

NCIS - THE GAME

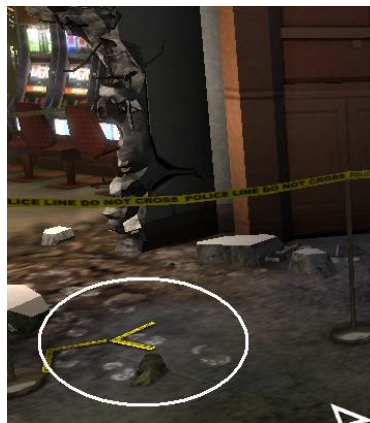
Caso 1 Jackpot

Foto impronte e proiettili by DiNozzo

Devi scattare delle foto e rilevare le impronte. Da dove sei come schermata iniziale osserva il foro sul mobile marrone leggermente a sx, scatta una foto.



Avanza a sx e davanti al muro crollato osserva le impronte in terra, scatta una foto.



Avanza a sx e osserva il foro nel mobile e sarai aiutato per spostare il mobile, clicca di nuovo il mobile, tieni premuto il tasto sx e trascina fino fuori la barra di indicazione con un colpo deciso. (**Vale per tutti i movimenti futuri**). Esamina il foro nel muro e scatta una foto.



Avanza a sx e in mezzo ai mobili marroni osserva la lampada che ha un foro, non ci arrivi. Clicca la sedia e fai come per il mobile per spostarla. Clicca la sedia per salire e scatta una foto.



Avanza a sx e osserva i 3 fori sempre sull'armadio marrone, scatta una foto.



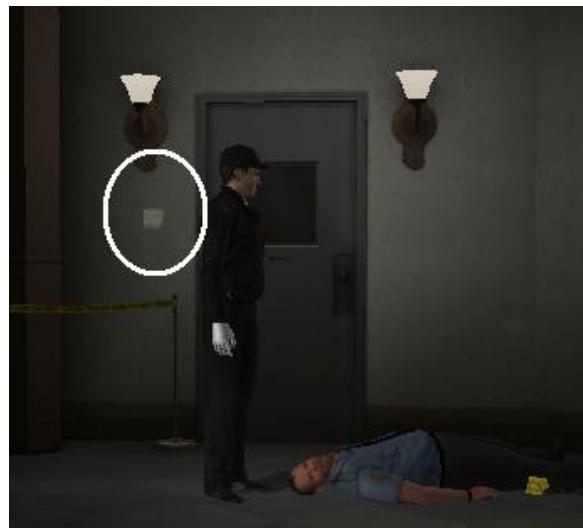
Avanza a sx finchè non vedi la sagoma di un cadavere sul tavolo, cliccalo e scatta una foto.



Avanza a sx e vedi il cadavere di un poliziotto, cliccalo e scatta una foto. Dopo il dialogo con Duck osserva la pistola in terra e scatta una foto.



Ora devi spostare il cadavere del poliziotto, cliccalo e dovrai spostarlo in 3 movimenti. Osserva i fori sul muro dove c'era il poliziotto e scatta una foto, assicurati di farli tutti. Sempre in questa posizione con il poliziotto in terra, osserva l'interruttore sotto la lampada alla sx della porta e scatta una foto.



Da questa posizione osserva la terza asta che sorregge il nastro nel piantone in terra e scatta una foto alle impronte.



Installazione puntatori laser

Inizia dai fori sul muro davanti al poliziotto in terra, poi quello sul muro dell'armadio che hai spostato, poi quello sulla lampada al centro del grande armadio e poi sui 3 fori sempre sull'armadio più a sx di questa lampada.

Filmato.

Interrogatorio della guardia.

Segui le istruzioni per interrogare al meglio. Quando appare il mouse da premere, fallo prima che la barra blu termini, in questo modo avrai più risposte dettagliate.

Verifica sul computer

Vai al computer indicato e seleziona la prova nel riquadro in alto a sx e trascinala sul riquadro del pc azzurro, conferma e premi i numeri che appaiono: son 3 in tutto. Ora hai due voci: Data anagrafici e Fedina penale.

Dati anagrafici: nulla da selezionare in quanto non vi è nulla di rilevante.

Fedina penale: clicca sulla barra con Evasione Fiscale e avrai delle informazioni. Trascina la barra nel riquadro a dx e avrai il rapporto.

Analisi dei due cadaveri:

Cadavere sul tavolo (Dustin Johnson): trascina sul riquadro azzurro, conferma e devi ricordare la sequenza dei simboli e inserirli quando richiedi (sono 2, hai poco tempo e devi fare in fretta tenendo presente che devi cliccarli nella stessa posizione in cui sono apparsi). Avrai: Dati anagrafici, Curriculum e Dati bancari.

Dati anagrafici: non rilevante.

Curriculum: leggi le 2 voci e poi trascinale sul riquadro e avrai il profilo.

Cadavere della guardia (Melvin Farley): In alto hai una password di 4 simboli colorati, devi selezionare in quelli basso i corrispondenti a quelli sopra.

Avrai: Dati anagrafici, Curriculum e Dati bancari.

Dati anagrafici: non rilevante.

Curriculum: leggi le 2 voci e poi trascinale sul riquadro e avrai il profilo.

Filmato.

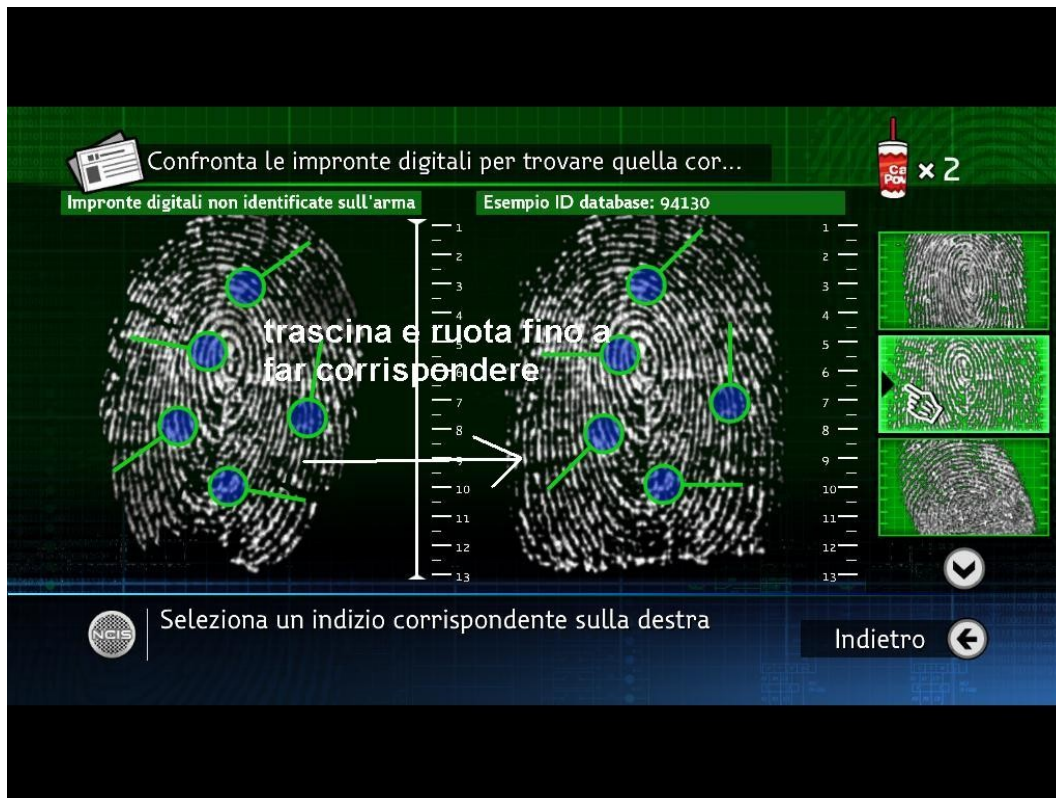
Analisi prove del casinò by Abby

Hai due locazioni da osservare: il tavolo a sx e il computer a dx.

Tavolo : trascina la prova dell'interruttore sul riquadro azzurro, conferma e segui le istruzioni. Continua e trascina la pistola sul riquadro azzurro, conferma e segui le istruzioni. Continua e vai al computer.

Computer: Devi trovare le corrispondenze delle impronte. Trascinala una per volta nel riquadro azzurro, conferma. A dx hai degli esempi di impronte, scegli quella che ha la posizione più simile dei pallini, cliccala e poi trascina l'impronta di sx nel riquadro a fianco, ruota la rotellina del mouse per farle corrispondere una volta individuata quella simile. Se vi è corrispondenza il riquadro diventerà verde. Clicca un'impronta per volta per avere la descrizione, iniziamo dalla prima a sx.

Impronta sulla pistola: seleziona, trascina e ruota.



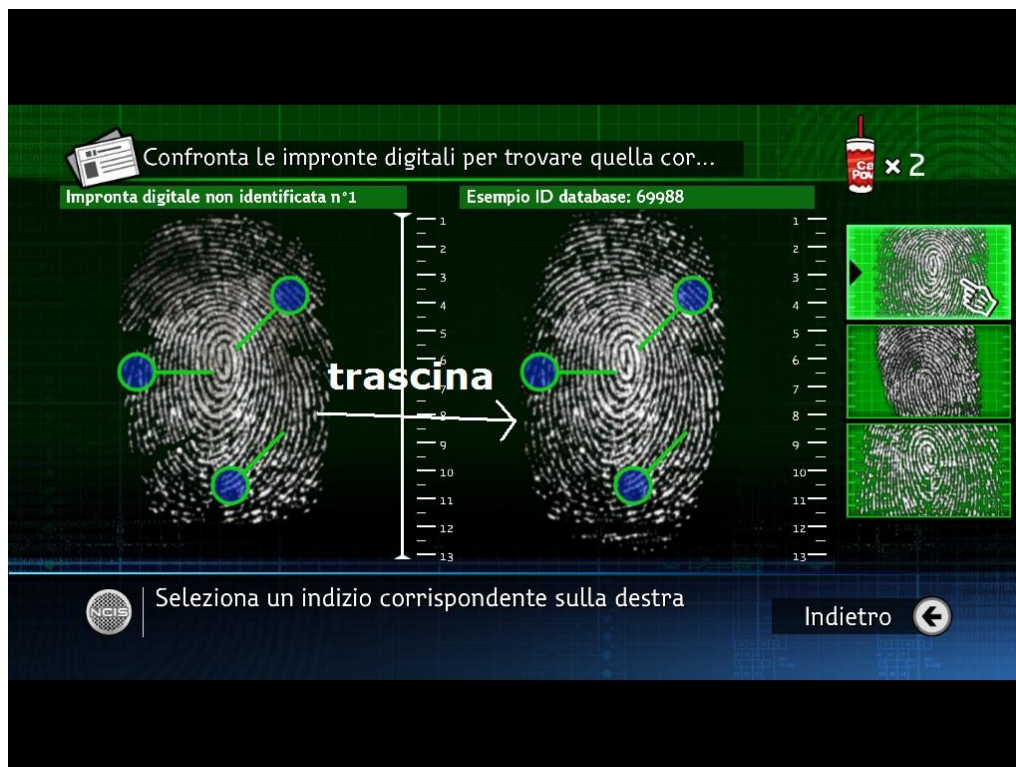
Impronte non identificate n°1: seleziona, trascina e ruota.



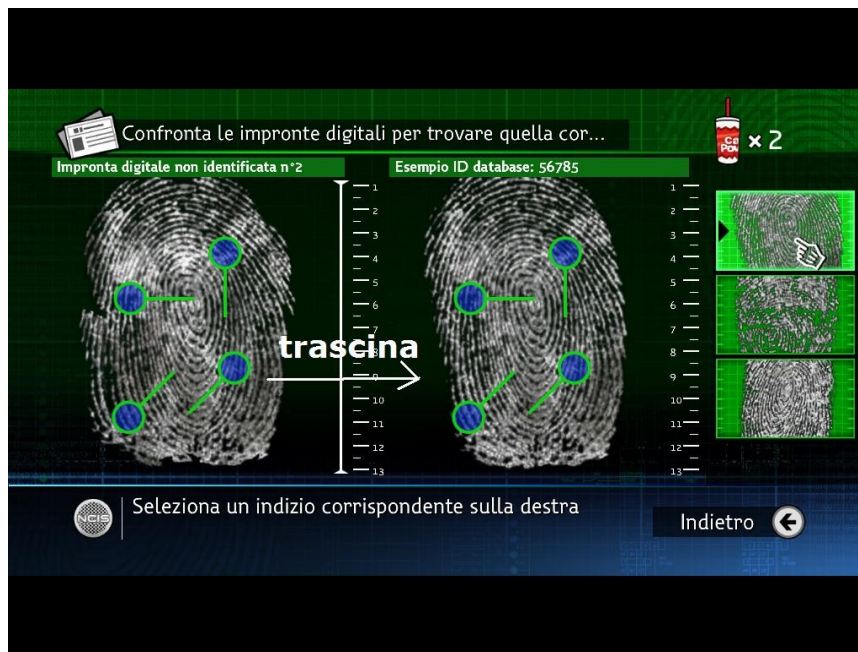
Impronte non identificate n°2: seleziona, trascina e ruota.



