

# STAR ATLAS

Hedefler, Şartlar, Dengeleme Mekanizmaları



# 01 Ekonomimizin Hedefleri 3

- 01.1 Galaksiler Arası İmparatorluklar İnşa Etme
- 01.2 Beceri-Ağacı Gelisimi: Oyuncu Yorgunluğunu ve Çoklu Hesap Dağınlıklığını En Aza İndirme

# 02 Oyun Ekonomisi 4

- 02.1 Kaynak Yönetimi
  - 02.1.a *Extractorlar*
  - 02.1.b *Arıtıcılar*
  - 02.1.c *Yöneticiler*
- 02.2 İnşa Etme
  - 02.2.a *Araştırma ve Geliştirme*
  - 02.2.b *Üretim*
- 02.3 Keşif
- 02.4 Savaş
- 02.5 Kapsamlı Aktiviteler
  - 02.5.a *Perakende Güverte Üreticileri/Satıcıları*
  - 02.5.b *Sosyal Geliştiriciler*
  - 02.5.c *Sportif Faaliyetler (ör. yarış)*

# 03 Tokenomik 14

- 03.1 Genel Bakış
- 03.2 Parasal Varlıklar
  - 03.2.a *POLIS*
  - 03.2.b *ATLAS*

## 03 Tokenomik (cont.) 14

### 03.3 Fraksiyon güvenlik bölgeleri

03.3.a *Gemiler, ekipman, bileşenler, mürettebat*

03.3.b *Arazi*

03.3.c *Ek DeFi İşlevleri*

## 04 Yönetim 29

### 04.1 Hedefler ve Yapı

04.1.a *Star Atlas DAO*

04.1.b *Fraksiyonlar ve DAO'ları*

04.1.c *Bölgesel DAO'lar*

### 04.2 Yerelleşmeye Giden Yol

## 05 Sonuç 35



01

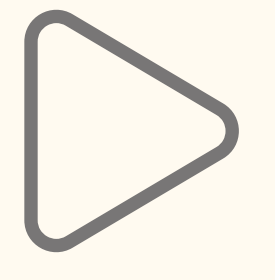
# Ekonomimizin Hedefleri



## Galaksiler Arası İmparatorluklar İnşa Etme

Star Atlas, oyuncularına bilinmeyen diyarlara takım kurmaları, organize olmaları, inşa etmeleri ve savaşmaları için meydan okuyacak bir uzay yarışıdır. Bir grup uzay gemisi ve küçük madencilik kolonileri topluluğu olarak başlayacak olan şey, sürekli genişleyen evreni keşfetmek için gelişmiş uzay teknolojileri ve galaksiler arası diplomasi üzerinde hızla yinelemeler yaparak tam gelişmiş uygarlıklara dönüşecek.

Star Atlas Ekonominin amacı kuşkusuz, hem uzun vadeli ilerleme hem de oyunculara kısa vadeli bir zevk duygusuyla uygun ölçekte ürün üretimini en iyi şekilde sunarken; işbirliğini takım arkadaşlarına ve fraksiyonlarına giderek daha



## Beceri-Ağacı Gelisimi: Oyuncu Yorgunluğunu ve Çoklu Hesap Dağınlıklığını En Aza İndirme

Çoğu MMO oyunu, yalnızca oyuncularını yoran ödülleri ve tekrarlayan görevleri içerir; en sadık oyuncuların bile kendilerini korkunç bir piyango benzeri oyununda hissedeceği yerde (inanılmaz derecede düşük oranlı ganimet ve tekrarlayan seferler yüzünden) oyuncuların yükselme heyecanını tüketir.

Star Atlas diğerlerinden farklıdır. Oyun, bir beceri ağacı kullanarak, kullanıcılarının zamanlarını ve kaynaklarını belirli bir faaliyete ayırmalarına olanak tanır. Bu, beceri ağaçlarından daha sonra ATLAS ile satın alabilecekleri avantajların ve ikramiyelerin kilidini açmalarına ve böylece hem bireysel hem de ortaklaşa avantajlar sağlamalarına olanak sağlar. Ek avantajlar ve ikramiyeler, Star Atlas ekibinin takdirine ve gelişimine bağlıdır. Bu nedenle, aşağıda listelenen avantajlar kapsamlı değildir.

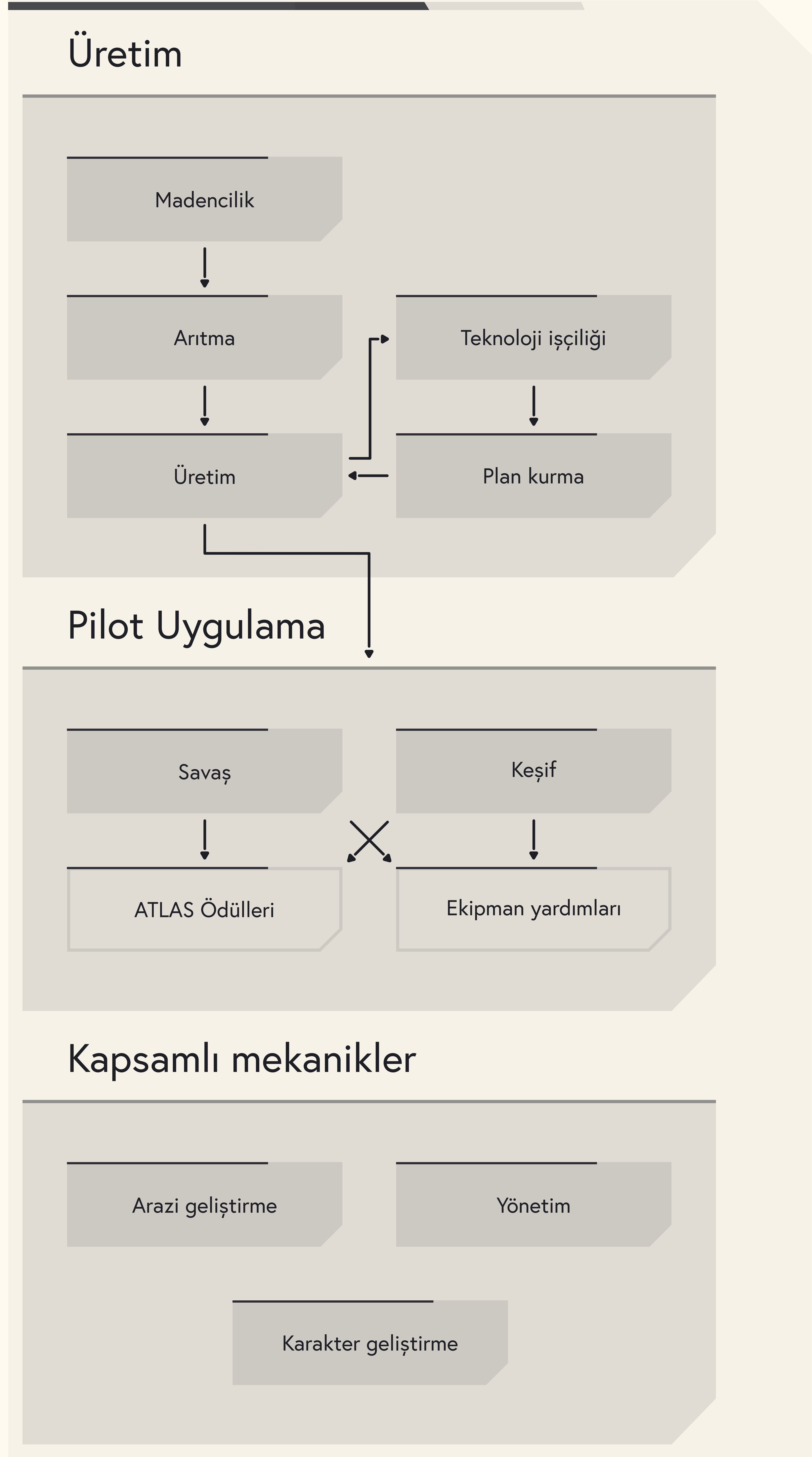


# Oyun Ekonomisi

Star Atlas, oyun içi aktivitelerin her yönü ile bağlantı kuran hem geniş hem de derin ekonomik sisteme sahip bir oyundur. Ekonomisiyle bağlantılı üç büyük mekanizma grubu vardır: üretim, pilot uygulama ve kapsayıcı mekanik (sağdaki diyagram).

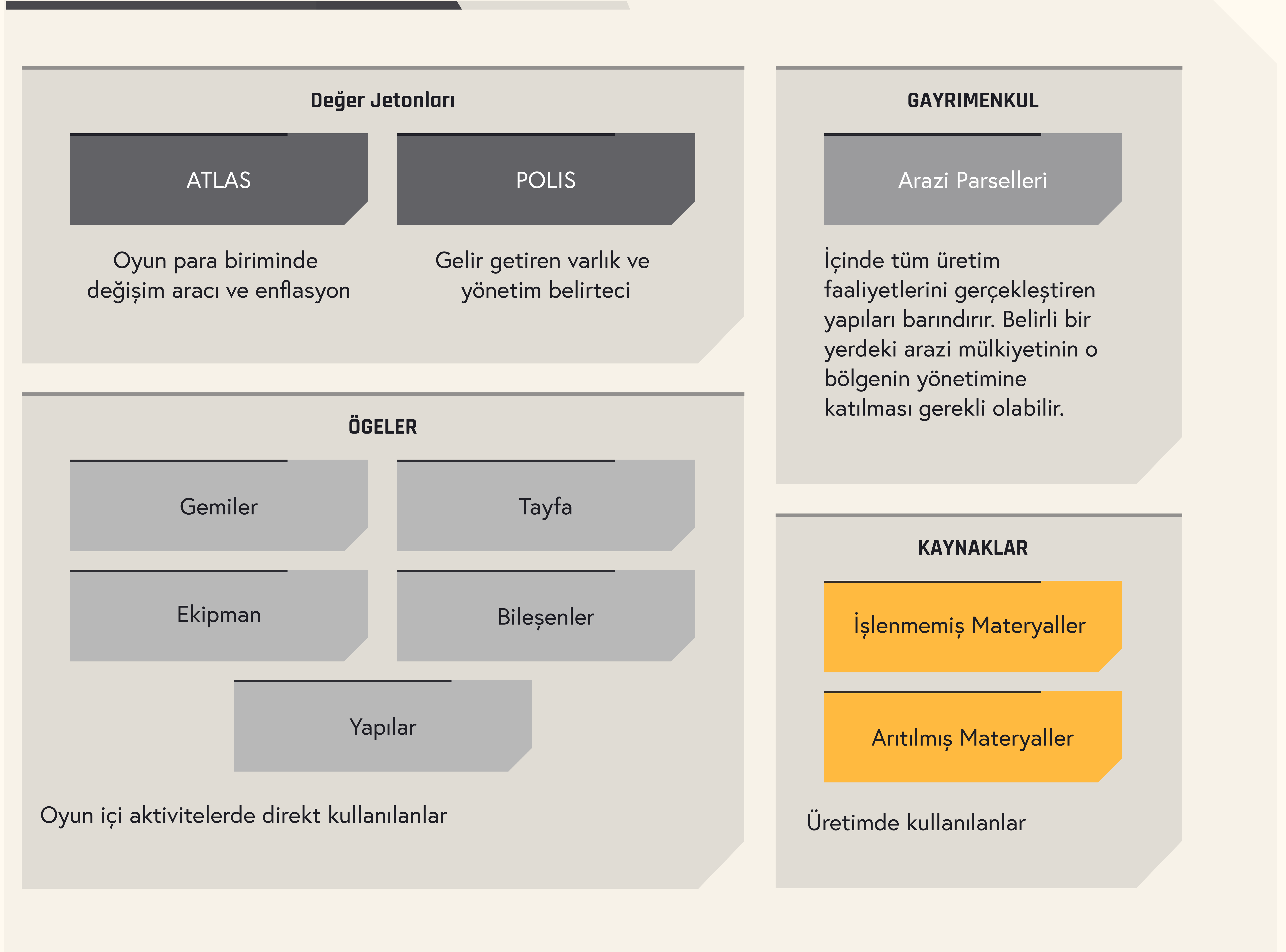
Pilot uygulama etkinliklerinden elde edilen ödüller, oyun ekonomisinin ana girdileridir ve üretim kısmı üzerinden pilot uygulamayı destekleyen pazarlara aktarılır. Üretim, pilot uygulama için kullanılacak yeni varlıklar yaratmak amacıyla madencilik, arıtma ve teknolojik gelişmeyi birbirine bağlar.

Oyunun temelini oluşturan daha geniş mekanikler şunlardır: arazi geliştirme, karakter geliştirme ve DAO sistemi.



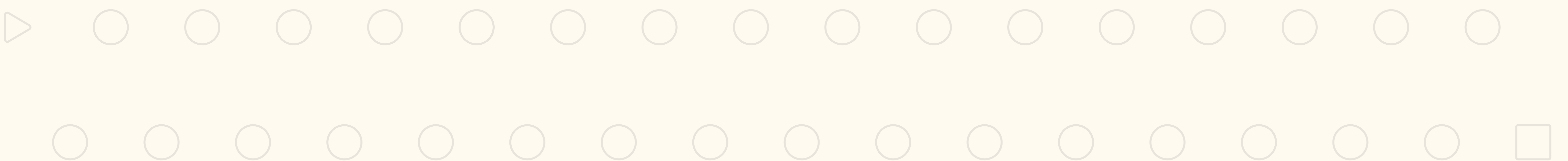
# Oyun Ekonomisi

Pilot uygulamadan gelen nadir bulunan ekipman ve kaynak yardımları ve oyun içinde satın alınan özel sınırlı bir dizi öge (özel gemiler vb.) hariç, oyun içi öğelerin çoğu üretim kısmından gelir.



Üretim sistemini anlamadaki anahtar kavram arazidir. Star Atlas'ın evreni bölgelerden, güneş sistemlerinden, gezegenlerden oluşur ve temel bir arazi parseli, bir gezegenin topraklarının kısmi mülkiyetini temsil eder.

Üretim binaları, üzerinde çalışabilecekleri araziye ek gereksinimleri olan daha gelişmiş binalarla birlikte arazi üzerine inşa edilir. Ek olarak, bazı yönetim seviyelerine katılmak için arazi mülkiyeti gereklidir. Star Atlas'taki tüm araziler Arazi Değer Vergisine tabidir (daha sonraki bir bölümde ele alınmaktadır), bu da arazi sahiplerini sadece elinde tutmak yerine kullanmaya teşvik etmektedir.



