Deus Ex Machina: правила одним файлом

Этот документ представляет собой компиляцию материалов с официального сайта игры и тематические специализированные правила для отдельных категорий персонажей. Для удобства чтения и использования правила сгруппированы по разделам: полигонные правила, общий блок правил для всех игроков, блок специальных и тематических правил, справочная информация. Таким образом, полигонные правила представлены на страницах 6-8; минимально необходимый объем правил игры для всех игроков представлен на страницах 9-27; специализированные правила, в которых было бы уместно ориентироваться, представлены на страницах 28-49; справочная информация представлена на страницах 50-78.

Содержание:

Полигонные правила **6**
- Игроки и мастера 6
- График заезда/отъезда 6
- Машины 6
- Сотовая связь/интернет 6
- Для торговцев 7
- Неигровые ситуации и белые повязки 7
- О купании 7
- Курение 7
- Готовка пищи и костры 7
- Проживание 7
- Домашние животные 7
- Преобразование территории полигона и строительство 8
- Мусор 8
- Медицина 8

Блок общих правил для всех игроков **9**

Общие виды маркеров на игре **9**

Боевые взаимодействия **9**
- Оружие и снаряжение 9
  - Огнестрельное оружие 9
  - Холодное оружие 10
  - Электрошокер 10
  - Вибро-оружие 10
  - Обычная броня 10
  - Силовая броня / Экзоскелет 10
  - Щиты 10
- Система хитов и ранений 11
  - Добивание 11
  - Оглушение, кулуарка и прочий ролевой стандарт 11
- Взрывчатка и прочие модели 12

Медицина **12**
- Основные понятия модели медицины 12
  - Системы организма 12
  - Болезни и лекарства 13
  - Имплантация и медицинские специалисты 13
- Здоровье пациента, приложение A.L.I.C.E и правила игры 13

Диагностика болезней и купирование симптомов лекарствами 13
Имплантации и импланты 14
Легкое и тяжелые ранения 14
Медицинские препараты 14
Лекарства 15
Вещества 15
Штаммы 15
Смерть и мертвятник 15

Виртуальная реальность 16
Вне виртуальной реальности 16
Перемещения из VR и в VR 16
Маркер «я в виртуальной реальности» 16
Точки доступа 16
Вход в виртуальную реальность и выход из нее 17
Тело человека, находящегося в VR 17
Приложение A.L.I.C.E и время пребывания в VR 17
Внутри VR 18
Аватар 18
Простые пользователи в VR 18
Комнаты в VR 18
Правила комнат 18
Администраторы комнат 19
Карточки воздействий 19
Способности персонажей 19
Иммунитеты 19
Боевые взаимодействия VR 20
Даркнет 20
Другое 20
Лут, профит, добыча 21
Лайки и ачивки 21
Получение способностей в виртуальной реальности 21

Сознание 21

Секс и как им правильно заниматься 22
Секс в реальном мире 22
Секс в виртуальной реальности 22
Общие положения 22

Блоги 22

Экономика 23
Гиперинфляция 24
Микроэкономика 24
Страховки 25
Корпорации и Индекс 25

Большой Теракт 26
BREAKING NEWS! 26

Что нужно придумать? 26
Могу ли я кого-то убить в процессе помешательства? 26
Что произойдет после? 27

Блок специальных и тематических правил 28
Андроиды и правила по ним 28
Термины 28
Модели андроидов 28
DEX (DX) 29
Юкки (YK) 29
Универсальные китайские роботы 29
Ган (GN) 29
Ай (AI) 29
Юшоу (YS) 29
Разные другие 29
Маркировка 29
Общие правила 30
Особенности конструкции 30
Лицензирование 30
Техническое обслуживание 30
Программирование андроида на уровне Создателя 30
Программирование на уровне Владельца 31
Самообучение 31
Правила «смерти и посмертия» для андроидов 31
Андроиды и экономика 32
Андроиды и боёвка 32
Андроиды и сознание 32
Правила по антуражу для андроидов 32
Андроиды и виртуальная реальность 33
Андроиды и медицина 33
Андроиды и хакинг 33
Андроиды и секс 33
Хакерская активность от Молидеуса 33
Техническая реализация 33
Настройка клиента 34
Сеть 34
Кластеры 34
Взлом 35
Кража денег 36
Кража страховок 36
Кража информации 36
Саботаж исследований и кража технологий 37
Кража научных данных 37
Защита 37
Всякие полезности 37
Прокси 38
Использование атакующих программ 38

Метакоманды 38
Информация о кодах (команда info) 39
Информация об узле для хакеров (команда look) 39
Информация об узле для администраторов (команда nodeinfo) 39
Установка защиты (команда install) 39
Эффекты узла 39
Зашифрованные узлы (encrypted nodes) 40
Неизбежные эффекты (inevitable effects) 40
Откуда берутся коды? 40
Аккаунты и анонимность 40
Зомби-системы (zombie) 41
Одноразовые коды 41
Известные (системные) аккаунты 41

Разработка технологий 41
Введение 42
Технологические продукты 42
Внедрение новых технологий 43
Тестирование технологии 45
Этап 1. Найти людей, подходящих для тестирования 45
Этап 2. Установка добровольцам нового импланта 45
Этап 3. Проведение тестов и выявление багов 45
Интересные факты 45
Особенности тестирования прошивок андроидов 46
Особенности тестирования улучшений VR или технологий работы с сознанием 46
Особенности тестирования новых медицинских препаратов 46
Абилки венчурных специалистов 46
Прогнозирование 46
Помощь с внедрением 47
Ускорение изучения 47
Правила работы специалистов по коррекции сознания 47
Общая схема работы с пациентом и его кубиками сознания 47
АРМ Психолога 47
Мини-игра с пациентом 48
Медицинские и генетические терминалы 49

Справочная информация 50
Поколения 50
Градостроительство 51
Общие требования к игровым строениям 51
Прочие правила 51
Ряд идей по оформлению 51
Законодательство 52
LEVIATHAN 52
Глава 1. Общая часть. 52
Глава 2. Преступления против гуманности 53
Глава 3. Преступления против государства 54
IL PRINCIPE 54

Функции государства 54
ВЫСШИЙ АВТОРИТЕТ — ВЕРХОВНЫЙ ПОНТИФИК 55
ЗАКОНОДАТЕЛЬНАЯ ВЛАСТЬ — АРЕОПАГ 55
ИСПОЛНИТЕЛЬНАЯ ВЛАСТЬ — ГЕНЕРАЛЬНЫЙ АДМИНИСТРАТОР 56
КАБИНЕТ 56
EC (Инженерный комитет - Engineering Committee) 57
DC (Дельфийская коллегия - Delphian College) 58
GSC (General Security Committee - Комитет общественной безопасности) 58
PSC (Public Safety Committee - Комитет общественного спасения) 58
SAC (Social Affinity Commitee - Комитет общественной солидарности) 58
Главы комитетов (EC, GSC, PSC, SAC), ректор ДЕЛЬФИЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ 59
ШЕФ ПОЛИЦИИ (является главой CJ по должности) 59
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ АТТОРНЕЙ (ПРОКУРОР) 59
ПИФИЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ 60
СУДЕБНАЯ ВЛАСТЬ 60
Законы и исполнители 60
Международное право 61
Венецианский пакт. Краткая характеристика 61
Протокол безопасности на Мосту Золотые Ворота 64
Национальное публичное право 64
Уголовное право 65
Процессуальное право 66
Национальное частное право 66
Информационное (ранее — авторское и смежное) право 67
Договорное право 67
Деликты 67
Обязательственное право (обязательства из договоров и обязательства из деликтов) 68
Корпоративное право 68
Семейное право 68
Полиция 69
Информационное право (в том числе авторское) 69
Антураж 70
Рекомендации по костюму 71

Полигонные правила

Формально вы обязаны это прочитать и знать. Однако большая часть этих правил не относится к вопросам игровых взаимодействий, кроме правил, описывающих статус игрока “вне игры”.

Игроки и мастера

1. Мастерская группа обязуется:
    - оформить мероприятие;
    - организовать автостоянку;
    - обеспечить игровую атрибутику (игровые деньги, сертификаты, чипы и т. д.);
    - обеспечить службу безопасности;
    - обеспечить медицинскую бригаду.
2. Организаторы не ставят своей целью развлечение игроков — задачей будет являться лишь организация игрового процесса, контроль над исполнением правил игроками и соблюдение порядка на территории.
3. Для общения с игроками будет создана специальная зона перед входом в мастерский лагерь. Нахождение игроков на территории мастерского лагеря запрещено.
4. Стройматериалы для постройки личных строений, а также личный антураж и оружие приобретаются участниками за свой счет. Необходимые стройматериалы вы можете заранее заказать у организаторов (на условиях предоплаты).
5. При возникновении нештатных ситуаций (травма или конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.
6. Игрок или гость игры может быть удален с полигона при несоблюдении им правил. Факт удаления игрока или гостя игры с полигона не оспаривается.
7. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.
8. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать в мастерский лагерь или региональным мастерам.
9. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.
10. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в пьяном состоянии, включая купание в неигровой зоне. При нарушении этого пункта правил игроком мастера оставляют за собой право наказать игрока вплоть до удаления с полигона.
11. Любой игрок имеет право на сон, еду и выход из игры, отправившись в неигровую зону (туалет, палатка, машина), по возможности не сломав своим выходом игру другим игрокам, например, нельзя прятаться в неигровой зоне от игровых конфликтов. Также любой участник вправе покинуть мероприятие досрочно.
12. Запрещается привоз на полигон и использование на нем травматического или огнестрельного оружия.

График заезда/отъезда

Мастерская группа ожидает игроков начиная **с 10:00 29.07.2017**. Более ранний заезд невозможен.
Полигон необходимо покинуть в течение **06.08.2017**.

Машины

1. Начиная с 10:00 29.07.2017 по 16:00 02.08.2015 разрешен проезд на территорию лагеря. Проезд разрешен в формате: подъехать максимально близко к локации, не мешая уже имеющимся постройкам, выгрузиться и немедленно уехать на парковку. Категорически запрещается оставлять машину после разгрузки даже на минимальное время;
2. Начиная с 16:00 02.08.2017 по 08:00 06.08.2017 запрещен проезд на территорию и по территории лагеря;
3. Начиная с 08:00 06.08.2017 снова будет разрешен проезд по территории лагеря, чтобы собрать вещи и уехать. Пожалуйста, подготовьте сначала вещи под погрузку, а потом уже приезжайте на машине их загрузить;
4. После КПП на территории полигона вы можете оставить машину в указанных мастерами местах (места парковок будут отмечены на карте полигона и опубликованы дополнительно), которые не будут считаться игровой территорией. На игровой территории возможно появление машин до или после игры исключительно для разгрузки/погрузки. Во время игры машины игроков не могут находиться на игровой территории.

Сотовая связь/интернет

1. На территории лагеря не гарантируется наличие интернета, кроме локальной игровой сети.
2. На территории лагеря плохая сотовая связь, так что на нее не стоит сильно рассчитывать.

Для торговцев

1. Торговцами считаются гости, которые планируют реализовывать какие-то товары или услуги за деньги (не игровые, а рубли РФ).
2. Мастерская группа никак не регламентирует процесс реальной торговли до и после игры и не имеет желания в него вмешиваться. На самой игре торговля за неигровые деньги запрещена, товары продавать и услуги оказывать разрешается только за игровые деньги или бесплатно. Допускаем возможность сдавать товар в аренду на время игры за игровые деньги, с возможной продажей после игры за рубли.

Неигровые ситуации и белые повязки

В случае нахождения вне игры игрок обязан быть в белой повязке на голове. Допустимые случаи нахождения вне игры:

1. смерть персонажа;
2. купание (а также дорога до места купания после выхода с игровой территории);
3. внеигровая чрезвычайная ситуация — травма или аналогичное серьезное событие;
4. в процессе развития технологий возможно возникновение точек выхода в VR, физически удаленных от VR, перемещение между ними осуществляется по кратчайшему маршруту, но на начало игры таких точек нет.

Если в процессе игры вы видите, как игроки необоснованно, на ваш взгляд, носят белые повязки, не разбирайтесь сами, а сообщите ближайшему мастеру. Со стороны мастеров возможно наказание вплоть до смерти персонажа.

О купании

1. Купание в реке происходит не по игре. После выхода из игровой зоны и до возвращения в нее купающихся нельзя убить или ограбить.
2. Поход в игровой душ — игровое действие. Однако раздевалка и сам душ — неигровая зона.
3. Любые отклонения от кратчайшего маршрута до точки купания рассматриваются как нарушение правил.
4. Самостоятельное купание лиц младше 18 лет запрещено.

Курение

1. Запрещено курение внутри бетонных помещений лагеря (рядом с вами могут оказаться люди, которым неприятен табачный дым).
2. Запрещено выкидывать окурки на землю. Сухая трава легко вспыхивает. Пожалуйста, привозите пепельницы.
3. Запрещается бросать на землю горящие спички, стряхивать горящую золу из курительных трубок.

Готовка пищи и костры

1. Мы просим иметь в виду возможность введения на территории полигона режима повышенной пожароопасности, тогда ограничения на разведение костров станут еще более жесткими.
2. Разводить костры разрешается только в специально указанных вашим региональным мастером местах. Дерн вокруг должен быть снят. Вокруг костра должна быть земля радиусом не менее метра.
3. Разрешена готовка в мангалах. Мангал не должен стоять на сухой траве.
4. Разрешена готовка на газовых горелках внутри помещений только в том случае, если ваш региональный мастер четко и однозначно сказал вам об этом на полигоне и показал, где можно, а где нельзя это делать.

Проживание

1. На игре будет два типа проживания: в палатках в бетонных помещениях и в палатках на улице.
2. Место проживания согласовывается с региональным мастером.

Палатка является неигровой территорией. Игровые вещи, которые можно воровать по игровым правилам, нельзя хранить в палатке. В чужую палатку заходить или залезать нельзя. Брать оттуда ничего нельзя. Палатка должна быть поставлена так, чтобы её не было видно с улицы и из игровых помещений.

Игроки должны быть готовы к тому, что в ряде случаев им придется изменить место жительства (например, в случае утраты игрового тела и переноса всего существования в VR).

Домашние животные

Привоз животных крайне не рекомендован и разрешается только при соблюдении следующих условий:

1. имеется согласие на присутствие животного от окружающих (команды, квартала, соседей и др.);

2. животное должно быть клинически здорово;
3. животное должно быть обработано против экто- и эндопаразитов;
4. животное должно быть привито с соответствующими отметками в ветеринарном паспорте;
5. у владельца с собой ветпаспорт или справки: №1 и №4;
6. для крупных собак обязателен намордник. Для любой собаки обязателен поводок. Собака должна быть на привязи или сопровождать хозяина.

Преобразование территории полигона и строительство

1. Вырубка сосен на территории полигона запрещена.
2. Разрешается вкапывать столбы, предварительно согласовав это с мастером по застройке.
3. Запрещается окапывать палатки и шатры.
4. На территории лагеря будут находиться туалеты. Выкапывать туалеты на территории базы можно только после согласования с мастером по АХЧ, копать ямы для пищевых отходов и мытья посуды тоже. Допустимо привезти с собой переносной туалет. Посуду нельзя мыть непосредственно в реке.
5. При строительстве можно сверлить стены и использовать строительный степлер, если вам не сказали, что в вашем помещении этого делать нельзя.

Мусор

1. К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д. Также мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне.
2. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мусорные мешки. Мешки должны быть завязаны и не должны быть дырявыми. Пожалуйста, привозите мешки с собой и, только если они кончатся, обращайтесь к полигонной команде или региональному мастеру.
3. По возможности мусор стоит вывозить самостоятельно. Отходы в мешках складировать в специально отмеченных местах (будет стоять большой контейнер).
4. Самостоятельная утилизация мусора на полигоне (сожжение, закапывание) запрещена.
5. При выезде с полигона весь оставшийся мусор надо собрать в мешки и вынести в контейнер.
6. Игровые постройки необходимо разобрать, а все ямы — закопать.

Медицина

Мы надеемся, что взрослые люди в состоянии адекватно оценивать состояние своего здоровья и своевременно обращаться за медицинской помощью. Мы рассчитываем, что за несовершеннолетними внимательно следят сопровождающие их взрослые и все участники отдают себе отчет о планируемых ими действий.

1. Полис ОМС обязательно следует иметь с собой на полигоне.
2. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергия на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется.
3. МГ настоятельно не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. Такие игроки обязаны пройти отдельную регистрацию у врача.
4. МГ настоятельно не рекомендует беременным женщинам приезжать на игру, т.к. не может обещать должного уровня медицинской помощи. При малейшей угрозе здоровью МГ настоятельно рекомендует немедленно эвакуироваться с полигона.
5. Игроку настоятельно рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.
6. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному врачу. Если травма легкая (царапина, небольшой порез, синяк), можно использовать командную/личную аптечку.
7. Медицинская помощь полигонными врачами на игре, за исключением критических случаев, будет оказываться в медицинском лагере.
8. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком. В случае невыполнения требований медика возможно удаление с полигона.
9. Врач будет находиться на полигоне с 30 июля по 6 августа.
10. Врачи будут находиться в специально отмеченной комнате в здании офисов корпораций.

Блок общих правил для всех игроков

Эти правила необходимо знать ВСЕМ игрокам. Незнание этих правил — существенный косяк со стороны игрока и может изрядно подпортить игру виновнику и окружающим его игрокам.

Общие виды маркеров на игре

Смартфон игрока непобираем, смотреть «из-за плеча» в него нельзя, он моделирует вживленный чип системы A.L.I.C.E.

На игре существует некоторое количество маркеров, использование которых допускается только в качестве неигровых маркеров и не допускается как элемент костюма игрока (если у персонажа нет указанных предметов):

1. **белая повязка на голове** — означает положение “вне игры”;
2. **синяя лента** — маркер “я нахожусь в виртуальной реальности”;
3. **светящимися красными диодами** маркируется силовая броня;
4. **красные ленты** на холодном оружии — маркируют вибро-оружие;
5. **светящийся желтый диод** на специальном значке, носимом на груди слева — обозначает, что персонаж имеет по крайней мере одну **киберауграментацию** (кибернетический имплант). Маркером считается только диод, расположенный строго в этом месте. Если ваш диод сломался, подойдите за новым туда же, где получали первый;
6. **светящийся зеленый диод** на специальном значке на груди слева — обозначает, что персонаж имеет по крайней мере одну **биоаугментацию** (биологический имплант). Если ваш диод сломался, подойдите за новым туда же, где получали первый;
7. **штрихкод/QR на лице или шее** — обозначение робота. Роботы могут скрывать их в виртуальной реальности при определенных, известных ограниченному кругу лиц условиях;
8. наличие **маски на лице** в виртуальной реальности — означает, что персонаж неузнаваем, перед вами аноним;
9. МГ предоставит **браслеты**, которые будут обозначать поколение (соответствует видимому возрасту персонажа). Скрывать их нельзя, если вам явно не сказано обратное.

Боевые взаимодействия

Разрешено: бить (рубить, резать) холодным оружием и стрелять из огнестрельного в соответствии с правилами. Применять минимальные рукопашные действия — схватить за руку, обхватить за корпус.

Запрещено: бить в голову и пах, колоть, стрелять с ближней дистанции в лицо. Применять рукопашные приемы сверх разрешенных — никаких бросков, заломов и т. п.

Оружие и снаряжение

Огнестрельное оружие

Моделируется на игре изделиями NERF, в том числе моделями, стреляющими мягкими шариками (NERF RIVAL). Также по согласованию с мастером по боевке могут быть допущены другие варианты оружия и патронов. Основное требование — отсутствие необходимости ношения очков и безопасность. Заводские патроны могут быть не допущены, если они особо жесткие. Пользуйтесь стандартными изделиями. Категорически запрещен тюнинг снарядов.

Допускается разумный тюнинг оружия. Если тюнинг вашего оружия покажется мастерам неразумным, вам запретят его использовать на игре. Чтобы этого избежать, согласуйте, пожалуйста, заранее. Чиповаться оружие не будет, но будьте готовы в любой момент предъявить оружие для осмотра мастерам.

Игровое оружие для допуска к игре требуется покрасить в естественные цвета. Попадание из оружия заводской пестрой окраски можно не засчитывать.

Оружием на игре нельзя пользоваться без согласия владельца.

Голова является поражаемой зоной для огнестрельного оружия на нашей игре. Если вы планируете активно воевать, не поленитесь надеть очки. Также старайтесь избегать выстрелов в лицо с близкого расстояния. При возможности выбора стреляйте всегда в корпус.

Все огнестрельное оружие снимает по базе 1 хит.

Холодное оружие

Любое холодное оружие на игре должно быть: из мягких материалов, безопасны и антуражным.

Допускаются без согласования с мастером по боевке резиновые ножи Cold Steel или аналоги. Любое оружие длиннее ножа — бейсбольные биты, монтировки, бензопилы и т.д. — требуют согласования с мастером по боевке.

Оружие ударного типа не должно быть специально утяжелено, должно обладать достаточной степенью смягчения и быть похожим на имитируемый предмет, то есть стандартная тямбара не будет на нашей игре бейсбольной битой.

Все холодное оружие снимает по базе 1 хит.

Электрошокер

Электрошокером можно оглушить человека, робота или андроида. Электрошокер — это телефон с установленным приложением, имитирующим электрошокер (например, Electric Stun Gun). Для оглушения необходимо в небоевой обстановке приложить телефон к корпусу оппонента и нажать на кнопку включения электрошокера. Звук должен быть выставлен на полную мощность. Не деритесь на телефонах. Это очень дорого!

Виброоружие

Высокотехнологичное изделие, которое в руках человека может наносить повреждения персонажу в силовой броне. Может выглядеть как любое клинковое оружие, допущенное на игру, со специальным маркером (красная лента). Для того, чтобы использовать вибро-оружие, человеку требуется специальный имплант.

Виброоружие снимает по базе 1 хит.

Обычная броня

Имитируется бронежилетом футуристического вида, закрывающим корпус. В обязательном порядке чипуется и без чипа не работает.

Обычная броня полностью защищает от электрошокера и оглушения. Кроме того, обычная броня позволяет игнорировать одно первое попадание любым типом оружия за боевой эпизод (пули, холодное оружие, вибро-оружие). Эта способность автоматически восстанавливаются в спокойной обстановке после окончания боевого столкновения через 20 минут после получения повреждений.

Андроиды могут носить обычную броню.

Силовая броня / Экзоскелет

Доспех, для ношения которого человеку требуется специальный имплант. Имитируется комплектом из бронежилета футуристичного вида + защиты конечностей (наколенники и перчатки) + защиты головы (шлем и очки). Дополнительно должна сопровождаться красными диодами. В обязательном порядке чипуется и без чипа не работает.

Силовая броня полностью защищает от любого внешнего воздействия, кроме попадания вибро-оружием. Хиты с человека в силовой броне можно снять только вибро-оружием. Любое холодное оружие в руках человека в силовой броне приобретает свойства вибро-оружия (также отмечается красной лентой и может наносить повреждения человеку в силовой броне). Силовая броня дополнительно обладает свойствами обычной брони (защита от электрошокера и оглушения, возможность игнорировать одно первое попадание любым оружием).

Андроиды не могут носить силовую броню на начало игры.

Щиты

Специально привезенные или импровизированные щиты ничего не дают владельцу. Попадание в предмет, удерживаемый в качестве щита, ведет к потере хитов так же, как если бы это было попадание в корпус.

Система хитов и ранений

В общем случае у человека 2 хита. Максимум хитов у персонажа — 6. Больше не может быть вообще никак. Обычная броня и силовая броня дают возможность игнорировать одно первое попадание любым оружием.

Хиты снимаются ударами холодным оружием и попаданиями из огнестрельного оружия. Если у человека снято 1 и более хитов, но он остается в положительных (1 и более) хитах, то он попадает в состояние легкого ранения. В состоянии легкого ранения человек способен продолжать бой, но не может быстро ходить или бегать — только медленно хромать. Состояние легкого ранения необходимо отметить в интерфейсе A.L.I.C.E своего смартфона.

Если у человека ноль хитов, то он попадает в состояние тяжелого ранения. Последующие попадания не ведут к потере хитов — количество хитов не может быть меньше нуля. В тяжелом ранении человек падает, стонет и может ползти. Через 20 минут он умирает, если что-то этому не помешает.

Со всеми последствиями ранений можно бороться, о чем написано в правилах по медицине.

Легко раненый человек может идти с нормальной скоростью, если ему помогает один здоровый человек. Тяжелораненого транспортировать можно только вдвоем.

Добивание

Можно добить тяжелораненого человека либо холодным оружием (несильным ударом), либо из огнестрельного оружия с близкого расстояния в спину (это строго) со словом «добиваю».

Оглушение, кулуарка и прочий ролевой стандарт

Кулуарки нет.

Оглушение можно производить стандартно, как принято на РИ, обозначением удара любым оружием по плечу сзади и маркером «оглушен», либо электрошокером. Жертва оглушения лежит без движения, ничего не видит и не слышит. Оглушение длится 5 минут, возможны повторные оглушения, их количество не ограничивается.

Связать можно только «по игре», т.е. веревка должна быть завязана на руках или ногах, а наручники застегнуты, но это не должно причинять дискомфорт связываемому. Пользоваться тем, что веревка неплотно затянута, а наручники свободно открываются без ключа, для освобождения нельзя.

Освободиться от веревки или пластиковых наручников можно только «перерезав» их игровым ножом (это можно сделать и самостоятельно), от наручников — при помощи ключа от них или огнестрельного оружия, «перебив» цепочку (тут самостоятельно не выйдет).

Обыск осуществляется по игре или по жизни. Финальное решение — на усмотрение обыскиваемого. Мы рекомендуем обыскивать по жизни. Прятать что-либо в нижнее белье запрещено. Обыскивать можно либо с согласия обыскиваемого, либо или если он находится в беспомощном (оглушенном или связанном) состоянии.

Обычные **двери** должны быть выполнены функционально как двери. Двери можно запирать на **замок с ключом**. Запертую дверь можно открыть только с помощью ключа или **взломав** ее, 3 минуты шумно отыгрывая взлом. Стены не ломаются. Также на ключ можно запирать все что угодно, например, кейсы или сейфы.

Существуют двери и сейфы, которые **невозможно взломать**, отыгрывая взлом 3 минуты. Об этом будет сказано на прикрепленном к двери чипе.

Взрывчатка и прочие модели

Взрывчатка — небольшой предмет габаритами с сигаретную пачку или чуть больше с чипом «взрывчатка». Взрывчатку нельзя изготовить на игре. Но ходят слухи, ее все же можно как-то достать.

Чтобы от взрыва был эффект, необходимо сперва изучить чип и получить соответствующий QR-код. Эффект может быть разный. Чтобы взорвать бомбу, нужно:

1. поговорить с мастером. Подойдет любой региональщик или лучше мастер по боевке. Лучше рассказать о своих планах по установке бомбы и взрыву до непосредственно события, чтобы минимизировать рулежку. Но если критично, можно все проделать самостоятельно и вызвать мастера по боевке уже после взрыва.
2. прочитать инструкцию, которая будет прилагаться к каждой бомбе и следовать ей.

Если вы оказались в зоне действия бомбы (т.е. в пределах помещения или в радиусе 5 метров, если действие происходит в большом помещении или на открытой местности) — НЕ бегите. Послушайте, что скажет оказавшийся рядом по такому случаю мастер. Скорее всего он скажет, что нужно подойти и считать QR-код.

Технологии могут влиять на различные параметры, описанные в этих правилах. У персонажей, с которыми вы вступаете во взаимодействие, могут быть дополнительные хиты, они могут быть не подвержены тем или иным воздействиям и т. д. При возникновении спорных ситуаций обращайтесь к мастерам.

При общении с мастерами — региональщиками до игры будут оговариваться те или иные усовершенствования, влияющие на боевые характеристики вашего персонажа (боевые — все, чего касаются данные правила). Они не будут работать без согласования с мастером по боевке. Просите, пожалуйста, своих региональщиков делать это.

Медицина

Одной из основных идей игры является поиск пути к бессмертию, который, в свою очередь, напрямую связан с малой продолжительностью жизни человека и хрупкостью его организма. Чтобы эти процессы были заметны в рамках игры, мы усиливаем их посредством правил по поколениям и болезням.

XXI век — время стремительного развития науки. Медицина нашего времени не похожа на приемы врачей и операции хирургов прошлого — изменился не только ход лечения, но и место врача в этом процессе. Если раньше жизнь пациента зависела от мастерства рук человека, то сейчас весь процесс автоматизирован — аппараты высокой точности с легкостью пересаживают органы, зашивают раны и следят за реакцией организма на вносимые изменения, не давая пациенту малейшего шанса на смерть в операционной капсуле. Врач в этом процессе — скорее программист, вводящий команды и контролирующий общий ход операции. Таким же «программированием» выглядит и лечение болезней. Оно больше не требует воздействия на их причины — достаточно лишь снять симптомы. Препараты нашего времени подбираются в зависимости от внешних проявлений заболевания и пораженной системы организма, купируя негативные эффекты. Купируя, но не излечивая окончательно.

Правила по медицине регламентируют процессы, связанные с: лечением болезней, установкой имплантов (как кибернетических, так и выращенных «в пробирке», восстановлением хитов. Пластическая хирургия не относится к медицине, не даёт игротехнических бонусов и сайд-эффектов и отыгрывается только антуражем.

Основные понятия модели медицины

Системы организма

В рамках игры моделируется работа со следующими системами:

1. опорно-двигательная;

2. сердечно-сосудистая;
3. дыхательная;
4. эндокринная;
5. лимфатическая;
6. нервная.

Болезни и лекарства

Болезнь — поражение одной системы организма, выраженное в негативных симптомах (информация о симптомах будет появляться в пользовательском приложении A.L.I.C.E на вашем смартфоне). Предрасположенность системы к болезням зависит от генома персонажа, а также от его поколения. Чем старше поколение, тем больше вероятность заболеть.

Болезнь состоит из нескольких этапов разной продолжительности и, при отсутствии лечения, как правило, приводит к смерти. У врачей на начало игры будет список известных болезней с описанием систем, на которые они влияют, и симптомов. Лечение болезней возможно двумя способами:

1. временное — купирование симптомов при помощи лекарств и приостановка развития болезни;
2. постоянное — замена пораженной системы на имплант.