Impronta digitale non identificata n°1: seleziona, trascina e ruota.



Impronta digitale non identificata n°2: seleziona, trascina e ruota.



Filmato.

Analisi dei risultati alla lavagna.

Avanza a dx e clicca il tavolo indicato. Ora bisogna associare le prove.

Trascina la traiettoria proiettili sulla pistola e poi scegli come risposta la seconda: *la 357 apparteneva a Farley.*

Trascina la traiettoria della 357 su Farley e poi scegli come risposta la terza: *la 357 apparteneva a Farley che era un eccellente tiratore.*

Trascina l'interruttore sulla traiettoria poi scegli come risposta la quarta: *Farley che era un buon tiratore. Non avrebbe sbagliato a distanza ravvicinata.* Filmato.

Localizzare Valesco con tracciamento satellitare by McGee

Vai al tavolo indicato e localizza il punto che si muove, seguilo sempre col mouse mantenendolo al centro facendo riempire la barra arancione finché non dice che hai terminato.



Interrogatorio di Valesco

Durante l'interrogatorio apparirà una barra circolare a tempo, premila prima che termini in modo da avere più dettagli.

Ora devi trovare l'indizio che provi che sta mentendo. Dalle icone seleziona la prima a sx: **impronte digitali di Valesco** e trascina nel riquadro azzurro, conferma e continui l'interrogatorio.

Ora devi trovare l'indizio che provi che sta mentendo. Dalle icone seleziona: **sparatoria al buio** e trascina nel riquadro azzurro, conferma e continui l'interrogatorio.

Ora devi trovare l'indizio che provi che sta mentendo. Dalle icone seleziona: **impronte di Jason Valesco** e trascina nel riquadro azzurro, conferma e continui l'interrogatorio.

Confesserà e avrai 3 numeri di telefono. Filmato.

Autopsia dei due corpi by Ducky

Hai due cadaveri, uno a sx e uno a dx.

Cadavere a sx: hai la visuale davanti, scatta una foto al foro del proiettile (zona rossa). Ruota il corpo per vedere la schiena e scatta una foto al foro del proiettile (zona rossa).

Cadavere a dx: Scatta una foto al foro del proiettile in testa, a quello dell'esplosione sempre sul petto. Ruota la visuale di schiena, scendi e scatta una foto alla ferita da esplosione sulla mano destra.

Identificazione proiettili del casinò by Abby

Vai a sx dove indicato dalla freccia, clicca e hai l'icona del proiettile da 9mm che devi trascinare nel riquadro azzurro. Conferma e scegli nei riquadri a dx il proiettile che presenta le stesse forme delle linee e dei pallini del riquadro a sx. Poi trascina il riquadro a sx su quello a fianco.



Filmato.

Verifica dei possessori di MP5 by McGee

Vai al tavolo indicato dalla freccia e trascina l'icona nel riquadro azzurro. Clicca i numeri che appaiono per entrare nel computer.

Proprietari pubblici: clicca e trascina il riquadro Deep Coast sul riquadro a dx, avrai come indirizzo il poligono di tiro. Continua. Filmato.

Raccogli le prove del tentativo di rapina by Ziva

Iniziamo dal mitragliatore a sx tra le due vittime, clicca e scatta una foto.

La vittima più in basso, cliccala e parlerai con Duck, cliccala e scatta una foto: Kate Ramus.

Clicca il mitragliatore a fianco di questa vittima e scatta una foto.

Clicca la vittima in fondo e scatta una foto: James Finn.

Clicca i soldi a fianco di questa vittima e scatta una foto.

Osserva l'oggetto in alto al mitragliatore di sx tra le due vittime, clicca e parlerai con Duck, clicca ancora quel punto e scatta una foto al cellulare.

Avanza nella stanza fino a vedere degli armadietti, clicca quello centrale e poi il lucchetto a combinazione. Ruota come da istruzioni e appena una parte della fetta centrale lampeggia di verde, ruota lentamente fino a trovare la combinazione. Operazione da eseguire in senso orario e antiorario. Scatta una foto al contenuto.

Torna indietro alle vittime, posizionati vicino alla testa della vittima in fondo e clicca i fori nel bancone, nella parte in fondo dopo il foglio. Scatta una foto.

Vai dietro al bancone e osserva in terra la pistola alla sx del cadavere. Scatta una foto.

Osserva il cadavere e scatta una foto: Luis Silva.

Osserva il registratore di cassa e scatta una foto.

Osserva la cassaforte e devi aprirla seguendo lo stesso metodo del lucchetto sull'armadietto. Ruota come da istruzioni e appena una parte della fetta centrale lampeggia di verde, ruota lentamente fino a trovare la combinazione. Operazione da eseguire in senso orario e antiorario. Esamina il contenuto e scatta una foto.

Osserva i fori sullo scaffale sopra la vittima e scatta una foto.

Entra nella porta a dx e in terra osserva la macchia di sangue, scatta una foto.

Clicca la sedia nell'angolo superiore destro e scatta una foto.

Avanza a sx e osserva il piccolo oggetto sul tavolo, scatta la foto al cellulare. Filmato.

Analizza le prove del poligono di tiro by Abby

Impronte sulle armi.

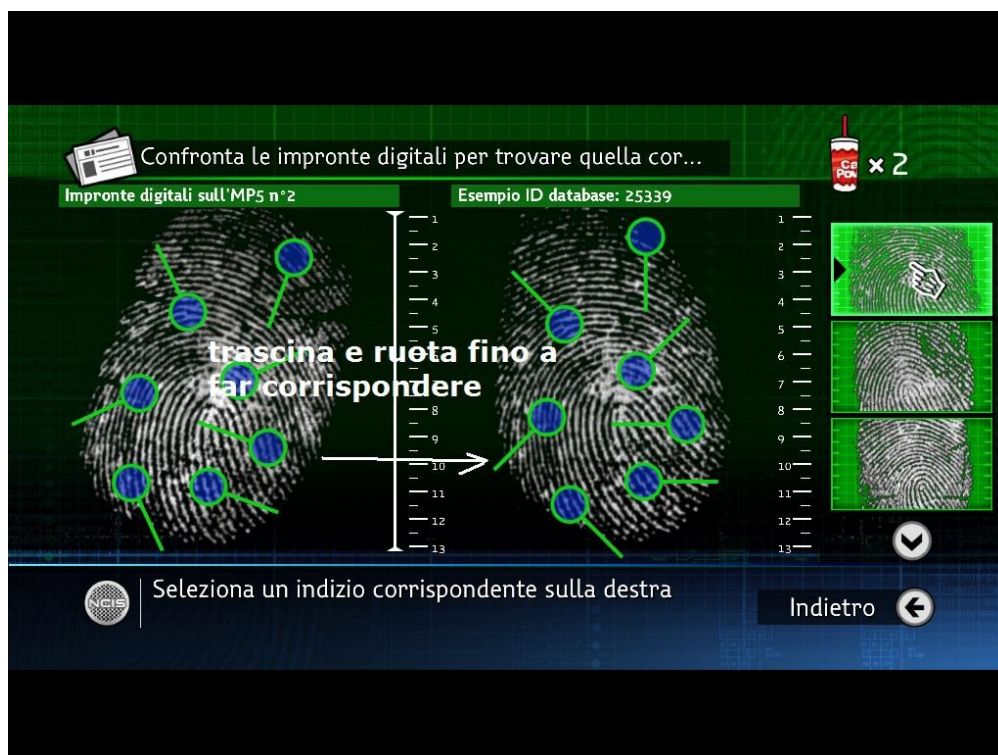
Vai al tavolo indicato dalla freccia e analizza i mitragliatori e della pistola per rilevare le impronte.

Vai al computer a dx indicato dalla freccia e trascina nel riquadro azzurro:

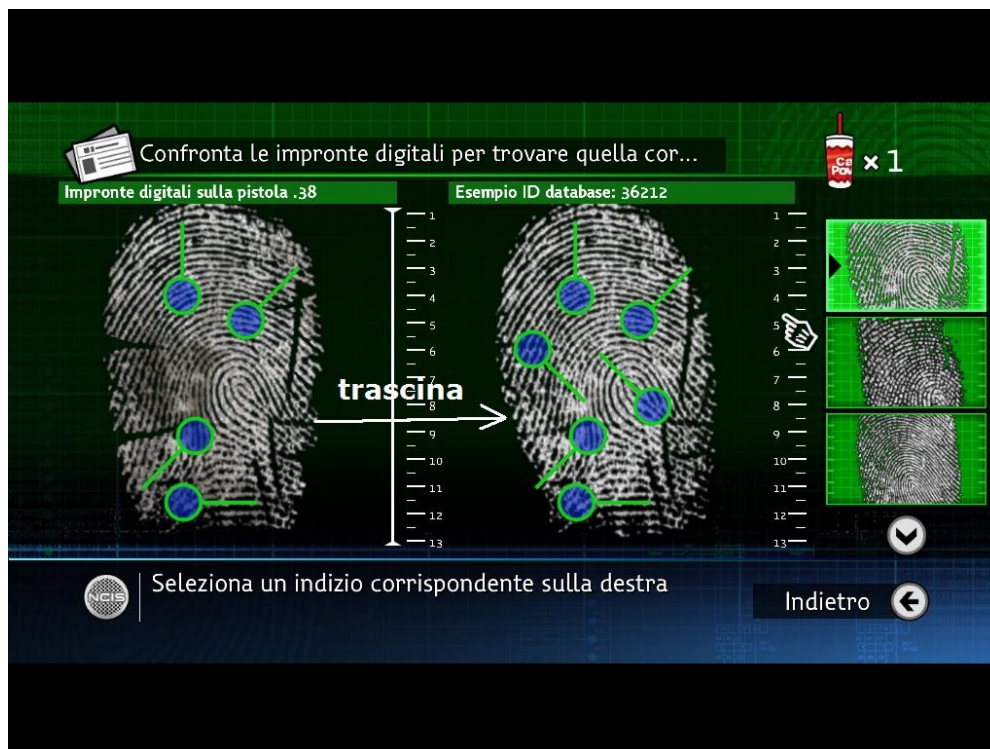
Impronte digitali MP5 n°1 – Seleziona, trascina e ruota.



Impronte digitali MP5 n°2 – Seleziona, trascina e ruota.

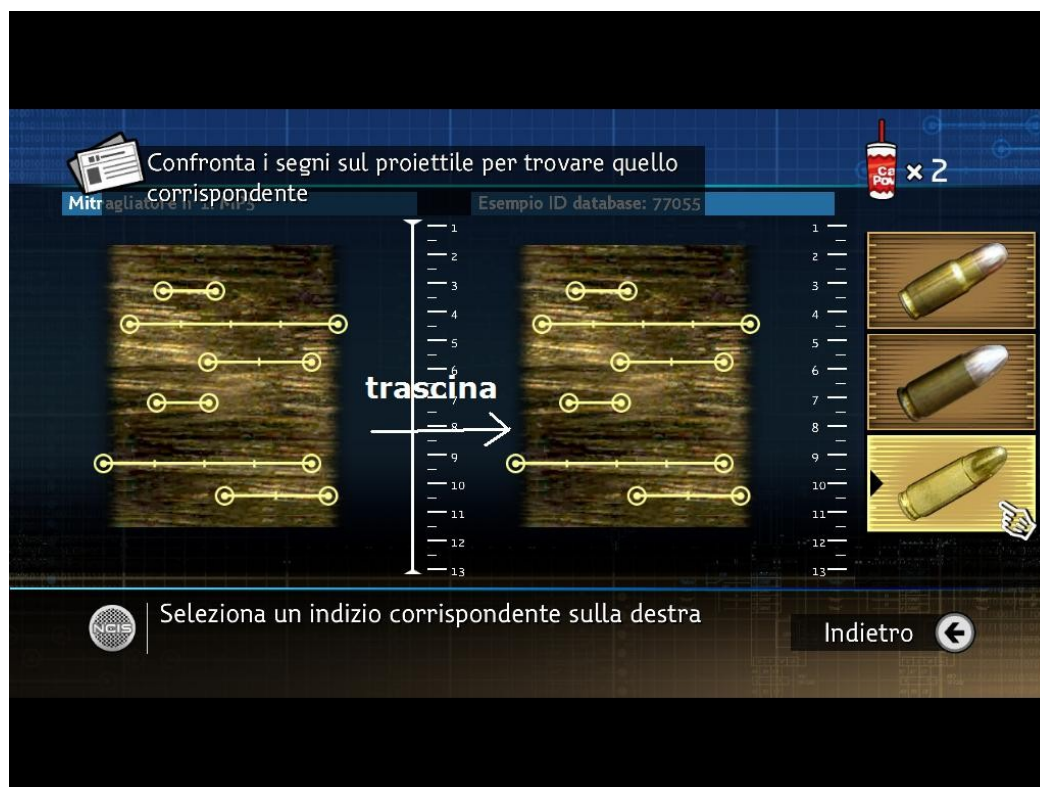


Impronte digitali pistola .38 – Seleziona e trascina.