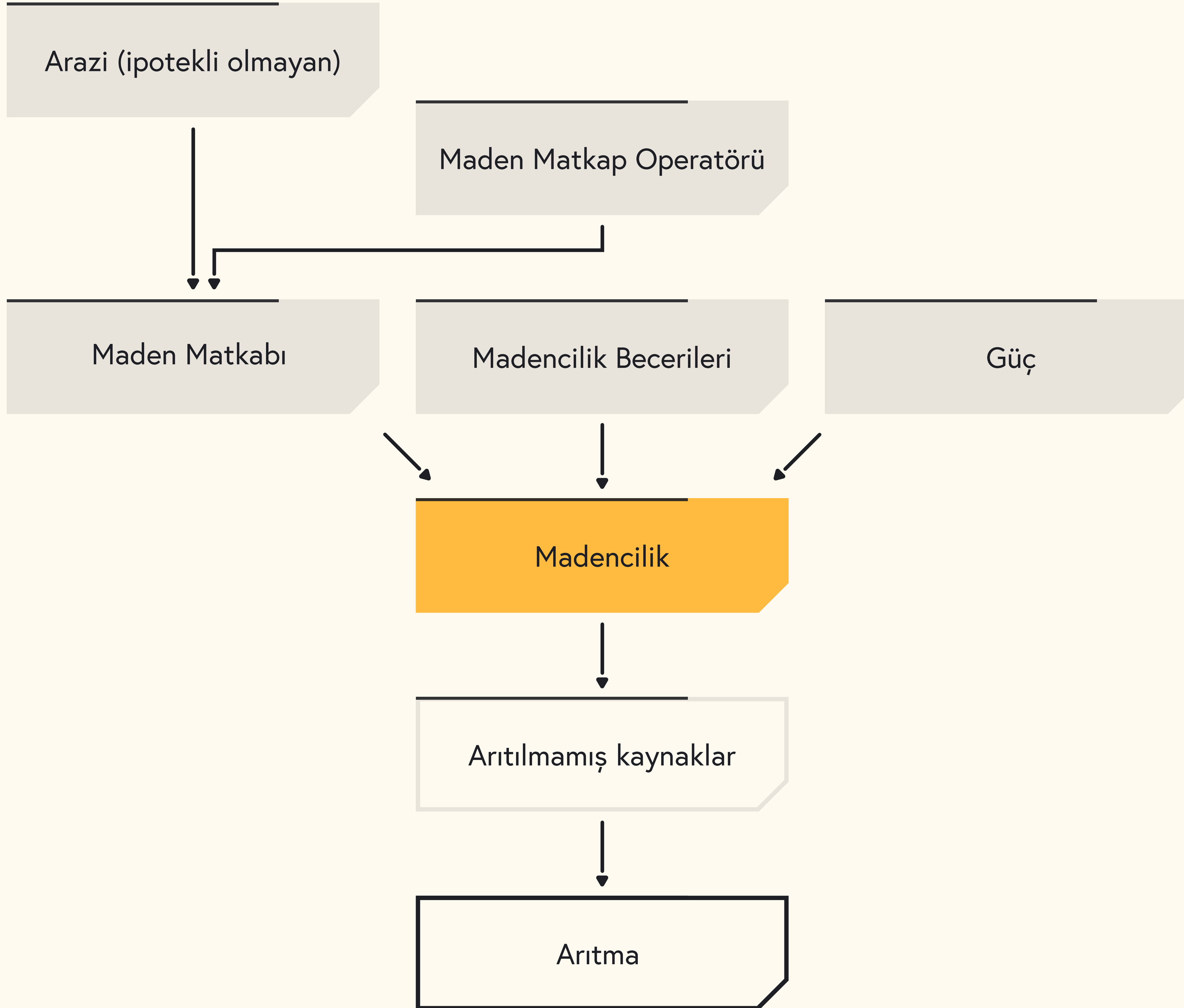
# Oyun Ekonomisi



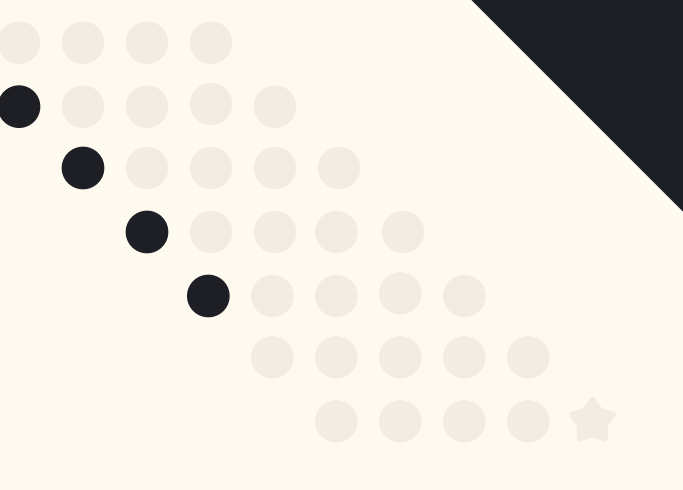
## Kaynak Yönetimi

Star Atlas bünyesinde ekonomik değer yaratmak için çeşitli faaliyetler yer alırken, madencilik bu ekonomi içindeki üretimin önemli ayağı olacaktır. Bu aktiviteye katılabilmek için kullanıcıların ATLAS veya ekipman satın alarak bir başlangıç yatırımı yapmaları gerekmektedir. Doğal kaynaklar için madenciliği sürdürmek adına temel kaynaklara (NFT'lere) ihtiyaç duyulacaktır. Madencilik, daha sonra kullanıcıların oyun içi ekonomide işlerini yürütmelerine ve değer katmalarına olanak sağlamak için ticaret yapmalarına veya oyun içi öğeler oluşturmalarına kaynak sağlar. Plan kurma, Yapı kategorisindeki becerilerin seviye atlanmasıyla elde edilir ve bunlar daha sonra oyun içi öğe yapmak için gerekenlerin kilidini açmak için kullanılır.

Madencilikte bir oyuncunun verimliliği, becerisine bağlı olarak ilerler. Madencilik becerisinin ilerlemesi, kaynak toplamanın miktarını ve hızını artırmanın yanı sıra çiftlik işletmelerinin işçiliği ve bakımında da indirimler sağlar.

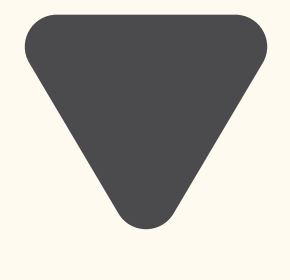


Madencilik için, özel bir bina (arazi ve bir NPC işçisi ile birlikte), oyuncu karakterinin becerileri ve gücü (güç üreten binalar tarafından sağlanan) gerekir. Madencilikten üretilen kaynaklar, kullanılabilir hale gelmeden önce arıtılmış olmalı.



# Oyun Ekonomisi

Oyun içindeki farklı roller, oyuncu için benzersiz fırsatlar ve ekonomik seviyeler yaratır.



## Önemli rollerden bazıları şunlardır:

### Extractorlar

Hammaddelerin çıkarılmasından çıkarıcılar sorumludur.

- İlk Maliyet: Bir extractor, kurulumdan önce satın alınması veya oluşturulması gereken bir binadır. Ayrıca, işletme maliyeti olmayan güç üreten binaların doldurduğu güç gereksinimleri de vardır.
- Bakım Maliyetleri: Arazi değeri vergisi (bkz. Arazi bölümü) ve yükü yörüngeye taşımak için yakıt (ATLAS şeklinde ödenir). ATLAS şeklinde gaz ücreti
- Getiri: Ek yakıt dahil ham maddeler
- 

### Arıtıcılar

Arıtıcılar, ham maddeyi alıp kullanılabilir kaynaklara dönüştürmekten sorumludur.

- Başlangıç Maliyeti: Arıtıcı güvertesi sabit miktarda ATLAS'a mal olur.
- Bakım Maliyetleri: Arazi değeri vergisi (bkz. Arazi bölümü)
- Getiri: Üretim öğeleri olarak arıtıcı malzemeler
- Avantajlar: Artan getiri/dönüşüm oranı

### Yöneticiler

Yöneticiler, değer ve fayda yaratmak için kaynakların verimli bir şekilde kullanıldığından emin olmaktan sorumludur. Bazı yönetici tipi rolleri arasında: Enerji Santrali Yöneticisi ve Kurtarma Operatörü vardır.





# Oyun Ekonomisi



## İnşa Etme

Müteahhitler, teknolojiyi sürdürmek ve geliştirmek için yenilikçi ürünler dener ve üretirler. İnşa etme, oyun içinde kullanılacak teknolojik ürünler yaratmak için çiftlik kaynaklarını kullanmanın en verimli ve yeni yollarını bulma alıştırmasıdır.

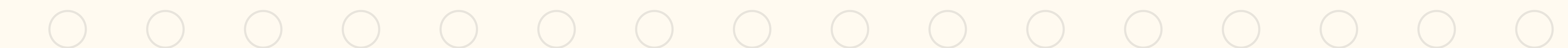
Star Atlas, doğal kaynakların ve bunların nasıl yeni teknolojik ürünler haline geldiğinin ilk (ve giderek büyüyen) listesini oluşturacak. Müteahhitler, inşa ettikleri kaynakları ve yapıları tüketebilir/kullanabilir, fraksiyonlarından bunları takas etmek için tazminat alabilir veya ATLAS kazanmak için oyun pazarında satabilirler. Buna ek olarak, bir oyuncu inşa becerilerini ve artan teknoloji işçiliği seviyesini de artırabilir (ki bu da yeni tariflerin kilidini açmaya yol açacak).

Oyun içindeki inşa etme rolleri şunları içerir: Araştırma ve Geliştirme, Üretim.

### Araştırma ve Geliştirme

Ar-Ge alanında oyuncular yeni teknoloji üretmek için farklı arıtılmış ve ham madde kombinasyonları kullanarak deneyler yaparlar. Bu yönden Ar-Ge el sanatı veya simyaya benzer.

- **Başlangıç Maliyeti:** El sanatı aletleri maliyeti sabit miktarda ATLAS'tır.
- **Ek Gereksinimler:** Çalıştırmak için aletlerin hacizli olmayan bir arazi parseline yerleştirilmesi gerekir.
- **Bakım Maliyetleri:** Ham ve arıtılmış malzeme alımı, deneyin bekletilmesi, ve gemi başına ATLAS şeklinde gaz ücreti
- **Getiri:** Madencilik, inşaat, savaş ve keşifte avantajlar sağlayan yeni teknoloji
- **Avantajlar:** Üretim hızı ve geliştirilmiş reçete verimliliği/etkisi

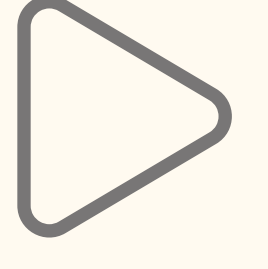


# Oyun Ekonomisi

## Üretim

Bu üreticiler, teknolojinin uygun ölçekte üretilmesinden ve bakımından sorumludur.

- İlk Maliyet: Üretim Ekipmanları (sabit miktarda ATLAS) ve reçete
- Ek gereksinimler: Çalıştırmak için ekipmanların hacizli olmayan bir arazi parseline yerleştirilmesi gerekir
- Bakım Maliyetleri: Reçete başına ham ve artırılmış malzeme alımı ve üretim başına ATLAS şeklinde gaz ücreti
- Getiri: Yerleştirilebilir teknoloji
- Kazanılan Avantajlar: Üretim hızı ve daha az atık



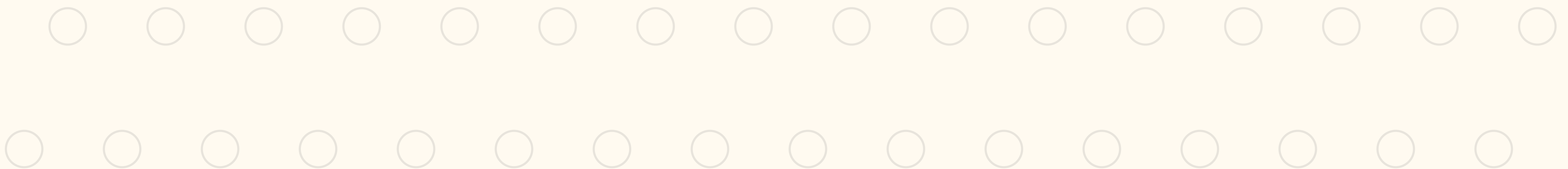
## Keşif

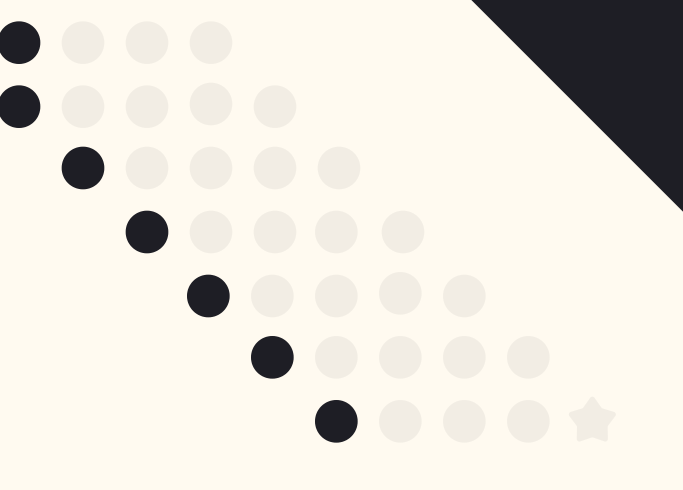
Kaşifler, keşif seferlerini riske atmadan yeni kaynaklar çıkarmak adına yeni fırsatlar kazanmak için savaşçılara ve üreticilere güvenir. Keşif, oyundaki en karmaşık ve ilham verici etkinliklerden biridir. Kaşifler, yeni gezegenleri ve nadir bulunan kaynakları keşfetmenin verimliliğini ve güvenliğini artırmak için gemileri ve rekabetçi teknolojiyi kullanır. Gemiler, iyi donanımlı kullanıcılar için sınırlı olarak bir başlangıç yatırımı olarak satın alınabilir.

Kaşifler, bu avcı-toplayıcı toplumun, madencilerin veya üreticilerin yeni teknolojiler üretmeleri için malzemeleri geri getirmekle görevli "avcılarıdır". Bu yeni malzemeler, ek rekabet avantajı elde etmek için kullanılabilir veya ATLAS kazanmak için satılabilir.

Kaşifler ayrıca aşağıdaki gibi avantajlara yol açabilecek becerilerini

- Seyahat sırasında azaltılmış gemi hasarı
- Nadir bulunan malzemelerin madenciliğinde artan verimlilik





02

# Oyun Ekonomisi

## ▼ Örnek roller şunları içerir:

### Yönetici Roller

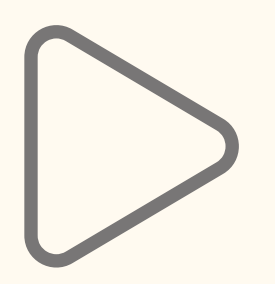
Yönetici Roller, Yardımcı Rollerin eylemleri gerçekleştirmesini emretmekten sorumludur.

- Başlangıç Maliyeti: Gemiler ATLAS kullanılarak satın alınır veya bileşen modülleri ile üretilir
- Bakım Maliyeti: Gemi onarım maliyeti ve yakıt
- Getiri: Uzaydan gelen nadir bulunan kaynaklar ve keşif alanlarındaki kaynakların taranmış verileri
- Avantajlar: Azaltılmış onarım maliyetleri ve gemilerin düşük bozulma oranı

### Yardımcı Roller

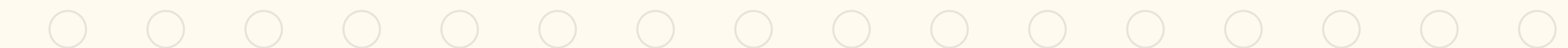
Yardımcı Roller, Yönetici Roller tarafından talimat verilen eylemlerin yerine getirilmesinden sorumludur.

- İlk Maliyet: Bileşen modülleri ve mürettebat edinimi
- Bakım Maliyeti: Gemi onarım maliyeti ve yakıt
- Getiri: Uzaydan gelen nadir bulunan kaynaklar
- Avantajlar: Artan verim, azalan maliyet ve artan hız



## Savaş

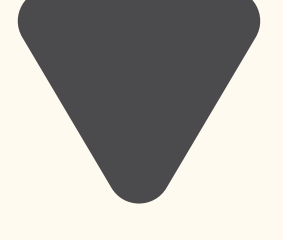
Savaşçılar, savaşta avantaj elde etmek için üreticilere bağımlıdır. Diğer oyuncuların kaynak ve teknolojik ürünler şeklinde gelebilecek ganimeti ele geçirmek ve ulusunuzun kontrol sınırlarını genişletmek için savaşmanız gerekir. Bir oyuncu, programlanmış maçlara veya turnuvalara girmek veya uzayın dış alanlarına saldırmak için satın alım yapabilir. Ödüller, uzaya gidildikçe arttığı gibi, onları kaybetme riski ve maliyeti de artar.





# Oyun Ekonomisi

Savaşçılar, kazanılan maçlarda kaybeden rakiplerin kurtarılmasından ATLAS ve kaynak kazanır. Bunları ekipman ve araçları onarmak veya yeni teknolojiye/üretime ya da çiftçiliğe yeniden yatırım yapmak için kullanabilirler. Savaşçılar becerilerini geliştirebilir, bu da artan hasar çıktıları bonuslarına ve savunmalarına yol açar.