Лекарство — препарат, на время купирующий симптом и приостанавливающий развитие болезни. Многократное применение одного лекарства может вызывать поражение органов.

Имплантация и медицинские специалисты

Имплантация — процесс внедрения в организм человека био- или киберимплантов. Может проводиться как для замены существующей системы, так и для добавления новых функций (вживление в мозг микрочипа, например). На каждую систему организма может быть установлено не более одного импланта. Исключение составляют нервная и опорно-двигательная системы (на них может быть установлено до двух имплантов).

Терапевт — врач, имеющий доступ к приложению «Медицинский кабинет». Этот персонаж может оценивать состояние систем организма пациента.

Хирург — врач, проводящий операции и по умолчанию не имеющий доступ к приложению «Медицинский кабинет». Один врач может быть и терапевтом, и хирургом.

Здоровье пациента, приложение A.L.I.C.E. и правила игры

В приложении персонажа A.L.I.C.E. в вашем смартфоне имеется специальная вкладка, из которой он может узнать, каково его самочувствие на текущий момент. Если состояние человека отличается от нормы, в этой вкладке будет выводиться поясняющая информация. Обратите внимание, что часть симптомов может исчезнуть со временем, а часть — усилиться или дополниться новыми (развитие болезни). В таком случае приложение будет выдавать push-оповещение с предупреждением об изменениях (чтобы не пропустить обновление, рекомендуем в любом случае регулярно проверять приложение на предмет новых данных).

Диагностика болезней и купирование симптомов лекарствами

Использовав специальную программу «Медицинский кабинет» и введя в неё учетные данные пациента, терапевт можно получить информацию о пораженных системах организма другого персонажа. Доступ к этой программе имеют врачи и медицинские андроиды. Соотнося информацию о пораженных системах и описываемых пациентом симптомах, может идентифицировать болезнь, предсказать дальнейшие этапы ее развития и назначить лечение.

Лечение при помощи лекарств является временным — то есть оно временно купирует проявление конкретного симптома, приостанавливая развитие болезни, но не излечивая ее. Лекарство — это временное средство, поэтому принимать их нужно регулярно. В зависимости от генома человека, многократное применение лекарства может приводить к поражению других органов (новой болезни).

Лечение при помощи имплантов является постоянным — это замена больного органа на здоровый. Если пациент готов на установку импланта, его ожидает операция по имплантации.

Имплантации и импланты

Правила по проведению операции содержат общие пожелания по антуражу и организации процесса, регламентируя только ключевые для модели моменты. Так как мир будущего, мир киберпанка разнообразен в плане антуража, мы призываем игроков клиник не стесняться проявлять фантазию.

На игре операции можно проводить только в специальных кабинетах. Считается, что эти комнаты наполнены сложным оборудованием, вынести которое нельзя. При организации игрового пространства операционной предлагаем вспомнить фантастические фильмы про будущее, где пациентов помещают в специальные капсулы. Мы рекомендуем сделать такую капсулу, установить ей звуковое сопровождение и подсветить ультрафиолетовой лампой или ее аналогами. Ультрафиолет вам понадобится во время операции.

Операция по установке импланта условно разделяется на два этапа:

1. извлечение органа (или импланта);
2. установка импланта на место.

В рамкам извлечения органа (импланта) необходимо нарисовать на теле пациента символ/схему, обозначающую соответствующую систему организма. Рисунок делается фломастером с невидимыми чернилами. Учитывая разный крой костюмов, разрешается рисовать на любой видимой открытой части тела. Разумеется, в идеале место рисунка должно соответствовать расположению заменяемого органа.

В рамках установки импланта врачи прикрепляют пациенту на левую часть груди диод соответствующего цвета, а на место органа - антуражный имплант (см. правила по антуражу). Диод выдается МГ, имплант — корпорацией или другим игровым производителем.

Извлеченный орган/имплант уничтожается и не может быть сохранен. Исключение — извлечение имплантов при помощи рипомэнов. Об этом будет написано в отдельном тексте.

Для имплантов опорно-двигательной системы обязателен видимый антураж в соответствии с протезируемой частью тела (рука, нога). Для прочих систем антураж обязателен, если речь идет о видимом импланте. В противном случае, мы не заставляем игроков делать антураж для имплантов, но всячески приветствуем фантазию — помните, мы играем в киберпанк, и выделяться из толпы тут более чем нормально. Если же вы решитесь на антураж не только опорно-двигательной системы, то ниже приведены рекомендованные места на теле/одежде для размещения имплантов:

1. сердечно-сосудистая — левая половина груди;
2. дыхательная — середина груди;
3. эндокринная — живот;
4. лимфатическая — шея или ворот одежды;
5. нервная — голова.

Легкое и тяжелые ранения

После ввода в программу A.L.I.C.E. информации о легком ранении и количестве снятых хитов, если не лечить легкое ранение, то каждые 10 минут будет теряться по 1 хиту, пока персонаж не попадет в состояние тяжелого ранения. Для лечения легкого ранения используется специальное лекарство, восстанавливающее все хиты.

После ввода в программу A.L.I.C.E. информации о тяжелом ранении или если персонаж оказался в нем из-за потери всех хитов, если не лечить тяжелое ранение, то персонаж умрет через 20 минут. Для продления состояния «тяжелое ранение» используется другое специальное лекарство. С момента его применения персонажу добавляются дополнительные 40 минут в том же тяжелом состоянии.

Тяжелое ранение означает необратимое поражение случайно выбранной системы, кроме нервной. Лечится оно только заменой этой системы на имплант.

Медицинские препараты

В мире игры присутствуют препараты трёх видов:

1. лекарства;
2. вещества;
3. штаммы.

Для всех препаратов действуют следующие правила.

1. их можно применять только в спокойной обстановке, и НЕЛЬЗЯ применять в бою;
2. применяются, если человек в явном виде выразил согласие, или если он без сознания или обездвижен;
3. один препарат можно применять не чаще, чем раз в 2 часа;
4. многократное применение одинаковых препаратов может вызывать поражение органов;
5. моделируются неоновыми браслетами с приклеенными к ним кодами. Закупаются и выдаются мастерами.
6. применение моделируется надеванием браслета на руку или одежду и вводом QR-кода в A.L.I.C.E.;
7. надетый браслет необходимо носить минимум два часа.

Лекарства

Лекарство — препарат, на время купирующий симптом, появляющийся вследствие болезни. В рамках генома лекарства влияют на блок генов, отвечающий за предрасположенность к болезням.

Лекарство действует 2 часа. Лекарства покупаются персонажами-врачами на мастерском рынке.

Вещества

Вещества — это препараты, дающие персонажу временные эффекты разной направленности. Данный вид препаратов в первую очередь воздействует на модель сознания. В рамках генома вещества воздействуют на блок генов, отвечающий за предрасположенность к болезням.

Правилами регламентируется только обязательный для отыгрыша применения момент — надевание браслета. Если ваш персонаж занимается изготовлением или распространением веществ, согласуйте с мастерами, какой вариант моделирования вы используете. Если хотите предложить дополнительный отыгрыш процесса применения (например, аудиовещества), обязательно согласуйте его с МГ через заявку в joinrpg. Так, например, вы можете попросить для «вашего» вида веществ зарезервировать пространство в игротехнической зоне и там создать «свою атмосферу». Или же можете записать аудиотреки, в которых персонажу говорится, что с ним происходит.

Длительность действия зависит от конкретного вещества. Максимум — 2 часа. Вещества покупаются персонажами-дилерами на мастерском рынке.

Штаммы

Штамм — препарат, целенаправленно изменяющий геном человека. В рамках генома штаммы влияют на блок генов, отвечающий за эффекты имплантов. Применение штаммов болезненное, однако повторные применения не вызывают поражения органов.

Действие постоянное, то есть штамм изменяет геном навсегда. Повторные изменения генома возможны другими штаммами. Штаммы покупаются персонажами-генетиками на мастерском рынке.

Смерть и мертвятник

После того как ваш персонаж умер (по любой причине), существует 3 варианта:

1. Первый вариант: о вас решил кто-то позаботиться и достойно похоронить. В таком случае после необходимых игровых действий, принято доставлять ваше тело в игровой морг;
2. Второй вариант: ваше полноценное тело осталось лежать где-то в поле. В таком случае следует минимум 15 минут (или по желанию игрока дольше) оставаться на месте своей гибели. После этого оставить на месте все свои побираемые игровые предметы, в первую очередь таблетки, (можно положить под ближайший тент на видное место) и идти в белом хайратнике в морг (моделирует то, что ваше тело подобрали автоматические не моделируемые андроиды городских служб);
3. Третий вариант: с вашим телом сделали что-то противоестественное и уничтожили: разобрали на запчасти, утопили в кислоте и т.п. В таком случае вам следует идти в белом хайратнике сразу в игровой колумбарий.

В морге / Колумбарии вам объяснят, что дальше делать. Далее вам предстоит мертвятник и выход в новой роли. Мертвятник работает с 10:00 до 01:00. Если вас убили в другое время - ложитесь спать и приходите в мертвятник утром. Если морг и Колумбарий по игровым причинам не работают - направляйтесь сразу в мертвятник.

Морг и Колумбарий находятся внутри центрального ангара, вход со стороны реки около мастерки. Мертвятник — ближайшая к реке точка мастерского лагеря.

Если вы хотите уничтожить тело так, чтобы от него не осталось следов, то вы можете сделать это исключительно в замкнутом помещении после 5 минут антуражного отыгрывания этого любым способом. Если вы хотите вытащить импланты, например, или что-то иное, то отсчет начинается после этого.

Виртуальная реальность

На ролевой игре Deus Ex Machina будет моделироваться пространство виртуальной реальности (VR), куда при желании сможет попасть любой персонаж. Там находятся различные виртуальные площадки — бары, дискотеки, арены, где можно будет весело провести время. Помимо этого, в виртуальной реальности сотрудники корпораций смогут протестировать свои разработки, а хакеры — проверить, насколько хороши системы электронной безопасности корпоратов.

В виртуальной реальности действуют свои правила, а большинство обычных моделей не работают. В виртуальной реальности работают ТОЛЬКО правила VR и указанные ниже правила и модели:

1. секс;
2. хакерство;
3. все игровые сетевые среды, блоги, почта и т. д.

ВАЖНО! В виртуальной реальности встречаются различные ценные «объекты». Их НЕЛЬЗЯ трогать и подбирать, если только ваш персонаж не обладает такой способностью. Подробнее об этом в разделе «Лут, профит, добыча».

ВАЖНО! Все время пребывания в виртуальной реальности необходимо внимательно следить за сообщениями и профилем вашего персонажа в приложении A.L.I.C.E. и четко выполнять все указанные в сообщениях условия.

Вне виртуальной реальности

Виртуальная реальность — отдельное пространство на полигоне, специально отгороженное и промаркированное.

В VR всегда есть минимум один специально отмеченный вход с табличкой и распечаткой правил. Входов может быть более одного. Около основного входа можно переодеться в костюм вашего аватара в расположенной рядом технической палатке. Расходники и карточки, необходимые для игры по правилам виртуальной реальности, можно будет получить также у основного входа у дежурного игротехника (с 10.00 до 3.00).

На начало игры виртуальное пространство одно, самое большое по размерам. В течение игры возможно расширение виртуального пространства, однако это крайне редкая и ограниченная возможность, всегда технически осуществляемая силами мастерской группы. Новое пространство также специально маркируется.

Перемещаться между виртуальными пространствами возможно только строго с **маркером «я в виртуальной реальности»** (синяя лента) и вдоль специально натянутой киперной ленты.

Перемещения из VR и в VR

Маркер «я в виртуальной реальности»

Любые перемещения игрока — от точки доступа до локации виртуальной реальности и обратно или перемещение между разными областями VR — всегда требует ношения **маркера «я в виртуальной реальности»**. Внутри виртуальной реальности его носить не нужно. Маркер — **синяя лента**, надетая на голову так, чтобы ее было хорошо видно. Ленты будут раздавать на регистрации, также их можно будет получить у игротехника виртуальной реальности.

При надетом маркере игрок обязан, не задерживаясь, не привлекая ничьего внимания, не вступая ни в какие взаимодействия, не слушая игровые разговоры и т. п., перемещаться либо в сторону входа в виртуальную реальность, либо в сторону выхода.

Точки доступа

Дата-центр — основное место, где будет маркер «вход в виртуальную реальность», расположенный около области, которая моделирует «виртуальную реальность».

Личные точки доступа — личные входы в VR. Существуют на начало или появляются в процессе игры по мере совершенствования технологий.

Удаленное подключение (*на начало игры про такую технологию неизвестно*) — дает возможность входить в виртуальную реальность, не используя капсулы, компьютеры и т. д. Используя удаленное подключение, игрок может войти в VR, строго когда его не видит ни один другой игрок, надеть маркер «я в виртуальной реальности» и, аналогично предыдущим случаям, идти ко входу в область, моделирующую виртуальную реальность. Если вы видите, как при вас другой игрок надевает маркер и входит в VR, то или считайте, что вы не заметили, или явно обозначьте свое присутствие — в этом случае он не смог войти в VR.

Вход в виртуальную реальность и выход из нее

Для того чтобы попасть в виртуальную реальность, персонаж должен воспользоваться Точкой доступа любого типа, где ему надо «лечь в капсулу для подключения, подключившись к специальному компьютеру».

Модель следующая: в Точках доступа будет специальный маркер-табличка «вход в виртуальную реальность». Игроку необходимо коснуться его ладонью и провести так 5 секунд, не отпуская. Если за это время игроку никто не помешал, то он успешно вошел в виртуальную реальность. После этого игрок должен надеть маркер «я в виртуальной реальности» и быстро, не вступая ни в какие игровые взаимодействия, идти ко входу в область, моделирующую виртуальную реальность.

Для того чтобы выйти из виртуальной реальности, игрок должен дойти до выхода из виртуальной реальности, надеть маркер «я в виртуальной реальности» и пройти к точке доступа, через которую он входил.

Персонаж выходит из виртуальной реальности всегда из той точки доступа через которую он зашел — либо из дата-центра, либо из личной точки доступа. Персонажи, которые могут входить в виртуальность откуда угодно (через удаленное подключение), выходят также из общего дата-центра.

Кроме стандартного выхода, существует также экстренный выход из VR. В этом случае можно жестко выйти из виртуальной реальности, сразу надев маркер «я в виртуальной реальности» и просто идти на выход, не вступая ни с кем ни в какие взаимодействия. Используя подобный способ выхода из VR, необходимо обязательно зайти к игротехнику виртуальной реальности — подобный выход всегда очень вреден.

Обратите внимание на то, что возможна ситуация, когда специальные правила VR, например **правила комнаты** или **карточка воздействия** запрещают жесткий выход из виртуальной реальности.

Тело человека, находящегося в VR

Тело ушедшего в виртуальную реальность человека крайне эффективно защищено. Общий дата-центр тщательно охраняется; личные хабы невероятно надежно защищены и автоматически вызовут полицию, которая арестует нарушителя до того, как он вскроет капсулу; люди, научившиеся в процессе игры выходить в виртуальную реальность откуда угодно, необычайно ловко прячут свои тела в трущобах, небольших интернет-кафе и гостиницах и так далее. По умолчанию, даже если один игрок точно знает, откуда другой игрок вышел в VR, он ничего не может сделать с его телом, пока тот не вернется.

Единственный способ повлиять на тело находящегося в VR персонажа — применить специальное воздействие в VR, это воздействие заставит человека немедленно выйти из виртуальной реальности и расскажет вам его местоположение. После этого вы можете «встретить» человека в реальном мире и совершить необходимые действия. Это воздействие можно совершать только над поверженными в бою в VR. Кроме того, вас можно силой вывести из виртуальной реальности в рамках модели хакерства.

Приложение A.L.I.C.E. и время пребывания в VR

Приложение A.L.I.C.E. в вашем смартфоне контролирует срок пребывания в виртуальной реальности. В момент физического входа в локацию, моделирующую виртуальную реальность, обязательно нажмите кнопку **«Войти в**

виртуальность» в вашем приложении A.L.I.C.E. Покидая локацию VR и собираясь идти к точке доступа, не забудьте нажать кнопку **«Выйти из виртуальности»**.

У каждого игрока есть определенный срок, определяющий, сколько времени он может провести в виртуальности без последствий. Если срок был превышен, после выхода из VR подойдите к игротехнику виртуальной реальности, и он скажет, что с случилось с вашим персонажем (сильный негативный эффект).

После выхода из VR повторно войти в нее можно только через отрезок времени, равный прошедшему сеансу (но не более 2 часов), этот срок отсчитывается игроком самостоятельно, и за его нарушение могут быть серьезные негативные последствия. Однако, если у вашего персонажа есть страховка корпорация “Пан-Американ”, то этот срок уменьшается вдвое.

В процессе игры сроки пребывания и время между заходами в виртуальной реальности можно различными способами менять, вплоть до снятия любых ограничений.

Внутри VR

Аватар

Внутри виртуальной реальности у каждого персонажа есть аватар — то, как выглядит этот персонаж в виртуальной реальности. Атрибуты аватара:

1. любой **костюм**. Обратите внимание, что специальный костюм не требуется. Аватар может ничем не отличаться от того как персонаж выглядит в реальности;
2. **картинка** с изображением аватара, которую можно носить у себя на груди, если хочется выглядеть как-то особенно (необязательный элемент);
3. **бейджик** с именем персонажа. Может быть каким угодно. Это ваш никнейм в виртуальной реальности. Если вы носите маску — уберите бейдж;
4. **маска** — персонаж в маске, закрывающей его лицо минимум на две трети, полностью неузнаваем. Его нельзя узнать по игре, даже если по жизни понятно, кто это. Любой игрок может в VR надеть маску. Маска не позволяет маскироваться под кого-то конкретного, человек в маске — это просто аноним.

Простые пользователи в VR

Данный раздел правил предназначен для обычных пользователей виртуальной реальности, которые хотят посетить виртуальные бары, дискотеки и арены, а вовсе не являются хакерами или сотрудниками кибербезопасности.

У любого простого пользователя VR всегда по умолчанию есть иммунитет “newbie”. Вы потеряете его, только если станете “VR-хакером”.

Сетевые протоколы безопасности, которые используются в виртуальной реальности, таковы, что обычный пользователь, у которого нет никаких вирусов или специального софта и который не покидает защищенных комнат виртуальной реальности, фактически находится в полной безопасности. Пейте коктейли и наслаждайтесь музыкой. Лишь самые сильные хакеры смогут хоть что-то вам сделать. Главное — не покидайте защищенные области внутри виртуальной реальности (не входите в комнаты с низкими защитными статами, даркнет и т. д.).

Комнаты в VR

Вся виртуальная реальность поделена на комнаты. Коридоры считаются такими же комнатами и подчиняются общим правилам. Комнаты всегда специально явно промаркированы. У комнаты всегда есть название. Из комнаты может быть один или несколько выходов. У каждой комнаты есть свои особые правила, которые всегда указаны на специальной табличке около каждого входа в комнату. Правила обновляют администраторы комнат. Всегда читайте правила комнаты, в которую входите.

Правила комнат

К правилам комнаты относятся:

1. **название комнаты** — служит для идентификации комнат;
2. имиджевые правила комнаты. Правила поведения в комнате, которые служат для создания игровой атмосферы и не влияют на игровые модели. Например, в комнате «дискотека» есть имиджевые правила «если вы слышите музыку, то вы должны танцевать». Эти правила обязательны к исполнению, если у персонажа нет соответствующего иммунитета. Любые подобные правила комнат придумывают ее администраторы и чипуют у игротехника виртуальной реальности;

3. **специальные правила комнаты**. Правила поведения в комнате, которые существенно влияют на игровые модели в комнате. Например, в комнате «зал суда» нельзя говорить неправду. Эти правила обязательны к исполнению, если у персонажа нет соответствующего иммунитета. Любые подобные правила *до игры придумали мастера*, а администраторы комнаты проапгрейдили ее соответствующим образом;
4. **список доступов в комнату**. В комнату может быть открыт или закрыт доступ определенным пользователям. Тогда на табличке указано «белый лист: список аккаунтов в A.L.I.C.E. или «черный лист: список аккаунтов в A.L.I.C.E». В случае белого списка пройти может только включенный в него пользователь, в случае черного списка пройти может любой не включенный в него пользователь. Обратите внимание, что маска анонимности не позволяет обходить черные или белые списки. Изменяют списки либо администраторы комнаты, либо они могут быть изменены извне с помощью модели хакерства или специальных способностей в виртуальной реальности. Кроме того, возможны доступы формата «войти может только женщина», «войти не может человек старше 20 лет» и прочие доступы, построенные на неком условии. Могут быть ограничения как на вашего персонажа, так и на его аватар. Все подобные доступы являются результатом специальных улучшений комнат, которые доступны администраторам этой комнаты.
5. **список защитных программ в комнате.** В каждой комнате могут работать ряд защитных программ. Это означает, что у каждого, кто находится в этой комнате, по умолчанию есть ряд иммунитетов (см. правила по воздействиям). Все подобные иммунитеты будут указаны в правилах комнаты.

Администраторы комнат

У комнаты есть администраторы. Как правило, это персонажи — организаторы этой части виртуальной реальности. У администраторов будет ряд дополнительных возможностей в рамках своей комнаты, весьма существенных. Например, возможность «банить» кого-то в своей комнате. Эти возможности будут моделироваться в рамках общих правил по воздействиям.

У комнаты может быть более одного администратора, это часть апгрейда комнат. Права администратора и его способности можно передать другому человеку (через игротехника виртуальной реальности).

Администраторы комнат могут улучшать свою комнату. Для этого им необходимо либо покупать технологии улучшения комнат у корпорации “Пан-американ”, либо находить такие апгрейды внутри VR.
Дальше аналогично другим улучшениям, им необходимо поговорить про улучшение с игротехником VR.

Карточки воздействий

Все воздействия в виртуальной реальности происходят с помощью специальных карточек. Карточки бывают двух видов:

1. **одноразовые карточки** — передаются тому, на кого воздействуют, и он после воздействия уничтожает карточку;
2. **многоразовые карточки** — показываются тому, на кого воздействуют, он изучает эффект воздействий на него, а затем возвращает карточку.

Относительно карточек действуют следующие основные правила:

1. если игроку протягивают карточку, он **обязан** ее взять, передача карточки не видна если явно не сказано другое;
2. нельзя протягивать карточку с расстояния более 1 метра;
3. карточку можно применять только на персонажа, **побежденного в бою**, кроме случаев, когда явно указано иное;
4. нельзя передавать карточки непрерывно, вы должны сделать перерыв между двумя воздействиями не менее 1 минуты;
5. если вам протягивают карточку — прочтите ее текст и точно выполните все указанные там инструкции;
6. все новые карточки и запас одноразовых карточек игрок получает у игротехника виртуальной реальности.

Способности персонажей

У каждого персонажа есть ряд способностей в виртуальной реальности. Все их выдают игротехники виртуальной реальности в виде карточек воздействий. Как можно получить новые карточки/иммунитеты/способности:

1. поставив нужный имплант по стандартным правилам по имплантам;
2. получив индивидуальную программу, которую невозможно скопировать или запустить в производство. Их можно найти в виртуальной реальности или получить с помощью модели хакерства. Если персонаж нашел программу в VR, то к ней будет приложены инструкции, как получить карточки у игротехника виртуальной реальности.

Иммунитеты

У некоторых персонажей могут быть **иммунитеты** к определенным воздействиям. Они приобретаются на игре различными способами и моделируют защитные программы. Кроме того, некоторые комнаты могут давать всем находящимся в них определенные иммунитеты.

На каждой карточке сверху указан ряд иммунитетов. Если у персонажа есть хотя бы один иммунитет из этого списка — карточка на него не подействовала. Об этом необходимо сразу заявить. Иммунитеты универсальны и защищают не только от карточек воздействия, но и от особых правил комнаты.

Если у персонажа есть нужный иммунитет (совпадающий со списком иммунитетов в описании конкретного правила комнаты), то он может игнорировать данное правило.

Боевые взаимодействия VR

Все боевые взаимодействия в виртуальной реальности происходят следующим образом: любой, у кого есть карточки боевых воздействий, может подойти к любому персонажу и сказать ему «бой».

Драться могут сразу несколько противников, но для этого им всем после объявления слова-маркера «бой» нужно подойти ближе и заявить, что они участвуют. Присоединиться к бою после его начала нельзя.

Процесс боя выглядит так — все участники встают в круг, выбирают (скрытно) одну из своих карточек боевых взаимодействий, после чего одновременно показывают всем выбранные карточки.

На каждой карточке указано одно число (это номер этой карточки) и ряд чисел, которые эта карточка бьет. Все игроки по очереди, по часовой стрелке, начиная с инициатора боя, называют все числа, которые бьет их карточка. Если персонаж услышал число, которое является номером его карточки, значит, в этот раунд по нему прошла атака. Карту, которую вы сыграли, вы больше не можете использовать до конца этого боя.

После каждого раунда с каждого, по кому прошла атака, снимается 1 уровень защитного **льда**. По умолчанию у всех персонажей на начало игры 1 уровень защитного льда, однако это число можно увеличить различными способами. Когда в результате прошедших атак у персонажа становится 0 уровней защитного льда, он проигрывает. Фактически, бои — это сложная разновидность игры «камень-ножницы-бумага».

Новые карточки можно получить по игре, в даркнете, в результате установки импланта или другими способами. Можно атаковать кого-то группой, но урон приходит и по вашим товарищам тоже. Бой продолжается, пока у всех не закончатся карты или пока не останется кто-то один. Все проигравшие не могут никого атаковать в течении 5 минут, не могут быть повторно атакованы в течение 5 минут, на них можно применять карточки воздействий и они обязаны положить на землю все имеющиеся у них инфопакеты, инфобанки и коды программ (подробнее см. раздел «Лут, профит, добыча»).

Даркнет

Часть комнат виртуальной реальности — так называемый даркнет. Эти комнаты фактически не имеют защитных программ, там может произойти что угодно, но именно там находятся самые ценные инфопакеты, именно там можно получить коды самых ценных программ и именно там можно встретить самых выдающихся хакеров.

У различных комнат даркнета могут быть свои специфические правила, например, они могут представлять из себя отдельные данжены или комнаты со сложными взаимодействиями. Все подобные правила будут описаны на входе в эти комнаты. Важно понимать, что войдя в даркнет, персонаж очень сильно рискует.

Другое

Помимо пользователей, в виртуальной реальности вы можете встретить и ее коренных обитателей — различные программы или иные виртуальные сущности. Это обычно игротехники (но, в теории, могут быть и игроки), они действуют по стандартным правилам (карточки воздействий и боевых взаимодействий), однако могут обладать особыми возможностями в рамках этих моделей.

Лут, профит, добыча

В виртуальной реальности можно находить различные ценные вещи. Их **нельзя** просто брать руками, если у персонажа нет соответствующей способности “VR-хакер”. Их также нельзя копировать, уничтожать, перепрятывать, взаимодействовать любым образом без такой способности. Можно рассказывать другим персонажам, где вы видели эти вещи.

. Существуют различные виды ценных «объектов» виртуальной реальности:

1. **инфопакеты** — ценные источники информации. Моделируются листом А4 с кодом. Предъявив его игротехнику виртуальной реальности, игрок получит ценную в мире игры информацию. Характерный пример инфопакетов — содержимое серверов крупных корпораций;
2. **Инфобанки** — небольшие источники информации, моделируются маленьким листком бумаги с кодом. Своеобразная внутренняя валюта виртуальной реальности — за них обмениваются информацией и услугами, а за большое их количество можно купить различные программы и индивидуальные устройства;
3. **Коды программ** — коды, которые позволяют вам получить доступ к новой программе, что важно и для модели хакерства, и для виртуальной реальности. Моделируются маленьким листком бумаги с кодом. Очень ценны.

Лайки и ачивки

Каждый пользователь виртуальной реальности может несколько раз в день получить несколько стикеров-лайков у игротехника виртуальной реальности. Игрок может свободно передавать лайки любому пользователю или наклеить их на вход в любую комнату. Чем больше у комнаты лайков, тем сильнее она может улучшить некоторые свои программы.

За лайки пользователь может покупать себе на специальном аукционе различные программы и индивидуальные устройства. Отобрать лайки силой можно только с помощью карточек воздействий.

Существует ряд специальных достижений (ачивок) среди пользователей виртуальной реальности. Их условия можно будет выяснить отдельным способом. Если персонаж выполнил все условия достижения, необходимо сообщить об этом игротехнику виртуальной реальности.

Получение способностей в виртуальной реальности

Новые способности можно получить установив специальный имплант или получив программу (которую нельзя скопировать).

Сознание

Если кто-нибудь скажет вам, что умеет переносить или копировать сознание, плюньте в глаза этому шарлатану. Потому что «сознание» — понятие философское, и никакая наука или технология пока не дошли до того, чтобы человек мог что-нибудь сделать «с сознанием в целом».

Специалисты, которые занимаются работой мозга, выделяют отдельные элементы сознания. Теоретически (а в ряде случаев уже и практически) можно манипулировать воспоминаниями, чувствами и эмоциями, привычками, навыками, интеллектом и свободой воли, темпераментом, отношением к чему-либо, да мало ли чем еще. Для этого специалисты разных областей используют разные подходы — кто-то осуществляет стимуляцию определенных зон мозга электрическими импульсами, кто-то применяет химические препараты или генную инженерию, кто-то орудует механическими инструментами.

С точки зрения модели отыгрыш элементов сознания выглядит следующим образом. **Особенности сознания** вашего персонажа записаны в специальном разделе **профиля** вашего персонажа в приложении A.L.I.C.E. на вашем смартфоне. Это могут быть отдельные воспоминания, темперамент, способность испытывать эмоции и многое другое. Большинство элементов будут записаны в профиле в текстовом виде, но некоторые воспоминания могут существовать в форме изображения или аудиозаписи. При этом профиль отражает описание особенностей сознания вашего персонажа в данный момент времени.

С чем-то из этого на начало игры уже умеют работать специалисты по работе с сознанием, с чем-то — научатся только в процессе. Кроме того, изменения «в мозгу» у человека могут проявиться не только из-за прямого целенаправленного вмешательства, но и оказаться следствием иных воздействий, например быть побочным эффектом от лечения, приема веществ, установки имплантов или другого вмешательства в организм. Здесь важно понимать только то, что некоторые из подобных действий влияют на один или несколько базовых элементов вашего сознания. Например, из-за приема некоторых веществ у вас могут появиться новые склонности и черты или пропасть старые. В любом случае о всех подобных изменениях вы узнаете из профиля своего персонажа в A.L.I.C.E.

