

# HACKFEST COMMUNICATION

## Cyberwar - Règlements

Le jeu du vendredi est une simulation de guerre entre plusieurs nations. Il prend donc la forme d'un jeu de stratégie, un peu comme RISK, où les nations s'affrontent autant lors d'opérations militaires physique qu'électronique. Pour augmenter la ressemblance avec la réalité, en plus des nations en guerre, plusieurs joueurs peuvent être libres. Ces joueurs peuvent donc devenir une forme de mercenaires participant aux combats dans le but d'obtenir des gains financiers. Ainsi, plusieurs type de joueurs ont été déterminés.

### **Inscriptions:**

Les équipes doivent être inscrites avant le début du jeu. L'inscription des Freethinkers quant-à elle peut être faite pendant la soirée en utilisant le système de jeu.

### **Types de joueurs:**

#### **TeamMember:**

Étant membre d'une équipe, ils doivent faire tout en leur pouvoir pour faire gagner leur équipe. Lorsqu'ils trouvent un flag, ils doivent enregistrer ce dernier sur la page prévue à cet effet au niveau du scoreboard.

#### **TeamLeader:**

Ils sont responsable des avoirs financiers de leur équipe ainsi que des actions guerrières entreprises par leur équipe. De plus, ce sont eux qui ont la charge de procéder aux achats, tant en encan qu'au marché noir, pour leur équipe. À l'intérieur d'une équipe, seul le chef d'équipe peut poser une action ayant un impact sur l'équipe entière.

#### **FreeThinkers:**

Les FreeThinkers sont des individus libres. Sans attache, il peuvent vendre leur services ainsi que des informations dans une place publique où les équipes peuvent acheter leur services. Lorsqu'ils trouve un flag, il peuvent le vendre sur la place publique (encan) pour obtenir plus d'argent. Le joueur de cette catégorie ayant le plus gros compte en banque à la fin de la soirée gagne un prix.

## **Déroulement du jeu:**

Au début de la partie, 8 équipes s'affrontent pour la domination du monde. Chaque équipe commence le jeu avec 64 points de territoire et 5 000 millions de dollars en banque. Les points de territoire représente la surface physique contrôlée par une équipe. L'argent quant à elle peut être utilisée pour acheter des information en encan, sur le marché noir ou pour lancer une opération militaire physique contre un pays adverse.

Lorsque le jeu commence, les joueurs de chaque équipe sont responsables de la sécurisation de leur infrastructure. Une infrastructure non sécuritaire entraînera des pertes financières pour l'équipe en cas de non disponibilité d'un service. En effet, à toutes les 5 minutes, une vérification est faite par l'équipe du hackfest pour déterminer si les services des équipes sont en ligne. Advenant l'indisponibilité d'un service, une pénalité de 166 millions sera imposée toutes les 5 minutes pour chaque service en panne. Cela fait donc un total de 1992 millions si un service devait demeurer indisponible une heure entière.

Les équipes ont deux possibilités pour augmenter leurs richesses en banque. Premièrement, une fois à chaque heure, les équipes recevront un dépôt dans leur compte de banque de 100 millions de dollars par territoire contrôlé par cette dernière. une équipe contrôlant 64 territoires peut donc faire 6400 millions de dollars à chaque heure. La somme déposée dans le compte de banque n'est pas calculée au prorata du nombre de territoire contrôlée pendant une heure de jeu. Celle-ci est bien calculée une seule fois à l'heure, au moment exacte du dépôt dans le compte de banque de l'équipe. La deuxième possibilité consiste à découvrir des flags monétaires dans les infrastructures vulnérables. En effet, certains flags représentent des "informations permettant un avantage financier sur un adversaire". Ainsi, lors de l'enregistrement de ces flags dans le système de jeu, une somme, entre 3 000 et 10 000 millions sera déposée dans le compte de banque de l'équipe.

## **Flags:**

Cette année, il existe deux type de flags. Le premier a déjà été discuté et se convertis en valeur financière lorsqu'un flag est entré dans le système de jeu. Le deuxième type, les flags de combat, représentent des informations stratégiques contre une équipe précise. Lorsqu'une équipe trouve un tel flag, cela lui permet un avantage stratégique dans un combat armé contre l'équipe qui devait protéger ce flag.

## **Combats armés:**

Dans le but d'augmenter ses revenus, et son nombre de points de territoire, une équipe peut lancer un combat armé contre une autre équipe. Lorsqu'une attaque est lancée, celle-ci est automatiquement réussie. Pour lancer une attaque, une équipe doit avoir collecté au moins un flag de combat contre l'équipe cible. De plus, lancer une attaque coute 3 000 millions. Pour lancer une attaque, le chef d'équipe doit sélectionner la cible et confirmer l'attaque dans l'interface dédiée à cette tâche.

## **Système d'encan:**

Les FreeThinkers peuvent procéder à des recherches sur l'ensemble de l'infrastructure. Lorsqu'ils trouvent des informations, ils peuvent vendre ces informations en encan. La durée d'un encan est fixée à 30 minutes. Lorsqu'un encan est créé, son créateur peut indiquer que l'encan concerne un flag trouvé par le FreeThinker en cochant la case appropriée. Le système sera ainsi en mesure de valider pour l'acheteur qu'il est bien question d'un flag. Cette validation est seulement possible si le créateur de l'encan a inséré le flag tel que ce dernier a été trouvé et aucune autre information dans la zone de texte prévue à cet effet.

Le prix de départ d'un encan est fixé par son créateur mais ne peut pas dépasser 400 millions de dollars. Seul les chefs d'équipes peuvent placer un bid sur les encans. Au moment de placer un bid une validation est faite que l'équipe possède les ressources financières requise pour placer le dit bid. Par contre, si au moment de la fin de l'encan, l'équipe gagnante ne possède plus les ressources financières, il est possible pour cette dernière de tomber en déficit et ainsi avoir un compte de banque sous la barre du 0. C'est la seule situation où ce comportement peut se produire. Ainsi, il est de la responsabilité du chef d'équipe de procéder à une saine gestion des ressources financières de son équipe.

### **Marché noir:**

Un marché noir sera rendu disponible pour les équipes. Elles pourront y acheter diverses informations et services. Les modalités d'accès au marché noir ne sont pas définie pour le moment et seront communiquées au besoin lors du moment venu.

### **Arme de destruction massive:**

Au centre du jeu, il y a un gouvernement ne prenant pas part au hostilités. Ce gouvernement possède une arme de destruction massive dans une base militaire sécurisée. Dans l'éventualité où une brèche de sécurité était découverte dans les systèmes militaires de ce gouvernement rendant possible le lancement d'une bombe sur un pays X, le pays ciblé perd 10 points de territoires qui ne sont pas transférés à l'équipe ayant initié l'attaque en raison de la contamination des terrains touchés. Il est connu que ce gouvernement ne possède que 4 armes de destruction massive.

### **Gagner le jeu:**

L'équipe gagnante est celle qui possède le plus de points de territoire à la fin de la partie. Advenant une situation d'égalité, la valeur du compte en banque de l'équipe sera utilisée pour déterminer l'équipe gagnante. Le Freethinker gagnant est celui qui possède le plus gros compte en banque à la fin du jeu.

### **Restriction:**

**En aucun cas les infrastructures servant au déroulement du jeu tel que le système de pointage ne peuvent être attaquées. Un participant qui est pris à essayer de pirater le système de jeu entraîne automatiquement et irrévocablement la disqualification et l'expulsion de son équipe.**