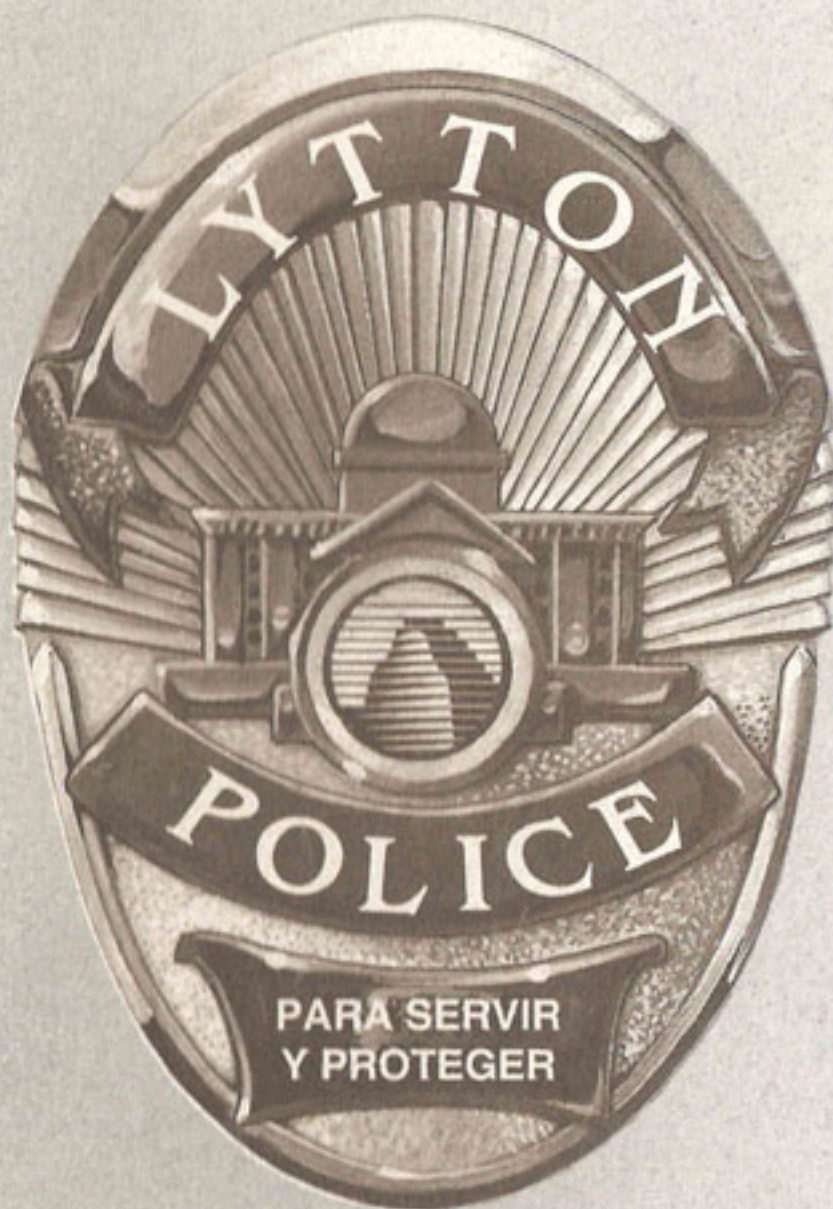


DEPARTAMENTO DE POLICIA DE LYTTON

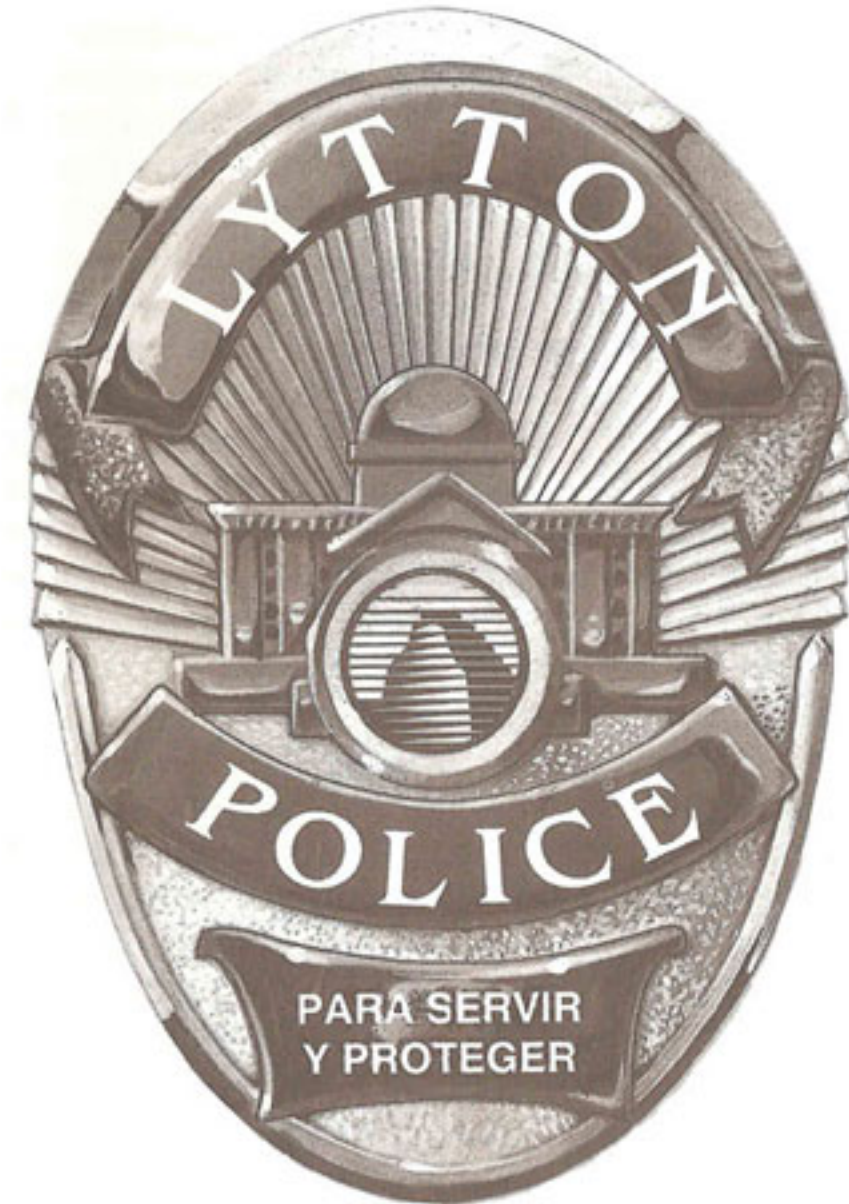


Manual de procedimiento y operaciones

Academia de Policía de Lytton

CADETE SONNY BONDS
JUNIO 1976

Departamento de Policía de Lytton



Manual de procedimiento y operaciones

INDICE

CODIGOS DE RADIO	3
CODIGO DE VEHICULO	4
CODIGO PENAL	4
PROCEDIMIENTOS NORMALES DE OPERACION	5
Definiciones	5
Hora militar	6
Agente de tráfico	7
Responsabilidades del superintendente	8
Registro de prisioneros	8
Registro de pruebas	8
Procedimiento de arresto físico	8
Procedimiento de investigación	9
Juez de primera instancia/forense	9
Toma de pruebas	9
Análisis de pruebas	9
Psicólogo criminal	10
Niveles de fuerza	11
Equipo requerido	11
PROCEDIMIENTOS ESPECIALES DE OPERACION	12
Ordenador	12
El alcoholímetro	12
Situaciones de delito mayor	12
Obtención de acceso a una propiedad privada	12
Entrada en viviendas por la fuerza	13
Trámites de juzgado	13
MAPA DE LAS CALLES DE LYTTON	14
GUIA PARA NUEVOS CADETES	16
INSTRUCCIONES DEL PRIMER DIA (pistas)	17
MANEJO DE TU VEHICULO DEL DEPARTAMENTO	18
NOTAS	19

CODIGOS DE RADIO

10-1	Recepción defectuosa
10-2	Recepción correcta
10-4	Mensaje recibido
10-6	Conectada - no disponible para llamar
10-7	Desconectada - fuera de servicio
10-8	En servicio
10-9	Repetir mensaje
10-10	Final de jornada - libre de servicio
10-15	Prisionero en custodia
10-19	Regresar a la oficina
10-20	Situación
10-21	Teléfono
10-23	En espera
10-27	Comprobación de sujeto
10-29	Comprobación de personas buscadas
10-35	Petición de refuerzos
11-41	Ambulancia
11-44	Fallecimiento
11-48	Proporcionar transporte
11-79	Accidente de tráfico con heridos, petición de ambulancia
11-80	Accidente de tráfico con heridos graves
11-81	Accidente de tráfico con heridos leves
11-82	Accidente de tráfico, sólo daños materiales
11-83	Accidente de tráfico, sin detalles