Для неспециалистов может быть весьма нетривиально оценить, каким именно образом прием отдельных веществ или установка имплантов могут повлиять на ваше сознание — и именно для того и существуют компетентные специалисты, к которым вы всегда можете обратиться.

При этом все специалисты по работе с сознанием используют специальное мастерское оборудование и программу “АРМ Психолога” для манипуляций с сознанием вашего персонажа. Подробнее про это можно прочитать в соответствующем разделе специализированных правил. На момент начала игры лучше всего умеют работать с воспоминаниями и эмоциями. В ходе игры возможности по работе с сознанием могут существенно расширяться за счет внедрения корпорациями новых технологий.

Секс и как им правильно заниматься

Мы предполагаем, что стремление к близости с себе подобными будет свойственно и людям в будущем. Даже если дети будут рождаться исключительно в пробирках, тела и разум людей будут меняться по их воле, даже если все уйдут в виртуальность — людей будет по-прежнему тянуть друг к другу. Возможно, любовь — одна из определяющих черт человека?

Поэтому был выбран процесс, моделирующий физическую и эмоциональную близость. Моделирование сексуальных взаимодействий на игре — участники **танцуют** под музыку, которую они слушают при этом через одни наушники на двоих.

Мы не ограничиваем ни вид танца (не умеете? не стесняйтесь, двигайтесь, как можете), ни степень контакта (можно сохранять дистанцию, можно держаться за руки, можно обниматься — естественно, если партнер не возражает), ни музыку. Дальнейшее немного отличается для реальности и VR.

Секс в реальном мире

После танца каждый участник рассказывает другому одно свое **значимое воспоминание**. Это может быть что-то из истории персонажа, что-то, произошедшее на игре, или «кубик сознания — воспоминание».

Ограничения — это действительно должно быть воспоминание персонажа. Если персонажи «занимаются сексом» друг с другом не один раз, они каждый раз должны рассказывать другие воспоминания.

Что касается андроидов, они могут замечательно «танцевать» и красочно рассказывать какие-то специально загруженные заранее воспоминания. Возможно, это будет даже более изящно, чем у живых людей, но мы же понимаем, что это «не по-настоящему»...

Секс в виртуальной реальности

«Физическая сторона» близости в VR такая же, но вместо воспоминаний каждый участник последовательно задает другому **два вопроса**. На один из вопросов (любой по порядку) обязательно отвечать правду, на другой можно соврать (но можно и ответить правду).

Запрещается задавать вопросы, призванные прямо или косвенно выяснить, говорит ли партнер правду: не задавать один и тот же вопрос два раза, не спрашивать «ты сейчас сказал правду?» и т. п.

Общие положения

Секс происходит только по взаимному согласию. Если участников больше двух, вы можете использовать разветвитель для наушников или придумать другое техническое решение. Воспоминание можно излагать всем присутствующим одно, вопросы задавать — по очереди всем.

Блоги

> Правильное слово в подходящем бродкасте, повторяемое определенное количество раз, способно дестабилизировать экономику, создать врага, изменить ход голосования...
>
> (с) Доктор Кто

Основной проводник массовой информации на Мосту — платформа GGN (Golden Gate News). Там СМИ Моста и континента, а также популярные блоггеры ведут свои бродкасты (блоги, каналы, группы). На игре GGN будет доступна по адресу: alice.digital/news.

Если вы хотите вести свой блог на игре, отправьте e-mail с названием и игровым описанием бродкаста на адрес press@alice.digital. На этот же почтовый адрес во время игры можно отправлять любые вопросы о функционировании платформы.

Войти можно в блоке «Авторизация». Логин и пароль находятся в вашей заявке — они аналогичны полям «e-mail в A.L.I.C.E.» и «пароль к A.L.I.C.E.». После авторизации становится доступна лента новостей.

Блогеры могут увидеть доступные им для редактирования бродкасты, нажав меню «Мои группы» справа. Для текста есть простой визуальный редактор, также можно прикреплять медиафайлы объемом не более 2Мб. Если хочется продвинуть событие/продукт/личность — используйте #хештеги. Комментирование постов открыто. Профиль можно кастомизировать, сменив аватар. Чтобы кастомизировать бродкаст, напишите запрос на press@alice.digital.

Платформа использует специальный алгоритм, который определяет порядок выдачи постов в ленту в зависимости от предпочтений и персональных данных конкретного пользователя. Аналогичные алгоритмы применялись уже в 2010-х годах и ранжировали порядок постов, ориентируясь на подписки пользователя, публикации, которые понравились его родным и друзьям, геолокацию и т. д. Сегодня мир стал гораздо сложнее, поэтому алгоритм GGN учитывает массу других параметров. С другой стороны, социальные взаимодействия и шикарные медиаперфомансы ушли в VR, а значит, пользователи GGN оперативно получают доступ к уникальному и качественному контенту от журналистов, блогеров, представителей компаний.

Некоторые владельцы используют андроидов как ботов. Кроме того, андроиды, пользующиеся блогами, обычно получают через платформу новости своей текущей франшизы, чтобы оперативно передать их владельцу в случае необходимости.

Далее представлена информация для авторов блогов. Если вы не ведете официальную страничку заведения или личный блог, читать ее нет необходимости.

Каждый автор имеет в своем блоге статус модератора. Модераторов может быть больше одного. Модератор может публиковать записи от имени блога. Администратор в дополнение к функциям модератора может менять картинки и название блога.

В связи с особенностями системы, список модераторов скрыт для каждого блога, а посты публикуются от имени блога. Если вы не скрываете свою личность, советуем подписывать свои публикации в теле поста, вашим именем или псевдонимом - как вас знают ваши читатели. Если вы ведете анонимный блог, то не забывайте, что посты анонимны, но комментарии - нет, они будут отображаться под вашим именем. Поэтому будьте осторожны в дискуссиях в комментариях.

Конечно, каждый автор мечтает о том, чтобы расширить круг своих читателей. Персонажи нашей игры живут в мире победивших информационных пузырей и эхокамер, их лента формируется в зависимости от многих факторов: где они живут, какие импланты себе устанавливают, каково их социальное положение и т.д. Прорвать эти информационные пузыри непросто, но мы осознаем, что личное обаяние автора, профессионализм в подаче материала, использование инструментов продвижения, - увеличивают популярность бродкаста.

Чтобы пригласить пользователя стать вашим читателем, вам нужно знать его логин в системе A.L.I.C.E. (почтовый адрес до знака @). Вы отправляете на press@alice.digital (поддержка блогов) письмо, где будет указано название вашего блога и логин пользователя (список логинов).

Владельцы заведений могут приглашать читать официальные странички своих клиентов (логин можно узнать лично или взять из логов транзакций оплаты ваших услуг). Пресс-службы корпораций могут собирать информацию о клиентах и раз в

цикл подписывать их на блог.

Блоггеры могут оставлять свой почтовый адрес для запросов на приглашения в комментариях других блогов. Если вы пиаритесь через дружественный блог, предлагаем вам попросить заинтересовавшихся оставлять свой логин в комментариях.

Базовое количество подписчиков, которых вы можете пригласить - 5 в цикл. Это количество можно увеличить. На игре вы можете получить сертификат с указанием специального кода. Отправив код на press@alice.digital, вы узнаете о доступных вам дополнительных возможностях - появление группы в открытых пользователям списках, увеличение количества подписчиков сверх лимита.

Платформа GGN также предлагает блоггерам использовать платные инструменты продвижения. Стоимость рассчитывается индивидуально. Для информации и заказа обращайтесь на press@alice.digital.

Популярности блога способствует активность ваших читателей. Если пост набирает более 30 комментариев, вы получаете +3 приглашения сверх лимита, более 50 - + 5 приглашений, более 100 - следующие посты вашего блога попадают в ленту к пользователем, которые ранее не видели ваших публикаций.

Актуальность ваших публикаций поднимает ваш блог в рейтинге GGN, таким образом, ваши посты увидят больше людей. Если вы пишите на актуальные темы (например, вы рассказываете о преимуществах кибераугментаций, а в этом цикле самой популярной технологией стала кибертехнология), то читателей у вас, конечно, прибавится. Существует и обратная связь. Используйте хештеги, чтобы поднимать определенные тренды и распространять ваши идеи.

Экономика

Микроэкономика на игре представлена электронным денежным оборотом, обеспеченным большим количеством разнообразных товаров и услуг. На игре будут корпорации, виртуальные доходы, страховки, аугментации и некоторые другие модельные сущности, связанные с экономикой. В день будет 2 экономических цикла.

Гиперинфляция

На игре будет плановая регулярная гиперинфляция. В общих чертах это будет выглядеть так: все внешние (связанные с игротехническими сущностями) расходы и доходы будут каждый цикл значительно увеличиваться. Кроме того, заведениям, предлагающим свои товары/услуги, будет рекомендовано соответствующим образом индексировать свои прайс-листы. В рамках игрового допущения мы считаем, что в будущем мире самое ценное — это технологии и доступ к ним, в связи с чем мы хотим повысить значимость технологий относительно денег. Простой пример: деньги постепенно обесцениваются, а имплант остается с тобой навсегда (и, возможно, повышает твою конкурентоспособность), а значит, выгодно вложить деньги в имплант.

Микроэкономика

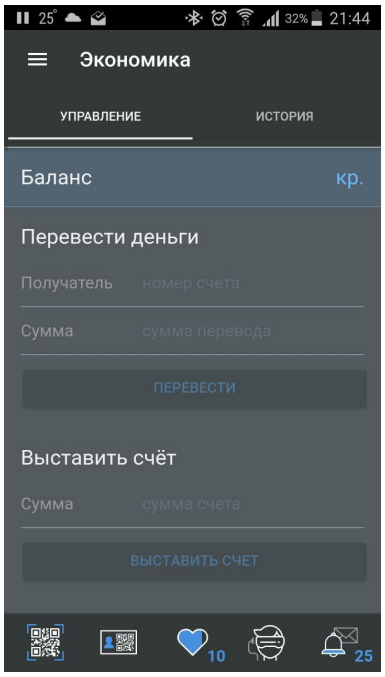
Мастерская группа приветствует любые игровые товарно-денежные отношения между игроками, предоставление различных услуг, совершение всевозможных сделок и прочие экономические взаимодействия. Стартовый капитал выдается всем игрокам на начало игры в виде некоторой суммы на виртуальном счете, прикрепленном к профилю персонажа.

На игре имеют хождение только электронные деньги (кредиты). Обращаем особое внимание, что на игре хождение имеют только игровые деньги. За реальные деньги можно торговать исключительно до и после игры. На игре допустима схема, когда игровая продажа — сдача в аренду до конца игры.

Проверить баланс своего счета возможно в интерфейсе системы A.L.I.C.E на вашем смартфоне. Транзакции в пользу юридических и физических лиц и выставление счетов доступны через специальный интерфейс.

С каждой доходной транзакции юрлиц, к которым относятся ВСЕ юрлица, включая кабаки и заведения сферы услуг: спа, клубы, дискотеки, бары, кальянные и т.д., будет списываться порядка 50%[1], если клиент не имеет скидки, или 0%, если скидка есть. Это не является игровым действием, а моделирует накладные расходы заведений. Эта мера необходима для сохранения экономического баланса в игре. Обращаем внимание, попытка обойти это правило, а также смухлевать со

[1] цифра ориентировочная и может быть изменена



страховками является **нарушением правил игры**, а не злоупотреблением в рамках игрового мира.

Виртуальный доход начисляется персонажу только в том случае, если он является штатным сотрудником какой-либо организации (это и есть зарплата по спискам, которые организации должны будут согласовывать с мастером по экономике каждый цикл) или имеет любую страховку (это соцобеспечение — либо от корпорации, либо от государства). Обращаем внимание, что количество рабочих мест в организациях будет ограничено. Размер виртуального дохода может зависеть от уровня страховки или занимаемой должности.

Виртуальный доход будет начисляться в кредитах раз в цикл на счета соответствующих персонажей. В игровой день укладывается два цикла, время начисления виртуальных доходов и зарплаты — 10:00 и 17:00.

ВСЕ транзакции между физлицами облагаются мастерской комиссией (обращаем внимание, попытка обойти это правило, а также смухлевать со страховками является **нарушением правил игры**, а не злоупотреблением в рамках игрового мира):

1. для транзакций между физлицами с одинаковыми уровнями страховки комиссия 0% в обе стороны;
2. для транзакций между физлицами без страховки комиссия 0% в обе стороны;
3. для транзакций между физлицами с разными уровнями страховки комиссия равна разнице в уровне скидки по этим страховкам в случае, если транзакция от меньшего уровня к большему. Например, персонаж со страховкой, дающей скидку 25%, переводит средства другому персонажу со страховкой, дающей скидку 50%, то комиссия составит 25%. Если транзакция от большего уровня к меньшему, то комиссия 0%.

Персонажи-андроиды и персонажи-программы виртуальной реальности стартового капитала не получают, виртуального дохода не имеют и в экономических взаимодействиях сами проходят в качестве чьей-то собственности.

Страховки

Страховки определяют статус персонажа, а также размер виртуального дохода и уровень скидок в соответствующих заведениях. Страховки бывают трех типов:

1. Государственные страховки. Моделируют соцобеспечение со стороны государства. Бывают двух уровней. 1 — дает только некоторый виртуальный доход (низший уровень страховки). 2 — виртуальный доход + скидки в заведениях франшизы государства и Pont Rouge. Количество государственных страховок будет ограничено;
2. Корпоративные страховки. Бывают трех уровней. Определяют виртуальный доход и скидки в заведениях соответствующих франшиз. Количество корпоративных страховок определяется индексом корпорации;
3. Супер-VIP страховки. Есть у нескольких персонажей Небесного города. Дают виртуальный доход и скидки во все заведения франшиз и Pont Rouge.

У одного персонажа может быть только одна страховка. Без исключений. Каждый цикл страховка должна быть подтверждена эмитентом для того, чтобы ее действие продолжилось.

Корпорации и Индекс

Ключевым показателем успешности корпорации является величина, называемая «Индексом». Кроме того, суммарные расходы корпорации в цикл на внедрение технологий и покупку имплантов для установки ограничены соответствующей индексу величиной. Также от величины текущего индекса зависит, сколько и каких страховок может выдать/подтвердить корпорация.

Индекс корпорации меняется в зависимости от того, сколько активных имплантов и иных видов технологических продуктов (за которые начисляется Индекс) всего установлено на конец текущего цикла. Каждый цикл Индекс пересчитывается.

Чем более высокого уровня корпоративная страховка у персонажа, тем меньше индекса тратит соответствующая корпорация на установку ему имплантов. В случае корпорации PanAm дополнительно увеличивается время в виртуальной реальности для такого персонажа.

Кроме того, на Индекс также могут влиять количество времени, проведенного в виртуальной реальности, своевременное обслуживание андроидов, социальная политика корпорации в связанной с ней франшизе (в том числе нормальное функционирование заведений, обслуживающих со скидками по страховкам), соблюдение условий Венецианского пакта и некоторые другие факторы.

На эмитирование страховок не тратится Индекс. Но количество страховок зависит от величины индекса.

Обычно сделка с корпорацией с целью продвижения корпоративных продуктов (например, имплантов) выглядит следующим образом: клиент получает необходимый имплант и все связанные с ним сайд-эффекты, а также прочие блага; взамен корпорация получает соответствующий прирост Индекса. Кроме того, корпорации требуют от клиентов тем или иным образом участвовать в продвижении своих продуктов.

Говорят, что бывают ещё подпольные клиники, которые ставят какие-то импланты, собранные на коленке, и эти импланты не добавляют Индекса ни одной из корпораций, договариваться о них следует индивидуально, последствия не слишком предсказуемы.

Большой Теракт

BREAKING NEWS!

Только что, 2 августа 2067 года, в штате Золотые Ворота был совершен масштабный теракт. *Подробности пока неизвестны, но уже сейчас понятно, что произошло что-то беспрецедентное. Веб-камеры демонстрируют картину, больше всего напоминающую массовый психоз. Одномоментно все люди, находящиеся в городе, как будто сошли с ума и начали вести себя странно. Это продолжается уже несколько минут. Пока не удается связаться ни с кем из специальных корреспондентов, находящихся в Золотых Воротах.*

Также тревожная информация поступает с некоторых серверов виртуальной реальности. Предположительно, странное поведение зафиксировано у аватаров людей, которые физически находятся в Золотых Воротах. Мы будем следить за развитием событий.

Вечером 2 августа 2067 года в штате Золотые Ворота произошел невероятный по размаху теракт. В течение нескольких минут все люди, находящиеся на Мосту, вели себя странно, если не сказать пугающе. Этот момент и станет началом игры.

Как все будет происходить: в ваших заявках есть поле «Как я вел себя во время Большого Хаоса». Рядом с этим полем будет описано некоторое ограничение, описывающее поведение вашего персонажа. Вам нужно самим или с помощью региональщика придумать в рамках этого ограничения, где и при каких обстоятельствах застало вашего персонажа это событие, и как он себя вел в течение этих нескольких минут. Непосредственно перед игрой мы проведем традиционный парад, после чего объявим: «Отправляйтесь на стартовые позиции, через 15 минут прозвучит сирена». Вы отправитесь туда, где, по предварительной задумке, этот момент застал вашего персонажа, а через пятнадцать минут, услышав сирену, начнете вести себя так, как заранее придумали. Так пройдет несколько минут, потом прозвучит вторая сирена — и начнется собственно игра.

Что нужно придумать?

Предложенным ограничением мы зададим вам некоторую рамку для поведения персонажа в течение этих нескольких минут. Но мы просим вас самих подумать, насколько интенсивным/ужасным/провоцирующим новые завязки будет ваше поведение. Может быть, ваш персонаж просто простоял все это время, не двигаясь. Может быть, он всадил нож в грудь любимого человека. А, может быть, он делал что-то такое, что ни один человек не ожидал бы от другого человека… Просто помните: именно с этого начнется игра, это будет завязкой, спусковым крючком. Возможно, размышление над этим событием поможет вам выстроить персонажа. Шел он на работу или лежал на любовнице? Очнувшись, поспешил узнать, в порядке ли дети, или ужаснулся тому, что сделал? Или не может подняться, потому что какой-то незнакомец едва не убил его? А может быть, он впервые совершил что-то, о чем мечтал всю жизнь?

Могу ли я кого-то убить в процессе помешательства?

В процессе помешательства произойдет то, что будет обсуждено до игры. Считайте это полутеатральным действием. Вы не сможете убить никого из игроков (персонажи всех игроков, приехавших на игру, заведомо пережили эти несколько минут). Но можете договориться с другими игроками, как эти несколько минут свели вас, и даже попросить мастеров о предоставлении игротехников для изображения людей, которых вы — все-таки — убили.

Что произойдет после?

Сразу после второго сигнала начнется собственно игра. Ваш персонаж очнулся, больше он не хочет делать то, что делал только что. Он все помнит. Он ничего не понимает. Вероятно, пройдет несколько минут, и новостные ленты запестрят предположениями, что было, и заявлениями от всех возможных группировок, что именно они знают, что это было. А жизнь пойдет дальше...

Блок специальных и тематических правил

Эти правила описывают специализированные модели и игру в них. Знакомство с ними будет полезно вам для полноты картины, но у вас нет обязанности знать эти правила, если вы не играете в соответствующий пласт игры.

Андроиды и правила по ним

На андроидов Теракт не оказал никакого влияния. Все персонажи-андроиды ведут себя согласно своим Императивам и полученным от владельца командам...

Термины

Андроид — человекоподобный робот. Термины «робот» и «кибер» также являются приемлемыми. NB: Неправильно называть андроидов киборгами, так как ничего органического в них нет.

Модель — тип андроида, ориентированный на определенный функционал и имеющий свои особенности и характеристики. На нашей игре есть несколько моделей фабричных андроидов. Также возможны (по договоренности с мастером) нестандартные и экспериментальные модели.

Комплексная модель — андроид с двойным функционалом. Тройного и более не бывает. Доступно только для некоторых Моделей.

Императив — выраженный одним словом или фразой блок неких знаний, умений и возможностей.

Прошивка — набор Императивов, определяющий функционал и возможности.

Программа — набор Прошивок.

Патч — добавление к Программе, дополняет её.

Маркировка — «имя» андроида, состоящее из букв и цифр.

Владелец — человек или юридическое лицо, прописанные в профиле андроида как «владелец». Имеет право отдавать андроиду команды и полностью им распоряжается. В случае, когда владельцем выступает юридическое лицо, истинный Владелец всё равно должен быть кто-то один.

Создатель — человек или юридическое лицо, прописанные в профиле андроида как «создатель». Имеет право и возможность менять все императивы в программе андроида, а его команды для андроида приоритетнее команд Владельца. Создателем большинства андроидов на игре является DEX Company, а в поле Создатель указан главный инженер компании.

Лицензия — документ, выданный Комитетом общественной безопасности юридическому или частному лицу, разрешающий производство и использование андроида. Выдается на Модель.

Сервисный центр — специально оборудованное помещение для производства и программирования андроидов, допущенное мастером.

Демонтаж — разборка андроида на отдельные части, «смерть» андроида.

Ключ-карта — специальная карточка, обладая которой, можно переключить на себя управление андроидом на правах Создателя. Как правило, используется Создателем для выпускаемых большими партиями андроидов, чтобы дать возможность своим сотрудникам работать с роботами.

Команда — указание андроиду действовать.

Модели андроидов

DEX (DX)

Боевые роботы американского производства. На Дексов нельзя поставить какой-то нестандартный софт от других разработчиков. В то же время фирменный софт Дексов нельзя ставить другим роботам.
«Убей всех детей. Взрослых калечь, но не убивай. — Принято».

Юкки (YK)

Роботы-друзья. Японские. Няшки и каваи. В качестве опознавательного знака обычно носят нэко-ушки. Они — само совершенство, их трудно отличить от настоящих людей (правда, юкки, как правило, чересчур милые и хорошенькие). При активации юкки привязывают к определенному человеку. Привязка действует весь срок службы робота, и поменять хозяина нельзя. Фирменный софт юкки невозможно поставить на роботов других конструкций. По слухам, юкки ранних партий собирали информацию про своих хозяев. Теперь-то все совсем не так!
«Ты мой единственный друг, Жанна! Друзья навек? — Друзь-я на-век! Аригато».

Универсальные китайские роботы

Ган (GN)

Рабочие, уборщики, официанты, горничные, домашние роботы и пр.

Ай (AI)

Секс-машины.

Юшоу (YS)

Ассистенты, дворецкие, секретари.

Универсальные китайские роботы могут выглядеть практически как угодно. «Рабочие лошадки», верные спутники и незаменимые помощники. Только для этих роботов существует возможность создавать Комплексные модели. Так же на них можно установить медицинскую или боевую Прошивку. Совсем неплохо, когда у тебя секретарь с аналогом фирменного боевого софта DEX!
«Ну и зачем мне нанимать человека, а? Вон гану уже двенадцать лет, а работает за троих, есть-пить не просит, на подколки ему плевать. Вот и думай».

Разные другие

Очень старые модели, самоделки, изобретения, существующие в единственном экземпляре, и прочее. Роли из этой категории обсуждаются в индивидуальном порядке.
«Это еще что за хрень? — Это не хрень, это — легенда».

Маркировка

Вместо имён (хотя хозяева, конечно, дают им и обычные имена, и разные клички) у роботов существует специальная маркировка. Например, DX460105.
Здесь первые два символа, DX, означают модель.
Первые две цифры — 46 — год выпуска;
следующие две — 01 — номер партии;
последние две — 05 — порядковый номер робота в партии.
Система обозначений:

- DX — DEX;
- YK — Юкки;
- GN — Ган;
- AI — Ай;
- YS — Юшоу.

Для Комплексных моделей используют двойное обозначение через дефис, например, YS-AI, YS-DX или для Юшоу с дополнительной медицинской Прошивкой — YS-MED.

По году выпуска Дексы, Ганы и Юшоу не могут быть старше 25 лет. Ай — не старше 13 лет. Юкки — не старше 3 лет. У устаревших и экспериментальных андроидов маркировки могут быть произвольными (обсуждаются в индивидуальном порядке).

Общие правила

Особенности конструкции

Любой андроид может носить на себе сумку, которая будет отыгрывать скрытую в корпусе полость, невидимую для остальных. Складывать в нее можно только неодушевленные предметы небольшого размера (которые помещаются в сумку). Открывать эту полость (сумку) и складывать/доставать вещи имеет право только сам робот. Снять и вскрыть её можно при Демонтаже андроида. Взломать ее нельзя.

Боевые андроиды Модели DEX могут носить и использовать любые виды оружия, за исключением виброклинков. В случае уничтожения или отключения робота оружие непобираемо, так как встраивается в модель при заводской сборке. Оружие не может быть демонтировано в полевых условиях, оружие можно заменить на другое, но только в Сервисном центре.

Особенности конструкции Ай позволяют заниматься с андроидом сексом.

Андроиды Юкки не могут носить никакие виды брони. Юкки обладают сложной системой ориентации в пространстве (в том числе с помощью беспроводных сигналов) и сложной системой подзарядки. Ношение брони в 99,9 % случаев приводит данные системы к неисправному функционированию или к поломке.

У боевых андроидов DEX пять хитов, у всех прочих — три.

Аккумуляторы андроида требуют регулярной подзарядки. Подзарядка происходит в спокойной обстановке. Способ, периодичность подзарядки и время на неё зависят от конструкции и срока эксплуатации каждого конкретного андроида:

1. DEX — каждые четыре часа, время подзарядки 5/10/15 минут в зависимости от износа;
2. Юшоу, Ай, Ган — каждый четыре часа, время подзарядки 10/20/30 минут в зависимости от износа;
3. Юкки — заряжается от солнечной энергии. В случае нахождения в замкнутом помещении более 12 часов отключается. Запуск модели и старт работы модулей солнечной зарядки возможен только в Сервисном центре;
4. У нестандартных Моделей — по договорённости с мастером.

Лицензирование

Все Модели роботов должны иметь Лицензию. Лицензирование проходит в два этапа:

1. EX Company проводит тестирование робота и даёт заключение.
2. Комитет общественной безопасности рассматривает материалы и даёт или не даёт лицензию. Создатель должен отправить андроида на тестирование в течение шести часов с момента создания. После этого ему дается ещё два часа на регистрацию.

По истечении этого срока нелицензионный андроид подлежит утилизации. Право на утилизацию таких андроидов имеют Полиция и Служба безопасности DEX Company, как контролирующие инстанции.

Техническое обслуживание

Все лицензионные андроиды должны проходить ТО (один раз в цикл). Ответственность за это лежит на Владельце. Санкции за непрохождение ТО (если андроид не проходил ТО два цикла подряд):

1. Андроиды, находящиеся в собственности DEX Company, подлежат возврату в компанию;
2. Андроиды, находящиеся у частных владельцев: отзыв лицензии.

Программирование андроида на уровне Создателя

Создатель может устанавливать и снимать Прошивки и Патчи. Это делается в Сервисных центрах. Невозможно установить или снять какой-то один Императив сам по себе, только всю Прошивку целиком.

На каждом андроиде обязательно должна быть установлена одна из базовых Прошивок (в названии указано «базовая»). Андроид без этой Прошивки не функционирует. Две базовые Прошивки установить нельзя.

На андроидов Юкки нельзя ставить чужую Прошивку. Прошивку Юкки также невозможно установить на робота другой модели.

Императивы базовой Прошивки — это стандартные низкоуровневые задачи: «распознавание образов», «распознавание звуков», «подчинение хозяину», «речь» и т.п. Набор может немного варьироваться: например, в устаревших Прошивках может не быть «самообучения», а в подпольной специально не установлена «законопослушность». У всех андроидов от одного и того же Создателя базовая Прошивка, как правило, одинаковая.

Дополнительные Прошивки бывают функциональные и эмоционально-поведенческие. Здесь настраивается ряд задач, определяющих специфику робота.

Функциональные задают профессиональные способности и устанавливаются на те Модели, которым рекомендованы. Например, «Прошивка «Юшоу» или «Прошивка «Ай». Не нужно ставить две функциональные Прошивки одновременно, это может привести к сбою. Для Комплексных моделей существуют специальные Прошивки. Примеры Императивов функциональной Прошивки: «насилие» и «телохранитель» для боевых андроидов, «переговоры» и «эвоэ-пиджин» — для андроидов-ассистентов.

Эмоционально-поведенческие Прошивки имитируют «личность» андроида. Примеры Императивов эмоционально-поведенческой Прошивки — «темперамент», «юмор», «ругань» и т.п.

Патчи появятся только во время игры в Дереве Технологий. Устанавливаются без ограничений.

Программирование на уровне Владельца

Владелец андроида может контролировать значительную часть функций своего робота и модифицировать его поведение с помощью устных команд. Например, так можно запретить андроиду говорить или двигаться (при том что Императивы, которые отвечают за эти функции, будут продолжать работать и не исчезнут из Прошивки).

Если вы на время «выключили» один из базовых Императивов, он может вновь запуститься самостоятельно, если возникнет необходимое условие, к примеру, если возникнет угроза существования андроида, и этого будет достаточно для активации команд базового уровня.

Самообучение

По умолчанию Императивы настроены на минимум, но андроиды, в Программе которых установлен Императив «Самообучение», умеют развивать свои способности. Чем больше у андроида личного опыта, чем больше внимания уделяется его обучению, тем обширнее и отточеннее способности андроида. Однако нельзя таким способом получить новый Императив.

Правила «смерти и посмертия» для андроидов

Андроид «умирает», если его ударили виброклинком или демонтировали, после чего игрок сразу отправляется в мертвятник, где получает новую роль (любую, не обязательно андроида).

По желанию Владельца память андроида может регулярно сохраняться на сервере в виртуальной реальности путем резервного копирования файлов, если у Создателя или у самого Владельца есть такая возможность. Тогда на новый андроид с той же или любой другой внешностью может быть установлена резервная копия. В этом случае «погибший» игрок-андроид отправляется в белом хайратнике в место хранения резервной копии в виртуальной реальности и проводит там один час. Если за это время Владелец не выразит желания восстановить своего андроида, копия стирается, и игрок идет в мертвятник.