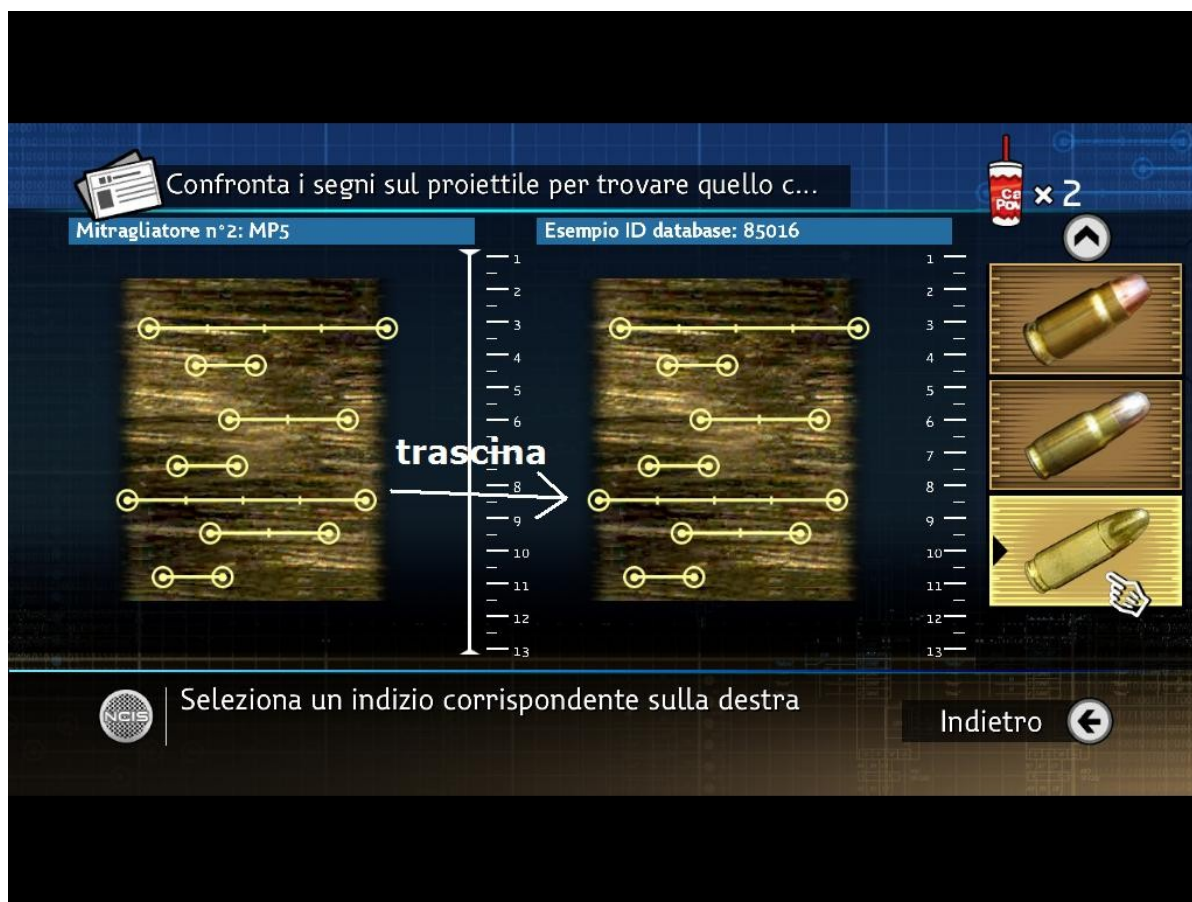


Vai a sx nel punto indicato dalla freccia e hai: MP5 di Finn e MP5 di Ramus.

MP5 di Finn: Clicca la corrispondenza nel riquadro a dx e poi trascina.



MP5 di Ramus: Clicca la corrispondenza nel riquadro a dx e poi trascina.



Pistola .38 di Silva: Clicca la corrispondenza nel riquadro a dx e poi trascina.



Vai a dx e clicca il tavolo indicato dalla freccia.

Impronte dei rapinatori: trascina l'icona nel riquadro azzurro, scegli l'impronta corrispondente, trascina e ruota.



Filmato.

Analizza i risultati alla lavagna

Vai a dx sul tavolo indicato dalla freccia e inizia con:

MP5 di Ramus su Ramus era al casinò, scegli la risposta: *le impronte digitali e quelle delle scarpe di Ramus la inchiodano.*

Metti James Finn era al casinò su l'MP5 di Finn ha ucciso Johnson, scegli la risposta: *le impronte digitali e quelle delle scarpe di James Finn lo inchiodano.*

Piani della rapina su reperti della rapina, scegli la risposta: *questi oggetti sono serviti a rapinare il Lucky Card Casinò.*

Traccia di sangue su macchie di sangue: scegli la risposta: *le macchie e le tracce di sangue indicano che il corpo è stato spostato.*

Autopsia sul proprietario del poligono di tiro by Ducky

Clicca il cadavere e scatta una foto sul foro sul petto. Ruota il corpo di schiena e scatta una foto al foro corrispondente a quello davanti. Scendi e scatta una foto al dito della mano dx.

Vai a dx e vai alla lavagna in fondo. Sovrapponi le voci:

Causa della morte di Luis Silva su Il corpo di Silva è stato spostato, scegli la risposta: *"il corpo di Silva è stato spostato da chi gli ha sparato con una .44"*

Sovrapponi le ultime due rimaste e scegli la risposta: *"la scena del crimine è stata alterata per simulare una rapina".*

Verifica al computer le chiamate delle vittime al poligono by McGee

Vai al tavolo indicato dalla freccia, trascina l'icona del cellulare nel riquadro azzurro, conferma e seleziona il simbolo che corrisponde ad ogni quadrato della password in alto.

Clicca i **dati telefonici di James Finn** e poi trascina la voce: *"identità del chiamante nascosta"* sul riquadro in alto a dx. Continua.

Torna indietro e clicca **sms di Luis Silva** e poi trascina la voce: *"sms: tutto procede secondo i piani"* sul riquadro a dx. Continua.

Hai di nuovo l'icona del telefono che devi trascinare nel riquadro azzurro. Conferma e memorizza la posizione dei simboli che devi premere in sequenza.

Vai in **comunicazioni** e trascina la voce: *"pagato con carta di credito"* nel riquadro a dx.

Vai a sx e clicca la lavagna indicata:

Usa l'immagine con il solo cellulare sulla terza che ha per titolo *"implicato: Luis Silva"* e rispondi con: *"quei tizi hanno pianificato..."*.

Usa l'immagine del cellulare su quella che ha per titolo *"nessuna rapina al poligono di tiro"* e rispondi con: *"i cellulari e proiettili conducono a Gates"*.

Localizza il sergente Gates usando il software satellitare

Vai al tavolo indicato dalla freccia e fai come in precedenza, localizza il bersaglio e mantienilo al centro del mirino fino a localizzarlo. **Fine episodio**

Caso 2 Furto d'Identità

Dopo la intro sei Tony e interroghi Nickelson, clicca prima che la barra blu circolare termini in modo da avere più dettagli.

Preleva campioni di esplosivo by Ziva

Avanza ed entra a dx nell'apertura alla fine del bancone, vai a dx verso le macerie, osserva la zona gialla e scatta una foto.



Vai a sx e parla con Tony, devi scattare delle foto alle videocamere. Vai a sx e osserva la videocamera alla sx del grande stemma, è troppo in alto quindi usa il tavolo e sali in un movimento. Scatta una foto.



Avanza in basso fino alla fine del salone, osserva la videocamera in alto a sx, clicca il tavolo e arriverà Tony ad aiutarti, sposta il tavolo. Sali sul tavolo e poi sul bancone e scatta una foto.



Ritorna nel luogo dell'esplosione ed entra nella porta a sx, osserva la videocamera in alto a sx e arriverà Tony che ti solleverà. Scatta una foto.

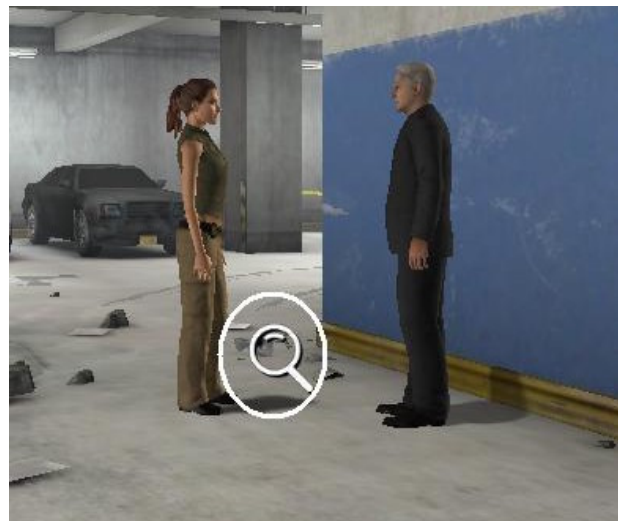


Esci e vai vicino all'esplosione dove c'è anche Tony, clicca nel punto in cui vi è un tubo giallo. Filmato.



Cerca le tracce dell'auto dei rapinatori

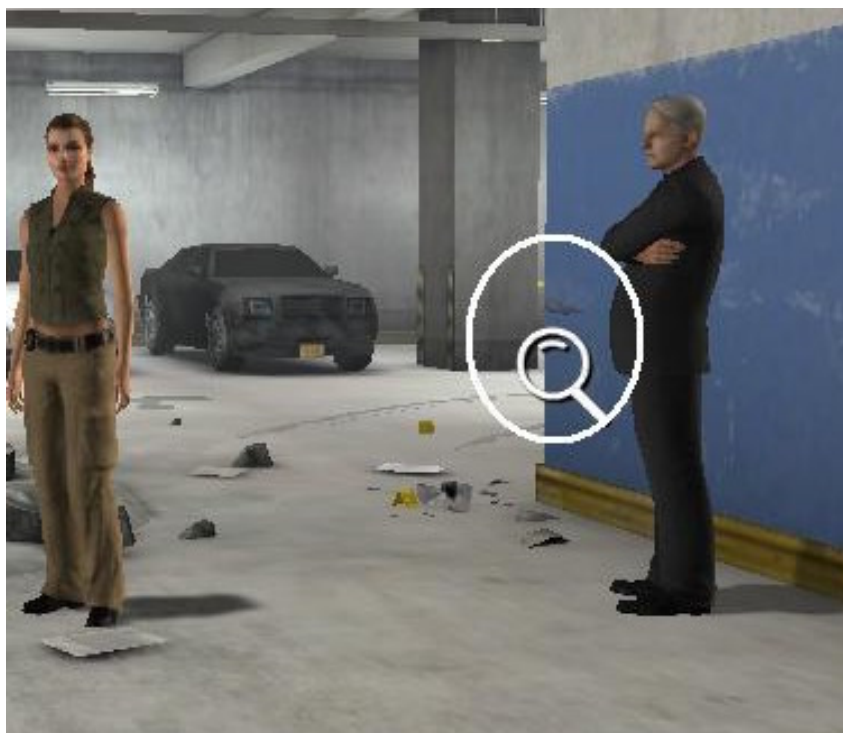
Osserva subito ai piedi di Ziva e scatta una foto.



