

# True Crime:

## Streets Of L.A.

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **True Crime Streets of L.A.**

**autor: Artur „Arthek” Dąbrowski**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

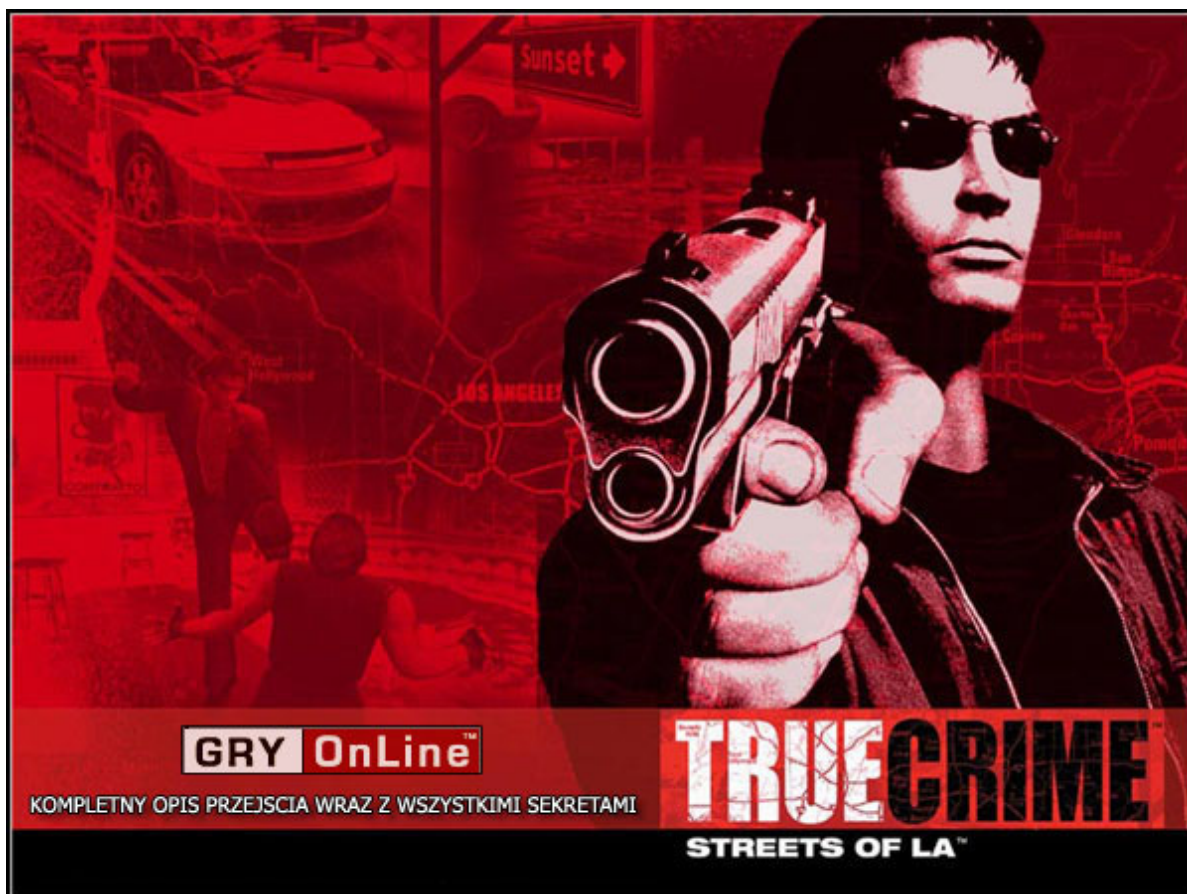
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Porady ogólne</b>	<b>4</b>
<b>Klawiszologia</b>	<b>4</b>
<b>Mapa miasta</b>	<b>5</b>
<b>Dobry policjant, zły policjant</b>	<b>5</b>
<b>Strzelanie</b>	<b>6</b>
<b>Bijatyki</b>	<b>7</b>
<b>Samochody</b>	<b>8</b>
<b>Skradanie się</b>	<b>9</b>
<b>Sekrety</b>	<b>10</b>
<b>Ulepszenia</b>	<b>11</b>
<b>Broń</b>	<b>11</b>
<b>Walka</b>	<b>12</b>
<b>Samochody</b>	<b>14</b>
<b>Bonus Cruisin'</b>	<b>16</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>18</b>
<b>Rozdział 1: Triad Violence</b>	<b>18</b>
<b>Rozdział 2: Mean Streets</b>	<b>21</b>
<b>Rozdział 3: International Ties</b>	<b>27</b>
<b>Rozdział 4: Russian Face-off</b>	<b>32</b>
<b>Rozdział 4 (Alternatywny): Con Girls</b>	<b>38</b>
<b>Rozdział 5: The Rescue</b>	<b>43</b>
<b>Rozdział 5 (Alternatywny): High-Rise Terror</b>	<b>49</b>
<b>Rozdział 6: House of Wu</b>	<b>54</b>
<b>Rozdział 6 (Alternatywny): Rampage</b>	<b>59</b>
<b>Rozdział 7: Finding Rocky</b>	<b>63</b>
<b>Rozdział 7 (Alternatywny): Blood Money</b>	<b>68</b>
<b>Rozdział 8: Retribution</b>	<b>73</b>

