

# KRONIKI ZBRODNI SERIA MILENIUM



HOTEL

DUCK'S GAME

2400

## INSTRUKCJA

### WPROWADZENIE

Jest rok 2400. Nazywasz się Kalia Lavel. Zawsze pragnęłaś walczyć z przestępcami, podobnie jak twoi słynni przodkowie, dlatego zgłosiłaś się do elitarnej jednostki BelCor. Odybałaś gruntowne szkolenie i zostałaś cyberagentką, jednak szybko zrozumiałaś, że twoim przełożonym bardziej zależy na własnych korzyściach niż na bezpieczeństwie mieszkańców miasta. Odeszłaś ze służby. Mieszkasz teraz w małym, skromnym mieszkanku w kiepskiej dzielnicy. Pozbawiono cię większości cybernetycznych implantów. To nieistotne – możesz teraz robić to, co jest powołaniem Lavelów od stuleci: poszukiwać sprawców zbrodni i pomagać ludziom, którym nikt inny nie chce pomóc w tych bezdusznych czasach.



# ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



40

KARTY  
POSTACI

KARTY  
OBIEKTÓW SPECJALNYCH

15



38

KARTY  
KATEGORII DOWODÓW  
RZECZOWYCH

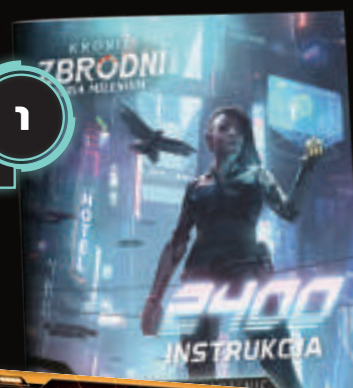


1

KARTA  
KRUKA

INSTRUKCJA

1



DWUSTRONNE  
KARTY LOKACJI

7



1

PLANSZA  
NA DOWODY  
RZECZOWE



1

PLANSZA  
NA IMPLANTY



1

KARTA  
LOKACJI STARTOWEJ

4

KARTY  
IMPLANTÓW




POBIERZ Z  
Google Play



Pobierz w  
App Store

Niezbędnym elementem gry jest bezpłatna aplikacja, którą można pobrać ze sklepu Apple App Store lub Google Play (wymagany system Android w wersji 5 lub nowszej albo iOS w wersji 10.0 lub nowszej, wymagania te mogą w przyszłości ulec zmianie). Przed rozpoczęciem rozgrywki konieczne jest jedynie zainstalowanie aplikacji na telefonie lub tablecie. Jeśli krok ten nie zostanie wykonany, prowadzenie rozgrywki będzie niemożliwe. Po pobraniu i zainstalowaniu aplikacji nie trzeba utrzymywać połączenia z Internetem w trakcie gry. Język interfejsu użytkownika można zmienić w ustawieniach aplikacji.

