

SOLUZIONE CSI DARK MOTIVES

CASO 1 – La tragedia del temerario

Parla con David il direttore dello spettacolo, esamina la rampa poi i segni dei pneumatici sopra. Gira verso sx, esamina i segni sull'asfalto, gira sempre a sx, esamina la sostanza oleosa sotto il camion e usa il tampone per prenderne un campione. Vai ad esaminare la motocicletta in terra: controlla il manubrio, con i guanti di gomma prendi l'autoadesivo attaccato, esamina il motore e il filo dell'acceleratore in basso, usa il tampone, esamina la molla più da vicino, usa le pinzette per prenderla, esamina il blocco motore in alto e con la polvere prendi le impronte digitali. Infine esamina la ruota anteriore della moto e usa il rilevatore adesivo poi esamina la macchia vicino alla motocicletta e preleva un campione con il tampone. Esci dall'inquadratura, controlla cosa c'è sotto a uno dei bidoni vicino alla moto poi parla una seconda volta con il direttore. Vai dove c'è il rimorchio, ma senza il mandato non puoi entrare. Vai quindi all'ospedale, parla di tutto con il pilota e dirigi al laboratorio. Dai tutto quello che hai trovato a Sanders e alla fine usa il computer per esaminare tutte le prove inserite: le impronte digitali e i segni della ruota della motocicletta.

Vai dal capitano (Brass) e parla con lui di tutto. Torna al casinò, parla di nuovo con David, torna dal capitano e ottieni il mandato per il rimorchio. Vacci ed entra. Esamina il cassetto aperto, usa i guanti di gomma per prendere le pinze, esamina il bicchiere di caffè sopra il banco da lavoro, usa la polvere sulle impronte digitali, indossa i guanti e prendilo. Esamina la scopa a dx e la paletta piena di sporco: dentro clicca sull'oggetto e prendilo con la pinzetta. Esamina il bidone dell'immondizia e usa i guanti per prendere la cassetta rotta. Ora vai al Vegas Motorcycle, esamina i segni davanti all'entrata del garage, usa il rilevatore elettrostatico, entra, parla con la proprietaria e alla fine esamina l'angolo del bancone a dx dove c'è la cassa: usa la polvere per le impronte digitali. Vai alla Draffler Promotion, parla con l'uomo, esamina la maniglia della porta di uscita, usa la polvere poi esamina la macchia sul muro vicino alla macchina dell'acqua e usa il tampone per prelevarne un campione.

Vai al laboratorio, usa la molla rotta con il piccolo pezzo che hai trovato nella paletta poi usaci sopra la lente di ingrandimento. Dai tutti gli oggetti e le tracce a Sanders, esamina al microscopio in particolare la foto N°4, usa il computer, confronta i due battistrada, passa alle impronte digitali, confronta quelle sulla maniglia dell'ufficio e quelle sul bicchiere di caffè, fai una ricerca con le impronte rinvenute sul bancone al Vegas Motorcycle e confrontale con quelle di Muzzotti. Adesso passa per tutti i luoghi e parla con tutti gli indiziati. Torna dal capitano per farti dare un permesso per perquisire la Draffler Promotion. Vacci, parla con Muzzotti poi esamina il computer: controlla tutte le e-mail per trovarne una crittografata. Esamina il foglio sul tavolo e prendilo con i guanti, vai al laboratorio e consegna il messaggio crittografato. Usa il computer e fai una ricerca per leggere il messaggio. Torna alla Draffler, parla con Muzzotti poi vai al Vegas Motorcycle per parlare con la ragazza. Recati dal capitano e fatti dare un mandato di perquisizione per il negozio. Parla con la ragazza poi vai dietro il bancone: esamina la parte sotto la cassa, prendi con i guanti il biglietto della lotteria, esamina i soldi nella busta e usa il Ninhydril per le impronte digitali poi usa i guanti e prendi la busta. Esamina il computer, leggi la e-mail, esamina i fogli sotto la lampada davanti e prendili con i guanti. Osserva lo scaffale a dx e troverete il Komawa: usa la polvere per le

