

[Правила игры]

[Боевая система]

Все оружие на игре выдается мастерской группой. Если вам не сказали мастера, что у вашего персонажа есть оружие - значит его нет. На игре будет возможность купить оружие.

Огнестрельное оружие моделируется пистолетами и автоматами NERF. Если в вас попали nerf-пулей, то вы падаете на пол в **нок-даун** на 30 секунд (в это время прочие попадания в вас не засчитываются; если в персонажа прилетела очередь автомата - считается одним попаданием). За эти 30 секунд вы обязаны посмотреть поле повреждения в своем аккаунте в системе и действовать согласно тому, что там написано. Обычно у персонажа 3 поля повреждения, но их может быть и больше.

ЭМП-оружие моделируется пистолетом, который при нажатии спускового крючка светит синим светом. Оружие действует на подсвеченную цель, находящуюся не дальше 1 метра от оружия. Оно не работает на обычных людей, но выводит из строя андроидов и импланты. В вашем аккаунте указано, что происходит при попадании из ЭМП-оружия по вашему персонажу.

Оружие ближнего боя моделируется LARP-оружием (выдается мастерами) и антуражем игроков (имплантами с боевыми характеристиками в аусвайсе; готовится игроками). Для удара таким оружием или, например, железной рукой или катаной, нужно сымитировать удар по цели, при этом необходимо на 1-2 секунды зафиксировать удар. Эффект абсолютно такой же, как и от попадания огнестрельным оружием.

Простая **драка** без оружия не моделируется. Если у вас нет в руках оружия ближнего боя или боевого импланта (у которого написано в способностях про рукопашный бой) - то драться просто так вы не можете.

Фаталити (или добивание) – можно провести любому персонажу в состоянии нок-дауна (попадание из огнестрела, эффект от ЭМП в аусвайсе, удар оружием ближнего боя, эффект веществ или алкоголя) и вокруг не происходит перестрелка или кто-то не пытается помешать вашему персонажу (например, журналистка в истерике зовет охрану ООН). Для совершения фаталити нужно выстрелить рядом с головой жертвы, или нанести ей театральный удар оружием ближнего боя, четко произнеся «ФАТАЛИТИ». Некоторые персонажи могут игнорировать фаталити, у них написано в способностях, что с ними происходит.

Уклонение – навык защиты от огнестрела, которым могут пользоваться некоторые персонажи (у них об этом написано в аусвайсе, как и все ограничения на использования этой способности). Для его использования персонаж принимает боевую стойку и медленно выводит оружием ближнего боя 8-рку в воздухе перед собой. В этот момент персонаж игнорирует все выстрелы из огнестрела. В такой стойке можно перемещаться медленным шагом.

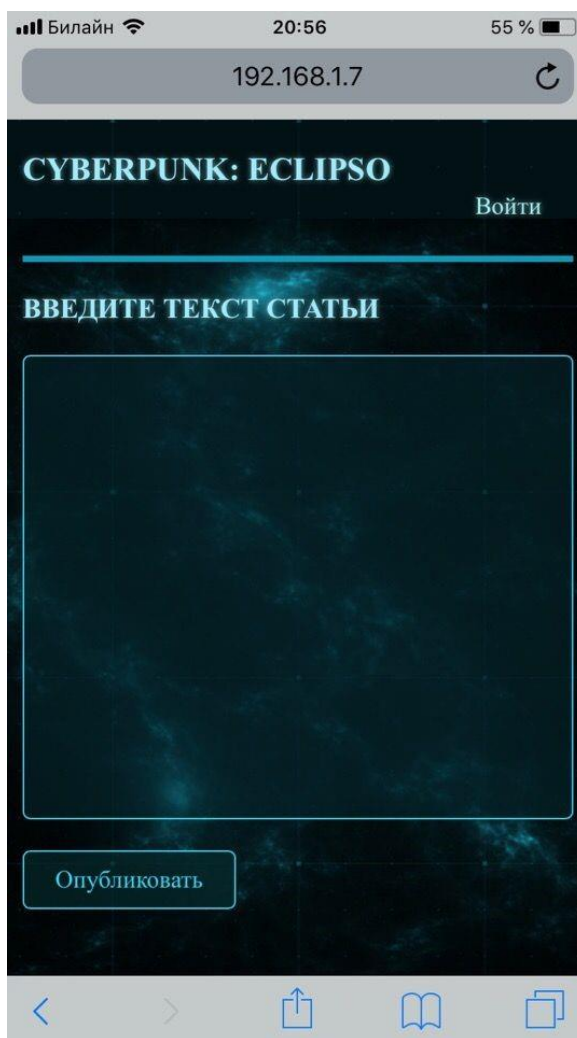
Просим учесть, что наша игра, в первую очередь, про социальное взаимодействие.
[Информационные модели на игре]



Новостная система

Новостная система является важнейшим и основным движком игры.