11-84	Control de tráfico
11-85	Grúa
11-99	Emergencia, agente necesita ayuda, responder código 3.

CODIGO DE VEHICULO

10851	Vehículo robado
12951	Conducción sin permiso de conducir
14601	Conducción con permiso retirado
20002	Accidente con fuga
21450	No parar ante una señal de stop
21453	No parar ante un semáforo en rojo
21654	Conducir demasiado lentamente en un carril rápido
21703	No mantener la distancia mínima de seguridad
22349	Exceder el límite de velocidad máxima
23103	Conducción temeraria
23152	Conducción bajo la influencia de bebidas alcohólicas
28002	Eludir arresto
05150	Ausencia de control total de facultades

CODIGO PENAL

148	Resistencia al arresto
187	Asesinato
664, 187	Intento de asesinato
207	Secuestro
211	Robo a mano armada
242	Asalto con agresión
245(d)(1)	Asalto con agresión a un agente de policía
459	Robo con allanamiento de morada
11350	Posesión de una sustancia prohibida
11351	Posesión de cocaína
12025	Posesión de un arma oculta

PROCEDIMIENTOS NORMALES DE OPERACION

I DEFINICIONES

Arresto

1. Puesta en custodia o detención de un sospechoso por la autoridad de la ley.

Asalto

1. Ataque físico o verbal violento.

Delito

1. Un hecho o la perpetración de un hecho prohibido por una ley pública.
2. La omisión de una obligación dispuesta por la ley pública y que hace que el infractor pueda ser sometido al castigo dictado por dicha ley.

Delito mayor

1. Un crimen cuyo castigo según la ley federal puede ser desde más de un año de prisión hasta la pena de muerte.

Delito menor

1. Una falta de menor gravedad que un delito mayor.

Detective

1. Una persona contratada para la localización de infractores de la ley o para la obtención de información privada o de difícil acceso.

Evidencia

1. Cualquier cosa que proporciona una prueba. Cualquier cosa presentada en un tribunal según los procedimientos legales para determinar la veracidad de un asunto.

