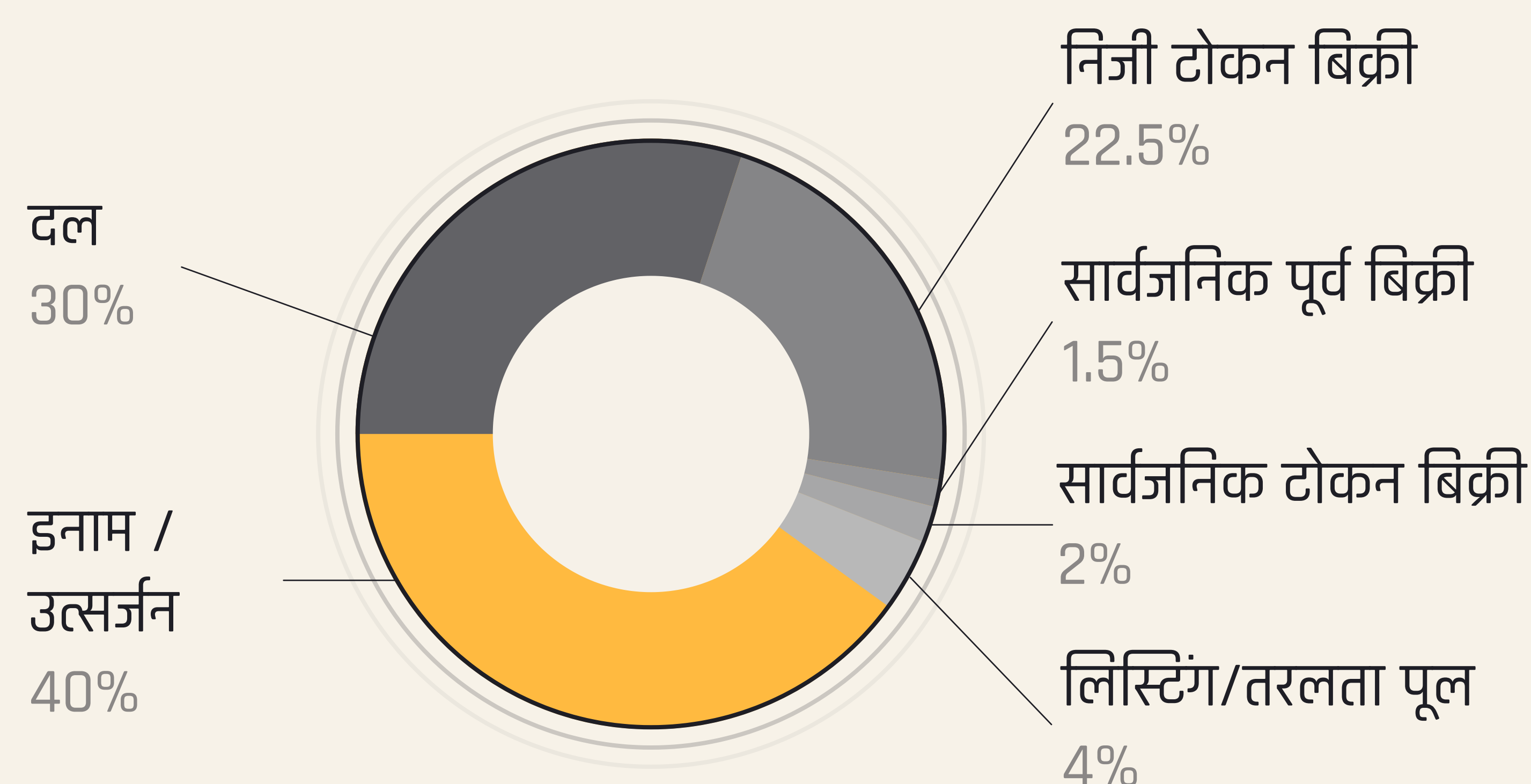
| समूह | आवंटन (%) | आवंटन (POLIS) | TGE (खोलना) (%) | निहित अवधि (सप्ताह) |
|------------------------------------|-----------|---------------|-----------------|---------------------|
| निजी टोकन बिक्री | 22.5% | 81,000,000 | 0% | 104 |
| सार्वजनिक पूर्व बिक्री | 1.5% | 5,400,000 | 0% | 104 |
| सार्वजनिक टोकन बिक्री ¹ | 2% | 7,200,000 | 100% | 0 |
| लिस्टिंग/तरलता पूल ² | 4% | 14,400,000 | 100% | 0 |
| इनाम /उत्सर्जन | 40% | 144,000,000 | 0% | 416 |
| दल ³ | 30% | 108,000,000 | 100% | 104 |

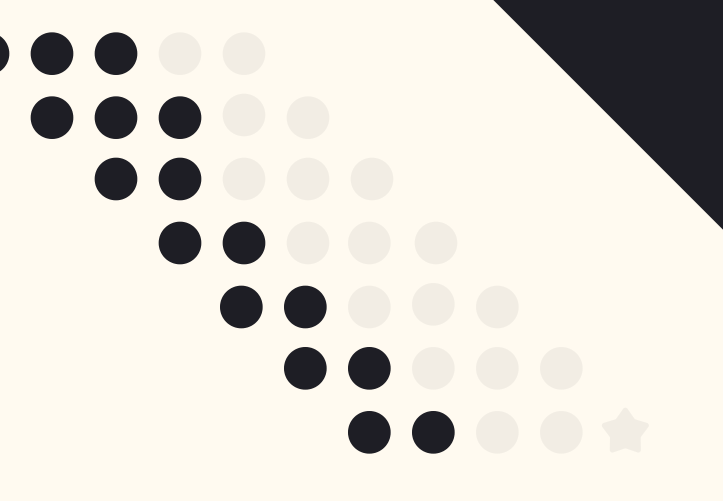
¹ 1.0% FTX; 0.5% Raydium/AcceleRaytor; 0.5% Apollo X

² 2% CEX; 2% DEX

³ डीएओ में हिस्सेदारी के लिए विशेष रूप से अनलॉक किया गया। अन्यथा दैनिक लीनियर अनलॉक के साथ 2 वर्ष की वेस्टिंग।

पोलिस आवंटन

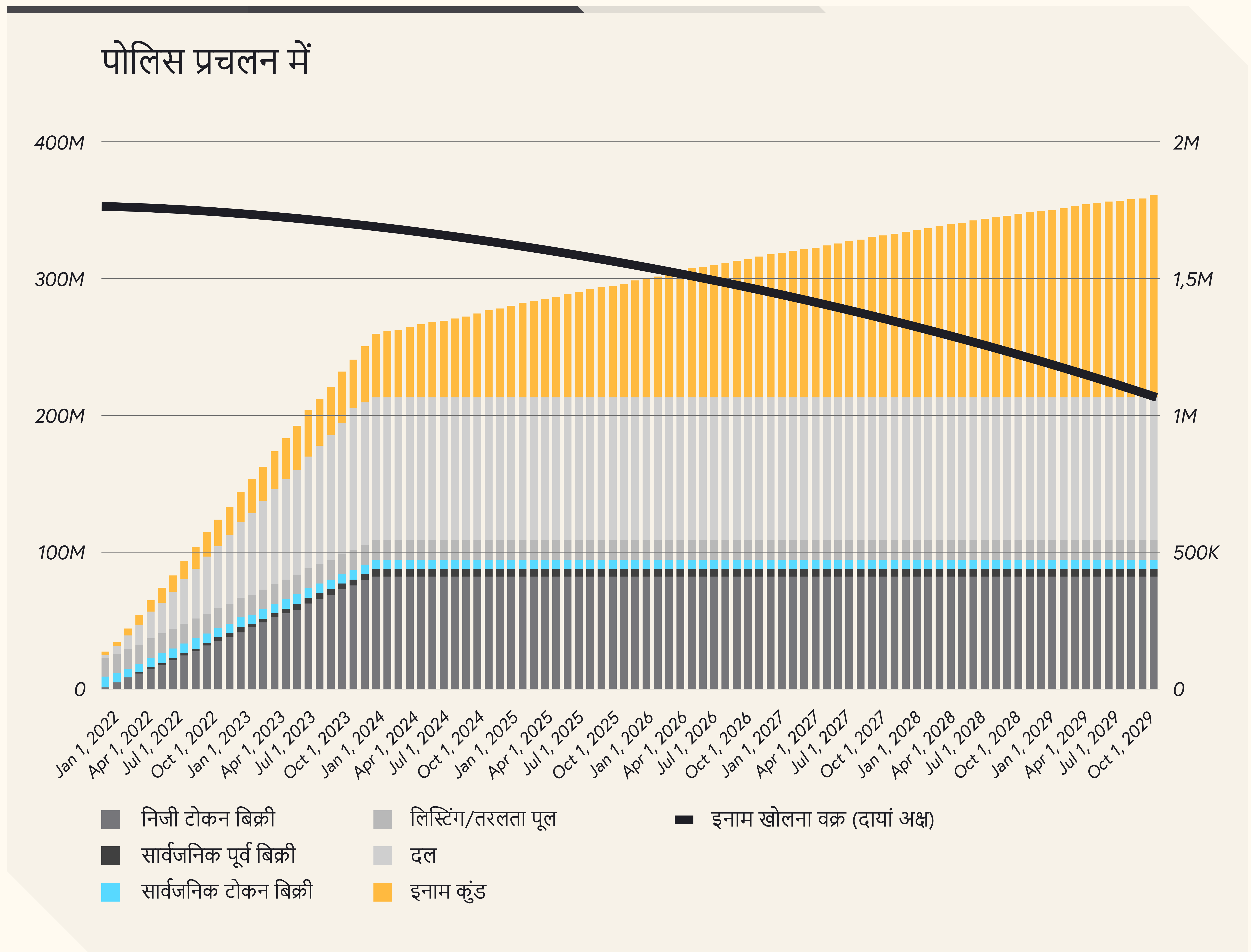




03

टोकनोमिक्स

उत्सर्जन पूल को ८ वर्षों में एक सुचारू वक्र के माध्यम से सीधे पॉलिस रिवार्ड पूल में इंजेक्ट किया जाएगा, इस समय के दौरान पूरे रिवार्ड पूल को छोड़ दिया जाएगा जब तक कि डीएओ अन्यथा नियम नहीं करता (अति बहुमत के साथ) । डीएओ हस्तक्षेपों के लिए दृष्टिकोन यह है कि संगठन देखे गए आर्थिक मेट्रिक्स के आधार पर अर्धवार्षिक लक्ष्य निर्धारित करेगा जो तदनुसार ड्रॉपिंग शेड्यूल को समायोजित करेगा ।





टोकनोमिक्स

एटलस

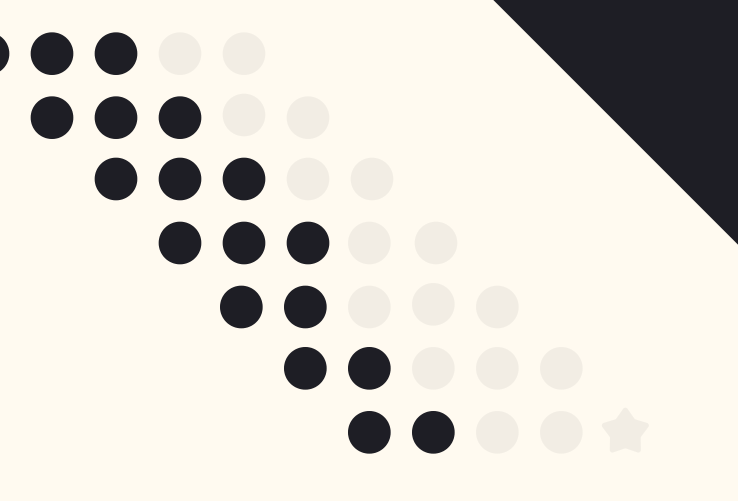
अॅटलस : अॅटलस खेल में मुद्रा / आय का रूप है । बाजार उस कीमत पर साफ होता है जिसपर खरीद पक्ष इन गेम संपत्तियों के उत्पादन के मूल्य को मानता है । क्योंकि अॅटलस को खेल के भीतर अर्जित किया जा सकता है ।