impronte sull'impugnatura poi usa i guanti e prendi le pinze. Torna al laboratorio, dai il Komawa, consegna poi tutto quello che hai trovato. Usa il computer, metti a confronto le impronte digitali del bancone con quelle della busta, usa anche quelle sul Komawa. Vai all'ospedale, parla con il pilota, torna dal capitano e chiedigli il permesso per interrogare la ragazza, parla di tutto, vai al laboratorio, dai le impronte della ragazza a Sanders e usa il computer per metterle a confronto con quelle sul Komawa. Ora osserva per sicurezza di nuovo al microscopio la foto numero 4 poi vai dal capitano, chiedi di interrogare uno alla volta tutti gli indiziati lasciando per ultimo il produttore Muzzotti.

CASO 2 – Impronte e impropri

Vai all'obitorio, parla con il dottore, esamina la mano, la spalla, il torace, lo stomaco aperto e i jeans in basso a sx per prendere con il tampone un campione della macchia. Vai al laboratorio, dai i due DNA a Sanders, usa il computer e fai una ricerca per i due campioni poi confrontali. Vai dal capitano e parla di tutto. Recati al manicomio, esamina la macchia in basso a dx e sull'impronta usa il rilevatore adesivo. Girati verso dx ed esamina la pozzanghera sotto il muro: usaci il tampone e fai la stessa cosa per il disegno sul muro in alto. Gira ancora a dx, esamina il tavolino a sx della porta, usa i guanti e prendi il pezzo di vetro, esamina la parte in basso a dx della porta e prendi un altro pezzo di vetro. Usa la polvere per le impronte digitali poi prendilo con i guanti. Entra nella sezione prove e oggetti, controlla il vetro e unisci l'altro, usa un'altra volta la polvere. Esamina le macchie di sangue in terra sotto la finestra poi le crepe vicino in modo da prendere con le pinze una larva di mosca. Avvicinati alla porta in alto, esamina la polvere sotto e usa il rilevatore elettrostatico, entra nella porta davanti: esamina la maniglia della sedia a rotelle e usa la polvere. Più in basso osserva il numero, usaci il Mikrosil poi esamina lo schienale con la lampada a raggi ultravioletti. Vai al ristorante Le Figaro, parla con il direttore poi avvicinati al cassone a dx. Esaminalo all'interno: prendi i tre scontrini poi prendi anche l'avanzo in alto a dx che devi poi osservare da vicino con la lente d'ingrandimento per poi usare il rilevatore adesivo. Esamina la luce in alto e nel filo spinato prendi con le pinze il pezzo di stoffa. Torna al laboratorio. Unisci le due mezze impronte digitali che hai trovato sul luogo del delitto, dai tutte le prove poi usa il computer: fai una ricerca per le impronte digitali poi per il DNA. Ricerca le impronte delle scarpe, usa il microscopio, trova la larva che corrisponde a quella che hai preso e torna all'obitorio. Parla con il dottore, vai dal capitano, parla di tutto e chiedigli l'interrogatorio con il proprietario del ristorante: parla di tutto. Vai al laboratorio, dai tutto a Sanders poi usa il computer per mettere a confronto le impronte e il DNA con le altre. Cerca il proprietario della carta di credito sui link speciali.

Vai al condominio, parla con la ragazza e alla fine vai al ritrovo. Esamina il block notes sul tavolo, prendilo con i guanti, controlla lo scatolone in basso a dx, usa la polvere sulla bomboletta poi usa i guanti per prenderla. Entra nella sezione tracce, unisci le impronte che hai preso sui vetri e usaci sopra quella dello spray, vai nei pressi del tavolo da biliardo e controlla il posacenere: usa la pinzetta per prendere la sigaretta. Torna a interrogare il proprietario del Figaro poi vai in laboratorio, dai tutto a Sanders, usa il computer, fai una ricerca con la nuova impronta e abbinala al nome Jackson, fai una ricerca per il DNA sulla sigaretta e vai al banco dei pegni. Controlla la sigaretta in terra davanti all'entrata, prendila con la pinzetta poi esamina il cestino a dx per trovare un foglio di carta da prendere. Prova ad entrare, torna al laboratorio, consegna le prove poi usa il computer per confrontare il DNA delle due sigarette. Torna al banco dei pegni, esamina gli oggetti a dx: prendi l'anello, prendilo con i guanti, esamina la giacca, passala sotto la lente d'ingrandimento, usa il tampone con la macchia in alto, usa la pinzetta con i peli in basso e usa i

