THE CLOSED RP · SEGURANÇA PÚBLICA

# Manual da Polícia

Polícia Militar, Polícia Civil e CORE:
serviço, equipamento, abordagem, prisão, investigação e gestão.

Edição de 24 de novembro de 2026

# Sumário


1. As três corporações e os cargos
2. Regras gerais do policial
3. Bater ponto (serviço)
4. Mapa da DP
5. Equipamentos e farda
6. Arsenal: armas e munição
7. Rádio
8. Chamados e GPS
9. Abordagem: mãos para cima, braço, algema e revista
10. Veículos, viatura e bloqueios
11. Evidências, cápsulas e teste de pólvora
12. Balística: projéteis e armas apreendidas
13. Tablet da polícia (MDT)
14. Prisão
15. Código Penal
16. Baleado deixado pelo SAMU (Polícia Civil)
17. Polícia NPC
18. Salário e finanças
19. Comando da corporação
20. Teclas e comandos
21. Boas práticas


> **Como usar este manual**
> O "olhinho" é a interação do jogo: segure `ALT` e mire na pessoa, objeto ou veículo para ver as opções. Nos pontos da DP também dá para chegar perto e apertar `E`. Os passos numerados mostram a ordem certa de cada procedimento.

# 1. As três corporações e os cargos

| Corporação | Código no sistema | Rádio privada | Particularidades |
|---|---|---|---|
| **Polícia Militar** | `police` | 190 | Policiamento ostensivo e atendimento de chamados. |
| **Polícia Civil** | `bcso` | 191 | Recebe os avisos de **baleado deixado pelo SAMU** (cap. 16) e libera a **retirada de projétil** no hospital (cap. 12). |
| **CORE** | `sasp` | 193 | Grupo tático. |

As três usam a mesma DP, o mesmo ponto de serviço, o mesmo arsenal, o mesmo tablet (MDT) e as mesmas regras de abordagem e prisão. A divisão de funções no dia a dia é definida pelo Comando de cada corporação.

## Cargos (iguais nas três)

| Grau | Cargo | O que libera |
|---|---|---|
| 0 | Recruta | Equipamento básico, pistolas, cassetete e taser. |
| 1 | Agente | Submetralhadora, escopeta, pistolas melhores e acessórios básicos. |
| 2 | Sargento | Gás lacrimogêneo, armas MK2, PDW e miras melhores. |
| 3 | Tenente | Fuzis, precisão, **Baú do Comando** e **recrutar**. |
| 4 | Comandante (PM e CORE) / Delegado (Civil) | Chefe: salários, armamento por cargo, finanças, contratação e demissão. |

> **Arma por cargo**
> A tabela acima é o padrão. O Comando pode mudar o cargo mínimo de cada arma pelo tablet (aba Armamento, cap. 6).

## 2. Regras gerais do policial

**Policial não participa do ilegal**

Quem é da Polícia Militar, Civil ou CORE (em serviço ou não) é bloqueado pelo sistema em tudo que é ilegal: plantar, colher ou vender droga, fabricar no mercado ilegal, roubos (banco, casa, joalheria, carro-forte, caixa eletrônico), pichação e rotas, lavagem de dinheiro, desmanche e lockpick ou ligação direta em carro. O app DarkNet do celular também fica escondido para policiais.

- **Apreensão é permitida:** destruir plantação e recolher material ilegal continuam liberados para a polícia.
- Grupo policial não contrata quem é de grupo ilegal ou de gangue, e gangue não contrata policial.
- Tiro dado por **policial em serviço** não gera registro balístico (cap. 12). Fora de serviço, gera como qualquer pessoa.
- Ao entrar na cidade, todo policial começa **fora de serviço**.
- Rádio da corporação, chamados, blips dos colegas e os itens do arsenal funcionam **só em serviço**.

## 3. Bater ponto (serviço)

Entrar e sair de serviço é feito **somente no ponto de serviço da DP**. O `F7` não serve para grupos (ele é só para os empregos da Central), e o tablet também não liga o serviço.

1. Vá até o ponto de serviço da DP (coordenadas `1132.7, -489.5, 65.2`). O marcador aparece no chão para quem é da polícia, a até 12 m.
2. Use o olhinho no ponto → **Entrar/Sair de serviço**.
3. Para sair, use o mesmo ponto. Você continua na corporação, só fora de serviço.

> **Quem tem dois grupos**
> Se você tem mais de um emprego, o ponto da DP torna a polícia o seu emprego principal e já coloca você em serviço. Se estiver num emprego da Central (bico), saia dele pelo `F7` antes.

