

## Экономика

На игре будет представлена мягкая система экономики. Это означает что **Игроки не будут умирать с голоду** если они не поели в экономический цикл. Все игроки стартуют с небольшим запасом игровых денег или ресурсов, в дальнейшем на игре будут экономические циклы два в день, в ходе которых фракции будут получать определенное количество ресурсов, одиночным игрокам придется проявлять смекалку для добычи ресурсов их обмена или лута, либо присоединятся к фракциям, в надежде что те с ними поделятся.

Губернатор планеты получает ресурсы на всю фракцию местных жителей, с ресурсных точек которые он контролирует посредством СПО, в дальнейшем он волен поступать с ними как сочтет нужным, выплачивать зарплаты и премии, “отсылать” в Империум или тратить на блекджек и шлюх.

У внешних фракций такой же принцип получения и распределения ресурсов - получает Глава фракции, распоряжается Глава фракции (или его доверенное лицо)

### Экономические циклы

На игре планируется пять экономических циклов, если брать полный игровой день время циклов таково:

с 08:00 до 14:00

с 14:00 до 24:00

### Ресурсные точки

Ресурсные точки будут делится на два вида: **стационарные и мобильные**.

### Мобильные ресурсные точки

Прибывшие Фракции (см. [Фракции на Игре](#)) будут получать ресурсы на точки с маяком. Каждая прибывшая фракция на старте игры получает маяк выданный МГ. Раз в экономический цикл орбитальный корабль присылает ресурсы на поверхность ориентируясь на этот маяк.

Время прибытия ресурсов неизвестно и сообщается посредством Электроники (см. *Электронику когда мы ее выложим*) Связисту Фракции.

Если маяк будет утерян, захвачен другой Фракцией, отрядом или отдельным Игроком, Фракция потеряет возможность получать ресурсы со своего орбитального корабля.

Если же Фракции, отряду, Местным жителям, отдельному Игроку, вообще все равно кому, удастся захватить чужой маяк, они получают возможность дополнительно получать чужие ресурсы, пока этот маяк находится под их контролем. Время прибытия ресурсов все также сообщается Связисту Фракции которой принадлежит маяк. В случае гибели Связиста, фракция не сможет получать информацию о времени прибытия ресурсов, пока с орбиты не пришлют нового связиста.

### Стационарные ресурсные точки

Планетарные (Местные) Фракции (см. [Фракции на Игре](#)) будут получать ресурсы со стационарных ресурсных точек. Поскольку планета была подвергнута экстерминатус, производства на ней нет, местные с трудом добывают еду, остатки былой роскоши, которые находят в старых бункерах, складах. Подобные поставки хаотичны и не регулярны.

Ресурсная точка это выход на поверхность из древней шахты внутри которой виртуальные сервиторы оставшиеся с лучших времен добывают что-то полезное и раз в экономический цикл, доставляют найденное на поверхность. Тот кто контролирует ресурсную точку на момент доставки получает все ресурсы. Точное время поднятия ресурсов неизвестно. Ресурсные точки принадлежат губернатору планеты и охраняются СПО.

Иногда к сожалению местных остатки выживших культистов совершают набеги на данные точки похищая все, силам СПО приходится преодолевать и защищать ресурсы от набегов (см. *Посмертие*). Если отряду культистов удастся удержать ресурсную точку, она до конца экономического цикла больше не принесет ресурсов. Если в этот цикл ресурсы уже были собраны, она не принесет их в следующий цикл.

Кроме того на планету с орбиты может быть сброшена “Гуманитарная помощь”, либо один из кораблей с орбиты может получить повреждения от начавшегося метеоритного дождя и часть ресурсов могут “Упасть на планету” вместе с обломками, метеоритами и прочими элементами, время и место подобного падения неизвестно и сообщается посредством Электроники (см. *Электронику когда мы ее выложим*) всем связистам всех фракций.

### Ресурсы на Игре

**Все ресурсы выдаются мастерами и являются отчуждаемой ценностью, игроки должны сдать игровые ресурсы в конце игры мастерам.** Если у Вас есть желание оставить что-то себе на память, обратитесь к Мастерам.

