

Правила онлайн квеста “Тайны океанов”

Сроки проведения: 04.01.2021 12:00 - 18.01.2021 24:00

(Включиться в игру можно до 13.01.2021 24:00)

Доступные материалы квеста (доступны на <https://rightgames.pokvesti.ru/oceans.html>):

1. Схема океанов;
2. Описание свойств;
3. Задания: Задания публикуются несколькими частями:
первая часть публикуется 04.01.2021;
вторая - 09.01.2021;
третья - 14.01.2021;
4. Текущая таблица океанов (с указанием местоположения мегахищников ДО их движения, а также животных участников);
5. Текущая таблица результатов;

Цель квеста. За отведенное на игру время стать самой приспособленной командой видов, набрав наибольшее количество победных очков.

Победные очки начисляются по итогам каждого игрового дня, а также в конце игры в зависимости от выживания животных участников, а также их действий.

Выполнение всех действий (включая создание и развитие животных) требует очков действия. Очки действия зарабатываются за правильные ответы на загадки.

Игровое пространство. Игра проходит в 4 локациях (Риф, Окраинное море, Ложе океана, Желоб океана). Локации, кроме Рифа, составляют Океан. Каждая локация поделена на 8 мест разной глубины.

В локациях водятся два Мегахищника: Гигантский кальмар и Мегалодон. Мегахищники пожирают всех животных, которые оказываются в одном с ними месте или по соседству (правила соседства для каждого Мегахищника свое. Каждый игровой день Мегахищники меняют свое положения по заданным правилам.

Гигантский кальмар. Обитает в Рифе и Окраинном море. Занимает одно место. Пожирает всех существ, находящихся в одном с ним месте, а также в соседнем месте сверху и снизу от него.

Перемещается по часовой стрелке, при этом не заходит в крайнее верхнее и нижнее места локаций (то есть из места Риф-2 он переместится в Окраинное море-4. Добравшись вниз до Окраинного моря-9, он перейдет в Риф-7 и поплывет вверх).

Мегалодон. Обитает в Ложе океана и Желобе океана. Занимает два места по вертикали. Пожирает всех существ, находящихся в этих двух местах, а также в двух местах с той же глубиной в соседней локации (только Ложе океана и Желоб океана, то есть находясь в Ложе океана-9/10, он дополнительно пожирает в Желобе океана-9/10.). Перемещается против часовой стрелки и сразу на две высоты (то есть из места Ложе океана-7/8 он переместится в Ложе океана-9/10, а затем в Желоб океана-11/12 и поплывет вверх).

Ход игры. Квест длится 15 игровых дней. После 9-го игрового дня произойдет Кембрийский взрыв (в правилах и описании свойств при необходимости указывается различие ДО и ПОСЛЕ Кембрийского взрыва).

В течение каждого дня участники могут прислать письма с указанием своих действий (см.ниже). Письма необходимо присылать на адрес организаторов (quest@pokvesti.ru) с почтового ящика, на который зарегистрирован аккаунт игрока. В теме письма необходимо указать название команды. Письма принимаются до 21.00 текущего дня (письма, полученные после этого времени будут учтены в следующем игровом дне).

В последний игровой день письма принимаются до 24.00. Письма, полученные после этого времени, учитываться не будут.

Организаторы не несут ответственности за работу почтовых сервисов! Старайтесь не отправлять письма в последний момент!

В конце каждого игрового дня производится промежуточный подсчет заработанных очков. Результаты обработки действий участников и промежуточных подсчетов публикуются до 12.00 следующего дня.

По окончании последнего дня производится окончательный подсчет очков и определение победителя. Обработка писем последнего игрового дня, а также окончательный подсчет производится в течение 36 часов с момента окончания квеста.

