

# STEEMPUNK-NET

Whitepaper

v1.0



# Tabla de contenido

<b>STEEMPUNK-NET</b>	1
Tabla de contenido	2
La idea	3
Potencial del Mercado	3
<b>El juego</b>	4
Clases de personajes	4
Atributos	4
Artículos dentro del juego	5
Lista de categorías de artículos	5
Artículos legendarios	6
La Sagrada Llave Privada	6
Sistema de combate	6
Algoritmo de batalla V1	7
Secuencia de eventos en un combate	7
<b>División de las ganancias</b>	7
Generación de las ganancias	8

## La idea

En este concepto crearemos los primeros pasos para establecer un juego de rol multijugador en línea basado en la cadena de bloques Steemit.

El jugador debería tener la posibilidad de desafiar a otros jugadores atacándolos, mientras que los oponentes serían capaces de defenderse. Este pensamiento tan básico debe basarse en la cadena de bloques de steemit, la cual limita el número de jugadores a todos los usuarios de steemit como máximo

Los jugadores podrían aumentar sus estadísticas usando diferentes pociones y objetos, los cuales pueden encontrarse en el mundo de STEEMPUNK-NET, o pueden adquirirse dentro de un sistema de tienda administrado por el software.

El juego en sí, debería mejorar la experiencia del usuario en Steemit y apoyar la colaboración activa en esta plataforma; las acciones que están a favor de hacer exactamente eso, se recompensaran de diferentes maneras dentro del juego, explicaremos esto más en detalle en los próximos capítulos.

Establecer este juego en el género steampunk y acompañarlo con una rica trama es agregar atmósfera y también crear la oportunidad de identificarse con el personaje que el usuario está jugando.

## Potencial del Mercado

Para verificar si esta idea tiene algún potencial de mercado, lanzamos una propuesta sobre Steemit. La cuenta que creó la publicación solo tenía 3 semanas en la plataforma y el alcance de la publicación puede considerarse bajo, sin embargo, alcanzo 156 votos después de 2 días y la reacción en los comentarios fue absolutamente positiva; en general, el Post obtuvo 8 \$ y los seguidores de la cuenta se duplicaron.

Esta publicación solo se hizo en alemán, por lo que no estaba dirigido a toda la comunidad internacional.

El 26/09 se lanzó un segundo Teaser, esta vez con más información y en ambos idiomas, inglés y alemán, esta publicación fue extremadamente positiva y obtuvo 256 votos, generó 70 \$ y 126 comentarios, incluidas las respuestas escritas por el equipo, todas estas respuestas fueron alentadoras y positivas, excepto dos.

Sobre la base de signos claros de un mercado y las propias estimaciones del equipo, llegamos a la conclusión de que el potencial de mercado de este nuevo tipo de juego, basado en una cadena de bloques, es un hecho absoluto.

# El juego

## Clases de personajes

El juego se lanzará con dos clases de personajes para elegir.

### El vagabundo (Aventurero)

El vagabundo es el personaje más versátil en el mundo de STEEMPUNK-NET, sus habilidades no son muy especializadas en momento de la creación de personajes, pero él es, literalmente, un todoterreno, es capaz de desempeñar cualquier tipo de especialidad que imagines.

### El aristócrata

Nacido como parte de la clase dominante, gran parte de su tiempo se invirtió en la formación de sus habilidades mentales; no tiene mucha experiencia en el uso de su fuerza física, pero es un maestro de la estrategia y capaz de manejar armamento complejo usar armas complejas, compensa lo otro.

Lanzaremos muchas más clases de personajes en los próximos parches, incluiremos a los Technomage, el explorador o el anciano pero no nos limitaremos solo a estos.

## Atributos

Cada personaje tiene los 6 atributos básicos

- Defensa
- Fuerza
- Destreza
- Experiencia
- Constitución
- Educación

**La defensa** es la habilidad de esquivar ataques o pararlos. No hay diferencia hecha entre ataques físicos puros y apoyados por tecnología.