O ponto vale para as três corporações (`police`, `bcso` e `sasp`).

## 4. Mapa da DP

| Local | Coordenadas | O que faz |
|---|---|---|
| Ponto de serviço | `1132.7, -489.5` | Entrar e sair de serviço. |
| Equipamentos da Polícia | `1159.1, -470.9` | Loja grátis: tablet, algemas, lacres, cones, barreiras, spikes, lanterna (cap. 5). |
| Arsenal | `1151.9, -470.0` | Armas, munição e acessórios do estoque da corporação (cap. 6). |
| Baú Geral (500 kg) | `1158.0, -466.1` | Uso comum de todos os policiais. |
| Baú de Evidências (5.000 kg) | `1164.0, -453.2` (andar de baixo) | Guarda de apreensões e provas. |
| Baú do Comando (500 kg) | `1147.8, -474.3` (andar de cima) | Só Tenente (3) e Comando (4). |
| Vestiário feminino | `1167.6, -446.0` | Uniformes e provador. |
| Vestiário masculino | `1165.5, -454.7` | Uniformes e provador. |
| Garagem da DP | NPC em `1112.3, -490.6` | Viaturas. A vaga de saída é em `1114.3, -485.0`; com ela ocupada, aparece "sem vaga". |

Os pontos da DP aparecem com uma seta azul para quem é da polícia. Chegando perto, aparece `E` com o nome do ponto.

# 5. Equipamentos e farda

## Equipamentos da Polícia (grátis)

| Item | Para que serve |
|---|---|
| Tablet da polícia | Abre o MDT (cap. 13). Sem ele, o tablet não abre. |
| Algemas | Algemar (cap. 9). A do policial não é gasta. |
| Chave de algema | Policial solta sem chave; a chave é para casos fora da corporação. |
| Lacres e Alicate (tools) | Amarrar com lacre e cortar lacre. |
| Corda | Carregar a pessoa no ombro. |
| Spikestrip | Faixa de pregos para furar pneus (cap. 10). |
| Cones, barreiras e refletores | Sinalização: usar o item coloca o objeto no chão. |
| Lanterna | Necessária para achar cápsulas de bala (cap. 11). |

## Farda

- **Vestiário da DP** ( `E` no marcador): cartões com foto dos uniformes da sua corporação e do seu gênero. "Colocar roupa" veste; "Remover roupa" volta para a sua roupa salva.
- O Chefe (4) e o Tenente (3) podem **adicionar uniformes novos** ao vestiário: vestem a roupa e salvam com foto.
- O botão **Provador** abre o provador da polícia. A farda vestida ali **não é salva como roupa civil**: a opção "roupa civil" ou relogar volta ao normal.
- As peças da farda também estão à venda na loja de roupas.

# 6. Arsenal: armas e munição

O arsenal fica em `1151.9, -470.0`. As armas e munições saem de um **estoque da corporação**; cada retirada mostra quanto tem em estoque.

## Como o estoque é reposto

- Cada policial em serviço que retira a **recompensa diária** gera 1 lote de reposição.
- A soma dos minutos **ativos** em serviço de toda a corporação gera 1 lote a cada **60 minutos**. Parado por mais de 5 minutos, o tempo não conta.
- Cada item tem um limite de estoque; acima dele, o lote não acumula.
- Munição: você não retira mais se já estiver com **3 pacotes** dela.

## Cargo mínimo padrão

| Cargo | Armas | Munição e acessórios |
|---|---|---|
| 0 Recruta | Cassetete, Taser, Pistola, Pistola de Combate | 9 mm (60 por retirada), lanterna de arma, pintura Security |
| 1 Agente | Pistola MK2, Pistola Pesada, SMG, Escopeta | Escopeta (24), empunhadura, miras pequenas, carregador estendido de pistola |
| 2 Sargento | Gás lacrimogêneo, Gás BZ, SMG MK2, PDW, Escopeta MK2, Escopeta de Combate | Mira holográfica e média, carregador estendido de SMG e escopeta |
| 3 Tenente | Carabinas (e MK2), Carabina Especial (e MK2), Fuzil Tático, Militar e Pesado, Sniper, Marksman (e MK2) | Fuzil (60), sniper (20), miras grandes, carregadores de fuzil e sniper |

> **O Comando muda o cargo mínimo**
> Na aba **Armamento** do tablet, quem é do Comando (cargo 4) muda o cargo mínimo de cada item. Vale para as três corporações.

