

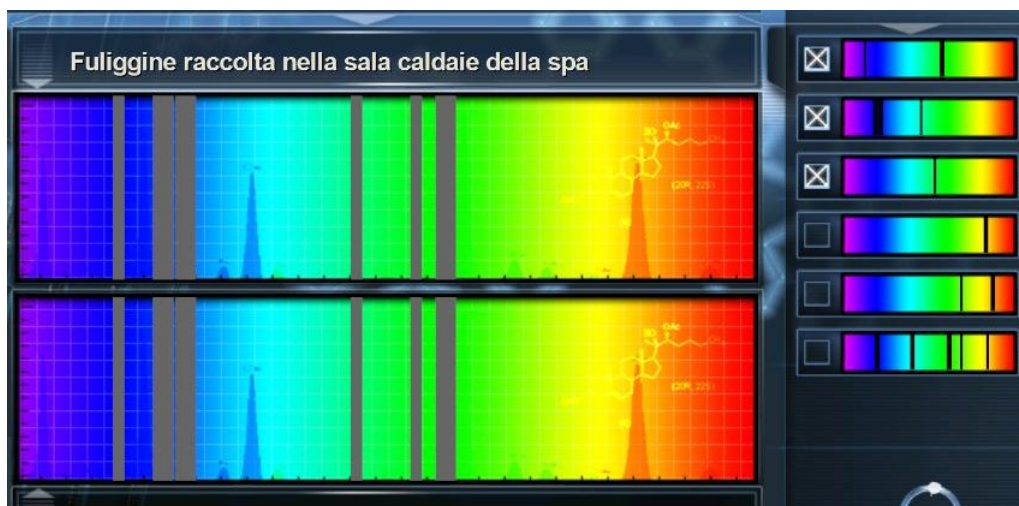
CSI COSPIRAZIONE LETALE

Episodio 1: Carne al sangue

Dopo la scena iniziale ruota a dx e parla con Pete Baxa che ti darà il suo biglietto da visita. Clicca il palmare e vai su “prove”, clicca il biglietto da visita e posizionando sopra il mouse appare il kit, clicca “impronte” e usa sul biglietto e avrai un impronta. Esci dalle schermate ed entra dove c’è la porta col vetro rotto, ruota a sx ed entra nella porta dove c’è il tubo rosso, avanza dove c’è il fumo e posiziona il mouse sulla macchia blu sul muro, apparirà il kit. Clicca su “raccolta” e usa il tampone sul muro. Torna indietro, ruota a sx verso il secondo silos e avanza, ruota ancora a sx e visualizza il tubo rotto, apparirà il kit, usaci i “calchi”. Torna indietro per 2 volte e sarai nella stanza precedente col tubo in terra davanti, vai verso la macchia sul muro e usaci la “raccolta”, torna indietro, ruota a dx e vai verso gli sportelli in alto dei mobili, sul pezzo di pennello staccato userai le pinze in automatico. Torna indietro, ruota a dx e vai verso il forno a micro-onde, clicca per aprirlo e prendi il contenitore. Torna indietro fino a tornare al punto iniziale, vai in avanti verso le pietre, poi verso la macchia scura sul muro dove c’è il fumo e usaci la “raccolta”. Torna indietro una volta, ruota a dx e usa il kit sulle pietre scegliendo poi i “calchi”. Torna indietro e poi vai verso la vasca di sx, sul bordo appare il kit, filmato per l’arrivo di Chaterine con gli ultrasuoni. Scorri lo scanner fino ad arrivare alla testa dello scheletro che c’è dentro e sei in automatico dal Dottor Robbins. Osserva tutte le prove dal palmare e poi da “luoghi” vai al laboratorio principale e da qui al laboratorio di dx.

Materials Lab

Ruota a sx e vai al computer “analisi delle sostanze” e poi scegli “chimica”, poi da “prove” scegli la fuliggine nella sala caldaie e premi “ricerca”, ora hai una serie di immagini sulla dx che devi inserire nel riquadro sotto in modo che combinino con quelle sopra (basta cliccarle e si posizioneranno, sono le prime 3 in alto), poi premi “conferma”.



Torna indietro e su “prove” scegli la fuliggine nella sala pausa, fai ricerca e fai combinare scegliendo la prima dall’alto e la terza e poi “conferma”. Torna indietro e su “prove” scegli la sostanza chimica del soffitto, fai “ricerca” e poi scegli la prima in alto la penultima e l’ultima e poi conferma. Torna indietro, vai su prove e scegli la sostanza carbonizzata, fai “ricerca” e poi scegli la prima in alto, la quinta e la sesta e poi “conferma”. Torna indietro, vai su “prove” e scegli la fuliggine dei bagni, fai “ricerca” e poi scegli la seconda dall’alto e l’ultima e poi “conferma”. Filmato.

Chiamerà Robbins che ha completato l’autopsia. Dal palmare scegli “luoghi” e vai all’obitorio.

Obitorio

Parla col Dott.Robbins di tutto e ti darà le impronte e il Dna della vittima. Osserva il braccio col livido, dal kit usa “raccolta” e scatta una foto, parla ancora con Robbins e poi dal palmare scegli “luoghi” e vai all’ufficio di Pete Baxa.

Ufficio di Pete Baxa

Prova a bussare ma non c’è, dal palmare scegli “luoghi” e vai al Laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a sx nel Data Lab e poi sul computer a dx del database. Scegli impronte e poi da prove le impronte della vittima ma non sono nel database, torna indietro e vai nel Materials Lab, vai al computer a sx, scegli Dna e da prove il Dna della vittima ,fai una ricerca ma on è nel database. Torna indietro e dal palmare scegli luoghi e poi l’ufficio di Pete Baxa.

Ufficio di Pete Baxa

Bussa e ti aprirà, parlaci e sarete all’obitorio per il riconoscimento della vittima e poi in sala interrogatori.

Interrogatorio di Pete

Parla di tutto con Pete e quando si parla di amianto clicca l’avviso che mente e scegli l’amianto del soffitto come prova, poi termina gli argomenti. Dal palmare scegli “luoghi” e poi l’appartamento della vittima.

Appartamento della vittima

Sorprenderai una persona, Brian, sarai in sala interrogatori per parlare con lui.

Interrogatorio di Brian

Parla di tutto e quando parli di violenza clicca il bigliettino che mente e scegli come prova la foto dei lividi, termina gli argomenti e poi sarai davanti l’ufficio della vittima.

Appartamento della vittima

Vai verso l’impronta e dal kit scegli “raccolta”, scatta una foto. Osserva di novo l’impronta e usaci sempre “raccolta” e stavolta usi il tampone. Torna indietro e poi entra, vai verso la mazza in terra, usa il kit e prendi la mazza. Chiamerà Brass. Torna indietro e avanza verso il pezzo di tenda in terra, usa il kit e usi le pinzette in automatico per prendere un capello. Torna indietro e vai al forno a dx, apri lo sportello in basso e usa il kit sul foglio per prenderlo. Torna indietro, ruota a sx e usa il kit sulla maniglia della porta, usaci i “calchi”. Dal palmare scegli il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx al Materials Lab e poi sul computer a sx, usalo e scegli chimica. Da prove scegli la sostanza chimica dell’impronta, fai ricerca e fai tutti i passi per far combinare le barrette (le ultime 3) e poi conferma. Torna indietro e vai a dx al microscopio, scegli il confronto macroscopico e da prove scegli il calco dei fori, da prove scegli ancora l’ascia da vigile del fuoco e avrai la corrispondenza. Azzera tutto e da prove scegli i segni rilevati sulla porta e poi l’ascia e avrai un’altra corrispondenza. Torna indietro e dal palmare su “luoghi” scegli la sala interrogatori.