Hecho

1. Una información presentada como realidad objetiva.

Infracción

1. Acto o instancia de violación de la ley, falta.

Investigar

1. Realizar un examen sistemático.
2. Dirigir una pesquisa oficial.

Juez de primera instancia

1. Funcionario público cuya labor principal consiste en investigar, por medio de una pesquisa judicial, cualquier muerte en la que existan razones para creer que no se ha debido a causas naturales.

Modus Operandi (MO)

1. Método de procedimiento u operación.
2. Repetición de un determinado patrón.

Móvil

1. El motivo de la acción de una persona.

Prueba circunstancial

1. Prueba que no demuestra concluyentemente que ocurrió un hecho, pero que apoya una inferencia razonable de que el hecho se produjo, al probar que tuvieron lugar acontecimientos en los alrededores o que existieron circunstancias conexas.

Sospechoso

1. Alguien de quien se sospecha que ha cometido un delito.

Testimonio

1. Testificación de un hecho o acontecimiento.

Testigo

1. Alguien que presta testimonio.

II HORARIO MILITAR

La designación apropiada de la hora del día en todos los documentos oficiales y comunicaciones de radio se hace a través de la hora militar. La hora militar emplea la notación de 24 horas.

1:00 a.m. es "0100 horas".

2:00 a.m. es "0200 horas", y así hasta las 12 del mediodía.

Las 12 del mediodía es "1200 horas".

Después de las 12 del mediodía, las horas continúan sumándose hasta las 12 de la noche, momento en el que termina el ciclo de 24 horas.

1:00 p.m. es "1300 horas".

2:00 p.m. es "1400 horas" y así sucesivamente hasta las 12 de la noche.

Las 12 de la noche es "2400 horas".

III AGENTE DE TRAFICO

1. Mantente lo más visible que puedas durante las patrullas de tráfico de rutina. Está demostrado que los coches de patrulla claramente visibles reducen los casos de accidente de tráfico en su zona de operación.
2. Presta especial atención y ponte inmediatamente en acción ante las siguientes infracciones que pueden ser causa de accidentes:
 - a. Exceso de velocidad.
 - b. Conducir bajo la influencia del alcohol.
 - c. Conducción temeraria.
 - d. No pararse ante un semáforo en rojo.
 - e. No pararse ante una señal de stop.
 - f. Conducir demasiado lentamente por un carril rápido.
3. Por la seguridad del agente, se recomienda la aproximación por la parte derecha en las paradas a coches sospechosos.
4. Sé profesional. Recuerda que representas al departamento. Los infractores deben ser tratados firmemente, pero con cortesía.
5. Asegúrate de que dispones de pruebas suficientes para que la acusación sea un éxito.
6. Registra y espasa a todos los prisioneros.
7. En el escenario de un accidente:
 - a. Mantén el control del tráfico.
 - b. Preservar y protege el lugar utilizando correctamente las señales luminosas.
 - c. Pide las unidades de refuerzo necesarias para reanudar el flujo normal de tráfico.
8. Patrulla la autopista a 55 millas por hora (aprox. 90 Km/h) y presta atención al tráfico.
9. Debe observarse precaución extrema cuando se opere en "código 3" (luz roja y sirena). El agente puede ser el responsable legal de las negligencias en esta situación.
10. Utiliza la radio con moderación.
11. Citación (confección de la multa). Para obtener y entregar con éxito una citación necesitarás:
 - a. Tener el permiso de conducir del infractor.
 - b. Introducir el código de infracción en el ordenador de tu coche.
 - c. Dar la multa al infractor, obtener su firma y devolverle el permiso de conducir.

12. Si el conductor se niega a firmar una citación:

- a. Informa al infractor de que su firma no es una admisión de culpabilidad, sino sólo una promesa de comparecencia.
- b. Si el infractor se sigue negando a firmar, llévalo a la cárcel.
- c. Se le exigirá al infractor el depósito de una fianza antes de su liberación.
- d. EXCEPCION: mujeres embarazadas y ancianos.
Informa al infractor tal y como se explica más arriba. Si el infractor se sigue negando a firmar la citación, pide la presencia en el lugar de un superintendente.

IV RESPONSABILIDADES DEL SUPERINTENDENTE

1. Investigar las quejas del personal.
2. En la toma de decisiones, tener en cuenta la que más favorezca al departamento.
3. Tratar de manera profesional a aquellos agentes que trabajen a sus órdenes.
4. Dar buen ejemplo.
5. Dar instrucciones y asignar rondas a agentes subalternos.

V REGISTRO DE PRISIONEROS

1. Nunca entres en la sala de registros con un arma.
2. Retira todos los artículos personales de los bolsillos del prisionero y deposítalos en el cajón de registro.
3. Presenta los códigos de infracción correspondientes al agente de registro.

VI REGISTRO DE PRUEBAS

1. Se necesita un número de caso para registrar o ver una prueba.

VII PROCEDIMIENTO DE ARRESTO FISICO

1. Esposar:
 - a. Todos los hombres sospechosos serán esposados con las manos a la espalda.
 - b. Todas las mujeres sospechosas serán esposadas. El hecho de esposarlas con las manos por delante o por detrás queda a discreción del agente.
No obstante, debido al incremento de los asaltos, el departamento recomienda que se las esposen con las manos por detrás.

VIII PROCEDIMIENTO DE INVESTIGACION

1. Investigación en el lugar de los hechos:
 - a. Evaluación del escenario:
 - (1) Ten una especial cautela durante la aproximación inicial.
 - (2) Estate atento a las posibles situaciones peligrosas.
 - (3) Permanece alerta y preparado para realizar las acciones apropiadas.
 - (4) Utiliza bien tu cuaderno de notas.
 - b. Interrogatorio de testigos:
 - (1) Identifícate.
 - (2) Escucha con atención.
 - (3) Investiga todas las pistas posibles.

