



This is the Police

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

This is the Police

autor: Mateusz Kozik

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-428-5

Producent Weappy Studio, Wydawca EuroVideo Medien

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Porady ogólne i podstawy rozgrywki	4
Interfejs	8
Zarządzanie podkomendnymi	9
Pieniądze, burmistrz i inne przeszkody	12
Miejsca na mapie	17
Wezwania, przysługi, protesty i wojna mafii	23
Śledztwa	30
Gangi	41
Seryjny Morderca	62
Szturm	69
Kampania	71
Część pierwsza	71
Część druga	87
Część trzecia	108

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



This is the Police to mieszanka strategii, zarządzania i elementów przygodówki. Z tego poradnika dowiesz się o **podstawach zarządzania posterunkiem, tego jak wygląda rutyna dnia codziennego oraz jakie problemy cię spotkają**. Główna rozgrywka toczy się na mapie miasta. Tam będziesz mógł decydować gdzie wysłać swoich policjantów. Otrzymasz różnego rodzaju wezwania. Nie wszystkie są proste na pierwszy rzut oka, a czasem te trudne kryją proste rozwiązanie. **W poradniku znajdziesz odpowiedni rozdział, który dostarczy ci wiele wskazówek dotyczących przeróżnych sytuacji czy przestępstw**. Oprócz działań doraźnych, będziesz musiał rozwiązać tajemnicze kradzieże czy zabójstwa poprzez wysyłanie swoich detektywów na śledztwa. Te **śledztwa to połączenie łamigłówek i dedukcji - wszystkie są również rozpisane**. Będziesz musiał sobie radzić z mafią, burmistrzem miasta, związkami zawodowymi, prokuratorem, donosicielami z twoich szeregów, brakiem w kadrach i funduszy.

Witaj w Freiburg! W *This is the Police* odegrasz rolę komendanta policji w tym zacyjnym mieście. Pozostało ci już tylko pół roku urzędowania, choć jest to wynikiem knowań twoich wrogów. Nasz bohater postawił sobie za cel uzbierać jak najwięcej pieniędzy, żeby odłożyć na godziwą emeryturę. Będziesz musiał wywiązywać się ze swoich obowiązków i dbać o ład oraz bezpieczeństwo w mieście. Jednocześnie będziesz się starał ugrać jak najwięcej na boku, przez konszachty z mafią. Cele z czasem się zmieniają, ale nie trzon twojej pracy.

Poradnik go gry *This is the Police* zawiera:

- Opis interfejsu;
- Objasnione podstaw w zarządzaniu twoimi podwładnymi;
- Porady dotyczące wezwań;
- Wszystkie śledztwa z podanym odpowiednim rozwiązaniem;
- Porady w kwestii strategii i planowania;
- Ściągawka z rozpisaniem każdego dnia - o której będzie jakie wezwanie itp.;
- Wszystko wzbogacone odpowiednimi screenami.

Mateusz Kozik (www.gry-online.pl)

Podstawy

Porady ogólne i podstawy rozgrywki



Gazety. Codziennie przed rozpoczęciem zmiany, nasz bohater czyta nagłówki gazet. Większość mówi o nastrojach i wydarzeniach które dzieją się w Freeburg'u. Czasem jednak dowiesz się z nich trochę więcej np. "Burmistrz jest niezadowolony z pracy policji". Takie informacje powinny cię zmotywować do poprawy swojej sytuacji.

Zmiany (Shifts). Masz do dyspozycji dwie grupy podkomendnych. Zmiana A i B. Kiedy jedna pracuje, druga odpoczywa. Dzięki temu masz możliwość dowodzenia całkiem sprawną choć mniejszą grupą. W skład wchodzi nie tylko policjanci, ale również detektywi. Transfery i przydziały możesz ustalać dopiero podczas dnia, nie możesz tego robić na początku ani na końcu dnia. Podobnie rzecz się ma z zwalnianiem i zatrudnianiem. Przy tym pierwszym pamiętaj, że musisz kierować się zasadami - trzeba mieć podstawy do zwolnienia.



Trudno komukolwiek pracować, kiedy jego dziecko miało poważny wypadek. Lepiej niech taki oficer odpocznie, niż stwarza zagrożenie w pracy. Pozostaje nam tylko przydzielić komuś awans.

Odprawa przed rozpoczęciem zmiany. Zanim zacznie się właściwy porządek dnia, dowiesz się czy wszyscy przyszli do pracy i czasem wysłuchasz różne prośby swoich ludzi. Czasem są to sprawy błahe np. jeden chce dokończyć książkę, drugi mówi, że niby się źle czuje itd. Innym razem będą dawali całkiem poważne powody - sprawy do załatwienia w urzędzie albo rozprawa sądowa. Te błahe możemy śmiało ignorować (np. dokończenie książki). Natomiast jeśli to poważne np. syn naszego funkcjonariusza miał poważny wypadek **(1)**, to lepiej dać dzień wolnego (oficer nie będzie zdolny ani efektywny do pracy w takim stanie). Czasem możesz kogoś zwolnić z aktualnego dnia, ale rozkazać przyjść od razu na następną zmianę. Jeśli nie jesteś w podbramkowej sytuacji, lepiej nie korzystać z tej opcji. Wypoczęty policjant lepiej pracuje, a zmęczony i tak poprosi o dzień wolnego. W tym momencie możemy także kogoś awansować **(2)**. Jeśli często będziesz odmawiał swoim oficerom dnia wolnego, zwłaszcza jak będą mieli powód, będą oni bardziej skłonni do donoszenia na ciebie choćby np. za handel z mafią.

