

PC  
DVD-ROM



# CSI:

KRYMINALNE ZAGADKI LAS VEGAS

POLSKA WERSJA  
**PL**  
NAPISY

**16+**  
TM

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



ATLANTIC

**CBS**  
Consumer F

**UBISOFT**



**PORADNIK DO GRY**  
**CSI: kryminalne zagadki Las Vegas**

**Autor**  
**Emma**

**Data publikacji**  
**styczeń 2013**

**PrzygodoMania.pl**

**Wszelkie prawa zastrzeżone**

**Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!**

## Spis treści

<b>SPRAWA PIERWSZA: „WEJŚĆ I WYJŚĆ”</b> .....	<b>3</b>
<b>SPRAWA DRUGA: „ROZPAL MNIE”</b> .....	<b>8</b>
<b>SPRAWA TRZECIA: „W RYTMIE GARVEYA”</b> .....	<b>12</b>
<b>SPRAWA CZWARTA: „UBAW PO PACHY W TRUPACH”</b> .....	<b>16</b>
<b>SPRAWA PIĄTA: „ŁABĘDZI ŚPIEW LEDY”</b> .....	<b>20</b>

### ***SPRAWA PIERWSZA: „WEJŚĆ I WYJŚĆ”***

#### **Wprowadzenie.**

Przechodzisz szkolenie, czyli początkowe czynności robisz pod dyktando. Dowiadujesz się jak masz działać, na co zwracać uwagę oraz jak zbierać i wykorzystywać zebrane dowody i poszlaki.

#### **HOTEL:**

Kliknij na ikonkę miejsca zbrodni, czyli na hotel. Zbadaj ciało dziewczyny, obejrzyj ślady z wykorzystaniem światła ultrafioletowego. Zbadaj prześcieradło, za pomocą lupy odszukaj włos i zabierz go pęsetą.



Zabierz też fragment prześcieradła, używając do tego rękawiczek. Pogadaj z właścicielem hotelu Bertem Sustenem i przeglądaj formularz rejestracyjny. Podejź do partnera Grissoma i zapytaj go o jakąś podpowiedź. Koniec szkolenia. Czas na samodzielne dochodzenie.

Podejź jeszcze raz do ofiary, zbadaj banknot umieszczony w jej ustach. Wyjdź ze zbliżenia, używając rękawiczek podnieś bransoletkę leżącą na podłodze za Grissomem. Przyjrzyj się też pilotowi, który leży pod fotelem, zastosuj na nim pędzel do ściągnięcia odcisków. Podobnie zrób na przyciskach telewizora.





Skieruj się do toalety i zbadaj luminolem plamę w zlewie, pobierz wacikiem próbkę krwi. Kliknij na nowe miejsce i przenieś się do:

### **POKÓJ JENNY STRICKLAND:**

Porozmawiaj z nią o bransoletce.

### **BIURO DETEKTYWA:**

Zapytaj o adres i przeszłość ofiary.

### **PROSEKTORIUM:**

Wypytaj doktora o przyczynę śmierci, czas zgonu, ranę na szyi, utratę krwi i czy znalazł coś ciekawego. W zamian dostaniesz próbkę naskórka oraz parę cennych informacji.

### **LABORATORIUM:**

Pogadaj z Gregiem, zbadaj pod mikroskopem znaleziony włos, ale brakuje materiału porównawczego.

Poszukaj w bazie danych komputera odcisku porównawczego do znalezionego na miejscu zbrodni. Wstaw odcisk, który jest cały, obejrzyj dane namierzonej osoby. Porównaj ze sobą odciski.



Pokaż Gregowi banknot, próbkę naskórka, próbkę krwi i kawałek prześcieradła.

### **MIESZKANIE KYLIE YARDSTRUM:**

Zbadaj leki na stole, pędzelkiem pobierz odciski palców i zabierz buteleczkę, używając rękawiczek. Odwróć się w stronę kuchni i tym samym sposobem weź z lady rachunki. Odstuchaj wiadomość na automatycznej sekretarce (telefon na końcu lady). Podejdź do komputera, przeglądaj folder „My Scheller”.

### **LABORATORIUM:**

Przełącz Gregowi butelkę z Interferonem i kasetę. Pokaż mu rachunki ofiary. Sprawdź w komputerze niekompletny odcisk oraz wydruk "Scheduler" z komputera Kylie, znajdziesz kartotekę Devona Rodgera. Na koniec porównaj częściowy odcisk z pilota (lewa strona monitora) z kartoteką Devona (prawa strona).



