

CSI – INTENTO MORTALE

Caso 1 – Cuore Infranto

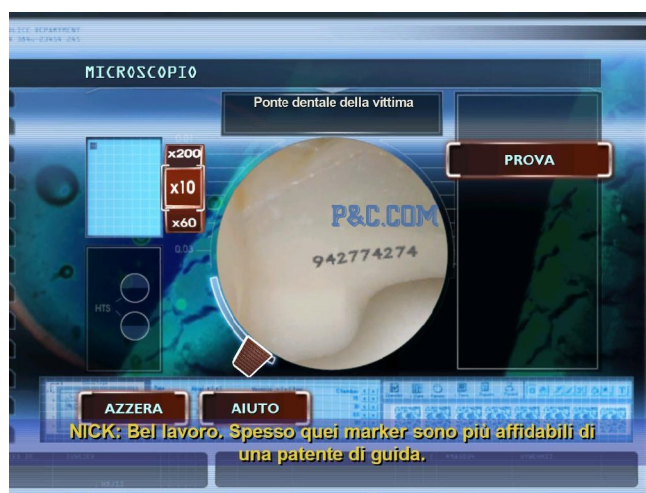
Dopo il filmato hai nel Pda il Cd con la chiamata al 911 di Steer e il Pda attivo sulla sx. Ruota a dx e parla con Steer. Ruota a sx e vai verso il divano, posiziona il cursore sul cuscino più scuro per metterlo nel verso giusto, clicca la macchia e poi ancora per avere gli strumenti a disposizione, scegli “raccolta” e usa il tampone sulla macchia. Esci dalle schermate e vai nel bagno, osserva il lavandino di dx, usa “spruzzi” nel lavandino. Ritorna nel salone e vai verso il mobile basso davanti e sulla sx in terra prendi il pezzo di vetro, vai verso la vittima e clicca finchè non appaiono gli strumenti, usa “raccolta” e usa il tampone sul sangue sul letto. Esci dalla schermata ma sempre con la vittima davanti e ruota a sx, vedrai un contenitore con la scritta “gratis”, cliccalo ma non accade nulla. Dal Pda seleziona L’obitorio.

Obitorio

Parla col Dorr.Robbins di tutte le opzioni. Avrai il frammento di vetro e le impronte digitali. Osserva gli oggetti nel Pda in “prova” e per avere l’impronta completa sul vetro si dovranno trovare i pezzi mancanti. Osserva il volto della vittima e dalla bocca prendi il ponte dentale. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx nel laboratorio materiali e poi al computer a sx, scegli Dna e poi “prova” in alto, seleziona il sangue dal cuscino e sulla dx seleziona il sangue della vittima, trascina i dna di sx su quello di dx ma nulla combacia. Ripeti l’operazione sempre col sangue della vittima con quello del lavandino: saranno uguali, premi conferma. Vai al microscopio e usa il ponte dentale, scegli l’ingrandimento X10, metti a fuoco e sposta il ponte fino a vedere dei numeri.



Esci e vai al laboratorio dati. Vai al computer e seleziona database medico, seleziona il ponte dentale e poi clicca su ricerca. Lynn Bowder è il suo nome, segue il filmato. Dal Pda seleziona “luoghi” e vai a Pleasure City.

Pleasure City

Avanza e parla con Kathy di tutto. Vai verso le sedie e osserva quella a sx attiva, seleziona “impronte” e trova tutte quelle indicate.



Dal Pda seleziona “luoghi” e poi il laboratorio.

Laboratorio

Vai a sx per il laboratorio dati e poi al computer su impronte digitali. Confronta le impronte di Lynn con tutte le altre sulla sedia e corrisponderà quella della parte superiore sinistra della sedia. Dal Pda seleziona “luoghi” e poi l’ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Parla di tutto con Brass che ti darà la scheda bancomat di Lynn. Osservalo in inventario e rileva le impronte digitali. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a sx e poi al computer per le impronte digitali, confronta quella della scheda bancomat con le altre ma nessuna corrisponde, allora fai una ricerca selezionando 5 punti dell’impronta e poi clicca su “ricerca”.



Sulla dx avrai 4 possibili impronte, trascinane una per volta nel riquadro a dx e confronta con quella di Lynn, una corrisponderà a Charles Steer. Seleziona le impronte di Charles sulla scheda e confrontale con le altre sulla sedia ma nessuna corrisponderà. E’ ora di fare una ricerca sulle altre impronte non ancora catalogate sulla sedia. Selezionane una per volta, fai una ricerca, seleziona 5 punti e confronta con quelle proposte. Una sarà di Dominguez, una di Barton e una di Ryder. A questo punto dovresti avere tutte le impronte spuntate di verde. Dal Pda seleziona la Suite.

Suite dell'omicidio

Parla con Charles di tutto e dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a sx e seleziona “audio”, scegli come prova la chiamata al 911 e ascolta tutta. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Parlaci e chiedi di convocare Dominguez, seleziona la prova che un'impronta era sulla sedia da lap dance. Avrai una foto di Dominguez. Dal Pda scegli la Suite.

Suite

Parla con Charles e mostragli la foto di Dominguez, sarai in sala interrogatorio.

Sala interrogatorio

Parla con Dominguez di tutto e avrai il suo Dna e dei suoi vestiti, nelle altre domande non hai prove. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Parla con Langston e poi al computer seleziona impronte digitali. Avrai l'icona: impronta parziale da uno stampo per cannoli, frontale con le altre ma nessuna corrisponde. Allora fai una ricerca selezionando sempre 5 punti e confrontala con quella proposta. (hai aiutato Langston). Esci e vai al laboratorio materiale, vai al computer per il Dna e confronta quello di Dominguez con il sangue sul cuscino del divano e vedrai che corrisponde. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Parla con Brass per parlare con Dominguez e sarai in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Dominguez e alla domanda se è mai stato alla Suite mostra come prova il sangue sul cuscino. Esaurisci i dialoghi meno quello del posacenere perché non hai prove. Parla con Brass per un mandato e sarai nel suo ufficio.

Ufficio di Brass

Prova a richiedere i mandati ma non hai prove. Dal Pda scegli l'appartamento di Kathy.

Appartamento di Kathy

Bussa ma senza mandato non puoi far nulla. Dal Pda scegli il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx nel laboratorio materiali e vai al tavolo di assemblaggio, unisci i due pezzi del posacenere ruotando il più piccolo. Dal Pda seleziona la suite.

Suite

Vai verso il letto e ruota a sx verso il contenitore dove c'è scritto “gratis”, cadrà un pezzo di portacenere, prendilo. Dal Pda scegli il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx nel laboratorio materiali e unisci il pezzo del posacenere con l'altro già assemblato, dal Pda scegli **Pleasure City**.

Pleasure City

Clicca il fazzoletto sul bancone e prendilo. Osservalo e usaci la “raccolta” per avere il Dna. Dal Pda seleziona la suite.

Suite

Posizionati come vedi in figura sotto e vai nel punto indicato dalla freccia.



Usaci i fluidi e poi vai in laboratorio.

Laboratorio

Vai nel laboratorio a dx al computer su Dna, confronta quella del sangue sul tappeto col muco sul fazzoletto e corrisponderà. Dal pad seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi il mandato per Kathy e seleziona che il suo dna è sul luogo del delitto. Dal Pda seleziona l'appartamento di Kathy.

