

ДЕТЕКТИВ С ГОЛОСОВЫМ ПОМОЩНИКОМ

# ГРОМКОЕ ДЕЛО

Дикий Запад



ПРАВИЛА ИГРЫ

Работает  
с Алисой



# ГОЛОС ДАСТИ ХИЛЛС

СББОТА, 29 ОКТЯБРЯ, 1859

## ГРОМКИЕ ДЕЛА В ДАСТИ ХИЛЛС!



### Интервью с шерифом Джо Бриджессом

Автор статьи  
Эммет МакАферти

- Шериф, расскажите о тех загадочных событиях. Правда ли, что в нашем городке творилось необъяснимое до появления странных незнакомцев?

- Как стрелять по дыму из револьвера - вот каково было до их прихода. Дела висели: то золото пропало из банка, то семью Карпентер терроризировал призрак. А эти двое... Холл и Бруно. Появились

в пыльный полдень, без лошадей, без пыли на сапогах. Говорили вежливо, но взгляд... Будто видели сквозь стены.

- Что вас поразило больше всего?

- Как они шёлкали дела. Бруно - паренёк, а встанет посреди улицы, закроет глаза и тычет пальцем: «Здесь следы!» А Холл... Он знал, кто врёт. Стоял рядом и вдруг говорил: «Шериф, спросите у мадам Шарлиз про её "покойного" мужа». А та - бац! - в слёзы. Будто читал мысли.

- И как они исчезли?

- После дела с посылкой. Нашли преступника, поужинали,

вернулись в номер. А наутро их комната в отеле - пуста. Ни вещей, ни следа. Только... Бруно оставил на столе вот это. Наверное, это какая-то детская игрушка. Вертушка или вроде того.

- И с тех пор в Дасте Хиллс затишье?

- Как в прерии перед грозой. Даже пьяницы стали трезвыми. А вертушку ту я храню. Иногда мерещится, будто она вращается сама. И слышится шёпот: «Игра ещё не закончена».



## ОБ ИГРЕ

1859 год, городок Дасти Хиллс. Серия нераскрытых преступлений тяготит местного шерифа – пока там не появляются двое загадочных незнакомцев. Они называют себя Мэтью Холл и Бруно и раскрывают дела с пугающей точностью, словно видят картину целиком. А затем бесследно исчезают, оставив после себя лишь детскую вертушку со скачущим ковбоем и числами...



**МЭТЬЮ ХОЛЛ**

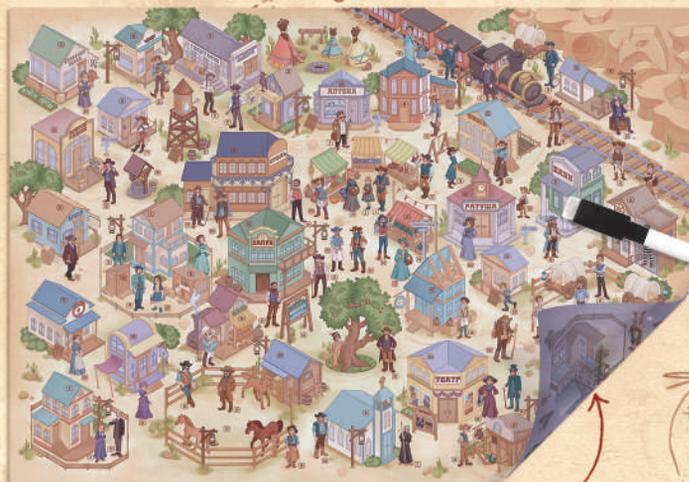
Мужчина средних лет с аккуратными усами и пронзительным взглядом, от которого не скрыть ни одной детали. Всегда одет в слегка поношенный, но безупречно чистый костюм. Держится отстранённо, говорит мало. Его манера задавать вопросы заставляет людей раскрываться помимо их воли.



**БРУНО**

Молодой человек в очках, постоянно что-то записывает в блокнот. Внимателен к мелочам, которые другие не замечают. Говорит быстро, перескакивая с темы на тему, будто боится что-то упустить. Его зарисовки людей больше похожи на схемы с пометками, чем на портреты.

## СОСТАВ ИГРЫ



На поле можно рисовать маркером на водной основе. Написанное легко стереть влажной салфеткой.

Маркер

Двухстороннее поле – карта поселения (режимы «День» и «Ночь»)

Делайте заметки, чтобы ничего не упустить!