### BIURO DETEKTYWA:

Poproś Jima o nakaz pobrania DNA od właściciela hotelu oraz o możliwość jego przesłuchania. Porozmawiaj o jego przeszłości kryminalnej, zapytaj się czy ma jakieś rany i dlaczego nagrał się na automatycznej sekretarce. Na koniec pobierz jego DNA, ślinę za pomocą wacika, włosy pęsetą. Wróć do biura, zapytaj Jima o jakieś nowe informacje dotyczące ofiary oraz poproś o możliwość przesłuchania Devona i nakaz pobrania DNA. Devona zapytaj o jego stosunki z Kylie, o rany i zadrapania oraz o to, czy wiedział, że ofiara chorowała na żółtaczkę. Poproś go o zgodę na pobranie próbek DNA. Próbkę pobierz tak samo jak u Berta.

### LABORATORIUM:

Przeznacz Gregowi obie próbki DNA i naskórek spod paznokci. Pod mikroskopem porównaj włosy Berta i Devona z włosem znalezionym w miejscu zbrodni.

### BIURO DETEKTYWA:

Powiedz Jimowi, że chciałbyś jeszcze raz przesłuchać właściciela hotelu. Poproś go o wyjaśnienie obecności jego krwi w hotelowej łazience.

Następnie poproś Jima o ściągnięcie Devona. Zapytaj go, jak wytłumaczy obecność jego naskórka pod paznokciami Kylie.

## ***SPRAWA DRUGA: „ROZPAL MNIE”***

Animacja

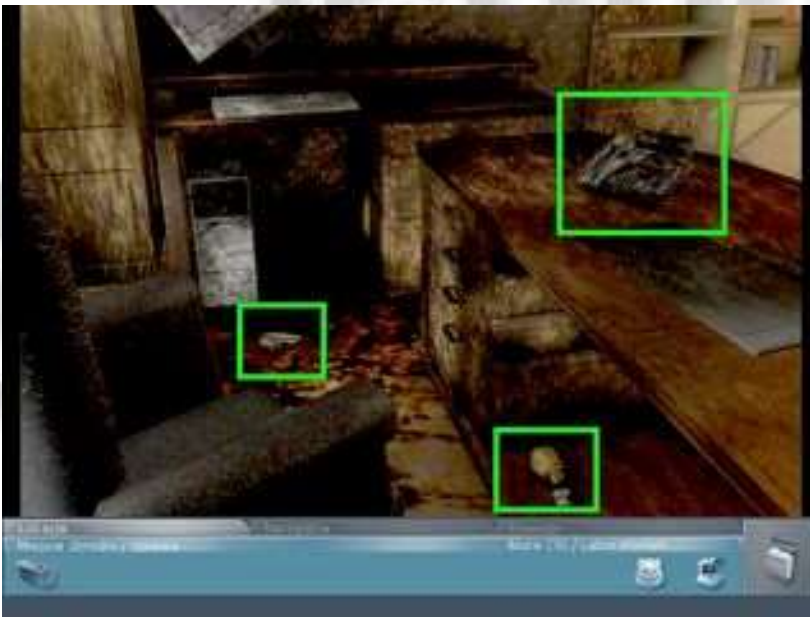
### **MIEJSCE ZBRODNI:**

Przyjrzyj się kawałkom szkła na podłodze pod oknem. Podejdź do biurka, zbadaj resztki spalonego kawałka papieru, użyj ninhydryny, by znaleźć odciski palców. Przeszukaj spalony zakątek z prawej strony biurka (prawej - patrząc oczami gracza). Użyj na zbliżonym kawałku materiału ultrafioletowego światła, zabierz dowód (w rękawiczkach), weź też kawałki kolorowego szkła (w rękawiczkach). Zbadaj telefon, kliknij „redial”. Oglądnij obraz ze spalonego miejsca i pobierz próbkę oparów, wykorzystując Sniffer.



Obejrzyj podłogę z drugiej strony biurka. Podnieś szmatę (w rękawiczkach) leżącą obok komputera, zabierz też zapalniczkę (pod biurkiem).





Wydź na zewnątrz i zbadaj ziemię pod oknem, zrób odlew używając gipsu, zabierz też pęsetą odłamek szkła.



Pogadaj z Gray'em, zapytaj co się spaliło, jakie poniósł straty, kogo podejrzewa, gdzie może przebywać Ritchie oraz czy wie coś na temat znalezionej zapalniczki.

### **LABORATORIUM:**

Pokaż Gregowi wszystkie znalezione dowody (próbkę oparów, odlew śladów z ziemi, kolorowe szkło, spalony strzęp materiału, spaloną szmatę, zapalniczkę i odłamek szkła). Zbadaj odcisk palca w komputerze.

