

**DETETIVE**  
**CARIOCA**

M A N U A L

D O

D E T E T I V E

<b>INSTALAÇÃO .....</b>	<b>4</b>
LINUX .....	4
<i>Iniciando a Instalação .....</i>	<i>4</i>
<i>Configuração necessária .....</i>	<i>4</i>
<i>Desinstalando o jogo .....</i>	<i>4</i>
WINDOWS.....	5
<i>Iniciando a Instalação .....</i>	<i>5</i>
<i>Configuração necessária .....</i>	<i>5</i>
<i>Desinstalando o jogo .....</i>	<i>5</i>
VERSÃO DE DEMONSTRAÇÃO.....	5
<i>Limitações da versão demonstração.....</i>	<i>5</i>
<i>Obtendo a versão completa .....</i>	<i>6</i>
<b>O JOGO .....</b>	<b>7</b>
HISTÓRIA .....	7
OBJETIVO.....	7
PERSONAGENS.....	8
<i>Felipe “Brow”, o surfista .....</i>	<i>8</i>
<i>Antônio “Tucão”, o ex-segurança .....</i>	<i>8</i>
<i>Ederval “Édinho”, o ex-detetive .....</i>	<i>9</i>
<i>Roberto “Betinho”, o malandro.....</i>	<i>9</i>
<i>Alfonso “o sonso”, chefe da G.A.N.G.U.E.....</i>	<i>9</i>
<i>Raquel, a socialite.....</i>	<i>10</i>
<i>Solange, a funkeira.....</i>	<i>10</i>
<i>Claudia, a ex-secretária .....</i>	<i>10</i>
<i>Patrícia “Pati”, a patricinha .....</i>	<i>11</i>
<i>Gislene, a modelo.....</i>	<i>11</i>
TELA INICIAL.....	12
<i>Iniciando o Jogo.....</i>	<i>12</i>
<i>Escolhendo o Detetive.....</i>	<i>13</i>
<i>Detetives Lendários.....</i>	<i>13</i>
<i>Opções.....</i>	<i>14</i>
<i>Registrando o Jogo .....</i>	<i>15</i>
<i>Saindo do Jogo.....</i>	<i>15</i>
LISTA DE DETETIVES .....	16
<i>Criando um detetive novo.....</i>	<i>16</i>
<i>Selecionando um detetive da lista .....</i>	<i>16</i>
<i>Excluindo um detetive da lista.....</i>	<i>17</i>
RECEBENDO A MISSÃO .....	18
<i>Treinamento básico.....</i>	<i>19</i>
INTERFACE DO JOGO .....	20
<i>Informações sobre o local .....</i>	<i>20</i>
<i>Interrogando Testemunhas.....</i>	<i>21</i>
<i>Perseguindo o suspeito .....</i>	<i>22</i>
<i>Identificando o suspeito .....</i>	<i>23</i>
<i>Fichas criminais.....</i>	<i>24</i>
<i>Sala de Troféus.....</i>	<i>25</i>
<i>Pausa na investigação .....</i>	<i>26</i>
<i>Salvando o jogo.....</i>	<i>26</i>
<i>Alterando opções.....</i>	<i>26</i>
<i>Retornando a tela inicial .....</i>	<i>27</i>
<i>Retornando à investigação .....</i>	<i>27</i>

INVESTIGAÇÃO CONCLUÍDA .....	27
<i>Suspeito escapa</i> .....	27
<i>Bandido é capturado</i> .....	27
<b>RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS .....</b>	<b>28</b>
LINUX .....	28
WINDOWS.....	29
SUPORTE.....	29
<b>LICENÇA.....</b>	<b>30</b>
LIMITAÇÕES DO USO DO SOFTWARE E LICENÇA LIMITADA .....	30
<b>INFORMAÇÃO DE COPYRIGHT.....</b>	<b>30</b>
<b>APOIO .....</b>	<b>31</b>

# Instalação

## Linux

### Iniciando a Instalação

Para iniciar a instalação do jogo Detetive Carioca em seu computador, basta localizar o local onde se encontra o arquivo “DetetiveCarioca-1.0-Linux-x86-Install” e efetuar um duplo clique sobre o mesmo. Caso o arquivo não seja encontrado, ou esteja com problemas, você pode baixá-lo novamente na página da Icon Games (<http://www.icongames.com.br>) a qualquer momento.

Ao executar o programa instalador, basta seguir o passo-a-passo mostrado pelo mesmo (geralmente apenas prosseguir clicando no botão “próximo” até o final da instalação) que o jogo será preparado em seu computador.

Ao término da instalação, você terá um atalho em seu menu de programas para o jogo em “Icon Games->Detetive Carioca”. Para começar a jogar, basta selecionar esta entrada em seu menu de programas.

### Configuração necessária

Para que o jogo rode de forma satisfatória, é necessário no mínimo um computador com processador de 700Mhz, 256 megabytes de memória RAM e placa de vídeo com suporte a OpenGL, com pelo menos 32mb de memória e devidamente configurada. O jogo utiliza cerca de 60Mb de espaço em disco após sua instalação.