Appartamento di Kathy

Quando Charles va via vedrai una sua impronta in terra. Ora nell'appartamento parla con Kathy e poi vai a dx dove ci sono gli abiti appesi, entra e ruota a sx, prendi il pezzo di vetro in terra. Esci vai nella stanza successiva: il bagno. Vai a dx nella doccia e clicca la sostanza verde in terra, usaci i fluidi e avrai del sangue. Parla con Kathy e poi esci fuori, clicca sull'impronta e usaci il “getto” per avere un calco. Dal Pda scegli la suite.

Suite

Parla con Charles e poi dal Pda scegli il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e sul tavolo di assemblaggio e unisci il pezzo che hai trovato con il resto, vai al computer e confronta il Dna del sangue nell'appartamento di Kathy con tutti gli altri e corrisponderà al sangue di Lynn dalla scena del crimine. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

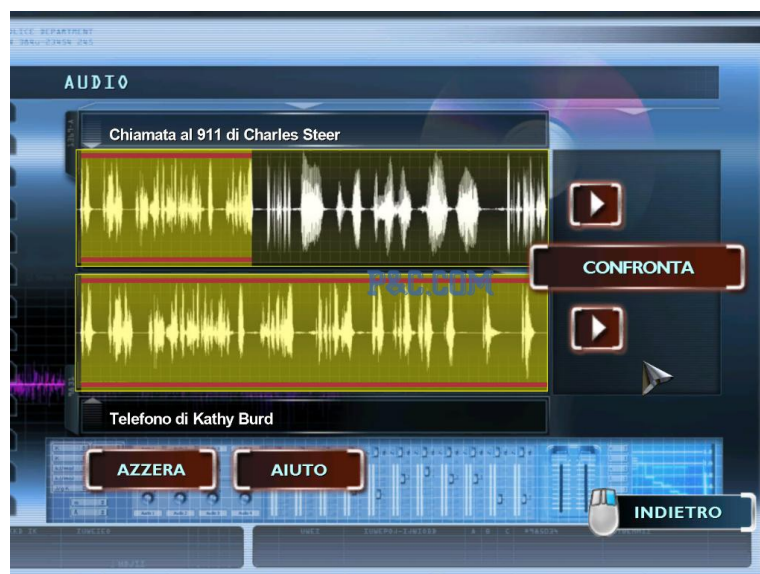
Chiedi un mandato di arresto per Kathy e mostra come prova il sangue della vittima nell'appartamento di Kathy, sarai in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Kathy e avrai le sue impronte. Parlaci ancora e alla domanda se ha visto Lynn dopo che è stata uccisa mostra come prova il sangue nel suo appartamento. Dopo la scena chiedile di raccontare cosa è successo. Alla prossima chiedile di Charlie e avrai il suo cellulare. Termina il dialogo con l'ultima domanda ma non mostrare prove perché non ne hai. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a sx e poi verso la postazione audio, seleziona come prove la chiamata al 911 e il telefono di Kathy, seleziona come vedi sotto e poi confronta.



Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi l'arresto per Charles e mostra come prova il telefono di Kathy, sei in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Charles e alle prime due domande non mostrare prove, continua il dialogo e avrai le sue scarpe e il suo Dna. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai nel laboratorio a dx e nell'inventario osserva le scarpe di Charles, sulla zona bianca davanti usaci la "raccolta", ruota le scarpe e prenderai il pezzetto di vetro. Vai al tavolo assemblaggio e inserisci l'ultimo pezzo. Vai nel reparto impronte digitali e in inventario seleziona il portacenere,

ruotalo e usaci “impronte digitali”. Vai al computer e confronta l’impronta sull’arma del delitto con le altre, corrisponde a quella di Kathy: conferma. Dal Pda seleziona l’ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare ancora con Kathy e sarai in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Kathy e sul discorso del posacenere mostra la prova delle sue impronte sull’arma del delitto e confesserà. **Fine Primo Caso**

Caso 2 – Il Contendente

Vai verso la vittima e sul sangue sotto il volto usa “raccolta”, ruota a sx e agisci sul microfono, spostati sulla sua asta a dx e clicca per avere un capello. Esci dalle schermate e vai a dx per parlare con Tina. Esci dalle schermate e ruota tutto a sx, avanza verso la porta in fondo che è chiusa. Esci dalle schermate e vai alla telecamera, prova a prenderla ma il filmato è chiuso al piano sopra. Dal Pda seleziona l’obitorio.

Obitorio

Parla con Robbins ma il corpo non c’è ancora. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e sul computer seleziona Dna, confronta il sangue di Rick con il capello ma non corrisponde. Dal Pda seleziona lo spogliatoio.

Spogliatoio

Parla con Hank e poi osserva tutte le altre zone dello spogliatoio. Dal Pda seleziona l’obitorio.

Obitorio

Parla con Robbins e poi vai verso il volto della vittima, clicca e usa “raccolta” sulla zona più chiara, dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e dal computer seleziona “chimica”, scegli come prova il campione di pasta di Rick, fai una ricerca e confronta quelli proposti, osserva il disegno cliccando su quelli indicati e poi conferma per trovare una corrispondenza: pasta di uchigumori.



Sei in automatico da Brass, dal Pda scegli il Supreme Force.

Supreme Force

Parla con Tina della Katana e poi dal Pda seleziona l'ufficio di Horace.

Ufficio di Horace

Parla con Horace e avrai la chiave del ripostiglio. Dal Pda seleziona il Supreme Force.

Supreme Force

Vai verso la porta chiusa a sx e poi sali le scale. Avanza ed entra nella porta a sx, clicca la spada che si romperà. Clicca la lama per averla come prova e poi la stessa cosa sul manico. Esci e vai verso la console, ruota a sx e clicca dove lampeggia la luce per prendere la cassetta. Scendi sotto e sulla dx Tina non c'è, avanza verso la sedia e dal tavolo prendi il suo rossetto, osservalo in inventario, cliccalo e usaci "raccolta" per avere il Dna. Osserva anche la lama e vedrai incise due iniziali: H.H, usaci "raccolta" e troverai un residuo oleoso. Osserva anche la chiave e usaci "impronte digitali". Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a sx e poi verso l'apparato audio/video, scegli riproduzione video e osserva la cassetta, Dal Pda scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

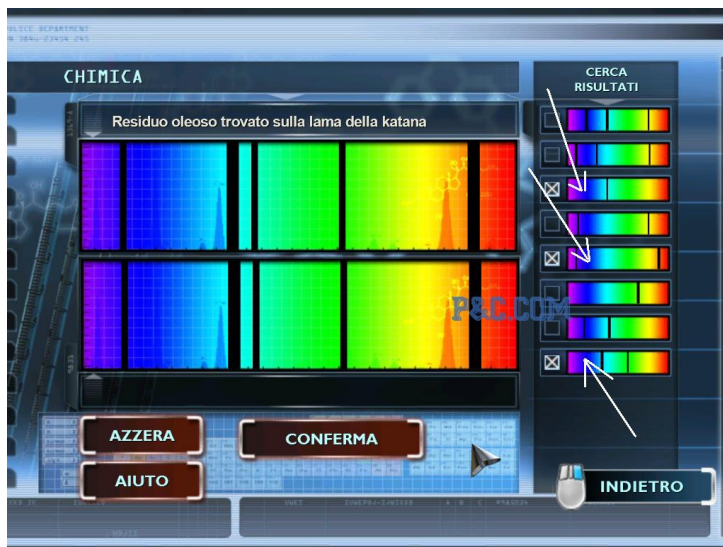
Chiedi un mandato per Hank ed esibisci come prova la cassetta del filmato. Sei in sala interrogatori.