Каждый игровой день состоит из нескольких этапов:

1. **Перемещение Мегахищников.** В начале каждого игрового дня Мегахищники меняют свое положение в соответствии с правилами их движения.
Вся информация по текущему состоянию локаций (положение Мегахищников ДО их движения, животные участников) публикуется в соответствующей таблице.
2. **Действия участников.** Участники могут зарабатывать и тратить очки действий, а также указывать, какой из видов будет кормиться. В начале игры каждый участник имеет *10 очков действий*.

Зарабатывание очков действий. Очки зарабатываются за правильные ответы на задания. Для того, чтобы получить очки действия, необходимо в письме указать номер задания и ответ на него. Одно письмо может содержать ответы на любое количество заданий. Но на каждое задание может быть указан только один ответ за всю игру (повторные ответы на задание, на которое уже присылался ответ, учитываться не будут, даже если предыдущие ответы были неверными).

За каждый верный ответ участник получает количество очков действий, указанное в описании к заданию.

Использование очков действий. Очки действий тратятся на создание и развитие видов животных, а также их перемещение. Для того, чтобы потратить очки действия, необходимо в письме указать действия и соответствующие им параметры (для каждого действия свои). При этом важна последовательность, в которой указываются действия - в случае, если заработанных очков действия участника (в том числе оставшихся непотраченных очков действия с предыдущих игровых дней) не хватит на выполнение всех указанных в письме действий, то действия будут выполняться в порядке, в котором они указаны в письме до тех пор, пока на них будет хватать имеющегося запаса очков действий.

До Кембрийского взрыва за один игровой день можно выставить до 3-х свойств плюс можно переместить виды. После Кембрийского взрыва - до 4-х свойств плюс можно переместить виды.

1. Создание вида (3 очка действий+количество очков действия соответствующего свойства). Вид создается добавлением ему первого свойства. При создании вида указывается его свойство, а также локация, в которую размещается этот вид. Вид всегда помещается в самое верхнее место указанной локации (за исключением первого игрового дня). Каждому виду участника присваивается порядковый номер (в порядке создания). В первый игровой день новые виды в локации появляются сверху вниз, каждый вид в новом месте (первый созданный вид в самое верхнее место, второй - во второе место по глубине и т.д.) В случае, если будут заняты все места локации до самого низа, то следующий вид помещается снова в самое верхнее место локации. Последовательность игроков, размещающих свои виды, определяется номером команды при регистрации.
При создании вида его популяция равна 2.
2. Добавление существующему виду свойств (количество очков действия зависит от добавляемого свойства, см.описание свойств). При выполнении этого действия указывается свойство и номер вида, которому добавляется это свойство. **У одного животного не может быть более двух свойств до Кембрийского взрыва и более трех свойств после Кембрийского взрыва.** Добавление нового свойства не должно противоречить уже имеющимся свойствам животного, в противном случае новое свойство не будет добавлено. (Добавление свойства с возможностью питаться на Рифе не является противоречием свойству “Не может питаться на Рифе”, поскольку возможность питаться не означает самого питания)
3. Перемещение животного (зависит от направления перемещения и размера популяции перемещаемого вида). Позволяет переместить свой вид из одного места в другое. Перемещения возможны двух видов:
 - а. Перемещение в рамках одной локации. Переместиться можно до 3 глубин в любом направлении (вверх или вниз). Стоимость перемещения равна $\frac{1}{3} \cdot \text{размер популяции вида} \cdot \text{Количество глубин, на которые перемещается вид с округлением вверх}$. Например, перемещение вида с популяцией 4 на две глубины будет стоить $\frac{1}{3} \cdot 4 \cdot 2 = 3$ очка действия.
 - б. Перемещение в соседнюю локацию на ту же глубину. Стоимость перемещения равна размеру популяции перемещаемого вида.При перемещении указывается номер перемещаемого вида, итоговая локация и глубина, куда перемещается вид. В случае, если на перемещение не хватает очков действия или указано некорректное перемещение, вид остается в том же месте, где был в начале игрового дня.

