

True Crime: New York City

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

True Crime New York City

autor: Paweł "PaZur'76" Surowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

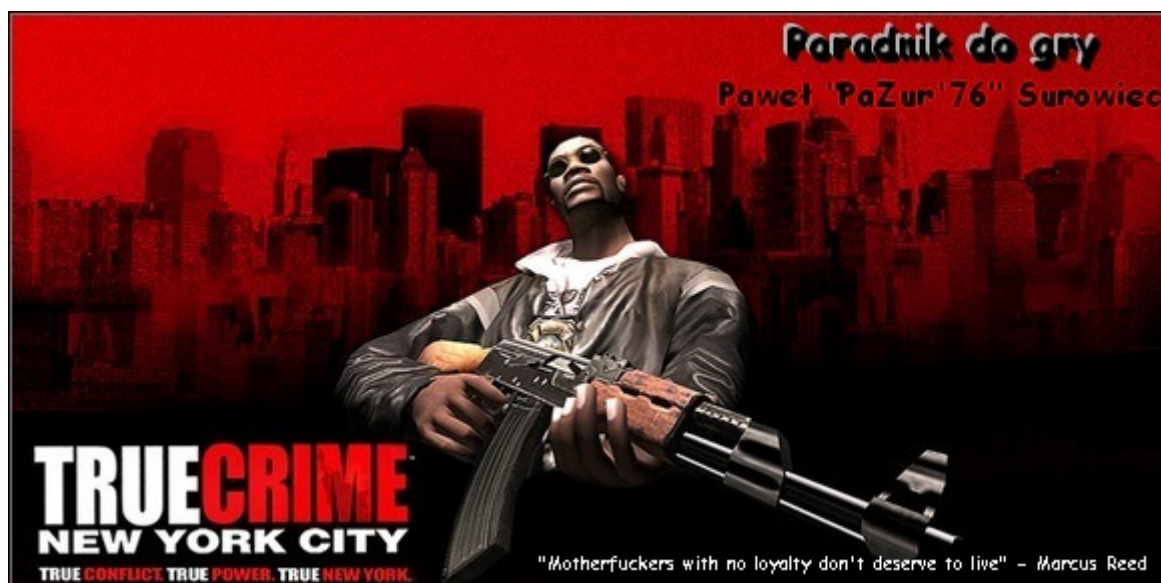
SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
Sterowanie	6
Misje główne	8
Rozdział „Intro Act”	8
Misja 1 „Vengeance”	9
Misja 2 „Precinct Test”	12
Misja 3 „Locker & Garage”	21
Misja 4 „Navigating Traffic”	24
Misja 5 „Street Test”	25
Misja 6 „Terry’s Agenda”	28
Rozdział „Magdalena Cartel”	31
Misja 1 „Teresa’s Dare”	32
Misja 2 „The Messenger”	35
Misja 3 „Safe House”	38
Misja 4 „Zuma Museum”	43
Misja 5 „Escape Crazy”	47
Misja 6 „After Teresa”	53
Misja 7 „Bullet Opera”	54
Rozdział „Palermo Mob”	58
Misja 1 „Ristorante”	59
Misja 2 „Morbid Antics”	61
Misja 3 „Mortician’s Flight”	64
Misja 4 „Sour Candy”	65
Misja 5 „Bad Accounting”	67
Misja 6 „Vertigo”	72
Rozdział „President’s Club”	79
Misja 1 „Drug Den”	80
Misja 2 „Club Tadow”	85
Misja 3 „Meeting Kobi”	87
Misja 4 „Factory Rush”	90
Misja 5 „Print Factory”	91
Misja 6 „Benjamin’s Studios”	95
Misja 7 „Zen Gardens”	100
Rozdział „Shadow Tong”	103
Misja 1 „A Bad Crowd”	104
Misja 2 „Homeward Bound”	106
Misja 3 „Hard Sell”	109
Misja 4 „Workshop Rumble”	111
Misja 5 „Human Cargo”	114
Misja 6 „The Rat Race”	119
Misja 7 „Sesame”	123
Rozdział „Conclusion”	126
Misja 1 „Prime suspect”	127
Misja 2 „Way of honor” – dobre zakończenie	128
Misja 2 „Hustler’s exit” – złe zakończenie	131
Misje poboczne	134
Informator - Cabbie	134
Misja 1 „Fare driving”	134
Misja 2 „Save the sexy lamb”	135
Misja 3 „Hammering the competition”	136
Misja 4 „Shake your tail”	137
Misja 5 „Bus load of runners”	138
Informator - Madam	139
Misja 1 „Breaking point”	139
Misja 2 „Tailing the fuzz”	140
Misja 3 „When paparazzi attack”	142
Misja 4 „News splash”	144
Misja 5 „Racy Stacy”	146