IX JUEZ DE PRIMERA INSTANCIA/FORENSE

1. Los descubrimientos que haga el juez de primera instancia o forense tienen valor para tu investigación.
2. Todas las propiedades y efectos personales pertenecientes a una víctima fallecida son responsabilidad del juez de primera instancia, siempre que no sean necesarios como prueba.

X TOMA DE PRUEBAS

1. Ten cuidado de no alterar o destruir ninguna prueba de importancia vital.
2. Utiliza las herramientas de que dispongas.
3. Sé observador y ten cuidado cuando te muevas por el escenario de un crimen.
¡LA DESTRUCCION ACCIDENTAL DE PRUEBAS NO DEJA DE SERLO POR EL HECHO DE QUE HAYA SIDO INADVERTIDA!

XI ANALISIS DE PRUEBAS

1. Entrega las pruebas al agente de pruebas para su tramitación.
2. Todos los informes, archivos u otros materiales recibidos de agentes exteriores que sean importantes para una investigación en progreso o estén relacionados con ella serán enviados al agente investigador asignado al caso.

XII PSICOLOGO CRIMINAL

1. El psicólogo criminal del departamento proporcionará ayuda a los agentes para la detención de sospechosos mediante la aportación de perfiles psicológicos de dichos sospechosos.
2. Un agente que busque el perfil psicológico de un sospechoso debe proporcionar al psicólogo criminal información suficiente en la que basar el perfil. Esta información puede incluir:
 - a. Historial delictivo.
 - b. Historial militar o de servicio civil.
 - c. Entorno y datos familiares.
 - d. Detalles de su forma de actuar (modus operandi).
 - e. Testimonios de testigos sobre los patrones de comportamiento del sospechoso.
 - f. Historial escolar.
 - g. Fotografías o material relacionado con ellas.
 - h. Archivos médicos, especialmente aquellos que se refieran a datos sanguíneos, historial familiar y problemas mentales o emocionales.
 - i. Historial laboral y archivos personales de empleados.

XIII NIVELES DE FUERZA

1. Nivel Uno - resistencia pasiva (verbal):
 - a. Normalmente tiene lugar durante los interrogatorios a sospechosos y en detenciones de tráfico.
 - b. Una conducta firme y profesional evitará, en la mayoría de los casos, el empeoramiento de la situación.
2. Nivel Dos - amenazas que indiquen un ataque físico inminente (sin utilización de armas):
 - a. Pide refuerzos si es posible.
 - b. Emplea el combate mano a mano aprobado por el departamento.
 - c. Utiliza la PR-24.
3. Nivel Tres - peligro de muerte:
 - a. El disparo de cualquier arma de fuego sobre una persona se llevará a cabo sólo en situaciones que puedan poner en peligro la vida.
 - b. Utilízala en tu propia defensa cuando seas asaltado con un arma mortífera.
 - c. Empléala cuando temas por tu vida o por la de otra persona.

XIV EQUIPO REQUERIDO PARA EL AGENTE DE POLICIA

1. Atuendo civil adecuado (sólo detectives).
2. Uniforme del departamento cuidado de manera que refleje un aspecto limpio y profesional.
3. Pistolera de sujeción a la bota, pistolera de sujeción al cinturón, pistolera atada al hombro o pistolera frontal.
4. Esposas de doble cierre "Peerless" proporcionadas por el departamento.
5. Pistola aprobada por el departamento.
6. Equipo de investigación con diversas herramientas empleadas en el escenario de los delitos.
7. PR-24 (porra).

PROCEDIMIENTOS ESPECIALES DE OPERACION

I ORDENADOR

1. El ordenador es una ayuda de investigación de incalculable valor.
2. Se necesita una tarjeta para acceder a los ordenadores de la policía.
3. Los directorios del ordenador son los siguientes:
 - a. Homicidios.
 - b. Personal.
 - c. D.G.T.
 - d. Herramientas.

II EL ALCOHOLIMETRO

1. El alcoholímetro se utiliza para medir el contenido de alcohol en la sangre a través del aliento.

III SITUACIONES DE DELITO MAYOR

1. Enfréntate a la situación con la pistola empuñada y cargada.
2. Tu compañero debe estar contigo o muy cerca de ti.
3. Pide refuerzos si la situación lo justifica.
4. Evita situarte en posiciones vulnerables.
5. Identifícate como agente de policía.
6. Da órdenes verbales al sospechoso.
7. Mantén las manos del sospechoso sobre su cabeza.
8. Esposa y registra al prisionero.

IV OBTENCION DE ACCESO A UNA PROPIEDAD PRIVADA

1. El término "propiedad privada" incluye cualquier vivienda, edificio o vehículo de propiedad personal.
2. *Persecución:* Si un agente se encuentra en medio de una persecución y el sospechoso entra en una propiedad privada para evitar ser atrapado, el agente puede entrar en esa propiedad para llevar a cabo el arresto. No obstante, y atendiendo a la seguridad del agente, no es aconsejable hacerlo. Pide refuerzos y mantén la vigilancia.

3. Otras situaciones:

- a. Petición de admisión. Un agente puede presentarse en la entrada legítima de una propiedad privada y solicitar que se le permita la entrada. El agente debe identificarse y exponer su propósito.
- b. Admisión negada. Si se le niega la admisión, el agente sólo puede entrar obteniendo una orden de registro.

