

# КРИМІНАЛЬНІ ХРОНІКИ

## Правила

У Лондоні команду криміналістів відправляють на розкриття нерозв'язних справ. Убивства, пограбування та неймовірні злочини не залишаться безкарними. Докази та мотиви – ключі до ув'язнення підозрюваних. Знайдіть приховані зачіпки на місці злочину, щоб вийти на слід істини.

Девід Сікурел

# Компоненти гри

17 планшетів  
локацій

4 планшети  
криміналістів

55 карт  
персонажів

1 поле доказів

52 карти доказів та  
особливих предметів



Безкоштовний  
застосунок



Завантажити з  
Google Play

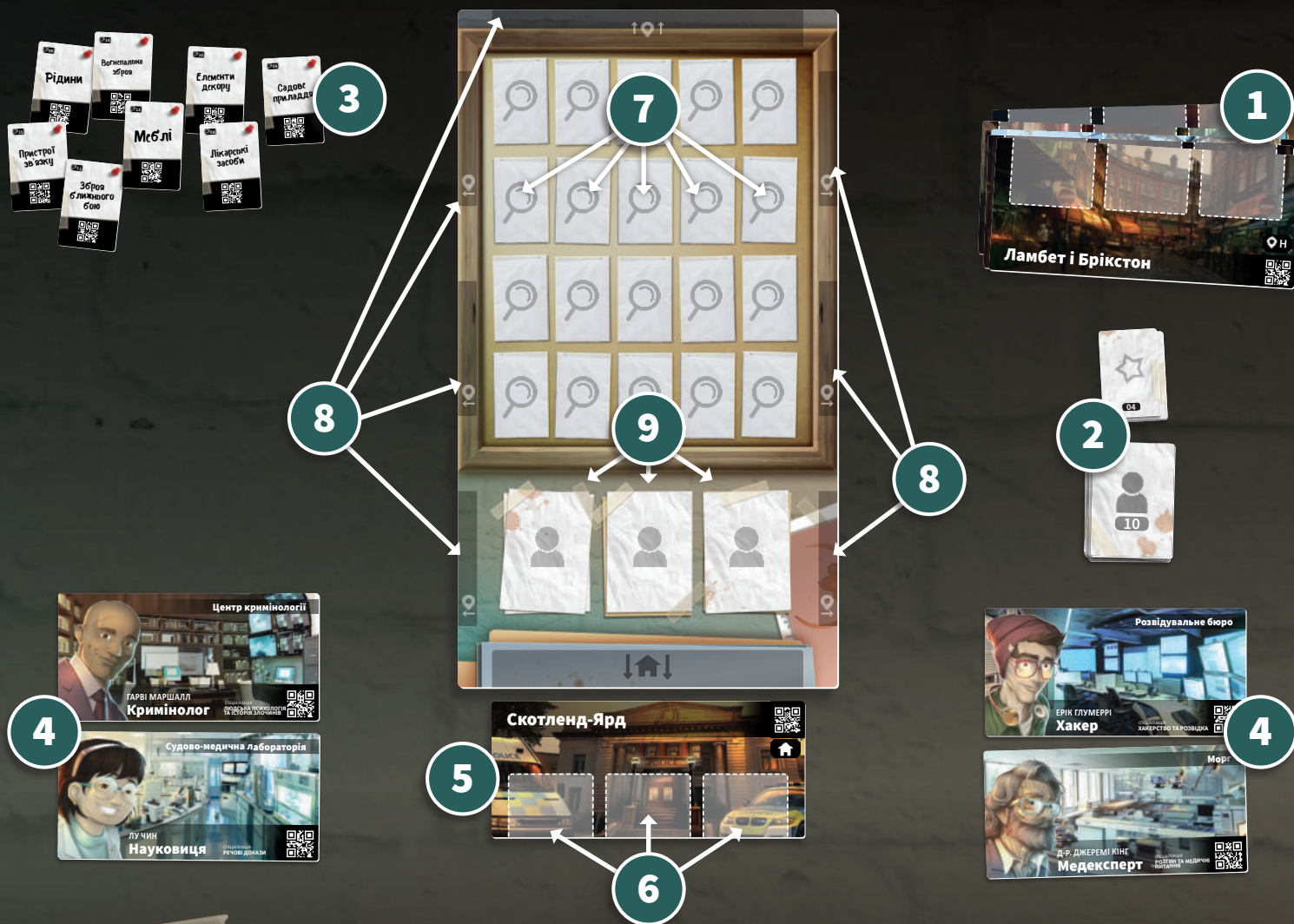


Завантажити з  
App Store

2

Для гри у «Кримінальні хроніки» потрібен безкоштовний застосунок, який можна завантажити з Apple App Store або Google Play (наразі потрібна версія Android 5 або новіша; версія iOS 11.0 або новіша; це може змінитися в майбутньому). Застосунок потрібен тільки на одному телефоні або планшеті. Без застосунку грати неможливо. Після завантаження застосунок не потребує з'єднання з інтернетом. Мову можна змінити в застосунку.


