

DECODERS[®]



INTRO

DeCoders to gra multiplayer w świecie neuro steam punk. Deficyt mocy obliczeniowej. Wszystkie umysły są połączone i udostępnione nadrzędemu superkomputerowi używając mocy obliczeniowej dla obsługi maszyn obsługujących świat. Mózg chroniony jest kodem, który można złamać używając narzędzi deszyfrujących. Celem obniżania many innych osób jest zmniejszenie ich wkładu w proces obliczeniowy superkomputera. Maszyny służą głównie tym ludziom, którzy zachowują wysoki poziom many – których wkład w proces obliczeniowy jest największy.

ISTOTA

Przełamywanie kodów chroniących umysły innych graczy odbywa się z użyciem narzędzi deszyfrujących. Przełamanie kodu skutkuje spadkiem wartości many gracza złamanego w odpowiednich proporcjach. Wartość utraconej many, jest przeliczana na wartość pieniężną dla gracza łamiącego. Pieniądz umożliwia nabywanie urządzeń deszyfrujących lub komplikujących własny kod lub pośrednich.

ŚWIAT GRY

Świat gry nie jest jej pretekstem. Jest tylko tłem, na którym osadzono liczbową mechanikę. Nie gra została stworzona na przestrzeni świata, lecz świat został stworzony by wypełnić grę przestrzenią. Wybór klimatu neuro steam punk jest tu i przypadkowy i wymuszony i szczęśliwie trafny. Głównym pretekstem gry są kody i liczby.

Post nuclear low electronic neuro steam punk. Nie ma wielkich koncernów elektronicznych, cudów techniki, spektakularnych osiągnięć mocy obliczeniowych, superszybkich procesorów, szafu medialnego. Nie ma nawet zbyt wielu procesorów. Powróciły lampy tranzystorowe i inne proste mechaniczno-elektryczno-cybernetyczne urządzenia. Istnieje domowa, podziemna produkcja domorosłych cybernetyków. Cybernetyka i neurofizyka rozwinęły się za to spektakularnie, przy czym elektronika od czasów ostatniej wojny elektromagnetycznej jest znów w fazie załazkowej. Po owej wojnie pozostała również niewyobrazalna starta maszyn, częściowo tylko zdolna do pracy z powodu niedoboru (wręcz kryzysu) mocy obliczeniowej. Cóż może powstać z kryzysu mocy obliczeniowej i nadzwyczaj rozwiniętej neurofizyki? Czyżby powszechna sieć obliczeniowa z ludzkich mózgów podpiętych (a jakże!) kablem przez potylicę?

Istnieje wielki megakomputer (nazwijmy go pokrętnie – Sophisma), który jest zdolny do używania mocy obliczeniowej mózgu wszystkich ludzi na całej tej wielkiej resztkę świata gnieżdżącej się w kilkunastu post-miastach. Ludzie 'dobrowolnie' używają swego mózgu by Sophisma mogła wprawić w działanie wielką stertę milionów maszyn. Życie wymaga maszyn, nawet w najbardziej prozaicznych aspektach. Stabe, niedożywione, schorowane ciała. Brak, czy wręcz bezcelowość ruchu, wojne biologiczne, magnetyzm, promieniowanie... Ludzie praktycznie nie wstają z miejsc. Wyjrzenie z okna to przemieszczenie całości instalacji cybernetyczno-maszynowej w pomieszczeniu.

Przemieszczanie odbywa się w sposób monstrualny, 'zmechatowany'. Urządzenia wpięte w mózg istnieją poza mózgiem – nie są bynajmniej zminiaturyzowane. Setki metrów kabli, dziwactwa urządzeniowe, lampy elektrodowe, generatory prądu w brudnych, oskurnych pomieszczeniach podobnych do gabinetu Okulisty z Raportu Mniejszości, połączonych z czymś bardziej elektrycznym, ciemnym i zmaszynowanym, jak... poduszki z Matrixa.

Wola Sophismy nie istnieje – jej działanie jest wypadkową wolą wszystkich ludzi do niej podpiętych. Dobra i usługi, jakie wytwarza dzięki maszynom są dystrybuowane wprost proporcjonalnie do potęgi umysłowej danego człowieka, mocy jego mózgu, sprawności i czasu, jakiego Sophismie użycza. Właściwie brak jest własności prywatnej – skrajnie lewicowe zasady podziału dóbr. Wszystko jest wspólne. Całość świata maszyn służy jednak 'skrajnie prawicowo' tym, którzy mają największy wkład w moc obliczeniową – jednostkom o największej sile umysłowej.

Podpięcie do systemu – jak zwykle – umożliwia włamania jednego jego elementu do drugiego. Czyli włamania mózgów do siebie nawzajem. W tym fragmencie świata porusza się gra. Każdy z ludzkich mózgów ma określoną moc obliczeniową. Łamanie Kodu to łamanie bariery chroniącej przed włamaniami do mózgu. Włamanie takie skutkujeubożeniem intelektu/woli/mocy/siły/koncentracji – jednym słowem: many złamanego mózgu. Mniejsza mana innych to większy MÓJ udział w decyzyjności Sophismy. Czyli lepsze życie. Ale jak łamać? Czym łamać? Czy można się zabezpieczać? Skąd brać sprzęt? Co to za sprzęt? Za co go kupić?

