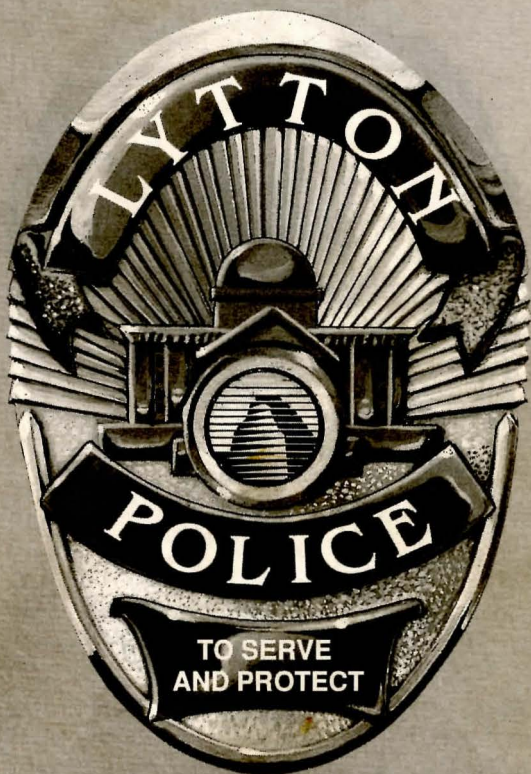


LYTTON POLICE DEPARTMENT

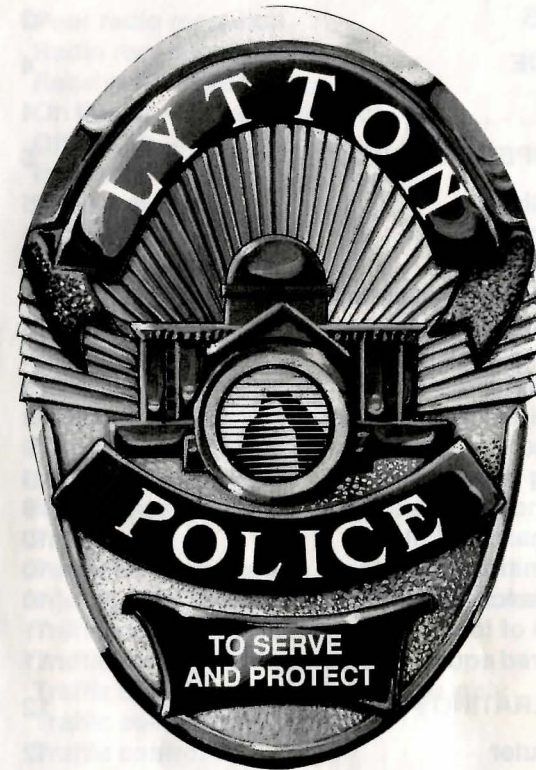


Procedure and Operations Manual

Lytton Police Academy

CADET SONNY BONDS
JUNE 1976

Lytton Police Department



Procedure and Operations Manual

TABLE OF CONTENTS

RADIO CODES	3
VEHICLE CODE	4
PENAL CODE	4
STANDARD OPERATING PROCEDURES	5
Definitions	5
Military time	6
Traffic officer	7
Supervisor's responsibility	8
Booking prisoner	8
Booking evidence	8
Physical arrest procedure	8
Investigative procedure	9
Coroner	9
Taking of evidence	9
Evidence analysis	9
Criminal psychologist	10
Admonition of rights	10
Criteria for admonition of rights	10
Levels of force	11
Required equipment	11
SPECIAL OPERATING PROCEDURES	12
Computer	12
The breathalyser	12
Felony situations	12
Obtaining entry into private property	12
Forceful entry into dwellings	13
Courtroom procedure	13
MAP	14
GUIDE FOR NEW CADETS	16
FIRST DAY BRIEFING (Walk Thru)	17
OPERATING YOUR DEPARTMENTAL VEHICLE	18
NOTES	19

RADIO CODES

10-1	Poor radio reception
10-2	Radio reception good
10-4	Received message
10-6	On the air -- not available for call
10-7	Off the air -- out of service
10-8	In service
10-9	Repeat message
10-10	End of shift -- off duty
10-15	Prisoner in-custody
10-19	Return to office
10-20	Location
10-21	Telephone
10-23	Standby
10-27	Subject check
10-29	Check for wants
10-35	Backup requested
11-41	Ambulance
11-44	Fatality
11-48	Furnish transportation
11-79	Injury traffic collision with ambulance responding
11-80	Traffic collision with major injury
11-81	Traffic collision with minor injury
11-82	Traffic collision, property damage only
11-83	Traffic collision, no details
11-84	Traffic control
11-85	Tow truck
11-99	Emergency, officer needs assistance, respond code 3

VEHICLE CODE

10851	Stolen vehicle
12951	Driver's license not in possession
14601	Driving with a suspended license
20002	Hit and run
21450	Failure to stop for a stop sign
21453	Failure to stop for a red light
21654	Driving too slow in the fast lane
21703	Following too close
22349	Exceeding the maximum speed limit
23103	Reckless driving
23152	Driving under the influence of intoxicants
28002	Evading arrest
05150	Not in full control of faculties

PENAL CODE

148	Resisting arrest
187	Murder
664,187	Attempted murder
207	Kidnapping
211	Armed robbery
242	Assault and battery
245(d)(1)	Assault and battery on a police officer
459	Burglary
11350	Possession of a controlled substance
11351	Possession of cocaine
12025	Possession of a concealed weapon

STANDARD OPERATING PROCEDURES

I DEFINITIONS

Arrest

1. The taking into custody or detaining in custody of a suspect by authority of law.

Assault

1. A violent physical or verbal attack.

Circumstantial evidence

1. Evidence which does not conclusively prove that an event occurred, but which supports a reasonable inference that the event occurred by proving that surrounding events occurred or related circumstances did exist.

Crime

1. An act or the commission of an act that is forbidden by a public law.
2. The omission of a duty that is commanded by a public law and that makes the offender liable to punishment by that law.

Coroner

1. A public officer whose principal duty it is to inquire by an inquest into the cause of any death which there is reason to believe was not due to natural causes.

Detective

1. One employed or engaged in detecting lawbreakers or in getting information that is not readily or publicly accessible.

Evidence

1. Something that furnishes proof. Something legally submitted to a tribunal to ascertain the truth of a matter.
2. One who bears witness.

Fact

1. A piece of information presented as having objective reality.

Felony

1. A crime for which the punishment in federal law may be death or imprisonment for more than one year.

Infraction

1. The act or instance of violating, infringement.

Misdemeanor

1. An offense of gravity less serious than a felony.

Investigate

1. To make a systematic examination.
2. To conduct an official inquiry.

Modus Operandi (MO)

1. Method of procedure or operation.
2. Repeating a particular pattern.

Motive

1. Something that causes a person to act.

Suspect

1. One suspected of a crime.

Witness

1. Attestation of a fact or event.
2. One that gives evidence.

II MILITARY TIME

The proper way to designate the time of day on all official documents and radio communications is to use military time. Military time uses the 24-hour clock.

1:00 a.m. is "0100 hours"

2:00 a.m. is "0200 hours" and so on through 12 noon

12 noon is "1200 hours"

After 12 noon, the hours continue to add on to the clock until 12 midnight, when the 24-hour cycle is complete.

1:00 p.m. is "1300 hours"

2:00 p.m. is "1400 hours" and so on through 12 midnight

12 midnight is "2400 hours"

III TRAFFIC OFFICER

1. Maintain high visibility while on routine traffic patrol. Clearly visible patrol cars are proven to reduce the instances of traffic collisions in their area of operation.
2. Pay special attention and take immediate action on the following accident-causing violations:
 - a. Excessive speed.
 - b. Driving under the influence.
 - c. Reckless driving.
 - d. Failure to stop for a red light.
 - e. Failure to stop for a stop sign.
 - f. Driving too slow in the fast lane.
3. For officer's safety, make right hand approaches on car stops.
4. Be professional. Remember that you are representing the department. Violators should be treated firmly but with courtesy.
5. Make sure that you have sufficient evidence for successful prosecution.
6. Search and handcuff all prisoners.
7. Collision scenes:
 - a. Maintain traffic control.
 - b. Preserve and protect scene with proper use of flare patterns.
 - c. Summon support units necessary to resume the normal flow of traffic.
8. Patrol the freeway at 55mph and pay attention to the flow of traffic.
9. Extreme caution must be used while operating "code 3" (red light and siren). Negligence can result in liability against the officer.
10. Use the radio sparingly.
11. Notice to appear (ticket writing). To successfully obtain and deliver a notice to appear you will need to:
 - a. Have the violator's driver's license.
 - b. Enter violation code into car computer.
 - c. Give the ticket to the violator, obtain a signature, and return the driver's license.

12. Refusal to sign a citation:

- a. Advise the violator that his or her signature is not an admission of guilt, only a promise to appear.
- b. If the violator still refuses to sign, transport the violator to jail.
- c. The violator will be required to post bond before being released.
- d. **EXCEPTION:** Pregnant women and the elderly. Advise the violator as above. If the violator still refuses to sign the citation, call a supervisor to the scene.

IV SUPERVISOR'S RESPONSIBILITY

1. Investigate personnel complaints.
2. When making decisions, consider one that reflects most favorably on the department.
3. Deal with those officers working under you in a professional manner.
4. Set a good example.
5. Give briefings and assign beats to junior officers.

V BOOKING PRISONER

1. Never enter the booking facility with a weapon.
2. Remove all personal items from the prisoner's pockets and place them into the booking drawer.
3. Submit proper violation codes to booking officer.

VI BOOKING EVIDENCE

1. A case number is required for booking or viewing evidence.

VII PHYSICAL ARREST PROCEDURE

1. Handcuffing
 - a. All male suspects shall be cuffed with hands behind the back.
 - b. All female suspects shall be cuffed. Cuffing with hands in front or rear is left to the discretion of the officer. However, due to the increase of assaults, the department recommends hands to the rear.

VIII INVESTIGATIVE PROCEDURE

1. Scene investigation.

a. Scene assessment:

- (1). Use extreme caution during initial approach.
- (2). Watch out for possible life-threatening situations.
- (3). Remain alert and prepared to take appropriate action.
- (4). Make good use of your notebook.

b. Interviewing of witnesses:

- (1). Identify yourself.
- (2). Listen attentively.
- (3). Follow up all possible leads.

IX CORONER

1. The findings of the coroner are valuable to your investigation.
2. All personal property and effects belonging to any deceased victim will be the responsibility of the coroner, providing it is not needed for evidence.

X TAKING OF EVIDENCE

1. Use caution in order not to contaminate or destroy vital evidence.
 2. Use those tools available to you.
 3. Be observant and use caution when walking around a crime scene.
- INADVERTENT DESTRUCTION OF EVIDENCE IS STILL DESTRUCTION OF EVIDENCE!**

XI EVIDENCE ANALYSIS

1. Submit evidence to the Evidence Officer for processing.
2. All reports, files, or other relevant materials received from outside agencies that are pertinent to an ongoing investigation will be routed to the investigating officer assigned to the case.