1. Аптечки (см. [МЕДИЦИНА](#))
2. Гранаты (см. [БОЕВЫЕ ПРАВИЛА](#))

3. Ремкомплекты
4. Деньги
5. Жубы
6. Медицинские наноботы (см. [МЕДИЦИНА](#))
7. Платы (см. [МЕДИЦИНА](#))
8. Ксенометалл

### Аптечки

Одноразовый ресурс, необходим для остановки кровотечения на поле боя у раненого игрока. Иначе игрок истекает кровью теряя один жизненный хит каждые 15 минут.

Аптечка это медицинский бинт в бумажной упаковке, со специальной маркировкой. Для активации вам необходимо разорвать пакет и перевязать бинтом раненого персонажа. Игрок не может оказать первую помощь не имея соответствующих навыков. (см. *Навыки когда мы их выложим*)

### Гранаты

На игре разрешено использовать только гранаты выданные мастерами. Гранаты ценный ресурс для боевого взаимодействия, кроме того с их помощью и имея определенные навыки можно ставить растяжки, взрывать замки и т.п. (см. [БОЕВЫЕ ПРАВИЛА](#))

*Ну это, они бабах-тарабах и всем рядом крышка, ошен класная штуковина када надо постучать железяку, на Вааагх нада их пабольше запасать. Ишо их можна наменять у юдишек если жубов много, или отобрать у юдишек и поменять на жубы.*

### Ремкомплекты

Необходимы для снятия чипов поломки и ремонта оружия. **После каждого боевого взаимодействия на все оружие дальнего боя, которое в нём участвовало, мастером наклеивается чип поломки.**

Стандартизированное оружие (проагрעדйжено под Мир: имперского образца, пуляло зеленокожих, ксено-пушка) клинит если получает пять таких наклеек.

Если это оружие не линейного производства (не проагрעדйжено под мир, просто покрашено, не соответствует первоисточнику и т.д.) клинит если получает три таких наклейки.

Сколько нужно наклеить наклеек на каждый образец оружия решает мастер.

Максимальное количество наклеек означает что ваше оружие заклинило, не может использоваться и требует ремонта.

Отремонтировать оружие полностью (снять все наклейки поломки) или отремонтировать частично (снять одну наклейку поломки) может игрок обладающий соответствующим навыком, но для этого ему придется потратить ресурс ремкомплекта.

Пример: Если на лазгане пять чипов поломки, потратив ресурс игрок с навыком “*ремонтник*”, снимет только один чип поломки, тем самым расклинив оружие на один бой. Если же у игрока есть навык “*оружейник*” он потратив ремкомплект сможет починить оружие сняв все чипы поломки. (см. *Навыки когда мы их выложим*)

### Деньги

На планете по прежнему ходят Имперские кредиты некоторые считают что даже после Экстерминатуса с полным уничтожением планеты в космосе остаются только обломки планеты среди которых летают имперские кредиты, которые раньше были у населения.

На старт игры каждый игрок получит определенную сумму имперских кредитов, или иных ресурсов по усмотрению МГ в зависимости от роли и статуса.

На игре будет **мастерский торговый пост**, на котором игроки смогут за имперские кредиты купить недостающие ресурсы, конечно если ресурс не закончился, поскольку мастерский вольный торговец будет получать их каждый цикл, но в ограниченном кол-ве. Прибывшие на планету будут получать кредиты вместе с другими ресурсами, как суточную зарплату, если она вам положена по роли и статусу. Местное население будет каждый цикл получать определенную сумму на каждую ресурсную точку и эту сумму будет делить Губернатор.

### Жубы

Это орочье слово, обозначающее зубы. Зубы орка вырастают и выпадают несколько раз в году, быстро меняясь, чтобы компенсировать тяготы орочьей жизни (пережёвывание жёстких сквигов и костей, потери зубов в драках). Помимо прочего, Жубы также являются важным фактором, определяющим статус у Зеленокожих. Чем больше клыки у орка и чем они острее, тем он более авторитетный и сильный в бою. Как бы то ни было, но важнейшая роль, которую играют Жубы - роль орочьей валюты.

