

A large, futuristic space station or orbital city is shown against a sunset sky. The station has a complex, industrial design with many towers and platforms. The sun is low on the horizon, creating a warm, orange glow. The title 'Star Atlas' is written in a white, sans-serif font in the upper left corner.

Star Atlas

STERNE VOLLER GELD

Jeder Mensch soll eines Tages Star Atlas spielen und dabei nicht nur Spaß haben, sondern auch Geld verdienen. Was steckt hinter den irren Plänen? Von Dom Schott

NFTs, also »non-fungible tokens«, spalten die Welt der Spiele in zwei ungleich große Gruppen. Auf der einen Seite die begeisterten Enthusiasten, die in den mutmaßlich einzigartigen, digitalen Verkaufsobjekten die Zukunft des monetarisierten Spiels sehen. Ihnen gegenüber stehen die Kritiker, die NFTs schlichtweg für Betrug halten: Die Transaktion einer digitalen Ware, die gar nicht existiert und die der Käufer auch nicht wirklich besitzen kann. Entgegen laut geäußelter Kritik schickt sich ein großes, international zusammengesetztes Entwicklerteam mit Sitz in Singapur an, auf der umstrittenen NFT-Technologie ein komplettes MMO-Strategiespiel aufzubauen: Star Atlas.

Name und Spielkonzept sind dabei eng am prominenten Weltraumspiel Star Citizen angelehnt, auch wenn das Entwicklerteam Automata Inc. das im Interview bestreitet. Die Pläne sind auf jeden Fall ähnlich hochfliegend, wenn nicht sogar noch wahnwitziger als bei Chris Roberts' Weltraum-Sandbox. Spieler sollen in einem gigantischen Universum Rohstoffe abbauen, Raumschiffe konstruieren und Kriege führen. Und das alles mit richtigem, echtem Geld.

Zu sehen gibt's von Star Atlas bisher vor allem Theoretisches: ein Render-Trailer, dazu viele Konzeptzeichnungen, die mit coolen Raumschiffdesigns und hübschen Weltraummotiven die Fantasie von Space-Fans

aus aller Welt anheizen. Konkrete Infos oder gar Gameplay sind dagegen Mangelware.

GameStar hat Star Atlas, das erst in einigen Jahren erscheinen soll, aber jetzt schon um Spieler wirbt, genauer unter die Lupe genommen und einen der Firmengründer mit den drängendsten Fragen konfrontiert: Warum ein NFT-Spiel? Wie funktioniert die Monetarisierung des Weltraumabenteuers? Und wann soll es losgehen?

Vier Entrepreneurere wollen Geschichte schreiben

Die Vision von Star Atlas (Slogan: »History has begun«) ist fest mit dem Selbstbild des Entwicklerteams, allen voran der vier Grün-

Star Atlas erscheint erst in ein paar Jahren, vom Marktplatz abgesehen existieren bisher nur Trailer und hochwertige Artworks als Platzhalter für das eigentliche Spiel. (Bild: Automata)





Spielerinnen und Spieler sollen sich, so die Vision, im Weltraum von Star Atlas einer der drei Fraktionen anschließen. (Bild: Automata)



Die Artworks wie auch die Trailer sind professionell gemacht. (Bild: Automata)

Die vier Gründer im Photoshop-Raumanzug. (Bild: Automata)



der von Automata verknüpft. Daher lohnt zuerst ein Blick auf die wichtigsten Köpfe und ihr Leben vor Star Atlas, bevor wir das Spiel näher unter die Lupe nehmen. Automata wurde im Sommer 2020 von vier Männern gegründet: Michael Wagner, mehrfacher Firmengründer und Blockchain-Enthusiast. Pablo Quiroga, erfolgreicher Start-up-Gründer mit Schwerpunkt auf pflanzlichen Heilmitteln und der Anwendung von Cannabis in der Psychotherapie. Danny Floyd, klassischer Spieleindustrieveteran, der erst für Electronic Arts, dann als selbstständiger Firmengründer Spiele entwickelte und vertrieb. Und schließlich noch Jacob Floyd, der »Kreativkopf« des Teams mit über zehn Jahren Erfahrung in der App-Entwicklung und einer Expertise für stylische Designs.