Zapoznaj się z kartoteką Jamesa Ritchiego.

### **BIURO DETEKTYWA:**

Poproś o sprowadzenie Ritchiego i spytaj szefa, gdzie może aktualnie przebywać Ritchie.

### **BIURO JAMESA RITCHIEGO:**

Wypytaj Jamesa o to, czy posiada własny samolot, czy dobrze zna Gray'a, jaką miał przeszłość kryminalną i co robiły jego odciski palców na kawałku spalonego papieru w domu Gray'a, gdzie był w czasie pożaru, co może powiedzieć o znajomych Gray'a.

### **BIURO DETEKTYWA:**

Zapytaj czy Gray posiada samolot i czy Ritchie rzeczywiście był w samolocie w czasie pożaru.

### **LOTNISKO HENDERSON EXECUTIVE:**

Zbadaj tył samolotu (T – 146). Idź na przód samolotu i zajrzyj do beczki, używając rękawiczek wyciągnij szmatę ze smarem. Przeczytaj informację na paczkach i zabierz ją (w rękawiczkach).



Podejdź do biurka i zapoznaj się z dokumentem wskazującym na kłopoty finansowe Gray'a i z użyciem rękawiczek zabierz list.

### **LABORATORIUM:**

Pokaż Gregowi szmatę z hangaru.

### **BIURO DETEKTYWA:**

Poproś Jima o możliwość przesłuchania Gray'a. Zadaj mu wszystkie możliwe pytania dotyczące szkła za oknem, wina z Ameryki Południowej, dostępu do paliwa lotniczego, warunków kontraktu i szmaty z hangaru.

### **SZOPA JASONA GRAY'A:**

Przyjrzyj się śladom sprzed samych drzwi, zrób dwa gipsowe odlewy. Zbadaj klamkę za pomocą pędzla do zbierania odcisków.



Wejść do środka, przyjrzyj się butelkom na półce i zabierz jedną z nich. Obejrzyj kanister, z wlewu pobierz wacikiem próbkę. Podejść do gwoździ wbitych w ścianę i pęsetą zabierz włókno.

### **LABORATORIUM:**

Przełącz Gregowi zdobyte materiały: włókno i próbkę z kanistra. Zbadaj w komputerze oba odciski butów, porównaj je z danymi. Następnie zbadaj w komputerze podwójne odciski palców, a później osobno każdy z nich. Zapoznaj się z aktami Stana Ginnsa.

## **BIURO DETEKTYWA:**

Poproś o przesłuchanie Jasona, ale nic ciekawego nie powie, wezwij więc Ginnsa. Zapytaj go o numer buta, znajomość z Gray'em i gdzie był w czasie pożaru. Później znów poproś detektywa o możliwość przesłuchania Gray'a, zapytaj go ponownie o Stana Ginnsa. Na koniec znów poproś Stana. Zapytaj go, czy wie coś na temat podpalenia, czy odwiedził dom Gray'a oraz jak wytłumaczy obecność swoich odcisków palców na klamce szopy Gray'a.

## ***SPRAWA TRZECIA: „W RYTMIE GARVEYA”***

Obejrzyj głowę ofiary, zrób odlew rany mikrosilem. Zbadaj rany na ciele i obejrzyj ślady krwi na jezdni. Pobierz wacikiem próbkę. Oglądnij lupą metalowy przedmiot na jezdni, leżący za stojącym policjantem. Na środku przychepione jest czerwone włókno, zabierz je pęsetą.



Zabierz klucz, używając rękawiczek. Obróć się w kierunku samochodu, zabierz (w rękawiczkach) broń leżącą przed nim, ale najpierw pobierz pędzelkiem odciski palców. Zajrzyj do wnętrza wozu policyjnego, obejrzyj kartę policjanta z podejrzaną datą urodzin (znów w rękawiczkach). Wyrwij też pierwszą kartkę z notatnika leżącego na fotelu. Przyjrzyj się plamie na fotelu kierowcy. Użyj na plamie luminolu. Pobierz wacikiem próbkę.

### **PROSEKTORIUM:**

Wypytaj Ala o wszystkie możliwe dane i spostrzeżenia na temat obrażeń, powodu śmierci itp. Otrzymujesz od niego pociski.

### **LABORATORIUM:**

Daj Gregowi 3 dowody – przedmioty (klucz, broń i naboje), 2 dowody – dokumenty (dowód osobisty i kartkę z notatnika), a z poszlak/odcisków: odlew rany, obie próbki krwi (z jezdni i fotela) i czerwone włókno. Odcisk z broni sprawdź w komputerze, podobnie jak dowód osobisty.

