

SAM SLEUTH – PRIVATE INVESTIGATOR

MENU PRINCIPAL - OPÇÕES

PEGAR UM OBJETO

Para pegar ou comprar algo, escolha esta opção. Quando você escolher ele, uma lista de todos os objetos que você vê claramente é exibida. Escolha um objeto para pegar ou comprar e pressione o botão. Se você estiver no posto de gasolina, escolher a opção GAS fará com que o frentista abasteça seu carro com gasolina, e você será cobrado um valor apropriado. Se você estiver no mercado ou na loja de roupas e comprar algo, você também será cobrado.

DEIXAR UM OBJETO

Para deixar algo, basta escolher esta opção e, em seguida, o que você deseja soltar. Observe que, se você soltar algo em um campo vazio, você não poderá encontrá-lo e pegá-lo novamente. Você também pode usar esta opção como uma forma de manter o inventário. Escolha esta opção para ver uma lista do que você está carregando, então escolha a opção "voltar".

EXAMINAR OBJETO

Você pode examinar qualquer coisa com esta opção. Note que você não precisa PEGAR um objeto para examinar. Uma das coisas que você sempre deve examinar são os terrenos. É só olhar em volta dos prédios ou terrenos vazios para ver algo fora do comum.

Muitas coisas estão escondidas e devem ser encontradas para que você examine algo depois de encontrá-lo. Certifique-se de não perder alguma dica durante o curso do jogo, esquecendo-se de escolher esta opção. Quando você escolhe essa opção, todos os objetos que você pode carregar assim como os objetos que você pode ver serão mostrados claramente.

ANDAR PARA ALGUM LUGAR (ou FONE)

Use esta opção para entrar em seu carro e dirigir. Se você estiver em seu escritório, na delegacia de polícia ou na estação, você pode andar até o telefone e ligar para as pessoas. Se você não quiser andar para lugar nenhum, basta escolher a opção

"voltar". Se você deseja ligar para alguém, basta escolher "Fone". Uma imagem do telefone e uma lista telefônica serão exibidas. Mova o joystick para a esquerda e para a direita para navegar pela lista telefônica até que o número que você deseja chamar esteja visível. Então, mova o joystick para o centro e pressione o botão. Você ouvirá o telefone tocando e, se alguém atender, você pode fazer uma pergunta. Se estiver ocupado ou ninguém atender o telefone, você será informado nas duas linhas acima da imagem do telefone. Você pode fazer apenas uma pergunta por vez ao telefone.

Para dirigir a outras localidades, escolha 'carro'. Você não está olhando para parte da cidade de Elmsville. Ao mover o joystick ou mouse para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita, você pode controlar a direção do seu carro. Quando você dirige para fora de um lado dessa seção da cidade, a próxima seção é exibida. Consulte o mapa de toda a cidade para ver onde você está indo. Todos os casos são resolvidos sem sair da cidade, e é uma longa viagem para outras cidades. Seu medidor de combustível é mostrado na parte inferior da tela enquanto você está dirigindo. Cuidado porque seu carro antigo é um bebedor de gasolina e se você ficar sem gasolina, você está preso !. Além disso, tenha cuidado ao virar esquinas, pois é possível colidir seu carro e acabar no hospital !. Para estacionar seu carro, pressione o botão. Estacione o mais próximo que puder do prédio ou local que você deseja ir. Quando você estaciona, será mostrado o prédio ou local mais próximo de onde você estacionou.

ATIRAR

Se você tem uma arma e estiver carregada com balas, será mostrado todas as pessoas na localização que você está. Escolha em quem você quer atirar e fogo !. Faça isso apenas se você tiver que fazer, pois o Delegado não hesitará em colocar qualquer um na prisão. Se você acertar, você talvez mate aquela pessoa. Se essa pessoa também tiver uma arma, ela poderá atirar de volta em você. E se você escolher essa opção e não aparecer o nome de nenhuma pessoa, significa que eles saíram do prédio.