मुद्रा इनफ्लैटेबल है । इन गेम अर्थव्यवस्था के रूप में मौद्रिक द्रव्यमान लगभग उसी दर से बढ़ना चाहिए।

इन गेम गतिविधियों को पुरस्कृत करने के लिए नया अॅटलस बनाया गया है ।

पॉलिस डिओए इन गेम गतिविधियों के लिए मौद्रिक पुरस्कारों को विनियमित करने वाले मापदंडों को समायोजित कर सकता है , दोनों वैश्विक स्तर पर और बारीक , प्रति गतिविधि प्रकार ।





03

टोकनोमिक्स

मुद्रा नीति :

टीएलएस टोकन की कुल आपूर्ति ३६० करोड है , जिसे निम्नानुसार वितरित किया जाएगा :

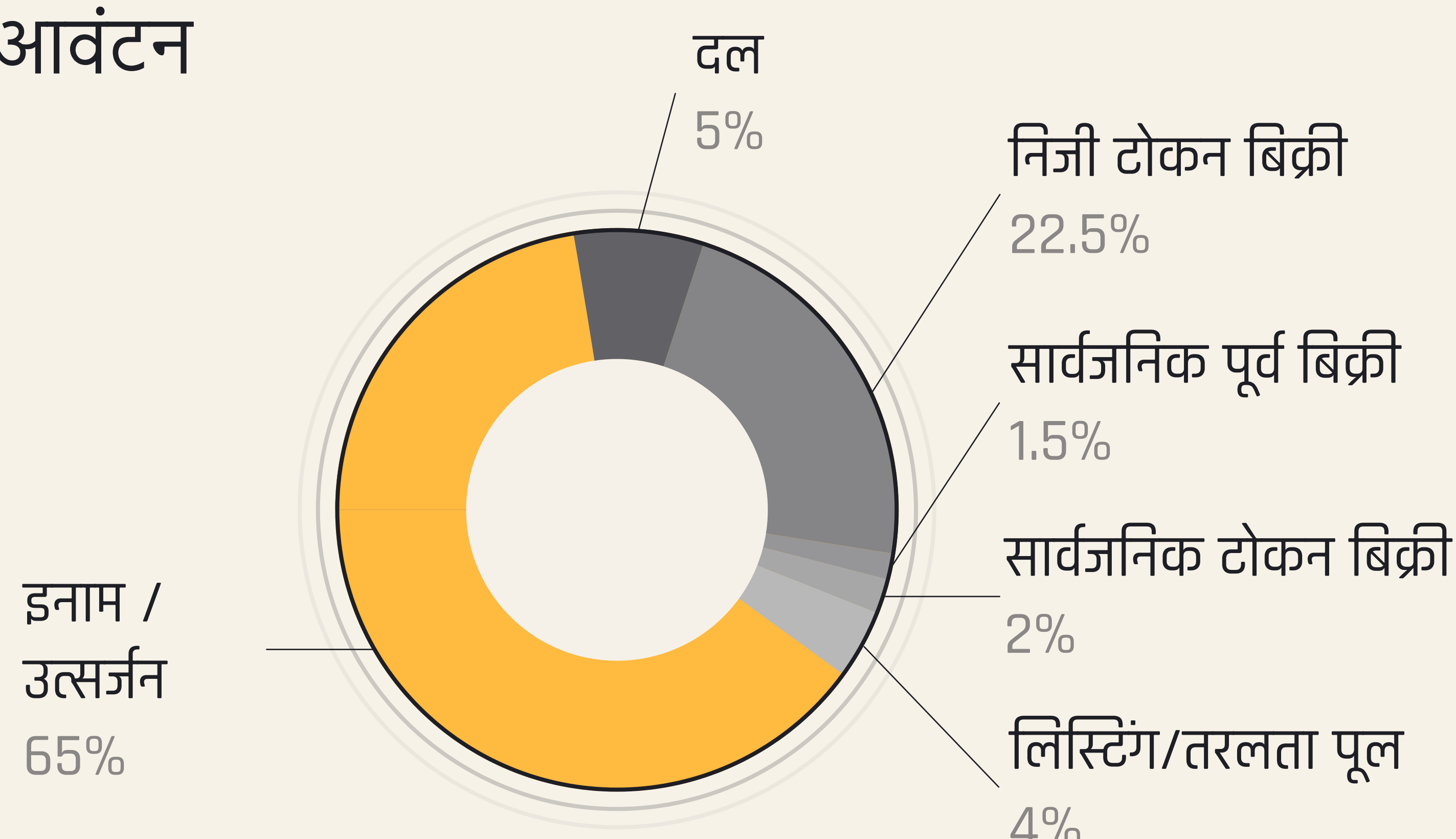
| समूह | आवंटन (%) | आवंटन (ATLAS) | TGE (खोलना) (%) | निहित अवधि (सप्ताह) |
|------------------------------------|-----------|----------------|-----------------|---------------------|
| निजी टोकन बिक्री | 22.5% | 8,100,000,000 | 0% | 104 |
| सार्वजनिक पूर्व बिक्री | 1.5% | 540,000,000 | 0% | 104 |
| सार्वजनिक टोकन बिक्री ¹ | 2% | 720,000,000 | 100% | 0 |
| लिस्टिंग/तरलता पूल ² | 4% | 1,440,000,000 | 100% | 0 |
| इनाम /उत्सर्जन | 65% | 23,400,000,000 | 0% | 416 |
| दल ³ | 5% | 1,800,000,000 | 100% | 104 |

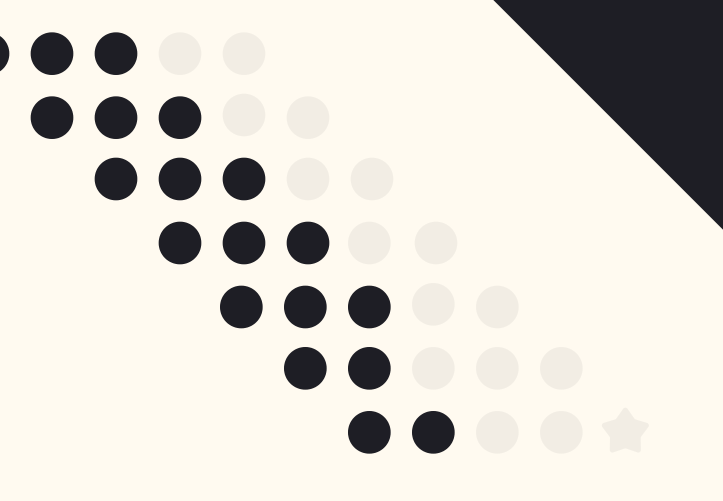
¹ 1.0% FTX; 0.5% Raydium/AcceleRaytor; 0.5% Apollo X

² 2% CEX; 2% DEX

³ डीएओ में हिस्सेदारी के लिए विशेष रूप से अनलॉक किया गया। अन्यथा दैनिक लीनियर अनलॉक के साथ 2 वर्ष की वेस्टिंग।

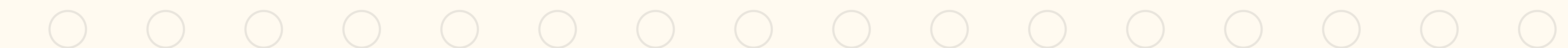
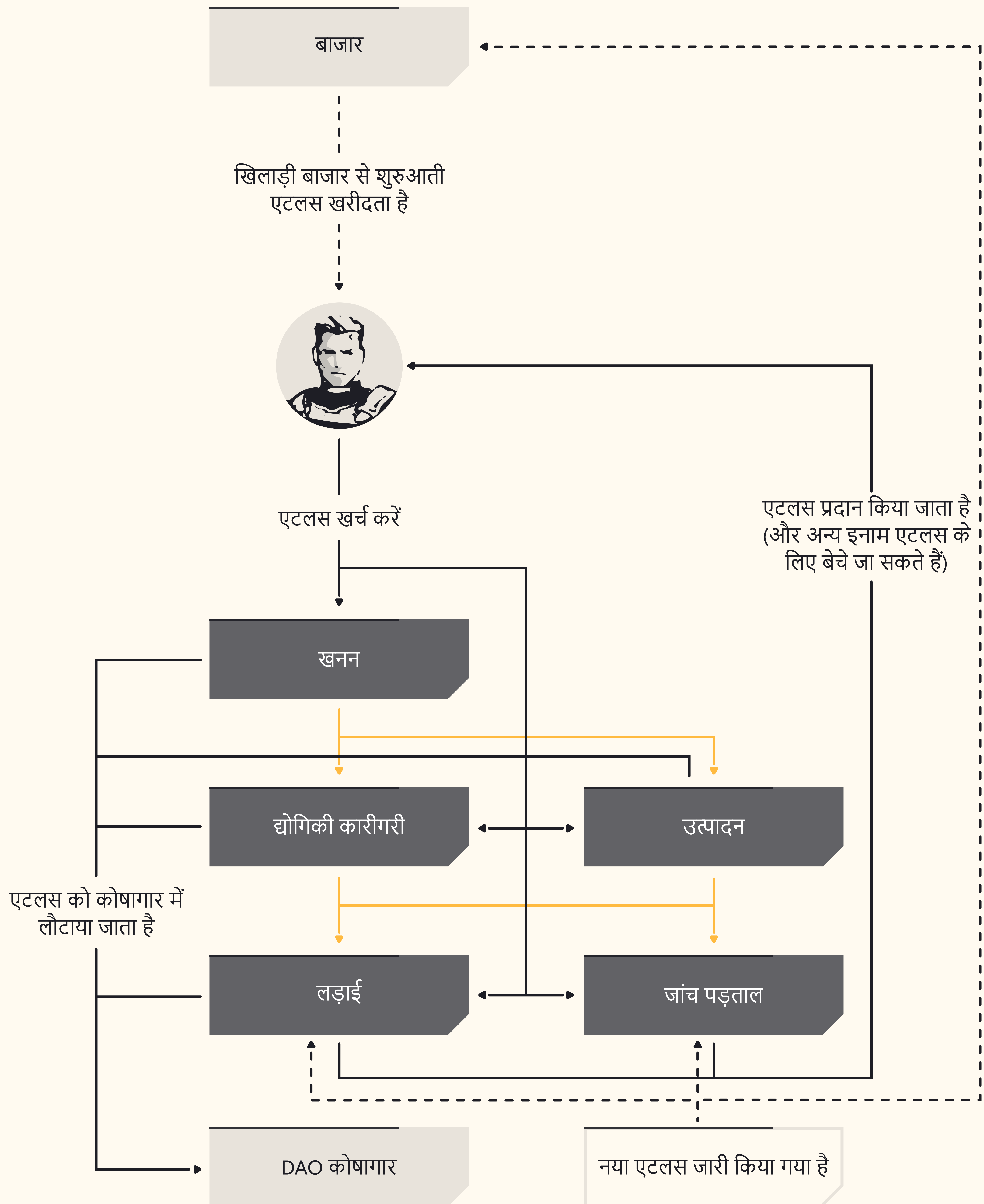
एटलस आवंटन