Informator - King	147
Misja 1 „Vendor bender”	147
Misja 2 „Meet and beat”	149
Misja 3 „Freakish tale”	151
Misja 4 „Troubled exchange”	152
Misja 5 „King of the roads”	154
Bonusy	156
Misja „Redman gone wild”	156
Buty Pumpy	159
Przestępstwa	164
Ulica	165
Lokale	176
Samochody	191
Dobry - zły gliniarz	200
Dobry glina	201
Zły glina	203
Punktacja - przykłady	205
Walka wręcz	206
Porady	206
Broń	209
Sztuki walk	215
Nielegalne areny	223
Strzelaniny	228
Broń [Porady]	228
Broń [Pistolety]	230
Broń [Strzelby śrutowe]	233
Broń [Pistolety maszynowe]	236
Broń [Karabiny (karabinki) szturmowe]	239
Broń [Karabiny wyborowe]	242
Broń [Inne]	244
Broń [Broń specjalna, „nieśmiertelna” (non-lethal)]	247
Broń [Umiejętności (skille)]	251
Samochody	253
Porady	253
Modele	255
Klasa „Sedan”	255
Klasa „Coupe”	258
Klasa „Pickup”	261
Klasa „Beater”	262
Klasa „Wagon”	264
Klasa „SUV”	265
Klasa „Van”	266
Klasa „Limo”	267
Umiejętności (skille), modyfikacje warsztatowe	268
Nielegalne wyścigi	271
Sklepy	277
Muzyczne	277
Fryzjerzy	280
Z ciuchami	281
Spożywcze	283
Mapa miasta	284
Ten-code (policyjny żargon radiowy)	288

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



Wprowadzenie

Reed jeździł za facetem od dobrej godziny. Gość nazywał się Manny Gonzales, ksywa "Szczęściarz", i był nikim - zwykłym łachem, który fakt, że jeszcze żył zawdzięczał tylko temu, iż dla śledzącego go gliniarza mógł się jeszcze okazać przydatny. „Tak Manny, jesteś mi potrzebny jak papier toaletowy w publicznym szalecie” – zaśmiał się w duchu Reed pomlaskując Wrigleyem. Nagle, tuż przed skrzyżowaniem Broadwaya z 8-ą Aleją, Manny nacisnęła mocniej na pedał gazu i przemknęła przez ulicę na czerwonym świetle, nie przejmując się zamieszaniem jakie wywołała wokół swoim szalonym manewrem. "Co jest, do diabła ?" - zaklął szpetnie Reed, ruszając z piskiem opon za uciekającym meksykiem i z wprawą Richarda Burnsa omijając rozkraczone na jezdni samochody przypadkowych nowojorczyków spieszących do pracy. Był tak dobry, że tygodniowe pączki, które trzymał na desce rozdzielczej nawet nie drgnęły ... "Musiał mnie zobaczyć" - pomyślał glina, szybko umieszczając na dachu "koguta" i włączając syrenę. Po kilku przecnicach dogonił Gonzalesa - nie zważając zbytnio na ruch na ulicy, z maksymalną siłą wpakował swój przedni zderzak w tylny błotnik wozu Mannego. Pojazdem bandyty gwałtownie zarzuciło i, kręcąc wokół własnej osi jednego bąka za drugim, wyrzucił bokiem w uliczną latarnię. Gonzales nie bez przyczyny jednak nosił swoją ksywkę - zdołał wygramolić się z rozbitej bryki na chodnik i ukryć za samochodem, trzymając w poharatanych rękach "obryzna" – niechlujnie przyciętą strzelbę śrutową. "Stój ! Policja !" wrzasnęła Reed, który już czekał obok swojej fury. W odpowiedzi usłyszał tylko histeryczny śmiech meksyka i odgłos ładowanej strzelby. "Przyjdź tu i aresztuj mnie, ty zapchlony kundlu !" - rzucił "Szczęściarz" cały czas chichocząc, po czym wychylił się ponad maską wraku i wystrzelił. Tylko wrodzony refleks uratował Reeda przed przyjęciem na klatę sporej dawki śrutu - błyskawicznie przekoziółkował w bok za swojego Dodge'a Vipera, równocześnie wyszarpując z kabury służbowego Walthera P-99. Czuł się już jednak za stary na takie numery. "Czy oni zawsze muszą stawiać opór ?" – pomyślał, wolną ręką sięgając w głąb samochodu po radio. "10-99"* rzucił w eter, by po chwili odetchnąć z ulgą gdy usłyszał w odpowiedzi "10-4"**. I ... nagle poczuł w głowie dojmującą pustkę. Zupełnie nie wiedział co dalej, co robić ...

