

HRONIKE ZLOČINA

MILENIJUMSKI SERIJAL

1400

Pravila

Uvod

Godina je 1400. Vi ste Abelar Iqvel, vitez zaklet na vernost kralju Šarlu VI Vošjenom. Živite u Parizu, u porodičnoj viši nedaleko od čuvene katedrale Notr Dam. Još od kad ste bili dete, imate čudne, proročke snove u kojima vidite nasilne scene zločina koji su već počinjeni ili onih koji tek treba da se dese. Ubrzo ste shvatili da vaš nesvakidašnji dar možete da koristite kako biste činili dobro, pa ste počeli da rešavate slučajeve koje niko drugi nije mogao da reši. Zahvaljujući tome stekli ste reputaciju u gradu i sada ljudi traže vašu pomoć svaki put kada se desi neki misteriozni zločin.

Komponente

30

karata ličnosti

karata specijalnih predmeta

15

38

karata kategorija dokaza

nakit

1

karta psa

pravila

1



7

dvostranih
tabli lokacija

1

tabla sa dokazima

1

tabla Porođična vija

20

karata vizija



GET IT ON
Google Play



Download on the
App Store

Igra Hronike zločina zahteva besplatnu aplikaciju (*Chronicles of Crime*) koju možete da skinete s Apple App Store i Google Play (aplikacija trenutno zahteva Android 5 ili noviji, IOS 10.0 ili noviji, a vremenom može da dođe do promena). Potrebno vam je da imate instaliranu aplikaciju na telefonu ili tabletu da biste igrali. Nemoguće je da igrate bez aplikacije (jednom instalirana aplikacija više ne zahteva povezanost sa internetom da biste je koristili za igru). Jezik možete da menjate u aplikaciji.

Cilj igre

Svaki scenario nudi jedinstvenu kriminalnu istragu. Ovo je kooperativna igra u kojoj svi igrači sarađuju kako bi rešili misteriju. Priča se razvija dok sakupljate dokaze i ispitujete osumnjičene. Kada mislite da ste spremni da rešite slučaj morate da odete na lokaciju naznačenu u tom konkretnom scenariju i pritisnete dugme  da biste odgovorili na niz pitanja vezanih za istragu. Na osnovu odgovora saznaćete rezultat vašeg tima.

Postavka

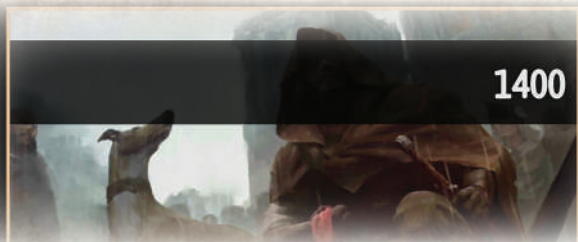
- 1 Postavite tablu sa dokazima na sredinu stola. Tabla sa dokazima ima 20 mesta za dokaze (15 crvenih i 5 plavih) i 4 mesta za ličnosti koje se ne nalaze ni na jednoj određenoj lokaciji.
- 2 Postavite tablu Porodična vila na sto, a ostale table lokacija držite na gomili. Otkrivaćete ih i postavljati licem nagore na sto, kako budete nailazili na te lokacije tokom istrage. Svaka tabla lokacije ima 4 mesta za ličnosti.
- 3 Postavite karte ličnosti i karte specijalnih predmeta licem nadole pored table sa dokazima.
- 4 Postavite karte kategorija dokaza licem nagore, tako da budu dostupne svim igračima. Tokom igre možete slobodno da pretražujete ovaj špil, tražeći onu kartu koja vam treba u tom momentu.
- 5 Postavite kartu psa, licem nagore, pored table sa dokazima. Zapamtite da je pas uvek sa vama i da možete da ga pošaljete da traži uz pomoć mirisa.
- 6 Postavite karte vizija licem nadole, tako da budu dostupne svim igračima. Njih nemojte da otkrivajte dok vam aplikacija ne kaže da uradite.

Svaka tabla lokacije ima 4 mesta za ličnosti , dok tabla sa dokazima ima 4 mesta za ličnosti koje se ne nalaze ni na jednoj određenoj lokaciji  i 20 mesta za dokaze  (15 crvenih i 5 plavih).



Kako se igra

Kada postavite igru aktivirajte aplikaciju, kliknite na 1400 u glavnom meniju i izaberite scenario koji želite da igrate.