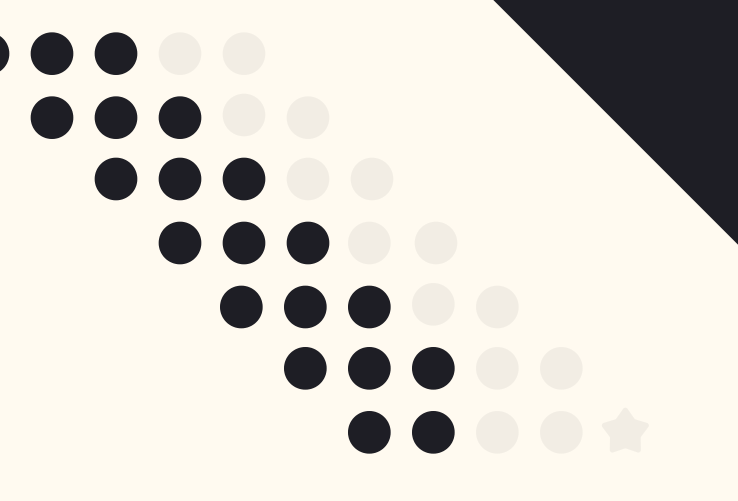




टोकनोमिक्स

अॅटलस का निर्माण और बर्निंग विशुद्ध रूप से गेम उपयोगकर्ता आधार वृद्धि और अपनाने पर आधारित होगा। स्टार अॅटलस की आपूर्ति और कीमत को एक स्तर पर रखा जाएगा ताकि आंतरिक रूप से उचित इन गेम परिसंपत्ति मूल्य निर्धारण बनाए रखा जा सके और बाहरी रूप से प्रशंसा की अनुमति देते हुए नए उपयोगकर्ताओं के लिए प्रवेश स्तर को अनुकूलित किया जा सके।



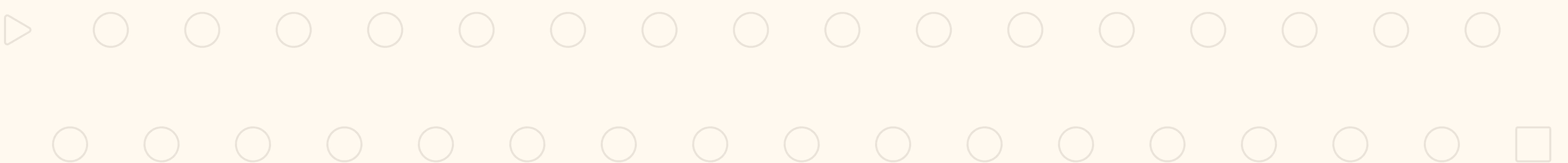


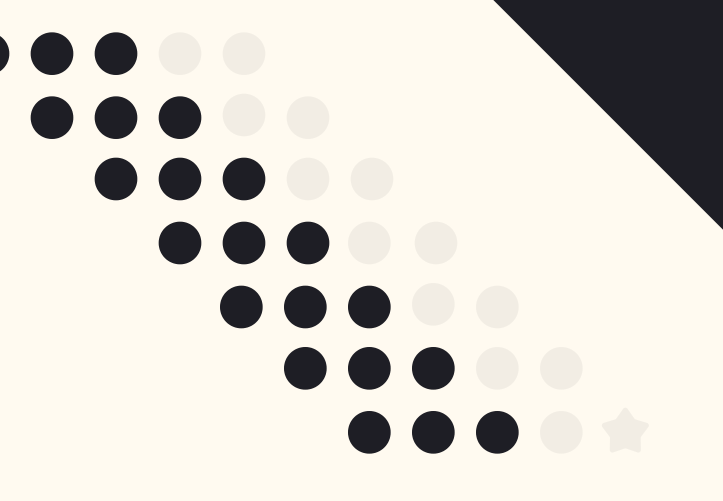
टोकनोमिक्स

▼ अटलस की मुद्रा नीति तीन अलग - अलग चरणों के साथ एक मार्ग का अनुसरण करेगी :

- **विवेकाधीन (केंद्रीय बैंक)** । विकास दल प्रत्येक प्रकार के इन गेम पुरस्कारों पर गुणकों को संशोधित करने के लिए डेव्हलपर के डीएओ वोट (जैसा कि डीएओ अनुभाग में उल्लिखित है) का उपयोग करके सीधे उत्सर्जन दरों को समायोजित करता है ।
पॉलिस धारकों के लिए उचित राजस्व प्रदान करते हुए , उपयोगकर्ता आधार के विकास के लिए खेल को सुलभ और इष्टतम बनाना लक्ष्य है ।
- **विवेकाधीन (विकेंद्रीकृत शासन)** ।। उत्सर्जन दर अभी भी इनाम गुणकों को संशोधित करने पर आधारित है , लेकिन डेव्हलपर्स के वोट चरणबद्ध हैं , और डीएओ नियंत्रण लेता है ।
- **पॅरामेट्रिक (विकेंद्रीकृत शासन)** । सिस्टम को एक एल्गोरिथम स्थिरीकरण मॉडल के साथ बदल दिया गया है जो मायक्रोइकॉनॉमिक मॉटिक्स और बाहरी टोकन बाजारों पर विचार करता है । यह मुद्रा द्रव्यमान के लिए लक्ष्य निर्धारित करने के साथ साथ पुरस्कारों को समायोजित करने और तदनुसार जलने के लिए किया गया था । मॉडल को एक बहुसंख्यक डीएओ वोट द्वारा सक्षम किया जाना है , जो तैनाती के बाद पैरामेट्रिक होगा , डीएओ अपने केपीआई को संशोधित करने में सक्षम होगा ।

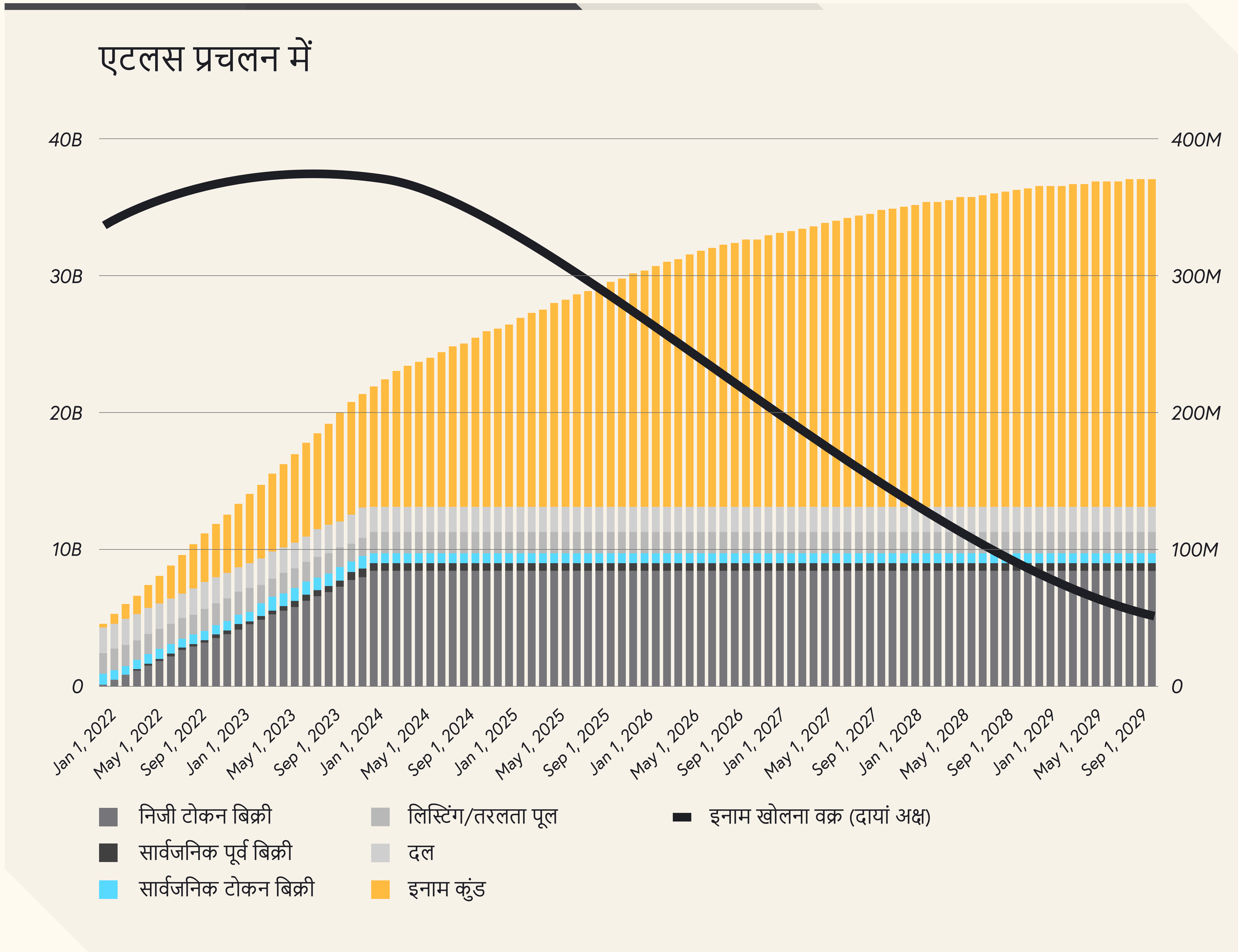
वितरण पूल को ८ वर्षों में एक सुचारू वक्र के माध्यम से अटलस रीसर्चुलेशन फंड (नीचे कवर किया गया) में इंजेक्ट किया जाएगा , इस समय के दौरान पूरे रिवार्ड पूल को छोड़ दिया जाएगा जब तक कि डीएओ नियम अन्यथा न हो । डीएओ हस्तक्षेपों के लिए दृष्टि यह है कि संगठन देखे गए आर्थिक मॉटिक्स के आधार पर अर्धवार्षिक लक्ष्य निर्धारित करेगा जो तदनुसार ड्रॉप शेड्यूल को समायोजित करेगा ।