# Підготовка до гри



## Мета гри

Кожен сценарій пропонує унікальне кримінальне розслідування. Гра повністю кооперативна, тому всі гравці працюють разом, щоб розкрити таємницю.

Історія просуватиметься завдяки вашій роботі з доказами і допитам підозрюваних. Коли ви відчуєте, що готові закрити справу, поверніться до і дайте відповідь на низку запитань, які визначають кількість балів вашої команди.

- 1 Покладіть планшети локацій поруч із полем для доказів. Ви викладатимете їх під час розвитку сюжету.
- 2 Покладіть карти персонажів та особливих предметів долілиць біля поля доказів.
- 3 Покладіть карти доказів горілиць у межах доступності всіх гравців. Під час гри ви можете вільно переглядати та сортувати їх, щоб знайти ту, яка вам потрібна цієї миті.
- 4 Усі криміналісти завжди у грі. Розподіліть їх між гравцями.
- 5 Покладіть планшет  стартової локації під полем доказів.
- 6 Кожен планшет локації має 3 місця для персонажів.


Зауважте, що на полі доказів є **7** 20 місць для доказів, **8** 7 місць для локацій **9** та 3 місця для персонажів із невідомою локацією.

# Перебіг гри

## Початок гри

Після підготовки до гри відкрийте застосунок та виберіть історію та сценарій.

**ПРИМІТКА.** Спробуйте коротке навчальне розслідування, щоб ознайомитися з грою. Цей сценарій пояснює правила, щоб ви зрозуміли, як відбувається гра.

У «Кримінальних хроніках» ви просуваєтеся сюжетом, скануючи планшети локацій, карти персонажів і карти доказів. Коли з'являється вікно сканування, піднесіть пристрій до будь-якого QR-коду на карті або планшеті. Потім торкніться екрану, щоб почати сканування. Зверніть увагу, що ви можете переключитися на функцію «автосканування» в меню  застосунку.



Гравці разом вирішують, яку карту відсканувати.

- **Сканування планшета локації** дозволяє вам переміститися до цієї локації.

- **Сканування карти персонажа** дозволяє вам допитати цього персонажа.

Після сканування персонаж може відповісти на запитання про інших персонажів або про докази. Для цього просто відскануйте відповідні карти, і персонаж заговорить про них.

Важливо! Майте на увазі, що персонажів ніколи не можна запитувати про локації. Сканування планшета локації під час допиту завершить його і перемістить команду до зазначеної локації.

Ви можете завершити допит, торкнувшись кнопки **ПОПРОЩАТИСЯ**.


- **Сканування карти доказів** дозволяє вам узяти зачіпку, яку ви помітили. Стають доступними додаткові деталі, і, якщо ця карта пов'язана з вашою справою, застосунок покаже, що ви повинні помістити її на поле доказів.

- **Сканування планшета криміналіста** дозволяє вам зателефонувати експертові. Під час телефонної розмови кожне сканування переведе розмову з експертом на цю тему.

Ви можете завершити розмову, торкнувшись кнопки **ПОПРОЩАТИСЯ**.

**ВАЖЛИВО!** У деяких рідкісних випадках сканування може не спрацювати через:





- освітлення в приміщенні (уникайте тіней);
- протектори на картах (створюють віддзеркалення);
- камеру телефону (бруд на камері тощо).

 Переконайтеся, що QR-код знаходиться в межах зазначеного квадрата й тримайте телефон нерухомо, щоб камера могла сфокусуватися. Якщо камера все ще не фокусується, спробуйте провести рукою перед нею, щоб оновити фокус.

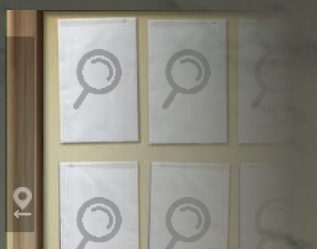
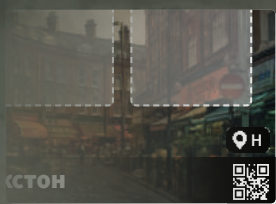
# Дослідження локацій, персонажів або особливих предметів

Локації, персонажі та особливі предмети мають лежати долілиць доти, доки застосунок не повідомить, що час їх дістати.