Wezwania (Calls). Co jakiś czas pokazują się możliwość odpowiedzi na wezwanie na mapie, lub po prawej stronie zgrupowane w tabeli. Są różnego rodzaju zadania - wezwanie do przestępstwa, pomoc obywatelom, rozpoczęcie śledztwa, asekuracja mafijnych działań i inne. Do każdego zadania będziesz mógł wysłać od 1 do kilku funkcjonariuszy. Ilość slotów podpowie ci też czy jest to trudne czy łatwe zadanie. Jeśli miejsca na przydział policjantów mają czerwoną obwódkę, znaczy że wszystkie muszą być obsadzone. O tym na jakie zadania wysyłać rozsądną ilość przeczytasz już dalej w dużej sekcji "Wezwania, przestępstwa i przysługi". Wynik akcji zawsze sprowadza się do tego czy przestępca zbiegł lub został złapany, policjant przeżył lub został zabity i cywile przeżyli czy zostali zabici.



Różne rodzaje zdarzeń jakie mogą nas spotkać.

Przy wezwaniu ukaże się czas w sekundach, jaki ci pozostał do wysłania patrolu. Możesz więc czekać na powrót swoich ludzi i w ostatniej sekundzie wysłać ich dalej. Szybkość odpowiedzi nie wpływa ani pozytywnie ani negatywnie na wynik akcji. Jest kilka typów wezwań:

Żółte, pomarańczowe i czerwone. Są to wezwania do różnych przestępstw. Kolor zmienia się im bliżej jest do końca odliczenia.

Zielony. Przysługi dla mieszkańców miasta, często bogatych. Wymaga wysłania kilku policjantów do danego miejsca. Spotkać ich mogą różne rzeczy, a to zrezygnują z pracy bo traktujesz ich jak chłopców na posyłki, a to wrócą pijani albo wypocząci bo grali 2 godziny z dziećmi na automatach. Zazwyczaj zleceniodawcy odwdzięczą ci się pieniędzmi.

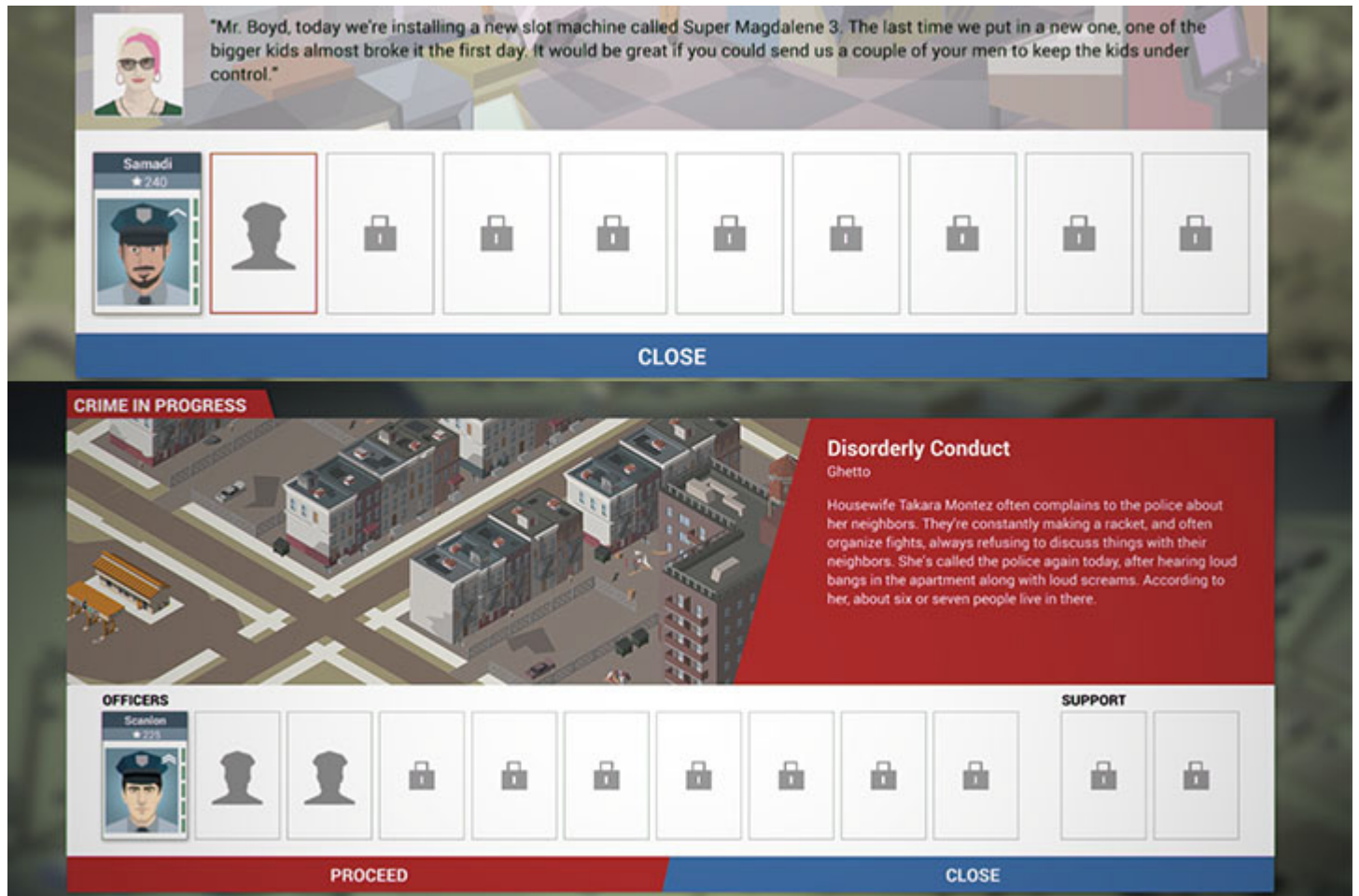
Fioletowy. Miejsce rozpoczęcia śledztwa. Poślij tam swoich detektywów aby zajęli się rozwiązaniem przestępstwa czy innej zbrodni. Czasem są to kradzieże, morderstwa albo namierzenie członków gangu. Pamiętaj, że jeśli nie rozpoczniesz śledztwa tego dnia, to przepadnie na następny dzień. Zaczęte śledztwa można odłożyć na później. Jeśli zdobędziesz dowody i dowiesz się kto jest winowajcą, znów pojawi się jeden lub więcej znaczników domniemanej lokacji.

