

SOLUZIONE CSI NEW YORK

CASO 1 – Spirale discendente

Sei sul luogo del delitto. Scatta una fotografia del corpo cliccandoci sopra (dove si illumina), poi dalla fotografia evidenzia la mano, la faccia e i tatuaggi sul corpo. Prendi il braccialetto in basso, il pezzo di stoffa rosso in alto a sx, la paperella, il bicchiere del caffè, la banana, il giornale sotto la panchina, la lattina di soda, la ciambella salata, la ciambella sul bidone a dx, gli occhiali per terra a dx, il pettine sotto al marciapiede, il cuore sulla vetrina del negozio, il logo del taxi, la pianta sulla finestra in alto, la girandola sopra la porta d'entrata, la forchetta sulla sx, il simbolo di pace sul cartello poi traccia il disegno del sangue sulla testa della vittima. Ora dovrai parlare con Don Flack. Quando il tuo personaggio avrà finito di parlare troverai tre parole sottolineate: clicca su di ognuna per fare progressi (questa operazione la dovrai ogni volta che ti si presenterà un interrogatorio). Ora trascina la foto della vittima su Don Flack ed evidenzia la faccia. Poi trascina il bracciale cliccandoci sopra e il pezzo di stoffa. (anche questi passaggi dovrai fare ogni volta negli interrogatori). Adesso sei all'interno dell' Empire State Building. Dal bidone a sx prendi l'adesivo della statua della libertà e il berretto. Prendi il gelato nel contenitore vicino, i cavi sulla telecamera in alto a sx, il borsellino sulla dx, gli occhiali, il binocolo, i guanti, la scopa appoggiata al muro, il walkie talkie sulla scrivania ed inserisci i cavi nel computer sulla scrivania. Ora esegui il minigioco (ogni volta che troverai un minigioco troppo difficile puoi sempre saltarlo, ricordando però che in tutto il gioco lo potrai fare solo due volte). Ora prendi il cd dallo schermo. Parla con Bill Travers di tutto e mostragli ciò che hai. Ora dovrai ricostruire la faccia della vittima. Ora sei all'obitorio. Dopo aver parlato con il dottore dovrai cliccare sulla mano e con la lente di in gradimento evidenzia i piercing e le tracce sul polpaccio, mentre con la luce evidenzia un tatuaggio sul braccio sx. Ora devi cliccare sulle due radiografie per trovare le differenze. Adesso sei al laboratorio. Clicca sul computer in basso per comparare, tracciando una linea, lo stemma del triangolo a sx con il suo indirizzo nella schermata a dx, facendo attenzione a non uscire dallo schermo e a non toccare gli altri stemmi e indirizzi. Adesso clicca sullo schermo in alto a dx. Prendi sulla sx la siringa più grossa e inseriscila in una delle quattro provette poi trascina la provetta sul contenitore più grande. Clicca di nuovo sullo schermo ed usa questa volta il bisturi da chirurgo in basso a dx. Fatto tutto ti troverai nel negozio di tatuaggi. Ci sono in tutto sette boccette d'inchiostro da prendere, le forbici, la spillatrice, la spazzola, il porta nastro adesivo, gli aghi, la tazzina da caffè, lo specchio e sulla parete devi trovare le coppie di tatuaggi in modo da trovare quello della vittima. Parla con Amy Yablans di tutto e falle vedere gli oggetti. In laboratorio esegui i minigiochi. Nella stanza della vittima devi trovare: i pantaloncini, tre corde, scarpe da ginnastica, una bottiglietta con medicinali, tre serie di tre palline rosse, un temperino, i manubri, un bussola, un messaggio sul muro da Linc, due articoli di giornale poi evidenzia il libro sul tavolo a dx e metti le ruote come nella foto sotto.



Prendi il quaderno e il foglietto incastrato. Ti trovi adesso nel corridoio. Prendi la chiave in alto a dx dell'ascensore, lo scarto di mela, la visiera, il piede di porco, usa il piede di porco sulla finestra, traccia le macchie di sangue e prendi l'impronta. Prendi gli occhiali a dx vicino il vaso e evidenzia la scritta del cartello a sx. In laboratorio clicca sullo schermo e ricomponi l'impronta. Nella stanza prendi la macchina fotografica, il modello di aeroplano, il modello di barca, la cravatta, la valigetta, la borsa da golf e la calcolatrice. Clicca sul mibileto in alto a sx. Quello che devi fare è far combaciare gli oggetti come da foto sotto.