Alle vier sind mit der Tech-Industrie und Start-up-Welt vertraut und gut vernetzt. Ihre Arbeit verbindet der Enthusiasmus für neue, experimentelle Technologie – allem voran die Blockchain und seit kurzem nun auch NFTs. Es sind Entrepreneure, die mit großem Selbstbewusstsein ihr Spiel Star Atlas als neuen Meilenstein beschreiben und sich für passende Pressebilder in Astronautenanzüge photoshopen lassen.

Trotz des inszenierten Tatendrangs arbeiten die vier natürlich nicht alleine an Star

Atlas, sondern haben ein großes, erfahrenes Team um sich versammelt und darüber hinaus drei Outsourcing-Studios engagiert. Dazu gehört auch Sperasoft, ein alteingesessenes Studio im Silicon Valley, das in der Vergangenheit an Spielen wie Halo Infinite, Assassin's Creed Valhalla und Rainbow Six: Siege in allen Bereichen der Entwicklung mitgearbeitet hat. Es wird also geklotzt und nicht geklettert. Das Team verkauft Star Atlas als professionelles Spielprojekt mit modernster Technologie – und das klappt so weit tatsächlich ganz gut.

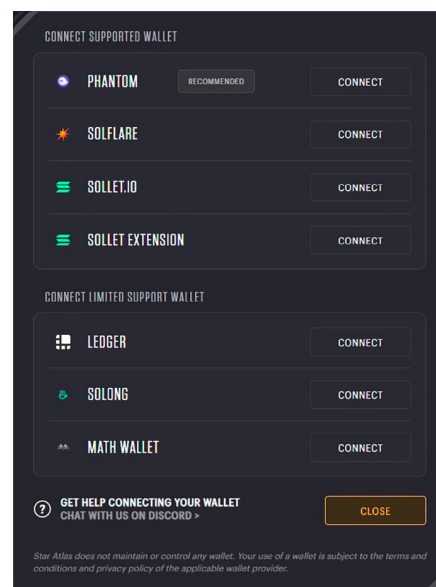
Allmachtsfantasie küsst Space-Kapitalismus

Überraschenderweise spuckt allerdings die E-Mail-Adresse, die wir in der Kontaktzeile auf der modern gestalteten Website des Projekts (www.staratlas.com) finden, zunächst eine Fehlermeldung aus. Unsere Interviewanfrage landet deshalb ungeöffnet wieder in unserem Postfach.

Nach der Suche in den Untiefen eines Press-Kits entdecken wir schließlich eine zweite Adresse, die dieses Mal direkt ins Büro des PR-Chefs führt. Und der arrangiert kurzerhand ein Interview mit Michael Wagner, einem der Gründer des Entwicklerteams, dem wir unsere vielen Fragen stellen

können. Vorher aber schauen wir uns an, wie Star Atlas denn nun genau funktioniert.

Die visuelle Ähnlichkeit zum Weltraumabenteuer Star Citizen, die auf der Hand liegt, setzt sich beim Spielprinzip fort: Spieler und Spielerinnen kaufen Raumschiffe,



Fraktionen können schon jetzt gewählt werden. Aber nur, wenn man sein Wallet mit dem Spiel verbindet. (Bild: Automata)