Поселения зеленокожих и торговля построены на Жубах. Жубы — для них основа торговли и один из главных факторов в их иерархии. Только большие, острые, цвета слоновой кости клыки имеют настоящую ценность, поэтому “жубики юдишек” слишком жалкие и дрянные, а значит не представляют ценности. Жубы обычно имеют твердый обменный курс, поэтому тот, кто требует за вещь больше жубов, чем она стоит, нарывается на драку. На игре игрок имеющих Жубы например может откупиться от зеленокожих которые собрались его Постукать. Если конечно успеет договорится. Или применить другим способом на усмотрение Игрока.

Некоторые местные умудряются даже торговать с зеленокожими, конечно не афишируя такие факты. Зеленокожие как и все игроки будут получать ресурсы раз в экономический цикл, считается что грибница большая и множество виртуальных гречинов рыскают по незаселенной части планеты в поисках лута. Вместо имперских кредитов зеленокожие будут получать Жубы.

### **Медицинские наноботы**

Набор наноботов которые в считанные минуты могут поставить на ноги бойца который был уже при смерти. Без этого ресурса раненые будут лечится гораздо дольше. (см. [☰ МЕДИЦИНА](#) ).

Кроме того этот ресурс понадобится игрокам которые хотят увлечься агументикой, поскольку без них не приживется ни один имплант. К сожалению набор медицинских наноботов одноразовый. Использовать его могут только игроки обладающие специальным навыком. (см. *Навыки когда мы их выложим*)

### **Платы**

Редкий ресурс который иногда находят на планете. До экстерминатуса это была планета кузня одним из производимых ресурсов которой, были платы для агументики. Если игрок захочет обзавестись на игре имплантом ему понадобится подобная плата, которая является довольно редким ресурсом.

### **Ксенометалл**

Иногда игроки смогут найти слитки ксенометалла, этот ресурс не присылается с орбиты, не добывается на ресурсных точках, но он есть. Информацию о том как его использовать и где его добыть ищите на игре.

### **Расчет денежного довольствия для прибывших**

Рядовой - 5

Сержант - 10

Комиссар - 15

Командир - 15

Важный момент! В отряде командный состав не может превышать 1/5 состава всего отряда. Если в отряде всего пять человек, то вместо командира отрядом командует сержант, получающий соответствующий оклад.

Инквизиторы, главы отряда вольных торговцев приравниваются по З.П. к командиру отряда. У инквизиторов все спутники считаются сержантами, вольные торговцы могут иметь в отряде сержанта если их численность им это позволит, Вольные торговцы могут заказать доставку конкретных ресурсов на следующий экономический цикл, при условии наличия этих ресурсов и связиста в отряде.

### **Стоимость предлагаемого товара и услуг у Мастерского торговца, приведены в Имперских кредитах на Старт игры:**

Граната - 10

Аптечка - 5

Ремкомплект - 5

Плата - 60

Медицинский нанобот - 15

Жубы 1 шт. - 5

Ремонт оружия - 10

Лечение раненого - 20

Хранение мелкого предмета час - 5

Хранение объемного предмета час - 10

Банковские услуги, хранение кредитов - 10% со сберегаемой суммы

Банковские услуги, хранение кредитов выдаваемые по завещанию - 30% со сберегаемой суммы.

*Все предметы торговец покупает в половину стоимости с учетом разницы в свою пользу, например аптечка стоит 5, за него торговец отдаст 2. Игроки вольные торговцы, могут открывать свои лавки рядом и выставлять свой курс.*

Кроме стандартных ресурсов у вольного торговца могут быть в продаже другие игровые ценности, на каждую ценность будет отдельный предмет и сертификат с описанием действия предмета **(Нельзя носить отдельно сертификат и предмет, один без другого они не имеют игровой силы. Разделение предмета и сертификата считается актом чирерства и будет караться мастерами)** Это может быть цепной меч с особыми свойствами, генератор силового щита, артефакт ксеносов и много чего другого.

Расценки на такие предметы будут на усмотрение торговца и возможно в оплату он захочет не деньги или ресурсы, а определенную услугу (если вы конечно понимаете о чем речь). Данные предметы являются игровой отчуждаемой ценностью и в случае смерти игрок обязан их оставить вместе с сертификатом на месте гибели или отдать тому кто обыскал его труп.