

## Резюме брифа по игре City Lotto (11.03.2016)

Сегодняшние Точки построены по принципу настольной игры Лото с бочками таким образом, что территория игры определена строго по форме карточки для игры в лото, а загаданные объекты/точки располагаются внутри клеточек с числами (см. артефакт). При этом случайная последовательность движка будет как-бы имитировать процесс вытаскивания бочек из мешка (и для каждой команды он будет разный). Поскольку бочек всего 90, то и уровней сегодня будет ровно столько же (номер уровня это как-бы номер на бочке), но только 15 из них будет с заданиями (те числа которые есть на игровой карточке), а остальные 75 просто «заглушки».

### Уровни и задания

- Уровни «заглушки» не имеют названий и содержания и закрываются по автопереходу через 3 секунды (они сделаны просто для «аутентичности» процесса ☺).
- Все остальные уровни - с номерами, присутствующими на игровой карточке, имеют названия и в них загаданы точки/объекты (в пределах соответствующей клетки). Автопереход на этих уровнях составляет 30 минут (со штрафом 1 минута).
- Номер уровня может быть тем или иным образом связан с заданием. Названия уровней тоже взяты не с потолка и могут дать определённую «информацию к размышлению».
- Непосредственно задания приходят везде в первой подсказке (через 3 минуты) и до его прихода можно ехать в направлении клеточки с выпавшим числом (номером уровня). Это сделано для того, что-бы немного нивелировать для команд разницу в выдаваемой движком (случайной) последовательности и соответственно дистанции.
- Подсказки к заданиям приходят в 9 и 15 минут от начала уровня. Сливная подсказка с координатами загаданного места, где написан код - через 27 минут.
- Будет также агентский уровень (с очень тематичным заданием), на котором можно получить бонус, зависящий от везения. Скорость прохождения агентского уровня при этом не важна, т.к. после игры он будет снят, а потраченное на нём время компенсировано в статистике.

### Коды

- На точках по 1 коду (кое-где продублировано)
- Формат: CL[латинские буквы]&[число]
- Написание: чёрным маркером
- Расположение: указано в каждом уровне
- Вбитие в движок: можно с префиксом CL или без

### Прочее

- Тексты заданий написаны стандартным белым шрифтом
- Желтым цветом выделена информация касательно расположения кодов
- Оранжевым цветом выделена дополнительная информация для уточнения и т.п.
- Он-лайн статистика во время игры ЗАКРЫТА
- На всякий случай контактный телефон для связи 5015919 (Женя).

Желаю хорошего настроения и удачи на игре! ;)