Під час гри вам потрібно буде відкривати певні карти та планшети. Вони мають зазначені символи та цифру або літеру.

	Карти персонажів
	Планшети локацій
	Карти особливих предметів
	Карти доказів

- **Нові локації** розміщуються в одному з 7 місць для локацій по краях поля доказів.



- **Нові персонажі** розміщуються в одному з 3 місць для персонажів на відповідному планшеті локації. Якщо в якийсь момент у локації виявлено більше трьох персонажів, розмістіть цих персонажів біля планшета локації.



Якщо ви не впевнені, де знаходиться персонаж, покладіть його на одне з місць для персонажів із невідомою локацією на полі доказів. Не забудьте перемістити персонажа, коли зрозумієте, де він знаходиться!



- **Карти доказів** знаходять під час пошуку доказів на місці злочину. На поле доказів переміщуються лише ті карти, які відповідають зачіпці у вашій справі. Як знайти карти доказів, дивіться на с. 6.



- Знайдені **карти особливих предметів** одразу ж потрапляють на поле доказів. Застосунок сповістить вас, якщо вони входять у гру. Знайдіть їх у колоді та покладіть на поле доказів горілиць.


**ПРИКЛАД.** Ви скануєте локацію F і бачите наступний опис.

Ви прибули на місце подій і бачите поруч із тілом сусіда **33**.  
Він дивиться на вас і простягає папірець із адресою в Лестер-Сквері та Гайд-парку **D**.

Керуючись цим текстом, ви повинні знайти персонажа 33 і помістити його в одному з місць у локації F.  
Знайдіть локацію D і помістіть її поряд із полем доказів на одне з 7 місць для локацій.

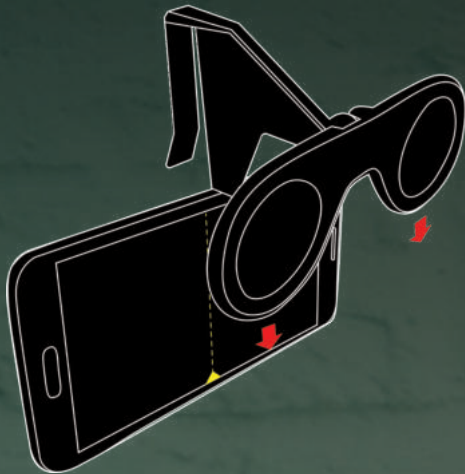
# Поле доказів

У деяких локаціях (наприклад, на місцях злочинів) можна шукати докази.

Торкніться кнопки , щоб розпочати пошук.

Ви можете шукати докази:

- **у панорамному режимі:** виберіть цей варіант, щоб побачити місце злочину без додаткових пристроїв;
- **у 3D:** для цього розмістіть окуляри (продаються окремо) посередині екрану вздовж жовтої лінії.



У вас є 40 секунд, щоб оглянути місце і описати те, що ви бачите, іншим гравцям.

Інші гравці повинні підібрати відповідні карти доказів, які, на їхню думку, відповідають тому, що ви описали. Переконайтеся, що ці карти лежать горілиць у межах доступності всіх гравців, які не використовують застосунок для пошуку.

Коли час буде вичерпано, ви можете доручити пошук підказок іншому гравцеві або ж зупинитись. Зауважте, що додатковий пошук забере більше ігрового часу.

Нарешті, проскануйте всі вибрані вами карти доказів. Застосунок підкаже вам, чи якісь із цих карт є зачіпками, які слід розмістити на полі доказів, або ж вони не несуть користі на даний момент і мають повернутися в колоду. Вони можуть стати в пригоді пізніше.

Ви можете в будь-який час зателефонувати криміналістові, щоб отримати додаткову інформацію.

Передайте телефон гравцеві, який має відповідний планшет, щоб він міг відсканувати QR-код та почати розмову.

Медексперт допоможе вам із будь-якими питаннями про розтин та медицину загалом.

Науковиця проаналізує знайдені вами об'єкти і надасть вам додаткову інформацію про них.

Хакер може проводити пошук у мережі та зламати знайдені вами високотехнологічні пристрої.