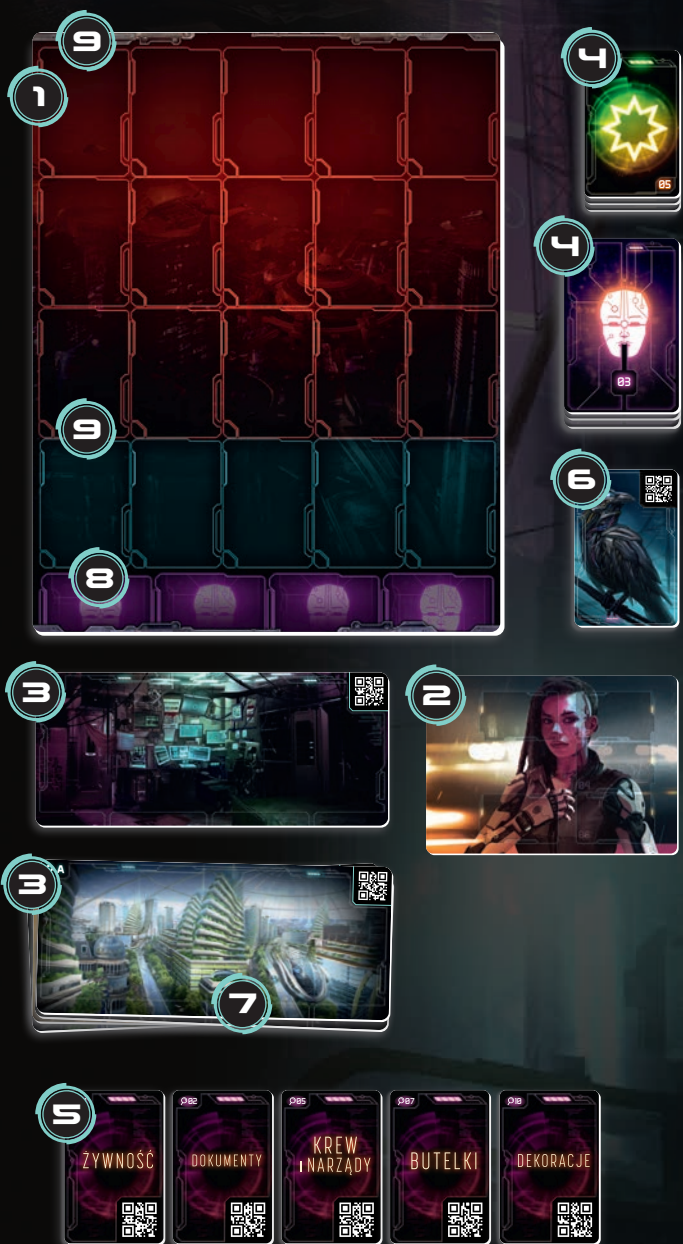
# CEL GRY

Każdy z czterech scenariuszy to okazja do przeprowadzenia nowego śledztwa. Gra ma charakter całkowicie kooperacyjny, wszyscy uczestnicy starają się wspólnie rozwiązać zagadkę. Poznają kolejne szczegóły sprawy, gromadzą dowody rzeczowe, przesłuchują świadków i podejrzanych. Kiedy uznacie, że udało się Wam ustalić sprawców przestępstwa, udajcie się na miejsce wskazane w scenariuszu. Po naciśnięciu przycisku  będziecie musieli odpowiedzieć na kilka pytań – od tego zależy uzyskany przez Was wynik.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1** Umieście planszę na dowody rzeczowe na środku stołu.
- 2** Połóżcie obok planszę na implanty. Na początku gry Kalia ma zwykle jeden implant, a kolejne zdobywa w trakcie prowadzonego dochodzenia.
- 3** Połóżcie na stole także kartę lokacji startowej. Pozostałe karty lokacji powinny znaleźć się w stosie. Należy je wykładać dopiero w momencie pojawienia się nowej lokacji w scenariuszu. Każda z kart lokacji ma 4 pola na karty postaci. Niektóre lokacje zostały wyróżnione złotą ramką – są to miejsca znajdujące się w cyberprzestrzeni (opisano je w rozdziale „Cyberprzestrzeń” na stronie 7 instrukcji).
- 4** Karty postaci i karty obiektów specjalnych umieście obok planszy (rysunkiem do dołu).
- 5** Karty kategorii dowodów połóżcie na stole rysunkiem do góry w taki sposób, by były dostępne dla wszystkich uczestników gry. W trakcie rozgrywki możecie przeglądać karty, aby odnaleźć kategorię niezbędną w danym momencie. Kolejność kart w talii nie ma znaczenia.
- 6** Kartę kruka połóżcie obok planszy na dowody rysunkiem do góry. Połóżcie ją rysunkiem do góry. Cybernetyczny kruk przez cały czas towarzyszy Kalii, która może zadawać mu pytania o poszczególne postaci i przedmioty. Z jego pomocy jednak nie można skorzystać w cyberprzestrzeni.

Na każdej karcie lokacji znajdują się 4 pola na karty postaci **7**, natomiast na planszy na dowody rzeczowe są 4 pola na karty postaci nieprzypisane do konkretnej lokacji **8**, oraz 20 pól na zgromadzone dowody **9** (15 czerwonych i 5 niebieskich).





# ROZGRYWKA


Po zakończeniu przygotowań należy uruchomić aplikację i wybrać w głównym menu opcję „2400”, a następnie scenariusz, który chcecie rozegrać.



## UWAGA:

Warto skorzystać ze scenariusza szkoleniowego, dzięki któremu zapoznacie się z poszczególnymi elementami gry. Scenariusz zawiera dodatkowe wyjaśnienia z opisem sposobu prowadzenia śledztwa.