Interrogatorio di Brian

Parla di tutto e quando chiedi dell'ascia per la seconda volta clicca il biglietto che mente e scegli i segni lasciati sulla porta. Chiedi dell'incendio e clicca il biglietto che mente scegliendo come prova il calco dei due diversi fori. Termina gli argomenti e dal palmare scegli "luoghi" e poi l'ufficio di Pete Baxa.

Ufficio di Pete Baxa

Bussa e parla con Pete, dopo il dialogo osserva in terra a sx dove Pete ha buttato un tessuto, lo prendi in automatico. Sul palmare scegli prove e poi clicca il tessuto di Pete, vai sulla macchia di sangue e dal kit scegli "raccolta" per avere il suo Dna. Torna indietro e dal palmare scegli luoghi e vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx al Materials Lab e poi al computer di sx scegliendo Dna, da prove scegli il capello della tenda e poi il sangue di Pete, sposta i dati di sx su quelli di dx, premi conferma e combineranno. Filmato.

Ufficio di Brass

Dopo la presentazione di un collega parla con Brass chiedendo un mandato per il salone, come prova scegli il capello di Pete e poi dal palmare scegli l'ufficio di Pete.

Ufficio di Pete Baxa

Entra, avanza nella stanza del computer, ruota a dx e osserva le scarpe in terra, usa il kit e prendile. Dal palmare vai su prove, poi le scarpe e dal kit usa "raccolta" sulla sostanza chimica (usa il tampone nella parte in fondo verso il tacco).



Rimani sulle scarpe e ruotale verso dx, sulle stringhe a sx appare il kit e usaci "impronte".



Torna indietro, ruota a dx e prendi l'ascia appoggiata al muro, vai su prove e selezionala, osservala in alto e dal kit scegli "impronte"., usaci il tampone e poi torna indietro. Sullo scaffale apri la valigetta e prendi le forbici da idraulico. Osserva il bordo inferiore destro della valigetta e dal kit usa "impronte".



Torna indietro e sulla scaffale in alto un po' a sx prendi l'acetone, ritorna nell'altra stanza e vai sul tavolo del computer, sulla sx prendi il portadocumenti e sulla dx il pacchetto di muffin e il disco fisso. Torna indietro e sullo scaffale a dx, dopo averlo aperto prendi i moduli delle tasse. Dal palmare vai su "luoghi" e poi al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Data Lab e poi al computer di dx, scegli analisi al computer e da prove scegli il disco fisso, fai ricerca. Torna indietro e vai al Materials Lab, vai al computer a dx e scegli "confronto macroscopico", da prove scegli le scarpe del salone e poi l'impronta di scarpa nell'appartamento della vittima, corrisponde. Azzera e da prove scegli l'ascia trovata nel salone e poi il calco dei fori, corrisponde. Torna indietro una volta e da prove scegli i segni lasciati dall'ascia, corrisponde. Torna indietro e dal menù scegli il microscopio, da prove scegli i segni rilevati sul tubo e poi le forbici, poi regola come vedi sotto:



Torna indietro e vai sul computer a sx, scegli chimica e da prove la sostanza sulla scarpa, fai una ricerca e fai combinare le barre usando gli ultimi 3, conferma e corrisponde. Torna indietro e da prove scegli l'acetone, fai ricerca e scegli il primo in alto, il quinto, il settimo e l'ultimo e poi conferma. Torna indietro e su prove scegli il pacchetto di muffin, fai ricerca e scegli dall'alto il secondo, terzo e quarto e poi conferma. Torna indietro e da prove scegli Acetone e fango della scarpa, ricerca e scegli gli ultimi 3 e poi conferma. Torna indietro e vai al Data Lab, vai al computer davanti e scegli impronte, da prove scegli le impronte sulle scarpe e poi quelle di Pete Baxa, trascina l'impronta di sx nel riquadro a dx e mettila nel riquadro in alto a dx, fai conferma e corrisponde. Avrai un mandato. Ritorna al computer su impronte e da

prove scegli quella sull'ascia e poi quelle della scheda di Portia, trascina l'impronta nel riquadro in basso a sx e poi conferma, corrisponde. Filmato e poi sala interrogatori con Beatriz.

Interrogatorio di Beatriz

Parla con Beatriz e sull'argomento del denaro, clicca il cartellino che mente e scegli i registri contabili, termina il dialogo e poi un filmato.

Ufficio di Pete Baxa

Ruota a dx e clicca la telecamera, filmato e finale.

Episodio 2: Prove piazzate

Parla con Marcus, ruota a sx e prendi l'elmetto in terra, torna indietro e vai verso la vittima, appena hai il controllo guarda in alto una finestra. Ritorna alla vittima e osserva l'impronta centrale in terra, dal kit usa "raccolta" e scatta una foto. Dal palmare scegli "luoghi" e vai all'hotel e casinò balcone

Hotel e casinò balcone

Ruota a dx e ai piedi della scala prendi il cavo elettrico, osservalo in prove sul palmare e sulla parte in alto scura dal kit usa "impronte". Torna indietro e avanza verso il balcone, vai verso la macchia rossa sull'asta e dal kit scegli "fluidi" usandolo sul sangue. Dal palmare su "luoghi" scegli l'obitorio.

Obitorio

Parla col Dott. Robbins di tutto e scatta una foto dei segni intorno al collo per due volte, parla ancora con Robbins e avrai il sangue, le impronte e una lettera della vittima. Dal palmare scegli "luoghi" e vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx verso il Materials Lab e poi al computer in fondo, scegli microscopio e da prove scegli la foto del segno più grande e poi il cavo, posiziona come sotto e corrisponde.



Torna indietro e vai al computer a sx e scegli Dna, su prove scegli il sangue della ringhiera e il sangue della vittima. Fai combinare i segni, conferma e corrisponde. Torna indietro e vai al Data Lab, sul palmare in prove osserva la lettera di addio della vittima e usa il kit e poi su "impronte" come vedi sotto:



Sei nel Data Lab, vai al computer e seleziona impronte, da prove scegli quella sul cavo e poi il campione di riferimento della vittima e avrai la sua identità, trascina l'impronta sulla parte alta a sx del riquadro di dx e poi conferma, corrisponde. Da prove seleziona l'impronta sulla lettera, prepara ricerca e seleziona 5 punti e poi ricerca.



Clicca la ricerca ottenuta e trascina l'impronta nel riquadro in basso a sx, conferma e corrisponde a Zachary Lynch. Esci e sei da Brass.

Ufficio di Brass

Parla di tutto e poi parla ancora con Brass che ti chiede delle prove per il mandato, seleziona quelle sulla lettera. Dal palmare seleziona "luoghi" e poi hotel e casinò.