**La fuerza** define la fuerza física pura, más fuerza significa en última instancia más daño en una pelea física.

**La destreza** es la capacidad de ejecutar movimientos coordinados con gran precisión. En el juego esto es utilizado para describir la capacidad de un personaje para usar armas a distancia.

**La experiencia** es un valor que representa las experiencias y luchas que tienen en este nivel los personajes. La experiencia no solo se puede adquirir ganando combates sino también encontrando artículos, completando misiones o siendo un miembro activo de la comunidad Steemit.

**Constitución** significa la resistencia física y mental de un personaje. Acciones dentro del juego como pelear, requiere un cierto nivel de constitución y si se ejecuta una pelea, resta una cierta cantidad del valor actual. Cuando el valor de la constitución de un personaje alcanza 0 este necesitara descansar para recuperarse o puede usar un objeto como una poción de rejuvenecimiento, para restaurarla.

**La educación** tiene diferentes propósitos dentro del juego, por un lado, un personaje con un alto valor educativo puede usar armamento más complejo, por otro lado, las misiones secundarias podrían requerir un cierto nivel de educación como requisito previo para poder tomarla y completarla.

## Artículos dentro del juego

Hay dos formas en que un personaje puede agregar un artículo a su inventario.

- Encontrando el artículo. Algunos elementos serán encontrados en varias publicaciones en Steemit, si un el jugador lee tal publicación, puede ser recompensado con este artículo.
- Los artículos pueden comprarse a través del sistema de tienda integrada, que será envía con el software de STEEMPUNK-NET. Los artículos comprados de esta manera serán enviados a tu inventario, donde los tendrás disponibles para su uso.

Los artículos generalmente tienen el propósito de hacer al juego más interesante y aumentar el nivel de imprevisibilidad del resultado de un combate. También se piensa en incluir una clase de artículos legendarios, extremadamente poderosos, que también podrían tener implicaciones monetarias en un jugador y, por lo tanto, ellos tendrán gran demanda. Estos artículos legendarios serán únicos dentro del juego, lo que significa que solo uno de ellos existirá.

La lista de elementos dentro de STEEMPUNK-NET se puede dividir en las siguientes categorías:

### Lista de categorías de artículos

- **Armas**
  - Escopeta
  - Revolver
  - Pistola de rayos
  - Phaser
- **Pociones**
  - Poción de rejuvenecimiento (repone la constitución)
  - Eduboot™ (aumenta la educación)
  - Exoesqueleto (aumenta la fuerza)
  - Neuraloverdrive (aumenta la destreza)

- **Nodos**
  - Los nodos llevan a cabo órdenes de investigación para ti y apoyan al personaje. También son necesarios para ejecutar hacks. Los nodos solo se pueden comprar en la tienda.
- **Escudos de energía y armadura**
  - Los escudos de energía son elementos defensivos puros y aumentan el valor de defensa del personaje que los usa.
  - La armadura de cuero y tela también aumenta el valor defensivo.

## Artículos legendarios

### La Sagrada Llave Privada

Uno de los elementos legendarios mencionados anteriormente es la Sagrada Llave Privada.

Este artículo existe, al igual que todos los artículos legendarios, solo una vez en el mundo de STEEMPUNK-NET. Esta llave no otorga ninguna fuerza o potenciación adicional al personaje dentro del mundo, pero otorga poder sobre el meta-nivel del juego al otorgarle la posibilidad de adquirir un cierto porcentaje de la facturación de STEEMPUNK-NET.

La trampa es que esto solo es posible si la clave privada sagrada está dentro del inventario de un personaje durante siete días seguidos. Si el dueño actual de la llave es desafiado y pierde la pelea, la esta se le caerá y podría ser recogida por el retador, pero esto no garantiza que lo haga con exitoso en todos los casos.

Si la llave se mantiene por una semana con éxito en el inventario, se emitirá un pago directamente al jugador y se delegara la llave aleatoriamente a un nuevo jugador.