Sala Interrogatori

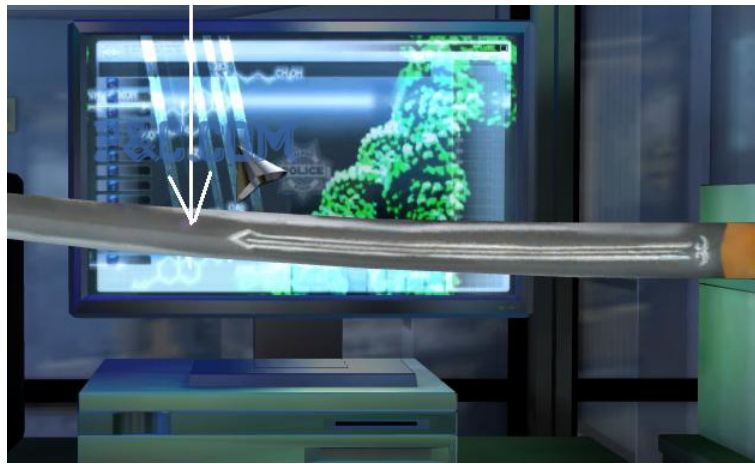
Parla con Hank e sulle domande successive non hai prove. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e dal computer seleziona "chimica" e scegli come prova il residuo oleoso, ricerca e scegli le corrispondenze come vedi sotto, poi conferma per trovare del detergente.



Vai in Dna e fai il confronto tra il capello e il Dna di Tina ma non corrisponde. Osserva di nuovo la Katana e usa "fluidi" dove vedi sotto, avrai del sangue.



Ritorna su Dna e confronta il sangue di Rick con quello della Katana, corrisponde. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parla con Hank. Sei in sala interrogatori.

Sala Interrogatori

Parla con Hank e sulla domanda della Katana usa come prova la lama della Katana e avrai il suo telefono. Dal Pda scegli Il Supreme Force.

Supreme Force

Clicca il telefono di Hank e vedrai che non c'è campo. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedigli delle registrazioni della telefonata di Hackett e sei in sala interrogatori.

Sala Interrogatori

Hank sarà libero e dopo il filmato sarà trovato morto. Sei nello spogliatoio.

Spogliatoio

Osserva il cadavere e poi ruota a dx, vai verso il flacone nel primo scomparto e prendilo. Dal Pda seleziona l'obitorio.

Obitorio

Parla con Robbins e poi ruota a dx verso il vassoio dove c'è la siringa per prenderla. IN inventario prove scegli il flaconcino, ruotalo in modo da avere l'etichetta nera davanti e usaci "impronte digitali". Dal Pda scegli il laboratorio.

Laboratorio

Vai a sx e poi in impronte digitali sul computer, confronta quelle della chiave con quelle sul flaconcino e corrisponderanno. Dal Pda scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato per l'ufficio di Horace con prova l'impronta sul flaconcino.

Ufficio di Horace

Osserva la scrivania e sulla sx prendi la mazzetta di soldi, ruota a dx e se metti il cursore sull'asta della lampada vicino al telefono diventa una mano per aprire lo scomparto del mobile davanti, vai e prendi il detergente per metalli. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

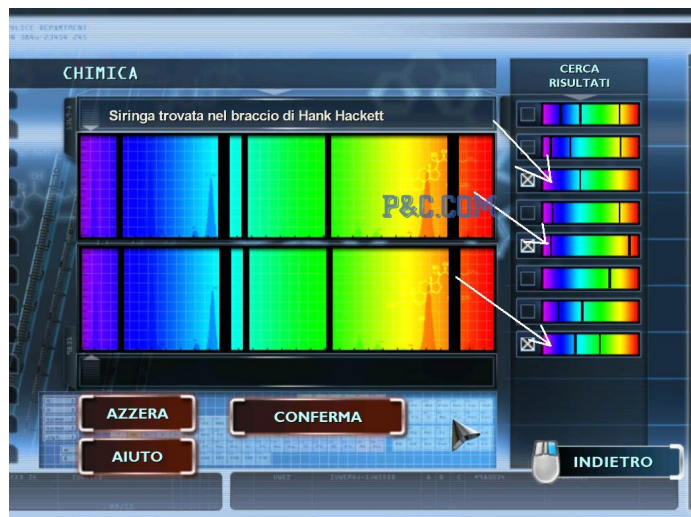
Vai sulla dx e poi al computer, parla con la Adams e devi fare un'analisi per lei. Vai al computer e scegli chimica, usa la prova macchia composizione sconosciuta e poi fai una ricerca, da quelli proposti seleziona quelli indicati in figura e poi premi conferma.



Sempre in chimica seleziona il flaconcino, fai una ricerca e da quelli proposti seleziona quelli in figura e poi premi conferma.



Sempre in chimica seleziona la siringa, fai una ricerca e da quelli proposti seleziona quelli in figura e poi premi conferma.



Sempre in chimica seleziona il detergente per metalli, fai una ricerca e da quelli proposti seleziona quelli in figura e poi premi conferma.



Esci dalle schermate e dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato di arresto per Horace e come prova seleziona il detergente. Sei nella sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Horace che confesserà ma il suo Dna non corrisponde a quello sul capello, (tutto in automatico), quindi l'indagine continua avendo ora la sua valigetta. Sei nel laboratorio quindi esamina la valigetta in inventario e prendi gli attestati di proprietà, sul foglio che rimane prendilo: è la ricevuta di una scommessa. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Horace in sala interrogatori.

Sala interrogatori

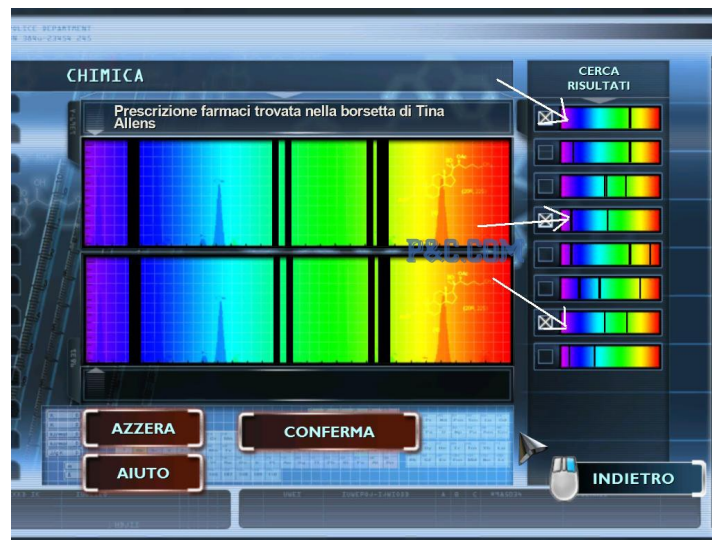
Parla con Horace di tutto e poi con Brass per un mandato di arresto per Tina mostrando come prova il foglio della scommessa. Sei in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Tina ma non mostrare nessuna prova perchè non ne hai. Brass ti dirà che ha gli effetti personali di Tina. IN prove seleziona la borsetta di Tina e cliccando al centro avrai un tubetto. Parla ancora con Tina del tubetto, parla ancora di Horace Willingham senza mostrare prove. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e poi sul computer seleziona chimica, scegli il tubetto del farmaco e poi ricerca, tra quelli proposti scegli quelli indicati in figura sotto e poi conferma.



Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Tina e sarai in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Chiedi a Tina del perchè prende il prednisolone, dal Pda seleziona l'obitorio.