guanti per prendere il tutto. Parla con l'uomo davanti alla porta e torna al laboratorio. Dai tutto a Sanders, usa il microscopio e cerca una corrispondenza con i peli che hai trovato. Vai a parlare di tutto con il dottore, il capitano, la figlia della vittima, l'uomo al banco dei pegni e di nuovo con il capitano per farti dare un mandato di perquisizione per la casa di Clair.

Arrivati là, parla con la ragazza, esamina lo scatolone sulla poltrona, esamina il camino, prendi il foglio bruciato con le pinzette poi esamina la parte dx del caminetto per prendere sempre con le pinzette la larva di mosca. Esamina il ritratto e con la lente controlla la cravatta. Controlla la cassetta per il gatto e con le pinzette prendi i peli. Recati al laboratorio e dopo avere dato tutto a Sanders confronta i peli dei gatti al microscopio. Usa il computer, confronta il DNA rinvenuto nella larva della mosca con gli altri, torna dal capitano e chiedigli un nuovo interrogatorio per Clair. Parla di tutto, torna al laboratorio, dai tutto, usa il computer per mettere a confronto le impronte di Clair con quelle sulla sedia a rotelle poi usa il DNA di Clair e confrontalo con quello rinvenuto sulla giacca e con quello della larva. Torna dal capitano e chiedi un altro interrogatorio per Claire.

CASO 3 – Estrazioni

Recati agli scavi, parla con il proprietario del terreno e scendi dove sono stati rinvenuti i resti umani a sx. Controlla il teschio, esaminalo da vicino e controlla l'occhio per prendere dei pezzetti di vetro con le pinzette. Esamina i denti, controlla la terra di diverso colore a sx del teschio e usaci il rilevatore adesivo. Esamina la parte bassa del teschio, usa il pennello per ripulire la mano poi esamina le due dita e usa la lente su una di queste per prendere i resti di pelo. Esci dall'inquadratura del teschio, girati verso sx e esamina il cumulo di terra: osserva le impronte dei pneumatici e prendetene un calco con il gesso. Esamina la parte vicina al cumulo di terra e usa i guanti per prendere la punta della freccia. Controlla la pianta sopra e il nido. Recati in laboratorio. Dai tutto a Sanders poi esamina al microscopio i pezzi di lente e la fibra. Usa il computer, fai una ricerca sui battistrada poi vai dal capitano per parlate di tutto. Torna allo scavo per parlare con l'archeologo poi con il proprietario. Osserva la cassa vicina all'archeologo, controlla e prendi l'orologio, esamina la parte bassa della mazza da baseball: usa la lampada a raggi ultravioletti sulle bruciature poi usa i guanti per prenderla. Apri la sezione oggetti, controlla la mazza e usaci sopra la lente per trovare una scheggia di vetro, prendila con le pinzette e torna al laboratorio. Dai le tre prove a Sanders poi usa il microscopio per mettere a confronto le due schegge. Vai all'obitorio, parla con il dottore di tutto, torna al laboratorio, dai tutto a Sanders poi usa il computer per fare una ricerca con il DNA. Fai una ricerca per la radiografia, vai dal capitano e parla di tutto.

