

CSI: Mordercze Zamiary

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

CSI: Mordercze Zamiary

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Telltale Games, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Ubisoft.
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	4
Odcinek 1 – Broken Hearted	4
Odcinek 2 – Coulda Been a Contender	57
Odcinek 3 – Lst Gasp	111
Odcinek 4 – Extinguished	158
Odcinek 5 – Crime Scene Impersonator	215
Inne	269
Garść porad	269
Achievementy (Osiągnięcia)	270

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

Niniejszy poradnik zawiera bardzo szczegółowy opis przejścia wszystkich pięciu spraw śledczych (odcinków) gry *CSI: Mordercze zamiary*. Całość opracowana została w taki sposób by możliwe było uzyskanie najlepszych wyników w poszczególnych etapach. W odnajdywaniu dowodów rzeczowych czy ważnych miejsc pomagają natomiast dołączone do tekstu screeny.

W opisie przejścia gry zastosowane zostały oznaczenia kolorystyczne. **Czerwony** kolor dotyczy napotykanym postaci (pracownicy biura CSI oraz podejrzani), a **zielony** kolor pomaga w szybszym odnalezieniu w tekście informacji na temat dowodów rzeczowych.

Główna część poradnika została uzupełniona o garść porad, z którymi warto byłoby się zapoznać przed rozpoczęciem gry, oraz o zestawienie achievementów wersji na konsolę Xbox 360.

Jacek „Stranger” Hałas

Opis przejścia

O d c i n e k 1 – B r o k e n H e a r t e d

Aurelia's Fantasy Suites (Apartamenty)



W trakcie rozmowy z **Nickiem Stokesem** zadawaj kolejne pytania:

- What do you think? (Jakie jest Twoje zdanie?)
- Looks like she bled out. (Wygląda na to, że się wykrwawiła.)
- Do we know her name? (Wiemy jak się nazywa?)
- Anything else? (Coś jeszcze?)

W inwentarzu znajdzie się nowy przedmiot – **Charles Steer's 911 call** (Nagranie z rozmowy pomiędzy Charlesem Steerem a operatorem numeru 911).

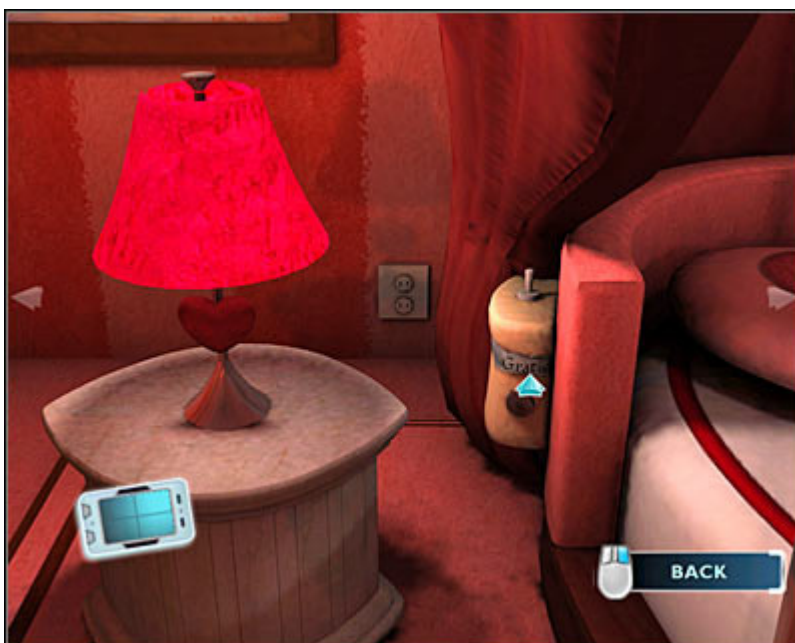


Zgodnie z sugestią obróć kamerę maksymalnie w prawo i porozmawiaj ze stojącym przy ladzie **mężczyzną**. Zadawaj mu następujące pytania:

- Sir, may I get your name? (Mogę poprosić Pana o podanie imienia i nazwiska?)
- What time did you discover the body? (O której godzinie odnalazł Pan ciało?)
- A man was staying in this room? (Mężczyzna wynajmował ten pokój?)
- Do you have the cash he handled? (Czy ma Pan pieniądze, którymi zapłacił?)
- Did he touch anything else? Registration card? Pen? (Dotykał czegoś jeszcze? Karty rejestracyjnej? Długopisu?)
- Do you recognize the victim? (Czy rozpoznaje Pan ofiarę?)
- Anybody hear anything last night? (Czy ktokolwiek słyszał coś zeszłej nocy?)
- Is there anything else you can tell us? (Czy może Pan jeszcze coś dodać do swojego zeznania?)



Kliknij na leżącym na łóżku ciele kobiety, a następnie dokonaj zbliżenia na plamie krwi znajdujące się na lewo od jej głowy. Użyj wacika (swab) na plamie, dzięki czemu zdobędziesz nowy dowód w sprawie – **Victim's blood from crime scene** (Krew ofiary z miejsca zbrodni).



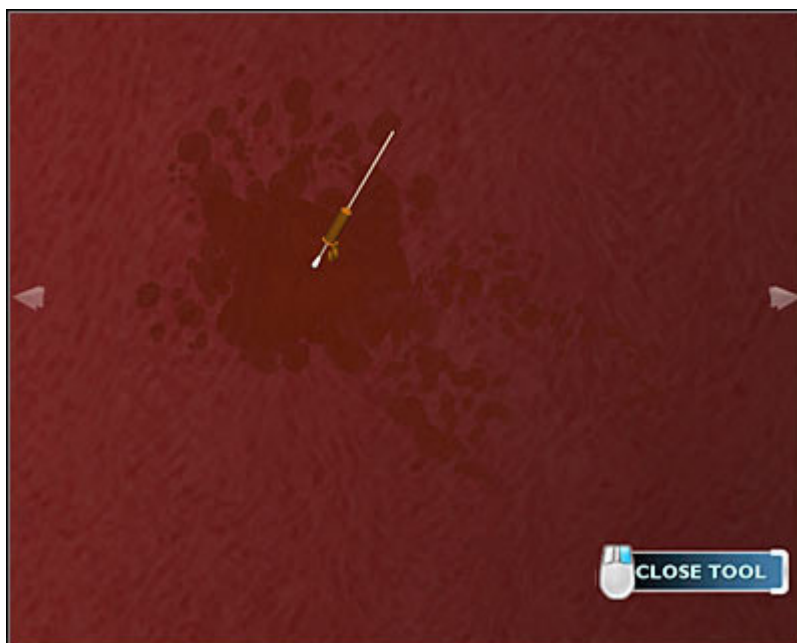
Pozostań przy zbliżeniu na łóżko, przesun kamerę w lewo i kliknij na zbiorniku z napisem GRATIS. Na razie możesz wysłuchać jedynie komentarza Nicka, ale warto sobie zapamiętać to miejsce na przyszłość.



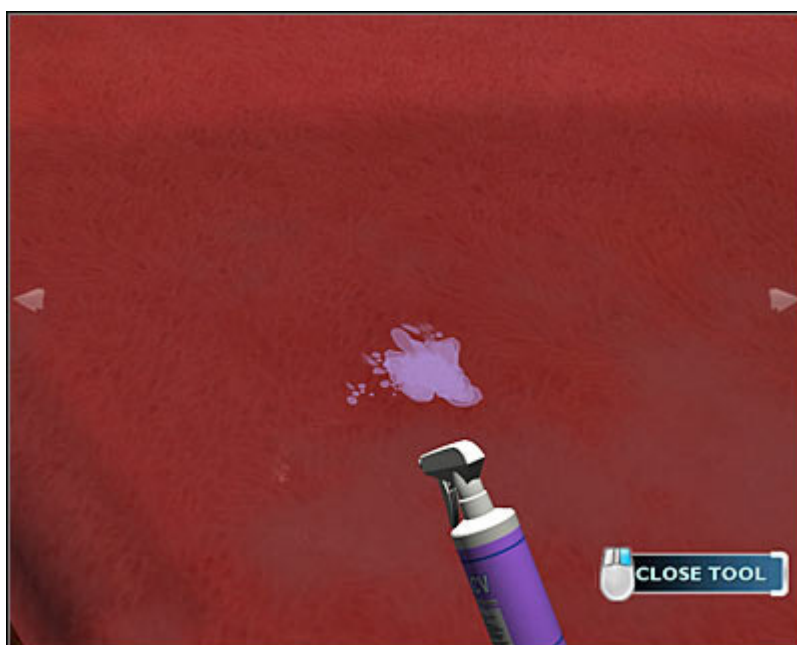
Kliknij w okolicach szafek znajdujących się na lewo od Nicka. Musisz podnieść obiekt leżący na ziemi – [Piece of glass from under dresser at crime scene](#) (Kawałek szkła znaleziony pod szafkami na ubrania).



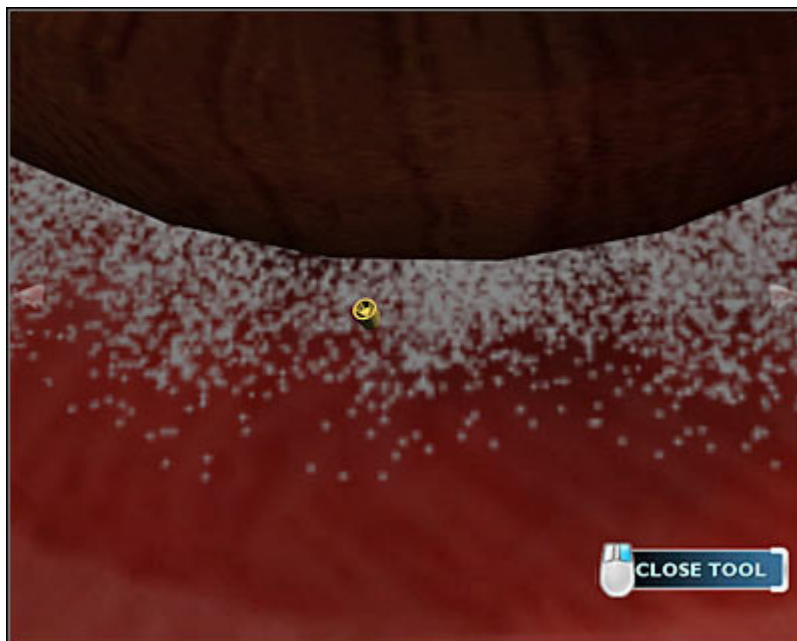
Powrót do głównego podglądu na apartament, przesunij kamerę maksymalnie w lewo i kliknij na kanapie. Teraz przesunij kamerę maksymalnie w prawo, klikając na odwróconej poduszce.



Możesz już kliknąć na charakterystycznej plamie. Po dokonaniu zbliżenia wybierz z inwentarza wacik (swab) i użyj go. W inwentarzu pojawi się **Blood from couch cushion at crime scene** (Krew z kanapy).



Zbadaj obszar na prawo od łóżka i kliknij na plamie widocznej na dywanie. Po dokonaniu zbliżenia wybierz z inwentarza fiolet krystaliczny (LCV) i popsikaj na dywan. Główny bohater automatycznie zdobędzie nową próbkę do analizy – **Blood from carpet at crime scene** (Krew z dywanu).



Pozostań przy zbliżeniu na dywan i przesuw kamerę w prawo tak by dostrzec biały proszek. Kliknij na proszku i wybierz z inwentarza próbkę (Adhesive Specimen Mount). Zdobędziesz w ten sposób nowy dowód – [White powder from floor of crime scene](#) (Biały proszek z podłogi).



Kliknij na jacuzzi znajdującym się za ladą. Także i tu nie wykonasz żadnych czynności, a wysłuchasz jedynie komentarza Nicka.



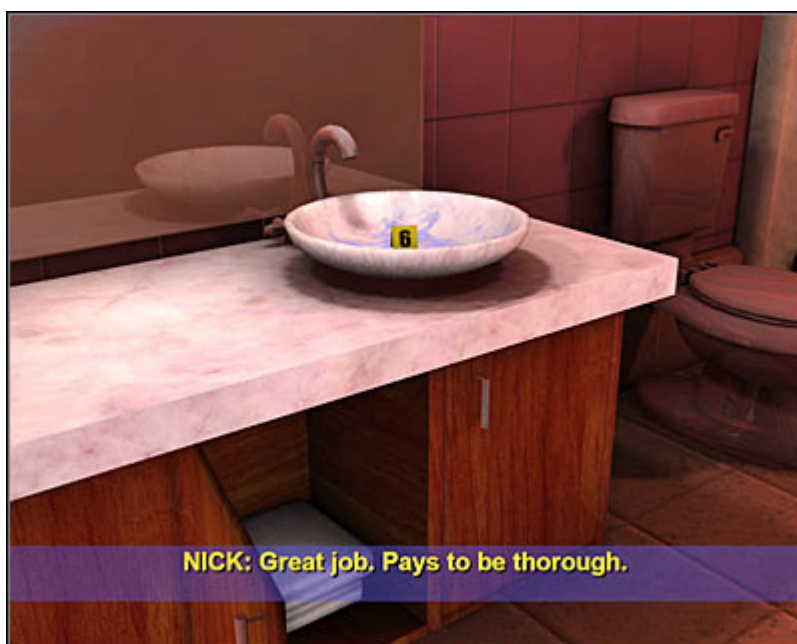
Na lewo od miejsca, w którym stoi Charles znajdują się butelki, na których również należy dokonać zbliżenia. Tym razem obejdzie się nawet bez komentarza.



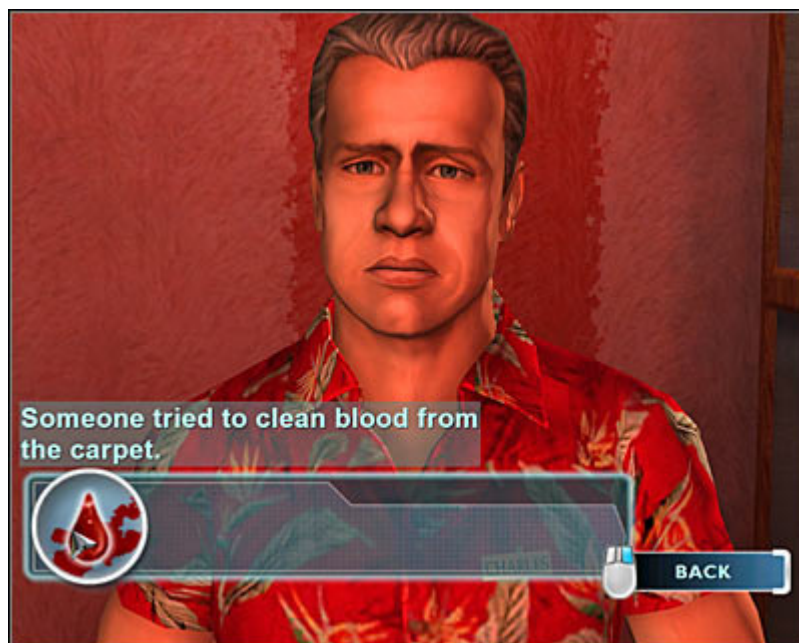
Wybierz się teraz do łazienki zlokalizowanej na lewo od Nicka. Tu musisz kliknąć na prawym zlewie, a następnie skorzystać z fioletu krystaliczny (LCV). Główny bohater automatycznie zdobędzie próbkę – [Blood found in sink at crime scene](#) (Krew odnaleziona w zlewie).