XII CRIMINAL PSYCHOLOGIST

1. The department's criminal psychologist will assist officers in the apprehension of suspects by providing psychological profiles of those suspects.
2. An officer seeking a psychological profile of a suspect must provide the criminal psychologist with sufficient information on which to base the profile. This information can include:
 - a. Criminal records.
 - b. Civil service or military records.
 - c. Family background and history.
 - d. Details of modus operandi.
 - e. The testimony of witnesses to the suspect's behavior patterns.
 - f. School records.
 - g. Photographs or photo-reference material.
 - h. Medical records, especially those relating to blood chemistry, family history, and mental or emotional problems.
 - i. Employment history and personnel files from employers.

XIII LEVELS OF FORCE

1. Level One -- passive (verbal) resistance
 - a. Usually occurs during the questioning of suspects and while on traffic stops.
 - b. Firm, professional conduct will, in most cases, prevent the situation from escalating.
2. Level Two — threats indicating imminent physical attack (no weapons used)
 - a. Call for backup if possible.
 - b. Use department-approved hand-to-hand combat.
 - c. Use PR-24.
3. Level Three — deadly force
 - a. The discharge of any firearm at any person will be done only in life-threatening situations.
 - b. Use in your own self-defense, when assaulted with a deadly weapon.
 - c. Use when in fear of your life, or the life of another.

XIV REQUIRED EQUIPMENT FOR THE POLICE OFFICER

1. Suitable civilian attire (detectives only).
2. Departmental uniform maintained to reflect a clean, professional appearance.
3. Boot clip holster, belt clip holster, strap on shoulder holster or front-break high-rise holster.
4. Departmental issue "Peerless" double lock handcuffs.
5. Department-approved hand gun.
6. Investigative kit equipped with various tools used at crime scenes.
7. PR-24 (night stick).

SPECIAL OPERATING PROCEDURES

I COMPUTER

1. The computer is an invaluable investigative aid.
2. An access card is required to access police computers.
3. The computer directories are:
 - a. Homicide.
 - b. Personnel.
 - c. D.M.V.
 - d. Tools.

II THE BREATHALYSER

1. The breathalyser is used to measure blood alcohol content.

III FELONY SITUATIONS.

1. Approach the situation with weapon loaded and drawn.
2. Your partner should be with you or in close proximity.
3. Call for additional support if the situation warrants it.
4. Avoid placing yourself in a vulnerable position.
5. Identify yourself as a police officer.
6. Verbally command the suspect.
7. Keep suspect's hands over head.
8. Handcuff and search the prisoner.

IV OBTAINING ENTRY INTO PRIVATE PROPERTY

1. Private property includes any private dwelling, building, or any privately-owned vehicle.
2. *Pursuit.*

If an officer is in hot pursuit and suspect enters private property to avoid apprehension, the officer may enter that property to effect the arrest. However, because of officer safety, it is not advisable to do so. Call for assistance and maintain surveillance.

3. Other situations.

- a. Requesting admission. An officer may present himself/herself at a legitimate entrance to the private property and ask for admittance. The officer must identify himself and his purpose.
- b. Admission refused. If admission is refused the officer can only gain entry by obtaining a search warrant.

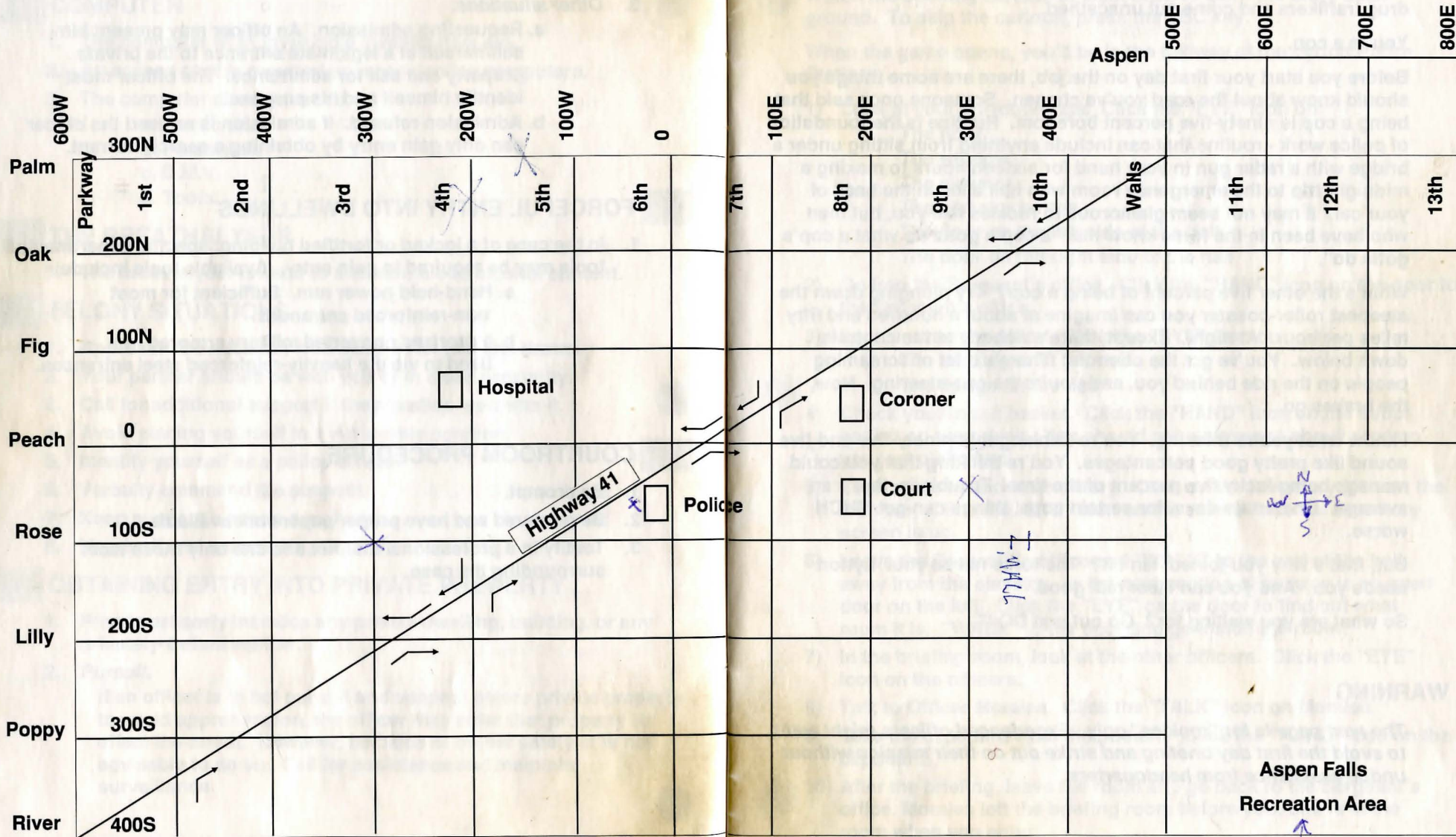
V FORCEFUL ENTRY INTO DWELLINGS

1. In the case of a locked or fortified building, specific departmental tools may be required to gain entry. Available tools include:
 - a. Hand-held power ram. Sufficient for most non-reinforced entrances.
 - b. Motorized converted military armored ram. Used to violate heavily-reinforced steel entrances.

VI COURTROOM PROCEDURE

1. Be prompt.
2. Be prepared and have proper paperwork available.
3. Testify in a professional manner and cite only those facts surrounding the case.

STREET GRID OF LYTTON



GUIDE FOR NEW CADETS

You're in a new uniform. You're excited. You're nervous. You're ready to take on the Sicilian crime world and the Latin American drug traffickers and come out unscathed.

You're a cop.

Before you start your first day on the job, there are some things you should know about the road you've chosen. Someone once said that being a cop is ninety-five percent boredom. Routine is the foundation of police work - routine that can include anything from sitting under a bridge with a radar gun in your hand for sixteen hours to making a midnight trip to the emergency room with half a kid in the back of your car. It may not seem glamorous to rookies like you, but men who have been in the force know that "a cop's gotta do what a cop's gotta do".

What's the other five percent of being a cop? Try plunging down the steepest roller-coaster you can imagine at about a hundred and fifty miles per hour. At night. Except, there's nobody at the controls down below. *You've* got the controls. There's a lot of screaming people on the ride behind you, and *you're* the one steering. Now, the brakes go....

I know what you're thinking. You're thinking that ninety-five and five sound like pretty good percentages. You're thinking that you could manage being lucky five percent of the time. Trouble is, that's an average. On certain days, for certain cops, things can get **MUCH** worse.

But, that's why you joined, isn't it? The force needs you. Lytton needs you. And you can steer real good.

So what are you waiting for? Go out and **DO IT**.

WARNING

The next page is for "rookies" only. Experienced officers might want to avoid the first day briefing and strike out on their mission without undue assistance from headquarters.

I FIRST DAY BRIEFING (Walk-Thru)

Watch the opening cartoon at least once to learn the story background. To skip the cartoon, press the ESC key.

When the game opens, you'll be in the hallway at the Lytton Police Station.

- 1) Look at your surroundings. Click the "EYE" icon on:
 - The floor
 - The window
 - The elevator
 - The elevator button
 - The door on the left side of the hall
 - The door on the right side of the hall
- 2) Go into the Sergeant's office. Click the "HAND" icon on the door to the Sergeant's office.
- 3) Look around the office. Click the "EYE" icon on
 - The desk against the wall
 - The things on the desk
- 4) Check your in/out basket. Click the "HAND" icon on the in/out basket on your desk. You should get a message about a memo you just picked up.
- 5) Look at the memo in inventory. Click on the inventory icon on the icon bar. Click the "EYE" icon on the memo once the inventory screen is up.
- 6) Leave the Sergeant's office and "WALK" to the end of the hall, away from the elevator. In the next section of hallway is an open door on the left. Click the "EYE" on the door to find out what room it is. "WALK" to the door and go inside the room.
- 7) In the briefing room, look at the other officers. Click the "EYE" icon on the officers.
- 8) Talk to Officer Morales. Click the "TALK" icon on Morales.
- 9) Take the clipboard from the podium. Click the "HAND" icon on the clipboard.
- 10) After the briefing, leave the room and go back to the Sergeant's office. Morales left the briefing room before you. She is in the room when you enter.

II OPERATING YOUR DEPARTMENTAL VEHICLE

- 1) Click the mouse on the road in front of your car to accelerate.
- 2) Click the mouse on the road behind your car to decelerate.
- 3) To turn onto a cross-street: Move the mouse cursor to the left side of the road (left turn) or the right side of the road (right turn) to get a left or right arrow. Click the mouse button on the cross-street.
- 4) Stay off the radio unless you get an official call!
- 5) The red button near your steering wheel is for Code 3 (siren and lights).