Кормление видов. Указывается номер вида, который будет кормиться из Рифа или Океана (не атакой). **До Кембрийского взрыва за игровой день можно покормить не более 1-го вида, после Кембрийского взрыва - не более 2-х видов.** Кормление видов не требует очков действий.

3. **Атака Мегахищников.** Каждый из Мегахищников съедает ВСЕ виды, которые попадают в их зону атаки (см. описание Мегахищников выше). Съеденный вид полностью выбывает из игры, независимо от размера его популяции. Съеденный вид не приносит очков своему владельцу.

На атаку Мегахищников не влияют свойства “Не может быть атакован” - Мегахищники их игнорируют.

4. **Атака хищников участников.** Нападение рассчитывается по каждому месту отдельно.

Игроки, чьи животные есть в этом месте, ранжируются в зависимости от количества набранных очков на начало игрового дня. В случае равенства выше ставится участник, позже зарегистрировавшийся на игру. Если в месте находятся виды только одного игрока, то атаки не происходит.

Участник, занимающий при ранжировании последнее место, нападает на участника, занимающего первое место. Затем участник, занимающий первое место, нападает на участника, занимающего второе место и т.д. Последним участником, занимающий предпоследнее место, нападает на участника, занимающего последнее место. При этом у нападающего учитывается самый молодой вид (вид, с наибольшим порядковым номером), а у защищающегося - самый старый вид (вид, с наименьшим порядковым номером).

Для каждой указанной пары участников нападение рассчитывается следующим образом:

- a. Если у нападающего участника самый молодой вид не является хищником или он был единственным и съеден предыдущим игроком, то атаки не происходит.
- b. Если у нападающего участника самый молодой вид является хищником, то рассчитывается значение Сила атаки атакующего вида - Сила защиты атакованного вида. Если полученное значение положительное, то атакованный вид уменьшает свою популяцию на полученное значение (если при этом его популяция обнулилась, то вид полностью вымирает). Атакующий вид при этом увеличивает свою популяцию на значение равное минимуму из Сила атаки атакующего вида - Сила защиты атакованного вида и Размеру популяции атакованного вида (нападающий не может увеличить свою популяцию больше, чем была популяция у атакованного вида).

Например, у Игрока 1 вид имеет популяцию 3 и силу атаки 4. У Игрока 2 вид имеет популяцию 2 и силу защиты 1. В этом случае при нападении атакующий вид Игрока 1 увеличит свою популяцию до 5 (Сила атаки (4) - Сила защиты (1) = 3, но популяция атакованного вида всего 2), а атакованный вид Игрока 2 вымрет.

5. **Кормление видов.** Те виды, которые были указаны участниками для действия Кормление видов, увеличивают свою популяцию на значения, указанные на их свойствах, в зависимости от местоположения вида (Риф или Океан).

6. Перенаселение, старение и промежуточный подсчет очков.

У видов, популяция которых после атак и кормления оказалась *равно или больше максимального значения* (9, если на свойствах вида не указано иное), наступает перенаселение. Когда у вида происходит перенаселение, он уменьшает популяцию до 5. У видов, популяция которых после атак и кормления *не достигла максимального значения*, происходит старение. До Кембрийского взрыва популяция уменьшается на 1, при этом игрок получает 1 победное очко. После Кембрийского взрыва популяция уменьшается на 2, при этом за каждое уменьшение игрок получает 1 победное очко (если у вида популяция была всего 1, то даже после Кембрийского взрыва игрок получит 1 победное очко).

Те виды, у которых в результате старения популяция обнулилась, вымирают и в дальнейшей игре не участвуют.

Окончательный подсчет очков и определение победителя. В последний игровой день после промежуточного подсчета результатов проводится окончательный подсчет.

1. Каждый участник получает по *2 победных очка* за каждое свое выживший вид;
2. Каждый участник получает по *1 победному очку* за каждое свойство на своих выживших видах;
3. Каждый участник получает по *1 победному очку* за каждую единицу популяции на своих выживших видах;

Победителем квеста объявляется участник, набравший наибольшее количество победных очков. В случае равенства выигрывает участник, давший больше правильных ответов на задания. Если и этот показатель совпадает, то выигрывает участник, у которого больше свойств на выживших животных.