Pozostań w łazience. Obróć się w prawo i kliknij na okolicach wanny. Zaczekaj aż gra dokona zbliżenia i kliknij na lewym cherubinku. Wysłuchaj komentarza Nicka.



Na koniec otwórz szafkę znajdującą się bezpośrednio pod zlewem ze śladami krwi. Warto tu zajrzeć do środka, ale nie znajdziesz żadnych dowodów rzeczowych.



Powrót do Charlesa Steera i wybierz jeden nowy temat rozmowy:

- Someone tried to clean blood from the carpet. (Ktoś próbował usunąć ślady krwi z dywanu.)

Wybierz się do kostnicy (Morgue).

Morgue (Kostnica)



Porozmawiaj z **doktorem Robbins**em, zadając mu następujące pytania:

- Any sign of sexual trauma? (Są jakieś ślady napaści na tle seksualnym?)
- Did we find out anything from Tox? (Dowiedzieliśmy się czegoś z toksykologii?)
- T.O.D.? (Przewidywany czas śmierci?)
- And what about a C.O.D.? (A jaka jest przypuszczalna przyczyna śmierci?)
- Have you taken her fingerprints yet? (Czy dysponujemy już jej odciskami palców?)
- Anything else you can tell me? (Możesz mi jeszcze coś powiedzieć?)

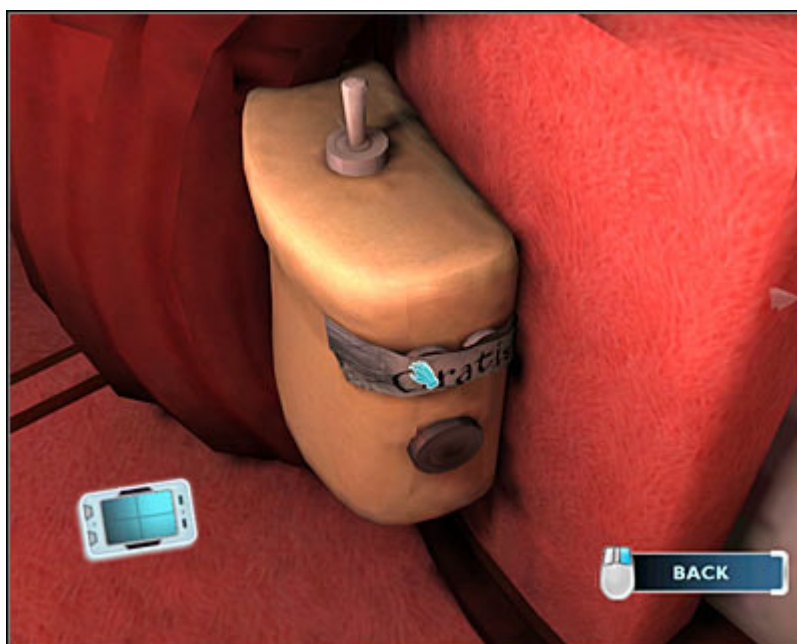
Zdobyłeś dwa nowe dowody rzeczowe – **Glass from victim's neck** (Szkło z szyi ofiary) i **Victim's ten card** (Odciski palców ofiary). Obejrzyj w inwentarzu szkło, a Nick zauważy, że znajduje się na nim częściowy odcisk palca.



Kliknij teraz na ciele ofiary w okolicach jej głowy, a następnie na jej ustach. W Twoim inwentarzu pojawi się nowy obiekt – **Victim's removable dental work** (Sztuczna szczęka ofiary).

Powrót na chwilę na miejsce zbrodni (Aurelia's Fantasy Suites).

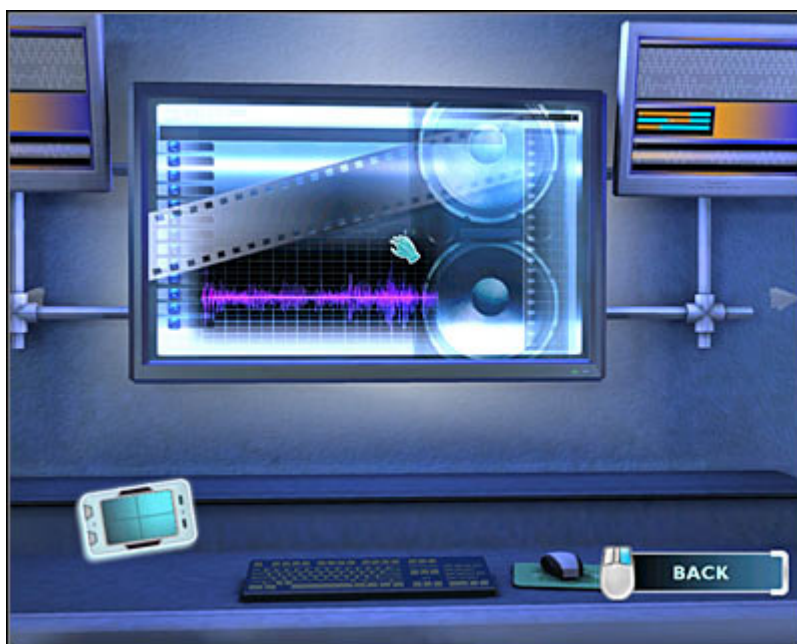
Aurelia's Fantasy Suites (Apartamenty) # 2



Ponownie dokonaj zbliżenia na łóżku i przesun kamerę w lewo. Kliknij na zbiorniku, przy którym poprzednio załączył się jedynie komentarz Nicka. Tym razem w Twoim inwentarzu pojawi się nowy przedmiot – [Piece of glass from near bed at crime scene](#) (Kawałek szkła odnaleziony w pobliżu łóżka).

Możesz już udać się do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium)



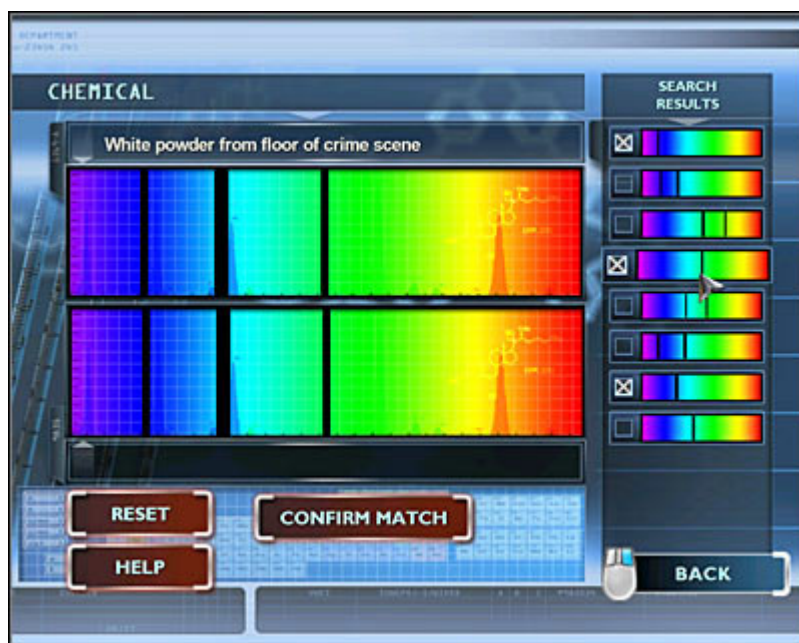
Zbadaj korytarz na wprost od miejsca startu, po czym się wycofaj. Kliknij teraz na wejściu do lewego pomieszczenia, prowadzącego do sekcji DATA LAB. Tu musisz kliknąć na dużym ekranie zawieszonym na jednej ze ścian i wybrać pierwszą opcję z listy – AUDIO.



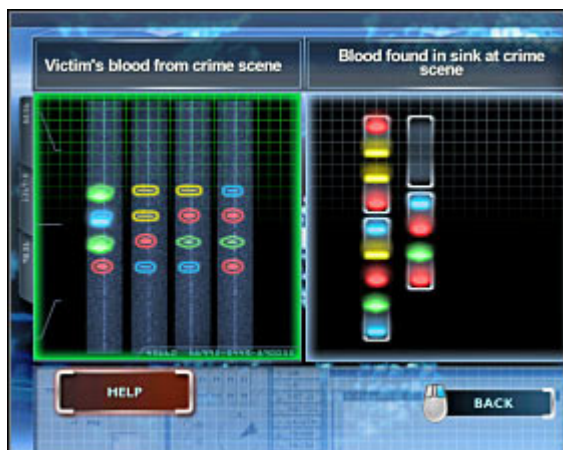
Do badania wybierz **Charles Steer's 911 call** (Nagranie z rozmowy pomiędzy Charlesem Steerem a operatorem numeru 911). Jedyne co możesz w tej chwili zrobić to wysłuchać nagrania poprzez wciśnięcie przycisku zlokalizowanego po prawej stronie.



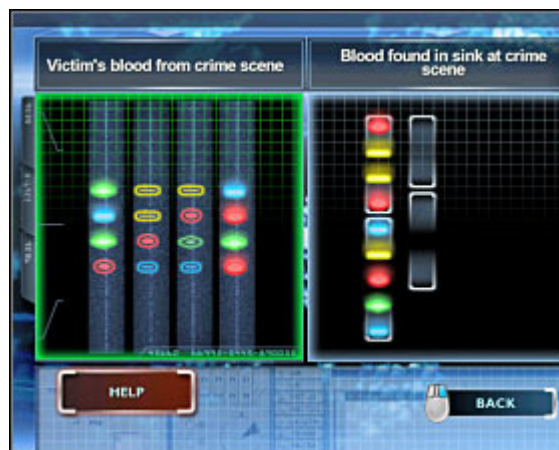
Powrót do głównego korytarza laboratorium i tym razem wybierz prawe drzwi, prowadzące do sekcji MATERIALS LAB. Tu kliknij na komputerze znajdującym się najbliżej wejścia i z listy akcji wybierz pierwszą opcję – CHEMICAL.



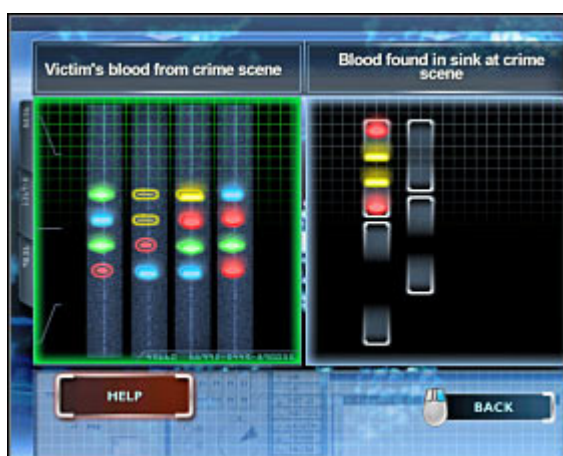
Do badania musisz wybrać **White powder from floor of crime scene** (Biały proszek z podłogi). Kliknij następnie na przycisku wyszukiwania (SEARCH). Zaczekaj aż po prawej stronie ekranu wyświetli się lista i wybierz z niej trzy pozycje – pierwszą, czwartą i siódmą od góry (screen). Możesz już kliknąć na przycisku potwierdzenia podobieństw (CONFIRM MATCH).



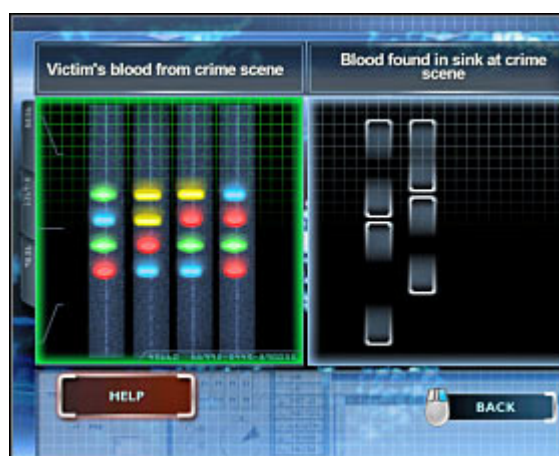
[KROK 1]



[KROK 2]

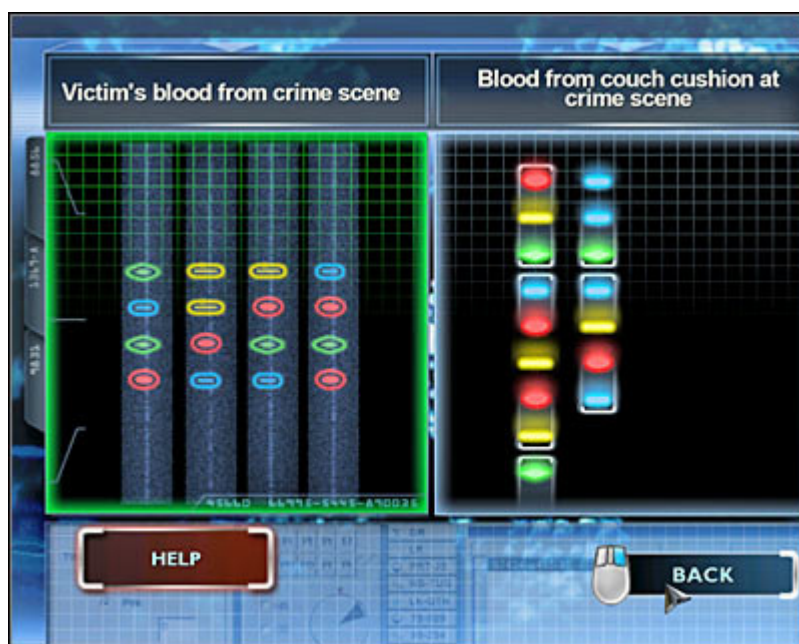


[KROK 3]



[KROK 4]

Kliknij na tym samym komputerze i tym razem wybierz drugą opcję z listy – DNA. Na początek porównaj *Victim's blood from crime scene* (Krew ofiary z miejsca zbrodni) z *Blood found in sink at crime scene* (Krew odnaleziona w zlewie). Po wyświetleniu nowego ekranu musisz przeciągać łańcuchy z prawego okna, wpasowując je do lewego okna. Powyższa tabelka ukazuje kolejne kroki tego procesu (łańcuchy możesz oczywiście dopasowywać w dowolnej kolejności). Na koniec tradycyjnie już kliknij na przycisku potwierdzenia (CONFIRM MATCH).