Se seu computador nunca rodou algum jogo antes, pode ser necessário instalar algumas bibliotecas compartilhadas (também conhecidas como “*shared libraries*”) para que o jogo Detetive Carioca consiga ser executado. Consulte a página “Resolução de problemas” para maiores detalhes sobre as bibliotecas necessárias para o funcionamento do jogo.

### Desinstalando o jogo

Juntamente com o jogo, um desinstalador automático está incluso no pacote do Detetive Carioca. Esse desinstalador se encontra na mesma entrada do jogo no seu menu de programas, e uma vez acionado, irá remover o jogo de seu computador.

Note que os jogos salvos não serão apagados pelo desinstalador, e caso seja necessário, devem ser removidos manualmente.

## **Windows**

### **Iniciando a Instalação**

Para iniciar a instalação do jogo Detetive Carioca em seu computador, basta localizar o local onde se encontra o arquivo “DetetiveCarioca-Setup.exe” e efetuar um duplo clique sobre o mesmo. Caso o arquivo não seja encontrado, ou esteja com problemas, você pode baixá-lo novamente na página da Icon Games (<http://www.icongames.com.br>) a qualquer momento.

Ao executar o programa instalador, basta seguir o passo-a-passo mostrado pelo mesmo (geralmente apenas prosseguir clicando no botão “próximo” até o final da instalação) que o jogo será preparado em seu computador.

Ao término da instalação, você terá um atalho em seu menu (Iniciar→Todos os Programas no Windows XP) para o jogo em “Icon Games→Detetive Carioca”. Para começar a jogar, basta selecionar esta entrada em seu menu de programas.

### **Configuração necessária**

Para que o jogo rode de forma satisfatória, é necessário no mínimo um computador com processador de 700Mhz, 256 megabytes de memória RAM e placa de vídeo com suporte a OpenGL, Direct-X 7 ou Direct-X 9, com pelo menos 32mb de memória e devidamente configurada. O jogo utiliza cerca de 60Mb de espaço em disco após sua instalação.

Para ter um melhor desempenho no jogo é fortemente recomendado uma placa de vídeo compatível com Direct-X 9.

### **Desinstalando o jogo**

Juntamente com o jogo, um desinstalador automático está incluso no pacote do Detetive Carioca. Esse desinstalador se encontra na mesma entrada do jogo no seu menu de programas, e uma vez acionado, irá remover o jogo de seu computador.

Note que os jogos salvos não serão apagados pelo desinstalador, e caso seja necessário, devem ser removidos manualmente.

### ***Versão de Demonstração***

#### **Limitações da versão demonstração**

A versão de demonstração do Detetive Carioca serve para que se possa analisar o jogo, desde o desempenho do mesmo em seu computador, até a jogabilidade. Caso o jogo seja de seu agrado, é possível registrá-lo e aproveitar a experiência completa de

desvendar os mistérios, capturar os suspeitos e de quebra, conhecer alguns dos diversos pontos turísticos do Rio de Janeiro.

A versão demo, em comparação com a versão completa, possui alguns limitadores:

- Não é possível prender todos os integrantes da G.A.N.G.U.E.
- Não é possível salvar as partidas
- Não é possível avançar na carreira
- O jogador não recebe nenhuma medalha ou distintivo.
- Quando uma missão acaba, o jogo obrigatoriamente retorna a tela inicial.

Para poder avançar no jogo, e mesmo continuá-lo de um ponto onde se parou, é necessário obter a versão completa do mesmo.

### **Obtendo a versão completa**

Caso não tenha feito ainda, você pode adquirir a versão completa do jogo Detetive Carioca na loja online da Icon Games: <http://loja.icongames.com.br>

Ao obter a versão completa, a Icon Games lhe enviará uma chave de registro, que deve ser digitada no jogo, através da opção “Registro” na tela inicial. Após digitar essa opção, seu jogo estará registrado e você poderá então perseguir todos os membros da G.A.N.G.U.E.!

É importante que esta chave não seja compartilhada com outras pessoas, pois ela está atrelada ao seu nome. Mais importante, a Icon Games é uma empresa nova, e cada venda é essencial para que possamos continuar a criar novos jogos.

Para maiores detalhes sobre como registrar seu jogo e a chave de registro, veja o item “Tela Inicial → Registrando o jogo”.

# **O Jogo**

## ***História***

Atenção jogador! Você acaba de ser recrutado para ajudar a polícia na investigação de uma série de roubos perpetrados por uma misteriosa organização denominada G.A.N.G.U.E. (Grupo de Assaltantes Notáveis, Geniais e Ultra Espertos).

A G.A.N.G.U.E. tem realizado proezas aparentemente impossíveis, como roubar o açúcar do Pão de Açúcar, o Samba do carnaval e até mesmo o futebol dos times cariocas!

O líder dessa organização, Alfonso Ossonso, tem iludido a polícia por anos a fio – ele é um mestre do disfarce. Todas as tentativas feitas até agora de capturá-lo foram em vão. Cabe agora a você, o mais novo Detetive Carioca, impedir esses roubos!