Obitorio

Parla con Robbins del Prednisolone e dall'inventario osserva di nuovo la borsetta per prendere una chiave. Dal Pda scegli il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e poi la microscopio, seleziona come prove le due chiavi e regola l'ingrandimento, il fuoco come vedi sotto e anche la posizione delle due chiavi per avere la corrispondenza.



Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi il mandato per la cartella clinica di Tina, usa come prova la chiave di Tina, richiedi ancora il mandato e usa come prova il prednisolone. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a sx e dal computer seleziona il database medico. Scegli come prova il Prednisolone e fai una ricerca: Tina perde i capelli. Dal Pda scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare ancora con Tina e sei in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Tina del mandato per i suoi capelli e l'avrai. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e al computer seleziona il Dna, confronta il capello del cavo del microfono con quello di Tina: corrisponde. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Tina e sarai in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parlaci e mostra la prova del capello sull'asta del microfono e confesserà. **Fine Secondo Caso**

Caso 3 – L'Ultimo Respiro

Parla con Langston e poi vai verso la vittima nella vasca, ruota verso dx e prendi l'anello. Esci dalla schermata e ruota a sx verso il vaso, avanza e prendi la bottiglia rotta. Esci dalla schermata e sulla dx sulle scale della vasca prendi il tappo. Esci da tutte le schermate e vai a sx per osservare la zona del tavolo e del forno. Ruota tutto a dx e vai dalla parte destra della vasca come indicato sotto dalla freccia azzurra.



Prendi il pezzetto di foglia e dall'inventario seleziona la bottiglia rotta, usaci la "raccolta". Ora sul tappo usaci le "impronte digitali". Dal Pda seleziona la stanza di Steve.

Stanza di Steve

Parla con Steve di tutto e dal Pda seleziona l'obitorio.

Obitorio

Parla con Robbins e avrai le impronte e Dna della vittima e del liquido seminale. Osserva il corpo all'altezza del collo e avrai la fotografia del livido sulla spalla. Dal Pda seleziona il Centro Twilight.

Centro Twilight

Parla con Ernest di tutto e dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a sx al computer per le "impronte digitali" e confronta quelle sul tappo e quelle della vittima ma non corrispondono. Fai una ricerca indicando 5 punti su quelle sul tappo e tra quelle proposte nessuna corrisponde. Esci e vai nel laboratorio materiali, vai al microscopio e metti l'anello e la foto del livido. Sistema con i parametri che vedi sotto e troverai la corrispondenza.



Ora vai al computer per il Dna e analizza il Dna del liquido seminale, fai una ricerca e troverai la corrispondenza a Steven Tampson. Dopo il filmato sei da Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di convocare Steven, esibisci come prova il suo Dna e sarai in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Steven e avrai il suo codice medico, termina il dialogo. Dal Pda seleziona l'obitorio.

Obitorio

Parla con Robbins e dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a sx e dal computer scegli il database medico e fai una ricerca su Steven. Dal Pda seleziona il Centro Twilight.

Centro Twilight

Parla con Ernest di tutto e poi dal Pda vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e sul computer scegli chimica testando la prova del liquido nella bottiglia. Fai una ricerca e seleziona come vedi sotto e poi conferma.



Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare ancora con Steven e sarai in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Steven del fatto che la sua storia regge e termina le domande. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Arriverà un messaggio di Brass di andare nel suo ufficio, seleziona dal Pda.

Ufficio di Brass

Parla con Brass e sarai in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Ernest e avrai la borsetta della vittima, riguardo all'anello faglielo provare ma non mostrare prove perché non ne hai. Nell'inventario osserva la borsa della vittima e prendi il cellulare. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Dall'inventario scegli il cellulare, ruotalo dalla parte posteriore, clicca dove c'è il filo e lo prenderai con le pinzette. Vai nel laboratorio a sx nel macchinario audio/video, scegli audio e seleziona il cellulare, premi play. Dal Pda scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Ernest e sarai in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Chiedi della relazione della prova e come prova esibisci il cellulare della vittima. Fai tutte le domande assicurandoti che nomini il fatto di una campana. Non chiedere dell'anello e il filo nel telefono perché non hai prove. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a sx e dalla macchina audio/video seleziona audio, scegli il cellulare, seleziona la zona che vedi indicata dalla freccia sotto per localizzare la campana e poi fai play.



Dal Pda seleziona il camerino di Jack Shell.

Camerino di Shell

Parla con Shell, parla di tutto poi dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Ernie e sarai in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Ernest che il suo alibi regge, parla ancora solo della moglie e avrai un appunto su una cancellazione dello show. In automatico sei da Shell.

Camerino di Shell

Parlaci e poi osserva il segno nero nel muro alla dx della porta.



Usaci "impronte digitali" e dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a sx e al computer su impronte digitali confronta quelle del tappo e di Jack, corrisponde. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

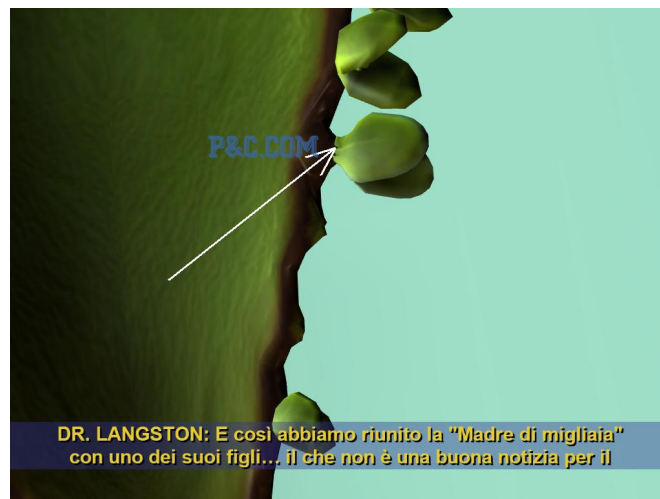
Chiedi un mandato di perquisizione per Jack e mostra come prova l'impronta sul tappo. In automatico sei nel camerino di Jack.

Camerino di Jack

Entra e ruota tutto a dx, vai verso la piantina nel vaso tra la poltrona e il divano e prendila. Ruota ancora a dx e sul divano prendi il foglio. Dal Pda seleziona il laboratorio. Filmato dove sei incaricato di aiutare il tenente Briggs. Sei in laboratorio.

Laboratorio

Vai al computer del Dna e usa come prova la pelle dalla palla da bowling, fai una ricerca e confronta con i Dna proposti fino a trovare quello corrispondente. Vai al tavolo di assemblaggio e unisci il pezzo di pianta alla pianta intera.



Dal PDa scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato per Jack mostrando la pianta nel camerino di Jack. Sei in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Sulla domanda della riabilitazione mostra come prova l'appunto sulla riabilitazione, continua a parlare solo dei drink e avrai Ernest in interrogatorio. Parlaci di tutto ma non dell'anello e del telefono pulito. Dal Pda seleziona il camerino di Jack.

Camerino di Jack

Avanza verso gli indumenti verdi, vai al primo a sx e prendilo. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Dall'inventario seleziona il maglione e agisci sulla macchia, usaci la "raccolta" e vai al computer del Dna. Seleziona il muco dal maglione e fai una ricerca, confronta con le scelte proposte e saprai a chi appartiene. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato per la stanza di Steve mostrando come prova il muco dal maglione. In automatico sei nella stanza di Steve.

