

Belépés :

A belépés egyszerű. Becsatlakozol, illetve felrakod a tródákat, vagy csak egyszerűen kettőt klikkelsz az IE 12.6 ikonján. A különbség a hálózatban látszódik igazán. Azok az egyedek, akik rendelkeznek interface képzettséggel teljesen egybeolvadnak a hálóval. Ezért a belépési ponton megjelenő ikonjuk képviseli a cyberdekk fizikai voltát is a becsatlakozás alatt. Egyszerűbben kifejezve ha van interface képzettséged, és becsatlakozol akkor csak az ikonodat lehet támadni, és nem hagyysz a belépési pontodon feltűnő adaterődöt. Ilyenkor a belépési pontodon csak egy kis szimbolizált háromszöget lehet látni, melyből egy vékonyka kék vonal vezet egészen az ikonodig. Természetesen nem olyan egyszerű a nyomodat lekövetni. Kell egy program, amelyik leküzdí a trace értékedet. A kis ikonnal mást nem lehet kezdeni. Tehát nem vagy veszélynek kitéve, nem támadhatnak, és nem bonthatják a vonaladat.

A másik lehetőség, mikor nem rendelkezel interface képességgel (a runnerek csak annyival titulálnak: „láma vagy”). Ilyenkor kell egy biztos pont, hogy a netezés közben ne essen szét kezdetleges képességeid miatt a kapcsolat. Ez a biztos pont jelen esetben a számítógép adaterődje. A belépési pontodnál folyamatosan jelen van az adaterődöd egészen addig amíg ki nem csatlakozol. Ugyebár nem kell taglalnom, hogy ez elég veszélyes... Ha valaki ráakad, és kicsit szórakozni akar, lazán szétzúzhatja miközben te a világ másik végén hackerkedsz. Természetesen ha vannak védőprogramjaid, figyelmeztethetnek a veszélyre. Ha baj van két dolgot tehetsz:

1. azonnal kicsatlakozol, de ilyenkor a „munkád” félbe marad.
2. egy cselekedet felhasználásával visszacsatlakozhatsz az erődödbe. Ekkor a CPU kockáján jelensz meg, és bármikor visszacsatlakozhatsz az ikonodhoz. Ekkor az a baj, hogy az ikonod áll mint egy faszent, tehát az ikonodon keresztül is támadható leszel.

Böngészés :

Mivel már ismered a belépést, rátérhetünk a böngészésre. Itt is két lehetőséged van.

Mindkettőnek meg vannak az előnyei és hátrányai:

1. fizetsz, vagyis létező hálózati azonosítót használsz. Ez inkább kényelmes megoldás. Ekkor nem kell az ikonoddal rohangálnod a világban az oldalakhoz, hanem egyszerűen lekéred az információkat. Játéktechnikailag ez úgy néz ki, hogy a belépési pontnál chillezel, és közben böngészed az oldalakat, mint valami kezdetleges XX század végi diák a suliban.
Mint mondtam, ez inkább kényelmes megoldás. Hátránya ugyebár, hogy fezetni kell érte, és ha valamelyik weboldalon találsz valami érdekeset, aminek jobb lenne utána nézni, akkor fel kell kerekedned, és „személyesen” meg kell látogatnod az oldalt. Mert gondolom nem akarsz rosszkodni egy ismert azonosítóval, hanem inkább pár LDL-en keresztülágva eltünteted a nyomaidat.
2. illegálisan csatlakozol az adott LDL-hez, ahol a weboldal szervere található. (LDL dobás)

Munka becsatlakozva :

Na nem ARRA a munkára kell gondolni! Természetesen azt becsatlakozva végzi az ember. Ilyenkor csak becsatlakozol és mondjuk szétválogatod a múltkori futásnál szerzett cuccot. Vagy egyszerűen levelet írsz, vagy csak lenyomsz egy-két fordulót a tankcsatával.