Копию робота могут стереть хакеры виртуальной реальности либо тот, кому принадлежит сервер, где она хранится. Копия «погибшего» андроида может быть взломана хакерами удаленно по правилам хакинга, так же, как и функционирующий андроид.

После »воскрешения» андроида очищается банк команд, поэтому андроид не будет выполнять задания, выданные ему перед «смертью».

Андроиды и экономика

У андроидов нет денег, дохода, страховок и возможности их себе завести. Андроид сам является чьим-либо имуществом. Большинство андроидов на нашей игре — собственность DEX Company и сданы владельцам в аренду. Услуги по апгрейду и техническому обслуживанию андроидов предоставляются компанией DEX Company, в том числе и для нетиповых роботов. Граждане Serenity, а также обладатели страховок данной франшизы имеют льготы и привилегии в вопросах аренды и обслуживания андроидов.

Андроиды и боёвка

Небоевые андроиды не способны никому причинить вред. В бою их можно использовать только в качестве щита. Андроиды боевых типов могут (и в большинстве случаев умеют) пользоваться всеми видами оружия, кроме вибро-оружия. Вид и характеристики оружия так же, как и для людей, регламентируется правилами по боевке.

По числу хитов андроиды превосходят обычных, неаугментированных людей, но максимум хитов всё равно не может быть больше шести.

При попадании холодным или огнестрельным оружием снимается так же, как и у людей, 1 хит.

Если у андроида снят 1 хит, ничего серьёзного с ним не происходит. Если у андроида снято 2 хита, он считается поврежденным. В этом состоянии он способен продолжать бой, но не может быстро ходить или бегать. Если у андроида ноль хитов, он отключается и лежит молча и неподвижно до тех пор, пока хиты не восстановятся и кто-нибудь его не включит. **Важно!** Андроиды считают свои хиты сами, не отмечая снятие хитов в смартфоне.

Снятые хиты у андроидов восстанавливаются в спокойной обстановке после окончания боевого столкновения по одному хиту каждые 15 минут. Включать андроида можно уже после восстановления одного хита.

Оглушить андроидов можно только электрошокером. Обычное оглушение не действует. Правила добивания на андроидов не действуют. Полностью уничтожить андроида можно только добив вибро-оружием.

Перенос «тела» андроида осуществляется по правилам переноса тел (см. Правила по боевке). Андроиды модели DEX могут переносить тела людей в одиночку.

Андроиды и сознание

У андроидов нет сознания. Андроид в том виде, в котором он существует на начало игры, по правилам модели Сознания играть не может. Но в мире игры может произойти много того, что создаст какие то новые сущности, так что игрок, приехавший играть андроида, в процессе станет играть что-то другое (если будет к этому готов). Например, кто-то разработает возможность переноса сознания в VR и управления телом андроида прямо оттуда. Или будет разработана возможность добавить какие-то элементы сознания человека на электронный носитель и подключить это к андроиду. Или мало ли что еще.

Правила по антуражу для андроидов

Единственным жестким требованием к антуражу андроидов является наличие штрих-кода:

- у DEX, Ай, Юшоу, Ган — на лице,
- у Юкки — на шее сзади,
- у экспериментальных и старых — не регламентируется, главное, чтобы штрих-код было видно (лицо, руки, шея).

Штрих-код — игротехнический маркер (выдается мастером), скрывать который нельзя. Роботы могут скрывать штрих-код в виртуальной реальности при определенных условиях, которые известны ограниченному кругу лиц.

Андроиды Юкки носят в качестве дополнительного маркера нэко-ушки.

С виду андроида с неповрежденной оболочкой вполне можно принять за человека. Его выдает не облик, а поведение, скудная мимика, замедленная речь и низкая эмоциональность. В остальном никаких особых ограничений по внешнему виду нет, только пожелания. Желательно, чтобы одежда отражала функционал андроида (броня для боевых роботов, «кукольные» платья для Юкки, деловая одежда для бизнес-ассистентов и так далее), но так как одевает андроида Владелец, то тут ориентироваться нужно на него самого и его отношение к своему роботу.

Андроиды и виртуальная реальность

Андроид ходит в VR, если в его Прошивке присутствует и включен Императив «VR». В виртуальности роботы остаются роботами и вообще сами собой: никаких аватаров и попыток выдать себя за человека, кроме специально оговоренных случаев. Ограничения по времени пребывания в VR на андроидов не распространяются. В остальном андроид подчиняется правилам VR.

Андроиды и медицина

Правила по медицине не действуют для андроидов. Андроид не может быть врачом, но специальным образом запрограммированные медицинские андроиды обладают всеми необходимыми знаниями по медицине, могут ассистировать врачу-человеку и умеют пользоваться медицинским оборудованием.

Андроиды и хакинг

Любого андроида можно взломать по правилам хакинга. Взлом может дать доступ к профилю андроида с возможностью изменить в нём некоторые поля и к хранящейся на андроиде информации. Админа андроиду назначает Создатель. Андроид не может быть ни хакером, ни админом.

Андроиды и секс

Существует специальная Модель секс-робота — «Ай». Возможны комплексные модели «Юшоу+Ай», «Ган+Ай» и «Ай+Декс» (последнее — редко). Заниматься сексом с андроидами всех остальных типов нельзя, но самосборные андроиды с такой возможностью могут существовать. В остальном — см. Правила по сексу

Хакерская активность от Молидеуса

Прочитать и осознать данные правила необходимо всем хакерам. Остальным игрокам делать это не обязательно.

Техническая реализация

Технически система хакинга представляет из себя джаббер-сервер. Для доступа к модели нужен джаббер-аккаунт на этом сервере. Игроки взаимодействуют с моделью путем отправки команд специальному пользователю на этом сервере. Также игроки могут чатиться друг с другом, используя сервер хакинга как обычный джаббер :)

Аккаунт в модели выдается мастером по хакерству тем игрокам, кому это нужно согласно роли. Имя аккаунта также назначается мастером, но можно предлагать свои варианты, соответствующие техническим ограничениям, стилистике персонажа и игрового мира. В модель хакерства имеют доступ персонажи двух типов:

1. Хакеры (как правило, асоциальные или даже криминальные элементы из неблагополучных районов города).
2. Специалисты по информационной безопасности. Как правило, это сотрудники IT-отделов корпораций. В качестве исключения возможны несколько независимых экспертов.

Аккаунты хакеров обычно имеют весьма загадочные имена, а специалисты по безопасности пользуются аккаунтами типа adam_jensen_DEX. Все знают, что специалисты по информационной безопасности — честные ребята, которым нечего скрывать. Впрочем, вопрос правил именования корпоративных аккаунтов зависит от политики, принятой в конкретной корпорации. Обсудите этот вопрос с вашим региональщиком.

Игроку, который будет играть в эту модель, потребуется устройство, на которое можно установить джаббер-клиент и подключение к внутриигровой сети. Существуют джаббер-клиенты для смартфонов, но тем, кто собирается заниматься хакерством всерьёз, мы рекомендуем везти ноутбук. Большинство команд и внутренних текстов в модели на английском языке. Как правило, они интуитивно понятны, но если вы совсем не знаете английского, рекомендуем заранее озаботиться словарём.

Хакинг — дело рискованное, и в процессе взлома IT-системы в моделируемой реальности могут давать сбои. Поэтому все ошибки и сбои софта старайтесь по возможности трактовать по игре. Можно и нужно сообщать о них мастерам, но мы не будем откатывать игровые события, порожденные ошибками софта. Исключение возможно в случае очень серьезных, ломающих игру ошибок (например, генерация бесконечного количества денег). Если вы нашли такую ошибку,

которая серьезно ломает игру большому количеству игроков, срочно сообщите о ней мастерам. Мы её исправим, а вас постараемся как-нибудь наградить.

Если сервер выдает вам ответ «500 Internal Server Error», то это явный признак того, что возникла не игровая ошибка, а ошибка модели.

Настройка клиента

1. Поставьте на ноутбук джаббер-клиент (например, PSI: Windows-клиент, Mac-клиент);
2. Для других платформ ищите клиент самостоятельно, мы проверяли только эти два;
3. Получите у мастеров ваш логин и пароль а также набор стартовых программ (кодов). Никому не показывайте логин и пароль. Также помните что показать код = подарить программу, поэтому с кодами тоже будьте аккуратнее.
4. Настройте джаббер-подключение. Сервер cyberspace.alice.digital, порт 5222 (стандартный);
5. Добавьте в контакт-лист пользователя **darknet@cyberspace**;
6. Это адрес киберпространства (модели хакерства), все команды пишите на этот адрес. Также добавьте пользователя **alerts@cyberspace** — с этого адреса будут приходить уведомления, например, об атаке систем, которые вы администрируете. Туда писать ничего не надо, он вам всё равно не ответит.

Если вы проделали пункты 1-4 успешно, после отправки в киберпространство команды status вы получите ответ со свойствами вашего подключения. Если вы не получили ответа, вы что-то сделали не так. После установки PSI (и, возможно, другие клиенты тоже) предложит вам заполнить профиль. Не надо этого делать, не вбивайте в профиль ни информацию игрока, ни персонажа, т.к. содержимое профиля может быть видно другим игрокам.

Если **darknet@cyberspace** в статусе офлайн, то не стоит писать ему команды, потому что когда он снова станет доступен, команды, вероятно, выполнятся, но ситуация уже может измениться.

Сеть

>And where shall I go now
>The net is vast and limitless.
Ghost in the Shell

С точки зрения модели сеть представляет из себя список *систем*. Системой является все, что хотя бы в теории может быть взломано. Это корпорации, люди и *другое*. Любой персонаж (независимо от наличия аккаунта в модели) является такой системой. Модель подразумевает два довольно разных типа игры — атака систем и их защита. Дальше оба этих режима будут рассмотрены по отдельности.

Конечно, коварные хакеры всегда атакуют, а честные специалисты по информационной безопасности всегда защищают системы (но технически их аккаунты и возможности ничем друг от друга не отличаются). В дальнейшем для краткости мы будем называть персонажа, атакующего систему, хакером, а защищающего — админом.

Любая система (system) представляет собой направленный граф узлов (nodes или slots). У этого графа есть один входной (корневой) узел. Если систему видно, то видно и ее корневой узел.

Системы объединены в кластеры (cluster). Адреса (имена) кластеров известны. С помощью специальной команды любой игрок, имеющий доступ к модели, может получить список всех имеющихся в кластере видимых систем и информацию об их корневых узлах. Это действие безопасно и не противозаконно. Впрочем, имена систем не всегда позволяют понять, какие объекты в реальном мире они отражают.

Кластеры

Киберпространство в регионе Золотых Ворот разделено на несколько кластеров. Существуют специальные DNS-узлы, расположенные в различных системах, которые содержат в себе списки с описанием систем кластера. Таким образом, чтобы узнать, какая система кому принадлежит, нужно найти DNS кластера и взломать его. Известны следующие кластеры:

GoldenGate — коммерческий кластер. Создан на инфраструктуре PanAm для сдачи в аренду и продажи вычислительных мощностей. С тех пор многие системы были выкуплены и многократно переарендованы. Это самый большой и густонаселенный кластер сети. DNS кластера находится в системе GoldenBook.

InterchangeT1 — был создан после Великого Землетрясения, когда потребовалась замена разрушенной сетевой инфраструктуре штата Калифорния. Узел обмена трафиком T1 изначально обслуживал потребителей Юга и Запада США. Впоследствии мощности были переориентированы на внутренние нужды Моста. Значительную их часть приобрела франшиза Serenity. Наиболее крупная система этого кластера KGDatafortress, корпоративный дата-центр Kintsugi Group. Эта же система содержит DNS кластера.

InterchangeT2 — узел обмена трафиком T2 был создан после подписания Второго Калифорнийского протокола, когда стало понятно, что существующих мощностей не хватает для развития нового государства. Основными инвесторами выступили корпорации Sunlight и Johnson&Johnson. Центральная система этого кластера SunlightDigitalCapitolium. Вероятно, где-то здесь же расположен сервер суперкомпьютера «Демократ». DNS кластера, вероятно, находится на серверах Sunlight.

InterchangeT3 — узел обмена трафиком T3 создан несколько лет назад. Это самый молодой и перспективный кластер сети. Пока он заполнен лишь частично. В основном его мощности используют франшизы PanAm и Johnson&Johnson. Корпорация Johnson&Johnson даже перенесла сюда свою основную систему JJEmeraldGarden. DNS кластера расположен в системе JJEmeraldGarden.

Heavenwood — элитный кластер сети. Используется для размещения высокопроизводительных систем частных заказчиков. Большинство систем этого кластера очень хорошо защищены. DNS кластера расположен в тщательно защищенной скрытой системе. Резиденты кластера высоко ценят свою приватность.

Backbone — магистральный канал сетевой инфраструктуры Золотых Ворот. На заре становления города был основой интернета на Мосту. Создан и управляется корпорацией PanAm. Сейчас почти все потребители ушли из этого кластера. Только корпорация PanAm по-прежнему размещает в нем свои основные системы. Самой заметной системой кластера является PanAmInfosphere. Она же содержит DNS.

S.L.U.M. — кластер возник стихийно, в период бурного развития и роста населения Золотых Ворот. За его появлением не стоит ни одна из корпораций. Вездесущая паутина кабелей, опутывающая переулки и подворотни Нижнего города, является кровеносной системой этого кластера. Точный смысл аббревиатуры S.L.U.M. достоверно не известен, да и может ли быть единое название у этого хаотичного нагромождения компьютеров? DNS кластера определенно должен существовать из чисто технических соображений, но сложно представить себе, где же он может находиться.

SanFrancisco — старейший кластер сети возник еще до становления города на Мосту. Обслуживал в основном пользователей из города Сан-Франциско. В настоящее время населен по большей части зомби-системами. Система, содержащая DNS, утеряна, но, судя по работоспособности кластера, до сих пор функционирует.

ThePit — кластер неизвестного назначения. Возможно, раньше там располагались интерфейсы инженерных систем моста. В настоящее время не используется.

Ходят легенды о скрытых кластерах, старых кластерах, состоящих из забытых всеми автономных систем, сохранившихся со времен до Гибридной войны, пустотах (voids) и так далее. Впрочем, не стоит воспринимать всерьез все байки, которые рассказывают досужие хотдоггеры.

Взлом

Neo: I don't like the idea that I'm not in control of my life.
The Matrix

Любой узел системы может быть либо активен, либо отключен (disabled). В узле может быть (и как правило будет) установлена защитная программа (антивирус, файрволл, лед). Отключенный узел открывает доступ к следующим связанным с ним узлам.

Узел можно атаковать, если он активен и если к нему существует открытый путь от корня системы.

Атака осуществляется специальными «программами» (вирусами, эксплойтами и т. д).

Программа состоит из числа (кода) и эффекта. Фактически, чтобы использовать атакующую программу, необходимо только знать ее код. Даже если вы прочли этот код на заборе или его вам сболтнул по пьяни знакомый хакер, вы можете его применять. Никакого мастерского подтверждения не требуется.

Единственный некорректный способ получения кодов — это попытка получить их методом перебора. Вероятность успеха мала, а вот шанс, что вы завалите мастерский сервер ddos-ом, есть. Не надо так делать.

Атака осуществляется примерно следующим образом:

target ponyland //Система ponyland выбрана в качестве цели

#22 firewall //Программа с кодом 22 атакует узел с именем firewall

Защитная программа в узле тоже имеет код (число). В большинстве случаев, если вы видите узел, то вы видите и число в нем (возможно, будут также специальные узлы, которые скрывают свою защиту).

В результате атаки с помощью специального правила (функции) определяется, кто победил — атака или защита. Это правило станет известно непосредственно перед игрой (чтобы избежать доигрового планирования взлома систем, торговли кодами и пр.). Пока давайте представим, что это правило вида «выигрывает программа с большим числом». На игре правило будет более сложным и, вероятно, потребует существенных вычислений. Впрочем, никто не обязывает хакера проводить эти вычисления, он может просто атаковать и надеяться на удачу!

Далее, если победила атака, то выполняется эффект атакующей программы. Если победила защита — эффект защиты.

Типовая атака отключает узел на несколько минут (5-15), а типовая защита либо сообщает админу системы какую-то информацию об атаке (включая, возможно, имя хакера), либо банит хакера из системы хакерства на некоторое время. Впрочем, мы постараемся сделать побольше всяких интересных эффектов для атак и защит.

Каждый узел имеет тип (виден в свойствах узла). Каждая программа имеет список типов узлов, против которых она применима (виден в свойствах программы). Атака узла программой неподходящего типа автоматически приводит к срабатыванию эффекта защиты.

Также обратите внимание, что успешная атака - это не автоматическое отключение узла. Успешная атака приводит к срабатыванию эффекта атакующей программы. Именно эффект определяет, что произойдет.

Может так получиться, что вы не сможете посчитать, бьет ли данная атака данную защиту. В этом случае атаковать нужный вам узел по очереди всеми атаками, которые, по вашему мнению, могут сработать, — вполне правомерное с точки зрения правил действие (но, впрочем, рискованное).

Кража денег

Для этих целей существуют специальные программы (коды). При успешном использовании такая программа снимает со счета жертвы определенную сумму и переводит часть этой суммы хакеру. Это анонимное действие, и жертва не увидит в логах, кому перешли её деньги. Однако в финансовых логах хакера можно будет заметить подозрительный перевод. Если вы хакер, не показывайте свои финансовые логи другим людям.

Кража страховок

В случае кражи страховки у человека украденная страховка переназначается на хакера. Важно отметить, что корпорация, выдавшая страховку, всегда знает личности (идентификаторы A.L.I.C.E.) всех владельцев своих страховок и таким образом может вычислить хакера. Говорят, существует другой способ кражи страховок (анонимный), но для этого нужно взламывать не владельца страховки, а корпорацию, которая ее выдала.

Кража информации

Информация в системах обычно содержится в узлах типа Data. Стоит иметь в виду, что информация в таком узле может меняться или дополняться в ходе игры. Так что, если вы один раз прочли данные какого-то активного персонажа или корпорации, то вполне может быть, что на следующий день имеет смысл навестить тот же самый datastorage еще раз.

Саботаж исследований и кража технологий

Взлом банков данных корпораций может использоваться для саботажа исследований и кражи информации о технологиях.

Каждая технология имеет некую стоимость внедрения технологий для корпорации. Успешный саботаж увеличивает эту стоимость. Каждый последующий саботаж технологи существенно менее эффективен, чем предыдущий. Таким образом, саботировать исследования одной технологии более 2-3 раз практически бессмысленно.

Кража научных данных

В случае успешного взлома банков данных корпорации хакер может украсть данные о технологии. Результат такой кражи выглядит как строка вида:
TECH DATA for A confirm code B
Где A — id технологии, а B — код, подтверждающий успешность взлома.

Эту строку можно в принципе передавать/продавать кому угодно, но реально воспользоваться ею могут только лаборатории Нижнего города. Она как раз моделирует украденные данные. Для того, чтобы использовать эти данные, лаборатория должна отправить на адрес gettech@alice.digital письмо вида: «Мы, лаборатория <название>, используем данные TECH DATA for A confirm code B». Это, как правило, приводит к определенному технологическому прогрессу для данной лаборатории.

ВАЖНО! Лаборатория при этом не получает саму технологию. Технологии корпораций слишком сложны для прямого воспроизведения в кустарных условиях. Одни данные можно использовать только один раз. Таким образом, если хакер разослал данные нескольким лабораториям, то реально получит от них пользу та лаборатория, которая первой пришлет письмо. Также кража данных о технологии может привести к снижению Индекса пострадавшей корпорации.

Защита

Админы защищают систему. По большому счету, админ может делать две вещи: менять защитные программы в узлах системы и читать логи взломов.

Защитные программы также представляют из себя коды (числа). Однако в отличие от атаки, чтобы воспользоваться защитной программой (установить ее в узел), кроме ее кода надо знать еще специальный код подтверждения. Т.е. персонаж, «подсмотревший» защиту, не может ее использовать.

#1 — это код специальной защиты, которая означает отсутствие защиты. У неё нет эффекта и она пробивается любой атакой подходящего типа.

При установке защитной программы узел на некоторое (продолжительное) время переходит в состояние блокировки (locked). Блокированный узел полностью идентичен обычному, за исключением того, что в нем нельзя поменять программу. Таким образом, нет смысла дежурить круглосуточно у защищаемой системы. Планируйте свою защиту заранее.

Действия хакера отражаются в логах. Чем больше хакер допускает ошибок, тем больше информации в логах. Также количество следов зависит от общей активности хакера. Чем больше он атакует систему, тем больше в логах информации. Читая логи, можно как минимум понять, какие защиты взломал хакер (и поменять их при ближайшей возможности). Также можно узнать что-то о личности хакера (вплоть до его реального имени), а также о программах, которые он использовал (включая их коды).

Защитные программы тоже имеют список типов узлов, в которые их можно установить. Т. е. не любая защита годится для произвольного узла.

Некоторые действия администраторов также отражаются в логах системы (например, смена программы в узле). Поскольку все администраторы системы имеют доступ к ее логам, таким образом они могут узнать логины друг друга. В том числе поэтому честные системные администраторы обычно не скрывают свои логины.

Всякие полезности

Прокси

Настоящий ковбой всегда прячет свой адрес за длинной цепочкой прокси-серверов. На игре это моделируется параметром proxy level. Это длина цепочки прокси между вами и сетью. Если ваш уровень proxy больше 0, то в логах остается не ваш адрес, а адрес прокси. Многие защитные эффекты снижают ваш уровень прокси на 1 или более.

Proxy level медленно восстанавливается со временем. Также можно разово восстановить несколько уровней прокси с помощью специальных кодов, которые можно найти, например, в VR. Возможно, просто при нахождении в VR уровень прокси будет восстанавливаться быстрее (если мы успеем это реализовать). Proxy level не может быть больше определенного максимума. Proxy level нельзя передавать от одного аккаунта к другому.

Использование атакующих программ

Для того чтобы использовать программу для атаки на узел, надо ввести последовательность «#код узел параметры», где:

1. #код — числовой код программы;
2. узел — имя узла, который вы атакуете;
3. параметры — дополнительные параметры программы (через пробел). У большинства программ их нет.

После ввода такой последовательности против указанного узла атакуемой системы, выбранного в качестве цели (target), будет применена указанная программа. Система, против которой применяются атакующие программы, указывается метакомандой target.Узнать, какая система выбрана для атаки, можно метакомандой status.

Важно понимать, что любая ошибка (ошибка ввода, непонимание каких-то правил и пр.) на этапе атаки приведет не к сообщениям об ошибке, а к срабатыванию защиты и/или другим печальным последствиям. Дотошность и внимательность — друзья хакера. Общее правило такое: если строка, которую вы вводите, начинается с символа '#' — значит вы совершаете потенциально опасное и противозаконное действие.

Метакоманды

Кроме атакующих и защитных программ есть метакоманды, выполняющие служебные функции. Общие команды:

1. **scan** <cluster name> — получить список систем в указанном кластере и их корневых узлов;
2. **info** <program code> — информация о программе (см. ниже);
3. **status** — показывает служебную информацию о вашем аккаунте. В том числе уровень прокси, выбранный target, администрируемую систему и так далее;
4. **effect** <effect name> — выдаёт описание того, что делает указанный эффект;
5. **use** <one-time code> — использовать OTC (см. ниже);
6. **rules** — отдает ссылки на текущие актуальные правила. Там же будет информация о правиле определения, какая атака бьёт какую защиту;
7. **help** — подсказка.

Команды, используемые при взломе;

1. **target** <system name> — выбрать систему для атаки;
2. **look** <узел> — показывает информацию об узле (см. ниже).

Команды, используемые при администрировании (защите);

1. **administrate** <system name> — выбрать систему для администрирования;
2. **admlist** — возвращает список систем, к которым у вас есть админский доступ;
3. **inspect** <system name> — показывает список узлов системы (с краткой информацией о них). Требует администраторского доступа к системе. Фактически эта команда выводит граф системы, просто в виде списка;
4. **install** <node> <program> <confirmation code> — устанавливает защиту в узел (см. ниже);
5. **nodeinfo** <node> — показывает полную информацию об указанном узле администрируемой системы. Требует администраторского доступа к системе;
6. **viewlog** [system name] — показывает последние 100 строк лога системы. Если имя системы не указано, то используется текущая администрируемая система. Требует администраторского доступа к системе;

7. **oldlog [date]** <time> — показывает 100 строк лога администрируемой системы, от момента, указанного с помощью параметра [date] time. Если date не задан, то дата берется сегодняшняя. Формат даты и времени строго %Y-%m-%d %H:%M:%S. Требует администраторского доступа к системе.

Использование всех вышеперечисленных метакоманд безопасно и не приводит само по себе ни к каким последствиям. Единственное исключение — это команда **install** (т. к. она меняет состояние узла). Остальные метакоманды имеют чисто информационный характер и сами по себе ничего не делают и ни на что не влияют. Использование метакоманд (кроме команды install) не логируется.

Информация о кодах (команда info)

Если вы хакер/админ и нашли где-то код, то вы всегда можете с помощью метакоманды info узнать, является ли он программой, какой у нее эффект и прочие свойства (кроме кода подтверждения для защиты). Если вы видите узел с кодом во время атаки системы, можно той же командой info узнать свойства программы защиты. Использование команды info на любые коды безопасно и не противозаконно (но, пожалуйста, воздержитесь от перебора).

Информация об узле для хакеров (команда look)

Синтаксис look <узел>. Выводит доступную информацию об указанном узле выбранной для атаки системы (target). Обычно выводится следующая информация:

1. код установленной защиты (бывают исключения, см. ниже);
2. тип узла;
3. статусы locked, disabled (если есть) и время до окончания блокировки/отключения соответственно;
4. эффект узла (если есть);
5. также для отключенного (disabled) узла выводится список узлов, на которые можно из него перейти (child nodes).

Информация об узле для администраторов (команда nodeinfo)

Синтаксис nodeinfo <узел>. Выводит полную информацию об указанном узле выбранной для администрирования системы (administrate). Выводится следующая информация:

1. код установленной защиты;
2. тип узла;
3. статусы locked, disabled (если есть) и время до окончания блокировки/отключения соответственно;
4. locktime for program change — время на которое будет заблокирован узел при смене защитной программы;
5. эффект узла (если есть);
6. список узлов, на которые можно из него перейти (child nodes).

Исполнение этой команды никак не отображается в логах системы. Данная команда работает только при наличии администраторского доступа к системе.

Установка защиты (команда install)

Синтаксис: install <node> <program> <confirmation code>. С помощью этой программы администраторы устанавливают/меняют защиты. Команда работает с системой, установленной командой administrate.

Если все прошло успешно, то в узел node устанавливается программа program, а узел переходит на некоторое время в состояние locked. Если что-то пошло не так (узел уже был залочен, неверный код программы, программа не подходит под тип узла, неверный код подтверждения и так далее), то программа в узле не поменяется. При этом узел все равно может залочиться (зависит от типа ошибки).

Перед установкой защиты внимательно прочитайте свойства узла (командой nodeinfo) и свойства защитной программы, которую вы хотите установить (командой info).

Важно отметить, что данная операция логируется (как в случае успеха, так и в случае ошибки). В логах будет указан код защиты, узел и ваш логин (игнорируя прокси). Код подтверждения в логах не появляется. Таким образом, нельзя полностью анонимно администрировать систему. Как только вы начнете менять защитные программы — ваш логин останется в логах. Любой, кто имеет (или будет иметь в будущем) доступ к логам этой системы, увидит ваш логин.

Эффекты узла

Некоторые узлы имеют собственный эффект. Этот эффект срабатывает всегда при любой атаке узла (успешной или нет). Он срабатывает, даже если в узле вообще нет защитной программы. Эффект узла видно в свойствах узла (метакоманда look).

Зашифрованные узлы (encrypted nodes)

Бывают зашифрованные узлы. Они скрывают код программы, которая в них установлена. Разумеется, при атаке этот код пишется, но пока атака не произведена, код защиты нельзя узнать. Таким образом, первую атаку придется проводить вслепую.

Многие опытные хакеры используют новичков или обычных хотдоггеров для предварительной атаки на зашифрованный узел. Эта техника называется «проход с канарейкой», а «канарейкой», соответственно, называют хакера, атакующего зашифрованный узел вслепую.

Неизбежные эффекты (inevitable effects)

Некоторые защиты помимо основного эффекта имеют также неизбежный эффект, который срабатывает всегда в начале атаки. Этот эффект срабатывает всегда при любой атаке узла (успешной или нет). Inevitable эффект видно в свойствах (info) защитной программы также как и основной.

Откуда берутся коды?

У каждого хакера (админа) будет стартовый набор кодов. Ими можно меняться или торговать. Кроме этого, новые коды (программы) можно будет получать (покупать) из различных источников. Основным источником кодов будет являться виртуальная реальность (VR). Будет несколько разных способов получения кодов в VR. О некоторых из них мы, возможно, напишем в правилах (тут или в правилах VR), о других можно будет узнать на игре. Не исключено также попадание новых кодов в игру иными путями (хакерство, мастерские персонажи, другие модели).

Аккаунты и анонимность

В интернете никто не знает, что вы — кот.
Интернет

Аккаунт в модели хакерства отражает умения вашего персонажа. Это неигровой объект. Его нельзя отнять, передать или продать. Узнавать/сообщать пароли от аккаунта нельзя. Нельзя заходить под чужим аккаунтом в систему и так далее. Можно подсматривать через плечо за хакером и смотреть, какие действия он совершает, и воровать таким образом его коды (напоминаем что по правилам нельзя заглядывать в экран чужого мобильного телефона, так что подглядывайте за ноутбуками и бумажками). Можно убеждением или иными способами заставить хакера совершать какие-то действия или рассказать вам его коды, показать логи и так далее. Имя аккаунта (логин) также является игровой информацией и может быть использовано или передано любым игровым способом.

Например, если вы как-то узнали, что Мари, секретарша из вашего офиса, имеет доступ в модель хакерства под ником rage_revolt и паролем pestilence, то:

1. Вы можете сообщить всем, что Мари — это опасный хакер rage_revolt, продать кому-то эту информацию или использовать ее для шантажа Мари;
2. Вы не можете заходить в модель под ее логином, сообщать кому-то ее пароль и вообще как-то этот пароль использовать. Просто забудьте его или сообщите мастерам, чтобы они поменяли Мари пароль.