Если у вас возникли вопросы, то можете написать уточняющее письмо на адрес info@pokvesti.ru. Вопросы, присланные на адрес для ответов quest@pokvesti.ru, рассматриваться не будут!

Описания свойств

Свойства +n популяции при кормлении в Океане/Рифе действует только на те виды, которые указаны в действиях игрока Кормление видов!

Название свойства	Описание свойства	Стоимость добавления свойства
<i>Быстрое</i>	+2 популяции при кормлении в Рифе Сила атаки: 2 Сила защиты: 2	3
<i>Высший хищник</i>	Сила атаки: 4 Сила защиты: 2 Не может кормиться с Рифа даже при наличии соответствующих свойств	4
<i>Донное</i>	+2 популяции при кормлении в Океане	3
<i>Паразит</i>	После кормления видов забирает себе по 1 популяции у каждого вида других игроков в том же месте	3
<i>Прозрачное</i>	Не может быть атакован или отпаразитен, если популяция вида не более 4	2
<i>Симбиоз</i>	+1 популяции при кормлении в Океане Получает 1 популяцию, если другой вид этого же игрока в этом же месте кормился или успешно атаковал	3
<i>Стайное</i>	Не может быть атакован, если популяция не менее 5 При старении дополнительно теряет 1 популяцию (принося 1 победное очко)	2
<i>Фильтрация пищи</i>	+4 популяции при кормлении в Рифе Не может иметь свойств с атакой Не бывает перенаселения	4
<i>Чистильщик акул</i>	+1 популяции при кормлении в Океане Получает 1 популяцию за каждую успешную атаку чужого вида в том же месте.	2
<i>Чистильщик китов</i>	Получает 1 популяцию за каждое кормление чужого вида в той же локации.	3
<i>Чернила</i>	Сила защиты: 4	3
<i>Щупальца</i>	Может питаться два раза (<i>использование этого свойства необходимо указывать в письме при указании кормления вида</i>)	4
<i>Засада</i>	После того, как любой другой вид (в том числе и самого игрока) покормился или успешно атаковал в том же месте, забирает у него 2 фишки популяции.	5
<i>Глубоководный кракен</i>	Не может кормиться с Рифа даже при наличии соответствующих свойств Атакует 2 раза. Если первый атакованный не имеет атаки или вымирает, то вторая атака приходится на вид следующего игрока. При второй атаке популяция не увеличивается, а увеличиваются победные очки на соответствующее количество	6