RECARREGANDO

Se você tiver balas e sua arma não estiver cheia, você pode carregar sua arma com essa opção. Depois disso, as balas que ainda estão sobrando e as balas na sua arma são mostradas. Não é necessário atirar em pessoas para resolver os casos. Criminosos, por outro lado, talvez atirem em você para se protegerem.

FAÇA PERGUNTAS

Para fazer uma pergunta a alguém em sua localização atual, escolha esta opção. Você pode perguntar sobre o trabalho deles, o crime e o dia deles. Note que, uma vez que este jogo está em tempo real, você pode descobrir novas informações, e ao longo do curso, as respostas deles podem mudar. Não se sinta frustrado, pergunte a eles qualquer coisa que você quiser, porque tudo o que você precisa para resolver os casos está lá. Para fazer perguntas por telefone, use a opção **ANDAR** e então escolha “Fone”.

A PRISÃO DE SUSPEITOS

Quando você tiver certeza de que tem o criminoso em sua localização atual, e você tiver evidências suficientes, prenda quem você acha que é. Se você estiver correto, você ganhará. Se você estiver errado, você perde e deve começar de novo. É importante ter certeza de que você tem evidências suficientes, porque mesmo que você tenha o suspeito correto, você deve encontrar evidências do crime para vencer o jogo com sucesso.

Voce terá três chances para descobrir corretamente quem é o criminoso e juntar as evidências suficientes. Após três tentativas falsas de prisão você perde o jogo. Quando você faz uma prisão falsa, o suspeito é liberado. E você terá que preencher um relatório na Delegacia de Polícia para então depois poder continuar no seu caso.

FIM / NOVO

Para começar um novo jogo ou terminar de jogar, escolha essa opção. Se você escolher sem querer essa opção, é só clicar em voltar.

NOTAS INTERESSANTES

À medida que você joga, você desenvolve uma reputação com cada pessoa que encontra. A reputação é baseada em quantas vezes você perturba alguém, se você atirar neles (obviamente) e também a personalidade delas. Nem todo mundo é honesto, e nem todas as pistas te levam à direção correta.

Apenas use seu melhor julgamento e você resolverá os casos mais difíceis. Como mencionamos antes, tudo que você precisa para resolver os casos está no jogo, você apenas precisa olhar pela coisa certa a fazer. Todos os casos têm um período para você completá-los. Quando o tempo estiver acabando você será informado. Existem várias soluções diferentes para cada caso em Sam Sleuth. Quando você começa a

jogar, o criminoso, as pistas, e assim por diante são escolhidas aleatoriamente. O método para resolver um caso uma vez pode não funcionar na próxima vez que você jogar. Boa sorte !, e lembre-se a coisa mais importante que você faz é se divertir. Quando você ganha, você obterá uma pontuação baseada no número de pistas corretas que você encontrou, e o tempo que levou para você resolver o caso.

NIVEL NOVATO : Caso do Gato Perdido

Sam, você acaba de abrir sua agência de detetive para negócios. Uma manhã, logo cedo, uma jovem senhora entra em seu escritório, apresentando-se como Shirley Uoff, uma professora. Parece que seus amigos foram de férias e deixaram-na cuidar do gato deles. Tudo estava indo muito bem até esta manhã quando Shirley foi alimentar o gato. A porta da varanda havia sido deixada aberta, e o gato aparentemente havia saído durante a noite. Os amigos de Shirley estão voltando para casa esta tarde, então Shirley está muito ansiosa para trazer o gato de volta antes disso. Ela está contratando você para encontrar o gato e devolvê-lo a ela na escola pública antes que seus amigos voltem de suas férias. Você explica que geralmente não faz esse tipo de trabalho, mas Shirley aponta, com razão, que você não parece ter muitos outros casos no momento. Não querendo criar uma imagem ruim para si mesmo, você aceita relutantemente o trabalho. Afinal, quão difícil pode ser encontrar um gato nesta pequena cidade ...

NIVEL MEDIANO : Mistério no Museu

Após retornar em segurança o gato para Shirley à tempo, você vai para sua agência de detetives para encontrar uma mensagem de um Sr. Afherns. Ele é o proprietário do museu local. Parece que houve um roubo de uma antiga estátua maia que estava emprestada por um outro museu. A nota continua dizendo que ele estará no seu escritório amanhã de manhã.