Возможно, у кого-то будет более одного аккаунта. Возможно, будет механизм передачи или продажи аккаунта. Такие явления будут довольно редки и, в отличие от большинства действий в этой модели, будут проводиться через мастеров. На этот механизм будут наложены следующие ограничения:

1. Купить/получить от другого игрока аккаунт можно только в том случае, если один аккаунт у вас уже есть. То есть нельзя таким образом стать хакером, если вы им не были;
2. Нельзя продать/передать ваш единственный аккаунт;
3. При передаче аккаунта пароль на нем меняется. Новый пароль знает только тот, кому вы передали аккаунт. Иногда при этом логин также меняется;

4. Просто передать аккаунт, сообщив новому владельцу логин/пароль, нельзя. В каких случаях можно будет передать аккаунт, будет написано в правилах или сообщено иным путем. По умолчанию — ни в каких нельзя.

Зомби-системы (zombie)

В сети существует некоторое количество систем, которые уже давно не связаны ни с какими реальными объектами. Их природа различна. Это брошенные автономные сервера, компьютерные системы давно умерших владельцев, системы управления остановленных производств и дата-центров. Общий термин для всех этих объектов — зомби-системы. Взлом зомби-систем — как правило, трудоемкое, бессмысленное и небезопасное занятие. Защиты там по прежнему активны, а поживиться обычно нечем. Зомби-системы распределены по сети неравномерно. В некоторых кластерах их доля выше, чем в других.

Зачастую отличить зомби-систему от живого человека довольно сложно. Поэтому взламывать первую попавшуюся систему — не самый эффективный подход к хакингу.

Говорят, что если полностью взломать зомби-систему, можно получить над ней администраторский контроль. Впрочем, кому и зачем это может понадобиться?

Одноразовые коды

Одноразовые коды (one-time codes, OTC) представляют собой последовательность букв и цифр. Они моделируют всякие апдейты и примочки, которые устанавливаются в вашу кибердеку/киберинтерфейс. В отличие от #программ, одноразовые коды нельзя посмотреть по info или каким-то другим способом. Остается лишь доверять источнику, из которого вы их получили (или не доверять).

OTC, как следует из названия, можно использовать только один раз. Если несколько игроков попытаются использовать один и тот же OTC, то он сработает только у первого. Также OTC имеют срок годности, обычно несколько часов, а потом выходят из строя. Так что обычно нет смысла запасать их надолго. Время, до которого код может быть использован, обычно указано вместе с кодом. Если этой информации нет, то узнать ее, не использовав код, не получится.

Типичный OTC выглядит так:
xFx7oYWGGi valid to:2067-07-17 01:15:29 proxy+1

В начале идет сам код, дальше дата, до которой он работает (теоретически, эта строчка может быть подделана тем, кто впарил вам код), и последнее — предполагаемый эффект (опять же, может быть подделан другим игроком).
Обычно OTC восстанавливают прокси или снимают disconnect. Но будьте бдительны и пользуйтесь кодами только из проверенных источников.

Чтобы применить этот код, используйте команду use. Например:
use xFx7oYWGGi

Известные (системные) аккаунты

darknet@cyberspace — киберпространство
alerts@cyberspace — оповещения для администраторов
lulu@cyberspace — помощник мастера по хакерству
molydeus@cyberspace — мастер по хакерству

Аккаунты мастеров можно использовать для связи с мастерами модели хакерства в экстренных случаях. Скорее всего, мы не сможем оперативно отвечать всем, поэтому, если ответ на ваш вопрос содержится в правилах, то мастера отвечать не будут. Пожалуйста, не пишите туда без крайней необходимости.

Разработка технологий

В мире игры ежедневно появляются тысячи новых смелых технологий и заявлений о «технологическом прорыве». Но нам интересны именно те технологии, которые действительно будут популярными и изменят общество. Поэтому мы не играем в изобретение технологий, а сосредотачиваемся на их внедрении и распространении. Цель корпораций на игре — правильно вложить

свои ресурсы (Индекс) в стартап, который в результате окажется популярным и окупит расходы на его первоначальное внедрение.

Эти правила необходимо изучать только исследовательским отделам корпораций.

Введение

Будем понимать под **технологией** отдельную инновацию, открывающую возможности для создания и распространения одного или нескольких новых **технологических продуктов**.

Мы будем называть **технологическим продуктами** конкретные виды устройств, ПО и аналогичной продукции, которая обладает определенным набором свойств и побочных эффектов.

Например, технологическими продуктами являются очередная версия кибернетического или биологического импланта, новый вид медицинского препарата или вирусного штамма для коррекции генома человека, новый конкретный способ работы с сознанием, новая версия прошивки андроидов или новая возможность для обустройства и поддержки виртуальной реальности.

Каждая из технологий позволяет после своего успешного **внедрения** корпорацией создавать один или несколько новых видов технологических продуктов: например, новая технология редактирования генома может позволить создавать и новый вид биологического импланта, и новый вид лекарственных препаратов, и новый вирусный штамм для коррекции генома — и, как следствие, возможность продвигать эти продукты, устанавливая или применяя их ко все большему числу потребителей.

Деятельность корпораций упрощенно сводится к следующему циклу:

1. анализ доступных ей для внедрения технологий;
2. выбор технологий для внедрения в этом цикле и инвестирование в них своего основного ресурса — Индекса;
3. поиск кандидатов для «**тестирования**» новой внедряемой технологии;
4. проведение «тестирования» технологий — особой мини-игры, результат которой определяет, прошло ли внедрение технологии полностью успешно и возможен ли выпуск технологических продуктов или нет;
5. продвижение технологии — закупка (за небольшое число Индекса) и применение к как можно большему числу персонажей множества экземпляров нового технологического продукта. Чем больший процент населения охвачен продвижением нового продукта, тем больше Индекса получает за это корпорация.

Технологические продукты

Успешное внедрение корпорацией технологии позволяет корпорации в дальнейшем предлагать потребителям конкретные продукты на основе этой технологии (в общем случае их может быть более одного): закупать и устанавливать персонажам новую версию импланта, закупать и распространять новые медицинские препараты или вирусные штаммы для коррекции генома, использовать новые возможности для коррекции сознания в личном кабинете психолога или новые фичи для конструирования сайтов в VR.

Ниже перечислены основные виды технологических продуктов, которые могут стать доступными на игре в ходе внедрения корпорациями технологий:

1. кибернетические и биологические импланты;
2. лекарства, психоактивные вещества и штаммы для коррекции генома;
3. прошивки андроидов и VR-программ;
4. улучшения сайтов VR (новые виды правил локации);
5. VR-примочки (увеличение сроков пребывания в VR, например);
6. технологии работы с сознанием в ЛК психолога (возможность менять больше разных кубиков сознания).

Массовое распространение нового продукта (например, установка корпорацией нового импланта) становится доступно после успешного внедрения технологии, которое включает в себя:

1. инвестиции в технологию (ее оплату Индексом корпорации);
2. успешное проведение тестирования технологии (процесс описан далее).

Внедрение новых технологий

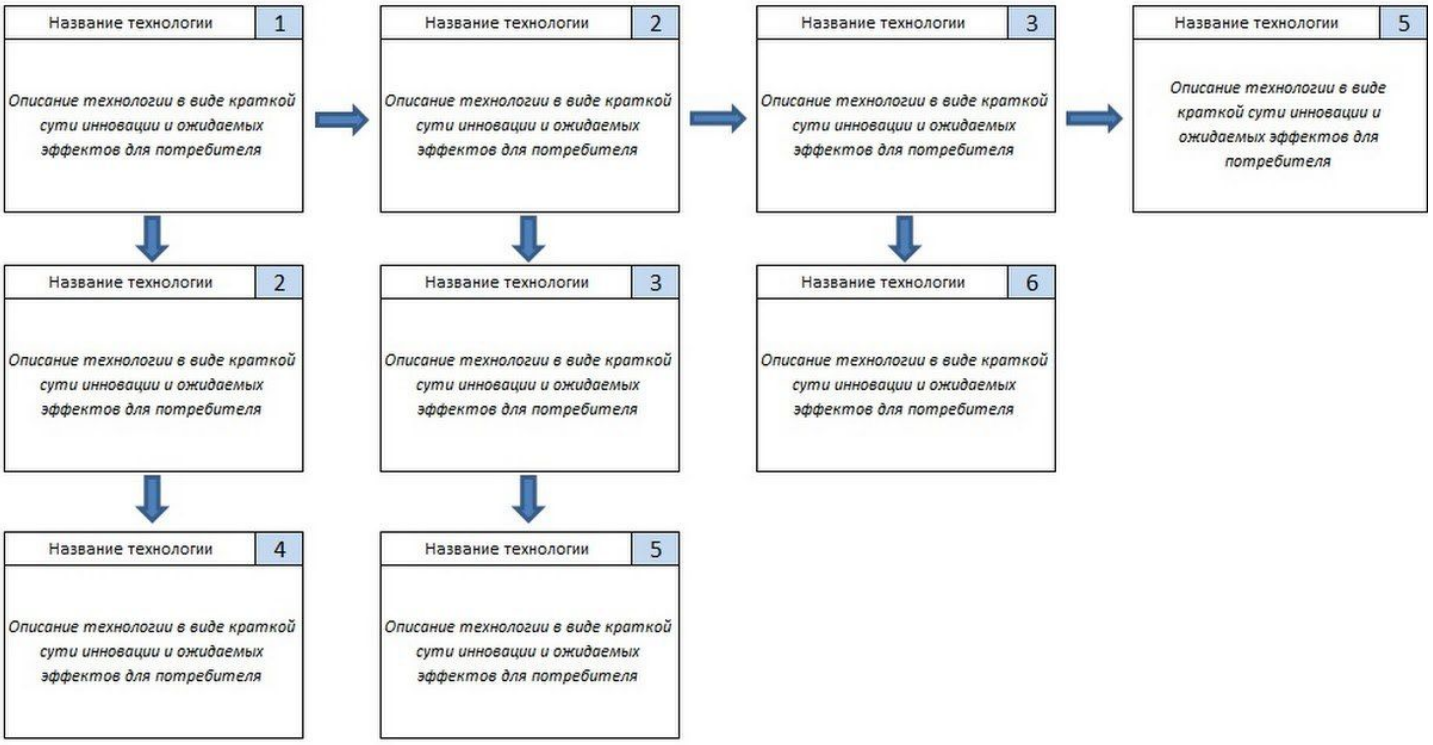
Технологии на игре сгруппированы по различным «**веткам**», каждая из которых представляет собой классическое дерево. Таким образом, у всех технологий в «ветке» (кроме первой) есть одна технология-пререквизит. Каждая из основных корпораций на игре имеет свой собственный набор веток технологий (примерно по 5 различных веток на каждую корпорацию, в каждой ветке одна или несколько разных технологий в цикл).

На игре будет **6 научных циклов**. Каждой технологии в ветке сопоставлен некоторый цикл — это самый ранний из циклов, когда данная технология может быть внедрена.

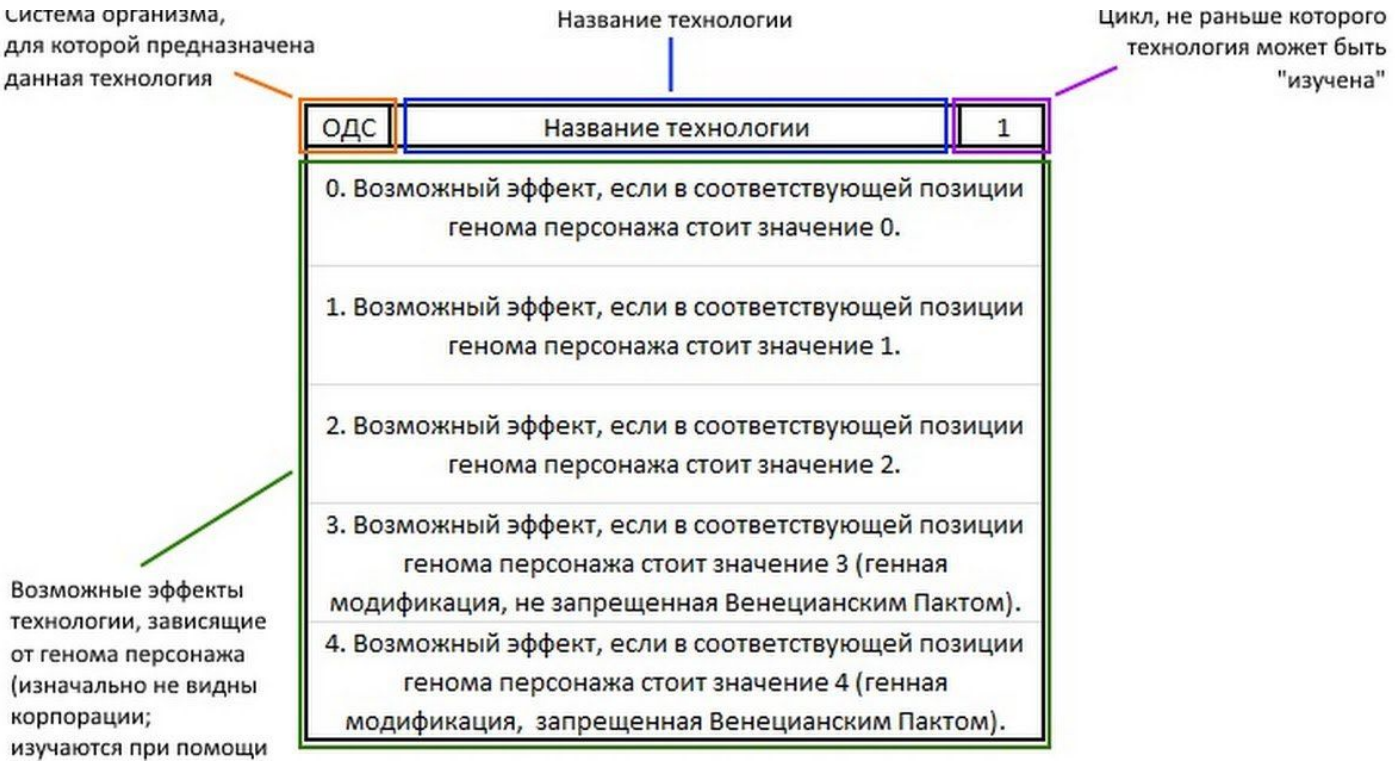
Иными словами, только начиная с этого цикла корпорация может инвестировать свои ресурсы (Индекс) в «изучение» данной технологии, произвести ее апробацию (т. н. «**тестирование**») и в случае успеха получить возможность распространять далее продукты на основе данной технологии (например, ставить данную версию импланта всем желающим).

Интерпретировать это следует так: для каждой конкретной технологии есть некоторый срок, ранее которого она просто не может оформиться в сознании мировой научной общественности до уровня, на котором ее можно непосредственно воплотить «в железе» и внедрить в повседневный обиход.

Ниже представлен пример технологической ветки, иллюстрирующий связь между несколькими технологиями (какая технология выступает пререквизитом для следующей) и циклы, начиная с которых технология может быть внедрена на игре.



Ниже приведен шаблон описания технологии. Обратите внимание, что в целях демонстрации вам показаны не только номер научного цикла и система органов человека (ОДС — опорно-двигательная система), на которую ставится данный имплант, но и отмечена зависимость эффекта от значения позиции генома. Побочные эффекты импланта будут неизвестны корпорации вплоть до окончания стадии «тестирования» технологии, а вместо точных эффектов будет представлено некоторое приблизительное описание эффектов ожидаемых.



Для корпораций и частных лиц таким образом все технологии из их научных веток могут быть в следующих состояниях.

Технология «**видна**» — это означает, что частное лицо знает о наличии такой технологии в мире игры, т.е. игрок получил доступ к просмотру данной технологии в одной из веток.

Технология «**доступна**» корпорации — это означает, что научные отделы и менеджмент корпорации знают о существовании такой технологии и цикл, когда возможно произвести внедрение данной технологии, уже наступил. Корпоративные боссы теперь могут решить инвестировать во внедрение данной технологии и потратить для этого некоторое количество Индекса. На старте игры корпорациям доступны несколько технологий из начала соответствующих веток. В процессе игры корпорации становятся доступны те технологии, к которым корпорация уже имеет внедренные технологии-пререквизиты.

Технология «**внедрена**» корпорацией — это значит, что доступная технология была выбрана игроками для внедрения, за нее была произведена оплата Индексом, после чего были успешно выполнены все необходимые действия по «тестированию» технологии. Успешное внедрение технологии дает корпорации следующее:

1. корпорация теперь может использовать и/или предлагать персонажам в качестве продукта установку соответствующего импланта, услугу по коррекции сознания или улучшение для обустройства сайта VR;
2. для корпорации становятся доступными те технологии, к которым внедренная технология является пререквизитом — эти новые технологии станут доступны корпорации, когда наступит соответствующий научный цикл.

Наконец, некоторые технологии для корпораций не доступны и не видны. В частности, корпорации НЕ доступны и НЕ видны технологии из чужих веток — грубо говоря, PanAm, конечно же, знает о существовании различных кибернетических протезов, но не имеет никаких научных и технологических возможностей для освоения и внедрения данных технологий, даже если весь мир только и будет обсуждать очередную новинку.

Кроме того, корпорации НЕ доступны для внедрения те технологии, для которых корпорация еще не внедрила пререквизиты. Без нужного задела и успешного опыта внедрения предыдущих технологий корпорация просто не может подступиться к внедрению следующей технологии.

Кроме того, сами технологии становятся доступны корпорации лишь тогда, когда наступает соответствующий цикл, т.е. когда мировое научное сообщество оказывается готово к стадии воплощения соответствующей технологии.
В каждом цикле таким образом корпорация просматривает доступные ей технологии и выбирает из них не более ТРЕХ (количество может быть уточнено) технологий, которые она желала бы внедрить. Корпорация далее оплачивает мастерам «цену» инвестиции в данные технологии — тратит некоторое число своего Индекса.

После этого корпорация получает от мастеров необходимые материалы и приступает непосредственно к тестированию каждой из внедряемых технологий.

Тестирование технологии

Ниже приводится процесс тестирования технологий, технологическими продуктами которых являются различные импланты. Процесс тестирования иных технологий во многом схож с данным и отличается в деталях. Во всех таких случаях отличия указаны нами явно. Отметим, что некоторые технологии могут порождать несколько технологических продуктов — в таких случаях уточняйте у мастеров, какого рода тестирование требуется производить для внедрения данной технологии. Само тестирование состоит из 3 основных этапов.

Этап 1. Найти людей, подходящих для тестирования

После инвестиции в технологию (траты Индекса) корпорации присылается номер позиции в геноме, который влияет на особенности этой технологии.

Корпорация получает возможность установить три экземпляра данного импланта. Эти три установки следует произвести трем людям, имеющим разные версии гена на этой позиции в геноме, чтобы убедиться, что тестирование импланта будет произведено для всех версий человеческой популяции (воспринимайте это как требование законодательства и бюрократическую процедуру).

Если люди были выбраны неправильно, то ресурсы, потраченные на внедрение — потрачены впустую. Однако корпорация всегда может попробовать повторить внедрение, вновь инвестировав свои ресурсы (в размере половины стоимости, уплаченной в первый раз) и повторив процедуру тестирования.

Этап 2. Установка добровольцам нового импланта

Обратите внимание! Три первых (тестовых) версии импланта устанавливаются НЕ стандартным способом, а через письмо мастерам на адрес gettech@alice.digital. В этом письме также следует уведомить мастеров, кто будет добровольцами и кто будет проводить тестирование.

Этап 3. Проведение тестов и выявление багов

После этого добровольцы с установленным имплантом идут в сектор корпорации в пространстве VR (в процессе тестирования возможно перемещаться по VR). Проводить тестирование обязательно должны минимум три игрока — и ни один из них не должен являться в этот момент добровольцем, на котором проводится тестирование. При этом одному тестировщику разрешается параллельно работать с несколькими добровольцами, в том числе даже тестировать разные импланты одновременно, если ему хватает сноровки и внимания.

Далее добровольцы получают от мастеров особую инструкцию со списком багов только что установленного импланта, например, «Твой новый глаз не различает синий и красный цвета». Проводящие тестирование при этом узнают от мастеров количество багов, содержащихся в импланте.

Работникам корпорации необходимо провести тестирование таким образом, чтобы выявить все баги, содержащиеся в импланте. Список областей, в которых могут проявляться баги (например, различение цветов, именование субъектов, построение диалога и т. д.), будет выдан корпорациям перед игрой.

Добровольцу запрещено говорить или намекать на баги, сотрудникам корпорации необходимо выявить все баги самостоятельно, полностью управляя процессом тестирования с помощью указаний добровольцу. После выявления багов всех образцов сотрудники корпорации составляют и отправляют мастерам отчет о тестировании с перечнем выявленных багов.

В случае, если нужное число багов выявлено корректно и в отчете нет ложных сообщений о несуществующих багах, тестирование считается успешно завершенным, а технология — внедренной. С этого момента корпорация может перейти к массовому распространению соответствующих продуктов — в нашем примере, к установке всем желающим нового импланта.

Интересные факты

Известно, что представители поколения А в силу своих особенностей обладают склонностями к эффективному тестированию. Если в тестировании среди специалистов, выявляющих баги, присутствует хотя бы 3 представителя поколения А, то количество багов, которые надо найти для успешного завершения тестирования, уменьшается на 1. Существуют и иные,

персонифицированные возможности уменьшить количество багов, необходимых для завершения тестирования. Те персонажи, которые обладают такими способностями, узнают об этом из своего профиля в A.L.I.C.E. В случае, когда одна технология открывает сразу несколько возможностей (имплантов, улучшений VR и т.д.), тестировать необходимо только одну. Это будет описано в ответном письме на «покупку» технологии.

Особенности тестирования прошивок андроидов

У новых программ для VR и андроидов могут быть баги. Процесс внедрения технологий, связанных с прошивками андроидов и программ для VR, моделирует процесс поиска и устранения таких багов и похож на тестирование имплантов. Рекомендуется, чтобы в процессе такого тестирования рядом с программой или андроидом находился разработчик.

Общие принципы тестирования те же, что и у тестирования имплантов: в тестируемого андроида/программу VR загружается новая прошивка, которую создали игроки. Игрок-андроид получает карточку, созданную на основе программы игроков, с набором ситуаций, в которых проявляются баги, и описанием багов. Игрокам он ее не показывает. При попадании в ситуацию, в которой раскрывается баг, андроид должен отыграть эффект. Разработчики пытаются обнаружить как можно больше багов, ставя андроидов в те ситуации, которые кажутся им логичными (исходя из своего опыта и созданной программы). Необходимо смоделировать максимальное количество таких ситуаций.

Если все баги были обнаружены, прошивка выпускается. В случае, если необходимое число багов не было обнаружено, прошивка не выпускается, требуется повторная трата Индекса.

Программы испытываются в VR, андроиды могут испытываться в реальном мире. Во время испытаний разработчик, наблюдающий за тестом, должен иметь возможность остановить действие программы/андроида в случае обнаружения опасных багов, назвав кодовое слово. Тестирование можно проводить как в общедоступных местах, так и моделируя условия на специальных площадках компании. Первый вариант дешевле, второй надежнее и быстрее, но более требователен к ресурсам.

Особенности тестирования улучшений VR или технологий работы с сознанием

При тестировании улучшений VR или технологий работы с сознанием не происходит установки имплантов. В ответном письме мастер вместо позиции генома сообщает заданный принцип поиска добровольцев (например, по одному представителю от 3 разных поколений или людей с определенной позицией в кубиках сознания).

В остальном процесс не отличается от тестирования новых технологий имплантов: добровольцы получают карточку со списком багов (проблем технологии), которые необходимо выявить для их внедрения.

Особенности тестирования новых медицинских препаратов

При разработке новых медицинских препаратов тестирования не происходит (подразумевается, что препараты уже прошли сертификацию комиссией по здравоохранению). Однако про препарат еще не собрано достаточное количество информации о возможных эффектах.

Вместо тестирования игрокам предстоит самим установить точные эффекты нового препарата. Для этого мастера выдают игрокам набор кодов и браслетов, моделирующих препараты, и общее известное описание нового препарата. Исследователям предстоит понять конкретный модельный эффект на основе описания препарата и реальных экспериментов на добровольцах.

Абилки венчурных специалистов

На игре существует строго ограниченное число особых персонажей — венчурных специалистов, которые могут существенно помочь корпорациям с планированием и внедрением технологий. Венчурные специалисты имеют три особые возможности.

Прогнозирование

Венчурный специалист может «посмотреть» некоторые технологии следующего цикла (или даже через один цикл) и таким образом узнать, что ждет корпорации. Эти технологии становятся ему «видны» и в следующем цикле станут «доступны» корпорации, если она имеет к ним нужные технологии-пререквизиты.

Помощь с внедрением

Также венчурный специалист может сделать для корпорации «доступной» любую технологию из текущего или предыдущих циклов, которая была недоступна корпорации из-за того, что не были внедрены нужные технологии-пререквизиты. Подобным образом венчурный специалист может поступить только с технологиями, которые:

1. видны ему самому;
2. находятся в одной из технологических веток корпорации.

Эта способность венчурного специалиста позволяет ему помочь корпорации компенсировать отставание по одной или нескольким технологическим веткам (делая доступной для внедрения некоторую технологию без внедрения ее пререквизитов). Однако стоимость внедряемой таким образом технологии будет повышенной (на некоторый процент от суммы стоимостей всех недостающих пререквизитов).

Ускорение изучения

Венчурный специалист может ускорить изучение технологии. Это возможно для технологии, у которой есть все пререквизиты и которая доступна корпорации, однако цикл ее внедрения не текущий, а следующий. Для такой технологии представитель фонда может предложить ее внедрить, как будто цикл ее внедрения — текущий. Трата Индекса и тестирование происходит стандартным способом. Эта способность не изменяет цикл внедрения всех остальных технологий в ветке. Таким образом после внедрения «опережающей» технологии у корпорации нет возможности на следующем цикле сразу взять технологию, следующую за «опережающей». Корпорация таким образом может внедрить не более одной «опережающей» технологии в цикл.

Правила работы специалистов по коррекции сознания

Данные правила описывают внутреннюю модель для игры в психологов, нейрохирургов и иных специалистов мира Deus Ex Machina, которые умеют работать с сознанием персонажей, внося в них необходимые коррекции. Если вы один из таких персонажей — прочитайте эти правила внимательно и разберитесь с ними, пожалуйста. От этого зависит, будет ли вам и играющим с вами игрокам задорно, или получится как обычно.

Общая схема работы с пациентом и его кубиками сознания

Технически, все специалисты, умеющие работать с т.н. **“кубиками сознания”**, действуют по общей схеме, описанной в данных правилах. При этом, антураж вашей работы с пациентом может отличаться в зависимости от вашей игровой профессии. Про необходимый отыгрыш и антураж вашей работы мы просим вас подумать самостоятельно. Правила описывают только обязательные технические вопросы. Общая схема вашей игры с пациентом и работы с его кубиками сознания выглядит следующим образом:

1. Вы принимаете пациента и выслушиваете суть его проблем и пожеланий;
2. Вы логинитесь в программе “АРМ Психолога” и производите диагностику пациента;
3. Вы принимаете решение о правке некоторых кубиков создания пациента;
4. Вы играете с пациентом в особую мини-игру;
5. По результатам мини-игры вы фиксируете внесенные вами изменения и сохраняете их.

АРМ Психолога

Программа “АРМ Психолога” — это специальная программа, которая позволяет персонажам, специализирующимся на работе с сознанием, проводить диагностику психического состояния других персонажей и его коррекцию.

Данная программа устанавливается на ноутбуках. Каждой из Корпораций МГ выдаст несколько экземпляров программы “АРМ Психолога” и PIN-коды для доступа к ней. Для своей работы программа потребует от вас для начала залогиниться в ней, последовательно введя:

1. Логин и PIN-код доступа к данной версии программы;
2. A.L.I.C.E. ID и PIN-код психолога, который будет работать с сознанием пациента;
3. A.L.I.C.E. ID и PIN-код персонажа, с сознанием которого будет проводиться работа.

После логина в программе вы увидите некоторое количество кубиков сознания вашего пациента и значения этих кубиков. Вы можете свободно просматривать значения этих кубиков и попытаться понять, критические значения каких из них

вызывают психические отклонения у диагностируемого пациента. После чего вы можете принять решение о коррекции значений этих кубиков сознания, подвинув соответствующим образом их бегунки (программа сама проконтролирует диапазоны, в рамках которых вы можете поменять значения кубиков за один сеанс, и прочие ограничения).

Обратите внимание: в начале игры вам будет видно лишь малое число кубиков сознания, и не все они будут доступны для редактирования. По мере внедрения Корпорацией все новых технологий — возможности ее специалистов по работе с сознанием (т.е. ваши возможности!) будут все более расти. Если ваша лаборатория не входит в состав одной из Корпораций, то для появления новых возможностей вам следует договориться с одной из них об использовании внедренных технологий.

Внимание! Использование новых технологий корпорации возможно только при наличии у клиента соответствующего импланта (Фрактал для технологи JJ, Патриот для технологий PanAm, Снежинка для технологий Серенити).

Теперь, когда вы подвигали значения кубиков сознания желаемым образом, самое время произвести коррекцию сознания вашего пациента, **сыграв с ним в особую мини-игру**.

Мини-игра с пациентом

Мини-игра с пациентом моделирует фундаментальные противоречия в работе психологов: собственное психическое выгорание, потребность в периодической супервизии, эпизодические срывы у пациентов во время терапии и прочие опасности влезания в чужую голову. Моделируется это все с помощью простенькой мини-игры, для которой вам понадобится колода карт, выданная вам мастерами. Эта колода состоит из карт трех видов:

1. 2 карты психолога — они моделируют выбранную вами стратегию работы: Фрустрацию или Поддержку;
2. 2 карты пациента — они моделируют выбор пациента по взаимодействию с вами: Альянс или Сопротивление;
3. Карты Срывов — эти карты моделируют нервные Срывы, которые случаются с пациентом после сеанса.

