

## Правила по науке и технологиям 1.0

1. С помощью науки и технологий можно создать что угодно: от компактных технических устройств (далее - ТУ) до космических станций. В зависимости от создаваемого объекта мастер в праве назначить стоимость и время создания в ресурсах. Т.е. в теории вы можете до игры подготовить подробнейшую документацию на "Звезду смерти", но постройка обойдется вам триллиарды и займет 10 лет.
2. Заниматься наукой могут игроки, заранее согласовавшие с МГ свою роль инженера. На игре также будет возможность получить лицензию в конструкторском бюро (далее - КБ), но это потребует финансовых вложений и времени.
3. Уровень сложности изобретаемого устройства и возможность применять при его создании те или иные образцы технологий в качестве компонентов зависит от степени прокачки навыка "Исследователь".
4. Создание чего-либо в общем случае состоит из 3 этапов:
  - Этап 1. Написание и согласование документации
  - Этап 2. Сборка прототипа
  - Этап 3. Демонстрация и сертификация прототипа

### Этап 1

1. Игрок должен подготовить подробную техническую документацию, объясняющую свойство желаемого ТУ, корабля, или строения. Документация должна давать исчерпывающий ответ, как этот создаваемый объект работает, из чего состоит и, если имеется материальный компонент, как он выглядит. Документация должны быть представлена, например в виде схем или визуальной презентации, сотруднику КБ в городе, или же, что предпочтительно, отправлена на специальный почтовый ящик. Туда же вам будет отправлен ответ или необходимые корректировки.
2. **Важно!** Именно на этом этапе мастера могут забраковать идею как неподходящую или невозможную для реализации на игре. Мы не требуем от вас совсем реалистичной документации, но ее антуражность будет плюсом и может повлиять на стоимость создания.

### Этап 2

1. Для создания компактных ТУ используются особые микро-ресурсы — образцы технологий (далее ОТ), которые можно находить и исследовать по игре. Комбинации из 2-4 ОТ (зависит от сложности и ценности создаваемой технологии) с моделью устройства считаются готовым для следующего этапа прототипом.
2. Для создания кораблей или строений могут использоваться не только ОТ, но готовые ТУ, а также макро-ресурсы. Такие объекты требуют отдельного согласования по моделированию (например, космический челнок потребует заантураженного должным образом помещения).

### Этап 3

1. Демонстрация и сертификация готовых устройств происходит в КБ в присутствии обученного персонала КБ (мастера или игротехника). В случае, если образец соответствует

заявленной документации, расходные компоненты, ресурсы и т.п. изымаются, а игроку выдается сертификат на созданный объект.

2. В особых случаях, например при строительстве здания или корабля, сотрудники КБ могут выехать на место его нахождения.
3. Готовые модели забираются на хранение на специальном стенде в КБ до конца игры.

### **Эффекты и создание прототипов**

1. Эффекты ТУ разделены на три уровня, в зависимости от их силы. Для создания ТУ с эффектом первого уровня необходимо правильно сочетать в ТУ 2 образца технологий, для второго - три, и четыре для третьего соответственно.
2. Можно создавать ТУ сразу с несколькими эффектами. При создании игрок сам указывает мастеру, какие сочетания ОТ он использует.
3. Каждый ОТ в устройстве может использоваться только один раз.
4. Одно и то же ТУ не может давать 2 одинаковых эффекта за раз.
5. Мастерская группа оставляет за собой право определять, мог ли создатель действительно создать данное ТУ, или при сильных расхождениях с документацией, может выдать сертификат на ТУ с дополнительными негативными свойствами.
6. Определение эффектов, оказываемых разными сочетаниями ОТ, можно производить различными способами.
  - 6.1. На старте каждый игрок, заявившийся инженером, получает знания о нескольких рабочих сочетаниях.
  - 6.2. Вся информация о сочетаниях ОТ является игровой и может передаваться между персонажами и служить предметом торга.
  - 6.3. Деконструкция готового ТУ в присутствии мастера может позволить понять для получения каких ещё эффектов может использоваться один из ОТ данного ТУ.
  - 6.4. При создании ТУ, также можно узнать для получения каких ещё эффектов используется один из ОТ полученного ТУ.
  - 6.5. Некоторые игровые предметы могут содержать информацию о действующих сочетаниях ОТ.
7. Процесс создания ТУ заключается в создании модели из ОТ, бумаги, клея, проволоки и электронных компонентов (завозятся игроками самостоятельно, но какой-то запас будет предоставлен игрокам в КБ за небольшую сумму игровых денег). Возможны любые другие варианты материалов при дополнительном согласовании, например EVA.

Далее следуют примеры моделей разного уровня сложности из мира Mass Effect и не только.

**Внимание!!! Важно!!!** Это только примеры. Мастера абсолютно не требуют, чтобы создаваемые игроками модели были столь же профессионально и красиво сделаны. Для игроков будет считаться достаточной модель, которая отображает заложенные в создаваемую технологию эффекты и при помощи которой игрок сможет убедительно и уверенно объяснить мастеру, как именно будет работать технология.