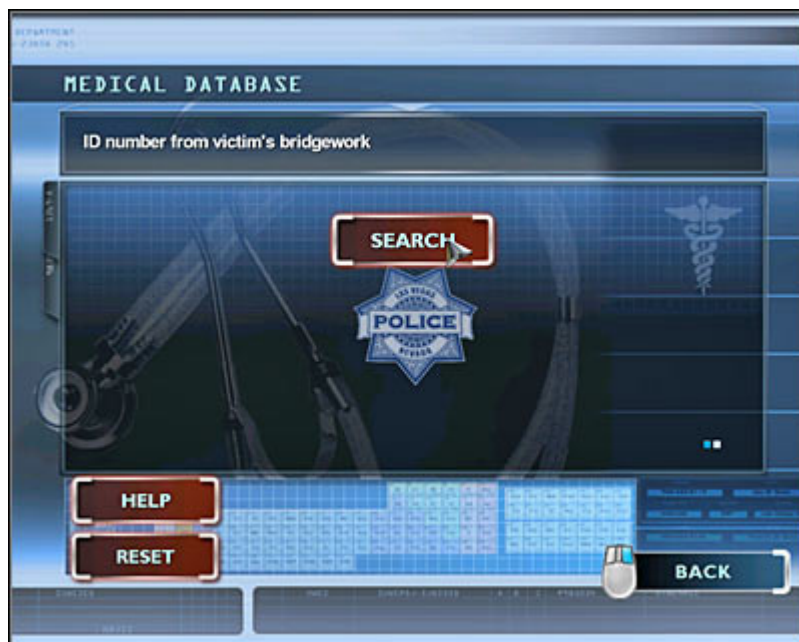
Ponownie przystąp do analizy DNA, tym razem zestawiając **Victim's blood from crime scene** (Krew ofiary z miejsca zbrodni) z **Blood from couch cushion at crime scene** (Krew z kanapy). Nie musisz tu nic szczególnego robić. Zamknij od razu to okno, tak by wysłuchać komentarza Nicka na temat braku podobieństw między próbkami. W analogiczny sposób porównaj **Victim's blood from crime scene** (Krew ofiary z miejsca zbrodni) z **Blood from carpet at crime scene** (Krew z dywanu). Kontynuuj po wysłuchaniu spostrzeżeń Nicka.



Kliknij teraz na komputerze, przy którym znajduje się mikroskop. Z menu głównego wybierz pierwszą opcję od góry – MICROSCOPE.



Z listy posiadanych dowodów rzeczowych musisz wybrać **Victim's removable dental work** (Sztuczna szczęka ofiary). Ustaw przybliżenie x10 i zacznij przesuwając przedmiot tak by znaleźć rząd cyfr. Skorzystaj następnie z pokrętki w celu wyostrenia widoku. Wysłuchaj komentarza Nicka. W inwentarzu pojawi się nowy dowód rzeczowy – **ID number from victim's bridgework** (Numer ID ze szczęki ofiary).



Powróć do głównego korytarza i ponownie wejdź do lewego laboratorium (DATA LAB). Skorzystaj po raz drugi z prawego komputera, tym razem wybierając drugą opcję z listy – **MEDICAL DATABASE**. Do badania wybierz **ID number from victim's bridgework** (Numer ID ze szczęki ofiary) i kliknij na przycisku wyszukiwania (SEARCH).

Akcja po chwili automatycznie przeniesie się do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa)



Po wysłuchaniu rozmowy dobrze byłoby zadać **kapitanowi Brassowi** dwa pytania:

- Going to a party? (Wybierasz się na przyjęcie?)
- So, how's life? (Co nowego u Ciebie?)

Możesz już wybrać się do klubu Pleasure City (Pleasure City).

Pleasure City (Klub Pleasure City)

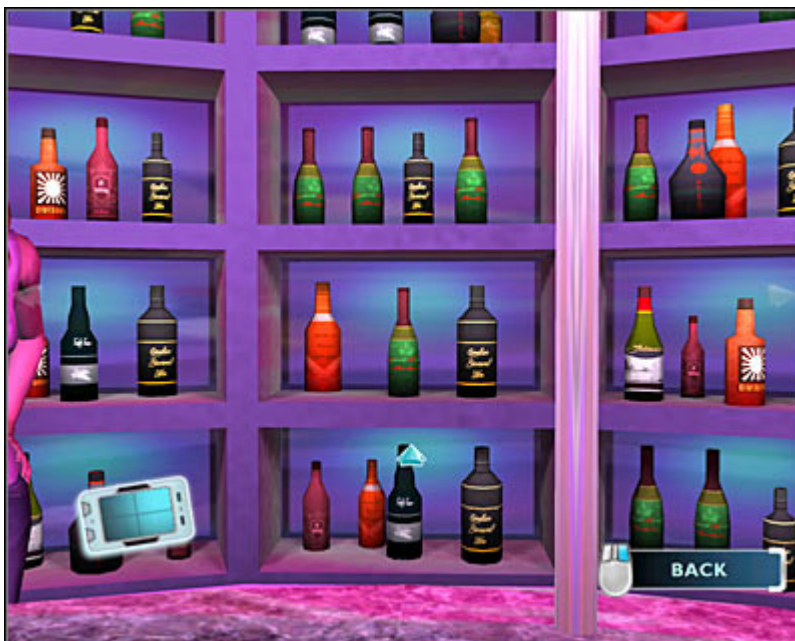


Podejdź do przodu i wysłuchaj krótkiego komentarza w wykonaniu Nicka. Wejdź do głównego pomieszczenia klubu i na początek obejrzyj scenę znajdującą się po lewej stronie.



NICK: There are probably plenty of prints on those poles, but they're not the ones we want.

Obróć teraz kamerę nieco w prawo i kliknij na krzesłach rozstawionych w innej części klubu. Nie musisz chwilowo niczego bliżej badać.



Na koniec dokonaj zbliżenia na alkoholach znajdujących się na półkach na prawo od stojącej za ladą kobiety.



Możesz już porozmawiać z **kobietą**, zadając jej następujące pytania:

- May we get your name, please? (Możemy prosić o podanie imienia i nazwiska?)
- Do you know Lynn Bowder? (Czy zna Pani Lynn Bowder?)
- Those look like some nasty bruises on your arms. (Ma Pani siniaki na ramionach).
- You saw Lynn last night? Was that there? (Widziała się Pani wczoraj z Lynn? Czy miało to miejsce tutaj?)

- Can you tell us more about the guy she was with? (Czy może nam Pani więcej powiedzieć na temat mężczyzny, z którym była?)
- Where exactly did Ms. Bowder dance for this gentleman? (W którym miejscu Panna Bowder tańczyła dla tego dżentelmena?)
- What time did Lynn leave with this man? (O której godzinie Lynn wyszła z tym mężczyzną?)
- How well did you know Lynn? (Jak dobrze znała Pani Lynn?)
- Lynn Bowder called you? After you hadn't spoken in a few years? (Lynn Bowder do Pani zadzwoniła? Pomimo tego, że minęło kilka lat od ostatniej rozmowy?)
- Did you know anyone who might have had a problem with Lynn? (Czy zna Pani kogoś, kto mógł mieć jakieś utarczki z Lynn?)
- Have you ever been to Aurelia's Fantasy Suites? (Czy była Pani kiedykolwiek w apartamentach Aurelia's Fantasy?)
- Could Lynn have gotten married last night? (Czy Lynn mogła wyjść za mąż zeszłej nocy?)
- Anything else you can tell us? (Może Pani dodać coś jeszcze do swoich zeznań?)



Ponownie kliknij na krzesłach znajdujących się bliżej baru, a następnie dokonaj zbliżenia na odsuniętym krześle, które zostało pokazane przez grę w trakcie rozmowy z Kathy. Kliknij na dolnej części krzesła (powyższy screen), a następnie użyj proszku daktyloskopijnego (Fingerprint Powder). W inwentarzu pojawi się **Finger and palm print from seat of lap dance chair** (Odcisk palca i dłoni z krzesła z klubu).



Na krześle musisz jeszcze kliknąć trzy razy (powyższy screen) i zawsze na oparciu. Za każdym razem będziesz polował na pojedyncze odciski palców i używał proszku daktyloskopijnego (Fingerprint Powder) do zdobywania dowodów. W taki właśnie sposób uzyskasz **Print from upper left of lap dance chair** (Odcisk palca z lewej górnej części krzesła z klubu), **Fingerprint from upper right of lap dance chair** (Odcisk palca z prawej górnej części krzesła z klubu) i **Fingerprint from lower right of lap dance chair** (Odcisk palca z dolnej prawej części krzesła z klubu).

Udaj się do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 2



W trakcie rozmowy musisz zadać **Brassowi** tylko jedno nowe pytanie:

- Do you have the card from the ATM? (Masz kartę bankomatową?)

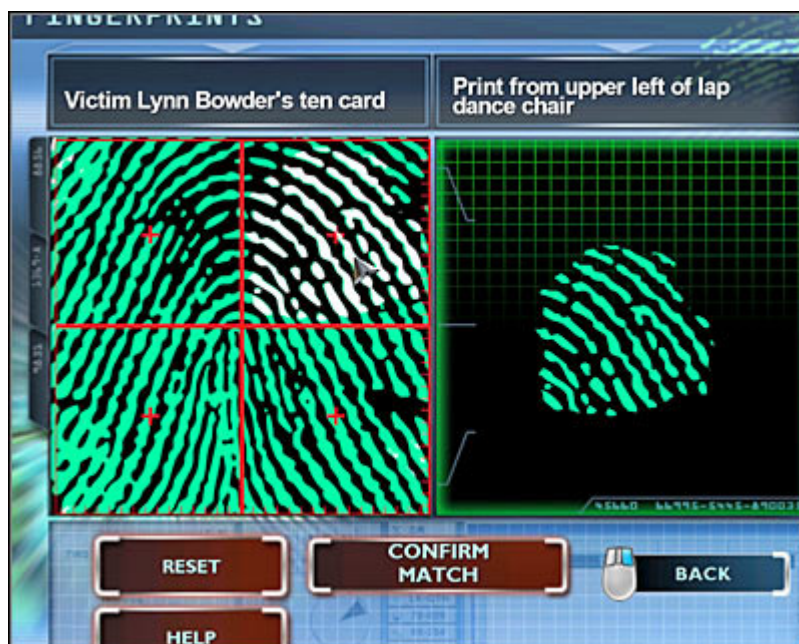
W inwentarzu pojawi się **Victim Lynn Bowder's ATM card** (Karta bankomatowa ofiary).



Nowo pozyskany przedmiot dobrze byłoby od razu obejrzeć z poziomu inwentarza. Odszukaj interaktywne miejsce i użyj na nim proszku daktyloskopijnego (Fingerprint Powder), a pozyskasz **Fingerprint from victim's ATM card** (Odcisk palca z karty bankomatowej ofiary).

Wybierz się teraz do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 2



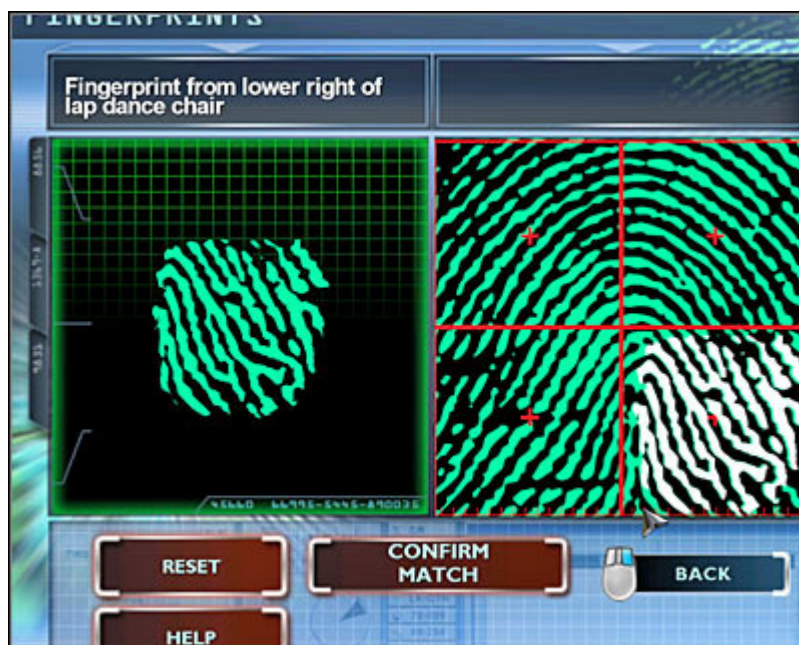
Wejdź do lewego pomieszczenia (DATA LAB), kliknij na prawym komputerze i wybierz opcję porównywania odcisków palców (FINGERPRINT). Porównaj teraz **Victim's ten card** (Odciski palców ofiary) z **Print from upper left of lap dance chair** (Odcisk palca z lewej górnej części krzesła z klubu) i potwierdź chęć porównania (CONFIRM MATCH).



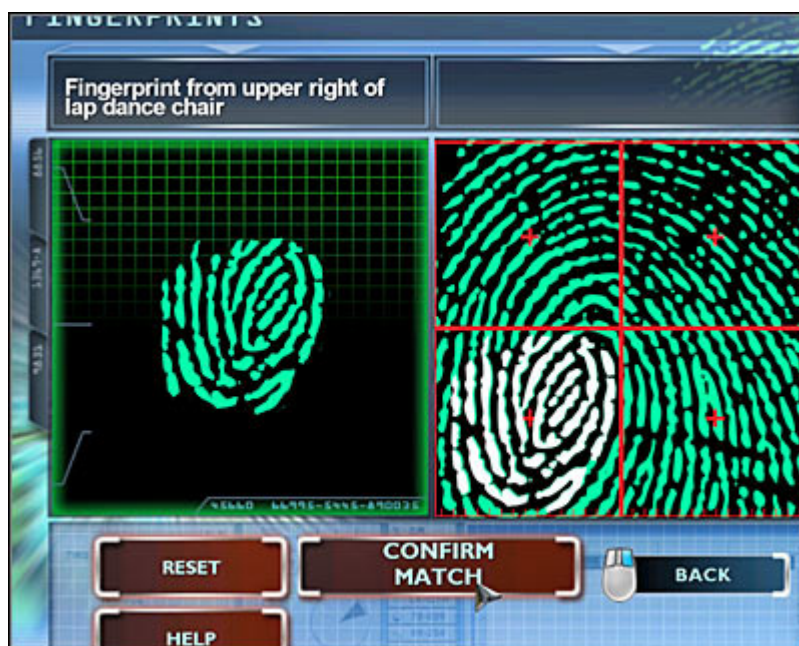
Do lewego pola maszyny przenieś **Finger and palm print from seat of lap dance chair** (Odcisk palca i dłoni z krzesła z klubu), a następnie kliknij na przycisku wyszukiwania (PREPARE SEARCH). Musisz teraz kliknąć na pięciu wybranych przez siebie charakterystycznych punktach badanego odcisku. Przykładowe rozwiązanie dla tego dowodu rzeczowego pokazane zostało na powyższym screenie. Najlepiej jest klikać na nietypowych rozgałęzieniach i przerwach. Po wybraniu pięciu punktów wykonaj nowe wyszukiwanie (SEARCH).



