

Индустриальный магнат

В стартовый комплект входят:

1. Карта с отмеченными городскими точками (точки отмечены примерно - загаданное место может находиться в радиусе около 50 метров от указанного на карте);
2. Описание заданий. В описании задания указаны:
 - а. Тип точки (Производство, Контракт, Улучшение и т.д.) с подробным описанием свойств;
 - б. Вопрос по местности, ответ на который необходимо найти для выполнения действия;
3. Таблица производств, доступных для постройки в текущем квесте. Для каждого объекта указано какую продукцию он может производить и какая продукция для этого требуется.

Цель квеста:

Ваша цель - за время квеста (3 часа с момента вашего старта) посетить точки в городе, организовав производства таким образом, чтобы заработать наибольшее количество денег.

Производственные объекты. Основу игры составляют производственные объекты. Посетив точку с *Производственным объектом* вы его строите (в случае правильного ответа на точке) или арендуете его (в случае неправильного ответа). Независимо от того, построено производство или арендовано, вы получаете его продукцию. Если производственный объект может давать несколько видов продукции, то вам необходимо выбрать один из них (указывается в Путевом листе в соответствующей ячейке).

Для того, чтобы объект производил продукцию, необходимо наличие исходных продуктов (указаны в таблице производств). *Исходные продукты* должны быть либо получены вами в текущей эпохе (квесте) либо относиться к предыдущим эпохам (квестам). Если исходные продукты относятся к текущей эпохе, но у команды не построен производственный объект с указанием производства именно этого продукта, то производить эту продукцию команда не сможет.

Использовать произведенную продукцию можно для выполнения *Контрактов*. Каждая продукция может быть использована только для одного контракта. Если команда взяла несколько контрактов, в которых требуется одна и та же продукция (и нет дублирующихся производств), то засчитан будет только один контракт с наибольшей стоимостью. Если команда взяла контракт, который она выполнить не может (не хватает продукции), то команда получает штраф, указанный на точке Контракта.

Произведенная продукция, не использованная для выполнения контрактов, продается по рыночной цене (указаны на странице <https://funteam.pokvesti.ru/games/magnat/ceny/>). Рыночная цена имеет вид $a + b \cdot n / k$, где a - фиксированная сумма, которую вы получите, b - переменная сумма, которая делится на всех продающих, n - количество команд, участвующих в квесте, k - количество команд, продающих (не производящих, а именно продающих!) эту продукцию. Сумма округляется вниз.

Инвестиции. Каждый производственный объект относится к одной из отраслей. В начале игры вы должны выбрать, в какую отрасль вы будете инвестировать. В конце игры каждый построенный (не арендованный!) объект (за исключением тех, что построены с помощью точек Неопределенный объект) выбранной отрасли принесет дополнительный доход.

Взятие городских точек.

Посетив городскую точку вам необходимо найти правильный ответ на указанный вопрос. Правильным ответом на вопрос является та и только та информация, которая находится в загаданном месте (даже если она противоречит правилам русского языка, законам физики или даже здравому смыслу :)). В том (и только в том!) случае, если на местности отсутствует информация, на **100% удовлетворяющая вопросу**, допустимо использование дополнительных источников информации (напр., Интернет). В заданиях на подсчет чего-либо возможен правильный ответ "0". Слово "перепишите" в задании подразумевает под собой посимвольное копирование искомой информации. В заданиях понятие "Улица" является обобщающим. Под ним может подразумеваться улица, переулок, проспект и т.д. В состав фасада входит все его оформление, а также все прикрепленные таблички (за исключением временных бумажных объявлений, плакатов, отделенных от стекла внутренностей витрин и пр.)

При взятии точки в *Путевой лист* заносится информация о времени посещения точки, а также ответ на вопрос. Вся информация заносится в соответствующие колонки и строки. Никакие записи, сделанные вне колонок, на обратной стороне *Путевого листа* или на дополнительных носителях, не рассматриваются и в подсчете результатов не учитываются.

Точка считается *взятой*, если в соответствующей строчке в *Путевом листе* заполнено время взятия и указан правильный ответ на вопрос. В противном случае точка считается *посещенной*.

Для некоторых точек в описании указано "Ответ вводится на сайте". В этом случае ответ вводится на сайте <https://funteam.pokvesti.ru/games/magnat/play2/> в формате *Номер вопроса_Ответ*. В случае правильного ответа вы получите дополнительную информацию, которая зависит от типа точки. Для некоторых точек в информации на сайте может быть указано, что нужно занести в *Путевой лист*. Информация заносится в *Путевой лист* в соответствующую строку в ячейку дополнительной информации.

Перемещение по городу. При передвижении, а также при взятии точек, вам необходимо выполнять законы и правила, действующие на территории Москвы, а также исполнять требования судей. Организаторы не несут ответственности за происшествия, произошедшие с участниками по вине самих участников или третьих лиц. Посещать точки можно в любой последовательности. В ходе игры вы можете передвигаться только пешком или бегом. Использование любого транспорта запрещено. **Разделяться запрещено.**

Типы точек.

Производственные объекты. В описании указано название производственного объекта. В *Путевой лист* в соответствующую строку вносится ответ на вопрос, а также название продукции, которую будет производить этот объект, если он допускает производство нескольких видов продукции. В случае, если вид продукции не указан, то производство считается неработающим (арендная плата не платится, продукция никакая не производится).

