

City Lotto mängueelse briifi kokkuvõte (11.03.2016)

Tänased Täpid on ülesehitatud Loto lauamängu printsiibil niimoodi, et mängu territoorium on määratud loto mängukaardi (3 x 9) kuju järgi, aga objektid/täpid koodidega paiknevad ruutude sees, kus asuvad numbrid (vt. paberartefakti). Seejuures tasemete juhuslik läbimise järjekord justkui imiteerib „tunnide“ kotist väljavõtmise protsessi (ja iga tiimi jaoks on see erinev). Kuna tünne kokku on 90 siis tasemeid täna tuleb täpselt sama palju (taseme number vastab numbrile tünnil), kuid ainult 15 neist on ülesannetega (need numbrid, mis on olemas mängukaardil), aga ülejäänud 75 on lihtsalt tühjad tasemed.

Tasemed ja ülesanded

- Tühjadel tasemetel ei ole nimetust ega sisu ja nad sulgevad automaatüleminekuga 3 sekundi pärast (nad on tehtud lihtsalt n-ö protsessi „ehtsuse“ pärast ☺).
- Kõik ülejäänud tasemed numbritega, mis on olemas mängukaardil omavad nimetust. Nendel tasemetel on ülesanded, mida tuleb lahendada, et leida täppi/koodi (vastava ruudu piires). Automaatüleminek nendel tasemetel on 30 minutit (trahviga 1 minut).
- Taseme number mingil moel võib olla seotud ülesandega. Tasemete nimetused on ka pandud mitte „laest“ ja võivad anda teatud „infot mõtlemiseks“.
- Ülesanded tulevad esimeses vihjes (3 minuti pärast taseme algusest) ning selle aja jooksul võib juba liikuda väljalangenud numbriga (taseme numbriga) ruudu suunas. See on tehtud selleks, et natuke „nivelleerida“ tiimide jaoks mängumootori poolt väljaantava (juhusliku) tasemete järjekorda ning sellest tingitud distantsi erinevust.
- Ülesannete vihjed tulevad 9 ja 15 minuti pärast taseme algusest. Viimane vihje – täppi/koodi asukoha koordinaatidega tuleb 27 minuti pärast.
- Tuleb ka agendikas (väga temaatilise ülesandega), kus võib saada boonust, mis sõltub fortunast. Agendika läbimise kiirus ei ole oluline kuna tase saab pärast eemaldatud ja sellel kulutatud aeg kompenseeritud statistikas.

Koodid

- Täpidel on 1 kood (mõnes kohas dubleeritud)
- Formaat: CL[ladina tähed]&[number]
- Kirjutatud: musta markeriga
- Paiknemine: määratud igal tasemel
- Sisestamine mängumootorisse: prefiksiga CL või ilma

Muu

- Ülesannete tekstid on kirjutatud standardse valge šriftiga
- Kollase värviga on info koodide paiknemise kohta
- Oranž värviga on lisainfo millegi täpsustamiseks jms
- On-line statistika mängu jooksul on SULETUD
- Igaks juhuks kontakttelefon on 5015919 (Jevgeni)

Soovin teile head tuju ja edu mängus! ;)