

KRONIKI
ZBRODNI

Mair

INSTRUKCJA

Nazywasz się Sam Spader. Jesteś prywatnym detektywem, który chętnie pomoże ustalić fakty – każdemu, kto gotów jest za to zapłacić. Jednak Los Angeles kilka lat po zakończeniu II wojny światowej nie jest bezpiecznym miejscem. Niech cię nie zwiedzie blask kalifornijskiego słońca... To tu rozgrywają się hollywoodzkie skandale, a w cieniu kryją się skorumpowani gliniarze, bezwzględni gangsterzy, szantażyści i mordercy. Uważaj na siebie, kolego!

STÉPHANE ANQUETIL
DAVID CICUREL

ELEMENTY GRY

15 kart lokacji

30 kart postaci

10 kart obiektów specjalnych

4 karty działań



Bezpłatna aplikacja



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 4.4 lub nowszej albo iOS w wersji 8.0 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.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Noir to rozszerzenie gry Kroniki zbrodni. Do prowadzenia rozgrywki niezbędna jest wersja podstawowa.


Przygotujcie plansze i karty jak w podstawowej rozgrywce, uwzględniając następujące zmiany:

- 1 W dodatku Noir pojawiają się nowe karty lokacji, karty obiektów specjalnych, karty postaci i karty działań. Karty Noir łatwo rozpoznać po ikonce kapelusza . W rozgrywce będą niezbędne plansza na dowody rzeczowe, karty kategorii dowodów i niektóre karty obiektów specjalnych z wersji podstawowej.
- 2 Karty działań możecie rozdzielić między uczestników gry.

WSPÓŁPRACOWNICY I LOKACJA STARTOWA

W grze wcielicie się w postać prywatnego detektywa. Sam Spader nie pracuje w policji.

W rozwiązywaniu poszczególnych spraw pomogą Wam współpracownicy i informatorzy. To między innymi dziennikarz, koroner i sekretarka. W różnych scenariuszach mogą to być różne osoby.

Możecie do nich zadzwonić z biura . Pamiętajcie jednak, że – jak to bywa w czarnych kryminałach – współpracownicy i znajomi mogą zniknąć, zdradzić Was albo po prostu stracić życie...

MIEJSCE AKCJI I KONTEKST HISTORYCZNY

Scenariusze Noir rozgrywają się kilka lat po zakończeniu II wojny światowej w Los Angeles i w Hollywood. W tamtych czasach nie było pełnego równouprawnienia płci, ras i grup społecznych. Mimo to staraliśmy się wprowadzić pewną różnorodność występujących w grze postaci. Dociekliwi gracze być może rozpoznają charakterystyczne rysy słynnych aktorów i aktorek z tamtej epoki, dziś często zapomnianych. Pamiętajcie jednak, że niektóre postaci mogą podejmować dość kontrowersyjne działania oraz wypowiadać opinie, których autorzy i wydawcy gry w żadnym razie nie podzielają. Chodziło nam o odzwierciedlenie mentalności ludzi żyjących w latach 50. XX wieku, a także o rozwój fabuły poszczególnych scenariuszy. Świat wyglądał wtedy trochę inaczej niż dziś.

Więcej informacji na temat stylistyki noir zamieściliśmy na ostatniej stronie tej instrukcji.



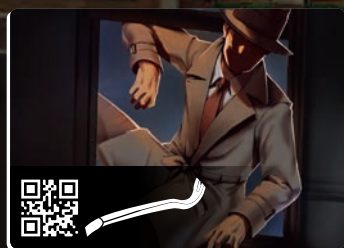
KARTY DZIAŁAŃ (NOWA MECHANIKA)

W rozszerzeniu Noir dostępne są cztery nowe metody ułatwiające zdobywanie informacji w śledztwie. Jeśli chcecie użyć karty działania, musicie zeskanować jej kod. Pamiętajcie, że skorzystanie z takiej karty w nieodpowiednim momencie może mieć przykre konsekwencje!