Кримінолог може проконсультувати вас із питань історії злочинів та злочинного мислення. Він має доступ до кримінальних записів і може надати вам психологічний профіль персонажа.

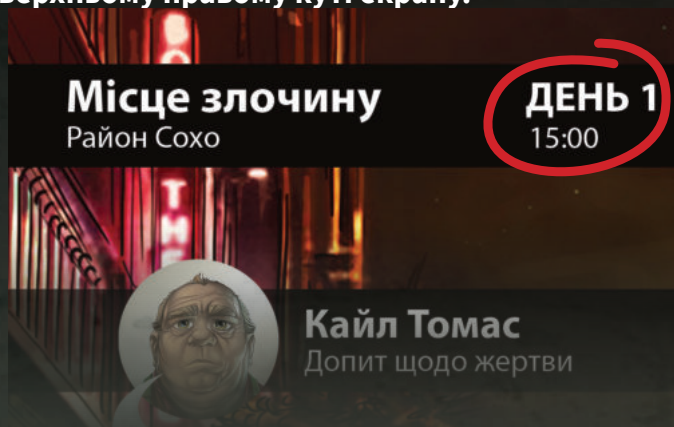
**ВАЖЛИВО.** Якщо ви граєте в гру без VR-окулярів, обов'язково обертайтеся, щоб перевірити локацію на 360 градусів. Ви також можете досліджувати місце, проводячи пальцем по екрану вліво, вправо, вгору або вниз.



# Плин часу та особливі події

У світі «Кримінальних хронік» час має дуже важливе значення.

Ви можете побачити поточний час у верхньому правому куті екрану.



Щоразу, коли ви скануєте предмет, допитуєте персонажа або оглядаєте місце злочину, минає 5 хвилин ігрового часу.

Щоразу, коли ви переходите з однієї локації в іншу, минає 20 хвилин ігрового часу.

Витрачений час впливає на кількість балів. Чим швидше ви розкриєте справу, тим більше балів отримаєте.

У деяких сценаріях час, що спливає в грі, також означає, що дещо може змінитися, наприклад, персонажі можуть кудись піти або бути доступними лише в певний проміжок часу.

Час не завжди на вашому боці!

## Кінець гри

Коли ви вважаєте, що розкрили справу, ви можете звітувати шефові поліції.

Поверніться до стартової локації і торкніться



Вашій команді буде поставлено низку запитань. Щоб відповісти на них, відскануйте карти, які підтверджують ваші висновки. Від ваших відповідей залежатиме кількість балів. Після перевірки результатів ви можете торкнутись **РОЗВ'ЯЗОК**, щоб прочитати історію або зіграти сценарій ще раз.

Деякі сценарії складаються з декількох епізодів. Ви можете грати кожен епізод окремо, та майте на увазі, що деякі частини історії та персонажі пов'язані з попередніми епізодами. Радимо зіграти всі епізоди одного сценарію однією і тією ж командою.

**ВАЖЛИВО.** Не забувайте перевіряти застосунок на нові сценарії! Багато нових чудових історій регулярно з'являтимуться для завантаження!



# Творці гри

- Автор гри:** Девід Сікурел
- Текст:** Феррісс, Корнелія Рубі, Гжегож А. Новак, П'єр Компен, Гійом Монтаж, Марк Рейн-Хаген
- Ілюстрації:** Матіос Гебреселассіє
- Художній керівник:** Матеуш Комада
- Графічний дизайн:** Катажина Кособуцка
- Продюсер:** Вінсент Вергоньян
- Продакшн:** Пшемислав Доленговський
- Програмування:** Марчін Мусял
- Коректори:** Кріс Бакке, Мері Петрі
- Розробка:** Філіп Мілунський
- Тестування:** Ніколя Со, Альбан де Ростолан, Жан-Крістоф Бонне, Антуан Ж, Рафаель Дьюїтт, Жоель Ребуле, Жером Моран, Ерік Турон-Лаго, та багато інших...
- Українська локалізація:** ТОВ «Ігромаг»
- Керівниця проєкту:** Аліса Соляніченко
- Перекладач з англійської:** Єгор Недобега
- Редакторка:** Марія Сівченко
- Дизайнерка логотипу:** Ольга Страшевич
- Головна редакторка:** Оксана Квасняк



**Окрема подяка:**  
Крістоф Колер  
Орелі Сікурел



Відвідайте  
[www.igromag.ua](http://www.igromag.ua)  
щоб знайти захоплюючі доповнення  
та аксесуари для цієї гри!