Na początku każdego scenariusza macie do dyspozycji jeden implant. W aplikacji pojawi się komunikat o konieczności wyjęcia jednej karty implantu i położenia jej na planszy z implantami. W miarę postępów śledztwa mogą na niej pojawiać się karty kolejnych implantów.

W trakcie rozgrywki gracze skanują karty lokacji, postaci, kategorii dowodów rzeczowych. Gdy w aplikacji wyświetlone zostanie okienko skanowania, należy skierować urządzenie na jeden z kodów QR wydrukowanych na kartach. Skanowanie uruchomi się po kliknięciu w dowolnym miejscu okienka. W menu aplikacji  dostępna jest również opcja automatycznego skanowania.

Zastanówcie się wspólnie, którą kartę należy zeskanować.

- **Zeskanowanie karty lokacji** pozwala przejść w dane miejsce.
- **Zeskanowanie karty postaci** pozwala przesłuchać daną osobę. Po zeskanowaniu karty postaci można zadawać danej osobie pytania dotyczące pozostałych postaci i dowolnych dowodów rzeczowych. Należy w tym celu po prostu zeskanować odpowiednie karty, a Wasz rozmówca lub rozmówczyni udzieli odpowiedzi.

**UWAGA!** Podczas przesłuchania nie należy zadawać pytań dotyczących lokacji. Zeskanowanie karty lokacji w trakcie rozmowy spowoduje jej zakończenie, a Kalia przeniesie się we wskazane miejsce.


Z trybu przesłuchania można wyjść poprzez naciśnięcie przycisku .

- **Zeskanowanie karty kategorii dowodów** pozwala zabezpieczyć ślad zauważony w danym miejscu. Pojawiają się dodatkowe szczegóły, a jeśli dowód jest istotny w prowadzonym dochodzeniu, możecie umieścić go na planszy z dowodami.

## UWAGA:

W wyjątkowych sytuacjach może okazać się, że funkcja skanowania nie działa. Możliwe przyczyny:

- oświetlenie w pomieszczeniu (należy unikać kontrastowych cieni)
- koszulki na kartach (odblaski)
- zakłócenia w działaniu aparatu (np. zabrudzony obiektyw).

 Sprawdź, czy kod QR znajduje się wewnątrz prostokąta i staraj się nie ruszać smartfonem, tak aby aparat mógł ustawić ostrość. Jeśli nie udaje się tego zrobić, przesunij dłoń przed obiektywem, aby zresetować ustawienia ostrości.

- **Zeskanowanie karty kruka** pozwala zadać cybernetycznemu ptakowi pytania dotyczące postaci lub przedmiotów. Reprezentuje go karta, której można użyć w dowolnej lokacji z wyjątkiem miejsc znajdujących się w cyberprzestrzeni. Kruk jest zaawansowanym technicznie cyborgiem, który potrafi mówić, analizować dane i szukać informacji w sieci. Jeśli chcecie skorzystać z jego pomocy, zeskanujcie kartę kruka, a następnie:

- zeskanujcie kartę postaci, aby dowiedzieć się czegoś o danej osobie,
- zeskanujcie kartę obiektu specjalnego lub kategorii dowodu rzeczowego, aby uzyskać informacje o danym przedmiocie. Możecie skanować także karty przedmiotów, które jeszcze nie zostały odnalezione (czyli ich karty znajdują się na niebieskiej części planszy z dowodami) – być może kruk będzie w stanie uzyskać jakieś interesujące informacje w sieci.

Kruk nie reaguje na karty lokacji.

- **Zeskanowanie karty implantu** umożliwia skorzystanie z takiego urządzenia w bieżącej lokacji lub w trakcie rozmowy z jakąś osobą. Sposób użycia konkretnego implantu zostanie wyjaśniony w aplikacji w momencie jego uzyskania w trakcie gry. Z każdym skanowaniem implantu wiąże się zużycie pewnej ilości energii (opisano to w rozdziale „Energia” na stronie 6 instrukcji).