Jednocześnie niewielki zaledwie ułamek resztki ludzkości jest świadom możliwości włamania do mózgu i obniżenia jego many. Tylko umysły wybitne, które potrafią poziom swojej many wywindować wysoko w górę stały się celami ataków pierwszych Breakerów. Tylko ludzie z wysoką maną byli niebezpieczni w tym sensie, że zagarniali dla siebie zbyt duży procent usług i dóbr maszynowych przysługujący im z racji wielkiego wkładu umysłowego w działanie Sophismy. Na ironię tylko Ci ludzie są w stanie zauważyć, odczuć spadek swojej many i pewnego rodzaju umysłową dewastację i uznać za możliwe – bo jakby namacalne – włamanie do swego mózgu. Słana więc była do nich sugestia, by – jakież to niemoralnie piękne – by bronili się przed atakami, zabezpieczyli swój mózg kodem i... także łamali umysły innych ludzi, inaczej inni będą łamać ich. A sugestię tę stały syndykaty. „Dla Pana dobra... doprawdy.” Poznając rzeczywiste oblicze świata w którym żyli – rozumiejąc dopiero teraz, że wybitne jednostki to tylko te, które zabezpieczają swój mózg kodem, że aby go otrzymać należy lobbować syndykaty w decyzyjności Sophismy, że większość umysłowych potęg to Breakerzy – nie mając innego wyboru – sami stali się Breakerami. Zaczęli działać w celu monopolizacji swojej woli już nie tylko poprzez pogłębianie swej potęgi umysłowej – medytacje, trening umysłowy, chłonięcie wiedzy i trwanie w silnej woli – ale także obniżając ją u innych by zdobywać fundusze na sprzęt chroniący ich mózg i poziom ich many – na rozbudowę kodu. To syndykaty produkują urządzenia breakerskie, umożliwiają handel, dostarczają zasilanie i płacą poszczególnym ludziom za ubożenie woli innych. Więcej w rozdziale **Syndykaty**.

Każdy ma wizję swojego świata i stara się ją wprowadzić w życie dzięki Sophismie, która tym światem steruje. Dlatego czas udostępniania mózgu Sophismie jest jak największy. Jest to głęboka zaawansowana technomedytacja. Tak zwane 'życie' pomiędzy fazami oddania się Sophismie trwa

jak najkrócej. Sophisma jest jak praca. Im więcej pracujesz, tym lepsze masz życie, którego masz mniej. Kiedy gracze logują się do gry, to odpowiadający im w świecie gry alter ego wybudzają się niejako z Sophismy i działają w ramach 'pracy przy kodach' by świat, w którym chcą żyć, ziścić się, także dzięki metodom bardziej... bezpośrednim. Mana graczy rośnie wtedy, gdy nie grają. Gdy grają – łamią kody innych graczy zyskując środki na zabezpieczenie many, która wytworzyli w czasie, w którym nie grają.

Rozpoczynając grę – co oznacza po prostu wejście w ćwierć-legalną sferę działań obywatelskich – otrzymujesz od syndykatów podstawowy sprzęt do walki, kod zabezpieczający 2 bębnowy, jakieś 3 detektory... Nikt nie da ci więcej. Nikt w Ciebie nie wierzy. Fakt że została do Ciebie wysunięta propozycja bycia Breakerem, już i tak powinna być dla Ciebie nobilitująca. Jesteś prawdopodobnie wybitną jednostką, inteligentną i o dużej potędze umysłowej – okaż siłę w tym brutalnym świecie. Otrzymujesz wyposażenie niezbędne do włamania. Stajesz się przestępcą, jakbyś posiadał broń i nielegalne oprogramowanie. W zamian za to musisz zmienić lekko swoje poglądy i zacząć... lobbować. Syndykaty – Handlowy, Produkcyjny, i Energetyczny – chcą mieć zagwarantowane Twoje poparcie w decyzyjności Sophismy. Chcą bezpieczeństwa, czyli przyzwolenia na działalność, a dalej – legalności, dofinansowania i w konsekwencji nieograniczonej władzy. Jesteś zależny od tych trzech Syndykatów. Tylko te syndykaty umożliwiają łamanie kodów i ochronę przed włamaniem. Wszystkie one konkurują ze sobą o Twoje lobby ale wspólnie łożą na Twoje ich poparcie. Breakerzy i Syndykaty to samonapędzający się układ.

KOD

Kod jest barierą chroniącą przed włamaniem. Kod jest generowany indywidualnie dla każdego gracza atakującego. Gracz broniący dąży do tego, by kod ten był jak najbardziej skomplikowany – trudny do złamania. Kod jest szeregiem cyfr. Przykład prymitywnego Kodu: 133. Przykład zaawansowanego Kodu: 98001734225. Kod zbudowany jest z bębnow. Bębny osadzone są w kasecie o danej ilości miejsc. Jeden bęben wyświetla jedną cyfrę (wartość) ze swego zakresu. Możliwa do wystąpienia wartość na danej pozycji jest brana losowo z zakresu danego bębna. Kaseca determinuje ilość bębnow i czas w jakim nastąpi zmiana kodu.

