

STEEMPUNK-NET

Whitepaper

v1.0



Fikir

Bu konseptte,Blockchaine dayanan Multiplayer Online Role Playing'in oyunun ilk adımlarını oluřturuyoruz.

Oyuncun, diğler oyunculara meydan okuma ve onlara saldırma imkânı var; Rakipler ie kendilerini savunabiliyorlar. Bu oyunun temel düşüncesi ve Blockcahine dayanarak oyunun maximum oyuncu sayısı Steemitin maximum üye sayısı ile kısıtlıdır.

Oyuncular, farklı iksirler ve öğeler kullanarak istatistiklerini artırabiliyorlar. Bu öğeler ya STEEMPUNK-NET'in dünyasında bulunabilir veya bir oyunun icndeki mağaza sisteminde edinilebilirler.

Oyunun kendisi steemit üzerindeki kullanıcı deneyimini geliřtirmeli ve etkinliğı desteklemelidir.

Steemit platformunda ve oyunda farklı şekillerde aktif olmalar oyuncuyu ödüllendirir, bunu daha sonraki bölümlerde daha ayrıntılı olarak açıklayacağız.

Fikrimiz, oyunu steampunk türünde ayarlama ve bunu zengin bir hikaye ile eşleřtirerek, bir atmosfer katmanın yanı sıra kullanıcının oynadığı karakteri tanımlama fırsatı yaratmak.

Pazar potansiyeli

Bu fikrin herhangi bir pazar potansiyeline sahip olup olmadığını kontrol etmek için Steemit üzerinde bir öneri başlattık. Postu yazan hesap, platformda sadece 3 haftadır aktif ve Reputationi kesinlikle düşük kabul edilebilir. Bununla birlikte, 2 gün icinde 156 oy aldı ve yorumlardaki tepki kesinlikle olumlu oldu. Post'un tamamı 8 \$ kazandı ve hesap takipçileri iki katına çıktı.

Bu yazı yalnızca Almanca'da yayımlandı, bu nedenle bütün uluslararası toplum hitap edilmedi.

26/9/2017'de ikinci bir Teaser başlatıldı, bu sefer daha fazla bilgi hem ingilizce ve almancada yayınlandı. Bu yazı son derece olumlu karşılandı ve 256 oy aldı, 70 \$ kazandı ve ekip tarafından yazılan cevaplar da dahil olmak üzere 126 yorum aldı. Toplam olarak cesaret verici ve pozitif bir umut verdi.

Bir pazarın bu açık işaretlerine ve ekibin kendi tahminlerine dayanarak, blok zincir temelinde böyle yeni bir oyunun pazar potansiyelinin mutlak bir şekilde verildiğı sonucuna varıyoruz.

Oyun

Karakter sınıfları

Oyun, seçilebilecek iki karakter sınıfıyla başlatılacak.

The Wanderer (Maceraperest)

STEEMPUNK-NET'in dünyasındaki gezinen çok yönlü bir karakter. Onun yetenekleri karakterini fazla yaratmaya değil, oyun içinde uzmanlaşmaya yönelik. O kelimenin tam anlamıyla gözü açık esnaf. Akla gelebilecek her tür esnaf ve usta uzmana dönüştürebilir.

Aristokrat

Egemen sınıfın bir parçası olarak doğan, zamanının büyük kısmını zihinsel yeteneklerini eğitmek için yatırmıştır. Fiziksel gücünü kullanmada çok tecrübeli değildir, ancak ustasıdır. Strateji ve karmaşık silah kullanmayı beceren ve bundan kadar fazlasını yapabilen.

Gelecekteki releaselerde daha birçok karakter sınıfı yayınlayacağız. Bunlar Technomage'a sınırlı kalmayacak.

Öznitellikler

Her karakterin 6 temel özelliği vardır

- Savunma (Defense)
- Mukavemet (Strength)
- Zekâ (Dexterity)
- Deneyim (Experience)
- Anayasa (Constitution)
- Eğitim (Education)

Savunma, atakları atlatmak veya onları parlatma becerisidir. Bu özeelikde saf fiziksel saldırılar ve teknoloji destekli saldırı arasında çok bir fark görmemektedir.

Dayanıklılık, saf fiziksel gücü tanımlar; daha fazla güç, eninde sonunda daha fiziksel bir savasta daha fazla hasar anlamına gelir.

Zeka, koordineli hareketleri yüksek hassasiyetle yürütebilmesidir. Bu oyunda bir karakterin menzilli silahları kullanma becerisini tanımlamak için kullanılır.