Неопределенный объект. Взятие данной точки позволяет построить любой завод по выбору команды (в том числе и построенный ранее). В *Путевой лист* в соответствующую строку вносится ответ на вопрос, а также название продукции, которую будет производить этот объект. В случае, если вид продукции не указан, то производство считается неработающим (арендная плата не платится, продукция никакая не производится).

Улучшение объекта. Позволяет на уже построенном/арендованном объекте выпускать еще один вид продукции. Это может быть такая же продукция, как уже выпускается на объекте (это позволит вам выполнить два контракта с этой продукцией, либо выполнить контракт и продать продукцию). В *Путевой лист* вписывается ответ на вопрос, а также вид продукции, который вы выпускаете дополнительно. Помните - это должна быть продукция, которая в принципе может выпускаться на имеющихся у вас объектах! **На одном построенном/арендованном объекте может быть только одно улучшение. Чтобы получить больше продукции, производимой одним объектом, необходимо использовать точки типа Неопределенный объект (и на них также можно добавить Улучшение).** Если на точке был дан неверный ответ, то улучшение считается не выполненным, дополнительная продукция не производится.

Контракт. В описании указано, какая продукция нужна для выполнения этого контракта и сумма, которая будет получена при выполнении этого контракта. Сумма награды имеет вид $a \cdot n$, где n - количество команд, участвующих в квесте. Штраф за невыполнение контракта всегда равен количеству участвующих команд. В *Путевом листе* указывается только ответ на вопрос.

Скрытый контракт. Ответ на точку вводится на сайте, после чего вы увидите требования данного контракта, а также награда за его выполнение. Штраф за невыполнение скрытого контракта всегда равен удвоенному количеству команд, участвующих в квесте. Если вы решите выполнять этот контракт, то в *Путевой лист* вписывается код, указанный на странице с описанием условий контракта.

Узнать прогнозы. Ответ на точку вводится на сайте, после чего вы увидите информацию с прогнозами о том, что может быть в следующих эпохах.

Подсчет взятых точек и определение победителя. По окончании игры производится проверка Путевых листов и подсчет полученных наград. По каждой команде подсчитывается:

1. Определяется, какие виды продукции производит команда (с учетом построенных объектов, арендованных, а также произведенных улучшений). Также определяется сумма платы по арендованным объектам - сумма аренды равна фиксированной сумме продажи соответствующей продукции из таблицы продаж. В случае, если на арендованном заводе строится Улучшение, то за него также взимается арендная плата;
2. Определяется, какие контракты пытается выполнить команда (включая скрытые). Если на точке был дан неверный ответ на вопрос, то данный контракт не учитывается. По взятым контрактам определяется, какие из них может выполнить команда. За выполненные контракты команда получает указанную награду, за невыполненные - указанный штраф;
3. Определяется, какая продукция осталась на продажу. Каждый неиспользованный в контрактах продукт приносит сумму согласно таблице продаж;
4. Определяется сумма доходов от инвестиций. Доход рассчитывается в случае, если командой построено хотя бы одно здание выбранной отрасли. Сумма определяется по формуле: $3 \cdot (10 - n) + 10 \cdot k$, где n - количество зданий выбранной отрасли в текущей эпохе (квесте), а k - количество построенных (не арендованных!) командой зданий этой отрасли (здания, построенные на точках типа Неопределенный объект не учитываются).

В случае, если команда опоздала к своему контрольному времени, то за каждые 5 минут опоздания (с округлением в меньшую сторону) начисляется штраф в сумму, равную количеству команд. В случае, если команда опаздывает больше, чем на 15 минут от своего контрольного времени, она считается не финишировавшей, ее Путевой лист не принимается и в подсчете результатов не учитывается.

Все решения организаторов являются окончательными и обсуждению не подлежат.

По каждой команде считается полученный доход: сумма за выполненные контракты + сумма за продажу продукции + сумма дохода от инвестиций - штраф за невыполненные контракты - сумма арендной платы - штраф за опоздание.

Побеждает команда, набравшая наибольшую сумму дохода. В случае равенства - команда, выполнившая больше контрактов. В случае, если и этот показатель не позволит определить победителя - то выиграет команда, построившая (без учета аренды) больше объектов. Если и по этому показателю будет равенство, то победит команда, потратившая меньше времени на игру.

Итоговый подсчет производится в течение 72 часов с момента окончания квеста.

Серия квестов. Деньги, набранные в квесте командой, считаются набранными каждым участником команды. В рамках серии квестов суммируется набираемое количество денег по каждому участнику.

Производственные объекты, построенные (не арендованные!) командой также считаются построенными каждым участником (здания, построенные на точках типа Неопределенный объект не учитываются).

В квестах, начиная со второго, производственным объектам для работы может требоваться продукция, производившаяся на объектах предыдущих эпох (квестов). В этом случае эта продукция считается доступной всем командам. На результат текущего квеста построенные объекты предыдущих эпох влияния не оказывают.

При этом за каждое использование объекта из предыдущей эпохи в зачет серии квестов получает доход каждый участник, у которого построен соответствующий производственный объект. Сумма дохода равна числу a из суммы продажи соответствующего товара (из формулы $a + b \cdot n/k$), деленному на количество команд, построивших этот объект в соответствующем квесте (округление в большую сторону).

Победителем серии квестов будет один участник набравший наибольшее количество денег.