Все журналисты могут писать новости со своего аккаунта (логин-пароль выдадут мастера). Каждая новость может повлиять на индекс корпоративного рейтинга (**индекс КР**). Новости будут модерироваться мастерской группой. После публикации в каждой новости будет указано, рейтинг насколько и какой корпорации вырос, а какой упал. Новости с пруфами сильнее влияют на индекс КР. У каждого журналиста есть **репутация** (это скрытый параметр, известный только мастерам). Как и индекс КР, репутация журналиста может вырасти или упасть в течение игры (ложные новости ее снижают, сенсации повышают). Репутация журналиста влияет на то, насколько новость всколыхнет общественность.



Индекс КР - важнейший элемент влияния корпорации в мире. Как правило, он меняется не сильно, но из-за крупных скандалов или каких-либо ключевых событий его колебания могут быть очень большими (корпорация Moon Insomnia потеряла за неделю 4 000 индекса КР). Все корпорации очень чувствительны к колебаниям рейтинга, и будут очень недовольны сильным падением.

Аккаунты

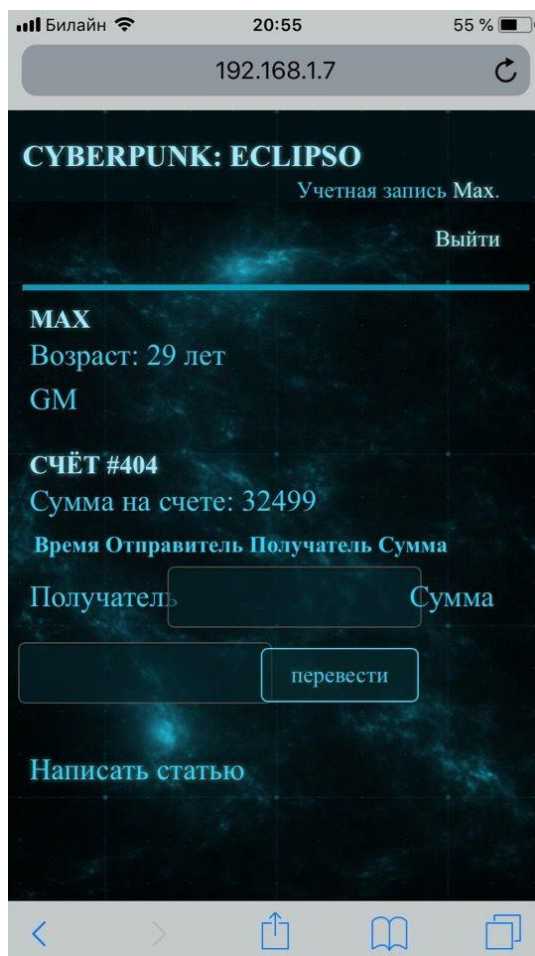
Важно! Мы просим каждого игрока принести с собой удобный телефон или планшет для доступа в информационную систему. Каждый игрок получит логин и пароль которые являются личными, правилами запрещено отдавать свой аккаунт другому персонажу, аккаунт; это мета-информация и отражает в том числе навыки персонажа.

В каждом аккаунте есть доступные чаты, средства, доступ к серверам компаний и т.д. При этом обратим внимание, что файлы "Locked" и "Corrupted" нельзя разлочить и восстановить - они служат для антуража и не несут какой-либо глубокий смысл.

Если есть доступ к серверу то скачивать файлы с этого сервера на свое устройство **МОЖНО**.

А вот фотографировать экран с открытым текстом файла смысла нет - такие файлы не имеют внутриигровой ценности так как в нашем мире все реальные файлы имеют ЭЦП и без ЭЦП информация считается недостоверной.

Внутри аккаунта помимо информации по счету персонажа, переводом и прочих игровых функций будет описана вся информация касательно ранений, ЭМП-атак и прочих игротехнических функций игры.



Хакерство

Персонажи-хакеры могут взламывать сервера корпораций, список всех ссылок лежит

Для доступа к серверу хакер должен найти дырку в защитной системе сервера. Для этого в двух открывшихся табличках кодов, хакеру необходимо найти отличающийся по цвету или тексту элемент и кликнуть на него.

```
add 0xFF, rcx
sum 0xA0, rax
add rcx, rbx
add 0x00, 0x10
mov 0x00, 0xA0
or rcx, 0x10
xor 0xA0, 0x10
and rbx, rdx
xor 0xFF, 0xA0
sum rax, 0xA0
```

Хакер можно просматривать файлы сервера в течение 5-ти минут, и может скопировать 1-2 файла с сервера после взлома. Если хакер будет пытаться много раз взломать один и тот же сервер, Служба Кибербезопасности корпорации это заметит и уведомит своих людей о попытках взлома. Возможно усиление защиты, и вычисление хакера по геолокации. Чтобы использовать файлы их сперва надо добавить в свой аккаунт.