Hotel e casinò balcone

Entra nella porta metallica e parla con Zachary. Ruota a dx e vai al computer, noterai delle macchie di sangue sul tower e sulla tastiera, usa il kit sulla tastiera con "raccolta" e poi clicca sul computer per prenderlo. Osserva di nuovo la tastiera sul tastierino numerico e dal kit usa "impronte" sulla parte sopra il tastierino. Dal palmare su "luoghi" vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx al Materials Lab e poi sul computer a sx, scegli Dna e da prove scegli il sangue sulla tastiera e poi il sangue della vittima, metti a posto i segni, conferma e corrispondono. Torna indietro e vai al Data Lab, vai al computer e scegli analisi al computer, in prove scegli il computer e poi fai ricerca. Torna indietro e vai su impronte, su prove scegli quelle della tastiera e poi premi prepara ricerca, seleziona 5 punti e poi fai ricerca.



Clicca il risultato e trascina l'impronta sx sul riquadro nella parte alta a dx e poi conferma, corrispondono. Torna indietro e dal palmare su "luoghi" scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Parlaci e alla richiesta di prove seleziona l'impronta sulla tastiera.

Interrogatorio di Zachary

Parlaci e alla domanda sulla lettera di addio esibisci come prova il computer e poi termina i dialoghi. Filmato.

Ufficio di Brass

Parla con l'agente Huntby e poi dal palmare su "luoghi" vai all'hotel casinò salone d'ingresso.

Hotel casinò salone d'ingresso

Parla con Marcus, avrai una foto della sua scarpa e le sue impronte. Ruota a sx e vai sul luogo del delitto, posiziona il mouse sulla pianta alla dx del cactus e prendila. Osservalo in prove sul palmare nella parte della radice e prendi il composto marrone. Sul palmare vai su "luoghi" e poi al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Filmato.

Vai a dx al Materials Lab e poi al computer a sx, scegli chimica e su prove la sostanza marrone, fai ricerca e seleziona il secondo dall'alto, il quinto, il sesto e l'ultimo e poi conferma. Torna indietro e sul palmare scegli "luoghi" e poi l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Parla con Brass e sei sala interrogatori.

Interrogatorio di Todd

Parla di tutto e quando chiedi di prendere l'impronta della scarpa usa il kit sulla stessa, scegli "raccolta" e scatta una foto. Continua a parlare e avrai il suo Dna. Dal palmare scegli "luoghi" e poi il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx verso il Materials Lab e vai al microscopio, scegli confronto macroscopico e su prove la foto dell'impronta nel fango e poi quella di Todd, corrispondono. Ritorna in sala interrogatori.

Interrogatorio di Markus

Alla domanda se ha mai messo piede nel cantiere dell'avventura, clicca il cartellino che mente e scegli la foto della sua impronta sulla scena del crimine, continua il dialogo ma non fare la domanda se l'ha strangolato perché non hai ancora elementi. Termina il dialogo e dal palmare su "luoghi" scegli Hotel casinò balcone.

Hotel casinò balcone

Entra e sulla dx solleva il tappeto, apri la botola e prendi la fibra nei pacchetti in basso, cliccali poi per prenderli. Usa il computer per prenderlo. Dal palmare scegli "luoghi" e vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a sx e poi al computer, scegli analisi del computer e su prove scegli il portatile e poi ricerca. Sei da Brass.

Ufficio di Brass

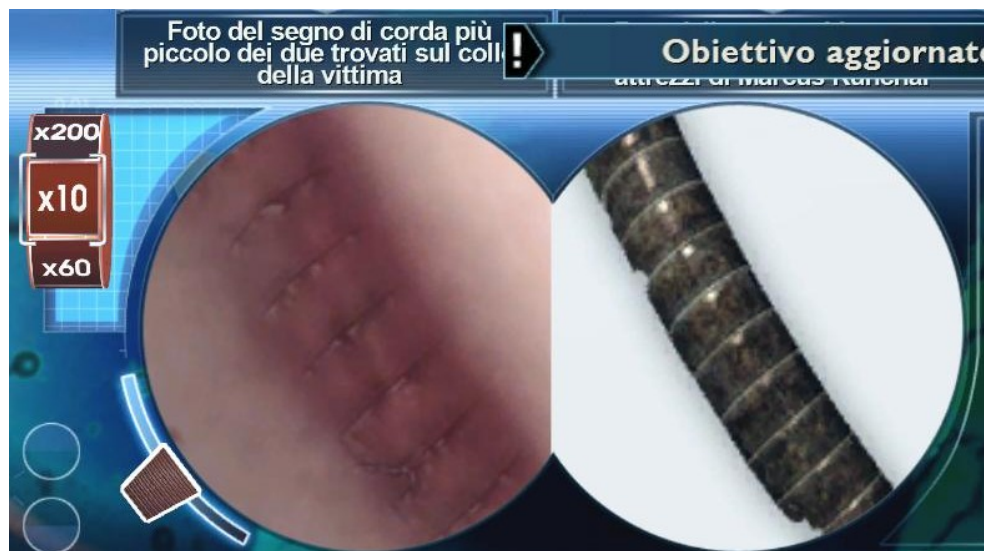
Parlaci e chiedi un mandato di perquisizione per Markus esibendo come prova il portatile. Dal palmare su "luoghi" scegli l'ufficio di Marcus.

Ufficio di Marcus

Avanza e in fondo a sx osserva il portautensili appeso, usa il kit per prendere lo sturatubi. Osservalo in prove e dal kit usaci "raccolta" per scattare una foto, osserva la parte in alto e con le pinzette prendi la fibra. Dal palmare scegli "luoghi" e vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx per il Materials Lab e sul computer a sx scegli chimica, su prove scegli la fibra della cassaforte, fai una ricerca e poi scegli il secondo dall'alto, il terzo, il settimo e l'ottavo e poi conferma. Azzera e su prove scegli la fibra dello sturatubi, fai ricerca e scegli il secondo dall'alto, il terzo, il settimo e l'ottavo e poi conferma. Torna indietro e vai al microscopio, scegli il microscopio e da prove la foto del segno di corda piccolo e poi la foto dello sturatubi, posiziona come sotto.



Torna indietro e dal palmare scegli “luoghi” e poi l’ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato di arresto per Markus fornendo come prova lo sturatiubi che corrisponde al segno di corda. Sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Markus

Parla con Markus dell’ora e clicca il cartellino che mente scegliendo come prova la foto dello sturatiubi, alla prossima domanda del licenziamento esibisci come prova il notebook. Continua il dialogo e avrai i suoi guanti e il suo Dna. Osserva i guanti nelle prove sul palmare e usa il kit sulla macchia di sangue in alto con “raccolta”, osserva la parte bassa dei guanti e con le pinzette prendi il tessuto. Dal palmare scegli “luoghi” e vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx per il Material Lab e poi sul computer a sx scegliendo Dna, in prove scegli il sangue sui guanti e poi il sangue della vittima, posiziona i segni, conferma e corrisponde. Azzera e da prove scegli il tessuto all’interno dei guanti e poi il Dna di Todd, posiziona i segni e poi conferma. Dal palmare scegli luoghi e poi l’ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi a Brass di arrestare Todd e fornisci come prova il tessuto epiteliale di Todd, sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Todd

Parla con Todd se è stato lui a strangolare Mark, clicca sul cartellino che mente e scegli il tessuto di Todd nei guanti, parla del furto dei soldi, clicca il cartellino che mente e poi scegli al fibra raccolta nella cassaforte, parla ancora e al prossimo cartellino scegli come prova il sangue sui guanti.