Tymi słowami mógłby opisać scenę z "True Crime: New York City" autor kryminałów. Dodajmy - kiepski autor bardzo ostatnich kryminałów ... A potem na podstawie jego trylogii (kiepscy pisarze zwykle nie wiedzą kiedy skończyć „raczyć” Czytelników swoimi wypocinami) nakręcono by w Hollywood film sensacyjny klasy B. Główną rolę czarnoskórego Reeda mógłby zagrać sam Robert de Niro, bo - jak powszechnie wiadomo - potrafi on zagrać wszystko i wszystkich, a od dłuższego czasu bierze co popadnie (obniżył loty). W końcu cóż to za problem zmienić pigment skóry dla faceta, który do roli "Wściekłego byka" przytył onegdaj kilkadziesiąt kilogramów ... W ramach przygotowań do roli Bobby-perfekcjonista spędziłby pewnie sporo czasu pogrywając w "True Crime". I właśnie głównie z myślą o nim przygotowałem ten poradniczek. Jeśli jednak i Wy z niego

skorzystacie nie będę miał nic przeciwko. Tylko pamiętajcie - de Niro ma pierwszeństwo, nie zapychajcie serwera aby mógł swobodnie ściągnąć poradnik !

Dokument ten powstał na podstawie angielskojęzycznej wersji programu i został stworzony przede wszystkim dla początkujących graczy (przypuszczam, iż de Niro nie zarywa nocek „szarpiąc” w Quake’a), którzy nie mieli wcześniej do czynienia z podobnymi produkcjami (jak chociażby seria "GTA") i na dodatek nie znają języka angielskiego. Znajdziesz w nim porady dotyczące sterowania (to jest piętą achillesową gry), a także solucję, opis przejścia wszystkich misji głównego nurtu fabularnego (wraz z dwoma zakończeniami), zadań pobocznych oraz misji bonusowej. Trafisz tu również na dokładne wskazówki jak odnaleźć w mieście bonusy - 10 par butów Pumpy. W kolejnych rozdziałach uraczę Cię m.in. charakterystykami poszczególnych broni, sztuk walk i pojazdów dostępnych w grze i zapoznam z rodzajami przestępstw, którym będziesz musiał stawić czoła patrolując nowojorską metropolię. Na koniec przedstawię Ci mapę miasta z zaznaczonymi najważniejszymi (z mojego punktu widzenia) miejscami, która to mapa powstała w pocie czoła. Życzę przyjemnej lektury mojego "arcydzieła", dobrej zabawy przy grze i ... mam nadzieję, iż dzięki temu poradnikowi grając w „True Crime: NYC” nigdy nie poczujesz się tak bezradny jak glina we fragmencie powyżej.

Paweł "PaZur'76" Surowiec

*10-99 - w amerykańskim, policyjnym, radiowym żargonie to "oficer (policji) potrzebuje wsparcia"

**10-4 - "zrozumiałem"

Sterowanie

Zanim zaczniesz grać proponuję abyś od razu ustawił sobie czułość myszki na największą (czyli 10) i jej "smoothing" na 5 (również najwyższa wartość). Na marginesie - trójprzyciskowa myszka z rolką jest w tej grze praktycznie niezbędna, ale najlepiej aby gryzoń miał jeszcze więcej przycisków.