Cedo na manhã seguinte, ele chega no seu escritório, obviamente um pouco abalado. Ele explica que acabou de descobrir que a estátua não estava coberta pela sua apólice de seguro, e isso o levará à falência se ele for forçado a pagar por isso. O outro museu está exigindo que o Sr. Afherns localize a estátua e o ladrão antes do final do dia ou pague o custo total. Primeiro, você deve encontrar a estátua. Então,

prender o ladrão para completar este caso. O Sr. Afherns lhe paga um adiantamento bastante grande e implora para que você resolva este caso antes do final do dia...

NIVEL EXPERT : Desconcertante Assalto ao Banco

Você mal consegue encontrar a estátua e prender o ladrão antes que o sol se ponha. O Sr. Afherns está muito grato, e você consegue pagar todas suas contas e ainda ter um pouco de dinheiro sobrando. Tudo está tranquilo por alguns dias, e então você recebe uma ligação de Jay Walker, o delegado da cidade. Ele pede que você vá à delegacia assim que puder. Você dirige até lá e encontra Jay conversando com Rip Uoff, o proprietário do banco. O banco foi roubado ontem e Rip, tendo ouvido coisas boas sobre você de sua esposa Shirley, decidiu contratá-lo.

Ele se lamenta por informar que ainda está um pouco abalado e lembra que, ontem à tarde, justo quando estava prestes a fechar o banco e o segurança tinha ido para casa, uma pessoa vestida toda de preto entrou pela porta dos fundos, colocou uma arma na cabeça de Rip e fez com que ele entregasse todo o dinheiro do banco. Embora Rip estivesse sem armas e o dinheiro estivesse segurado, ele ainda está furioso e deseja que o ladrão seja encontrado imediatamente. Ele lhe dá dois dias para encontrar o ladrão. Se não encontrar, ele diz que vai contratar outra pessoa. Parece quase impossível, já que não há pistas para seguir. Deve ter sido alguém que mora na cidade, que sabia quando o banco estava vulnerável. Boa sorte, Sam, parece que você está enfrentando seu caso mais difícil até agora ...

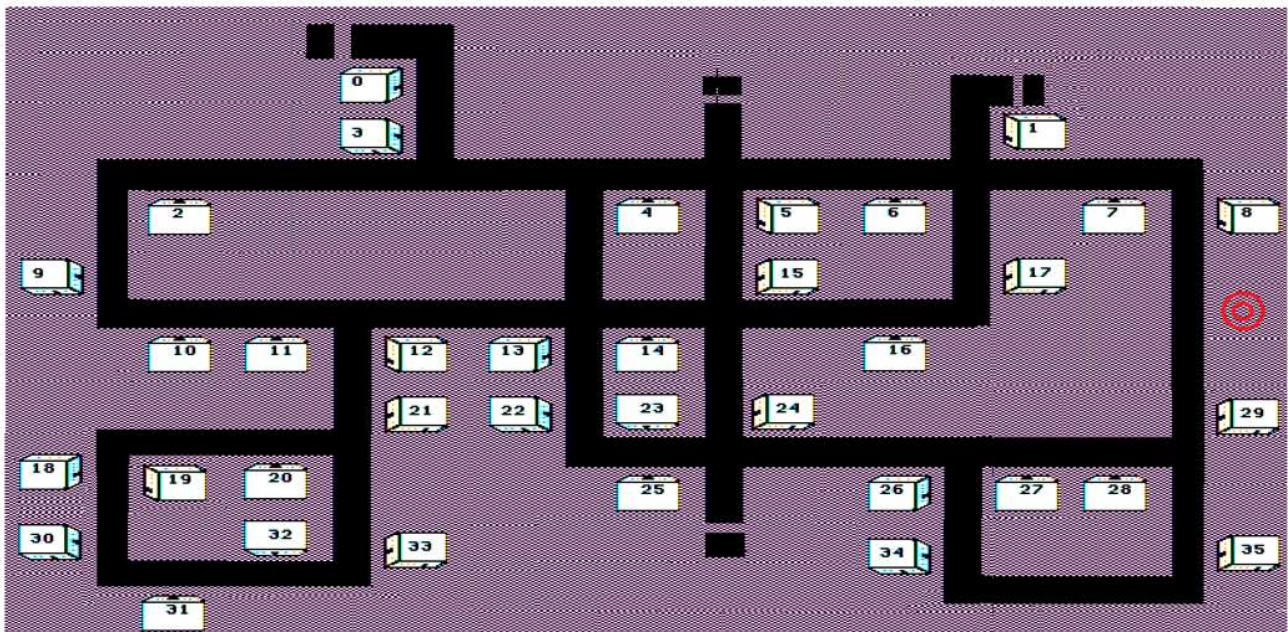
Antes de ir para a Solução do jogo :