# LOKACJE, POSTACI, OBIEKTY SPECJALNE I IMPLANTY

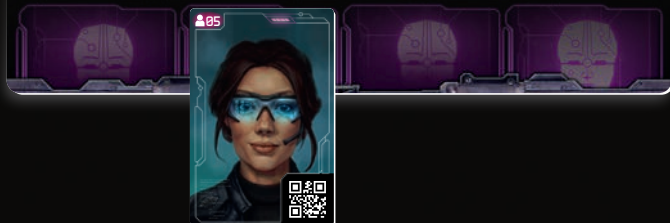
Karty lokacji, postaci, obiektów specjalnych i implantów powinny leżeć na stole rysunkiem do dołu aż do momentu pojawienia się odpowiednich elementów podczas rozgrywki. W trakcie dochodzenia niektóre z tych kart zostaną odsonięte. Karty są oznaczone liczbami lub literami oraz następującymi symbolami:

	KARTY POSTACI
	KARTY LOKACJI
	KARTY OBIEKTÓW SPECJALNYCH
	KARTY KATEGORII DOWODÓW RZECZOWYCH
	KARTY IMPLANTÓW

- **Nowe lokacje** powinny być układane na stole obok planszy z dowodami.
- **Nowe postaci** należy umieszczać w oznaczonych miejscach na odpowiednich kartach lokacji (4 pola).



Jeśli nie macie pewności, do której lokacji przypisać postać, umieśćcie jej kartę na jednym z wyznaczonych miejsc na głównej planszy z dowodami. Pamiętajcie, by przenieść ją do właściwej lokacji, jeśli uda się Wam ustalić miejsce pobytu postaci!



- **Z kart kategorii dowodów rzeczowych** należy korzystać w trakcie poszukiwania śladów na miejscu zbrodni. Na planszę powinny trafić jedynie karty, które rzeczywiście odpowiadają śladom odnalezionym w trakcie dochodzenia. Na stronie 6 instrukcji opisano sposób prowadzenia poszukiwań.



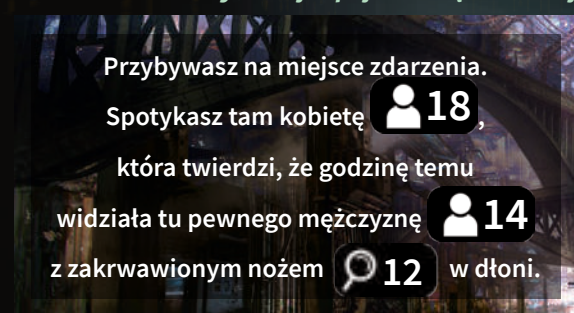
W **czerwonym obszarze** planszy należy umieszczać karty kategorii dowodów rzeczowych znalezionych na miejscu zdarzenia lub otrzymanych przez Kalię od pewnych osób. Może jednak się zdarzyć, że jedna z postaci tylko opowie o pewnej rzeczy, nie przekazując jej bohaterce. W takim wypadku aplikacja prosi uczestników gry o położenie odpowiedniej karty na polu znajdującym się w **niebieskim obszarze** planszy z dowodami. Oznacza to, że wiecie o istnieniu danego przedmiotu, jednak na razie nie udało się go Wam znaleźć.

Jeśli w trakcie gry przedmiot dostanie się w Wasze ręce, aplikacja poprosi o przeniesienie stosownej karty z niebieskiego do czerwonego obszaru.

- **Karty obiektów specjalnych** trafiają do gry wtedy, kiedy poprosi o nie aplikacja. Wyszukajcie w talii odpowiednią kartę i umieśćcie ją na planszy z dowodami rysunkiem do góry.
- Na początku każdego scenariusza Kalia otrzymuje jeden **cybernetyczny implant**. Połóżcie wówczas właściwą kartę na planszy z implantami. W trakcie dochodzenia możecie znajdować kolejne implanty – w aplikacji zostaną wyświetlone odpowiednie komunikaty i będziecie mogli na planszy umieścić kolejne karty.