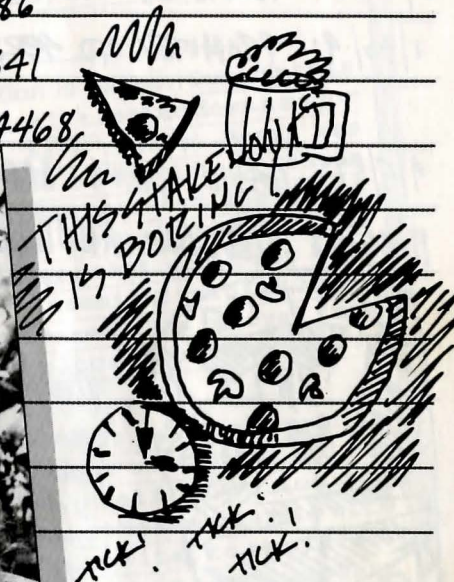
NOTES

REBECCA SWARTZ WALD 555-2787

ARIEL SPENSER 555-2086

PAULINE JACKSON 555-0841

MARIE WILKINS (!) 555-4468



→ SUSPECT WATKINSON STAKE-OUT.

500 PALM 8PM

→ MC ALBY TRIAL TESTIMONY. JUNE 25TH, 10AM

→ BAINS. ♡ INFORMANT SAYS THIS GUY IS THE ONE
WE'VE BEEN LOOKING FOR!!!

NOTES

2/5/87 PROMOTED TO NARCOTICS DETECTIVE

6/30/88 PROMOTED TO HOMICIDE DETECTIVE

1/30/91 PROMOTED TO SERGEANT DETECTIVE

9/5/87 JESSIE BAINS ARRESTED

11/26/88 WEDDING ANNIVERSARY

* 4/20 MARIE'S BIRTHDAY *

Darling:

our house closed escrow
this morning - can you
believe it! all we need
now is something (one!) to
put into the extra bedroom.
Well, we can work on
that tonight! Love,
Marie



→ PICK UP MORTGAGE LOAN APPLICATION TONIGHT AT BOFA

→ REVIEW BOARD RULED JUSTIFIABLE HOMICIDE 9/20/89.

JUDGE'S QUOTE, "THERE'S NO WAY OFFICER BONDS
COULD HAVE BROUGHT BAINS BACK ALIVE."

→ AA #2408 TO BUFFALO, 7:44 AM NIAGARA FALLS INN
INN MGR WILL DELIVER A DOZEN ROSES
TO SUITE FOR MARIE.

Lytton Police Department Performance Evaluation

Employee Name: Bonds, Sonny

Date: June 12, 1988

For the period covering: June 1, 1987 - June 1, 1988

Employee Title: Narcotics Detective

List the significant events on which evaluation is based: During this year, Officer Bonds diligently and expertly tracked down a major source of drugs in the Lytton area. As a result, Bonds was directly responsible for the arrest and conviction of Jessie Bains, a.k.a. the "Death Angel", organizer and leader of Lytton's worst drug cartel. Bains was responsible for the murder of at least five known drug dealers that would not join his cartel, and was responsible for the insemination of at least 500 kilograms of cocaine into the Lytton area. His removal from the streets was a significant triumph for local law enforcement.

Assess employee performance: Officer Bonds has continued to improve himself since his graduation from the Lytton Police Academy. He continues to educate himself on police and courtroom procedure as well as maintaining the familiarity with local industry and the community that is so vital to the investigation of local crime. His field experience is also exemplary and he has maintained maximum physical and weapon skills. With his superior performance in the Bains case this year, Officer Bonds has proven that he's one of the brightest, most capable young men working for the police force. The Bains case demonstrated Bonds' proficiency in investigative work, his ability to handle himself in highly dangerous situations, and his professionalism in dealing with the press and with the courtroom appearances that resulted from the case. The decision to promote him to Homicide Detective last year has proven to be a wise one.

Assess the employee's potential growth within this organization: I am recommending Officer Bonds be promoted to a Homicide Detective Grade 2 immediately. If his performance continues, he should be a candidate for a promotion to Sergeant sometime within

Death Angel's Reign of Terror Ends

Targeted Lovers Thwart Drug Lord's Revenge

Lytton. Police report today that escaped drug lord Jessie Bains, a.k.a. "The Death Angel", was killed while waging a war of terrorism on the two young lovers responsible

for his incarceration. Bains escaped from the Lytton County jail nearly two weeks ago. He'd been transferred to the local facility from the high-security state prison to await retrial. Instead of fleeing after his escape, Bains went after two old enemies, L.P.D. Homicide Detective Sonny Bonds and Bonds' fiancée, Marie Wilkans.

The grudge was an old one. Bains was imprisoned in 1987 after his



Detective Sonny Bonds of the L.P.D. and Marie Wilkans outside the county jail upon their return from Steelton

MADE @ 10:00 AM

drug cartel was infiltrated by Wilkans, a police "plant". Detective Bonds was the man in charge of the '87 Bains investigation and was looking for a reliable informant to plant into the drug cartel when he came across Wilkans in the County Jail. Wilkans had been arrested for first-offense solicitation.

Bonds and Wilkans had been high-school sweethearts who had lost track of each other - Bonds' path leading him into law-enforcement and Wilkans' to hard time. Bonds immediately chose Wilkans for the job and the police offered to drop all charges in return for Wilkan's cooperation in the Bains surveillance. Bonds and Wilkans worked together to gather incriminating evidence against Bains. It was that evidence that insured Bains' incarceration following his capture in a raid on the Hotel Delphoria.

But, unfortunately for Wilkans and Bonds, the case didn't end there. Bains vowed revenge on the day he was sentenced, telling the press "Lytton isn't through with me yet, or me with Lytton. Those who put me here will pay." Upon learning of Bains's escape, Bonds rushed to

warn Wilkans, now employed as a waitress at Arnie's in downtown Lytton. He arrived to find that Bains had already been there and taken Wilkans hostage. Bains left a taunting message for Bonds, hoping to lure him into a trap and do away with both old foes.

The kidnapping led Bonds on an interstate chase. He tracked Bains to Steelton and discovered his hideout in the Steelton sewer control room. Bonds entered the room while Bains was out, found Wilkans, and freed her. According to Wilkans, Bains returned at that moment and a shoot-out between the two men ensued. Bains was fatally wounded and died instantly.

In the aftermath of the nightmare, Wilkans revealed something of her terror to reporters; "I was scared out of my mind - less for myself than for Sonny. I knew he would come for me and I knew Bains would be ready for him." A review board is currently conducting a routine investigation into the violent death of the man who had courted violence all his life - the man who called himself "The Death Angel".

NOTES

POLICE QUEST 3

Executive Producer

Ken Williams

Creative Director

Bill Davis

Director

Mark Crowe

Producer

Guruka Singh Khalsa

Game Designer

Jim Walls

Art Designer

Mark Crowe

Lead Programmer

Doug Oldfield

Composer

Jan Hammer

Animators

Mark Crowe

Jim Larsen

Cindy Walker

Jon Bock

Willis Wong

Suzi Livengood

Jeff Crowe

Daryle Smith

Frank Ferrell

Terrence Falls

Richard Powell

Phyllis Cucchiara

Background Artists

Mark Crowe

Jim Larsen

Jon Bock

Willis Wong

Suzi Livengood

Nathan Larsen

Programmers

Kim Bowdish

Mike Larsen

Chris Hoyt

Doug Oldfield

Music Director

Mark Seibert

Development System

Jeff Stephenson

Robert E. Heitman

Dan Foy

Larry Scott

J. Mark Hood

Eric Hart

Mark Wilden

Chad Bye

Chris Smith

Sound Effects and

Additional Music

Rob Atesalp

Additional Written Material

Jane Jensen

Quality Assurance

Dave Fleming

Documentation

Jane Jensen

Jim Walls

Documentation Design

Gloria Garland

POLICE QUEST 3 - THE KINDRED

CODES RADIO

10-1	Mauvaise réception radio
10-2	Bonne réception radio
10-4	Message reçu
10-6	En cours d'émission – non disponible pour appel
10-7	Non connecté – hors service
10-8	En service
10-9	Répétition message
10-10	Fin de service
10-15	Détenu en garde à vue
10-19	Retour au poste
10-20	Emplacement
10-21	Téléphoner
10-23	Restez à l'écoute
10-27	Vérification sujet
10-29	Vérification besoins
10-35	Renforts demandés
11-41	Ambulance
11-44	Accident mortel
11-48	Assurer transport
11-79	Accident de la route avec blessés, ambulance demandée
11-80	Accident de la route avec blessés graves
11-81	Accident de la route avec blessés légers
11-82	Accident de la route avec dégâts matériels uniquement
11-83	Accident de la route, aucune donnée
11-84	Contrôle de la circulation
11-85	Dépanneuse
11-99	Urgence, assistance nécessaire, répondre en code 3

CODE DE VÉHICULE

10851	Véhicule volé
12951	Chauffeur n'a pas son permis de conduire sur lui
14601	Conduite avec retrait de permis
20002	Délit de fuite après accident
21450	Stop grillé
21453	Feu rouge grillé
21654	Conduite trop lente sur la voie rapide
21703	Conduite trop proche
22349	Excès de vitesse
23103	Conduite dangereuse
23152	Conduite sous l'empire de l'alcool et de la drogue
28002	Délit de fuite
05150	N'est pas en pleine possession de ses moyens

CODE PÉNAL

148	Résistance lors de l'arrestation
187	Meurtre
664, 187	Tentative de meurtre
207	Enlèvement
211	Vol à main armée

242	Coups et blessures
245(d)(1)	Coups et blessures sur un agent de police
459	Cambriolage
11350	Possession d'une substance réglementée
11351	Possession de cocaïne
12025	Possession d'une arme cachée

OPÉRATIONS DE ROUTINE

I DÉFINITIONS

Arrestation

1. La mise en état d'arrestation ou en garde à vue d'un suspect en application de la loi.

Agression

1. Une attaque physique ou verbale violente.

Pièce à conviction indirecte

1. Preuve qui ne montre pas de façon concluante qu'un événement s'est déroulé, mais qui permet de déduire l'existence de cet événement en prouvant l'existence de phénomènes annexes ou liés à celui-ci.

Délit

1. Un acte ou la perpétration d'un acte considéré comme illégal par le droit public.
2. Tout manquement à un devoir qui est requis par le droit public et qui rend le contrevenant passible d'une condamnation.

Coroner

1. Un représentant de la force publique dont le rôle principal est de définir les causes du décès d'une personne, qui ne semblent pas être naturelles, par l'entremise d'une enquête.

Détective

1. Personne employée ou engagée pour enquêter sur les contrevenants ou rassembler des informations qui ne sont pas directement accessibles au public.

Pièce à conviction

1. Élément de preuve qui est produit devant le tribunal pour établir la vérité d'une façon certaine.
2. Ou un témoin.

Fait

1. Une information présentée comme objectivement réelle.

Crime

1. Acte qui peut être passible de peine de mort ou d'une durée d'emprisonnement supérieure à un an.

Délit

1. Action ou situation qui représente une violation ou une transgression de la loi.

Infraction

1. Un acte moins grave qu'un crime.

Enquête

1. Effectuez une analyse systématique.
2. Menez une enquête officielle.

Modus Operandi (MO)

1. Méthode de procédure ou d'action.
2. Répétition d'un schéma particulier.

Mobile

1. Élément qui pousse la personne à agir.

