















КАРТА ПИРАТСКИХ СЕКРЕТОВ

R4Квест



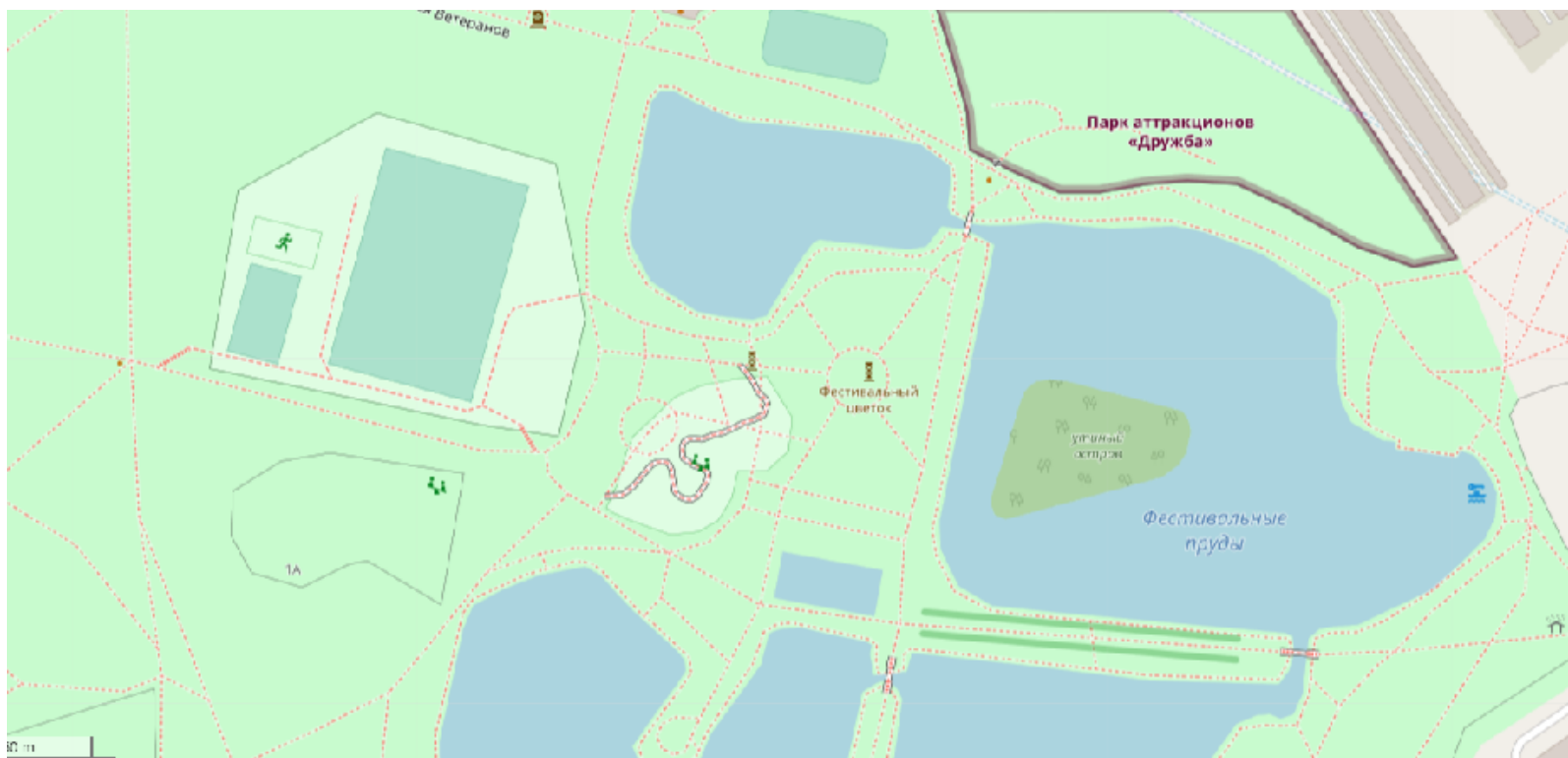
Череп - на дереве, Карта в трех шагах от камня, Ракушка там, где птицы, Бочка у писателя.
Масштаб 30м.

Группа	Задания	Антиартефакт (лишний ход)	Артефакт
Старт			
Этап 1	  		
Этап 2	 		
Этап 3	 		
Финиш			

Инструкция по оформлению карты для квеста

- 1) Откройте в браузере карты и сделайте скриншот территории, на которой будет располагаться квест. Можно использовать карты Yandex, Google или openstreetmap.org. Соотношение сторон скриншота 1:2. Пространство рекомендуется выбрать примерно 200х300 метров.

Пример скриншота:





- 2) Используйте графический редактор типа Photoshop или создайте новый документ Word и вставьте в него картинку R4Quest_Map_Border.png, <https://yadi.sk/i/ueA8Rs4afFHxyg> . Уберите обтекание текстом, растяните картинку на весь лист. Принтеры не всегда отпечатывают страницу полностью, оставляя поля. Учитывайте возможности вашего принтера при размещении рамки.
- 3) Вставьте скриншот карты. Уберите обтекание текстом, в расстановке поместите его на задний план, откорректируйте размер и положение так, чтобы карта аккуратно смотрелась в рамке.



- 4) Расположите символы квест-локаций на карте. Вставьте картинки из папки <https://yadi.sk/d/YeRNDh3ZEb2U3w?w=1> . Поместите и переместите символы поверх карты в места расположения квест-локаций. При необходимости уберите обтекание текстом.
- 1) Символы разделены на 3 группы. Символы в группе не должны располагаться далеко друг от друга.
 - 2) В каждой группе есть артефакт и антиартефакт. Располагайте артефакт ближе к следующей по счету группе, а антиартефакт - на расстоянии примерно одинаковом от квест-локаций с заданиями.
 - 3) Старт и финиш могут располагаться в разных местах, на ваше усмотрение.



- 4) Используйте иконку-каплю  , если хотите обозначить месторасположение локации точнее.
- 5) По желанию, используйте  символ компаса, для красоты. Ориентируйте компас правильно, соблюдайте север.
- 5) Создайте текстовый блок для подсказок, если такие захотите сделать, уберите обтекание текстом, расположите в нижней части карты.
Там же можно указать масштаб карты. Подберите подходящий объект на онлайн-карте, с которой вы делали скриншот, совместите с масштабной линейкой, запомните значение масштаба. Нарисуйте фигуру - черту поверх объекта на скриншоте, переместите вниз и укажите масштаб.
- 6) Перед проведением квеста проверьте возможность размещения квест-локаций в запланированных местах. Скорректируйте карту, если необходимо.
- 7) Распечатайте карту в нужном количестве, по количеству участников или команд.