## ***Objetivo***

Seu objetivo neste jogo é rastrear o paradeiro dos suspeitos, e recuperar os itens que foram roubados. Para isso, você precisa entrevistar as testemunhas nos locais do crime, juntar as pistas que receber, e descobrir para onde o suspeito se deslocou.

Entretanto, de nada adianta rastrear o suspeito, se você não possuir um mandado de prisão para ele. Sem o mandado, mesmo que você encontre o criminoso em posse do objeto desaparecido, ele não poderá ser preso e escapará.

É preciso então ficar atento ao relato das testemunhas: muitas vezes elas conseguem se lembrar de características dos suspeitos, que você deve anotar em seu computador para tentar identificá-lo

A medida que for conseguindo prender os criminosos, você será promovido a patentes superiores, podendo até chegar ao cargo de inspetor! E ainda existe a possibilidade de ser condecorado com diversas medalhas, caso você seja um detetive aplicado!

## Personagens

Os personagens do jogo são os vilões que atacam a cidade: são ao total 10 criminosos, 5 homens e 5 mulheres. Os perfis abaixo podem ser consultados durante o jogo, ao se clicar no ícone com a “pasta” ou “dossiê” sobre a G.A.N.G.U.E.

### Felipe “Brow”, o surfista



Após tentar ganhar a vida em competições de surf sem sucesso – afinal ele nunca teve talento para isso – este surfista de olhos castanhos e cabelos loiros, passou a assaltar lojas de surf, carregando pranchas para depois vendê-las pela internet.

Em pouco tempo ele ganhou fama e entrou para a G.A.N.G.U.E., mas pelo seu porte físico e força, do que por sua inteligência.

Adora parafina, surfar em locais exóticos. Sua comida predileta são frutos do mar, e adora andar em carros esporte e ouvir um pagode. Possui uma tatuagem em seu braço direito, que retrata o por do Sol.

### Antônio “Tucão”, o ex-segurança



“Tucão”, que aprendeu cedo a lutar capoeira, sempre trabalhou com segurança de casas noturnas, apartando eventuais brigas que acontecessem. Acabou sendo contratado pela G.A.N.G.U.E. para missões que exigem mais músculo do que cérebro.

Sempre com vários anéis em sua mão, adora ouvir RAP e comer “fast food”. Possui cabelos negros, e olhos castanhos. Possui uma cicatriz, que ganhou ao apartar uma briga em um de seus antigos empregos.

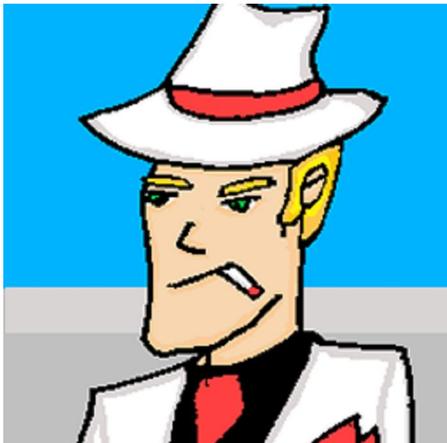
### Ederval “Édinho”, o ex-detetive



Por anos, foi considerado um dos melhores investigadores da praça. Sempre tentando entender a mente criminoso, acabou recebendo uma proposta da G.A.N.G.U.E. e passou a trabalhar para eles, ensinando aos bandidos como evitar de serem pegos por seus ex-colegas.

Ederval tem cabelo negro e olhos verdes, adora comer massas e só anda de ônibus pela cidade. Adora ouvir pagode.

### Roberto “Betinho”, o malandro



Loiro, de olhos verdes, “Betinho” sempre conseguiu o que queria. Sua comida predileta é feijoada, e adora uma roda de Samba. Sempre com várias jóias (correntes no pulso e anéis na mão), esse típico malandro carioca tenta sempre se dar bem as custas dos outros.

Não demorou muito para que se juntasse a G.A.N.G.U.E., tentando ganhar vantagens com suas conexões no submundo.

### Alfonso “o sonso”, chefe da G.A.N.G.U.E.



Alfonso, o líder da G.A.N.G.U.E., é um senhor de idade, mas apesar de parecer inofensivo ao primeiro olhar, é preciso tomar muito cuidado com ele! Ele é um mestre dos disfarces, e de tanto alterar sua aparência, nem ele mesmo lembra como era antigamente.

Possui cabelos brancos, olhos castanhos, e está sempre com um grande anel no dedo. Adora a cozinha francesa, e não deixa de ouvir Bossa Nova

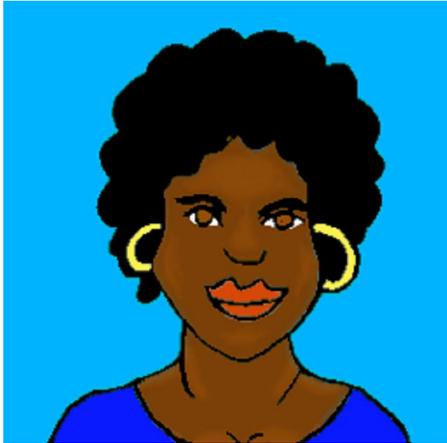
### **Raquel, a socialite**



Raquel, apesar de ser extremamente rica, se aventurou pelo mundo do crime por não ter nada “melhor” para fazer. Tomou gosto pela coisa, e usa suas conexões na alta sociedade para definir seus possíveis alvos.