Episodio 3: Una voce dall’aldilà

Parla con Liu e poi vai verso l’apparecchiatura sul comodino. Filmato. Poi ritorna sull’apparecchiatura e prendila. Torna indietro e vai alla flebo usa il kit e poi “impronte” per rilevarla. Torna indietro e vai alle impronte in terra vicino al comodino, dal kit usa “raccolta” e scatta una foto. Torna indietro e osserva la vittima, torna indietro e vai nella stanza davanti, e parla con la Barrett. Torna indietro, ruota a sx e vai verso il busto, osserva le impronte in terra e dal kit usa “raccolta” per scattare una foto, vai verso il busto

e dal kit scegli “calchi” per avere l’impronta della rottura sulla testa. Dal palmare su “luoghi” vai al laboratorio principale .

Laboratorio principale

Vai a dx al Materials Lab e poi a dx per il tavolo di assemblaggio, scegli i frammenti del regolatore e ricomponili.



Torna indietro e vai al microscopio, scegli confronto macroscopico, da prove scegli le impronte vicino al corpo di Mary e poi quelle vicino al bronzo, corrispondono. Torna indietro e vai al computer a sx e scegli chimica, da prove scegli la scheggia metallica, fai ricerca e scegli il terzo dall’alto, il quinto, il sesto e il settimo e poi conferma. Torna indietro e vai al Data Lab, vai al computer e scegli impronte, da prove scegli quella della flebo, prepara la ricerca e segna 5 punti e poi ricerca.



Clicca il risultato e trascina l’impronta nel riquadro in alto a dx e poi conferma, corrisponde a Jayne Barrett. Torna indietro una volta e scegli database medico, da prove scegli il regolatore e fai una ricerca. Torna indietro e dal palmare su “luoghi” scegli l’ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Parlaci chiedendo un mandato per Jayne con la prova le impronte sulla flebo. Sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Jayne Barrett

Alla domanda sulla flebo clicca il cartellino che mente e scegli la sua impronta sulla flebo. Alla domanda sull'eutanasia clicca il cartellino e scegli la solita sua impronta sulla flebo. Filmato e poi chiama il Dott. Robbins. Dal palmare vai su "luoghi" e poi all'obitorio.

Obitorio

Parla col Dott. Robbins e avrai le impronte della vittima. Vai verso il viso della vittima e poi sulla mano sx dove prenderai un frammento. Dal palmare scegli "luoghi" e poi il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx al Materials Lab e poi al computer a sx, scegli chimica e some prova il frammento, ricerca e scegli il primo, il quarto, il quinto e il settimo e poi conferma. Torna indietro e vai a dx al microscopio, scegli analisi dei documenti e su prova scegli le registrazioni. Dal palmare scegli "luoghi" e vai da Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato per Liu e come prova scegli il frammento di unghia. Sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Liu

Alla domanda sulle unghie clicca il cartellino e scegli come prova il frammento di unghia, termina i dialoghi. Dal palmare in "luoghi" scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di interrogare Jayne Barrett.

Interrogatorio di Jayne Barrett

Parla con Jayne. Dal palmare scegli "luoghi" e vai al molo.

Molo

Ruota a dx e vai verso i barattoli, sulla macchia in terra usa il kit e poi "raccolta", torna indietro e vai verso la scalinata, avanza una volta e ruota a dx, vai verso le orme in terra e dal kit usa "calchi" sull'orma. Torna indietro e vai in basso a dx verso John Barrett, parlaci. Torna indietro e scendi le scale, osserva la barca, torna indietro e dal palmare su "luoghi" scegli il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx per il Materials Lab e poi al computer a sx scegliendo Chimica e da prove scegli l'olio da motore, fai ricerca e scegli il primo dall'alto, il terzo, il sesto e il settimo e poi conferma. Torna indietro e vai al microscopio, scegli confronto macroscopico e da prove scegli le impronte di Barrett e poi quelle vicino al corpo di Mary, corrisponde. Torna indietro una volta e da prove scegli le impronte vicino al busto, corrisponde. Torna indietro e dal palmare su "luoghi" vai da Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato per John Barrett e come prova scegli le impronte lungo il lago. Dal palmare su "luoghi" scegli il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Filmato.

Vai a dx per il Materials Lab e su “prove” sul palmare osserva la statuetta, ruotala in modo da avere davanti la macchia sul piedistallo e dal kit scegli “fluidi”, spruzza e avrai un campione. Torna indietro e vai al computer a sx su Dna. Da prove scegli il Dna della statua e poi il Dna di Beatriz, unisci i segni e conferma. Filmato e dialogo con Chaterine. Dal palmare da “luoghi” vai alla stanza di John Barrett.

Stanza di Barrett

Vai varso il cestino a sx, osservalo dentro e usa il kit per prendere l’unghia. Torna indietro e vai sul letto, usa il kit sugli slip e prendili, torna indietro e ruota a dx, apri l’armadio e avanza, vai verso le scarpe e prendile. Torna indietro e dal palmare vai su “prove”, osserva il frammento di unghia nell’immondizia di Barrett e sulla zona bianca dal kit usa “raccolta”. Torna indietro e osserva gli slip, usaci il kit e scegli “raccolta” usando il tampone nella parte scura centrale per due volte. Dal palmare vai su “luoghi” e scegli il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx al Materials Lab e sul computer a sx scegli chimica, da prove scegli le due unghie e poi conferma, corrisponde. Torna indietro una volta e su prove scegli l’unghia di Barrett, fai ricerca e scegli il primo in alto, il quarto, il quinto e il settimo e poi conferma. Torna indietro e scegli Dna, da prove scegli l’unghia e poi ricerca, scegli l’ultimo in basso e metti a posto i segni, conferma e sono di Liu. Su prove scegli il materiale genetico femminile e poi il dna sull’unghia, metti a posto i segni, conferma e corrisponde. Vai su prove e scegli il campione di sperma, fai una ricerca, scegli l’ultimo in basso e metti a posto i segni, poi conferma e corrisponde a Barrett. Torna indietro e vai al microscopio, scegli confronto macroscopico e da prove scegli le scarpe della stanza di Barrett e poi le impronte del busto, corrisponde. Torna indietro una volta e da prove scegli le impronte vicino a Mary, corrisponde. Torna indietro e dal palmare su “luoghi scegli l’ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato per Liu e come prova scegli il materiale genetico, sei in sala interrogatori.

Interrogatorio Liu

Parla con Liu, alla prima domanda clicca il cartellino e scegli come prova il Dna di Liu, alla seconda domanda clicca il cartellino e scegli come prova il materiale genetico di Liu, termina il dialogo. Dal palmare scegli “luoghi” e scegli il molo.

Molo

Scendi le scale e vai alla barca, guardala dentro e prendi il pupazzo arancione. Dal palmare scegli “luoghi” e poi lo Chalet.

Chalet

Parla con John. Dal palmare scegli “Luoghi” e vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a sx al Data Lab e poi al computer, scegli database medico e da prove scegli il numero di serie, fai ricerca e sei da Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato per Jayne e come prova scegli il numero di serie ma non è sufficiente. Dal palmare scegli “luoghi” e vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx al Materials Lab e vai al microscopio, scegli microscopio e come prove scegli i due pezzi di unghia, posiziona come sotto.



Torna indietro e dal palmare su “luoghi” scegli lo Chalet.