Suspect

1. Personne soupçonnée du crime.

Témoin

1. Attestation d'un fait ou d'un événement.
2. Personne qui fournit une preuve

II HEURE MILITAIRE

L'heure militaire, qui fonctionne sur 24 heures, est utilisée pour décrire l'heure sur tous les documents officiels et lors de communications radio.

III AGENT DE LA CIRCULATION

1. Placez-vous bien en évidence lors de patrouille de routine car il a été prouvé que le taux d'accidents est réduit dans les zones où une voiture de police est présente et bien en vue.
2. Concentrez-vous plus particulièrement sur les infractions suivantes qui peuvent conduire à des accidents :
 - a. Excès de vitesse.
 - b. Conduite sous l'empire de la boisson ou de la drogue.
 - c. Conduite dangereuse.
 - d. Véhicule grillant un feu rouge.
 - e. Véhicule grillant un stop.
 - f. Conduite trop lente sur la voie rapide.

Mesures à prendre :

3. Pour votre propre sécurité, arrêtez la voiture en l'approchant par la droite.
4. Adoptez une conduite professionnelle. N'oubliez pas que vous représentez la police et traitez les personnes en infraction avec fermeté et courtoisie.
5. Veillez bien à posséder suffisamment de preuves pour que vos accusations soient justifiées.
6. Fouillez et passez les menottes aux prisonniers.
7. En cas d'accident de voitures :
 - a. Régularisez la circulation.
 - b. Balisez et protégez bien les lieux de l'accident.
 - c. Appelez des unités de renfort si nécessaire pour régulariser la circulation.
8. Patrouillez sur l'autoroute à 90 km (55 mph) et surveillez le flot de voitures.
9. Utilisez le code opérationnel 3 (gyrophare allumé et sirène) avec discernement car vous pouvez être poursuivi en responsabilité.
10. Utilisez la radio avec modération.
11. Assignation à comparaître (rédaction). Pour obtenir et délivrer correctement une assignation à comparaître, vous devez :
 - a. Obtenir le permis de conduire du conducteur en infraction.
 - b. Entrer le code de l'infraction dans l'ordinateur de la voiture.
 - c. Donner l'assignation à la personne en infraction pour qu'il la signe et lui rendre son permis de conduire.

12. Refus de signer l'assignation :

- a. Avisez la personne que sa signature ne constitue pas une reconnaissance de sa culpabilité mais seulement une promesse de comparaître.
- b. Si le contrevenant refuse toujours de signer, mettez-le en prison.
- c. Il devra payer une caution pour être libéré.
- d. **EXCEPTION :** les femmes enceintes et les personnes âgées. Procédez comme ci-dessus, mais si la personne en infraction refuse toujours de signer, appelez un supérieur sur les lieux de l'infraction.

IV RESPONSABILITÉ DU SUPÉRIEUR

1. Etudiez les plaintes du personnel.
2. Au moment de prendre une décision, optez pour celle qui donnera une image positive des services de police.
3. Adoptez une attitude professionnelle avec les policiers qui sont sous vos ordres.
4. Donnez l'exemple.
5. Donnez des instructions précises et affectez les nouvelles recrues à des zones de surveillance définies.

V MISE EN DÉTENTION

1. N'entrez jamais dans la chambre d'arrêt armé.
2. Videz les poches du prisonnier et placez les objets récupérés dans un tiroir de sûreté.
3. Indiquez le code de l'offense commise au responsable de sûreté.

VI PIÈCE À CONVICTION

1. Vous devez fournir un numéro pour enregistrer ou consulter les pièces à conviction.

VII PROCÉDURE D'ARRESTATION SUR LA PERSONNE

1. Passez les menottes.
 - a. Tous les suspects hommes doivent être menottés avec les mains dans le dos.
 - b. Tous les suspects femmes doivent être menottés avec les mains devant ou dans le dos, le choix étant laissé au policier. Cependant, vu la multiplication des agressions, nous vous conseillons de passer les menottes dans le dos.

VIII PROCÉDURES D'ENQUÊTE

1. Étude des lieux.
 - a. Évaluez la situation :
 - (1). Faites preuve d'une prudence extrême lorsque vous arrivez sur les lieux.
 - (2). Restez sur vos gardes pour parer à toute situation dangereuse
 - (3). et pour réagir de façon adéquate.
 - (4). N'oubliez pas de prendre des notes.
 - b. Questionnez des témoins :
 - (1). Présentez-vous.
 - (2). Écoutez patiemment.
 - (3). Suivez toutes les pistes possibles.

IX LE CORONER

1. Les conclusions du coroner sont très utiles à votre enquête.
2. Tous les biens et effets de la personne décédée seront mis à la disposition du coroner, à moins qu'ils ne servent de pièces à conviction.

X IDENTIFICATION DE LA PREUVE

1. Faites attention à ne pas contaminer ou détruire une preuve vitale.
 2. Utilisez les instruments disponibles.
 3. Soyez très observateur et faites preuve de vigilance lorsque vous parcourez les lieux du crime.
- LA DESTRUCTION PAR INADVERTANCE DE LA PREUVE ÉQUIVAUT À SA DESTRUCTION !**

XI ANALYSE DES PIÈCES À CONVICTION

1. Communiquez les pièces à conviction au responsable de l'enregistrement pour qu'il les analyse.
2. Tous les rapports, fichiers ou autre matériel communiqués par des services externes, et qui apportent des éléments utiles à l'enquête, seront passés à l'inspecteur chargé de cette affaire.

XII PSYCHOLOGUE

1. Le psychologue aide les policiers à arrêter les suspects en leur fournissant des profils psychologiques.
2. Pour dresser un profil, le psychologue doit obtenir suffisamment d'informations de la part du policier demandeur.
 - a. Casier judiciaire.
 - b. Dossiers militaires et de la fonction publique.
 - c. Histoire et antécédents familiaux.
 - d. Détails sur le modus operandi.
 - e. Témoignages retraçant le comportement du suspect.
 - f. Dossier scolaire.
 - g. Photos ou autre matériel photographique.
 - h. Dossier médical, dont les informations suivantes : la composition du sang, les antécédents familiaux et les problèmes psychologiques ou comportementaux échantés.
 - i. Emplois et dossiers des employeurs.

XIII NIVEAUX DE RÉACTION

1. Premier niveau : résistance passive (verbale).
 - a. Cette situation est commune lors de contrôles de routine.
 - b. Une conduite professionnelle ferme évite, dans la plupart des cas, d'aggraver la situation.
2. Deuxième niveau : les menaces indiquent que la personne va passer à l'attaque (pas d'arme utilisée).
 - a. Appelez des unités de renfort si possible.
 - b. Utilisez les méthodes de combat à main nues homologuées par nos services.
 - c. Utilisez la matraque PR-24.
3. Troisième niveau : usage de violence avec arme mortelle.
 - a. Utilisez une arme à feu seulement en situation de menace de mort.
 - b. Défendez-vous lorsque vous êtes attaqué avec une arme mortelle.
 - c. Ripostez quand votre vie ou la vie d'un tiers est menacée.

XIV MATÉRIEL REQUIS

1. Vêtements civils adéquates (inspecteurs seulement).
2. L'uniforme du policier doit être bien entretenu et doit donner une image de propreté et de professionnalisme.

3. Étuis à revolver qui peut être fixé à la jambe, à la ceinture ou sur l'épaule.
4. Menottes "Peerless" à double système de fermeture.
5. Revolver homologué par nos services.
6. Une trousse d'outils à utiliser sur les lieux du crime.
7. PR-24 (matraque de nuit).

PROCÉDURES PARTICULIÈRES

I SYSTÈME INFORMATIQUE

1. L'ordinateur fournit une aide précieuse lors de l'enquête.
2. Une carte vous donne accès aux ordinateurs de la police.
3. Les répertoires sont les suivants :
 - a. Homicide.
 - b. Personnel.
 - c. Carte grise
 - d. Instruments.

II ALCOTEST

1. L'alcotest sert à mesurer le niveau d'alcool dans le sang.

III SITUATIONS D'AGRESSION

1. Approchez-vous des lieux avec votre arme chargée en main.
2. Votre coéquipier doit vous accompagner ou doit se trouver à proximité.
3. Demandez des renforts si la situation l'exige.
4. Évitez de vous exposer à tout risque.
5. Présentez vous comme policier.
6. Donnez des ordres (verbaux) au suspect.
7. Le suspect doit avoir les mains posées sur la tête.
8. Passez les menottes au suspect et fouillez-le.

IV ENTRÉE DANS DES LIEUX PRIVÉS

1. Le terme de propriété privée englobe tout bâtiment, habitation privés ou véhicule particulier.
2. *Poursuite*
Si un policier poursuit un suspect qui pénètre dans une propriété privée pour éviter d'être arrêté, le policier peut entrer dans cette propriété pour procéder à l'arrestation. Cependant, pour des raisons de sécurité, nous ne vous recommandons pas de procéder ainsi. Appelez des renforts et surveillez les lieux.
3. *Autres situations*
 - a. Demande d'entrée. Un officier peut se présenter à l'entrée d'une propriété privée pour s'introduire sur les lieux. Il doit se faire connaître et préciser ses intentions.
 - b. Admission refusée. Si l'accès aux lieux vous est refusé, il vous faut obtenir un mandat de perquisition pour mener vos projets à bien.

V Entrée forcée dans une habitation

1. Si l'entrée d'un bâtiment est fermée ou bloquée, utilisez les instruments suivants fournis par nos services pour pénétrer sur les lieux.
 - a. Bélier manuel, suffisant pour la plupart des entrées normales.
 - b. Bélier blindé à moteur d'origine militaire à utiliser sur des entrées en acier.

VI AU TRIBUNAL

1. Arrivez à l'heure.
2. Arrivez préparé et ayez vos notes disponibles.
3. Témoignez d'une manière professionnelle et décrivez les faits, rien que les faits, qui entourent ce cas.

GUIDE POUR LES NOVICES

Vous venez de revêtir un nouvel uniforme. Vous êtes à la fois nerveux et impatient, et vous êtes prêt à enquêter sur le mafia sicilienne et le cartel de la drogue latino-américain, en en ressortant indemne.

Vous êtes un flic.

Avant de passer votre première journée parmi nous, voici quelques indications sur la carrière que vous avez choisie. Quelqu'un a dit un jour que le métier de flic est constitué de quatre-vingt quinze pour cent d'ennui. La routine est la base du boulot de flic et ce terme sous-entend aussi bien rester assis pendant six heures avec un pistolet radar en poche qu'effectuer une visite de nuit aux urgences avec un gosse blessé à l'arrière de votre voiture. Je sais, on est loin des feuilletons télévisés mais les anciens connaissent le sens du mot devoir.

En quoi consiste les 5 pour cent restant du boulot ? Imaginez-vous descendre un chemin de corniche à 170 km, de nuit, avec vous aux commandes de la voiture. Beaucoup de gens hurlent dans la voiture et soudain vos freins...

Je sais ce que vous pensez : quatre-vingt cinq et cinq pour cent représentent une proportion équilibrée. Vous pensez que vous pouvez tenter le destin pendant cinq pour cent du temps. Le problème, c'est qu'ici nous parlons en terme de moyenne, et que certains jours, pour certains flics, les choses peuvent devenir VRAIMENT pire.