Adora Bossa Nova e sua comida predileta é a culinária francesa. Possui cabelos ruivos, olhos castanhos, e sempre repleta de jóias, só anda de limousine. Adora gatos, e tem diversos deles espalhados por sua casa.

### **Solange, a funkeira**



Morena de olhos castanhos, Solange não perde um baile funk. Em um desses bailes conheceu outros membros da G.A.N.G.U.E, e se juntou a eles. Adora uma macarronada, e possui uma tatuagem de um coração em suas costas. Costuma passear de moto na garupa com os namorados.

### **Claudia, a ex-secretária**



Por anos trabalhou para diversos empresários poderosos – que nunca valorizaram seu trabalho. Revoltada, ela passou a usar as informações confidenciais a que tinha acesso, para assaltar as mesmas empresas para qual trabalhou.

Claudia, uma morena de olhos castanhos, é altamente empenhada naquilo que faz; seu passatempo predileto é ler livros; ela anda sempre de moto, e adora frutos do mar.

### **Patrícia “Pati”, a patricinha**



Loira, de olhos azuis, vive passeando no shopping com seus modelitos cor-de-rosa; Gastou tudo que podia e que não podia comprando roupas “da moda”, ficou mais endividada que o país, e acabou se juntando à G.A.N.G.U.E. para poder pagar suas dívidas... e conseguir roupas novas. Adora comer fast food nos shoppings, e só anda de carro importado.

### **Gislene, a modelo**



Gislene aprendeu desde cedo que sua beleza podia lhe abrir as portas. Viajou por todo o mundo para fazer desfiles, e acabou por descobrir que podia usar sua beleza para distrair os homens, enquanto ao mesmo tempo afanava suas carteiras, cartões de crédito e tudo mais que encontrasse de valor.

Loira, de olhos azuis, gosta de bebidas importadas, e anda sempre de limousine por onde passa. Sua comida predileta é pizza, e ela adora esportes radicais, e possui uma tatuagem em seu tornozelo, do símbolo japonês da prosperidade.

## **Tela Inicial**

### **Iniciando o Jogo**

Na primeira vez que se inicia o jogo Detetive Carioca, o mesmo irá perguntar seu nome. Digite seu nome, ou apelido, e aperte ENTER ou clique no botão OK para que a tela inicial do jogo seja mostrada.



Você se encontra agora do lado de fora de seu escritório. Na vitrine, encontra-se o nome do detetive que irá investigar o caso.

Na tela ainda aparecem várias opções, que podem ser identificadas ao se passar o ponteiro do mouse pelas mesmas (elas mudam de cor): “Jogar”, “Detetives Lendários”, “Opções”, “Sair”, “Registro” e “Clique aqui para trocar de jogador”. Estas opções serão explicadas abaixo.

Para iniciar o jogo, e a investigação, basta clicar sobre a porta, onde está escrito “Jogar”, que você será levado para dentro de seu escritório, onde receberá sua missão.

## Escolhendo o Detetive

Ao clicar em “Clique aqui para trocar de jogador”, você será levado a outra tela onde poderá trocar o detetive que investigará os casos, criar um novo detetive, ou mesmo apagar um detetive existente.

Para maiores detalhes, veja o item “Lista de Detetives” deste manual.

## Detetives Lendários

Esta opção vai lhe conduzir a outra tela, que mostrará todos os detetives que conseguiram capturar o líder da G.A.N.G.U.E., e por consequência, terminar o jogo. Esta lista é conhecida como a lista dos “Detetives Lendários” – detetives excepcionais que conseguiram atingir o impossível.



DETETIVE	CASOS	MEDALHAS
Testez	16	00
José Lucio	30	00
Maria Altair	40	01
José Lucas	32	02
Rafaella	31	03
Antônio	31	04
Gabriela	31	05
Solange	31	06
Judith	31	07
João	31	08

Utilizando as setas que aparecem na tela, você pode avançar ou retroceder a listagem dos detetives, podendo comparar seu progresso ao dos outros vencedores.

A ordem em que os detetives aparecem é a ordem na qual eles terminam o jogo – O jogador que prender primeiro Alfonso, será o primeiro na lista de “Detetives Lendários”.

Para retornar a tela inicial, basta clicar no botão “Ok”.

## Opções

A tela de opções, que também pode ser acessada no menu de pausa durante o jogo, permite que se altere algumas das configurações do jogo, como volume da música, volume dos efeitos sonoros (sons) e se o jogo roda em modo de tela cheia (padrão inicial) ou em janela.



Para alterar o volume tanto da música, como dos efeitos sonoros, basta arrastar o círculo ao lado dos itens para os lados: para a esquerda o volume é diminuído, para direita o volume é aumentado.

Para trocar o modo de tela cheia para o modo janela e vice-versa, basta clicar no quadrado ao lado da palavra “tela cheia”. Quando o mesmo estiver marcado, o jogo estará em modo tela cheia.