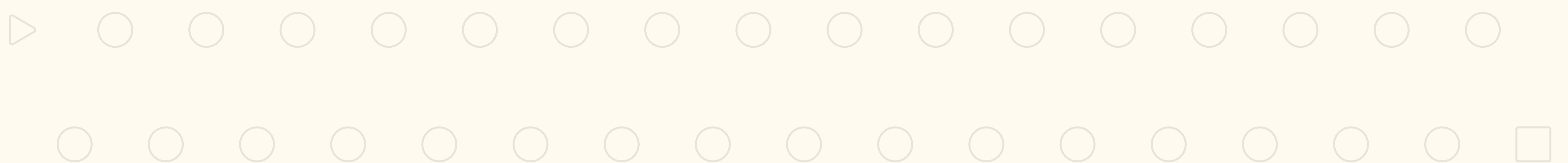
03

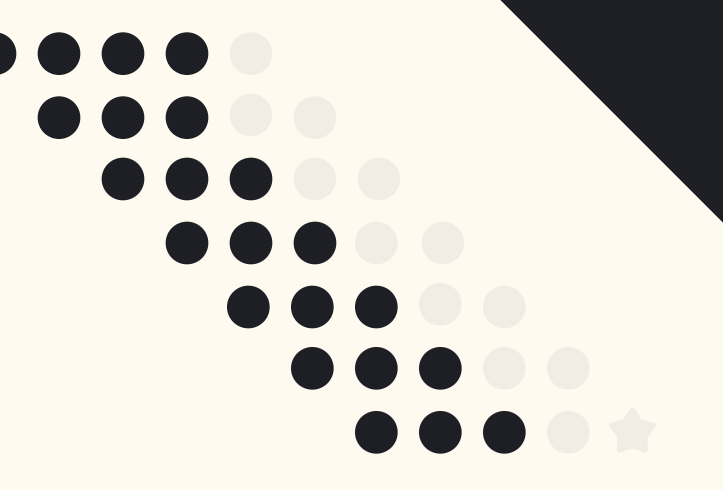
टोकनोमिक्स



मुद्रा जीवन चक्र

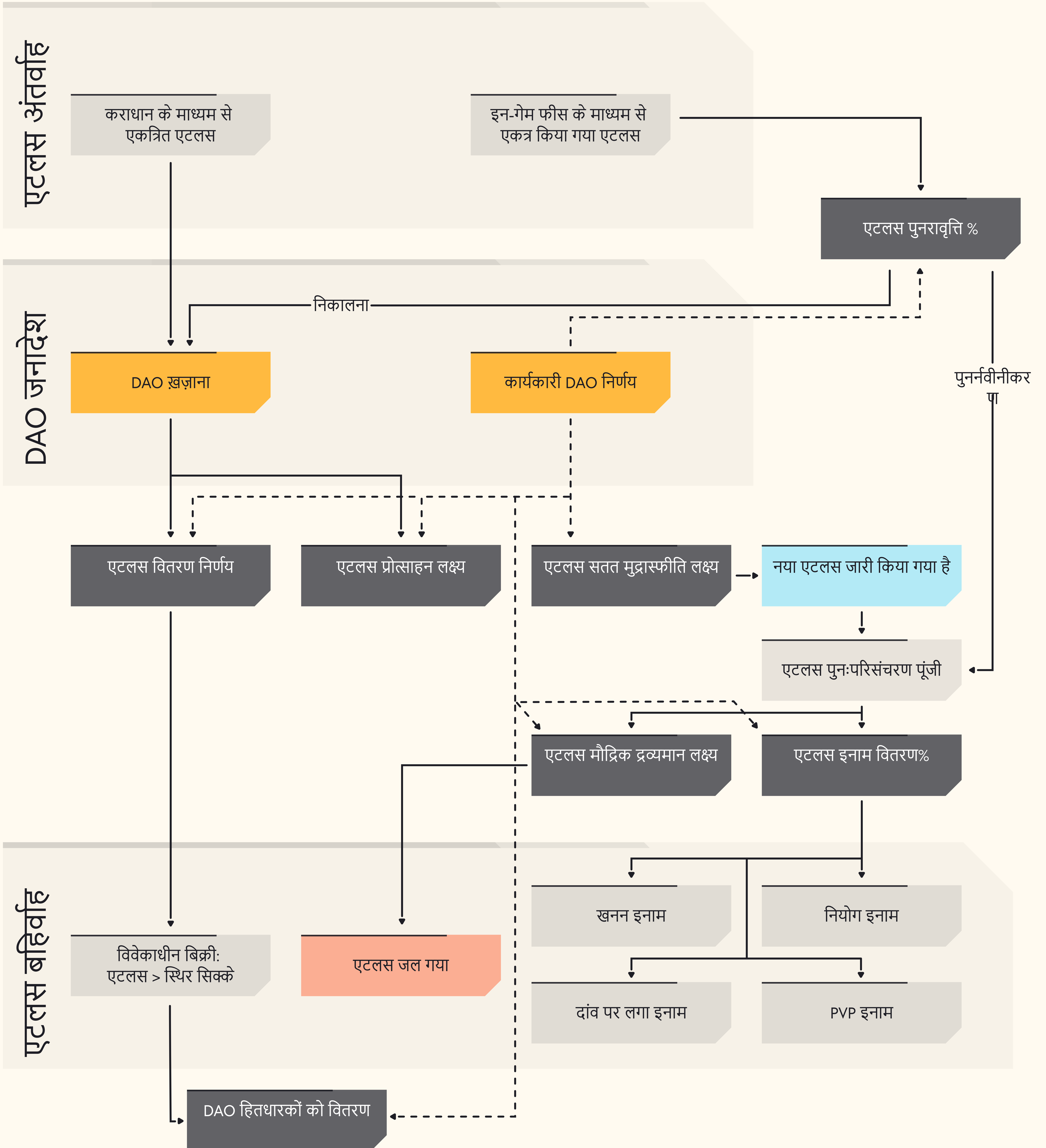
अॅटलस के जीवन चक्र (इन गेम मुद्रा के रूप में) को प्राकृतिक नकदी प्रवाह इन गेम फीस और इन गेम कराधान के माध्यम से अंतर्वाह के रूप में परिभाषित किया गया है । इन गेम गतिविधियों के लिए आउटफ्लो के रूप में पुरस्कार कई पैरामीट्रिक ऑटोमेटन और डीएओ निर्णयों द्वारा ऑर्केस्ट्रेट किए गए हैं ।

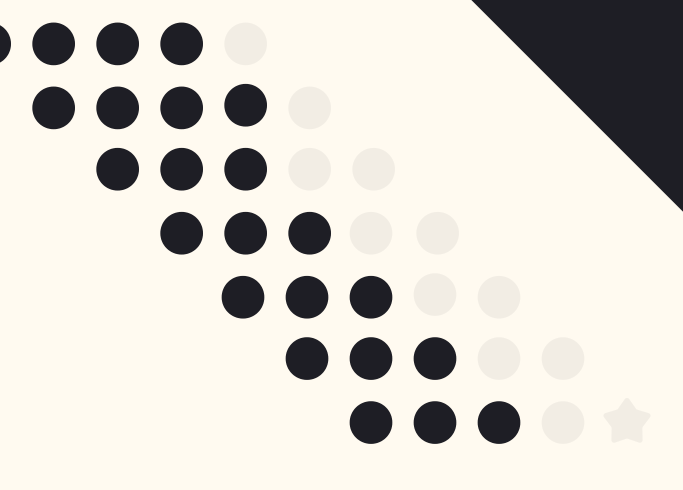




टोकनोमिक्स

- नकदी
- प्रवाह उत्सर्जन
- जलाना
- प्राचल यंत्र (DAO-परिभाषित)
- DAO पुरजे

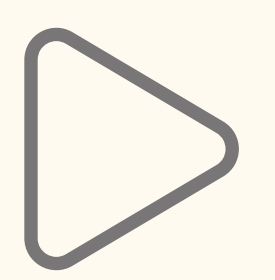




टोकनोमिक्स

कोई लूप इन गेम फीस (जैसे जहाजों के लिए इंधन लागत) पुरस्कार (जैसे मिशन भुगतान) के बीच प्रवाहित होता है ।

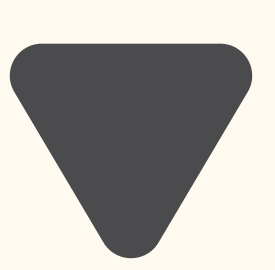
मुद्रा पुनर्चक्रण का एक निश्चित % है जो पुरस्कार निधि (टीएलएस पुनर्चना कोष) को सीधे शुल्क से भरता है , और शेष को डीओ ट्रेजरी में भेजता है । डीएओ रीसर्चुलेशन फंड को सीधे या मुद्रा प्रणाली के मापदंडों को समायोजित करके सब्सिडी दे सकता है : स्थायी मुद्रास्फीति लक्ष्य (वर्ष ८ के बाद सक्रिय) , पुरस्कार निधि वितरण वक्र (वर्ष ८ पहले) । फंड के एक हिस्से को जलाकर मौद्रिक द्रव्यमान को समायोजित करना भी संभव है । रीसर्चुलेशन फंड से विशेष रिवार्ड फंड में नकदी प्रवाह पर बारीक नियंत्रण डीएओ को गतिविधियों के विशेष समूहों को चुनिंदा रूप से प्रोत्साहित या हतोत्साहित करके इन गेम अर्थव्यवस्था को संतुलित



गैर - मौद्रिक संपत्ति

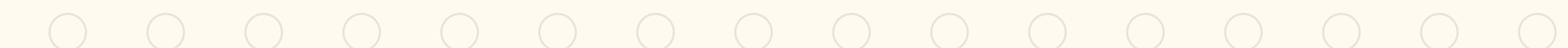
जहाज , उपकरण , घटक , चालक दल

प्रत्येक स्टार अटलस आइटम ब्लॉकचैन पर दर्ज एक एनएफटी है । इसका मतलब यह है कि प्रत्येक आइटम की उत्पत्ति को उसके निर्माण की घटना में वापस ट्रैक किया जा सकता है . और जैसे खेल में उपयोग की जाने वाली प्रत्येक वस्तु अविश्वसनीय है । एनएफटीको अटलस का उपयोग करके या अन्य सोलाना समर्थित मुद्राओं का उपयोग करके द्वितीयक बाजारों पर स्टार अटलस के भीतर खरीदा जा सकता है ।



स्टार अटलस निम्नलिखित के लिए एनएफटी का उपयोग करेगा :

- आयटम के स्वामित्व को प्रतिबिंबित करना ।
- आयटम की बारीकियों को रिकॉर्ड करना , जैसे हथियार हिट - पॉइंट , आर्मर स्किल बूस्ट , स्पेशल बोनस आदि ।
- रिकॉर्डिंग आयटम दुर्लभता , यानी इसका मूल्य आयटम ड्रॉप की सांख्यिकीय संभावना या आयटम को तैयार करने के लिए उपयोग किए जाने वाले घटकों के मूल्य पर आधारित है ।

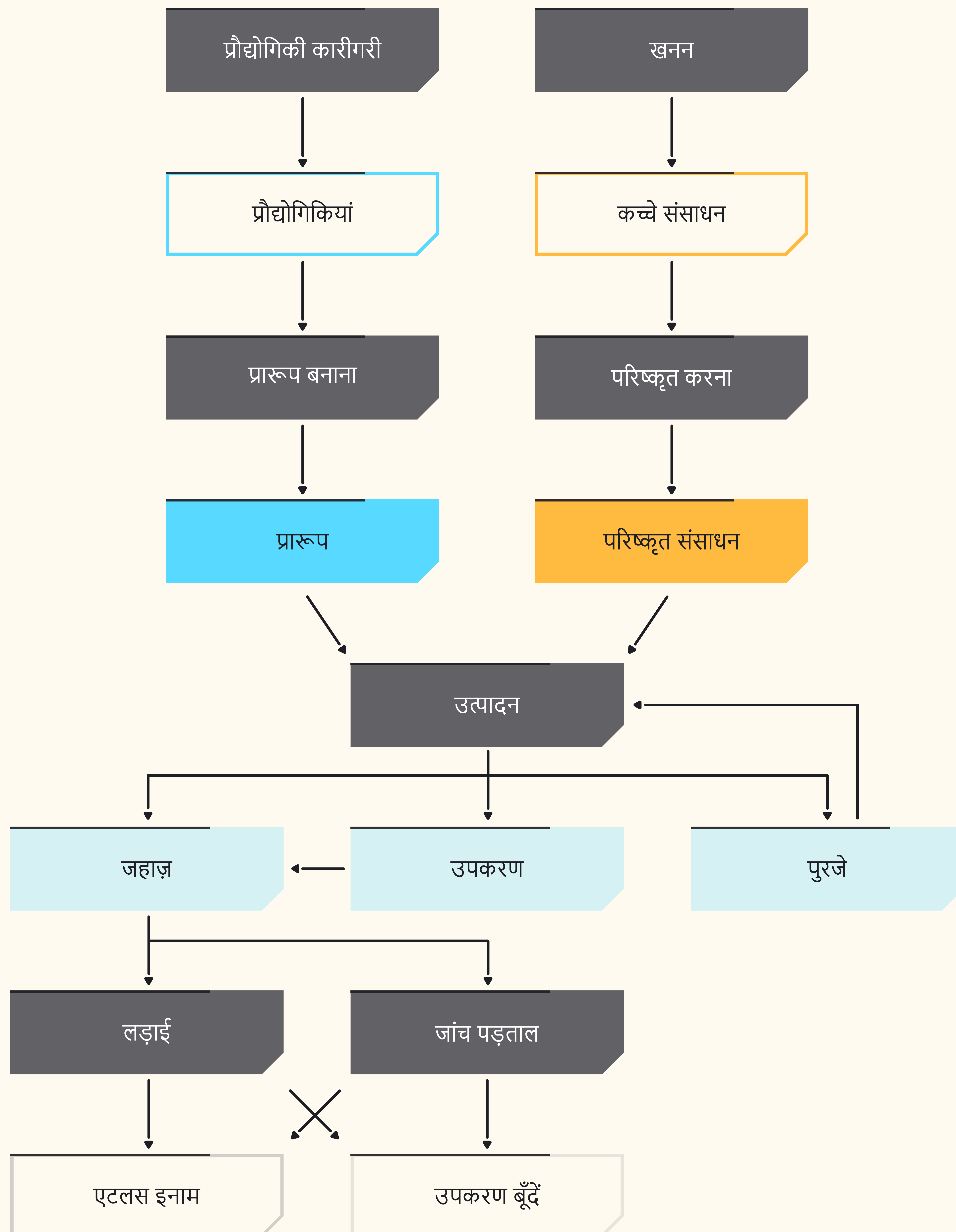




टोकनोमिक्स

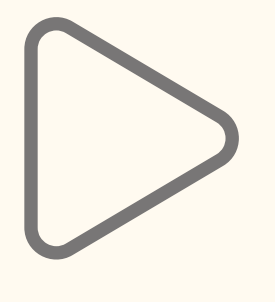
क्लास , स्टार अटलस आयटम या तो गिराए जा सकते हैं (अर्थात खोज / अन्वेषण मिशन / पीरपी या पीरई द्वयी / पुरातत्व स्थलों पर खुदाई के माध्यम से हासिल किए गए) या तैयार किए गए (आवश्यक संसाधनों को मिलाकर) । किसी भी स्टार अटलस आयटम को उसकी दुर्लभता बढ़ाने के लिए भी सुधारा जा सकता है ।