## Savaş rolleri şunları içerir:

### Yönetici Roller

Yönetici Roller, Savaş Rollerine eylemleri gerçekleştirme emri vermekten sorumludur.

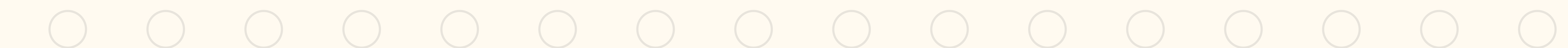
- İlk Maliyet: Silahlar ve savaşçılar
- Bakım Maliyeti: Yakıt ve onarımlar
- Getiri: Kaybeden gemiye baskın yapmanın ödülü
- Avantajlar: Doğruluk ve kritik isabet oranları

### Savaş Roller

Savaş Roller, Yönetici Roller tarafından talimat verilen eylemleri yerine getirmekten ve savaşmaktan sorumludur.

- İlk Maliyet: Silahlar ve savaşçılar
- Bakım Maliyeti: Bileşen modülleri ve mürettebat NPC'leri
- Getiri: ATLAS ve kaynak şeklinde ödül
- Avantajlar: Doğruluk, kritik isabet oranları

Deep Space PVP dövüşünün özel durumunda, kaşifler ve savaşçılar, konuşlandırdıkları veya Deep Space'e sefer sırasında getirdikleri tüm varlıkları kaybetme riskiyle karşı karşıya kalabilirler. Ancak, ödül bol.



# Oyun Ekonomisi



## Kapsamlı Aktiviteler

Star Atlas'ı daha eğlenceli hale getirirken ekonomiye değer katan başka ikincil roller de vardır. Bu roller şunları içerir:

### Perakende Güverte Üreticileri/Satıcıları

Bir perakende güverteye sahip olmak; bileşenlerin, modüllerin, mürettebat teçhizatının, modların ve uyarıların hem üretiminin hem de satışının önünü açar. Operasyonel bir Perakende Güverte ayrıca bileşenlerin ve ekip teçhizatının hız aşırmasına izin verir. Yapı, hem üretim tesisi hem de vitrin görevi görür.

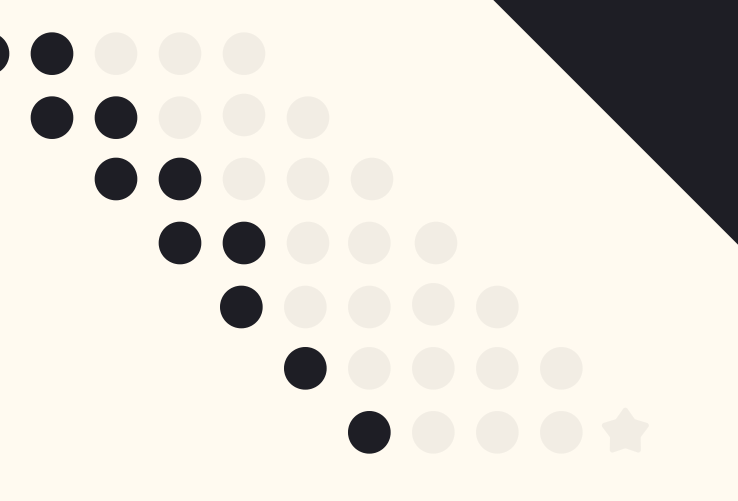
- ● Başlangıç Maliyeti: ATLAS ile bir üretim ve satış tesisi satın alın veya doğal kaynaklardan inşa edin
- ● Ek gereksinimler: Çalıştırmak için güvertenin hacizli olmayan bir arsa üzerine yerleştirilmesi gerekir
- ● Bakım Maliyeti: İşlem ücretleri
- ● Getiri: Satıştan elde edilen kar
- ● Avantajlar: Daha düşük işlem ücretleri ve mağaza inşa etme hızının artması

### Sosyal Geliştiriciler

Sosyal Geliştiriciler, sosyal yapıları inşa etmekten ve işletmekten sorumludur.

- Başlangıç Maliyeti: Mevcut bir sosyal yapıyı satın alın (örneğin: tiyatro/kulüp/bar) veya doğal kaynaklardan inşa edin
- Ek gereksinimler: Çalıştırmak için güvertenin hacizli olmayan bir arsa üzerine yerleştirilmesi gerekir
- Bakım Maliyeti: Her faaliyetin maliyeti
- Getiri: Bilet satışı, sosyal uyum ve topluluk oluşturma
- Avantajlar: Aktivite barındırma ve mekan inşa etme fiyatlarında indirim



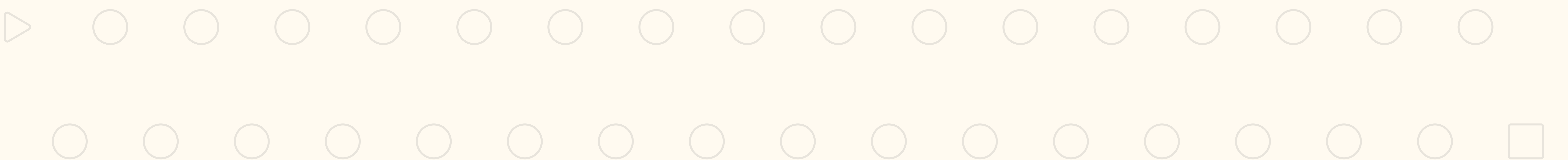


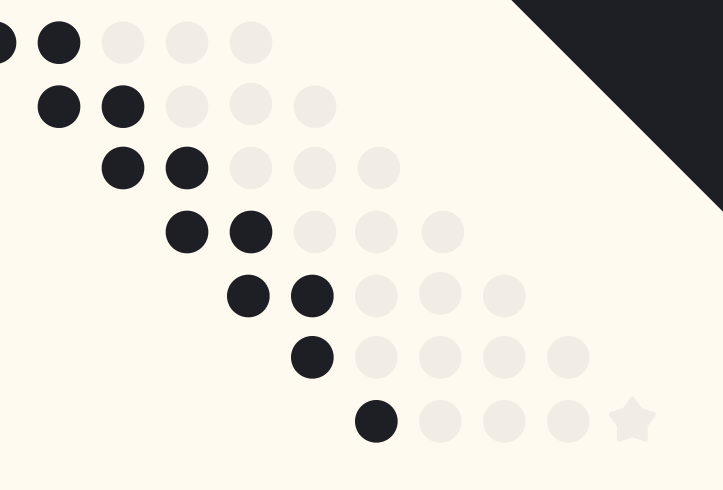
# Oyun Ekonomisi

## Sportif Faaliyetler (ör. yarış)

İlki gemi yarışları olmak üzere, Star Atlas DAO'nun takdirine bağlı olarak belirli rekabetçi (şiddet içermeyen) aktiviteler eklenecektir. Bu sportif aktiviteler, uygun zamanlarda düşük riskli, yüksek zevkli aktiviteleri içerecektir.

- İlk Maliyet: Gemiden yarışa maliyet
- Bakım Maliyeti: Yakıt
- Getiri: Ödül havuzu
- Avantajlar: Artan hız ve yakıt verimliliği

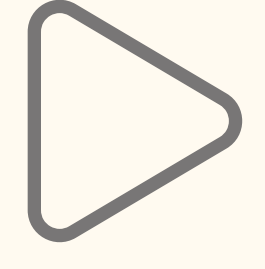




03

# Tokenomik

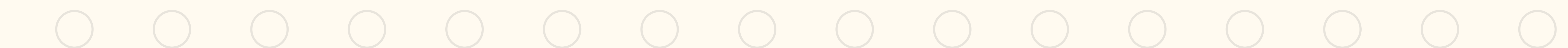
Oyundaki tüm varlıkların sağlam bir tokenomik yapısı olmadan ekonomideki faaliyetler ve değer yaratma mümkün olmazdı.

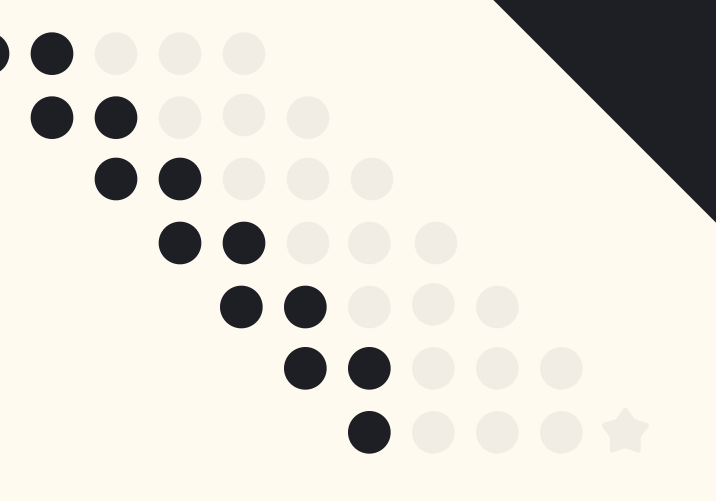


## Genel Bakış

Star Atlas ekonomisinin dört benzersiz varlık ayağı vardır. Hepsi hem zincirde hem de oyun içinde bir şekilde temsil edilir.

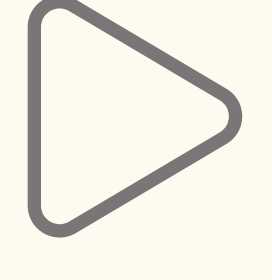
- Parasal varlıklar (ATLAS ve POLIS, SPL belirteçleri olarak uygulanır)
- Arazi mülkiyeti NFT'leri
- Oyun içi öğeler (gemiler, ekipman, mürettebat, gemi bileşenleri, binalar ve planlar)
- Oyun içi kaynaklar (madenciler tarafından üretilen ve üretim tarafından tüketilen değiştirilebilir varlıklar)





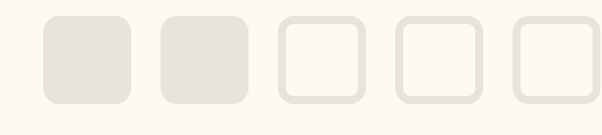
03

# Tokenomik



## Parasal Varlıklar

Star Atlas, tüm operasyonları besleyen iki değiştirilebilir jetona sahiptir: POLIS ve ATLAS.

*POLIS*

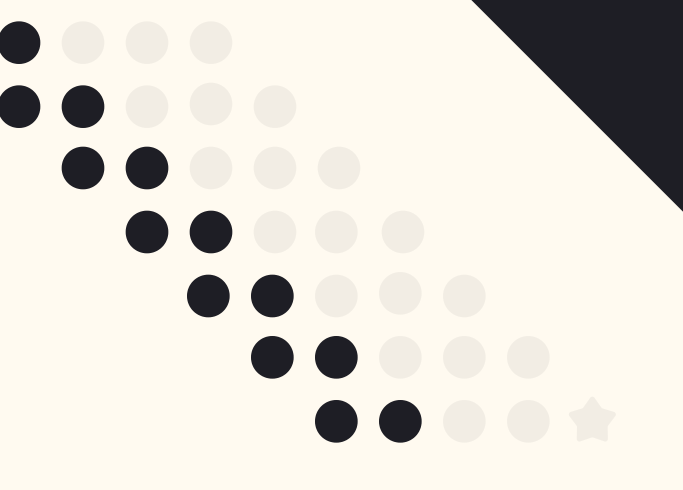
POLIS, oyundaki finansal hisseyi, DAO'lardaki oy gücünü ve Hazine'nin kontrolünü temsil eden, her yönetim düzeyinde kullanılan yönetim jetonudur. Büyümeyecek sabit bir arzı vardır (yönetim tarafından aksi yönde bir karar alınmadıkça).

*ATLAS*

ATLAS, takas aracı olarak kullanılan ödeme jetonudur. Oyun içi ekonomik etkileşimler ve rampalar için sağlam bir parasal temel sağlarken, oyun içi ekonominin büyümesini amaçlayan enflasyonisttir.







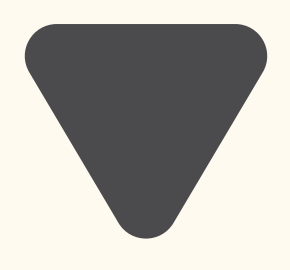
# Tokenomik

## POLIS

Bir varlık olarak POLIS, uzun vadeli üretimi için ATLAS ekonomisinin yönetimini teşvik eden düşük hızlı, uzun vadeli bir değer deposudur. POLIS DAO, ATLAS hazinesinde ATLAS'ın basımı, dağıtımı ve yeniden dağıtımı ile görevlidir; ve finanse etmek için oy verdikleri gelişmelerde ATLAS'ta pay kazanırlar.

Uzun vadeli bir bakış açısıyla, DAO yöneticileri nihayetinde Metaverse geliştirme gidişatını yönlendirebilecekler. Kurucu Star Atlas geliştirme ekibinin oyun varlıkları ve oyun tasarımı için ana satıcı olarak seçilebileceği ölçüde bile. Daha acil odaklanması gereken diğer alanlar şunlardır: ekonomik revizyonlar, özellik sürümleri, varlık sürüm programları ve isteğe bağlı olarak oynatıcı tarafından oluşturulan içeriği dahil etme.

POLIS'in toplam arzı kalıcı olarak sabittir ve artmaz.



## POLIS aşağıdaki yollarla edinilebilir:

- Birincil İhraç: Star Atlas ekibi, POLIS jetonlarını doğrudan potansiyel yöneticilere satabilir
- İkincil Piyasalar: İkincil piyasalarda alınıp satılabilir, ancak sınırlı çeşitlilikte kilitleme/hak kazanma programları ile birlikte gelir
- Oyun İçi Ödüller: Oyun içinde belirli görevleri tamamlama
- Metagame Ödülleri:
  - a. Belirli bir süre kalan veya bir miktar değer üreten yeni kullanıcıları aktif olarak çekmek
  - b. Mevcut kullanıcıları, bu loncaların/fraksiyonların ürettiklerine göre loncalar/fraksiyonlar ve daha fazlası şeklinde düzenlemek
  - c. Loncalar/İttifaklar, evrende ne kadar süre aktif olarak yer aldıklarına bağlı olarak bir miktar POLIS ile ödüllendirilecek. Ödül yapısı, müşteri kaybını caydırmak için kalibre edilecek
- Yönetim Katılımı: DAO'da staking yapmak ve aktif olmak
- Meta-ekonomi Ödülleri: AMM'ler ve diğer DeFi kuruluşları için likidite sağlanması

# Tokenomik

## Para politikası

POLIS tokeninin toplam arzı 360.000.000 olup, aşağıdaki şekilde dağıtılacaktır:

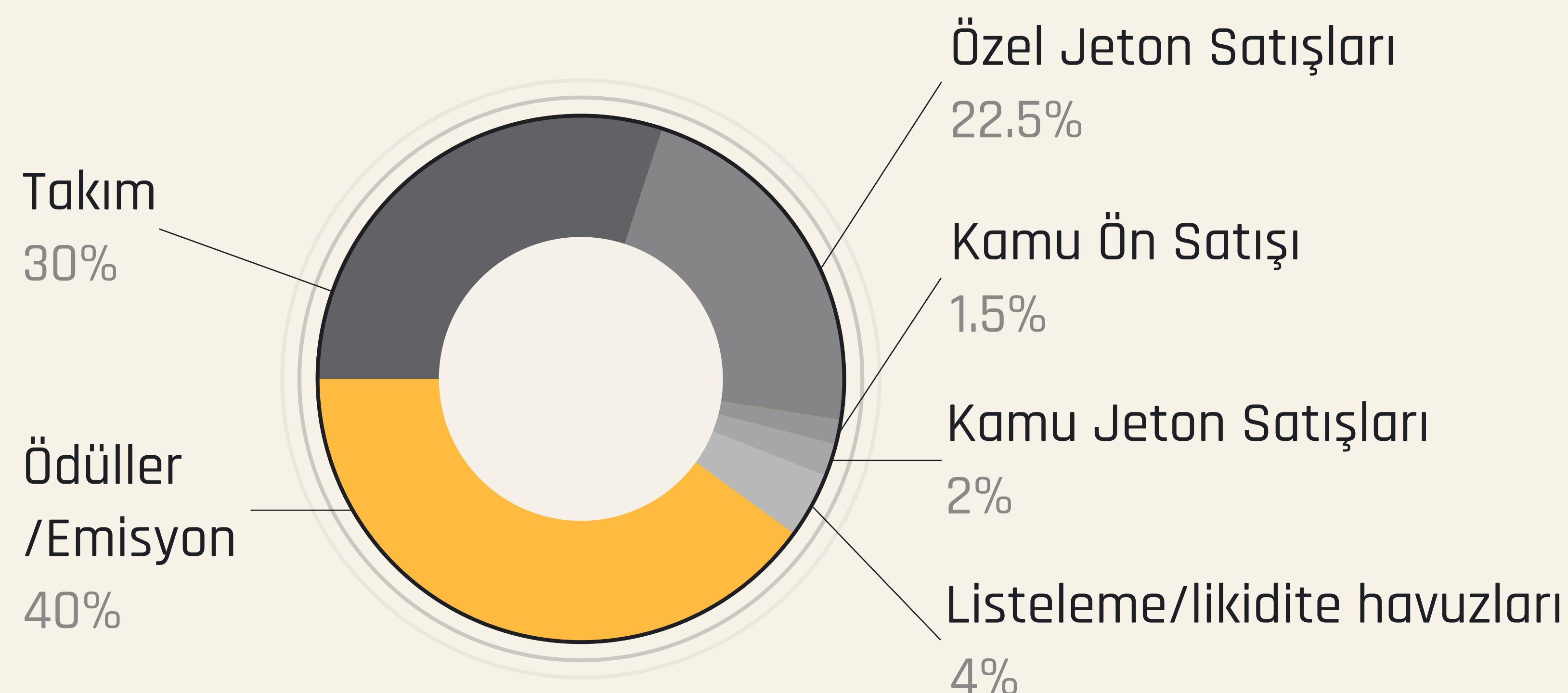
GRUP	TAHSİS (%)	TAHSİS (POLIS)	TGE KİLİT AÇMA (%)	HACİZ DÖNEMİ (HAFTA)
ÖZEL JETON SATIŞI	22.5%	81,000,000	0%	104
KAMU ÖN SATIŞI	1.5%	5,400,000	0%	104
KAMU JETON SATIŞLARI <sup>1</sup>	2%	7,200,000	100%	0
LİSTELEME/ LİKİDİTE HAVUZLARI <sup>2</sup>	4%	14,400,000	100%	0
ÖDÜLLER/EMİSYON	40%	144,000,000	0%	416
TAKIM <sup>3</sup>	30%	108,000,000	100%	104

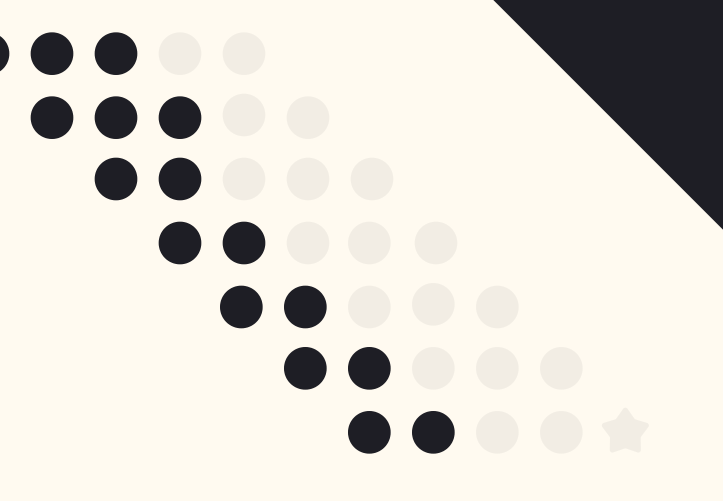
<sup>1</sup> 1.0% FTX; 0.5% Raydium/Acceleraytor; 0.5% Apollo X

<sup>3</sup> DAO'da günlük lineer kilit açma ile 2 yıllık hak kazanma staking için özel olarak kilidi açıldı

<sup>2</sup> 2% CEX; 2% DEX

### POLIS Tahsisi

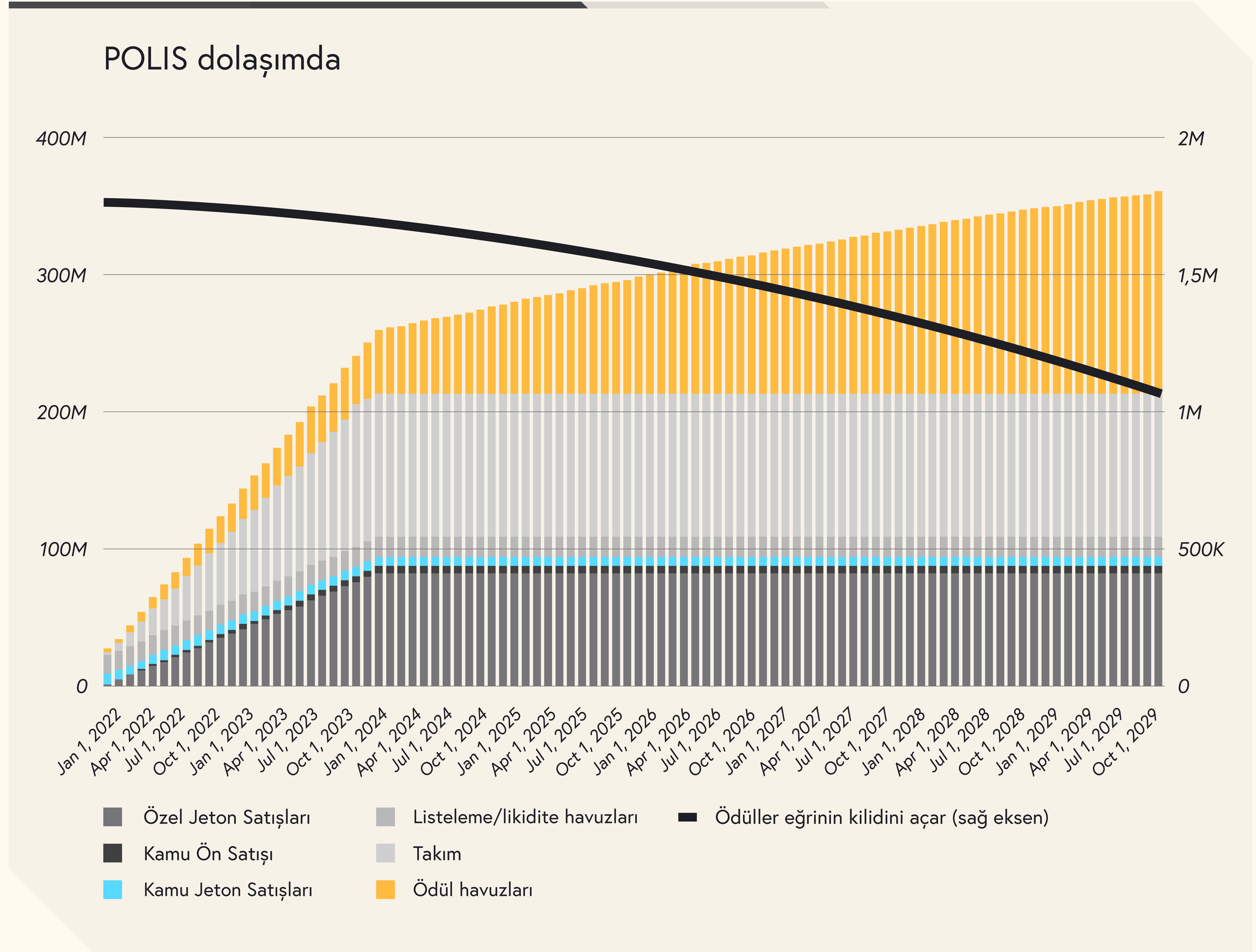




03

# Tokenomik

Emisyon havuzu, 8 yıl boyunca pürüzsüz bir eğri ile doğrudan POLIS ödül havuzlarına katılacak ve bu süre zarfında tüm ödül havuzunu düşürecek (DAO çoğunluk kararıyla aksini belirtmedikçe). DAO müdahalelerinin vizyonu kuruluşun ekonomik ölçütlere göre altı aylık hedefler belirlemesi ve düşüş programının buna göre ayarlanmasıdır.





# Tokenomik

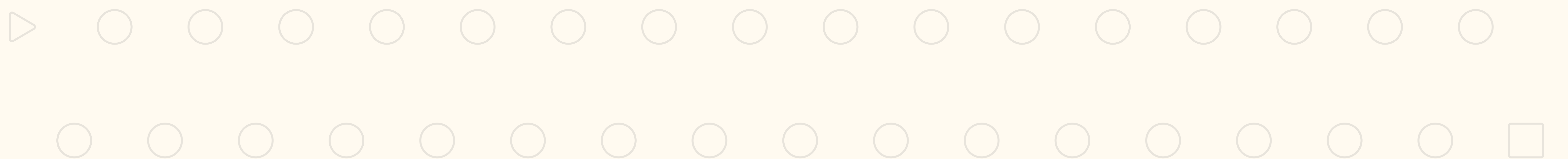
## ATLAS

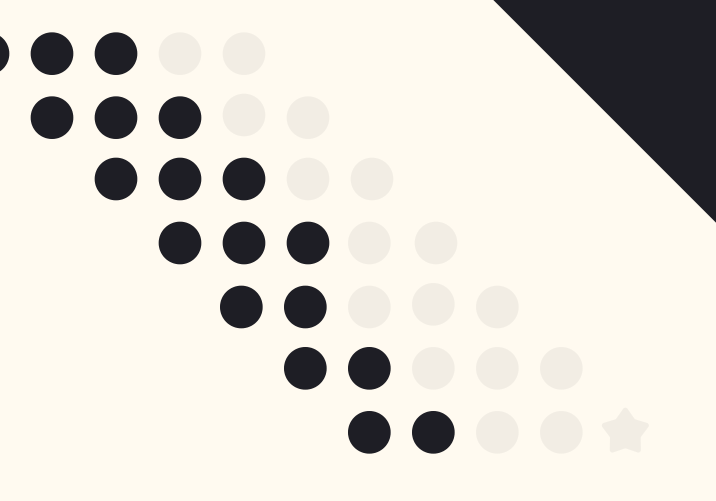
ATLAS, oyundaki para birimi/gelir şeklidir. ATLAS oyun içinde kazanılabileceğinden, satın alan tarafın oyun içi varlıkların üretiminin değerini algıladığı fiyatta piyasa netleşir.

Para birimi şişirilebilir. Parasal kütle, oyun içi ekonomi ile kabaca aynı oranda büyümelidir.

Oyun içi etkinlikleri ödüllendirmek için yeni ATLAS oluşturuldu (aşağıdaki şemaya bakın).

POLIS DAO, farklı oyun içi etkinlikler için parasal ödülleri düzenleyen parametreleri, etkinlik türüne göre hem küresel düzeyde hem de ayrıntılı olarak ayarlayabilir.





03

# Tokenomik

## Para Politikası

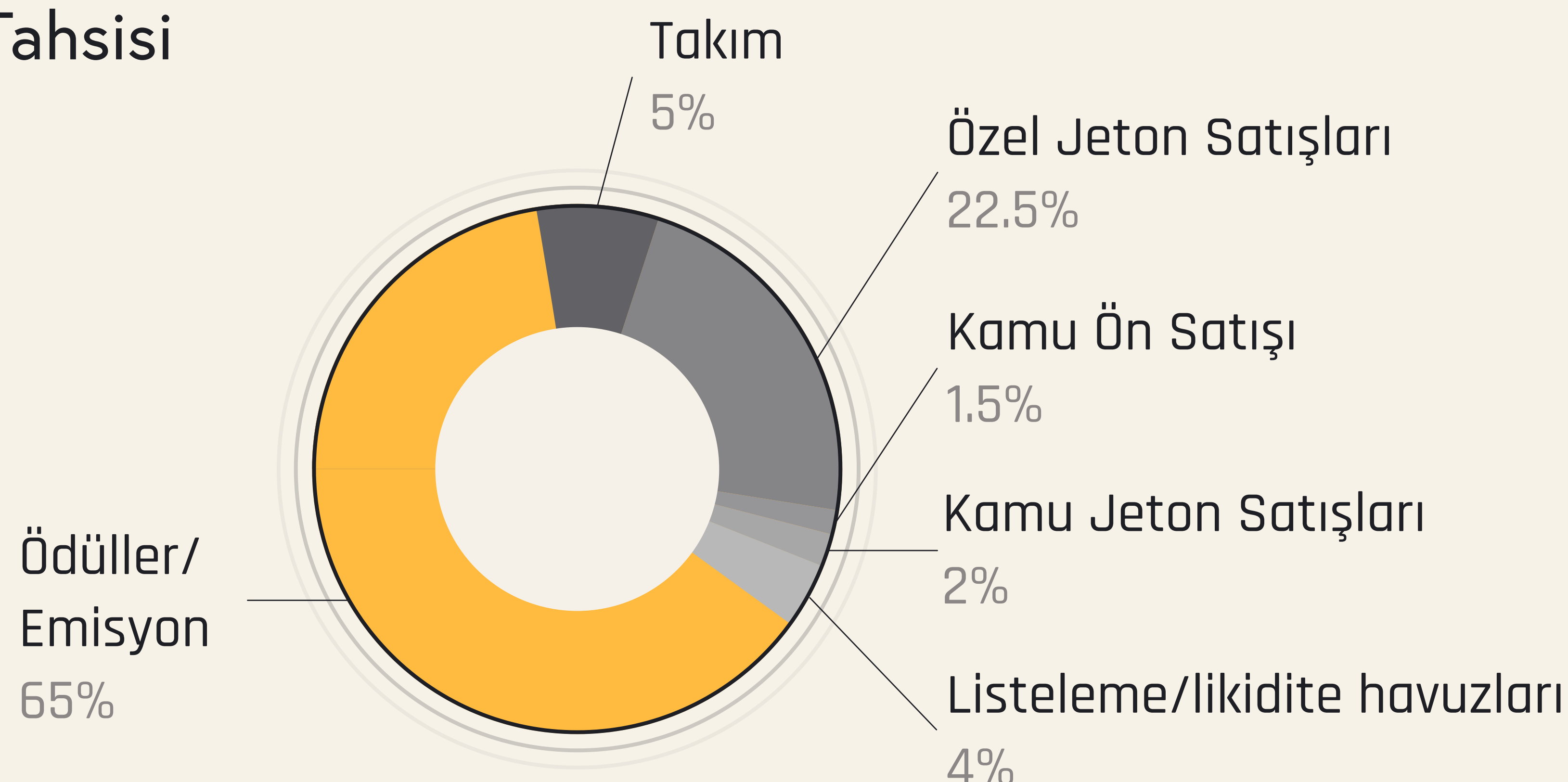
ATLAS tokeninin toplam arzı 36,000,000,000'dır ve aşağıdaki şekilde dağıtılacaktır:

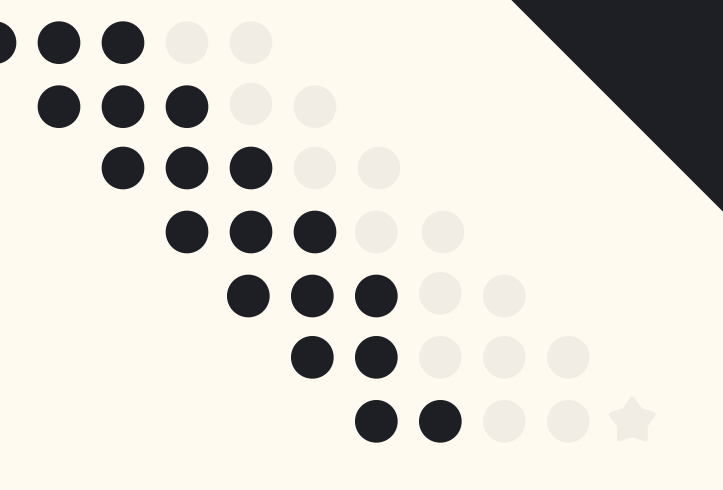
GRUP	TAHSİS (%)	TAHSİS (ATLAS)	TGE KİLİT AÇMA (%)	HACİZ DÖNEMİ (HAFTA)
ÖZEL JETON SATIŞI	22.5%	8,100,000,000	0%	104
KAMU ÖN SATIŞI	1.5%	540,000,000	0%	104
KAMU JETON SATIŞLARI <sup>1</sup>	2%	720,000,000	100%	0
LİSTELEME/ LİKİDİTE HAVUZLARI <sup>2</sup>	4%	1,440,000,000	100%	0
ÖDÜLLER/EMİSYON	65%	23,400,000,000	0%	416
TAKIM <sup>3</sup>	5%	1,800,000,000	100%	104

<sup>1</sup> 1.0% FTX; 0.5% Raydium/Acceleraytor; 0.5% Apollo X    <sup>3</sup> DAO'da günlük lineer kilit açma ile 2 yıllık hak kazanma staking için özel olarak kilidi açıldı

<sup>2</sup> 2% CEX; 2% DEX

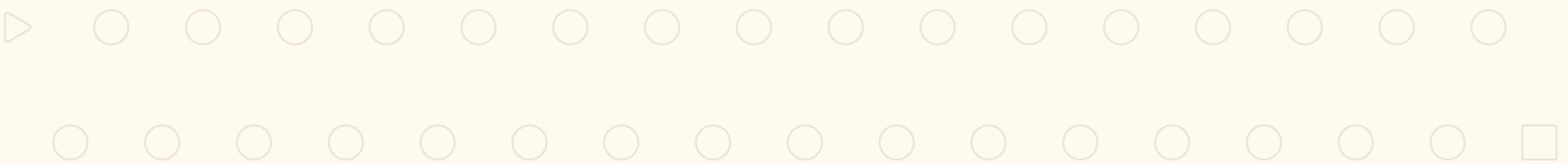
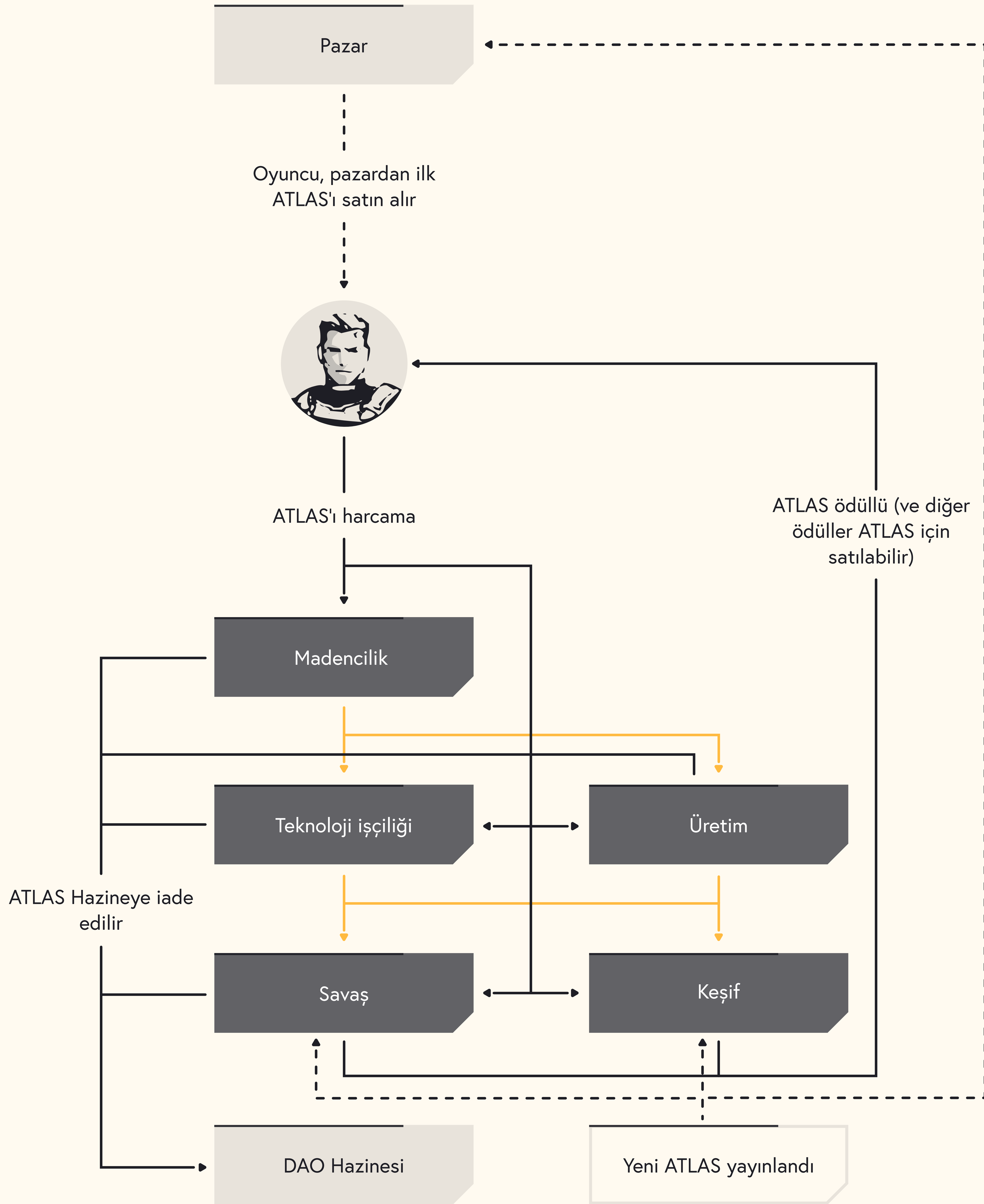
### ATLAS Tahsisi





# Tokenomik

ATLAS'ın basılması ve yakılması tamamen oyun kullanıcı tabanının büyümesine ve benimsenmesine dayalı olacaktır. Star Atlas arzı ve fiyatı, dahili olarak makul oyun içi varlık fiyatlandırmasını sürdürecektir ve yeni kullanıcılar için giriş seviyesini optimize ederken, harici olarak takdir edilmesine izin verecek bir seviyede tutulacaktır.





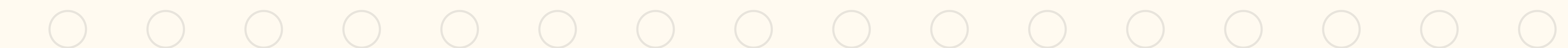
# Tokenomik

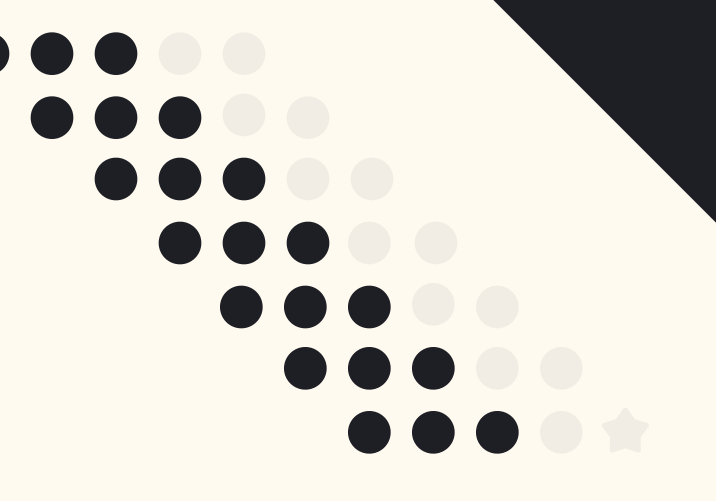


## ATLAS'ın para politikası üç farklı aşamadan oluşan bir rota izleyecektir

- **İsteğe bağlı (merkez bankası).** Geliştirme ekibi, her türden oyun içi ödül çarpanlarını değiştirmek adına geliştiricinin DAO oylarını (DAO bölümünde belirtildiği gibi) kullanarak emisyon oranlarını doğrudan ayarlar.  
Hedef, POLIS sahiplerine makul bir gelir sağlarken, oyunu kullanıcı tabanının büyümesi için erişilebilir ve optimal hale getirmektir.
- **İsteğe bağlı (merkezi olmayan yönetim).** Emisyon oranları hala ödül çarpanlarını değiştirmeye dayanıyor, ancak geliştiricilerin oyları aşamalı olarak kaldırıldı ve DAO kontrolü ele geçirdi
- **Parametrik (merkezi olmayan yönetim).** Sistem, makroekonomik ölçütleri ve dış jeton pazarlarını dikkate alan algoritmik bir stabilizasyon modeliyle değiştirildi. Bu, parasal kitle için hedefler belirlemek ve buna göre ödülleri ayarlamak için yapıldı. Model, dağıtımdan sonra parametrik olacak ve DAO'nun KPI'larını değiştirebilmesi için bir süper çoğunluk DAO oyu ile etkinleştirilmelidir.

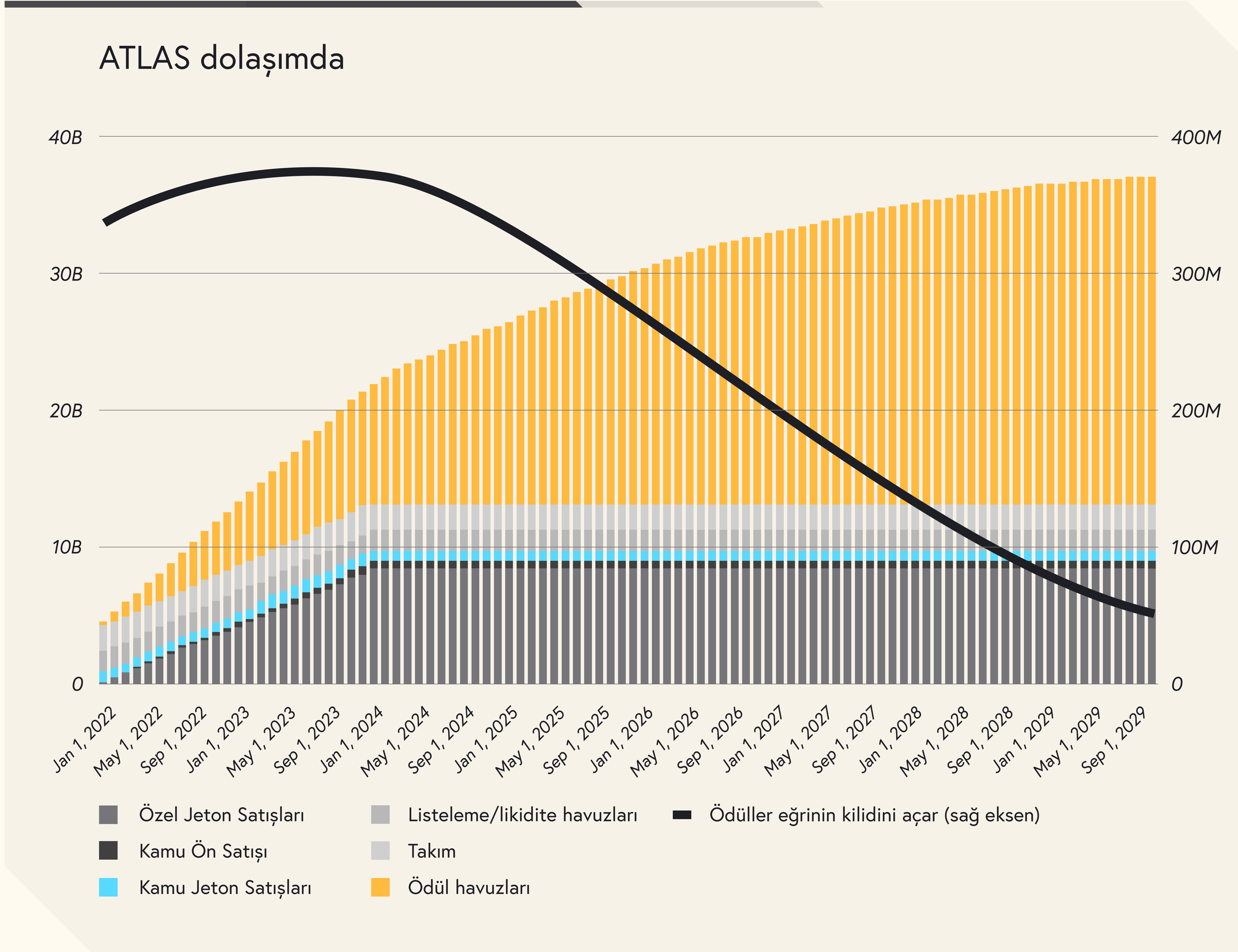
Dağıtım havuzu, 8 yıl boyunca pürüzsüz bir eğriyle ATLAS Devridaim Fonu'na (aşağıda ele alınmıştır) katılacak ve bu süre içinde tüm ödül havuzu (DAO aksini düzenlemediği sürece) düşecektir. DAO müdahalelerinin vizyonu kuruluşun ekonomik ölçütlere göre altı aylık hedefler belirlemesi ve düşüş programının buna göre ayarlanmasıdır.





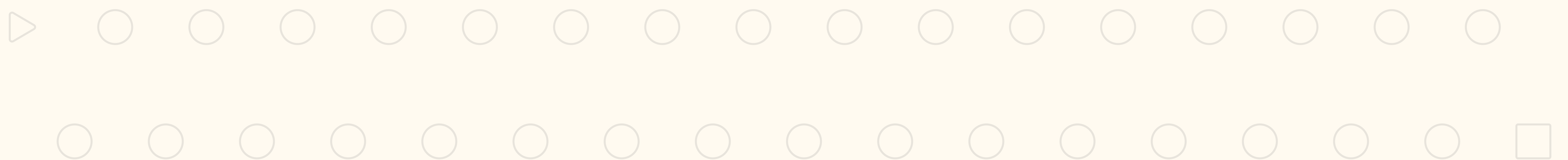
03

# Tokenomik

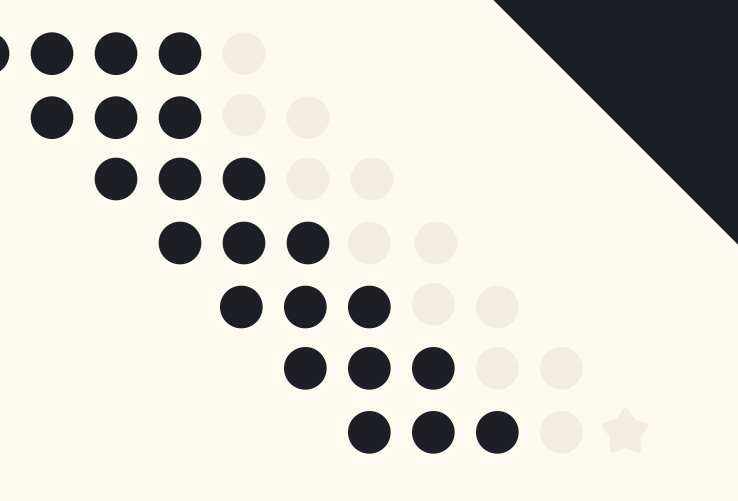


## Para birimi yaşam döngüsü

ATLAS'ın (oyun içi para birimi olarak) yaşam döngüsü, çeşitli parametrik otomatlar ve DAO kararları tarafından düzenlenen doğal nakit akışları (girişler olarak oyun içi ücretler ve oyun içi vergilendirme, çıkışlar olarak oyun içi etkinlikler için ödüller) ile tanımlanır.



