

STEEMPUNK-NET

Whitepaper

v1.0



Inhaltsangabe

STEEMPUNK-NET	1
Inhaltsangabe	2
Beschreibung der Idee	3
Validierung der Idee	3
Das Spiel	4
Charakterklassen	4
Eigenschaften	4
Gegenstände im Spiel	5
Liste der Gegenstandstypen	5
Legendäre Gegenstände	6
Der heilige private Key	6
Kampfsystem	6
Battle Algorithmus V1	6
Ablauf der Kämpfe	7
Umsatzaufteilung	8
Generierung des Umsatzes	8

Beschreibung der Idee

Im folgenden Konzept wird die Idee eines Multiplayer Online Rollenspiels auf Basis der Steemit Blockchain entworfen und die Umsetzung beschrieben und vorbereitet.

Spieler sollen innerhalb des Spiels die Möglichkeit haben andere Benutzer herauszufordern und anzugreifen, diese können sich gegen diesen Angriff verteidigen. Als Basis für diesen sehr grundsätzlichen Gedanken soll die Blockchain von Steemit benutzt werden, das heißt potentiell sind maximal alle Benutzer von Steemit auch Nutzer von STEEMPUNK-NET.

Spieler können über Gegenstände und verschiedene Tränke ihre Eigenschaften und Kampffertigkeiten verbessern. Diese Gegenstände können entweder gefunden oder in einem Shopsystem innerhalb von STEEMPUNK-NET erworben werden.

Das Spiel soll die Auseinandersetzung mit Inhalten auf Steemit erhöhen und die aktive Teilnahme am sozialen Leben auf der Plattform unterstützen. Aktionen dieser Art werden innerhalb des Spiels belohnt, dies wird in den folgenden Kapiteln weiter ausdetailliert.

Die Verortung der Geschichte ins Steampunk Genre und die Gleichzeitig damit verbundene Entwicklung eines Backgrounds und einer Storyline verleiht dem Spiel zusätzliches Identifikationspotential und verleiht dem ganzen Atmosphäre.

Validierung der Idee

Zur Validierung der Idee und um das Marktpotenzial einschätzen zu können wurde ein Proposal auf Steemit geschrieben. Da der veröffentlichende Account sehr neu war (3 Wochen) ist davon auszugehen, dass die Reichweite dieses Postings eher als gering einzuschätzen war. Dennoch wurden nach 2 Tagen schon 156 Votes erreicht und die Reaktionen innerhalb der Kommentare waren durchweg positiv.

Insgesamt spielte dieser Beitrag 8\$ Dollar ein und die Zahl der Follower des Accounts verdoppelte sich. Dieser erste Post erschien nur in Deutsch, die englischsprachige Community wurde nicht angesprochen.

Am 26.09. wurde ein weiterer Teaser veröffentlicht, diesmal mit konkreten Ankündigungen und zweisprachig in Deutsch und Englisch. Insgesamt wurde dieser Post 256 mal gevotet, hat 127 Kommentare und kam auf einen Betrag von 70,55 \$.

Bis auf zwei Kommentare waren alle positiv und ermutigend.

Basierend auf diesen beiden Ergebnissen und der eigenen Einschätzung des Teams ist die Marktsituation für ein solches neuartiges, blockchain-basiertes Spiel als extrem positiv zu bezeichnen.

Das Spiel

Charakterklassen

Das Spiel wird mit zwei wählbaren Charakterklassen starten.

Der Abenteurer/in

Der Abenteurer ist der Allrounder innerhalb der Welt von STEEMPUNK-NET. Seine Eigenschaften sind bei der Erschaffung nur wenig spezialisiert und generalistisch angelegt. Dadurch ist es ihm möglich nahezu jede denkbare Spezialisierung zu erlernen.

Der Aristokrat/in

Geboren als Teil einer herrschenden Klasse wurde bereits seit jüngstem Kindesalter sehr viel Zeit in die geistige Ausbildung des Aristokraten investiert. Dadurch ist er weniger in der Anwendung roher körperlicher Gewalt geschult, aber ein Meister in Taktik und ausgestattet mit technischen Spielereien die den Mangel an Körperkraft mehr als wett machen.

Für zukünftige Ausbaustufen des Spiels sind weitere Charakterklassen in Planung, darunter Forscher, Technomagier und viele weitere.

Eigenschaften

Jeder Charakter besitzt folgende Eigenschaften:

- Verteidigung
- Stärke
- Geschicklichkeit
- Erfahrung
- Konstitution
- Bildung

Verteidigung ist die Fähigkeit Attacken auszuweichen oder zu parieren. Hierbei wird zwischen rein körperlichen und technisch unterstützten Attacken nicht weiter unterschieden.