- खेल गतिविधियां
- ■ ■ ■ ■ खेल संपत्ति
- इनाम





टोकनोमिक्स



भूमि

प्रत्येक ग्रह को पार्सल में विभाजित किया गया है। प्रत्येक पार्सल की विशिष्टताएं (यानी आकार, सीमाएं, स्थान, वर्तमान स्वामित्व) ऑन चेन एनएफटी के रूप में दर्ज की जाती हैं। सभी इमारतों को स्वाभाविक रूप से भूमि पर बनाया गया है, उच्च अंत सुविधाओं के साथ कार्य करने के लिए अधिक विकसित भूमि की आवश्यकता होती है।

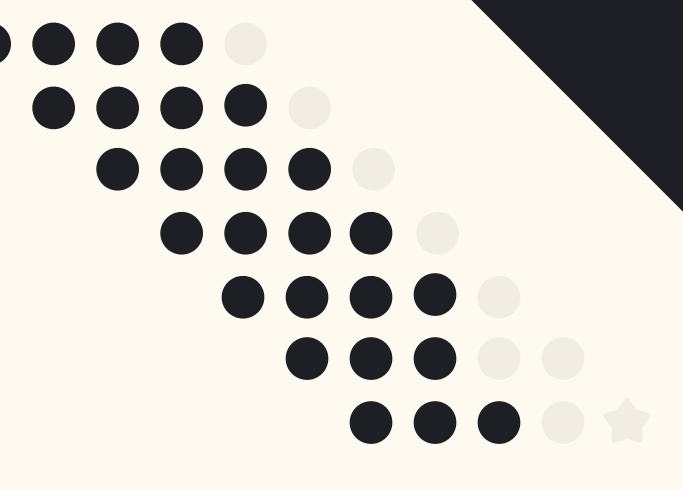
सभी भूमि किराए के बजाय स्वामित्व में है, उपयोगकर्ताओं को किराए के आवेदन द्वारा बेदखली या भेदभाव से बचाती है। फ्लिपिंग को हतोत्साहित करने के लिए जिससे एक मार्केट एजेंट जमीन खरीदता है और बस पकड़ लेता है। इसके उपयोग के बजाय इसके मूल्य प्रशंसा से राजस्व प्राप्त करने की योजना बनाता है। खेल भूमि मूल्य कर (एलव्हीटी) का उपयोग करता है। डीएओ अपने स्तर के आधार पर अटलस में भूमि कर की कीमत लगाता है (अधिक विकसित भूमि पर अधिक कर लगाया जाता है), शीर्ष स्तर के डीएओ द्वारा समायोज्य वैश्विक सीमा के साथ यह तंत्र अपनी संभावित उत्पादक क्षमताओं के साथ भूमि मूल्य को पलटने और संतुलित करने से गतिशील सुरक्षा प्रदान करता है।

यदि भूमि स्वामी करों का भुगतान नहीं करता है, तो भूमि को अंततः बंद कर दिया जाएगा, सभी भवनों को अक्षम कर दिया जाएगा (लेकिन कर संचय को रोकना नहीं)। एक अतिरिक्त अवधि के बाद, स्थानीय शासन द्वारा भूमि की नीलामी की जा सकती है, करों और जुर्माना को वापस लिया जा सकता है, और शेष धनराशि मूल मालिक को वापस कर दी जा सकती है।

एक परीक्षण मामले के रूप में, कुछ क्षेत्र शासन संचालित एलव्हीटी के बजाय करीलशीसशी कर लागू कर सकते हैं।

दो सिद्धांतों पर निर्मित एक सैद्धांतिक कराधान प्रणाली : (१) शासन द्वारा निर्धारित एक निश्चित कर दर है। भूमि मालिक अपने स्वयं के भूमि मूल्य को परिभाषित करते हैं, जिसका उपयोग उनके लिए करों की गणना के लिए किया जाता है ; (२) कोई भी बाजार एजेंट किसी भी समय अपने मूल मालिक से उस मूल्य के लिए जमीन खरीद सकता है जिसे मालिक कर आधार के रूप में निर्धारित करता है।





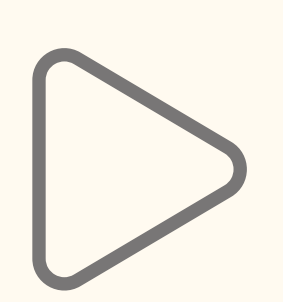
टोकनोमिक्स

▼ भूमि पार्सल निम्नलिखित तरीकों से प्राप्त किए जा सकते हैं :

- प्राथमिक बाजार : अन्य संपत्तियों के समान नीलामियों में बेचा जाता है । भूमि स्टार अटलस टीम द्वारा जारी की जा सकती है और मौजूदा स्थिर सिक्कों (यूएसडीसी , यूएसडीटी , आदि) के लिए या अटलस के साथ बेची जा सकती है
- द्वितीयक बाजार : मौजूदा भूमि मालिक अटलस के बदले अपने पार्सल और / या भवन जो वे इन गेम मार्केटप्लेस पर विकसित करते हैं , बेच सकते हैं ।

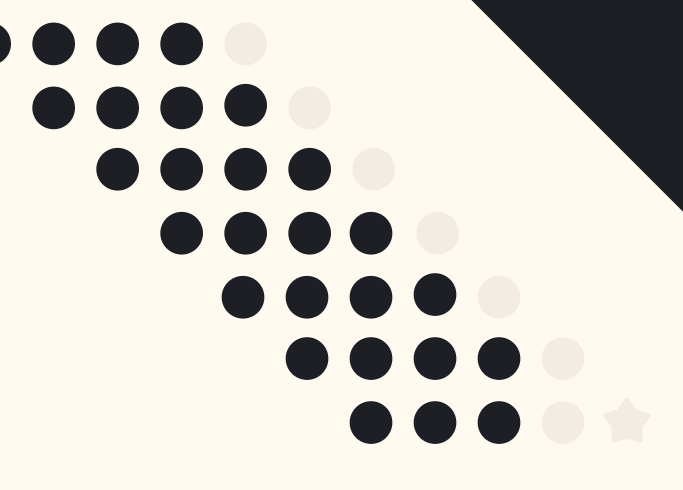
▼ भूमि मालिकों को निम्नलिखित द्वारा प्रोत्साहित किया जाता है :

- भूमि मालिकों को उपरोक्त अनुभागों से समान शर्तों के अधीन , पोलिस या अटलस से संपन्न किया जा सकता है ।
- भूमि के मालिक पोलिस अनुभाग में उल्लिखित व्यवहारों के लिए पोलिस अर्जित कर सकते हैं ।
- भूमि मालिक प्रतिस्पर्धी आधार पर अटलस में अपनी भूमि की उत्पादक गतिविधियों के लिए कर एकत्र कर सकते हैं ।
- भूमि मालिक अटलस में ऋण के लिए अपने पार्सल को संपार्श्विक के रूप में उपयोग कर सकते हैं ।
- बिल्डर और छोटे वर्ग के लिए जमीन की जरूरत होती है ।



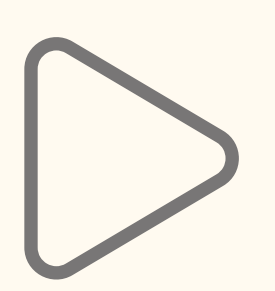
अतिरिक्त डीआईएफआई कार्य :

इस पेपर में वर्णित पॉलिस , अटलस और किसी भी इन गेम एनएफटी के कार्यों की सूची गैर विस्तृत है और आगे की पुनरावृत्ति और परिवर्तनों के अधीन है । हम ए / पी से कुछ उत्सर्जन को हिस्सेदारी और उपज खेती के लिए आवंटित करने का इरादा रखते हैं । इसके अलावा , उनका उपयोग खेल से परे और व्यापक विकेन्द्रीकृत वित्त (डीएफआई) स्थान में विस्तारित हो सकता है , अर्थात् सोलाना पारिस्थितिकी तंत्र में , जहां पोलिस और अटलस को किसी भी संख्या में विकेन्द्रीकृत एक्सचेंजों के तहत सूचीबद्ध किया जा सकता है , और अन्य गतिविधियों के लिए उपयोग किया जा सकता है जैसे कि संपार्श्विकीकरण , उधार , और उपज खेती , जिनमें से प्रत्येक अपने संभावित पुरस्कार प्रस्तुत कर सकते हैं । ये कार्यात्मकताएं अंततः किसी विशेष पार्टी के नियंत्रण से बाहर होती हैं , बल्कि उपयोगकर्ता की मांग के आधार पर बनाई और उपयोग की जाती हैं ।



