

# KRONIKA ZLOČINU

SÉRIE MILÉNIUM

## 2400

# PRAVIDLA HRY

### ÚVOD

Píše se rok 2400. Jmenuješ se Kalia Lavel. Vždy jsi toužila bojovat se zločinem stejně jako tvoji slavní předkové, a tak ses přidala k elitním jednotkám BelCor. Vycvičili z tebe precizní kyberagentku. Rychle se ovšem ukázalo, že tvým nadřazeným záleželo spíše na výtědku než na spravedlnosti pro obyčejné lidi. Vrátila jsi tedy odznak, teď žiješ v mizerném bytě ve špatné čtvrti a ke všemu ti odebrali většinu kyberimplantátů. Na tom ale nezáleží, protože konečně můžeš plnit rodinné poslání Lavelů: řešit zločiny a pomáhat těm, kteří se v tomto krutém světě nemají na koho jiného obrátit.



# HERNÍ MATERIÁL

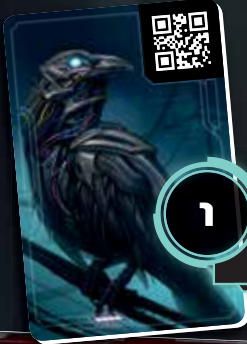


40

KARET  
POSTAV

KARET  
SPECIÁLNÍCH PŘEDMĚTŮ

15



1

KARTA  
HAVRANA

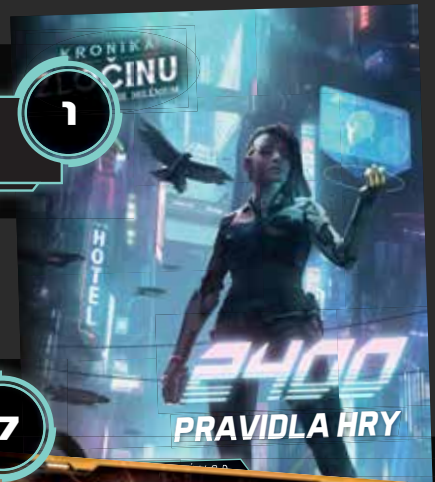


38

KARET  
DŮKAZŮ

PRAVIDLA HRY

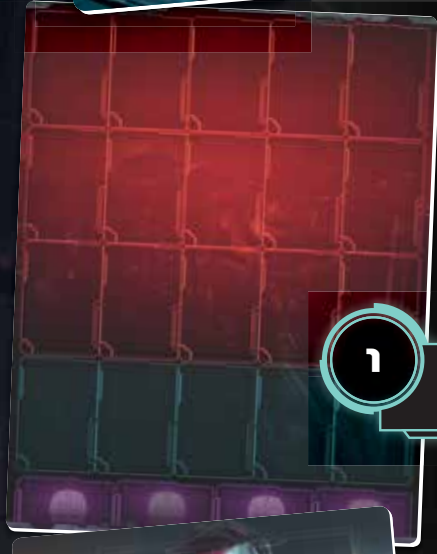
1



PRAVIDLA HRY

OBOUSTRANNÝCH  
DESEK LOKACÍ

7



1

NÁSTĚNKA



1

DESKA  
IMPLANTÁTŮ



1

DESKA LOKACE  
DOMOV



4

KARTY  
KYBERIMPLANTÁTŮ




GET IT ON  
Google Play



Download on the  
App Store




Hra Kronika zločinu vyžaduje instalaci bezplatné aplikace, kterou si můžete stáhnout z App Store nebo Google Play (aktuálně vyžaduje operační systém iOS 10.0 či novější, respektive Android 5 či novější; tyto požadavky se mohou v budoucnu lišit). Aplikaci postačí nainstalovat na jedno mobilní zařízení. Bez aplikace není možné Kroniku zločinu hrát. Po stažení již aplikace nevyžaduje připojení k internetu a lze hrát offline. Aplikace je plně lokalizována do češtiny.