Osserva le tracce di pneumatici davanti e scatta una foto.



Torna indietro e osserva il muro blu, scatta una foto. Filmato.



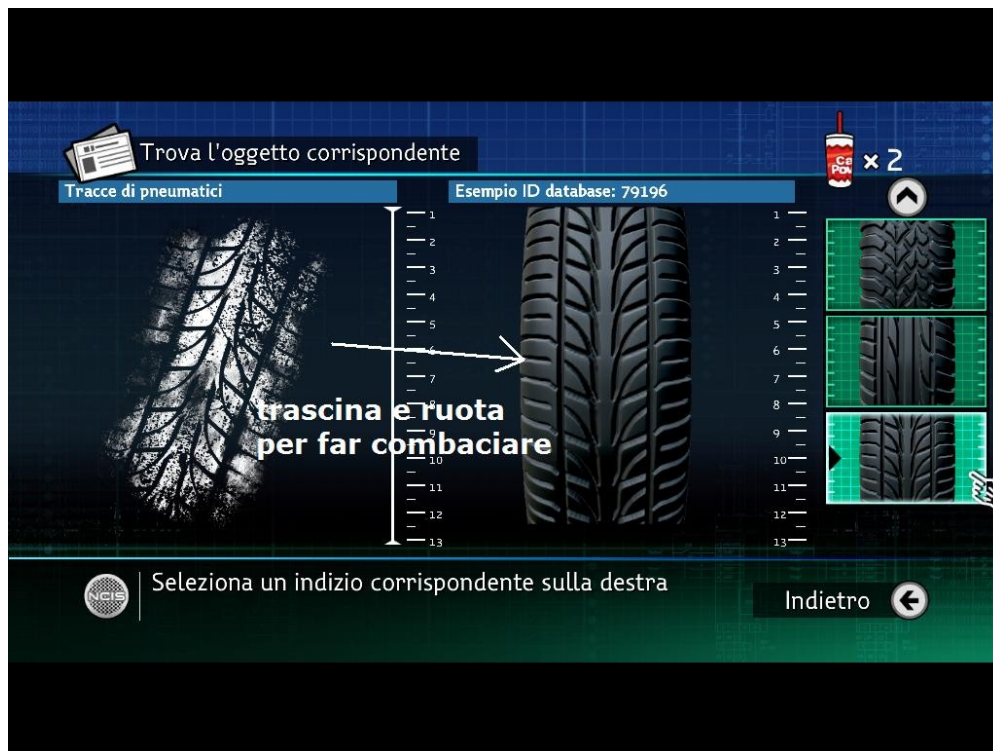
Analizza le prove della banca by Abby

Vai a dx dove indicato dalla freccia e analizza lo specchietto rotto e le tracce di pneumatico.

Specchietto retrovisore rotto: trascina e ruota per far combaciare.

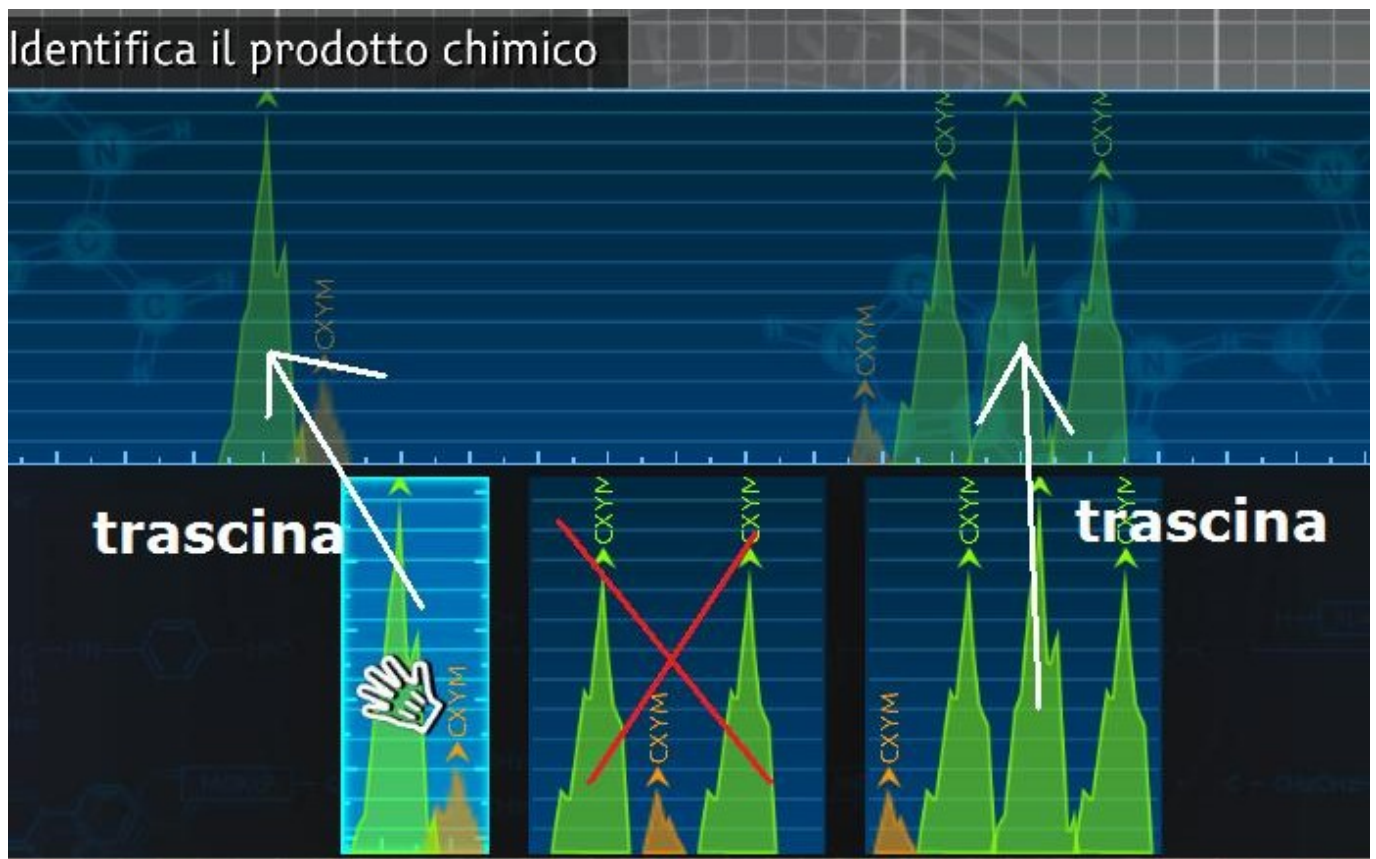


Tracce di pneumatico: trascina e ruota per far combaciare.

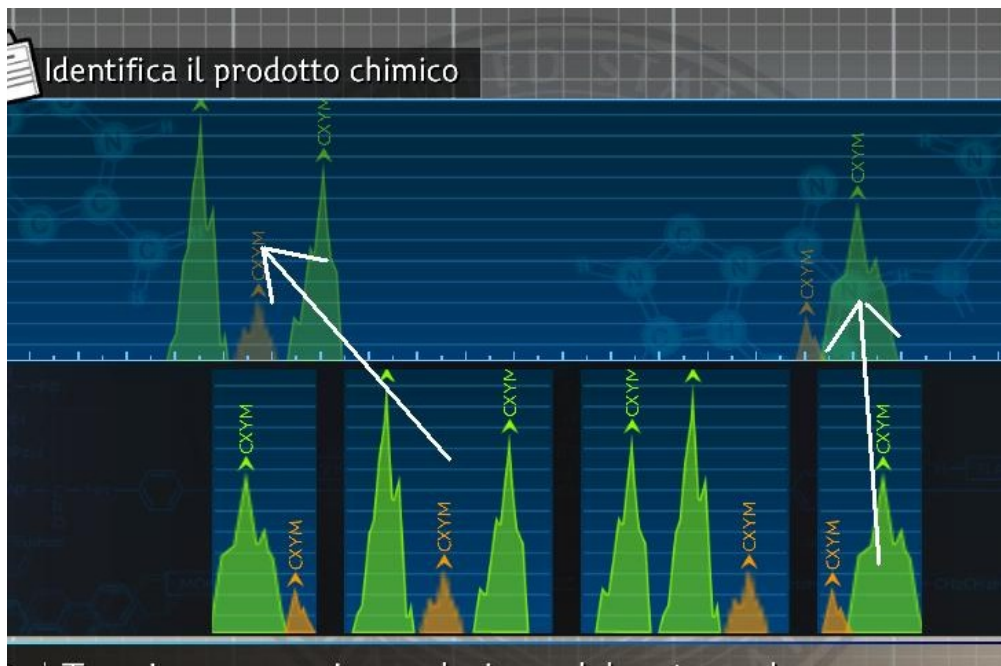


Vai al tavolo a sx indicato dalla freccia e devi analizzare: i residui di esplosivo, schegge di vernice e i proiettili esplosi.

Residui di esplosivo: in alto hai: a sx una sola sezione verde e sulla dx 3 sezioni verdi, in centro non hai nulla. Trascina quelli sotto nella stessa posizione di quelli in alto.



Schegge di vernice: fai la stessa operazione come per l'esplosivo e trascina quelli indicati.



Proiettili esplosi: seleziona a dx il proiettile che accumuna le stesse posizioni del riquadro a sx. Filmato.



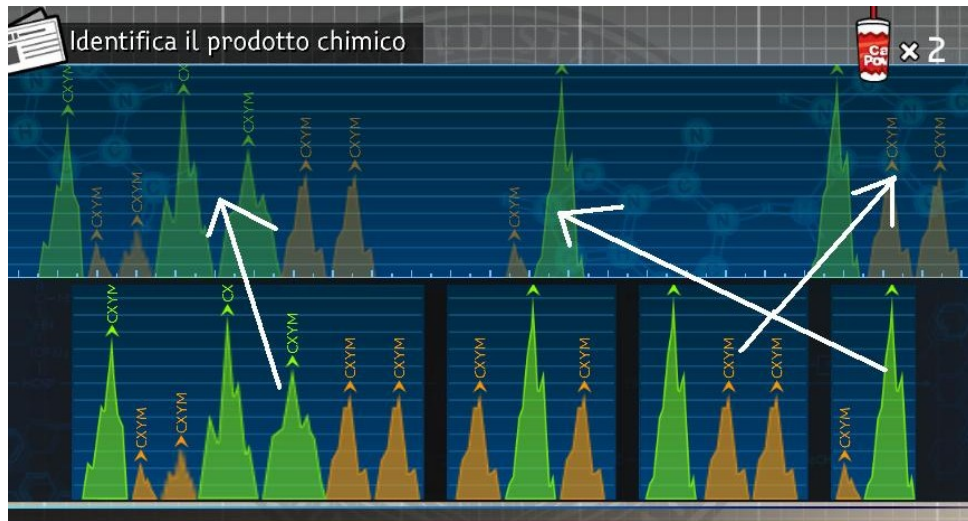
Interrogatorio all'ambasciata: Premi il mouse prima che termini la barra blu circolare per avere più dettagli.

Cerca il quadro elettrico by DiNozzo

Vai nella zona dell'esplosione e avanza a dx, lo vedrai sulla parete dove ci sono i due quadri appesi. Osserva il pannello elettrico e scatta una foto al n°11. Filmato.

Analizza l'interruttore della banca by Abby

Vai sulla postazione a sx dove indicato dalla freccia e trascina la polvere sospetta nel riquadro azzurro. Trascina le sezioni in basso su quelle in alto come vedi sotto. Filmato.



Vai alla lavagna

Vai alla lavagna a dx e devi associare le prove:

esplosivo molto costoso con piccolo furto: Rispondi con *“dimostra che i rapinatori puntassero ad altro”*.

I rapinatori hanno toccato l'interruttore con blackout all'11° piano: Rispondi con *“i rapinatori hanno staccato la corrente all'11° piano”*.

Puntavano all'11° piano con ambasciata degli emirati arabi: Rispondi con *“i rapinatori puntavano all'ambasciata degli emirati all'11° piano.”*

Associa e ultime due prove e rispondi con: *“hanno usato la banca come copertura per rapinare l'ambasciata”*.

Usa il computer per trovare la possibile ubicazione dei terroristi by McGee

Vai al tavolo a dx indicato dalla freccia trascina la “corrispondenza modello auto” nel riquadro azzurro e premi le celle che cambiano colore come password. Hai due voci: proprietari di auto 1/2 e proprietari di auto 2/2. Seleziona:

proprietari di auto 2/2: trascina Haleh Bandari nel riquadro a dx. Filmato.

