

CSI 4 – Prova Schiacciante



1° CASO: Brucio per te

Scena del crimine

Dopo l'introduzione apri il Pda, vai su “Luoghi” e clicca su “Crime Scene”.

Appena sul luogo clicca su “indietro” e poi avanza verso l'auto, dalla borsa-oggetti prendi la macchina fotografica e scatta una foto sulla scena del crimine. Una volta scattata esci dalla schermata e avanza verso l'auto, osserva la portiera posteriore e vedrai che è sigillata, posa lo sguardo sul cadavere posizionandoti sul vetro anteriore e clicca per avere la possibilità di vederlo in primo piano, clicca sulla borsa-oggetti e prendi la macchina fotografica: scatta una foto. Esci dalla schermata e poi posizionati come prima quando hai fotografato la scena del crimine, clicca sull'orma in terra e usa le pinzette per raccogliere il pezzo di plastica rossa che c'è dentro. Ritorna verso l'orma in terra, usa il gesso e cornice per fare il calco dell'orma. Esci dalla schermata e ruota a sx, vai verso il contenitore dei rifiuti, apri lo sportello destro e clicca sulla scatola dentro: prendi l'insetto con le mani. Torna indietro per 2 volte e sulla dx in terra osserva la tanica rossa, usaci i guanti di gomma per prenderla. Ritorna indietro e ruota completamente a dx: vedrai una porta con un gradino: osserva il foglio di giornale in terra. Torna indietro e vai verso la porta per ottenere un altro punto precisione dopo quello del giornale. Ritorna indietro e vai verso la latta blu di solvente vicino alla rete metallica, usa i guanti e prendila: non ruotarla perché se guardi bene sotto la scritta c'è un impronta, usaci pennello e polvere (tieni premuto il tasto del mouse per compiere l'azione) per evidenziarla meglio e poi usaci il nastro adesivo per rilevarla. Esci dalla schermata e ruota a sx fino a vedere un coperchio quadrato in metallo, clicca per un altro punto precisione. Ritorna indietro osserva la rete rotta davanti, in basso c'è qualcosa attaccato, clicca prendi il pezzo di tessuto di jeans con i guanti. Non ruotarlo ma osserva la macchia rosa che c'è sopra: usaci le pinzette per prendere forse un pezzo di pelle. Esci dalla schermata e apri il “Pad”, seleziona il “Laboratorio mobile”.

Laboratorio Mobile

Vai verso il computer dentro il furgoncino per analizzare le tracce e clicca su “impronte digitali”, scegli “campione A” per la tanica di acquaragia, clicca su “campione B” e poi su “Database LVPD”. Clicca su “Risultato B” e poi trascina l'impronta a sx sullo schermo a dx come da foto sotto e poi scegli “Conferma” per sapere che appartengono a Edsel Danville.



Posiziona l'impronta nella zona cerchiata.

Esci dalla schermata e clicca di nuovo sul computer, scegli “Impronte scarpa/pneumatici”, poi scegli “Campione A” e poi sul calco dell’orma, scegli “Campione B” e poi clicca su “Campioni CSI”, scegli il “Risultato D” e poi su “Conferma”. Esci dalle schermate e vai verso i computer sul tavolo a dx, vai su quello più a dx per l’analisi chimica. Seleziona “prove” e poi la tanica rossa, premi “analizza” per scoprire che conteneva benzina. Seleziona di nuovo “prove” e analizza l’acquaragia; per ultimo analizza il tessuto di jeans. Esci da tutte le schermate e dal “Pad” scegli come destinazione il Laboratorio.

Laboratorio

Vai al microscopio a sx (quello bianco), clicca su “campione A” e scegli la plastica rossa, clicca su “campione B” e scegli “campioni CSI”, una vota trovati i confronti scegli “ ricerca B” e poi “conferma”: osserva il filmato. Apri il “Pad” e vai all’Obitorio.

Obitorio

Parla con il medico per avere il corpo della vittima, appena lo vedi sul lettino clicca su di lui per 2 volte e il medico ti parlerà. Esci dalle schermate e parla col medico chiedendogli: se sono state le ustioni la causa della morte, l’ora della morte, se la famiglia è stata informata..e dopo darai le impronte al medico cliccando su “dettagli”. Chiedigli se puoi prendere gli oggetti dal tavolo, alla risposta affermativa clicca sulla camicia sul tavolo a dx e poi usa i guanti per prenderla. Non ruotarla e usa ancora i guanti per prendere il pezzo di carta dal taschino. Esci dalla schermata e parla con il medico chiedendogli degli oggetti nei pantaloni. Ritorna al laboratorio.

Laboratorio

Vai nel computer davanti per analizzare le tracce, scegli “impronte digitali” e poi “campione A”, scegli le impronte della vittima e poi vai su “campione B” e scegli “LVPD”, scegli la “ricerca A” e conferma. Ora sai chi è la vittima. Esci da tutte le schermate e voltati tutto a dx verso il computer dell’analisi chimica. Premi “prove” e scegli la maglietta del tassista, premi “analizza” e vedi la ricostruzione dell’omicidio. Esci dalle schermate e sul “Pda” seleziona l’ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Parla con Brass e fagli le seguenti domande:

- Informazioni su Edsel Danville. (Avrai un mandato di comparizione).
- Trasporto del taxi al garage.
- Le piste di minigolf con green rossi.
- Ottenere un mandato e poi Ed Danville.
- Ottenere un mandato per Ed Danville.

Vai in laboratorio, fai un giro e poi ritorna da Brass e chiedi se è riuscito a trovare la pista di minigolf. (Si aggiungerà il luogo).

Dal Pda scegli: pista di minigolf abbandonata.

Pista di minigolf abbandonata

Esci dalla schermata e ruota a sx, clicca nell’aera circolare rossa in basso per ottenere un punto precisione, clicca sul faretto rosso nell’erba davanti per un altro punto precisione. Ritorna da Ed appoggiato la mulino e parla con lui di tutto.

Alla fine lo porterai nella stanza dell’interrogatorio.

Stanza dell’interrogatorio

Clicca su Ed e chiedigli tutto

Si aggiungerà una nuova locazione. Apri il Pda e seleziona la casa della capotribù.

Casa della capotribù

Clicca su Debra e parla di tutto

Vai sul frigorifero e usa i guanti per prendere il volantino.

Parla ancora con Debra di tutto e poi apri il Pda e vai al Tempio di fuoco.

Tempio di fuoco

Parla con Liz di tutto.

Brass ti chiamerà di andare nel garage, ma prima vai sul palco davanti per 2 volte ma non hai l'autorizzazione. Torna indietro di una volta e sulla griglia sotto la statua prendi l'insetto sulla piastra a dx. Torna indietro e osserva i cavalletti sulla dx per avere un punto precisione, torna indietro e voltati a dx per osservare la palazzina bruciata e avere un altro punto precisione. Torna indietro e osserva il barattolo di acquaragia sulle scatole.

Parla ancora con Liz chiedendole tutto e poi apri il Pda e ritorna alla casa della capotribù, clicca su Debra e parla di tutto. Apri il Pda e vai al garage.

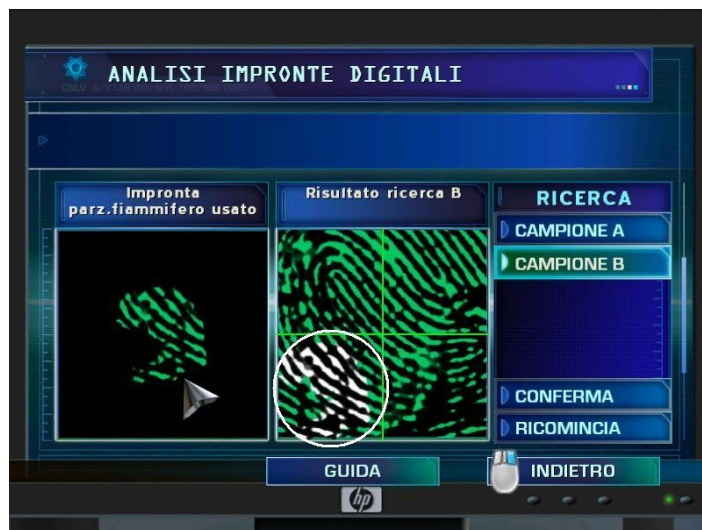
Garage

Entra nella parte davanti dell'auto e sul pianale vedi qualcosa, usa la torcia ad alta potenza per illuminare una scatola di fiammiferi, clicca e poi usa i guanti per prenderla e scoprirai che vengono da un locale. Osserva l'impronta digitale sulla scatola e usaci più volte la Ninidrina per evidenziarla. Esci dalla schermata e vai sul cruscotto dell'auto, vai sul Gps e usaci i guanti per prenderlo. Esci dalla schermata e vai sul sedile posteriore, usaci la torcia ad alta potenza per trovare un fiammifero: prendilo con le pinzette. Ruotalo completamente per vedere un'impronta, usaci più volte la Ninidrina per rilevarla. Gira intorno alla macchina verso sx e vai sul sedile in terra, usaci la torcia ad alta potenza e poi clicca per usare i guanti e prendere l'accendino. Non ruotarlo perché da questo lato c'è un'impronta, usaci pennello e polvere, nastro adesivo avrai l'impronta. Esci dalle schermate e vai verso Sara in fondo, ruota verso la terza portiera e sua i guanti per prendere il pezzo di carta. Esci dalla schermata e vai sull'ultima portiera a dx: prendi l'insetto.