Prendi il documento poi parla con Linc Sark. Adesso sei al bar. Prendi: 6 braccialetti, 6 bicchieri da cocktail, uno shaker, un cellulare e un cappello. Clicca sul quadro sulla parete: quello che devi fare è trovare con la lampada 14 gechi. Parla con Stephen e Gus Van Lars di tutto. In obitorio clicca sullo schermo ed unisci i vari pezzi. In laboratorio clicca sul computer in basso e collega il "coil's cuts". Clicca adesso sullo schermo in alto: trova le giuste molecole che dovrai poi associare a quelle ai lati, finchè ne rimane una sola. Nell'ufficio prendi il misuratore di pressione, lo stetoscopio, due documenti sul bancone, una tazza da caffè, osserva l'attestato sul muro, la stampella, una penna, la calcolatrice, il file della vittima, la radiografia, una bottiglietta poi evidenzia il cestino all'angolo sx: quello che devi fare è ricomporre il documento. Parla con Evan Coil di tutto. Riparla di nuovo con il dottore in particolare clicca sul nome sopra il file. Torna nel Lobby dell'Empire State Building e ricostruisci la faccia di Sark. In laboratorio esegui la stessa operazione fatta precedentemente. Nell'ufficio devi recuperare 8 pezzi per ricomporre il deltaplano e il diploma di volo sotto la poltrona. In laboratorio clicca sullo schermo in alto: quello che devi fare è ricomporre a dx l'immagine di sx ruotando le manopole in basso. Appena il telefono squillerà cliccaci sopra. Parla con Linc Sark di tutto.

CASO 2 – Mille dessert

Sei sulla scenda del crimine. Clicca sul corpo e sul portafoglio. Prendi la frusta in alto a sx, la spatola a dx, due forchette sul tavolo a sx, i pomodori dietro la pentola, l'aglio nel microonde, la salsiccia sul tavolo a sx, il mixer sul tavolo, un piatto sporco dietro la pentola, tre coltelli in alto a sx e un barattolo di pasta sul tavolo a dx. Clicca sulla maniglia della porta e prendi le due impronte. Clicca sul piatto sporco in basso a sx e prendi l'impronta. Clicca sulla pentola sul lavandino a dx e prendi l'impronta. Parla con Olivia Moretti di tutto mostrandole gli oggetti (in particolare il portafoglio cliccando sulla faccia).

Nel ristorante prendi 8 bottiglie, un contenitore d'acqua, dei menu sul bancone. Esamina il piatto sul tavolo e prendi le impronte. Prendi le impronte sul bicchiere rovesciato sulla tavola. Evidenzia il quadro vicino alla sedia per terra e ricomponi i pezzi e parla con Marcell Amici di tutto mostrandogli gli oggetti. Parla di nuovo con Olivia Moretti e mostrale di nuovo tutti gli oggetti. Sei in obitorio. Clicca sugli schermi e trova le differenze.

Ti trovi in laboratorio. Analizza le 3 impronte digitali cliccando sullo schermo in basso a dx e ricomponi l'impronta; clicca sulla schermo a sinistra e porta le molecole nelle caselle corrispondenti. Infine clicca sullo schermo in alto a dx.

Sei in un appartamento, parla con Eloise Stanwick-Lourdes e mostrale le prove. Prendi un menu in basso a dx, il resoconto finanziario vicino al divano, la cravatta sul divano, la mazza da golf, il cestino, il fermacarte sulla scrivania, la cornice di fronte sul muro, l'appendiabiti a dx, il riconoscimento sulla parete, il quadro dietro la scrivania. Clicca sulla cassaforte e forma la parola GOLD FORK come da foto sotto, poi prendi il documento.



Riparla con Eloise e falle vedere l'ultimo documento trovato.

Sei in un bar, prendi un piatto rotto, quattro bicchieri di vino, 4 forchette, un tovagliolo sporco di sangue, le tracce sul pavimento, una sedia rotta, il quadro sul muro a sx. Clicca sul pezzo di carta vicino al cestino e ricomponilo. Parla con Sebastian Oswald di tutto e mostragli le prove.

Parla con Marcell Amici e rimostragli tutte le prove. Siamo nell'ufficio del ristorante. Prendi i fogli sul tavolo, sulla bacheca un pezzo di giornale, una rivista sotto il tavolo, la tazza di caffè sulla poltrona, un'agenda vicino alla poltrona, la targhetta a dx sulla scrivania, una foto in alto a dx, i fogli per stampante, una bottiglia d'acqua e una rivista culinaria. Metti nella stampante i fogli e clicca sul computer. Inserisci la password: APERITIVO DI RICEVIMENTO poi prendi il foglio dalla stampante. Sei in strada, raccogli sei piccioni, una scarpa appesa, la bandiera italiana, una ciambella salata, una buccia di banana, un poster con una chitarra, una sigaretta, un giornale, il barattolo di mostarda, l'idrante, la bottiglia di ketchup, il vaso di fiori e il poster di Macbeth. Parla con Ezio Moretti e mostragli tutte le prove. Sei in laboratorio, clicca sullo schermo in alto a dx e osserva le immagini, clicca di nuovo sullo stesso schermo e rispondi al telefono. Ora sullo schermo a sx e fai sempre la stessa cosa con le molecole. Clicca sullo schermo a dx e nel testo la prima volta trova i nomi degli oggetti sotto, mentre la seconda volta che clicchi sullo schermo, trova ancora le parole sfogliando i mesi a lato.