### **TROPICANA AVENUE ROADSIDE:**

Zabierz broń, używając rękawiczek.

### **LABORATORIUM:**

Oddaj znaną broń Gregowi i podejź do komputera, włącz czat i pogadaj.

### **BIURO DETEKTYWA:**

Poproś Jima, żeby namierzył właściciela domeny.

### **DOM JACKA RILEY'A:**

Porozmawiaj z Jackiem o zbrodni, o Sutherlandzie, spytaj o posiadanie magnum, możliwości rozejrzenia się po domu i namierzeniu wskazanego IP z czata.

### **BIURO DETEKTYWA:**

Poproś o nakaz przeszukania domu Riley'a.

### **DOM JACKA RILEY'A:**

Zwróć uwagę na książki na stole. Zajrzyj do komputera, poznasz w ten sposób IP Sutherlanda oraz zdjęcia z miejsca zbrodni. Zbadaj pędzelkiem odciski palców na puszcze i oglądnij wycinki prasowe na tablicy.

### **BIURO DETEKTYWA:**

Poproś o namierzenie adresu z IP i zapytaj o kontakty Riley'a z uniwersytetem. Pojawiła się nowa lokacja,

ale zostały nam do zbadania odciski z puszki.

### **LABORATORIUM:**

Zbadaj w komputerze odciski.

### **DOM JACKA RILEY'A:**

Zapytaj go o kontakty z uniwersytetami i dostęp do uczelnianych sal.

### **LABORATORIUM KOMPUTEROWE UNLV:**

Pogadaj z profesorem Franklinem, zapytaj go o komputer z namierzonym IP, kto ma dostęp do laboratorium komputerowego i czy słyszał o sprawie Deschamps. Wypytaj też o Laskina. Zbadaj pędzelkiem odciski palców na puszcze.



### **LABORATORIUM:**

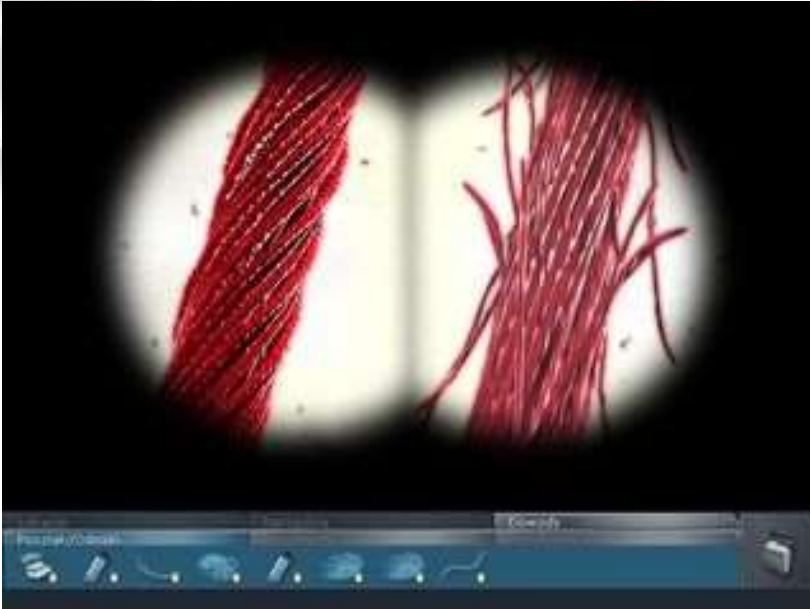
Porównaj odciski palców z puszki z laboratorium - z bazą danych komputera.

### **BIURO DETEKTYWA:**

Poproś o sprawdzenie Laskina i sprowadzenie go na przesłuchanie. Zapytaj go o sweter, stronę internetową i przedmiot studiów. Dowiedz się, co robił w chwili zbrodni. Pobierz włókna z jego swetra (pęsetą).

### **LABORATORIUM:**

Daj Gregowi włókno ze swetra Laskina do porównania z włóknem z miejsca zbrodni. Możesz sobie obie próbki zbadać pod mikroskopem.



### **LABORATORIUM KOMPUSEROWE UNLV:**

Zbadaj pomieszczenie, zwróć uwagę na czerwony sweter na fotelu. Powiększ szkłem powiększającym fragment swetra, taśmą klejącą zbierz łupież, a potem z użyciem rękawiczek weź sweter (tylko wyjdź ze zbliżenia).

### **LABORATORIUM:**

Daj Gregowi płatki łupieżu i znaleziony sweter. Porównaj włókna z miejsca zbrodni ze swetrem (pod mikroskopem).

### **BIURO DETEKTYWA:**

Poproś o nakaz zbadania DNA Riley'a, Franklina i Laskina.