# 7. Rádio

| Frequência | Quem entra |
|---|---|
| 190 (e 190.1, 190.2...) | Só Polícia Militar em serviço |
| 191 (e 191.x) | Só Polícia Civil em serviço |
| 193 (e 193.x) | Só CORE em serviço |

- As frequências privadas recusam quem não é da corporação ou está fora de serviço.
- Para falar com outra corporação ou com o hospital, combinem uma frequência comum.

### Blips dos colegas

Em serviço, você vê no mapa a posição dos policiais em serviço, atualizada a cada 3 segundos. Quem está fora de serviço não aparece e não vê.

# 8. Chamados e GPS

Os chamados da cidade (tiros, roubos, pedidos pelo celular, alertas de crime) aparecem na tela por **20 segundos** para a polícia em serviço.

| Tecla | O que faz |
|---|---|
| `Y` | Marca no GPS o local do último chamado. |
| `F2` | Lista os últimos 10 chamados: escolher um marca o GPS e coloca você nele; "Cancelar localização" tira o GPS e sai do chamado. |

- A aba **Despacho** do tablet também mostra os chamados (cap. 13).
- Cada tablet só recebe os chamados do próprio grupo: a polícia não recebe os do hospital nem da mecânica.
- Pedidos de "Polícia" feitos pelo app Serviços do celular chegam como chamado.

> **Fora de serviço**
> Sem estar em serviço, o `F2` avisa "Entre em serviço para ver os chamados" e nenhum alerta aparece.

# 9. Abordagem: mãos para cima, braço, algema e revista

## Mãos para cima

Qualquer pessoa levanta as mãos com `X`. Segurando `X` por 2 segundos, ela se ajoelha com as mãos na cabeça.

## Segurar pelo braço

Em serviço ou não, o policial segura e solta qualquer pessoa pelo braço com `H`, sem precisar algemar antes. Pelo olhinho há também "Segurar braço / Socorrer" e "Soltar braço".

## Algemar e soltar

1. Tenha **algemas** no inventário.
2. Chegue a 1,5 m da pessoa, olhinho → **Algemar**.
3. Para soltar: olhinho → **Remover algemas**. O policial solta sem chave.

- A algema do policial **não é gasta** ao usar e tem validade de **3 dias**. Depois disso, pegue outra nos Equipamentos.
- Fora da polícia, a algema prende 1 pessoa, é gasta e entrega 1 chave; a chave solta 1 pessoa e também é gasta.

## Lacre e corda

- **Lacre:** olhinho → Amarrar. Para soltar sem chave, use o **alicate (tools)**.
- **Corda:** carrega a pessoa no ombro. Quem carrega pode correr, mas não pula nem ataca.

## Revistar e transportar

- Olhinho → **Revistar** abre o inventário da pessoa (algemada ou rendida).
- Segurando pelo braço, olhinho no veículo → **Colocar no veículo**; para tirar, **Retirar do veículo**.

## 10. Veículos, viatura e bloqueios

- **Viaturas:** na Garagem da DP (NPC em `1112.3, -490.6`). Há só uma vaga de saída: tire a viatura da frente antes de pegar outra.
- **Spikestrip:** use o item, escolha o tamanho e a faixa de pregos é colocada à frente. Para recolher, olhinho na faixa → **Pegar espinhos**.
- **Sinalização:** cones, barreiras e refletores dos Equipamentos são colocados no chão ao usar o item. Use em blitz, acidentes e cenas de crime.
- Na consulta do tablet (aba **Veículos**) você vê dono e situação de uma placa.

# 11. Evidências, cápsulas e teste de pólvora

## Cápsulas e projéteis no chão

- Todo tiro deixa evidência no chão: cápsula e projétil.
- A **cápsula só aparece com a lanterna acesa** apontada para ela, a até 14 m: surge um ponto dourado. Chegue perto e use o olhinho → **Coletar cápsula**.
- Ao coletar, aparece "Evidência coletada" e ela vai para o seu inventário com o tipo da arma.
- Guarde as provas no **Baú de Evidências** da DP.

## Teste de pólvora (GSR)

- Olhinho na pessoa → **Teste GSR** mostra se ela atirou recentemente.
- O resíduo some em **15 minutos**, ou em **1 minuto** se a pessoa entrar na água.

# 12. Balística: projéteis e armas apreendidas

Quando alguém é baleado, o sistema registra a **série da arma** que atirou. Isso liga a vítima à arma.

