

CSI: Kryminalne Zagadki

Las Vegas

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

CSI: Kryminalne Zagadki Las Vegas

autor: Bartosz „Bartek” Sidzina

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

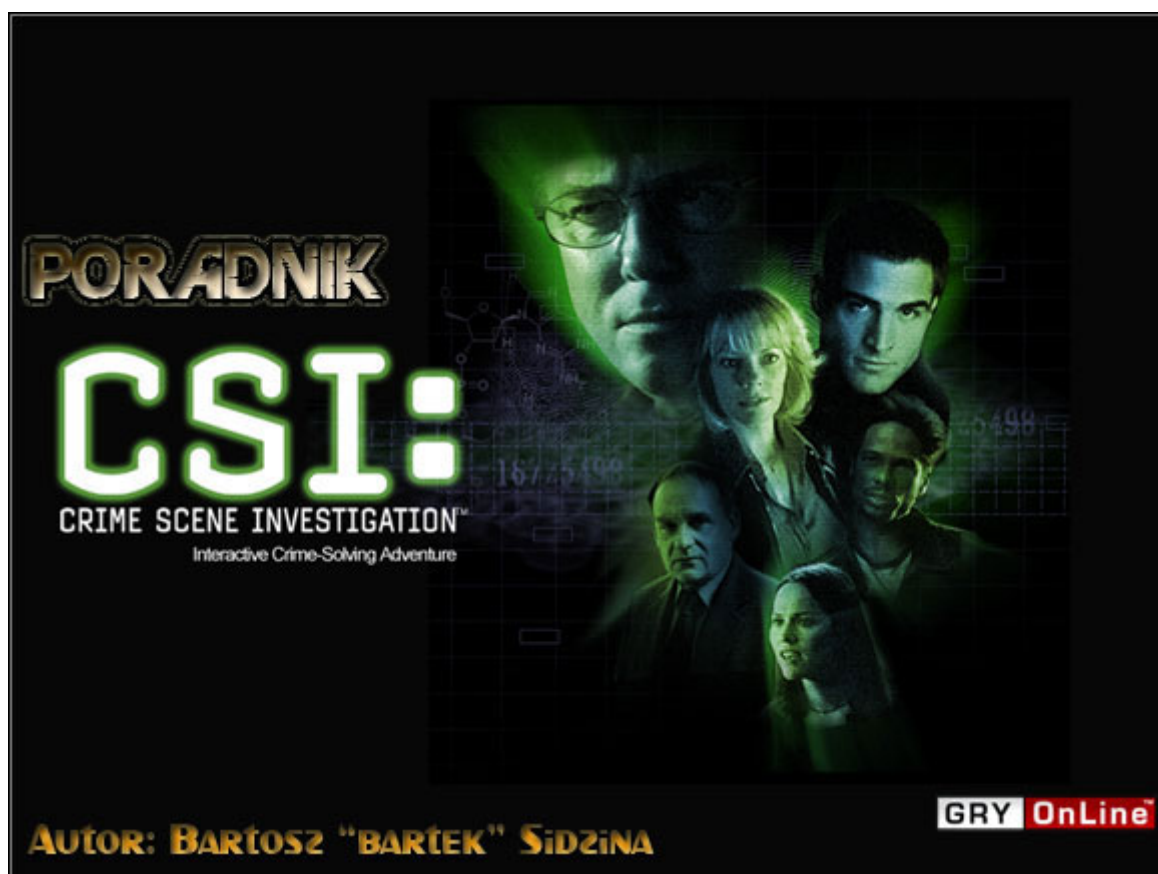
[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Informacje podstawowe	4
Opis przejścia	6
Śledztwo #1: „Wejść i wyjść”	6
Śledztwo #1: Pytania	20
Śledztwo #2: „Rozpal mnie”	22
Śledztwo #2: Pytania	32
Śledztwo #3: „W rytmie Garvey’a”	34
Śledztwo #3: Pytania	47
Śledztwo #4: „Ubaw po pachy w trupach”	49
Śledztwo #4: Pytania	61
Śledztwo #5: „Łabędzi śpiew Ledy”	63
Śledztwo #5: Pytania	76
Dodatki	78
Śledztwo #1: „Wejść i wyjść”	78
Śledztwo #2: „Rozpal mnie”	80
Śledztwo #3: „W rytmie Garvey’a”	82
Śledztwo #4: „Ubaw po pachy w trupach”	84
Śledztwo #5: „Łabędzi śpiew Ledy”	86
Mistrzowska premia	88

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Witam bardzo serdecznie w nieoficjalnym poradniku do *CSI: Kryminalne Zagadki Las Vegas*. Znajdziesz tutaj kompletny opis przejścia gry krok po kroku. Z racji, że gra przygodowa opiera się przede wszystkim na łamigłówkach, zalecam zagłębienie do poradnika jedynie w sytuacji gdy się „zaciąłeś” w którymś miejscu.

W grze wcielasz się w postać stażysty przydzielonego do pracy na nocnej zmianie w Laboratorium Kryminalnym Las Vegas. Celem gry, jest zebranie materiału dowodowego wystarczającego do aresztowania podejrzanego.