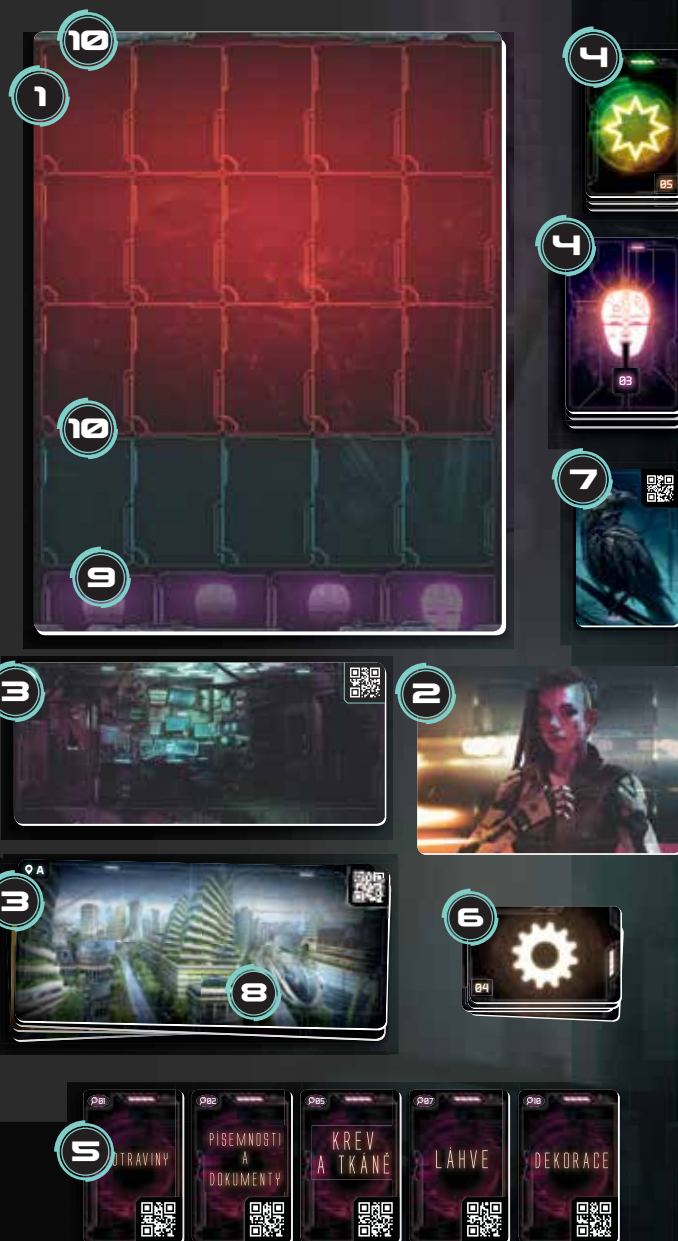
# CÍL HRY

Každý ze čtyř scénářů představuje jedinečné vyšetřování. Hra je plně kooperativní – hráči spolupracují na objasnění zločinu. Příběh se postupně rozvíjí s tím, jak sbíráte důkazy a vyslýcháte různé postavy. Jakmile budete mít dojem, že je vám obraz zločinu jasný, vydejte se do lokace určené scénářem, stiskněte tlačítko  a zodpovězte řadu otázek. Vaše odpovědi určí, jak úspěšně jste si vedli.