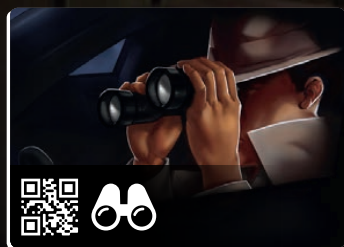
Zastraszanie i przemoc: podczas przesłuchania podejrzanego możecie zmienić taktykę i spróbować zmusić go do zeznań (w trybie przesłuchania zeskanujcie kartę użycia przemocy).

Problemy: niektórzy podejrzeni bardzo źle reagują na wszelkie próby zastraszania. Mogą się na Was zemścić, albo nawet zaatakować Was fizycznie.



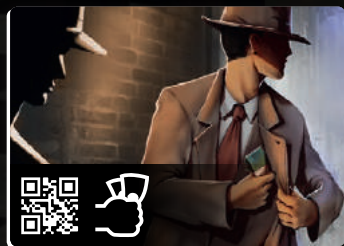
Włamanie: czasami nie chcecie albo nie możecie dostać się do budynku przez główne wejście. W takich sytuacjach możecie podjąć próbę włamania (zeskanujcie kartę włamania w lokacji, w której nie jesteście w stanie wejść do jakiegoś pomieszczenia).

Problemy: jeśli będziecie nielegalnie przebywać w jakimś miejscu, możecie zostać zatrzymani i odwiezieni do aresztu, a w niektórych sytuacjach nawet zabici.



Inwigilacja: podejrzeni często kłamią, ale ich czyny mówią same za siebie. Możecie zdecydować się na śledzenie osoby podejrzanej, aby ustalić, czym się zajmuje, kiedy z nią nie rozmawiacie. Zeskanujcie kartę w lokacji, w której jesteście i w której przebywa również dana osoba. W aplikacji pojawi się prośba o potwierdzenie wyboru postaci.

Problemy: śledzenie jest czasochłonne. Bardzo czasochłonne...



Przekupstwo: możecie podjąć próbę przekupienia postaci, aby skłonić ją do zeznań albo do przekazania jakiegoś przedmiotu (zeskanujcie kartę przekupstwa w trybie przesłuchania).

Problemy: nie macie zbyt dużo pieniędzy, a każde użycie tej karty oznacza wydatek 20 dolarów.

Aplikacja informuje Was o ilości gotówki, którą dysponujecie. Jeśli skończą się Wam pieniądze, to nikogo nie zdołacie przekupić, dopóki nie dostaniecie jakiegoś wynagrodzenia.

WPLYW CZASU

W świecie Noir czas jest niezwykle istotny. Sklepy, bary i różne instytucje są czynne w określonych godzinach. Świadkowie nie zawsze są do dyspozycji. Policjanci mogą zatrzymać wścibskiego detektywa, a przestępcy wrócić na miejsce zbrodni i go zabić.

W większości scenariuszy dysponujecie ograniczonym czasem na rozwiązanie zagadki. Jeśli nie udało Wam się odkryć wszystkich wątków, dobrym pomysłem może być rozegranie sprawy od początku, a nie próba zamknięcia dochodzenia.

ZDARZENIA SPECJALNE

Działania podejmowane przez Was w trakcie rozgrywki są istotne. Wasze zachowanie może mieć różne konsekwencje.

Na przykład przestępca może się dowiedzieć, że macie dowody świadczące przeciwko niemu. Świadek z jakiegoś powodu przestanie obawiać o swoje życie i zdecyduje się z Wami współpracować. Z kolei podejrzany czasami stanie się Waszym sprzymierzeńcem, gdy zaoferujecie mu przedmiot, którego potrzebuje. Każde działanie w świecie Noir oraz wszystkie ślady i przedmioty, o które zapytacie daną postać (albo które jej przekażecie), mogą wpłynąć na jej zachowanie i zmienić bieg wypadków w grze.

Jeśli stracie jakiś przedmiot albo go komuś przekażecie, możecie zachować kartę dowodu. Na przykład jeśli ofiarujecie pewnej postaci ważny artefakt, w dalszym ciągu możecie zadawać innym osobom pytania z nim związane.

ZAKOŃCZENIE

W świecie Noir nie macie przełożonego, konkretne sprawy zlecają Wam klienci. Zamknięcie śledztwa zwykle następuje w trakcie spotkania z klientem w biurze detektywa. Trzeba wówczas odpowiedzieć na kilka pytań.