Stärke beschreibt die körperliche Kraft eines Charakters, mehr Kraft bedeutet letztlich mehr Schaden in einem körperlich geführten Kampf.

Geschicklichkeit beschreibt die Fähigkeit eines Charakters koordinierte Bewegungsabläufe auszuführen und insbesondere die Hand-Auge Koordination. Beim Umgang mit Fernkampfwaffen kann hohe Geschicklichkeit nicht von Nachteil sein.

Erfahrung ist ein numerischer Wert der die erlebten Ereignisse und Kämpfe widerspiegeln soll, dabei wird dieser zur Bestimmung der Stufe eines Charakter herangezogen. Erfahrung kann nicht nur über das Gewinnen von Zweikämpfen erworben werden, genauso ist es

möglich Gegenstände zu finden, Quests zu lösen oder eine aktive Rolle innerhalb der Steemit Community einzunehmen um Erfahrung zu erhalten.

Konstitution steht als Wert für die körperlich und geistige Robustheit eines Charakters. Aktionen innerhalb des Spiels wie z.B. das Kämpfen, erfordern eine gewisse Konstitution und ziehen einen gewissen Punktwert ab. Sobald dieser Punktwert auf 0 gefallen ist muss sich der Held entweder ausruhen oder durch Gegenstände seine Konstitution wieder auffrischen.

Bildung hat innerhalb des Spiels mehrere Bedeutungen. Zum einen kann ein Held mit höherer Bildung technisch anspruchsvollere Gegenstände zum Einsatz bringen. Zum anderen können Quests Anforderungen an die Bildung desjenigen Helden stellen, der sich auf macht diese zu lösen.

Gegenstände im Spiel

Die Gegenstände im Spiel können auf 2 Arten in den Besitz des Spielers gelangen:

- Durch das Finden eines Gegenstandes. Einige Gegenstände werden zufällig auf verschiedenen Artikel innerhalb des Steemit Netzwerkes verteilt. Liest ein Spieler diesen Artikel findet er den Gegenstand und kann diesen in sein Inventar hinzufügen.
- Gegenstände können über den im STEEMPUNK-NET Interface integrierten Shop gekauft werden und sind dann direkt im Inventar des Benutzers verfügbar

Die Gegenstände haben generell das Ziel das Spiel interessanter zu gestalten und einen möglichen Kampfausgang weniger vorhersehbar zu machen. Es ist angedacht eine Klasse von sehr mächtigen Gegenständen einzuführen, die auch direkt monetäre Auswirkungen auf den Besitzer dieser Gegenstände haben und deshalb sehr gefragt sein werden. Diese besonders mächtigen Gegenstände werden einzigartig sein, das bedeutet das von diesen nur maximal jeweils eines im Spiel sein kann.

Die Gegenstände in STEEMPUNK-NET sind in folgende Kategorien unterteilt:

Liste der Gegenstandstypen

- Waffen
 - Shotgun
 - Revolver
 - Raygun
 - Phaser
- Tränke/Stims
 - Heiltrank (frischt Konstitution auf)
 - EdubootTM (erhöht die Bildung)
 - Exoskellet (erhöht die Stärke)
 - Neuraloverdrive (erhöht die Geschicklichkeit)

- Nodes
 - Sogenannte Nodes erforschen die Spielwelt und unterstützen das Profil. Nodes werden zum Beispiel benötigt um gewisse Hacks ausüben zu können
 - Nodes können nur gekauft werden
- Schilde und Rüstungen
 - Schilder dienen nur zur Abwehr. Sie erhöhen den Verteidigungswert eines Spielers
 - Leder und Stoffrüstungen

Legendäre Gegenstände

Der heilige private Key

Eines, der schon beschriebenen, legendären Items ist der Holy Private Key.

Diesen gibt es, wie alle legendären Items, nur genau einmal in der Welt von STEEMPUNK-NET. Dieser Key verleiht allerdings keine Macht innerhalb der Spielwelt sondern eine Macht über die Metaebene des Spiels, indem er seinem Besitzer einen Teil an den Umsätzen von STEEMPUNK-NET sichert.

Allerdings erst nachdem sich der Key 7 Tage dauerhaft im Inventar eines Spielers befindet. Bei einer Niederlage innerhalb eines Kampfes besteht die Chance, dass der Key vom Verlierer auf den Gewinner übergeht.