Radzę Ci także abyś rozważył zmianę ustawień klawiatury i myszki z domyślnych, którymi w/g mnie nie da się swobodnie grać, na jakieś podobne do moich. Moje też nie są doskonałe ale chyba jednak lepsze, bo przynajmniej nie musisz z wirtuozerią pianisty przeskakiwać pomiędzy samą klawiaturą (bójki), a klawiaturą i myszką (strzelaniny) - kluczową zmianą jest przeniesienie ciosów z klawiatury na myszkę. Jeśli chodzi o klawiaturę, kombinacji ustawień może być co najmniej kilka (sam w trakcie jednej gry przetestowałem tyle), ale ważne w/g mnie są dwie rzeczy: 1) aby ciosy i strzał były przypisane właśnie do myszki, 2) żeby przyciski bloku, pochwylenia, skoku i autocelowania/blokowania celu (plus ewentualnie jeszcze chodzenia/skradania się) miał tak przypisane by - kiedy któryś z nich naciskasz - jednocześnie móc poruszać się we wszystkich czterech kierunkach (WSAD), w dowolnym z tych kierunków. Proponuję powyższe funkcje „rzucić” na klawisze: lewy Shift, Ctrl, Alt i Spację, które zwykle naciskasz pewnie kciukiem i małym palcem lewej ręki. Domyślnie za np. blok odpowiada bodajże klawisz R i to jest złe rozwiązanie, bo blokując przez dłuższą chwilę ciosy przeciwnika, nie możesz wówczas obrócić się z gardą w prawo (klawisz D) - odrywasz palec od tego ostatniego przycisku. A jeżeli blok przypiszesz np. do Spacji, będziesz mógł się swobodnie obracać ze swoją zasłoną w obydwie strony, bo Spację naciskasz zapewne kciukiem. Skradanie się (stealth) - a właściwie jest to chodzenie - jest najmniej ważne, bardzo rzadko używane i w sumie możesz nie przyporządkowywać go do żadnego klawisza. Nie myl takiego skradania się/chodzenia z drugim, które „uaktywniasz” kucając (crouch) - to drugie jest bardzo istotne i powinieneś mieć jakiś klawisz odpowiadający za kucnięcie postaci (np. C) ! Jest jeszcze jedna warta uwagi sprawa - jeśli w bójkach lubisz zakładać przeciwnikom dźwignię/łamać im kończyny (Thai boxing), to dobrze by było gdybyś przycisk bloku mógł swobodnie naciskać jednocześnie z klawiszem pochwylenia (bo właśnie tych dwóch używasz w takiej akcji). Raczej odpada wówczas rozwiązanie typu Spacja - Alt czy Shift - Ctrl. Jeśli rolka Twojej myszki jest już bardzo „wyrębiona”/czuła i przy naciskaniu jej (czyli strzelaniu) reaguje w nieprzewidziany sposób, możesz przenieść wybór broni z rolki na klawiaturę, aby uniknąć zamieszania z niechcianą zmianą narzędzi mordy przy owym strzelaniu. Wadą tych ustawień, które widzisz na obrazku powyżej są różnice dotyczące przycisków związanych ze strzelaniem i celowaniem - inne odpowiadają za te funkcje kiedy poruszasz się piechotą, a inne kiedy pędzisz samochodem. Ale można do tej niedogodności przywyknąć chyba ...

Tłumaczenie funkcji z obrazka wyżej na polski (abyś wiedział co robi dany klawisz jeśli ni w ząb nie kumas angielskiego ;-):

badge - odznaka policyjna (pokazanie jej)
warning shot - strzał ostrzegawczy (w powietrze)
pause/map - wiadomo: pauza/mapa
exit - wyjście
next combat mode - następny tryb walki
target lock - zablokowanie celu/autocelowanie
grapple - pochwycenie
restart song - restart piosenki
clear waypoint - skasowanie z mapy waypointu czyli punktu drogi, orientacyjnego
accelerate - przyspieszenie (w pojeździe)
up - w górę (w menu gry)
look behind - spójrz za siebie (w samochodzie)
jump - skok
crouch - kucnięcie
next song - następna piosenka
set waypoint - postawienie na mapie waypointu (punktu drogi, orientacyjnego)
reload - zmiana magazynka
block - blok (w walce)
handbrake - hamulec ręczny
use/action - użyj/akcja (np. otwarcie drzwi, przerzucenie wajchy, itp. - w zależności od sytuacji)
car door - otwarcie drzwi samochodu, wyjście z niego
next 2nd weapon - następna broń boczna, w tej grze - biała (np. miecz, pałka)
move left - idź w lewo (pieszo)
turn left - skręt w lewo (pojazd)
previous - poprzedni (w menu)
move right - idź w prawo
turn right - skręt w prawo
next - następny (menu)
move forward - idź do przodu
move backward - idź do tyłu
brake/reverse - hamulec/wsteczny
down - w dół (w menu)
precision aim - tryb celowania precyzyjnego
next main weapon - następna broń główna (w grze np. pistolet, karabinek, itp.)
light attack - słaby cios
heavy attack - silny cios
fire weapon - strzał (oddanie go)
back - cofnij (w menu)
select - wybierz (w menu gry)
select weapon - wybór broni
camera mode - zmiana kamery (widoku)