

ОДНАЖДЫ В ЧИКАГО


ПРАВИЛА ИГРЫ


Вы – Джон Фицпатрик: довольно молодой, но уже опытный журналист «Чикаго Трибьюн», прославившийся благодаря статьям, разоблачающим гангстеров, бутлегеров, а также связанных с ними коррумпированных чиновников. На протяжении игры вам предстоит расследовать несколько запутанных дел и подтвердить свою блестящую репутацию самого проникательного сотрудника газеты.

Дисклеймер: данная игра создана в развлекательных целях и не является исторически достоверной. Образ Чикаго конца 1920-х годов используется лишь для создания игровой атмосферы и служит декорацией. Все совпадения случайны, все персонажи вымышлены.

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Шкала времени

Расположена в верхней части карты Чикаго. На шкале отмечено семь дней недели. В каждом дне четыре деления, соответствующих разному времени суток. В начале игры установите фишку времени () на начало понедельника (7:00-11:00).

Фишку «Цейтнот» () установите согласно указаниям из вводных данных текущего Дела.

В процессе игры вы должны отмечать каждое свое обращение к книге миссии (встречу с кем-либо или посещение какого-либо заведения) - переместите фишку времени вперед на одно деление по шкале времени.

Если фишка времени встает на клетку с фишкой «Цейтнот», это означает, что игра закончена и вам надо переходить к контрольным вопросам.

Справочник адресов жителей и организаций Чикаго

Справочник содержит адреса большинства жителей города, а также адреса различных организаций, заведений и магазинов. В нем вы можете узнать чей-либо адрес для определения его расположения на карте города или для беседы с этим персонажем с помощью книги миссии.

Книги миссий (Дело №...)

Это важнейший элемент игры: книги содержат описания всех игровых событий – встреч с различными персонажами и посещений локаций на карте.

ВНИМАНИЕ, настоятельно рекомендуем записывать все важные факты, которые вам станут известны: на более сложных уровнях игры просто так вернуться и перечитать статью еще раз нельзя. Для этого нужно будет снова потратить действие, передвинув фишку времени.

Карта Чикаго

Город разделен на четыре района – **Центр (С)**, **Нордсайд (N)**, **Соутсайд(S)** и **Вестсайд (W)**. В каждом районе своя нумерация домов, поэтому любой адрес всегда состоит из указания на район и номер дома в нем – например, **W26**. Во время игры вы можете перемещать по карте фишку персонажа, располагая ее на тех адресах, куда вы в данный момент направляетесь.

Улики

Улики находятся в конвертах, они содержат ценную информацию по делу. Улика и конверт имеют номер. **Взять улику из конверта можно только после получения соответствующего указания в книге миссии:** «*Возьмите улику №...*»

Статьи в газетах также могут содержать полезные данные. Внимательно прочитайте газету, получив в книге миссии указание «*Возьмите газету №...*»

Фишки «Негатив»

Ваша излишняя активность может вызывать негативную реакцию жителей города, что плохо для вашего расследования, репутации вашей газеты и журналистики в целом. В этом случае вы получаете фишки «Негатив», которые ухудшают ваш результат при подсчете победных очков.

Эксперты

В Чикаго сильна коррупция, поэтому жители могут быть с вами неискренни, однако в экспертах вы всегда можете быть уверены. Посетив экспертов, вы получите важные подсказки. Вы не можете обращаться к экспертам, пока не получите в процессе расследования хотя бы двух улик. На сложном уровне игры эксперты недоступны. Имена и адреса экспертов указаны на последней странице Правил игры.

КАК ИГРАТЬ?

Прочитайте вводные данные, первую страницу книги миссии: там вы получите основную информацию, необходимую для начала расследования.

Узнав имя какого-либо персонажа (или название какого-то места), которого вы хотите посетить, чтобы добыть нужную информацию, попробуйте найти его адрес в справочнике. Если адрес отсутствует, значит, след заведомо ложный. Если адрес есть, передвиньте фишку времени на одно деление и попытайтесь найти статью с данным адресом в книге миссии (**НЕ читайте в книге статьи с другими номерами**). Если статьи в книге нет, значит, вы ошиблись в своих предположениях: попробуйте другой вариант. Найдя статью с соответствующим номером, прочтите ее, и получив новую информацию, продолжайте расследование.

Иногда вы должны будете определять местоположение интересующего вас объекта, пользуясь картой города: например, если захотите опросить очевидцев, живущих рядом с местом происшествия. В этом

случае с помощью карты найдите интересующий вас адрес, передвиньте фишку времени на одно деление, и постарайтесь найти статью с данным адресом в книге миссии.

Ваша цель – собрать информацию по порученному вам делу и выстроить максимально полную на ваш взгляд версию произошедшего.

Завершение игры. Когда фишка времени достигла деления, где находится фишка «Цейтнот», вы совершаете последнее действие и игра заканчивается. Также вы можете завершить игру раньше, если придете к выводу, что дело раскрыто. В обоих случаях вам нужно будет обратиться к последней странице в книге миссии, чтобы ответить на вопросы по расследованию. Постарайтесь однозначно ответить на все вопросы. Затем вы можете вскрыть конверт с ответами на вопросы по этому делу. За каждый правильный ответ вы получаете победные баллы.