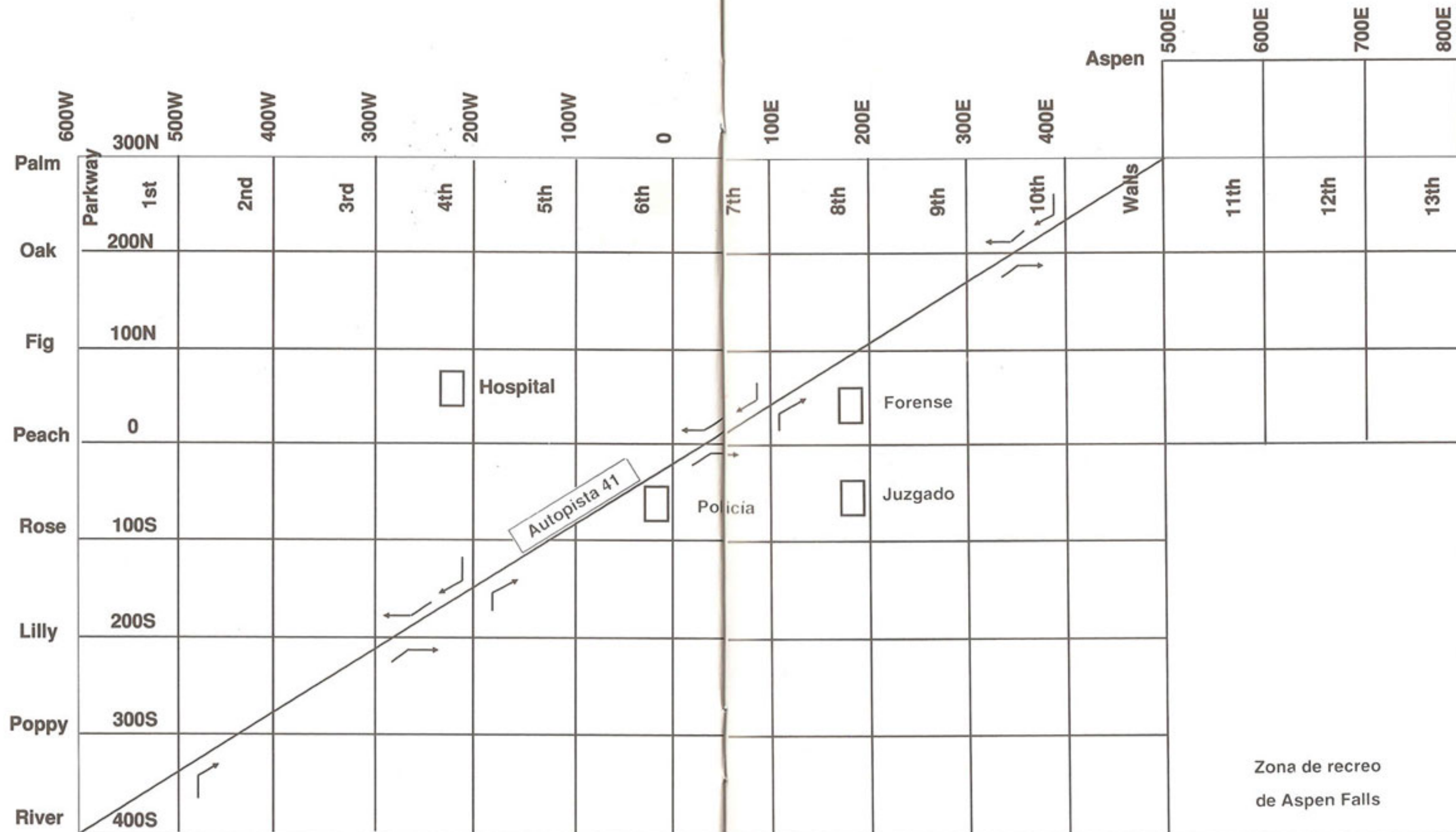
V ENTRADA EN VIVIENDAS POR LA FUERZA

1. En el caso de un edificio cerrado con llave o fortificado, se pueden requerir determinadas herramientas del departamento para entrar. Las herramientas disponibles incluyen:
 - a. Ariete de mano. Suficiente para la mayoría de las entradas no reforzadas.
 - b. Ariete motorizado con blindaje militar. Utilizado para forzar entradas de acero fuertemente reforzadas.

VI TRAMITES DE JUZGADO

1. Sé puntual.
2. Prepárate bien y ten disponible la documentación adecuada.
3. Testifica de manera profesional y cita únicamente los hechos que tengan que ver con el caso.

MAPA DE LAS CALLES DE LYTTON



GUIA PARA NUEVOS CADETES

Te has puesto el uniforme nuevo. Estás emocionado y nervioso, pero también preparado para enfrentarte al mundo de la mafia siciliana y de los traficantes de drogas latinoamericanos y salir indemne.

Eres un policía.

Antes de que empiece tu primer día de trabajo hay algunas cosas que deberías saber sobre el camino que has escogido. Alguien dijo una vez que ser policía consiste en aburrirse un noventa y cinco por ciento del tiempo. La rutina es la base del trabajo del policía (una rutina que puede incluir cualquier cosa, desde estar sentado bajo un puente con un radar en la mano durante dieciséis horas hasta hacer un viaje a medianoche al servicio de urgencias con un niño a medio nacer en la parte de atrás de tu coche). Esto puede resultar poco atractivo para novatos como tú, pero la gente que ha estado en el cuerpo sabe que "un policía tiene que hacer lo que tiene que hacer".

¿Qué constituye el otro cinco por ciento del trabajo de un policía? Imagínate que te lanzas por la montaña rusa más empinada del mundo a unos 240 Km/h y encima por la noche. Pero en este caso no hay nadie allí abajo controlando los mandos. Tú tienes los mandos. Hay mucha gente gritando detrás de ti y tú eres el que conduce. Ahora los frenos fallan...