Raccogli le prove di azioni sospette by Ziva

Clicca il mobile davanti e scegli a dx come spostamento e poi sposta il mobile a sx.

Raccogli campioni di esplosivo by Ziva

Osserva il centro dell'esplosione e scatta una foto esattamente al centro. Clicca il divano a dx che bisogna spostare. Cliccalo di nuovo e spostalo a sx.

Raccogli le prove di azioni sospette by Ziva

Vai al computer a sx e scatta una foto. Avanza a sx e sposta l'asse che ingombra il passaggio. Ora sposta il divano e osserva la cassaforte che era nascosta. Segui le istruzioni e appena un settore lampeggia di verde, scorri lentamente fino a trovare la posizione per farla diventare verde fissa. Osserva la cassaforte e scatta una foto.

Vai a sx e sposta il mobile davanti alla finestra rotta, avanza a sx e parli con Duck.

Scatta una foto della vittima by Ziva

Clicca il frigorifero sopra la vittima e sollevalo. Scatta una foto alla vittima. Osserva il fornello davanti ma non c'è nulla. Sulla dx osserva il forno a micro-onde e aprilo. Scatta una foto al passaporto.

Autopsia della vittima dell'appartamento bruciato by Ducky

Clicca la vittima e scatta una foto ai polmoni. Ruota e scatta una foto ai segni rossi sulle gambe, una per segno rosso. Filmato.

Usa il computer per decriptare l'hard disk by McGee

Vai a dx al tavolo indicato dalla freccia e trascina l'icona nel riquadro azzurro. Seleziona i simboli che vedi in alto come password. Dalla lista seleziona:

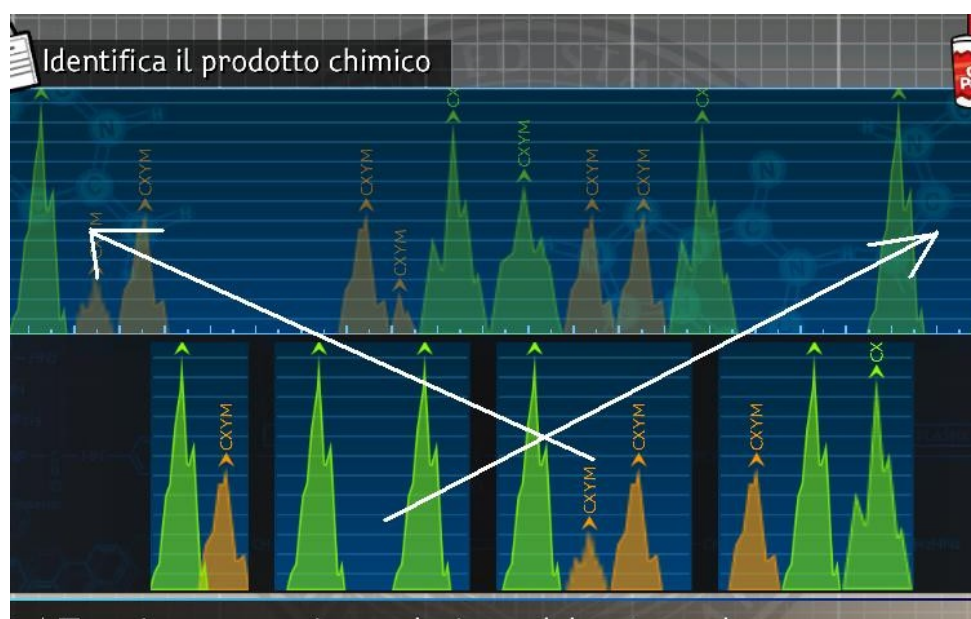
E-mai di oggi: trascina "A:kr01213" nel riquadro a dx. Torna indietro e seleziona:

E-mail di ieri: trascina "A:kr01213" nel riquadro a dx. Filmato.

Analizza le prove nell'appartamento by Abby

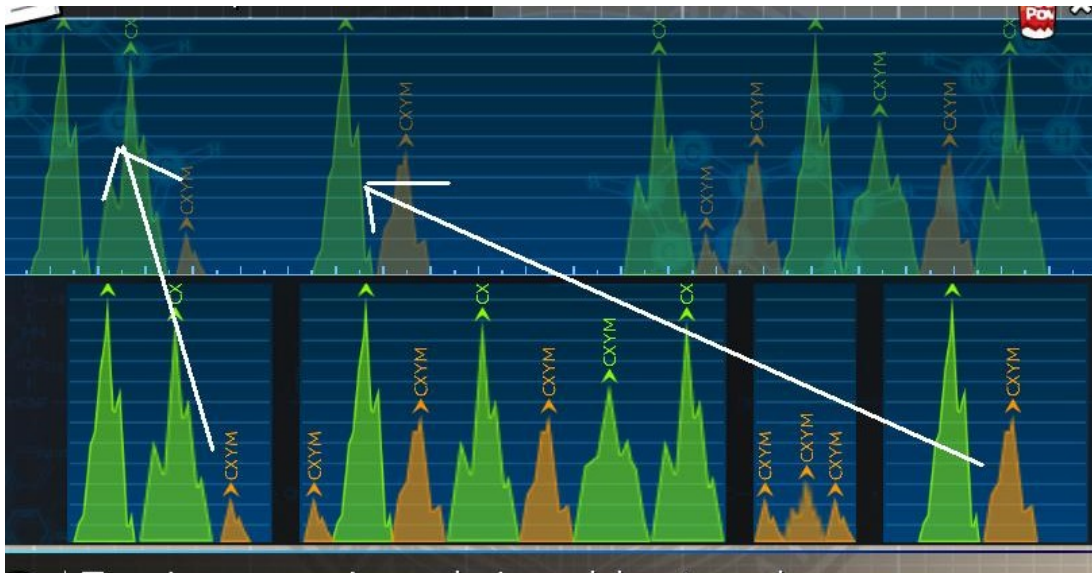
Vai al macchinario a sx indicato dalla freccia e avrai: residui di esplosivo, passaporto emirati arabi e proiettili esplosi nelle gambe.

residui di esplosivo: trascina come indicato in figura.



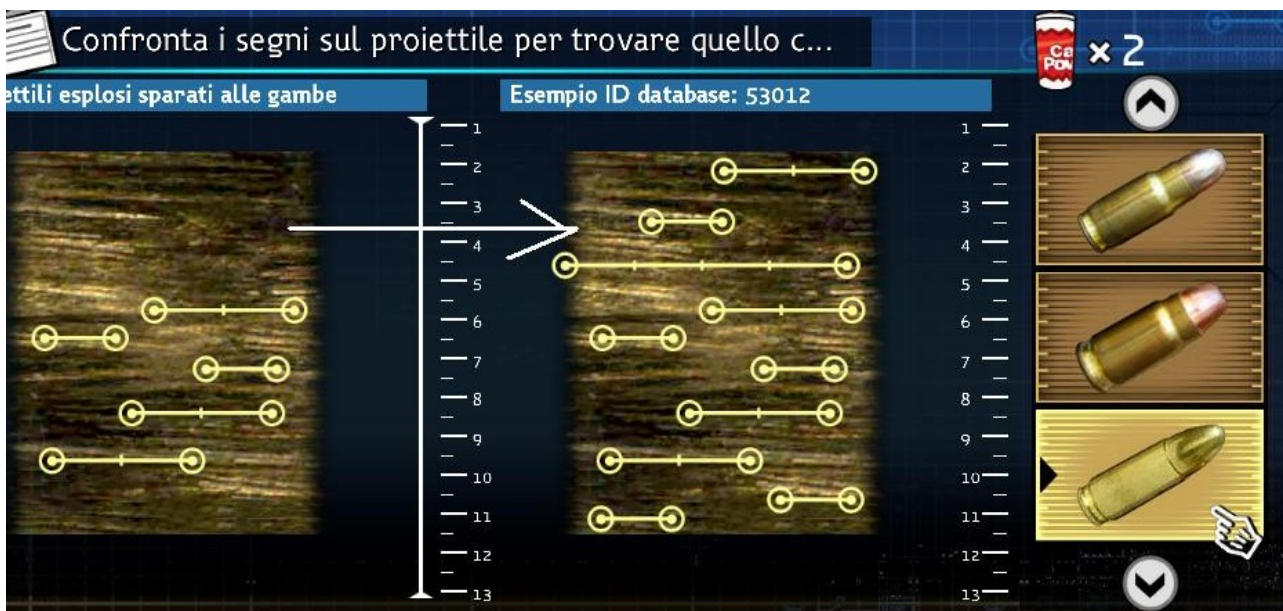
E poi la prossima inquadratura trascina il quadrato a dx in alto al centro.

passaporto emirati arabi: trascina come indicato in figura.



E poi la prossima inquadratura trascina il quadrato a dx in alto.

proiettili esplosi nelle gambe: seleziona il proiettile a dx e poi trascina.



Vai alla lavagna.

Vai alla lavagna a dx e usa:

kit da falsario con E-mail dai terroristi e rispondi con: *"Haleh Bandari falsificava i passaporti.."*

stesso esplosivo usato nella banca con gli stessi proiettili usati nella banca e rispondi *"Haleh Bandari è stata uccisa dai terroristi"*.

E-mail del ricatto con i rapinatori sono gli assassini e rispondi *"Bandari è stata uccisa per aver ricattato i terroristi"*.

Passaporti falsi degli emirati arabi con è stata uccisa a causa del ricatto e rispondi *"Bandari ha falsificato i passaporti per i terroristi che l'hanno uccisa"*.

Unisci le ultime due voci e rispondi *" Sono stati scambiati passaporti veri con dei falsi"*. Filmato.

Usa il computer per verificare l'elenco dell'ambasciata degli emirati arabi by McGee

Vai al tavolo a dx indicato dalla freccia e trascina l'icona nel riquadro azzurro. Come password clicca le celle che cambiano colore. Vai in:

Accessi Giovedì e trascina la *"tessera magnetica 82665"* nel riquadro a dx.

Interrogatorio Maryam Malak: clicca quando vedi la barra blu circolare.

Dopo alcune domande hai delle immagini, scegli quella che è una prova che sta mentendo: *"proprietario della tessera magnetica"*.

Usa il computer per verificare il passato di Nadir Sayyaf by McGee

Vai al tavolo a dx indicato dalla freccia e trascina l'icona nel riquadro azzurro e seleziona il simbolo che corrisponde a quello indicato nella password.

Vai in **fedina penale** e trascina nel riquadro a dx *"condannato a 4 anni.."*

Rintraccia il segnale del sospetto

Posiziona il mirino sul bersaglio e mantienilo sempre al centro. Filmato. **Fine episodio**

Caso 3 Abuso di potere

Cerca segni di lotta e di sangue by Gibbs

Scatta una foto al corpo sul letto, aiuta Duck a girare la vittima.

Avanza nella stanza e poi esci, appena fuori osserva il sangue in terra, scatta una foto. Sposta la pedana inclinata a dx e scatta una foto alla sedia rotta.

Avanza nel cortile e entra nella porta a dx, alla sx del divano nero c'è qualcosa di bianco in terra, clicca e sposta il divano. Osserva la gamba di sedia rotta e scatta una foto. Avanza verso il tavolo e osserva la bandiera, scatta una foto all'asta. Clicca la cassaforte bianca a sx e aprila col solito sistema seguendo le istruzioni, scatta una foto ai documenti. Avanza e osserva la macchia rossa davanti a tavolo, scatta una foto.

Esci e ritorna nella stanza della vittima, apri lo sportello del guardaroba a dx, osserva dentro e scatta una foto al reggi bandiera. Esci e ritorna nell'altra stanza, posizionati con la scrivania davanti e osserva lo spigolo destro, scatta una foto. Esci e avanza verso la pedana in basso, entra nella porta davanti, avanza e apri la porta del WC, osserva il secchio con lo scopettone e scatta una foto.

Analizza le prove della base navale by Abby

Vai al tavolo centrale indicato dalla freccia, trascina l'icona nel riquadro azzurro, segui le istruzioni per rilevarle. Vai al tavolo a dx indicato dalla freccia e trascina l'icona nel riquadro azzurro. Scegli come sotto, trascina e ruota.



Vai alla lavagna

Unisci le foto per combinarle:

macchia di sangue ripulita con scopettone insanguinato: rispondi con: *“qualcuno ha usato lo scopettone per ripulire una macchia di sangue”*.