Stanza di Steve

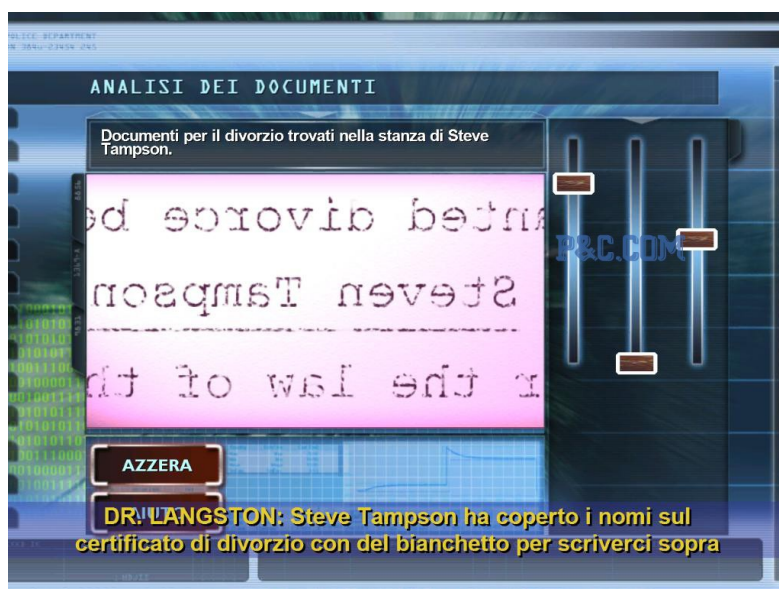
Vai verso il comodino a dx e prendi il certificato di divorzio. In fondo alla stanza prendi l'asciugamano. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx verso il microscopio e confronta il filo e l'asciugamano posizionando lo zoom, il fuoco e le posizioni degli oggetti come vedi sotto.



Esci dalla schermata e seleziona analisi dei documenti. Scegli quelli per il divorzio e posiziona le leve come vedi sotto per leggere.



Esci dalle schermate e dal Pda scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Ernie. Parla del suo nome sui documenti del divorzio, finisci il dialogo senza nominare l'anello e la pulizia del telefono e avrai la foto del cast. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Steve con la prova del filo nel cellulare. Parla di tutto e alla domanda dell'anello non hai prove. Dal Pda scegli il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx al microscopio e scegli l'anello e la foto del cast, disponi zoom e oggetti come vedi sotto e avrai la corrispondenza.



Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Steve e sarai in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Steve e come prova mostra la foto del cast. Termina il dialogo e come prova mostra il telefono della vittima per farlo confessare. **Fine Terzo Caso.**

Quarto Caso – Estinto

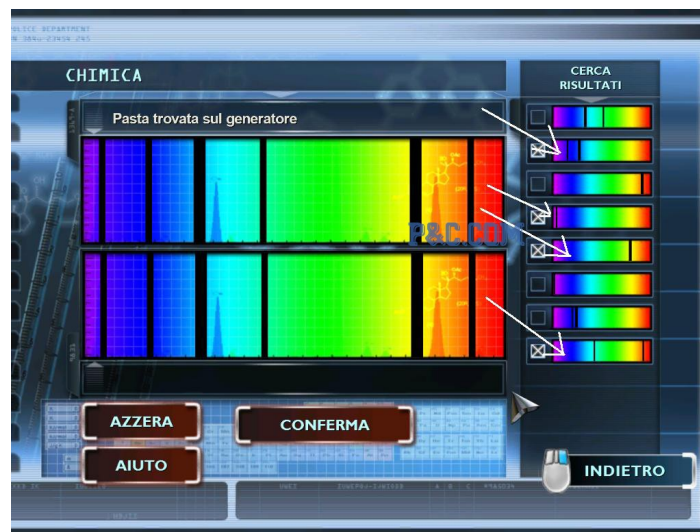
Dopo il dialogo vai verso il carrello davanti, il tappo si sviterà e usa “raccolta” per prelevare la benzina. Esci di una volta dalla schermata e agisci su” gasoline generator” usando “fluidi” per avere un campione di sangue. Osserva più in alto la macchia azzurra e usaci “raccolta. Esci dalla schermata e ruota a dx, in fondo prendi la brocca. Sull'estrema dx parla con Vicente. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e al computer seleziona chimica e inizia dal campione di liquido, fai una ricerca e confronta con quelli proposti selezionando come vedi sotto e poi conferma.



Ora scegli la pasta del generatore, fai una ricerca e seleziona come vedi sotto e poi conferma.



Esci dalle schermate e dal Pda seleziona la Casa Levesque.

Casa Levesque

Parla con al signora Riley e poi dal PDa seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx al computer e poi su Dna per cercare il sangue trovato sul generatore. Fai una ricerca e confronti con le scelte proposte e troverai la corrispondenza a un certo Fitzer. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di convocare Fitzer mostrando la prova del sangue sul generatore. Sei in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Fitzer di tutto e poi dal Pda scegli il garage.

Garage

Metti in moto il generatore e Robbins avviserà che ha terminato l'autopsia. Dal Pda scegli l'obitorio.

Obitorio

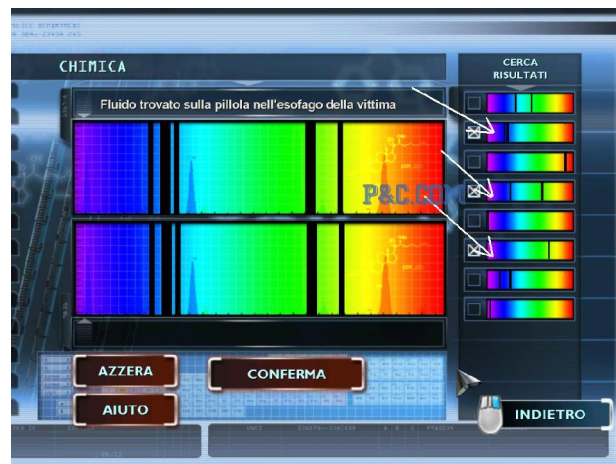
Parla con Robbins e avrai una pillola, il Dna e le impronte. Vai verso il volto e usaci la “raccolta” per avere del trucco. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

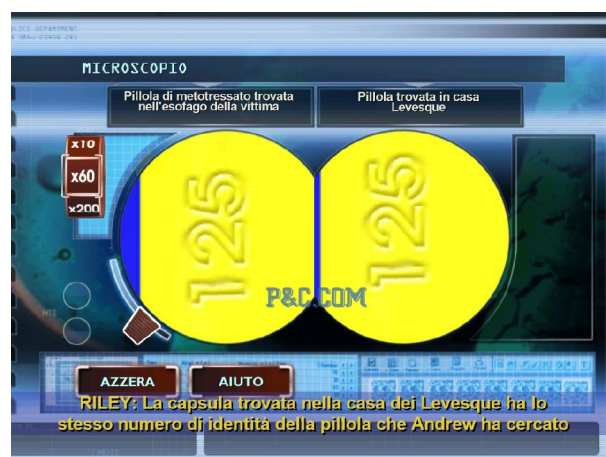
Vai a dx e dal computer vai su chimica, seleziona il trucco, fai la ricerca e seleziona come vedi in figura, poi premi conferma.



Dall’inventario prove seleziona la pillola e usaci “raccolta” per prendere del fluido. Ritorna al computer e in chimica selezionalo, fai una ricerca e scegli come vedi sotto, poi premi conferma.



Esci dalla schermata e vai al microscopio, seleziona la pillola e posiziona come vedi sotto i parametri e la posizione della pillola.



