

Что случилось?

Командами зафиксированы 2 эпизода:

1. На уровне отсутствовали коды.

Это было замечено первой же командой, после чего были внесены изменения в подсказку (до её получения этой командой), а также было добавлено сообщение: *“Возможно, коды сорвали. Но может быть, не все. Всё, что авторы имели право сделать, они уже сделали.”*

2. Нескольким командам активно мешали сотрудники ФСО.

Об этом авторам поступили сообщения от команд:

- Ищу во мху енота (уже на доходе после взятия уровня)
- И так сойдёт (примерно через 2:00 от получения уровня)
- Лучше б он один играл (примерно через 3:20 от получения уровня)

В процессе развития этой ситуации, чтобы обезопасить другие команды, были добавлены сообщения: *“На уровне докапывается ФСО. На всякий случай не подходите к ним близко.”* и *“Кодов скорее всего нет. Не подходите к памятнику - там больше нет ничего, что бы вы не могли узнать на расстоянии.”*

Разбор

По 1-му эпизоду

Кодов в итоге не было и уровень брался без них. Выходит, что команды, получившие уровень до добавления всех трех сообщений, вынуждены были тратить время на попытки поиска отсутствующих кодов, а остальные, не имея возможности искать, сразу начинали гадать без них.

Таким образом, следующие команды были в менее выгодных условиях:

- Выпь любят все!
- Слабоумие и Слабоумие
- AMD
- Ищу во мху енота
- И так сойдёт
- Интроверты
- Лучше б он один играл
- УтиПути

Первых 5 команд были в равных условиях относительно друг друга, а поскольку получившие преимущество команды их в итоге не обогнали, значит, данная ситуация никак на них не повлияла, то есть их можно не считать пострадавшими.

Только последние 3 команды из этого списка оказались в итоговой статистике ниже, чем команды, получившие преимущество, и значит, только для них имеет смысл говорить о возможной компенсации.

Есть два возможных способа пересчета:

1. среднее время для пострадавших команд - оно составляет от 4:02 до 4:09 из полных 5 минут уровня (в зависимости от того, учитывать ли все команды, либо не учитывать одну или все из пострадавших);
2. снятие уровня для всех.

Разберем ситуацию с каждой из 3 пострадавших команд отдельно и посмотрим, что даст применения этих способов.

Интроверты

Все команды, получившие вследствие этого эпизода преимущество по отношению к команде “Интроверты” и находящиеся в статистике выше нее, имеют от нее отрыв больше 5 минут. Поскольку длительность всего уровня - 5 минут, значит, какой бы из вариантов пересчета не был выбран, это ни при каких условиях не изменит итоговое место команды “Интроверты”.

Лучше б он один играл

Имеет смысл сравнивать команду “Лучше б он один играл” только с теми командами, которые получили преимущество в этой ситуации и находятся в статистике в пределах 5 минут выше. Это 4 команды: УтиПути, Голодранцы2.0, МЖМ, WTF!? - причем отрыв от ближайшей из них составляет 1:36.

Компенсация по среднему времени может дать в лучшем случае 58 секунд, а снятие уровня позволит на 4 секунды уменьшить отрыв от “МЖМ” и на 11 секунд от “WTF!?”, а значит, ни один из вариантов пересчета для данной команды не повлияет на ее итоговое место.

УтиПути

Имеет смысл сравнивать команду “УтиПути” только с теми командами, которые получили преимущество в этой ситуации и находятся в статистике в пределах 5 минут выше. Такая команда одна: Path Finders - и отрыв от нее составляет 2:51.

Компенсация по среднему времени может дать в лучшем случае 58 секунд, а снятие уровня не изменит отрыв между этими командами, а значит, ни один из вариантов пересчета для данной команды не повлияет на ее итоговое место.

По 2-му эпизоду

Команды “Ищу во мху енота” и “И так сойдёт” не успели из-за этого на следующий доход - тут всё решается просто, это было им компенсировано еще во время игры.

Также, очевидно, команды “И так сойдёт” и “Лучше б он один играл” были в менее выгодных условиях на уровне №22 по сравнению со всеми остальными командами.

От других команд информации по проблемах на этом уровне во время игры не поступало, а значит придется считать, что проблем не было (ведь принимать такого рода информацию постфактум было бы некорректно).

Есть два возможных способа пересчета:

1. среднее время для пострадавших команд - оно составляет от 4:05 до 4:09 из полных 5 минут уровня (в зависимости от того, учитывать ли все команды, либо не учитывать одну или все из пострадавших);
2. снять уровень для всех команд.