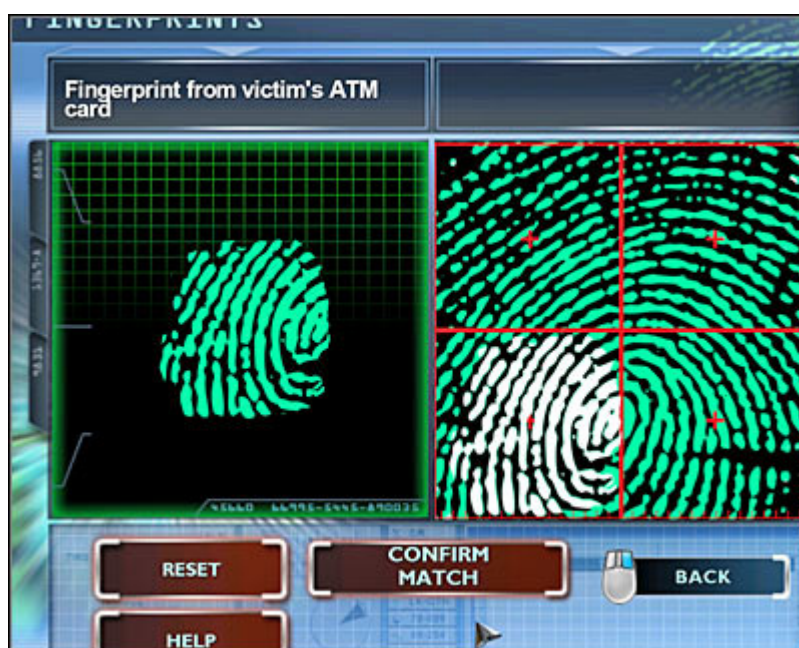
Kliknij na jedynym dostępnym wyniku, tak by pojawił się on w prawym oknie. Pozostało Ci już tylko przeciągnąć wynik z lewego pola we właściwe miejsce i kliknąć na przycisku potwierdzenia (CONFIRM MATCH).



Teraz do porównania wybierz **Fingerprint from lower right of lap dance chair** (Odcisk palca z dolnej prawej części krzesła z klubu). Musisz powtórzyć wszystkie opisane wyżej czynności, a więc kliknąć na PREPARE SEARCH i wybrać pięć nietypowych punktów. Tym razem wybierz drugi wynik od góry i przenieś odcisk z lewego pola do prawego. Na koniec kliknij na CONFIRM MATCH.



Następny w kolejce mamy [Fingerprint from upper right of lap dance chair](#) (Odcisk palca z prawej górnej części krzesła z klubu). Zasady się nie zmieniły – kliknij na PREPARE SEARCH, wybierz nietypowe punkty i kliknij na drugim wyniku wyszukiwania. Dopasuj odciski i kliknij na CONFIRM MATCH.



Ostatnia czynność jaką musisz w tym miejscu wykonać to zbadanie [Fingerprint from victim's ATM card](#) (Odcisk palca z karty bankomatowej ofiary). Tradycyjnie już kliknij na PREPARE SEARCH, wybierz unikalne obszary i zaczekaj na wyniki wyszukiwania. Do porównania dobierz ostatnią czwartą pozycję z listy i zakończ wszystko klikając na CONFIRM MATCH.

Wyjdź z laboratorium i wybierz się do biura Brass (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 3



Rozmowę z **Brassem** zacznij od wybrania następującej opcji dialogowej:

- We need to bring Airam Dominguez in for questioning. (Musimy sprowadzić Airam Domingueza na przesłuchanie).

Brass będzie potrzebował jakiegoś uzasadnienia, tak więc z listy posiadanych dowodów rzeczowych wybierz **Airam Dominguez's prints from seat of lap dance chair** (Odciski palców Airona Domingueza z krzesła w klubie). Kliknij na przycisku przedstawienia dowodów (PRESENT). Do inwentarza dodany zostanie nowy przedmiot – **Picture of Aidam Dominguez** (Zdjęcia Aidama Domingueza).

Powróć do apartamentu (Aurelia's Fantasy Suites).

Aurelia's Fantasy Suites (Apartamenty) #3



Tu musisz naturalnie porozmawiać z **Charlesem Steerem**. Nowe opcje dialogowe to:

- We found your print on the victim's ATM card. (Znaleźliśmy Pana odcisk palca na karcie bankomatowej ofiary.)
- You never mentioned that Ms. Bowder checked in too. (Nie wspomniał Pan o tym, że Panna Bowder też się zameldowała.)
- Do you recognize the person in this photo? (Rozpoznaje Pan postać z tego zdjęcia?)

Wkrótce zadzwoni **Brass**, informując Cię o pojmaniu Domingueza. Akcja następnie automatycznie przeniesie się do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań)



Zacznij przesłuchiwać **Airama Domingueza**:

- What brought you to Las Vegas? (Co sprowadziło Pana do Las Vegas?)
- Did you meet Lynn Bowder at Pleasure City? (Czy poznał Pan Lynn Bowder w klubie Pleasure City?)
- We have witnesses who saw you with Lynn Bowder. (Mamy świadków, którzy widzieli Pana z Lynn Bowder.)
- We also need the clothes you wore yesterday. (Potrzebujemy też ubrania, które miał Pan na sobie wczoraj.)

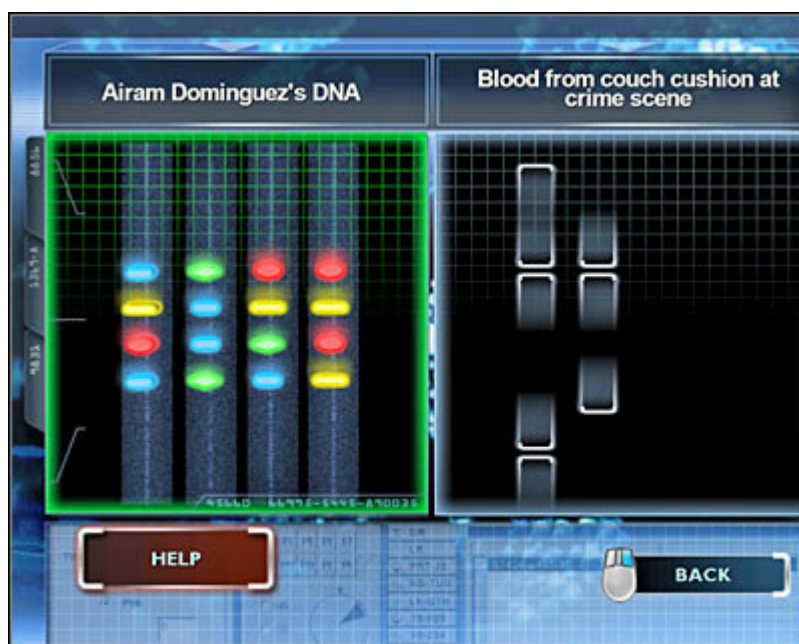
Rozmowę dobrze byłoby w tym momencie przerwać. Zauważ, że w inwentarzu pojawiły się dwa nowe dowody rzeczowe – **Airam Dominguez's DNA** (DNA Airama Domingueza) i **Airam Dominguez's tuxedo shirt** (Koszula wizytowa Airama Domingueza).



Wybierz z inwentarza **Airam Dominguez's tuxedo shirt** (Koszula wizytowa Airama Domingueza) i zbadaj prawą część kołnierzyka koszuli. Kliknij na miejscu, w którym znajduje się niewielki fragment szkła, a w Twoim inwentarzu pojawi się **Glass from Airam Dominguez's shirt** (Szkło z koszuli Airama Domingueza).

Wybierz się do laboratorium (Lab).

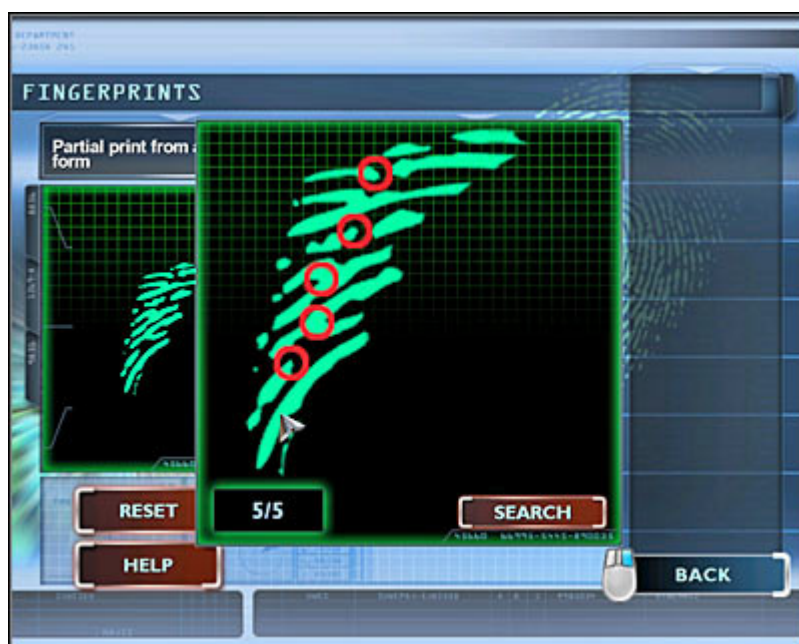
Lab (Laboratorium) # 3



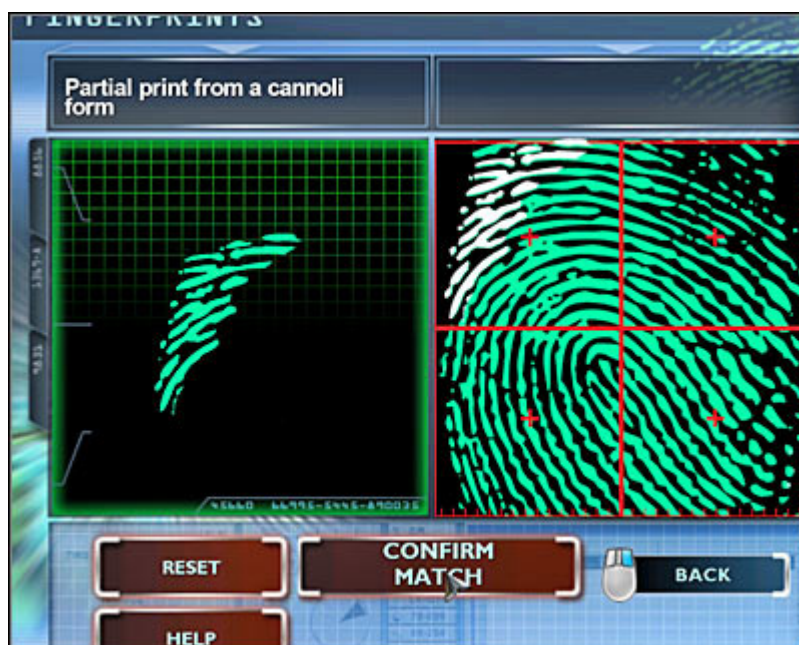
Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB) i kliknij na lewym komputerze. Z menu głównego wybierz opcję analizy DNA i porównaj **Airam Dominguez's DNA** (DNA Airama Domingueza) z **Blood from couch cushion at crime scene** (Krew z kanapy). Konieczne okaże się przeciągnięcie fragmentów z prawego pola do lewego. Po skompletowaniu wszystkich łańcuchów potwierdź chęć sprawdzenia wyniku badania (CONFIRM MATCH).



Przejdź do lewego pomieszczenia (DATA LAB) i porozmawiaj tu z **doktorem Langstonem**. W trakcie rozmowy poproszony zostaniesz o dokładne zbadanie dostarczonego przez niego częściowego odcisku palca.



Podejdź do komputera, przy którym siedział Langston i z menu głównego wybierz pierwszą opcję od góry (FINGERPRINTS). Z listy przedmiotów do badania wybierz ostatni – [Partial print from a cannoli form](#) (Częściowy odcisk palca z rurki). Teraz musisz naturalnie kliknąć na przycisku przygotowań (PREPARE SEARCH) i wybrać pięć unikalnych punktów. Proponuję spojrzeć na powyższy screen, bo zagwarantowanie sobie idealnego wyniku badania jest w tym przypadku dość dużym wyzwaniem.



Po oznaczeniu punktów i potwierdzeniu rozpoczęcia wyszukiwania (SEARCH) przeciągnij jedyny rezultat, który pojawi się po prawej stronie ekranu. Dopasuj częściowy odcisk do całości i kliknij na CONFIRM MATCH.

Możesz już powrócić do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) # 2



Kontynuuj przesłuchiwanie **Airama Domingueza**:

- How'd you get that bruise? (W jaki sposób na Pańskim ciele pojawił się ten siniak?)
- Ever been to Aurelia's Fantasy Suites? (Czy był Pan kiedykolwiek w apartamentach Aurelia's Fantasy?)

Po wysłuchaniu odpowiedzi Airama kliknij na okienku z wykrzyknikiem, które pojawiło się w prawej dolnej części ekranu. Tu z listy posiadanych dowodów rzeczowych wybierz **Airam Dominguez's blood from couch at crime scene** (Krew Airama Domingueza z kanapy) i kliknij na przycisku przedstawienia dowodów (PRESENT).

Kolejne pytania to:

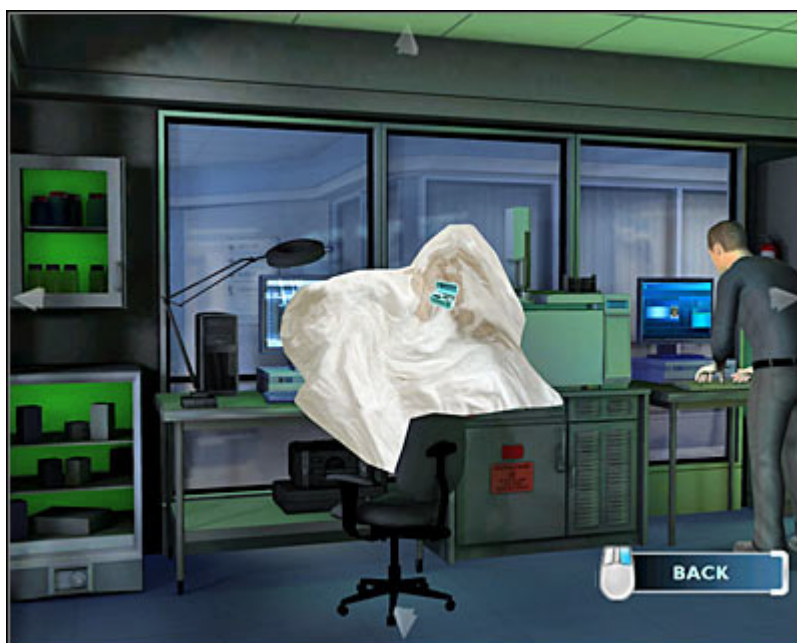
- Both ladies? There were two women there with you? (Obu pań? Towarzyszyły Panu dwie kobiety?)
- I'm curious... Why the wedding dress? (Zastanawia mnie coś... dlaczego akurat suknia ślubna?)
- You want to tell us where you really got that bruise? (Chce nam Pan wyjawic naprawdę w jakich okolicznościach pojawił się ten siniak?)
- Why didn't you call the police? (Dlaczego nie zadzwonił Pan na policję?)
- What about Lynn Bowder's ATM card? (A co z kartą bankomatową Lynn Bowder?)
- Did you put that ashtray in Lynn's throat? (Czy użył Pan tej popielniczki na Lynn?)

Po zakończonym przesłuchaniu udaj się do klubu Pleasure City (Pleasure City).