NAPOMENA: Probajte kratku uvodnu istragu kako biste se upoznali sa igrom. U ovom scenariju su objašnjena pravila da biste lakše razumeli kako igra funkcioniše.

Svaki scenario počinje tako što imate proročanski san o slučaju koji ćete rešavati. Aplikacija će vam dati uputstva koje karte vizija da uzmete za koji scenario (obično 4-5 karata za scenario) i da ih stavite licem nagore na sto, tako da svi igrači mogu da vide prikazane scene. Scene mogu biti ili iz bliske budućnosti ili iz prošlosti, a obično uključuju predmete i ličnosti koje ćete sresti kasnije tokom scenarija. Vizije vam pružaju dodatni kontekst koji može da vam pomogne u rešavanju slučaja. Karte vizija nemaju QR kodove tako da ne možete direktno da ispitujete ličnosti o njima.

Istraga u Hronikama zločina se odvija tako što skenirate lokacije, ličnosti i kategorije dokaza. Kada vam se na ekranu pojavi prozor za skeniranje uperite vaš uređaj prema QR kodu na tabli ili karti. Potom pritisnite bilo gde da pokrenete skeniranje. Možete da uključite opciju „auto skeniranje” u  padajućem meniju aplikacije.



Igrači bi trebalo zajedno da diskutuju i odlučuju koju će kartu, odnosno tablu da skeniraju.

Skeniranje table lokacije:

Omogućava vam da pređete na tu lokaciju.

Skeniranje karte ličnosti:

Omogućava vam da ispitujete tu ličnost. Kada ispitujete ličnost ona može da vam odgovara na pitanja o bilo kojoj drugoj ličnosti ili dokazu. Da biste to uradili skenirajte odgovarajuću kartu i vaš ispitanik će početi da priča o njoj.

Važno! Imajte na umu da ličnosti nikada ne mogu da budu ispitivane o lokacijama. Ako budete skenirali neku tablu sa lokacijom tokom ispitivanja prekinućete ispitivanje i vaš tim će automatski preći na tu lokaciju.

Ispitivanje možete da prekinete tako što ćete pritisnuti dugme .

Skeniranje karte kategorije dokaza:

Omogućava vam da pokupite dokaz koji ste uočili. Tada dodatni detalji o postaju dostupni i ako je dokaz relevantan za vaš slučaj aplikacija će vam naglasiti da ga postavite na tablu sa dokazima.

UPOZORENJE! U retkim slučajevima može da se desi da skeniranje ne radi zbog:

- Nedovoljno svetla u prostoriji
- Zaštitnih kesica za karte (koje stvaraju refleksiju)
- Kamere na telefonu (nečistoće i slično)

 Budite sigurni da se QR kod nalazi unutar označenog kvadrata i držite telefon mirno da bi kamera imala fokus. Ako QR kod i dalje nije u fokusu pokušajte da prođete rukom ispred kamere kako biste joj povratili fokus.

● Skeniranje člana porodice:

Omogućava vam da potražite pomoć od članova svoje porodice, koji su spremni da sa vama podelje svoje znanje. Oni se uvek nalaze u vašoj porodičnoj vili, a da biste razgovarali sa njima morate i vi da budete na toj lokaciji.



Vaš stric je MONAH koji radi u manastirskoj biblioteci. On će vam rado dati više informacija o svim pisanim izvorima i odgovoriti na sva pitanja u vezi sa religijom i sveštenstvom.



Vaša sestra je TRGOVKINJA i kolekcionarka zanatske robe. Ona može da pregleda bilo koji predmet za vas i može vam pomoći da utvrdite njegovo poreklo i vrednost.



Vaš brat je kraljev ŠPIJUN. Njegov posao je da zna sve o ljudima iz Pariza, pa možete da ga pitate za informacije o ličnostima koje srećete tokom istrage. Naravno, ni on ne može da zna baš sve stanovnike Pariza.

● Skeniranje karte psa:

Omogućava vam da koristite Persivala, vašeg psa i vernog saputnika, da njuši predmete i prati njihov miris. Persival je uz vas sve vreme. Njega predstavlja karta psa koju možete da koristite na bilo kojoj lokaciji. On je pas tragač i možete da mu pokažete bilo koji dokaz koji fizički posedujete (koji se nalazi u crvenoj oblasti na tabli sa dokazima) da proverite kako reaguje na ljudski miris koji se nalazi na njemu. Da biste to uradili, skenirajte kartu psa, a zatim kartu dokaza. Pas će uraditi jedno od sledećeg:



- Odvešće vas do lokacije na kojoj se trenutno nalazi ili na kojoj se nalazila ličnost koju je nanjušio,
- Pokazaće ličnost koju je nanjušio ako se nalazi zajedno sa vama na istoj lokaciji,
- Uznemiriće se što ukazuje da postoji jak ljudski miris na predmetu, ali on ne može da prepozna osobu u ovom trenutku,
- Ignorisaće predmet jer na njemu ne postoji trag ljudskog mirisa koji može da oseti.