Przykładowo gracz ma kasetę 3 bębnową i z osadzonymi bębniami:

- 1: Bęben cztero wartościowy z przedziału <0,3>
- 2: Bęben dwuwartościowy z przedziału <4,5>
3. Bęben ośmiowartościowy z przedziału <1,7>

Przykładowy kod zbudowany z tych bębnow: 354

Moc powyższego kodu: $4 * 2 * 8 = 64$

Czyli 64 możliwe kombinacje.

PONIŻEJ JUZ TYLKO BARDZO POBIEZNA EDYCJA STAREGO PLIKU DECODERS z 2007 r
- do opracowania w przyszłości.

Cel gry:

Osiągnięcie jak najwyższej pozycji w rankingu.

Zasada zajmowania pozycji w rankingu:

Im większa wartość współczynnika Rank tym wyższa pozycja w rankingu.

Współczynnik Rank: Stosunek całkowitego czasu gry Gracza do sumy iloczynów czasów zajmowania miejsca X w rankingu mana i wartości tego miejsca. Z dodatkowymi ewentualnymi modyfikatorami.

Przykładowo: 5 tur na miejscu 1, 14 tur na miejscu 9, 3 tury na miejscu 4. Czas gry: $5 + 14 + 3 = 22$

$$5*1 + 14*9 + 3*4 = 143$$

$$22/143 = 0,1538$$

$$\text{Rank Interfactor} = 0,1538$$

Mana jest energią za którą nie można „kupić”. Jest ona czymś co należy chronić by być wysoko w Rankingu. Obniżanie many innych graczy to dochód już czystej Gotówki. Należy ją wydać dwójako: tak, aby mieć dobre narzędzia defensywne by nie spadała mana, oraz by mieć dobre narzędzia ofensywne by mieć większy znow jej przyrływ. Cel gry jest jasny. Całkowita rezygnacja z tabel, ta beleczek, rankingów pośrednich. Różnorodnych rankingów tematycznych uśrednianych tajemniczo dla uzyskania jednego rankingu.

Rodzaje Deszyfratorów:

Istnieje szeroka gama narzędzi deszyfrujących:

1. Informujące ile razy w kodzie występuje wybrana liczba.
2. Informujące ile razy w kodzie występuje konkretna liczba.
(dla liczby bębnow od 1 do X jednocześnie).
3. Detektor Parzystości / nieparzystości bębna / wielu bębnow
4. Detektor sekwencji Informuje czy w Kodzie istnieją sekwencje. Rodzaje sekwencji: dwie/trzy/cztery liczby obok siebie: parzyste/nieparzyste/te same/progres(2,3,4)/regres(7,6,5) ze wskazaniem miejsca położenia lub nie.
5. Czy wartość bębna jest większa niż X
6. Czy wartość bębna wynosi X?
7. Ile większych/mniejszych od X? w kodzie/ bębnach
8. Informujące o zakresie bębna/bębnow.
9. Zwracające wartość zakresu bębna/bębnow jeśli jest on nie większy niż X.
10. Mieszane np. zwracające wartość zakresu bębna jeśli jest to szerokość 3 lub 4 lub 5, i jeśli wartość bębna jest parzysta.
11. Mieszane np. (zwracające wartość)/(mówi czy wartości są większe niż X) trzech wybranych bębnow jeśli wszystkie są parzyste.

12. Mieszane np. zwraca wartość bębna o danym, konkretnym zakresie. Jeśli inny zakres to nie podaje nic.

Wszystkie specyfikacje urządzeń dostępne są osobnych plikach *.xls.

Inne narzędzia:

W grze dostępne będą inne narzędzia urozmaicające rozgrywkę.

Np.:

- Bębny odporne na detekcje. Np. bęben niewrażliwy na odporność np. na detekcje parzystości.
- Sensory wyczuwające niewrażliwość na detekcje.
- Autoattackery. Podczas łamania kodu, GA jest narażony na złamanie jego własnego kodu losowo wybieranymi sekwencjami z szybkością zależną od czegoś, przykładowo 20 kodów na sekundę. Nawet wirtualnie (czyli jeśli potencjalna moc kodu wynosi 1000 to zostanie on złamany po 25 – 50 sekundach [odchyłka paraboliczna], jeśli szybkość łamania autoattackerów wynosi 20 kodów na sekundę. Moment czasowy w którym nastąpi złamanie zostanie wygenerowany automatycznie przy wejściu w 3 fazę deszyfracji).
- Autoattackery z widocznym / niewidocznym czasem dla GA, szybsze lub wolniejsze. Dwa autoattackery na raz. Trzy autoattackery na raz...
- Autoreadery odczytujące fragmenty kodu(!!) podczas obrony
- Bębny zmieniające swe wartości w czasie.
- Bębny zmieniające wartość po nieudanym przełamaniu.
- Quasi bębny – fake bębnowy o stałej wysokiej wartości
- Detektory tych bębnów
- Ograniczniki czasu deszyfrowania kodu
- Ograniczniki widoczne / niewidoczne dla GA, szybsze lub wolniejsze.
- Detektuner – wspomagające Atak narzędzie do kontrolowania i zapisywania wykluczeń wartości w poszczególnych bębnach. Manualny/automatyczny.
- Memo zakresu – zapisywacz i podawacz wartościowości bębnów (jeśli zostało to jakoś odkryte) graczy których się rozkodowywało).
- Kasety na bębny
- Automatyczne zmieniacze bębnów.
- Generatory Mocy w przypadku odcięcia prądu – Ogniwa wodorowe.
- Detektory różnych narzędzi – autoattackerów, readerów. O różnej mocy.
- Przedmioty podstawowe: Wtyczki umożliwiające czat z innymi (z grupami), umożliwiające pokazanie listy grup...
- Aplet anonimowości. Antyaplet. Siła apletu i antyapletu. Czas po którym wykrywa się antyapletem id atakującego gracza.
- Aplet niezauważalności ataku. Czyli gracz broniący nie czuje, że jest właśnie dekodowany. Antyaplet. Siła i czas. Jak wyżej.