- Apesar de nas instruções falar que o culpado é aleatório à cada jogo, no Caso do Gato Perdido, em todas as vezes que joguei, todos objetos estavam nos mesmos lugares e o culpado foi o mesmo. No Caso do Museu também a mesma coisa. E no Caso do Assalto ao Banco, esse teve vezes que alguns objetos estavam na Casa 03 e outros na Loja 33, um ou mais objetos.

Mas não consegui identificar se a quantidade de tempo jogado e/ou quantas pessoas você tem que fazer perguntas interferem no resultado do jogo. Portanto, ande, examine e pergunte para todas pessoas sobre o crime e pegue todos os objetos que encontrar.

Agora, se você não conseguir resolver os casos ... seguem algumas dicas preciosas, como o mapa, a localização de cada prédio com o nome da pessoa que está nele e os objetos que você tem que pegar para solucionar os casos.

SOLUÇÃO :



00 - CASA	06 - CASA	12 - ESCRITORIO	18 - CASA	24 - HOTEL (CATHY)	30 - CASA
01 - CASA	07 - CASA	13 - MERCADO (WILLY)	19 - CASA	25 - BANCO (RIP)	31 - ESCRITORIO
02 - CASA	08 - CASA	14 - SAM (INVESTIGADOR)	20 - ESCRITORIO (BILL)	26 - MUSEU (RICK)	32 - CASA
03 - CASA (SUE)	09 - CASA	15 - POSTO GASOLINA (ROY)	21 - DELEGACIA (JAY)	27 - CASA	33 - LOJA (LAURA)
04 - HOSPITAL (MIKE)	10 - CASA	16 - ESCRITORIO	22 - ESCRITORIO	28 - ESCRITORIO	34 - BAR (HAL)
05 - CASA	11 - ESCOLA (SHIRLEY e CHRISSY)	17 - CASA	23 - ESCRITORIO	29 - CASA	35 - CASA (PAM)

CASO DO GATO PERDIDO

22 - ESCRITORIO - Garrafa
 27 - CASA - Bola de Pelo
 35 - CASA (PAM) - Rato
 33 - LOJA (LAURA) - Chapéu e Luvas
 35 - CASA (PAM) - Gato
 11 - ESCOLA - Devolver Gato para Shirley

CASO DO MISTÉRIO NO MUSEU

20 - ESCRITORIO (BILL) - Papeis
 26 - MUSEU (RICK) - Relógio
 35 - CASA (PAM) - Estatua
 33 - LOJA (LAURA) - Luvas
 Ⓧ Entre as Casas 8 e 29, Examinar terreno (Freada, Carro e Cartão de Visita)
 15 - POSTO DE GASOLINA - Prender Roy

CASO DO ASSALTO AO BANCO

03 - CASA (SUE) - Tênis e Pente
 33 - LOJA (LAURA) - Chapéu e Luvas
 04 - MEDICO (MIKE) - Bolsa
 Algumas vezes houve troca de itens na Casa 03 e na Loja 33 mas sempre nestes lugares.
 Este Caso não consegui resolver até o momento. Quando conseguir atualizo este documento.