Poradnik został zrobiony na podstawie polskiej wersji (2.0) gry. Nie przedłużając, życzę miłej zabawy z *CSI: Kryminalne Zagadki Las Vegas*.

Informacje podstawowe

Pasek zadań na dole ekranu, podzielony jest na 3 główne zakładki:

- Lokacje
- Narzędzia
- Dowody (Poszlaki/Odciski,

Lokacje



#1 Pojawiają się, gdy zdobędziesz jakąś nową poszlakę, bądź adres świadka/podejrzanego.

#2 Prosektorium (Al Robbins), Biuro detektywa (Jim Brass) oraz Laboratorium (Greg Sanders).

Narzędzia

Zbieranie:



	Wacik – służy do pobierania próbek oraz DNA z powierzchni i ciał
	Rękawiczki – służą do zbierania większych dowodów
	Pęseta – służy do zbierania mniejszych dowodów
	Gips – służy do wykonywania gipsowych odlewów odcisków
	Mikrosil – służy do sporządzania odlewów ran
	Taśma klejąca – służy do zdejmowania materiałów śladowych z ubrań/obiektów
	Elektrostatyczny próbnik pyłów – służy do pobierania pyłów z rozmaitych powierzchni

Wykrywanie:



	Szkoło powiększające – powiększa ślady
	Ninhydryna – ujawnia odciski palców ukryte na powierzchniach porowatych
	Pędzel do odcisków – służy do nanoszenia proszku do wykrywania odcisków palców
	Światło ultrafioletowe – uwidacznia lub zwiększa widoczność śladów
	Sniffer – służy do pobierania próbek gazów i oparów
	Luminol – sprawia, że ślady krwi połyskują
	Kamera z czujnikiem podczerwieni – służy do wykrywania śladów ciepła wewnątrz przedmiotów

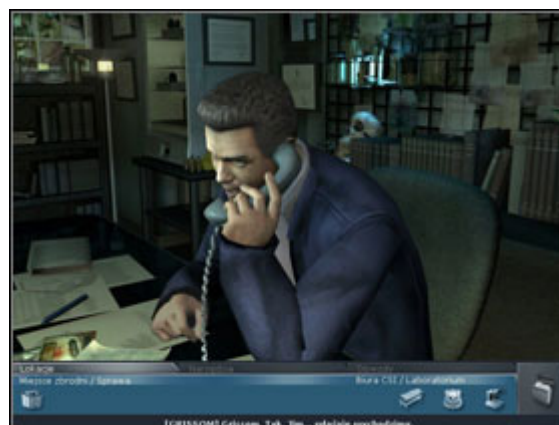
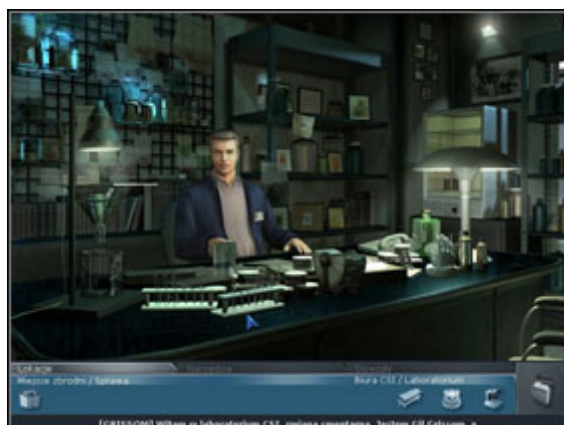
Każdy znaleziony przedmiot w zależności od jego wielkości, zabieraj za pomocą rękawiczek lub pęsety. Odcisków szukaj w większości przypadków za pomocą pędzelka. Jeśli wymagane by było akurat użycie jakiegoś innego narzędzia (np. ninhydryny) to przy danym opisie będę o tym informował.

Ostatnia uwaga, to komputer w laboratorium. Jeśli w poradniku spotkasz się z takimi określeniami jak przeskanuj/zeskanuj/sprawdź, to oznacza to, że dany materiał dowodowy (zazwyczaj odcisk palca, odlew bieżnia/buta lub jakiś dokument) należy przeciągnąć do jednego z dwóch okienek w komputerze, a następnie kliknąć „Szukaj”.