INJECTIONS:

1. INJ szybkości (dendronitan) – specyfik zwiększający szybkość myślenia – skutek – spowolnienie działania autoattakera lub ogranicznika.
 2. INJ Furii (tetrastrontolizol) – zmniejsza % spadania many GB do obniżenia po nieudanych strzałach
 3. INJ Woli (metaxodezydryna) – mimo końca czasu deszyfracji możesz ciągle łamać kod... Przez jakiś czas. Po prostu musisz.
 4. INJ Trzeciego Oka (torrenizyt) – podczas spostrzeżenia (z antyapletem, lub bez), że jest się atakowanym – poprzez spalenie części many – można Gracza Atakującego wyrzucić, wstrzykując sobie uprzednio torrenizyt...
 5. INJ Czakramowy (axonit) – kontr-INJ trzeciego Oka. Wygrywa ten gracz, który spalił więcej swojej many
 6. INJ Mirazu (duozentex) – aplikowany przed wylogowaniem – zwiększa szybkość wzrastania many przy Medytacji (LogOut Time). Silnie uzależniający i drogi.
 7. INJ Koncentracji (chi-yin-dan) – sprawia że mana wzrasta także w LogIn czasie.
- Automat Iniekcyjny. Ze zmechanizowanym i programowalnym dawkowaniem dożylnym specyfików.
 - Oxygen – czysty specyfik. Taki kieliszek dla odwagi. / *by Kostrzewski* / – zwiększenie działania INJ o X% (w zależności od jakości 5 – 15) oraz, przy nie braniu INJ – brak spadku many pobieranej przy rozpoczęciu fazy ataku.
 - Substytuty środków uzależniających wyrównujące manfulkcje powodowane odstawieniem Injections, ale nie uzależniające
 - Sterowanie Kontrolerami INJ przeciwników – skutek – o danej godzinie następuje u nich wstrzyknięcie kilku specyfików naraz (czego na boga nigdy nie wolno robić!). Każdy mix specyfików ma jakieś specjalne działanie.
 - KontrSterowniki INJ
 - Unikatowe przepisy na Mix-INJ(?)

Tak wielka różnorodność narzędzi i łączenie ich cech i zupełna śmiałość w konstrukcji i stan psucia i popsucia i dokupowanie części... to wszystko przekształci bazar w Giełdę Świetnej Rozrywki i jeszcze bardziej uzależni graczy od gry. Bedzie tu to coś co tak zrewolucjonizowało RPG poprzez Diablo.

DZIAL O SYNDYKATACH.

Syndykaty kusza dodatkowymi bonusami jak:

Syndykat Energetyczny:

Masz większą kontrolę nad dostarczaniem prądu do siebie. Mając wpływy i dobrą opinie w tym Syndykacie możesz wpływać na odłączanie prądu innym Graczom. Dostajesz ogniwa wodorowe gratisowo częściej (np. za dobry atak przy dużym aktualnym poparciu dla tego syndykatu). Liczba ogniw – jak zresztą wszystko w tej grze – reguluje sie sama. Szansa na bonus ogniwowy jest uzależniona procentowo od jakości ataku co wyrażone jest współczynnikiem k ($0 < k < 1$) i wynosi

$(k \cdot sr \cdot 0,01m) / \sim 8$), gdzie m jest rzeczywistym poparciem dla syndykatu, a sr to średnia liczba ogniw w posiadaniu 20 graczy z otoczenia rankingowego gracza.

Syndykat Handlowy:

Niższy wymagany procent i niższe prowizje od przebicia ceny na Aukcjach. W apogeum lobbowania tego syndykatu otrzymuje się część z wszystkich podatków giełdowych. Bonusy z tego syndykatu będą miały charakter typowo pieniężny.

Syndykat Produkcyjny:

Niższe ceny(?). Sprzęt, który kupujesz ma lepsze właściwości (mniejsze psucie). Możliwość lepszych cen za recyklingowany stuff. Czasem widzisz przedmioty na giełdzie, których większość nie widzi. Gratisowe reperacje przedmiotów. Cos na zasadzie gwarancji. Przykład antybonusu od syndykatu produkcyjnego (czyli co się będzie działo, gdy syndykat produkcyjny będzie szwankował bo będzie otrzymywał mało poparcia od graczy w stosunku do innych syndykatów. Co się będzie działo dla gracza który ustawicznie Malo ten syndykat obdarza lobbieniem): nie dostajesz tego przedmiotu który kupiłeś ale jakiś szajs. Jak na allegro.