Para retornar a tela anterior (seja a tela inicial, ou o menu de pausa) basta clicar no botão “Ok”.

## **Registrando o Jogo**

Esta opção só aparece na versão de demonstração do jogo. Quando o jogo estiver registrado, ela não mais aparecerá.

Ao clicar na placa com a opção “registrar”, você será perguntado pela chave de registro. Esta chave deve ser adquirida na loja online da Icon Games em <http://loja.icongames.com.br>

Digite a chave que você obteve ao comprar o jogo, e clique no botão OK ou pressione ENTER. Se a chave for digitada corretamente, seu jogo estará registrado e pronto para uso.

## **Saindo do Jogo**

Na tela inicial, clique na placa “Sair”, uma mensagem de confirmação aparecerá na tela. Clique no botão SIM para sair do jogo, e no botão NÃO para continuar no jogo.

## Lista de Detetives



Nesta tela, você poderá alterar qual detetive irá resolver os casos, excluir detetives que não mais sejam desejados, ou incluir novos detetives que iniciarão suas investigações.

### **Criando um detetive novo**

Para criar um novo detetive, clique no botão “NOVO”. Uma janela se abrirá pedindo para que se digite o nome do detetive. Digite um nome de até 14 letras, e clique em “OK” para criá-lo, ou clique em “CANCELAR” para retornar a lista de detetives. Clique no botão “OK” para voltar a tela inicial.

### **Selecionando um detetive da lista**

Para escolher um detetive já existente da lista, basta clicar sobre o nome dele (na foto, o detetive “ICON GAMES” está selecionado)

Caso existam muitos detetives cadastrados, pode ser necessário deslocar a lista acima ou abaixo utilizando-se a barra de scroll, que fica no canto direito da lista. Clicando nas setas para cima ou para baixo desta barra, a lista se deslocará revelando

novos nomes. Você também pode clicar em qualquer parte da barra de scroll, para deslocar-se mais rapidamente por ela.

Uma vez que o nome tenha sido selecionado, basta clicar no botão “OK” para retornar a tela inicial.

### **Excluindo um detetive da lista**

Para remover um detetive, primeiro selecione o mesmo na lista. Clique então no botão “EXCLUIR”, e uma mensagem de confirmação será mostrada. Clique em “SIM” para excluir o detetive, ou em “NÃO” para cancelar a exclusão.

É importante ressaltar que uma vez excluído da lista, o jogo salvo deste detetive será removido permanentemente, e todas as suas medalhas e distintivos serão perdidos. Portanto, tome muito cuidado ao excluir algum detetive de sua lista.

Não será possível remover um detetive caso ele seja o único da lista. Nesse caso, será necessário criar outro detetive, para que o anterior possa ser removido.

## ***Recebendo a missão***

Toda vez que um detetive iniciar uma nova investigação, ele será levado de volta ao seu escritório, onde um policial dará as informações iniciais sobre o caso: o que desapareceu, se o suspeito é um homem ou uma mulher, o local onde aconteceu o furto, etc.



Caso seja a primeira investigação do detetive, o policial perguntará se deseja passar pelo treinamento básico, que consiste num pequeno tutorial de como se utilizar a interface do jogo para prosseguir com a investigação e proceder na captura dos suspeitos.

É importante que cada missão seja cumprida o mais rápido possível, pois ao passar da meia-noite o suspeito conseguirá escapar com o objeto furtado.

## Treinamento básico



No treinamento básico, o jogador aprende de forma interativa como usar a interface do jogo para ver informações sobre o local onde se encontra, interrogar testemunhas, anotar dados sobre os suspeito, consultar fichas criminais e deslocar-se de um local para outro.

O policial explica o funcionamento de cada símbolo na tela, e mostra passo a passo como se efetuar a captura de um suspeito.

## Interface do jogo

### Informações sobre o local



Toda vez que o detetive chega a um lugar, o bloco de notas com informações sobre o local aparece na tela. Aprender estas informações é essencial para que se consiga resolver os casos de forma rápida e eficaz.

O bloco pode ser movido pela tela, para tal basta clicar no mesmo e sem soltar o botão do mouse, arrastar o ponteiro pela tela.



As informações do local podem ser retiradas da tela ao se clicar no primeiro símbolo a esquerda. Clicando novamente neste símbolo, o bloco retornará a tela.



Além das informações no bloco de notas, na parte superior da tela você pode ver o nome do local onde se encontra, e a hora atual. No canto direito da tela, encontra-se o botão MENU. Ele serve para pausar o jogo, e dar acesso a um menu com mais opções. Veja a seção “Pausa na Investigação” para maiores detalhes.

## Interrogando Testemunhas



Ao se clicar no segundo símbolo (com o desenho de uma lupa), você poderá interrogar as testemunhas locais sobre o suspeito.

A imagem de 3 testemunhas aparecerão na tela. Clique sobre a imagem de qual testemunha você deseja interrogar, e ela se deslocará para o canto inferior da tela e lhe contará tudo o que sabe sobre o suspeito – se o mesmo tiver passado pelo local.