SZENEN AUS DEM TRAILER

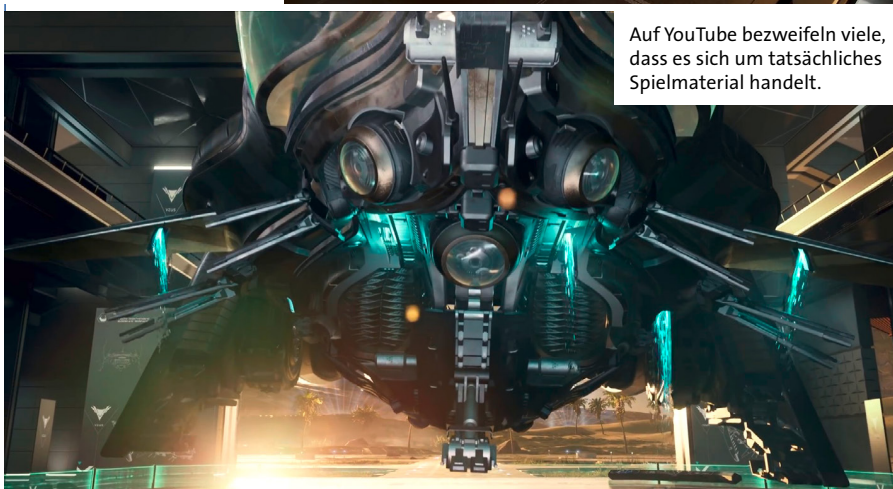
Ende 2021 veröffentlichte Automata einen Trailer zu Star Atlas. Dieser soll Pre-Alpha-Gameplay zeigen.



Wie Ego-Perspektive und Grand-Strategy-Gameplay zusammengehen sollen, darüber schweigen sich die Entwickler aus.



In Sachen Technik soll die flammneue Unreal Engine 5 zum Einsatz kommen.



Auf YouTube bezweifeln viele, dass es sich um tatsächliches Spielmaterial handelt.

bauen Ressourcen ab, handeln mit anderen, etablieren Handelsrouten und bekämpfen sich in Raumschlachten – ein gigantisches Sandbox-Spiel ohne vorgeschriebene Ziele und mit maximaler spielerischer Freiheit. Obwohl der Entwickler Star Atlas als Strategiespiel bezeichnet, sollt ihr euch aus der Ego-Perspektive ins Innere von Raumschiffen und Stationen begeben können. So zumindest lautet das Versprechen. Inwiefern das dann auch wirklich eingelöst werden kann, wird der Release zeigen müssen.

Gerahmt wird dieses Core-Gameplay von einer SciFi-Erzählung, die sich etwa so zusammenfassen lässt: Im Jahr 2620 ringen drei Fraktionen um Einfluss, Macht und Reichtum. Die Menschen kontrollieren das MUD-Territorium, ein Zusammenschluss exotischer Aliens herrscht über die ONI-Region, und autonome Androiden verwalten den Ustur-Sektor. Spielerinnen und Spieler können sich einer dieser Fraktionen anschließen und entweder Zeit ihres Lebens (und Spielzeit) als Händler stets unter dem Radar fliegen, eigene Clans gründen – oder sich um politische Einflussnahme bemühen. Diese Einflussnahme ist in Star Atlas mehr als nur ein Gefühl, sondern eine handfeste Ressource, die Geld kostet und über Blockchain bezahlt wird: die sogenannten Polis-Tokens, eine der interessantesten Neuerungen, die Star Atlas in die Spielwelt einführen will.

Ringen um Einfluss

Der Begriff »Polis« ist keine Wortneuschöpfung von Star Atlas, sondern bezieht sich auf die Idee der antik-griechischen »poleis«, also Stadtstaaten wie Athen oder Sparta, die unabhängig und autonom Gesetze verabschiedeten, eigene Münzen prägten und Militär unterhielten.