Siamo in cucina. Prendi le rape, l'aragosta, la testa di un pesce, i carciofi, 4 pere, una tanica di benzina, i manghi, un frullatore, l'ananas, un coniglio morto, un mixer elettrico, l'insalata. Trascina la tanica di benzina verso l'estintore. Apri il mobiletto con l'estintore e prendi il grembiule e la tanica di detersivo. Sei in laboratorio, clicca sullo schermo a sx e fai il solito gioco delle molecole. Clicca sullo schermo in alto e ricomponi l'immagine di dx come quella di sx girando le piccole manovelle sotto. Interroga Sebastian Oswald.

CASO 3 – Fuori bersaglio

Ti trovi sulla scena del crimine. Clicca sul corpo e fotografa la parte tra la faccia e le spalle e la faccia. Prendi 4 ticket, un paio di occhiali da sole, un pezzo di poster, una corda e delle forbici. Clicca sulla spada sul palco, traccia il bordo del sangue poi prendi l'impronta. Usa la corda sulla maschera che lampeggia in alto a sx e dal muro clicca sui poster e trova le 9 differenze. Parla di tutto con Nightmare Pete. Nella zona spettatori prendi il microfono, l'appendiabiti, 8 foto, una carta da gioco, un ombrello, una pipa, il contenitore di caramelle (avrà un minigioco, ma non sarà difficile) e un pannello di legno. Parla di tutto con Virginia Dentata. Parla di tutto anche con Archie Fox. In obitorio clicca sul corpo: clicca sul buco che ha nel collo. In laboratorio clicca sui tre schermi e completa i minigiochi. Parla di nuovo con Virginia. Sei nel vicolo posteriore, prendi il binocolo, il morsetto, lo skate, l'orologio, lo stivale e l'estintore. Clicca sul cassonetto inserisci la combinazione partendo dal numero 2 e continuando a schiacciare i numeri seguendo la numerazione delle carte (2, 3, 4, 5.....). Prendi poi la pala e su di essa le impronte e traccia il contorno della macchia. In laboratorio esegui di nuovo i minigiochi. Al parco giochi prendi un paio di occhiali, 3 maschere, 6 palloncini e un ombrello. Parla di tutto con Vince Martinelli. In laboratorio svolgi il minigioco. Nel cantiere del parco giochi prendi il metro, le pinze, la vanga, la sega, il cappello, il progetto, dello scotch, una lattina poi usa la vanga sul paletto sulla scala a sx. Usa ora la vanga completa sul cumulo di terra. Fai le foto al corpo ritrovato poi parla di tutto con Lucas Trenton. Al laboratorio esegui il minigioco. Interroga Vince Martinelli. In laboratorio esegui il minigioco. Parla nuovamente con Virginia. Interroga Nightmare Pete. In obitorio clicca sullo schermo per trovare le differenze poi in laboratorio fai i minigiochi. Interroga Archie Fox. Nell'ufficio di Lucas Trenton prendi il metro, le forbici, una valigetta sul tavolo, una scatola degli attrezzi, un martello e un timbro. Clicca sul poster blu a sx e completa il circuito. Poi prendi gli ultimi due oggetti. In laboratorio completa i minigiochi. Interroga Lucas Trenton.

CASO 4 – I segreti di Hillridge

Ti trovi in laboratorio: clicca sullo schermo dove dovrai ridisegnare a dx l'immagine di sx. Sei nella stanza di Beth. Prendi le scarpe, la borsetta, il ferro, il mappamondo, il piano d'evacuazione, una tazza, un trofeo, degli occhiali, il computer della vittima e i dadi rosa. Clicca sulla coperta con gli orsacchiotti ed evidenzia i fluidi, poi clicca sulla vittima e prendi il bracciale. Parla con Tom King di tutto. In laboratorio trova le parole in base ai disegni sotto e ricostruisci l'omicidio. Nell'ufficio di Jennings prendi un depliant, le forbici, il cestino, la calcolatrice, le scarpe, il casco per andare in bici, una maschera, una cravatta, una chiave, un campanello e un binocolo. Clicca sui pezzi di carta per terra a sx e ricomponi il documento. Usa la chiave sul cassetto in alto a dx e prendi il documento. Parla con Headmaster Jennings. Nel salotto prendi i guanti, dei fogli, il bersaglio, 12 freccette poi clicca sulla pistola sul muro e ricomponi l'immagine sotto del per poi prendere la pistola. Parla con Jill Cooper e con Jack Cooper. In laboratorio esegui i giochi. Interroga Tom King. Nella camera di Beth clicca sui pupazzi a dx e clicca su di loro nella giusta sequenza (foto sotto) poi prendi la cassetta.