Cada testemunha entrevistada irá gastar algum tempo conversando com o detetive, então fique atento, pois quanto menos tempo você gastar entrevistando as testemunhas, melhor.

Preste muita atenção no que as testemunhas dizem: muitas vezes elas se lembram de detalhes sobre o suspeito, que podem ajudar a identificá-lo.

Caso queira remover as testemunhas da tela sem entrevistá-las, basta clicar novamente sobre o ícone da lente de aumento, ou clicar em qualquer outro símbolo.

## Perseguindo o suspeito



Uma vez de posse das informações sobre o local para onde o suspeito fugiu, você pode segui-lo utilizando o mapa do Estado do Rio de Janeiro.



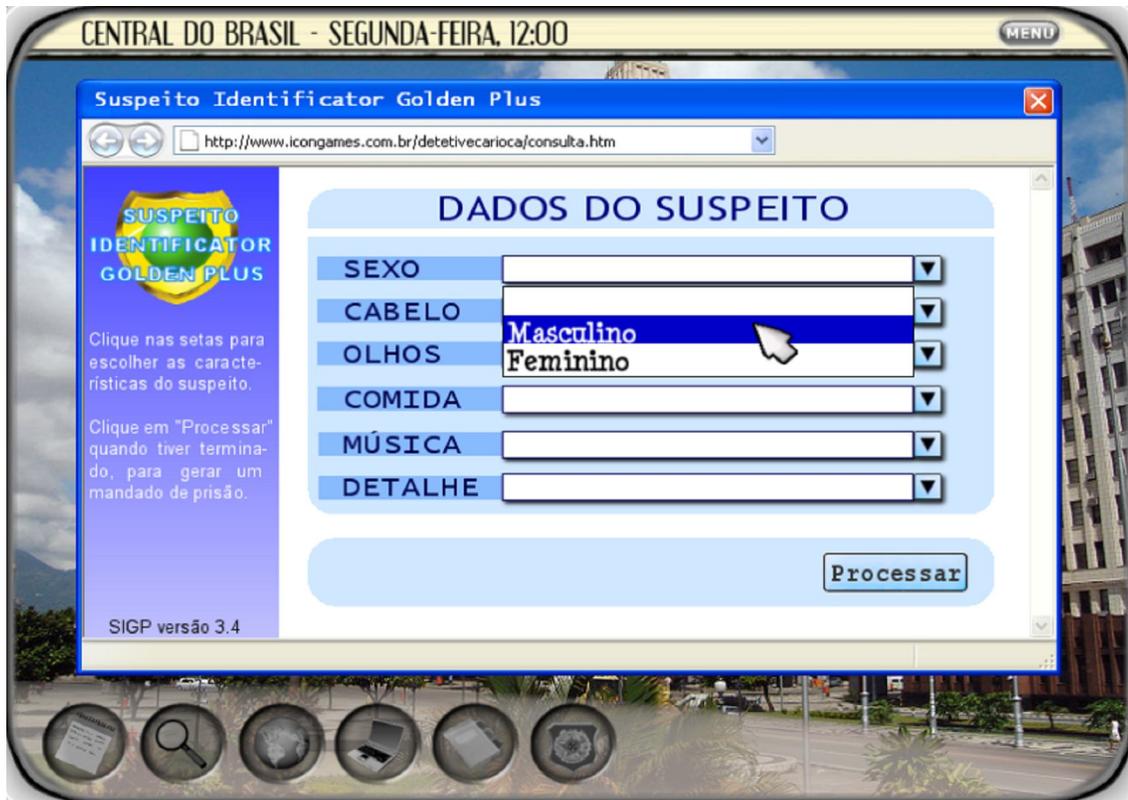
Para usar o mapa, basta clicar no ícone com o desenho do planeta. O mapa se abrirá na tela, mostrando os locais para onde o detetive pode se deslocar.

No mapa, o local onde o detetive se encontra é marcado por um pequeno quadrado verde, e os locais para onde ele pode se mover como “x” vermelhos.

Para selecionar o local, basta colocar o ponteiro do mouse sobre um dos nomes listados na parte superior esquerda do mapa, e dar um clique sobre o mesmo.

Ao se posicionar o ponteiro sobre os nomes dos locais, uma linha indicará onde no mapa esse local se encontra (como mostrado na tela acima).

## Identificando o suspeito



Ao interrogar as testemunhas, volta e meia o detetive recebe além de informações sobre o paradeiro, indicações sobre os suspeitos, como a cor do cabelo, dos olhos, etc.

Essas informações precisam ser incluídas no “Suspeito Identificador Golden Plus” (SIGP), para que você possa obter um mandado de prisão. Sem um mandado de prisão, mesmo que você encontre o suspeito de posse da mercadoria desaparecida, ele irá escapar.



Clique no botão com o desenho de um computador para ativar ou desativar o SIGP em sua tela. Para inserir as informações, basta clicar sobre as setas ao lado das opções. Por exemplo, se você descobriu que a comida favorita do suspeito é massa, clique na seta a direita da palavra comida. Uma lista de comidas vai aparecer. Mova o ponteiro até a palavra “massa” e clique sobre ela.