Opis przejścia

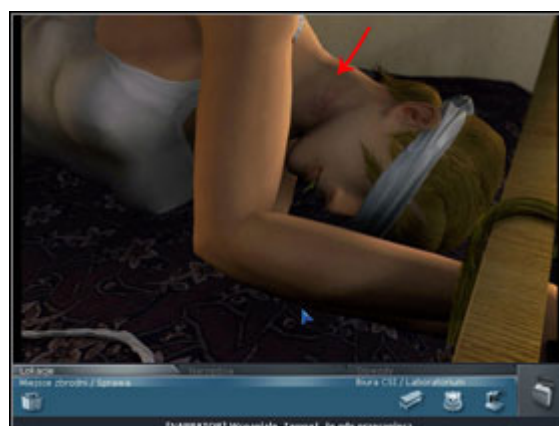
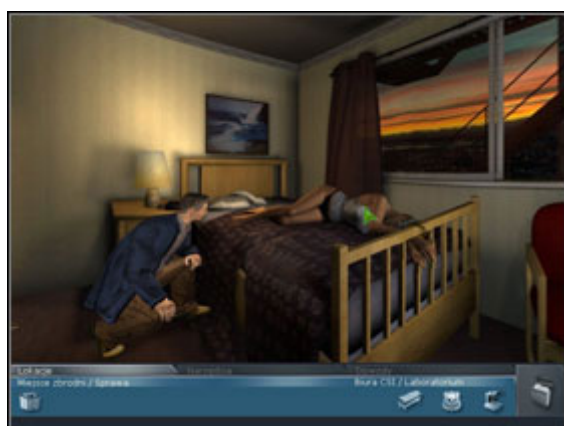
Śledztwo #1: „Wejść i wyjść”

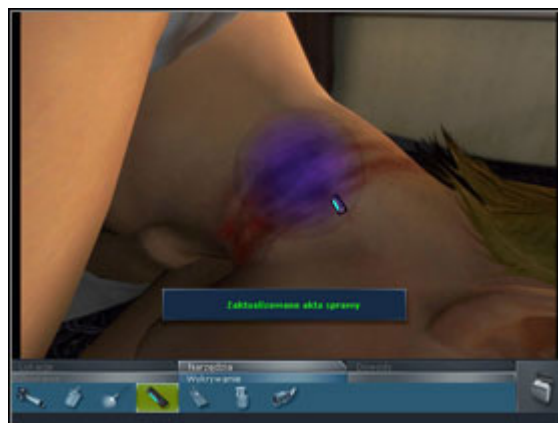
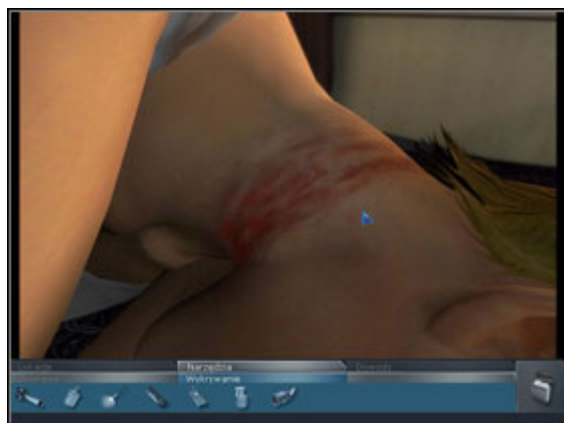
Wprowadzenie



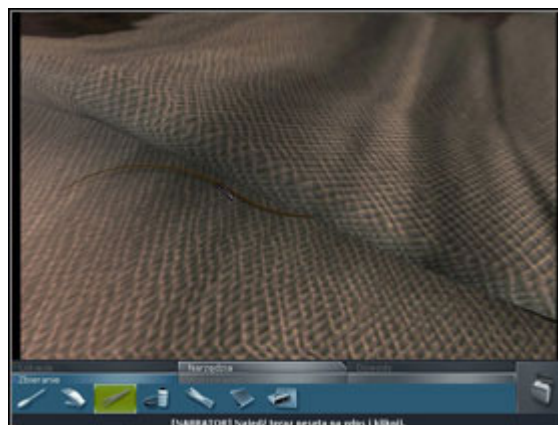
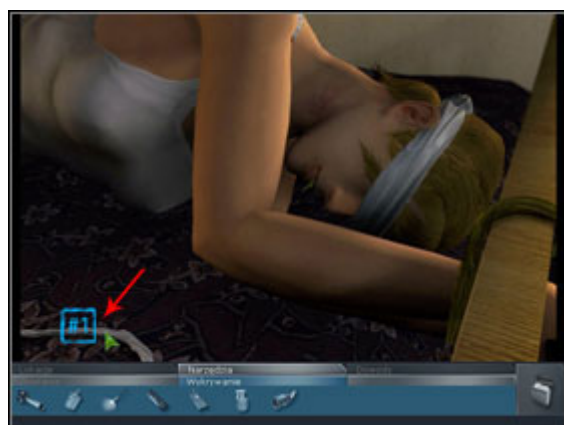
Po krótkiej przemowie z Gilem Grissomem, zacznie się Twoje szkolenie. Potrwa ono przez część pierwszej sprawy. Wykonuj wszystko co narrator Ci każe. Poznasz podstawy działania oraz dowiesz się jak korzystać z narzędzi. Udajcie się na miejsce zbrodni.

Miejsce zbrodni - Hotel





Zbadaj ciało ofiary. Obejrzyj dokładnie otarcia na szyi przy pomocy światła UV.



Zbadaj kawałek prześcieradła (#1). Obejrzyj go uważnie pod lupą. Znaleziony włos, zabierz pęsetą. Oczywiście prześcieradło także dołącz do materiałów dowodowych.