Chalet

Parla con John di tutto e avrai una chiave. Dal palmare scegli “luoghi” e poi il molo.

Molo

Vai alla barca e apri lo sportello dietro il sedile e prendi le scarpe. Dal palmare vai su “prove” e scegli le scarpe, ruotale e sui lacci della scarpa destra usa il kit e prendi la ciocca di capelli. Torna indietro e dal palmare da “luoghi” vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx per il Materials Lab e poi al microscopio, scegli confronto macroscopico e da prove scegli le scarpe della barca e le impronte vicino a Mary, corrisponde. Torna indietro una volta e da prove scegli le impronte del busto, corrisponde. Torna indietro e vai al computer a sx e scegli Dna, da prove scegli il capello sulle scarpe e fai una ricerca, scegli il primo in alto e metti a posto i segni, conferma. Torna indietro e dal Palmare su “luoghi” scegli Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato per Jayne e come prova scegli il Dna di Jayne sul capello. Sei in sala interrogatori.

Interrogatorio Jayne Barrett

Parla con Jayne e alla prima domanda clicca il cartellino e come prova usa il capello sulla scarpa. Sei da Brass.

Ufficio di Brass

Vai sul palmare su “prove” e scegli lo smartphone di Jayne e usa il kit sulla macchia con “raccolta”, torna indietro e sul palmare su “luoghi” scegli il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx al Materials Lab e sul computer a sx scegli chimica, da prove scegli l’olio del motore e poi la macchia sullo smartphone, conferma e corrisponde. Torna indietro e dal palmare seleziona l’ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi del dispositivo ultrasuoni e come prova usa l’olio sullo smartphone. Dal palmare scegli il molo.

Molo

Vai a dx verso le latte, avvicinarti e avrai l’ultrasuoni, scorri lo scanner e troverai un martello. Avrai anche una chiave inglese nelle prove. Dal palmare vai su “prove” e scegli il martello, sulla parte in alto usa il kit e prenderai dei pezzi metallici. In basso all’impugnatura usa il kit e poi “impronte” nel punto che vedi sotto.



Dal palmare vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a dx al Materials Lab e poi al microscopio, scegli microscopio e da prove scegli la scheggia del regolatore e poi i segni sul busto, muovi come sotto.



Torna indietro e vai al Data Lab, vai al computer e scegli “impronte”, da prove scegli quelle sul martello, prepara la ricerca e seleziona 5 punti.



Fai ricerca, clicca il risultato e posiziona l'impronta nel riquadro in basso a dx, conferma e corrisponde a Jayne. Sul palmare seleziona la sala interrogatori.

Interrogatorio di Jayne

Alla domanda di dove si trovava clicca il cartellino e scegli come prova l'impronta sul martello e confesserà

Episodio 4: Morte all'autolavaggio

Ruota a dx e parla con Ms. Carver. Osserva il monitor in alto e poi vai a sx verso l'auto, vai dalla parte opposta al guidatore e apri lo sportello, entra e ruota a dx e sul cruscotto osserva il sostegno per GPS, usaci il kit e poi “impronte”. Torna indietro una volta e ruota in basso a dx, usa il kit sulla siringa e prendila, usa il kit sul tappetino e prendi il Gps. Torna indietro e vai su prove sul palmare, osserva la siringa e dal kit usa “impronte”. Torna indietro e sul palmare scegli il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Data Lab e sul computer scegli “impronte”, scegli il GPS, prepara al ricerca e segna 5 punti.



Fai ricerca e clicca il risultato, trascina l'impronta nel riquadro in alto a dx, conferma, sono di Manuel. Chiamerà il Dott. Robbins, dal palmare seleziona l'obitorio.

Obitorio

Parla con Robbins e sarai all'autolavaggio.

Autolavaggio

Avanza verso le spatole, vai su quella a sx e usa il kit per prendere una fibra rossa.



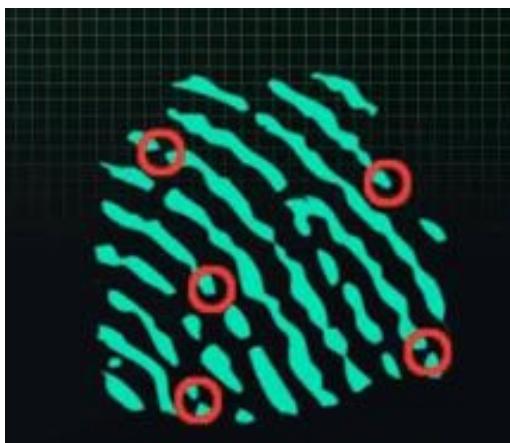
Torna indietro e dal palmare seleziona il garage. Apri la portiera davanti, entra e osserva il sedile del guidatore, usa il kit e prendi il sacchetto di droga. Osservalo in “prove” e usaci il kit sulla chiusura scegliendo “impronte”. Dal palmare vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

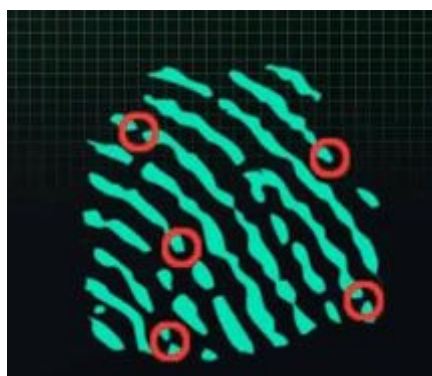
Vai a Materials Lab e poi al microscopio, scegli microscopio e in prove prendi la fibra rossa e poi la fibra delle tute e posiziona come sotto.



Torna indietro e vai al computer a sx, scegli chimica e da prove scegli la siringa. Fai ricerca e scegli il secondo dall'alto, il quinto, il sesto e l'ottavo e poi conferma. Torna indietro una volta e in prove scegli il sacchetto di droga, fai ricerca e scegli il primo dall'alto, il quarto, il quinto e il sesto, poi conferma. Torna indietro e vai al Data Lab, vai al computer e seleziona “impronte”, da prove seleziona quelle sulla siringa, prepara ricerca e seleziona 5 punti e poi conferma ma non c'è corrispondenza.



Torna indietro e su prove scegli quelle sul sacchetto, scegli 5 punti e poi conferma.



Clicca il risultato e poi trascina l'impronta nel riquadro in basso a sx e poi conferma. Torna indietro e vai a sx al computer audio/video, scegli riproduzione video e scegli il nastro della videosorveglianza. Torna indietro e dal palmare scegli l'autolavaggio.

Autolavaggio

Ruota a dx e vai verso il portarifiuti, sul bicchiere appare il kit, usa "raccolta" sul bordo inferiore. Dal palmare seleziona il garage.

Garage

Entra nell'auto, vai verso il poggiatesta del guidatore, usa il kit sulla lacerazione e scegli "raccolta". Dal palmare seleziona il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Materials Lab e poi sul computer a sx, scegli chimica e da prove il residuo sul poggiatesta, fai ricerca e scegli il secondo dall'alto, il quinto, il sesto e l'ultimo, conferma. Dal palmare seleziona l'obitorio.

Obitorio

Parla con Robbins. Dal palmare seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Guillermo fornendo come prova le impronte sul sacchetto. Sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Guillermo

Parlaci e il Dott. Robbins ti dirà che ha novità. Dal palmare seleziona l'appartamento di Will.