### **DOM JACKA RILEY'A:**

Użyj wacika na ślinie, by pobrać DNA.

### **LABORATORIUM KOMPUSEROWE UNLV:**

Zapytaj profesora, co robił w chwili przestępstwa, co wie o morderstwie Garvey'a. Pobierz mu próbkę DNA (wacikiem).

### **LABORATORIUM:**

Daj Gregowi do zbadania obie próbki śliny.

### **BIURO DETEKTYWA:**

Poproś Jima o ściągnięcie profesora na przesłuchanie. Zapytaj Franklina o sweter i okrycia w sprawie Deschamps'a. Poproś o wyjaśnienie, skąd się wzięło jego włókno na miejscu zbrodni oraz zadaj pytanie o morderstwo Garvey'a.

## ***SPRAWA CZWARTA: „UBAW PO PACHY W TRUPACH”***

Odsłuchaj sobie poszczególne sekwencje dźwięku, a następnie odtwórz głos mężczyzny. Przysłuchaj się głosom w tle (najpierw klikasz na analizę dźwięku, a później na katalog internetowy). Pojawia się nowa lokacja.

### **HOTEL I KASYNO MONACO:**

Obejrzyj sobie słonia i rozejrzyj się po pomieszczeniu, najpierw będzie nas interesował telefon.





Zbierz odciski palców ze słuchawki i przycisków. Odwróć się w stronę beczek i zrób odlew słabo widocznych śladów przed beczkami. Kliknij też na same beczki. Porozmawiaj z treserem, zapytaj o beczki, pozwolenie na ich otwarcie, oraz o to, czy widział coś podejrzanego, jakieś samochody itp. Użyj na lewej beczce kamery z czujnikiem podczerwieni.



Zrób zbliżenie twarzy, zwróć uwagę na żetony w ustach, zabierz je. Wyjdź ze zbliżenia i obejrzyj spodnie ofiary, zrób znów zbliżenie i pobierz 2 materiały dowodowe ze spodni, używając taśmy klejącej na brązowej i zielonej plamie (każda czynność w dodatkowym zbliżeniu).

### **PROSEKTORIUM:**

Zapytaj Ala o przyczynę śmierci, czas zgonu oraz czy była na coś uczulona. Dostaniesz wymaz pyłków z jamy nosowej.

### **LABORATORIUM:**

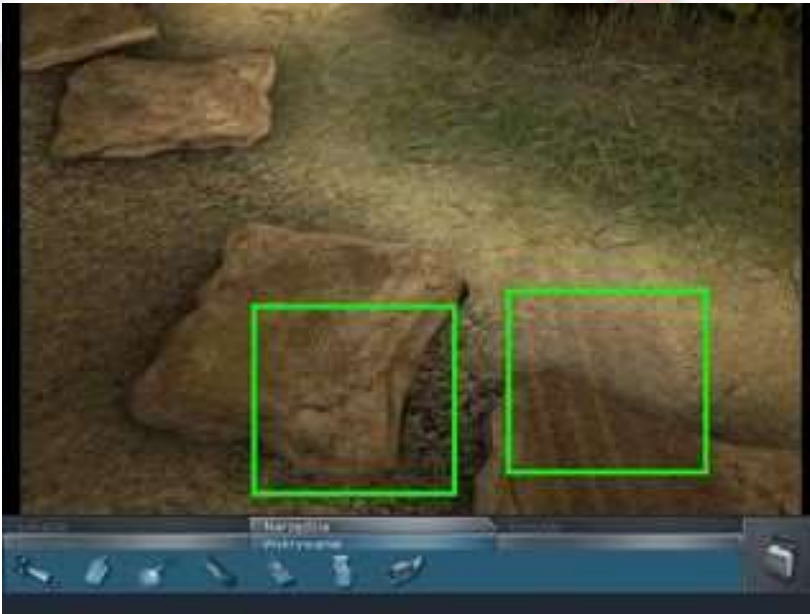
Zapytaj Grega o wymaz pyłków (daj mu go). Przekaż obie próbki plam ze spodni ofiary i zbadaj w komputerze odlew bieżnika oraz odciski palców.

### **BIURO DETEKTYWA:**

Zapytaj o to kim była ofiara, kiedy zgłoszono zaginięcie ofiary. Poproś o analizę listy pyłków. Spytaj też o nakaz przeszukania domu ofiary.

