

CSI: Kryminalne Zagadki Miami

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

CSI: Kryminalne zagadki Miami

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	5
Śledztwo 1 – Krokodyle ły	5
Śledztwo 2 – Krak czy Jack	51
Śledztwo 3 – Statek nienawiści	86
Śledztwo 4 – Udar słoneczny	118
Śledztwo 5 – Sąd ostateczny	151

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: Kryminalne zagadki Miami”. Tekst ten składa się w całości z bardzo dokładnego opisu przejścia tej gry. Szczegółowo objaśniam wszystkie czynności, których wykonanie będzie niezbędne do rozwiązania każdego z przydzielonych zadań. Wykorzystując zdobytą tu wiedzę można oczywiście liczyć na zdobycie najwyższej rangi. Ponadto sam opis odnosi się do najwyższego poziomu trudności gry – Ekspert. Jeśli bawisz się na niższym poziomie trudności, część z wymienionych w poradniku czynności będzie już automatycznie wykonana. Tyczy się to między innymi pozyskiwania dodatkowych poszlak od napotykanych osób. „Kryminalne zagadki Miami” są stosunkowo liniową produkcją, niemniej jednak w niektórych miejscach czynności można wykonywać w wybranej przez siebie kolejności. Jeśli nie chcesz się nigdzie zgubić, proponowałbym jednak wykonywać wszystko zgodnie ze wskazówkami przedstawionymi w tym poradniku.

Zanim przejdziemy do właściwego opisu, kilka słów na temat tego w jaki sposób oznaczałem niektóre akcje.

Zdobywane przez głównego przedmioty oznaczane są **czzerwonym** kolorem. Ponadto w nawiasie podaję z jakim rodzajem dowodu mamy do czynienia. Może to być poszlaka, dokument/zdjęcie lub przedmiot.

Osoby, które spotykamy po raz pierwszy (automatycznie są one przenoszone do okna podejrzanych) oznaczyłem kolorem **niebieskim**. Postaci tych nie będzie dużo, aczkolwiek będziesz musiał do nich w dalszej części śledztwa powracać.

Na koniec pozostała jeszcze kwestia używanego przez sterowaną postać ekwipunku członka CSI. Wszystkie te przedmioty w momencie użycia oznaczane są kolorem **zielonym**. Tyczy się to każdej takiej akcji, nie tylko wtedy gdy wykorzystywane są po raz pierwszy.

Korzystając z okazji pragnąłbym też przypomnieć o możliwości przystąpienia do samouczka, ale jeśli miałeś już do czynienia z podobnymi produkcjami, możesz go spokojnie pominąć. Nie będziesz też musiał zapisywać stanu gry, gdyż będzie się to odbywało w sposób automatyczny.

Życzę udanej gry!

Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia gry

Śledztwo 1 - Krokodyle łzy

Biuro CSI

Na początek będziesz musiał wysłuchać tego, co Horatio ma ci do powiedzenia. Przydzielone zostanie ci pierwsze śledztwo – morderstwo w klubie golfowym Palm Glen. Będziesz się tam musiał udać. Dowiesz się też, iż w śledztwie będzie pomagała ci Calleigh. W celu przeniesienia się w to miejsce wybierz zakładkę **Lokacje**, a następnie kliknij na **Klub Palm Glen**.



Klub Palm Glen

Po dotarciu na miejsce będziesz miał okazję żeby przyrzeć się okolicy. Wyświetlony zostanie bowiem krótki filmik przerywnikowy. Następnie wysłuchaj tego co Calleigh ma do powiedzenia. Osobiście nie radziłbym korzystać z jej wskazówek, gdyż obniżyłoby to Twój wynik punktowy. Na początek kliknij na mężczyźnie w zielonej koszuli. To **Ty Landon**. Będziesz mu teraz musiał zadać kilka pytań.



Oto jakie pytania będziesz mógł zadać:

- Czy aligatory często przychodzą na pole golfowe?
- Bywały wcześniej podobne incydenty?
- Czy w klubie nikogo nie brakuje?

Od tej osoby na razie nic więcej nie dowiesz się. Odwróć się więc i kliknij na postaci siedzącej w wózku golfowym. Okaże się, iż jest to [sędzia Lawford](#). Jemu również będziesz mógł zadać parę pytań.



Oto jakie pytania będziesz mógł zadać:

- Jesteśmy z Miami CSI. Kim pan jest?
- Co tu się stało?
- Czy klub golfowy ma kłopoty natury prawnej?
- Często pan tu zagląda przed wschodem Słońca?
- Często widuje pan aligatory na polu golfowym?

Obróć się teraz troszeczkę w prawo i kliknij na widocznym w oddali miejscu zbrodni. Po chwili zostaniesz w tamto miejsce przeniesiony. Będziesz tu mógł wykonać kilka podstawowych czynności.



W pierwszej kolejności kliknij oczywiście na aligatorze i przeczytaj spostrzeżenie Calleigh. Teraz przyjrzyj się odgryzionej ręce (kolejny komentarz Calleigh). Kliknij na zakładce **Narzędzi** i z drugiej grupy (Zbieranie) wybierz **wacik**. Następnie użyj tego przedmiotu na lewej części ręki. Powinieneś tam zauważyć ślady oleju. Główny bohater zbierze próbkę, która wyląduje automatycznie w inwentarzu. Będzie to: **olej z ramienia** (poszlaka).

