

PC DVD-Rom

BALKO

RYZYKOWNE ŚLEDZTWO

Poradnik

The Adventure Collection

7+

GRA W POLSKIEJ
WERSJI JĘZYKOWEJ

RTL



Poradnik do gry.
Balko ryzykowne śledztwo

Autor
Urszula

Data publikacji
Styczeń 2012 r.

PrzygodoMania.pl



Wszelkie prawa zastrzeżone.
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SPIS TREŚCI

ULICA – MIEJSCE ŚMIERCI

BIURO

KLUB FITNESS

DOM MANDY.

DOM ALEXA

DOM JANSENA

PRZYCZEPA.

BIURO

LABORATORIUM

BIURO

KLUB FITNESS

BIURO

Po bardzo głębokim zastanowieniu stwierdzam, iż plusem tej gry jest to, że jest taka krótka. Gdyby była jeszcze przez chwilę dłuższa, to bym jej nie ścierpiała, choć uznałam, że wypada mieć poradnik do tego czegoś.

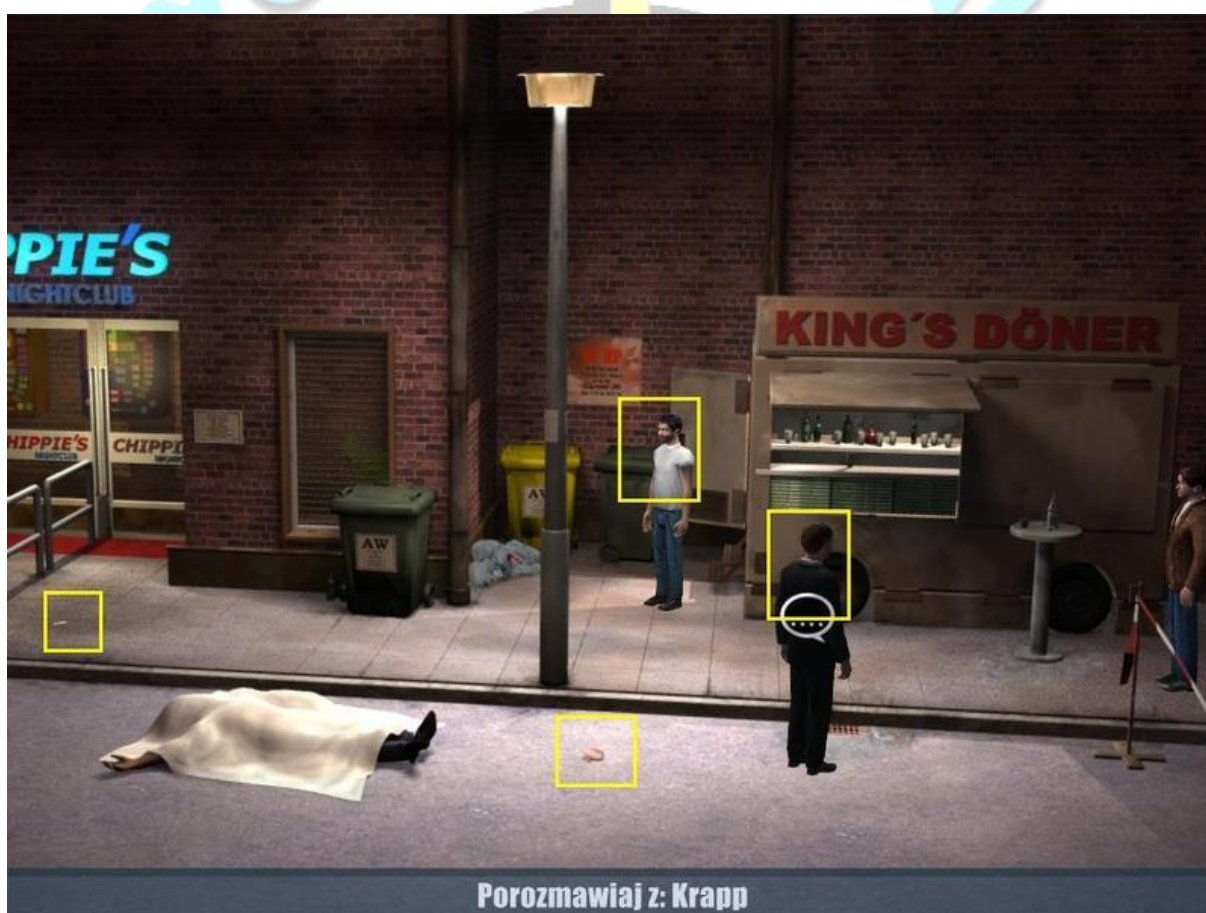
W trakcie rozmów/przesłuchań wybieramy zawsze kwestię pierwszą od góry i rozmawiamy tak długo, aż do wyczerpania tematu.