Wurde der Key erfolgreich eine Woche lang gehalten erfolgt direkt die Auszahlung und der Key geht an einen zufällig ausgewählten Spieler über.

Kampfsystem

Das Kampfsystem ist das Herz des Spiels. Ziel ist es das Spiel möglichst ausgeglichen zu gestalten, mehr Spielzeit soll generell belohnt werden, genauso soll ein Investment letztlich die Gewinnchancen erhöhen, es jedoch nicht unmöglich machen zu verlieren.

Das Farmen von Low Level Charakteren wird nicht gestattet, Sicherheitsmaßnahmen erlauben es nicht Gegnern die mehr als 5 Stufen niedriger oder höher gewertet sind anzugreifen. Das schützt die niedrigeren Stufen und die Neulinge im Spiel.

Es wird ein grundlegender Algorithmus entworfen welcher den Kampfausgang errechnet.

Battle Algorithmus V1

Der Kampfalgorithmus von STEEMPUNK-NET verwendet die folgenden Werte zur Bestimmung des Ausgangs eines Kampfes.

- Stärke
- Verteidigung
- Geschicklichkeit
- Erfahrung
- Aktivität auf Steemit

Was ist mit Aktivität auf Steemit gemeint und wie beeinflusst das das Kampfergebnis?

Die Aktivität wird für jeden Spieler vor einem Kampf auf den aktuellsten Daten berechnet, hierbei wird über gewisse Algorithmen bewertet wie aktiv der Benutzer innerhalb des Steemit Netzwerkes war, Posts geschrieben hat, andere Posts kommentiert hat, gevoted hat.

All die Dinge die für diese Plattform einen Mehrwert bringen und die Weiterverbreitung unterstützt werden hier positiv bewertet.

Ablauf der Kämpfe

Sobald man sich in das System einloggt erweitert sich die grafische Ausgabe um STEEMPUNK-NET Funktionen. Dies beinhaltet unter anderem einen "Angriff" Button, der auftaucht wenn man sich auf dem Profil eines anderen Nutzers in Steemit befindet und dieser ebenfalls bei STEEMPUNK-NET angemeldet ist.

Wird dieser Button gedrückt, wird eine Herausforderung an den anderen Spieler ausgesprochen. Dieser hat zwei Stunden Zeit zu reagieren und Änderungen vorzunehmen.

Nach Ablauf dieser Zeitfrist startet die Berechnung des Kampfes automatisch.

Umsatzaufteilung

50% fließt wieder zurück in das Spiel, direkt an die Spieler
30% des Umsatzes gehen an Entwickler und Helfer
10% des Umsatzes werden für Bug Bounties zurückgehalten.
10% wird für Events reserviert.

Spieler werden grundlegend am Umsatz beteiligt. Die Topspieler bekommen wöchentlich einen Anteil am Umsatz von STEEMPUNK-NET. (Dazu wird es verschiedene Tabellen geben)

- Wer hat die meisten Kämpfe gewonnen?
- Wer hat die meisten Gegenstände gefunden?
- Der erfolgreichste Neuling in dieser Woche?
- The holy private Key

Alle Statistiken und alle Auszahlungen werden wöchentlich erstellt bzw. durchgeführt. Durch diesen kurzen Zeitraum wird eine direkte Belohnung für die Teilnahme an STEEMPUNK-NET ermöglicht und darüber hinaus die Motivation, gerade für kleinere Accounts, erhöht.

Es wird auch einen täglichen Post geben, der die Ereignisse des jeweiligen Tages zusammenfasst.

Generierung des Umsatzes

- **Kauf von Gegenständen.** Spieler werden die Möglichkeit haben sich Gegenstände in einem Item Shop kaufen zu können. Dadurch kann entweder das Profil oder Kampffertigkeiten aufgewertet werden.
- **Posts.** Die Statistiken des Spiels werden sowohl täglich als auch wöchentlich gepostet, darüber hinaus auf wöchentlicher Basis noch die Ranglisten und Abrechnungen. Diese können selbstverständlich gevoted werden und zählen zu den normalen Einkommen.
- Neue Features und neue Gegenstände werden mit den Nutzern diskutiert und sind ebenfalls votebar.
- Gegenstände können sowohl eine eigene Geschichte als auch eigene Namen erhalten, dies bietet die Möglichkeit diese Namen an Spieler zu binden oder sogar eine eigene Hintergrundgeschichte mit einem Spieler zu entwerfen.
- Darüberhinaus können weitere Events stattfinden, wie zum Beispiel Quests oder Themenwochen.