Блок листов для записей



Трекер расследования



Карточки улик – 26 шт.



Стартовые карточки дел – 6 шт.



Карточки-памятки – 3 шт.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите поле – карту поселения.
2. Рядом положите трекар расследования.
3. Карточки улик положите стопкой рядом с полем. Не переворачивайте их до начала игры!
4. Стартовые карточки дел отложите отдельно.
5. Включите умную колонку с Алисой или запустите на смартфоне актуальную версию любого приложения с Алисой.



## КАК ИГРАТЬ

Для игры вам потребуется доступ к навыку голосового помощника Алисы. Чтобы запустить его, скажите Алисе одну из команд:

- « Запусти навык Детективы на Диком Западе
- « Давай поиграем в игру Детективы на Диком Западе
- « Поиграем в игру Детективы на Диком Западе



Выберите один из режимов – «Обучающее дело», «День» или «Ночь» – и начинайте игру! Играть можно одному и в компании. Все играют с одного устройства.

## КОМАНДЫ НАВЫКА



- Новая игра** – начать новую игру.
- Элементарно** – переход к финальным вопросам по делу.
- Меню** – вернуться на раздел выше.
- Напарник** – получить подсказку.
- Поиск** – вернуться к расследованию из режима вопросов.
- Помощь** – прослушать список команд голосового помощника и узнать их функции.



## ВЫБОР РЕЖИМА

Рекомендуем начать с режима «Обучение», чтобы познакомиться с игрой. Если хотите размяться перед большими расследованиями, выбирайте режим «Ночь». Если чувствуете, что готовы к длинным запутанным делам, играйте в режим «День».

### РЕЖИМ «ДЕНЬ»

В этом режиме вы будете помогать шерифу расследовать пять длинных и запутанных дел. Вам понадобится: сторона поля «День», стартовые карточки дел, а также карточки улик.



### ОБУЧАЮЩЕЕ ДЕЛО

Рекомендуем начать знакомство с игрой с этого режима и пройти обучающее дело. Голосовой помощник расскажет, как взаимодействовать с компонентами игры и продвигаться по расследованию. Для этого режима вам понадобится: поле «День», карточка дела «Рыночный воришка», карточки улик А1, А2 и А3, блок листов для записей, трекер и маркер.



## СТАРТОВАЯ КАРТОЧКА

На стартовой карточке можно найти:

основную информацию  
по делу

уровень сложности

цели вашего  
расследования

зацепки

количество  
карточек улик



итоговые вопросы



## ПЕРСОНАЖИ И ОБЪЕКТЫ

У каждого персонажа, здания или объекта на поле есть свой номер. Назовите его голосовому помощнику, чтобы опросить персонажа или осмотреть объект. Чтобы персонаж повторил реплику, назовите или введите его номер ещё раз.



**Совет:** отмечайте маркером на поле опрошенных персонажей!

## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Не все персонажи будут с вами честны во время первого допроса. Вы можете **допросить их повторно**, когда у вас на руках будут веские доказательства – **улики, показания других свидетелей и т. п.**



## КАРТОЧКИ УЛИК

Номер карточки, которую нужно взять в ходе расследования, называется голосовой помощник. Если на карточке рядом с изображением есть **число в рамке**, назовите его голосовому помощнику, чтобы осмотреть улику поближе и узнать о ней больше.



Внимательно слушайте показания свидетелей – в них вам могут встретиться числа, которые помогут продвинуться по делу. Сообщите число голосовому помощнику.

## ТРЕКЕР РАССЛЕДОВАНИЯ

Перед началом игры поставьте трекер на значение «Старт». Голосовой помощник подскажет, когда и на какое значение передвигать трекер. Положение трекера показывает, насколько полно вы изучили информацию по делу. Если трекер показывает 5, вряд ли вы узнаете что-то новое. Перейти к финальным вопросам можно и раньше, не дожидаясь максимального значения трекера.



## НАПАРНИК

Если расследование буксует, обратитесь за помощью к напарнику. Возможно, он что-то подскажет или даст совет.

Для того чтобы попросить совета у Бруно, скажите: «Напарник». Напарник озвучит свои мысли, которые, возможно, помогут продвинуться в деле. Обращаться к напарнику можно сколько угодно раз за игру – на итоговый счёт это никак не влияет.