Sé lo que estás pensando. Te parece que noventa y cinco y cinco son porcentajes bastante buenos. Estás pensando que te las podrías arreglar para tener suerte el cinco por cien del tiempo. El problema es que eso es un promedio. Las cosas pueden resultarles MUCHO peor a determinados policías en determinados días.

Pero esa es la razón de que te hayas apuntado, ¿verdad? El cuerpo te necesita. Lytton te necesita. Y tú puedes hacerlo realmente bien. Entonces, ¿a qué estás esperando? Sal ahí fuera y ADELANTE.

AVISO

La siguiente sección es sólo para "novatos". Quizás los agentes experimentados prefieran evitar las instrucciones del primer día e iniciar sus misiones sin excesiva ayuda de las oficinas centrales.

I INSTRUCCIONES DEL PRIMER DIA (pistas)

Mira la animación de introducción al menos una vez para conocer la historia. Para saltarte la presentación, pulsa la tecla ESC.

Cuando el juego comience estarás en el vestíbulo de la Comisaría de Policía de Lytton.

- 1) Mira a tu alrededor. Pulsa el icono "OJO" sobre:
 - El suelo
 - La ventana
 - El ascensor
 - El botón del ascensor
 - La puerta del lado izquierdo del pasillo
 - La puerta del lado derecho del pasillo
- 2) Entra en la oficina del sargento. Pulsa el icono "MANO" sobre la puerta de la oficina del sargento.
- 3) Echa un vistazo a la oficina. Pulsa el icono "OJO" sobre:
 - La mesa que está contra la pared
 - Las cosas que hay sobre la mesa
- 4) Examina tu bandeja de entradas/salidas. Pulsa el icono "MANO" sobre la bandeja de entradas/salidas, que está sobre tu mesa. Debe aparecer un mensaje sobre una comunicación que acabas de coger.
- 5) Mira la comunicación en el inventario. Pulsa sobre el icono del inventario en la barra de iconos. Pulsa el icono "OJO" sobre la comunicación una vez que haya aparecido la pantalla de inventario.
- 6) Sal de la oficina del sargento y dirígete utilizando el icono "CAMINAR" hasta el final del pasillo, al otro lado del ascensor. En la siguiente sección del pasillo hay una puerta abierta a la izquierda. Pulsa el icono "OJO" sobre la puerta para averiguar qué habitación es. Dirígete hacia la puerta mediante el icono "CAMINAR" y entra en la habitación.
- 7) En la sala de instrucciones, mira a los otros agentes. Pulsa el icono "OJO" sobre los otros agentes.
- 8) Habla con la agente Morales. Pulsa el icono "HABLAR" sobre Morales.
- 9) Coge la carpeta del estrado. Pulsa el icono "MANO" sobre la carpeta.
- 10) Después de la reunión informativa, abandona la sala y vuelve a la oficina del sargento. Morales abandonó la sala de instrucciones antes que tú y estará en la habitación cuando entres.

II MANEJO DE TU VEHICULO DEL DEPARTAMENTO

- 1) Pulsa el ratón en la calle por delante de tu coche para acelerar.
- 2) Pulsa el ratón en la calle por detrás de tu coche para frenar.
- 3) Para girar en un cruce: mueve el cursor del ratón hacia el lado izquierdo (giro a la izquierda) o hacia el derecho (giro a la derecha) de la calle para que aparezca una flecha hacia la izquierda o la derecha. Pulsa el botón del ratón cuando veas el cruce.
- 4) Mantén la radio desactivada a no ser que recibas una llamada oficial.
- 5) El botón rojo que está al lado del volante sirve para activar el código 3 (sirena y luces).

NOTAS

REBECCA SWARTZ WALD 555-2787

ARIEL SPENSER 555-2082

PAULINE JACKSON 555-0841 MM

MARIE WILKINS (!) 555-4468



→ VIGILANCIA DEL SOSPECHOSO HARRALSON.

500 PALM 8 PM

→ DECLARACION EN EL JUICIO DE McALBY. 25 de JUNIO, 10 AM

→ BAINS. !!! EL CONFIDENTE DICE QUE ESTE ES EL TIO QUE

ME GUSTABA. MEAMOS ESTANDO BUSCANDO!!!

NOTAS

5/2/87 ASCENDIDO A DETECTIVE DE NARCOTICOS

30/6/88 ASCENDIDO A DETECTIVE DE HOMICIDIOS

30/1/91 ASCENDIDO A SARGENTO DETECTIVE

5/9/87 JESSIE BAINS ARRESTADO

25/11/88 ANIVERSARIO DE BODA



Querido:

Esta mañana hemos terminado de pagar la casa. ¿Te lo puedes creer? Ahora solamente necesitamos algo para la habitación que queda. Bueno, podemos pensarlo esta noche. Un beso, Marie

★ 20/4 CUMPLEAÑOS DE MARIE ★

➔ RECOGER ESTA NOCHE EL IMPRESO DE PETICION DE PRESTAMO HIPOTECARIO EN BOFA

➔ EL CONSEJO DE REVISION FAGO HOMICIDIO JUSTIFICABLE 20/9/89.

CITA DEL JUEZ: "NO HAY NINGUNA MANERA DE QUE EL AGENTE BONDS

HUBIESE PODIDO TRAER A BAINS VIVO".

➔ IDELO 2408 A BUFFALO, 7:44 AM HOTEL NIAGARA FALLS

EL GERENTE DEL HOTEL ENTREGARÁ UNA DOCENA

DE ROSAS EN LA HABITACION PARA MARIE.