Wymagania

Pentium III 1.0 GHz, 256MB RAM, karta grafiki 32MB, 300MB HDD, Windows 2000/XP/Vista

Ulica – miejsce śmierci

- Podchodzimy do faceta w ciemnym garniturze jest to Krapp i rozmawiamy z nim.
- Podchodzimy do sprzedawcy i z nim również rozmawiamy
- Niedaleko zwłok leży szkło - podnosimy je
- Przy wejściu do klubu, leży niedopałek papierosa, jego również zabieramy.
- Ponownie rozmawiamy z Krappem i przy pomocy mapy przenosimy się do biura.



Biuro

- Rozmawiamy z Krappem – dowiadujemy się, że szef wraz z wynikiem sekcji biega po parku.
- Zabieramy ołówek z biurka i przy pomocy mapy udajemy się do parku.
- Rozmawiamy z szefem, ale na wynik sekcji musimy poczekać.
- Idziemy do sprzedawcy kebabu, koło klubu zamawiamy jeden i wracamy do parku.
- Dajemy szefowi kebab i wracamy do biura.
- Rozmawiamy z Krappem i na lewo podchodzimy do własnego biurka.
- Czytamy wynik sekcji zwłok – prawdopodobnie sterydy + ekstazy spowodowały zatrzymanie akcji serca.
- Ponownie rozmawiamy z Krappem – prosimy o przyprowadzenie najpierw Franka Sibe'a, a następnie Alexa Bonkewitzky'ego. W rozmowie z Krappem negujemy śmierć z powodu wypadku.
- Po przesłuchaniu obu aresztantów, jedziemy do klubu fitness.

Klub Fitness

- Kierując się w lewo wchodzimy do gabinetu właściciela klubu.
- Rozmawiamy z nim dowiemy się o przyczynie konfliktu i dostaniemy **klucz od szafki denata**.
- Przeszukujemy szafkę, ale nic w niej ciekawego nie znajdziemy za wyjątkiem **pilki do tenisa i planu treningów** – zabieramy te przedmioty i wracamy do właściciela popytać o sterydy.
- Właściciel zaprzecza jakoby je posiadał.



- Wracamy do szatni chowamy się za szafkami i przyłapujemy właściciela na gorącym uczynku, gdy wynosi sterydy z klubu.
- Przy pomocy mapy udajemy się do Mandy.

Dom Mandy

- Rozmawiamy z Mandy na wszystkie tematy – dostaniemy klucz, ale nie wiemy, do czego.
- Uzyskamy wiadomości na temat diler. Dowiemy się również o kłótni między denatem a Alenem.
- Wyjmujemy klucz z koperty i go oglądamy.
- Opuszczamy dom Mandy i jedziemy do Alexa.

Dom Alexa

- Rozmawiamy z nim na temat kłótni – dowiadujemy się, że pokłócił się również, z Himelem (profesorem wykładającym na uniwersytecie)
- Jedziemy na uniwersytet – zaczepia na sekretarka, która nie chce nas wpuścić do profesora.
- Wychodzimy na zewnątrz i **rzucamy piłką tenisową w samochód** stojący obok Jeepa profesora.
- Sekretarka wychodzi, a mi idziemy do gabinetu profesora i prowadzimy przesłuchanie.
- Idziemy do Klubu i aresztujemy diler.
- W biurze rozmawiamy z Krappem dajemy **sterydy** do analizy i prosimy o przyprawienie, diler.
- Przesłuchujemy go, a następnie jedziemy do domu Jansena.

Dom Jansena

- Używamy domofonu.
- Rozmawiamy z ogrodnikiem
- Wchodzimy do budynku rozmawiamy z dziadkiem denata, w trakcie rozmowy wystąpi napad astmy.
- Na stole leży **dozownik z lekiem** – zabieramy go i klikamy na dziadka.
- Inhalator nie działa, bo się przytkał.
- Klikamy na dziadka – **zabieramy klucze od gabloty.**
- Z gabloty zabieramy **order i odtykamy nim inhalator.**
- Ponownie używamy **leku na dziadku.**
- Ponownie rozmawiamy – dziadkiem **o kluczu**, który dała nam Mandy okaże się, że jest on do **skrytki bankowej.**
- **(Nie pojawi się ta opcja, jeśli klucz nie wyjmujemy z koperty i nie oglądniemy go)**



- Opuszczamy dom i ponownie rozmawiamy z ogrodnikiem.
- Jedziemy do domu denata.
- Z biurka zabieramy **notatnik** – zostajemy ogłuszeni i lądujemy w jakimś przyczepie kempingowej.