## PŘÍPRAVA HRY

- 1 Umístěte nástěnku doprostřed stolu.
- 2 Umístěte desku implantátů poblíž nástěnky. Hru obvykle začnete s jednou kartou kyberimplantátu a další budete moci získat v průběhu vyšetřování.
- 3 Desku lokace domov vyložte na stůl a hromádku ostatních desek lokací připravte na vhodné místo. V průběhu vyšetřování je budete postupně objevovat a vykládat na stůl. Na každé desce lokace se nachází 4 pole pro postavy. Některé desky lokací mají výrazný zlatý okraj – jedná se o lokace v kyberprostoru (viz Kyberprostor na str. 7).
- 4 Balíčky karet postav a speciálních předmětů položte lícem dolů poblíž nástěnky.
- 5 Karty důkazů položte lícem vzhůru na dosah všech hráčů. Během hry je můžete prohlížet a třídit dle potřeby.
- 6 Balíček karet kyberimplantátů položte lícem dolů poblíž nástěnky.
- 7 Kartu havrana vyložte lícem vzhůru poblíž nástěnky. Váš kyberspolečník je s vámi na každém kroku (pokud nejste v kyberprostoru) a můžete se jej ptát na postavy či důkazy, o kterých vám podá základní informace.

Na každé desce lokace jsou 4 pole pro postavy , na nástěnce jsou 4 pole pro nepřirazené postavy  a 20 polí pro důkazy  (15 červených a 5 modrých).





# PRŮBĚH HRY


Jakmile připravíte hru, spustíte aplikaci, v hlavním menu zvolíte možnost 2400 a vyberete si scénář, který si chcete zahrát.



## POZNÁMKA:

*Zahrajte si krátký výukový scénář, který vás seznámí se hrou. Aplikace vám během něj ukáže pravidla hry a představí vám její principy.*

Každý scénář začnete s jedním kyberimplantátem. Aplikace vám dá pokyn vyložit na desku implantátů lícem vzhůru jednu kartu kyberimplantátu. V průběhu hry můžete získat více takových karet.

Hrou Kronika zločinu postupujete prostřednictvím skenování desek lokací, karet postav a důkazů. Objeví-li se okno určené pro skenování, zaměřte své zařízení na vybraný QR kód na desce či kartě. Poklepáním na libovolné místo zahájíte skenování. V menu  můžete přejít do režimu „auto-sken“.

Před zahájením skenování se vždy musíte shodnout, co přesně budete skenovat.

- **Naskenování desky lokace** vám umožní přesunout se na danou lokaci.
- **Naskenování karty postavy** vám umožní danou postavu vyslechnout. Jakmile je postava naskenována, může vám odpovídat na otázky ohledně ostatních postav či důkazů. Stačí prostě naskenovat jinou kartu a vyslychaná postava o ní promluví.

**POZOR!** Není možné ptát se postav na lokace. Pokud během výslechu naskenujete desku lokace, výslech se ukončí a vy se přesunete na danou lokaci.

Výslech můžete ukončit stisknutím tlačítka **NA SHLEDANOU**.

- **Naskenování karty důkazu** vám umožní sebrat stopu, kterou jste spatřili. Získáte o dané stopě další podrobnosti, a pokud je pro případ relevantní, aplikace vám ukáže, že máte kartu důkazu umístit na nástěnku.

## VAROVÁNÍ!

**Pokud se vám nedaří objekt naskenovat, příčinou může být například:**

- osvětlení v místnosti (např. ostré stíny),
  - umístění karet do ochranných obalů (odlesk),
  - fotoaparát telefonu (např. smítko na čočce atd.).
- !** QR kód musí být vždy zachycen ve vymezeném okně. Přístroj držte pokud možno nehybně, aby se mohl fotoaparát zaostřit. Nedaří-li se zaostření, zaostřete na chvíli na něco jiného a zkuste to znovu.

- **Naskenování karty havrana** vám umožní zeptat se jej na postavy a předměty. Tuto kartu můžete naskenovat v kterékoli lokaci kromě kyberprostoru. Coby technologicky vyspělý kyborg s vámi může hovořit, analyzovat data a vyhledat informaci na síti. Naskenujte kartu havrana a poté:

- naskenujte kartu postavy, abyste se o ní dozvěděli více informací;
- naskenujte kartu speciálního předmětu nebo důkazu, abyste se o daném předmětu něco dozvěděli. Můžete též skenovat předměty, které fyzicky nemáte u sebe (tj. jsou v modré oblasti nástěnky), havran o nich může něco vyhledat na síti.