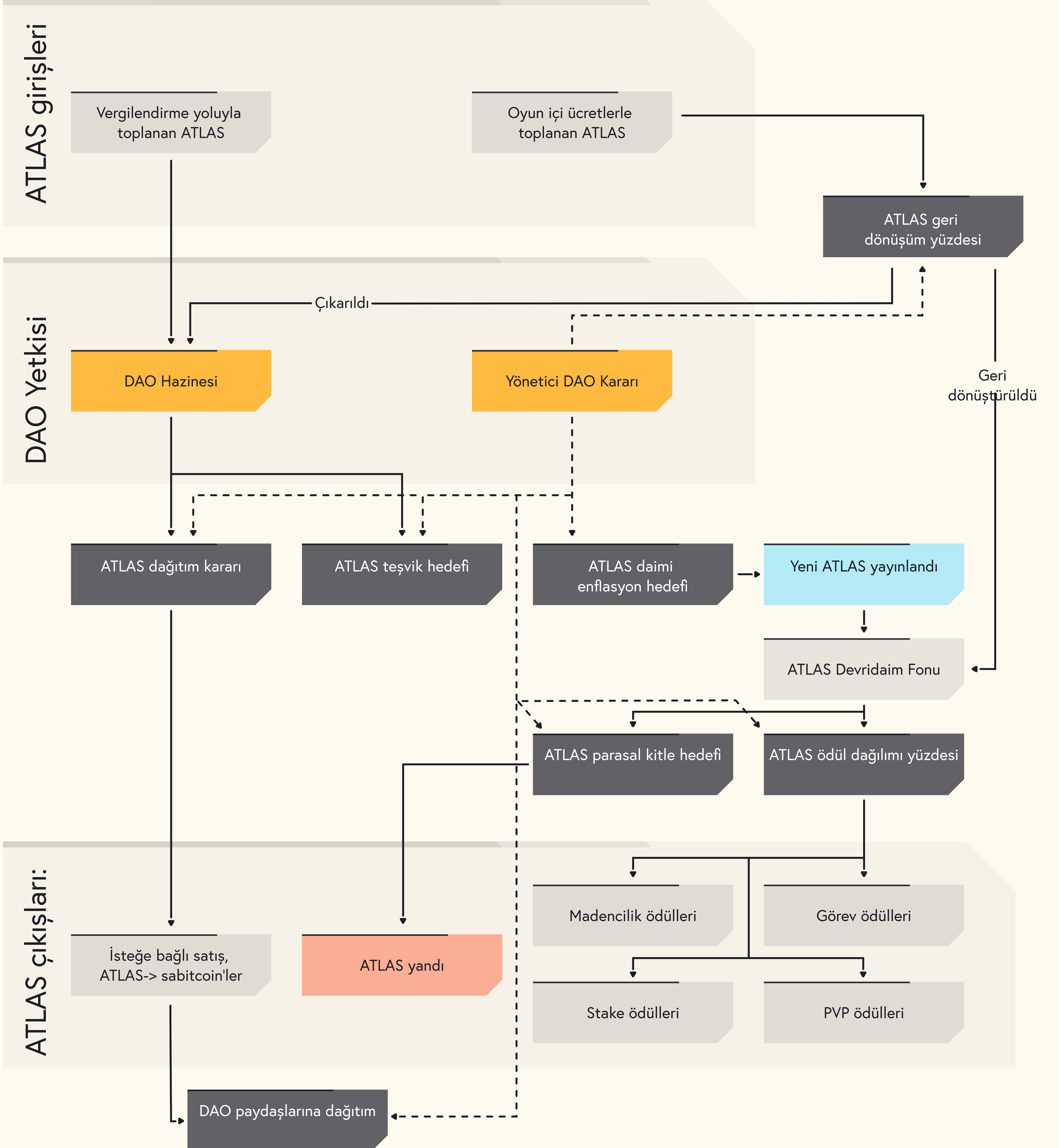




03

# Tokenomik

- Nakit akışı
- Parametre aygıtı (DAO tanımlı)
- Emisyon
- DAO bileşeni
- Yanma





# Tokenomik

Çekirdek döngü, oyun içi ücretler (gemiler için yakıt maliyetleri gibi) ve oyun içi ödüller (görev ödemeleri gibi) arasında akar. Ödül fonunu (ATLAS Devridaim Fonu) doğrudan ücretlerden dolduran ve geri kalanını DAO Hazinesine gönderen sabit bir para geri dönüşüm yüzdesi vardır. DAO, Devridaim Fonunu doğrudan veya para sisteminin parametrelerini ayarlayarak sübvansedebilir: sürekli enflasyon hedefi (8 yıldan sonra etkinleştirilir), ödül fonu dağıtım eğrisi (8 yıldan önce). Fonun bir kısmını yakarak parasal kütleği ayarlamak da mümkündür. Devridaim fonundan özel ödül fonlarına nakit akışları üzerindeki ayrıntılı kontroller, DAO'nun belirli faaliyet gruplarını seçici olarak teşvik ederek veya caydırarak oyun içi ekonomiyi dengelemesine olanak tanır.



## Parasal olmayan varlıklar

### Gemiler, ekipman, bileşenler, mürettebat

Her Star Atlas ögesi, blok zincirinde kayıtlı bir NFT'dir. Bu, her bir ögenin kökeninin, yaratılışına kadar geriye doğru izlenebileceği ve bu sayede, oyunda kullanılan hiç bir ögenin "taklit edilemez" olduğu anlamına gelir. NFT'ler, ATLAS kullanılarak Star Atlas içinde veya Solana tarafından desteklenen diğer para birimlerini kullanan ikincil pazarlardan satın alınabilir.



## Star Atlas, aşağıdakiler için NFT'leri kullanacaktır:

- Ögenin mülkiyetini yansıtır
- Silah isabet noktaları, zırh çeşitleri, beceri artışları, özel bonuslar vb. gibi ögenin özelliklerini kaydetme
- Ögelerin nadir olmasının kaydedilmesi, yani değeri, ögenin bulunma olasılığının istatistiksel olasılığına veya ögeyi üretmek için kullanılan bileşenlerin değerine bağlıdır

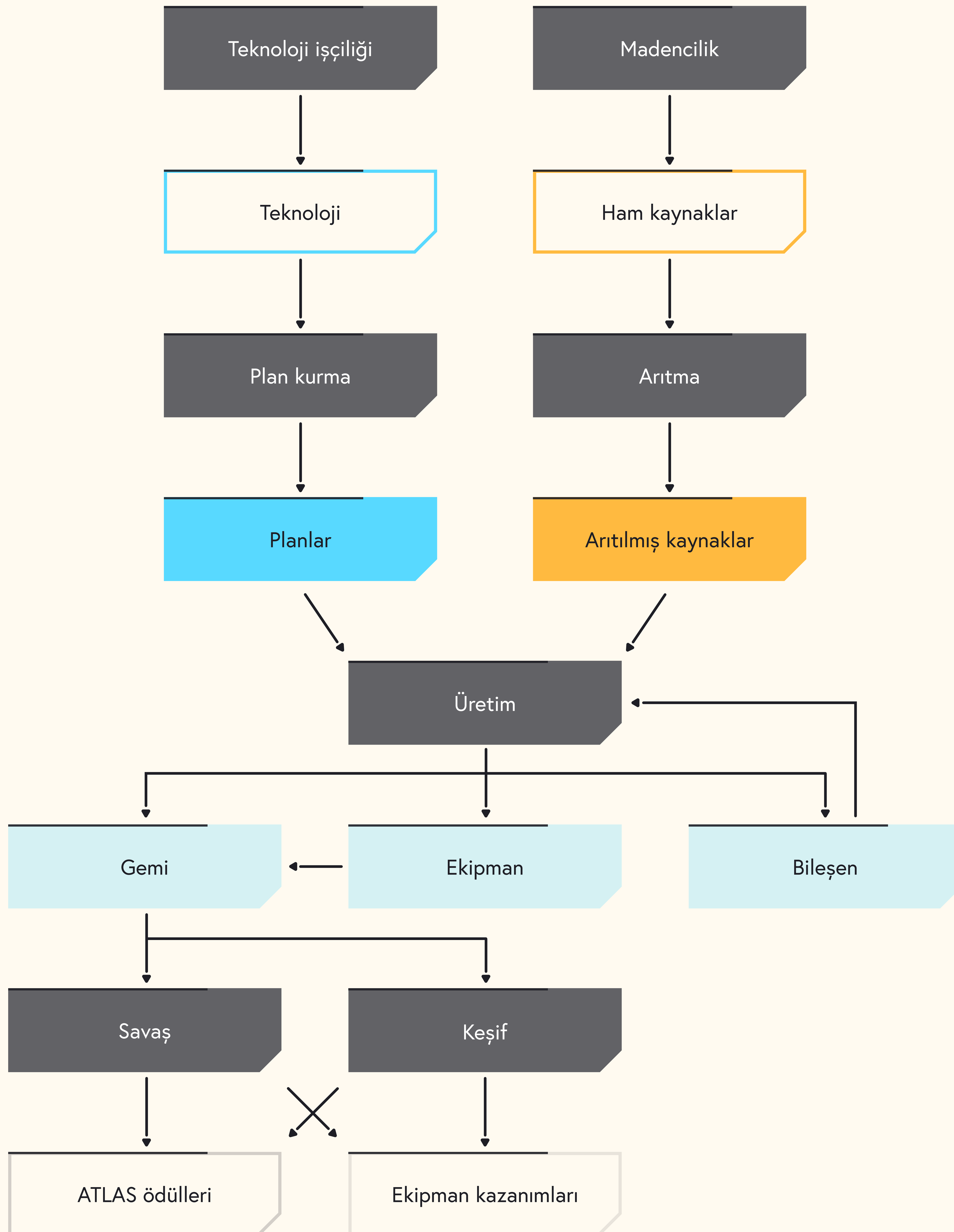




# Tokenomik

Star Atlas öğeleri oyun içinde kazanılabilir (yani görevler/keşif görevleri/P2P veya P2E düelloları/gezegenin arkeolojik alanlarında kazı yapılarak elde edilebilir) veya üretilebilir (gerekli kaynakları birleştirerek). Herhangi bir Star Atlas öğesi, nadir olma özelliğini artırmak için geliştirilebilir.

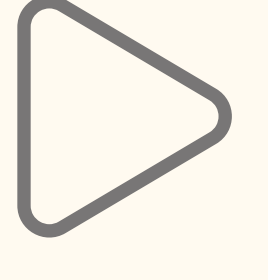
- Oyun aktiviteleri
- Oyun varlıkları
- Ödüller





03

# Tokenomik



## Arazi

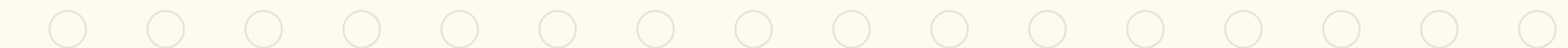
Her gezegen parsellere ayrılmıştır. Her parselin özellikleri (boyut, sınırlar, konum, mevcut mülkiyet) zincir üzerinde NFT olarak kaydedilir. Tüm yapılar doğal olarak arazi üzerine inşa edilmiştir ve daha gelişmiş arazilerin çalışması için üst düzey tesisler gerektirir.

Kullanıcıları tahliye veya ayrımcılığa karşı korumak için tüm araziler kiralanmak yerine sahiplenilir. Oyun, saygısızlığı caydırmak için (piyasa acentesinin arazi satın alıp elinde tutmaması; kullanımından ziyade değer takdirinden gelir elde etmeyi planlamaması için) oyun Arazi Değer Vergisini (LVT) kullanır. DAO, ATLAS ile arazi vergisini seviyesine bağlı olarak fiyatlandırır (daha gelişmiş arazi daha fazla vergilendirilir), küresel sınırlar üst düzey DAO'lar tarafından ayarlanabilir. Bu mekanizma, devrilmeye karşı koruma sağlar ve üretken yetenekleriyle arazi değerini dengeler.

Arazi sahibi vergi ödemezse, sonunda arazi haczedilir ve tüm binalar devre dışı bırakılır (ancak vergi tahakkukları durdurulmaz). Ek bir süre sonra, arazi yerel yönetim tarafından açık artırmaya çıkarılabilir, vergiler ve para cezası geri alınabilir ve kalan fonlar ilk sahibine iade edilebilir.

Bir test durumu olarak, bazı bölgeler yönetim odaklı LVT yerine Harberger vergisini\* uygulayabilir.

<sup>4</sup>İki ilke üzerine kurulmuş teorik bir vergilendirme sistemi: (1) Yönetim tarafından belirlenen sabit bir vergi oranı vardır. Arazi sahipleri, kendileri için vergi hesaplamakta kullanılan kendi arazi değerlerini tanımlar; (2) Herhangi bir piyasa acentesi, araziye herhangi bir zamanda asıl sahibinden, sahibinin vergi matrahı olarak belirlediği değer üzerinden satın alabilir.





# Tokenomik

## ▼ Arazi Parselleri aşağıdaki şekillerde elde edilebilir:

- Birincil pazar: Mevcut olan posterler gibi diğer varlıklara benzer açık artırmalarda satılır. Arazi, Star ATLAS ekibi tarafından verilebilir ve mevcut sabit paralar (USDC, USDT, vb.) veya ATLAS ile satılabilir
- İkincil pazarlar: Mevcut arazi sahipleri, ATLAS karşılığında oyun içi bir pazarda geliştirdikleri parselleri ve/veya yapıları satabilirler

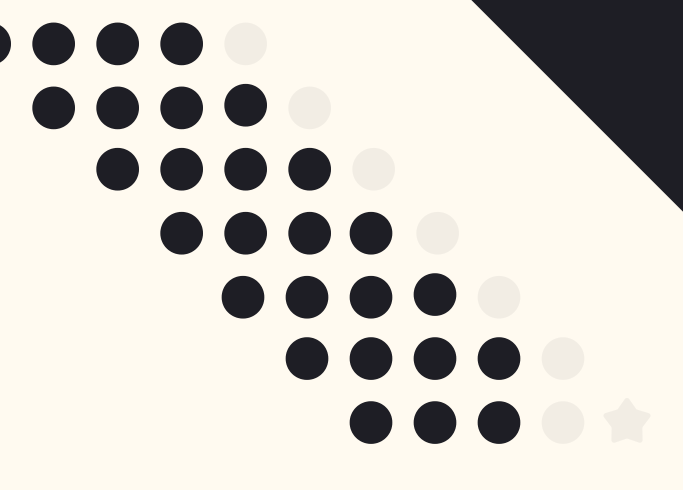
## ▼ Arazi Sahipleri aşağıdakiler tarafından teşvik edilir:

- Arazi sahiplerine, yukarıdaki bölümlerdeki benzer koşullara tabi olarak, POLIS veya ATLAS verilebilir
- Arazi sahipleri, POLIS bölümünde belirtilen davranışlar için POLIS kazanabilir
- Arazi sahipleri, arazilerinin üretken faaliyetleri için ATLAS cinsinden rekabetçi bir temelde vergi toplayabilirler
- Arsa sahipleri, parsellerini ATLAS cinsinden kredileri için teminat olarak kullanabilirler
- 



## Ek DeFi İşlevleri

Bu yazıda açıklanan POLIS, ATLAS ve oyun içi NFT'lerin işlevlerinin listesi ayrıntılı değildir ve daha fazla yinelemeye ve değişikliğe tabidir. A/P'den kaynaklanan emisyonun bir kısmını staking ve verim çiftçiliğine tahsis etmek niyetindeyiz. Ek olarak, kullanımları oyunun ötesine ve daha geniş Merkezi Olmayan Finans (DeFi) alanına, yani POLIS ve ATLAS'ın herhangi bir sayıda merkezi olmayan borsa altında listelenebileceği ve teminatlandırma gibi diğer faaliyetler için kullanılabileceği Solana ekosistemine uzanabilir; borç verme ve verim çiftçiliği, bunların her biri potansiyel ödülleri sunabilir. Bu işlevler nihai olarak herhangi bir tarafın kontrolü dışındadır, daha çok kullanıcı talebine göre oluşturulur ve kullanılır.