Departamento de Policía de Lytton Evaluación de actuación

Fecha: 12 de junio de 1988

Nombre del empleado: Bonds, Sonny

Periodo: 1 de junio de 1987 - 1 de junio de 1988

Cargo: Detective de narcóticos

Consigne los acontecimientos significativos en los que se basa la evaluación: A lo largo de este año, el agente Bonds, de forma diligente y experta, descubrió una importante fuente de suministro de drogas en la zona de Lytton. Así, Bonds fue responsable directo del arresto y condena de Jessie Bains, alias "Ángel de la Muerte", organizador y líder del peor cártel de droga de Lytton. Bains fue responsable del asesinato de al menos cinco conocidos traficantes de drogas que se negaban a unirse a su cártel. Fue también responsable de la distribución de al menos 500 kilogramos de cocaína en la zona de Lytton. Su retirada de las calles constituyó un importante triunfo en la aplicación de la ley en el municipio.

Valoración de la actuación del empleado: El agente Bonds no ha dejado de mejorar desde su graduación en la Academia de Policía de Lytton. Continúa instruyéndose en los procedimientos de la policía y los juzgados, así como manteniendo la familiaridad con las industrias y la comunidad local, algo fundamental en la investigación de la delincuencia local. Su experiencia sobre el terreno es también ejemplar, habiendo mantenido unas máximas capacidades físicas y de puntería. Con su extraordinaria actuación este año en el caso Bains, el agente Bonds ha demostrado ser uno de los jóvenes más brillantes y capaces que trabajan para el cuerpo de policía. El caso Bains demostró la destreza de Bonds en el trabajo de investigación, su capacidad para ocuparse de situaciones de gran peligro y su profesionalidad en sus relaciones con la prensa y en las comparecencias ante el juzgado resultantes del caso. La decisión de ascenderle a detective de homicidios el año pasado ha resultado muy acertada.

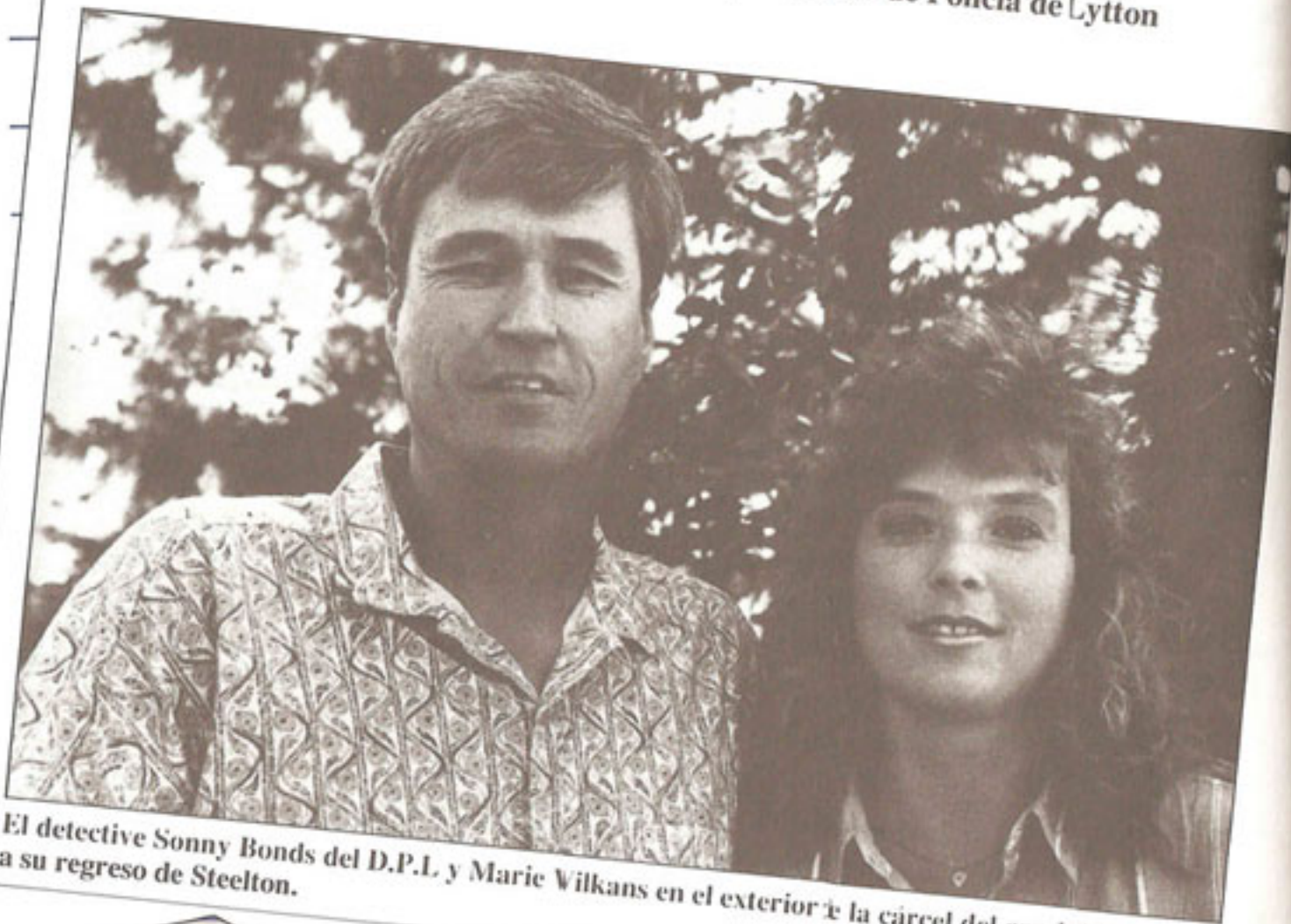
Valoración del posible ascenso del empleado dentro de esta organización: Recomiendo el inmediato ascenso del agente Bonds al grado 2 de detective de homicidios. Si sus actuaciones continúan en la misma línea de éxito, debería ser candidato para su ascenso a sargento en los próximos

