

ПРАВИЛА ПО БИОТИКЕ

1. Общие положения.

- 1.1. Определение из MassWiki: “Биотика — способность некоторых форм жизни создавать поля эффекта массы и взаимодействовать с темной энергией, используя частицы нулевого элемента в своих телах. Эти способности можно улучшить с помощью био-усилителей. Биотики могут атаковать врагов издали, поднимать их в воздух, порождать гравитационные вихри, разрывающие все на части, создавать защитные барьеры.”
- 1.2. Правила по биотике являются подразделом “Правил по боевым взаимодействиям” и выделены отдельно в связи с особой спецификой механики модели.
- 1.3. На нашей игре мы моделируем лишь небольшую часть биотических умений ввиду сложности моделирования многих из них.

2. Особенности создания и бытности персонажа-биотика.

- 2.1. Для того, чтобы создать персонажа с биотическим навыком, следует изначально заявить в квенте, что он родился биотиком. **Взять себе в качестве следующего навыка биотику на игре, если данный навык не был заявлен изначально, невозможно!!! Биотиком можно только родиться.** Обращаем внимание, что количество биотиков на игре ограничено.
- 2.2. Биотика является бонусным навыком для расы азари. Все персонажи азари имеют на старт игры класс “Биотик” и не получают штрафа на прокачку второго класса, который выбирают себе уже самостоятельно.
- 2.3. Представителям всех рас, кроме азари, для использования биотических умений требуется установка специального импланта в головной мозг. Имплант требует наблюдения за ним и обслуживания. Обслуживание биотических имплантов осуществляет персонаж с навыком “Медик 3-го уровня”.
- 2.4. Для проведения плановой проверки работы импланта биотику следует один раз за два игровых цикла посетить медика в стационаре. На отыгрыш проверки импланта тратится 10 минут, после чего медик ставит в ДК игрока отметку о том, что персонаж прошёл проверку.
- 2.5. Если персонаж пропускает проверку импланта в течение 3 игровых циклов, у него проявляются побочные эффекты: головная боль, головокружение, повышенная агрессивность, снижение концентрации внимания.
- 2.6. Если персонаж пропускает проверку импланта в течение 4 игровых циклов, выраженность побочных эффектов становится настолько велика, что это лишает его возможности использовать биотические умения до тех пор, пока он не пройдёт проверку.
- 2.7. Персонаж, облачённый в тяжёлую броню, не может пользоваться биотикой.
- 2.8. Биотические умения можно применять на территории “S-зон”.

3. Биотические умения и механика их отыгрыша.

- 3.1. Биотические умения подразделяются на “атакующие” и “защитные”. К атакующим биотическим умениям относятся: Деформация, Сингулярность и Биотический заряд. К защитным биотическим умениям относится Биотический щит.
- 3.2. Деформация.
 - 3.2.1. Концентрированный комок поля эффекта массы.
 - 3.2.2. Моделируется мячом для тенниса, покрытым диодной лентой. В момент броска диоды должны мигать фиолетовым цветом.

Внимание!!! Использование именно мяча для тенниса в данной модели находится на этапе обсуждения. Изучаются также варианты с готовыми заводскими

изделиями — мячами со встроенными светодиодами — и пр. Если у Вас, уважаемые игроки, есть идеи, что ещё можно использовать для данной модели, МГ с удовольствием Вас выслушает :)