Havran nebude reagovat na desky lokací.

- **Naskenování karty kyberimplantátu** vám umožní využít implantát ve vaší aktuální lokaci nebo během výslechu. Aplikace vám vysvětlí, jak kyberimplantát funguje, když jej získáte. Pokaždé když naskenujete implantát, spotřebujete energii (viz Energie na str. 6).

# OBJEVOVÁNÍ

## LOKACÍ, POSTAV, ZVLÁŠTNÍCH PŘEDMĚTŮ A KYBERIMPLANTÁTŮ

Lokace, postavy, speciální předměty a kyberimplantáty nechte ležet lícem dolů, dokud o nich nepadne v aplikaci zmínka. Během hry budete tyto karty a desky postupně otáčet. Jsou označeny následujícími symboly a písmenem nebo číslem:



KARTY POSTAV



DESKY LOKACÍ



KARTY SPECIÁLNÍCH PŘEDMĚTŮ



KARTY DŮKAZŮ

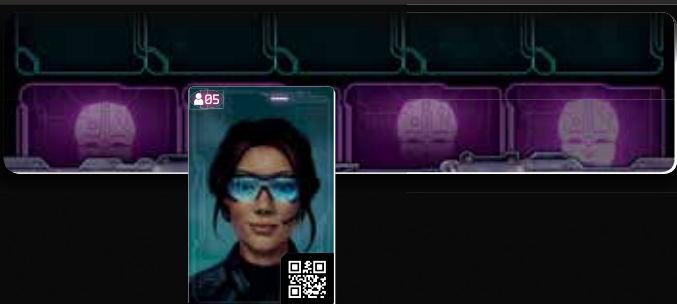


KARTY KYBERIMPLANTÁTŮ

- **Desky nových lokací** vykládejte na stůl.
- **Karty nových postav** vykládejte na jedno ze 4 polí pro postavy na uvedené desce lokace.



Nejste-li si jisti, ke které lokaci postava patří, vyložte ji na některé z polí pro postavy na nástěnce. Nezapomeňte kartu přesunout, jakmile zjistíte, kde se tato postava nachází!



- **Karty důkazů** budete postupně objevovat při prohledávání lokací. Na nástěnku umístíte pouze ty karty, které odpovídají stopám relevantním pro aktuální případ. Viz Hledání stop na str. 6.



Do **červené oblasti** budete umísťovat karty důkazů a speciálních předmětů, jež jste našli na místě činu nebo dostali od některé z postav. Někdy se ovšem postava o některém předmětu pouze zmíní, aniž by vám jej dala.

V tomto případě vám aplikace dá pokyn, abyste odpovídající kartu důkazu nebo speciálního předmětu umístili do **modré oblasti** nástěnky. O kartách v této

oblasti máte povědomí, zatím jste je však nenašli. Pokud později daný předmět získáte, dostanete pokyn přesunout kartu z modré oblasti do červené.

- **Karty speciálních předmětů** budete umísťovat na nástěnku. Aplikace vás upozorní, jakmile tyto karty přijdou do hry. V balíčku vyhledejte příslušnou kartu a vyložte ji lícem vzhůru na nástěnku.
- Na začátku každého scénáře dostanete jednu **kartu kyberimplantátu**, kterou vyložíte na desku implantátů. V průběhu vyšetřování můžete získat více implantátů. V takovém případě vám dá aplikace pokyn, abyste na desku vyložili novou kartu kyberimplantátu.

## PŘÍKLAD

*Naskenujete desku lokace E a na displeji se objeví:*


Dorazíte na místo činu, kde potkáte ženu **18**. Řekne vám, že tady před hodinou viděla muže **14**, který měl v ruce zakrvácený nůž **12**.