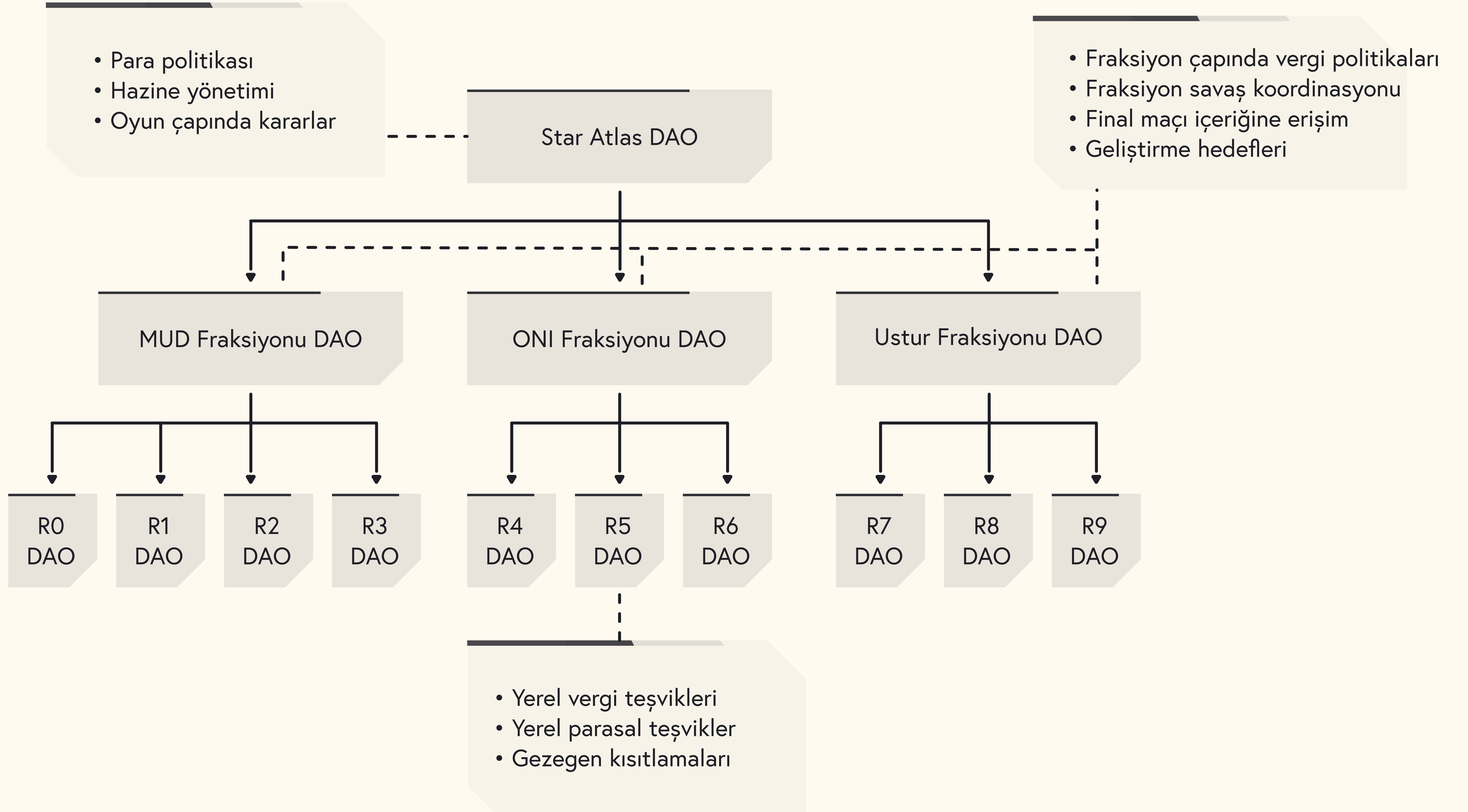
# Yönetim

Star Atlas'ın uzun vadeli vizyonu, tamamen kontrol edilen ve merkezi olmayan yönetim tarafından finanse edilen, oyuncuların sahip olduğu özerk bir oyundur. Bu nedenle, ilk aşamalarından itibaren ekonomi, yönetim belirteci (POLIS) ve ATLAS'ın nakit akışları tarafından beslenen DAO'lar (merkezi olmayan özerk kuruluşlar) hiyerarşisinden geçecek şekilde tasarlanmıştır.



## Hedefler ve Yapı

DAO hazinelerine sahip oyuncular tarafından yönetilen organizasyonlar, bileşenlerini game-mechanical yollarla etkileyebilirler. Organize oyuncu grupları, değişen ölçekteki hedefler için yarışır ve birden fazla katmanda hüküm sürerler. Yönetimdeki olası fazlalıkları en aza indirmek için her katmanın kendi rolü vardır.



Seviyeler arasındaki genel ideoloji, (yukarıdan aşağıya) oyun içi katılımın gereksinimlerinin artması ve staking miktarının azalmasıdır. Ancak, her seviye, POLIS jetonlarında bir pay gerektirir.

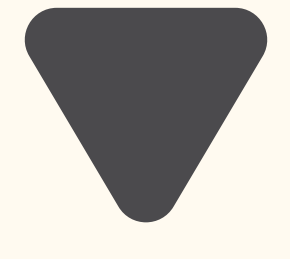


# Yönetim

## Star Atlas DAO

Üst düzey yönetim (tüm oyuncular için evrensel), Star Atlas'ın genel refahını düzenler. Bu, oyun içi ekonomide ve (uzun vadede) oyunun tamamında sabittir.

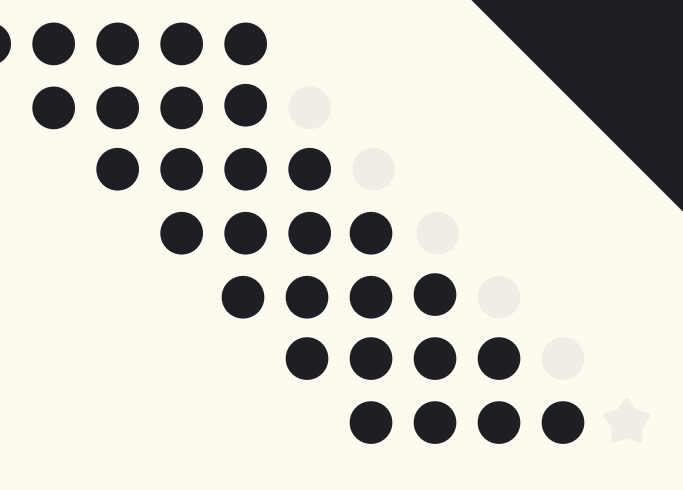
Oyun DAO'nun oyun içi faaliyetler üzerinde kısıtlamaları yoktur, ancak Metaverse ekonomisinin tamamından potansiyel oylama ağırlığını ve dağılımlarını (bir noktaya kadar) azaltarak pasif varlığı caydırır. Bu amaçla, DAO yeni gelişmelere borç verme, hibe verme ve yatırım yapma konusundaki gelişmeleri oylayabilecektir. DAO üyeleri ayrıca vergi gelirinin bir kısmını da kazanacaktır.



## Kuruluş şunları tanımlar:

- Para politikası
- DAO fonu (Star Atlas hazinesi):
  - a. Oyun geliştirme
  - b. NPC alımları için bütçe, üretimi teşvik eder
  - c. Hisseler
- Alt düzey DAO'ları düzenleyen kapsamlı kurallar
- Diğer önemli kararlar:
  - a. Protokol yükseltmeleri
  - b. Acil durum eylemleri
  - c. Güncellemeleri ve oyun bileşenlerini etkinleştirme ve devre dışı bırakma

Star Atlas DAO, gelişmeyi desteklemek, hisse ödemek veya değeri desteklemek için ATLAS'ın bir kısmını yakarak toplam arzı azaltmakta kullanılabilen, ATLAS'ta vergi biriktiren protokol Hazinesini de kontrol eder.



# Yönetim

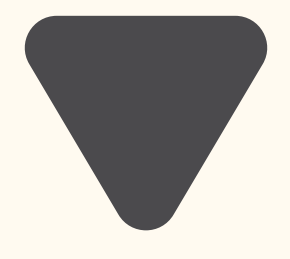
## Fraksiyonlar ve DAO'ları

Star Atlas'ta verilen grup için bir karakter oluşturmayı seçen üç grup (haritadaki üç ana bölgeye ve ilgili oyuncu üslerine karşılık gelen) vardır.

Orta seviye yönetim, Fraksiyon seviyesi, oyuncularını büyük rekabet eden gruplar ölçeğinde organize eder.

## Fraksiyon düzeyinde DAO'ya katılmak

Final oyunu içeriğine ve öğelerine erişim sağlamak ve bunların edinilmesine yönelik çabaları koordine etmek amacıyla üyeleri ve bölgeleri için oyun içi değiştiricileri yürürlüğe koyma yetkisine sahiptir.

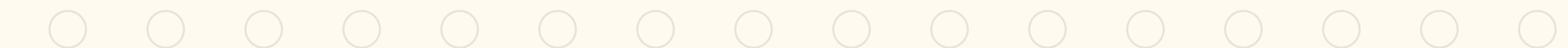


## Fraksiyon yönetimi, aşağıdakiler gibi grup çapında hedefler belirler:

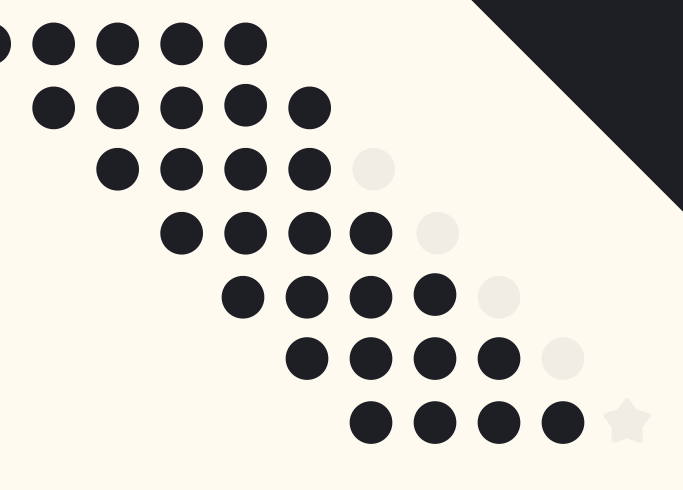
- İşgal etme
- Hüküm sürme
- İnşa
- Devriye gezme

Bu hedefler, POLIS'in hisselendirilmesini ve kabul edilen bir oylamayı gerektirir ve kınışlar sınırlıdır. Her hedef, hedef bölgede ulus çapında bonuslar üretir.

Fraksiyon yönetimi, mega projelerin de kilidini açar. Bir proje tamamlandıktan sonra, fraksiyon için yeni tip kazanımlar ve/veya görevler sağlar.







# Yönetim

## ▼ Örnekler şunları içerir:

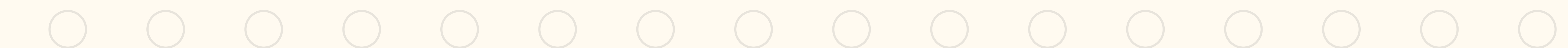
- Oy vermek
- POLIS'i hazineden paylamak
- Oyuncu tabanı toplu olarak gereksinimleri karşılayana kadar beklemek
- Oyun içi mega projeyi ve küresel bonusu oluşturma

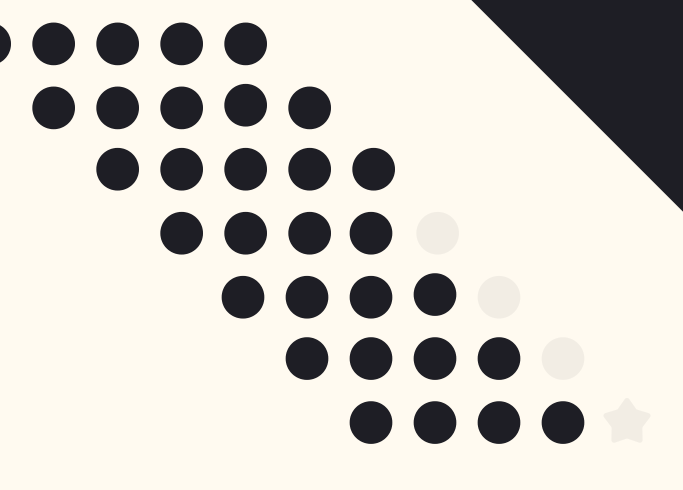
Başka bir fraksiyonun mega projelerinin imhası, ulus çapında bir hedef olarak belirlenebilir. Tartışmalı bölgeler kademeli asimilasyon derecelerine sahiptir. Bir katmanı yükseltmek, bölgesel kontrol yapılarının sabitlenmesini ve katman başına iki haftalık bir oranda tutulmasını/yükseltilmesini gerektirir. Katmanlar

- Bölgesel kontrol yapıları, POLIS'i fraksiyon hazinesinde muhafaza eder

Asimilasyon katmanı türleri:

- Savaş Alanları—aynı bölge için birden fazla fraksiyon buna sahip olabilir, sürekli olarak baskın olan bir yükseltme alabilir
  - Erken kolonizasyon—gezegenlerin ve düşük seviyeli yapıların ele geçirilmesi etkinleştirildi
  - Yerleşik bölge—tartışmalı bölgelere özgü üretim yapıları da dahil olmak üzere üretim yapıları etkinleştirildi
  - Çekirdek bölge—süper sermaye üretim yapıları etkinleştirildi
- Tartışmalı bir bölgeyi asimile etmenin avantajları, nadir bulunma özelliği asimilasyon aşamasına bağlıdır:
    - Eşsiz kaynakların madenciliği
    - Süper sermaye üretim zincirlerinin son adımları
      - En iyi gemi görevlerine açılan kapılar
  - Fraksiyon yönetimi, bölgesel DAO'lara üst vergi limitleri getirebilir. Bölgesel DAO'lara yatırılan POLIS bu oyların içinde yer alır





# Yönetim

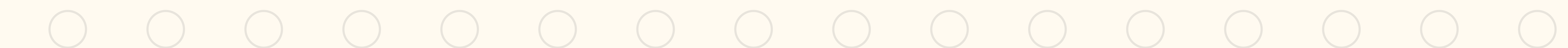
## Bölgesel DAO'lar

Star Atlas haritası, sırayla yıldız sistemleri ve gezegenleri içeren bölgelere ayrılmıştır. Bölgesel (düşük seviyeli) DAO'lar, belirli faaliyetler üzerindeki vergilendirmeyi ayarlayarak yıldız sistemlerinin uzmanlaşmasını ve erişim kısıtlamalarını kontrol eder. Bölgesel DAO'lardaki seçmenlerin, oy kullanmaya hak kazanabilmeleri için bölgede mülk sahibi olmaları gerekir.



