

Красно-белая киперка - прохода по игре не существует в принципе. Огораживает места, куда ходить не надо, например овраг.

Оранжево-черная киперка - спецзона, которую не обслуживают дроны, например, закрытые по игре здания (могут быть открыты игровыми методами).

Красная лента - маркер игрового оружия, может быть на оружии и/или на части тела

Наклейка (чип) - маркер легального оружия, зарегистрированный корпорацией Таракона

Фиолетовая лента - маркер спецсостояния или спецлокации, если вы знаете, что делать с фиолетовой лентой, вы можете взаимодействовать с объектом, помеченным таким образом.

Оранжевая бумага - описывает специальные правила для предметов, локаций и так далее. Подлежит исполнению.

Маркер специальный 1 - этот маркер или любой его элемент вы можете увидеть на человеке или предмете. В пространстве игры он не существует, совершенно ничего интересного. Если в загрузе или по игре вам было сообщено обратное - вы видите маркер и знаете, как на него реагировать.



Маркер специальный 2 - этот маркер или любой его элемент вы можете увидеть на человеке или предмете. В пространстве игры он не существует, совершенно ничего интересного. Если в загрузе или по игре вам было сообщено обратное - вы видите маркер и знаете, как на него реагировать.

0 0 1
0 1 0
1 0 0

Чип зарегистрированного оружия - оранжевая наклейка с номером, номер выдается полицией, у полиции список соответствий с именем-фамилией. Игровыми методами чип не удаляем, если потеряли - обратитесь на мастерку за заменой.

Белый хайратник - маркер отсутствия. Вы не видите того, кто носит белый хайратник. Альтернативой может быть знак "олень" - скрещенные руки, поднятые над головой.