

Beat Cop

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

BEAT COP

autor: Mateusz Kozik

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-382-2

Producent Pixel Crow, Wydawca 11 bit studios, Wydawca PL Techland
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 rozgrywki	4
Mapa dzielnicy	4
Porady ogólne	7
Interfejs oraz notatnik	10
Fracje w Beat Cop	12
Ważne miejsca w dzielnicy	15
Mandaty i interwencje	17
Zakończenia i główny wątek	20
Opis przejścia 21 dni	22
Tydzień 1 służby - Pierwsze 7 dni	22
Tydzień 2 służby	30
Tydzień 3 - Ostatnie dni w Beat Cop	41

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.

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Beat Cop* zawiera wiele cennych wskazówek i porad, które pomogą odnaleźć się w brutalnym świecie ulic Brooklynu. W poradniku znajdziesz informacje odnośnie frakcji oraz sposobów na pozyskanie ich szacunku i przyjaźni, ale wzbudzi w nich gniew. Poradnik zawiera wiele porad dotyczących codziennej pracy policjanta, takich jak wypisywanie mandatów, interwencje i patrole. W grze będziesz pomagać mieszkańcom, Policji, Mafii albo Gangowi. Znajdziesz tutaj opisy dłuższych zadań i związane z nimi następstwa. Nasz poradnik objaśnia również główny wątek fabularny dotyczących kradzieży diamentów z sejfu senatora.

Beat Cop to nietypowa gra, która opowiada o pracy typowego policjanta dzielnicowego w Nowy Jorku. Gra to swoiste połączenie mechaniki zarządzania czasem wraz przygodówką i wplecionymi elementami zręcznościowymi i logicznymi w postaci minigier. Jack Kelly zostaje zdegradowany ze stanowiska detektywa do roli policyjnego krawężnika. Twoja praca polega na wlepianiu niezliczonej ilości mandatów, uganianiu się za drobnymi przestępstwami oraz pomaganiu zwyczajnym mieszkańcom Twojego rewiru. Gdzieś pomiędzy tymi wszystkimi zadaniami będziesz musiał walczyć ze zorganizowaną przestępczością lub... przejść na złą stronę i pomagać Mafii, Gangowi lub obu frakcjom, co odbije się na Twoich zarobkach, ale i relacjach z przełożonymi oraz mieszkańcami dzielnicy. Masz na utrzymaniu swoją córkę - zrobisz wszystko, aby łączyć pieniądze na alimenty, czy spróbujesz zachować honor, ale nie zdołasz pomóc swojemu dziecku? Wybór należy do Ciebie.

W poradniku do gry *Beat Cop* znajdziesz:

1. Zwięzłe porady do wielu elementów rozgrywki;
2. Mapę okolicy, opis niektórych miejsc;
3. Opisy frakcji;
4. Porady odnośnie codziennych obowiązków jako dzielnicowego;
5. Opisy zadań pobocznych oraz sprawy głównej gry.

Mateusz Kozik (www.gry-online.pl)

Podstawy rozgrywki

Mapa dzielnicy



Opis Mapa do Beat Cop

1	Butik BUTIQUEnaI (607)
2	Kawiarnia
3	Pizzeria u Louiego, siedziba Mafii (609)
4	Sklep monopolowy u Iwana (611)
5	Porno buda, Froggy (613)
6	Sklep z biżuterią u Kariny (613)
7	Sklep u Adamskiego (615)
8	Warsztat samochodowy Matthias'a (617)
9	Pusta działka (619)
10	Apteka u Krank'a (621)
11	Jadłodalnia Moonwalk u Normy (627)
12	Kościół, ksiądz Mushroom (629)

13	Sklep z pączkami - Makefat Yo'Butts (631)
14	Pralnia, Harry (631)
15	Lombard, siedziba Gangu (633)
16	Sklep Hi-Fi (633)

Powyższa mapa dzielnicy Brooklyn w *Beat Cop* przedstawia rewir, który przyjdzie ci patrolować każdego dnia. To tutaj Jack będzie wykonywał interwencje i prowadził śledztwo. Szczególnie ważne jest, aby gracz zapamiętał położenie niektórych sklepów, w których najczęściej dzieje się akcja gry. Mapę podzieliśmy na dwie części, aby można ją było wygodnie odczytywać.

Dzielnica w *Beat Cop* to podłużny rewir, który ciągnie się z zachodu na wschód. Ulica ma swoje niepisane podziały na frakcje: w część zachodnio-centralną znajdziesz siedzibę mafii, w części wschodniej natomiast siedzibę gangu. Szczególnie istotne są również miejsca z zakazem parkowania oraz **trzy budki telefoniczne**. Zapamiętaj koniecznie, gdzie znajdują się sklepy z alkoholem i erotyką, ponieważ będziesz tu częstym gościem.

Porady ogólne

1. Najważniejszą walutą w tej grze jest czas. Każdego dnia zaczynasz o godzinie 8.00 i kończysz służbę o 18.00. Podczas rozmów czas się zatrzymuje i na zegarku zamiast godziny zobaczysz litery "Zzz" (czas wtedy "śpi"). Nie musisz spieszyć się z rozmową ani podejmować decyzji w pośpiechu, choć przy niektórych wyborach zobaczysz niebieski pasek, który ma wskazywać na dynamiczną reakcję na zdarzenie.



Przy dobrych relacjach z mieszkańcami czasem możesz otrzymać darmowe posiłki.

2. Będziesz potrzebował dużej wprawy aby wywiązać się ze wszystkich zadań oraz wezwań w ciągu dnia. **Bieganie to podstawa i do zwiększenia wytrzymałości warto regularnie jeść w kilku punktach na mapie.** W ten sposób uzupełniasz staminę, wyznacznik wytrzymałości. Jeśli jest za niska, podczas biegu będziesz się szybciej męczyć oraz Jack zacznie narzekać, że jest głodny. Na początku zawsze możesz liczyć na darmowe śniadanie w jadalni *Moonwalk* oraz na paczkę pączków w sklepie obok kościoła (tylko jeśli Twój szacunek z ludnością jest dostatecznie wysoki).

3. Prawie każda czynność ma wpływ na jedną z trzech frakcji oraz na ludzi mieszkających w dzielnicy. Sporo sytuacji ma wpływ na więcej niż jedną grupę. Skrajnie zła opinia u Policji, Mafii czy Gangu (Crew) zakończy grę (w mniej lub bardziej brutalny sposób)! Dobra opinia czasem otwiera nowe możliwości i zazwyczaj pozwala zrobić coś przeciwko danej frakcji bez obawy o przykre konsekwencje. Szacunek u danej frakcji ma również wpływ niektóre rozmowy. Również ludzie na ulicy będą wypowiadać pochlebne lub nieprzyjemne komentarze. **Jeśli ktoś ma jakąś sprawę lub zlecenie dla Ciebie, nad jego głową wyświetli się dymek.**