C'est la raison pour laquelle vous avez rejoint nos rangs, non ? La police et Lytton ont besoin de vous, et vous conduisez comme un as.

Alors qu'est-ce que vous attendez ? Foncez !

AVERTISSEMENT

La page suivante s'adresse uniquement aux bleus. Les policiers expérimentés peuvent passer cette première réunion et commencer leurs missions sans écouter les conseils de leurs supérieurs.

I RÉUNION DU PREMIER JOUR (Guide du jeu)

Regardez au moins une fois le dessin animé d'introduction pour prendre connaissance de l'histoire. Appuyez sur Échap pour le passer.

Le jeu débute lorsque vous vous trouvez dans le hall du poste de police de Lytton.

- 1) Étudiez les lieux en cliquant sur l'icône "CEIL".
 - Le sol
 - La fenêtre
 - L'ascenseur
 - Le bouton de l'ascenseur
 - La porte sur la gauche du hall
 - La porte sur la droite du hall
- 2) Pénétrez dans le bureau du sergent en cliquant sur l'icône "MAIN" sur la porte.

- 3) Étudiez le bureau en appuyant sur l'icône "CEIL".
Le bureau contre le mur
Les objets sur le bureau
- 4) Vérifiez votre courrier en cliquant sur l'icône "MAIN" sur la corbeille à courrier de votre bureau. Un message relatif au mémo que vous avez en main s'affiche.
- 5) Regardez le mémo dans l'inventaire en cliquant sur l'icône de l'inventaire de la barre d'icônes. Puis cliquez sur l'icône "CEIL" sur le mémo lorsque l'écran de l'inventaire est affiché.
- 6) Quittez le bureau du sergent et MARCHEZ dans le couloir en laissant l'ascenseur derrière vous. Dans la prolongation du couloir, vous trouvez une porte ouverte sur la gauche. Cliquez sur l'icône "CEIL" de la porte pour découvrir la pièce. Puis MARCHEZ jusqu'à la porte et entrez.
- 7) Dans la salle de réunion, regardez les autres agents en cliquant sur l'icône "CEIL" sur eux.
- 8) Parlez à Morales en cliquant sur l'icône "PARLER" placée sur lui.
- 9) Prenez l'écritoire sur l'estrade en cliquant sur l'icône "MAIN" qui se trouve dessus.
- 10) A la fin de la réunion, quittez la pièce et retournez au bureau du sergent. Morales a déjà quitté la pièce, elle se trouve dans le bureau lorsque vous entrez.

II UTILISATION DE LA VOITURE DE SERVICE

- 1) Cliquez avec la souris sur la route devant vous pour accélérer.
- 2) Cliquez avec la souris sur la route derrière vous pour ralentir.
- 3) Pour tourner à une intersection : amenez le curseur sur la gauche de la route (pour tourner à gauche) ou sur la droite (pour aller à droite) pour qu'il se transforme en une flèche droite ou gauche. Cliquez sur le bouton de la souris sur la rue que vous voulez emprunter.
- 4) Ne vous branchez pas sur la radio à moins de recevoir un message !
- 5) Le bouton qui se trouve près du volant sert pour le code 3 (sirène et gyrophare).

POLICE QUEST 3 - THE KINDRED

FUNKVERKEHR-CODES

10-1	Funkempfang schlecht
10-2	Funkempfang gut
10-4	Meldung erhalten
10-6	Auf Sendung – nicht empfangsbereit
10-7	Nicht auf Sendung – Gerät nicht betriebsbereit
10-8	Gerät betriebsbereit
10-9	Meldung wiederholen
10-10	Schichtende – außer Dienst
10-15	Gefangener in Gewahrsam
10-19	Zurück zum Revier
10-20	Standort
10-21	Telefon
10-23	Bereitschaft
10-27	Überprüfen der Personalien
10-29	Bedarfsüberprüfung
10-35	Verstärkung erforderlich
11-41	Krankenwagen
11-44	Todesfall
11-48	Transportmittel erforderlich
11-79	Verkehrsunfall mit Verletzten; Krankenwagen gerufen
11-80	Verkehrsunfall mit Schwerverletzten
11-81	Verkehrsunfall mit Leichtverletzten
11-82	Verkehrsunfall mit ausschl. Sachschaden
11-83	Verkehrsunfall; keine Einzelheiten
11-84	Verkehrskontrolle
11-85	Abschleppwagen
11-99	Notfall, Hilfe erforderlich; Antwort Code 3

FAHRZEUG-CODES

10851	Gestohlenes Fahrzeug
12951	Fahren ohne Fahrerlaubnis
14601	Fahren trotz entzogener Fahrerlaubnis
20002	Fahrerflucht
21450	Nichtbeachten eines Stopzeichens
21453	Nichtbeachten einer roten Ampel
21654	Unterschreiten der vorgeschriebenen Mindestgeschwindigkeit auf der Schnellspur
21703	Zu dichtes Auffahren
22349	Überschreiten der zulässigen Höchstgeschwindigkeit
23103	Rücksichtslose Fahrweise
23152	Fahren unter Einfluß von Rauschmitteln
28002	Flucht
05150	Nicht fahrtüchtig

STRAFTATEN-CODE

148	Widerstand gegen Festnahme
187	Mord
664, 187	Versuchter Mord
207	Entführung
211	Bewaffneter Raubüberfall

242	Gewaltanwendung mit Körperverletzung
245(d)(1)	Gewaltanwendung mit Körperverletzung an einem Polizeibeamten
459	Einbruch
11350	Rauschgiftbesitz
11351	Kokainbesitz
12025	Unerlaubter Waffenbesitz

ALLGEMEINE VORGEHENSWEISE

I DEFINITIONEN

Festnahme

1. Einen Verdächtigen in Gewahrsam nehmen oder halten.

Gewaltanwendung

1. Ausübung tätlicher oder verbaler Gewalt.

Indizienbeweis

1. Beweis, der zwar nicht zwingend, jedoch mit größter Wahrscheinlichkeit auf einen Sachverhalt schließen läßt, indem er den Nachweis für bestimmte Gegebenheiten oder Umstände erbringt, die mit diesem in direktem Zusammenhang stehen.

Straftat

1. Begehen oder in Auftrag geben einer durch das Gesetz mit Strafe belegt Handlung.
2. Unterlassen einer gesetzlich vorgeschriebenen Pflicht, wenn dies durch das Gesetz mit Strafe belegt ist.

Coroner

1. Beamter zur Untersuchung der Todesursache bei begründetem Verdacht auf einen gewaltsamen oder unnatürlichen Tod.

Detektiv

1. Person, die Ermittlungen zu Gesetzesbrechern anstellt oder schwer bzw. nicht öffentlich zugängliche Informationen beschafft.

Beweis

1. Gegenstand oder Sachverhalt, durch den ein Nachweis erbracht wird. Er wird vor Gericht verwendet, um die Wahrheit zu belegen.
2. Zeugenaussage.

Tatbestand

1. Information, die als objektiv wahr dargestellt wird.

Verbrechen

1. Straftat, deren Ausübung mit der Todesstrafe oder einem Freiheitsentzug von mehr als einem Jahr belegt wird.

Verstoß

1. Begehen oder Veranlassen einer Rechtsverletzung, Ordnungswidrigkeit.

Vergehen

1. Gesetzesverletzung, die mit einer geringeren Strafe als ein Verbrechen bedroht wird.

Ermitteln

1. Eine systematische Untersuchung durchführen.
2. Eine offizielle Untersuchung durchführen.

Modus Operandi (MO)

1. Vorgehensweise.
2. Wiederholen eines bestimmten Musters.

Motiv

1. Beweggrund, aus dem eine Person etwas tut.

Verdächtiger

1. Person, die einer Straftat verdächtigt wird.

Bezeugen

1. Nachweisen eines Tatbestandes oder eines Ereignisses.

Zeuge

1. Person, die eine beweiskräftige Aussage macht.

II MILITÄRZEIT

Die genaue Tageszeit aller offiziellen Dokumente und Funkgesprächen ist in Militärzeit anzugeben. Diese beruht auf der 24-Stunden-Uhr.

III VERKEHRSPOLIZIST

1. Achten Sie bei Routinefahrten zur Überwachung des Straßenverkehrs darauf, daß Sie immer zu sehen sind. Dadurch reduzieren Sie die Anzahl der Verkehrsunfälle in Ihrem Bereich.
2. Achten Sie besonders auf die folgenden, häufig zu Unfällen führenden Verstöße gegen die Verkehrsregeln, und schreiten Sie sofort ein:
 - a. Überhöhte Geschwindigkeit
 - b. Alkohol am Steuer
 - c. Rücksichtsloses Fahren
 - d. Nichtbeachten einer roten Ampel
 - e. Nichtbeachten eines Stopzeichens
 - f. Unterschreiten der vorgeschriebenen Mindestgeschwindigkeit auf der Schnellspur
3. Halten Sie Fahrzeuge zu Ihrer eigenen Sicherheit am rechten Straßenrand an.
4. Verhalten Sie sich korrekt. Denken Sie daran, daß Sie Ihr Polizeirevier repräsentieren, und begegnen Sie Verkehrssündern freundlich, aber bestimmt.
5. Sammeln Sie für eine erfolgreiche strafrechtliche Verfolgung ausreichende Beweise.
6. Finden Sie alle Häftlinge, und legen Sie ihnen Handschellen an.
7. Bei Unfällen:
 - a. Lenken Sie den Verkehr.
 - b. Sichern Sie den Unfallort durch Lichtsignale.
 - c. Sorgen Sie für Verstärkung, um den normalen Verkehrsfluß zu gewährleisten.
8. Fahren Sie auf der Bundesstraße mit 55 mph (80 km/h) Streifendienst, und beobachten Sie den Verkehrsfluß.
9. Besondere Aufmerksamkeit ist bei "Code 3" (Warnlicht und Sirene) geboten. Im Unterlassungsfall kann der Beamte zur Verantwortung gezogen werden.
10. Beschränken Sie Ihren Funkverkehr auf das notwendige Maß.
11. Aufnahme eines Protokolls (Strafzettel ausschreiben). Um ein Protokoll erfolgreich zu erstellen und zu adressieren, müssen Sie folgendes beachten:
 - a. Verlangen Sie den Führerschein des Fahrers.
 - b. Geben Sie die Kennziffer des Verstoßes in den Autocomputer ein.
 - c. Händigen Sie den Strafzettel aus, lassen Sie ihn unterschreiben, und geben Sie den Führerschein zurück.

12. Bei Verweigerung der Unterschrift:

- a. Weisen Sie den Verkehrssünder darauf hin, daß seine Unterschrift kein Schuldeingeständnis ist, sondern nur eine Zusicherung, vor Gericht zu erscheinen.
- b. Falls der Fahrer die Unterschrift noch immer verweigert, bringen Sie ihn ins Gefängnis.
- c. Verlangen Sie eine Kautions, bevor Sie den Verkehrssünder wieder freilassen.
- d. AUSNAHME: Schwangere Frauen und ältere Leute. Belehren Sie diese wie oben beschrieben. Bei Verweigerung der Unterschrift ziehen Sie einen Supervisor hinzu.