Каждое деление, оставшееся до фишки «Цейтнот», приносит вам дополнительный балл. Каждая полученная вами в ходе игры фишка «Негатив» отнимает один балл. Закончив подсчет баллов, переверните карточку и узнайте, насколько хорош ваш результат.

Внимание! На конверте с ответами указан номер Дела. Будьте внимательны, чтобы случайно не увидеть ответы к еще не пройденной миссии, открыв по ошибке неправильный конверт!

Уровень сложности. Игра в первую очередь должна приносить вам удовольствие, поэтому предлагаем в каждой из миссий выбирать комфортный для вас уровень сложности:

	Уровень	Ограничения
Стажер (RELAX)	Вы не очень уверены в своих детективных способностях или просто хотите получить удовольствие от неспешной игры.	Не используйте при игре временную шкалу (фишку времени) и фишки «Негатив».
Репортер (BASIC)	Вы считаете себя достаточно опытным и внимательным игроком.	Повторно обращаясь к статьям в книге миссии, вы каждый раз должны двигать фишку времени.
Журналист-детектив (HARD)	Вы уверены в своих навыках журналиста-расследователя и склонны относиться к игре как к спорту – работать на результат.	Повторно обращаясь к статьям в книге миссии, вы каждый раз должны двигать фишку времени. Если в книге миссии нет искомого адреса, вы получаете фишку «Негатив». Вы не можете обращаться к Экспертам.

Автор идеи и текстов: Илья Дацкевич
Дизайн и верстка: Сергей Мачин
Редактура и корректура: Любовь Мачина

Благодарим Ивана Туловского, Глеба Забелича за участие в подготовке и издании игры.

Особую благодарность автор выражает своей жене Юлии – за вдохновение и поддержку.

Специальная благодарность участникам тестирования: ... ,

Советы игрокам от Хьюго Деливангера, главы отдела криминальной хроники:

☛ Начинайте играть с обучающей миссии «Просьба старого профессора». Она поможет вам разобраться в основах игры. Когда вы поймете, как построен игровой процесс, играть в основные миссии будет интересней. Мы рекомендуем играть миссии по порядку, хотя это не обязательно.

☛ Начинайте играть небольшой компанией, 2-3 человека, или даже в одиночку. Если часть игроков уже разобралась в игре, можно позвать на прохождение следующей миссии большее количество участников.

☛ Если играет несколько человек, один из них зачитывает вслух другим игрокам содержание статей, остальные делают пометки. Выберите в чтецы того, кто умеет и любит читать вслух. Возможно, кто-то из участников плохо воспринимает информацию на слух: дайте ему просмотреть статью после того, как зачитаете ее.

☛ Перед началом игры внимательно изучите раздел, посвященный организациям и учреждениям в справочнике адресов. В тексте миссий вы можете встретить намеки, указывающие на разные места в городе.

☛ Не забывайте использовать карту. Посмотрите, где произошло событие, пройдитесь по соседним домам: может, кто-нибудь из жильцов что-то видел. Обращайте внимание на расположенные рядом объекты: возможно, вы заметите какие-то несовпадения в показаниях. Если есть информация о перемещениях какого-либо персонажа, стоит попробовать повторить его маршрут.

☛ Анализируйте всю полученную информацию, ориентируйтесь не просто по фамилиям и названиям мест, а попробуйте предположить, откуда появился тот или иной человек или предмет. Вы не всегда сможете обнаружить прямой ответ; к правильным выводам нужно прийти, сопоставляя известные факты.

☛ Если вы играете в первый раз, время миссии закончилось и вы не знаете, как ответить на контрольные вопросы, просто продолжайте играть, двигая фишку до конца недели.

☛ Не старайтесь сыграть за раз больше одной миссии: когда уже устал и начинаешь путаться, играть не так интересно. Растяните удовольствие!

☛ Если вы сами уже прошли миссию, можете сыграть ее еще раз с друзьями, помогая им и подсказывая в сложные моменты. Возможно, вы обнаружите какие-то фрагменты истории, на которые не обратили внимание в первый раз.

☛ Если вы зашли в тупик, то в любой миссии вы можете обратиться за советом ко мне или другим экспертам (в режиме HARD такой возможности нет). Эксперты находятся по следующим адресам:

Деливангер Хьюго (С3), глава отдела криминальной хроники «Чикаго трибьюн», обладает феноменальной памятью – помнит обо всех криминальных происшествиях в Чикаго, практически живет в редакции.

Кастелани Альфонсо (С21), один из лучших адвокатов Чикаго; естественно, связан с гангстерами, но обожает «ходить по лезвию», поэтому иногда может дать зацепку-другую... Обладает весьма специфическим чувством юмора.

Диггс Эдвард (N37), инспектор Спецотдела полиции, крайне неохотно делится информацией, но зато если уж делится – обычно ей нет цены.