Appartamento di Will

Vai verso il tavolino tondo e prendi il cellulare, torna indietro e vai verso la tv, poi verso il libro, aprilo e prendi la foto, osservalo in prove e in alto a dx usa il kit scegliendo "impronte". Osserva la parte a sx e dal kit scegli "impronte". Torna indietro e vai alla porta nel corridoio in fondo, aprila e entra. Vai verso il letto, posizionali davanti il cuscino e usa il kit sulla parte destra prendendo un capello. Torna indietro, ruota a dx e vai verso il lavandino, apri lo sportello in basso a dx e prendi il medicinale. Osservalo in prove e dal kit scegli "impronte". Dal palmare scegli il laboratorio principale ma prima c'è un filmato e sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Molinez

Parlaci e poi un filmato. Sei al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al palmare su prove e scegli la statuetta, ruotala come vedi sotto e usa il kit.



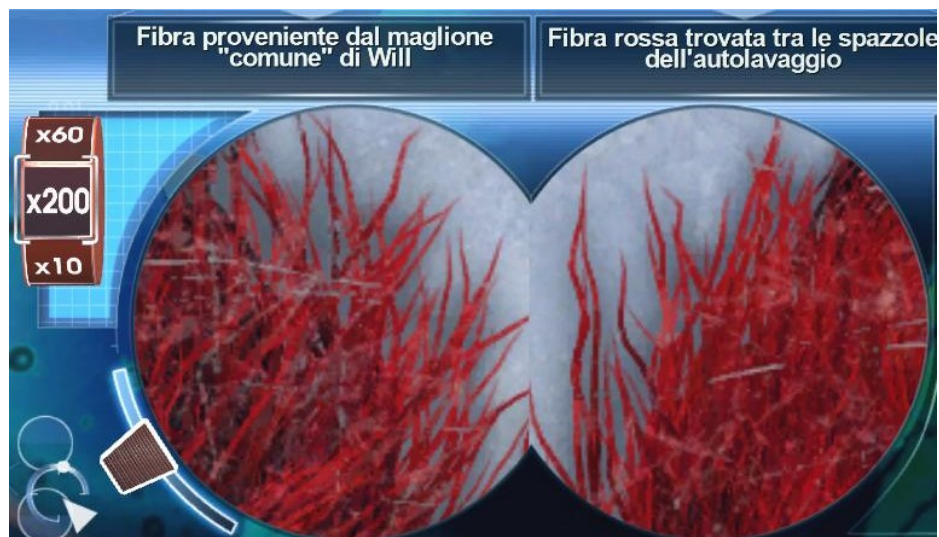
Scegli "raccolta" sulla parte centrale bianca, torna indietro e vai al Materials Lab, vai al computer a sx e scegli chimica, come prova scegli la statuetta e fai ricerca. Poi scegli il secondo dall'alto, il quarto, il sesto e l'ultimo, poi conferma. Sei da Brass.

Ufficio di Brass

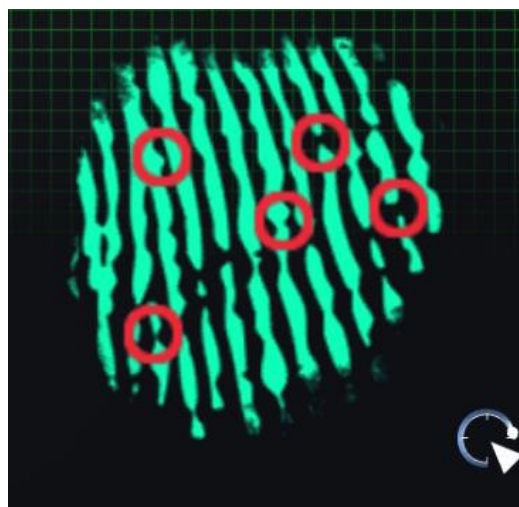
Parlaci. Dal palmare vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Materials Lab e sul computer a sx scegli chimica, su prove scegli il medicinale, fai ricerca e scegli il primo dall'alto, il secondo, il terzo e il settimo, poi conferma. Torna indietro e scegli Dna, da prove scegli i capelli sul cuscino e poi il Dna di Veronica, sistema i segni, conferma e corrisponde. Torna indietro e da prove scegli il Dna sotto le unghie della vittima e il capello di Veronica, sistema i segni, conferma e corrisponde. Torna indietro e vai al microscopio, seleziona il microscopio e da prove scegli la fibra delle spazzole e poi la fibra del maglione, posiziona come sotto e corrisponde.



Torna indietro e vai al computer a sx, scegli impronte e da prove quelle sulla bottiglia di morfina, seleziona 5 punti.



Clicca il risultato e sposta l'impronta sul settore in basso a dx e poi conferma, corrisponde. Torna indietro e su prove scegli la seconda impronta sul giornale, ricerca e clicca il risultato, trascina l'impronta nel riquadro in alto a dx poi conferma. Ritorna indietro e seleziona la prima impronta sul giornale e poi quelle di Jessica, trascina l'impronta nel riquadro in alto a dx e conferma. Torna indietro e dal palmare vai da Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Will. Sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Will

Parla con Will e alla domanda sulla morfina clicca il cartellino e scegli la prova delle impronte sulla bottiglia, segui le domande e alla domanda del ritaglio di giornale clicca il cartellino e scegli come prova le impronte di Will sul giornale. Dal palmare scegli il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al computer audio/video e scegli audio, in prove scegli il cellulare della vittima e poi play. Dal palmare vai da Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Veronica esibendo come prova il maglione. Sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Veronica

Alla seconda domanda clicca il cartellino e scegli come prova il cellulare. Alla domanda sullo scontro clicca il cartellino e scegli il Dna sotto le unghie. Termina il dialogo. Filmato e sei a casa di Molinez.

Camper di Molinez

All'esterno avanza verso il divano e poi nel buco nel legno, torna indietro e entra in casa, parla con Molinez e poi guarda l'interno e specialmente il portatile, parla con Molinez ma senza mandato non puoi far nulla. Esci e osserva sopra il divano, osserva sul collo della pettorina arancione e dal kit prendi il cellulare. Dal palmare scegli il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a sx al computer delle impronte e scegli quelle della siringa e poi quelle di Jessica, sposta l'impronta nel riquadro in alto a dx e conferma. Dal palmare scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Veronica e sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Veronica

Alla prima domanda clicca il cartellino e scegli come prova il cellulare di Manny, termina il dialogo. Ritorna da Brass e chiedi di parlare con Will.

Interrogatorio di Will

Alla prima domanda clicca il cartellino e scegli il cellulare di Manny. Termina il dialogo. Dal palmare scegli il camper di Molinez.