IV AUFGABENBEREICH DES SUPERVISORS

1. Untersuchen Sie Personalbeschwerden.
2. Berücksichtigen Sie bei Entscheidungen das Ansehen Ihres Polizeireviere.
3. Verhalten Sie sich korrekt gegenüber untergeordneten Beamten.
4. Gehen Sie mit guten Beispiel voran.
5. Machen Sie Einsatzbesprechungen, und teilen Sie untergeordneten Beamten ihren Einsatzbereich zu.

V INHAFTIERUNG

1. Betreten Sie das Büro der Haftanstalt niemals mit einer Waffe.
2. Nehmen Sie alle persönlichen Gegenstände des Häftlings aus seinen Taschen, und deponieren Sie diese in dem Schrank des Haftanstaltbüros.
3. Nennen Sie dem zuständigen Beamten die Kennziffer des Verstoßes.

VI INHAFTIERUNGSBEDINGUNG

1. Für die Inhaftierung ist eine Fallnummer erforderlich.

VII FESTNAHME

1. Anlegen von Handschellen
 - a. Bei allen männlichen Verdächtigen werden die Hände durch Handschellen auf den Rücken gebunden.
 - b. Alle weiblichen Verdächtigen bekommen Handschellen: ob vor oder hinter dem Körper, wird dem Polizeibeamten überlassen. In Anbetracht zunehmender Gewalt wird jedoch empfohlen, die Hände auf den Rücken zu binden.

VIII ERMITTLUNGSVERFAHREN

1. Ermittlung am Tatort.
 - a. Untersuchung des Tatortes:
 - (1). Nähern Sie sich dem Ort sehr vorsichtig.
 - (2). Achten Sie auf lebensgefährliche Situationen.
 - (3). Stellen Sie sich darauf ein, eventuell sehr schnell zu handeln.
 - (4). Benutzen Sie Ihr Notizbuch.
 - b. Vernehmung von Zeugen:
 - (1). Weisen Sie sich aus.
 - (2). Hören Sie aufmerksam zu.
 - (3). Gehen Sie jedem Anhaltspunkt nach.

IX CORONER

1. Die Untersuchungsergebnisse des Coroners sind für Ihre Ermittlungen sehr wertvoll.
2. Alle persönlichen Güter eines Todesopfers fallen in den Zuständigkeitsbereich des Coroners, sofern diese nicht als Beweismittel benötigt werden.

X BEWEISAUFNAHME

1. Seien Sie sehr vorsichtig, damit Sie wichtige Beweismittel nicht beschädigen oder unbrauchbar machen.
2. Verwenden Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Hilfsmittel.
3. Sehen Sie sich den Ort des Geschehens ganz genau an.

DAS UNBEABSICHTIGTE VERNICHTEN EINES BEWEISMITTELS IST UND BLEIBT VERNICHTEN EINES BEWEISMITTELS!

XI ANALYSE VON BEWEISMITTELN

1. Leiten Sie die Beweismittel an den Evidence Officer (zuständiger Beamter), damit sie im Verfahren verwendet werden können.
2. Die für das Ermittlungsverfahren relevanten Berichte, Akten sowie alle anderen wichtigen Unterlagen, die Sie von anderen Stellen erhalten, sind an den Beamten weiterzuleiten, der mit der Untersuchung betraut worden ist.

XII KRIMINALPSYCHOLOGE

1. Der Kriminalpsychologe unterstützt die Beamten bei der Festnahme von Verdächtigen, indem er ein psychologisches Profil erstellt.
2. Wenn ein Beamter das psychologische Profil eines Verdächtigen benötigt, muß er dem Kriminalpsychologen genügend Informationen liefern, auf deren Grundlage das Profil erstellt werden kann. Zum Beispiel:
 - a. Vorstrafen
 - b. Zivildienst- bzw. Bundeswehr-Akte
 - c. Familienverhältnisse und Kindheit
 - d. Angaben zum Modus Operandi
 - e. Zeugenaussagen zu Verhaltensmustern des Verdächtigen
 - f. Schulakten
 - g. Photographien
 - h. Medizinische Befunde, insbesondere zu Blutzusammensetzung, Familiengeschichte und mentalen oder emotionalen Problemen
 - i. Beruflicher Werdegang und persönliche Beurteilungen früherer Arbeitgeber

XIII STUFEN DER GEWALT

1. Stufe Eins – passiver (verbaler) Widerstand
 - a. Ist bei der Befragung von Verdächtigen und bei Verkehrskontrollen zu erwarten.
 - b. Durch entschlossenes und professionelles Auftreten können Sie die Situation in der Regel entschärfen.
2. Stufe Zwei – Drohgebärden, die auf einen bevorstehenden körperlichen Angriff hinweisen (keine Waffen)
 - a. Rufen Sie, wenn möglich, Verstärkung.
 - b. Kämpfen Sie ohne Waffen.
 - c. Verwenden Sie den PR-24 (Schlagstock).

3. Stufe Drei – Gewaltanwendung mit Todesfolge
 - a. Schußwaffen gegen Personen werden nur in lebensbedrohlichen Situationen eingesetzt.
 - b. Zu Ihrer Verteidigung, wenn Sie mit einer tödlichen Waffe bedroht werden.
 - c. Wenn Ihr eigenes oder das Leben einer anderen Person bedroht ist.

XIV NOTWENDIGE AUSTRÜSTUNG DES POLIZEIBEAMTEN

1. Passende Zivilkleidung (nur Detektive)
2. Polizeiuniform für ein tadelloses, professionelles Auftreten
3. Schuhpistolenhalter, Gürtelpistolenhalter, Schulterriemenhalter
4. "Peerless"-Polizeihandschellen mit Doppelschloß
5. Handfeuerwaffe
6. Untersuchungsausrüstung: verschiedene Instrumente für die Verwendung am Tatort
7. PR-24 (Schlagstock)

SPEZIELLE VORGEHENSWEISE

I COMPUTER

1. Der Computer ist bei den Ermittlungen eine wertvolle Hilfe.
2. Für das Zugreifen auf Polizeicomputer benötigen Sie eine Zugriffskarte.
3. Der Computer hat folgende Verzeichnisse:
 - a. Tötung
 - b. Personal
 - c. D.M.V.
 - d. Instrumente

II RÖHRCHEN FÜR ALKOHOLTEST

1. Zum Messen des Alkoholspiegels im Blut

III IHR VERHALTEN IM FALL EINES VERBRECHENS

1. Nähern Sie sich mit geladener und gezogener Waffe.
2. Ihr Kollege sollte immer in der Nähe sein.
3. Fordern Sie Unterstützung an, wenn die Situation es erfordert.
4. Vermeiden Sie Positionen, in denen Sie keine Deckung haben.
5. Weisen Sie sich als Polizeibeamter aus.
6. Erteilen Sie dem Verdächtigen Anweisungen.
7. Der Verdächtige muß seine Hände über dem Kopf erheben.
8. Legen Sie dem Gefangenen Handschellen an, und durchsuchen Sie ihn.

IV Zugang zu Privateigentum

1. Privateigentum umfaßt jede Art von privatem Wohnraum, Gebäude sowie jedes zum Eigentum einer Privatperson gehörende Fahrzeug.
2. *Verfolgung*
Wenn ein Verdächtiger während einer Verfolgungsjagd auf Privatgelände flieht, um einer Festnahme zu entgehen, darf der Beamte in das Privateigentum eindringen, um den Verdächtigen zu verhaften. Allerdings ist dies - aus Sicherheitsgründen - nicht ratsam. Sie sollten lieber Verstärkung anfordern und die Lage beobachten.

3. Andere Situationen

- a. Um Zugang bitten. Ein Polizeibeamter kann sich am offiziellen Eingang des Privateigentums vorstellen und um Zutritt bitten. Hierbei muß er sich ausweisen und sein Anliegen erklären.
- b. Zutritt nicht gewährt. Wenn dem Polizeibeamten der Zutritt verweigert wird, bleibt ihm nur die Möglichkeit, sich einen Durchsuchungsbefehl zu beschaffen.

V GEWALTSAMES EINDRINGEN IN PRIVATEIGENTUM

1. Um in verschlossene oder besonders abgesicherte Gebäude einzudringen, könnten spezielle Polizeiinstrumente von Nutzen sein. Folgende Instrumente stehen Ihnen zur Verfügung:
 - a. Hand-Rammbock. In der Regel ausreichend für nicht-verstärkte Eingänge.
 - b. Militär-Rammbock mit Motor. Zum Aufbrechen besonders verstärkter Stahltüren.

VI Im Gerichtssaal

1. Seien Sie pünktlich.
2. Erscheinen Sie vorbereitet, und halten Sie die notwendigen Unterlagen bereit.
3. Machen Sie Ihre Aussagen professionell, und weichen Sie nicht vom Thema ab.

ANLEITUNG FÜR JUNGE POLIZEIBEAMTE

Sie tragen eine neue Uniform. Sie sind aufgeregt. Sie sind nervös. Sie sind bereit, sich in die Welt der sizilianischen Verbrecher und lateinamerikanischen Drogenhändler zu stürzen und als Held aus dieser hervorzugehen.

Sie sind ein Polizist.

Bevor Sie Ihren ersten Arbeitstag antreten, sollten Sie noch ein paar Dinge erfahren über den Weg, den Sie nun eingeschlagen haben. Jemand hat einmal gesagt, Polizist zu sein sei zu 95 Prozent Langeweile. Alles beruht auf Routine - Routine kann prinzipiell alles bedeuten, z. B. 16 Stunden lang mit einem Radargeschütz unter einer Brücke zu sitzen oder um Mitternacht mit einem halben Kind auf dem Rücksitz zur Notfallaufnahme zu rasen. Solche Aufgaben mögen einem Neuling wie Ihnen vielleicht nicht heldenhaft erscheinen. Aber Männer, die bei der Polizei gewesen sind, wissen, daß "ein Polizist seine Arbeit tut".

Und was ist mit den restlichen 5 Prozent? Sie stürzen mit der steilsten Achterbahn, die Sie sich vorstellen können, mit 220 Sachen in die Tiefe. Nachts. Aber unten niemand, der steuert. *Sie* steuern. Hinter Ihnen im Wagen eine Menge kreischender Menschen, und *Sie* sind am Steuer. Plötzlich scheinen die Bremsen zu ver...

Ich weiß, was Sie denken. Sie denken, daß die 5 Prozent kaum ins Gewicht fallen, und daß Sie diese Phasen mit etwas Glück schon überstehen. Aber Sie irren sich, denn dies ist nur ein Mittelwert. An gewissen Tagen haben gewisse Polizisten es SEHR schwer.

Aber darum sind Sie ja hier, oder? Die Polizei braucht Sie. Lytton braucht Sie. Und Sie können sehr gut steuern.

Worauf warten Sie also noch? Gehen Sie hinaus, und FANGEN SIE AN.

HINWEIS

Die nächste Seite ist nur für "Neulinge". Erfahrenere Polizisten möchten die Einführung vielleicht auslassen und sich ihrer Aufgabe zuwenden - ohne genaue Anweisungen vom Hauptquartier.