### DESERT GARDENS:

Obejrzyj drzwi, cofnij się i podejdź do kosza na śmiecie. Podnieś klapę i zastosuj lupę, odnajdziesz coś podobnego do włosa, zabierz dowód pęsetą. Podnieś w rękawiczkach chustkę do nosa. Wyjdź ze zbliżenia, odwróć się na prawo, przyjrzyj się śladom opon i zastosuj elektrostatyczny próbnik pyłów.



Wyjdź ze zbliżenia i przyjrzyj się płytce obok, kliknij na nią i pobierz pęsetą próbkę. Obejrzyj też przygniecioną trawę, powyżej śladów opon.

### LABORATORIUM:

Daj Gregowi do zbadania chusteczkę do nosa i próbkę gleby. Pokaż włos znaleziony w chusteczce. Sprawdź w komputerze odlew bieżnika i porównaj go z odlewem z kasyna.

### PROSEKTORIUM:

Zapytaj Ala, czy ofiara miała raka, o ślady Maxaminy we krwi i czy da próbkę DNA dla Grega.

### LABORATORIUM:

Przełącz się na Grega i przekaż mu próbkę DNA. Możesz sobie obejrzeć włos pod mikroskopem.

### BIURO DETEKTYWA:

Zapytaj się o Maxaminę i gdzie jest rozprawdzana.

### **APTEKA:**

Zapytaj Ledę, czy Sophia realizowała tu swoje recepty, kto ostatnio kupował Maxaminę i kiedy ostatni raz widziała doktora Wilkina.

### **GABINET LEKARSKI:**

Porozmawiaj z doktorkiem i spytaj czy znał ofiarę, czy przepisywał jej Maxaminę, czy posiada ciężarówkę, kto ma do niej klucze, gdzie trzyma półciężarówkę i gdzie przebywał w czasie, gdy popełniono morderstwo.

### **BIURO DETEKTYWA:**

Zapytaj, czy ofiara była pacjentką dr Wilkina.

### **POSIADŁOŚĆ WILKINSONA:**

Porozmawiaj z żoną doktora i dowiedz się, czy jest tu ciężarówka męża, czy rozmawia z mężem o pacjentach, czy wspominał o Sophii Benedetti, czy byli razem, kiedy popełniono zbrodnię.

### **GARAŻ WILKINSONA:**

Zbadaj opony, używając taśmy klejącej. Wejdź na tył samochodu, podnieś w rękawiczkach kawałki drewna i rachunek za drewno. Zrób zbliżenie odbarwionej podłogi z prawej strony i pobierz wacikiem próbkę z plam.



### **LABORATORIUM:**

Daj Gregowi kawałki drewna i próbkę płamy z wozu Wilkinsona. Zbadaj w komputerze odcisk opony i porównaj go z odlewem bieżnika z ogrodu (Desert Garden).

### **BIURO DETEKTYWA:**

Spytaj o to, kiedy Wilkinson zamawiał drewno i czy może przyprrowadzić Ledę Callisto na przesłuchanie. Wypytaj ją, czy ma romans z dr Wilkinsonem, co może powiedzieć o jego zamówieniach na maxaminę, kiedy ostatni raz widziała ciężarówkę Wilkinsona i czy można pobrać jej próbkę DNA (pobierz wacikiem).

### **BIURO DETEKTYWA:**

Poproś o ściągnięcie doktorka na przesłuchanie. Zapytaj, czy miał romans z Sophią, czemu żywica z jego półciężarówki znaleziona została na ciele ofiary, co powie o związku z Ledą i czy pozwoli pobrać próbkę DNA (wacikiem).

### **BIURO DETEKTYWA:**

Poproś o przyprawienie pani Wilkinson na przesłuchanie. Dowiedz się, kiedy ostatni raz prowadziła półciężarówkę męża, czy wie coś o Ledzie Callisto i czy zgodzi się na pobranie próbki DNA (wacik).

### **LABORATORIUM:**

Pokaż Gregowi próbki DNA Ledy, doktorka i jego żony.

### **BIURO DETEKTYWA:**

Ponownie wezwij doktorka i spytaj go o telefony do Ledy Callisto. Wróć do biura detektywa i wezwij Ledę na przesłuchanie. Przekaż jej wyniki DNA.

## ***SPRAWA PIĄTA: „ŁABĘDZI ŚPIEW LEDY”***

Zapytaj Jima co wie o Ledzie, czy ma komplet odcisków Ledy i czy powiedziała coś, co może nam pomóc.

### **CELA:**

Zapytaj Ledę, czemu się tak zachowuje, co zrobiła z Grissomem i dlaczego zabiła Sophie.

### DOM LEDY:

Zwróć uwagę na komórkę leżącą na lewej sofie, użyj pędzelka do odcisków palców.