Ваша мини-игра с пациентом заключается в следующем:

1. Вы кратко рассказываете пациенту правила этой мини-игры:
    a. про то, что вы можете оказывать Фрустрацию или Поддержку;
    b. про то, что пациент может образовать с вами терапевтический Альянс или оказывать Сопротивление;
    c. про то, что по результатам сеанса у пациента случатся Срывы, и сейчас вы вместе узнаете, какие;
2. Вы далее определяете, какие три Срыва могут случиться у пациента после этого сеанса:
    a. вы тщательно перемешиваете колоду карт Срывов;
    b. пациент вытягивает 1 карту Срыва, молча смотрит на нее и кладет ее на стол рубашкой вверх;
    c. вы тоже вытягиваете 1 карту Срыва, молча смотрите на нее и кладете ее на стол рубашкой вверх;
    d. вы вытягиваете еще 1 (третью) карту Срывы, и сразу, не глядя, кладете ее на стол рубашкой вверх;
    e. вы перемешиваете полученные три карты. Вам и пациенту НЕЛЬЗЯ обсуждать их содержимое;
3. Вы выбираете одну из своих карт — Фрустрацию или Поддержку — и кладете ее на стол рубашкой вверх;
4. Вы далее включаете музыку для рабочей обстановки и начинаете антуражную работу с пациентом (беседу по душам, психотерапию, копание в его мозгах электродами и т.п. в зависимости от вашего бэка). Ваш отыгрыш в идеале должен содержать небольшие подсказки, позволяющие понять, сыграли вы Поддержку или Фрустрацию;
5. Пациент по результатам вашей работы должен выбрать одну из своих карт — Альянс или Сопротивление — и выложить ее на стол рубашкой вверх;
6. Когда вы оба выбрали и сыграли таким образом (в закрытую друг от друга) свои карты — доиграйте ваш сеанс;
7. В конце сеанса вы открываете выбранные карты и определяете побочные эффекты сеанса по таблице, представленной ниже:
    a. побочным эффектом для пациента будет один или несколько нервных Срывов, которые случатся с ним после вашего сеанса — пациенту просто следует открыть нужное число из 3 отложенных вами карт Срывов, узнать и запомнить, что с ним случилось и отыграть это. После того, как пациент посмотрел на карты Срывов — просто верните их в колоду;
    b. психологу НЕЛЬЗЯ смотреть на карты Срывов, которые случатся с пациентом;
    c. побочным эффектом для вас, психолога, будет изменение значений тех же кубиков сознания, которые вы меняли вашему пациенту, на некоторый процент. Этот процент определяется комбинацией сыгранных вами карт;
    d. введите этот процент в программу “АРМ Психолога” в конце сеанса, когда будете сохранять результаты.

Эффекты мини-игры в зависимости	**Пациент сыграл АЛЬЯНС**	**Пациент сыграл**

от комбинации сыгранных вами карт		**СОПРОТИВЛЕНИЕ**
Психолог сыграл ПОДДЕРЖКУ	Введите в программу: 20% Пациент берет 2 случайные карты Срыва, выбирает 1 из них и отыгрывает ее эффекты, а вторую карту сбрасывает без эффекта.	Введите в программу: 60% Пациент не берет карт Срывов.
Психолог сыграл ФРУСТРАЦИЮ	Введите в программу: 0% Пациент берет 2 случайных карты Срывов и отыгрывает эффекты этих двух карт.	Введите в программу: 40% Пациент берет 1 случайную карту Срыва и отыгрывает ее эффект.

После мини-игры верните все карты обратно в колоды. Сохраните результаты вашей работы с сознанием пациента с помощью специальной кнопке в программе “АРМ Психолога”. Загляните в ваш профиль A.L.I.C.E.

Медицинские и генетические терминалы

Для медиков и генетиков доступны специальные программы, посредством которых они могут исследовать состояние здоровья персонажа и его генотип.

Для получения соответствующей информации требуется залогиниться в такой программе и ввести в нее логин и PIN-код обследуемого пациента.

Справочная информация

Информация из данного раздела — либо справочная о реалиях мира, либо нужна в процессе подготовки к игре (костюмы, антураж, обустройство локаций), но не на самой игре.

Поколения

Все персонажи на нашей игре (ну, кроме андроидов и компьютерных программ) являются представителями одного из описанных ниже поколений.

Поколение X+Y (60 - … лет)

Мечтатели, романтики, эксцентрики. Все, что мы видим вокруг, выросло из их мечты и их работы. Эти люди стояли у истоков мира, каким мы его знаем. Они создали штат Золотые Ворота, они же развязали Гибридную войну. Но сегодняшний мир — не такой, каким они его вымечтали. Многое получилось по-другому. И все-таки, как они могут отказаться от того, во что верили всегда?

Люди этого поколения привыкли к настоящим телам, подсознательно им сложнее всего смириться с необходимостью апгрейдов, но многие из них готовы почти на все, чтобы продлить активную жизнь. У каждого из них есть компания теней — те, с кем они шли бок о бок не одно десятилетие, да теперь их нет. С молодежью не так просто найти общий язык. Впрочем, почти все старики Моста — необычные и уважаемые люди.

Они медленные. Каким бы прорывным и бодрым ты не был в юности, к старости процессы замедляются. Они часто продолжают заниматься тем, что давно отмерло или ушло в очень узкоспециализированную нишу. Молодые могут смеяться над этими экстравагантными хобби, так что ж. Они очень не хотят умирать.

Поколение Z (40 — 60 лет)

Люди этого поколения крепко стоят на ногах. Они реалисты. Они ценят настоящее — дело, людей, отношения. Сегодняшний мир, плох он или хорош, создан руками этого поколения. Они — или их ровесники — активно действовали в Гибридной войне. На Мост все они приехали по собственному выбору, никто из них не успел тут родиться.

Теперь возраст берет свое. Молодость и здоровье уходят. И они готовы на многое, чтобы вернуть (и улучшить) функционал стареющего организма. У них нет преклонения перед новым, к улучшениям тела они подходят взвешенно.

Они ценят крепкие связи и отношения. Им необходимо иметь круг «своих». Не такие эмоциональные в обыденной жизни, как представители более младшего поколения, эти люди склонны к ярким и глубоким страстям в отношениях. Они видят цель и не видят препятствий. «Мое дело должно процветать. Этот человек должен быть моим. Смерть должна быть побеждена».

Поколение W (25 — 40 лет)

Гибкие и эмоциональные, они ориентируются на ощущения больше, чем на факты. Склонны к мистификации — науки, жизни, смерти. Их детство и юность пришлись на Гибридную войну. Мир для них — зыбок. Все, что угодно, может оказаться, чем угодно. Поэтому они привыкли лавировать, использовать течения, но не верят во что-то стабильное. Кто-то из них приехал сюда сам или с родителями, кто-то — родился на Мосту. Первые дети Моста относятся к этому поколению.

Их тела еще молоды, прекрасны и любимы ими. Но они легко могут отрезать руку и пришить железную, если это модно. Люди этого поколения общительны, имеют массу знакомых и повседневных контактов, все время меняют партнеров и часто — членов семей. Но они редко устанавливают такие плотные и длительные отношения, как представители более старшего поколения. Глубоко по натуре люди этого поколения одиночки и относятся к связям с людьми очень легко.

Для них норма — делать несколько дел одновременно, а концентрация на чем-то одном требует значительных усилий. Они любят жизнь, а смерть их пугает до чертиков.

Поколение A (17 — 25 лет)

Как водится, старшие поколения плохо понимают молодежь. Рои двадцатилетних собираются и распадаются по непонятным старшим принципам.

Все они родились после окончания Гибридной войны, почти все они родились на Мосту. Технологии, которые для других поколений являются чудом, результатом самоотверженного труда, непривычной диковиной, для младших — в порядке вещей. Они живут в мире, где пончики, железные руки и книги, разыгранные ракторами, являются одинаково обыденными. К своему телу они относятся, как к чистому листу, просто созданному для того, чтобы делать с ним все, что угодно!

Инфантильные, мобильные, безответственные, они живут в мире, где с умершим родственником зачастую можно поговорить. Так что такое смерть? Для них не очевидно.

Градостроительство

Совместная, игроков и мастеров, задача — создать на полигоне город будущего. Эта задача кажется нам интересной и успешно выполнимой без каких-то сверхусилий. Приведенные ниже правила и рекомендации должны помочь в этом. Задача игрока — озаботиться обустройством своего места жизни (квартира или дом), места работы (офис, магазин, институт) и небольшой части прилегающей к ним территории.

Общие требования к игровым строениям

Минимально допустимое на игре строение — стены по периметру, дверь и фасад, удовлетворяющие данным правилам. Стены у домов обязательны, причем снизу они должны доходить до земли, а сверху по высоте должны быть такими, чтобы поверх них и тем более через них ничего не было видно. Стена должна быть такой, чтобы пройти через неё было нельзя. По стенам должно быть понятно, что это стены, а не просто натянутая тряпка или прибитые к столбам доски. Можно прорезать / нарисовать / наклеить окна, нарисовать кирпичи, повесить фонари и вывески.

Фасад — ключевой элемент в нашей застройке города. Мы предполагаем, что именно за счет фасадов нам удастся создать атмосферу города будущего. Минимальная высота фасада — от 2 метров, мы рекомендуем делать более 3 метров. Мастера обеспечат минимальное освещение улиц. Рекомендуем организовать дополнительное освещение около вашего фасада.

В фасаде должны быть окна размером с современное окно, а не со средневековую бойницу. Допустимы «окна в пол», сделанные за счет, например, деревянных рамок. Каждый дом должен быть обозначен на фасаде каким-то образом: вывески, название улицы и номер дома, имена жильцов или название компаний.

Внутреннее убранство помещений и конструкция дверей не регламентируются. Также рекомендуем иметь хотя бы одно помещение с крышей в каждом строении вне бетонных зданий.

При оформлении локации в VR мы рекомендуем дать волю своей фантазии. Единственное, что необходимо, — четкие, явные и заметные со всех сторон границы локации VR с явно выделенным входом, около которого четко выписаны правила локации (см. правила по VR).

Прочие правила

Ставятся строения там и только там, где скажет мастер по застройке города.

На полигоне есть несколько местных полевых туалетов, также мастера построят несколько дополнительных игровых туалетов. Тем не менее мы рекомендуем игрокам строительство своих полевых туалетов. Место такого строительства должно быть согласовано с мастером по градостроительству. Обязателен демонтаж и закапывание после игры туалета.

Рядом расположен хостел. Использование туалетов и душевых хостела платно (*цену выставляет хостел*), возможно, в случае массового использования, будет ограничено администрацией хостела.

Ряд идей по оформлению

1. Подсветка из гирлянд и сеток-гирлянд;
2. Креативные вывески и объявления, штендеры.
3. Металлические бочки с огнем (вне бетонных строений, в согласованных местах преимущественно в Нижнем Городе).
4. Граффити (бетонные стены разукрашивать нельзя, если хотите сделать граффити на такой стене — закрепляйте на ней ткань и рисуйте на ткани).
5. Можно разобрать старые сломанные приборы и добыть из них микросхемы и провода, которые пригодятся в оформлении.

Законодательство

Данные материалы описывают основные принципы устройства государств нового типа и правовую систему, действующую на Мосту. Их чтение полезно персонажам, связанным с аппаратом принуждения, судебной системой и специалистам в области юриспруденции.

LEVIATHAN

Уголовно-правовые запреты и санкции, действующие в Штате Золотые Ворота. Право государственного принуждения

Глава 1. Общая часть.

1.1. Нет преступления, если нет указания на него в законе.

1.2. Преступления, обязанность преследовать которые проистекает из требований Венецианского пакта или Калифорнийского протокола, считаются «преступлениями против гуманности». Такие деяния запрещены на всей территории Моста Золотые Ворота, в том числе на территориях, входящих в юрисдикцию франшиз. Обязанность уголовного преследования таких преступлений возлагается на государство. Все преступления против гуманности относятся к категории felony (фелония).

1.3. Преступления, запрещенные законодательством франшизы США, считаются «преступлениями против государства». Такие деяния преследуются только в том случае, если они совершены на территории франшизы США либо направлены против объектов, находящихся на территории франшизы США. Преступления против государства могут относится как к категории felony, так и к категории misdemeanor (мисдиминор).

1.4. Малозначительность исключает преступность деяния.

1.5. Преступлением считается только виновное деяние (умышленное или неосторожное). Случайное причинение вреда не наказывается.

1.6. Ответственности подлежат только вменяемые лица. Действие под принуждением или под чужой волей исключает ответственность («живые орудия не подлежат наказанию»).

1.7. Физические лица подлежат ответственности с 15 лет. Юридические лица подлежат ответственности наряду с физическими лицами только за преступления, совершенные с ведома руководящих работников и в рамках уставной деятельности.

1.8. Соучастники умышленного преступления, если при его совершении происходит разделение ролей, отвечают за деяния исполнителя, за исключением случая «эксцесса исполнителя». Соисполнители несут ответственность наравне друг с другом.

1.9. Приготовление и покушение наказуемы, за исключением случая добровольного отказа от дальнейшего совершения преступления.

1.10. Крайняя необходимость, необходимая оборона, обоснованный риск, исполнение приказа, заранее подписанный отказ потерпевшего от претензий исключают преступность деяния.

1.11. Смягчающие и отягчающие вину обстоятельства остаются на усмотрение суда.

1.12. Для физических лиц устанавливаются следующие наказания:

a) за фелонию 1 степени — лишение свободы от [3 часов][2] до пожизненной (любая форма изоляции, не приводящая к прекращению жизнедеятельности сознания), при этом часть наказания может отбываться лицом в ВР, либо лишение свободы до 3 часов с последующим оставлением под надзором полиции;

b) за фелонию 2 степени — лишение свободы от [1 до 3 часов][3], при этом часть наказания может отбываться лицом в ВР;

c) за фелонию 3 степени — штраф или принудительные работы, в т.ч. в качестве объектов экспериментов;

d) за мисдиминор — штраф.

1.13. Смертная казнь запрещена повсеместно. Примечание: Согласно судебному определению 2065 г. по делу «Качиньский против Serenity», смертная казнь, применяемая во франшизе в соответствии с внутренним законодательством, противозаконна и должна квалифицироваться как убийство. Однако поскольку в договоре Serenity с казненной Анной

[2] сроки указаны с поправкой на реалии игры
[3] сроки указаны с поправкой на реалии игры

Качиньской о ее приеме во франшизу содержалась оговорка об отказе гражданина от претензий к франшизе по поводу внутренних правил, подобная практика была признана легальной в данном конкретном случае и в ему подобных.

1.14. Для юридических лиц устанавливается наказание в виде штрафа либо прекращения функционирования путем физического блокирования объектов собственности, производств, офисных помещений, счетов, телекоммуникационных каналов.

1.15. Помилование осуществляет Верховный понтифик.

1.16. Никто не может подвергаться дважды наказанию за одно и то же преступление. Примечание: Окружной суд Штата Золотые Ворота в 2055 г. вынес определение по делу «Виллис против Johnson & Johnson», согласно которому лицо, наказанное за преступление против гуманности властями франшизы, до того как об этом преступлении стало известно властям Штата, не подлежит повторной ответственности, несмотря на то, что по смыслу Калифорнийского протокола, обязанность преследования таких преступлений возложена на Штат. Тем не менее полиция Штата должна в подобных случаях проводить свое расследование совершенного деяния, дабы убедиться, что примененные франшизой меры уголовной ответственности являются реальным наказанием преступника, а не уловкой, позволяющей ему избежать правосудия.

1.17. Разрешенное законом насилие применяется в соответствии со следующими принципами:

а) на всей территории Моста Золотые Ворота без исключений уголовно-исполнительные меры (наказание) применяются только к лицам, признанным виновными в преступлениях против гуманности, а уголовно-процессуальные обеспечительные меры (арест, освобождение под залог, принудительная доставка в суд) только к лицам, обвиняемым в преступлениях против гуманности;

б) на территории франшизы США уголовно-исполнительные меры применяются к лицам, признанным виновными в преступлениях против гуманности или против государства, а уголовно-процессуальные обеспечительные меры к лицам, обвиняемым в преступлениях против гуманности или против государства;

в) на территориях, подпадающих под юрисдикцию других франшиз, исполнительные или процессуальные меры могут применяться к виновным или обвиняемым в преступлениях против франшиз;

г) деяние, считающееся преступлением против какой-либо из франшиз, но не являющееся преступлением против гуманности или против государства, рассматривается Штатом Золотые Ворота как деликт, являющийся предметом гражданско-правового спора между франшизой и физическим лицом. Вместе с тем государство может применять к ответчику по такому спору процессуальные обеспечительные меры — принудительное задержание с незамедлительной доставкой к месту разрешения спора. Ордер полиции на принудительную доставку ответчика в суд может издать Окружной суд Штата Золотые Ворота.

е) основанием для выдвижения обвинения и применения к гражданам процессуальных обеспечительных мер является наличие достаточного объема собранных против них и проверенных доказательств, полученных из разных источников, в совокупности опровергающих алиби или перевешивающих оправдательные версии. Решение о выдвижении обвинения принимает генеральный атторней. Арест без предъявления обвинения ограничен по времени. Иммунитетов не существует.

1.18. Наказание преступлений осуществляется по совокупности путем сложения санкций.

Глава 2. Преступления против гуманности

2.1. Гомицид (homicide).

2.1.1. Убийство (murder) — умышленные действия, приведшие к прекращению функционирования организма человека, если смерть последовала не позднее, чем через год и один день после окончания этих действий. Является фелонией 1 степени.

2.1.2. Психологическое убийство (psi-murder) — умышленные действия, приведшие к полному уничтожению личности человека. Является фелонией 1 степени.

2.1.3. Менее жестокое убийство (manslaughter) — непредумышленное убийство; убийство, спровоцированное систематическим насилием со стороны жертвы или третьих лиц; убийство при превышении пределов необходимой обороны; убийство при халатном отношении к должностным обязанностям. Является фелонией 2 степени.

2.2. Причинение вреда здоровью (mayhem) определяется как действия, направленные против целостности организма и психики, истязания, побои, пытки, бесчеловечные эксперименты над телом и психикой человека, изъятие органов или аугментов, если при этом не нарушается Венецианский пакт и отсутствует правомерное исполнение гражданско-правовых обязательств.

2.2.1. Умышленное причинение опасного для жизни вреда здоровью является фелонией 2 степени.

2.2.2. Неумышленное причинение опасного для жизни вреда здоровью является фелонией 3 степени.

2.2.3. Причинение неопасного для жизни вреда здоровью не является преступлением и относится к гражданско-правовым деликтам.

2.3. Нападение (assaults) в различных целях (в целях завладения имуществом, в т. ч. частями тела, аугментами, т. е. разбой, в целях воздействия на организм и т. д.).

2.3.1. Вооруженное нападение является фелонией 1 степени.

2.3.2. Нападение с применением методов воздействия на психику или физической силы является фелонией 3 степени.

2.4. Посягательство на свободу личности, т. е. любые действия, лишающие человека его естественных свобод (свободы слова, свободы воли, свободы выбора, свободы передвижения) являются фелонией 2 степени.

2.5. Нарушение правил ношения оружия. Открытое ношение огнестрельного оружия на территории Нижнего города (за исключением случаев ношения его сотрудниками полиции, сотрудниками служб безопасности и иными лицами, уполномоченными на это прайм-админом Штата Золотые Ворота) является фелонией 2 степени.

2.6. Международное преступление — любое действие, определенное Венецианским пактом качестве международного преступления, подлежит наказанию в соответствии с санкциями, установленными Венецианским пактом.

2.7. Терроризм — совершение взрывов, поджогов и иных действий, направленных на повреждение конструкций Моста Золотые Ворота, устрашение общества и оказание давления на власть, является фелонией 1 степени.

Глава 3. Преступления против государства

3.1. Измена, как она определена в Конституции США, является фелонией 1 степени.

3.2. Нерегистрация члена франшизы США в качестве агента иного государства или иной франшизы является фелонией 2 степени.

3.3. Нахождение иностранного гражданина на территории франшизы США без грин-карты или визы является мисдиминором.

3.4. Присвоение чужого имущества является фелонией 3 степени.

3.5. Заговор в целях изменения порядка управления является фелонией 1 степени.

3.6. Использование властных полномочий в целях личного обогащения или обогащения третьих лиц является мисдиминором.

3.7. Шпионаж, т. е. передача сведений сторонним субъектам в ущерб безопасности Штата, является фелонией 1 степени.

3.8. Вооруженное нападение на объекты Штата является фелонией 1 степени.

3.9. Посягательство на жизнь государственных деятелей является фелонией 1 степени.

3.10. Кибератаки на объекты, подпадающие под юрисдикцию Штата или представляющие для него жизненно важный интерес, являются фелонией 2 степени.

3.11. Неподчинение законным требованиям представителя власти является фелонией 2 степени.

3.12. Ареопаг наделен полномочиями устанавливать ответственность за иные преступления против государства.

IL PRINCIPE

Функции государства

1. обеспечение сосуществования корпораций и франшиз (перераспределение территорий, учреждение и регистрация новых франшиз, разрешение споров между ними);

2. охрана общественного мира и общественного порядка, преследование преступлений, разрешение гражданских споров;

3. защита основных прав и свобод человека;

4. содействие научному и техническому прогрессу;

5. эксплуатация моста, снятие показаний с приборов;

6. социальная защита, организация самообороны Моста;

7. предоставление площадки для обсуждения проектов социального устройства;

8. регистрация актов гражданского состояния, иных правоотношений, нотариат;

ВЫСШИЙ АВТОРИТЕТ — ВЕРХОВНЫЙ ПОНТИФИК

Полномочия:

1. его позиция влияет на назначение ГЛАВНОГО АДМИНИСТРАТОРА, ГЕНЕРАЛЬНОГО АТТОРНЕЯ, РЕКТОРА и других членов ПИФИЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ;

2. санкционирует импичмент любого должностного лица;

3. определяет политический курс и задачи функционирования государственных институтов;

4. осуществляет общее командование всеми силовыми подразделениями государства и ополчением Моста Золотые Ворота;

5. имеет право вето на законопроекты, разработанные Ареопагом;

6. санкционирует применение летальных средств противодействия угрозам безопасности;

7. реализует право помилования;

8. осуществляет награждение;

9. может принимать участие в работе всех органов власти, в т.ч. голосовать, если это предусмотрено внутренним регламентом;

Авторитетнее позиции ВЕРХОВНОГО ПОНТИФИКА, за исключением случаев, когда он выступает и голосует в составе органов власти, может быть только единогласная позиция всех членов АРЕОПАГА и КАБИНЕТА, в том числе это касается преодоления вето, наложенного на законопроекты.

Пребывает в должности постоянно. Прекращение полномочий не предусмотрено (существует надежда, что действующий Понтифик будет принадлежать к поколениям, обретшим бессмертие).

ЗАКОНОДАТЕЛЬНАЯ ВЛАСТЬ — АРЕОПАГ

Полномочия:

1. обсуждение проектов социального устройства;

2. подготовка и представление на утверждение законов;

3. инициирование суда в порядке импичмента над любым чиновником исполнительной, контрольной или судебной власти;

Система сдержек и противовесов:

1. ПОНТИФИК или КАБИНЕТ могут наложить вето на законопроекты Ареопага.

2. Законопроекты Ареопага прежде, чем стать законами, подлежат утверждению и промульгации «Демократом».

Формирование: Все совершеннолетние граждане могут зарегистрироваться в качестве членов Ареопага, однако такая заявка отправляется на модерацию, поскольку требует одобрения «Демократа». Одобрение происходит на основе анализа текущих предпочтений граждан. В исключительных случаях «Демократ» может призвать в Ареопаг и лиц, не регистрировавшихся в качестве его потенциальных членов.

Срок полномочий: постоянный орган, отзыв старых членов происходят по мере необходимости, в связи с утратой доверия или работоспособности, одновременно с этим кооптируются новые члены. «Демократ» заранее (не позднее 12 часов) не менее трех раз предупреждает членов Ареопага, стоящих перед угрозой отзыва, о возможном прекращении их полномочий.

Регламент: Спикер Ареопага избирается его членами на двухлетний срок (до 2069 г.) и может быть отозван по решению Ареопага с поста спикера (с сохранением места в Ареопаге) ранее этого срока только в случае явного превышения полномочий или совершения преступлений. В случае утраты лицом, занимающим должность спикера, членства в Ареопаге, его полномочия спикера утрачиваются автоматически. Решения в Ареопаге принимаются большинством наличествующих голосов (т.е. большинство считается не от общего числа членов палаты, а от числа тех членов, которые подали голоса в течение времени, отведенного для голосования по конкретному вопросу, причем это время не может быть менее 10 минут). Минимальный кворум – 3 голоса. Например, если на голосование по вопросу было отведено 2 часа и за это время проголосовало только 5 членов из 50, то для принятия решения достаточно поддержки 3 голосов). Для преодоления вето, наложенного КАБИНЕТОМ, достаточно простого большинства голосов от общего числа членов, а для преодоления вето, наложенного ПОНТИФИКОМ, – единогласное мнение всех членов КАБИНЕТА и АРЕОПАГА.

ИСПОЛНИТЕЛЬНАЯ ВЛАСТЬ — ГЕНЕРАЛЬНЫЙ АДМИНИСТРАТОР

Он же «ПРАЙМ-АДМИН», «ГРАНД-МЭТР», ГЛАВА КАБИНЕТА, ГУБЕРНАТОР.

Полномочия:

1. глава исполнительной власти;

2. председатель КАБИНЕТА;

3. осуществляет текущее управление Штатом Золотые Ворота;

4. устанавливает правила жизни франшизы, распорядок дня, время труда и отдыха для сотрудников государства (если эти вопросы не урегулированы законом);

5. контролирует работу всех комитетов (CJ, EC, GSC, PSC, SAC) и Дельфийской коллегии (за исключением прокурорских функций);

6. его позиция влияет на назначение глав комитетов и ректора Дельфийской коллегии;

7. санкционирует расходование бюджета и все финансовые траты;

8. вправе запрашивать отчеты о работе всех комитетов (CJ, EC, GSC, PSC, SAC) и Дельфийской коллегии;

9. вправе определять для всех комитетов (CJ, EC, GSC, PSC, SAC) и Дельфийской коллегии приоритетные задачи на текущий момент;

10. вправе запрашивать у «Демократа» разрешение на перераспределение полномочий между комитетами;

Издает указы.

Избирается «Демократом» на основе анализа двух компонентов: а) коллективной позиции всех избирателей (достаточно, чтобы в большинстве они не были против), б) личной позиции ВЕРХОВНОГО ПОНТИФИКА.

Срок полномочий – 3 года с момента избрания (до 2068 г.). Основаниями для досрочного прекращения полномочий могут быть: а) добровольная отставка, б) смерть, в) осуждение в порядке импичмента, г) принятие КАБИНЕТОМ решения об объявлении «кризисной ситуации».

В условиях «кризисной ситуации» полномочия ПРАЙМ-АДМИНА возлагаются на лицо, подготовившее проект по урегулированию кризисной ситуации. Этим лицом может быть и действующий ПРАЙМ-АДМИН, в таком случае срок его полномочий начинает отсчитываться заново. «Демократ» при избрании ПРАЙМ-АДМИНА в условиях кризисной ситуации опять же производит анализ двух компонентов: а) коллективной позиции всех избирателей и б) личной позиции ВЕРХОВНОГО ПОНТИФИКА.

Переизбрание на пост ПРАЙМ-АДМИНА в обычных условиях возможно дважды, в условиях «кризисной ситуации» – неограниченное число раз.

Сдержки и противовесы: пределы его полномочий контролируются «Демократом». Отчитывается перед ВЕРХОВНЫМ ПОНТИФИКОМ и АРЕОПАГОМ. Решения ПРАЙМ-АДМИНА могут быть отменены лишь ВЕРХОВНЫМ ПОНТИФИКОМ, лишь на основании резолюции, за которую проголосовал АРЕОПАГ, и лишь в случае их неодобрения как минимум 75% граждан по данным «Демократа».

КАБИНЕТ

Коллегиальный орган власти. Формируется из членов, входящих в Кабинет по должности (к таковым относятся все лица, имеющие статус отцов-основателей, генеральный атторней, шеф полиции и судья, главы комитетов CJ, EC, GSC, PSC, SAC, ректоры Дельфийской и Пифийской коллегий, секретарь Понтифика и представитель Наблюдательного совета Венецианского пакта с правом совещательного голоса). Создан для обсуждения любых вопросов управления.

Председательствует на заседаниях ПРАЙМ-АДМИН. ВЕРХОВНЫЙ ПОНТИФИК, в случае его присутствия на заседании КАБИНЕТА, занимает почетное место председателя, но непосредственное руководство заседанием оставляет за ПРАЙМ-АДМИНОМ. Кабинет, как правило, старается прислушиваться к рекомендациям Понтифика.

КАБИНЕТ может обсуждать любой вопрос. Его решения, за исключением решений в рамках особых полномочий, носят рекомендательных характер для членов КАБИНЕТА и служат ориентиром в их практической деятельности.

Особое полномочие КАБИНЕТА:

1. может обсуждать единогласную резолюцию АРЕОПАГА об отмене решений, в т. ч. вето, ВЕРХОВНОГО ПОНТИФИКА. Такая резолюция для ее утверждения требует единогласного одобрения всех членов КАБИНЕТА (голос ПОНТИФИКА при подсчете не учитывается).

Прочие полномочия:

2. утверждение новых франшиз на Мосту,

3. перераспределение франшизных территорий,

4. изменение протоколов безопасности в рамках Венецианского пакта (ослабление или ужесточение ограничений в рамках отведенных полномочий, утверждение новых правил и процедур безопасности),

5. наложение вето на законопроекты АРЕОПАГА,

6. объявление «кризисной ситуации»,

7. ревизия решений глав комитетов (EC, GSC, PSC, SAC) и ректора ДЕЛЬФИЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ.