## PRZYKŁAD:

Po zeskanowaniu karty lokacji E pojawia się informacja:



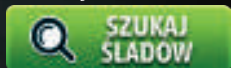
Po przeczytaniu tego tekstu powinniście:

- **poszukać postaci numer 18 i umieścić jej kartę na jednym z pól dostępnych w lokacji E,**
- **poszukać postaci numer 14 i umieścić jej kartę na jednym z pól na planszy z dowodami, przeznaczonych na karty postaci nieprzypisane do lokacji,**
- **poszukać karty kategorii dowodów rzeczowych numer 12 opisanej „Broń do walki wręcz” i umieścić ją na polu w niebieskim obszarze planszy z dowodami.**



# POSZUKIWANIE ŚLADÓW

W niektórych lokacjach (np. w miejscu przestępstwa) można szukać pozostawionych śladów. Do trybu przeszukiwania przechodzi się po naciśnięciu przycisku



Dowodów można szukać na dwa sposoby:

- w trybie panoramicznym – wybierzcie tę opcję, aby obejrzeć miejsce przestępstwa bez dodatkowych urządzeń,
- w trybie 3D – umieśćcie okulary (dostępne jako osobny produkt) pośrodku ekranu, na żółtej linii, która zostanie wyświetlona.



Gracz ma 40 sekund na przyjrzenie się miejscu zdarzenia i przekazanie swoich spostrzeżeń innym uczestnikom. Trzeba obrócić się w miejscu o 360°, aby zauważyć wszystkie szczegóły. Jeśli osoba trzymająca telefon nie używa okularów, może także przeciągać ekran w lewo, w prawo, w górę i w dół. Pozostali gracze muszą wybrać karty kategorii dowodów rzeczowych, które odpowiadają przedstawionemu opisowi. Karty należy położyć rysunkiem do góry. Muszą być dostępne dla wszystkich graczy, którzy nie korzystają w danym momencie z aplikacji.

Gdy upłynie czas, scenie może przyjrzeć się inny uczestnik gry lub ta sama osoba. Pamiętajcie, że dodatkowe przeszukiwanie oznacza dodatkowy upływ czasu w grze.

Na koniec zeskanujcie kody na kartach kategorii znalezionych dowodów rzeczowych. Aplikacja poinformuje Was, które karty reprezentują interesujące tropy i należy umieścić je na planszy. Karty, które okazały się nieprzydatne, należy odłożyć ponownie na stos. Mogą one okazać się potrzebne później.

# UPŁYW CZASU I ZDARZENIA

W świecie KRONIK ZBRODNI czas jest niezwykle istotny. Aktualna godzina wyświetlana jest w prawym górnym rogu ekranu.


Każde skanowanie karty kategorii dowodów rzeczowych, zadanie pytania jakiejś osobie i przeszukiwanie miejsca zdarzenia oznacza upływ 5 minut w grze.

Przejazd lub przejście między lokacjami zajmuje 20 minut.



Czas wpływa na końcową punktację: im szybciej zakończycie śledztwo, tym lepszy wynik uda się Wam uzyskać.

W niektórych scenariuszach upływ czasu może również oznaczać zmianę sytuacji, na przykład postaci mogą się przemieszczać albo być dostępne tylko w określonych godzinach.

# ENERGIA

Dzięki cyborgizacji Kalia może używać cybernetycznych implantów i w prosty sposób podłączać się do cyberprzestrzeni, jednak wykorzystanie takich możliwości wiąże się z użyciem energii. Wskaźnik energii dostępnej w bateriach zainstalowanych w organizmie Kalii  jest wyświetlany w aplikacji obok aktualnego czasu. Zużycie energii następuje podczas:

- skanowania karty implantu,
- skanowania karty lokacji wirtualnej w celu przejścia do cyberprzestrzeni.

Kalia może naładować akumulatory w lokacji startowej , dzięki czemu wskaźnik uzyskuje poziom  100%. Każde ładowanie oznacza upływ 1 godziny w grze.

# CYBERPRZESTRZEŃ

Podczas śledztwa możecie przechodzić do cyberprzestrzeni i przemieszczać się między lokacjami wirtualnymi oraz spotykać awatary osób przebywających w wirtualnej rzeczywistości. Lokacje w cyberprzestrzeni reprezentowane są przez standardowe karty wyróżnione złotą ramką. Mają one własne kody QR.