Camper di Molinez

Parlaci e poi dal palmare seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

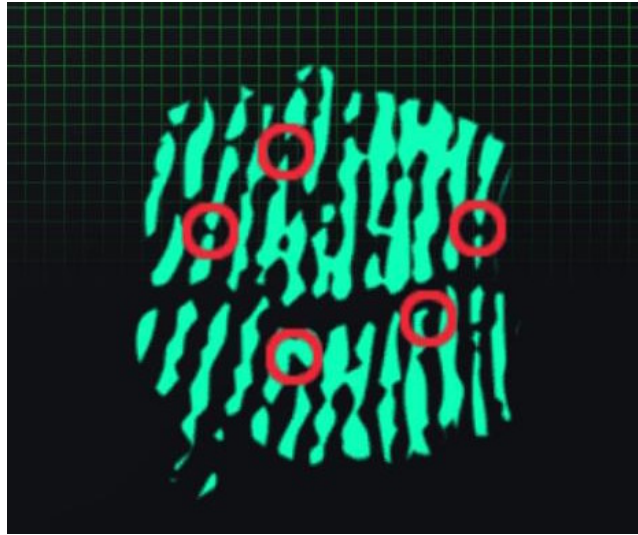
Chiedi il mandato per la stanza di Veronica esibendo la prova del cellulare. Dal palmare vai all'appartamento di Will.

Appartamento di Will

Ruota a dx, avanza una volta nel corridoio e ruota a dx, entra nella stanza di Veronica. Vai sul letto e prendi l'orecchino, ruota a sx e vai verso la scrivania, usa il kit e prendi il cavo. Torna indietro e sul palmare vai in prove, scegli l'orecchino e usando il kit prendi una fibra. Ora scegli il cavo e usa il kit sulla spina scegliendo impronte. Torna indietro e dal palmare scegli il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai a sx al Data Lab, vai sul computer e scegli "impronte", su prove scegli quelle del cavo, prepara la ricerca e seleziona 5 punti.



Conferma e seleziona il risultato, trascina l'impronta nel riquadro in basso a sx e conferma. Torna indietro e dal palmare seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Veronica.

Interrogatorio di Veronica

Alla domanda sull'autolavaggio clicca il cartellino e scegli l'orecchino. Termina il dialogo e poi dal palmare seleziona il camper di Molinez.

Camper di Molinez

Parlaci e poi dal palmare seleziona Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi il mandato per Manny Molinez e come prova scegli il cavo. Dal palmare scegli il camper di Molinez.

Camper di Molinez

Prendi il portatile e poi vai in bagno, osserva sotto il water e prendi il guanto in terra. Torna indietro e dal palmare scegli il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Data Lab e sul computer scegli analisi computer, come prova scegli il portatile e poi ricerca. Filmato. Torna indietro e vai al Materials Lab, vai sul computer a sx e scegli Dna, su prove scegli il Dna di Will e di Beatriz, metti a sposto i segni e poi conferma. Sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Will

Parla di tutto. Dal palmare seleziona il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Materials Lab, vai al microscopio e scegli microscopio, da prove scegli il guanto e la fibra marrone e posiziona come sotto.



Dal palmare scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi l'arresto per Molinez e come prova scegli il guanto. Sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Molinez

Parlaci e alla domanda se ha ucciso Jessica clicca il cartellino e scegli la fibra sull'orecchino, confesserà e intanto bisogna occuparsi della morte di Will. Sei in obitorio.

Obitorio

Hai avuto il Dna di Will che ha sotto le unghie. Dal palmare vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Materials Lab e al computer a sx scegli Dna, seleziona il Dna sotto le unghie di Will e quello di Beatriz Salazar, sistema i segni e conferma. Messaggio di Beatriz.

Episodio 5: Scontro Finale

Parla col sergente Lipp che appoggerà lo straccio usato per fermare il sangue, avanza sul mobile e prendilo. Osservalo in prove sul palmare e sulla macchia dal kit scegli "raccolta", torna indietro e alla sx del monitor prendi il registratore, torna indietro e ruota a sx verso la pistola in terra, usa il kit per prenderla. Osservalo in prove e usa il kit sulla macchia di sangue usando "raccolta", ruotala come vedi sotto:



Dal kit prendi in automatico un frammento. Torna indietro e sempre con l'inquadratura ruota a sx e vai verso la macchia gialla, usa il kit e scegli "raccolta". Se vuoi puoi aprire la cella e osservare l'interno e la vittima. Dal palmare vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Materials Lab e sul computer a sx scegli Dna, da prove scegli il Dna di Lipp e quello sulla pistola, metti a posto i segni e conferma, corrisponde. Torna indietro e vai su chimica, da prove scegli la polvere gialla, fai ricerca e scegli il quarto dall'alto, il sesto, il settimo e l'ottavo e poi conferma. Torna indietro e ruota a sx sul tavolo di assemblaggio, da prove scegli il videoregistratore, assemblalo come vedi sotto, manca un pezzetto che è quello trovato nella pistola che apparirà subito dopo, posizionalo. Dopo il filmato chiamerà il Dott. Robbins.



Dal palmare vai all'obitorio.

Obitorio

Parla col Dott. Robbins, avrai i proiettili, il Dna della vittima e della saliva. Dal palmare vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Materials Lab, vai al microscopio e scegli il microscopio, da prove scegli il proiettile calibro 22 e quello estratto dalla testa, corrisponde. Prova sempre quello calibro 22 con l'altro proiettile e corrisponde. Torna indietro e vai al computer a dx e seleziona Dna, da prove scegli la saliva, fai una ricerca e dal risultato scegli il secondo Dna dall'alto, combina i segni e conferma, è di Beatriz Salazar. Filmato. Dal palmare scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

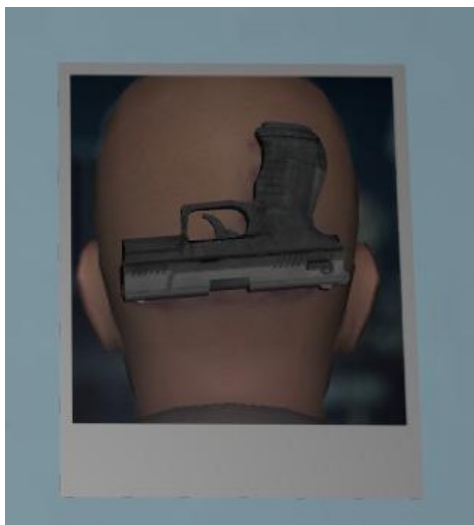
Chiedi di interrogare il sergente Lipp, come prova esibisci il videoregistratore. Sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Lipp

Parla con Lipp e alla prima domanda clicca il cartellino scegliendo la saliva di Beatriz. Alla domanda se l'ha messo subito fuori gioco, clicca il cartellino e scegli come prova il frammento sulla pistola. Ora usa il kit sul sergente e da "raccolta" scatta una foto. Dal palmare vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Materials Labs e poi al tavolo di assemblaggio, scegli la pistola e avrai anche la foto, ruota la pistola in modo che combini con i segni sulla foto e Langston commenterà che è stato colpito una volta sola.



Torna indietro e dal palmare seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Lipp e sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Lipp

Parlaci e alla domanda se è stato colpito da dietro clicca il cartellino e scegli la foto della ferita. Termina il dialogo. Sei nel laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Data Lab e poi al computer audio/video, seleziona audio e da prove scegli il telefono di Lipp, premi play e ascolta. Siccome si sente un rumore in sottofondo, bisogna isolare l'audio, seleziona l'audio come sotto e premi play.