Ao se preencher todas as informações, clique sobre o botão “Processar” para tentar identificar o suspeito. Caso as informações sejam suficientes, você obterá um mandado de prisão para o suspeito.

Se você já possui um mandado, um botão escrito “Mandado” aparecerá ao lado do botão “Processar” quando você ativar o SIGP.

## Fichas criminais



Ao se clicar no símbolo de uma pasta (o penúltimo botão da esquerda para direita), você terá acesso as fichas corrida dos suspeitos – um resumo de como cada um deles foi parar na vida do crime, e como se juntaram a G.A.N.G.U.E.

Para mudar de um histórico para outro, basta clicar sobre a pasta na tela, que você verá o histórico do próximo suspeito.

Clicando novamente no ícone da pasta, os históricos sairão da tela.

## Sala de Troféus



A sala de troféus é o local onde você pode acompanhar seu progresso no jogo. Para acessá-la clique no último dos ícones da interface, o símbolo de um distintivo policial.

Cada detetive inicia sua carreira com o distintivo de “aprendiz”, e a medida que consegue capturar os suspeitos, vai sendo promovido a novas patentes. Os distintivos aparecem na primeira linha de troféus na tela.

A patente atual do detetive sempre será mostrada na parte central inferior da tela.

Além dos distintivos das patentes, o detetive pode ser condecorado com medalhas por se destacar em suas investigações. Essas medalhas podem ser por resolver casos em tempo recorde (sem errar nenhum local para onde o criminoso escapou) ou por resolver vários casos corretamente em sequência.

Para saber o que precisa ser feito para se ganhar uma medalha ou distintivo específico, basta parar o ponteiro do mouse em cima do local onde o mesmo aparecerá, que uma pequena descrição será mostrada.

Para retornar ao jogo, basta clicar no botão “OK”;

## Pausa na investigação

Toda vez que se clica no botão “MENU” durante o jogo, ou caso o jogo perca o foco (através de ALT+TAB, minimizando a janela do jogo, etc) – o menu de pausa aparecerá.



## Salvando o jogo

Para salvar seu progresso no meio de uma investigação, basta clicar no botão “SALVAR”. Uma mensagem confirmando que o jogo foi salvo será mostrada. Toda vez que se inicia o jogo (na tela inicial, clicando na palavra “JOGAR”) o seu progresso será carregado automaticamente.

Toda vez que se completa uma missão (mesmo que não se tenha sucesso), seu jogo será salvo automaticamente.

## Alterando opções

Clicando sobre o botão “OPÇÕES”, você será levado ao menu de opções do jogo. Para maiores detalhes, consulte a seção “Tela Inicial→Opções”.

## **Retornando a tela inicial**

Ao clicar no botão “SAIR”, você abandonará sua investigação (salve sempre seu jogo antes de sair!) e retornará a tela inicial.

## **Retornando à investigação**

Clicando no botão “CONTINUAR”, você sairá do menu de pausa, e retornará a sua investigação, como se nada tivesse acontecido.

## ***Investigação Concluída***

Uma investigação é concluída quando uma das duas situações ocorrem: o suspeito escapa, ou o detetive consegue capturá-lo e recupera o objeto desaparecido.

## **Suspeito escapa**

Existem três formas que podem culminar com a escapada do suspeito:

- O Detetive pode demorar demais em sua investigação (passando de meia-noite)
- Não possuir um mandado de prisão
- Possuir um mandado de prisão no nome de outro criminoso.

Nos três casos, o jogador não receberá nenhuma promoção, nem o caso constará como sendo resolvido, mesmo que o jogador recupere o objeto desaparecido.

Após perseguir o suspeito, o detetive se encontra novamente com o policial em seu escritório, que não estará muito satisfeito com o fracasso da investigação.

## **Bandido é capturado**

De posse de um mandado de prisão correto no nome do suspeito, e alcançando o criminoso antes da meia-noite, tudo o que resta é a polícia capturar o ladrão fugitivo que passará correndo na sua frente, numa atitude desesperada para não ser preso!

Por mais esperto que o criminoso seja, não há escapatória! O longo braço da lei vai alcançá-lo não importa o quanto ele corra!

De volta ao seu escritório, o policial lhe dará os parabéns, pois você acaba de capturar um dos membros da G.A.N.G.U.E! Mas nem tudo são flores: prepare-se, pois o crime não descansa, e outro membro já está planejando efetuar outro roubo!

Continue com seu bom trabalho, e eventualmente, você terá sua chance de capturar o líder da G.A.N.G.U.E. e entrar para a lista de Detetives Lendários!

# Resolução de Problemas

## Linux

### Ocorreu um erro na instalação, o que eu faço?

- Verifique se seu computador possui as configurações mínimas para rodar o jogo.
- Tente baixar novamente o instalador do site da Icon Games.