Cyberpunk 2020 netrún házi szabályok

Természetesen ezeket a műveleteket is érdemes becsatlakozva elvégezni, mert sokkal gyorsabb. 1 mp alatt 3 mp telik el a hálózatban, így háromszoros sebességgel tudsz bármit megtenni.

Interface képességgel: Belépsz a deckedbe. Amit elképzelsz az jelenik meg, de ha egy kis kényelmet akarsz, nyugodtan beprogramozhatsz egy virtuális szobát magadnak, ahol kényelmesen elvagy. De ez csak javaslat, nyugodtan csinálhatsz bármit.. Ha esetleg a netre vagy csatlakoztatva, a külső szemlélők csak az ikonodat látják.

Interface nélkül: Ugyebár az adaterődben ügködész. Általában a CPU kockáján dolgoznak az emberek, mert innen közvetlenül eléred az összes memóriát. De ez sem megkötés, azt csinálsz amit akarsz.. Ha csatlakoztál a háléhoz, kívülről az adaterődöd látszik.

Adaterődök:

A mozgás ugyan úgy zajlik mint korábban, tehát 5 egység körönként, ami nem lehet átlós. A hatótávolság marad a 20 egység de néhány dolog megváltozik:

Az erődben lévő objektumokon nem lehet átlátni! Tehát a memória, a CPU, az LDL, stb. blokkolja a hatótávot. Ha egy objektumban tartózkodsz, akkor abból „kilátsz” 20 hatótáv egységre, illetve a szomszédos (értsd, mellette lévő) objektumba látsz rá. Az objektum nem rejt semmit, tehát nem lehet benne elbújni, csak az érzékelést blokkolja. Erre két dolog miatt van szükség:

1. így nincs az a bibi, hogy mikor belépsz egy rendszerbe, a 20 egységre lévő összes program dob, hogy átlát-e az álcádon (invisibility)
2. így jobban lehet szimulálni, hogy fokozatosan ismered meg a rendszert.

A rendszer:

Ugyebár minden adaterőd objektumokból áll. Az elképelés, mely szerint minek olyan zsúfoltra csinálni, miért ne lehetne benne mászkálni, miért nincs benne sokkal több szabad tér, stb. értelmetlen. Az összes kiegészítő látott adaterőd kicsi. Csak a lényeges dolgok vannak benne, nincs sok üres kocka. Az ok egyszerű: Egy adatszerkezetben nem lehetnek hézagok. Értsd funkcionálisan a tömör rendszerek praktikusak. Természetesen egy rendszer lehet több szintes, stb., de ne legyenek benne nagy üres területek. Mindenki olvasson az adaterőd készítése fejezetet.

Helyzetek:

Két program nem lehet egyszerre ugyan abban a négyzetben. Ha egymás mellett vannak, akkor támadhatják egymást.

Egészen más a szitu a runnerrel. Az ikonja és a programja lehet ugyan azon a mezőn. Sőt, mikor futtat egy programot, akkor az az ő mezőjén jelenik meg, és onnan kezdi meg működését.

Egy egyszerű példa: Kio futtat egy crash-t, miközben egy killer támadja. Az álca programja már leesett, a crash-el próbálja meg kiiktatni a rendszert. A körében megjelenik a kezében a kis bomba, amint sistereg, és eldöntik átjut-e a rendszer adatfalán. A dobás sikeres, tehát a vírus 5 lépéssel elindul a legközelebbi CPU felé, amit ki is iktat a következő körben. Igenám, de a rendszernek van a körben egy cselekedete. Értelemszerűen a killer ráveti magát a vírusra, de nem sikerül elpusztítania. A következő körben a rendszer a gyorsabb, így próbálkozhat még egyszer. Ezúttal a killer megsemmisíti a vírust. Épp időben, mert Kio körében lelőtte volna a CPU-t.