Apri il Pad e vai al laboratorio.

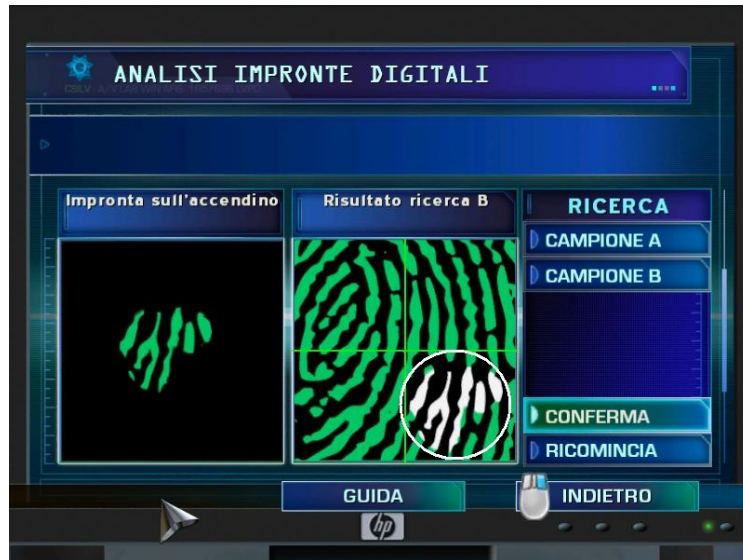
Laboratorio

Vai sul computer per l'analisi delle tracce, clicca su impronte digitali e poi su "campione A", scegli la scatola di fiammiferi e poi clicca "campione B" scegliendo il "database LVPD", dai risultati scegli la "A" e poi conferma. Fai la stessa cosa con il fiammifero scegliendo il risultato ricerca "B" e posiziona l'impronta parziale come da figura sotto e poi conferma.



Posiziona l'impronta nella zona cerchiata

Sempre su impronte digitali dal "campione A" scegli l'accendino e su "campione B" scegli "database FBI", scegli il risultato "B" e trascinalo come da disegno sotto e poi conferma.



Posiziona l'impronta nella zona cerchiata

Ora clicca su “ricerca speciale” e su “prove” scegli il GPS e poi “analizza”. Poi scegli la ricevuta della banca e analizza di nuovo. Esci dalle schermate e dal Pda seleziona la sala interrogatori e Brass ti chiederà perché: rispondi che vuoi interrogare Ed.

Sala Interrogatori

Clicca su Ed e chiedi di tutto.
Apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai sul computer del Database DNA, Su “campione A” scegli la scaglia di jeans, sul “campione B” scegli in “prove raccolte” il capello bruciato di Ed e conferma.
Dal Pad seleziona la casa della capotribù.

Casa della capotribù

Parla con Debra e chiedile dell'assegno da 500 dollari.
Apri il Pad e vai al tempio di fuoco.

Tempio di fuoco

-Parla con Liz e chiedile tutto.
Apri il Pad e seleziona l'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Parla con Brass e chiedigli:
-Posso ottenere un mandato? Rispondi di Debra.
-Mandato per i terreni e la casa di Debra.
-Scegli Ed Danville e chiedi se puoi avere un mandato per il minigolf.
-Chiedi se abbiamo un mandato per il minigolf.
Apri il Pad e seleziona la casa della capo tribù.

Casa della capotribù

Parla con Debra e dille che abbiamo un mandato di perquisizione. Vai verso la cucina in fondo per ottenere un punto precisione, esci dalle schermate e vai sul camino a dx, osservalo e avrai un altro punto precisione. Esci dalle schermate e vai verso la finestra triangolare a dx dove vedrai una scatola di fiammiferi, usa i guanti per prenderla. Esci dalle schermate e osserva il mobile a scomparti a dx per un altro punto precisione e appena puoi prendi l'insetto che ci cammina sopra. Esci dalle schermate ed entra nella porta semiaperta a sx per la camera da letto. Osserva il

comodino a sx per un altro punto precisione, osserva il comodino a dx per un altro punto. Guarda l'armadio di dx e in terra osserva le scarpe per un altro punto precisione. Ritorna da Debra e chiedile se ha altre scarpe..

Apri il Pad e seleziona il tempio di fuoco.

Tempio di fuoco

Parla con Liz dille del mandato di perquisizione. Vai alla dx del palco e prendi la latta di acquaragia con i guanti. Sali sul palco del tempio e vai oltre la tenda gialla. Osserva le scarpe in basso a sx per un altro punto precisione, osserva la statua nella parte alta per un altro punto e poi osserva la maschera e il vestito rosso appesi per un altro punto precisione. Guarda il baule sulla dx, sposta il cuscino e usa lo strumento ultravioletto per evidenziare, clicca e prendi il preservativo usato. Ruotalo fino a vedere del liquido , usaci l'Integriswab saprai che è liquido vaginale. Ritorna al preservativo e clicca sull'apertura in alto: usaci di nuovo l' Integriswab. Ritorna da Liz e chiedile del preservativo nel suo ripostiglio e di avere del DNA. Brass ti parlerà sul Pda.

Apri il Pad e seleziona il laboratorio.

Laboratorio

Avrai una cassetta video. Vai sul computer del "database DNA" e su "campione A" scegli il tampone interno, su "campione B" vai su prove e scegli il capello di Ed, premi conferma. Scegli "campione A" e scegli il tampone esterno, "campione B" vai su prove e scegli il DNA di Liz e poi premi conferma. Vai sul computer centrale per analizzare le tracce e premi " analisi video", su prove scegli la cassetta video e riceverai istruzioni su come osservare un frame per volta. Premi "vedi" e una volta visto vai avanti con frame per 8 volte e poi ingrandisci per vedere un disegno particolare sulla felpa. Apri il Pad e scegli la sala interrogatori.

Sala Interrogatori

Chiedi di parlare con Ed e esaurisci gli argomenti.

Apri il Pad e vai al tempio di fuoco.

Tempio di fuoco

Sali sul palco e vai dietro al tenda e osserva la maglia che ha lo stesso simbolo visto sul filmato, prendila con i guanti. Ruotala fino a vedere una bruciatura sulla manica, usaci il nastro adesivo per raccogliere polveri..apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai sul microscopio a sx, come "campione A" scegli le fibre bruciate e ascolta cosa ti viene detto. Ritorna al tempio di fuoco.

Tempio di fuoco

Parla con Liz chiedendole della felpa. Apri il Pad e vai alla casa della capo tribù.

Casa della capotribù

Parla con Debra e chiedile tutto.

Apri il Pad e seleziona l'ufficio di Brass

Ufficio di Brass

Parlaci chiedendogli un mandato per Liz.

Parla con Liz e chiedile tutto.

Ritorna all'ufficio di Brass e chiedigli un mandato per Debra.

Parla con Debra e chiedile tutto.

Vai nell'ufficio di Brass e chiedi il mandato per il minigolf.

Pista di Minigolf

Avanza entrando nella finestra del mulino del minigolf, osserva il cestino alla dx per avere un punto precisione. Sposta il materasso e vedrai un foro nel pavimento, spingi dentro una pallina. Esci dalla stanza e vai sulla dx in basso, vai verso il buco in terra per ottenere un altro punto e poi osserva il tubo che esce dalla finestrella davanti. Ritorna nella stanza e spingi la pallina nel buco: una mazzetta di danaro cadrà in terra. Ritorna sotto e osserva la sella per prendere un insetto. Vai verso il rolo di danaro, usaci i guanti per prenderlo. Vedrai che c'è un capello nell'elastico: usa le pinzette per prenderlo. Apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai al computer del "database DNA" e come "campione A" scegli il pelo dal rolo di danaro, su "campione B" scegli "prove" e poi il "DNA della vittima" e poi conferma.

Vai nell'ufficio di Brass e chiedi un mandato per Ed Danville.

Sei i sala interrogatori, parla con Ed e chiedi:

- Successa una cosa buffa al minigolf..
- Lasci che le spieghi..colpo grosso..
- Comunque non si tratta di furto o di omicidio.

Fine primo caso.