Deneyim, tecrübe ve mücadeleleri temsil eden bir değerdir. Deneyim sadece kazanan muharebelerle elde edilemez, aynı zamanda öğeler veya görevleri çözmek veya Steemit topluluğunun aktif bir üyesi olmak.

Anayasa bir karakterin fiziksel ve zihinsel direncini ifade eder. Oyun içindeki her harek, mesela savaşmak gibi, belli bir anayasa seviyesine ihtiyaç duyar ve kayıp ediliyorsa, değerden çekilir. Anayasa'nın değeri 0'a ulaştığında, karakterin dinlenmeye ihtiyacı var anlamına gelir.

Bu durumda zaman ile yeniden anayasa kazanabilir veya gençleştirme iksiri gibi bir İtemi kullanabilirsiniz.

Eğitim, oyunda farklı amaçlara sahiptir. Bir yandan eğitim değeri yüksek olan karakter daha karmaşık silahlar kullanabilir, öte yandan, yan görevleri çözebilmek için bir önkoşul olarak belirli bir eğitim seviyesini gerektirebilir.

Oyun içindeki öğeler

Bir karakterin envantere bir öğe getirebileceği 2 yol vardır.

- İtemi bularak. Steemit üzerindeki çeşitli postlar bazı verir. Bir oyuncu böyle bir post okursa, bu İtem ile ödüllendirilebilir.
- Ürünler STEEMPUNK-NET yazılımı ile birlikte gelen entegre mağaza sistemi ile satın alınabilir. Bu şekilde satın alınan ürünler doğrudan envanterde mevcut olur.

İtemler genellikle oyunu daha ilginç hale getirme ve bir dövüş sonucunun öngörülemezliğini artırma amacına sahiptir. Aynı zamanda, bir oyuncu üzerinde parasal etkileri olabilecek ve dolayısıyla büyük talep görülecek bir efsanevi, aşırı derecede güçlü öğelerin dahil edilmesi düşünülmektedir. Bu efsanevi eşyalar oyun içinde benzersiz olacak, bu da yalnızca bir tanesinin mevcut olabileceğini gösterebilir.

STEEMPUNK-NET içindeki öğelerin listesi aşağıdaki kategorilere ayrılabilir:

Öge kategorilerinin listesi:

- Silahlar
 - Pompalı tüfek
 - Revolver
 - Işın tabancası
 - Phaser
- İksirler
 - Gençleştirme İksiri (anayasayı yeniler)
 - EdubootTM (eğitimi artırır)
 - Hareket bozukluğu (gücü artırır)
 - Neuraloverdrive (beceriye artırır)
- Düğümler
 - Düğümler sizin için araştırma emirleri yürütüyor ve karakteri destekliyor. Aynı ayrı kesmek için de ihtiyaç duyulmaktadır. Düğümler sadece mağazadan satın alınabilir.
- Enerji kalkanları ve zırh
 - Enerji kalkanları saf savunma kalemleri olup savunmanın değerini artırır.
 - Deri ve Kumaş Zırh da savunma değerini artırır.

Efsanevi eşyalar

Kutsal Özel Anahtar

Daha önce bahsedilen efsanevi öğelerden biri Kutsal Özel Anahtar'tır.

Bu Öge, efsanevi tüm öğeler gibi, STEEMPUNK-NET'in dünyasında sadece bir kez bulunur. Bu anahtar, dünyadaki karakterlere herhangi bir ek güç veya güç sağlamaz; ancak sahibi STEEMPUNK-NET'ten ciroya belirli bir yüzdesini elde etme imkanı vererek oyunun meta seviyesinde güç kazandırır.

Avantajı, Kutsal Özel Anahtar, üst üste yedi günlüğüne bir karakterin envanterinde içeriyorsa mümkündür. Anahtarın mevcut sahibi meydan okursa ve mücadeleyi kaybederse anahtar meydan okuyucu tarafından toplanabilir, ancak her duelloda bu başarı edilemez.

Anahtar bir hafta başarıyla tutulursa, doğrudan bir ödeme yapılır ve anahtar yeni bir oyuncuya rasgele dağıtılır.

Savaş sistemi

Savaş sistemi oyunun özüdür. Eşit dengeli bir oyuna sahip olmayı, daha fazla oynamayı, daha fazla ödüllendirilmeyi, oyuna yatırım yapmanın genel bir seviyede kazanma şansını artırmayı hedefliyoruz. Ancak pay2win oyunu olmak istemiyoruz, bu nedenle artışlar fark edilecek, ancak ezici olmayacaktır.