### Bölgesel DAO'lar şunları yapabilir:

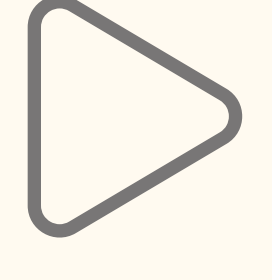
- Yerel vergilendirmeyi ayarlama:
  - a. Bölge genelinde küresel (ör. tüm faaliyetlerde sabit %5 vergi)
  - b. Faaliyete göre uzmanlaşma (ör. madencilik için %5, cevherde toplanmış, gemi görevlerinde %10, ATLAS olarak toplanmış)
  - c. Bölgesel hazineler hisse ödeyemez, ancak belirli görev türleri için parasal ikramiye sağlayabilir
- Yerel politikaları yönetme ve güncelleme:
  - a. Gezegeni dış tehditlerden koruma (askeri politika)
  - b. İç güvenliğin sağlanması (iç güvenlik politikası)
  - c. Diplomasi ve dış ilişkiler politikası (ittifak kurma, iç pazarı korumak için seçilen ithal mallara gümrük vergileri uygulamak vb.)
- Bütçeyi yerel politikalara tahsis edilen fonlar arasında dağıtma





04

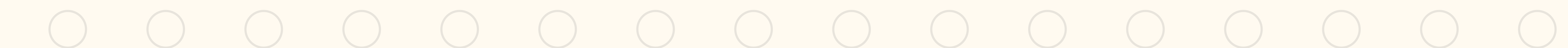
# Yönetim

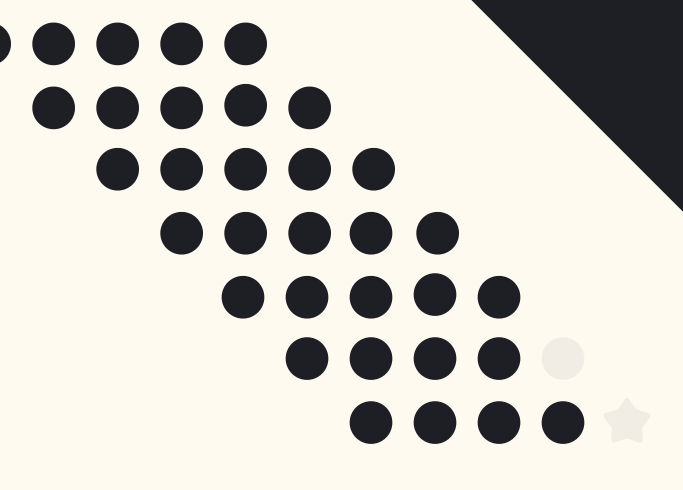


## Yerelleşmeye Giden Yol

Star Atlas'ın nihai vizyonu, tamamen merkezi olmaması ve sürdürülebilir olmasıdır. Bununla birlikte, erken aşamalarda, oyunu "doğru" hale getirmek ve tam olarak tasarlanmış versiyona kadar görmek kritik derecede önemlidir.

Bu amaçla, Star Atlas DAO, sonunda yatırımcıların ve oyuncuların dizginleri devralmasına izin verecek şekilde tasarlanmıştır, ancak yine de başlangıçta geliştiriciler için makul derecede kontrol sağlar.





# Sonuç

**N**eden tamamen kendi kendini yöneten bir MMO daha önce yapılmadı?

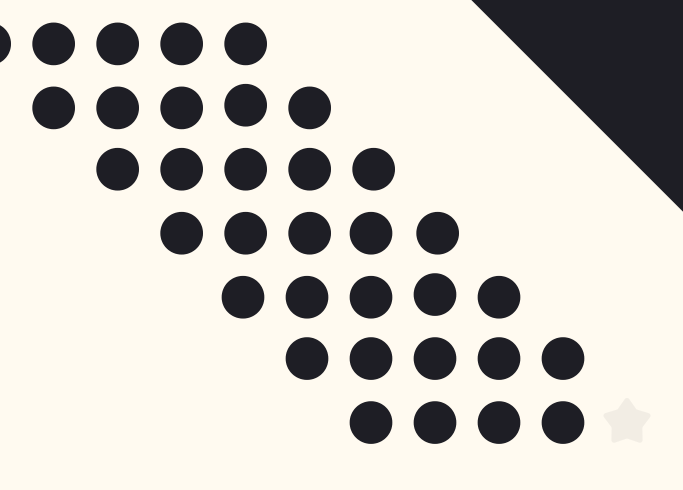
Cevap basit: kolay değil ve oluşturması çok zaman alıyor. Kullanıcı için türünün tek örneği bir deneyim yaratmak için birçok hareketli parçayı (uyumlu bir şekilde çalışan) içeren bir görevdir.

Örneğin, iyi ölçeklenen ve sıfırdan merkezi olmayan bir altyapıya ihtiyacınız var. Bilgiyi genişletmek ve oyun mekaniklerini ilerletmek için ilgili bir içerik oluşturucu topluluğuna (sürekli olarak kod tabanını oluşturan); oyuncu tabanına; sağlam bir bilgi ve oyun omurgasına ihtiyacınız var. Ve bu yeterli değilse, oyunun herhangi bir yönünü tek taraflı olarak değiştirebilen özerk bir yönetim organizasyonu tarafından tüm bunlar kontrol edilmelidir.

Tüm bunları beslemek için oyunun kendi kendine sürdürülebilir bir ekonomiye de ihtiyacı var. Altyapı maliyetlerini ve fon geliştirme çabalarını kapsayan bir proje. Ayrıca, eğlenceyi ve katılımı takip etmek ve yönlendirmek için geri bildirimlere izin vererek, oyunun zaman içinde sürekli olarak gelişmesine, yeni özellikler eklerken mevcut olanların da iyileştirilmesine katkı sağlanır.

Liste geniş olsa da, çoğumuzun paylaştığı bir rüyayı da gerçekleştirmek gerekiyor: yıldızların haritasını çıkarmak, uzayda büyük imparatorluklar yaratmak, evrenin sırlarını keşfetmek ve bilincimizi dünyanın en uzak köşelerine kadar genişletmek.

Bu hayali gerçekleştirmek için Star Atlas'ı inşa ediyoruz. Olasılıkların sonsuz olduğu ve durağanlığa yer olmayan bir dünya yaratmak. Rekabet ve işbirliği

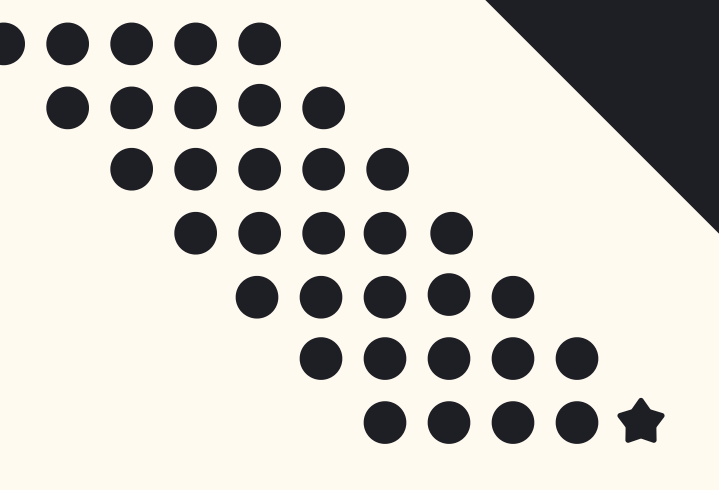


**LÜTFEN BU SORUMLULUK REDDİ BÖLÜMÜNÜ DİKKATLİCE OKUYUNUZ. YAPMANIZ GEREKEN EYLEMLE İLGİLİ HERHANGİ BİR ŞÜPHE HALİNDE OLURSANIZ, HUKUKİ, MALİ, VERGİ VEYA DİĞER PROFESYONEL DANIŞMAN(LAR)INIZA DANIŞMANIZ GEREKİR.**

Aşağıda belirtilen bilgiler kapsamlı olmayabilir ve sözleşmeye dayalı bir ilişkinin herhangi bir unsuru anlamına gelmez. Bu Ekonomik Belgedeki herhangi bir materyalin doğru ve güncel olmasını sağlamak için her türlü çabayı göstersek de, bu tür materyaller hiçbir şekilde profesyonel tavsiye sağlamaz. Star Atlas, bu Ekonomik Belgede yer alan herhangi bir materyalin doğruluğunu, güvenilirliğini, güncelliğini veya eksiksizliğini garanti etmez ve bunlarla bağlantılı olarak hiçbir yasal sorumluluk kabul etmez. Katılımcılar ve potansiyel token sahipleri, bu Ekonomik Belgede yayınlanan materyale güvenmeden veya bu materyale dayalı herhangi bir taahhüt veya işleme girmeden önce bağımsız profesyonel tavsiye almalıdır ve bu materyal yalnızca referans amacıyla yayınlanmıştır.

Star Atlas'ın herhangi bir yargı alanında menkul kıymet oluşturması amaçlanmayacaktır. Bu Ekonomik Belge, herhangi bir türde bir izahname veya teklif belgesi teşkil etmez ve herhangi bir yargı alanında menkul kıymet teklifini veya menkul kıymetlere yatırım talebi oluşturmayı amaçlamaz. Star Atlas, Star Atlas tokenlarını (jetonlarını) satın almak, satmak veya başka bir şekilde işlem yapmak için herhangi bir tavsiyede bulunmaz ve bu Ekonomik Belgenin sunumu, herhangi bir sözleşme veya yatırım kararının temelini oluşturmaz. Star Atlas jetonlarının satışı ve satın alınmasıyla ilgili olarak hiç kimse herhangi bir sözleşmeye veya bağlayıcı yasal taahhütte bulunmak zorunda değildir ve bu Ekonomik Belge temelinde hiçbir kripto para birimi veya başka bir ödeme şekli kabul edilmeyecektir.

Bu Star Atlas Ekonomik Belgesi yalnızca bilgi amaçlıdır. Bu Ekonomik Belge "olduğu gibi" sağlandığını, bu Ekonomik Belgede ulaşılan sonuçların veya bu Ekonomik Belgenin doğruluğunu garanti etmiyoruz. Bu Ekonomik Belge, aşağıdakiler dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, açık, zımni, yasal veya başka türlü hiçbir beyan ve garantide bulunmaz ve bunları açıkça reddeder: (i) satılabilirlik, belirli bir amaca uygunluk, uygunluk, kullanım, unvan veya ihlal etmeme garantileri; (ii) bu Ekonomik Belgenin içeriğinin hatasız olduğunu; ve (iii) bu tür içeriklerin üçüncü şahıs haklarını ihlal etmeyeceğini. Ve bağlı kuruluşları, bu Ekonomik Belgenin veya burada yer alan herhangi bir içeriğin kullanımından, bunlara atıfta bulunulmasından veya bunlara itimat edilmesinden kaynaklanan herhangi bir tür zarardan, bu tür zararların olasılığı bildirilmiş olsa bile, sorumlu tutulamaz. Star Atlas ekibi veya iştirakleri, hiçbir durumda, doğrudan veya dolaylı, sonuç olarak ortaya çıkan, telafi edici, arızı, fiili, örnek teşkil eden, cezai veya özel herhangi bir zarar, kayıp, yükümlülük, maliyet veya harcamadan herhangi bir kişi veya kuruluşa karşı sorumlu olmayacaktır. İş, gelir, kar, veri, kullanım, şerefiye veya diğer maddi olmayan kayıplar dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, bu Ekonomik Belgenin veya burada yer alan herhangi bir içeriğin kullanımı, bunlara atıfta bulunulması veya bunlara itimat edilmesi için. Star Atlas (açık veya zımni) hiçbir beyanda bulunmaz veya garanti vermez ve Ekonomik Raporunda belirtilen herhangi bir bilgiden kaynaklanan tüm yükümlülükleri reddeder. Özellikle, Ekonomik Rapor metninde belirtilen "Yol Haritası" değişikliğe tabidir; bu, Star Atlas'ın gelecekteki performansına ve Star Atlas'ın getirilerine ilişkin herhangi bir beyanla bağlı olmadığı anlamına gelir. Star Atlas'ın gerçek sonuçları ve performansı, Star Atlas Ekonomik Belgesinde belirtilenlerden maddi olarak farklı olabilir.



Star Atlas Ekonomik Raporu'nun içeriğinin gelecekte projenin yönetim ekibi tarafından herhangi bir zamanda değiştirilebileceğini veya güncellenebileceğini lütfen unutmayın. Ekonomik Belge uyarınca herhangi bir yargı alanında Şirketin hisseleri veya diğer menkul kıymetleri teklif edilmemektedir. Ekonomik Belge, herhangi bir kişiye Şirket'teki hisseleri, hakları veya diğer menkul kıymetleri satın alması veya satın alması için bir teklif veya davet teşkil etmez. Şirketin hisseleri şu anda herhangi bir ülkenin Menkul Kıymetler Yasası veya herhangi bir eyaletin menkul kıymetler yarası uyarınca tescil edilmek üzere teklif edilmemektedir. Bu Ekonomik Belgede atıfta bulunulan tokenlar (jetonlar), ABD menkul kıymetler ve borsa komisyonu, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki herhangi bir devlet menkul kıymetler komisyonu veya başka herhangi bir düzenleyici kurum veya Star Atlas için herhangi bir yetkili makam tarafından bu jeton satışının özellikleri veya ekonomik gerçekleri veya bu Ekonomik Belgede yer alan bilgilerin değiştirildiği şekliyle 1933 tarihli ABD Menkul Kıymetler Yasası veya Amerika Birleşik Devletleri'nin herhangi bir eyaletinin menkul kıymetler yasaları veya başka herhangi bir yargı yetkisi kapsamındaki bilgilerin doğruluğu veya yeterliliği tescil edilmedi veya onaylanmadı. Bu Ekonomik Belgede atıfta bulunulan tokenların (jetonların) alıcıları, varsa Star Atlas tokenlarının (jetonların) satın alınmasıyla ilgili tüm riskleri belirsiz bir süre için üstlendiklerini bilmelidir.

Ekonomik Rapordaki bazı ifadeler, Star Atlas'ın ürün geliştirme, uygulama yol haritası, finansal performans, iş stratejisi ve gelecek planları ile ilgili hem şirket hem de faaliyet gösterdiği sektörler ve endüstriler ile ilgili mevcut görüşlerini yansıtan ileriye dönük ifadeler içermektedir; şirket "beklemede", "niyet etmekte", "planlamada", "inanmada", "projeler", "öngörülmede", "olacak" kelimelerini içeren beyanlar yürütmede, "hedefler", "amaçlar", "olabilir", "devam ediyor" ve benzeri ifadeleri geleceğe yönelik veya ileriye dönük niteliktedir. Tüm ileriye dönük ifadeler, riskler ve belirsizlikler içeren konuları ele alır. Buna göre, grubun fiili sonuçlarının bu açıklamalarda belirtilenlerden önemli ölçüde farklı olmasına neden olabilecek önemli faktörler vardır veya olacaktır. Ekonomik Raporda yer alan ileriye dönük ifadeler, grubun gelecekteki olaylara ilişkin mevcut görüşlerini yansıtır ve bu ve grubun faaliyetleri, faaliyet sonuçları ve büyüme stratejisi ile ilgili diğer risklere, belirsizliklere ve varsayımlara tabidir. Bu ileriye dönük beyanlar yalnızca Ekonomik Rapor tarihi itibarıyla geçerlidir. Sektörde kabul edilebilir ifşa ve şeffaflık kurallarına ve yaygın uygulamalara tabi olarak şirket, yeni bilgiler, gelecekteki gelişmeler veya başka bir nedenle ileriye dönük herhangi bir beyanı kamuya açık olarak güncelleme veya gözden geçirme yükümlülüğünü üstlenmez. Star Atlas Projesi'ne veya Star Atlas adına hareket eden kişilere atfedilebilecek müteakip tüm yazılı ve sözlü ileriye dönük beyanlar, bütünüyle bu paragraf tarafından açıkça nitelendirilir. Ekonomik Belgedeki hiçbir ifade bir kar tahmini olarak tasarlanmamıştır ve Ekonomik Belgedeki hiçbir ifade, Project Star Atlas'ın mevcut veya gelecek yıllar için kazançlarının bu Ekonomik Belgede ima edildiği gibi olacağı şeklinde yorumlanmamalıdır. Star Atlas tokenını (jetonunu) almayı kabul ederek, yukarıda belirtilen bildirimleri ve sorumluluk reddi beyanlarını okuduğunuzu ve anladığınızı kabul etmiş olursunuz. Hiçbir düzenleyici kurum bu Ekonomik Belgede belirtilen bilgileri incelememiş veya onaylamamıştır. Bu nedenle, herhangi bir yargı alanının kanunları, düzenleyici gereklilikleri veya kuralları kapsamında herhangi bir işlem yapılmamıştır veya yapılmayacaktır. Bu Ekonomik Belgenin yayınlanması, dağıtılması veya dağıtılması, geçerli yasalara, düzenleyici gerekliliklere veya kurallara uyulduğunu ima etmez. Lütfen şartlar ve koşullar için web sitemize bakın.