Pleasure City (Klub Pleasure City) #2



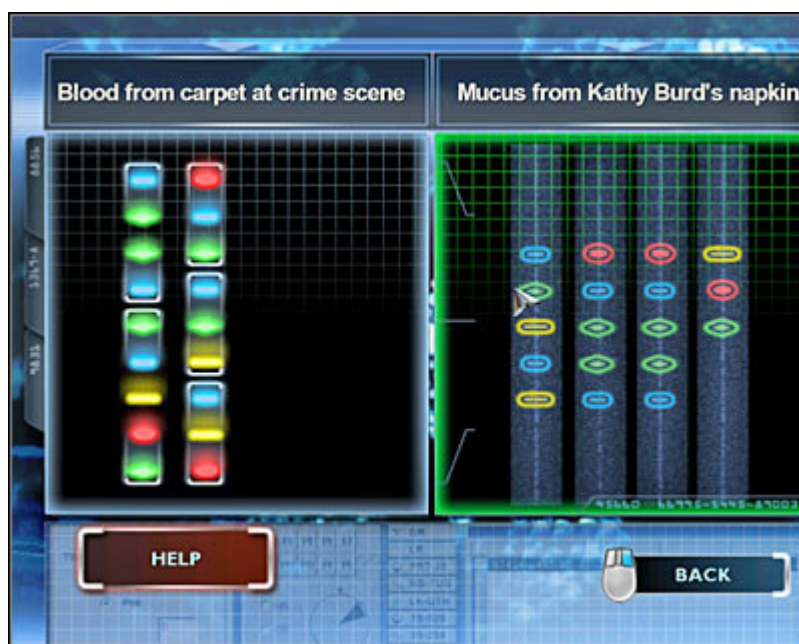
Zbadaj ladę, przy której stała Kathy. Musisz zabrać jedną rzecz, a mianowicie [Kathy Burd's napkin](#) (Chusteczka Kathy Burd).



Od razu obejrzyj ten przedmiot w inwentarzu i kliknij na interaktywnym miejscu tak by dodać do listy dowodów [Mucus from Kathy Burd's napkin](#) (Ślina z chusteczki Kathy Burd).

Wybierz się do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 4



Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i rozpocznij badanie DNA. Musisz porównać **Blood from carpet at crime scene** (Krew z dywanu) z **Mucus from Kathy Burd's napkin** (Ślina z chusteczki Kathy Burd). W dobrze poznany już sposób przeciągaj interaktywne obiekty tak by dokończyć badanie. Na sam koniec kliknij na przycisku potwierdzenia (CONFIRM MATCH).

Idź do biura Brass (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 4



Poproś **Brassa** o nowy nakaz:

- We need a warrant to search Kathy Burd's apartment. (Potrzebujemy nakazu rewizji mieszkania Kathy Burd.)

Jako uzasadnienie wydania nakazu pokaż Brassowi **Kathy Burd's blood from the crime scene carpet** (Krew Kathy Burd z dywanu).

Możesz już wybrać się do apartamentu Kathy Burd (Kathy Burd's Apartment).

Kathy Burd's Apartment (Mieszkanie Kathy Burd)



Kliknij na drzwiach, a po obejrzeniu scenki z udziałem Kathy i Charlesa wyjdź z mieszkania. Zbadaj trawnik przed mieszkaniem i kliknij na śladzie pozostawionym przez buta Charlesa. Musisz tu użyć gipsu (Casting plaster and frame), co zaowocuje zdobyciem nowego dowodu rzeczowego – Charles Steer's shoe print (Odcisk buta Charlesa Steera).



Wejdź do mieszkania i zacznij od obejrzenia zasłon znajdujących się na lewo od frontowych drzwi.



Obejrzyj teraz zabite deskami okno, które znajduje się na prawo od Kathy. Korzystając z okazji możesz również zajrzeć do skrzyni znajdującej się na lewo od łóżka, ale w środku nie odnotujesz żadnych interaktywnych przedmiotów.



W następnej kolejności przyjrzyj się rozrzuconym przedmiotom znajdującym się na podłodze.



Obejrzyj obraz znajdujący się w rogu pomieszczenia (na lewo od wejścia do łazienki).



Zbadaj szafkę znajdującą się na prawo od wejścia do łazienki i kliknij na przedmiotach rozłożonych na prawo od zapalanej lampy. Możesz tu też zajrzeć do szuflady, ale nic w niej nie znajdziesz.



Dokonaj przybliżenia obrazu na pomieszczeniu na ubrania znajdującemu się na prawo od Nicka. Tu musisz przesunąć kamerę maksymalnie w lewo tak by móc zlokalizować szklany obiekt. Kliknij żeby go podnieść – [Glass shard from Kathy Burd's apartment closet](#) (Odlamek szkła z apartamentu Kathy Burd).



Wybierz się teraz do łazienki (wejście zlokalizowane na lewo od Nicka). Na początek obróć kamerę w prawo i dokonaj zbliżenia na prysznic. Musisz tu kliknąć na posadzkę i wybrać z inwentarza fiolet krystaliczny (LCV). Popsikaj w okolicach odpływu co pozwoli Ci odnaleźć ślady krwi. W inwentarzu pojawi się nowy dowód rzeczowy – [Blood from Kathy Burd's apartment](#) (Krew z apartamentu Kathy Burd).



Na koniec kliknij na zabrudzonym zlewie i zajrzyj do zlokalizowanej pod nim szafki. Po wykonaniu tych czynności powrót do głównego pomieszczenia.

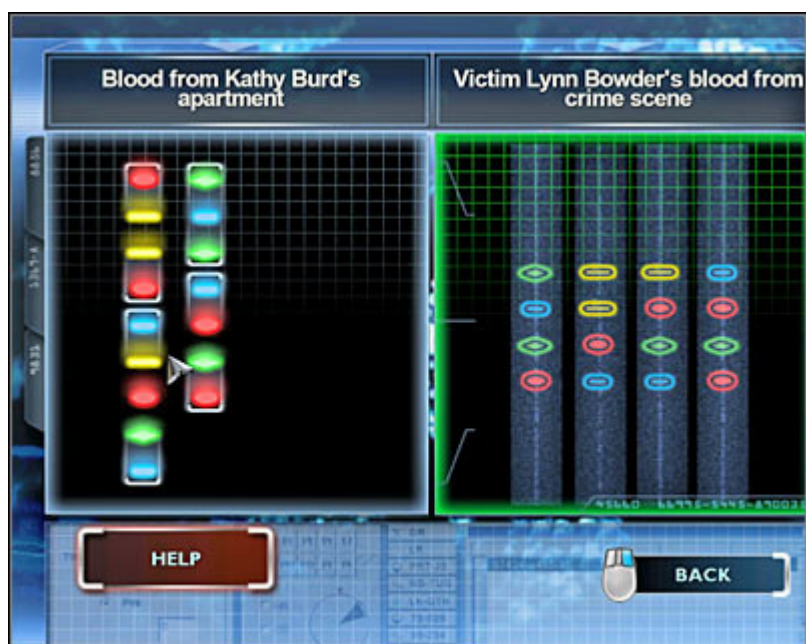


Możesz już porozmawiać z **Kathy Burd**. Kobiecie należy zadawać następujące pytania:

- I wasn't expecting to see CHARlie here. (Nie spodziewałem się spotkać tu Charliego.)
- It's no problem, but you said you'd never been to Aurelia's Fantasy Suites (Żaden problem, ale wspomniała Pani wcześniej o tym, że nigdy nie była w apartamentach Aurelia's Fantasy.)
- We understand Lynn Bowder was staying with you. (Mamy rozumieć, że Lynn Bowder mieszkała z Panią?)
- Do you know whose blood this is? (Czy wie Pani czyja krew znajduje się w łazience?)
- Where did this glass shard come from? (Skąd pochodzi ten odłamek szkła?)

Ruszaj do laboratorium (Lab).

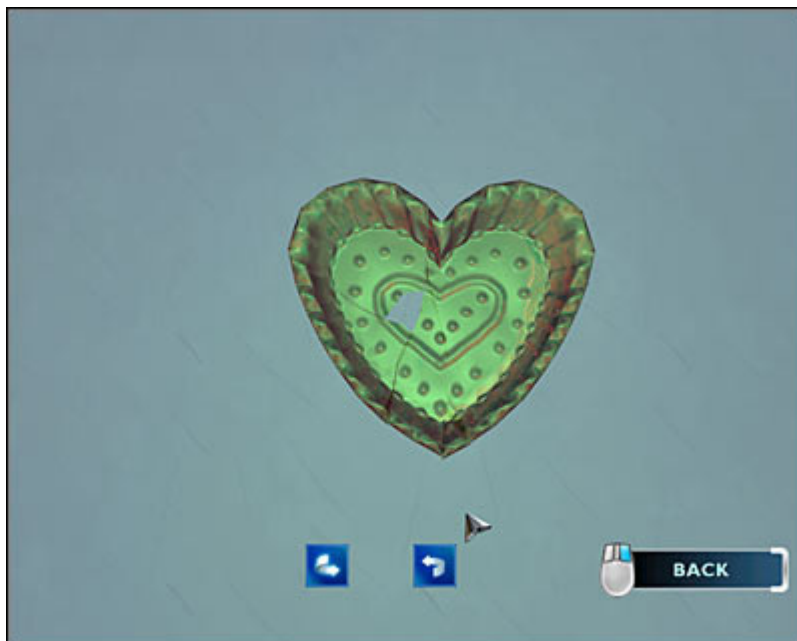
Lab (Laboratorium) # 5



Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB) i skorzystaj z lewego komputera. Wybierz porównanie DNA. Musisz teraz dokonać zestawienia **Blood from Kathy Burd's apartment** (Krew z apartamentu Kathy Burd) z **Victim's blood from crime scene** (Krew ofiary z miejsca zbrodni). W dobrze poznany już sposób porozmieszczaj łańcuchy DNA i zakończ badanie (CONFIRM MATCH).



Pozostań w tym pomieszczeniu i obróć się maksymalnie w prawo. Musisz kliknąć na dużym stole, który do tej pory ignorowałeś.



Zabawa będzie w tym przypadku polegała na złożeniu w całość wszystkich zdobytych do tej pory fragmentów szklanej popielniczki. Proponuję rozpocząć od największych odłamków i pomagać sobie rozrysowanym znakiem serca. Nie zapominać też o tym, że konieczne jest obracanie niektórych elementów. Po zakończonej robocie okaże się, że brakuje tylko jednego małego fragmentu w środkowej części popielniczki, a w inwentarzu pojawi się **Partially reassembled ashtray/murder weapon** (Niekompletna popielniczka – narzędzie zbrodni).

Idź do biura Brassa (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 5



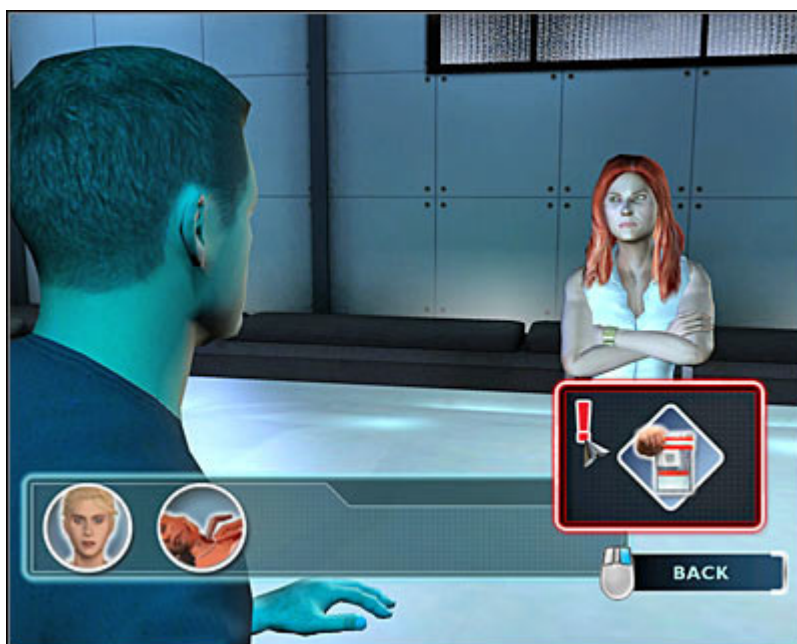
Brassa musisz poprosić o wydanie nowego nakazu:

- We need to issue an arrest warrant for Kathy Burd. (Musimy wydać nakaz aresztowania Kathy Burd.)

Jako uzasadnienie do wydania nakazu pokaż mu **Victim's blood from Kathy Burd's apartment** (Krew ofiary z mieszkania Kathy Burd).

Akcja przeniesie się następnie do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #3



Rozpocznij przesłuchanie **Kathy**:

- We need to take your fingerprints. (Potrzebujemy Pani odciski palców.)
- Did you see Lynn after she was killed? (Czy widziała Pani ciało Lynn po jej śmierci?)

Ponownie musisz kliknąć na ikonce w prawym dolnym rogu ekranu, tak by przedstawić Kathy posiadane dowody. Konkretnie musisz jej pokazać **Partially reassembled ashtray/murder weapon** (Niekompletna popielniczka – narzędzie zbrodni) i **Blood from Kathy Burd's apartment** (Krew z apartamentu Kathy Burd).

Kontynuuj przesłuchanie:

- Just tell us what happened. (Proszę nam opowiedzieć co się tak naprawdę wydarzyło.)
- Do you have any proof Charlie was threatening you? (Czy ma Pani jakieś dowody na to, że Charlie Panią zastraszał?)

W inwentarzu pojawią się nowe dowody – **Kathy Burd's ten card** (Odciski palców Kathy Burd) i **Kathy Burd's phone** (Telefon komórkowy Kathy Burd).

Z przedmiotami tymi wybierz się do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 6



Wejdź do lewego pomieszczenia (DATA LAB), kliknij na wyświetlaczu wiszącym na ścianie i wybierz pierwszą opcję z menu głównego – Audio. Wybierz do zestawienia **Charles Steer's 911 call** (Nagranie z rozmowy pomiędzy Charlesem Steerem a operatorem numeru 911) i **Kathy Burd's phone** (Telefon komórkowy Kathy Burd). Na początek kliknij na przycisku PLAY odpowiadającemu nagraniu z telefonu komórkowego Kathy.



Wysłuchaj całego nagrania i dopiero wtedy zaznacz pierwszy fragment nagrania z górnego pola (rozmowa z operatorem 911). Po wykonaniu tej czynności potwierdź chęć porównania obu próbek głosu, klikając na przycisku COMPARE.

Ruszaj do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 6



W trakcie rozmowy poproś **Brassa** o wydanie nowego nakazu:

- We need an arrest warrant for Charles Steer. (Potrzebujemy nakazu aresztowania Charlesa Steera.)

Jako dowód potrzebny do wydania nakazu pokaż Brassowi **Kathy Burd's phone** (Telefon komórkowy Kathy Burd). Akcja wkrótce przeniesie się do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #4



Rozpocznij przesłuchanie **Charlesa Steera**:

- You said SHE killed Lynn. She says YOU killed Lynn. (Pan mówi, że ONA zabiła Lynn. Ona mówi, że PAN zabił Lynn.)
- If you didn't killer, why did you clean up the crime scene? (Dlaczego uprzątnął Pan miejsce zbrodni skoro jej Pan nie zabił?)
- Did you put that ashtray in Lynn's throat? (Czy użył Pan tej popielniczki na Lynn?)
- Why were you at Ms. Burd's apartment? (Dlaczego był Pan w mieszkaniu Panny Burd?)
- I'm going to need your shoes, please. (Będę potrzebował Pana buty do analizy.)
- Open wide, please. (Proszę otworzyć usta.)

W inwentarzu pojawią się dwa nowe dowody rzeczowe – **Charles Steer's shoes** (Buty Charlesa Steera) i **Charles Steer's DNA** (DNA Charlesa Steera).



