

Правила работы “Серой зоны”

1. К Серой зоне (СЗ) относится лес между краями полигона и весь дальний лагерь, в т.ч. данж. Нагромождения бетона и здание котельной, а также ряд зданий в СЗ в игре не задействованы, находятся в аварийном состоянии и будут перекрыты бело-красным кипером.
2. Вся территория СЗ полностью боевая, обязательно ношение защитных очков (см. п.1.6. “Правил по антуражу” и п.1.3.1 “Правил по боевым взаимодействиям”). Полигон в некоторых местах может быть травмоопасен — будьте предельно внимательны! В тёмное время суток рекомендуем пользоваться фонарями.
3. Река и проезжая (асфальтированная) часть — край полигона, это открытый космос! При приближении ближе пяти метров к обрыву реки или проезжей части, вас “засосёт в открытый космос” через проломы — персонаж погибает моментально. Никто не будет бегать с рулеткой, но если вас заметят идущим над рекой или по проезжей дороге, попросят дальше идти уже в мертвяк! Будьте внимательны и не рискуйте.
4. В Серой зоне можно натолкнуться на различные неприятные и опасные места и существ. Вы можете встретить Хасков, Гетов, Мародёров или что похуже. Можно подорваться на mine, вляпаться в радиацию или попасть в область локального хаотичного поля эффекта массы (Сингулярность). Если вы столкнётесь с чем-то, не описанным в правилах, оглядитесь — будет висеть вводная с описанием происходящего. Такие вводные запрещено снимать, прятать и вообще как либо трогать. Те, кто придут после вас, тоже должны понимать, куда они попали.
5. Также в СЗ можно найти много всего интересного: от ничейного имущества, до обломков Властелина и технологий Жнецов и гетов. В большинстве случаев все игровые предметы будут помечены соответствующими наклейками с QR-кодами, но возможно вы найдёте что-то интересное, без наклейки. Возможно, найденный вами предмет сможет заинтересовать кого-то.
6. Описание гравитационных аномалий и других известных воздействий (список может дополняться):
 - 6.1. “Повышенная радиация” - моделируется желтым светом и звуком счетчика гейгера. Действует в пределах комнаты/помещения, в которой находится.
 - 6.1.1. Войти в комнату не более чем на 3 минуты можно только в тяжёлой боевой броне или Кварианцам, через 3 минуты наступает тяжелое ранение.
 - 6.1.2. Также можно войти не более чем на 1 минуту в легкой броне, Турианцам, Кроганам и Элкорам. После минуты нахождения в Повышенной радиации, наступает тяжелое ранение.
 - 6.1.3. При наличии защиты, повторный вход возможен не ранее чем через 5 минут.
 - 6.1.4. Если у вас нет брони и вы не являетесь представителем вышеперечисленных рас, при попадании в помещение с Повышенной радиацией, сразу переходите в состояние тяжелого ранения. На игре можно будет найти препараты, которые дадут непродолжительную защиту от радиации.

- 6.1.5.** Если в комнате работает что-то одно, либо звук, либо желтый свет, то радиация всё равно есть.
- 6.2.** “Сингулярность” — область локальной гравитационной аномалии, мощное поле эффекта массы, несущее огромные разрушения на субатомном уровне. Отыгрывается вспышкой синего или зелёного цвета и звуком разряда молнии или раздираемого железа.
- 6.2.1.** Принцип действия: когда игрок попадает в область аномалии, она моментально активируется, поражаются все в помещении или в радиусе 5ти метров от аномалии, если нет защиты - сразу смерть. Защищают только активированные биотические щиты. Каждый разряд снимает по 1 хиту щита. Если нет щита или закончились его хиты, это сразу смерть, без возможности лечения.
- 6.2.2.** Если сработало что-то одно (звук или синий/зелёный свет), то значит аномалия всё равно ударила разрядом.
- 6.3.** Обратите внимание, что аномалии имеют заметный корпус и визуально напоминают небольшие ящики и короба. Не путайте их с игровыми предметами, на них есть заметная наклейка: "АНТУРАЖ НЕ БРАТЬ!". К корпусу аномалий запрещено прикасаться, а также ставить перед ними всякие преграды, мешающие срабатыванию аномалии. Если вам мешает пройти аномалия, значит, вам нужно искать защиту! Других обходных путей вообще не существует — вам поможет только игровая защита. Перемещать/устанавливать/включать / выключать аномалии игрокам категорически запрещено.