Przyczepa.

- Wchodzimy na krzesło i otwieramy **lufcik**.
- Odslaniamy dywan – otwieramy klapę i ze środka **zabieramy łom**.
- Używamy **łomu na drzwiach**.
- Na zewnątrz oglądamy **ślady opon**, udajemy się do biura.



Biuro

- Rozmawiamy z Krappem – do laboratorium się nie wejdzie o ile nie dostaniemy specjalnego zezwolenia do szefa.
- Idziemy na prawo do jego biura, ale nic nie wskóramy szef jest nadal na Nas wściekły.
- Idziemy do banku – **otwieramy skrytkę** (od lewej drugi rząd pierwsza skrytka) zabieramy ze środka **dyktafon oraz kasetę**.



Użyj: Skrytki bankowe

- Używamy dyktafonu, ale jest zepsuty.
- Jedziemy na uniwersytet.
- Rozmawiamy z sekretarką tak długo, aż opuści pokój.
- Koło segregatora na biurku leży **spinacz** - zabieramy go, i używamy w ekwipunku.
- Wygiętym **spinaczem** otwieramy szafkę pod oknem i zabieramy **dyktafon**.
- Przekładamy kasetę – odsłuchujemy ją, a następnie wchodzimy do gabinetu profesora.
- Rozmawiamy z nim i puściliśmy nagranie – profesor wyprze się jakoby to jego głos był nagrany.



- Jedziemy do klubu fitness
- Rozmawiamy ponownie z właścicielem i zabieramy ze stolka kasetę video.
- Pytamy o pozwolenie, czy możemy ją zabrać i udajemy się do biura.
- Kasetę dajemy szefowi – w zamian dostaniemy **klucz do laboratorium.**

Laboratorium

- Zabieramy kanister z wodą oraz miskę i szpachelkę.



- Jedziemy do Alexsa i zabieramy **worek gipsu**.
- Udajemy się do lasu - **do miski wlewamy wody, dodajemy gips, mieszamy szpachelką całość wylewamy na ślad opony**
- Zbieramy **odcisk gipsowy** i jedziemy na parking przed uniwersytet.
- Porównujemy odcisk z **samochodem profesora – pasuje**.
- Wchodzimy do środka rozmawiamy z profesorem, nadal nie przyznaje się do niczego, i twierdzi, że samochód został skradziony.
- Wychodzimy i chowamy się za kolumnę, aby śledzić profesora.
- Łączymy w parku i widzimy kłótnie, między profesorem a studentką.
- Gdy się profesor oddali rozmawiamy z nią.
- Okazuje się denat szantażował profesora, a ten mu groził.
- Ponownie udajemy się na uniwersytet, aby rozmawiać, nadal nic nie możemy od niego wyciągnąć.
- Idziemy do biura.

Biuro

- Rozmawiamy z Krappem
- Idziemy pogadać z szefem, ale ten medytuje siedząc na poduszce, na której leży anonim.
- Idziemy do klubu fitness i zabieramy **gwizdek z biurka właściciela.**
- Wracamy do biura i używamy **gwizdka na szefie.**
- Zabieramy **anonim** czytamy go i musimy się udać do **klubu fitness.**

Klub fitness

- Rozmawiamy z właścicielem.
- Idziemy do męskiej toalety, ciągniemy za **sznurek wystający z muszli.**



- Wracamy do Ricco – aresztujemy go.
- Udajemy się do biura.
- **Leki dajemy do zbadania.**
- Przesłuchujemy Ricco.
- Jedziemy do domu Mandy.
- Rozmawiamy z nią potwierdza zeznanie właściciela klubu fitness.
- Wracamy do biura

Biuro

- Przesłuchujemy Janesa – mamy nowe informacje
- Gdy chcemy opuścić biuro dzwoni laborantka podająca przyczynę zgonu.
- Ponownie przesłuchujemy Rococo.
- Jedziemy do Alexsa – rozmawiamy z jego matką.

- Aleks chce wyjechać.



- Na biurku leży **bloczek** do notatek zabieramy go.
- Używamy na nim *ołówka* – odczytujemy wiadomość. (**Wyrobisko 24**)
- Ponownie w biurze – przesłuchujemy Janesa.
- Jedziemy na **źwirownię**.
- Podsluchujemy rozmowę.
- Wkraczamy do akcji i kończymy grę.

Koniec