Istnieje też...:

Syndykat Farmakologiczny.

Szczegóły: **Rady Syndykatów.**

Suma poparcia dla 3 syndykatów SE, SH, SP = 100%

Nie możesz zaspokoić interesów wszystkich grup. To jak lawirowanie między trzema mafiemi żadnej z nich nie będąc członkiem. System poparcia podlega pewnej funkcji. Z trzech części stu procent rozłożenie poparcia dla trzech syndykatów może przybrać różne układy. Gra będzie wymuszać, czyli propagować rozłożenie poparcia w skrajny sposób. I tak – zakładając ze minimum poparcia dla jednego syndykatu wynosi 10% to najbardziej skuteczne poparcie to układ 80/10/10. Taki układ daje poparcie skuteczne 100%. Najsłabiej działający układ, ale też najbardziej zbalansowany to 33,3/33,3/33,3. Taki układ daje poparcie skuteczne 66(50?, 40?)%. Czyli nie 33,3/33,3/33,3 ale 22,2/22,2/22,2.

Zasada obliczania pośrednich poparcí skutecznych:

Maximum: 10/10/80

Minimum: 33,3/33,3/33,3

Jest tak że jeśli dwa zestawy trzech liczb dają tę samą sumę, to dają różne iloczyny – zgodnie z zasadą że im mniejsze dwie z trzech liczb to ich iloczyn jest mniejszy. Natomiast maksymalny iloczyn otrzymuje się z liczb najbardziej do siebie zbliżonych. Czyli w konsekwencji trzy te same. I dalej:

$$1/10 \cdot 1/10 \cdot 8/10 = 100\%$$

$$1/3 \cdot 1/3 \cdot 1/3 = 66,6\%$$

Co daje:

$8/1000=100\%$

$1/9=66,6\%$

Ustalając na osi y procenty a na osi x wartości i wprowadzając punkty $x_1(8/1000, 100)$ i $x_2(1/9, 66,6)$ otrzymujemy prosta o równaniu:

$y = -1170,92 * x + 109,3673$ // plik: Poparcie skuteczne.xls

gdzie:

x to suma odwrotności poparców bez znaku procenta

y to wartość poparcia skutecznego poparców składowych

Funkcja ta mówi w szybki sposób jakie jest skuteczne poparcie dla trzech syndykatów mając za dane wejściowe poparcia składowe.

Np.:

Dla poparców:

20 / 10 / 70 poparcie skuteczne wynosi 92,97% czyli

18,595 / 9,297 / 65,08

Gra będzie badała jakie jest ogólne poparcie wszystkich graczy dla każdego Syndykatu i jeśli dany syndykat będzie miał małe poparcie, to będzie on szwankował, i na przykładzie prądu – prąd będą mieli częściej ci, którzy syndykat paliwowy popierają bardziej niż inni... Nie będzie więc miała miejsce sytuacja że bonus danego syndykatu okaże się w praktyce bardziej wartościowy i wybierany przez większość graczy. Będzie się samoistnie utrzymywał balans. Zmiana poparcia dla syndykatów nie następuje w momencie – również jest uzależniona od siły many w danym czasie i procencie poparcia.

Rady Syndykatów:

Aby umożliwić graczom rozwój postaci w różne style, a także wprowadzić inny rodzaj gry, nie tylko ciągle łamanie kodów, a także by oddać władzę nad grą w ręce graczy wprowadzono Rady Syndykatów. O co chodzi?... 5% graczy, lub pierwszych dziesięciu, o NAJWYŻSZYM poparciu dla danego syndykatu może wpływać na wpływ syndykatów na grę. WSZYSTKIE NICKI BEDA NOWE, jak w zakonie, nowe imiona tylko w kręgu syndykatu. Np.: będą mogli decydować (jako Rada) na zasadzie wyboru opcji (ale nie tylko) jakoby jako zarząd Syndykatu o następujących rzeczach:

Syndykatu produkcyjnego – jaki sprzęt wprowadzić na giełdę a jaki nie. Lub mogą wpuścić na giełdę np. 20 wadliwych detektorów. Innym bonusem jest też WIEDZA, kto... hmm.. być może wiedza o tym, kto nabywa urzędnika, nawet, gdy, zapłacił za swoją anonimowość na giełdzie.

Syndykatu handlowego – wpływ na wysokość podatków giełdowych i wszelkich procentów. Rada będzie dostawała procent od pobranych podatków giełdowych od wszystkich graczy. Innym bonusem jest też WIEDZA, kto ile ma kasy, oczywiście nie od razu wiedza o wszystkich.

Syndykatu energetycznego – wyłączenie prądu całej Loyalty, całej grupie, danemu graczowi, na czas dnia, tygodnia, godziny.