## No hospital

1. O médico faz o **Exame balístico** do paciente baleado e pede **liberação à Polícia Civil**.
2. A Civil em serviço recebe um aviso de 20 s e um ponto no mapa por 5 minutos.
3. O policial da Civil vai ao hospital e, a até 10 m do paciente, usa o olhinho → **Liberar retirada de projétil**.
4. O médico retira a bala e o item **projétil** (com a série da arma) vai para o policial que liberou.

> **Sem Civil em serviço**
> Se não houver ninguém da Civil em serviço, o hospital pode retirar a bala sem liberação, e o projétil fica sob custódia do hospital.

## No tablet (aba Balística)

1. Ao apreender uma arma, registre a apreensão: o tablet lista os projéteis ligados àquela série.
2. **Acrescentar pena:** soma tempo de prisão ao dono da arma (sugestão: 20 meses por vítima). Funciona com a pessoa presa, solta ou offline.
3. Depois disso, os registros daquela série são encerrados e os projéteis somem dos inventários.

- Arma **raspada** (sem série) nunca bate em checagem.
- O registro de um disparo expira em **6 horas**.

# 13. Tablet da polícia (MDT)

Use o item **Tablet da polícia** (grátis nos Equipamentos). As três corporações usam o mesmo tablet. O botão sol/lua no topo troca entre tema escuro e claro.

| Aba | O que tem |
|---|---|
| Início | Resumo: números do dia, avisos, oficiais em serviço e mandados. |
| Cidadãos | Ficha de cada pessoa: dados, antecedentes, veículos, licenças. |
| Ocorrências | Registro de ocorrências com envolvidos e crimes. |
| Prisões | Prender pelo CID, ajustar ou soltar (cap. 14). |
| Boletins | Boletins de ocorrência. |
| Procurados | Mandados e procurados ativos. |
| Despacho | Chamados em aberto. |
| Veículos | Consulta de placas e veículos. |
| Armas | Registro de armas. |
| Balística | Apreensão de armas e projéteis (cap. 12). |
| Finanças | Conta da corporação: depositar e, para o Comando, sacar (cap. 18). |
| Salários | Valor por hora de cada cargo (só o Comando edita). |
| Armamento | Cargo mínimo de cada item do arsenal (só o Comando edita). |
| Código Penal | Os 204 artigos, com pena e multa (cap. 15). |
| Auditoria | Histórico do que foi feito no tablet. |

# 14. Prisão

## Três formas de prender

| Forma | Como |
|---|---|
| Comando | `/jail <ID fixo> <tempo>` |
| Menu | `/jailmenu` lista quem está perto para escolher. |
| Tablet | Aba **Prisões**, com o CID da pessoa. |

> **CID**
> Digite o CID certo. Se ele não bater com ninguém, o tablet recusa e avisa que a pessoa não foi encontrada.

- **1 mês de pena = 1 minuto real.** O preso vê o tempo restante na tela.
- Todos os policiais prendem e podem acionar o alerta; para **soltar** antes da hora é preciso ser Sargento (2) ou acima.
- Na prisão, cada limpeza ou entrega da cozinha abate 1 mês. A academia não abate.
- Preso que desmaia levanta sozinho em 10 segundos.

## Fuga

- A fuga é por um túnel cavado com pá. Quando começa, toca a sirene da prisão.
- A polícia em serviço recebe aviso de 20 s, pontos piscando no buraco e na saída da mina por 3 minutos e GPS na saída.
- A posição do fugitivo aparece no mapa da polícia a cada 30 segundos durante 3 minutos.

# 15. Código Penal

- O tablet tem **204 artigos** em categorias, incluindo **Abuso de Autoridade** e **Crimes Militares**.
- Conversão usada: **1 ano da lei = 5 minutos** (pela pena mínima, com no mínimo 5 minutos). A faixa máxima aparece na descrição do artigo.
- Multa: **R$ 150 por minuto**, só nos crimes em que a lei prevê multa.
- Na ocorrência ou na prisão, marque os artigos: o tablet soma pena e multa.

> **Consulta completa**
> A lista de todos os artigos está na aba Código Penal do tablet e no PDF "Código Penal do MDT".

# 16. Baleado deixado pelo SAMU (Polícia Civil)

Quando ninguém do hospital está em serviço, uma ambulância do SAMU (NPC) busca quem desmaiou na rua e leva até a porta do Hospital Aldore. Se o ferimento foi **à bala**, a vítima **não é reanimada**: o SAMU aciona a Polícia Civil e o paciente continua desmaiado.