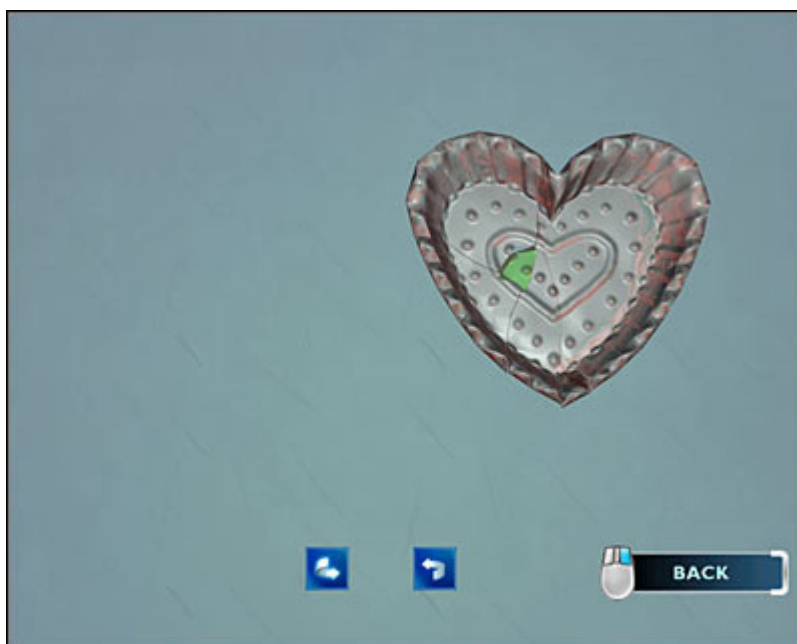
Wybierz ze swojego inwentarza buty i dokładnie się im przyjrzyj. Na początek kliknij na charakterystycznym białym proszku. Użyj tu próbówki (Adhesive Specimen Mount), dzięki czemu dodany zostanie nowy dowód rzeczowy – [Powder found on Charles Steer's shoe](#) (Biały proszek odnaleziony na bucie Charlesa Steera).



Zbadaj teraz podeszwy obu butów, a odnajdziesz ostatni brakujący fragment – [Glass from Charles Steer's shoe](#) (Szkło z buta Charlesa Steera).

Z przedmiotami tymi wybierz się do laboratorium (Lab).

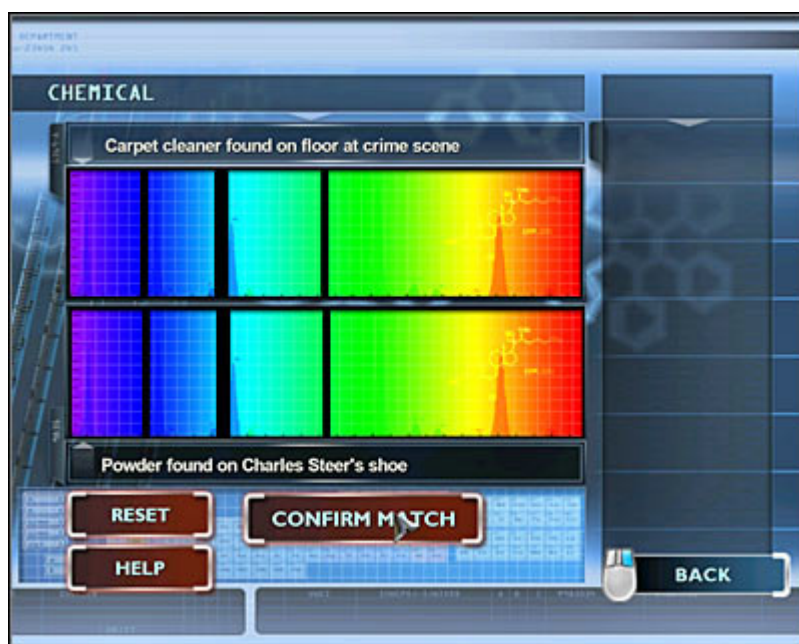
Lab (Laboratorium) # 7



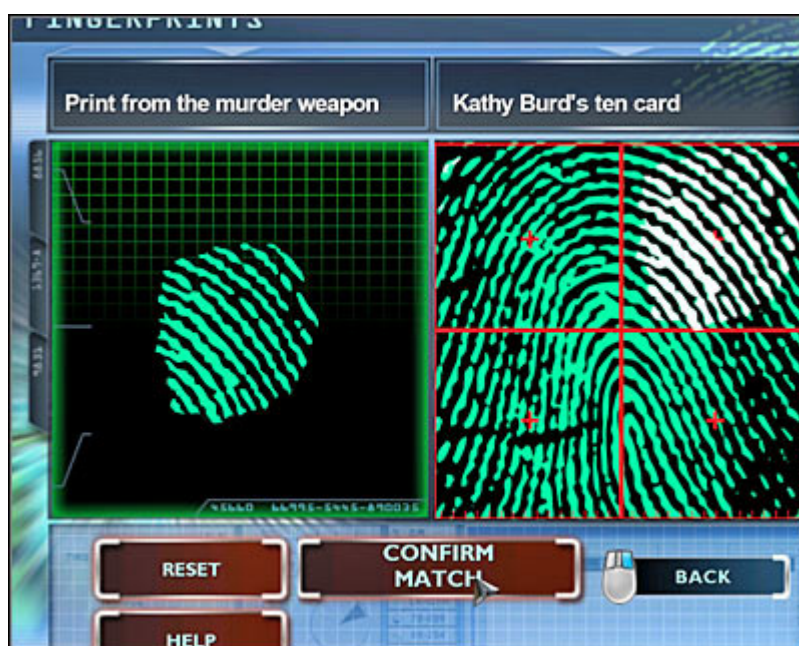
Na początek wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB) i kliknij na stole. Musisz wpasować brakujący fragment do reszty popielniczki, dzięki czemu w Twoim inwentarzu pojawi się **Reassembled heart-shaped ashtray/murder weapon** (Złożona popielniczka w kształcie serca – narzędzie zbrodni).



Obejrzyj od razu popielniczkę z poziomu inwentarza sterowanej postaci. Musisz konkretnie odnaleźć miejsce z odciskiem palca i użyć na nim proszku daktyloskopijnego (Fingerprint Powder). W taki oto sposób pozyskasz **Print from the murder weapon** (Odcisk palca z narzędzia zbrodni).



Kliknij na lewym komputerze i wybierz badanie chemiczne (CHEMICAL). Musisz tu dokonać zestawienia dwóch dowodów rzeczowych - *White powder from floor of crime scene* (Biały proszek z podłogi) z *Powder found on Charles Steer's shoe* (Biały proszek odnaleziony na bucie Charlesa Steera). Zakończ badanie, klikając na przycisku CONFIRM MATCH.



Przejdź do lewego pomieszczenia (DATA LAB), kliknij na prawym komputerze i wybierz badanie odcisków palców (FINGERPRINTS). Musisz tu dokonać zestawienia *Print from the murder weapon* (Odcisk palca z narzędzia zbrodni) z *Kathy Burd's ten card* (Odciski palców Kathy Burd). Dopasuj oba odciski i kliknij na przycisku CONFIRM MATCH.

Pora na ostateczne rozstrzygnięcie – wybierz się do biura Brassa (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 7



Brassa musisz poprosić o możliwość powtórnego przesłuchania Kathy:

- Let me talk to Kathy Burd again. (Chcę ponownie porozmawiać z Kathy Burd.)

Zaczekaj aż akcja przeniesie się do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #5



Kontynuuj z przesłuchiowaniem **Kathy**:

- Charlie admitted his role in covering up the murder. (Charlie wyjawiał swój udział w zatuszowaniu śladów morderstwa.)
- Kathy, we know you killed Lynn. (Kathy, wiemy o tym, że zabiłaś Lynn.)

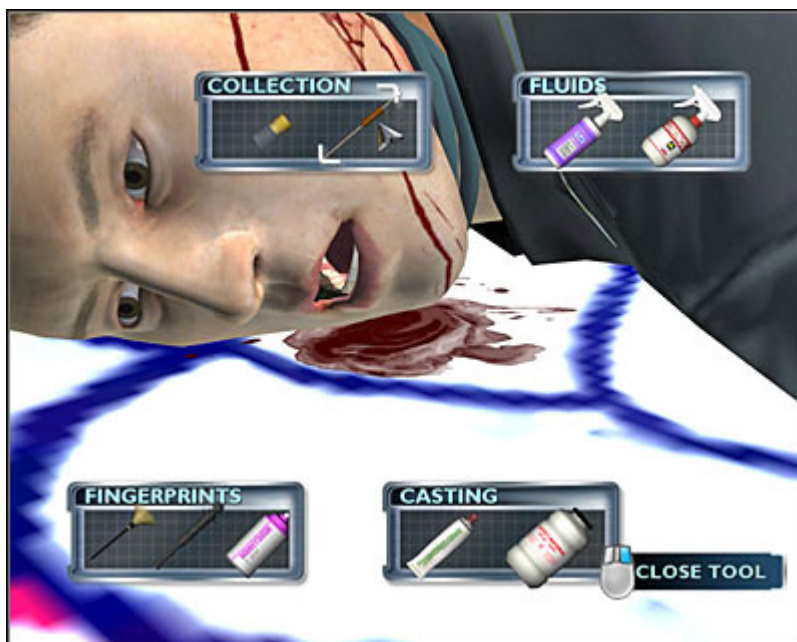
W tym momencie konieczne okaże się przedstawienie Kathy dowodu. Kliknij więc na polu wykrzyknikiem i z listy posiadanych przedmiotów wybierz **Kathy Burd's print from the murder weapon** (Odcisk palca Kathy Burd z narzędzia zbrodni).

Pozostało Ci już tylko dokończenie rozmowy i obejrzenie finalnej wersji rekonstrukcji zbrodni. Gratulacje!

O d c i n e k 2 – C o u l d a B e e n a C o n t e n d e r
Supreme Force Fighting (Arena Supreme Force Fighting)



Wejdź do ringu i dokonaj zbliżenia na leżącym na ziemi mikrofonie. Przesuń kamerę w prawo i kliknij na pojedynczym włosie przylegającym do kabla. W inwentarzu pojawi się pierwszy dowód w sprawie – [Hair found on mic cord used to strangle Shimada](#) (Włos odnaleziony przy kablu użytym do uduszenia Shimady).



Kliknij teraz na ciele zamordowanego sędziego. Po dokonaniu zbliżenia kliknij na śladach krwi w okolicach jego ust i użyj wacika (swab) by zdobyć nowy dowód – [Sample of Rick Shimada's blood](#) (Próbka krwi Ricka Shimady).



Powrót do widoku na arenę, obróć kamerę maksymalnie w lewo i dokonaj zbliżenia na widocznej w oddali klatce schodowej. Przy próbie otwarcia drzwi okaże się, że brakuje klucza.



Kliknij na plakatach znajdujących się na lewej ścianie.



Dokonaj przybliżenia obrazu na dużym plakacie federacji znajdującym się na prawo od klatki schodowej.



Obejrzyj kamerę video znajdującą się na lewo od ringu (musisz na niej kliknąć i wysłuchać komentarza [Grega](#)).



Dokonaj przybliżenia obrazu na stole sędziowskim znajdującym się pomiędzy kamerą wideo a ringiem.



Kliknij teraz na stole znajdującym się na prawo od ringu, a następnie porozmawiaj z **Tiną Allens**. Kobiecie musisz zadawać następujące pytania:

- Did you know Mr. Shimada? (Czy znała Pani sędziego Shimadę?)
- Did you see the controversial call? (Czy była Pani świadkiem kontrowersyjnej decyzji sędziego?)
- Where can we find Mr. Hackett? (Gdzie możemy znaleźć Pana Hacketta?)
- Where is the prop room? (Gdzie znajduje się pomieszczenie z rekwizytami?)
- Do you have the key to the upper platform? (Czy ma Pani klucz dostępu do górnej platformy?)
- That's all we need for now. (Na razie to wszystko.)

Możesz już udać się do szatni (Locker Room).

Locker Room (Szatnia)



Na początek dokonaj przybliżenia obrazu na ścianie, przy której stoi Twój partner **Greg**.



Kliknij teraz na szafkach znajdujących się bezpośrednio za **Hankiem**.



W następnej kolejności powinieneś zajrzeć do pomieszczenia z prysznicami.



Na koniec kliknij na półkach po prawej stronie.



Możesz już porozmawiać z **Hankiem Hackettem**, któremu musisz zadawać następujące pytania:

- Rick Shimada was found strangled to death. (Odnaleziono ciało uduszonego Ricka Shimady.)
- When was the last time you saw Shimada? (Kiedy po raz ostatni widział Pan Shimadę?)
- How did you get disqualified? (W jakich okolicznościach został Pan zdyskwalifikowany?)
- That's all we need for now. (Na razie tyle nam wystarczy.)

Po odsłuchaniu wiadomości od Robbinsa udaj się do kostnicy (Morgue).

Morgue (Kostnica)



Tradycyjnie już zacznij od zadania doktorowi Robbinsowi kilku pytań:

- Why was there blood at the scene? (Dlaczego odnaleźliśmy krew na miejscu zbrodni?)
- How did the victim get knocked out? (W jaki sposób ofiara została ogłuszona?)
- What do you think the T.O.D. is? (O której godzinie doszło do zgonu?)
- Did you find anything else? (Znalazłeś coś jeszcze?)



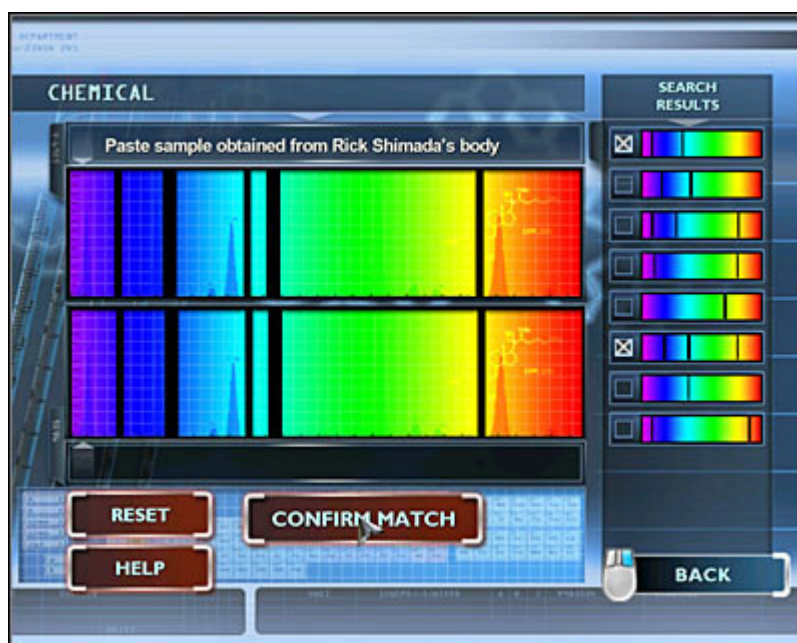
Kliknij teraz na twarzy ofiary, a po dokonaniu przybliżenia obrazu na jej lewym policzku. Użyj wacika (swab) by pozyskać nowy dowód – [Paste sample obtained from Rick Shimada's body](#) (Próbka kleistej substancji odnalezionej na ciele Ricka Shimady).