### Eu mando o jogo iniciar, mas nada acontece?

Verifique se todas as bibliotecas compartilhadas (shared libraries) estão presentes em seu sistema. As bibliotecas necessárias para rodar o jogo são:

```
linux-gate.so.1
libfreetype.so.6
libGL.so.1
libGLU.so.1
libX11.so.6
libXxf86vm.so.1
libstdc++.so.6
libm.so.6
libgcc_s.so.1
libpthread.so.0
libc.so.6
libdl.so.2
libz.so.1
libXext.so.6
libxcb-xlib.so.0
libxcb.so.1
ld-linux.so.2
libXau.so.6
libXdmp.so.6
```

Para instalar essas bibliotecas, verifique o manual de sua distribuição. Geralmente são utilizados programas como aptitude, dpkg, yum, pacman, rpm, entre outros para essa finalidade.

### O jogo está rodando lentamente, o que eu faço?

- Verifique se a aceleração 3D está habilitada em sua placa de vídeo, e se você consegue rodar aplicativos OpenGL sem problemas.
- Verifique se seu computador preenche os requisitos mínimos de sistema.
- Tente rodar o jogo em modo janela, ao invés de tela cheia.
- Atualize seus drivers de vídeo
- Certifique-se que nenhum outro programa esteja rodando em segundo plano juntamente com o jogo.
- Faça um *upgrade* em sua configuração.

## **Windows**

### **Ocorreu um erro na instalação, o que eu faço?**

- Verifique se seu computador possui as configurações mínimas para rodar o jogo.
- Tente baixar novamente o instalador do site da Icon Games.

### **O jogo está rodando lentamente, o que eu faço?**

- Verifique se a aceleração 3D está habilitada em sua placa de vídeo.
- Verifique se seu computador preenche os requisitos mínimos de sistema.
- Clique em Iniciar, executar e digite dxdiag.exe. Execute os testes do programa para ver se está tudo certo com sua instalação de Direct-X
- Atualize o Direct-X para a última versão
- Atualize seus drivers de vídeo
- Tente rodar o jogo em modo janela, ao invés de tela cheia.
- Certifique-se que nenhum outro programa como anti-vírus, firewalls, MSN, etc esteja rodando em conjunto com o jogo.
- Faça um *upgrade* em sua configuração.

Nota: Geralmente computadores que possuem vídeo e rede onboard (compartilhados ou integrados na placa mãe) não possuem o desempenho necessário para se executar jogos 3D. Caso este seja o caso as configurações mínimas estipuladas podem não ser suficientes para a execução do jogo.

## **Suporte**

Se você está tendo problemas com o Detetive Carioca e não conseguiu resolvê-los com este manual do jogo, você pode nos contactar através de nosso website: <http://www.icongames.com.br>

Se puder, inclua as seguintes informações abaixo listadas juntamente com uma descrição detalhada sobre seu problema para nos ajudar na resolução de seu problema.

- Nome do Jogo
- Sistema operacional (Windows 98, Windows XP, Linux, Etc.)
- Tipo de processador (CPU) e velocidade em Mhz
- Quantidade de RAM
- Placa de som
- Placa de vídeo e memória

Por favor não envie arquivos anexados no email, a menos que solicitado. Mensagens que tiverem anexos não solicitados, não tiverem descritos o nome do jogo, detalhes básicos sobre o computador onde está sendo executado e sobre o problema encontrado não serão analisados. No caso do programa possuir um número de série, o envio deste se torna obrigatório para que a mensagem seja processada.

## **Licença**

### ***Limitações do uso do software e licença limitada***

#### **Licença geral do produto.**

Esta cópia do jogo Detetive Carioca (O "programa") é destinada somente para uso pessoal e não-comercial. Você não pode descompilar, fazer engenharia reversa, ou desassemblar o programa, exceto se permitido por lei. Ikone Soft Programas de Computador Ltda retêm todos os direitos, títulos e propriedades deste programa incluindo toda propriedade intelectual, direitos reservados, originados e derivados sobre o mesmo. O programa incluindo, sem limitações, todo código, estrutura de dados, personagens, imagens, sons, músicas, textos, telas, jogabilidade, trabalhos derivados e todos os outros elementos que o compõem não podem ser copiados, revendidos, alugados, emprestados, distribuídos eletronicamente, publicados em revistas, jornais ou qualquer outro meio, usado em formatos "pay-per-play" ("pago-por-jogada"), Coin-Up (fichas) ou qualquer outro modelo de cobrança ou propósito comercial sem prévia autorização de seu criador. Todas as permissões aqui garantidas são de base temporária e podem ser retiradas pela Ikone Soft Programas de Computador a qualquer hora. Todos os direitos não expressamente relacionados são reservados.

#### **Aceitação dos termos de licença.**

Ao adquirir e manter ou instalar este programa, o usuário concorda terminantemente com os termos e restrições da Licença limitada. Se você não concorda com os termos desta licença limitada, não instale ou use este programa.

## **Informação de Copyright**

Detetive Carioca © 2008-2012 Ikone Soft Programas de Computador Ltda.  
Criado e programado por José Lucio Mattos da Gama  
Todas as marcas são propriedade de seus respectivos donos.  
Todos os direitos reservados.

**Apoio**



**SECRETARIA  
DE CULTURA**

**SOMANDO FORÇAS**