Unabhängigkeit, Sicherheit, Eigenverantwortlichkeit: allesamt positiv besetzte Schlagworte, die mit der »Polis« eng verknüpft sind. Das Entwicklerteam stellt sicher, dass auch Spieler diese Assoziationen kennenlernen, die nicht Archäologie studiert oder eine große Leidenschaft für antike Geschichte haben: Im 41 Seiten starken Einführungshandbuch leiten die Entwickler die Wortbedeutung noch einmal leicht verständlich her, um dann die beiden Verwendungsmöglichkeiten der Polis-Tokens genauer zu erklären. Zum einen schenken sie den Besitzern und Besitzerinnen politischen Einfluss im Spiel: Wer in einer Region des Weltalls die meisten besitzt, darf Gesetze verabschieden, Steuern von anderen auf Handelswaren erheben und bestimmen, welche Ressourcen in welchem Ausmaß ver- und eingekauft werden dürfen. Der Kniff dabei: All diese Vorzüge funktionieren nur nach dem Mehrheitsprinzip. Das bedeutet, dass es nie nur einen »Diktator« gibt, sondern stattdessen eine kleine Zahl von Menschen, die jeweils die meisten Tokens besitzen, gemeinschaftlich agieren und Gesetze verabschieden. Das soll willkürliche Alleinherrschaft verhindern – aber natürlich auch

Economics Paper - PDF

Learn the tokenomics of ATLAS and POLIS in the galactic economy.

- Star Atlas Economics Paper - English
- Star Atlas Economics Paper - Chinese
- Star Atlas Economics Paper - Korean
- Star Atlas Economics Paper - Hindi
- Star Atlas Economics Paper - Turkish
- Star Atlas Economics Paper - Tagalog
- Star Atlas Economics Paper - Vietnamese
- Star Atlas Economics Paper - Portuguese
- Star Atlas Economics Paper - Spanish
- Star Atlas Economics Paper - French

Experience

Showroom

News & Info

Partners

Team

Contact

Star Atlas soll laut Entwicklerteam eines Tages von der »Weltbevölkerung« gespielt werden. Deswegen werden die Handbücher in den wichtigsten Sprachen angeboten. (Bild: Automata)

ein größeres Echtgeldbudget verfügen und dieses auch ausgeben wollen. Eine Spielwelt, die von Reichen regiert wird – das ist eines der wahrscheinlichsten Szenarios, auf die Star Atlas zusteuert.

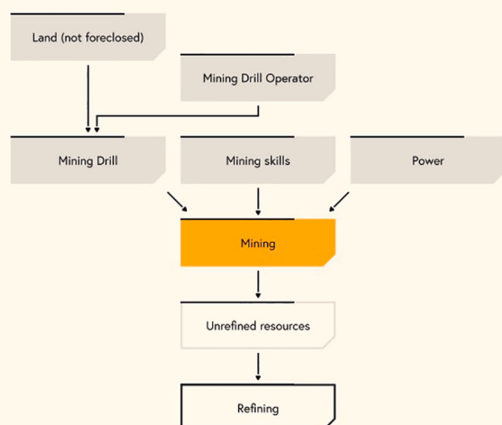
Vorfriede aufs Metaverse

Im Interview mit GameStar bemüht sich Michael Wagner, einer der vier Firmengründer, Star Atlas als ein Projekt mit gigantischem Potenzial darzustellen: Immer wieder spricht er von »Chancen«, »Möglichkeiten«, »der Zukunft« und beschwört romantisierte Vorstellungen des Zeitalters der Entdeckungen herauf. Diese Schlagworte rahmen auch seine Antwort auf unsere Frage, warum sich Star Atlas über die Blockchain finanzieren und sowohl NFT-Raumschiffe als auch Tokens zum Kauf und Verkauf anbieten wird, statt klassische Monetarisierungsmodelle zu nutzen: »Wir errichten eine komplett dezentralisierte Zukunft des Metaverse, das leben und sich ständig weiterentwickeln wird, und das geht nur, wenn wir auf die Blockchain zurückgreifen. Das Gameplay des Spiels kann in zehn Jahren ganz anders aussehen als heute.«

Ja, Star Atlas soll als langfristiges Projekt angelegt sein, in dem eine enthusiastische Fanbase nicht nur spielt – sondern auch selbst Geld verdient. Dieses Play-to-Earn-Konzept wird laut Wagner ebenfalls nur dank der Blockchain-Technologie möglich: Spielerinnen und Spieler können durch gehandelte NFT-Raumschiffe und abgebaute Ressourcen eigene Tokens verdienen, die einen realen Echtgeldwert haben.