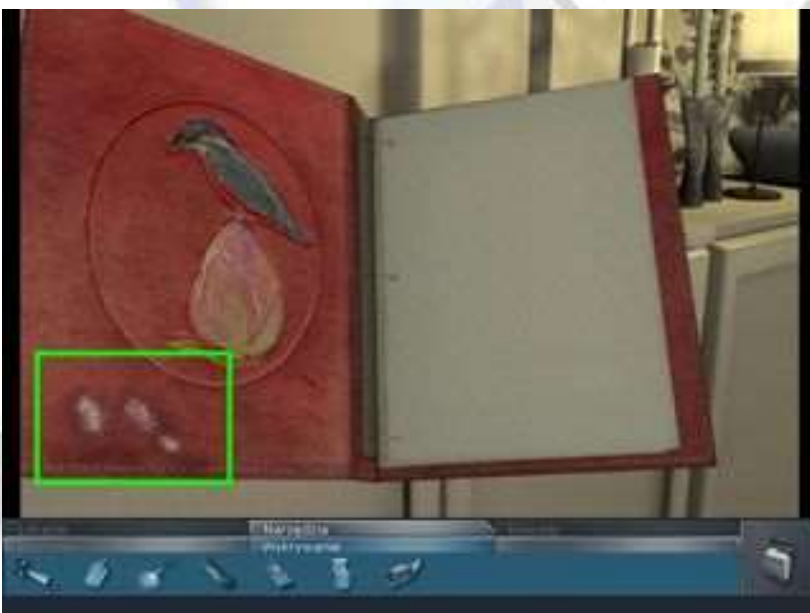
W rękawiczkach zabierz telefon. Zrób zbliżenie stoliczka znajdującego się między sofami i znów, używając rękawiczek, zabierz żetony. Odwróć się w lewo, w rogu przy koszu stoi następny stoliczek. Zabierz częściowo spalony fragment papieru (rękawiczki). Sprawdź ninhydriną odciski na drugim kawałku nadpalonego papieru.



Zabierz go (w rękawiczkach). Wyjdź ze zbliżenia i weź leżące nieopodal 2 kluczyki. Obejrzyj płamę na prawym regale, pobierz wacikiem próbkę.

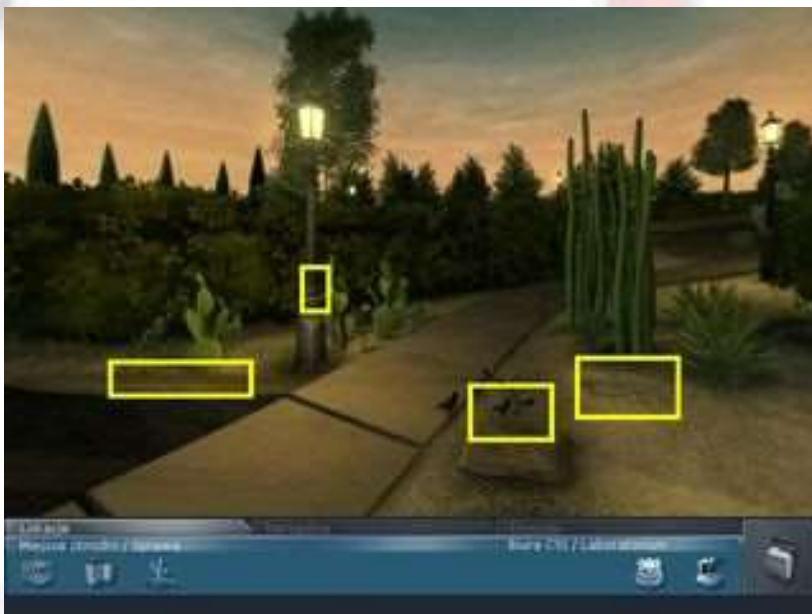


Przyjrzyj się teraz książce z lewego regału, przeczytaj fragment o greckiej tradycji pochówku (moneta w ustach). Podejdź do telewizora i podnieś leżącą pod nim butelkę z dziwną substancją. Skieruj się w drugą stronę pokoju, obejrzyj album na szafce. Zabierz pierwszą folię z odcisniętym zdjęciem. Pod ptaszkiem z drugiej strony są wyraźne ślady palców, zberz je, używając do tego pędzelka.



### DESERT GARDENS:

Porozmawiaj z ogrodnikiem, zapytaj go o nowe dowody, co się ostatnio wydarzyło w ogrodzie i czy widziano tu kogoś przypominającego Grissoma. Odwróć się i przyjrzyj miejscu, gdzie siedzą ptaki, zabierz robaka (pęsetą). Przyjrzyj się lampie, jest tam jakieś otarcie. Obejrzyj ciemniejsze plamy i w zbliżeniu pobierz próbkę pęsetą. Obejrzyj jeszcze ślad buta na ziemi, zrób gipsowy odlew (na prawo od ptaków, gdzie braliśmy robaka).