Syndykatu farmakologicznego – unikatowo – WIEDZA o tym kto jest kim w radzie każdego syndykatu. Syndykat farmakologiczny to po prostu syndykat narkotykowy. Podziemie. Stąd ta wiedza. ALE! Do rady syndykatu farmakologicznego nie można się dostać poprzez lobbying, bo przecież lobbować tego syndykatu nie można, ale poprzez duuuuże kupno różnych specyfików. Czyli także zażywanie ich (albo nie?!). Rada bowiem dostaje wszystkie dragi za friko. Ale by dostać się do rady należy się konkretnie uzależnić (albo nie?!). A więc gdy postawisz na taki rozwój kariery a ciągle nie będziesz w radzie i nie będzie dostawał środków gratis, to ciągle kupowanie i zwiększanie (przez uzależnienie) ilości tych środków zrukuje Cię! Wiesz co? Bierzesz dalej? Nicki rady tego syndykatu są nieznanne. Inne bonusy: Oczywiście kontrola produkcji i MOCY środków. Następny Bonus: w rozdziale **Bazar** mowa o zadłużeniu... Ten syndykat kontroluje zadłużenie i to jego członkowie otrzymują procenty pobrane od dłużników Syndykatów.

Lider każdej Rady Syndykatu Bedzie zostaje jego hmm.. sekretarzem, public relations chief i ma możliwość umieszczania co jakiś czas listów otwartych dla graczy. Newswriter

Gra ma zawierać w sobie jak najmniej (a póki co, zdąża się do tego, ze żadnych) stałych współczynników. Wszystko ma być rozwiązane na zasadzie stosunków i funkcji. Wszystko, cała gra ma zależeć tylko i wyłącznie od graczy. TAK! TO JEST ISTNA REWOLUCJA. Gracze grają w której można zmienić prawie każda regułę i poprawić formuły, zasady obliczeń i współczynniki.

Marketplace:

Niepotrzebne bębny czy detektory i wszelki inny stuff można wystawić na aukcje (PROCZ SPECYFIKÓW FARMAKOLOGICZNYCH – bowiem ich kupno przekłada się na zwiększenie przychylności dla SF, a ich odsprzedaż byłaby wyminięciem tej zasady. Chyba że ustalili się, że można odsprzedawać specyfiki nieużyte. Wtedy uzna się graczy kupujących specyfiki od syndykatów za dilerów rozprowadzających, którzy, jak to dilerzy – sprzedają drożej. Bedzie więc możliwość zostania dilerem i walka o monopolizację rynku farmakologicznego, będąc jednocześnie czystym i niebiorącym... jak dobry diler. Tym bardziej że nie będzie możliwości okazania popytu na specyfiki... bardzo skomplikowana i ciekawa kwestia... tym bardziej jeśli dodamy możliwość sprzedawania przez graczy fałszywych specyfików, zwykłej soli fizjologicznej pod etykietką metaxodezydryny, lub zamianie specyfików). Nie ma innej możliwości sprzedania. Gracze licytują się proponując swoje stawki. Przy podbiciu stawki pobierane jest X% (10?) zwrotnej zaliczki i X% (1?) bezzwrotnej w stosunku do zaproponowanej ceny. W ten sposób okaże się rzeczywista wartość narzędzi. Dodatkowe opłaty za anonimowość. Nie będzie tak zwanej ceny sugerowanej przez Grę. Ale Bedzie można odczuć wartość przedmiotu. Przedmiot wystawiony na aukcję nie może już być używany. Przedmiot wyceniony nie może być z aukcji zdjęty. Czas do zakończenia aukcji to 2/3/5 godzin (2 dni?) od ostatniego przebiccia. Przebijać można o min. X% (5?) aktualnej ceny. Dodatkowe modyfikacje w ramach lojalności dla Syndykatu Handlowego.

Charakterystyka mocy specyfików (mocne, średnie, słabe, itp.) jest czasem znana, czyli widoczna, czasem nieznaną. Albo znana zawsze tylko członkom rady SF.

Wydaje się, że ceny bębnow i kaset będą niesamowicie wysokie.

DROP, POPYT, PODAŻ, MONOPOL:

Nie ma też innej możliwości nabycia przedmiotu. Na karcie aukcja, podzielonej na tematyczne zakładki pojawiają się także, – obok przedmiotów wystawianych przez graczy – dropy. Drop Bedzie wart na początku zero.

Zwiększanie lub zmniejszanie ilości dropu, lub jego charakterystyka rodzajowa są powodowane okazywaniem popytu na dane narzędzia przez naciśnięcie przycisku lub przesunięcie suwaka (okazanie mocy potrzeby) przy narzędziach umieszczonych na liście wszystkich przedmiotów na karcie Syndykatu Produkcyjnego (które są aktualnie w produkcji).

Zasada skuteczności reguły popytu i podaży:

Gracze nie będą okazywać popytu na drogi sprzęt, bo gdy się on już pokaże (niejako wymuszony) w dropie, to nie będzie ich na niego stać. Skutkiem tego więcej przedmiotów Bedzie dostępnych niż przy zaopatrzeniu rzeczywistego zapotrzebowania. Oznacza to zwiększenie podaży i spadek cen więc w prostej linii ułatwienie gry graczom z wyższym rankingiem. I odwrotnie: Okazywanie popytu na tanie towary zwiększy drop, co zwiększy podaż, co obniży ceny, co ułatwi grę graczom o niskim rankingu.