*Na základě těchto informací byste měli:*

- *vyhledat postavu 18 a vyložit ji na jedno z polí lokace E,*
- *vyhledat postavu 14 a vyložit ji na pole pro postavy nepřirazené lokacím na nástěnce,*
- *vyhledat kartu důkazu 12 „zbraně pro boj zblízka“ a vyložit ji na modré pole na nástěnce.*

# HLEDÁNÍ

## STOP

Na některých lokacích (např. na místě činu) můžete hledat důkazy. Stisknutím tlačítka  přepnete aplikaci do režimu prohledávání. Důkazy můžete hledat:

- V panoramatickém režimu – Tuto možnost vyberte, pokud chcete místo prohledat bez dalších pomůcek.
- V 3D režimu – V tomto případě připevněte VR brýle (nejsou součástí balení) přes žlutou čáru uprostřed displeje.



Na prohledání lokace máte 40 vteřin. Popisujte během nich spoluhráčům, co vidíte. Otáčejte se fyzicky s mobilním zařízením dokola o 360 stupňů. Pokud nepoužíváte VR brýle, můžete lokaci prohledávat pohybem prstů doleva, doprava, nahoru a dolů. Vaši spoluhráči na základě vašeho popisu mezitím budou vyhledávat odpovídající karty důkazů. Ujistěte se, že tyto karty leží na stole lícem vzhůru a na dosah všem hráčům, kteří nepoužívají aplikaci k hledání stop.

Jakmile vyprší čas, může jiný i stejný hráč hledání stop zopakovat nebo můžete prohledávání ukončit. Mějte na paměti, že vás opakované prohledávání stojí více herního času.

Poté naskenujte všechny vyhledané karty důkazů. Aplikace určí, které z těchto karet jsou užitečné a máte je vyložit na nástěnku a které nikoliv. Nerelevantní karty vraťte na stůl. Mohou, ale nemusejí být užitečné později.

# MĚŘENÍ ČASU

## A MIMOŘÁDNÉ UDÁLOSTI

Ve hře Kronika zločinu je čas velmi důležitý. Aktuální čas můžete vždy vidět v pravém horním rohu obrazovky.


Pokaždé když naskenujete kartu důkazu, položíte postavě otázku či prohledáte lokaci, uběhne 5 minut virtuálního herního času.

Přesun z jedné lokace do druhé zabere 20 minut herního času.



Tento čas má vliv na závěrečné vyhodnocení. Čím rychleji případ vyřešíte, tím více bonusových bodů získáte na konci hry.

V některých scénářích může plynutí času způsobit změnu situace, např. postavy se mohou přesunout do jiné lokace nebo mohou být k dispozici jen v určité době.

# ENERGIE

Kaliino tělo je upraveno, aby mohla používat kyberimplantáty a připojovat se ke kyberprostoru. Tato vylepšení však spotřebovávají energii. Aktuální zůstatek energie Kaliiných baterií  můžete vždy vidět v pravém rohu obrazovky vedle aktuálního času. Energii spotřebováváte, když:

- naskenujete kartu kyberimplantátu,
- naskenujete desku lokace v kyberprostoru a vstoupíte do něj.

Pokud navštívíte lokaci , Kalia si může dobít baterie na  100 %. Každé dobíjení zabere 1 hodinu herního času.



# KYBERPROSTOR

Během vyšetřování se můžete připojit do kyberprostoru, kde můžete navštěvovat virtuální lokace a potkat avatary lidí surfujících ve virtuální realitě. Lokace v kyberprostoru představují desky lokací s výrazným zlatým okrajem a vlastními QR kódy.