Segni di trascinamento con sangue sulla scrivania: rispondi con: *“sangue e segni sul terreno provano che il corpo è stato spostato.”*

Interrogatorio by Ducky

Clicca prima che termini la barra circolare azzurra per avere più dettagli. Filmato.

Usa il computer per verificare il passato del comandante Pramas

Vai al tavolo indicato dalla freccia, trascina l'icona nel riquadro azzurro e seleziona le caselle che cambiano colore come password.

Elenco assegnazioni: trascina *“camp crystal, iraq”* nel riquadro a dx. Filmato.

Vai alla lavagna

Unisci le foto per combinarle:

impronte digitali del comandante Pramas con azioni sospette del comandante Pramas: rispondi con: *“impronte e testimoni conducono a Pramas”*.

Ordine di spostare il corpo con il corpo è stato spostato: rispondi con: *“il corpo è stato spostato per ordine del comandante Pramas”*.

Unisci le ultime due e rispondi con: *“Pramas avrebbe potuto litigare con Husker”*. Filmato.

Interrogatorio by Gibbs

Inizia l'interrogatorio e premi prima che termini la barra circolare azzurra. Esibisci come prova: *“sottrazione di documenti da parte di Pramas”* e trascina nel riquadro azzurro.

Esibisci come prova: *“Pramas ordinò di spostare il corpo”* e trascina nel riquadro azzurro.

Esibisci come prova: *“Le macchie di sangue sono state ripulite”* e trascina nel riquadro azzurro.

Esibisci come prova: *“Pramas probabile sospettato”* e trascina nel riquadro azzurro.

Usa il computer per verificare l'alibi di Pramas by McGee

Vai al tavolo a dx indicato dalla freccia e trascina "*alibi di Pramas*" nel riquadro azzurro. Seleziona i simboli per accedere e seleziona:

E-mail: trascina "*da contrammiraglio Jay Ramirez*" nel riquadro azzurro.

Trascina "*profilo: capitano Husker*" nel riquadro azzurro. Seleziona i simboli per accedere e seleziona:

Membri: trascina "*comandante David Burch*" nel riquadro azzurro. Filmato.

Interrogatorio by Gibbs

Inizia l'interrogatorio e premi prima che termini la barra circolare azzurra.

Usa il computer per ottenere informazioni sull'operazione Arrow by McGee

Vai al tavolo a dx indicato dalla freccia e trascina l'icona nel riquadro azzurro. Seleziona i simboli per accedere e seleziona:

Lista dell'equipaggiamento: "*Humvee*" nel riquadro azzurro.

Rilevazione satellitare: trascina "*equipaggiamento: Humvee*" nel riquadro azzurro. Seleziona i simboli per accedere e seleziona:

Spostamenti: trascina "*N34°...Iraq 36 viaggi*" nel riquadro a dx.

Trova un modo per entrare by Tony

Osserva le casse a dx e inizia a spostare quella più a dx scegliendo verso l'alto e poi spostala. Clicca la cassa più a sx verso il basso e spostala. Poi la cassa a sx in alto, poi quella a dx e infine quella in alto verso sx. Cliccala per salire e usa la corda che vedi penzolare, tirala per far scendere la scala. Clicca la scala per salire, avanza e clicca la pedana dalla parte opposta e poi clicca l'asse più lungo appoggiato per posizionarlo. Clicca l'asse per camminarci sopra, fatti tirare su! Entra nella porta.

Scatta foto di oggetti correlati alla tortura, trova fiale.

Avanza a dx e sul tavolo scatta una foto. Scatta una foto alla sedia a dx. Parli con Ducky! Ritorna al tavolo a sx e scatta una foto al martello appeso e alla batteria sotto il tavolo. Avanza a sx fino alla fine del locale e vedi una grata in terra, cliccala e aprila col sistema delle casseforti. Prima di entrare vai a sx e osserva in basso agli armadietti verdi, scatta una foto. Avanza un po' a sx e scatta una foto alla mazza dentro l'armadietto.

Avanza un po' a sx e osserva la porta in metallo, ora non puoi aprirla. Avanza un po' a sx e osserva in alto il cappio ma è troppo in alto. Avanza a sx ed entra nella stanza, clicca l'apertura in alto a sx e poi clicca il tavolo. Spostalo a sx. Cliccalo e clicca la finestra per salire. Scendi e apri la porta che non si apriva dalla parte opposta.

Rientra nella stanza e vai a dx, clicca la cassa piccola per salire in quella grande. Scatta una foto al cappio. Avanza a dx e osserva la cassaforte, aprila col solito sistema. Scatta una foto alla **fiala A**. Avanza a dx fino al WC e clicca la vaschetta in alto. Vai vicino a Ducky e clicca lo sgabello, spostalo a sx e sali, clicca la vaschetta e scatta una foto alla **fiala B**.

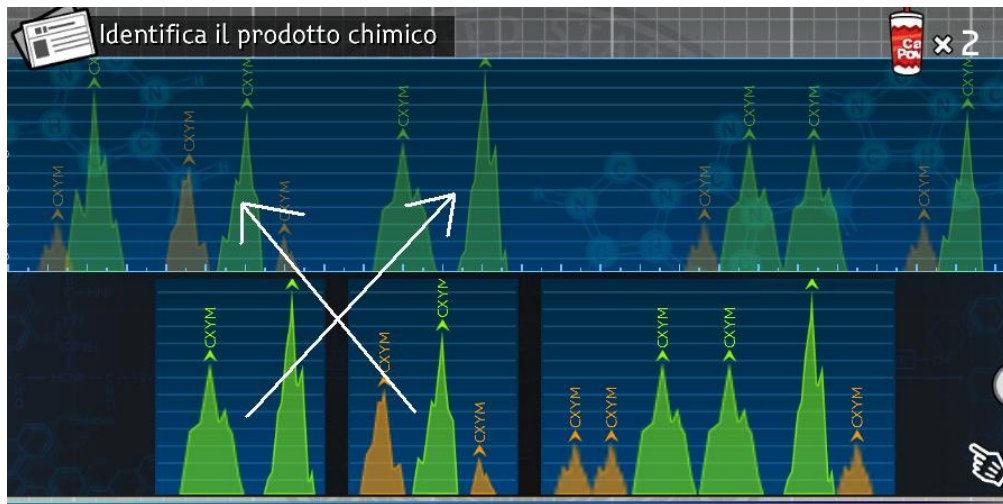
Esci dal locale e scendi dove c'è la grata, sulla dx appeso al letto scatta una foto alle manette. Avanza a dx e scatta una foto alle catene al muro.

Autopsia del capitano Husker by Ducky

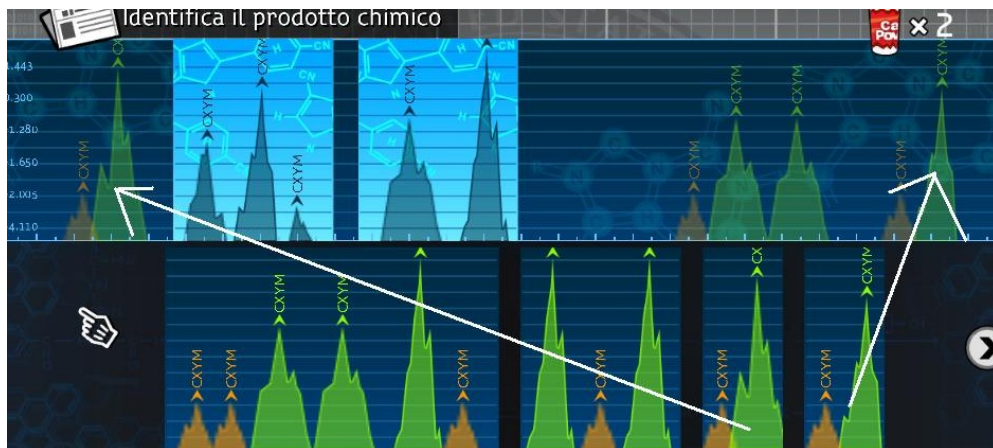
Clicca la vittima e scatta una foto al collo. Scendi e scatta una foto al cuore. Ruota e scatta una foto sul collo sulla parte dx e sulla testa. Scendi e scatta una foto al tatuaggio sul braccio sx.

Analizza le prove trovate nel sangue del capitano Husker by Abby

Vai al macchinario a sx indicato dalla freccia, trascina l'icona nel riquadro azzurro e trascina come vedi sotto:



e poi



e infine l'ultimo a dx che appare in quello sopra.

Vai alla lavagna

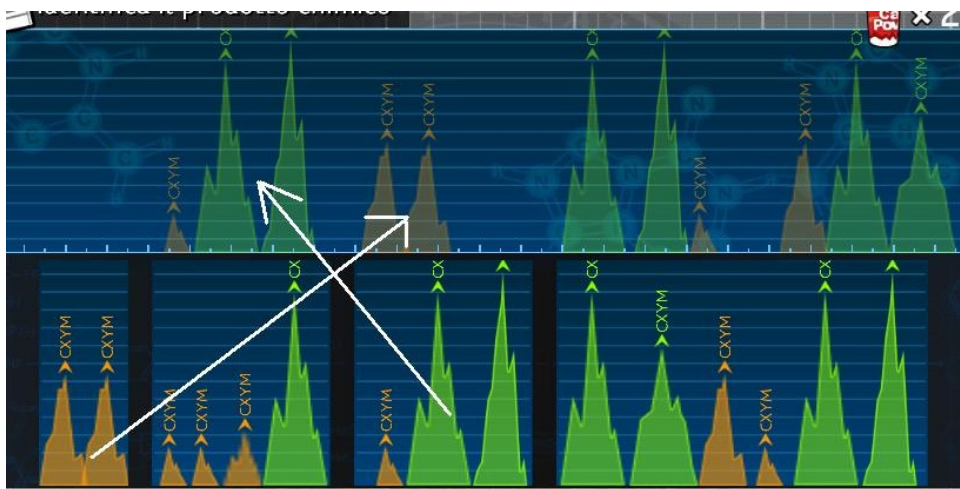
Vai alla lavagna a dx e unisci le due prove, rispondi con: *"il capitano è stato avvelenato"*.

Vai al tavolo centrale indicato dalla freccia, trascina l'icona nel riquadro azzurro e rileva le impronte.

Vai al tavolo a dx indicato dalla freccia, trascina l'icona nel riquadro azzurro e seleziona come sotto.



Vai al macchinario a sx indicato dalla freccia, trascina l'icona nel riquadro azzurro e seleziona come sotto.



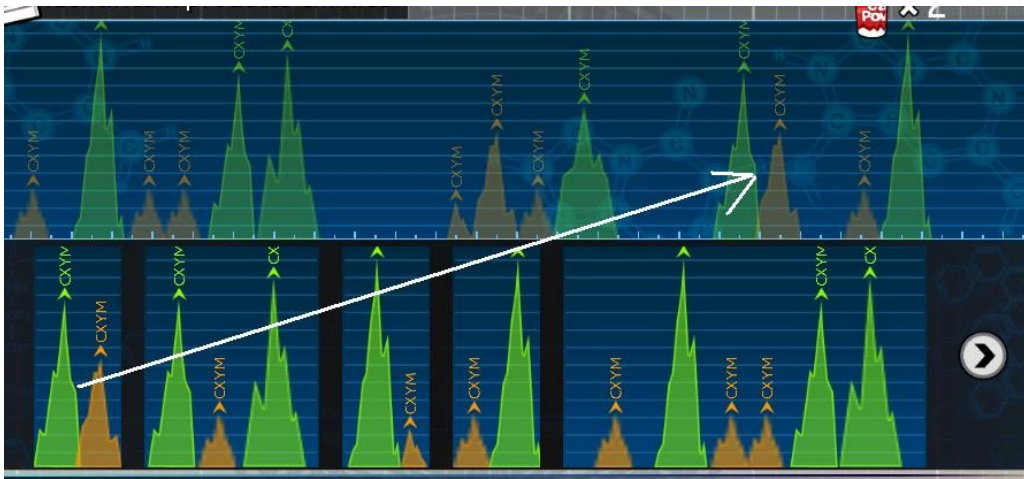
e poi l'ultimo a dx che appare in alto a dx. Quello che appare di nuovo a dx in quello mancante sopra.

Vai al tavolo centrale indicato dalla freccia e rileva le impronte. Trascina l'icona nel riquadro azzurro.