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 GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



### Wprowadzenie

True Crime to „zręcznościówka” przypominająca jednego z najlepszych przedstawicieli tego gatunku – Grand Theft Auto. Jednak w przeciwieństwie do GTA, tutaj stajemy po drugiej stronie barykady i wcielamy się w rolę gliniarza. W poniższym poradniku znajdziecie szczegółowy i kompletny opis przejścia, także mnóstwo porad dotyczących rozgrywki, a także informacje o wszystkich sekretach.

Cała gra składa się z 12 rozdziałów, w tym 8 głównych i 4 pobocznych. Jeśli będziesz wykonywał wszystkie zadania w 100%, a twój status policjanta będzie dodatni, będziesz miał okazję przejść grę w najlepszy sposób i obejrzeć najlepsze zakończenie. Jednakże, jeśli nie rozwiążesz wszystkich zadań w należyty sposób, zejdziesz z głównej ścieżki na poboczną. Ścieżki poboczne są dwie, każda z nich po dwa rozdziały. Obie z nich kończą się odmiennym zakończeniem.

Zapraszam,

**Artur „Arthek” Dąbrowski**

## Porady ogólne

## K l a w i s z o l o g i a

Do przodu / Przyspieszenie samochodu	W
W tył / Hamowanie samochodem	S
W lewo / Skręć w lewo	A
W prawo / Skręć w prawo	D
Przybliżenie	Page Up / Rolka w górę
Oddalenie	Page Down / Rolka w dół
Obrót w lewo	NUM 7 / Mysz w lewo
Obrót w prawo	NUM 9 / Mysz w prawo
Wyśrodkuj kamerę	NUM 8
Strzał / Precyzyjne celowanie	Spacja / LPM
Strzał ostrzegawczy	Q
Rekwiruj wóz / Wysiądź z samochodu	Tab
Pokaż mapę	G
Tryb walki	1
Tryb normalny	2
Tryb strzelania / Schowaj broń	3
Skok / Kopniak z wysokości	NUM 5 / PPM
Kopniak / Cichy kopniak	NUM 6
Cios / Cichy cios	NUM 4 / LPM
Blok	Lewy Shift
Rewizja / Złap / Podnieś / Rzuć / Cicha likwidacja	E
Rewizja	Z
Aresztowanie	X
Podświetl oznakę	F
Schowanie się	C
Przeładowanie	R
Przyspieszenie samochodu	NUM 4 / LPM
Hamowanie samochodu	NUM 5
Hamulec ręczny	NUM 6 / PPM
Klakson	F
Sygnal	E
Widok wstecz	Lewy Shift
Zmień kamerę	C
Pomiń piosenkę	V

## Mapa miasta



## Dobry policjant, zły policjant

Warto zwrócić uwagę na statystykę policyjną, której znacznik znajduje się w prawym-dolnym rogu ekranu, na lewo od naszych odznak. Wpływają na niego nasze czyny, dobre – pozytywnie, a złe – negatywnie. Poniżej przedstawiam listę czynności punktowanych dodatnio i ujemnie.