I EINWEISUNG AM ERSTEN TAG (Rundgang)

Sehen Sie sich den Einführungs-Cartoon an, damit Sie die Vorgeschichte kennen. Um den Cartoon zu überspringen, drücken Sie die ESC-Taste.

Wenn das Spiel beginnt, befinden Sie sich im Korridor der Polizeistation Lytton.

- 1) Sehen Sie sich Ihre Umgebung an. Klicken Sie auf das "AUGE"-Symbol:
 - Der Fußboden
 - Das Fenster
 - Der Fahrstuhl
 - Der Fahrstuhlknopf
 - Die linke Korridortür
 - Die rechte Korridortür
- 2) Gehen Sie in das Büro des Polizeimeisters (Sergeant). Klicken Sie auf das "HAND"-Symbol auf der Tür zu seinem Büro.
- 3) Sehen Sie sich im Büro um. Klicken Sie auf das "AUGE"-Symbol auf dem Schreibtisch an der Wand
 - den Gegenständen auf dem Schreibtisch
- 4) Überprüfen Sie Ihre Post. Klicken Sie auf das "HAND"-Symbol auf dem Postbehälter auf Ihrem Schreibtisch. Sie erwarten eine Mitteilung zu einem Memo, das Sie gerade aufgenommen haben.
- 5) Sehen Sie sich das Memo im Inventar an. Klicken Sie auf das Inventar-Symbol in der Symbolleiste. Klicken Sie auf das "Auge"-Symbol auf dem Memo, sobald der Inventar-Bildschirm erscheint.
- 6) Verlassen Sie das Büro des Polizeimeisters (Sergeant), und "GEHEN" Sie zum Ende des Korridors, vom Fahrstuhl weg. Im nächsten Abschnitt des Flures steht links eine Tür offen. Klicken Sie auf das "AUGE"-Symbol auf der Tür, um herauszufinden, zu welchem Raum die Tür führt. "GEHEN" Sie durch die Tür in den Raum.
- 7) Sehen Sie sich im Besprechungszimmer die anderen Polizeibeamten an. Klicken Sie auf das "AUGE"-Symbol auf den Beamten.
- 8) Sprechen Sie sich mit der Beamtin Morales. Klicken Sie auf das "SPRECHEN"-Symbol auf Morales.
- 9) Nehmen Sie das Klemmbrett vom Podium. Klicken Sie auf das "HAND"-Symbol auf dem Klemmbrett.
- 10) Verlassen Sie nach der Besprechung den Raum, und gehen Sie wieder in das Büro des Polizeimeisters (Sergeant). Morales hat das Besprechungszimmer schon vor Ihnen verlassen. Sie befindet sich im Büro, wenn Sie es betreten.

II DEN STREIFENWAGEN FAHREN

- 1) Klicken Sie mit der Maus vor Ihrem Wagen auf die Straße, um zu beschleunigen.
- 2) Klicken Sie mit der Maus hinter Ihrem Wagen auf die Straße, um die Geschwindigkeit zu senken.
- 3) Biegen Sie in eine Querstraße ein: Bewegen Sie den Mauscursor zur linken (Linksabbiegen) oder rechten (Rechtsabbiegen) Straßenseite, so daß ein Links- bzw. Rechtspfeil erscheint. Klicken Sie mit der Maus auf die Querstraße..
- 4) Benutzen Sie das Radio nur, wenn Sie offiziell gerufen werden!
- 5) Mit dem roten Knopf neben Ihrem Lenkrad können Sie Code 3 (Sirene und Warnlicht) einschalten.

POLICE QUEST 3 - THE KINDRED

CODICI RADIO

10-1	Scarsa ricezione radio
10-2	Buona ricezione radio
10-4	Messaggio ricevuto
10-6	In onda – non disponibile per chiamata
10-7	Non in onda – fuori servizio
10-8	In servizio
10-9	Ripetere messaggio
10-10	Fine del turno – non in servizio
10-15	Prigioniero sotto sorveglianza
10-19	Tornare in ufficio
10-20	Luogo
10-21	Usare telefono
10-23	Tenersi pronti
10-27	Controllare individuo
10-29	Controllare requisiti
10-35	Rinforzi richiesti
11-41	Ambulanza
11-44	Fatalità
11-48	Fornire trasporto
11-79	Incidente stradale con feriti e intervento ambulanza
11-80	Incidente stradale con feriti gravi
11-81	Incidente stradale con feriti non gravi
11-82	Incidente stradale con danno a cose soltanto
11-83	Incidente stradale senza dettagli
11-84	Controllo del traffico
11-85	Carro attrezzi
11-99	Emergenza: agente richiede assistenza, codice di risposta 3

CODICI VEICOLO

10851	Veicolo rubato
12951	Patente del conducente non in possesso
14601	Guida con patente ritirata temporaneamente
20002	Collisione e fuga
21450	Non fermarsi al segnale di stop
21453	Non fermarsi al semaforo rosso
21654	Guida troppo lenta nella corsia di scorrimento
21703	Eccessiva vicinanza tra le auto
22349	Superamento del limite di velocità massimo
23103	Guida spericolata
23152	Guida sotto l'effetto di bevande alcoliche
28002	Evitare arresto
05150	Non in pieno controllo delle facoltà

CODICE PENALE

148	Resistenza all'arresto
187	Omicidio
664, 187	Tentato omicidio
207	Rapimento
211	Rapina a mano armata

242	Percosse
245(d)(1)	Percosse ad ufficiale di polizia
459	Furto con scasso
11350	Possesso di una sostanza sotto controllo
11351	Possesso di cocaina
12025	Possesso di un'arma nascosta

PROCEDIMENTI DI OPERAZIONE STANDARD

I DEFINIZIONI

Arresto

1. Prendere in custodia o tenere sotto sorveglianza un sospetto per autorità della legge.

Assalto

1. Un attacco fisico o verbale violento.

Prove indiziarie

1. Prove che non dimostrano che un evento è definitivamente avvenuto, ma che sostengono un'illazione logica che l'evento è avvenuto provando che gli eventi circostanti sono avvenuti o le circostanze correlate sono esistite.

Reato

1. Un atto o la commissione di un atto che è vietato per legge.
2. L'omissione di un dovere che è ordinato per legge e che rende il trasgressore soggetto a pena da quella legge.

Coroner

1. Un ufficiale pubblico il cui compito principale è di investigare la causa di qualsiasi morte di cui si sospetta che non sia dovuta a cause naturali.

Detective

1. Persona impiegata o occupata nell'individuazione di violatori della legge o nell'ottenimento di informazioni che non sono accessibili immediatamente o pubblicamente.

Prova

1. Qualcosa che accompagna le prove. Qualcosa di sottomesso legalmente a un tribunale per accertare la verità di una questione.
2. Persona che testimonia.

Fatto

1. Informazione presentata e con realtà oggettiva.

Crimine

1. Un reato per cui la pena nella legge federale può essere morte o incarcerazione per più di un anno.

Infrazione

1. L'atto o l'istanza di violazione, trasgressione.

Trasgressione

1. Un reato di gravità meno seria di un crimine.

Investigare

1. Eseguire un esame sistematico.
2. Condurre un'indagine ufficiale.

Modus Operandi (MO)

1. Metodo di procedura o operazione.
2. Ripetizione di un modello particolare.

Motivo

1. Qualcosa che fa agire una persona.

Sospetto

1. Persona sospetta di un reato.

Testimone

1. Attestamento di un fatto o di un evento.
2. Persona che testimonia.

II ORARIO MILITARE

Il modo corretto di designare il tempo del giorno su tutti i documenti ufficiali e nelle comunicazioni radio è di utilizzare l'orario militare. L'orario militare utilizza l'orologio di 24 ore.

III UFFICIALE DEL TRAFFICO

1. Mantenere la visibilità durante il pattugliamento. È provato che le pattuglie visibili riducono i casi di collisione nell'area dell'operazione.
2. Fate attenzione e agite immediatamente nelle seguenti violazioni che causano incidenti:
 - a. Velocità eccessiva.
 - b. Guida sotto l'influenza.
 - c. Guida spericolata.
 - d. Non fermarsi al semaforo rosso.
 - e. Non fermarsi allo stop.
 - f. Guida troppo lenta nella corsia di scorrimento.
3. Per la sicurezza dell'ufficiale, avvicinatevi sulla destra dell'auto in moda da farla fermare.
4. Siate professionali. Ricordate che state rappresentando il dipartimento. I violatori dovrebbero essere trattati con decisione ma con cortesia.
5. Accertarsi di avere prove sufficienti per un processo riuscito.
6. Esaminate e ammanettate tutti i prigionieri.
7. Scene di collisione:
 - a. Mantenete il controllo del traffico.
 - b. Conservate e proteggete la scena con un uso adeguato di segnali luminosi.
 - c. Chiamate le unità di rinforzo necessarie a fare riprendere il normale flusso del traffico.
8. Perlate l'autostrada a 90 km/h (55 miglia/h) e fate attenzione al flusso del traffico.
9. Estrema cautela durante l'uso del "codice 3" (luce rossa e sirena). Una negligenza può portare a responsabilità dell'ufficiale.
10. Usate la radio con moderazione.
11. Mandato di comparizione in giudizio (scrittura di multe). Per ottenere e consegnare un mandato di comparizione dovete:
 - a. Avere la patente del conducente violatore.
 - b. Digitate il codice di violazione nel computer dell'auto.
 - c. Date il biglietto al violatore, ottenete la firma e restituite la patente del conducente.
12. Rifiuto di firmare una citazione:
 - a. Informate il violatore che la sua firma non è un'ammissione di colpa, solo una promessa ad apparire.
 - b. Se il violatore si rifiuta ancora di firmare, trasportate il violatore in prigione.

- c. Al violatore verrà richiesto di pagare la cauzione prima di essere rilasciato.
- d. ECCEZIONE: Donne incinte e gli anziani. Informate il violatore come sopra. Se il violatore si rifiuta ancora di firmare la citazione, chiamate un suprintendente nella scena.

IV RESPONSABILITÀ DEL SOPRINTENDENTE

1. Investigate reclami personali.
2. Quando prendete decisioni, consideratene una che si riflette positivamente sul dipartimento.
3. Trattate con quegli ufficiali che lavorano sotto di voi in modo professionale.
4. Date il buon esempio.
5. Date istruzioni e assegnate giri ad ufficiali subordinati.

V REGISTRAZIONE DEL PRIGIONIERO

1. Non entrare mai in una stanza di registrazione con un'arma.
2. Togliete tutti gli oggetti personali dalle tasche del prigioniero e collocatele nel cassetto della registrazione.
3. Sottomettete i codici di violazione all'ufficiale della registrazione.

VI PROVA DELLA REGISTRAZIONE

1. Viene richiesto il numero del caso per la registrazione o la visualizzazione della prova.

VII PROCEDIMENTO DELL'ARRESTO FISICO

1. Ammanettamento.
 - a. Tutti gli uomini sospetti verranno ammanettati con le mani dietro alla schiena.
 - b. Tutte le donne sospette verranno ammanettate. L'ammanettamento con le mani davanti o dietro viene lasciato alla discrezione dell'ufficiale. Tuttavia, a causa di un aumento degli assalti, il dipartimento consiglia le mani dietro.