Niebieski/jasno pomarańczowy. Są to zadania w czasie wojny mafii, dla Varga i Sand'a. Jest ich sporo w tym okresie więc nie martw się jak któryś nieświadomie ominiesz. Zazwyczaj wymagają 1-2 funkcjonariuszy.

Czarny. W danym miejscu jest protest. Aby móc na niego zareagować trzeba wysłać 4 policjantów, oddział SWAT i (jak już masz) więźniarkę. Kiedy przystąpisz do wykonania zadania patrol zawsze da sobie radę, pytanie tylko jak postąpisz. Zawsze będziesz miał do wyboru czy użyć siły czy nie. Jest to uzależnione czy postąpisz według wskazówek burmistrza. Dostaniesz wtedy opcje sfabrykowania dowodów, aby mieć alibi.

Ciemnoczerwony. Łańcuch zdarzeń dotyczących seryjnego mordercy. Można powiedzieć, że jest to trudniejsze śledztwo. Przeciwnik nie jest łatwy, a ty będziesz musiał składać wiele elementów układanki. Jeśli będziesz chciał trzymać to w tajemnicy i rozwiązać po swojemu, niektórzy twoi ludzie doniosą na ciebie. Natomiast jeśli przekaż informacje agentom FBI, rozwścieczy to mordercę i przejdzie on do działania.

Otrzymasz również zlecenia z ratusza. Takie wezwania wyskakują nagle i nie możliwości ich odłożyć. Zazwyczaj wymagają od jednego do trzech funkcjonariuszy i często są już niedostępni do końca dnia. Choć nie otrzymujesz z tego żadnych korzyści, to wpłynie pozytywnie na twoją ocenę u burmistrza.



Na zdarzeniu powyżej jedno miejsce świeci jeszcze na czerwono - potrzeba nam dodatkowego człowieka. Na drugim, choć możemy wysłać 3 policjantów, zdecydowaliśmy wysłać tylko jednego.

Przydzielanie funkcjonariuszy. Wystarczy kliknąć na portret u dołu, albo go przeciągnąć, żeby przydzielić funkcjonariusza do zadania. Gra podpowiada nam, że trudność wezwania można ocenić po ilości miejsc/slotów przeznaczonych na to zadanie. Jeśli jest 1 lub 2 zazwyczaj jest to łatwe wezwanie. Jednak czasami okazują się sprawą trudniejszą - wtedy patrol poprosi o przysłanie posiłków. Kogo i ilu funkcjonariuszy wysłać, możesz rozpoznać uważnie czytając opis wezwania. Do młodych dzieciaków, które ukradły buty ze sklepu warto wysłać przeciętnych gliniarzy, ale do kilku osobowego napadu z bronią w rękę, gdzie jest przewidzianych 4-6 miejsc, nawet maksymalną ilość i to tych lepszych. Również do takich zadań lepiej wysłać słabszych policjantów, żeby łatwo zdobyli dodatkowe punkty. Pamiętaj, że warto zostawiać sobie kogoś w rezerwie. Jeśli wyskoczy ci zdarzenie gdzie czas reakcji to tylko kilka sekund, a twoi nie zdążą wrócić, możesz ryzykować nieprzyjemnym wynikiem.