Dobry policjant	Zły policjant
Neutralizowanie przeciwników	Zabijanie cywili
Aresztowanie bandytów	Zabijanie bandytów, gdy ci nie wyjmują broni
Pokonywanie bandytów	Bicie cywili podczas walk na ulicy
Cicha likwidacja podczas misji „skradanych”	Zabijanie podczas misji „skradanych”
Ratowanie ludzi i odkrywanie narkotyków czy nielegalnej broni	Niszczenie samochodów z cywilami w środku
Rozwiązywanie ulicznych przestępstw	

Oprócz punktów do statystyk zbieramy także punkty ogólne. Ich wskaźnik umiejscowiony jest w prawym-dolnym rogu, nad odznaką. Punkty dostajemy za wykonanie zadania, rozwiązanie ulicznego przestępstwa itp. czyny. Po uzbieraniu ich w liczbie 100 otrzymujemy odznakę. Z kolei za odznaki możemy próbować zdobyć ulepszenia w specjalnych lokacjach 24/7 (za każde kolejne podejście płacimy odznaką).

## Strzelanie



Strzelaniny zdarzają się zarówno na ulicach, jak i w zamkniętych pomieszczeniach. Podczas tych pierwszych musisz uważać na przechodniów, gdyż trafienie takowego oznacza utratę punktu w statystyce policjanta. Strzelaniny w zamkniętych pomieszczeniach odbywają się zazwyczaj bez udziału niewinnych ludzi, ale w niektórych zadaniach napotkamy na terrorystów, którzy będą mieć przy sobie zakładnika i broń gotową do strzału. Wtedy musimy skorzystać z precyzyjnego celowania, aby nie trafić przypadkiem w Boga ducha winnego człowieka. Podczas precyzyjnego celowania należy mierzyć w ręce oraz nogi naszych przeciwników, gdyż te strzały kończą się zneutralizowaniem jego mości, a nie śmiercią, co odbija się także dodatnio na naszej statystyce. Gdy nasza broń jest skierowana w takie miejsce, celownik przybierze kolor zielony. Nie należy w żadnym wypadku celować w głowę wroga, gdyż wtedy zostaną nam odjęte punkty statystyczne. Podczas strzelanin można schować się za dowolną osłoną, aby trochę odetchnąć (najgorzej jednak, gdy takowej nie ma). Jedną z najlepszych technik wspomagających nas podczas strzelaniny, jest rzucanie się w dowolnym kierunku a'la Matrix. Rzucać możemy się ile chcemy, nie ogranicza nas praktycznie nic. Podczas lotu wszystko zwalnia, oczywiście oprócz naszego celownika i dzięki temu mamy bardzo dużo czasu, aby dokładnie przymierzyć i oddać serię strzałów w dowolnym kierunku.

## B i j a t y k i



Bijatyki są częstym elementem rozgrywki w True Crime. Podczas nich powinieneś wykorzystywać pięć klawiszy. Trzy z nich odpowiadają za ciosy: pięść [4], kopniak [6], kopniak z wyskoku [5]. Czwartym przyciskiem jest chwyt [E]. Przyciskając tylko jego, możemy wykonywać proste chwyt, ale dodając do tego klawisze odpowiadające za ciosy, możemy tworzyć bardziej „wykwintne” przerzuty itp. (oczywiście wpraw musimy ich się nauczyć na treningach). Piątym i ostatnim ważnym klawiszem jest blok [SHIFT]. Podczas walk z twardymi przeciwnikami i bossami, jest on niezbędny i wtedy musimy cały czas trzymać na nim palec. Każdy przeciwnik posiada obok swojego paska energii wykrzykniki. Im przeciwnik silniejszy, tym jest ich więcej. Odpowiadają one za trzeźwość danego oponenta. Każdy celny cios z naszej strony owocuje utratą jednego z nich. Kiedy wróg utraci je wszystkie, zostanie oszołomiony, a my będziemy mieć okazję na wyprowadzenie kombinacji.