2° Caso: Puntata doppia

Dal Pda scegli la scena del crimine: appartamento. Voltati a sx e osserva il foglietto sul frigorifero per un punto precisione, osserva il lavandino per averne un altro. Torna indietro una volta prendi l'insetto vicino al contenitore dei mestoli sulla dx, esci dalle schermate e vai verso la porta di uscita osservando il sangue in terra, usaci il "Leuko Crystal Violet, spruzza alcune volte finchè non si apre la valigetta e poi usa L'Integriswab. Vai verso la maniglia della porta per un punto precisione. Ritorna indietro e guarda sul mobile a dx dove c'è la statua a testa di toro: sulla parete c'è un proiettile, usaci le pinzette per prenderlo. Osservalo bene e vedrai che in punta è verde, usaci il nastro adesivo per le polveri. Voltati a sx e osserva la parete dx dell'ingresso della camera da letto per un punto precisione e poi entra nella camera. Osserva il letto e scatta una foto, clicca sul rolo di nastro sul letto e poi usa sulla parte di coperta blu lo strumento ultravioletto, clicca sulle fibre verdi e usaci il nastro adesivo per sollevamenti. Vai sul sangue sul letto e usaci l'Integriswab, torna indietro di una schermata e vai a sx verso il cassetto per un punto precisione. Ritorna indietro di una schermata e osserva il cellulare in terra: prendilo con i guanti. Ruotalo e noterai una macchia di sangue, usaci l'Integriswab. Ruota a dx e vai verso il mobile a cassetti, sul piano c'è una foto, usaci la torcia ad alta potenza e poi prendila con i guanti. Riceverai un'informazione che la vittima è all'ospedale. Apri il Pad e vai all'ospedale.

Ospedale

Osserva lo strumento elettronico in fondo per un punto precisione, osserva la flebo per averne un altro e per il successivo osserva il carrello sulla dx. Guarda la cartella clinica nella custodia in fondo al letto e poi osserva Connie sul letto per saperne di più. Osserva dietro la porta e prendi l'insetto. Non c'è più nulla da fare qui, apri il Pda e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai al microscopio e come "campione A" scegli le fibre sulle lenzuola e come "campione B" scegli "campioni CSI" e poi scegli il "risultato B", premi conferma. Vai sul computer "analisi tracce" e fai ricerca speciale, su prove scegli il cellulare, premi analizza scoprirai l'ultima chiamata di Eve. Controlla anche la foto della coppia e scoprirai una nuova locazione dell'Hotel Hot Rod. Apri il Pad e vai al Casinò.

Casinò Sala giocatori Vip

Parla con Shane della relazione con Connie e quando l'ha vista per l'ultima volta. Andrete insieme all'ospedale.

Ospedale con Shane

Parla ancora con Shane di tutto e poi Sara ti chiamerà dicendoti che Eve in realtà è Everett.

Apri il Pad e vai al Casinò.

Casinò Sala giocatori Vip

Vai verso le bottiglie in fondo per un punto precisione, ritorna indietro e prendi l'insetto sul bancone a dx. Esci dalle schermate e sulla dx osserva la pianta verde per un altro punto precisione, ritorna indietro e ruota tutto a dx per osservare i pali dorati e la corda per un altro punto precisione.

Apri il Pad e vai alla Suite di lusso.

Casinò Suite di lusso

Parla con Brower e sua moglie di tutto esaurendo le domande e poi apri il PAd e ritorna all'ospedale.

Ospedale

Parla di tutto con Shane e prendi il suo DNA. Apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

Sara ti darà informazioni. Vai al computer del DNA e su "campione A" scegli le gocce di sangue da appartamento, su "campione B" scegli "prove" e poi il DNA di Shane, conferma per scoprire che sono le sue. Apri il PAd e vai all'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Parla con Brass di tutto e chiedi il mandato per Shane, apri il PAd e vai in sala interrogatori.

Sala Interrogatori

Parla di tutto con Shane e poi saprai da Sara che Connie è fuori pericolo. Parla ancora con Shane di tutto. Apri il Pad e vai all'ospedale.

Ospedale

Parla con Connie di tutto e poi scatta una foto alle sue ferite, parla ancora con lei di tutto. Vai verso il comodino e evidenzia il vestito rosa, usaci il nastro adesivo per sollevamento e prendi delle fibre. Usa i guanti e prendi la lettera a fianco del vestito. Apri il PAd e vai nell'appartamento di Connie per trovare la pistola. Guarda il comodino a sx del letto ma non c'è nulla, torna in ospedale per chiederle dov'è la pistola. Una volta che ce l'hai parla ancora con Connie, apri il Pad e vai in laboratorio.

Laboratorio

Vai sul tavolo di assemblaggio a sx per sparare con la pistola per la prova balistica. Vai al microscopio per confronti e su "campione A" scegli il proiettile nel muro e come "campione B" il proiettile da pistola di Connie, usa il pulsante "ruota A" e "ruota B" per disporre le striature del proiettile come da disegno sotto e poi premi conferma per avere la corrispondenza.



Premi “Ruota A” e “Ruota B” per far corrispondere le striature.

Vai al computer del DNA e su “campione A” scegli il DNA di Connie, su “campione B” scegli il sangue sul telefono, conferma e avrai la corrispondenza. Apri il Pad e vai all’ufficio di Brass, chiedi un mandato per Everett . Apri il Pad e vai alla Suite di lusso.

Casinò – Suite di lusso

Parla con Everett dicendogli che hai un mandato di perquisizione e prendi il suo DNA. Avanza verso le colonne in fondo osserva il quadro rotondo per un punto precisione, ruota tutto a dx osserva il coltello sul bancone: sembra avere una macchia di sangue, usaci il Leuko Crystal Violet un po’ di volte e poi l’Integriswab per raccogliarlo (sarà sangue animale). Torna indietro e sulla dx osserva il busto sulla colonna per un altro punto precisione. Vai verso lo sgabello del pianoforte e osserva il panno verde, usaci i guanti per prenderlo. (Se vuoi premi i tasti per suonare una melodia ottenere un bel:BRAVO)!!!!

Vai a dx nell’altra saletta e osserva i fiori sul tavolo per un punto precisione, vai verso la lampada in fondo sul tavolino e prendi l’insetto. Sali le scale e prima di entrare nella scala osserva la pianta sulla colonna per un punto precisione, entra nella stanza davanti e prendi la pistola con i guanti. Sul letto esamina l’abito e usaci il nastro adesivo per sollevamenti per raccogliere delle fibre. Ruota a dx e sotto il tavolino prendi l’insetto. Ritorna sotto e parla di tutto con Everett. Apri il Pad e vai al Laboratorio.

Laboratorio

Vai al microscopio e confronta le fibre sulle lenzuola con le fibre sul cappotto di Nicole e vedrai che combaceranno , apri il Pda e vai da Brass, chiedigli un mandato per Nicole e ti troverai in sala interrogatori. Parla con lei di tutto e riceverai un mex da Sara: Connie ha perso il bambino. Apri il Pda e vai all’ospedale.

Ospedale

Parla di tutto con Connie e avrai il referto del DNA del bambino, apri il PAD e vai al Laboratorio.

Laboratorio

Vai al computer del DNA e confronta il Dna di Everett con quello del bambino: corrisponderà. Apri il Pad e vai alla Suite di Lusso.

Casinò – Suite di lusso

Parla con Everett di tutto e poi vai all’ospedale.

Ospedale

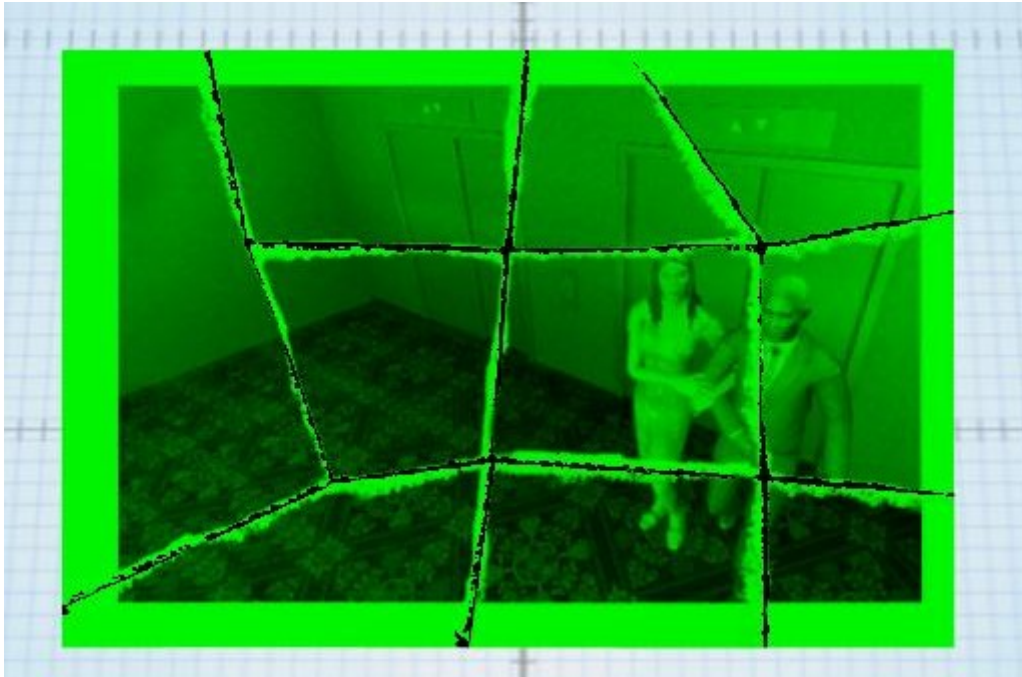
Parla con Connie di tutto e poi vai nella sala interrogatori e dal Pad chiedi a Brass di parlare con Shane.