Cyberpunk 2020 netrún házi szabályok

Ezen elv alapján a démonok is a saját meződön aktiválódnak. Ha a program nem tudja elhagyni a meződet (vagy mert minden irányból ellenséges programok vannak, vagy mert adatfal mellett állsz) akkor a te meződön marad, és úgy fejti ki hatását. Az utility programok pl soha nem hagyják el a meződet.

Ezek szerint ha egy kém programot akarsz beküldeni a rendszerbe, azt úgy kell csinálnod, hogy ne ütközzön programba, mert nem tud rajta átmenni. Más a helyzet a runner-el, aki pl egy lopakodó programot használva „elosonhat” egy program mezőjén keresztül is. Ugyebár tiszta, hogy minden program dobhat a láthatatlanság ellen, hogy kiszúrt-e vagy nem. Meg kell jegyezni, hogy két runner ugyan úgy nem lehet egy mezőn mint két program! Másik fontos dolog, hogy egy program a futtatása után a felhasználó következő köréig marad aktív. Tehát addig támadható.

Ugyan ez a helyzet a programokkal, amit rád küldenek. Ha kapsz egy rendszervírus progit (krash) akkor ha sikeres a támadása, rákerül az ikonodra (pl rátapad a tank ikon csövére és ott sistereg). A következő körben a rendszer kezdeményénél kifejti hatását, és kilövi a procidat. Természetesen addig megpróbálhatod levakarni magadról egy killerral.

Minden objektum olyan mint egy kis alrendszer azzal a különbséggel, hogy nem lehet benne mozogni. Tehát elképzélhető benne mondjuk két kódolt fájl, és egy killer program, de ilyenkor az objektumban nem tudtok mozogni. Úgy kell kezelni, mintha szomszédos mezőkön állnátok. Egy megkötés van csak: egy objektumban legfeljebb 1 program lehet. Tehát ha belenyúlsz az egyik memóriába, és onnan előpattan egy hellhound, ami észrevesz és figyelmezteti a rendszert, akkor az erősítésként érkező programok csak a szomszédos mezőkről támadhatnak. A kódolt fájlokra és a runnerekre nem vonatkozik a szabály.

CPU: ha elérted az egyik CPU-t (élve) a következőket csinálhatod:

- a CPU felügyelete alá tartozó memóriák tartalmának olvasása (a letöltés a memóriából közvetlenül történik).
- A többi CPU helye a rendszerben (csak azok, amelyekkel kapcsolatban van).
- Illetve rendszerinformációk kiderítése (rejtett rendszerek, időkapcsoló LDL-ek stb.)
- Ha a rendszer aktivál egy programot, akkor a memóriához tartozó CPU mezőjén jelenik meg. Így van ez a utility programokkal is.

Perifériák:

Minden periféria ikon, egy adott biztonsági szinthez tartozó összes perifériára vonatkozik. Tehát a cég irodáját figyelő rendszerek egy ikon alatt vannak, de a labor kamerái már valszeg egy másik ikonban vannak, aminek kicsit erősebb a védelme. Minden perifériát lehet babrálni, ha megvan hozzá a megfelelő utility.

Gyors szabályként hozzáteszem, ha elsőre nem sikerül átvenni az irányítást a periféria felett, minden további próbálkozás +1-et ad a program erősségéhez.

Azonosítás:

Ugyebár nem minden krash ugyanúgy néz ki. Elvileg egy kis ügyeskedéssel bármely programnak meg lehet változtatni az ikon-ját. Arról nem is beszélve, ha te írod a programot. (lasereyeGecko egyik meséjében az orosz érdekltségű cég programjainak ikonja elég egyedire sikerültek [sarló/kalapács, stb]). Ebből jött az ötlet, hogy a programokat lehet azonosítani, hogy kiderüljön valódi természete. A következőképpen képzeltem el a dolgot:

Cyberpunk 2020 netrún házi szabályok

a dobás: int+(prog.+sys. knowledge)

a célszám: alapesetben 20+prg str. De lehetnek kivételek (pl. wolf)

Eredmény:

ha sikerül megdobni a célszámot:

A program ereje: 1-3 gyenge, 4-6 közepes, 7-9 erős, 10+ nagyon erős.