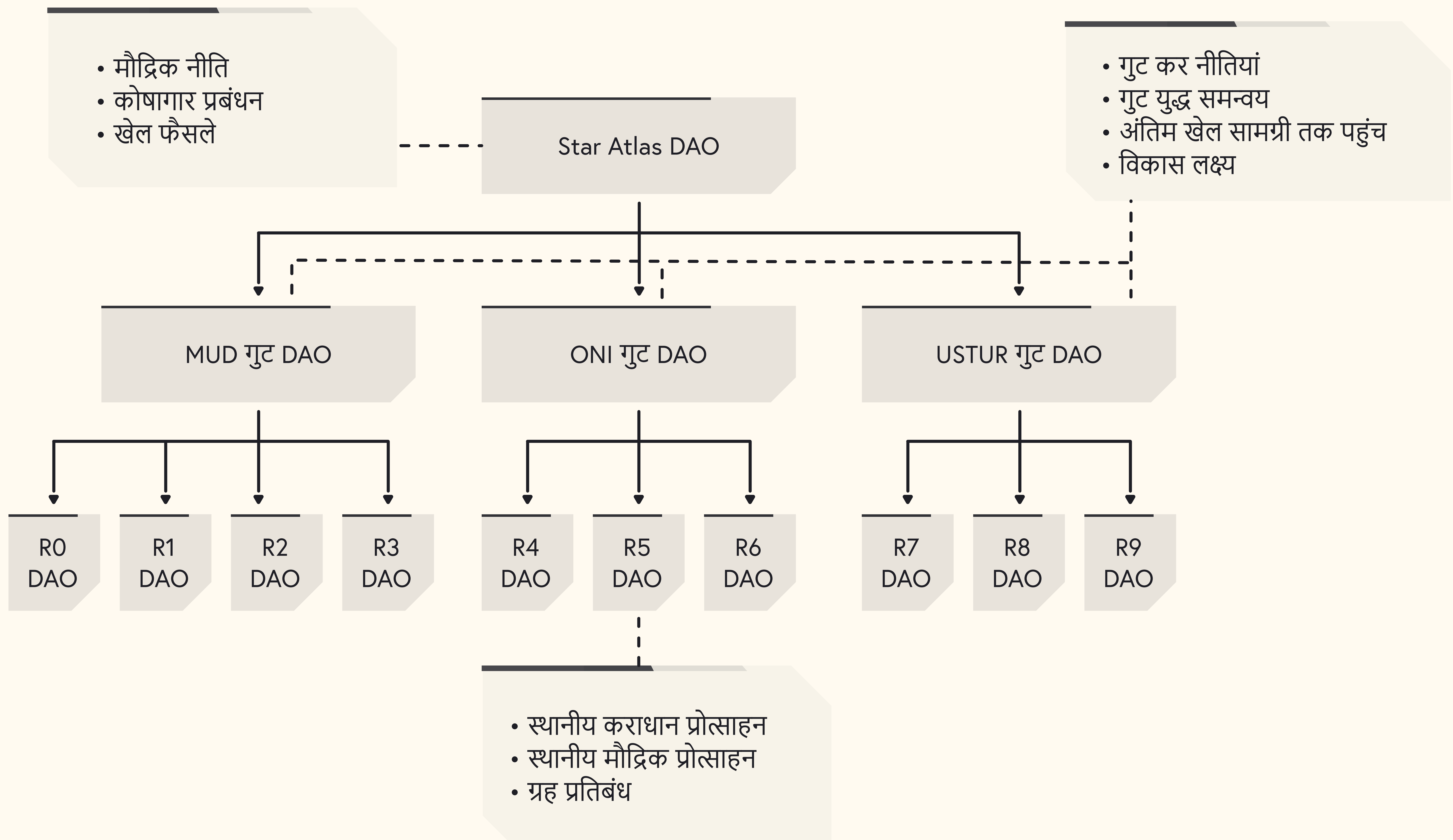
शासन

स्टार अटलस की दीर्घकालिक दृष्टि एक स्वायत्त, खिलाड़ी - स्वामित्व वाला खेल है, जो पूरी तरह से शासन द्वारा नियंत्रित और विकेंद्रीकृत वित्त पोषित है। इसलिए, अपने शुरुआती चरणों से, अर्थव्यवस्था को डीएओ (विकेंद्रीकृत स्वायत्त संगठन) के पदानुक्रम के माध्यम से चलाने के लिए आर्किटेक्चर किया गया है, जो गवर्नस टोकन (पॉलिस) और अटलस के नकदी प्रवाह से प्रेरित है।



लक्ष्य और संरचना

डीएओ कोषागार वाले खिलाड़ी - संचालित संगठन अपने घटकों को प्रमुख गेम मेकैनिक्स तरीकों से प्रभावित कर सकते हैं। खिलाड़ियों के संगठित समूह अलग अलग पैमाने के उद्देश्यों के लिए प्रतिस्पर्धा करते हैं, और कई स्तरों पर शासन करते हैं। शासन में संभावित अतिरेक को कम करने के लिए प्रत्येक परत की अपनी ओर्थोगोनल भूमिका होती है।



स्तरों के बीच सामान्य विचारधारा यह है कि ऊपरसे नीचे इनगेम भागीदारी की आवश्यकताएं बढ़ती हैं, जबकि दांव कम हो जाता है। हालाँकि, प्रत्येक स्तर को पॉलिस टोकन में हिस्सेदारी की आवश्यकता होती है।



शासन

स्टार अटलस डीएओ

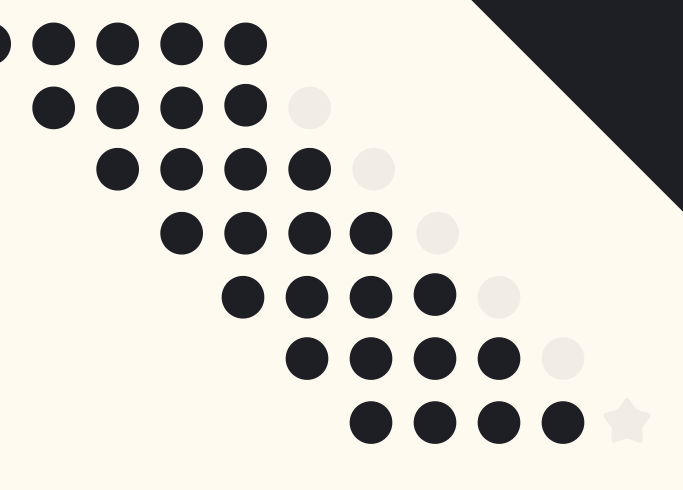
शीर्षस्तरीय शासन (सभी खिलाड़ियों के लिए सार्वभौमिक) स्टार अटलस के समग्र कल्याण को नियंत्रित करता है । यह इन गेम अर्थव्यवस्था में स्थिर है , और लंबी अवधि में और पूरे खेल में भी ।

गेम डीएओ में इन गेम गतिविधियों पर प्रतिबंध नहीं है , लेकिन मेटावर्स अर्थव्यवस्था की संपूर्णता से संभावित मतदान भार और वितरण को कम करके (एक बिंदु तक) निष्क्रिय उपस्थिति को हतोत्साहित करता है । इसके लिए , डीएओ नए विकास में उधार देने , अनुदान देने और निवेश करने के लिए विकास पर मतदान करने में सक्षम होगा । डीएओ के सदस्य भी कर राजस्व के कुछ हिस्से अर्जित करेंगे ।

▼ संगठन परिभाषित करता है :

- मौद्रिक नीति
- डीएओ फंड (स्टार अटलस ट्रेजरी) :
 - a. खेल का विकास
 - b. एनपीसी खरीद के लिए बजट , उत्पादन को प्रोत्साहित करना
 - c. लाभांश
- निचले स्तर के डीएओ को विनियमित करने वाले व्यापक नियम
- अन्य बड़े फैसले :
 - a. प्रोटोकॉल उन्नयन
 - b. आपातकालीन कार्रवाई
 - c. अपडेट और गेम घटकों को सक्षम और अक्षम करना ।

स्टार अटलस डीएओ प्रोटोकॉल ट्रेजरी को भी नियंत्रित करता है जो अटलस में कर जमा करता है , जिसका उपयोग विकास को प्रायोजित करने , लाभांश का भुगतान करने या मूल्य का समर्थन करने के लिए अटलस के एक हिस्से को जलाकर कुल आपूर्ति को कम करने के लिए किया जा सकता है ।



शासन

गुट और उनके डीएओ

स्टार अटलस में तीन गुट हैं - तीन मुख्य क्षेत्रों और संबंधित खिलाड़ी आधारों के अनुरूप जो दिए गए गुट के लिए एक चरित्र बनाने का विकल्प चुनते हैं। मध्यस्तरीय शासन गुट स्तर बड़े प्रतिस्पर्धी समूहों के पैमाने पर खिलाड़ियों को संगठित करता है।

गुट - स्तरीय डीएओ में भाग लेना

एंड गेम सामग्री और वस्तुओं तक पहुंच प्रदान करने और उनके अधिग्रहण पर समन्वय प्रयासों के लक्ष्य के साथ, अपने सदस्यों और क्षेत्रों के लिए इन गेम संशोधक बनाने का अधिकार है।

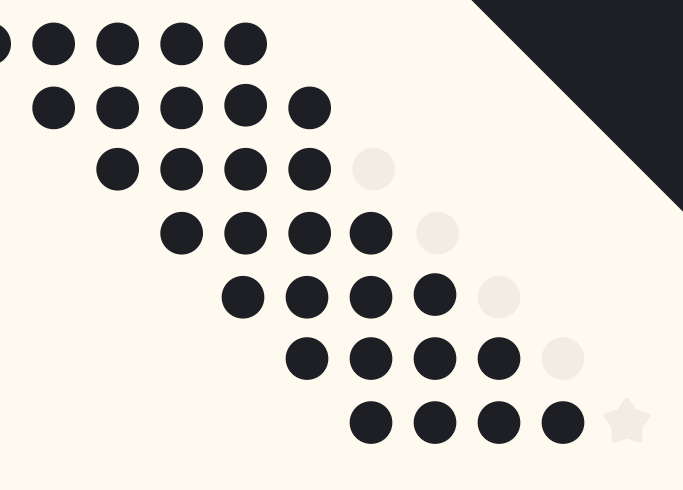
▼ गुट शासन निम्नलिखित की तरह गुटव्यापी लक्ष्य निर्धारित करता है :

- कब्जा
- पकड़
- निर्माण
- गश्ती

इन लक्ष्यों को दांव पर लगाने के लिए पोलिस और एक पारित वोट की आवश्यकता होती है, और स्लॉट सीमित होते हैं। प्रत्येक लक्ष्य क्षेत्र में गुट - व्यापी बोनस उत्पन्न करता है।

गुट प्रशासन मेगा - प्रोजेक्ट्स को भी अनलॉक करता है। एक परियोजना पूरी होने के बाद, वे गुट के लिए नए प्रकार की बूंदों और / या मिशनों को सक्षम करते हैं।





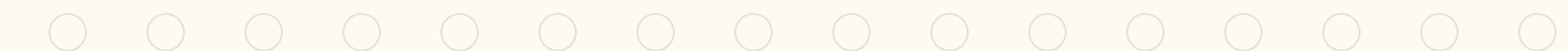
शासन

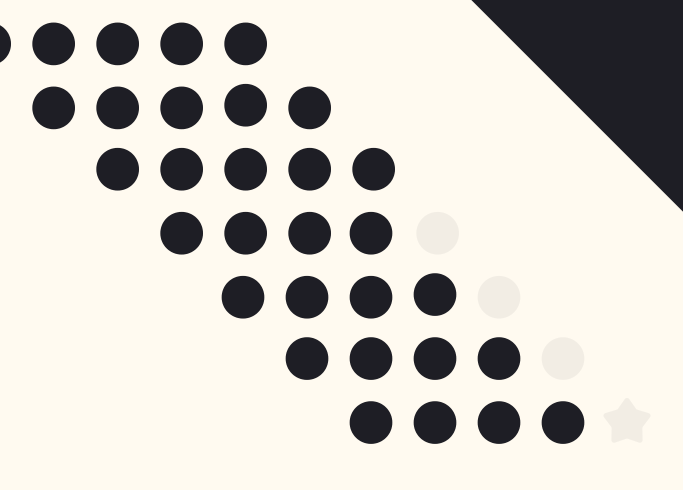
▼ उदाहरणों में शामिल :

- वोट पास करना
- राजकोष से पॉलिस को दांव पर लगाना
- खिलाड़ी आधार सामूहिक रूप से आवश्यकताओं को पूरा करने तक प्रतीक्षा कर रहा है
- इन गेम मेगाप्रोजेक्ट और वैश्विक बोनस बनाना

दूसरे गुट की मेगाप्रोजेक्ट्स का एक गुटव्यापी लक्ष्य के रूप में निर्धारित किया जा सकता है। चुनाव लड़ने वाले क्षेत्रों में आत्मसात करने की डिग्री होती है। एक टियर को अपग्रेड करने के लिए क्षेत्रीय नियंत्रण संरचनाओं को लंगर डालने और उन्हें दो सप्ताह प्रति टियर की दर से रखने / उन्नयन करने की आवश्यकता होती है। स्तर निम्नानुसार काम करेंगे :