1. A Polícia Civil em serviço recebe o aviso "paciente baleado deixado na porta do hospital", com som, ponto piscando no mapa por 5 minutos e GPS marcado.
2. Um socorrista fica ajoelhado ao lado do paciente esperando a polícia.
3. Quando um policial da Civil em serviço chega a **10 m** do paciente, o socorrista passa o caso e vai embora. O paciente **continua desmaiado**, sob responsabilidade da polícia.
4. Se ninguém chegar em **5 minutos**, o socorrista vai embora e o paciente continua desmaiado na porta.

- Sem nenhum policial da Civil em serviço, o SAMU não aciona ninguém e reanima o paciente na porta com o mínimo de vida.
- O aviso vai só para a Polícia Civil. Militar e CORE não recebem.
- Aproveite a liberação para colher a versão do paciente e, se for o caso, seguir com a balística (cap. 12).

## 17. Polícia NPC

Crimes como tráfico, roubos e explosões também acionam a **polícia NPC**, além do chamado para vocês. É bom saber como ela age, porque ela pode estar na mesma cena:

- As viaturas NPC chegam rápido, perseguem de perto e, se o suspeito subir num telhado, vem um helicóptero com atiradores.
- Ao chegar, os NPCs **mandam o suspeito se render** e dão 5 segundos. Mãos para cima ( `X` ), sem arma e fora do carro por 8 segundos encerram com advertência.
- Eles atiram na hora se o suspeito atirar, ferir ou apontar arma para eles, ou se fugir.
- Em explosivos (C4), a polícia NPC só vem depois de 30 segundos. O chamado para a polícia de verdade é imediato.

# 18. Salário e finanças

- O salário é **por hora em serviço**: o Comando define o valor por hora de cada cargo na aba **Salários** (máximo R$ 5.000/h).
- Toda semana, cada policial recebe as horas da semana anterior, pagas pela **conta da corporação**. O sistema confere a cada 10 minutos e não paga duas vezes.
- Sem saldo na conta, ninguém recebe, e o sistema tenta de novo depois.

## Aba Finanças

- Mostra o saldo e o extrato da conta da corporação.
- Qualquer policial pode **depositar** do próprio banco.
- Só o Comando (chefe) pode **sacar**.

> **Mantenha a conta com saldo**
> É dessa conta que saem os salários. O Comando deve acompanhar o saldo na aba Finanças.

## 19. Comando da corporação

| Função | Quem | Onde |
|---|---|---|
| Recrutar | Tenente (3) e Comando (4) | Gestão da corporação |
| Promover, rebaixar e demitir | Comando (4) | Gestão da corporação |
| Valor por hora de cada cargo | Comando (4) | Tablet → Salários |
| Cargo mínimo das armas | Comando (4) | Tablet → Armamento |
| Sacar da conta | Comando (4) | Tablet → Finanças |
| Baú do Comando | Tenente (3) e Comando (4) | DP, andar de cima |
| Cadastrar uniformes | Tenente (3) e Comando (4) | Vestiário da DP |

- A polícia não contrata quem é de grupo ilegal ou de gangue.
- Cada corporação tem o próprio Comando e a própria conta.

## 20. Teclas e comandos

| Tecla | Ação |
|---|---|
| `ALT` | Olhinho (interações) |
| `E` | Usar ponto da DP / vestiário |
| `X` | Mãos para cima (segurar = ajoelhar) |
| `H` | Segurar / soltar pelo braço |
| `Y` | GPS no último chamado |
| `F2` | Lista de chamados / cancelar GPS |

| Comando | Ação |
|---|---|
| `/jail ID tempo` | Prender pelo ID fixo |
| `/jailmenu` | Prender alguém por perto |
| Item Tablet | Abrir o MDT |
| Item Spikestrip | Colocar faixa de pregos |
| Itens de sinalização | Colocar cone/barreira |

## 21. Boas práticas

- Bata o ponto ao começar e ao terminar. Hora fora de serviço não conta salário.
- Use a frequência da sua corporação e mantenha a comunicação curta e clara.
- Ao chegar num chamado, marque-se nele pelo `F2` para os colegas saberem quem está indo.
- Em abordagem: mãos para cima, revista, algema e só então transporte.
- Registre tudo no tablet: ocorrência, boletim, prisão e apreensão. O que não está no tablet não existe para a próxima equipe.
- Recolha cápsulas com a lanterna e guarde as provas no Baú de Evidências.
- Policial não faz ilegal, nem fora de serviço.
- Devolva ao Baú Geral o que pegou para uso comum e recolha cones e barreiras ao terminar a ocorrência.

---