Pas neće reagovati na kartu ličnosti i tablu lokacije.

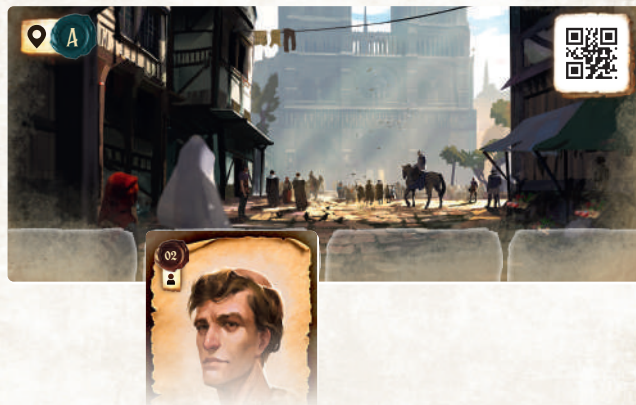
Otkrivanje lokacija, ličnosti, specijalnih predmeta i vizija.

Lokacije, ličnosti, specijalni predmeti i vizije bi trebalo da ostanu licem nadole dokle god ih aplikacija izričito ne pomene. Tokom igre neke od ovih karata i tabli će biti otkrivene. One na sebi imaju broj ili slovo i neki od ovih simbola.

	KARTA LIČNOSTI
	TABLA LOKACIJE
	KARTA SPECIJALNOG PREDMETA
	KARTA KATEGORIJE DOKAZA
	KARTA VIZIJE

● **Novu lokaciju** postavite na sto, pored table sa dokazima.

● **Novu ličnost** postavite na jedno od četiri mesta za ličnosti na odgovarajućoj tabli lokacije.



Ako niste sigurni gde se otkrivena ličnost nalazi, postavite je na jedno od četiri mesta za ličnosti na tabli sa dokazima. Ne zaboravite da premestite ličnost ako otkrijete gde se nalazi!



● **Dokaze** možete da pronađete pretragom mesta zločina. Samo karte koje odgovaraju relevantnim dokazima za vaš slučaj postavite na tablu sa dokazima. Pogledajte stranu 6 da saznate kako se pronalaze karte kategorija dokaza.

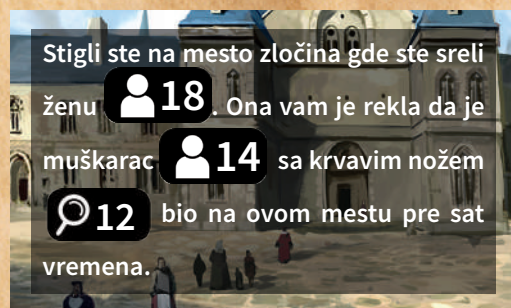


U **crvenu oblast**, stavljate sve karte kategorija dokaza i karte specijalnih predmeta koje ste pronašli na mestu zločina ili ste ih dobili od ličnosti koje ste sreli tokom vaše istrage. Međutim, ličnost nekad može samo da vam kaže nešto o nekom o predmetu, a da vam ne da taj predmet. U ovom slučaju, aplikacija će vas uputiti da stavite

odgovarajuću kartu kategorije dokaza ili kartu specijalnog predmeta u **plavu oblast** na tabli sa dokazima da biste naznačili da znate za postojanje tog predmeta, ali da ga još niste pronašli. Ako se kasnije u igri desi da pronađete ili dobijete ovaj predmet, aplikacija će od vas tražiti da premestite odgovarajuću kartu iz plave u crvenu oblast.

● **Specijalne predmete** možete da otkrijete tokom istrage i njih odmah postavite na tablu sa dokazima. Aplikacija će vas obavestiti da li se i kada oni pojavljuju u igri. Pretražite špil licem nadole i postavite odgovarajuću kartu licem nagore na tablu sa dokazima.