Düşük seviyeli kareler yetiştirmek mümkün olmayacak, güvenlik önlemleri meydan okuyucunun 5 seviyesinin altında veya üstünde bir rakibe meydan okuyabilecek. Bu aynı zamanda oyun içindeki yeni karakterleri korumak için bir önemdir.

Bir deullonun sonuçlarının hesaplanması için temel bir algoritma geliştirilmiştir.

Savaş Algoritması V1

Savaş Algoritması şu anda STEEMPUNK-NET ve Steemit içinde aşağıdaki değerleri kullanmaktadır:

- Mukavemet (Strength)
- Savunma (Defense)
- Zekâ (Dexterity)
- Tecrübe (Experience)
- Steemit üzerindeki faaliyet (Activity on Steemit)

Steemit ile ilgili faaliyetlerin anlamı nedir ve bunun sonuçları nasıl etkiler?

Faaliyet, bir dövüş meydana gelmeden doğrudan hesaplanır. Bir algoritma, post yazma, yorumlama, votelama gibi Steemit'teki eylemlerle ilgili verileri alır, oyuncuyu başına bir aktivite puanı hesaplaması yapar.

Bir sosyal medya platformu olarak Steemit için faydalı olan her şey de etkinlik derecelendirmesi için faydalıdır, bu nedenle Steemit'i desteklemek niyetinde yüksek bir etkinlik derecesine yönlendirir.

Bu aktivite puanı, savaşın galibini belirlemek için genel savaş hesaplamasında kullanılır.

Bir savařta olayların ardışıklığı

Doğrudan STEEMPUNK-NET sistemine giriş yaptıktan sonra, ekrandaki grafik, oyun için özel işlevleri geliştirilecektir.

Buna, örneğin, STEEMPUNK-NET'te bir oyuncu olan başka bir kullanıcının profiline göz atıyorsanız görüntülenen bir "Saldırı" düğmesi de vardır.

Bu düğmeye basılırsa diğer oyuncu resmen meydan okunur. Bu andan itibaren rakibin öğeleri değiřtirmek ve meydan okumaya tepki vermek için 2 saati vardır.

Bu 2 saatlik süre dolduktan sonra hesaplamalar yapılır ve kazanan ilan edilir.

Ciro ayrımı

%50 doğrudan oyunculara geri dönüyor.

Cironun %30'u developer ve oyunun yapimci takımı içindir.

%10, hata cömertliklerine mahsustur.

Yaklaşık %10 oyun etkinliğinde finansman yapmak için ayrılmıştır.

Oyuncular STEEMPUNK-NET'in cirosu ile doğrudan bir menfaat alacaklar. En iyi oyuncular doğrudan toplam cironun payını alacaklar, haftalık olarak gelişmeleri istatistiklerle göstereceğiz.

- Çoğu savaşı kim kazandı?
- Çoğu ürünü kim buldu?
- Haftanın en iyi çaylak kimdir?
- Kutsal özel Anahtar kimdedir

Tüm bu istatistikler ve tüm ödemeler haftalık olarak yapılacaktır. Kısa bir ödeme zamanı çerçevesine sahip olmak, özellikle küçük hesaplar için doğrudan motivasyon sağlayacaktır.

Ayrıca, o gün için oyundaki tüm eylemleri tamamlayan bir günlük yazı da olacak.

Ciro üretimi

- Satın alma öğeleri: Oyuncular, öge dükkânında öğeler satın alma seçeneğine sahip olacaklar.
- Öğeler, bir karaktere veya bir kozmetik alana doğrudan etki ediyor.
- İstatistik, günlük ve haftalık olarak yayınlanacak. Günlük yayınların yanı sıra, haftalık yayınlar da oyun ve ödemeleri gösterecek. Doğal olarak bu postlari upovte edilebilir.
- Yeni özellikler, öyküler ve yeni öğeler de oyunculara ve kamuya açıklanacak ve ayrıca oy hakkına da sahip olacaklardır.
- Öğeler eşsiz bir öyküye ve özel bir öğeye sahip olabilir, böylece özel öğeler oluşturulabilir. Bir veya daha fazla oyuncu ile işbirliği içindeyiz. Bu, kendi isminizi verilmiş bir öğeye sahip olma şansı. Ancak bu imkânlar sınırlı olacak ve kesinlikle fiyat etiketi olacaktır.
- Ayrıca, görevler veya tema haftaları gibi bir çok farklı etkinlik gerçekleşecek