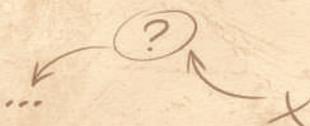
## ФИНАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

У вас сложилась картина преступления, все улики собраны, а все свидетели допрошены? Значит, пора ответить на **финальные вопросы**. Дайте голосовому помощнику команду «**Элементарно**», и он озвучит **5** вопросов и варианты ответов. Рекомендуем приступать к вопросам, только когда вы уверены, что выяснили всю информацию по делу. Если вы начали отвечать, но поняли, что нужно вернуться к расследованию, дайте голосовому помощнику команду «Поиск». При выходе из режима вопросов данные вами ответы не сохраняются.



## ПОДСЧЁТ БАЛЛОВ

Баллы начисляются за правильные ответы и не начисляются (но и не отнимаются) за неправильные. Максимум за ответы на вопросы можно получить **20** баллов: по **4** балла за каждый правильный ответ. Ответив на все вопросы, вы сможете узнать свой **итоговый рейтинг** детектива, а также выяснить, как всё было на самом деле.



## РЕЖИМ «НОЧЬ»

В этом режиме вам вместе с шерифом предстоит расследовать 25 коротких дел. Вам понадобится только сторона поля «Ночь» и телефон или колонка с Алисой, чтобы запустить навык. В этом режиме нет финальных вопросов и карточек, а все секреты ночного города можно узнать, только внимательно рассматривая поле и слушая показания свидетелей. В некоторых делах персонажи попросят вас найти их имущество на поле. Чтобы «найти» предмет, назовите номер здания или локации, рядом с которыми он находится.



### ДЕЛА РЕЖИМА «НОЧЬ»

#### ЛЕГКО

- Полноночная дуэль
- Несостоявшееся свидание
- Смелый репортёр
- Юная мошенница
- Ночные выстрелы
- Цирюльник без усов
- Сломанные часы

#### СРЕДНЯЯ СЛОЖНОСТЬ

- Испорченная ткань
- Украденное снадобье
- Бочка с секретом
- Карта сокровищ

- Сбежавшие лошадки
- Очки архивариуса
- Охотники за головами
- Герой в маске
- Красочное происшествие

#### СЛОЖНО

- Секретные знаки
- Потерянная почта
- Пропавший доктор
- Драка
- Ценный груз
- Побег заключённого
- Где повозка
- Найти звезду
- Неуправляемый поезд



## БЛАГОДАРНОСТИ

Издательство «ГеоДом» выражает благодарность студии «PRO Геймдизайн» за помощь в тестировании и доработке игры.

Тестирование и доработка игры: Олег Мелешин и Юрий Ямщиков (студия «PRO Геймдизайн»).

Тестировщики студии «PRO Геймдизайн»:

Олег Мелешин, Маргарита Жегалова, Наталия Иванова, София Мелеева, Купава Мелешина, Наталья Мелентьева, Серафим Мелентьев, Тарас Мелентьев, Ангелина Новикова, Валерий Новиков, Людмила Новикова, Андрей Семенцов, Вика Семенцова, Ольга Семенцова, Александр Семёнов, Бажена Семёнова, Златислава Семёнова, Ярослав Ямщиков.



## КОМАНДА ПРОЕКТА

**Разработка игры**

**Анастасия Макаренкова** – идея и концепт.

**Анна Соколова** – менеджер проекта, разработка навыка голосового помощника.

**Дарья Ночевная** – сценарий.

**Ника Перминова, Евгения Иванеева** – иллюстрации.

**Карина Короткова, Олеся Могилевская** – дизайн.

**Елена Ефремова** – категорийный менеджер (настольные игры).

**Продвижение игры**

**Анна Гусева** – координатор.

**Алина Юрченко** – работа с блогерами.

**Юлия Омельяненко** – краудфандинг.

**Мария Нестерова** – комьюнити-менеджер, координатор игротек.

**Ирина Ширяева** – консультант проекта.

**Павел Полдышев** – руководство этими замечательными ребятами.

Выражаем особую благодарность  
**Екатерине Давыденко, Ирине Васильевой,**  
**Анне Полинковой, Ольге Шупте.**

Благодарим игропрактиков  
**Ульяну Коновалову и Арину Макарову**  
за организацию дополнительных  
тестирований и ценные советы  
по доработке игры.



Подробная информация  
об авторах и оригинальных  
материалах указана  
на сайте ООО «ГеоДом»