PRIMER: Skenirali ste lokaciju E i na ekranu vam se pojavilo:



Na osnovu teksta vi treba da:

- Pronađete ličnost 18 i da je postavite na mesto za ličnosti na lokaciji E.
- Pronađete ličnost 14 i da je postavite na mesto za nelocirane ličnosti na tabli za dokaze.
- Pronađete kartu kategorije dokaza 12 (oružje za blisku borbu) i da postavite na plavu oblast table sa dokazima.

Potruga za dokazima

Neke lokacije (na primer mesto zločina) omogućavaju vam da tragate za dokazima. Pritisnite dugme **PRETRAGA** da biste započeli pretragu lokacije. Dokaze možete da tražite na dva načina:

- Panoramskim gledanjem - istražite mesto zločina bez dodatnih uređaja.
- U 3D formatu - postavite naočare (koje se odvojeno prodaju) na sredinu ekrana, preko žute linije na vašem telefonu.



Imate 40 sekundi da pretražite mesto zločina i da opišete saigračima šta vidite. Morate da se okrećete svih 360 stepeni kako biste pretražili lokaciju u potpunosti. Takođe lokaciju možete da istražujete povlačenjem gore, dole, levo, desno po ekranu. Ostali igrači za to vreme moraju da nađu karte kategorija dokaza koje odgovaraju onome što vi opisujete. Budite sigurni da su ove karte licem nagore i da su dostupne svim igračima koji ne koriste aplikaciju u tom trenutku.

Kada vreme istekne možete da odlučite da neki drugi igrač pretraži mesto zločina ili možete da stanete. Zapamtite da će vam svaka dodatna pretraga potrošiti još vremena u igri.

Posle toga skenirajte sve karte kategorija dokaza koje ste odvojili. Aplikacija će vam reći da li je neka od tih karata bitan trag koji treba da stavite na tablu sa dokazima ili vam nije od koristi u tom trenutku i treba da je vratite nazad u špil. Možda će vam biti potrebna kasnije tokom vaše istrage.

Protok vremena i događaji

U igri Hronike zločina vreme ima jako bitnu ulogu. U gornjem desnom uglu ekrana uvek možete da vidite trenutno vreme.

Svaki put kada skenirate predmet, ispitujete ličnost ili istražujete mesto zločina prođe 5 minuta u igri.

Svaki put kada putujete sa jedne lokacije na drugu prođe 20 minuta u igri.

Vreme koje ste potrošili u igri utiče na vaš rezultat. Što ste manje vremena potrošili ostvarićete bolji rezultat.

U nekim scenarijima protok vremena znači da dolazi do promena situacije - ličnosti mogu da se pomeraju ili da su dostupne samo u određeno vreme.

Istorija

Ako ste nešto propustili, ako ste kliknuli na ekran prebrzo ili jednostavno želite da proverite šta ste prethodno otkrili iskoristite opciju „Istorija”.

Kliknite na  u donjem levom uglu ekrana a zatim na  da biste mogli da pregledate sve interakcije i efekte skeniranja do kojih ste došli tokom vaše istrage.

Kraj igre

Kada mislite da ste rešili slučaj možete da podnesete izveštaj. Vratite se na lokaciju koja je naznačena u slučaju i pritisnite dugme . Vašem timu će biti postavljen niz pitanja. Da biste odgovorili na njih skenirajte kartu koja podržava vaš zaključak. Vaš rezultat će zavisiti od vaših odgovora. Kada proverite rezultat možete da pritisnete dugme  da biste pročitali priču ili odigrali scenario ponovo.



Zasluge

Autor igre: David Čikurel, Vojčeh Grajkovski

Pisci: Pjer Bati, Gregor A. Novak

Ilustratori: Barbara Golebievska, Mteuš Mihalski, DaYu,
Mateuš Komada, Katarina Kosobucka

Art direktor: Mateuš Komada

Grafički dizajn: Katarina Kosobucka

Razvoj: Vojčeh Grajkovski, Gregor A. Novak

Kreativni direktor: Filip Milunski

Proizvodnja: Vinsent Vergonjan

Menadžer produkcije: Pržemislav Dolegovski

Programiranje: Marcin Musiał

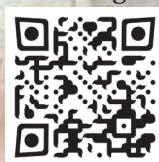
Menadžer testiranja: Tomaš Naperala

Testiranje: Vojčeh Gižinjski

Prvo srpsko izdanje © 2023 MIPL
Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija.



Kako se igra?



***Još uzbudljivih slučajeva potražite u igri
Hronike zločina - Londonski forenzičari***



***Posetite
WWW.DRUSTVENEIGRE.RS***