Recati a Vista Court e parla di tutto con l'uomo. Vai nella casa della medium, parla di tutto e alla fine esamina il tappeto per prendere con le pinzette il filo staccato, esamina la mensola poco più in alto poi la sfera sul tavolo. Torna dal capitano, parla di tutto e fatti dare un mandato per l'appartamento a Vista Court. Vacci, esamina la statuetta in terra usando il luminol poi prendila. Controlla gli scaffali vicino al computer, usa i guanti per prendete l'ascia, controlla il computer e poi prendi la cassetta di backup sul tavolo. Esamina gli scatoloni a sx e leggi e prendi il foglio. Torna in laboratorio. Dai tutto a Sanders, usa il microscopio, fai una ricerca sul filo del tappeto, usa il computer, fai una ricerca nella sezione link sulla cassetta di backup poi sul foglio di rifiuto. Controlla il DNA della statuetta e usa il microscopio una seconda volta per la foto. Vai in sequenza all'obitorio, dalla medium, dal capitano, dall'archeologo e per finire ancora dal capitano per avere

un mandato per Adam. Parla di tutto, vai al laboratorio, dai il DNA a Sanders poi usando il computer comparalo con quello trovato sulla statuetta. Torna dal capitano e fatti dare un mandato di perquisizione per il camper del professore. Esamina la parte alta della roulotte: controlla la macchia secca in alto e usa il tampone. Osserva le ruote e usa il rilevatore adesivo. Entra nella roulotte, esamina il badile a dx, controlla la parte bassa e usa il tampone sul sangue. Controlla il muro a sx sopra il lavandino e usa il luminol poi il tampone sopra i segni. Osserva il segno in terra per notare delle fibre: usa la pinzetta. Per finire esamina l'anta aperta in alto. Torna al laboratorio, consegna le nuove prove, usa il microscopio, fai una ricerca sulle fibre poi controlla se quella trovata sul dito del cadavere corrisponde a quella trovata sul tappeto della roulotte. Usa il computer, fai una comparazione tra il DNA della vittima e quello ritrovato sulla parete della roulotte. Fai ancora una ricerca sul battistrada confrontandolo con quello rinvenuto agli scavi. Torna allo scavo, parla con il professore poi esamina l'albero: prendi il nido. Torna al laboratorio, dallo a Sanders poi vai dal capitano a chiedi l'interrogatorio di John. Parla di tutto, vai un ultima volta dal capitano per chiedere di interrogare Adam.

CASO 4 – Palchi e pallottole

Dirigiti al Colossus Theater, parla con la donna, parla con il marito della vittima giù dal palco poi esamina il cadavere: controlla il petto, le due ferite e in una delle due usa il tampone e nella seconda le pinzette per prendere l'oggetto all'interno della ferita. Guarda il volto e usaci sopra la lampada per a raggi ultravioletti. Esamina la croce vicino alla ragazza in piedi poi il comodino vicino al letto: controlla la pistola, usa il tampone per prendere la polvere e usa i guanti per prendetela. Parla un'altra volta con la ragazza, vai nell'attrezzeria, esamina il pavimento davanti alla macchina distributrice d'acqua e usa il tampone sulla pozzanghera d'acqua. Controlla l'armadietto aperto. Usa i guanti e prendi la fotografia e le scarpe. Guarda il tavolo a sx, controlla le due scatole sul piano del tavolo: in una ci sono dei proiettili a salve da prendere e nell'altra ci sono proiettili veri. Esamina la parte bassa della scatola e usa il ninhydrin, esamina la mensola in alto poi esamina i fucili a dx. Vai all'obitorio a parlare con il dottore, vai al laboratorio, dai tutto a Sanders poi usa il microscopio per controllare la foto. Usa il computer, fai una ricerca con l'impronta digitale poi falla anche con la scarpa. Fai una ricerca per il DNA poi cerca il link con il campione di acqua. Recati dal capitano, parla di tutto poi torna al teatro. Parla con la donna poi torna nell'attrezzeria. Controlla un'altra volta la scatola con i proiettili e prendine uno, torna al laboratorio, consegna il proiettile a Sanders poi controlla i frammenti nel corpo della donna con la lente. Vai all'obitorio, prendi un calco della ferita più bassa con il mikrosil e portalo nel laboratorio per darlo a Sanders poi torna al teatro. Esamina il manichino, accendi il marchingegno e segui il raggio: esamina la sedia e prendi un altro aggeggio sul quale poi dovrai usare la polvere. Torna al laboratorio, dai l'aggeggio e l'impronta a Sanders poi usa il computer per fare una ricerca sull'impronta. Torna al teatro, parla con la ragazza poi vai dal capitano, parlaci e chiedi un interrogatorio per Gus. Parla col sospettato e alla fine vai di nuovo al laboratorio per dare l'attrezzo a Sanders. Vai dal capitano e parla di tutto.