### LABORATORIUM:

Przełącz się na Grega i przekazaj mu próbkę oleistej substancji, ślady farby, fragment spalonego papieru i artykułu z gazety, plastikowy laminat, żeton a także telefon, oba kluczyki i butelkę z ciecżą. Możesz obejrzeć pod mikroskopem robaka. Sprawdź w komputerze odciski palców z gazety i z albumu, porównaj je ze sobą. Zbadaj też w komputerze ślad bieżnika i odlew stopy.

### BIURO DETEKTYWA:

Poproś o ustalenie panińskiego nazwiska Ledy, nakaz ponownego otwarcia hotelu Champagne. Zapytaj się też, czy możemy odzyskać ślady półciężarówki Wilkinsona. Dostaniesz też materiał dowodowy z wcześniejszych spraw.

### LABORATORIUM:

Pokaż Gregowi garotę, żeton z hotelu i banknot z ciała Kylie. Sprawdź w komputerze odciski z butelki po lekach, porównaj je z odciskami z gazety i albumu. Sprawdź ślady bieżnika z ciężarówki L-160 i porównaj je z

odlewem bieżnika z Desert Garden.

#### **BIURO DETEKTYWA:**

Poproś o wydanie nakazu wznowienia sprawy Kylie Yardstrum i na ponowne zbadanie ciężarówki Wilkinsona.

#### **REZYDENCJA WILKINSONA:**

Zapytaj doktora, gdzie przebywał w ciągu ostatnich kilku godzin i gdzie jest jego ciężarówka.

#### **GARAŻ WILKINSONA:**

Zapytaj Wilkinsona, czy to możliwe żeby Leda zabrała półciężarówkę.

#### **CELA:**

Spytaj Ledę czy znała Kylie i czy obezwładniła i wywiozła Grissoma.

#### **BIURO DETEKTYWA:**

Poproś o nakaz wznowienia sprawy Kylie.

#### **POKÓJ HOTELOWY:**

Zapytaj właściciela hotelu o to, czy ktoś wchodził lub wychodził z hotelu w noc zabójstwa i czy Kylie zawsze korzystała z jednego pokoju. Podejdź do okna i wyjdź na schody przeciwpożarowe. Zbadaj tłusty ślad na dole okna, pobierz wacikiem próbkę.





### **MIESZKANIE KYLIE YARDSTRUM:**

Zajrzyj do komputera i otwórz folder „My Scheduler”.

### **LABORATORIUM:**

Daj Gregowi wymaz zacięku z hotelu. Sprawdź w komputerze wydruk „My Scheduler” .

### **BIURO DETEKTYWA:**

Zapytaj Jima, czy może odnaleźć Bernarda Murphy’ego i gdzie on teraz przebywa oraz czy może wysłać list gończy za ciężarówką Wilkinsona.

### **CELA:**

Zapytaj Ledę o ojca, dlaczego został zwolniony z CSI, dlaczego popełnił samobójstwo i czy zabiła Sophie, winiąc ją za zwolnienie ojca.

### **BIURO DETEKTYWA:**

Zapytaj Jima, jaką rolę odegrał Grissom w zwolnieniu Bernarda Murphy’ego oraz która szafka odpowiada kluczykowi 10072.

### **CELA:**

Spytaj Ledę czy wiedziała, że Grissom sporządził dokument wskazujący na niewinność jej ojca.

### BIURO DETEKTYWA:

Zapytaj Jima, czy znaleźli już szafkę pasującą do klucza.

### MAGAZYN U-KEEP:

Podejdź do skrytki, później do śmietnika. Podnieś w rękawicze metalowy pręt, a następnie wyjdź ze zbliżenia i idź na wprost, znów w rękawicze podnieś beczkę, która posłuży za dźwignię.

### KONIEC

*Solucja napisana jest w ten sposób, by osiągnąć maksymalne wyniki w grze i skorzystać z wątpliwej nagrody obejrzenia 10 obrazków po każdym rozdziale. Ani razu nie została więc użyta podpowiedź, a w czterech rozdziałach osiągnęłam 100% zebranych dowodów. Jedynie w 4 rozdziale "Ubaw po pachy w trupach" nie udało mi się to i mój wynik to "tylko" 96%. Gdyby ktoś mógł poprawić moją nieudolność wzrokową lub chwilowy brak skojarzeń, to proszę o kontakt na PW*