A program típusa: AP, detection, stb. (ha több van neki, akkor az első kettő).

és a program két elsődleges tulajdonsága: mozgás, re-rezz, pseudo int, stb.

Ha több mint 5-el megdobja a célszámot, megtud mindent az adott programról (természetesen csak a funkcióit, tehát egy vámpírról nem derül ki hogy hogyan működik, csak megtudod az összes programozási paramétert [AP, mozgás, stb.]

Ha nem dobja meg a célszámot, akkor nem tudja azonosítani a progit, de ha a programmal interakcióba kerül, (megtámadja, stb.) akkor dobhat még egyet, +1-el. Ez addig mehet, amíg azonosítani nem tudja, vagy meg nem öli. Tehát következő támadáskor még egy próba+2-vel stb. stb. de a maximum a +3.

LDL:

Itt is szükségét éreztem egy kis változtatásnak. Mivel a CP rendszere pörgős, az általunk kitalált szabály pedig iszonyatosan bonyolult ezért:

Vagy végigdobálja a csomópontok biztonsági szintjeit vagy:

Vagy int+interface+sys know. Próba a célszám pedig az elérni kívánt trace value+10. Ha a dobás sikertelen, akkor jön a szokásos d6 dobás a sikertelen sec level áttörésért.

Control remote:

Többször értelmezve, kiderült, hogy a legtöbb remote általában egy rendszerhez van kapcsolva. Vagyis általában vezetékes vonalon kapja az utasításokat, tehát be kell csatlakozni a megszerzéséhez.

Viszont vannak olyan dolgok, amik tényleg távirányítással mennek (céges kocsik, amit egy AI irányít). Ekkor is két lehetőség van:

1. ha nem védett a hardver, akkor meg lehet próbálni átvenni az irányítást. Itt más szabályok érvényesek. Minden sikertelen próbálkozás után a program ereje 1-el csökken.
2. ha a harver védett, akkor először fel kell törni a védelmet. Ez úgy néz ki, mint egy mikro törés. A védelemtől függő erősségű kódkaput kell feltörni, hogy hozzá lehessen férni a rendszerhez. Ha ez megtörtént, az irányítórendszer érzékeli a periféria eltűnését, és lépéseket tesz visszaszerzésére. Először riadóztat valamilyen külső csapatot, akik megnézik mi történt. Másodszor megpróbálja visszavenni az irányítást. A módszer ugyan az, ilyenkor a runner védheti le a vonalat egy kódkapuval.

Az érzékeléssel is vannak problémáim. A 400m marad, de dobni kell. A célszám a védett rendszer védelme+10, és d10+ interface a dobás újra dobni nem lehet az adott szituban. A nem védett rendszerek természetesen automatikusan megjelennek a képernyőn.

Cyberpunk 2020 netrun házi szabályok

Multiprogram:

Ugyebár egyértelmű, hogy bizonyos programok aktiváláskor egyszer cselekszenek, és eltűnnek [**Anti-ICE, Anti-Personnell, Decryption, Intrusion**]. Más típusúak meg aktiválás után addig maradnak aktívak, amíg meg nem semmisítik [**Stealth, Protection, Demons**].

De ha ez sem lenne elég, kidolgoztam egy rendszert, amivel multiprogramokat lehet létrehozni. A lényeg, hogy ezt a típusú programot akkor is tudod futtatni, ha az adott körben már cselekedtél, azaz kapsz még egy cselekvési lehetőséget. Használatát a kezdeményezés előtt kell bejelenteni, mert jelentősen csökkenti a Deck sebességét.

Nehézség a programhoz	-Deck speed, ha fut	MU
+10	-5	*3
+15	-3	*2