Vai nel laboratorio a sx e sul computer scegli il database medico. Scegli come prova il numero di serie della pillola e fai una ricerca, è metrotressato. Ritorna al laboratorio a dx e dal computer scegli Dna, scegli come prova il fluido sulla pillola e come altra prova il sangue di Lyle, corrisponde. Esci dalle schermate e seleziona dall'inventario prove la pillola di metrotressato, clicca la polvere bianca e usaci "raccolta", vai al computer e scegli chimica, seleziona la polvere sulla pillola, fai una ricerca e disponi come vedi sotto, poi conferma.



Dal Pda seleziona l'obitorio.

Obitorio

Parla con Robbins e segue filmato e sarai in laboratorio, dal Pda seleziona casa Levesque.

Casa Levesque

Parla con Ardell e poi dal Pda seleziona la sala prove.

Sala prove

Parla col dottor Manoto ruotando tutto a dx, che ti porterà in sala caldaia. Ruota a dx e vai verso la caldaia, ruota ancora a dx e vai verso la grata. Clicca per toglierla e vai verso la pasta bianca, usaci "raccolta" e poi "impronte digitali". Esci dalle schermate e vai verso la tanica a dx: prendila. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato di perquisizione per casa Lavesque usando la prova del fluido sulla pillola.

Casa Lavesque

Dopo il dialogo vai avanti ed entra nella prima stanza a dx, la camera da letto, vai verso il letto e ruota a dx, in terra usa "fluidi" sulla macchia e sulla dx prendi la pillola. Vai verso il comodino e prendi il flacone di metrotressato. Ritorna indietro ancora di una schermata e sulla dx del comodino c'è una macchia più scura, usaci "raccolta". Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e dall'inventario prove seleziona la tanica, ruotala verso il foro e usaci "raccolta". Vai al computer e seleziona chimica e scegli la benzina trovata nella sala caldaia, fai una ricerca e sistema come vedi sotto, poi conferma.



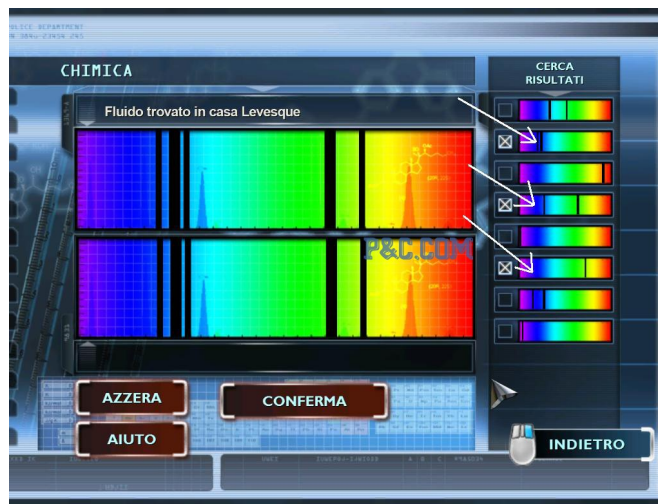
Ora scegli come prova la pasta bianca trovata sulla caldaia, fai una ricerca e sistema come vedi sotto, poi conferma.



Ora seleziona il flacone di pillole di casa Levesque, fai una ricerca e sistema come vedi sotto, poi conferma.



Ora seleziona il fluido di casa Levesque, fai una ricerca e sistema come vedi sotto, poi conferma.



Esci e vai in inventario prove, seleziona la pillola di casa Levesque e usaci “raccolta”. Ritorna al computer e in chimica seleziona fluido trovato sulla pillola da Levesque, fai una ricerca e sistema come vedi nell’immagine sopra, poi conferma.

Ora vai su Dna e scegli il campione di sangue in casa Levesque e confrontalo con quello di Lyle sul generatore e corrisponderà. Esci e vai nel laboratorio a sx su impronte digitali. Seleziona l’impronta nella pasta della tubatura, fai una ricerca selezionando 5 punti e troverai la corrispondenza. Dal PDa seleziona l’ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

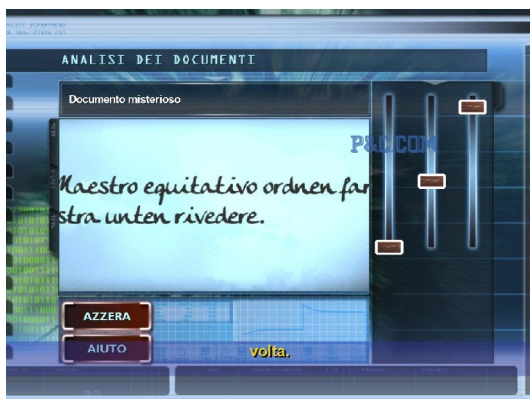
Segue un dialogo, chiedi di convocare Manoto e come prova mostra l’impronta sullo stucco. Sarai in sala interrogatori.

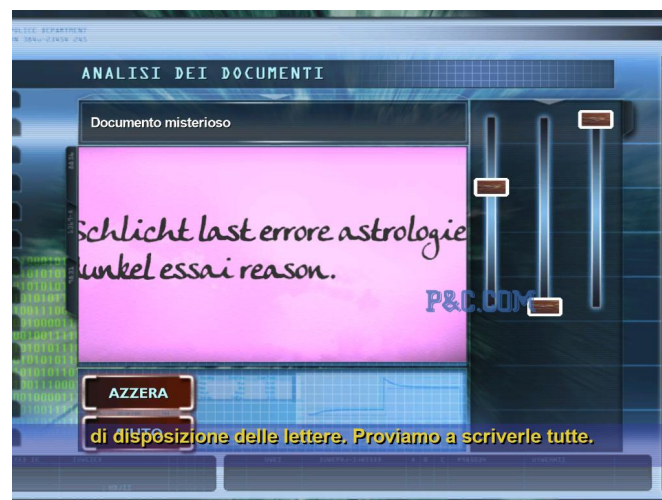
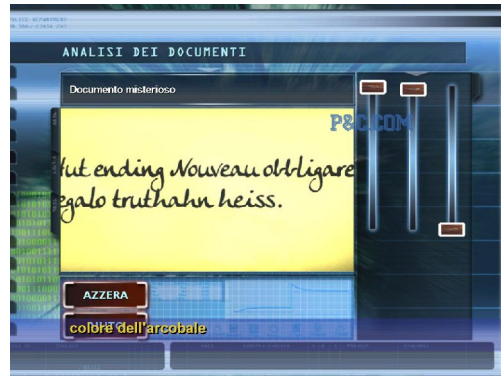
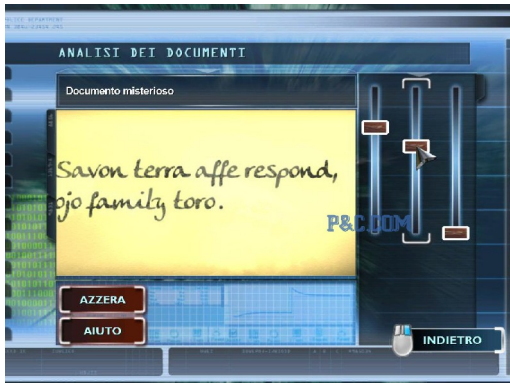
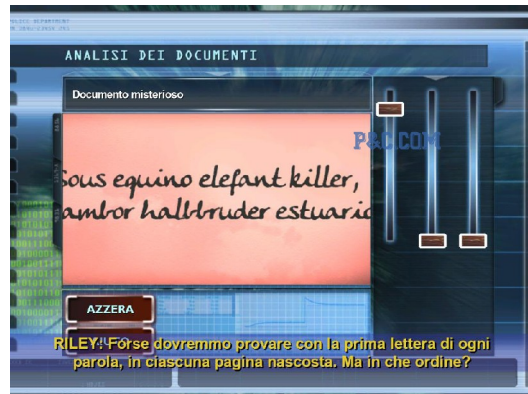
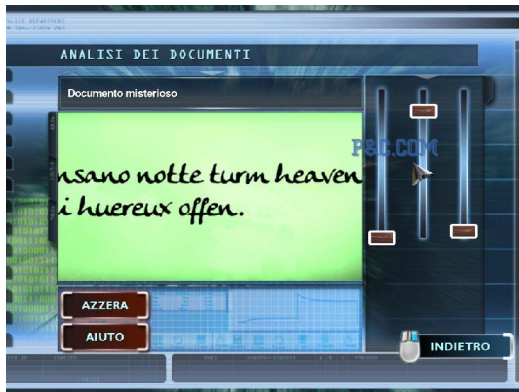
Sala interrogatori