Recati a casa della Colby, parla di tutto, vai a casa di Regis, parlagli poi vai dal capitano per chiedere un mandato di perquisizione per la casa della Colby. Vacci, parla con la ragazza poi esamina il quadro appeso vicino alla porta, controlla e prendi il foglio sul tavolo e usa il ninhydrin per trovare un' impronta digitale. Esamina la parte bassa a dx del divano e usa la lampada a raggi ultravioletti sulle mutandine poi prendile. Torna al laboratorio, consegna tutte le prove a Sanders poi usa il computer. Metti a confronto l'impronta del foglio con quella dell'attrezzeria, fai un

controllo del DNA e metti a confronto quello della vittima con quello sulle mutandine. Vai dal capitano e chiedi un mandato per interrogare la Colby. Parla di tutto poi torna al laboratorio a consegnare l'impronta digitale: usa il computer, fai una ricerca poi vai ancora dal capitano per chiedere un mandato di perquisizione per la casa dei Regis. Vacci, parla con l'uomo poi esamina il lavandino: controlla il sapone, prendilo con i guanti, esamina il termos, prendilo, controlla il cassetto sotto, aprilo e prendi la pinza. Esamina le scarpe a sx in basso, raccoglile con i guanti e esamina la mensola appena sopra. Torna al laboratorio, dai tutto a Sanders poi usa il computer. Fai una ricerca con le scarpe poi con il termos. Torna al teatro, esamina il manichino, attiva il marchingegno e recati verso il punto segnato. Noterai in terra delle impronte: usa il rilevatore elettrostatico di impronte per prelevare tutti e 2 i campioni di impronte in basso a sx e a dx. Esamina la poltrona, usa il tampone sulla macchia, controlla la ringhiera, usa il rilevatore adesivo sulla macchia e torna al laboratorio. Dai tutto a Sanders poi usa il computer per confrontare le orme che hai preso con le scarpe marroni e quelle da ginnastica. Fai una ricerca per l'acqua, vai dal capitano e chiedi un permesso per interrogare Gus. Dopo aver parlato torna dal capitano per farti dare un mandato per interrogare il marito della vittima. Parla di tutto con lui, porta le sue impronte al laboratorio e usa il computer per compararle con quelle della lettera minatoria e quelle dell'attrezziera. Torna dal capitano e chiedigli di interrogare di nuovo il marito.