Das klingt zumindest interessant, aber auch nach ferner Zukunftsmusik, denn bisher gibt es nur die Idee, einen Raumschiff-Shop und hunderte von Handbuchseiten zu Star Atlas – aber noch kein echtes Spiel. Vorfriede soll trotzdem geweckt werden. Das Team von Star Atlas hält dazu den Kontakt zu seinen Fans per Discord (über 160.000 Mitglieder), Telegram (über 45.000 Mitglieder), Twitter (über 300.000 Follower) und YouTube (über 29.000 Abonnenten). Laut Wagner haben sich bereits mehr als 80.000 Menschen über die Website für eine Fraktion entschieden und sich mit einem Wallet-Account registriert – die Voraussetzung, um im NFT-

The productivity of a player in mining progresses based on skill. Mining skill progression grants improved quantity and speed of resource harvesting as well as discounts in crafting and maintaining farm establishments.



Mining requires a special building (together with land and a NPC worker), player character's skills, and power (supplied by power generating buildings). Resources produced from mining have to be refined before they are usable.

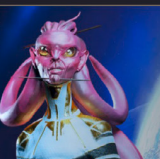
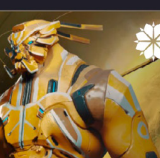
Auf knapp 40 Seiten wird hier die Blockchain, das Monetarisierungsmodell und alles rund um NFTs in Star Atlas erklärt. (Bild: Automata)

6

dazu anregen, weiterhin Tokens zu kaufen. Zum anderen gewähren die Polis-Tokens außerhalb des Spiels Einfluss auf die Entscheidungen des Entwicklerteams selbst – so zumindest das Versprechen: Wer eine entsprechende Menge Tokens besitzt, kann bei Inhalten für Patches, Update-Planungen und neuen Features mitbestimmen. Möglich soll das aber erst zwei bis drei Jahre nach Release sein, bis dahin will das Team noch eigenständig weiterentwickeln.

Angestrebt wird eine enge Bindung der Community an die Spielwelt und die Entwicklung, wofür allerdings mit echtem Geld gezahlt werden muss – wie viel die Tokens kosten, ist noch nicht bekannt. Ob und wie sinnvoll diese Ressource das Spielgeschehen ergänzen oder sogar bereichern kann, muss der Release zeigen, aber eines ist schon jetzt absehbar: Durch die Echtpreiskombi der Tokens werden potenziell jene Menschen mehr Einfluss haben, die über

Das Spiel erscheint erst in mehreren Jahren, aber Raumschiffe können sich Spieler bereits mit Echtgeld sichern – und das zu Preisen von bis zu mehreren hunderttausend Euro. (Bild: Automata)

FACTIONS	ORGANIZATIONS	PLAYERS
 MUD TERRITORY  TOTAL ASSET VALUE 66.235.477 USDC	TOP ORGANIZATION None TOP ORGANIZATION ASSET VALUE None TOTAL ORGANIZATIONS None	TOP PLAYER 8BMwvX4CNk8EaDhL5lIvwdIPKfPc58nTxwPyxtf > TOP PLAYER ASSET VALUE 5.194.232 USDC TOTAL PLAYERS 30152
 ONI REGION  TOTAL ASSET VALUE 48.821.683 USDC	TOP ORGANIZATION None TOP ORGANIZATION ASSET VALUE None TOTAL ORGANIZATIONS None	TOP PLAYER CAYgd9eJmISu7yY6Zc7Wavna2yJQT8m6aAXmwYr8hY > TOP PLAYER ASSET VALUE 1.393.283 USDC TOTAL PLAYERS 34401
 USTUR SECTOR  TOTAL ASSET VALUE 45.214.348 USDC	TOP ORGANIZATION None TOP ORGANIZATION ASSET VALUE None TOTAL ORGANIZATIONS None	TOP PLAYER 5MAwMwFWKHrtSWCBJRTPqD8uv5cEkioCBXtaFLU3jaot > TOP PLAYER ASSET VALUE 2.500.121 USDC TOTAL PLAYERS 28751