- 3.2.3. Снимает 1 хит при попадании в любую часть игрока или оружия.
- 3.2.4. Для использования необходим навык "Биотик 1-го уровня. Деформация".
- 3.2.5. Время восстановления умения: 2 минуты.
- 3.3. Биотический щит.
 - 3.3.1. Защитный биотический навык, позволяющий создавать щит, принимающий на себя удар.
 - 3.3.2. Дает 1 Хит Щита (только когда щит включен).
 - 3.3.3. Для использования необходим навык "Биотик 2-го уровня. Биотический щит".
 - 3.3.4. Щиты отыгрываются наличием на костюме персонажа светодиодов (ленты или группы отдельных светодиодов), соединенных с блоком управления. В активном состоянии щита светодиоды должны светиться фиолетовым цветом.
 - 3.3.5. После попадания в щит игрок действует аналогично с обычным кинетическим щитом (см. "Правила по боевому взаимодействию").
 - 3.3.6. Время восстановления хита: 5 минут (время отсчитывается контроллером автоматически).
- 3.4. Биотический заряд.
 - 3.4.1. Атакующий биотический навык, позволяющий телепортироваться в любую точку **строго по прямой линии** в радиусе 30 шагов.
 - 3.4.2. Для использования необходим навык "Биотик 2-го уровня. Биотический заряд".
 - 3.4.3. Моделируется специальным режимом работы щита. Данный режим доступен только персонажам с прокачанным навыком "Биотический заряд". Перед началом телепортации игрок нажимает на кнопку на блоке управления щитом, и светодиодные ленты начинают **быстро мигать белым цветом**. Мигание автоматически прекращается через фиксированное в программе время. После этого телепортация считается законченной. Во время мигающего режима щита персонаж имеет иммунитет ко всем атакам. Уважаемые игроки, убедительная просьба, рассчитывайте время правильно, чтобы Вам хватило и на саму телепортацию, и чтобы потом осталась пара секунд иммунитета на переход обратно к бою.
 - 3.4.4. Время перезарядки умения: 10 минут.
- 3.5. Сингулярность.
 - 3.5.1. Площадной атакующий навык в виде большого комка поля эффекта массы.
 - 3.5.2. Для использования необходим навык "Биотик 3-го уровня. Сингулярность".
 - 3.5.3. Моделируется мячом для тенниса, покрытым диодной лентой. В момент броска диоды должны ярко гореть фиолетовым цветом. Также мяч должен быть дополнительно украшен тканевыми фиолетовыми лентами (не менее 3 шт длиной не менее 10 см).

Внимание!!! Использование именно мяча для тенниса в данной модели находится на этапе обсуждения. Изучаются также варианты с готовыми заводскими изделиями — мячами со встроенными светодиодами — и пр. Если у Вас, уважаемые игроки, есть идеи, что ещё можно использовать для данной модели, МГ с удовольствием Вас выслушает :)

- 3.5.4. Снимает 2 Хита у всех игроков, находящийся в радиусе 3 м от места падения мяча.
- 3.5.5. Время перезарядки умения: 5 минут.
- 3.6. Улучшенный биотический щит.
 - 3.6.1. Защитный биотический навык, позволяющий создавать щит, принимающий на себя удар.
 - 3.6.2. Дает 2 Хит Щита (только когда щит включен).
 - 3.6.3. Щиты отыгрываются наличием на костюме персонажа светодиодов (ленты или группы отдельных светодиодов), соединенных с блоком управления. В активном состоянии щита светодиоды должны светиться фиолетовым цветом.
 - 3.6.4. После попадания в щит игрок действует аналогично с обычным кинетическим щитом (см правила по боевому взаимодействию).
 - 3.6.5. Для использования необходим навык "Биотик 4-го уровня. Улучшенный биотический щит".
 - 3.6.6. Для изучения требует наличие прокачанного навыка "Биотический щит".
 - 3.6.7. Время восстановления каждого хита: 5 минут (время отсчитывается контроллером автоматически).
- 3.7. Улучшенный биотический заряд.
 - 3.7.1. Атакующий биотический навык, позволяющий телепортироваться в любую точку **строго по прямой линии** в радиусе 40 шагов. При столкновении с противником снимает у того 2 хита.
 - 3.7.2. Моделируется специальным режимом работы щита. Данный режим доступен только персонажам с прокачанным навыком "Биотический заряд". Перед началом телепортации игрок нажимает на кнопку на блоке управления щитом, и светодиодные ленты начинают **быстро мигать белым цветом**. Мигание автоматически прекращается через фиксированное в программе время. После этого телепортация считается законченной. Во время мигающего режима щита персонаж имеет иммунитет ко всем атакам. Уважаемые игроки, убедительная просьба, рассчитывайте время правильно, чтобы Вам хватило и на саму телепортацию, и чтобы потом осталась пара секунд иммунитета на переход обратно к бою.
 - 3.7.3. Для использования необходим навык "Биотик 4-го уровня. Улучшенный биотический заряд". Кроме того, для получения данной способности требуется пройти процедуру перепрошивки биотического импланта у квалифицированного медика (Медик 4-го уровня).
 - 3.7.4. Для изучения требует наличие прокачанного навыка "Биотический заряд".
 - 3.7.5. Время восстановления умения: 15 минут.