Sala Interrogatori

Parla con Shane di tutto e avrai una busta. Apri il Pad e vai al Laboratorio.

Laboratorio

Vai sul tavolo di assemblaggio a sx, apri la busta e ricomponi la foto come da disegno sotto.



Rimani sempre sul tavolo di assemblaggio e usa la pistola di Everett per avere una proiettile sparato. Vai al microscopio e confronta il proiettile di Everett con il proiettile nel muro ma non combaceranno. Vai in sala interrogatori e chiedi a Brass di parlare con Nicole.

Sala Interrogatori

Parla di tutto con Nicole e poi ritorna al Laboratorio.

Laboratorio

Sara ti porterà della foto scattate dalla sicurezza. Vai nell'ufficio di Brass e chiedi un mandato per perquisire i documenti e il computer di Everett.

Casinò – Suite di lusso

Vai al tavolo i fondo e osserva i barattoli di pillole, vai sul Notebook e usaci la chiavetta Usb per rilevare dei dati. Ritorna sul tavolo e prendi il foglio di carta e la busta con i guanti. Apri il Pad e vai al Laboratorio

Laboratorio

Vai sul computer davanti per le analisi tracce e scegli “ricerca speciale”, su prove scegli il file cifrato dal portatile e analizzalo. Vai da Brass e chiedi un mandato per Everett, ti troverai in sala interrogatori.

Sala Interrogatori

Parla di tutto con Everett e poi vai alla Suite di Lusso.

Casinò – Suite di lusso

Vai nella stanza a dx e sali le scale, entra nella stanza e vai verso l'attaccapanni in fondo, esamina l'indumento appeso e usaci i guanti per prendere la camicetta. Usaci il Luminol per un po' di volte sulla macchia dalla parte davanti a dx, poi usa l'Integriswab per raccogliere le tracce di sangue. Ruota la camicetta e nella parte posteriore usaci il nastro adesivo per sollevamenti per raccogliere delle fibre. Vai di nuovo sull'attaccapanni e prendi la chiavetta usb con i guanti. Apri il Pad e vai al Laboratorio.

Laboratorio

Vai sul computer dell'analisi tracce e scegli analisi video, dalle prove scegli la chiavetta Usb e esaminala e poi osserva la foto delle ferite. Vai al microscopio a sx e confronta il materiale sul proiettile e le fibre sulla camicetta verde, conferma e combaceranno. Vai da Brass e chiedi un mandato di arresto per Nicole, parla di tutto e avrai risolto il secondo caso.

Fine secondo caso.

3° CASO: Shock Rock

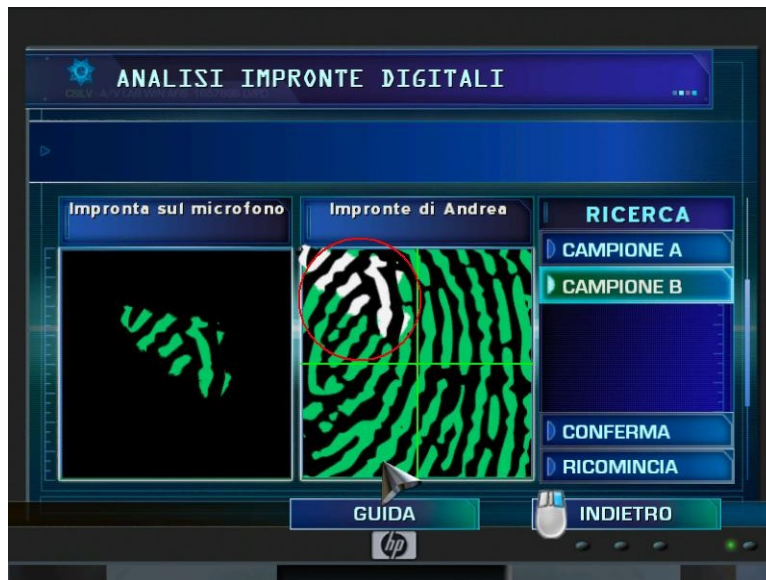
Vai all'Hot Rod Casino e parla con Todd di tutto. Ruota a dx e osserva la telecamera per un punto precisione. Sali sul palco e osserva la chitarra vicino agli stivali per un altro punto e poi verso la batteria per un altro. Ritorna indietro e vai verso l'altra chitarra vicino agli stivali per un altro punto precisione. Vai verso i cadaveri e scatta una foto. Osserva tutti i cadaveri e poi prendi il microfono in terra alla loro sx. Esaminalo bene e usaci pennello e polvere sull'impronta e poi il nastro adesivo per sollevamento per raccogliere l'impronta. Vai verso la pedaliera vicino all'altoparlante e prendila con i guanti. Ruotala e sul fianco vedrai un'impronta, usaci pennello e polvere e poi di nuovo il nastro adesivo per raccogliercela. Ora ruotala verso il basso e sullo spigolo a dx usaci le pinzette per prendere una vite. Esci dalle schermate e vai nella stanza in fondo dove ci sono delle valigie, guarda in terra verso la bottiglia e usaci la torcia ad alta potenza, clicca e prendila con i guanti, falla ruotare in modo da avere il tappo davanti, usaci il pennello e la polvere magnetici e poi il nastro per sollevamenti e avrai un'impronta. Osserva l'etichetta e vedrai un'altra impronta, usaci la Ninidrina per rilevarla. Ruota la bottiglia e vedrai un'impronta nella parte vicino al "collo", usaci pennello e polvere e poi il nastro per rilevarla. Esci dalle schermate e vai in fondo dove ci sono delle scariche elettriche, sulla presa usa la torcia ad alta potenza, clicca e usa i guanti per staccare e prendere la presa. Ritorna indietro dove c'era la bottiglia e in terra vai verso la cannuccia in terra, illuminala con la torcia ad alta potenza prendila con i guanti. Sulla macchia di sangue usaci il Leuko Crystal Violet e poi l'Integriswab per raccogliere il sangue. Ritorna sul palco e vai nell'altra apertura a sx per prendere uno scarafaggio. Ritorna da Todd e parla di tutto, poi apri il Pda e vai all'Obitorio.

Obitorio

Parla con il medico per recuperare le vittime. Osserva il braccio della ragazza e poi parla di nuovo col medico di tutto e chiedi di vedere le altre vittime, inizia da Ray. Osserva il braccio e poi i piedi parla col medico di Bolgie. Chiedi di vedere il corpo di Marty, osserva il ripiano a dx per un punto precisione. Parla col medico per vedere il corpo di Steve, guarda nella zona del cuore e poi parla col medico riguardo a Steve. Apri il Pad e vai al Laboratorio.

Laboratorio

Vai sul tavolo di assemblaggio a sx, toglila la parte superiore cliccando sul pedale a dx trascinandolo verso dx per toglierlo e poi agisci sul pulsante rosso per toglierlo. Sulla macchia bianca usaci l'Integriswab. Vai sul computer per l'analisi delle tracce e vai su impronte digitali: confronta le impronte del microfono con quelle di Andrea e posizionala come da disegno sotto.



Posiziona l'impronta a dx nella zona cerchiata.

Poi confronti l'impronta sull'etichetta della bottiglia con il database civili e scegli il risultato "C", conferma e avrai una corrispondenza. Confronta l'impronta sul collo della bottiglia sempre con il database civili e scegli il risultato "E", conferma e avrai una corrispondenza. Ritorna indietro e vai su analisi video, scegli il filmato della band su "prove" e avanza di 7 frame, ingrandisci e osserva le scene. Esci da tutto e vai al computer per l'analisi chimica, analizza il residuo su invertitore polarità. Apri il Pad e seleziona la Suite di Lusso.

Suite di Lusso

Parla di tutto con Kathy. Osserva il busto alla sx del pianoforte per un punto precisione, ruota a sx e vai verso le poltrone in fondo per un altro punto. Ruota a sx e leggi il foglio sul tavolino, usa i guanti e prendilo. Torna indietro e vai nella stanza a sx, osserva il Notebook e usaci la chiavetta Usb per raccogliere dei dati. Sali le scale a dx e osserva la pianta a sx per un punto precisione. Torna indietro e sul tavolo a sx prendi l'insetto. Entra a dx nella camera da letto e osserva il cestino dei rifiuti: prendi le foto. Ruota a dx e sulla valigia osserva la maglietta nera, usa i guanti per prenderla, ruotala e sulle macchie bianche usaci il nastro adesivo per raccogliere dei residui. Esci dalla schermata e osserva il borsone sul tavolino per un altro punto precisione. Ritorna sotto e parla di tutto con Kathy. Apri il Pad e vai alla Sala giocatori Vip.

Sala giocatori Vip

Parla con Jill di tutto. Ritorna indietro e sulle colonne dorate prendi un insetto. Apri il Pad e vai al Laboratorio.

Laboratorio

Vai al microscopio e confronta la lettera di minacce con l'autografo di Jill, conferma e corrisponderanno. Vai sul computer analisi tracce, ricerca speciale e analizza la chiavetta Usb dell'email di Todd. Vai sul computer per l'analisi chimica e analizza il residuo sul vestito di Andrea.

Vai nell'ufficio di Brass e chiedi un mandato per Todd e sarai in sala interrogatori.

