

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 отдельным подразделом “Правил по боевым взаимодействиям” в связи со 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 — биотик. **Взять себе в качестве следующего навыка биотику на игре, если данный навык не был заявлен изначально, невозможно!!! Биотиком можно только родиться.**
- 2.2. Биотика — бонусный навык 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. Биотикам 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 медика соответствующего уровня.
- 2.4. Персонаж, облаченный в тяжёлую броню, не может пользоваться биотикой.
- 2.5. Биотические умения можно применять на территории Города.

3. Биотические умения и механика их отыгрыша.

- 3.1. Биотические умения подразделяются на “атакующие” и “защитные”. Атакующие умения: Деформация, Сингулярность и Биотический заряд. Защитным биотические умения: Биотический щит.

3.2. Деформация.

- 3.2.1. Концентрированный комок поля эффекта массы.
- 3.2.2. Моделируется мячом со встроенным светодиодом (белого, голубого, синего или фиолетового цвета). В момент броска диоды должны светиться. Единого стандарта на внешний вид мяча нет. Главные требования: диаметр до 8-9 см, масса до 120 г, мягкий пластик или резина в качестве материала (как в детских светящихся мячах), атравматичность. Пара примеров внешнего вида:

https://images.ua.prom.st/1143909922_w640_h640_cid90753_pid667691894-0d8ae2fb.jpg
https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTVd6lCIei6_tv1JijnGgVk0uRSpg5CQXNWvyTWhjOqOOhEZVMC0g

- 3.2.3. Снимает 1 хит при попадании в любую часть игрока или оружия.
- 3.2.4. Требуется 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. Требуется 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 — см. "Правила по боевым взаимодействиям", п. 3.5.
- 3.3.5. После попадания в щит игрок действует аналогично с обычным кинетическим щитом.
- 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. Скорость передвижения — бег или быстрый шаг.
- 3.4.2. Требуется 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, но и сам не может атаковать. 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 — большой комок поля эффекта массы.
- 3.5.2. Требуется навык "Биотик 3-го уровня. Сингулярность".
- 3.5.3. Моделируется мячом со встроенным светодиодом (белого, голубого, синего или фиолетового цвета). Требования - см. п. 3.2.2. На мяч должны быть наклеены две люминисцирующие (окрашенные люминисцирующей краской) ленты длиной 15 см каждая. В момент броска диоды должны светиться.

- 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 — см. “Правила по боевым взаимодействиям”, п. 3.5.
- 3.6.4. После попадания в щит игрок действует аналогично с обычным кинетическим щитом.
- 3.6.5. Требуется навык "Биотик 4-го уровня. Улучшенный биотический щит".
- 3.6.6. Требуется 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. Скорость передвижения — бег или быстрый шаг. При касании противника **в точке выхода** из телепортации 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, но и сам не может атаковать. 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. Требуется 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. Требуется наличие прокачанного навыка "Биотический заряд".
- 3.7.5. Время восстановления умения: 15 минут.