<i>Циклопическое</i>	Не может кормиться с Рифа даже при наличии соответствующих свойств Сила атаки: 3 Игнорирует свойство жертвы "не может быть атакован", если сила атаки вида с этим свойством больше, чем сила атаки у жертвы.	6
<i>Обратный биотический цикл</i>	Получает 3 популяции после того, как его популяция была уменьшена до 0 в результате успешной атаки.	7
<i>Подкожный жир</i>	Может иметь дополнительно 5 единиц популяции до перенаселения	4
<i>Пузырьковая сеть</i>	Игнорирует свойства с запретом атаки у себя. Использует свойства питания в Рифе для атаки. Игнорирует свойство Стайное у жертвы.	7
<i>Камуфляж</i>	Сила защиты: 2 за каждый ваш другой вид в том же месте	4
<i>Кавитационный выстрел</i>	Сила атаки: 2 Когда атакует, не берет популяцию больше 2-х Игнорирует все защитные свойства жертвы и её силу защиты.	3
<i>Хитиновые челюсти</i>	Перед кормлением видов пиявит 4 популяции у вида с наибольшей силой атаки в том же месте. В случае равенства - у более старого вида (у вида с наименьшим порядковым номером). В случае равенства - делит добычу между ними. Округление вниз.	5
<i>Колосс</i>	+8 популяции при кормлении в Рифе Не может быть атакован видом, у которого атака меньше, чем популяция у текущего вида. Может получать популяцию меньшую, чем его риф (количество получаемой с Рифа популяции должно быть указано в письме при указании кормления вида).	8
<i>Защитные шипы</i>	Вид, который атаковал или пиявил данный, теряет 4 популяции.	6
<i>Плотное скопление</i>	+1 популяции при кормлении в Океане Может иметь дополнительно 9 единиц популяции до перенаселения	7
<i>Драконическое</i>	Не может кормиться с Рифа даже при наличии соответствующих свойств Сила атаки: 7 Сила защиты: 3 При перенаселении потерянная популяцию увеличивает победные очки (аналогично со старением) На виде не может быть свойств больше, чем максимально возможное количество - 1	8
<i>Электролокация</i>	+2 популяции при кормлении в Рифе Сила атаки: 2 Игнорирует 1 защитное свойство жертвы (не силу защиты)	7
<i>Выносливое</i>	При старении вид теряет дополнительно 2 популяции При кормлении в Океане берет на 2 популяции больше	5
<i>Экстремофил</i>	Не может быть пиявлен Не бывает перенаселения Получает 1 популяции после того, как его популяция была уменьшена до 0 На виде не может быть свойств больше, чем максимально возможное количество - 2	6

<i>Полёт</i>	Не может быть атакован видом без свойства Быстрое Игнорирует свойства Чернила и Стайное.	6
<i>Громадное</i>	Не может кормиться с Рифа даже при наличии соответствующих свойств Игнорирует свойства "не может быть атакован" Не может атаковать вид, популяция которого 6 или меньше	8
<i>Мирный гигант</i>	+3 популяции при кормлении в Рифе Не может иметь свойств с атакой Не может быть атакован Может иметь дополнительно 5 единиц популяции до перенаселения	6
<i>Пасущееся</i>	Если находится в локации Риф (после действий игроков), берет 2 популяции	5
<i>Гидра</i>	Не может кормиться с Рифа даже при наличии соответствующих свойств Сила атаки: 4 Когда успешно атакует, также забирает (атакой) по 1 популяции у всех видов других игроков в том же месте (кроме атакованного)	7
<i>Клептопаразит</i>	При старении вид теряет дополнительно 2 популяции При атаке любым другим видом любого игрока в данном месте, получает по 1 популяции с каждого атакующего	5
<i>Живая экосистема</i>	+2 популяции при кормлении в Рифе Перед кормлением этого вида, вы можете совершить миграцию из любой локации Океан на Риф, потратив количество очков действия равное количеству питания с рифа у данного вида (<i>использование этого свойства и место, куда переместиться, необходимо указывать в письме при указании кормления вида</i>)	4
<i>Большеротое</i>	+5 популяции при кормлении в Рифе Сила атаки: 5	7
<i>Нейротоксин</i>	Вид, который атаковал данный вид или был им атакован, теряет дополнительно 2 популяции.	6
<i>Стайная охота</i>	Удваивает силу атаки данного вида	6
<i>Ядовитые чернила</i>	+4 защиты каждому виду данного игрока в том же месте	6
<i>Падальщик</i>	Получает 1 популяции при нахождении в Океане за каждую атаку других существ в той же локации, если жертва теряет 2 или более популяции.	5
<i>Осёдлая колония</i>	+2 популяции при кормлении в Океане Не может кормиться с Рифа даже при наличии соответствующих свойств	2
<i>Медленный метаболизм</i>	+2 популяции при кормлении в Океане При старении может терять 0 популяции (<i>использование этого свойства необходимо указывать в письме с действиями игрока</i>)	4
<i>Восстановление хромосом</i>	Получает 2 популяции перед старением При старении не получает победных очков	5
<i>Крошечное</i>	Не может быть атакован видом, у которого атака 3 и более. Не может иметь атаку и/или кормление с рифа больше 2.	4