In laboratorio svolgi i minigiochi. Nel salotto del Cooper prendi l'orologio, una scarpa, 2 foto, una bottiglia d'acqua, la pompa per le ruote della bici, la candela, l'ombrello, il telecomando e il braccialetto. Parla con Jack. Nell'ufficio di Jennings clicca sul computer e ricomponi l'immagine poi clicca sui guanti e clicca su 5 punti sporchi. In laboratorio esegui il minigioco. Interroga Headmaster Jennings.

CASO 5 – Deragliamento

Svolgi il caso con Mac. Dopo aver parlato con Flack nella carrozza prendi il cacciavite, le riviste, un biglietto dell'otto, un sigaro, uno scaldamani, un adesivo, 4 tazze, un giornale, delle scarpe, un cappello, la pubblicità della scuola di CSI, una borsetta e i graffiti sulla dx. Ora osserva il cadavere a sx: evidenzia l'anello tracciandone il contorno della macchia, la sciarpa al polso e i fermasoldi sulla camicia. Evidenzia poi le scarpe e posiziona il nastro sulla macchia in modo che copra le caselle verdi. In fine trascina gli indizi su Flack. In obitorio esamina lo schermo e trova le differenze, in laboratorio invece svolgi il minigioco. Nell'appartamento di Justin Davis prendi la guida alla seduzione, il peso, il martello, l'attizzatoio, la giraffa, clicca sull'ingresso per avere una foto, usa l'attizzatoio sul fazzoletto usato oltre la porta per terra, evidenzia la parte in basso a sx e scatta delle foto ai due segni di ruote. Evidenzia il camino e ricostruisci i vari pezzi della lettera. Osserva la corda sulla sedia e prendi i 4 pezzi di fibre. Clicca di nuovo sulla sedia e con la lente vai sulle schegge a sx e a dx e sui due peli sul cuscino. Parla con Doris e falle vedere tutti gli indizi. Alla metro prendi 8 scarafaggi, un cellulare, un hotdog, una bambola, una radio, una bicicletta, un ombrello, la scatola per pizza e un lettore mp4. Parla di tutto con Miller. Dovrai dopo la conversazione ricostruire una mappa e trovare delle differenze su di una registrazione. Nel tunnel secondario che sarà un po' buio, dovrai trovare una lanterna, un coperchio, un cartone, 4 topi, un sacco a pelo, un manichino, una bicicletta, un carrello e una bottiglia. Parla con JZ. Alla fine dei vari interrogatori, in laboratorio svolgi i minigiochi. Nell'appartamento di Amanda prendi il telecomando, lo schiaccianoci, la gallina, il passaporto, lo gnomo, il registro di adozione, una chiave, una campanella, una bombola d'ossigeno, il cesto della frutta, il diploma, la statua di un gatto, clicca sulla scatola a sx e dopo averla aperta prendi un sacco di caffè. Usa la chiave sui bagagli e prendi il passaporto poi parla con Amanda. In laboratorio svolgi il minigioco. Al Generous Pour prendi, 10 tazze da caffè, un ombrello, un borsone, una luna, un ferro di cavallo, una foto poi clicca sulla scatolette a dx e ripeti la sequenza di pulsanti per poi prendere le chiavi. Nel vicolo prendi 8 tazze, dei guanti, una scarpa, un pezzo di pizza, il sacco dell'immondizia, uno stivale, un estintore, un aeroplano di carta, un vaso di fiori, un grembiule, l'adesivo sul furgone e una spazzola. Usa le chiavi sul furgone e prendi 5 involucri, 5 sacchi di caffè, 9 pezzi di sedia a rotelle, un cacciavite, la mappa, un attrezzo in ferro, 3 etichette. Clicca sulla macchia in basso a sx e svolgi il minigioco. Usa il cacciavite sulla botola per terra e prendi le due manette e la parrucca. Parla con Pamela. In laboratorio svolgi i minigiochi. Interroga infine con Pamela.

Soluzione di Star