

Правила по путешествиям

На ПРИ Dark Souls моделируется система дальних локаций, дорог и перемещения по ним.

“Война с гигантами прошла не бесследно, множество деревень, провинций, почитаемых мест, источников ресурсов и памятников культуры остались заброшенными, и дороги к ним заросли лесной чащей либо засыпаны обвалами. Ступая с дороги - задумайся, а найдёшь ли ты её снова?”

Основные положения:

1. Все игровые локации и дороги огорожены киперной лентой. Внутри ограждения можно свободно перемещаться. Цвет киперной ленты будет продемонстрирован на параде.
2. **Дорога** — коридор, от 2 до 10 метров шириной, ограниченный киперной лентой, который имеет вход из общей территории локаций либо вход напрямую из локации и выходит в общую территорию локаций или напрямую в локацию.
(**Общая территория локаций** - ОТА - несколько локаций, объединённых в одну зону киперной лентой; внутри зоны, огороженной киперной лентой, можно ходить где угодно, сколько угодно и как угодно).
3. Выход из игрового поселения, города, аванпоста, лагеря возможен только в зону со свободным перемещением (то есть огороженную киперной лентой).
4. Пересечь киперную ленту и выйти с дороги или из общей территории локаций можно, но для возвращения требуется соблюдение специальных правил.

Выход за пределы дорог и зоны локаций.

1. Оказавшийся за киперной лентой, то есть вне дороги или ОТА, игрок должен отойти от киперной ленты в сторону от дороги и ОТА на 5 метров и не может приближаться ближе, если не следует модели выхода обратно на дорогу или ОТА.
2. ВСЕ боевые взаимодействия между игроками, находящимися вне дорог и ОТА и игроками, находящимися на дорогах и ОТА (то есть между игроками по разные стороны киперной ленты) СТРОГО ЗАПРЕЩЕНЫ!
3. Игрок может вернуться на дорогу или в ОТА только при помощи другого игрока.



Как вернуться обратно.

1. Для возвращения на дорогу или ОТА понадобится ещё один игрок и “факел”. (“Факел” — черенок, не менее 60 см, с красными или оранжевым светодиодом на конце, обмотанный небольшим куском красного материала (не атласной лентой!) с соответствующим чипом).
2. Игрок, находящийся на дороге или ОТА, активирует светодиод “факела” и втыкает его у края дороги либо ОТА. После того как “факел” был успешно активирован и установлен, любой игрок, находящийся вне дорог либо ОТА, может выйти на дорогу.
3. Первый, кто вышел на дорогу на “факел” обязан взять его в руку и:
 - 3.1. дождаться своих и чужих товарищей (всего НЕ БОЛЕЕ 3Х ИГРОКОВ), которые идут следом, а затем порвать, испортить мастерский чип и деактивировать “факел”, а затем вернуть его владельцу;
 - 3.2. ИЛИ сразу деактивировать факел и порвать чип, оставив всех тех, что были вне дороги, прозябать во тьме и отчаянье, а затем зарубить своего спасителя и после этого вернуть факел его владельцу.

P.S. Вне дорог и ОТА перемещаться будет нужно. В некоторые локации не будут вести дороги, придётся их искать.

МГ QUBE



Ориентирование на местности и картография

1. На игре ориентирование на местности будет осуществляться с помощью “звёзд” (“звезда” - связка мощных светодиодов, находящаяся высоко над землёй).
2. Каждая “звезда” имеет свой цвет; информацию о “звёздах” некоторые игроки смогут получить в конверте при регистрации.
3. Определение местоположения локации будет возможно при:
 - 3.1. наличии известной нулевой точки, информацию о которой можно будет найти или получить в конверте на регистрации; (нулевая точка - место, от которого производились все расчёты и описания, то есть описание навигации по звёздам без погрешности на текущее местоположение);
 - 3.2. наличии достоверного описания маршрута от нулевой точки, либо другого иного места с указанием расположения “звёзд” при данном маршруте.
4. Большую часть информации о маршруте до какого-либо места можно узнать по картам.
5. До игры общая карта игрового полигона предоставлена мастерами не будет! Некоторым игрокам будут даны части карты.
6. Некоторые карты будут предоставлены МГ, другие карты смогут создавать игроки, исполняя их антуражными пишущими принадлежностями на антуражном пергаменте, и продавать за игровые ценности другим игрокам.
7. Карта может содержать легенду и аннотацию, в которой могут быть указаны ближайшие маркеры “звёзд” и любая другая игровая информация.
8. После изготовления карты игрок должен поставить на ней свою подпись размером не менее 3смХ3см. После изучения найденных на игре документов можно будет понять, какая подпись гарантирует достоверность карты, а какая - нет; также некоторым игрокам будет дана информация о подписях до игры. (подпись - это рукописная подпись, символ, не повторяющий символы легенды карты, печать, сургучная печать).

P.S. Пользуйтесь картами из проверенных источников.