Sala Interrogatori

Parla di tutto con Todd e si aggiungerà una nuova locazione. Apri il Pad e vai allo Studio di registrazione.

Studio di registrazione

Parla di tutto con Eddie. Guarda i monitor davanti per un punto precisione, osserva lo scaffale a dx dei cd per un altro punto e poi i cd sulla consolle. Ruota tutto a dx e sulla strumentazione osserva la cassetta e il foglio. Parla di nuovo con Eddie e avrai un cd. Osservalo bene e in alto a sx vedrai un'impronta, usaci pennello e polvere per evidenziarla e poi usaci il nastro adesivo per sollevamento. Apri il Pad e vai al Laboratorio.

Laboratorio

Vai sul computer per l'analisi tracce, su impronte digitali e confronta le impronte sul pedale dell'eco con le impronte di Eddie sul cd, conferma e corrisponderanno. Vai nell'ufficio di Brass e chiedi un mandato per perquisire lo studio Eddie. Apri il Pad e vai allo Studio di registrazione.

Studio di registrazione

Vai nella stanza alle spalle di Eddie e sul Notebook usaci la chiavetta Usb, apri il cassetto della scrivania e prendi la lettera con i guanti. Osserva le apparecchiature a sx per ottenere 2 punti precisione. Vai nella stanza di registrazione e poi verso la porta in fondo per un punto precisione, vai sul tavolino davanti e prendi l'insetto. Vai verso la chitarra appoggiata all'amplificatore per due volte per un punto precisione, ritorna indietro una volta e sulla sx sopra l'amplificatore prendi il contatto con le pinzette. Ritorna indietro e osserva l'altra chitarra per un punto precisione. Vai verso la tastiera e premi il pulsante verde per sentire un motivo musicale. Ritorna da Eddie e ruota tutto a dx, sulla strumentazione prendi la cassetta con i guanti. Parla con Eddie, apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai al microscopio e confronta il cavo elettrico con il contatto di terra, conferma e corrisponderanno. Vai al computer analisi tracce e su ricerca speciale analizza i file dal Notebook di Eddie: troverai schema per la pedaliera. Osserva il filmato. Vai nell'ufficio di Brass e chiedi di interrogare Eddie e sarai in sala interrogatori.

Sala Interrogatori

Parla di tutto con Eddie più volte fino ad esaurire gli argomenti. Apri il Pad e vai alla Sala giocatori Vip.

Sala giocatori Vip

Parla con Jill di tutto (intanto poserà la tazza), prendila con i guanti e osserva le tracce di rossetto, usaci l'Integriswab per raccogliarlo. Parla di nuovo con Jill e poi vai al Laboratorio.

Laboratorio

Vai al computer del DNA e confronta il Dna di Jill con il sangue sulla cannuccia, conferma e corrisponderà. Vai nell'ufficio di Brass e chiedi un mandato per Jill, ti ritrovi in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Jill di tutto e avrai un residuo sul suo vestito. Vai al laboratorio e sul computer per l'analisi chimica osserva il residuo sul vestito di Jill: stessa sostanza sul vestito di Andrea. Vai sul computer analisi tracce e poi in analisi audio dove ascolterai la cassetta.

Ritorna in sala interrogatori e chiedi di parlare con Todd. Apri il Pad e vai alla Suite di lusso.

Suite di lusso

Parla di tutto con Kathy. Vai in sala interrogatori e chiedi parlare con la cantante originale Jill e con il manager della band Eddie: parla con loro di tutto. Si aggiungerà al locazione del jet privato. Apri il Pad e vai al Jet privato.

Jet privato

Vai nella cabina di pilotaggio dietro di te e prendi l'insetto. Voltati completamente e avanza fino all'estintore rosso seminascosto a dx dopo il tavolo con le bottiglie, osserva la Tv per un punto precisione, torna indietro e osserva il cassetto in basso che per ora non puoi aprire. Torna indietro e vai fino in fondo dove c'è la poltrona per un punto precisione. Torna indietro 2 volte e apri l'anta in alto a sx, vai verso la videocamera e prendila con i guanti, osservalo e con i guanti prendi la cassetta all'interno. Esci dalle schermate e osserva il letto a dx, usaci il nastro adesivo per raccoglierne un campione. Osserva il mobile in fondo al letto per un punto precisione, ritorna indietro e vai verso il piccolo oggetto ai piedi del mobile: una vite, prendila con le pinzette. Ritorna indietro e vai sul tavolino delle bottiglie e osserva l'estintore, prendilo con i guanti. Ritorna indietro fino ad uscire dall'aereo, ruota a sx e vai verso le panche in fondo per un punto precisione. Apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

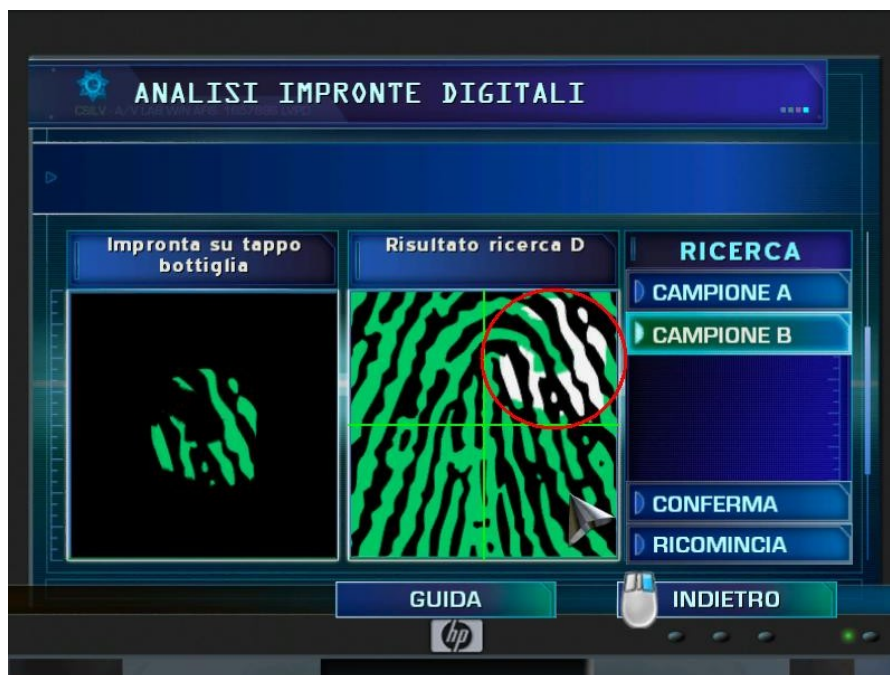
Vai al microscopio e confronta le due viti che corrisponderanno, vai al computer per analisi tracce e vai su analisi video. Prendi il nastro della telecamera nascosta, avanza di 7 frame e ingrandisci. Vai al computer per l'analisi chimica e analizza il residuo dal Jet e poi l'estintore per avere la certezza. Apri il Pad e vai in sala interrogatori.

Sala Interrogatori

Chiedi di parlare con il tecnico del suono Todd, parla con lui di tutto saprai: che è lui l'assassino ma non era solo e del cassetto che prima non potevi aprire sul Jet. Ritorna al Jet, apri il cassetto sotto il tv, prendi il nastro audio con i guanti e ritorna al laboratorio.

Laboratorio

Vai sul computer analisi tracce e in analisi audio ascolta la cassetta del Jet. Una volta ascoltata su "campione B" inserisci il Cd musicale e le voci corrisponderanno. Rimani sul computer e su impronte digitali confronta l'impronta sul tappo della bottiglia con il Database civili, scegli la conferma "D" e avrai una corrispondenza. Sotto il disegno della posizione delle impronte.



Metti l'impronta nella zona cerchiata

Apri il Pad e vai da Brass e chiedi un mandato per Kathy, sarai in sala interrogatori: parla con Kathy per incolparla di complicità di omicidio.

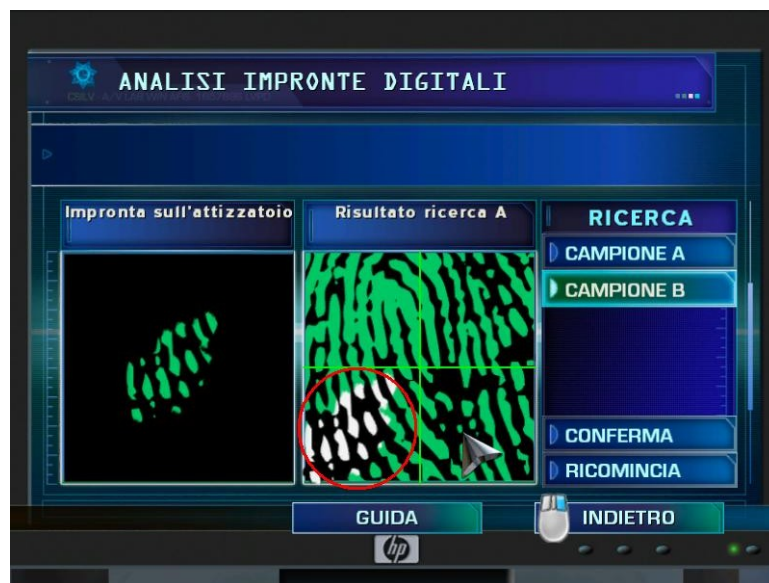
Fine terzo caso.