Istnieją pewne różnice w interakcjach z lokacjami fizycznymi i lokacjami wirtualnymi w trakcie rozgrywki:

- Jeśli zeskanujecie kartę lokacji wirtualnej w lokacji fizycznej, aplikacja zada pytanie, czy chcecie przejść do cyberprzestrzeni.
- Wejście do cyberprzestrzeni zużywa energię, jednak nie powoduje upływu czasu.
- Przemieszczanie się między lokacjami w cyberprzestrzeni nie powoduje upływu czasu ani zużycia energii.
- Zadanie pytania awatarowi w cyberprzestrzeni oznacza upływ 5 minut (jak w standardowych lokacjach).
- Jeśli zeskanujecie kartę lokacji fizycznej w lokacji wirtualnej, aplikacja zada pytanie, czy chcecie opuścić cyberprzestrzeń. Po wyjściu z cyberprzestrzeni traficie ponownie do lokacji fizycznej, w której byliście przed wejściem w świat wirtualny.
- Powrót do pierwotnej lokacji fizycznej jest możliwy także po naciśnięciu przycisku **OPUŚĆ CYBERPRZESTRZEŃ**.
- W cyberprzestrzeni nie można korzystać z implantów i kruka.
- W trakcie rozmowy z awatarem nigdy nie możecie być pewni, kim naprawdę jest ukrywająca się pod nim osoba.
- Awatary mogą wylogować się z cyberprzestrzeni w dowolnym momencie, dlatego należy zwracać szczególną uwagę na sposób prowadzenia rozmowy.


Nie z każdej lokacji fizycznej można przejść do cyberprzestrzeni. W niektórych miejscach, na przykład w siedzibach firm albo w prywatnych domach, przejście do świata wirtualnego może być zabronione. W innych jest to po prostu zbyt niebezpieczne. Kiedy Kalia wkracza do cyberprzestrzeni, fizycznie pozostaje w świecie rzeczywistym i nie ma świadomości tego, co się wokół niej dzieje. Jeśli spędzi zbyt dużo czasu „po drugiej stronie”, po powrocie może czekać na nią nieprzyjemna niespodzianka.

## HISTORIA

Jeśli nie zauważyliście czegoś lub zbyt szybko przeszliście do kolejnego ekranu, albo jeśli chcecie sprawdzić dotychczasowe ustalenia, skorzystajcie z opcji „Historia”.

Po kliknięciu ikony menu  w lewym dolnym rogu ekranu, a następnie ikony , można przejrzeć wszystkie dotychczasowe interakcje i wyniki skanowania kart.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli uznacie, że udało się wam rozwiązać sprawę, udajcie się w miejsce wskazane w scenariuszu. Po naciśnięciu przycisku  będziecie musieli odpowiedzieć na kilka pytań. Aby udzielić odpowiedzi, zeskanujcie odpowiednie karty zgodnie z waszymi ustaleniami. Uzyskany wynik zależy od udzielonych odpowiedzi. Po sprawdzeniu wyniku możecie rozegrać scenariusz ponownie albo nacisnąć przycisk **ROZWIĄZANIE** i zapoznać się z wyjaśnieniem sprawy.

Niektóre scenariusze składają się z kilku odcinków, każdy z nich można potraktować jako odrębną rozgrywkę, jednak niektóre fragmenty historii wiążą się z poprzednimi etapami, to samo dotyczy postaci. Dobrym pomysłem jest rozegranie wszystkich odcinków w tej samej grupie graczy.



# AUTORZY

**Projekt gry:** David Cicurel, Wojciech Grajkowski

**Scenariusz:** Karol Górniak, Grzegorz A. Nowak

**Ilustracje:** Zack Cy, Matijos Gebreselassie,  
Alexey Skorodumov, Mateusz Komada

**Dyrektor artystyczny:** Mateusz Komada

**Projekt graficzny:** Katarzyna Kosobucka, Łukasz Kempieński

**Koordinator projektu:** Grzegorz A. Nowak

**Rozwój gry:** Wojciech Grajkowski

**Dyrektor kreatywny:** Filip Miłunski

**Producent:** Vincent Vergonjeanne

**Kierownik produkcji:** Przemek Dołęgowski

**Programowanie:** Marcin Musiał

**Koordinator testów:** Tomasz Napierała

**Testy gry:** Wojciech Giżyński

**Redakcja:** Russ Williams, Morgan Finley

**Tłumaczenie:** Tomasz Konatkowski

**Wejdź na stronę  
[luckyduckgames.com](http://luckyduckgames.com), by poznać  
pozostałe gry z Serii Milenium!**



© 2020 Lucky Duck Games  
Plac Nowy 3/44 31-056 Kraków, Polska

W razie braków elementów lub  
pytań do zasad prosimy o kontakt:  
[info@luckyduckgames.com](mailto:info@luckyduckgames.com)