Mezi interakcí s běžnými lokacemi a lokacemi v kyberprostoru je několik rozdílů:



- Pokud naskenujete lokaci v kyberprostoru, když jste v běžné lokaci, aplikace se vás zeptá, zda chcete vstoupit do kyberprostoru.
- Vstup do kyberprostoru stojí energii, ale ne čas.
- Cestování mezi lokacemi v kyberprostoru nestojí čas ani energii.
- Vyslýchání avatarů v kyberprostoru zabere běžných 5 minut herního času.
- Pokud naskenujete běžnou lokaci, když jste v kyberprostoru, aplikace se vás zeptá, zda chcete opustit kyberprostor. Když opustíte kyberprostor, vrátíte se do lokace, odkud jste se do něj připojili.
- Kyberprostor též můžete opustit stisknutím tlačítka **OPUSTIT KYBERPROSTOR**.
- V kyberprostoru nejsou dostupné vaše implantáty ani havran.
- Když mluvíte s avatary v kyberprostoru, nikdy si nemůžete být jistí, o koho se ve skutečnosti jedná.
- Avataři se mohou kdykoli odpojit, i když je právě vyslýcháte, takže si dejte pozor, jak dlouho v kyberprostoru s někým mluvíte.

Připojit se do kyberprostoru vám nemusí umožnit každá lokace. Na některých místech to může být zakázáno (např. v korporátních budovách nebo na soukromých



pozemcích) nebo takové místo může být příliš nebezpečné. Když vstoupíte do kyberprostoru, vaše tělo zůstává ve skutečném světě a není si vědomo svého okolí. Pokud v kyberprostoru setrváte příliš dlouho, můžete se po návratu do svého těla ocitnout v nepříjemné situaci.

## HISTORIE

Pokud vám něco unikne, příliš rychle změníte text na obrazovce nebo si zkrátka potřebujete ověřit dříve získanou informaci, můžete využít funkci „Historie“.

V levém dolním rohu obrazovky stiskněte  a poté , abyste si mohli prohlížet všechny rozhovory a efekty skenování, jež jste v průběhu vyšetřování získali.

## KONEC HRY

Jakmile budete přesvědčeni, že jste případ vyřešili, můžete přednést výsledky svého pátrání. Přesuňte se na lokaci určenou scénářem a stiskněte tlačítko . Společně budete odpovídat na řadu otázek. K zodpovězení vždy naskenujte kartu, která podporuje vaše závěry. Závěrečné vyhodnocení vyšetřování se odvíjí od vašich odpovědí. Poté, co zjistíte, jak jste si vedli, můžete stisknout  a přečíst si celý příběh, nebo scénář zopakovat.

Některé scénáře jsou rozděleny do více epizod. Každou z nich můžete odehrát jako samostatnou partii, mějte ovšem na paměti, že části příběhu a některé postavy navazují na předchozí epizody. Doporučujeme proto odehrát všechny epizody jednoho scénáře ve stejném složení hráčů.

# TIRÁŽ

**Autoři:** David Cicurel, Wojciech Grajkowski

**Scénář:** Karol Górnjak, Grzegorz A. Nowak

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

**Umělecký vedoucí:** Mateusz Komada

**Grafický design:** Katarzyna Kosobucka

**Vedoucí vývoje:** Grzegorz A. Nowak

**Vývoj hry:** Wojciech Grajkowski

**Kreativní vedoucí:** Filip Mičuński

**Výroba:** Vincent Vergonjeanne

**Vedoucí výroby:** Przemek Dołęgowski

**Programátor:** Marcin Musiał

**Vedoucí testování:** Tomasz Napierała

**Testování hry:** Wojciech Giżyński

**Redakce:** Russ Williams, Morgan Finley

**Český překlad:** Daniel Knápek

**Znáte už všechny hry  
ze série Kronika zločinu?**



Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

**MINDOK**  
HRAJEME ♥ SRDCEM

**Výhradní distributor  
pro ČR a SR:**

**MINDOK, s. r. o.**  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

 [mindok.cz](http://mindok.cz)  
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)  
 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)