4° Caso: Nei tuoi occhi

Apri il Pad e vai nella scena del crimine alla casa del Dr. Bandereet. parla di tutto con Amita saprai del sangue sul suo vestito, esaminalo e sulla macchia di sangue sulla manica a dx usaci L'Integriswab per averne un campione. Esci dalla schermata e osserva il tavolino vicino a lei per un punto precisione. Ruota a sx e osserva la segreteria telefonica e poi ritorna indietro, ruota a dx e vai verso il camino, vai sulla parte a dx verso i ceppi e prendi l'insetto. Ritorna indietro e ruota a dx verso le scale, vai verso l'impronta e scatta una foto. Sali le scale e voltati subito a sx, vai sul muro dove c'è una macchia rossa, usaci il nastro adesivo per sollevamento per averne un campione. Torna indietro e avanza verso la mazza in terra, prendila con i guanti e poi usaci sulla punta il Leuko Crystal Violet con l'Integriswab per averne un campione. Sempre sull'oggetto usaci sul manico pennello e polvere per le impronte digitali e poi il nastro adesivo per sollevamento per rilevare l'impronta. Avanza verso la pianta in fondo per un punto precisione e poi entra nella stanza a sx. Avanza verso il cadavere e scatta una foto, sul sangue sul viso usaci l'Integriswab e prendi del sangue. Vai sul sangue sul muro e scatta una foto, vai sul comodino e prendi i cocci della tazza con i guanti, ritorna sul comodino e usa l'Integriswab per raccogliere il liquido che c'è sopra. Esci da tutte le schermate e ruota in alto fino a vedere delle macchie di sangue sul soffitto e scatta una foto. Ritorna indietro e vai verso il mobile a dx per un punto precisione, ritorna indietro una volta e ruota a dx, vai verso i vestiti per un altro punto. Ritorna sotto e parla di nuovo di tutto con Amita, avrai le sue pantofole, ruotale e sulla macchia nera usaci il nastro adesivo. Apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai sul computer per analizzare le tracce, vai su impronte digitali e confronta le impronte sull'attizzatoio con il database civili e poi scegli il risultato "A", posiziona l'impronta come da disegno sotto e poi conferma per avere una corrispondenza al Dr. Aadarsh.



Metti l'impronta nella zona cerchiata

Vai su impronte scarpa/pneumatici e confronta l'impronta nella foto con le ciabatte di Amita per trovare la corrispondenza. Vai sul computer del DNA e confronta il DNA di Bandereet con l'attizzatoio e poi con il sangue sui vestiti di Amita, in entrambi i casi corrisponderanno. Vai sul tavolo di assemblaggio e rimetti i pezzi della tazza come da disegno sotto.



Assembla i pezzi della tazza

Vai sul computer per l'analisi chimica e analizza il liquido della tazza e poi il residuo delle pantofole. Apri il Pad e vai all'obitorio.

Obitorio

Chiedi al medico di poter esaminare il corpo e poi parla con lui di tutto. Vai nell'ufficio di Brass e parla di tutto e poi ritorna sulla scena del crimine per parlare di nuovo con Amita e si aggiungerà una nuova locazione. Apri il Pad e vai al Viale.

Il Viale

Ruota a sx e osserva l'idrante per un punto precisione, sulla dx vai verso i segni di pneumatici e usaci il gesso e cornice. Sulla dx delle impronte c'è una macchia di sangue sul marciapiede, usaci il Leuko Crystal Violet e poi l'Integriswab. Vai verso la porta di entrata per un punto precisione, esci da tutte le schermate e ruota a dx verso il contenitore verde dell'immondizia, avanza e in terra prendi il fanalino rotto con i guanti. Ritorna indietro e vai verso il lato sx del contenitore per un punto precisione. Ruota tutto a dx e vai verso la chiazza d'acqua per prendere un insetto. Apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai sul computer per l'analisi delle tracce e su impronta scarpa/pneumatici analizza il calco degli pneumatici del viale con i campioni Csi, scegli il risultato "A", conferma e corrisponderanno. Dopo il filmato vai sul computer del DNA e confronta il DNA di Bandereet con il sangue del viale, conferma e corrisponderà. Apri il Pad e vai al viale.

Il Viale

Vai verso i bidoni dell'immondizia e su quello aperto prendi la cassetta con i guanti. Apri il Pad e vai al Laboratorio.

Laboratorio

Vai al computer per analisi tracce e vai su analisi audio, esamina il nastro della segreteria telefonica. Apri il Pad e vai alla casa del Dr. Bandereet.

Casa di Bandereet

Parla di tutto con Amita che ti parlerà di sua figlia Adya e si aggiungerà una nuova locazione. Apri il Pad e vai alla casa di Adya.

Casa di Adya

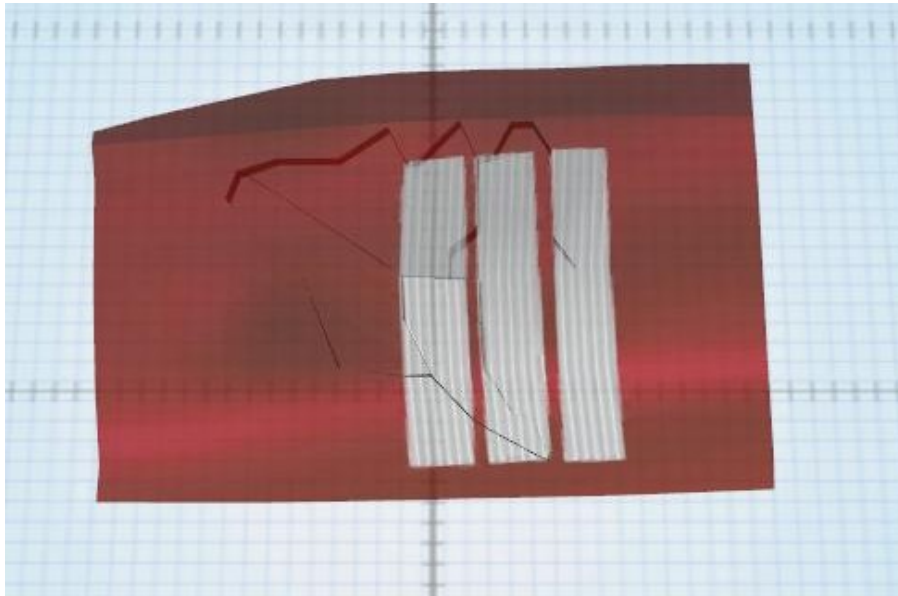
Parla con lei di tutto e Brass ti avviserà che hanno fermato il Dr. Aadarsh e che la sua auto è al garage. Continua il dialogo con Adya e poi vai sul cesto di frutta per un punto precisione. Ruota a sx e vai verso la macchia ai piedi della porta e scatta una foto. Apri il Pad e vai al garage.

Garage

Vai nella parte anteriore dell'auto e prendi l'insetto, vai nella parte posteriore sul fanalino rotto e usaci i guanti per prenderlo. Apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai sul tavolo di assemblaggio e metti insieme i pezzi del fanalino come da disegno sotto.



Vai nell'ufficio di Brass e chiedi un mandato per il Dr. Aadarsh e poi ritorna al Garage.

Garage

Vai sul sedile posteriore e usa la chiavetta Usb sul Notebook, prendi il foglio sotto il sedile davanti con i guanti. Vai nel bagagliaio dove c'è un baule chiuso a chiave. Vai nell'ufficio di Brass e chiedi di parlare al socio in affari. Sei in sala interrogatori.

Sala Interrogatori

Parla con Aadarsh di tutto e ti darà le chiavi del baule nel bagagliaio della macchina. Apri il Pad e vai al garage.

Garage

Vai nel bagagliaio e prendi l'aspirapolvere, apri il PAD e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai sul tavolo di assemblaggio e rimuovi il serbatoio dove c'è della polvere per molte volte trascinando tutto verso sx, alla fine troverai un pezzetto della tazza rotta (se ci hai fatto caso mancava un pezzettino quando l'hai ricomposta). Sempre sul tavolo clicca sulla tazza inserisci il pezzo mancante. Vai sul computer per l'analisi tracce e vai su ricerca speciale, analizza i file cifrati del Dr. Diwan, vai su impronte scarpa/pneumatici e confronta l'impronta imbrattata con le ciabatte di Amita: corrisponderanno. Vai nell'ufficio di Brass e chiedigli della Visa, chiedi un mandato di perquisizione per Adya. Apri il Pad e vai alla casa di Adya.

Casa di Adya

Avrai le sue impronte e poi vai sul Notebook sul tavolo a sx , usaci la chiavetta Usb. Osserva il quadro in alto per un punto precisione. Torna indietro e vai verso le scatole in fondo per prendere un insetto. Vai dalla parte opposta verso il tavolo rotondo e osserva la macchia viola in terra, prendilo con i guanti e scoprirai essere un tessuto strappato. Vai sul lavandino alle spalle di Adya e vai verso le tracce di sangue, usaci il Luminol per evidenziarle e poi usaci l'Integriswab. Torna indietro ed esamina le scatole a fianco del lavandino per un punto precisione. Apri il Pad e vai al Laboratorio.