VIII PROCEDURA INVESTIGATIVA

1. Investigazione della scena.
 - a. Valutazione della scena:
 - (1). Fate attenzione durante l'approccio iniziale.
 - (2). Attenzione a possibili situazioni di pericolo.
 - (3). Rimanete all'erta e preparatevi ad agire adeguatamente.
 - (4). Fate buon uso del vostro blocco note.
 - b. Intervista di testimoni:
 - (1). Date la vostra identità.
 - (2). Ascoltate attentamente.
 - (3). Seguite tutte gli indizi possibili.

IX CORONER

1. Le conclusioni del coroner sono importanti per la vostra indagine.
2. Tutte le proprietà e gli effetti personali che appartengono a qualsiasi persona morta saranno responsabilità del coroner, sempre che non siano necessari alle prove.

X RILEVAZIONE DELLE PROVE

1. Fate attenzione a non inquinare o distruggere prove vitali.
2. Usate gli strumenti che vi sono disponibili.
3. Siate osservatori e fate attenzione quando camminate in una scena del delitto.

LA DISTRUZIONE INVOLONTARIA DI PROVE È SEMPRE UNA DISTRUZIONE DI PROVE!

XI ANALISI DELLE PROVE

1. Sottoponete le prove all'ufficiale delle prove perché vengano elaborate.
2. Tutte le relazioni, i file o altro materiale correlato ricevuto da agenzie esterne collegate all'indagine in corso verranno diretti all'ufficiale dell'indagine assegnato al caso.

XII PSICOLOGO CRIMINALE

1. Lo psicologo del dipartimento assisterà ufficiali nell'arresto dei sospetti fornendo profili psicologici di tali sospetti.
2. Un ufficiale che cerca il profilo psicologico di un sospetto deve fornire lo psicologo criminale di informazioni sufficienti su cui basare il profilo. Tali informazioni possono comprendere:
 - a. Certificati penali.
 - b. Certificati di servizio civile o militare.
 - c. Famiglia e storia.
 - d. Dettagli del modus operandi.
 - e. La testimonianza di testimoni ai modelli comportamentali del sospetto.
 - f. Certificati scolastici.
 - g. Fotografie o materiale fotografico.
 - h. Certificati medici, in particolare quelli collegati al sangue, alla famiglia e ai problemi mentali o emotivi.
 - i. Curriculum vitae e archivi dell'ufficio personale dai datori di lavoro.

XIII LIVELLI DI FORZA

1. Livello uno: resistenza (verbale) passiva
 - a. Di solito avviene durante l'interrogatorio di sospetti e durante la richiesta di fermare il veicolo.
 - b. Una condotta decisa, professionale nella maggior parte dei casi eviterà un peggioramento della situazione.
2. Livello due: minacce che indicano un attacco fisico imminente (nessuna arma utilizzata)
 - a. Richiesta di rinforzi se possibili.
 - b. Usate il combattimento approvato dal dipartimento.
 - c. Usate PR-24.
3. Livello tre: forza micidiale
 - a. Verrà fatto uso di qualsiasi arma da fuoco contro qualsiasi persona solo in situazioni pericolose per la vita.
 - b. Usatela quando vi difendete, quando siete attaccati con un'arma letale.
 - c. Usatela quando la vostra vita o quella di altri è in pericolo.

XIV ATTREZZATURA RICHIESTA PER L'UFFICIALE DI POLIZIA

1. Abito in borghese adatto (solo detective).
2. Uniforme del dipartimento mantenuta per riflettere un aspetto pulito e professionale.
3. Gancio della fondina dello stivale, gancio della fondina della cintura, bretella sulla fondina della spalla.
4. Manette a doppia chiusura "impareggiabili" rilasciate dal dipartimento.
5. Pistola approvata dal dipartimento.
6. Kit di investigazione attrezzato di vari strumenti usato su scene di delitti.
7. PR-24 (sfollagente).

PROCEDIMENTI DI OPERAZIONI SPECIALI

I COMPUTER

1. Il computer è uno strumento di indagine molto importante.
2. Una scheda di accesso viene richiesta per accedere ai computer della polizia.
3. Le directory del computer sono:
 - a. Omicidio.
 - b. Personale.
 - c. D.M.V.
 - d. Strumenti.

II L'ALCOLTEST

1. L'alcoltest viene usato per misurare il contenuto di alcol nel sangue.

III CASI DI CRIMINE.

1. Affrontate la situazione con un'arma caricata e sguainata.
2. Il vostro collega dovrebbe esservi vicino.
3. Richiedete più rinforzi se la situazione lo giustifica.
4. Evitate di mettervi in una posizione vulnerabile.
5. Identificatevi come un poliziotto.
6. Comandate a parole il sospetto.
7. Tenete le mani del sospetto sopra la testa.
8. Ammanettate e perquisite il prigioniero.

IV ACCESSO A PROPRIETÀ PRIVATA

1. La proprietà privata non include locali, edifici privati o veicoli di proprietà privata.
2. *Inseguimento*
Se un ufficiale ricerca accanitamente un sospetto e questi entra in una proprietà privata per evitare la cattura, l'ufficiale può entrare in quella proprietà per effettuare l'arresto. Tuttavia, per la sicurezza dell'ufficiale, non è consigliabile farlo. Chiamare i rinforzi e mantenere la sorveglianza.
3. *Altre situazioni*
 - a. Richiesta di ammissione. Un ufficiale può presentarsi ad un ingresso legale in una proprietà privata e chiedere l'ammissione. L'ufficiale deve presentare la propria identità e il suo scopo.
 - b. Ammissione rifiutata. Se viene rifiutata l'ammissione l'ufficiale può ottenere l'accesso solo ottenendo un mandato di perquisizione.

V ENTRATA FORZATA IN ABITAZIONI

1. In caso di un edificio chiuso o fortificato, specifici strumenti del dipartimento possono essere richiesti per ottenere l'accesso. Gli strumenti disponibili includono:
 - a. Ariete a mano. Sufficiente per la maggior parte di ingressi non rinforzati/non in armatura.
 - b. Ariete armato militare a motore. Usato per violare entrate di acciaio rinforzate pesantemente.

VI PROCEDIMENTO DELLA SALA D'UDIENZA

1. Siate pronti.
2. Siate preparati e abbiate a disposizione i documenti adatti.
3. Testimoniate in modo professionale e citate solo quei fatti che riguardano il caso.

GUIDA PER I NUOVI CADETTI

Siete in una nuova uniforme. Siete eccitati, nervosi. Siete pronti ad affrontare il mondo del crimine siciliano e i trafficanti di droga dell'America Latina e ne uscite fuori illesi.

Siete un poliziotto.

Prima di iniziare il primo giorno di lavoro, ci sono alcune cose che dovrete sapere sulla strada che avete scelto. Qualcuno una volta ha detto che essere un poliziotto è per il 95% noia. La routine è il fondamento del lavoro di poliziotto, una routine che può includere qualsiasi cosa, da stare sotto un ponte con una pistola radar in mano per sedici ore a fare una gita a mezzanotte al pronto soccorso con mezzo bambino nel baule della macchina. Forse non è attraente per reclute come voi, ma gli uomini che sono stati nell'esercito sanno che "un poliziotto deve fare quello che un poliziotto deve fare".

Cosa è l'altro cinque per cento della vita di poliziotto? Provate ad andare giù per le montagne russe più ripide che potete immaginare a circa 270 km/h. Di notte. Solo che ora non c'è nessuno ai controlli sotto. *Voi avete* i controlli. Ci sono molte persone dietro che urlano e *siete* quello che guidate. Ora, i freni vanno....

So a cosa state pensando. State pensando che 95 e 5 sono delle buone percentuali. State pensando che ce la fate a essere fortunati il 5% delle volte. Il problema è che si tratta di una media. Alcuni giorni, per certi poliziotti, le cose possono andare MOLTO peggio.

Ma questo è il motivo per cui siete entrati nell'esercito, non è vero? L'esercito ha bisogno di voi. Lytton ha bisogno di voi e potete guidare molto bene.

Quindi cosa aspettate? FORZA!

AVVERTENZA

La pagina seguente è solo per le "reclute". Ufficiali esperti potrebbero decidere di saltare le istruzioni del primo giorno e iniziare la loro missione senza l'assistenza non opportuna della centrale di polizia.

I ISTRUZIONI DEL PRIMO GIORNO (Panoramica)

Guardate il cartone animato almeno una volta per imparare l'antefatto. Per saltare il cartone animato, premete ESC.

Quando il gioco inizia, sarete nell'ingresso alla stazione di polizia Lytton.

- 1) Guardatevi intorno. Fate clic sull'icona "Occhio" su:

Il pavimento
La finestra
L'ascensore
Il pulsante dell'ascensore
La porta a sinistra dell'ingresso
La porta a destra dell'ingresso
- 2) Entrate nell'ufficio del sergente. Fate clic sull'icona "Mano" sulla porta dell'ufficio del sergente.
- 3) Guardate nell'ufficio. Fate clic sull'icona "Occhio" su

La scrivania contro il muro
Le cose sulla scrivania
- 4) Controllate il vostro vassoio in arrivo/in partenza. Fate clic sull'icona "Mano" sul vassoio in arrivo/in partenza sulla scrivania. Riceverete un messaggio sul memo che avete appena raccolto.
- 5) Guardate il memo nell'inventario. Fate clic sull'icona dell'inventario sulla barra delle icone. Fate clic sull'icona "Occhio" sul memo una volta che appare lo schermo dell'inventario.

- 6) Uscite dall'ufficio del sergente e "Cammina" fino alla fine dell'ingresso, distante dall'ascensore. Nella sezione successiva dell'ingresso c'è una porta aperta a sinistra. Fate clic sul "Occhio" sulla porta per scoprire quale stanza è. Camminate fino alla porta e entrate dentro la stanza.
- 7) Nella stanza delle istruzioni, guardate gli altri ufficiali. Fate clic sull'icona "Occhio" sugli ufficiali.
- 8) Parlate con l'ufficiale Morales. Fate clic sull'icona "Parla" su Morales.
- 9) Prendete gli appunti dal podio. Fate clic sull'icona "Mano" sugli appunti.
- 10) Dopo le istruzioni, uscite dalla stanza e tornate all'ufficio del sergente. Morales ha lasciato la stanza delle istruzioni prima di voi. Lei è nella stanza quando entrate.

II OPERAZIONE DEL VEICOLO DEL DIPARTIMENTO

- 1) Fate clic con il mouse sulla strada davanti alla macchina per accelerare.
- 2) Fate clic con il mouse sulla strada dietro alla macchina per decelerare.
- 3) Per voltare in una traversa: spostare il cursore del mouse sulla parte sinistra della strada (svolta a sinistra) o sulla parte destra della strada (svolta a destra) per avere una freccia sinistra o destra. Fare clic sul pulsante del mouse nella traversa.
- 4) Non usate la radio a meno che non riceviate una chiamata ufficiale!
- 5) Il pulsante rosso vicino al volante è per il codice 3 (sirena e luci).



SIERRA®

® designates a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
™ Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Printed in the U.S.A.
Sierra On-Line, Inc. Coarsegold, California 93611

002521001