Termina el reinado de terror del Angel de la Muerte

Joven pareja desbarata la venganza del Señor de la Droga

Lytton. La policía informó hoy que el evadido "capo" de la droga Jessie Bains, apodado "Angel de la Muerte",

murió mientras llevaba a cabo un acto terrorista de venganza contra la joven pareja responsable de su encarcelamiento. Bains escapó de la cárcel del Condado de Lytton hace casi dos semanas. Había sido trasladado a la instalación local desde la prisión de alta seguridad del estado para esperar una revisión de su juicio. En vez de huir tras su fuga, Bains se lanzó en persecución de dos antiguos enemigos, el detective de homicidios del Departamento de Policía de Lytton



El detective Sonny Bonds del D.P.L. y Marie Wilkans en el exterior de la cárcel del condado a su regreso de Steelton.

... MARIE @ 10:00 AM

Sonny Bonds, y su prometida, Marie Wilkans.

El rencor venía de antiguo. Bains fue encarcelado en 1987 después de que Wilkans, una "espía" de la policía, se infiltrase en su cártel de droga. El detective Bonds fue el hombre encargado de la investigación sobre Bains en el año 87 y estaba buscando un confidente fiable para infiltrarlo en el cártel cuando se encontró con Wilkans en la cárcel del condado. Wilkans había sido arrestada, por primera vez en su vida, por escándalo público.

Bonds y Wilkans habían sido novios en el instituto y no se habían vuelto a ver desde entonces. El camino seguido por Bonds le llevó a defender la ley, mientras que Wilkans pasó por momentos muy malos. Bonds dijo inmediatamente a Wilkans para el trabajo y le ofreció la retirada de todos los cargos a cambio de su cooperación en la vigilancia de Bains. Bonds y Wilkans trabajaron juntos para reunir pruebas incriminatorias contra Bains. Fueron esas pruebas las que aseguraron el encarcelamiento de Bains, tras su captura en una redada llevada a cabo en el Hotel Delphoria.

Pero, desgraciadamente para Wilkans y Bonds, el caso no terminó ahí. Bains juró venganza el día en que fue sentenciado y dijo a la prensa: "Lytton no ha terminado conmigo aún, ni yo con Lytton. Los que me han conducido

hasta aquí pagarán por ello". Tras conocer la fuga de Bains, Bonds corrió a prevenir a Wilkans, que ahora trabajaba de camarera en el bar de Arnie, en el centro de Lytton. Cuando llegó, Bains ya había estado allí y había secuestrado a Wilkans. Bains dejó un provocador mensaje para Bonds, con la esperanza de atraerle hacia una trampa y eliminar así de una solaveza a sus dos antiguos enemigos.

El secuestro condujo a Bonds a una persecución por varios estados. Siguió la pista de Bains hasta Steelton y descubrió su escondrijo en la sala de control del sistema de alcantarillado de Steelton.

Bonds se introdujo en la sala mientras Bains no se encontraba allí, encontró a Wilkans y la liberó. Según Wilkans, Bains regresó en aquel momento y se entabló un tiroteo entre los dos hombres. Bains resultó fatalmente herido y murió instantáneamente.

Cuando todo acabó, Wilkans reveló a los periodistas algunos detalles de su pesadilla: "tenía un miedo espantoso, menos por mí misma que por Sonny. Sabía que vendría a buscarme y sabía que Bains estaría preparado para recibirle". En estos momentos, un consejo de revisión está llevando a cabo una investigación de rutina sobre la muerte violenta del hombre que trató con la violencia toda su vida, el que se llamó a sí mismo "Angel de la Muerte".

NOTAS

POLICE QUEST 3

Productor ejecutivo
Ken Williams

Director creativo
Bill Davis

Director
Mark Crowe

Productor
Guruka Singh Khalsa

Diseñador del juego
Jim Walls

Diseñador artístico
Mark Crowe

Programador jefe
Doug Oldfield

Compositor
Jan Hammer

Animación
Mark Crowe
Jim Larsen
Cindy Walker
Jon Bock
Willis Wong
Suzi Livengood
Jeff Crowe
Daryle Smith
Frank Ferrell
Terrence Falls
Richard Powell
Phyllis Cucchiara

Artistas de ambientación

Mark Crowe
Jim Larsen
Jon Bock
Willis Wong
Suzi Livengood
Nathan Larsen

Programadores

Kim Bowdish
Mike Larsen
Chris Hoyt
Doug Oldfield

Director musical
Mark Seibert

Sistema de desarrollo

Jeff Stephenson
Robert E. Heitman
Dan Foy
Larry Scott
J. Mark Hood
Eric Hart
Mark Wilden
Chad Bye
Chris Smith

Efectos de sonido
y música adicional
Rob Atesalp

Documentación escrita adicional
Jane Jensen

Control de calidad
Dave Fleming

Documentación
Jane Jensen
Jim Walls

Diseño de la documentación
Gloria Garland



® indica una marca registrada de Sierra On-Line, Inc.
Sierra On-Line, Inc. Todos los derechos reservados.
Sierra On-Line, Inc. Coarsegold, California 9361
Dep. Legal: M-28285-1993