CASO 5 – Draghi e diritti

Vai al circo, parla con l'uomo, controlla la gabbia a sx, esamina la macchia rossa e prendi il pezzo di un dito. Esamina il pezzo di legno a sx, usa la lente di ingrandimento e prendi con le pinze il capello poi usa i guanti per prendere il pezzo di legno. Gira a sx, esamina le impronte dei pneumatici in terra e usa il calco di gesso. Esamina le piante grasse, controlla la parte dx del cactus e prendi con le pinze la scaglia di vinile. Gira sempre verso sx, esamina la teca con il serpente sputatore e parla con l'uomo. Recati alle pompe funebri, parla con l'uomo di tutto poi osserva le bare a sx. Vai al laboratorio, dai tutto quello che hai trovato a Sanders poi usa il microscopio con la scaglia e i peli. Usa il computer, fai una ricerca del dito del piede, fai una ricerca sulle impronte del pneumatico e dopo falla con il DNA. Torna a parlare con l'uomo alle pompe funebri poi vai dal capitano per avere due nuovi luoghi. Vai al Red Curtain Imports, esamina la teca aperta a dx e usa i guanti per prendere il foglio. Controlla la scrivania e prendi la ricevuta. Esamina il carrello al centro della stanza e usa il rilevatore elettrostatico per prendere un campione. Controlla il pavimento vicino alla sedia, usa il luminol sulla macchia e usa il tampone. Controlla la gabbia poco a sx ed esamina il varano morto. Vai all'ufficio di Rivelli, parla di tutto con l'uomo poi torna al laboratorio. Dai tutti gli oggetti a Sanders poi usa il computer: fai una ricerca con le impronte del carrello poi fai una comparazione con il DNA del dito del piede con quello che hai trovato nella stanza della Red Courtain Imports. Vai dal capitano, parla di tutto, recati al laboratorio, dai la ricevuta a Sanders e vai all'ufficio del circo. Parla di tutto con l'uomo poi vai all'obitorio. Una volta finito di parlare torna dal capitano e fatti dare un mandato di perquisizione per l'ufficio del circo.

Vai all'ufficio, parla con l'uomo poi esamina le scartoffie sulla sedia a sx, usa la polvere sulla fotografia poi prendila con i guanti. Esamina la giacca appesa, usa la lente d'ingrandimento sullo strappo, usa la pinzetta poi usa i guanti per prendere la giacca. Esamina lo scaffale a dx, prendi il foglietto, osserva il telefono sulla scrivania e cliccaci sopra. Parla con l'uomo e torna al laboratorio. Dai tutto a Sanders poi usa il microscopio, controlla la fotografia del serpente e tutto il resto il resto poi usa il computer per fare una ricerca sull'impronta digitale della foto per trovare a chi appartiene.

Vai dal capitano e fatti dare il permesso per interrogare l'uomo del circo. Parla con lui di tutto e alla fine potrai parlare con Petrenko. Recati all'obitorio per parlare con il dottore, esamina la testa del varano poi usa il tampone con le interiora. Torna al laboratorio, dai tutto a Sanders poi usa il computer. Metti a confronto il primo tampone del varano con i peli trovati nella sua gabbia poi fai una ricerca anche con il secondo tampone. Vai a parlare con il capitano poi vai a parlare con il dottore Rivelli. Torna dal capitano, dirigiti alle pompe funebri, parla di tutto con l'uomo e entra nella porta in alto. Controlla il carrello e usa l'adesivo rilevatore sulle tracce. Esamina la pattumiera vicino e il sacco dentro nella parte dx per scoprire un frammento di vinile e prenderlo con le pinze. Poi esamina la parte sx usando il luminol e il tampone. Esamina il quadro appeso sopra e la mensola del tavolo in alto per vedere il quaderno e prendere il foglio. Controlla la key drive sul tavolo, prendila con i guanti, esamina il cassetto semiaperto del tavolo e prendi con i guanti il foglio all'interno. Torna al laboratorio, dai a Sanders per prima cosa la key drive e dopo tutto il resto. Usa il microscopio per mettere a confronto il pezzo di vinile trovato nel sacco con quello trovato sul cactus, usa il computer e metti a confronto le orme dei pneumatici trovati vicino alla gabbia del varano con quelli trovati nelle pompe funebri. Fai un confronto tra il DNA trovato nella spazzatura, quello dei peli e quello del primo tampone del varano, fai una ricerca con la sezione link con i due fogli poi torna a parlare con l'uomo alle pompe funebri e dopo con il dottore Ravelli. Recati a parlare con l'uomo delle pompe funebri e torna dal capitano. Chiedigli un mandato di perquisizione per il negozio di pompe funebri. Vacci, parla con l'uomo poi vai nell'altra stanza, apri la porta a dx, esamina il cadavere e noterete una scritta: interagisci con essa. Esamina e apri l'armadietto in alto. Torna dal capitano, fatti dare un mandato per Victor poi dirigiti dal dottor Rivelli, parla con Victor per assistere alla fine del gioco.

Soluzione di Star