Laboratorio

Apri il Pad e in Prove/oggetti osserva il tessuto strappato, usaci il nastro adesivo per raccogliere dei residui e poi vai sul computer per l'analisi tracce, vai su impronte digitali e confronta le impronte di Adya con l'impronta insanguinata, conferma e vedrai che corrispondono. Sempre su questo computer vai su ricerca speciale e analizza la chiavetta USB di Adya. Vai sul computer del DNA e confronta il sangue del lavandino di Adya con il DNA di Bandereet, conferma e corrisponderà. Vai sul computer per l'analisi chimica ed esamina il residuo sul tessuto di seta: alghe e si aggiungerà una nuova locazione. Apri il Pad e vai alla casa della piscina.

Casa della piscina del Dr. Bandereet

Vai verso la porta di entrata e sulle macchie di sangue usaci il Leuko Crystal Violet e poi l'Integriswab. Vai verso l'amaca a sx e prendi l'insetto. Ritorna indietro una volta e ruota a dx verso il secchio, avanza e ruota a sx, vai verso la grata e usa il nastro adesivo per raccogliere la polvere. Ritorna indietro fino a posizionarti con il tuo "tutor" alla tua dx, osserva i segni sullo spigolo della finestra come da disegno sotto indicato dalla freccia.



Avanza e usaci il Mikrosil per ottenere un'impronta dei segni. Apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai al computer per l'analisi chimica e analizza il residuo dalla casa della piscina: alghe. Vai al computer del DNA e confronta il sangue sulla porta della casa della piscina con il DNA di Bandereet, conferma troverai una corrispondenza. Vai all'ufficio di Brass e ottieni un mandato di perquisizione per la casa con al piscina. Apri il Pad e vai nell'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Chiedi un mandato per interrogare Adya, parla con lei di tutto. Ritorna da Brass e chiedi parlare con Amita e di avere un mandato di perquisizione per la casa con al piscina. Apri il Pad e vai alla casa della piscina.

Casa della piscina

Entra e vai verso il letto per un punto precisione, vai nel bagno a sx, togli la griglia sullo scarico e prendi la vestaglia di seta. Osserva la macchia di sangue e usaci l'Integriswab per raccoglierla. Vai a sx verso le sedie e prendi il cacciavite sul bancone, vai verso il lavello per un punto precisione, torna indietro una volta e osserva i piatti in alto per un altro punto. Apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai al microscopio e confronta il cacciavite con l'impronta grafi da casa piscina, conferma e corrisponderanno. Poi confronta la vestaglia di seta con il tessuto strappato, conferma e corrisponderà. Vai al computer del DNA e confronta il sangue sulla vestaglia con il DNA di Baveeret, conferma e corrisponderanno. Vai all'ufficio di Brass e chiedi un mandato per Amita, sarai in sala interrogatori.

Sala interrogatori

Parla con Amita di tutto che ammetterà l'omicidio del marito..ma anche la figlia ha confessato. Adesso hai Adya in sala interrogatori che confessa anche lei l'omicidio. Apri il Pad e vai sulla scena del crimine.

Casa del Dr. Bandereet

Sali sopra in camera da letto e capirai che l'assassino è mancino e bisogna solo stabilire chi delle due lo è. Apri il Pad e vai alla casa di Adya.

Casa di Adya

Osserva il tavolo per capire che hanno pranzato sia un mancino che un destrorso. Apri il Pad e vai alla casa con la piscina.

Casa della piscina

Entra e sul tavolo a dx prendi il cruciverba, apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai al computer di analisi tracce, vai su ricerca speciale e analizza il cruciverba. Vai da Brass e chiedi di parlare con Amita che confesserà l'omicidio.

Fine quarto caso.

5° Caso: Il pacificatore

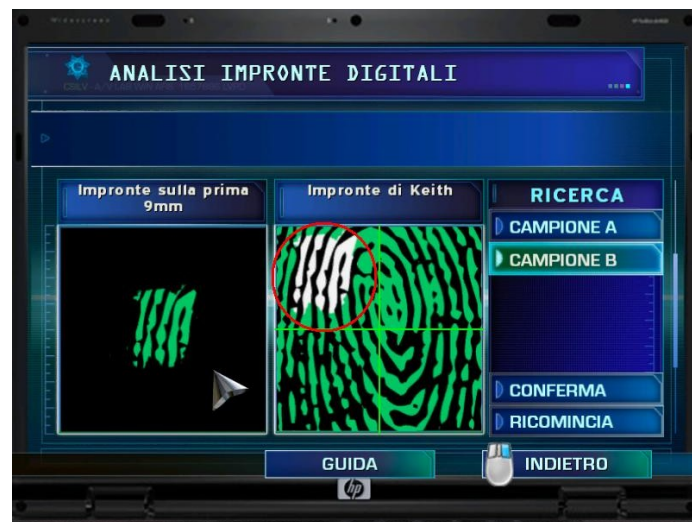
Apri il Pad e vai sulla scena del crimine, parla di tutto con Keith avrai le sue impronte e DNA.

Vai verso il cadavere e scatta una foto, ritorna sul cadavere e scatta una foto più ravvicinata e poi vai verso la pistola, sul dito indice della mano raccogli le fibre con le pinzette, vai verso la pistola e prendila con i guanti. Vai verso il sangue in mezzo alle sue gambe e raccoglilo con l'Integriswab, vai verso l'altra pistola a dx e prendila con i guanti. Ruota in alto a sx e sopra la testa del cadavere vedi un buco nella parete, usaci le pinzette per prendere il proiettile. Un altro proiettile da prendere con le pinzette si trova sopra il mobile davanti. Esci dalle schermate e osserva i distributori a sx per un punto precisione. Vai verso il bancone del negozio e noterai che manca una pistola, vai alla sx del registratore di cassa e con i guanti prendi una pistola e poi l'altra. Sulla prima analizza il mirino con pennello e polvere e poi il nastro adesivo per sollevamenti, sulla seconda analizza la macchia chiara sul manico con pennello e polvere e poi il nastro adesivo per sollevamento. Esci dalla schermata e in terra osserva il foro e prendi il proiettile con le pinzette. Osserva il registratore di cassa e vedrai un foro, usaci le pinzette e prendi il proiettile. Ruota tutto a dx osserva le magliette

appese, sulla parete c'è un foro, usaci le pinzette e prendi il proiettile. Ruota a sx delle magliette e vai verso la macchia di sangue in terra, usaci il Leuko Crystal Violet e poi l'Integriswab. Vai verso il tavolino a sx e guarda il foro sul montante centrale della finestra, usa le pinzette e prendi il proiettile. Vai verso il barile in fondo per un punto precisione, vai nella stanza davanti e sulla sx vai verso il barile in fondo per prendere un insetto sui tappeti. Ritorna indietro e vai sul barile più a sx per un punto precisione, vai verso la statuetta del toro per un altro punto. Per altri due punti precisione vai verso il manichino in vetrina e verso la statuetta del cavallo. Apri il Pad e vai al laboratorio mobile.

Laboratorio mobile

Vai sul computer del DNA e confronta il sangue sul pavimento della scena con il DNA di Keith, conferma e corrisponderà. Vai al computer per analisi tracce e su impronte digitali confronta le impronte sulla prima pistola con le impronte di Keith, posiziona l'impronta come da disegno sotto e corrisponderanno.



Metti l'impronta nella zona cerchiata

Confronta l'impronta della seconda pistola sempre con le impronte di Keith, posiziona come da disegno sotto e corrisponderà.



Metti l'impronta nella zona cerchiata

Apri il Pad e vai all'obitorio.

Obitorio

Parla col medico per avere il corpo e poi esaurisci gli argomenti. Osserva il torace del cadavere e ascolta il medico. Apri il Pad e vai al laboratorio.

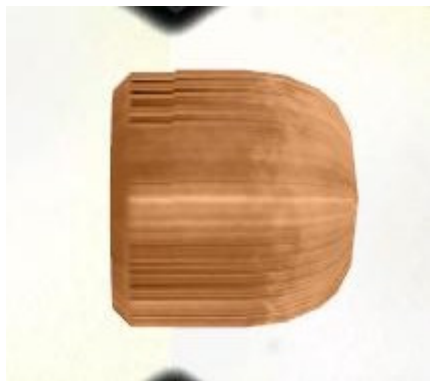
Laboratorio

Vai sul tavolo di assemblaggio per la prova balistica e spara con tutte le pistole.

Vai al microscopio e confronta i seguenti proiettili:

- (1) proiettile nel muro con proiettile della seconda 9mm,
- (2) proiettile vicino a cartoline con proiettile della seconda 9mm
- (3) proiettile nel pavimento con proiettile della prima 9mm
- (4) proiettile del registratore di cassa con proiettile della prima 9mm
- (5) proiettile dietro espositore con proiettile pacemaker
- (6) proiettile nel telaio finestra con proiettile pacemaker

Di seguito le posizioni dei proiettili per il confronto.