Alla prima domanda mostra l’ impronta sullo stucco sulla caldaia. Esci e seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e parla con Nick, aiutalo all’analisi del documento. Scegli la prova il documento misterioso e muovi le leve come vedi sotto.





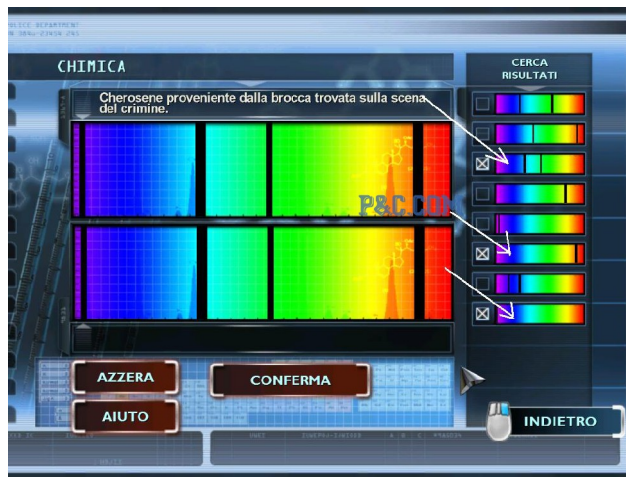
Dal Pda seleziona il garage.

Garage

E' terminato il test, vai verso il generatore e ruota a dx verso il manometro per vedere il risultato.
Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Dall'inventario prove seleziona la brocca di Kerosene, sul tappo usa raccolta (nella parte bassa).
Vai nel laboratorio a dx e sul computer scegli chimica, seleziona il kerosene proveniente dalla brocca, fai una ricerca e seleziona come vedi sotto.



Ora vai in Dna e seleziona il fluido trovato sulla pillola da Levesque e quella nell'esofago della vittima: corrisponde. Esci e nell'inventario prove seleziona la tanica, ruotala come vedi e clicca dove vedi l'icona-cassetto.



Seleziona “impronte digitali” e avrai l'impronta. Vai nel laboratorio a dx e in impronte digitali seleziona quelle sulla tanica, seleziona 5 punti, fai una ricerca e corrisponderanno a Manoto. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi Jeremy e poi dal Pda seleziona l'obitorio.

Obitorio

Vai sul corpo e osserva il polso, usaci “raccolta” e dal Pda selezione il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e al computer seleziona chimica, come prova scegli la macchia sul corpo della vittima, fai una ricerca e seleziona come sotto. Sei da Brass.

Ufficio di Brass

Parla con Mamoto e mostra come prova la lettera per aggiustare le tubature. Parlaci ancora e mostra come prova l'impronta sulla tubatura. Alla domanda sul generatore mostra come prova la tanica di benzina e poi l'impronta sulla tanica. Alla domanda su Jeremy mostra il flacone di pillole. Parla con Brass per un mandato e sarai nel suo ufficio.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Ardell mostrando come prova il flacone di pillole. Sei in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Ardell e alla domanda sulle medicine scegli il fluido sulla pillola nell'esofago. Alla domanda se ha manomesso le medicine non hai prove, stessa cosa per la perdita del gas. Termina i dialoghi senza prove. Segue filmato. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Ascolta cosa ti dice e avrai la borsetta. Osservalo in inventario prove, ruotala dove è aperta e agisci sul tubetto e poi prendilo. Riguarda la borsetta dentro e in alto clicca e prendi la tessera per la caldaia. Dal Pda scegli il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e sul computer seleziona chimica, scegli il tubetto di crema, disponi come vedi sotto e conferma.



Vai nell'altro laboratorio e al computer scegli database medico, seleziona la crema per sapere cos'è. Arriverà la comunicazione che hanno tolto il gas. Dal Pda seleziona la sala caldaie.

Sala Caldaie

Vai dove c'è lo stucco e arriverà Nick per toglierlo. Osserva dove c'era lo stucco, clicca e prenderai un pezzo di unghia. Esamina ancora dove c'era lo stucco e usa "getto". Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e microscopio seleziona l'unghia e disponi come sotto, sarai da Brass.



Ufficio di Brass

Chiedi il mandato di perquisizione per Lyle, mostra come prova l'unghia. Sei alla casa Levesque.

Casa Levesque

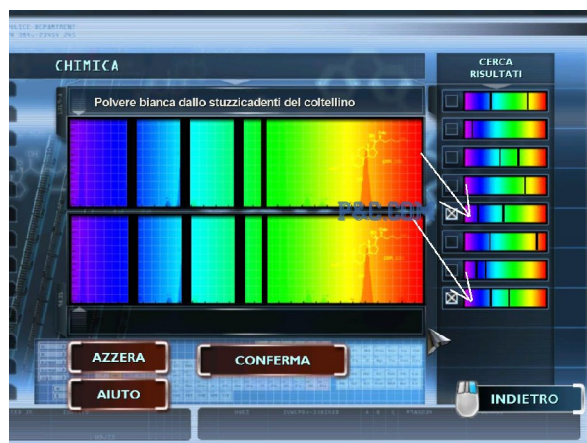
Vai a dx alla camera in fondo, vai verso la scrivania sotto il letto e prendi il coltellino, vai al mobile a sx e prendi lo scalpello. Osserva il coltellino nell'inventario e prendi lo stuzzicadenti. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e poi al microscopio, seleziona lo scalpello e il calco, poi disponi come sotto.



Osserva in inventario lo stuzzicadenti e nella parte appuntita usa "raccolta". Vai al computer e sotto chimica scegli lo stuzzicadenti e sistema come sotto.



Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di arrestare Lyle Fitzer, come prova scegli lo scalpello. Sei in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Lyle dello scalpello, poi alla domanda se ha manomesso le pillole scegli la prova stuzzicadenti. **Fine Quarto Caso.**

Quinto Caso – Chi è chi?

Dopo il filmato parla con Cahterine. Vai verso la vittima e sulla macchia a dx usa “raccolta”, torna indietro e parla col testimone Gary. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e al computer scegli chimica, seleziona come prova il liquido (Whisky) trovato vicino alla vittima, fai ricerca e disponi come segue, poi premi conferma.



Dal Pda seleziona il locale di Marcelle.

Locale di Marcelle

Avanza oltre il palcoscenico per il camerino, vai verso lo specchio davanti, ruota a dx e clicca la scatolina sullo scaffale in alto per prenderla. Esci e vai a dx verso il tavolo, clicca il foglietto al centro e prendilo. Dal Pda selezione l’obitorio.