Разберем ситуацию с каждой из пострадавших команд отдельно и посмотрим, что даст применения этих способов.

Лучше б он один играл

Аналогично ситуации в разборе первого эпизода, ни один из вариантов пересчета для данной команды не повлияет на ее итоговое место.

И так сойдёт

Выше команды “И так сойдёт” в итоговой статистике только две команды: “AMD” с отрывом 3:51 и “Слабоумие и Слабоумие” с отрывом 4:12 - и обе они имели преимущество на уровне №22.

Компенсация по среднему времени может дать в лучшем случае 55 секунд, а значит, не повлияет на ее итоговое место данной команды.

В случае снятия уровня отрыв от “AMD” уменьшится на 3:22 (то есть сохраняться отставание в 29 секунд), а отрыв от “Слабоумие и Слабоумие” уменьшится на 4:24, а это означает, что в таком случае команда “И так сойдёт” после пересчета опередит команду “Слабоумие и Слабоумие” на 12 секунд.

Как видно, это порождает коллизию, ведь команда “Слабоумие и Слабоумие” в равных условиях и честной борьбе обошла в статистике команду “AMD”, но при этом команда “И так сойдёт” при пересчете обходит команду “Слабоумие и Слабоумие” и не обходит команду “AMD”. Таким образом в данном случае решение о снятии уровня не может быть однозначно справедливым и требует дополнительной оценки.

Также, поскольку никакой другие пересчеты в игре в любом случае не повлияют на результаты других команд, то можно пренебречь относительной справедливостью остальных решений в пользу вынесения максимально справедливого распределения данного вопроса: распределения мест для трех команд - “Слабоумие и Слабоумие”, “AMD” и “И так сойдёт”, которое бы наиболее соответствовало спортивной логике и духу игры.

Решение

По 2-му эпизоду

Начать нужно со 2-го эпизода, как с более важного и ключевого.

По сути из разбора следует, что нужно оценить и решить только одно:

Заслушивает ли форс-мажор, произошедший с командой “И так сойдёт” на уровне №22, из-за которого они провели на этом уровне 5 минут (по таймауту), того, чтобы уравнивать их время на этом уровне с командами, которые взяли этот уровень за 0:36 (“Слабоумие и Слабоумие”) и за 1:38 (“AMD”)?

Как видно из описания этого эпизода, данного в начале, на момент наступления форс-мажорной ситуации команда “И так сойдёт” находилась на уровне около 2 минут. Возможно, время не совсем точное, но, учитывая синхронность сообщений от команд “И так сойдёт” и “Ищу во мху енота”, погрешность если и есть, то очень небольшая.

Таким образом, если бы форс-мажора не случилось, то время взятия этого уровня командой “И так сойдёт” даже в идеале не могло быть лучше 2:00, что не позволило бы им обойти команды “Слабоумие и Слабоумие” и “AMD” в итоговой статистике.

Поэтому авторский коллектив считает, что в данных условиях недостаточно объективных причин для снятия этого уровня.

Также, снятие уровня с игры повлекло бы за собой изменение итоговых результатов для многих других команд, которые не имели никаких преимуществ перед своими конкурентами за места, что являлось бы неприятным побочным эффектом. В том числе это касается изменения мест между командами “Слабоумие и Слабоумие” и “AMD”, о чем уже было указано в разборе ситуации. Так что с этой точки зрения есть еще один аргумент против снятия, хотя он менее важный, чем первый.

Поэтому по данному эпизоду самым справедливым решением будет выдать командам “И так сойдёт” и “Лучше б он один играл” среднее время на данном уровне.

По 1-му эпизоду

Негативные последствия снятия уже были описаны в решении по 2-му эпизоду, так что учитывая, что пострадавшие команды в любом случае не могут улучшить свои места, то наилучшим решением также является среднее время на уровне для всех команд, кого коснулось изменение условий: “Интроверты”, “Лучше б он один играл”, “УтиПути”.

Итог

Так как есть разные способы считать среднее время и поскольку точно число здесь ни на что не повлияет, то для удобства подсчета будем считать, что среднее время прохождения на уровне №22 составило ровно 4 минуты.

Таким образом, командам “И так сойдёт”, “Интроверты”, “Лучше б он один играл” и “УтиПути” будет на нем начислен бонус в 1 минуту.