

ПРАВИЛА ПО НАУКЕ И ТЕХНОЛОГИЯМ

Общие положения

- С помощью науки и технологий можно создать что угодно: от компактных технических устройств и апгрейдов 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 в триллиарды и займет 10 лет.
- Заниматься наукой могут игроки, заранее согласовавшие с МГ свою роль инженера. На игре также будет возможность получить лицензию (патент) в конструкторском бюро (далее - КБ), но это потребует финансовых вложений и времени.
- Бывают 3 типа изобретений:
 - Создание технологии - создание апгрейда игровой сущности из особых микро-ресурсов.
 - Создание технического устройства - создание некоего предмета с особыми свойствами из микро-ресурсов или технологий.
 - Создание структуры - создание массивного объекта из макро-ресурсов и технологий.

Создание технологии

- Для создания технологии используются особые микро-ресурсы - образцы технологий (далее ОТ). Комбинации из 2-4 ОТ с моделью устройства считаются готовой технологией для улучшения игрового предмета.
- Для создания структур могут использоваться не только ОТ, но готовые технологии, а также макро-ресурсы.

Эффекты ОТ

- Эффекты ОТ разделены на три уровня, в зависимости от их силы. Для создания технологии с эффектом первого уровня необходимо правильно сочетать в ней 2 ОТ, для второго - три, и четыре для третьего соответственно.
- Можно создавать технологию сразу с несколькими эффектами. При создании игрок сам указывает мастеру, какие сочетания ОТ он использует.
- Каждый ОТ в устройстве может использоваться только один раз.
- Одна и та же ТУ не может давать 2 одинаковых эффекта за раз.

Определение эффектов, оказываемых разными сочетаниями ОТ, можно производить различными способами.

- На старте каждый игрок, заявившийся инженером, получает знания о нескольких рабочих сочетаниях.
- Вся информация о сочетаниях ОТ является игровой, может передаваться между персонажами и служить предметом торга.
- Деконструкция готового ТУ в присутствии мастера может позволить понять для получения каких ещё эффектов может использоваться один из ОТ данного ТУ.
- При создании ТУ, также можно узнать для получения каких ещё эффектов используется один из ОТ полученного ТУ.
- Некоторые игровые предметы могут содержать информацию о действующих сочетаниях ОТ.

Создание технического устройства

- Игрок должен предъявить сотрудникам КБ идею устройства и хотя бы словесно описать его предполагаемую модель.

- Демонстрация и сертификация устройств происходит в КБ в присутствии обученного персонала КБ (мастера или игротехника). В случае, если образец соответствует заявленным требованиям, расходные компоненты, ресурсы и т.п. изымаются, а игроку выдается сертификат на созданный объект.
- Примеры ТУ в конце документа.

Создание структуры

- Игрок должен подготовить подробную техническую документацию, объясняющую свойство желаемого объекта, 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.
- Если объект одобрен, то вам скажут что нужно, для его получения.

Примеры технических устройств

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.

Примеры из Mass Effect и не только:







