



**Desenvolvido de fã para fã
Jogo didático com o objetivo de 'gameficar'
a história e geografia**

Carmen

Desenvolvido de fã para fã, sem fins lucrativos.
Com o objetivo de “gameficar” as suas aulas de história e geografia

Este mini jogo (solo, cooperativo ou em grupo) te coloca no lugar de um agente da ACME, em busca da maior ladra de todos os tempos, Carmen.

Este jogo é baseado em Carmen SanDiego dos anos 1983, criado pelo ex-funcionários da Disney, Gene Portwood e Lauren Elliott, de modo a ensinar história e geografia através de jogos.

Nesta primeira versão da personagem, Carmen ficou órfã cedo, e ainda nova foi adotada pelo Chefe da Agência de Detetives [ACME](#). Na ACME, ela cresceu e se transformou na melhor detetive que já passara por lá. Com o passar do [tempo](#), os casos foram ficando muito cansativos e simples para Carmen, que saiu da agência e fundou a VILE, reunindo vilões. Juntos, e a mando dela, eles saíram viajando pelo mundo, pelo espaço e pelo tempo, roubando as coisas mais impossíveis - tudo isso porque Carmen Sandiego era obstinada, e roubava somente pelo prazer de vencer todos os desafios.

Este mini jogo foi criado a partir das informações do “Where in the World Is Carmen Sandiego?”, jogo original, em fusão com novas ideias, novos personagens, países e cidades, desenvolvida por Lucas Fowl.

Artes: **Freepik Content**

Objetivo do Jogo

O Objetivo, mesmo jogando solo ou cooperativo, é fazer o jogador abrir abas na internet em busca de informações ou curiosidades relacionadas ao país em que ele se encontra no jogo, sejam Históricas ou Geográficas, enquanto você percorre um ladrão da VILE coletando pistas sobre ele e consultando o Banco de Dado da ACME em relação aos agentes da VILE - e torcendo para que seja Carmen. Para isso, você vai rolar dados (de seis lados) para definir as dificuldades e supera-las, tanto para encontrar pistas (você vai precisar usar dados de quatro lados) quanto para prender o vilão, e dado de 100 lados (d100) para saber para qual país você irá em seguida!

Início do Jogo

Prepare um papel, tenha ao seu lado um celular, ou computador, atlas e globo terrestre (se possível), lápis, borracha e alguns dados de quatro (D4), seis (D6, que também será usado como dado de 3 lados, ou D3) e cem (D100, ou 2D10)

Agente da ACME

Você é um(a) Agente da ACME. Escolha ser homem ou mulher (ou indefinido), sua personalidade, idade, e histórico, você usará toda a tecnologia da ACME para viajar ao mundo e perseguir os agentes da VILE. Seu objetivo é capturar Carmen Sandiego!

Solo, Cooperativo ou Grupo

Se você estiver jogando Solo, ou Cooperativo, siga as instruções a seguir e use as tabelas de maneira criativa, mas, se estiver jogando em grupo, precisa definir algum jogador para ser o “Mestre” do jogo. O Mestre irá dar as pistas “Sugeridas” aos jogadores em tabelas que são encontradas no final do livro, e são os jogadores quem devem descobrir a real e verdadeira pista do jogo. Mais informações no final do livro.

Iniciando a Missão

Role (1D100) para definir um país na Tabela de Países, e então 1D3 para Coluna de Cidades daquele país, é neste local onde aconteceu um roubo. A sua Missão só inicia quando VOCÊ (ou seu companheiro) criar um artefato, local turístico, item, qualquer ‘coisa’ que possa ter sido roubada daquele local. Talvez uma pesquisa no



Google ou em alguma Enciclopédia sobre o tal local possa te ajudar a encontrar algo que exista, ou te ajude a criar baseado no que conhecer sobre o local.

Conhecendo o País

Antes de buscar as Pistas sobre o Agente da VILE, você precisa saber algo relacionado ao país ou a cidade onde seu Agente está. Este é o momento lúdico e narrativo do jogo, onde acontece a quebra da quarta parede e você precisa ir atrás de alguma enciclopédia ou do Google. Quanto mais informações você conseguir sobre o local, mais fácil será a Busca pelo Agente da VILE:

- Encontrar o país através do Globo Terrestre (físico ou Google Maps) lhe garante 1D6.
- Ir a um ponto turístico ou adentrar algum Museu na cidade através do Google Maps (alguns possuem esta possibilidade), lhe garante 1D6.
- Anotar (em algum dossiê, virtual ou físico) alguma curiosidade sobre a cultura ou região, sobre o País ou a Cidade onde seu agente está, lhe garante 1D6.
- Anotar detalhes como moeda local, capital do país, clima, continente, como se estivesse anotando em um diário de viagens, lhe dá o direito de re-rolar algum teste que você falhou.
- Salvar pelo menos 2 fotos no seu computador ou celular, do local de onde seu Agente está no mundo, lhe dá o direito de re-rolar algum teste que você falhou.

Se você fizer o seu 'dever de casa', estará pronto para os próximos testes que virão a seguir com no máximo 3D6 para usar, e com direito à 2 re-rolagens caso falhe nos testes.

(OPCIONAL) Se quiser deixar o jogo mais difícil, limite-se à apenas 1 re-rolagem.



Coletando Pistas

O Agente da VILE tem a sua Dificuldade, que precisa ser ultrapassada para descobrir Pistas sobre ele. A sua Dificuldade sempre será a soma de 3D6 - a menos que o Mestre mude esta dificuldade.

Você deve usar os Dados que coletou na fase anterior para ultrapassar a Dificuldade.

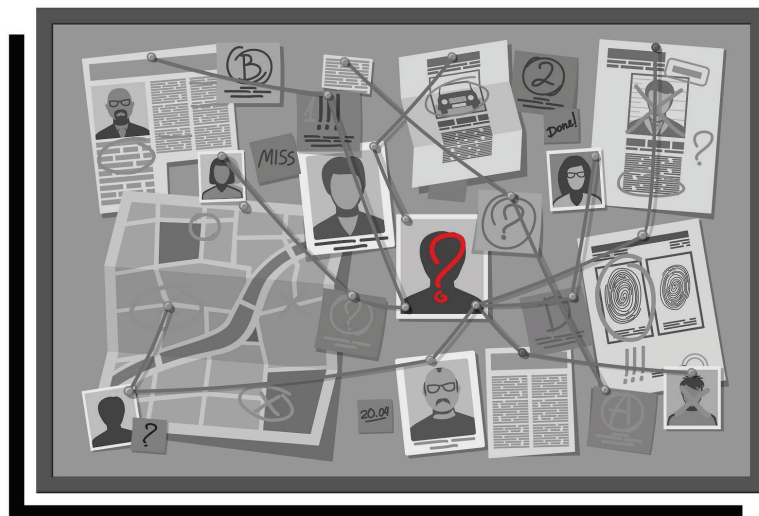
Você escolhe quantos dados vai usar para isso, e caso não use todos os dados, eles podem ser usados em algum país futuro, mas, estão limitados à apenas esta Missão.

Caso ultrapasse a Dificuldade, você descobre **uma Pista** sobre ele ou ela. Role 1D6 para saber qual será a sua primeira Pista e logo em seguida, 1D4 para saber qual é a informação que você descobriu:

d6	Pista	1	2	3	4
1	Cabelos	Preto	Loiro	Marrom	Ruivo
2	Olhos	Azuis	Verde	Cinza	Castanho
3	Esportes	Tênis	Escalada	Críquete	Mergulho
4	Característica	Peruca	Jóias	Tatuagens	Cicatrizes
5	Comida Preferida	Mexicano	Junk Food	Chinesa	Frutos do Mar
6	Veículo	Moto	Conversível	Avião	Limousine
X	Sexo	Masculino	Masculino	Feminino	Feminino

Note que a informação sobre o Sexo do Agente ainda não é uma opção como Pista de 1 a 6. Isso acontece, pois, a primeira pista nunca vai ser o Sexo do Agente (essa informação é valiosa para o filtro dos agentes no banco de dados, e descobri-la no início da missão facilita em muito a jogatina), esta opção ficará no mesmo resultado que você tirou na primeira Pista.

Por exemplo, na sua Primeira Pista, você obteve o Resultado 6, e descobriu o Veículo que o Agente está usando. Para as próximas pistas, o Resultado 6 será o Sexo do Agente da VILE.



Caso **Falhe no Teste**, o Agente da VILE não deixou nenhuma pista. Continue Perseguindo-o.

A partir de duas pistas, você já pode consultar no **Banco de Dados da ACME** para filtrar entre os Vilões já conhecidos pela empresa. Com cerca de 3 ou 4 pistas, você terá o seu suspeito, e poderá emitir um **Mandado de Prisão**.

Pistas Falsas:

Em determinados momentos, você receberá **Pistas Falsas**, ou, pistas que não fazem sentido.

***Por exemplo**, sua Primeira Pista é relacionado aos Olhos do agente, que são “Verdes”. A sua Segunda Pista descobre que o sexo é “Feminino”, e a sua Terceira Pista diz que os Cabelos são “Loiros”. Se consultar o Banco de Dados da ACME, não existe nenhuma agente da VILE “Loira” e de olhos “Verdes”, portanto, a terceira Pista é uma Pista Falsa! (sempre confie na pista anterior).*

A Pista Falsa indica que capangas da VILE estão atrás de você, e você precisa enfrenta-los com perseguições de carros e golpes de karatê.

Role 2D6 para o inimigo, e 2D6 para você. Se ultrapassar, role novamente o D4 para obter uma nova informação (um que faça sentido segundo as informações do Banco de Dados) ignorando o Resultado Falso. Se falhar, você foi ferido no combate ou precisou fugir, apenas ignore a Pista Falsa e continue o jogo.

Fracassando:

Se você **falhar** em coletar a Pista em **DOIS** países diferentes (ou seja, duas falhas em Coletar Pistas) o agente da VILE consegue te despistar e fugir. **E você fracassa a Missão.**



Viajando pelo Mundo

Caso ainda não tenha o Mandado de Prisão para o agente, você precisa continuar perseguindo-o, e países ou continentes não são limites para você.

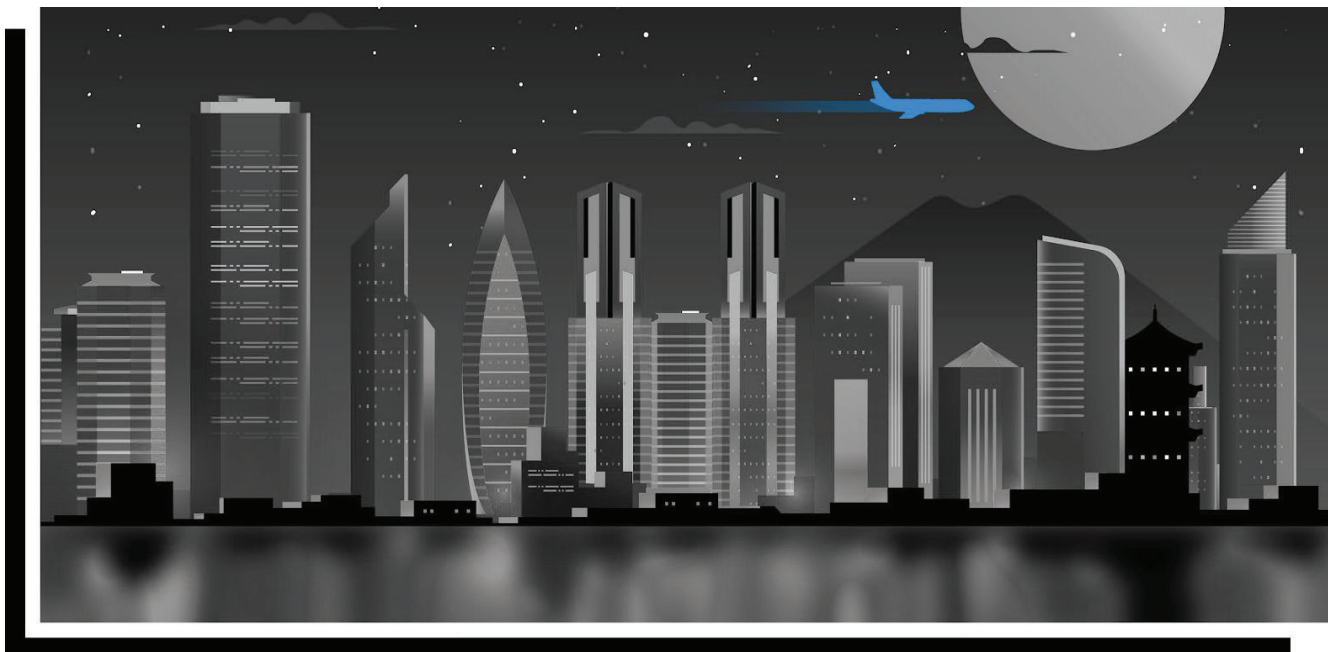
Role um novo País na **Tabela de Países** e logo em seguida uma cidade na **Coluna de Cidades**, agora o Agente foi para esta nova localidade e vai recomençar a fase de “**Conhecendo o País**”, dessa forma, você vai conseguir novos dados para repetir o processo de coletar Pista.

Dica para Jogo em Grupo:

Bandeiras: todas as vezes que os jogadores estiverem saindo de um país e indo à outro, o Mestre pode fazer a rolagem do país e cidade secretamente e dar pistas sobre o país, como as cores das bandeiras, o continente e algum outro detalhe que ele saiba que talvez os jogadores possam descobrir olhando uma enciclopédia ou obtendo informações limitadas na internet. Desta forma, além dos jogadores precisarem pesquisar bandeiras e saber algo a mais do país, também existe a possibilidade de errarem o país.

País Errado: Caso os jogadores errem o país e viagem para outro, o Mestre DEVE PERMITIR, mas, quando chegarm lá, a falha deve ser informada. O Erro deve contar como se fosse uma Falha para obter uma Pista (caso aconteça 2 vezes, os jogadores falham a missão).

Ambas as regras que podem ser introduzidas em um jogo em grupo dificultam o game, por isso, deve ser analisado a idade e o conhecimento geral do grupo que está jogando.



Emitindo um Mandado de Prisão

Toda Pista que você obtém sobre o Agente da VILE você deve anotar. A partir da Segunda Pista você consegue filtrar no Banco de Dados da ACME, e assim encontrar o seu suspeito. Quando você tiver apenas um único suspeito, você Emitirá um **Mandado de Prisão** automaticamente.

Vá para o próximo país, use as mesmas regras para obter os Dados (e re-rolagens), mas dessa vez, o Valor da Dificuldade (para prender o criminoso) não será 3D6 e sim o valor fixo de **11**.

CASO você esteja atrás de Carmen, a Dificuldade para prendê-la é **14**.

Caso falhe na captura, viaje para outro País, colete os dados “conhecendo o país” e tente novamente executar a Prisão. Se você falhar em capturá-lo em **DOIS** países diferentes (ou seja, duas falhas em capturá-lo), o agente foge e **você falha a Missão**.

Capturando o Agente da VILE

Após persegui-lo(a) por todo o mundo, é hora de levá-lo à polícia internacional, e você vai ganhar a sua Recompensa, sendo Promovido na ACME. Infelizmente um agente da VILE não permanece muito tempo preso na cadeia, e logo estará cometendo novos crimes pelo mundo.



Promoção

Você inicia a sua carreira na ACME como um Detetive, veja na tabela abaixo a quantidade de casos encerrados que são necessários para ganhar uma promoção. Promoções te ajudam a encontrar pistas e também a capturar os criminosos da VILE com bônus nas suas rolagens de dados.

Cargo	Casos Encerrados	Habilidade
Detetive	0	-
Investigador	2	Some +1 para obter pistas apenas no primeiro país
Investigador Chefe	5	Some +1 para obter pistas, em três países
Inspetor	10	Some +1 para obter pistas
Inspetor Chefe	14	Some +2 para obter pistas e +1 para Prender
Mestre Detetive	18	Some +2 para obter pistas e +2 para Prender
Detetive Chefe	22	Some +3 para obter pistas e +2 para Prender
Caçador	30	Some +3 para obter pistas e +3 para Prender
Lenda	40	Some +4 para obter pistas e +4 para Prender



Cooperativo

Se estiver jogando de duas ou mais pessoas, as tarefas da fase “Conhecendo o País” deve ser feito em colaboração entre todos. Em jogos Cooperativos, **o máximo de re-rolagens permitidas é UM!** CADA JOGADOR terá direito àquela quantidade de dados que obtiverem e a re-rolagem. Portanto, para ultrapassar a Dificuldade da Pista, cada um pode rolar os seus dados, se pelo menos um jogador conseguir, o time todo ganha a Pista.

Banco de Dados da ACME

Nome (Agente da VILE)	Sexo	Cabelo	Olhos	Veículo	Comida Preferida	Característica	Esporte
Yul B. Sorry	Masculino	Preto	Cinza	Moto	Junk Food	Cicatriz	Tênis
Nick Brunch	Masculino	Preto	Verde	Moto	Mexicano	Joias	Escalada
H.P.Sadcraft *	Masculino	Preto	Cinza	Limousine	Frutos do Mar	Joias	Mergulho
Fast Eddie B.	Masculino	Preto	Castanho	Conversível	Mexicano	Joias	Críquete
Robin Banks	Masculino	Marrom	Castanho	Conversível	Frutos do Mar	Peruca	Escalada
Sandy Dunes	Masculino	Marrom	Azuis	Avião	Chinesa	Peruca	Mergulho
Bill *	Masculino	Marrom	Cinza	Moto	Chinesa	Cicatriz	Escalada
Sam O'Nella	Masculino	Loiro	Verde	Avião	Chinesa	Cicatriz	Mergulho
Bjorn Toulouse	Masculino	Loiro	Azuis	Limousine	Junk Food	Tatuagem	Tênis
Ihor Ihorovich	Masculino	Loiro	Castanho	Limousine	Frutos do Mar	Tatuagem	Críquete
Len "Red" Bulk	Masculino	Ruivo	Azuis	Conversível	Frutos do Mar	Tatuagem	Escalada
Scar Graynolt	Masculino	Ruivo	Cinza	Limousine	Mexicano	Joias	Críquete
Roy "Leprechaum" *	Masculino	Ruivo	Verde	Avião	Chinesa	Cicatriz	Tênis
Li Non Mee	Feminino	Preto	Castanho	Avião	Mexicano	Peruca	Críquete
Bessie May Muchoi	Feminino	Preto	Cinza	Conversível	Junk Food	Joias	Mergulho
Vernita Green *	Feminino	Preto	Verde	Conversível	Chinesa	Tatuagem	Críquete
Carmen	Feminino	Marrom	Castanho	Conversível	Mexicano	Joias	Tênis
Irma Dillow	Feminino	Marrom	Verde	Avião	Junk Food	Peruca	Escalada
Merey LaRoc	Feminino	Marrom	Verde	Limousine	Mexicano	Joias	Escalada
Katherine Drib	Feminino	Marrom	Azuis	Moto	Frutos do Mar	Tatuagem	Escalada
Selina Kyle *	Feminino	Loira	Azuis	Moto	Junk Food	Joias	Escalada
Sarah Nade	Feminino	Loira	Cinza	Limousine	Chinesa	Cicatriz	Mergulho
Dazzle Annie Nonker	Feminino	Loira	Azuis	Limousine	Frutos do Mar	Cicatriz	Tênis
Rosa Sarrosas-Aroz	Feminino	Ruiva	Castanho	Moto	Chinesa	Tatuagem	Críquete
Lady Agatha Wayland	Feminino	Ruiva	Verde	Conversível	Mexicano	Joias	Tênis
Katherine "Boss" *	Feminino	Ruiva	Cinza	Avião	Frutos do Mar	Peruca	Tênis

* criações novas

Países

d100	País	Cidades
1-2	Afeganistão	Cabul
		Gázni
		Candaar
3-4	Austrália	Sydney
		Camberra
		Melbourne
5-6	Áustria	Viena
		Innsbruck
		Salzburgo
7-8	Brasil	Rio de Janeiro
		São Paulo
		Brasília
9-10	Canadá	Montreal
		Vancouver
		Toronto
11-12	China	Pequim
		Xangai
		Hong Kong
13-14	Cuba	Havana
		Varadero
		Santiago de Cuba
15-16	Dinamarca	Copenhague
		Odense
		Aarhus
17-18	Egito	Cairo
		Alexandria
		Guizé
19-20	França	Paris
		Cannes
		Lyon
21-22	Grécia	Atenas
		Tessalônica
		Corinto
23-24	Guatemala	Cidade da Guatemala
		Antigua
		Quetzaltenango

25-26	Honduras	Tegucigalpa
		Choluteca
		Puerto Cortez
27-28	Islândia	Reykjavik
		Kópavogur
		Hafnarfjordur
29-30	Índia	Nova Deli
		Bombaim
		Bangalore
31-32	Indonésia	Jacarta
		Surabaia
		Bandung
33-34	Iraque	Badgá
		Baçorá
		Mossul
35-36	Israel	Jerusalém
		Telavive
		Haifa
37-38	Itália	Roma
		Milão
		Veneza
39-40	Jamaica	Kingston
		Portmore
		Port Antonio
41-42	Japão	Tóquio
		Yokohama
		Osaka
43-44	Camboja	Phnom Penh
		Siem Reap
		Sihanoukville
45-46	Quênia	Nairobi
		Mombasa
		Nakuru
47-48	Mali	Bamako
		Taoudenni
		Tombuctu
49-50	México	Cidade do México
		Juárez
		Guadalajara
51-52	Birmânia	Yangon
		Mandalay

		Bagan
53-54	Nepal	Katmandu
		Patan
		Pokhara
55-56	Noruega	Oslo
		Bergen
		Tromso
57-58	Paquistão	Carachi
		Lahore
		Faisalabad
59-60	Panamá	Cidade do Panamá
		San Miguelito
		Colón
61-62	Papua-Nova Guiné	Port Moresby
		Lae
		Madang
63-64	Peru	Lima
		Cusco
		Chiclayo
65-66	Filipinas	Manila
		Quezon City
		Davao
67-68	Polônia	Varsóvia
		Cracóvia
		Breslânia
69-70	Ruanda	Kigali
		Ruhengeri
		Butare
71-72	Cingapura	Cingapura
		Sentosa Island
		Orchard
73-74	Coreia do Sul	Seoul
		Busan
		Pyeongchang
75-76	Sri Lanka	Colombo
		Dehiwala-Mount Lavinia
		Moratuwa
77-78	Tanzânia	Dar-es-Salaam
		Mwanza
		Zanzibar

79-80	Tailândia	Bangucoque
		Ayutthaya
		Lopburi
81-82	Turquia	Istambul
		Ancara
		Esmirna
83-84	Rússia	Moscou
		São Petesburgo
		Cazã
85-86	EUA	Nova Iorque
		Los Angeles
		Houston
87-88	Inglaterra	Londres
		Liverpool
		Oxford
89-90	Alemanha	Berlim
		Munique
		Hamburgo
91-92	Irlanda	Dublin
		Cork
		Ennis
93-94	Argentina	Buenos Aires
		Puerto Iguazu
		Bariloche
95-96	África do Sul	Cidade do Cabo
		Johanesburgo
		Pretória
97-98	Costa do Marfim	Abidjan
		Sassandra
		Yamoussoukro
99-100	Mauritânia	Nouakchott
		Cumbi-Salé
		Ualata

Pistas

As tabelas a seguir servem para um jogo em Grupo, onde o Mestre vai narrar as situações para os jogadores. Neste caso, ele vai rolar o dado de Pistas normalmente, mas o D4 vai ser apenas para ele, e em vez de entregar a informação para os jogadores, ele vai usar a coluna “Sugestões para Mestre”, e assim, os jogadores vão descobrir a verdadeira informação.

Solo/Coop		Sugestões para Mestre
Cabelos	Preto	Ônix
		Ébano
		Cor de Corvo
		Carvão
		Meia Noite
		Escuro
	Loiro	Ouro
		Mel
		Milho
		Branqueado de Sol
		Linho
		Champanhe
	Marrom	Morena
		Mogno
		Chocolate
		Castanho
		Terra
		Cacau
	Ruivo	Rubi
		Cenoura
		Bronze
		Cobre Queimado
		Ferrugem
		Vermelho

Solo/Coop		Sugestões para Mestre
Olhos	Azuis	Índigo
		Marinha
		Mediterrâneo
		Safira
		Turquesa
		Mar
	Verde	Selva
		Pinheiro
		Jade
		Esmeralda
		Dinheiro
		Lagoa
	Cinza	Céu Tempestuoso
		Aço Frio
		Prata
		Cinza Claro
		Carvão Vegetal
		Grafite
	Castanho	Cacau Escuro
		Chocolate ao Leite
		Marrom
		Pardo
		Mogno
		Terra

Solo/Coop		Sugestões para Mestre
Esporte	Tênis	"Reclamou de um cotovelo dolorido"
		"Estava procurando uma quadra de barro"
		"Perguntou sobre uma recente partida de tênis"
		"Estava carregando uma raquete de tênis"
		"Estava a procura de um parceiro"
		"Falou sobre um esporte olímpico"
	Escalada	"Falava sobre grandes Montanhas"
		"Gabas-se de esporte perigoso"
		"Membro do Clube Alpino Suíço"
		"Comprou botas, grampos, pitões e mosquetões"
		"Estava carregando um tanque de oxigênio, capacete e corda"
		"Estava com o rosto queimado"
	Críquete	"Odeia esportes perigosos"
		"Disse algo sobre manchas de gramado"
		"Falava sobre um jogo de críquete"
		"Esporte típico inglês"
		"Carregava Bola; Taco; Wicket; Stump; Protetores"
		"Me explicou que confundiram com Baseball"
	Mergulho	"Tinha uma camisa sobre oceanografia"
		"Usava uma roupa de borracha"
		"Carregava uma máscara de snorkel"
		"Estava lendo sobre arqueologia submarina"
		"Palestra sobre aeroembolismo e fisiologia da pressão"
		"Mencionou um fósforo de peixe"

Solo/Coop		Sugestões para Mestre
Características	Peruca	"O cabelo parecia real... quase"
		"O cabelo se moveu quando caminhava"
		"Procurava alfinetes de bobby"
		"A Peruca deslizava para fora"
		"Seu cabelo não era natural"
		"Parecia estar disfarçada"
	Jóias	"Usava um Anel de Fantasia"
		"Procurava uma joalheira"
		"Procurava um lapidário"
		"Ia encontrar-se com um gemólogo"
		"Usava jóias no Pescoço"
		"Interessou-se por algumas gemas"
	Tatuagens	"Tinha tatuagens pelo corpo"
	Cicatriz	"Possuía uma cicatriz visível"

Solo/Coop		Sugestões para Mestre
Comida	Mexicano	Nachos
		Burrito
		Tamales quentes
		"Festa de tacos"
		Receita de Salsa mexicana
		Quente e Picante
	Junk Food	Batatas Fritas
		Hambúrguer
		Donuts cremosos
		Chocolates
		Odeia Saladas
		"Comida de Rua"
	Chinesa	"Restaurante Mandarin"
		Biscoito da Sorte
		"Comia de Hashis"
		Zen chá
		Lámen
		Gioza
	Frutos do Mar	Lagosta
		Camarão
		Ostras
		Salmão
		Mahi-Mahi
		"Restaurante a beira-mar"

Solo/Coop		Sugestões para Mestre
Veículos	Moto	"Rodava com uma Harley"
		"Mencionou o chicote quebrado"
		"Pilotava uma motocicleta"
		"Carregava um capacete"
		"Usava jaquetas e calças de couro preto"
		"Gostava de entrar e sair do trânsito na hora do rush"
	Conversível	"Gosta de dirigir com os cabelos ao vento"
		"Estava preocupado com o carro em pegar chuva"
		"Carro esportivo"
		"Grande Roaster"
		"Agradeceu aos céus pelo dia ensolarado"
		"Falou algo sobre a capota do carro"
	Avião	"Falou algo sobre fazer checkin"
		"Disse não ter medo de voar"
		"Gosta de dormir durante o voo"
		"Procurava um aeroporto"
		"Disse ter comprado um Jatinho particular"
	Limousine	"Carro longo com vidros fumês"
		"Tinha seu motorista junto"
		"Seu chofer o levou!"
		"Chegou de limousine particular"
		"Disse ir comemorar com champanhe no carro"
		"Disse que faria uma festa no carro"

Substituído o "Skate" (do original) por "Avião", pelo simples fato de melhorar o contexto.



Este mini jogo (solo, cooperativo ou em grupo) te coloca no lugar de um agente da ACME, em busca da maior ladra de todos os tempos, Carmen.

Este jogo é baseado em Carmen SanDiego dos anos 1983, criado pelo ex-funcionários da Disney, Gene Portwood e Lauren Elliott, de modo a ensinar história e geografia através de jogos.

Nesta primeira versão da personagem, Carmen ficou órfã cedo, e ainda nova foi adotada pelo Chefe da Agência de Detetives ACME. Na ACME, ela cresceu e se transformou na melhor detetive que já passara por lá. Com o passar do tempo, os casos foram ficando muito cansativos e simples para Carmen, que saiu da agência e fundou a VILE, reunindo vilões. Juntos, e a mando dela, eles saíram viajando pelo mundo, pelo espaço e pelo tempo, roubando as coisas mais impossíveis - tudo isso porque Carmen Sandiego era obstinada, e roubava somente pelo prazer de vencer todos os desafios.

Este mini jogo foi criado a partir das informações do "Where in the World Is Carmen Sandiego?", jogo original, em fusão com novas ideias, novos personagens, países e cidades, desenvolvida por Lucas Fowl.