Monopol, czyli masowy wykup przez dane grupy monopolistyczne spowoduje gigantyczny popyt więc i gigantyczna podaż – nie do ogarnięcia dla monopolisty. Im dłużej trwa Monopol tym więcej przynosi szkód monopolistom.

Usługa Dropowa oscyluje wokół doskonałego zaspokojenia zapotrzebowania (+/- 30-50%). Można wprowadzić cykliczną Hossę i Bessę. Udostępniać szczątki informacji o prognozowanych hossach i bessach. Można będzie stymulować grę – i przy spadku ilości łamań lub sukcesfull łamań lub przy jakimś spadku procentu wykradzonej many do istniejącej na rynku powodować dropy detektorów. Lub przy małej ilości many – narzędzi defensywnych. Informacje o wahaniami rynku w stylu Newsów lub reklam(!) poszczególnego asortymentu od odpowiednich syndykatów (Fallout).

Zadłużenie:

Można starać się o kupno przedmiotu będąc w posiadaniu odpowiedniej gotówki. Można starać się o kupno wielu przedmiotów. Warunkiem możliwości wyrażenia chęci kupna następnego przedmiotu podczas gdy nie zakończyła się aukcja innego przedmiotu, w której to gracz jako dostani podniósł cenę, jest tylko posiadanie gotówki dla każdego przedmiotu z osobna (albo i nawet rezygnacja z tej zasady). Podczas gdy nastąpiło zakończenie akcji i kupno, czyli wydanie kredytów i brak jest kredytów na możliwość zakupu następnego przedmiotu na który okazano hec kupna w tym samym czasie, nie następuje anulowanie tej propozycji. Następne kupno i tak następuje. Na zasadzie

debetu. Wprowadza się w ten sposób zadłużenie graczy na bardzo spory procent. Lobbowanie syndykatu handlowego obniża ten procent. Członkowie rady SF mają wiedzę o dłużnikach. Jeśli dług okazuje się zbyt wielki do spłacenia następuje jego zamrożenie i przykre konsekwencje...

Uzależnienie od INJECTIONS:

Przymus brania, lub brania substytutów. Spadek funkcjonalności tych samych funkcji które wzmacniają lub uruchamiają przy nie zaspokajaniu nałogu. Warunki co do każdego specyfiku: branie nie częściej niż... nie mieszanie tego z tym... nie branie dawki większej niż... Spowodowanie uzależnienia spowoduje wysoki popyt na INJ. A choroby psychiczne spowodują popyt na Substytuty. Przewiduje, że to będzie wariactwo.. c e n t r a l n i e. Uzależnienie przemija z czasem. Ale zostawia ślady i następne zaczęcie brania odbywa się przy większym ryzyku uzależnienia i wydłuża okres leczenia. Mówię tu o tygodniu minimum, ale jak ktoś będzie brał co popadnie; i mieszał; i szalone ilości.. to – fakt, Bedzie zgarniał większą kasę ale leczenie może się nie skończyć w tej grze. I ŻADNYCH szpitali czy odwyków. WOW.

Choroby psychiczne wskutek zażywania INJ:

Paranoja – nieuzasadnione niczym ukierunkowanie percepcji na graczy, którzy chcieli gracza złamać lub złamali. Objawia się widzeniem na liście graczy do ataku tylko tych graczy i paru wokół nich. Albo inaczej: co dziesiąty (co piąty?) gracz na liście jest graczem z nickiem który ostatnio gracza patrzącego na listę złamał.

Paranoja 2 – pojawianie się logów o nieistniejących atakach na gracza, widzenie nieistniejących przedmiotów na aukcji, dostawanie nieistniejących listów od nieistniejących graczy np. z propozycją dołączenia do niesistniejącej grupy.

Utrata pamięci – utrata Logów, History, History of attacks, buddylist, logi z czata, poczta?

Schizofrenia – czyli niezależne od gracza objawianie aktywności postaci alter ego poprzez kupowanie przedmiotów na rynku (głównie INJ), bycie sztucznie aktywnym, wystawianie przedmiotów na aukcje, inne.

Reklama:

Gracze będą mogli za odpowiednią cenę reklamować swoje używane narzędzia w reklamach ukazujących się jak pop-up'y po zalogowaniu do gry. Można w ten sposób sztucznie wywoływać popyt i podnosić cenę swoich przedmiotów. Ta możliwość dostępna jest dla Graczy, którzy mają największe obroty na giełdzie w danym dniu, czy tygodniu. Można skupiać się na DeCoders w różnych aspektach i w różnych aspektach się specjalizować.

Psucie się sprzętu:

Bębny psują się wolniej od detektorów. Być może w ogóle. Psucie się nie wpływa na skuteczność sprzętu. Psucie sprawia że zwiększa się ryzyko popsucia. Ryzyko jest wyrażone w procencie. Procent to szansa na popsucie się sprzętu przy następnym użyciu. Np.: Detektor HMDD7 nie używany ma ryzyko zepsucia 0,1% Czyli 1/1000. Ryzyko rośnie po każdym użyciu i może doprowadzić do np. 13%,

42%, itp... a jak się zepsuje to jest nieużyteczne. Przy każdym sprzęcie na giełdzie będzie dostępny podgląd funkcji przebiegu zużycia. Jedne Beda logarytmiczne, inne liniowe, w ogóle bardzo mogą być zmienne, wielomianowe. Więc można sprzedawać przedmioty b. dobre na granicy zepsucia(!). Zabawa w deszyfracje przybierze dodatkowych rumieńców.