- प्रादेशिक नियंत्रण संरचनाएं गुट के खजाने में पॉलिस को सुरक्षित रखती हैं।
आत्मसात स्तरों के प्रकार :
 - a. युद्ध के मैदान - एक ही क्षेत्र के लिए कई गुटों के पास यह हो सकता है, जो लगातार हावी हो सकता है उसे अपग्रेड मिल सकता है।
 - b. प्रारंभिक उपनिवेश कब्जा करने वाले ग्रह और निम्नस्तरीय संरचनाएं सक्षम हैं।
 - c. स्थापित क्षेत्र - उत्पादन संरचनाएं सक्षम हैं, जिनमें प्रतिस्पर्धी क्षेत्रों के लिए अद्वितीय उत्पादन संरचनाएं शामिल हैं।
 - d. कोर क्षेत्र - सुपरकॉपिटल उत्पादन संरचनाएं सक्षम हैं।
- एक विवादित क्षेत्र को आत्मसात करने के लाभ, दुर्लभता आत्मसात स्तर पर निर्भर करती है।
 - a. अद्वितीय संसाधनों का खनन
 - b. सुपर कॉपिटल उत्पादन श्रृंखला के अंतिम चरणमें।
 - i. शीर्ष जहाज मिशनों के लिए प्रवेश द्वार गुट प्रशासन क्षेत्रीय डीएओ पर ऊपरी कर सीमा लगा सकता है।
- क्षेत्रीय डीएओ में दांव पर लगी पोलिस इन मतों में भाग लेती है।





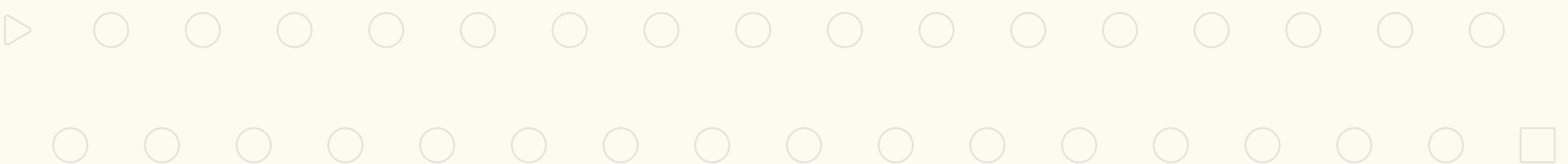
शासन

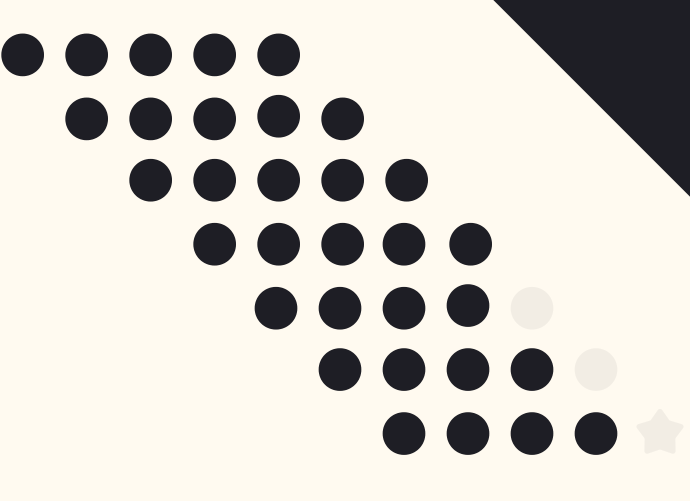
क्षेत्रीय डीएओ

स्टार अटलस के मानचित्र को क्षेत्रों में विभाजित किया गया है , जिसमें बदले में स्टार सिस्टम और ग्रह शामिल हैं । क्षेत्रीय (निम्न - स्तर) डीएओ कुछ गतिविधियों पर कराधान को समायोजित करके स्टार सिस्टम और अक्सेस प्रतिबंधों की विशेषज्ञता को नियंत्रित करते हैं । मतदान के लिए पात्र होने के लिए क्षेत्रीय डीएओ में मतदाताओं के लिए क्षेत्र में संपत्ति का स्वामित्व होना आवश्यक है ।

▼ क्षेत्रीय डीएओ कर सकते हैं :

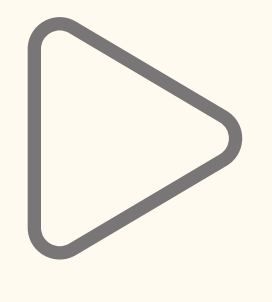
- स्थानीय कराधान समायोजित करें :
 - a. क्षेत्र - व्यापी वैश्विक (उदा . सभी गतिविधियों पर एक समान ५ % कर)
 - b. गतिविधि द्वारा विशिष्ट (उदाहरण के लिए खनन के लिए ५ % , अयस्क में एकत्रित , जहाज मिशन पर १० % , अटलस में एकत्रित)
 - c. क्षेत्रीय कोषागार लाभांश का भुगतान नहीं कर सकते हैं , लेकिन कुछ मिशन प्रकारों के लिए मौद्रिक बोनस प्रदान कर सकते हैं ।
- स्थानीय नीतियों को नियंत्रित और अद्यतन करें :
 - a. ग्रह को बाहरी खतरों से बचाना (सैन्य नीति)
 - b. आंतरिक सुरक्षा बनाए रखना (मातृभूमि सुरक्षा नीति)
 - c. कूटनीति और बाहरी संबंध नीति (गठबंधन करना , आंतरिक बाजार की रक्षा के लिए चयनित आयातित वस्तुओं पर सीमा शुल्क लागू करना , आदि)
- स्थानीय नीतियों के लिए आवंटित धन के बीच बजट वितरित करें।





04

शासन

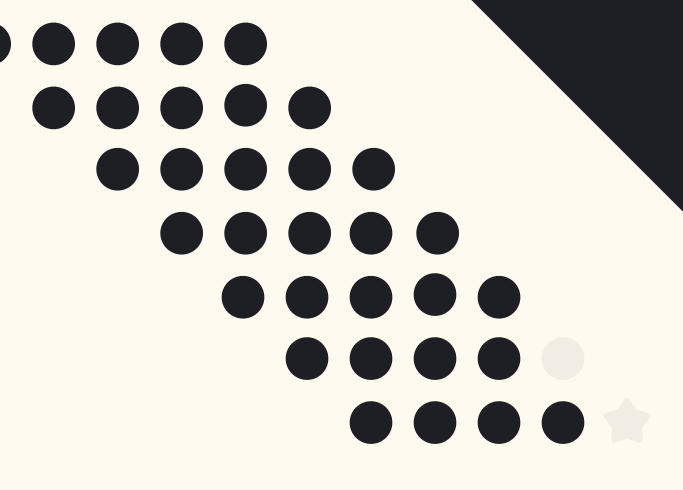


विकेंद्रीकरण का मार्ग

स्टार अटलस का अंतिम दृष्टिकोण पूरी तरह से विकेंद्रीकृत और टिकाऊ होना है। हालांकि, शुरुआती चरणों में, खेल को सही प्राप्त करना और इसे पूरी तरह से परिकल्पित संस्करण के माध्यम से देखना महत्वपूर्ण है।

इस आशय के लिए, स्टार अटलस डीएओ को निवेशकों और खिलाड़ियों को अंततः बागडोर संभालने की अनुमति देने के लिए डिज़ाइन किया गया है, फिर भी शुरुआत में डेवलपर्स के लिए उचित नियंत्रण की अनुमति देता है।





निष्कर्ष

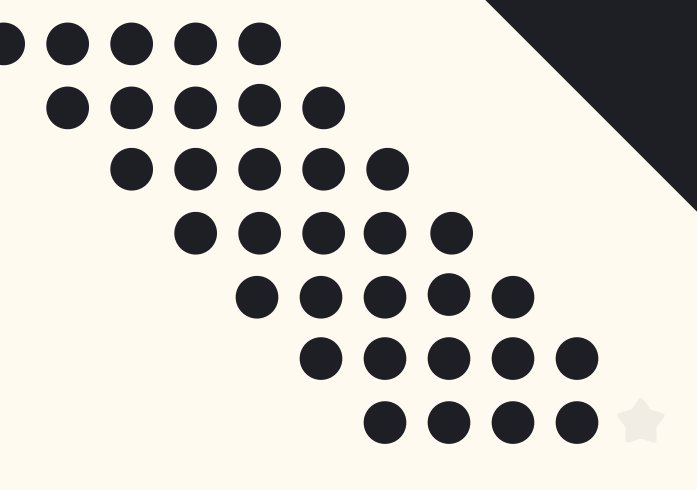
पूरी

तरह से स्व - संप्रभु एमएमओ पहले कभी क्यों नहीं किया गया ? उत्तर सरल है , यह आसान नहीं है । और इसे बनाने में बहुत कुछ लगता

यह एक ऐसा कार्य है जिसमें उपयोगकर्ता के लिए एक तरह का अनुभव बनाने के लिए कई चलती भागों को एक - एक के रूप में सामंजस्यपूर्ण रूप से काम करना शामिल है ।

उदाहरण के लिए , विद्या का विस्तार करने के लिए , और खेल यांत्रिकी को आगे बढ़ाने के लिए । आपको एक ऐसे बुनियादी ढांचे की आवश्यकता है जो अच्छी तरह से बढ़े और जमीन से विकेन्द्रीकृत हो । आपको विद्या और गेमप्ले की एक ठोस रीढ़ की जरूरत है । और , यदि यह पर्याप्त नहीं है , तो यह सब एक स्वायत्त शासन संगठन द्वारा नियंत्रित किया जाना चाहिए , जो खेल के किसी भी पहलू को एकतरफा रूप से बदलने में सक्षम हो ।

इस सब को बढ़ावा देने के लिए , खेल को एक आत्मनिर्भर अर्थव्यवस्था की भी आवश्यकता है । एक जो ढांचागत लागत और धन विकास प्रयासों को कवर करता है । यह नई विशेषताओं को जोड़ने और मौजूदा को पूर्ण करने के दौरान , समय के साथ खेल को लगातार विकसित करने की अनुमति देते हुए , मज़ेदार और जुड़ाव को ट्रैक करने और चलाने के लिए कुशल फीडबैक लूप की अनुमति देनी चाहिए । जबकि सूची विस्तृत है , विद्या का विस्तार करने के लिए , और खेल यांत्रिकी को आगे बढ़ाने के लिए एक सपने को साकार करना भी आवश्यक है जो हम में से कई साझा करते हैं । सितारों को चार्ट करने के लिए , बाहरी अंतरिक्ष के विशाल साम्राज्य बनाने के लिए , ब्रह्मांड के रहस्यों की खोज करने के लिए , और चेतना को सबसे दूर के कोनों तक विस्तारित करने के लिए भी हम इस सपने को साकार करने के लिए स्टार अटलस का निर्माण कर रहे हैं । एक ऐसी दुनिया बनाने के लिए जहां संभावनाएं अनंत और ठहराव नहीं है । एक ऐसी जगह जहां प्रतिस्पर्धा और सहयोग के माध्यम से हम महान चीजें हासिल करते हैं ।

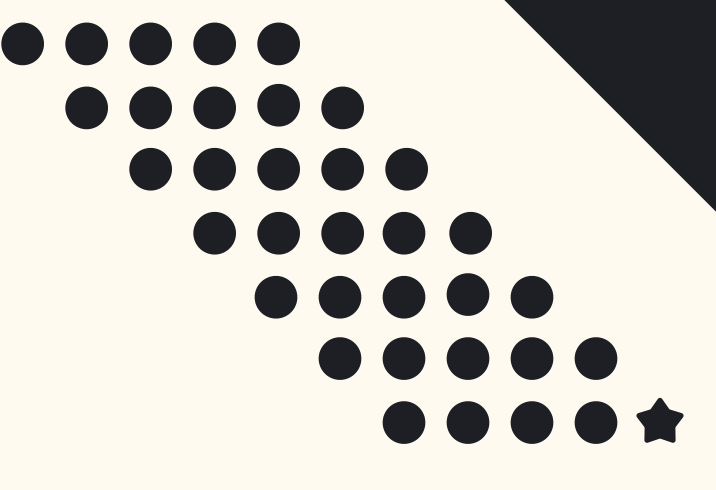


कृपया इस अस्वीकरण अनुभाग को ध्यान से पढ़ें। यदि आपको अपने द्वारा की जाने वाली कार्यवाही के बारे में कोई संदेह है, तो आपको अपने कानूनी, वित्तीय, कर, या अन्य पेशेवर सलाहकार (ओं) से परामर्श करना चाहिए।