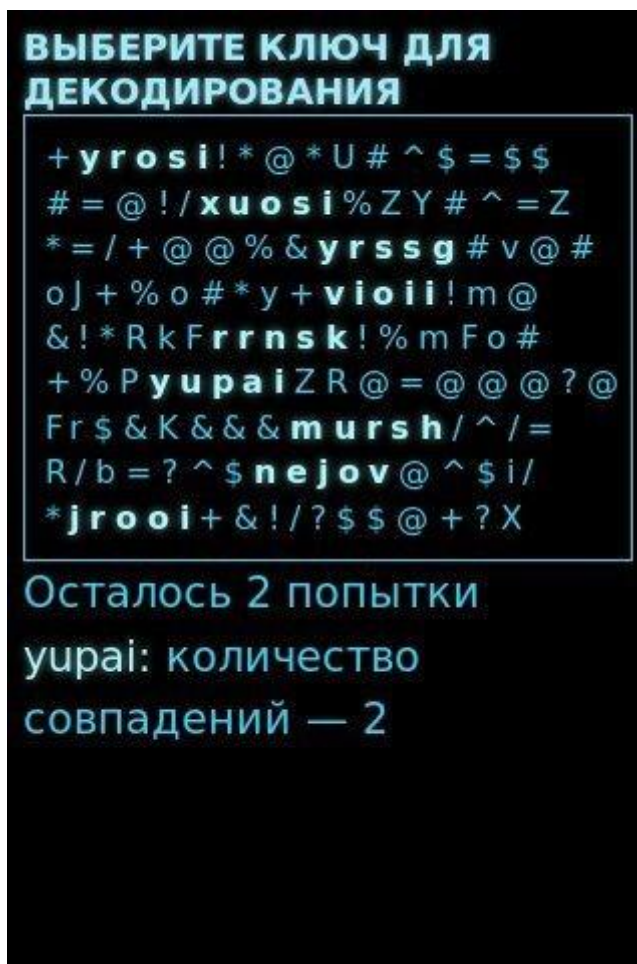
Инженерная модель

Важно! Каждый инженер должен скачать на телефон программу для считывания QR кодов.

Во время работы нужно находиться рядом с тем объектом, к которому прикреплен qr-код. Нельзя отсканировать код и отойти за угол. Нельзя отсканировать, уйти и взломать где-то далеко. Нельзя фотографировать qr-коды и ломать удаленно. Вам не могут принести на взлом сфотографированный qr-код, придется привести вас к нему.

Существует два типа инженерных моделей.

Черные ящики. По сути зашифрованное файловохранилище, для доступа к нему нужно выбрать верный ключ дешифрования. при дешифровке все ключи выделены белым цветом, и при нажатии на ключ, если он не верный, система показывает сколько в нем правильных букв стоит на правильных местах. У вас есть три попытки чтобы выбрать верный ключ.



Далее инженер получит доступ к файловой системе где он сможет взаимодействовать с файлами. Чтобы скачать файл надо для начала добавить его к себе личные файлы, далее уже можно будет их шарить всем подряд.

Внимание - на черных ящиках бывают аудиофайлы, и если вы не хотите чтобы их содержимое слышали все - возьмите наушники.

Андроиды. По QR коду можно считать статистическую информацию про андроида, его систему и директивы.

Небольшой Лор. Все андроиды производятся на основе технологии Ядер, разработанных компанией Мун Инсомния. На ядра уже ставится операционная система андроида, которую могут производить сторонние компании.

При этом взаимодействовать с ОС андроида инженер может в полевых условиях, а вот для каких-либо взаимодействия с ядрами уже нужно специальное оборудование, которое на игре не представлено.

При этом инженер может рекалибровать андроида, воспользовавшись словом-маркером "РЕКАЛИБРОВКА" при открытой странице статуса андроида (если только что удалось считать QR).

Рекалибровка работает по принципу мини-игры с андроидом. У каждого андроида есть 10 пар слов на сервисной странице. Инженер называет по 1 слову из пар (5 раз) и андроид должен ответить соответствующим парным словом (подсматривая их в на своей странице в системе). Если андроид ошибается, называет неправильное слово или, например, думает дольше 5 секунд, инженер имеет право сказать слово-маркер "РЕЗЕТ". В этом случае андроид восстанавливает все свои директивы, которые были на начало игры.

При рекалибровке андроид входит в сервисный режим на 3 минуты и не реагирует ни на что более кроме инженера. Если же три минуты истекли но рекалибровка не была завершена - андроид продолжает действовать как до начала рекалибровки.

Андроиды куда более крепкие чем обычные люди, но при этом они уязвимы к ЭМП-оружию.

Вещества и Алкоголь

На игре присутствует бар, а также некоторое количество веществ с разными эффектами.

Каждый напиток в баре снабжен аскольдокарточкой, при выпивании напитка возьмите карточку себе и действуйте согласно инструкции. С веществами та же история - приняли вещество, возьмите карточку и действуйте согласно инструкции. При этом комбинация веществ и алкоголя может давать разные побочные эффекты, при принятии нескольких препаратов или напитков одновременно.

Бойцы UN

Конференция охраняется боевым спецназом UN в тяжелых доспехах. Для упрощения сложных ситуаций, этих бойцов невозможно поразить тем оружием, которое присутствует на ролевой игре (они сильно аргументированы, и одеты в тяжелую военную боевую броню). Но с ними можно взаимодействовать как с НПС - позвать их на помощь, укрыться за их спиной в сложной ситуации и т.д.

Задача Бойцов - именно охранять правопорядок на конференции, какие-то сложные полицейские функции в их обязанности не сходят.