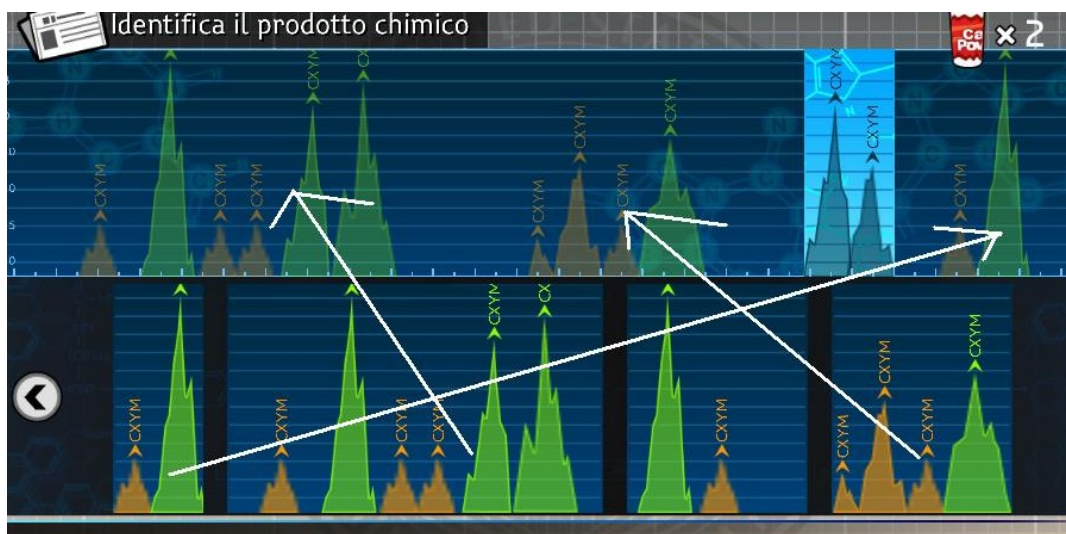
Vai al tavolo a dx indicato dalla freccia, trascina l'icona nel riquadro azzurro e scegli come sotto.



Vai al macchinario a sx indicato dalla freccia. Trascina l'icona nel riquadro azzurro e scegli come sotto.



scorri la freccia fino alla fine per fa apparire altri simboli e poi scegli:



Vai alla lavagna

Vai alla lavagna a dx, unisci le due prove e rispondi con *“chiaramente Husker torturava le persone”*.

Usa il computer per localizzare il veicolo della dottoressa Marks by McGee

Vai al tavolo indicato dalla freccia e localizza il veicolo in movimento tenendo al centro del mirino.

Interrogatorio della dottoressa Marks by Gibbs

Clicca quando vedi una barra azzurra circolare prima che termini. In questo modo avrai più dettagli.

Dalle prove scegli: *“Husker torturava delle persone.”*

Dalle prove scegli: *“fiala di succinilcolina della dott. Marks”*.

Dalle prove scegli: *“causa della morte di J.J.Husker”*. **Fine episodio.**

Caso 4 Dubai

Interrogatorio by Gibbs

Clicca quando vedi la barra circolare azzurra prima che termini in modo da avere più dettagli.

Trova il computer by Ziva

Avanza verso il basso e avvicinarti a Ducky, osserva il foro nella poltrona, scatta una foto. Scatta una foto alla vittima. Vai a sx e fermati prima di uscire sul terrazzo, osserva il foro sul vetro a sx, esci in terrazza e osserva lo stesso foro. Osserva il tavolo e scatta una foto al cellulare. Avanza in basso e osserva il foro sulla balaustra a sx, scatta una foto.

Ritorna dentro, avanza a dx e vai nel corridoio in alto, entra a sx nel bagno e osserva le due serrature della porta di entrata: a sx e dx, scatta una foto a quella a dx. Scatta una foto al corpo in terra e poi avanza verso dx, supera il lavandino e clicca il mibiletto marrone, spostalo e poi osserva il foro nel muro, scatta una foto. Vai al lavandino e osserva lo specchio rotto, scatta una foto.

Esci e vai nella stanza a dx, apri l'anta del mobile a sx e scatta una foto al cellulare. Avanza e clicca il mobile sotto la tv, spostalo e osserva l'oggetto che c'è sotto, scatta una foto. Osserva la nicchia senza grata e scatta una foto.

Usa il computer per analizzare il portatile dei SEAL by McGee

Vai al tavolo indicato dalla freccia, trascina l'icona dei cellulari nel riquadro azzurro e clicca per selezionare la password.

Dati telefonici più vecchi: trascina nel riquadro a dx "5550137".

Trascina l'icona del computer nel riquadro azzurro e clicca per selezionare la password.

E-mail recenti: : trascina nel riquadro a dx "A: proxy1065 – marina".

E-mail più vecchie: : trascina nel riquadro a dx "da: J.J.Husker".

Analizza le prove trovate nella stanza d'albergo by Abby

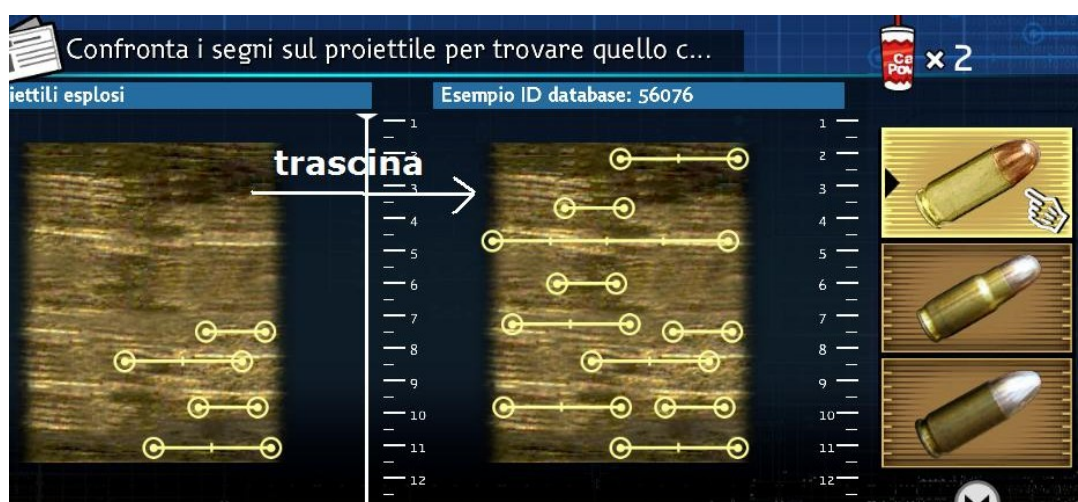
Vai al tavolo a dx indicato dalla freccia e trascina l'icona nel riquadro azzurro, poi scegli come sotto:



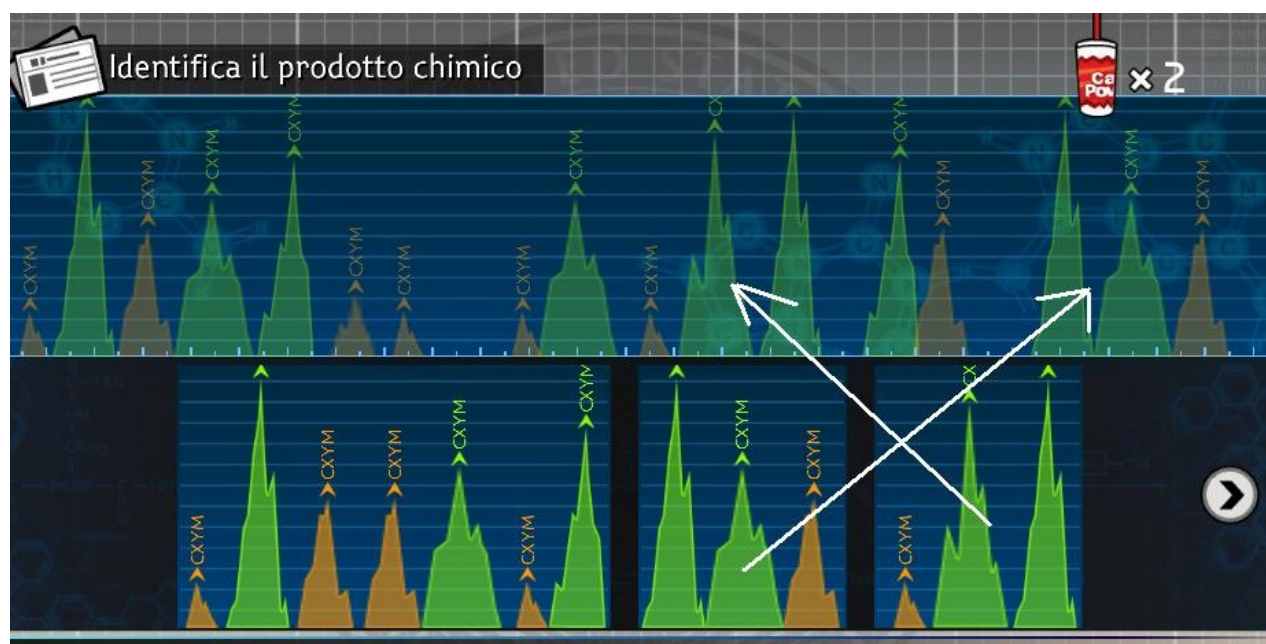
Vai al tavolo centrale indicato dalla freccia, trascina l'icona nel riquadro azzurro e rileva l'impronta. Ritorna al tavolo a dx e trascina l'icona nel riquadro azzurro poi scegli come sotto.



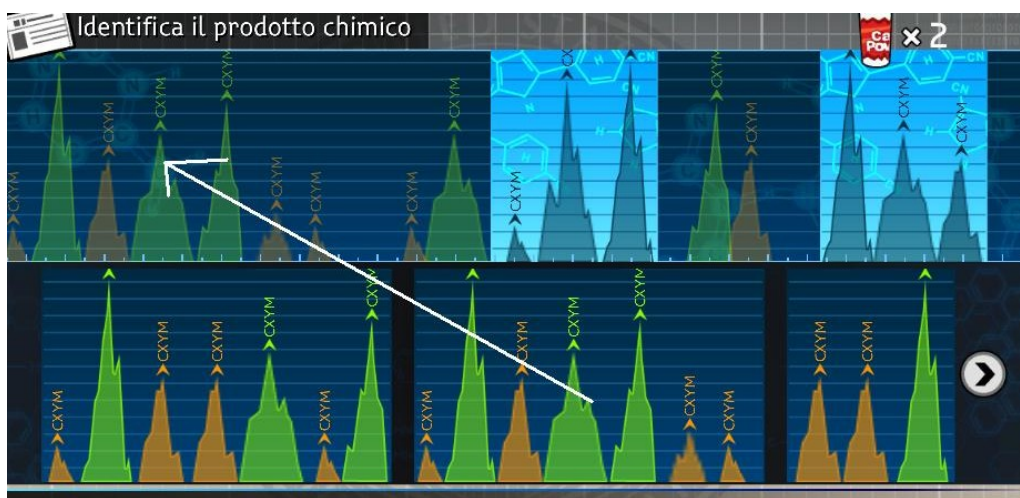
Vai al tavolo a sx indicato dalla freccia, trascina l'icona del proiettile nel riquadro azzurro e scegli come sotto.



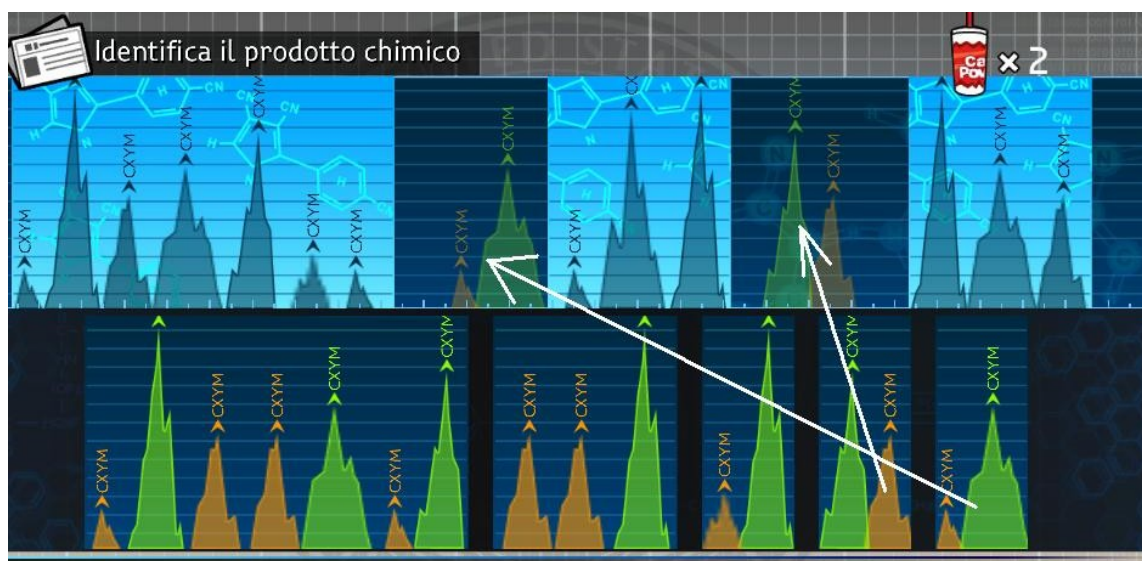
Trascina l'icona del frammento di specchio nel riquadro azzurro e scegli come sotto.



e poi



e poi



Vai alla lavagna

Unisci:

specchio rotto con impronte digitali di Nate Levin e rispondi con: *"lo specchio è stato rotto per fungere da arma"*.