नीचे दी गई जानकारी संपूर्ण नहीं हो सकती। और संविदात्मक संबंध के किसी भी तत्व को नहीं दर्शाती है। जबकि हम यह सुनिश्चित करने के लिए हर संभव प्रयास करते हैं कि इस आर्थिक पेपर में कोई भी सामग्री सटीक और अद्यतित है। ऐसी सामग्री किसी भी तरह से पेशेवर सलाह के प्रावधान का गठन नहीं करती है। स्टार अटलस इस आर्थिक पेपर में निहित किसी भी सामग्री की सटीकता, विश्वसनीयता, मुद्रा या पूर्णता से उत्पन्न होने वाली या उससे जुड़ी किसी भी कानूनी दायित्व की गारंटी नहीं देता है, और स्वीकार नहीं करता है। प्रतिभागियों और संभावित टोकन धारकों को इस आर्थिक पेपर में प्रकाशित सामग्री पर भरोसा करने, या किसी भी प्रतिबद्धता या लेनदेन में प्रवेश करने से पहले उचित स्वतंत्र पेशेवर सलाह लेनी चाहिए, जो सामग्री पूरी तरह से केवल संदर्भ उद्देश्यों के लिए प्रकाशित की जाती है।

स्टार अटलस किसी भी अधिकार क्षेत्र में प्रतिभूतियों का गठन करने का इरादा नहीं होगा। यह आर्थिक पेपर किसी भी प्रकार के प्रॉस्पेक्टस या प्रस्ताव दस्तावेज का गठन नहीं करता है और किसी भी अधिकार क्षेत्र में प्रतिभूतियों में निवेश के लिए प्रतिभूतियों की पेशकश या अनुरोध का गठन करने का इरादा नहीं है। स्टार अटलस, स्टार अटलस टोकन की खरीद, बिक्री, या अन्यथा लेन-देन करने की किसी भी सलाह पर कोई राय प्रदान नहीं करता है और इस आर्थिक पेपर की प्रस्तुति का तथ्य किसी अनुबंध या निवेश के संबंध में आधार नहीं बनेगा, या उस पर भरोसा नहीं किया जाएगा। स्टार अटलस टोकन की बिक्री और खरीद के संबंध में कोई भी व्यक्ति किसी भी अनुबंध या बाध्यकारी कानूनी प्रतिबद्धता में प्रवेश करने के लिए बाध्य नहीं है, और इस आर्थिक पेपर के आधार पर कोई क्रिप्टोकॉरंसी या भुगतान का अन्य रूप स्वीकार नहीं किया जाना है। स्टार अटलस टोकन की बिक्री और खरीद के संबंध में कोई भी व्यक्ति किसी भी अनुबंध या बाध्यकारी कानूनी प्रतिबद्धता में प्रवेश करने के लिए बाध्य नहीं है, और इस आर्थिक पेपर के आधार पर कोई क्रिप्टोकॉरंसी या भुगतान का अन्य रूप स्वीकार नहीं किया जाना है।

यह स्टार अटलस आर्थिक पेपर केवल सूचना के उद्देश्यों के लिए है। हम इस आर्थिक पेपर की सटीकता या निष्कर्ष की गारंटी नहीं देते हैं, और यह आर्थिक पेपर जैसा है प्रदान किया गया है। यह आर्थिक पेपर सभी अभ्यावेदन और वारंटी, व्यक्त, निहित, वैधानिक या अन्यथा, जो कुछ भी शामिल है, लेकिन स्पष्ट रूप से अस्वीकार नहीं करता है, लेकिन इन तक सीमित नहीं है: (१) व्यापारिकता की वारंटी, किसी विशेष उद्देश्य के लिए उपयुक्तता, उपयुक्तता, उपयोग, शीर्षक या गैर उल्लंघन; (२) कि इस आर्थिक पेपर की सामग्री त्रुटि से मुक्त है; और (३) कि ऐसी सामग्री तीसरे पक्ष के अधिकारों का उल्लंघन नहीं करेगी। और इसके सहयोगी इस आर्थिक पेपर या इसमें निहित किसी भी सामग्री के उपयोग, संदर्भ या निर्भरता से उत्पन्न होने वाले किसी भी प्रकार के नुकसान के लिए कोई दायित्व नहीं होंगे, भले ही इस तरह के नुकसान की संभावना की सलाह दी गई हो। किसी भी स्थिति में टीम स्टार अटलस या उसके सहयोगी किसी भी व्यक्ति या संस्था के प्रति किसी भी प्रकार के नुकसान, हानि, देनदारियों, लागत या व्यय के लिए उत्तरदायी नहीं होंगे, प्रत्यक्ष या अप्रत्यक्ष, परिणामी, प्रतिपूरक, आकस्मिक, वास्तविक, अनुकरणीय, दंडात्मक या विशेष इस आर्थिक पेपर या इसमें निहित किसी भी सामग्री के उपयोग, संदर्भ, या निर्भरता के लिए, बिना किसी सीमा के, व्यापार, राजस्व, लाभ, डेटा, उपयोग, सद्भावना या अन्य अमूर्त नुकसान के किसी भी नुकसान सहित स्टार अटलस कोई प्रतिनिधित्व या वारंटी (चाहे व्यक्त या निहित) नहीं करता है। और आर्थिक पेपर में बताई गई किसी भी जानकारी से उत्पन्न होनेवाली सभी देयताओं को अस्वीकार करता है। विशेष रूप से, आर्थिक पेपर के पाठ में निर्धारित रोडमैप परिवर्तन के अधीन है, जिसका अर्थ है कि स्टार अटलस भविष्य के प्रदर्शन और स्टार अटलस के रिटर्न के किसी भी प्रतिनिधित्व से बाध्य नहीं है। स्टार अटलस के वास्तविक परिणाम और प्रदर्शन स्टार अटलस इकॉनॉमिक पेपर में निर्धारित परिणामों से भौतिक रूप से भिन्न हो सकते हैं।



। कृपया ध्यान दें कि , परियोजना की प्रबंधन टीम द्वारा भविष्य में किसी भी समय स्टार अटलस आर्थिक पेपर की सामग्री को बदला या अद्यतन किया जा सकता है । आर्थिक पेपर के अनुसार किसी भी क्षेत्राधिकार में कंपनी के कोई शेयर या अन्य प्रतिभूतियों की पेशकश नहीं की जा रही है । आर्थिक पेपर किसी भी व्यक्ति को कंपनी में शेयरों , अधिकारों या किसी अन्य प्रतिभूतियों की सदस्यता लेने या खरीदने के लिए एक प्रस्ताव या निमंत्रण का गठन नहीं करता है । कंपनी के शेयरों को वर्तमान में किसी भी देश के प्रतिभूति अधिनियम , या किसी भी राज्य के किसी भी प्रतिभूति कानून के तहत पंजीकृत होने की पेशकश नहीं की जा रही है । इस आर्थिक पेपर में संदर्भित टोकन को यूएस सिक््युरिटीज और एक्सचेंज कमिशन , अमेरिका में किसी भी राज्य प्रतिभूति आयोग या किसी अन्य नियामक प्राधिकरण द्वारा पंजीकृत , अनुमोदित या अस्वीकृत नहीं किया गया है और न ही स्टार अटलस के लिए किसी भी प्राधिकरण ने जांच की या अनुमोदित किया है । इस टोकन बिक्री की विशेषताएं या आर्थिक वास्तविकताएं या यूएसके तहत इस आर्थिक पेपर में निहित जानकारी की सटीकता या पर्याप्तता है । १ ९ ३३ के प्रतिभूति अधिनियम में संशोधन के रूप में , या संयुक्त राज्य अमेरिका के किसी भी राज्य या किसी अन्य अधिकार क्षेत्र के प्रतिभूति कानूनों के तहत इस आर्थिक पेपर में उल्लिखित टोकन के खरीदारों को पता होना चाहिए कि वे अनिश्चित समय के लिए स्टार अटलस टोकन (यदि कोई हो) के अधिग्रहण में शामिल किसी भी जोखिम को वहन करते हैं । आर्थिक पेपर में कुछ बयानों में फॉरवर्ड लुकिंग स्टेटमेंट शामिल हैं जो उत्पाद विकास , निष्पादन रोडमैप , वित्तीय प्रदर्शन , व्यापार रणनीति और भविष्य की योजनाओं के संबंध में स्टार अटलस के वर्तमान विचारों को दर्शाते हैं । दोनों कंपनी और क्षेत्रों और उद्योगों के संबंध में कंपनी ऐसे कथन संचालित करती है जिनमें ' उम्मीद ' , ' इरादा ' , ' योजना ' , ' विश्वास ' , ' परियोजनाएं ' , ' प्रत्याशित ' , ' इच्छा ' , ' लक्ष्य ' शब्द शामिल हैं । ' लक्ष्य ' , ' हो सकता है ' , ' होगा ' , ' कर सकता है ' , ' जारी रखें ' और इसी तरह के बयान भविष्य या भविष्योन्मुखी प्रकृति के होते हैं । सभी दूरदेशी बयान उन मामलों को संबोधित करते हैं जिनमें जोखिम और अनिश्चितताएं शामिल हैं । तदनुसार , ऐसे महत्वपूर्ण कारक हैं जो समूह के वास्तविक परिणामों को इन बयानों में इंगित किए गए भौतिक रूप से भिन्न होने का कारण बन सकते हैं । आर्थिक पेपर भविष्योन्मुखी बयान भविष्य की घटनाओं के संबंध में समूह के वर्तमान विचारों को दर्शाता है और इन और अन्य जोखिमों , अनिश्चितताओं और समूह के संचालन , संचालन के परिणामों और विकास रणनीति से संबंधित मान्यताओं के अधीन हैं । ये दूरदेशी बयान केवल आर्थिक पेपर की तारीख के रूप में बोलते हैं । उद्योग के स्वीकार्य प्रकटीकरण और पारदर्शिता नियमों और सामान्य प्रथाओं के अधीन , कंपनी किसी भी दूरदेशी बयान को अद्यतन या समीक्षा करने के लिए सार्वजनिक रूप से कोई दायित्व नहीं लेती है , चाहे वह नई जानकारी , भविष्य के विकास या अन्यथा के परिणामस्वरूप हो । प्रोजेक्ट स्टार अटलस या स्टार अटलस की ओर से काम करने वाले व्यक्तियों के कारण बाद के सभी लिखित और मौखिक भविष्योन्मुखी बयान इस पैराग्राफ द्वारा स्पष्ट रूप से पूरी तरह से योग्य हैं । आर्थिक पेपर में कोई भी बयान लाभ पूर्वानुमान के रूप में अभिप्रेत नहीं है और आर्थिक पेपर में किसी भी बयान का अर्थ यह नहीं लगाया जाना चाहिए कि वर्तमान या भविष्य के वर्षों के लिए प्रोजेक्ट स्टार अटलस की कमाई इस आर्थिक पेपर में निहित हो सकती है । स्टार अटलस टोकन प्राप्त करने के लिए सहमत होकर मैं एतद्वारा स्वीकार करता हूं कि मैंने ऊपर दिए गए नोटिस और अस्वीकरण को पढ़ और समझ लिया है ।

किसी भी नियामक प्राधिकरण ने इस आर्थिक पेपर में निर्धारित किसी भी जानकारी की जांच या अनुमोदन नहीं किया है । इस प्रकार , किसी भी अधिकार क्षेत्र के कानूनों , नियामक आवश्यकताओं या नियमों के तहत कोई कार्रवाई नहीं की गई है या नहीं की जाएगी । इस आर्थिक पेपर के प्रकाशन , वितरण या प्रसार का मतलब यह नहीं है कि लागू कानूनों , नियामक आवश्यकताओं या नियमों का पालन किया गया है । नियम और शर्तों के लिए कृपया हमारी वेबसाइट देखें ।