1



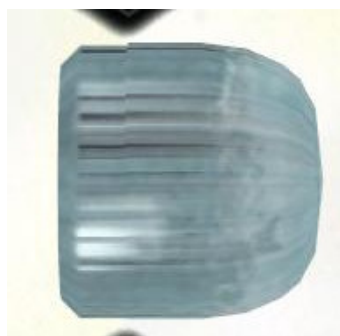
2



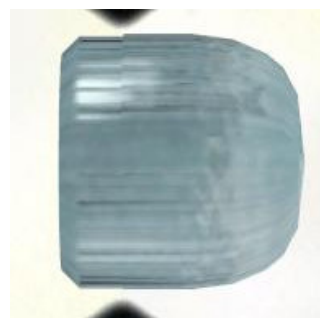
3



4



5



6

Sempre al microscopio confronta le fibre rosa con i campioni CSI e scegli il risultato ricerca “B” per avere una corrispondenza. Vai da Brass, parla di tutto e avrai un bossolo, chiedi un mandato per Keith e ti ritroverai in sala interrogatori, parla con lui di tutto. Apri il Pad e ritorna al laboratorio.

Laboratorio

Vai al microscopio e confronta:

- (1) il proiettile del torace vittima con il proiettile della seconda 9mm
- (2) il proiettile della spalla vittima con il proiettile della prima 9mm

Di seguito le posizioni dei proiettili per il confronto:



1

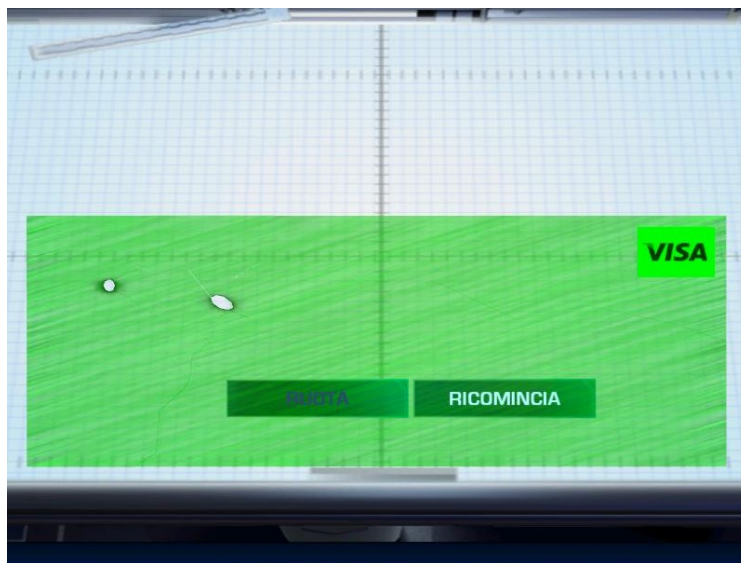


2

Vai in sala interrogatori e chiedi di parlare ancora con Keith: prla di tutto.
Apri il Pad e vai alla scena del crimine.

Scena del crimine

Posizionati davanti al manichino che sta dietro la cassa e vai verso i due segni che ha sul corpo in modo da indirizzare i laser, vai sul foro della cassa, sul foro sul pavimento, vai sul foro sulla finestra, sul foro nella parete dietro le magliette, sul foro nella parete dove c'era il cadavere e ruota in alto per un altro foro sopra il mobile. Posizionati davanti il bancone e in terra prendi i vetri con i guanti. Vai al Laboratorio e sul tavolo di assemblaggio unisci i pezzi di vetro come da disegno sotto.



Apri il Pad e vai al casinò.

Casinò

Parla di tutto con Jill e poi voltati a dx verso la pianta per prendere un insetto. Apri il Pad e vai allo studio di Eddie.

Studio di Eddie

Parla di tutto con Eddie e poi esamina il mobile dietro di lui per prendere un insetto. Apri il Pad e vai all'appartamento dei gemelli.

Appartamento dei gemelli

Parla di tutto con tutti e due e varai le loro impronte. Vai nel bagno a sx prendi un insetto da terra, esci e voltati completamente, vai verso la cucina a gas per un punto precisione, sul lavello a dx prendi un insetto tra i barattoli ed esamina il lavello per un altro punto. Vai nel salotto e vai verso la Tv per un punto precisione, vai sulla borsa sul tavolino e sul manico usaci: pennello e polvere e il nastro adesivo per sollevamento per raccogliere l'impronta. Ritorna indietro e ruota asx verso il biliardo, vai verso il reggiseno e prendilo con i guanti, prendi anche la foto. Ritorna indietro e vai verso le scatole a dx per un punto precisione. Parla ancora con i gemelli e poi apri il Pad per il laboratorio.

Laboratorio

Vai al microscopio e confronta le fibre rosa con il reggiseno, conferma e corrisponderanno. Vai sul computer analisi tracce e su impronte digitali confronta quelle sul portatile con quelle di Ed, conferma e corrisponderanno. Vai nell'ufficio di Brass.

Ufficio di Brass

Parla con Brass di tutto e poi chiedi di parlare con Kathy, parlaci e poi ritorna da Brass per avere un mandato per Anthony e Billy. Parla con loro di tutto poi vai nell'appartamento dei gemelli e usa la chiavetta Usb sul portatile. Apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai sul computer analisi tracce e in ricerca speciale esamina la chiavetta Usb. Vai da Brass e chiedi un mandato per Eddie e ti trovi in sala interrogatori: parla con lui di tutto. Ritorna da Brass e chiedi di parlare con Keith e poi con Anthony e Billy. Apri il Pad e ritorna alla scena del crimine.

Scena del crimine

Vai sul tavolo rovesciato (quello più piccolo) ruotaci a dx e osserva i graffi, usaci il Mikrosil per avere un calco. Guarda ai piedi del tuo collega e prendi la cerniera rotta con le pinzette. Vai verso l'altro tavolo rovesciato e ruotaci a sx, vedrai un'impronta, usaci pennello e polvere magnetici e poi usaci il nastro adesivo per sollevamenti. Apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

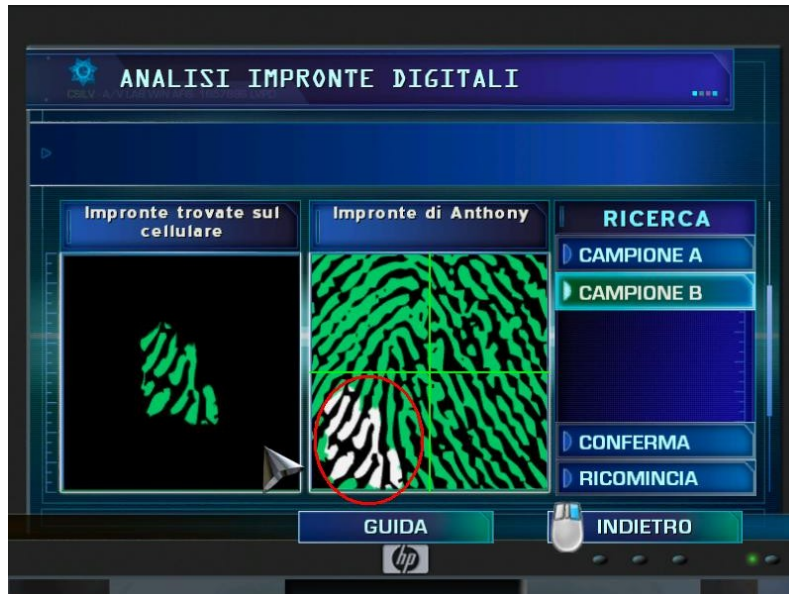
Vai al computer analisi tracce e su impronte digitali confronta quelle del porta-abiti con quelle di Billy, conferma e corrisponderanno. Vai al microscopio e confronta l'impronta dei graffi con il frammento metallico, conferma e corrisponderanno. Vai da Brass e chiedi un mandato di perquisizione per la casa dei gemelli. Apri il Pad e vai alla casa dei gemelli.

Casa dei gemelli

Vai nella stanza da letto e sul letto a sx osserva la custodia vuota della pistola per un punto precisione, osserva la scrivania per un altro punto. Vai sul letto davanti e prendi la pistola, guarda sotto il letto per un altro punto precisione. Guarda sul letto a dx per un altro punto. Vai nella stanza a sx ed usaci la torcia ad alta potenza, clicca e prendi i pantaloni con i guanti. Osserva la tasca dx e prendi il cellulare con i guanti, sul display c'è un'impronta, usaci pennello e polvere per impronte e poi il nastro per sollevamento. Apri il Pad e vai al laboratorio.

Laboratorio

Vai al microscopio e confronta il frammento metallico con i pantaloni con la cerniera rotta, conferma e corrisponderà. Vai sul computer per analisi tracce e su analisi video osserva il cellulare, vai su impronte e confronta quella trovata sul cellulare con quelle di Anthony e posizionala come da disegno sotto.



Metti l'impronta nella zona cerchiata

Vai da Brass e chiedi un mandato di arresto per Anthony e Billy che confesseranno.

Soluzione di Mac