Do zamknięcia sprawy służy przycisk



W scenariuszach Noir dostajecie punkty za wszystkie wątki, które udało się Wam odkryć. Pieniądze to przyjemny dodatek... Zatem jeśli potrzebujecie dodatkowej godziny na wyjaśnienie jakiegoś pobocznego wątku albo zarobienie gotówki, nie warto spieszyć się z zamykaniem sprawy.



CZYM JEST NOIR?

Określenie „film noir” pochodzi z języka francuskiego. Stworzył je w 1946 roku francuski krytyk Nino Frank. Tym mianem określa się stylistykę czarno-białych hollywoodzkich kryminałów, których bohaterowie często odznaczają się cynizmem i kierują nie do końca znanymi motywami.

Jeśli chodzi o stronę wizualną, twórcy filmów tego typu inspirowali się dziełami niemieckiego ekspresjonizmu. Czarne kryminyaty powstawały głównie w latach 40. i 50. XX wieku. Do najbardziej znanych należą „Sokół maltański” Johna Hustona, „Podwójne ubezpieczenie” Billy’ego Wildera oraz „Dama z Szanghaju” i „Dotyk zła” Orsona Wellesa.

Niektóre filmy reprezentowały „kino klasy B” i były produkcjami niskobudżetowymi. Wytwórnice filmowe musiały przestrzegać zasad spisanych w tzw. Motion Picture Production Code, nazywanym kodeksem Haysa, a w późniejszych latach zmierzyć z polityką maccartyizmu. Scenarzyści i reżyserzy musieli wykazać się większą pomysłowością, by uwzględnić lub obejść tego rodzaju ograniczenia. Można to porównać z projektowaniem gier: końcowy produkt to zawsze pewnego rodzaju kompromis między kreatywnością autorów i parametrami technicznymi.

INSPIRACJE LITERACKIE

Twórcy powieści kryminalnych z gatunku noir, np. Dashiell Hammett, James M. Cain, Raymond Chandler i William Irish, byli również scenarzystami, a ich dzieła inspirowały także innych filmowców.

NOIR PO LATACH

Wiele późniejszych filmów również nakręcono w stylu noir. To m.in. „Chinatown”, „Łowca androidów” i „Mroczne miasto”. Hollywood wróciło do tego gatunku, tworząc adaptacje powieści Jamesa Ellroya („Tajemnice Los Angeles”, „Czarna Dalia”) oraz lżejsze pozycje, takie jak „Kiss Kiss Bang Bang”.

KILKA SŁÓW OD AUTORÓW GRY

W Noir pojawiają się prywatny detektyw, femme fatale, mafia i skorumpowani policjanci. Postawy ludzi są cyniczne, panuje atmosfera pesymizmu typowa dla Ameryki lat 50. XX wieku. W tym świecie nic nie jest takie, jakim się wydaje. Na czym polega sukces? Może chodzić o wykrycie sprawców zbrodni, zarobienie pieniędzy, świadomość wystąpienia w słusznej sprawie, a czasami po prostu o przetrwanie...

Tworzenie skomplikowanych scenariuszy, w których gracze stają przed koniecznością dokonania wyboru moralnego, nie jest łatwe. Kroniki zbrodni to platforma, na której możemy podjąć się tego zadania. Mamy nadzieję, że spodoba się Wam ten nowy, ekscytujący sposób prowadzenia rozgrywki.

AUTORZY:

Projekt gry: Stéphane Anquetil, David Cicurel

Ilustracje: Singhooi Lim, Huang Lei

Dyrektor artystyczny: Mateusz Komada

Projekt graficzny: Katarzyna Kosobucka

Producent: Vincent Vergonjeanne

Kierownik produkcji: Przemek Dołęgowski

Programowanie: Marcin Musiał

Tłumaczenie edycji polskiej: Tomasz Konatkowski

Redakcja: Seth Johnson

Koordynator projektu: Filip Miłtuński

Testy gry: Michał Gołębiowski,
Wojciech Grajkowski

Wydawca edycji polskiej: Michał Herman

DTP: Cezary Szulc



© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl



© 2018 Lucky Duck Games