

[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 **нокдаун** 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 отклеить поле повреждения в персональной аскольдо-карточке и действовать согласно тому, что там написано. Обычно у персонажа 3 поля повреждения в карточке, но их может быть и больше.

ЭМП-оружие моделируется пистолетом, который при нажатии курка светит синими 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 аусвайсе 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 симитировать 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.

Фаталити (или добивание) – можно провести любому персонажу в состоянии нокдауна (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 жертв, или нанести ей театральный удар оружием ближнего боя, четко произнеся «ФАТАЛИТИ». Некоторые персонажи могут игнорировать фаталити, у них написано в аусвайсе, 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.

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.

Хакерство

Хакеры могут взламывать сервера, а также транзакции. У хакеров в их аккаунте есть специальная функция, открывающая им доступ к взлому данных.

Для взлома транзакции или сервера хакеру необходимо выиграть в мини-игру, тогда доступ к данным временно будет открыт.

При неудачном взломе СБ компании будет уведомлена о попытке взлома, а также на данное действие будет наложен временный запрет (5-10 минут).

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.

1. Черные ящики. По сути зашифрованное файловохранилище, для доступа к нему нужно выиграть в мини-игру, при проигрыше на данное действие будет наложен временный запрет (5-10 минут).
2. Андроиды. По QR коду можно считать статистическую информацию про андроида, его систему и директивы. При этом инженер может рекалибровать андроида, воспользовавшись словом-маркером "РЕКАЛИБРОВКА" при открытой странице статуса андроида. После - провести Рекалибровку (по отдельной модели). Это позволит восстановить состояние и директивы андроида.

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.