Recykling:

Rozbieranie zepsutych narzędzi na części i ich sprzedaż. Może ktoś potrzebuje do reperacji. Reperacja dzięki częściom. Części rodzaju: kabel miedziowo niklowy. Lampa próżniowa model 85L, Wtyczka, gniazdko, diody, jakieś generatorki, oscylatorki.

I masz popsuty jakiś sprzęt np. autoattacker i potrzebujesz kabla bo ci się spalił. To szukasz, szukasz, szukasz. Może ktoś będzie miał kiedyś, albo rozbierasz autoattacker na części i sprzedajesz je. Różne części możesz uzyskać po takiej rozbiórce losowo. Np. zepsuje się jakiś kontroler i okaże się po rozebraniu, że właściwie to dobra jest tylko dioda a reszta to się popsuje przy przykręcaniu do tego śruby.

Sprzęt naprawiony to powrót do stanu sprzed awarii ale +10% zużycia czyli np. 23% + 10% czyli 25,3% szansy na posucie. Im mniej zepsuty był sprzęt przed awarią tym większa szansa na znalezienie odpowiedniej części. Im mniej zepsuty był sprzęt przed awarią tym więcej części i bardziej rzadkie się dostanie z recyklingu. Można rozbierać na części nowy sprzęt ale... tak się to obmyśli, że będzie to chyba strata pieniędzy.

Każdy przedmiot Bedzie zbudowany z wielu części. Wszystkie typy urządzeń zostaną umieszczone na liście z wykazem logicznym czy dana część w przedmiocie występuje. Bedzie pewne prawdopodobieństwo czy po rozbiorze dana część będzie mogła posłużyć do recyklingu czy – innymi słowy – czy „dostanie” się ja po demontażu sprzętu.

Kwestia Gwarancji. I reperacji sprzętu samodzielnie i przez SP.

Energia zasilająca:

Do działania urządzeń potrzebna jest energia. Czy prąd. Prąd to surowiec zagarnięty dla całosci maszyn. Syndykat paliwowy dostarcza prąd półlegalnie – na ile pozwala na to Sophisma. Usługa ta jednak pozostawia wiele do życzenia. Zdążają się awarie i przerwy w dostawie. Pewne wahanie cen tego paliwa. Hossa i bessa. Możliwość odcięcia od prądu poszczególnej grupy lub graczy na jakiś czas. Gracze posiadają własne generatory (ogniwa wodorowe lub cos bardziej trendy) które dają energie na czas przerwy w dostawie surowca. Niemniej same ogniwa wodorowe są niewystarczające. Nie wiadomo jak duże ogniwa każdy posiada i jak długo będą podtrzymywały energie. Brak całkowitego zasilania powoduje nefunkcjonowanie urządzeń. Jednak nie Kodu i nie Mózgu.

Charakterystyka Energii:

Natężenie – czyli suma. Nie wszystkie narzędzia mogą być podpięte na raz. Istnieje ryzyko zwarcia przy zbliżaniu się do maksymalnego wykorzystania natężenia.

Napięcie – urządzenia wymagają napięcia minimalnego.

KWH – kilowatogodzina, czyli ile kilo prądu się kupiło. Za prąd się płaci tygodniowo. Jeśli gracza nie stać to popada w zadłużenie (zob.)

Bezpieczeństwo Kodu i wymiana bębnow:

Bębny mogą mieć różne zakresy. Widoczność zakresów wskazuje detektor. Pozycja danego bębna w kodzie jest generowana indywidualnie dla GA (jak Kod). Uniknie się możliwości powiadamiania innych o pozycjach bębnow silnych lub słabych. Istnieje możliwość powiadamiania o liczbie bębnow z danymi zakresami. Jednakże GB może wymieniać niektóre bębny w kasecie raz na dzień. na swoje zapasowe bębny.

Przedmioty Unikatowe:

Istnieją w grze, w dropach przedmioty unikatowe. O bardzo dziwnych statystykach. Maja swoja unikalna nazwę. Inaczej wyglądają. Cos jak Fallout. No i Diablo. WOW!!!

Obrazki:

Fotel z Graczem ALFA i z graczem ZERO.

Fotele przejściowe.

Sophisma

Kroczący w Mroku Robot z Człowiekiem na tronie na szczycie, z wiecznie podpiętymi do mózgu kablami.

Prezes Syndykatu Produkcyjnego – Niezwykle technologiczny i zmaszynowany, lekko półcyborg, uśmiech nonszalancki.

Prezes Syndykatu Farmakologicznego – Szczupły, posiwiały, z cwaniackim uśmiechem na ustach i z przenikliwymi oczkami.

Prezes Syndykatu Handlowego – bogaty grubas, uśmiech przekorny

Prezes Syndykatu Paliwowego – najczystsze spojrzenie i energia ;) z żarówką w jednej ręce i ze świecą w drugiej, także uśmiech wielemówiacy.