Obitorio

Parla con Robbins che ti darà le impronte, il Dna della vittima e di quello sotto le unghie. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e al computer e scegli chimica, seleziona la scatola di pastiglie, fai ricerca, disponi come sotto e poi conferma.



Dal Pda seleziona l'obitorio.

Obitorio

Parla con Robbins per il rapporto tossicologico. Filmato al locale di Marcelle.

Locale di Marcelle

Parla con Gary e sarai all'obitorio. Dopo il dialogo dal Pda seleziona l'appartamento di Bieganowsky.

L'appartamento di Bieganowsky

Filmato. Apri la porta davanti e parla con Floyd. Vai verso lo scaffale e poi ruota a sx, sulla lavatrice prendi la sigaretta dal portacenere. Ritorna indietro in cucina e osserva tutto, dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

In inventario prove seleziona il mozzicone di sigaretta e usaci "raccolta", al computer scegli Dna e confronta quello delle unghie con quello della vittima e di Floyd, nulla corrisponde. Dal Pda seleziona il locale di Marcelle.

Locale di Marcelle

Ruota tutto a sx e vai verso la scatola sul bancone, usaci "impronte digitali" in alto sotto "8 e 7", ritorna davanti al palcoscenico e ruota a dx, vai verso la bottiglia e prendila. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a sx e dal computer scegli impronte digitali, seleziona quelle sulla cassa di Whisky, ricerca, seleziona 5 punti ma non avrai corrispondenza. Confronta allora con quelle della vittima ma non corrispondono. Vai nell'altro laboratorio e in chimica seleziona la bottiglia di Whisky, seleziona come sotto, conferma e corrisponde a quello trovato. Sei in sala interrogatori.



Sala interrogatori

Parla con Collister e alla domanda se ha toccato il Whisky non hai prove. Alla successiva domanda mostra il contratto come prova. Termina il dialogo e avrai la password del computer. Dal Pda seleziona l'appartamento di Bieganowski.

L'appartamento di Bieganowski

Vai a dx verso il computer, clicca per avere la chiavetta usb in inventario. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a sx al macchinario audio/video, scegli riproduzione video e usa la chiavetta. Rifallo ancora una volta per vedere visualizzata l'immagine. Dal Pda scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Marcelle. Sei in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Marcelle che il suo alibi regge. Brass ti darà un messaggio. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Parli con Ray. Ti darà dei dossier, parlaci e avrai anche un liquore usato da un ubriaccone. Vai a dx e poi al computer scegli chimica, scegli come prova il liquore dell'ubriaccone e confrontalo con la bottiglia di Wisky, corrispondono. Sei da Brass.

Ufficio di Brass

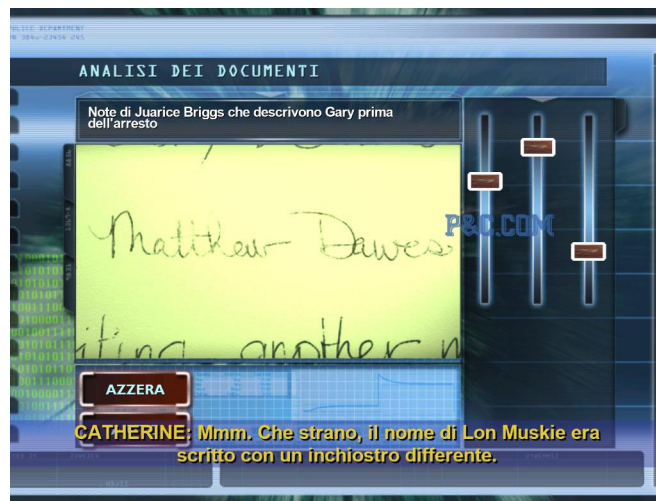
Parlaci e sarai in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Hai davanti il detective Briggs, parlaci. Filmato. Sei in laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e poi al microscopio, seleziona analisi dei documenti e scegli le note di Briggs. Seleziona come vedi sotto.



Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Collister. Sei in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parlaci e dal Pda seleziona il vicolo dietro il locale.

Vicolo dietro il locale di Marcelle

Parla con Gary e poi avanza verso il letto in terra, prendi la lettera, torna indietro e ruota a sx, vai verso il cassonetto, aprilo e prendi la bottiglia. Non uscire dal cassonetto ma clicca sull'indumento per prenderlo. Vai in inventario prove e osserva la bottiglia di Gary, osserva il collo e usaci "impronte digitali". Ora seleziona il grembiule, ruotalo e sulle macchie usaci "raccolta". Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx al computer e scegli Dna, usa il sangue sul grembiule e confronta con il Dna sotto le unghie della vittima e conferma: combacia. Usa il sangue sul grembiule con il Dna della vittima e trova la corrispondenza per farlo combaciare. Vai nell'altro laboratorio al computer su impronte digitali e confronta quelle di Gary con quelle sulla cassa di Wisky, conferma e corrispondono. Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato per Gary mostrando come prova le impronte di Gary sulla cassa di Wisky. Sei in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Gary, prendi il suo Dna, alla domanda se aveva motivo di uccidere mostra la prova della lettera di rammarico. Alla domanda sul grembiule non hai prove, termina il dialogo e sarai da Brass.

Ufficio di Brass

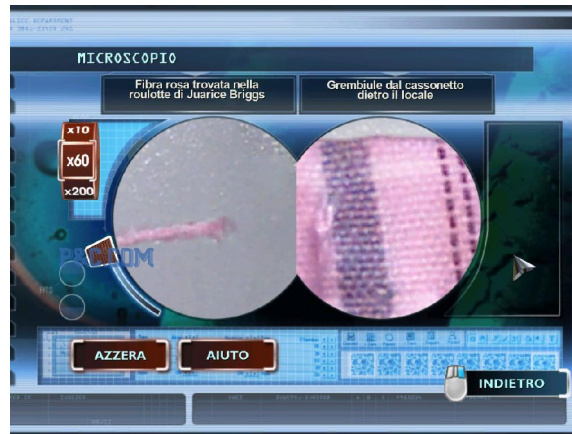
Parlaci e chiedi un mandato per Briggs mostrando come prova i suoi appunti. Filmato al camper di Briggs.

Camper di Briggs

Entra e vai verso il letto, da sotto il cuscino prendi la fibra rosa. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e sul computer seleziona Dna, confronta il Dna sotto le unghie con quello di Gary ma non corrisponde. Vai al microscopio e scegli il grembiule con la fibra rosa, posiziona come sotto e corrisponderà.



Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato di arresto per Briggs mostrando come prova la fibra rosa. Sei in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parlaci e poi avrai il suo Dna, alla prossima domanda non hai prove. Dal Pda seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Vai a dx e al computer seleziona Dna, confronta quello di Briggs con quello sotto le unghie della vittima che corrisponderà! Dal Pda seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi di parlare con Briggs, Sei in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Alla domanda se ha visto la vittima mostra come prova il Dna sotto le unghie della vittima, confesserà l'omicidio ma il caso non è ancora risolto perché il vecchio serial killer è ancora libero. Dal Pda seleziona il laboratorio, Brass ti darà un capello.

Laboratorio

Vai a dx e al computer scegli Dna, seleziona il capello e confronta con quello di Collister che corrisponderà. Dal Pda scegli l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato di arresto per Collister e come prova mostra il capello. Sei in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Collister che confesserà.

Soluzione di Giuseppe