

Załącznik do Regulaminu gry Neuroshima: Nowy Świat.

1. Komenda **SKAN**

Skan informuje o graczach i botach, które znajdują się w tej samej lokacji, przy czym informacja ta jest filtrowana przez grę (np. nie widzi innych graczy, jeśli ich poziom jest zbyt wysoki).

Wywołanie komendy SKAN z parametrem (SKAN Gracz2) zwraca statystyki Gracz2.

2. Komenda **ATAK**

Walka rozgrywa się zawsze pomiędzy dwoma graczami (lub graczem i botem), z których jeden jest atakującym (osoba, która zainicjowała walkę wysyłając SMS) a drugi obrońcą (celem ataku). Walczyć można tylko z osobami w tej samej lokacji.

3. Komenda **LECZ**

Po otrzymaniu obrażeń można wyleczyć swoją postać komendą LECZ.

Wysłanie komendy LECZ z parametrem (LECZ Gracz2) wyleczy Gracz2.

4. Komenda **ROZKAZ**

Jeżeli gracz zapomni, jaką misję ma aktualnie do wykonania, może wysłać SMS ROZKAZ, by przypomnieć sobie szczegóły zadania.

5. Komenda **IDZ**

Aby poruszać się między lokacjami dostępnymi w grze, gracz używa komendy IDZ kierunek (odpowiednio IDZ PN, IDZ PD, IDZ W, IDZ Z dla północy, południa, wschodu i zachodu).

6. Komenda **MIEJSCE**

Gracz może wysłać SMSa MIEJSCE aby dowiedzieć się, gdzie się aktualnie znajduje i gdzie może się z tej lokacji udać za pomocą komendy IDZ.

7. Komenda **TRANSPORT**

Gracz może wysłać SMSa TRANSPORT, aby dowiedzieć się, gdzie się aktualnie znajduje i gdzie może się dostać za pomocą komendy PODROZ.

8. Komenda **PODROZ**

Wirtualne lokacje składają się na mapę świata. Miejsca są połączone między sobą zależnościami północ – południe i wschód – zachód (czyli – jeśli z miejsca X1 można się dostać do miejsca X2 komendą PODROZ PN, to z miejsca X2 można się dostać do miejsca X1 komendą PODROZ PD).

9. Komenda **FENIX**

Jeżeli gracz przegra walkę, może wysłać SMS o treści FENIX aby dalej funkcjonować.

10. Komenda **TEKST nick_gracza treść**

Gracz może wysłać komunikat tekstowy (treść) do innego gracza używając komendy TEKST

11. Komenda **POMOC** i komenda **POMOC komenda**

Gracz wysyła komendę POMOC, aby czy uzyskać listę możliwych do wykonania akcji. Odpowiedzią na SMS jest lista możliwych do użycia komend.

Gracz może też zapoznać się z dokładnym działaniem każdej komendy, wysyłając SMSa o treści POMOC komenda, np. POMOC atak.

12. Komenda **ZAPROS nr_telefonu** i komenda **ZAPROS nick_gracza**

Gracz może zapraszać do gry znajomych komendą Zapros, np. ZAPROS 123456789 (numer musi być w sieci ERA).

13. Komenda **JA**

Wywołanie komendy JA zwraca statystyki gracza, który wysłał komendę.

14. Komenda **JaP**

Wywołanie komendy JaP zwraca dodatkowe statystyki - liczbę punktów doświadczenia, liczbę punktów doświadczenia do następnego poziomu, miejsce w rankingu.

15. Komenda **ZMIEN_NICK nowy_nick**

Ta komenda pozwala zmienić nicka, np. ZMIEN_NICK sambo12

16. Komenda **ZMIEN_HASLO nowe_haslo**

Ta komenda pozwala zmienić hasło, np. ZMIEN_HASLO lala77

17. Komenda **KONTO**

Gracz otrzymuje informację o liczbie SMSów, które masz do dyspozycji w grze Neuroshima: Nowy Świat.

18. Komenda **NS ANULUJ**

Gracz może anulować subskrypcję gry Neuroshima: Nowy Świat, wysyłając SMSa NS ANULUJ na numer 8089.