## Sistema de combate

El sistema de combate es el núcleo del juego, nuestro objetivo es tener un juego equilibrado; jugar más debería generar más recompensado e invertir en el juego, también debería aumentar las posibilidades de ganar a nivel general; pero no queremos tener un juego de pay2win, por lo que los aumentos serán notables pero no abrumadores.

Atacar a personajes de bajo nivel para adquirir experiencia fácil no será posible, las medidas de seguridad no permitirán retar a un oponente que esté a más de 5 niveles por debajo o por encima del retador. Esta también es una medida para proteger a los nuevos personajes dentro del juego.

Un algoritmo básico para el cálculo de los resultados de una pelea ya está desarrollado.

## Algoritmo de batalla V1

El Algoritmo de batalla está utilizando actualmente los siguientes valores dentro de STEEMPUNK-NET y Steemit.

- Fuerza
- Defensa
- Destreza
- Experiencia
- Actividad en Steemit

### **¿Qué se entiende por actividad en Steemit y cómo influye esto en los resultados del combate?**

La actividad se calcula directamente antes de que se produzca un combate. Un algoritmo toma datos sobre acciones en Steemit como publicaciones propias, comentarios, curación y calcula el puntaje de actividad para el jugador.

Todas las cosas que son beneficiosas para Steemit como una plataforma de redes sociales, también son beneficiosas para la valoración de la actividad, por lo que apoyar a Steemit, produce, finalmente un alto valor de actividad.

Este puntaje de actividad luego se usa dentro del cálculo de batalla general para determinar el ganador de un combate.

## Secuencia de eventos en un combate

Inmediatamente después de iniciar sesión en el sistema STEEMPUNK-NET en la pantalla sale la interface gráfica del juego con las funciones específicas para el juego.

Esto incluye, por ejemplo, un botón de "Ataque" que aparece si está explorando el perfil de otro usuario que también es un jugador en STEEMPUNK-NET.

Si se presiona este botón, el otro jugador recibe un desafío oficial, que inicia desde este momento, el oponente tiene 2 horas para hacer las modificaciones necesarias para este y reaccionar ante el desafío. Después de la terminar las 2 horas, los cálculos se ejecutarán y se definirá el ganador.

## División de las ganancias

50% regresa directamente a los jugadores.

El 30% de la facturación es para los desarrolladores y su equipo.

10% está reservado para los caza recompensas de errores.

10% está reservado para financiar próximos eventos del juego.

Los jugadores tendrán directamente una participación en la facturación de STEEMPUNK-NET.

Los mejores jugadores recibirán directamente una parte de la facturación total, las estadísticas se publicarán semanalmente para mostrar el desarrollo de lo que se premiara y para saber:

- ¿Quién es el que ha ganado más combates?
- ¿Quién encontró más artículos?
- ¿Quién es el mejor novato de la semana?
- Lo relacionado a la santa llave privada

Todas estas estadísticas y todos los pagos se harán semanalmente.

Tener un plazo de recompensa tan corto asegurara directamente la motivación, especialmente para cuentas más pequeñas.

También habrá una publicación diaria, haciendo un recuento de toda la acción dentro del juego en para ese específico día.

## Generación de las ganancias

- **Compra de artículos.** Los jugadores tendrán la opción de comprar artículos dentro de la tienda de artículos. Los artículos tienen un efecto directo en las habilidades de un personaje o serán de naturaleza cosmética.
- **Publicaciones.** Las estadísticas del juego se publicarán diariamente y semanalmente. Adicional a los diarios, las publicaciones semanales incluirán también las tablas de clasificación del juego y los volúmenes de pago a los jugadores. Naturalmente, estos mensajes pueden ser votados también.
- Nuevas características, historias y nuevos elementos también serán discutidos públicamente con los jugadores y también será votable.
- Los artículos pueden tener una historia única y un nombre especial, lo que permite crear elementos especiales en cooperación con uno o más jugadores. Esta es la oportunidad de tener un artículo nombrado por ti, pero estas oportunidades serán limitadas y seguro tendrán precio.
- Además, se llevarán a cabo muchos eventos diferentes, como misiones o semanas temáticas.