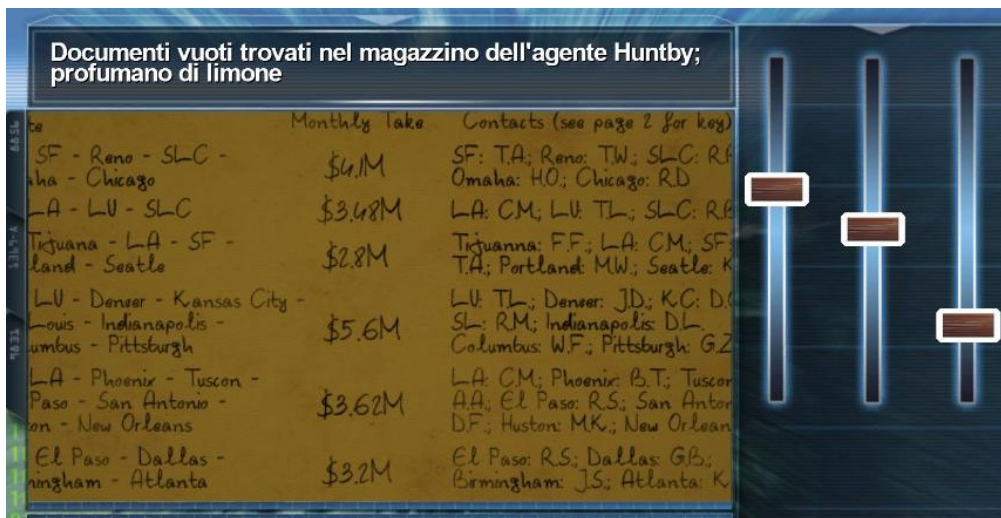
Dal palmare scegli il luogo Gleason family.

Gleason family

Entra e apri la scatola davanti in terra, quella con l'asola, osservalo dentro, usa il kit e prendi la foto. Torna indietro una volta e vai verso lo scaffale e sei davanti a un contenitore verde, aprilo e usa il kit per prendere gli stivali. Torna indietro e apri il contenitore verde in terra, osserva dentro e usa il kit e prendi i documenti. Dal palmare vai su prove e scegli gli stivali, sotto la punta di quello di sx usa il kit e con le pinzette prendi il materiale vegetale. Ora scegli i documenti e si parlerà di limone. Dal palmare vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Materials Lab e sul computer a sx scegli chimica, da prove scegli il materiale vegetale sugli stivali, ricerca e scegli il primo e il secondo dall'alto, il quinto e il settimo e poi conferma. Torna indietro e vai al microscopio, scegli analisi dei documenti e come prove scegli i documenti vuoti. Posiziona come in figura e seguirà un commento.



Sul palmare scegli l'ufficio di Brass e chiedi di parlare con Lipp. Sei in sala interrogatori.

Interrogatorio di Lipp

Parlaci. Filmato.

Cadavere di Huntby/Obitorio

Vai verso il cadavere e osserva il torace, dal kit usa "raccolta" sul sangue. Torna indietro e posizionati davanti al carrello, avanza e usa il kit sulla targhetta in basso, usa "calchi" sulla targhetta,, da questa posizione ruota a sx e usa il kit sulla macchia bianca, scegli "impronte". Dal palmare vai da Brass.

Ufficio di Brass

Parla del numero di serie sul carrello e saprai di chi è. Dal palmare scegli il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Data Lab e parla col Dott. Robbin, vai al Materials Lab e sul computer a sx scegli chimica, da prove scegli la sostanza sul carrello, fai ricerca e scegli il primo dall'alto, il terzo, il settimo e l'ottavo e poi conferma. Dal palmare scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

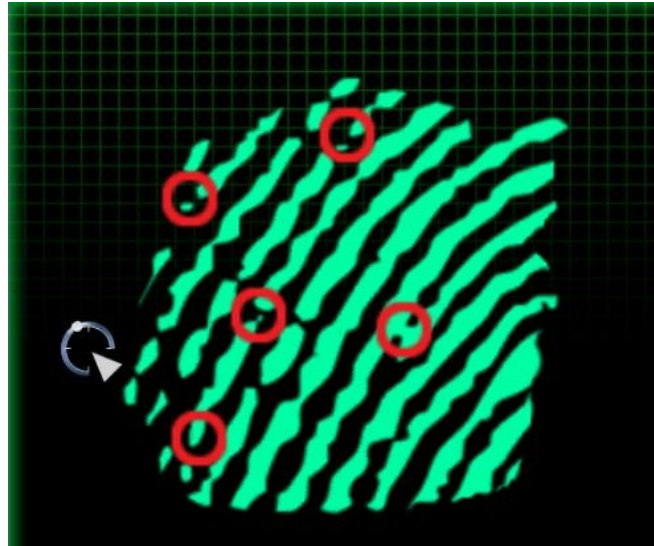
Domanda se può cercare la vernice per auto. Chiedi dell'auto di Robbins. Dal palmare selezione il garage.

Garage

Entra nell'auto e sotto lo specchietto osserva la tessera del parcheggio, osserva il volante sulla parte dx e dal kit usa "impronte", esci e vai dietro l'auto nella parte sx sotto il faro, vai verso la macchia bianca e saprai che sono graffi. Avanza nel portabagagli e usa il kit sulla macchia rossa con "fluidi". Dal palmare scegli il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Materials Lab e al computer a sx vai su Dna, scegli il sangue nell'auto e quello di Huntby, sistema i segni, conferma e corrisponde. Torna indietro e vai al Data Lab, vai al computer e scegli "impronte", da prove scegli quelle trovate sul volante, prepara la ricerca e seleziona 5 punti.



Conferma e clicca il risultato, trascina l'impronta sul riquadro in alto a sx, conferma e sono di Manuel Gomos. Dialogo e sei all'obitorio.

Obitorio

Parla con Robbins e poi osserva la bacinella a dx, dal kit usa "raccolta" sulla part gialla, dal palmare vai al laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Materials Lab e sul computer a sx scegli chimica, da prove scegli la sostanza dello stomaco, ricerca e scegli il primo e il secondo dall'alto, il sesto e il settimo e poi conferma, è miele. Torna indietro e scegli Dna, da prove scegli il Dna vegetale e quello del lilium, sistema i segni, conferma e corrisponde. Dal palmare seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Digli che c'è una pista su Salazar. Filmato. Sei all'alveare, il rifugio di Salazar.

Rifugio di Salazar

Avanza verso i bidoni in fondo, ruota a sx e avanza verso la scatola in terra, prendi il disco fisso in terra. Torna indietro e ruota a dx, vai verso le scatole, avanza verso la sedia, clicca e osserva il filmato. Dal palmare scegli il laboratorio principale.

Laboratorio principale

Vai al Data Lab e poi al computer, scegli analisi computer e da prove scegli il disco fisso e poi ricerca.

Dal palmare ritorna al rifugio di Salazar.

Rifugio di Salazar

Ritorna alla sedia e torna indietro una volta, ruota a sx e vai verso l'asse lungo.



Dopo il dialogo, senza muoverti da dove sei, sposta il cursore a dx e dal kit seleziona “fluidi” e spruzza. Filmato. Seguirai delle tracce, appena sei fermo vai verso l'unica in cui appare la freccia, clicca e vai verso il tastierino, prova a premere ma meglio non farlo, dalle opzioni scegli “impronte” e saprai cosa premere: 2,5,8,9, inizia ma sarai fermato. Sul palmare vai su Dossier e scegli Salazar, capirai perché i numeri sono quelli. Premi e in automatico sarai sotto. Parla con Salazar per il finale.

Soluzione di Giuseppe