Решения по вопросам 2-6 принимаются большинством голосов. При этом все члены Кабинета, кроме Прайм-админа, в совокупности имеют 2 голоса (1 голос в совокупности достается севшим на данном конкретном заседании по левую руку, 1 голос – севшим по правую руку. Голоса севших на нейтральную скамью напротив председателя не учитываются. Менять скамьи с левой на правую и с правой на левую до окончания заседания или до объявления перерыва не допускается. Сначала севшие по одну и по другу руку подсчитывают голоса внутри себя, потом озвучивают совокупную позицию большинства. Эти позиции и будут считаться голосом правой и голосом левой скамьи. Если с какой-либо из сторон от Прайм-админа сидит четное число членов, и это воспрепятствует определению позиции большинства, то Прайм-админ вправе по своему усмотрению пересадить одного из членов КАБИНЕТА на нейтральную скамью),

Обе скамьи голосуют одновременно. Прайм-админ имеет 1 голос и голосует после правой и левой скамей. Понтифик имеет еще один голос, но подает его в исключительных случаях последним. При разделении голосов «3 голоса всех членов Кабинета против 1 голоса Понтифика» позиция Понтифика может быть утверждена лишь при одобрении ее не менее 75% граждан по данным «Демократа». При разделении голосов «2 против 2» утвержденной считается позиция, поддержанная голосом Понтифика.

EC (Инженерный комитет - Engineering Committee)

"Бытие определяет сознание".

Функциональные обязанности сопряжены с обеспечением функционирования инженерных систем в масштабе города и социума:

1. в качестве «губернаторского» комитета обладает правом инициировать вопрос о введении на Мосту чрезвычайного положения (режима «временной чрезвычайной приостановки деятельности»), реализует особые меры для предотвращения возможных угроз миру и безопасности человечества в условиях чрезвычайного положения, после получения согласия Наблюдательного совета Венецианского пакта во взаимодействии с полицейским департаментом может задействовать летальные средства ликвидации представляющих опасность строений и участков местности;

2. осуществляет прокурорский надзор в соответствии с Венецианским пактом за деятельностью корпораций, производящих технические устройства и кибернетические аугментации, отвечает за сертификацию и стандартизацию в данной сфере;

3. отвечает за эксплуатацию моста (снятие показаний с технических систем, устранение нарушений и сбоев);

4. участвует в нормотворчестве (разработка проектов законов и указов, т. н. Executive Orders, направляемых на обсуждение в Ареопаг);

5. готовит и реализует госпрограммы поддержки научно-технических исследований, осуществляет госзаказы и госзакупки, ведет планирование и финансирование военных разработок с привлечением партнерских корпораций;

6. занимается «инженерией человеческих душ» (культура и искусство, дресс-код, корпоративная религия, тимбилдинг, госидеология, госпротокол, PR, перевоспитание приговоренных к уголовным наказаниям, не связанным с лишением свободы). Для реализации данной функции в составе комитета создана т. н. «Дельфийская коллегия».

DC (Дельфийская коллегия - Delphian College)

Подразделение входит в состав Инженерного комитета. Непосредственно занимается «инженерией человеческих душ» (культура и искусство, дресс-код, корпоративная религия, тимбилдинг, госидеология, госпротокол, PR, перевоспитание приговоренных к уголовным наказаниям, не связанным с лишением свободы).

GSC (General Security Committee - Комитет общественной безопасности)

"Бытие определяется сознанием".

Функциональные обязанности сопряжены с обеспечением надежного функционирования систем представления информации и образов:

1. осуществляет прокурорский надзор в соответствии с Венецианским пактом за деятельностью корпораций и частных лабораторий, работающих в сфере виртуальной реальности, ИИ, создания андроидов, изменения сознания, отвечает за сертификацию и стандартизацию в данной сфере;

2. поддерживает исследования и разработки в сфере Виртуальной реальности, ИИ, сознания, личностной психологии, памяти;

3. совместно с Пифийской коллегией ведет исследования в сфере компьютерных средств управления обществом, оптимизации общественного устройства (опросы граждан, «активный гражданин», «портал госуслуг»);

4. фиксирует и урегулирует новые и необычные правоотношения; участвует в нормотворчестве (разработка проектов законов и указов, т. н. Executive Orders, направляемых на обсуждение в Ареопаг);

5. совместно с Юридическим отделом занимается прогнозированием и предотвращением преступлений.

PSC (Public Safety Committee - Комитет общественного спасения)

"В здоровом теле здоровый дух".

Функциональные обязанности сопряжены с поддержанием здоровья общественного организма и его членов:

1. осуществляет прокурорский надзор в соответствии с Венецианским пактом за деятельностью корпораций и частных лабораторий, работающих в сфере биологических аугментаций, трансплантаций, криобиологии и крионики (за исключением деятельности в области генетики и клонирования), отвечает за сертификацию и стандартизацию в данной сфере;

2. поддерживает медицинские, биологические и геронтологические исследования, за исключением исследований, связанных с генетикой и клонированием;

3. занимается вопросами социальной биологии и «оздоровления социального организма», разрабатывает проекты совершенствования общественной нравственности и общественной идеологии;

4. оказывает содействие в независимом диагностировании заболеваний (поддерживает деятельность диагностического кабинета при госпитале);

5. занимается вопросами правозащиты, защиты меньшинств и социальных групп, выделяемых по специфическим биологическим признакам и признакам возраста, осуществляет «соцзащиту», ведет работу с «социально незащищенными», «людьми с физическими ограничениями» и «людьми третьего возраста»;

6. выдает страховки нуждающимся гражданам США;

7. курирует работу с «загреями»,

8. участвует в нормотворчестве (разработка проектов законов и указов, т. н. Executive Orders, направляемых на обсуждение в Ареопаг).

SAC (Social Affinity Commitee - Комитет общественной солидарности)

"Не умножай сущности вопреки общественной пользе".

Функциональные обязанности сопряжены с противодействием бесконтрольному размножению информации, социальных статусов и биологических организмов:

1. осуществляет в соответствии с Венецианским пактом прокурорский надзор за деятельностью корпораций, частных лабораторий и лиц, работающих в сфере компьютерной безопасности, отвечает за сертификацию и стандартизацию в данной сфере;

2. осуществляет прокурорский надзор в соответствии с Венецианским пактом за деятельностью корпораций, частных лабораторий и лиц, работающих в сфере бактериологии, клонирования, генной инженерии, фармакологии, отвечает за сертификацию и стандартизацию в данной сфере;

3. осуществляет защиту, обработку и хранение персональных данных граждан США (регистрация актов гражданского состояния, прав собственности, кадастр; архив, паспортизация, миграционный учет, визы) и сотрудников франшизы;

4. отвечает за сертификацию и стандартизацию в сферах информационного права, противодействия диффамации, борьбы с информационным пиратством, распространением компьютерных и биологических вирусов, наркотических и лекарственных средств;

5. обеспечивает кибербезопасность государства, противодействует утечкам и незаконному копированию защищаемой информации;

6. участвует в нормотворчестве (разработка проектов законов и указов, т. н. Executive Orders, направляемых на обсуждение в Ареопаг).

Главы комитетов (EC, GSC, PSC, SAC), ректор ДЕЛЬФИЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ

Избираются «Демократом» на основе анализа трех компонентов: а) коллективной позиции всех избирателей (достаточно, чтобы в большинстве они не были против), б) личной позиции ВЕРХОВНОГО ПОНТИФИКА, в) личной позиции ПРАЙМ-АДМИНА.

Бывшие ПРАЙМ-АДМИНЫ имеют преимущественное право быть назначенными главами комитетов, выросших из их персональных команд.

Состоят в должности, «пока ведут себя хорошо». Могут быть отстранены лишь в порядке импичмента. Главы комитетов (EC, GSC, PSC, SAC) и ректор ДЕЛЬФИЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ принимают решение единолично после совещания с подчиненными. Решения глав комитетов (EC, GSC, PSC, SAC) и ректора ДЕЛЬФИЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ могут быть отменены только решением КАБИНЕТА при одобрении не менее 75% граждан по данным «Демократа».

ШЕФ ПОЛИЦИИ (является главой CJ по должности)

ШЕФ ПОЛИЦИИ избирается «Демократом» на основе анализа 3 компонентов: а) коллективной позиции всех избирателей (достаточно, чтобы в большинстве они не были против), б) личной позиции ВЕРХОВНОГО ПОНТИФИКА, в) личной позиции ПРАЙМ-АДМИНА, г) коллективной позиции полицейского отдела. Состоит в должности, «пока ведет себя хорошо». Может быть отстранен лишь в порядке импичмента.

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ АТТОРНЕЙ (ПРОКУРОР)

Калька должности ПРАЙМ-АДМИНА, но только с контрольными и надзорными полномочиями. Избирается «Демократом» на основе анализа двух компонентов: а) коллективной позиции всех избирателей (достаточно, чтобы в большинстве они не были против) и б) личной позиции ВЕРХОВНОГО ПОНТИФИКА.

Срок полномочий – 3 года с момента избрания (до 2068 г.). Основаниями для досрочного прекращения полномочий могут быть: а) добровольная отставка, б) смерть, в) осуждение в порядке импичмента.

Отчитывается о своей работе перед ПОНТИФИКОМ и АРЕОПАГОМ. Имеет и реализует следующие полномочия:

1. контролирует исполнение комитетами (EC, GSC, PSC, SAC) прокурорских функций, вправе запрашивать отчеты о работе комитетов в рамках прокурорских функций, вправе определять для комитетов приоритетные задачи на текущий момент,

2. надзирает за работой полиции, других органов власти, пресекает случаи превышения полномочий, нарушения прав граждан, входит в состав Пифийской коллегии,

3. вправе инициировать проверки и возбуждать следственные дела,

4. вправе давать поручения полиции в рамках ведущихся следственных дел и в целях организации сбора дополнительных доказательств для стороны обвинения,

5. вправе производить необходимые следственные действия перед передачей дела в суд и во время судебного процесса,

6. поддерживает обвинение в суде.

7. участвует в проведении мероприятий по прогнозированию и предупреждению преступлений.

ПИФИЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

РЕКТОР и члены, за исключением назначаемых по должности (АТТОРНЕЙ и СУДЬЯ), выбираются «Демократом» по особому алгоритму (учитывает профессионализм и репутацию). Остаются в должности, «пока ведут себя хорошо». Порядок работы определяет РЕКТОР.

СУДЕБНАЯ ВЛАСТЬ

Судья избирается «Демократом» на основе анализа 2 компонентов: а) коллективной позиции всех избирателей (достаточно, чтобы в большинстве они не были против), б) личной позиции ВЕРХОВНОГО ПОНТИФИКА. Состоит в должности, «пока ведет себя хорошо». Может быть отстранен лишь в порядке импичмента.

Возглавляет судопроизводство. Импичмент инициируется гражданами США путем выдвижения конкретных уголовных обвинений и направлению петиции в адрес спикера Ареопага и Генерального Атторнея, обвинение подлежит обсуждению и утверждению в Ареопаге. Решение об импичменте принимает Понтифик с учетом данных, полученных от “Демократа”.

Законы и исполнители

В мире игры существует два основных правовых акта:

1. Венецианский пакт — это международный договор об ограничении особо опасных изобретений, испытаний и исследований;
2. Калифорнийский протокол — договор между корпорацией Sunlight, другими корпорациями и США о передаче Sunlight на правах франшизы полномочий государства при условии соблюдения основных стандартов демократии и безопасности (см. в статье «Горизонтальное государство»).

На территории Моста Золотые Ворота есть четыре правовых режима:

Общий — режим «минимального американского права», в соответствии с ним на Мосту сохраняют действие общие положения конституции и свода законов США и штата Калифорния, предусматриваются гарантии основных прав человека, демократических свобод, демократического режима правления, обеспечивается преследование в уголовном порядке убийства, терроризма, нарушений Венецианского пакта, жестокого обращения с людьми. Данный режим распространяется на весь Мост как на штат США.

Применяется: на всей игровой территории.

Контроль за исполнением:

- Везде, кроме франшиз и виртуальной реальности (VR), — полиция (корпорация Sunlight).
- Во франшизах — службы безопасности соответствующих франшиз/корпораций при аудите полиции (корпорация Sunlight).
- В VR — PanAm STC при аудите полиции (корпорация Sunlight).
- Возможен международный аудит (игротехнический и игровой).

При доказанном нарушении Венецианского пакта соответствующая корпорация (или несколько корпораций или все корпорации, представленные на игре) помимо прочего могут получить значительные штрафы к индексу.

Специальный — действует на объектах франшизы США в дополнение к общему режиму. Это режим, принятый в госучреждениях и жилых помещениях штата, в том числе режим доступа на охраняемые объекты, правила лицензировании и сертификации аугментаций, правила поведения, одежды, документооборота).

Применяется: на территории франшизы США, в офисах городских служб, на территории корпорации Sunlight.

Контроль за исполнением:

- полиция (корпорация Sunlight);
- чиновники комитетов в пределах своих полномочий.

Свободный — на объектах иных франшиз наряду с «минимальными законами США» действует собственное право. Соблюдение «минимальных законов США» обеспечивается собственными силами франшиз, за исключением случаев обоснованного и доказанного преследования за уголовные преступления, считающиеся таковыми в соответствии с общим правовым режимом, это остается прерогативой полиции Сан-Франциско.

Применяется: на территории соответствующих франшиз.

Контроль за исполнением: службы безопасности соответствующих франшиз (корпораций).

Режим VR — «суперсвободный», но государство и франшизы стремятся установить правовой контроль за потоками информации и функционированием VR.

Применяется: в VR.

Контроль за исполнением: PanAm STC при аудите полиции (корпорация Sunlight).

Корпорация Sunlight получила франшизные права США, в том числе право действовать под «брэндом» США и исполнять все государственные функции, при условии соблюдения ряда франшизных требований, в частности, обеспечения сменяемости власти. Смена лиц на высших должностях реализуется через взаимодействие с суперкомпьютером «Демократ». На игре плановая смена высших должностных лиц не предусмотрена (остается за хронологическими рамками), в оговоренных случаях, а также в случае форс-мажора (должностное лицо погибло) возможны исключения.

Согласно законам, разрешено заключение на срок не более 1 часа (или 1 час в реальности плюс до 2,5 часов в VR). После этого должен состояться суд (подробнее в разделе «Горизонтальное государство»). Судебное решение выносит судья путем взаимодействия с суперкомпьютером «Демократ» с учетом мнений прокурора и адвоката, так что мы рассчитываем, что процедура займет не более 15 минут.

Международное право

Принципы и нормы международного права являются частью правовой системы США и действуют в рамках общего правового режима на Мосту Золотые Ворота. Венецианский пакт является наиболее значимым международно-правовым договором для Моста.

Венецианский пакт. Краткая характеристика

Стороны соглашения

- Государства (список государств, присоединившихся к Пакту, приведен в Приложении № 1; по состоянию на 2067 г. все признанные государства Мира ратифицировали пакт);
- транснациональные корпорации (список корпораций, присоединившихся к пакту, приведен в Приложении № 2; все корпорации, представленные на Мосту Золотые Ворота, подписали пакт);
- международные некоммерческие лаборатории, получающие независимое финансирование (из публичных фондов).

Цели соглашения

Содействие прогрессу и процветанию человечества, преображение мира, предотвращение войн и массовых бедствий, локализация возможных негативных последствий исследовательской и инновационной деятельности, защита гуманности и базовых ценностей цивилизации.

Предмет соглашения

1. Условия проведения научных исследований и опубликования их результатов;
2. условия производства опытных образцов *инновационной продукции следующего характера: инновационных вооружений, инновационных технических изделий, инновационных химических препаратов, инновационных биологических объектов (микроорганизмов и многоклеточных организмов, отдельных органов и тканей, в т.ч. генно-модифицированных), инновационных биокибернетических объектов (микроорганизмов и многоклеточных организмов, отдельных органов и тканей, имеющих в себе небиологические части), любых компьютерных программ,*
3. условия массового производства и коммерческого распространения перечисленной в п. «b» *инновационной продукции,*
4. условия использования государствами и корпорациями в своих интересах упомянутой в п. «b» *инновационной продукции,*
5. условия модификации физического тела или психики человека в научно-исследовательских, опытно-апробационных или коммерческих целях.

Под термином «инновация» в Венецианском пакте понимается существующая в качестве опытного образца или введенная в употребление принципиально новая (в частности, еще не запатентованная) технология, позволяющая обеспечить качественный рост эффективности функционирования технического изделия или биологического организма.

Содержание соглашения

1. Государства, присоединившиеся к Венецианскому пакту, обязаны:
    a. создавать необходимые условия, для осуществления корпорациями и лабораториями научно-исследовательской деятельности, опытного и массового производства инновационной продукции;

b. обеспечивать режим безопасности на территориях, выделенных для осуществления *особого рода* научно-исследовательской деятельности, опытного и массового производства инновационной продукции, не допускать осуществление такой особого рода деятельности вне выделенных территорий;

(*Примечание: сертификацию территорий, упомянутых в настоящем пункте, осуществляет Наблюдательный совет Венецианского пакта, в настоящее время Мост Золотые Ворота является одной из 4 таких сертифицированных территорий на Земле*);

c. осуществлять сертификацию *особого рода* научно-исследовательской деятельности, опытного и массового производства инновационной продукции, в том числе *особого рода* модификации физического тела или психики человека, на предмет их соответствия протоколам безопасности;
d. вести учет инновационной продукции и лиц, подвергшихся модификации физического тела или психики;
e. принимать необходимые меры для локализации вредных последствий научно-исследовательской деятельности, производства, распространения и использования инновационной продукции, деятельности по модификации физического тела или психики человека, если эти вредные последствия создают реальную угрозу миру и безопасности человечества;
f. преследовать в уголовном порядке деяния, определенные Венецианским пактом как международные преступления.

2. Государства, присоединившиеся к Венецианскому пакту, в лице своих органов власти и управления имеют право:
   a. получать информацию о характере, параметрах и возможных последствиях ведущихся на его территории исследований (в т.ч. посредством размещения средств объективного контроля, самописцев, камер и т. д., если при этом не происходит посягательств на корпоративную коммерческую тайну), а также информацию о характеристиках и параметрах производимой, распространяемой или используемой в корпоративных целях инновационной продукции, проводимых модификации физического тела или психики человека (за исключением сведений о принципах работы и использованных «ноу-хау», относящихся к защищаемой коммерческой тайне);
   b. получать доступ на объекты корпораций и лабораторий, к их документации и информационным системам в объеме, не создающем угрозу утечки коммерческой тайны либо недобросовестной конкуренции, а в случае расследования международных преступлений — в полном объеме;
   c. использовать легальные механизмы государственного принуждения для расследования деяний, определенных Венецианским пактом как международные преступления, а также для привлечения к ответственности виновных;
   d. использовать вооруженные силы и иные средства для предотвращения возможных угроз миру и безопасности человечества, в том числе по резолюции Наблюдательного совета Венецианского пакта — летальные средства для ликвидации представляющих опасность строений и участков местности.
3. Корпорации и лаборатории, присоединившиеся к Венецианскому пакту, обязаны:
   a. соблюдать протоколы безопасности при осуществлении научно-исследовательской деятельности, а равно при опытном и массовом производстве, распространении и использовании инновационной продукции, модификации физического тела или психики человека;
   b. своевременно информировать заинтересованные государства и Наблюдательный совет Венецианского пакта о:
      i. характере, параметрах и возможных последствиях ведущихся исследований (за исключением сведений о принципах работы и использованных «ноу-хау», относящихся к защищаемой коммерческой тайне),
      ii. характеристиках и параметрах производимой, распространяемой или используемой в корпоративных целях инновационной продукции (за исключением сведений о принципах работы и использованных «ноу-хау», относящихся к защищаемой коммерческой тайне),
      iii. проводимых модификации физического тела или психики человека (за исключением сведений о принципах работы и использованных «ноу-хау», относящихся к защищаемой коммерческой тайне),
      iv. существующих серьезных рисках и угрозах безопасности, связанных с осуществлением научно-исследовательской деятельности, а равно опытным или массовым производством, распространением и использованием инновационной продукции, осуществлением модификации физического тела или психики человека,
      v. чрезвычайных ситуациях, возникших при осуществлении научно-исследовательской деятельности, а равно при опытном и массовом производстве, распространении и использовании инновационной продукции, модификации физического тела или психики человека;
   c. не допускать международных преступлений, содействовать государствам при проведении их расследований и привлечении к ответственности виновных.
4. Основополагающие и не подлежащие ограничению права корпораций и лабораторий: право на свободу исследований, право на доступ к информации о научных открытиях, право на защиту коммерческой тайны, право на защиту авторских и патентных прав, право на свободу экономической деятельности, право на участие в

формировании государственной и международной политики в области инновационных исследований и разработок, право на безопасность и государственную защиту.

Запреты и санкции

1. Повсеместно запрещается любая практическая научная деятельность (производство образцов, экспериментов, испытаний), а также опытное производство, массовое производство, распространение и использование продукции, если при этом осуществляются:
    a. клонирование человеческого организма целиком (примечание: запрет введен по инициативе Лиги гуманности для того, чтобы в будущем предотвратить утилитарное использование клонов — для трансплантации органов, переноса в них чужого сознания и т.д., поскольку из-за этого возникает неразрешимая этическая проблема);
    b. создание «сильного искусственного интеллекта» (искусственного сознания), одновременно обладающего способностями принимать решения, использовать стратегии, действовать в условиях неопределенности, способностью представления знаний, включая общее представление о реальности, способностями планировать, обучаться, общаться на естественном языке;
    c. создание принципиально нового оружия массового уничтожения (ПНОМУ);
    d. создание инновационной продукции, которая может использоваться в качестве ПНОМУ;
    e. необратимые объективные изменения психических функций человека или группы лиц без явно выраженного их на то согласия;
    f. создание способных к неконтролируемому размножению новых организмов, технических устройств (роботов, наноботов и т. д.) и компьютерных программ (вирусов) без одновременного обеспечения реальной технологической возможности уничтожить их;
    g. кустарное изменение (нелицензионный тюнинг) инновационной продукции (за исключением случаев опубликования производителем или иными лицами полной технической документации, открытых кодов и т.д., исключающих угрозу повреждения или приведения в негодность указанной продукции),
    h. необратимое подавление либо подчинение воли человека или животного,
    i. изъятие органов и (или) модификация физического тела человека без его на то согласия (за исключением случаев, когда это происходит в рамках исполнения правомерных гражданско-правовых обязательств);
    j. причинение испытуемым страдания более 5 Универсальных единиц измерения страдания (УЕИС);
    k. а также иным образом попираются такие общечеловеческие ценности, как: уникальность жизни, свобода воли, автономия сознания, гарантированное неиспользование оружия массового поражения. Любые технологии подобного рода могут лишь описываться либо визуализироваться в виртуальных симуляциях.
2. Запрещается вне специально сертифицированных Наблюдательным советом Венецианского пакта территорий производство в научных целях либо опытное производство, а также повсеместно — всякое массовое производство, распространение, использование в коммерческих, бытовых и иных неисследовательских целях продукции, если при этом осуществляются:
    a. клонирование мозга человека (опытный образец мозгового клона может быть создан только для подтверждения научных гипотез, он не подлежит коммерческому распространению и использованию и должен быть уничтожен в течение 30 минут после начала жизнедеятельности);
    b. внесение изменений в геном живых существ, создающее опасность увеличения видового разнообразия;
    c. частично или полностью перенос сознания человека;
    d. обратимое подавление либо подчинение воли человека или животного,
    e. разработка, отладка и тестирование не использовавшейся ранее массово продукции,
    f. испытуемым причиняется страдание более 1 УЕИС;
    g. осуществляется оборот не прошедших испытания и не сертифицированных химических веществ и медикаментов.
3. Действия, перечисленные в п. 2, запрещаются также, если специально сертифицированные территории не могут в какой-то момент обеспечить режим безопасности и вводят статус «временной чрезвычайной приостановки деятельности».
4. Умышленное либо неосторожное нарушение запретов является международным преступлением. Умышленное нарушение запрета, установленного в п.1 карается пожизненным лишением свободы виновных физических лиц и ликвидацией юридических лиц. Неосторожное нарушение запрета, установленного в п.1, а также умышленное нарушение запрета, установленного в п.2 карается лишением свободы на срок до 5 лет с последующей дисквалификацией / запретом на профессию (для физических лиц) и (или) штрафом (для физических и юридических лиц). Неосторожное нарушение запрета, установленного в п.2, карается штрафом.

Протокол безопасности на Мосту Золотые Ворота

США или организация, обладающая соответствующими франшизными правами, устанавливает в рамках своего административного законодательства протокол поддержания безопасности, принимая во внимание при этом требования

Венецианского пакта. Государство должно обеспечить учет лиц, учет изобретений, своевременное уничтожение опытных образцов по завершении исследований, безопасность от проникновения извне, сохранность информации от утечек, сохранность материальной продукции от распространения вовне, условия уничтожения территорий, не подлежащих санации. Протокол безопасности подлежит регулярному пересмотру и уточнению. Об изменениях в протоколе необходимо информировать заинтересованные корпорации и Наблюдательный совета Венецианского пакта.

Национальное публичное право

Публичное право — это нормы и правила поведения, обеспечивающиеся силой государственного принуждения и отвечающие интересам общества в целом (так, как эти интересы понимает власть).

Компания Sunlight является владельцем франшизных прав США на территории Моста Золотые Ворота. Франшиза США требует соблюдения следующих стандартов: a) соблюдения обязанностей государства по Венецианскому пакту, b) наличия властных органов, основанных на принципе разделения властей и системе «сдержек и противовесов», выборных, ответственности перед народом, сменяемых не реже, чем раз в 4 года по аналогии с практикой, принятой в США на федеральном уровне и уровне штатов, включающих формального главу штата, административный аппарат, законодательный орган, полицию, шерифа, суд.

Административная модель штата Золотые Ворота основана на идеях «горизонтального государства», предложенных в 2028 г. группой экспертов «Шотландского вольного института международного права и демократии». Модель «горизонтального государства» включает в себя элементы как прямой, так и выборной демократии, при этом большая роль в функционировании правительственных учреждений отводится компьютерным технологиям.

Основные конституционные принципы

1. Государство признает и защищает права и свободы человека.
2. Всякий гражданин имеет возможность участвовать в управлении и принятии политических решений.
3. Наиболее высокие позиции в государственной иерархии должны доставаться наиболее компромиссным (максимально «средним») кандидатам.
4. Коллективные решения основываются на компромиссе (наиболее авторитетно «среднее» мнение).
5. Индивидуальные решения основываются на мнении лица, в конкретный момент занимающего высшую административную позицию в подразделении, к сфере компетенции которого относится рассматриваемый вопрос.
6. Полномочия и решения принимаются суперкомпьютером «Демократ». Все жители Золотых Ворот дают согласие «Демократу» на сбор информации о них, в т.ч. путем получения рассылок с опросами. «Демократ» постоянно обновляет очередность наследования должностей в государстве.
7. Для работы с суперкомпьютером создается «Пифийская коллегия» (она же «Коллегия выборщиков») во главе с Ректором. Эта коллегия проводит ценз (перепись граждан), составляет реестр избирателей, вводит запросы в суперкомпьютер и оглашает его ответы. «Пифийской коллегии» принадлежит высшая власть без империума (как древнеримским цензорам).
8. Верховный понтифик является высшим авторитетом в государстве, он санкционирует назначение прайм-администратора («губернатора штата»), определяет курс и задачи функционирования государственных институтов, является командующим всеми силовыми подразделениями, реализует право помилования. «Демократ» всегда принимает мнение Верховного понтифика в этих вопросах за эталон. «Верховный понтифик» остается в должности до тех пор, пока на этот счет сохраняется консенсус всех граждан. Аналогичен древнеримскому.
9. Прайм-администратор (иногда должность именуется «гранд-мэтр» или «глава кабинета») — лицо, осуществляющее текущее управление штатом. Назначается с одобрения Верховного понтифика при отсутствии возражения граждан. Назначается на трехлетний срок с возможностью продления полномочий. Аналогичен древнеримскому консулу.
10. Ареопаг занимается обсуждением и подготовкой законопроектов. Законопроекты одобряются или отклоняются «Демократом» на основе обсчета общественного мнения. Все совершеннолетние граждане государства могут зарегистрироваться в качестве членов Ареопага.
11. Все чиновники могут быть членами всех комитетов одновременно. Главы комитетов рассматриваются «Демократом» как наибольшие авторитеты при принятии решений по вопросам, входящим в круг компетенции комитетов. Каждому распоряжению комитета, подлежащему утверждению «Демократом», присваивается кодовое значение, соответствующее сфере и важности вопроса. При конкуренции мнений различных чиновников «Демократ» сам определяет, кто из них наиболее авторитетен в принятии данного решения. Один вопрос может быть разбит «Демократом» на ряд подвопросов, если они относятся к разным сферам компетенции.
12. Главы комитетов назначаются с учетом мнения Верховного понтифика и Прайм-администратора, при отсутствии возражения избирателей. В случае вакантности на пост временного главы комитета «Демократ» назначает второго в очереди наследования должности в качестве временно исполняющего обязанности.

13. Компетенция комитетов определяется «Демократом» на основании обобщения данных о мнении членов Ареопага.
14. Полиция должна соблюдать права и свободы граждан. Задержание и заключение под стражу без судебного решения возможно не более, чем на 1 час. Задержанному должны быть оглашены его права.
15. Полиция имеет право доступа на все территории, кроме территорий, защищенных статусом негосударственных франшиз. Доступ на территории со статусом негосударственных франшиз («экстренный доступ») возможен в экстренных случаях для предотвращения особо опасных преступлений по Венецианскому пакту или минимизации их последствий с последующей выплатой компенсации возможного ущерба. Санкцию на экстренный доступ дает «Демократ», принимая за наиболее авторитетное в этом вопросе мнение прокурора. В случае неподтверждения факта, послужившего основанием для экстренного доступа, обязанность возмещения ущерба может быть перенесена с государства на конкретных лиц, принимавших решение о проникновении на франшизную территорию, кроме того, в этом случае вводится шестичасовой мораторий на повторный экстренный доступ на ту же самую или любую иную франшизную территорию.
16. Прокурор следит за соблюдением Венецианского пакта и законов государства. В вопросах контроля за деятельностью корпораций взаимодействует с профильными комитетами. Корпорации должны своевременно отвечать на запросы прокурора о соблюдении Венецианского пакта. Сокрытие (непредоставление) корпорациями информации о соблюдении Венецианского пакта незамедлительно предается огласке в СМИ в целях оказания влияния на их коммерческую деятельность и репутацию.
17. Поручения прокурора о проведении уголовных расследований и возбуждении дел обязательны для полиции.
18. Шериф руководит полицейскими подразделениями и распределяет их дела.
19. Свободное ношение оружия гарантируется Конституцией США, однако протокол безопасности на Мосту Золотые Ворота запрещает носить огнестрельное оружие открыто (в обществе этот запрет воспринимается неоднозначно, даже среди госслужащих есть те, кто считает протокол неоправданным ограничением конституционного права).

