

CSI: Kryminalne Zagadki

Las Vegas: Niezbite dowody

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

CSI: Crime Scene Investigation Hard Evidence

autor: Jacek „Stranger” Hałas

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.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia gry	4
Śledztwo 1 – Burning for You	4
Śledztwo 2 – Double Down	43
Śledztwo 3 – Shock Rock	83
Śledztwo 4 – In Your Eyes	127
Śledztwo 5 – The Peacemaker	172

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



Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry „CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence”. Tekst ten w całości składa się z bardzo obszernego opisu wszystkich pięciu spraw śledczych, których ukończeniem zajmujemy się w trakcie gry. W poradniku przedstawiam przede wszystkim możliwe do zbadania i podniesienia przedmioty, jak również podpowiadam w jaki sposób należy je w dalszej kolejności przeanalizować. Bardzo istotną rolę odgrywa także przesłuchiwanie napotykanym postaci niezależnych. Poradnik ten przedstawia dostępne linie dialogowe, między którymi będzie można wybierać. Radziłbym wszystkie przedstawione tu czynności wykonywać zgodnie z moimi wskazówkami, tak aby żadnych ważnych akcji nie pominąć. Brak wymaganej kwestii dialogowej czy wyniku porównania może właśnie wynikać z faktu przeoczenia jakiegoś śladu czy dowodu w sprawie.

W poradniku zastosowałem następujące oznaczenia kolorystyczne:

Kolorem **czzerwonym** oznaczane są wszystkie pozyskiwane dowody rzeczowe. Większość tych przedmiotów odnajduje się na miejscu zbrodni, czy w innych tego typu lokacjach. Niektóre obiekty otrzymuje się jednak w sposób automatyczny, na przykład w wyniku przeprowadzenia rozmowy z pracownikiem prokuratorium. W nawiasie podaję oryginalną angielską nazwę przedmiotu.

Kolor **niebieski** wykorzystywany jest do oznaczania podejrzanych w sprawie, ale tylko w momencie gdy w trakcie rozgrywania danego śledztwa spotyka się ich po raz pierwszy.

Zielony kolor używany jest natomiast do oznaczania elementów ekwipunku agenta CSI, z których w danym momencie zabawy należy korzystać. Podaję tu zarówno polską, jak i oryginalną angielską nazwę przedmiotu (tę drugą w nawiasie).

Nie pozostaje mi już nic innego, jak tylko życzyć owocnej gry. Powodzenia!

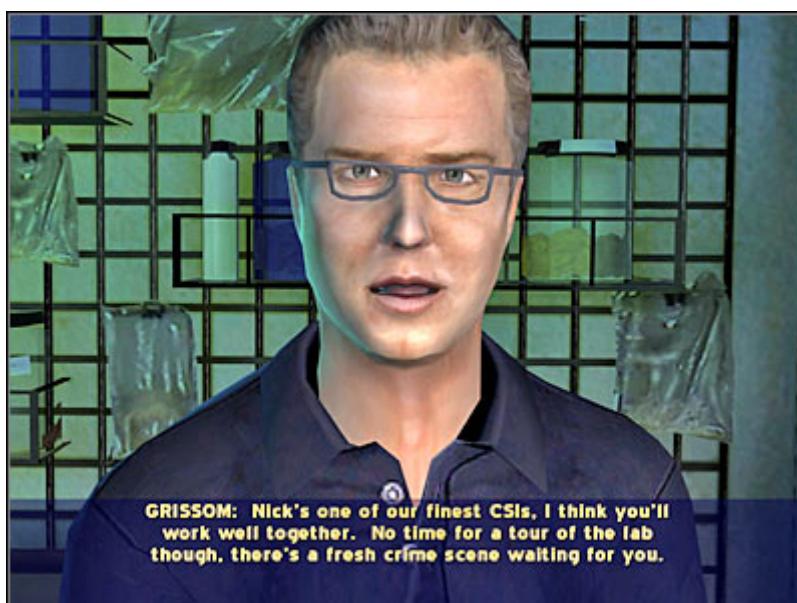
Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia gry

Śledztwo 1 - Burning for You

Biuro CSI (CSI office)

Tradycyjnie już na początek będziesz musiał wysłuchać krótkiego komentarza ze strony Grissoma. Twoim partnerem w tym pierwszym śledztwie będzie Nick Stokes. Po zakończeniu rozmowy z listy dostępnych lokacji wybierz **Aleję: Miejsce Zbrodni (Alley: Crime Scene)**.



Aleja: Miejsce zbrodni (Alley: Crime Scene).

Dokładniejszym zbadaniem taksówki, w której znajduje się ciało zabitego mężczyzny zajmiemy się później, a dokładnie w momencie uaktywnienia garażu CSI. Na razie kliknij jednak na taksówce. Dokonaj zbliżenia na maskę pojazdu. Z inwentarza wybierz aparat cyfrowy ([Digital SLR Camera](#)) i wykonaj zdjęcie.

Nowy dowód: zdjęcie spalonego taksówkarza ([Photo of Burnt Cabby](#))

Teraz powróć do ogólnego widoku na taksówkę. Z inwentarza ponownie wybierz aparat cyfrowy ([Digital SLR Camera](#)), wykonując zdjęcie całego pojazdu.

Nowy dowód: zdjęcie miejsca zbrodni ([Photo of Crime Scene](#))

Możesz też przyrzeć się plastrom na drzwiach, wysłuchując krótkiego komentarza Nicka.



Kliknij teraz w zaznaczonym na screenie miejscu, tak aby gra mogła dokonać zbliżenia obrazu. Na początek obejrzyj niewielki czerwony obiekt. Z inwentarza wybierz pęsetę ([Tweezers](#)).

Nowy dowód: czerwony fragment plastiku ([Red Plastic](#))

Teraz wypadałoby pozyskać odcisk buta. W tym celu wybierz gips ([Casting Plaster and Frame](#)).

Nowy dowód: odcisk buta z miejsca zbrodni ([Footprint from Crime Scene](#)).



Obróć się teraz w lewo, tak aby móc przyrzeć się kontenerowi na śmieci. Kliknij na znajdującym się obok kontenera czerwonym kanistrze. Z inwentarza wybierz rękawiczki ([Latex Gloves](#)).

Nowy dowód: kanister z miejsca zbrodni ([Gas Can from Crime Scene](#)).

Kliknij na kontenerze i otwórz prawą pokrywę. Zajrzyj do środka. Wysłuchaj komentarza Nicka w sprawie insekta. Najedź na żyjątko, a automatycznie pojawi się ikona ręki. Insekt nie pojawi się w inwentarzu, ale liczy się sam fakt jego zabrania.



Zbadaj teraz teren znajdujący się na prawo od taksówki. Kliknij na ukazanym na screenie zniszczonym fragmencie płotu i zaczekaj aż gra dokona zbliżenia obrazu. Użyj rękawiczek ([Latex Gloves](#)).

Nowy dowód: fragment niebieskiego ubrania ([Blue Jean Cloth](#))



Otwórz teraz okno podglądu, tak aby nowo zebranemu przedmiotowi móc przyjrzeć się z bliska. Wybierz pęsetę ([Tweezers](#)) i zlokalizuj niewielki żółtawy obiekt.

Nowy dowód: łuska z niebieskiego ubrania ([Flake From Blue Jean Cloth](#))

Powróć na główny widok. Sprawdź kratkę zejścia do ścieków. Jest to nowość. Za badanie pozornie niepotrzebnych w śledztwie obiektów będziesz dodatkowo premiowany.