Sangue non identificato con frammento usato come arma e rispondi con: *"lo specchio è macchiato di sangue di una persona non identificata"*.

Tatuaggio dell'unità SEAL di Husker con telefonata a J.J.Husker e rispondi con: *"i tatuaggi e i dati dei cellulari dimostrano che lavoravano per Husker"*.

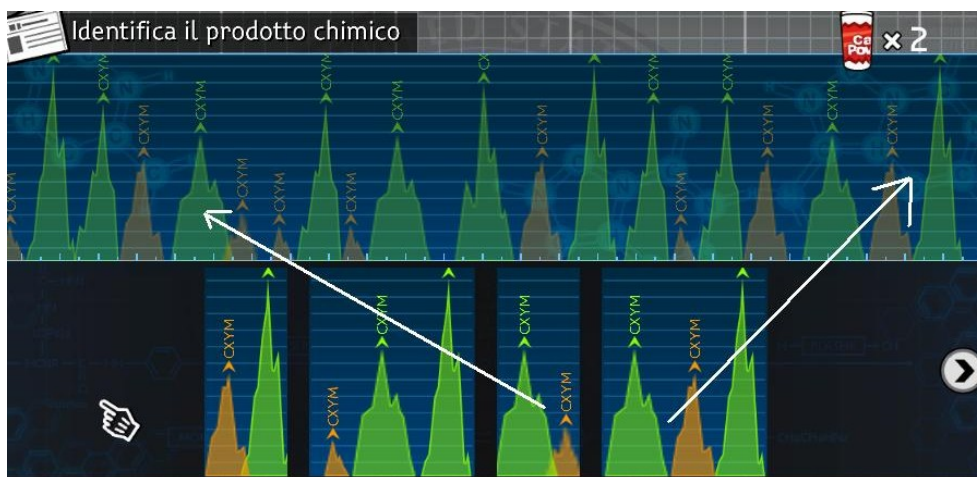
E-mail sul plutonio con SEAL della squadra di Husker e rispondi con: *"l'unità di Husker voleva recuperare il plutonio andato perso"*.

Interrogatorio by Gibbs

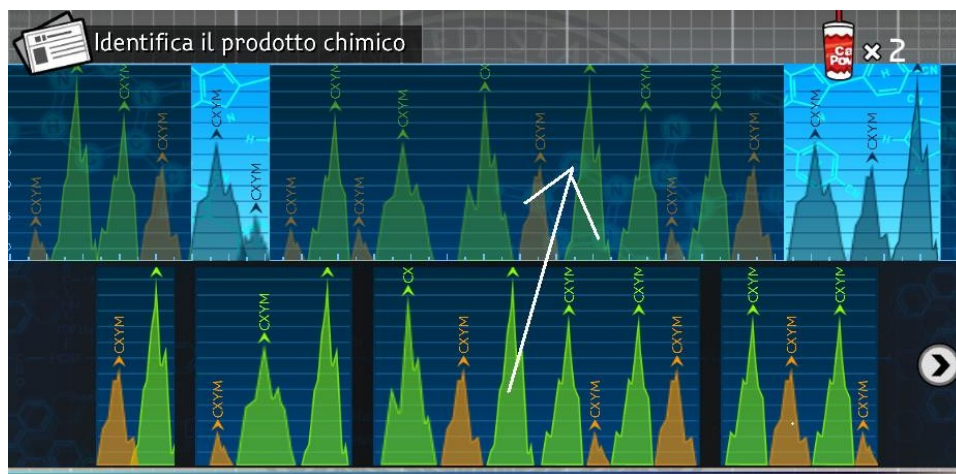
Clicca prima che termini la barra circolare azzurra in modo da avere più informazioni. Trascina l'icona del plutonio nel riquadro azzurro. Filmato.

Analizza la sostanza misteriosa trovata da Ducky by Abby

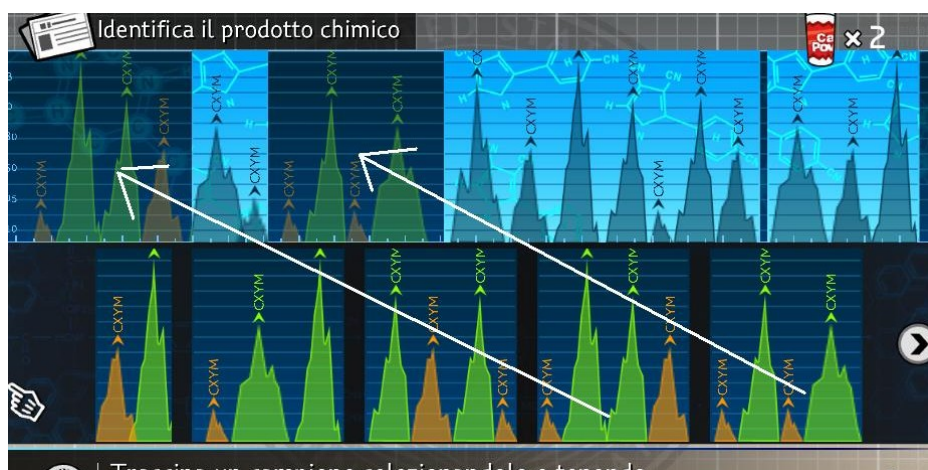
Vai al tavolo a sx indicato dalla freccia, trascina l'icona nel riquadro azzurro e scegli come sotto.



e poi



e poi



Interrogatorio by DiNozzo

Premi prima che termini la barra circolare in modo da avere più dettagli.

Usa il computer per trovare informazioni sul polimero misterioso by McGee

Vai al tavolo a dx indicato dalla freccia, trascina l'icona nel riquadro azzurro e clicca per la password.

Aziende asiatiche: trascina *"gentech dynamics"* in un riquadro a dx per ritornare al suo posto.

Aziende americane: trascina *"microresearch inc."* in un riquadro a dx per poi ritornare al suo posto.

Aziende europee: trascina *"frenchchem"* nell'unico riquadro a dx.

Vai alla lavagna

Vai a sx alla lavagna e unisci:

E-mail dei SEAL sulla gentech dynamics con affari sporchi della gentech dynamics e rispondi: *"rashid era amministratore di un'azienda legata a gruppi terroristici"*.

Assassino ferito con lo specchio con ferita insolita e rispondi con: *"la ferita di rashid può essere causata dal frammento di specchio"*.

Prodotta soltanto da tre aziende con rashid è a capo dei terroristi e rispondi con: *"rashid ha legami con un'azienda petrolchimica"*.

Radish ferito dallo specchio rotto con Rashid aveva accesso al prototipo e rispondi con: *"rashid ha ucciso i due SEAL a Dubai"*.

Usa il computer per collegarti al GPS di Rashid

Vai al tavolo a dx, trascina l'icona nel riquadro azzurro, clicca per la password.

Elenco delle proprietà: trascina *"soprano, modello 2005..."* nel riquadro a dx.

Rintraccia il segnale del sospetto

Localizza il veicolo e mantienilo al centro del mirino.

Filmato.

Seleziona una prova per analizzarla

Dati del computer di Rashid: trascina l'icona nel riquadro azzurro, clicca per la password.

E-mail vecchie: trascina *"da Zander P."* nel riquadro a dx.

E-mail più vecchie: trascina *"A: J.J.Husker"* nel riquadro a dx.

E-mail datate: trascina *"da: J.J.Husker"* nel riquadro a dx.

Dati del cellulare di Rashid: trascina l'icona nel riquadro azzurro, clicca per la password.

Dati telefonici datati: trascina *"555-0172"* nel riquadro a dx.

Vai alla lavagna

Bomba nucleare con Husker ha venduto il plutonio e rispondi con *“i terroristi hanno il plutonio e hanno costruito una bomba”*.

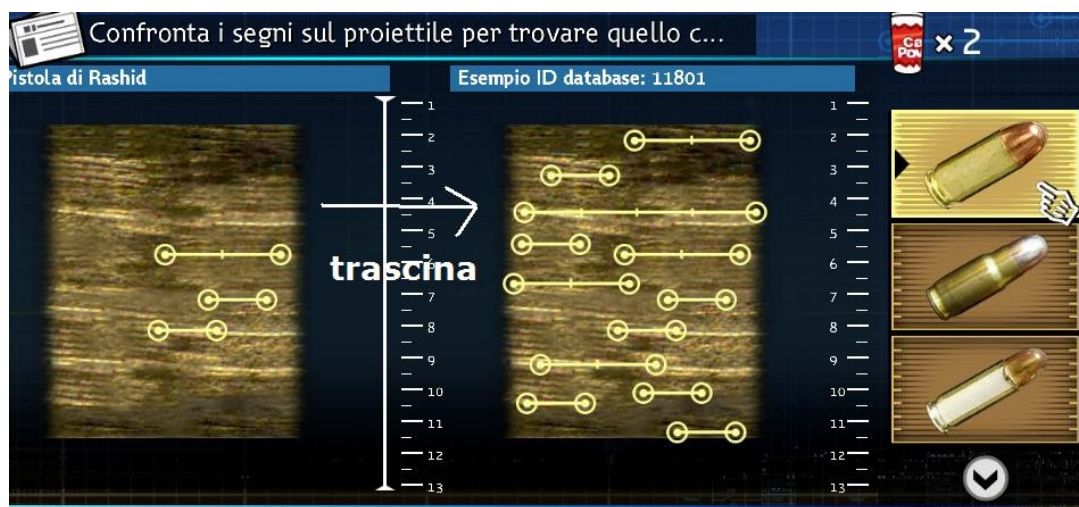
La bomba al plutonio esiste già con passaporto rubato con un visto per gli USA e rispondi con *“i terroristi hanno nel mirino gli stati uniti”*.

E-mail minacciosa di rashid con E-mail del ricatto di Husker e rispondi con *“le email di rashid dimostrano che ha reagito a un tentativo di ricatto”*.

Rashid reagisce al ricatto con Rashid ha chiamato il sergente gates e rispondi con *“rashid ordinò la morte di Johnson”*.

Analizza la pistola di Rashid by Abby

Vai al tavolo a sx indicato dalla freccia e trascina l'icona nel riquadro azzurro, scegli come sotto.



Interrogatorio by DiNozzo

Clicca prima che termini la barra blu circolare per avere più dettagli.

Trascina *“la pistola di rashid ha ucciso i seal”* nel riquadro azzurro.

Trascina *“rashid ordinò la morte di Johnson”* nel riquadro azzurro.

Trascina *“e-mail della dottoressa Marks”* nel riquadro azzurro.

Trascina *“i terroristi colpiranno gli usa”* nel riquadro azzurro.

Usa il computer per trovare le spedizioni Gentech Dynamics negli stati uniti by McGee

Vai al tavolo indicato dalla freccia, trascina l'icona nel riquadro azzurro e seleziona la password.

Spedizioni questa settimana: trascina *“scanner a raggi X”* nel riquadro a dx.

Rintraccia il segnale sospetto

Localizza il veicolo e tienilo al centro del mirino.

Esegui l'azione

Supera l'angolo a sx

Raggiungi la bomba

Avanza a dx e poi sali la condotta. Segui i percorsi indicati.

Disinnesca la bomba

Clicca la bomba e segui le istruzioni, alla fine taglia un filo. Non ho verificato ma credo che un filo valga l'altro, io ho tagliato il blu.

Fine.

Soluzione di Giuseppe