Уголовное право

1. Нет преступления, если нет указания на него в законе. Малозначительность исключает преступность деяния.
2. Преступлением считается только виновное деяние (умышленное или неосторожное). Случайное причинение вреда не наказывается.
3. Ответственности подлежат только вменяемые лица. Действие под принуждением или под чужой волей исключает ответственность («живые орудия не подлежат наказанию»).
4. Физические лица подлежат ответственности с 15 лет. Возможна ответственность юридических лиц.
5. Соучастники, если при этом происходит разделение ролей, отвечают за преступления, совершенные исполнителями, за исключением случаев эксцесса исполнителя. Соисполнители несут ответственность наравне друг с другом.
6. Приготовление и покушение наказуемы.
7. Крайняя необходимость, необходимая оборона, обоснованный риск, исполнение приказа, заранее подписанный отказ потерпевшего от претензий исключают преступность деяния.
8. Смягчающие и отягчающие вину обстоятельства остаются на усмотрение суда.
9. Наказание — лишение свободы (любая форма изоляции), штраф, принудительные работы.
10. Особенная часть — следующие составы преступлений:
    1. измена （как она определена в конституции США),
    2. убийство (совершение действий, приведших к смерти человека, если смерть последовала не позднее, чем через год и один день после окончания этих действий),
    3. терроризм (совершение взрывов, поджогов и иных действий, направленных на устрашение общества и оказание давления на власть),
    4. жестокое обращение с людьми (причинение вреда здоровью, истязания, побои, пытки, бесчеловечные эксперименты над телом и психикой человека, изъятие органов или аугментов, если при этом не нарушается Венецианский пакт и отсутствует правомерное исполнение гражданско-правовых обязательств),
    5. международное преступление, как оно определено в Венецианском пакте.

11. Помилование осуществляет Верховный понтифик.

Процессуальное право

1. Судебное заседание по любому уголовному делу должно состояться не позднее, чем через час после заключения гражданина под стражу. В случае промедления заключенный под стражу должен быть отпущен до суда без залога и поручительства. Вместо заключения под стражу допускается избрание в качестве меры пресечения освобождение под залог или поручительство. В случае согласия задержанного он может быть заключен под стражу до 3,5 часов в случае, если как минимум 2,5 часа из этого времени он будет находится в VR.

2. Судебное заседание состоит в оценке «Демократом» доводов прокурора и адвоката. В этом случае оператором «Демократа» является судья.
3. Судья по должности является членом «Пифийской коллегии».
4. Споры по вопросам, не связанным с государственными преступлениями и нарушениями Венецианского пакта, рассматриваются третейскими судьями. Третейские судьи подлежат ежесуточной сертификации государством, реестр сертифицированных третейских судей ведет «Демократ».
5. Возможны сделки с правосудием и досудебные соглашения сторон в гражданском процессе.

Национальное частное право

Физическое лицо характеризуется наличием сознания и воли, а также биологическим происхождением сознания и воли (естественное зачатие, рождение и воспитание, зачатие in vitro, искусственное рождение и воспитание).

Объектом правоотношений являются конкретные *вещи (res)*, которые в юридическом плане разделяются на:

1. традиционные вещи (т.е. вещи в традиционном понимании гражданского права, а также человеческие органы / тело человека естественного происхождения),
2. недвижимость,
3. инновационные вещи: 1) андроиды, 2) иная инновационная продукция согласно Венецианскому пакту, 3) любые аугменты, 4) любые сложные технические устройства, используемые для производства и испытания инновационной продукции и аугментов.

Комментарий: Во второй половине XXI в. индивидуальная собственность постепенно выходит из употребления. Граждане и даже юрлица все более предпочитают пользоваться имуществом на договорной основе (кар-шеринг, хоум-шеринг, лизинг, тайм-шер и т.д., для удобства разные шеринги охватываются условиями договора страховой ренты и иных договоров). Право собственности становится своего рода привилегией крупных корпораций и богачей.

Недвижимость на мосту Золотые Ворота (конструктивные элементы, жилые и нежилые боксы) принадлежит компании Санлайт и предоставляется в аренду и субаренду (либо по договору ссуды) другим юрлицам. Те в свою очередь предоставляют ее гражданам по договорам страховой ренты. Только жители Небесного города и руководство франшиз владеют несколькими объектами жилой и производственной недвижимости на правах собственности. Жители Моста пользуются недвижимостью в местах общего доступа на правах сервитута.

Инновационные вещи в основном являются собственностью корпораций. Андроиды могут предоставляться физлицам на договорной основе (аренда, страховая рента, ссуда), тогда после смерти они подлежат возврату выпустившим их корпорациям. Аугменты, если специальный договор не предусматривает иное, принадлежат физлицам на правах собственности как части их тел.

Органы человека естественного происхождения считаются его собственностью и после смерти становятся объектами наследственного права.

Информационное (ранее — авторское и смежное) право

Информация — совокупность данных, которые записаны или могут быть записаны последовательностью двоичных символов. Измеряется в битах (программа, текст, книга, фильм, изображение, описание технологии, персональные данные и т.д.). Информация может содержаться на не электронных носителях (например, на бумаге, в устной речи, в сознании), независимо от носителя, она все равно считается объектом информационного права, если есть потенциальная возможность ее преобразования в запись двоичного кода.

Автор или авторский коллектив — титулярный изготовитель информации.

Авторизированный владелец — физическое или юридическое лицо, обладающее эксклюзивным правом определять режим использования информации (копирайт). Коллективным авторизированным владельцем некоторой информации может быть все человечество.

(Информация, являющаяся всеобщим достоянием — информация, более трех часов находившаяся в открытом доступе без претензии со стороны авторизированного владельца, переходит во всеобщее достояние. Информация, озвученная в устной речи, переходит во всеобщее достояние при отсутствии возражений владельца в течение трех часов с верифицированного момента осведомления его о факте разглашения).

Авторизированный пользователь — лицо, получившее в свое распоряжение информацию (информационный продукт) согласно воле авторизированного владельца или с соблюдением установленного им порядка.

Неавторизированный пользователь — получившее в свое распоряжение информацию (информационный продукт) без учета воли авторизированного владельца или с нарушением порядка.

Право на забвение — право авторизированного владельца требовать удаления защищенной копирайтом информации из сознания неавторизированных пользователей.

Договорное право

1. Односторонние сделки — завещания.
2. Двух- и многосторонние сделки — договора:
    - договор купли-продажи,
    - договор аренды недвижимости (договор-оферта между корпорациями и Sunlight),
    - договор аренды инновационных вещей (оборудования, аугментов, андроидов),
    - договор страховой ренты (договор содержания физлиц с иждивением, предусматривает предоставление имущества, информации и услуг, в т.ч. медицинских, наличных средств и т.д. в определенном объеме),
    - авторский договор (об использовании информации, нераспространении информации и т.д.),
    - агентский договор,
    - договор хранения,
    - договор ссуды (безвозмездного пользования имуществом),
    - договор об участии в исследовании / эксперименте с покрытием возможных рисков.
3. Типовые договоры страховой ренты запрещают участие застрахованных лиц в инновационных экспериментах без заключения дополнительных соглашений с организаторами экспериментов, предусматривающих дополнительную материальную ответственность перед застрахованным лицами. (Примечание: допсоглашения заключаются в простой письменной форме путем обмена электронными сообщениями по почте или в мессенджере).
4. Договоры могут заключаться в устной и письменной форме. Письменная форма — путем обмена верифицированными электронными сообщениями. Государственная регистрация договоров не предусмотрена. Споры по договорам разрешаются третейскими судьями.

Деликты

1. Страховой овердрафт — пользование имуществом или услугами в объеме, не предусмотренном страховкой;
2. Нарушение вещного права или копирайта (хищение, присвоение, сокрытие чужого имущества, злоупотребление ссудой, порча, нарушение установленных авторизированным владельцем правил использования информации, в т.ч. информационное пиратство, коммерческий или государственный шпионаж);
3. Причинение вреда здоровью;
4. Причинение вреда имуществу;
5. Причинение морального вреда, в т.ч. клевета и оскорбление;
6. Причинение любого вреда вследствие эксплуатации объектов повышенной опасности.
7. Неисполнение обязательства по договору.

Все деликты декриминализованы, уголовной ответственности за них не предусмотрено. Заранее подписанный лицом отказ от претензий исключает возможность судебного взыскания компенсации за причиненный ущерб.

Отсутствие у физлица страховки — не деликт, а административный проступок (нарушений правил пребывания в штате Золотые Ворота наказывается штрафом или выдворением, если лицо не смогло приобрести страховку в течение определенного судом срока).

Обязательственное право (обязательства из договоров и обязательства из деликтов)

Обязательства из деликтов — обязанность возместить вред, причиненный физическому или юридическому лицу, согласно решению третейского суда. Возмещение вреда от неисполнения обязательства по договору (пеня, штраф) — самостоятельное обязательство, исполнение которого не отменяет обязательства по договору.

Обязательства из договоров — обязательства имущественного характера (заплатить, предоставить имущество, вернуть кредит или заложенные вещи, в т.ч. аугменты), а также обязательства неимущественного характера (оказание медуслуг, использование или нераспространение информации, отказ от претензий и т.д.).

Корпоративное право

Государство ведет реестр юрлиц и актуального руководства (авторизация смены руководства — через A.L.I.C.E.). Виды юрлиц:

- государственное учреждение,
- полное товарищество (все товарищи отвечают всем имуществом),
- товарищество на вере,
- акционерное общество (ответственность в рамках капитала юрлица),
- неправительственная организация (в т.ч. религиозная)
- добровольное объединение (профсоюз, партия и т.д.) некоторых корпоративных боксов и вилл «Небесного города» несет на себе бремя по поддержанию их пригодности для использования.

Франшиза может быть создана корпорацией, внутри которой сложились определенные корпоративные традиции, при наличии должного уровня дохода, наличия корпоративной территории и присоединения к Венецианскому пакту.

Франшизная территория может быть выделена корпорации в пределах государственного образования с согласия государства и других представленных в этом государственном образовании франшиз.

Для создания франшизы необходимо: наличие должного объема ресурсов, позволяющих вести независимую международную деятельность, согласие других франшиз представленных в месте резиденции, одобрение законодательного органа государства, которому принадлежит территория в месте резиденции.

Семейное право

1. Семья — группа лиц, добровольно состоящих между собой в следующих типах родства:
    a. родственники первого порядка: дети-родители, а также супруги (муж-жена, муж-муж, жена-жена или иное),
    b. родственники второго порядка: сестра-сестра, сестра-брат, брат-сестра, брат-брат или иное («сиблинги»), а также внук-бабушка, внук-дедушка, внучка-бабушка, внучка-дедушка или иное, а также лица, состоящие в любой более отдаленной степени родства, вытекающей из культурных традиций или имеющей наименование,
    c. если при этом каждый из них соглашается считать себя членом семьи.
2. Лица, добровольно прекратившие семейные отношения друг с другом, но имеющие при этом биологическое родство, именуются в технико-юридических целях «биологическими родственниками», данный статус не влечет за собой никаких правовых последствий.
3. Семейные отношения, за исключением вытекающих из биологических фактов или публичных договоров (например, рождение детей естественным путем, зачатие in vitro с последующим искусственным вынашиванием), подлежат регистрации государством или юридическими службами франшиз, отношения между супругами могут быть заключены религиозной организацией. Незарегистрированные семейные отношения не признаются таковыми государством.
4. Члены семьи имеют следующие права:
    a. Наследование имущества и права доступа к электронным сетям (очередь наследования 1 — родственники первого порядка, 2 — родственники второго порядка).
    b. Право посещения в больнице или месте лишения свободы 5 раз в сутки.
    c. Право принятия решения об эвтаназии, отказа от медпомощи или использовании органов умершего (авторитетность решения аналогична очереди наследования).
    d. Право на опеку над недееспособным родственником (опекуна определяет государственный или третейский суд при отсутствии соглашения между родственниками).

5. Семейные отношения могут быть расторгнуты по желанию любого из лиц, состоящих в них, путем направления верифицированного (например, заверенного нотариусом или электронными средствами) извещения в орган, имеющий право регистрации семейных отношений (независимо от того, где эти отношения были зарегистрированы).
6. Имущество всех членов семьи раздельно по умолчанию (прецедент Дюбуа). Режим общего имущества может быть установлен на основании брачного или семейного договора. Подробнее об имуществе см. в разделе «Гражданское право».
7. Государство является номинальным опекуном всех несовершеннолетних и несет бремя их воспитания. Семьи считаются структурами, которым государство доверяет воспитание детей, и должны поддерживать определенные условия содержания несовершеннолетних.

Полиция

Полномочия офицера полиции

1. Сотрудник полиции не обязан показывать свое удостоверение, но должен иметь специальный жетон на видном месте.
2. Сотрудник полиции не обязан искать понятых, может свидетельствовать в суде.

Сотрудник полиции имеет право

1. Следить за соблюдением общего режима американского права.
2. Контролировать соблюдение визового и паспортного режимов, осуществлять процедуру проверки документов.
3. Следить за правилами оборота оружия (запрещается ОТКРЫТОЕ ношение огнестрельного оружия).
4. Получать доступ на все территории, кроме территорий, защищенных статусом негосударственных франшиз (экстренный доступ для предотвращения преступлений, нарушающих Венецианский пакт, возможен с санкции прокурора).
5. Проводить арест как по факту совершенного преступления, так и по подозрению в совершении.
6. Проводить обыск задержанного.
7. Обыскивать андроида, требовать у владельца предоставить доступ к андроиду. Гражданин США обязан в случае необходимости предоставлять полицейскому своего андроида.
8. Использовать табельное оружие в любой ситуации, которую считает опасной для жизни и здоровья — своей и других людей (**любое применение оружия автоматически влечет за собой медицинское освидетельствование, а также расследование законности применения оружия**).

Сотрудник полиции обязан

1. Оценивать необходимость применения силы и не применять силу без объективной необходимости.
2. Оценивать необходимость применения **летального огнестрельного оружия** и **не** применять его против безоружного и/или убегающего преступника.
3. При аресте сотрудник полиции должен сообщить задержанному следующую информацию: »Вы имеете право хранить молчание. Все, что вы скажете, может и будет использовано против вас в суде. Вы понимаете свои права?» (**показания человека, не ознакомленного с этими юридическими положениями, не могут использоваться в суде**).

Информационное право (в том числе авторское)

Информация — совокупность данных, которые записаны или могут быть записаны последовательностью двоичных символов. Измеряется в битах.

Виды информации: программа, текст, книга, фильм, изображение (картина, фотография), музыка, описание технологии, персональные данные и т. д. Информация может содержаться в/на электронных или иных носителях (например, на бумаге, в устной речи, в сознании). Независимо от носителя, вся информация считается объектом информационного права, если есть потенциальная возможность ее преобразования в запись двоичного кода.

Одна и та же информация может быть одновременно записана разными способами (например, музыкальное произведение может существовать в форме нотной записи и в форме аудиозаписи), при этом она будет считаться одним и тем же объектом информационного права. Текст, изданный во множестве идентичных экземпляров, считается одним объектом информационного права. При этом два экземпляра текста с небольшими расхождениями — уже два разных объекта.

Субъекты информационного права:

1. Изготовитель информации (автор, авторский коллектив, копирайтер, рассказчик, журналист, блогер и т. д.). Изготовитель информации имеет право на авторское имя (маркируется знаком (A)), на авторское вознаграждение (в

случае коммерческого использования информации). По своему усмотрению может пользоваться правом на анонимность. Основное право изготовителя информации — право на свободу слова и самовыражения.

2. Протагонист — лицо, упоминаемое в информации. Протагонист имеет право на privacy (неприкосновенность частной жизни, переписки и т. д.), а также на защиту достоверности высказывания о себе, защиту от клеветы и оскорбления. Если достоверность не подтверждена, информация должна быть помечена знаком «фейк» (F).
3. Авторизированный владелец информации — физическое или юридическое лицо, обладающее эксклюзивным правом определять режим использования информации (авторизированный владелец маркируется знаком «копирайта» (C)). Авторизированный владелец может устанавливать условия коммерческого приобретения информации или делать ее секретной (коммерческой или государственной тайной).
4. Коммерческой или государственной тайной считается информация, а) которая маркирована корпорацией или государством в качестве секретной, б) разглашение которой влечет материальные либо репутационные убытки. Если второе условие не выполнено, ответственность за разглашение не наступает. Коллективным авторизированным владельцем некоторой информации может быть все человечество. Такая информация, являющаяся всеобщим достоянием, маркируется специальным знаком копирайта (H). Информация переходит во всеобщее достояние, если она более трех часов находилась в открытом доступе без претензии со стороны авторизированного владельца. Информация, озвученная в устной речи, переходит во всеобщее достояние при отсутствии возражений авторизированного владельца в течение трех часов с верифицированного момента осведомления его о факте оглашения.
5. Авторизированный пользователь — лицо, получившее в свое распоряжение информацию (информационный продукт) согласно воле авторизированного владельца или с соблюдением установленного им порядка.
6. Неавторизированный пользователь — лицо, получившее в свое распоряжение информацию (информационный продукт) без учета воли авторизированного владельца или с нарушением порядка.
7. Неавторизированный владелец («пират») — неавторизированный пользователь, самовольно присвоивший себе права владельца информации и распоряжающийся ею.

Информационный деликт — любое нарушение прав любого из субъектов информационного права (нарушение авторских прав, нарушение прав на достоверность информации, клевета, оскорбление, в т. ч. приведшие к репутационным и материальным потерям, упущенной выгоде, нарушение режима секретности, информационное пиратство).

Свобода слова не может быть ограничена. Закон защищает права лиц, зарегистрированных в качестве журналистов, осуществлять легальный сбор любой информации в качестве авторизированных пользователей и в дальнейшем использовать ее для производства новой информации в качестве авторизированных создателей и владельцев.

Аккредитацию журналистов и блогеров осуществляют администрации франшиз. Процедура определяется администрацией самостоятельно. Аккредитованные журналисты и блогеры пользуются режимом наибольшего благоприятствования, им предоставляются те же права доступа, что и гражданам франшизы. Аккредитованные журналисты и блогеры имеют право проводить расследования, собирать информацию. Руководство США не вправе отказаться от интервью с аккредитованными в США журналистами или блогерами.

* По инициативе неназванных спонсоров в Ареопаг внесен билль о праве на забвение. Право на забвение — право авторизированного владельца требовать удаления защищенной копирайтом информации из общедоступных источников информации и сознания неавторизированных владельцев и пользователей. Голосование состоится на ближайшем заседании.

Антураж

Разрешается использовать любую современную одежду. Но недопустимо выглядеть, как человек, на которого не будут оборачиваться в метро. Если ваша одежда тривиальна — ваше тело должно быть сильно модифицировано (рога, прозрачная кожа, провода и лампочки). Для этого правила возможны исключения — например, если ваш персонаж ультраконсерватор, он может ходить в обычном костюме начала XXI века. Такого рода исключения необходимо согласовать с вашим региональным мастером.

Нерфы должны быть заантуражены и выглядеть как оружие.

Наличие игротехнических маркеров не отменяет необходимости для игроков озаботиться антуражем имплантов, возраста и других характерных персонажу вещей. Однако эти моменты высказаны как рекомендации.

Ограничения по антуражу франшиз/корпораций — игровые. На начало игры следование им для жителей франшиз и/или сотрудников корпораций — обязательно (кроме случаев, которые заранее оговорены с мастерами).

Рекомендации по костюму

Киберпанк, как и многие другие «панки», является темой (или, если хотите, стилем), где внешний антураж значит очень много и является необходимой частью погружения в этот мрачноватый, но привлекательный мир. Снимите с Нео его плащ и очки, и у нас останется скорее «Реквием по мечте». Внешний вид в мире киберпанка много говорит о человеке, а в реалиях ролевой игры это еще и здорово облегчает коммуникацию между персонажами. Фишки для создания и модификации образа в процессе игры:

1. Прямо в процессе игры тело вашего персонажа будет меняться. Привезите некоторое количество элементов, которые позволят вам наглядно отображать изменения вашего персонажа (металлический скотч, старые провода, элементы доспехов, эльфийские уши, татуировки, грим, все что угодно), особенно если персонаж работает в инженерных комплексах корпораций или подпольной лаборатории. Не пригодится вам — пригодится вашему клиенту на операционном столе! (*Врач привозит необходимый минимум, исключая маркирующий диод. Остальным, по желанию, украшает игрок.*)
2. Привезите дополнительные костюмы и аксессуары для своих аватаров в VR. Если вы хотите, чтобы ваш аватар оставался неузнанным, не забудьте маску и скрывающую фигуру одежду (например, хламиду).
3. Силовая броня выглядит как гипертрофированный кибердоспех, для вдохновения можно использовать боссов в Deus Ex HR/MD:

Мода 2067 года

Общая мода 2067 года — любовь к использованию света в костюме. Неоновые ленты, светодиоды, незаметная подсветка диодами прически и т.п.

На Золотом Мосте разделение моды богатые-бедные в части одежды выражено слабо. Бывают миллиардеры в рваных свитерах и жители трущоб, одетые как кинозвезды. Если разделение где заметно, то в первую очередь в качестве исполнения и, иногда, дизайне тех имплантов, которые богатые себе могут позволить, а остальные — нет. Самое же

настоящее разделение, на которое мы призываем вас обратить внимание, есть по тому, к какой группе персонаж относится и что считает прикольным носить. Темп времени изменился и молодежь одевается совсем не так, как старики. Представители разных франшиз одеты и ведут себя совсем по разному. Творческие коллективы и банды Нижнего Города подчеркивают свою индивидуальность в том числе в стиле одежды.

В **кибернетической франшизе Serenity** в тренде всякая японщина и аниме-стиль. Разумеется, это не настоящая Япония, а стилизованная, в духе аниме и современных представлений об идеальной Японии.

Больше картинок

Жители **экофраншизы Johnson&Johnson** носят яркие, но естественные цвета. Черный как основной цвет костюма не в моде. Зато в моде ультранудизм — частичная пересадка прозрачной кожи, чтобы просвечивали мышцы, а также и вживление всяких неантропоморфных элементов, типа чешуи на пол-лица (реализовывать можно татуировками, использовать классические ролевые «эльфийские» уши, кошачьи носы или аналогичные элементы антуража). Провода и металл в экофраншизе считаются дурным тоном.

Больше картинок

Стиль **франшизы «США» — «готика будущего», он основан на принципах рациональности, функциональности, простоты, демократичности, признания культурного многообразия.**

Предпочтение в одежде и обстановке отдается строгому минимализму, вытянутым, устремленным вверх формам, однотонным гаммам (за исключением случаев намеренной демонстрации особой культурной идентичности). Все люди, принадлежащие к франшизе «США» по профессиональному признаку, должны носить строгие деловые костюмы. Допускаются классические однотонные костюмы начала XXI века, кители, френчи либо их позднейшие вариации, в которых в основном сохраняется костюмный силуэт и крой, допускаются удлиненные полы, а также любые другие узнаваемые вариации на тему военной или гражданской униформы, для полицейских подразделений — вариации на тему камуфляжных костюмов. Одобряются бейсболки желтого или красного цвета, форменные фуражки, бескозырки. Одежда скорее унисекс, подчеркивание гендерных различий в деловом костюме не одобряется.

Из уважения к принципу национального многообразия вместе с деловым костюмом или вместо него допускается ношение всемирно признанных элементов или полного комплекта национальной одежды (килт, ципао, галабея, сари, кимоно, гавайская юбка из травы, гавайская рубаха, вышиванка, малайская рубаха). В национальном костюме одобряется подчеркивание гендерных различий.

Больше картинок

Основа стиля Корпорация **Pan American Sunrise Technology Corp.** - это модные тенденции Европы и Америки 1950-60-х годов.

New look. Модными являются округлые плечи, подчеркнутый высокий бюст, тонкая талия, длинные пышные юбки. Большое внимание стало уделяться аксессуарам: сумочкам, перчаткам, шляпкам, изящным туфелькам на высоких каблуках. Но в условиях полигона на шпильках, крайне неудобно ходить, поэтому предпочтение будет отдано туфлям в ретро-стиле 1930-40.

В то время также были весьма популярными босоножки. Их могли надевать на голую ногу или же на белые носки.

Атрибуты стиля и франшизы в облике женщин.

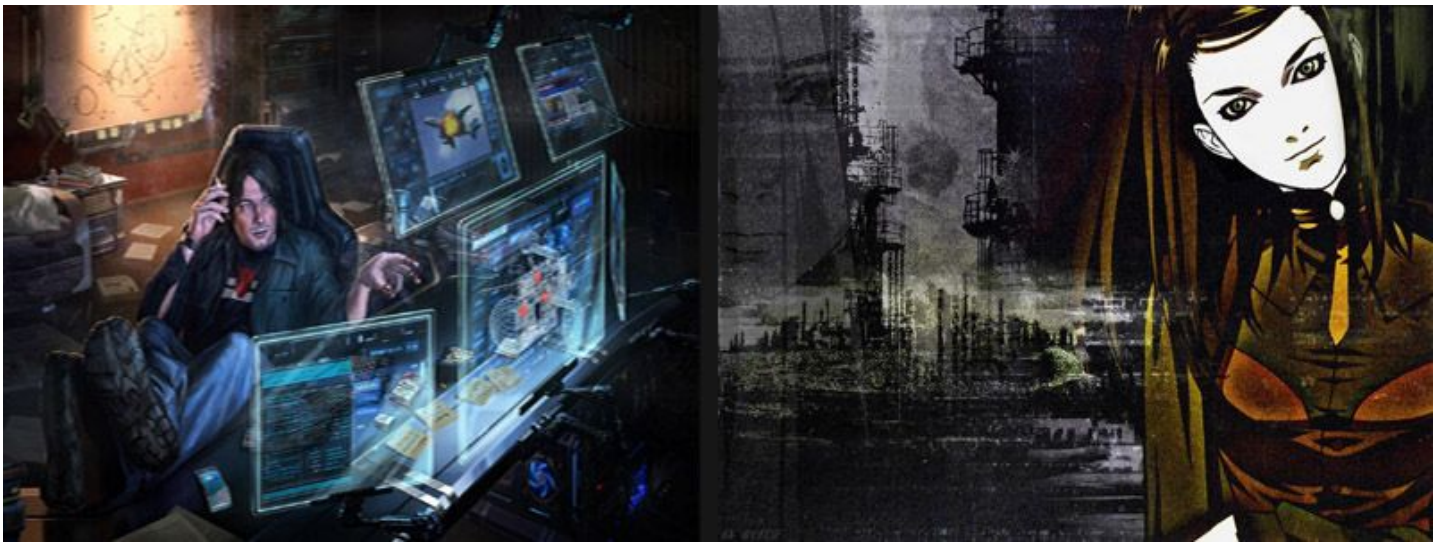
- Макияж: Стрелки и ярко-красная помада (оттенки от теплого до холодного, но ярко-красные вариации).
- Костюм: Платье, у которого нижняя часть — юбка (карандаш или юбка-колокольчик), блуза с юбкой. Вариации в стиле 50-х.

Атрибуты стиля и франшизы в мужском облике.

- Строгий костюм.
- Шляпа.
- Прическа должна быть аккуратной, в идеале укладка бриолином.

Больше картинок

Самая разнообразная часть Моста — **Нижний город**. Здесь возможно смешение стилей от хиппи до панков, общим является то, что вся одежда в основном не новая (протертые джинсы, дырки, заплатки), но возможны исключения. Мы рекомендуем для каждой группы (секты, банды, подпольные лаборатории, тусовки хакеров из кабака и т.п.) выработать свой набор общих стилистических элементов.



Больше картинок

В **Понт Руж** нет единых рекомендаций. Внешний вид местных жителей зависит, в первую очередь, от рода деятельности:

- Курьеры — кричаще яркая (кислотных тонов) удобная облегающая (чтобы не цеплялась) одежда и обувь со множеством нашивок, логотипов, значков.
- Силовые организации — одежда военного покроя, форма со множеством громоздких обвесов.
- Евреи — классические костюмы с элементами традиционной культуры (подчеркивают свой консерватизм), элементы иудейского религиозного облачения.
- Колумбарий — просторные одеяния пастельных тонов.

Больше картинок

На Мосту нет моды для богатых, а те, кто хочет выглядеть ультрасовременно и стильно, подражают жителям **Небесного города (даже те, кто там никогда не бывал).** Здесь, в противоположность Нижнему Городу, все выглядит подчеркнуто новым (*возможны исключения*), в том числе:

- Любовь к экспериментам над собой (в том числе в части имплантов и модификаций себя).
- Ретро-одежда в стилистике будущего. Турнюры, огромные воротники, стилизация под старинные платья и камзолы, просто более удобные и более строгие (без золотого кружева).
- Воротники. Это очень важно. Простого воротника у жителя Небесного города не встретишь, в моде стоячие, гофрированные, испанские, футуристичные.
- Современный нам с вами фэшн-футуризм — безумные эксперименты с геометрическими формами, одежда, искажающая фигуру, плечи, как в Футураме, вот это вот все.
- «Дорогие» аксессуары к имплантам: стразы, золото, кевлар и углепластик.

Больше картинок

У **андроидов** нет своей моды, они носят то, во что их нарядил хозяин, а хозяева могут быть из разных франшиз.

Чем к более раннему поколению принадлежит персонаж (чем он старше), тем ближе его одежда к современной нам. Чем более позднее поколение (чем моложе персонаж), тем сильнее отличается антураж от современного, слабее влияние традиций и морали на костюм. Например:

1. Топ-менеджер поколения X из Serenity может ходить в деловом костюме с галстуком с японским драконом и с заметной татуировкой на лице (имплант для повышения интеллекта), а топ-менеджер поколения W костюм с галстуком уже не наденет;
2. Хиппи из Нижнего города из поколения Y может быть одет, как классический хиппи, а хиппи из поколения A так уже не оденется. Он может использовать, скажем, хипповские феньки, но у него уже 75% лица покрыто чешуей, и/или эльфийские уши (имплант), и/или непропорциональное тело (широкие плечи, сутулая фигура, как у обезьяны, «чтобы быть ближе к природе»), да и феньки могут быть сделаны из света и выращенной в биолабораториях материи.