Shop Raumschiffe einzukaufen. Wie viel Umsatz bisher aber tatsächlich erzielt wurde, verrät Wagner nicht. Wie finanziell erfolgreich die ersten Monate des 2021 angekündigten Spiels also sind, lässt sich nicht sicher sagen. Eines aber fällt uns bei unserer Recherche auf: Trotz der beeindruckenden Follower-Zahlen in den verschiedenen sozialen Netzwerken sind die tatsächlichen Interaktionszahlen erstaunlich gering.

Während der große Reveal-Trailer vor fünf Monaten bisher fast eine Million Mal angesehen wurde, erreicht der neueste Trailer von Anfang März 2022 nicht einmal mehr 7.000 Aufrufe. Auch im Star-Atlas-Discord lesen wir die immergleichen Nicknames: Sogenannte Heavy User oder »Wales«, die sich besonders enthusiastisch in der noch nicht vorhandenen Spielwelt engagieren. Wagner sieht darin die noch größte Hürde für Star Atlas: Aus dem anfänglichen Hype vor einigen Monaten auf der noch neuen NFT-Welle dauerhaftes Interesse zu formen. Das erklärt er im Interview mit GameStar so: »Alle auf unsere Plattform zu bringen, wird eine große Herausforderung. Wir sehen ganz klar den Trend hin zum Metaverse-Gaming, aber bis alle, nicht nur die Crypto-Community, auf diesen Zug aufgesprungen sind, wird es noch Zeit brauchen.« Das ist aber laut Wagner für die Vision von Star Atlas unverzichtbar, das laut ihm eines Tages »die gesamte Bevölkerung« spielen soll. Dafür müsse bis zum Release die Öffentlichkeit noch »weitergebildet« werden, um ihnen die In-Game-Wirtschaft von Star Atlas, die Blockchain und NFT-Technologie näherzubringen: »Sobald diese Weiterbildung passiert ist, werden wir kein Problem mehr haben, neue User zu gewinnen.«

Unsere Einschätzung

Die Recherchen zu Star Atlas waren kompliziert: Das Entwicklerteam stellt auf seiner Website insgesamt mehrere hundert Seiten voller Informationen und Technologieprä-

sentationen zur Verfügung, die Interessierten den Einsatz von NFTs und der Blockchain-Technologie sowie die übrigen Spielkonzepte näherbringen sollen. So viel Transparenz ist einerseits natürlich loblich,

andererseits sind die Texte so umfangreich und komplex, dass sie Interessierte auch schnell verwirren und überfordern können.

Nachdem wir diese Handbücher durchgesehen und mit Michael Wagner gesprochen haben, nehmen wir das Spiel vor allem als eines wahr: ein großes, wahnsinnig ambitioniertes Versprechen, das auf eine Technologie setzt, die nicht nur in Expertenkreisen umstritten ist – auch Spielerinnen und Spieler schauen skeptisch auf NFTs.

Es wird noch Jahre dauern, bis Star Atlas wirklich spielbar ist. Bis dahin sollen erste »Minispiele« und Browser-Anwendungen erscheinen, die die User nach und nach in die Spielwelt einführen. Ob die Menschen, die bereits Geld investiert haben, aber einen so langen Atem haben oder schließlich doch wieder ihr Investment aus dem Spiel ziehen, lässt sich nicht absehen. So bleibt Star Atlas erst einmal eine interessante Idee, die sich aber noch beweisen muss. Ganz offensichtlich ist das Entwicklerteam professionell organisiert, verfügt über ein großes Startkapital und hat eine Vision vor Augen – aber all das sind nur die ersten von vielen Schritten auf dem Weg zu einem erfolgreichen, nachhaltigen und fairen Multiplayer-Spiel. Auch in der Welt der Blockchain. ★

