

Правила по данжу

1. Взаимодействие

На территории Данжа ДГ “Мгла” действуют общие правила по поведению на мероприятии и технике безопасности из свода Правил МГ “Гелиос”, дополненные положениями:

1.1. Правила “ПОЖИЗНЕВЫЕ”

- 1.1.1. Во время игры каждый игрок, желающий посетить Данж, обязан ознакомиться с правилами Данжа, расположенными перед входом на его территорию. К моменту начала игры правила взаимодействий в Шахтах могут быть дополнены новыми пунктами. Незнание правил поведения не освобождает от ответственности.
- 1.1.2. Запрещается порча имущества. Все механизмы в данже работают от простых прикосновений и не требуют применения физической силы. Использование физической силы возможно в редких исключениях и только по разрешению Мастера ДГ “Мгла”.
- 1.1.3. Максимально исключаются пожизневые моменты и поведение.
- 1.1.4. Запрещено выносить из Данжа механизмы, предметы антуража и лут, принадлежащий ДГ “Мгла” без прямого указания на это мастера ДГ “Мгла” (Лут мастерской группы МГ “Гелиос” выносить разрешено).
- 1.1.5. Запрещены приемы рукопашного боя, рукоприкладство и агрессивное поведение по отношению к мастерам ДГ “Мгла”, актерам, и др. игрокам. Каждый игрок обязан уважительно относиться к персоналу, а также к игрокам, участвующим в прохождении данжа вместе с ними (помните, ДГ Мгла работает для Вас).
- 1.1.6. В случае поломки механизмов, элементов антуража или игровых предметов ДГ “Мгла”, их надлежит незамедлительно передать мастеру ДГ “Мгла” или уведомить о поломке ближайшего сотрудника ДГ.
- 1.1.7. Каждый игрок всегда должен неукоснительно выполнять распоряжения мастеров ДГ “Мгла” на территории Данжа.
- 1.1.8. Не собирайте подряд все, что видите. Помните, это может сломать игру другому игроку. Следуйте своему заданию.
- 1.1.9. На территории Жилой Зоны Шахты не допускаются боевые взаимодействия, запрещенные правилами Данжа, также не работают некоторые перки, список которых будет сформирован к началу игры.
- 1.1.10. ДГ “Мгла” имеет право отказать любому игроку в прохождении Данжа без объяснения причин.
- 1.1.11. Запрещено использовать собственные фонари. Разрешенные фонари выдаются в качестве экипировки.

- 1.1.12. Запрещено находиться на территории данжа в состоянии опьянения (наркотического, алкогольного).
- 1.1.13. Территория данжа разделена на 2 Зоны: Жилой Отсек, где работают и живут все сотрудники DFC, и Шахты – катакомбы, где производится добыча ресурсов.

1.2. Правила ИГРОВЫЕ

Согласно действующему законодательству Альянса, на территории Шахт запрещены:

- 1.2.1. Убийства, причинение вреда жителям и гостям шахты, воровство, порча имущества, взлом, сопротивление и препятствование действиям службы охраны, использование оборудования без разрешения\согласия собственника.
- 1.2.2. На территории Шахт запрещено использование и пребывание под воздействием транквилизаторов, наркотических средств и алкоголя без соответствующего разрешения сотрудников медицинского блока компании DFC.
- 1.2.3. Запрещено использование биотических способностей на территории Жилого Отсека.

Преступления против гарантированных Альянсом прав влекут за собой наказания и последствия, предписанные действующим законодательством Альянса, и будут пресекаться со всей строгостью сотрудниками безопасности компании DFC.

2. Боевка

- 2.1. Весь Комплекс Шахта (ДАНЖ) является Зоной Безопасности S-Зоной.
- 2.2. Запрещено использование огнестрельного (страйкбольного) оружия, однако, допускается оружие типа НЕРФ. Его можно получить по сюжету или найти на территории Данжа. Попадание таким оружием наносит 1 хит урона. Так же можно использовать собственное оружие НЕРФ, если оно заантуражено и соответствует вселенной.
- 2.3. Боеприпасы для оружия НЕРФ можно получить или найти на территории данжа. Приносить с собой боеприпасы НЕРФ запрещено.
- 2.4. Разрешается использование любого холодного оружия, допущенного до игры МГ “Гелиос”, правила боевых взаимодействий соответствуют обще полигонным правилам с некоторыми исключениями.
- 2.5. Мономолекулярное оружие не действует на монстров (работает как обычное оружие).
- 2.6. Игротехников данжа нельзя оглушить или закулуарить.
- 2.7. Тяжело раненого игрока можно вытащить из шахт и откачать согласно общеигровым правилам по медицине.

- 2.8. Если у игрока кончился кислород, он может задержать дыхание по мере своих сил. При первом вдохе «отравленного» воздуха игрок умирает.
- 2.9. Попадание в ловушку сразу уводит игрока в тяжелое ранение.

3. Экономика

Весь лут, найденный игроками во время прохождения Шахты, игроки обязаны показать на складе при сдаче экипировки. Кладовщик (сотрудник ДГ “Мгла”) разделит найденное на предметы ДГ и МГ “Гелиос”. Лут МГ “Гелиос” игроки по желанию могут оставить себе или продать на складе или Бригадиру. Лут ДГ “Мгла” игроки обязаны продать на складе или скупщикам, однако выносить его за пределы Данжа категорически запрещается. Цена на продажу лута варьируется от ценовой политики игры.