Ruszaj do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium)



Na początek nie zapomnij kliknąć na przejściu prowadzącym w okolice wind. Następnie wycofaj się i wejdź do prawego laboratorium (MATERIALS LAB). Kliknij na pierwszym komputerze z lewej strony i z menu wybierz pierwszą opcję (CHEMICAL).



Do analizy musisz wybrać **Paste sample obtained from Rick Shimada's body** (Próbka kleistej substancji odnalezionej na ciele Ricka Shimady). Po kliknięciu na przycisku wyszukiwania (SEARCH) z prawej listy wybierz dwie pozycje – pierwszą i szóstą od góry. Kliknij na przycisku potwierdzenia (CONFIRM MATCH).

Po otrzymaniu wyniku badania akcja automatycznie przeniesie się do biura **Brassa**, gdzie wysłuchasz krótkiej rozmowy pomiędzy nim a **Gregiem**. Z racji tego, że nie możesz tu aktualnie nic zdziałać, wybierz się do biura Horace'a Willingham'a (Horace Willingham's Office).

Horace Willingham's Office (Biuro Horace'a Willinghama)



Zanim cokolwiek więcej zrobisz kliknij na sofie znajdującej się po prawej stronie.

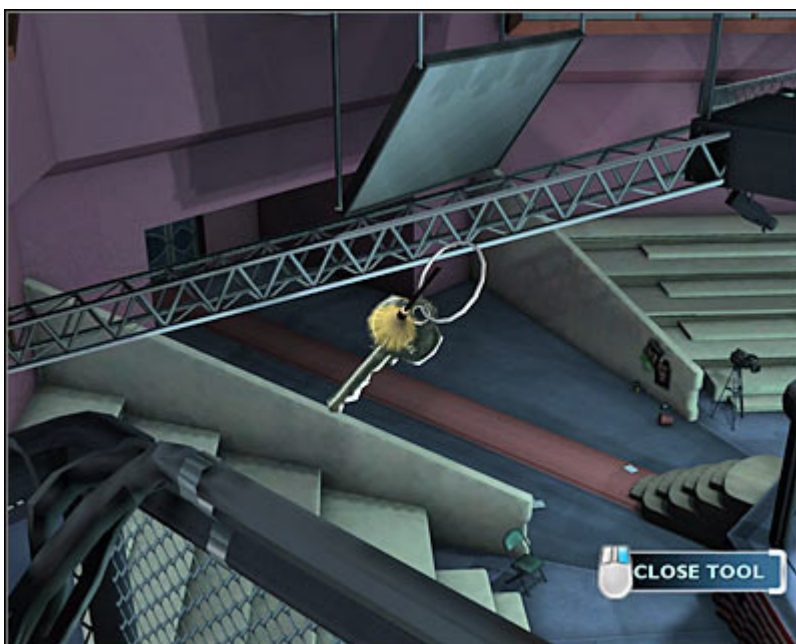


Możesz już porozmawiać z **Willinghamem**, któremu musisz zadawać następujące pytania:

- Were you here for last night's fight? (Czy był Pan obecny podczas ostatniej walki?)
- When did you learn of Mr. Shimada's death? (Kiedy dowiedział się Pan o śmierci Pana Shimady?)
- How long did Mr. Shimada work for you? (Jak długo Pan Shimada dla Pana pracował?)

- Do you own another fighting league? (Czy jest Pan właścicielem jakiejś innej ligi sztuk walki?)
- How long have you known Hank Hackett? (Od jak dawna zna Pan Hanka Hacketta?)
- So Mr. Hackett has a history of violence outside the ring? (A więc Pan Hackett znany jest ze stosowania przemocy poza ringiem?)
- Do you have the key to the upper platform? (Czy jest Pan w posiadaniu klucza do górnej platformy?)
- Thank you. (Dziękujemy.)

Otrzymasz nowy przedmiot – [Horace Willingham's arena prop room key](#) (Klucz Horace'a Willinghama do pomieszczenia z rekwizytami).



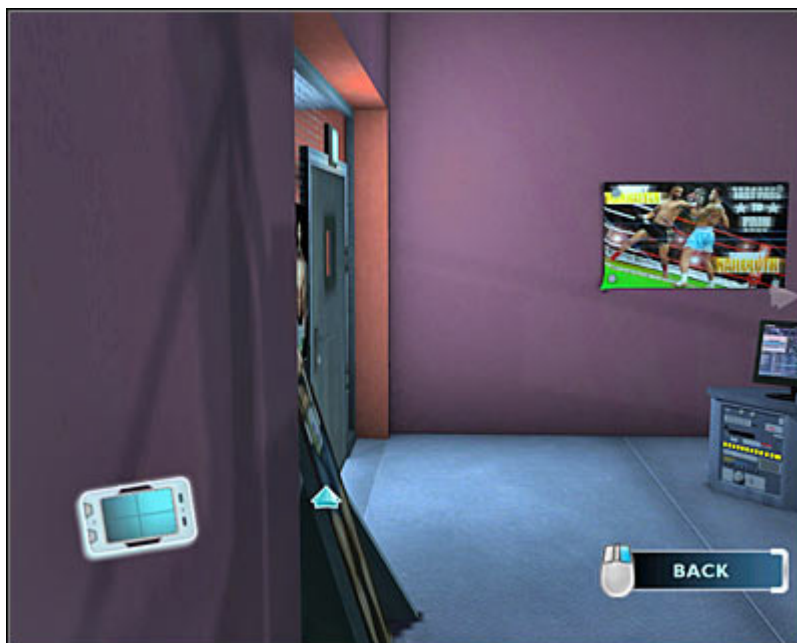
Pozyskanemu przed chwilą kluczowi dobrze byłoby się bliżej przyjrzeć. Kliknij na odcisku palca i użyj proszku daktyloskopijnego (Fingerprint Powder), dzięki czemu zdobędziesz [Fingerprint from Horace Willingham's prop room key](#) (Odcisk palca z klucza Horace'a Willinghama).

Możesz już powrócić na miejsce zbrodni (Supreme Force Fighting).

Supreme Force Fighting (Arena Supreme Force Fighting) #2



Ponownie udaj się w lewo i kliknij na drzwiach, automatycznie otwierając je z użyciem pozyskanego niedawno klucza. Wyjdź teraz po schodach na górny balkonik.



Na początek kliknij na lewych drzwiach prowadzących do składziku, a następnie drugi raz żeby wejść do niewielkiego pomieszczenia.



Jedyny obiekt, który Cię tu powinien zainteresować to katana. Po kliknięciu na tym rekwizycie katana rozpadnie się na dwie części. Podnieś więc oddzielnie [Hilt of the katana](#) (Rękojeść katany) i [Blade of the katana](#) (Ostrze katany).



Przyjrzyj się teraz dokładniej ostrzu w swoim inwentarzu. Na początek zajmij się odnalezieniem osadu w okolicach rękojeści. Użyj wacika (swab), a inwentarzu pojawi się nowy dowód – [Oily residue found on katana blade](#) (Oleisty osad pobrany z ostrza katany).



To jeszcze nie wszystko. Kliknij w środkowej części ostrza i użyj fioletu krystalicznego (LCV), dzięki czemu zdobędziesz [Blood from katana blade](#) (Krew z ostrza katany).



Wyjdź z pomieszczenia, a po znalezieniu się na balkonie kliknij na sprzęcie komputerowym. Następnie dokonaj przybliżenia obrazu na magnetowidzie. Kliknij na taśmie, dzięki czemu automatycznie pozyskasz nowy dowód w sprawie – [Octagon surveillance footage](#) (Nagranie kamery bezpieczeństwa).



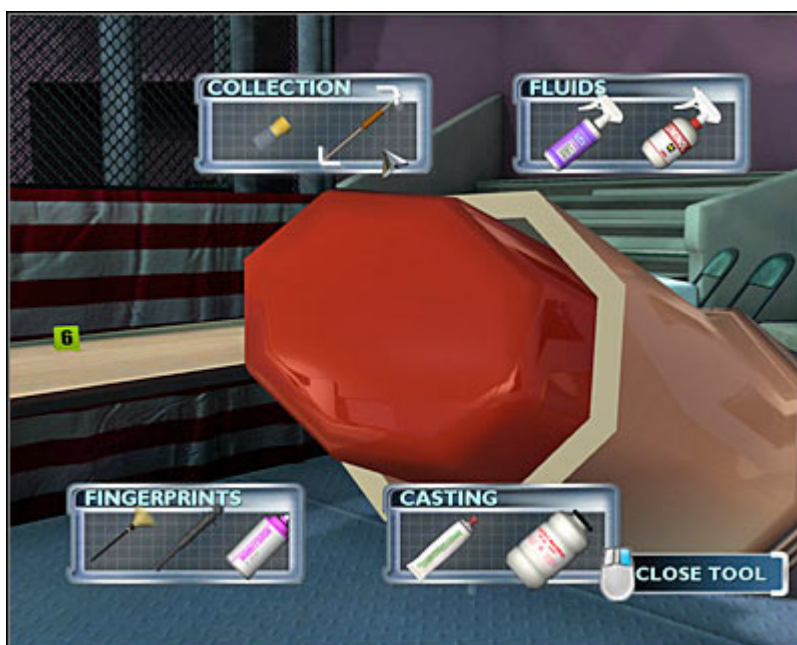
Zbadaj teraz niewielki balkonik znajdujący się na lewo od klatki schodowej.



Na koniec zejdź na dół i udaj się do stołu, przy którym poprzednio siedziała Tina Allens. Dokonaj przybliżenia na stole, dzięki czemu będziesz mógł podnieść jej szminkę. W inwentarzu pojawi się nowy obiekt – **Tina Allens's lipstick** (Szminka Tiny Allens).



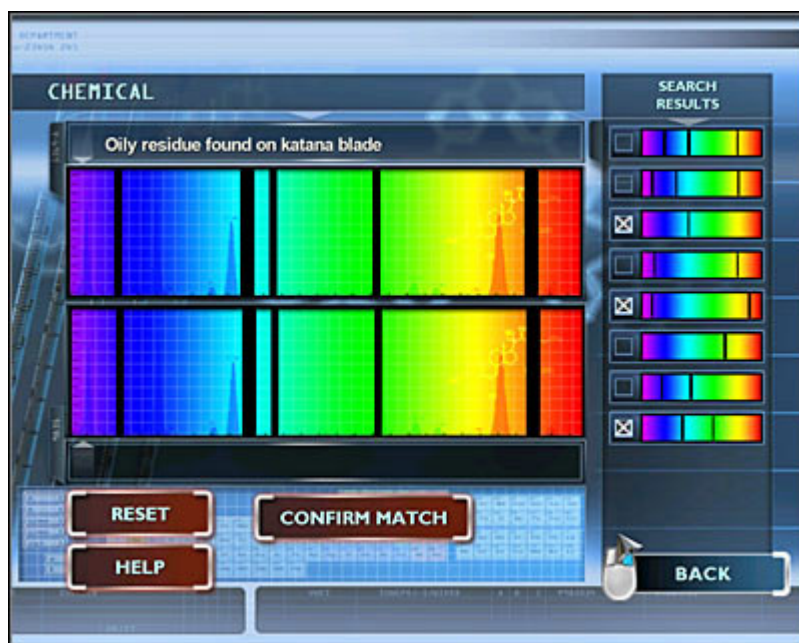
Obejrzyj dokładnie pozyskany przed chwilą obiekt. Najpierw kliknij na bocznej części szminki i użyj proszku daktyloskopijnego (Fingerprint Powder), dzięki czemu pozyskasz *Tina Allens's fingerprint, found on her lipstick* (Odcisk palca Tiny Allen z jej szminki).



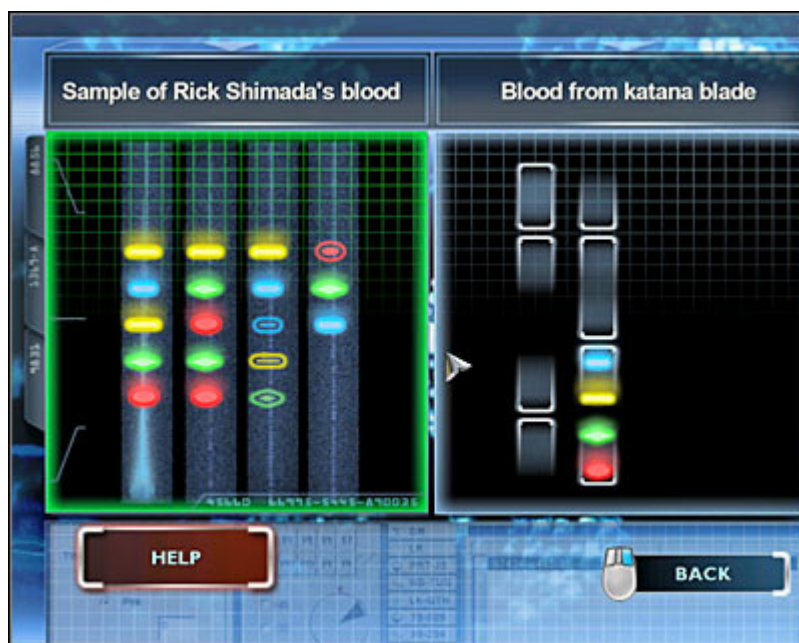
Następnie kliknij na górnej części szybki i użyj wacika (swab), co zaowocuje zdobyciem drugiego dowodu – *Tina Allens's found on her lipstick* (DNA Tiny Allen z jej szminki).

Możesz już wybrać się do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 2



Udaj się do prawego laboratorium (MATERIALS LAB), kliknij na pierwszym komputerze z lewej strony i wybierz pierwszą opcję z listy (CHEMICAL). Do badania wybierz **Oily residue found on katana blade** (Oleisty osad pobrany z ostrza katany) i po kliknięciu na przycisku porównania (SEARCH) zaznacz trzecią, piątą i ósmą pozycję z prawej listy. Zakończ badanie (CONFIRM MATCH). Zauważ też, że dowód rzeczowy zmienił nazwę – teraz jest to **Metal cleaner found on katana blade** (Ślady płynu do czyszczenia metalowych obiektów znalezione na ostrzu katany).



Z użyciem tego samego komputera wybierz teraz analizę DNA (druga pozycja w menu głównym). Porównaj **Sample of Rick Shimada's blood** (Próbka krwi Ricka Shimady) z **Blood from katana blade** (Krew z ostrza katany), a po odpowiednim ułożeniu łańcuchów DNA uzyskasz pozytywny rezultat.



Możesz już przejść do lewego laboratorium (DATA LAB). Kliknij na ekranie wiszącym na ścianie i z menu głównego wybierz drugą pozycję (VIDEO PLAYBACK). Z inwentarza wybierz **Octagon surveillance footage** (Nagranie kamery bezpieczeństwa), a automatycznie odtworzone zostanie nagranie z kamery bezpieczeństwa.

Możesz już udać się do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa)



Porozmawiaj z **Brassem**, prosząc go o wydanie nakazu:

- We need to bring Hank Hackett in for questioning. (Musimy przesłuchać Hanka Hacketta.)

Jako dowód na potwierdzenie słuszności wykonania tej czynności możesz mu pokazać **Octagon surveillance footage** (Nagranie kamery bezpieczeństwa) lub **Blood from katana blade** (Krew z ostrza katany). Akcja automatycznie przeniesie się do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań)



Po krótkim wstępie rozpocznij przesłuchanie **Hanka Hacketta**:

- Did you meet Shimada in the ring again? (Czy ponownie spotkał się Pan z Shimadą w ringu?)

Kliknij teraz na przycisku z wykrzyknikiem i przedstaw **Hankowi** zbadany już dowód – **Octagon surveillance footage** (Nagranie kamery bezpieczeństwa). Kontynuuj przesłuchanie aż otrzymasz od podejrzanego nowy obiekt – **Hank Hackett's phone** (Telefon Hanka Hacketta).

Możesz już ponownie udać się na miejsce zbrodni (Supreme Force Fighting).

Supreme Force Fighting (Arena Supreme Force Fighting) # 3



Po dotarciu na miejsce otwórz swój inwentarz i wybierz z niego [Hank Hackett's phone](#) (Telefon Hanka Hacketta), dzięki czemu potwierdzisz zeznanie odnośnie braku sygnału na terenie areny.

Udaj się teraz do biura Brassa (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 2

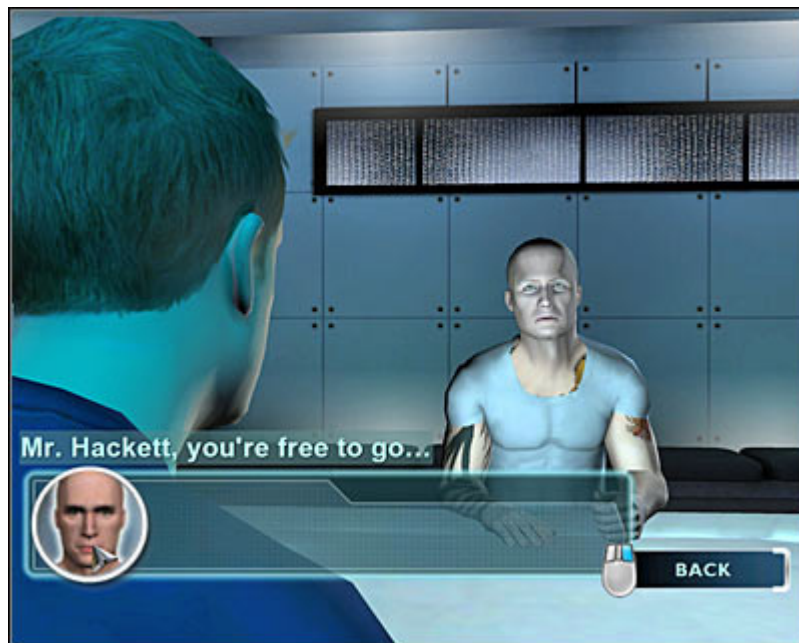


Brassowi musisz zadać jedno nowe pytanie:

- Did you get Hackett's phone records? (Czy zdobyłeś nagranie z rozmowy telefonicznej Hacketta?)

Powrót do sali przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #2

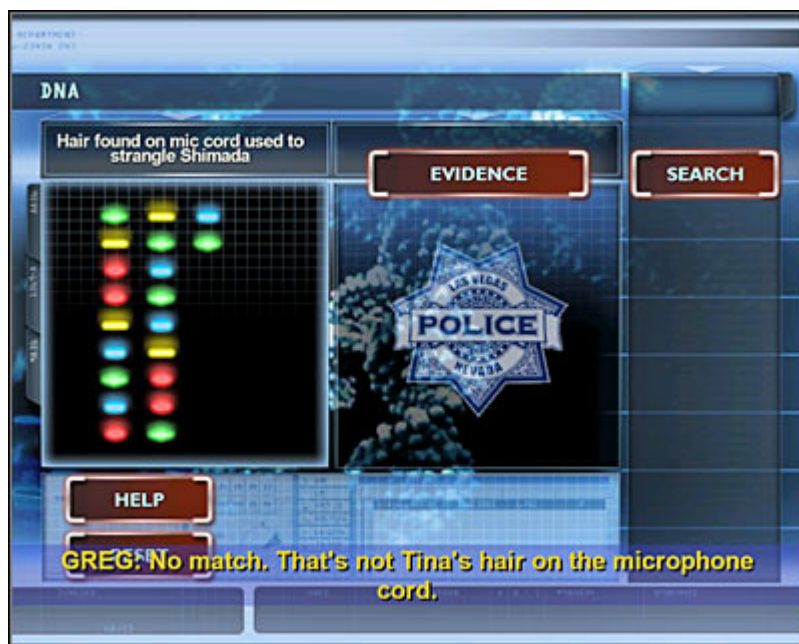


Poinformuj **Hanka** o tym, że jest wolny:

- Mr. Hackett, you're free to go... (Panie Hackett, jest Pan wolny...).

Idź teraz do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 3

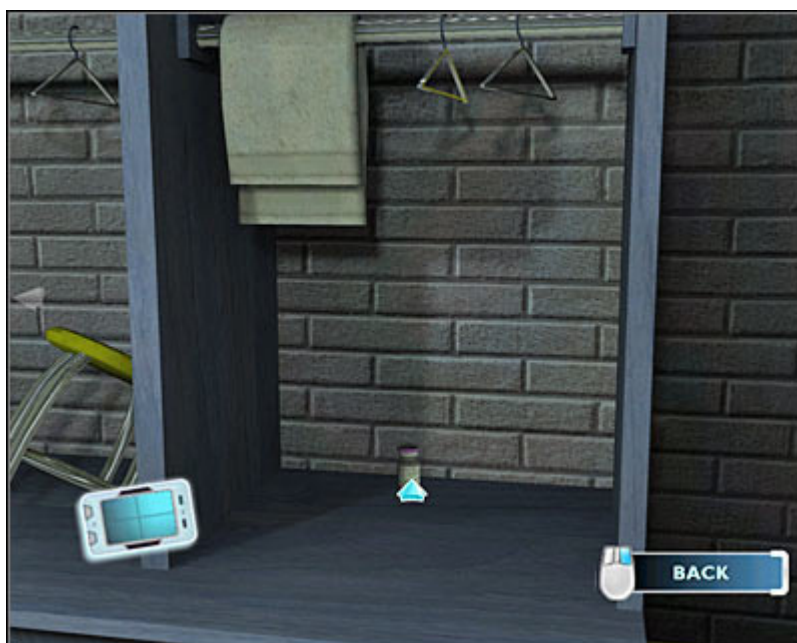


Wejdź do prawego laboratorium (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i rozpocznij badanie DNA. W lewym słocie umieść **Hair found on mic cord used to strangle Shimada** (Włos odnaleziony przy kablu użytym do uduszenia Shimady), a w prawym **Tina Allens's found on her lipstick** (DNA Tiny Allen z jej szminki). Nie przejmuj się negatywnym wynikiem, a zamiast tego wysłuchaj komentarza **Grega**. Wkrótce do rozmowy dołączą inni **pracownicy CSI**, a **Brass** poinformuje wszystkich o tym, że **Hank** został zamordowany. Akcja przeniesie się do szatni (Locker Room), czyli na miejsce drugiej zbrodni.

Locker Room (Szatnia) # 2



Kliknij na ciele Hanka, jak również przyjrzyj się białej strzykawce (dokonaj na niej przybliżenia).



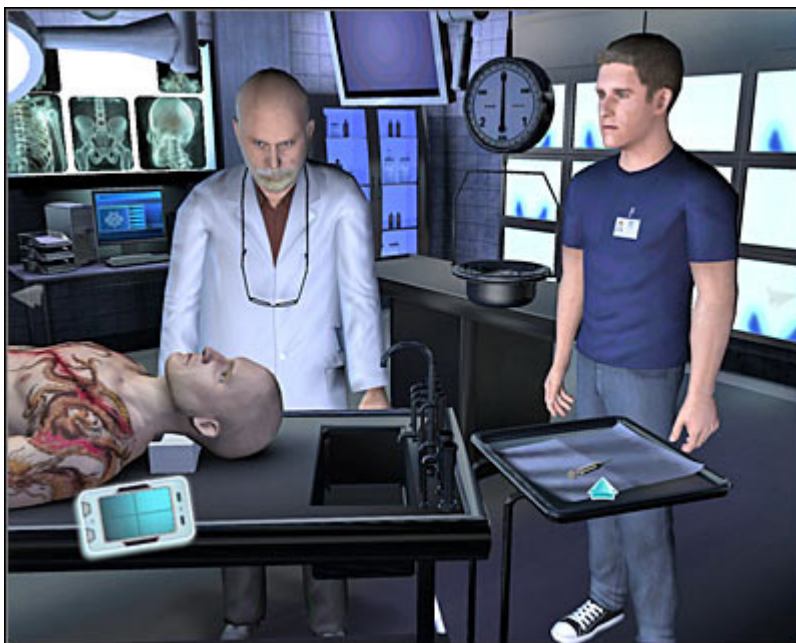
Powrót do głównego widoku na szatnię i kliknij na półkach znajdujących się po prawej stronie. Przesuń teraz kamerę maksymalnie w prawo tak by móc dostrzec pozostawioną w jednej z wnęk buteleczkę. Podnieś ten obiekt, a w inwentarzu pojawi się nowy dowód – [Vial found in Hank Hackett's locker](#) (Buteleczka odnaleziona w szafce Hanka Hacketta).



Warto oczywiście obejrzeć pozyskany przed chwilą przedmiot. Użyj na buteleczce proszku daktyloskopijnego (Fingerprint Powder), a zdobędziesz nowy dowód – **Fingerprint found on Hank Hackett's vial** (Odcisk palca odnaleziony na buteleczce Hanka Hacketta).

Udaj się do kostnicy (Morgue).

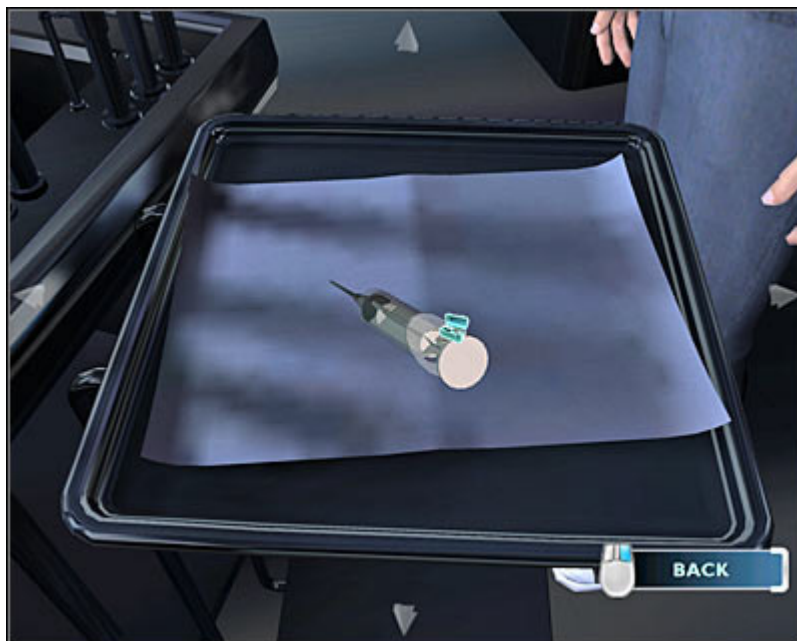
Morgue (Kostnica) # 2



Zaczynaj tak jak zwykle, czyli od rozmowy z **doktorem Robbinsem**:

- Did Hackett kill himself? (Czy Hackett popełnił samobójstwo?)
- So what's his cause of death? (Więc jaka jest przyczyna śmierci?)
- Any signs of a struggle? (Są jakieś ślady szamotaniny?)
- Anything else? (Coś jeszcze?)

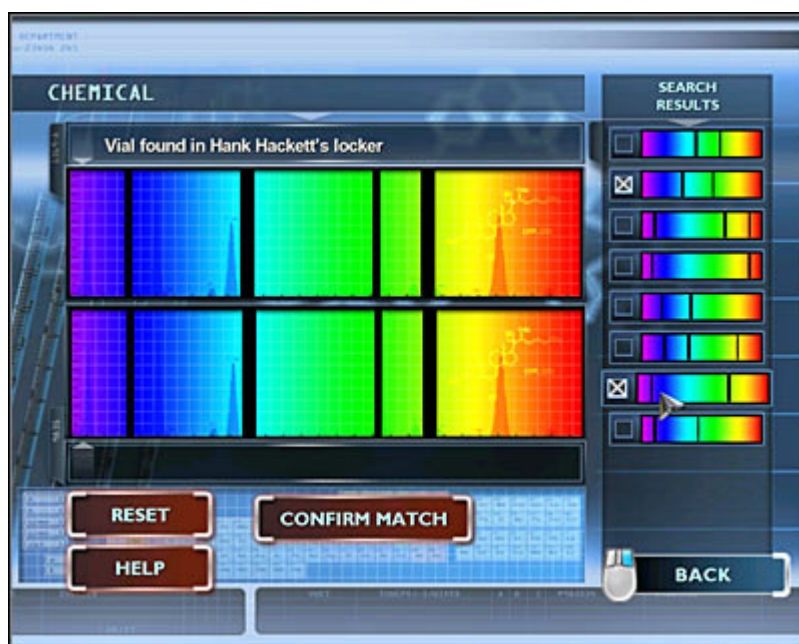
Po zakończonej rozmowie przesunij kamerę w prawo i zabierz nowy dowód rzeczowy z tacki – **Syringe found in Hank Hackett's arm** (Strzykawka z ramienia Hanka Hacketta).



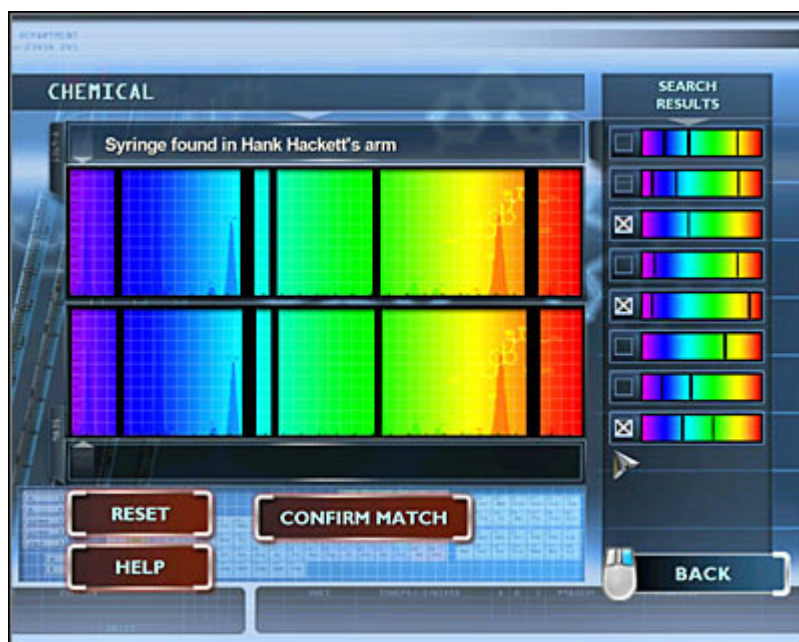
Strzykawkę dobrze byłoby teraz dokładniej obejrzeć. Kliknij na jej górnej części w celu odnalezienia włosa. W inwentarzu pojawi się **Hair from syringe found on Hank Hackett's arm** (włos ze strzykawki z ramienia Hanka Hacketta).

Z pozyskanymi dowodami rzeczowymi udaj się do laboratorium (Lab).

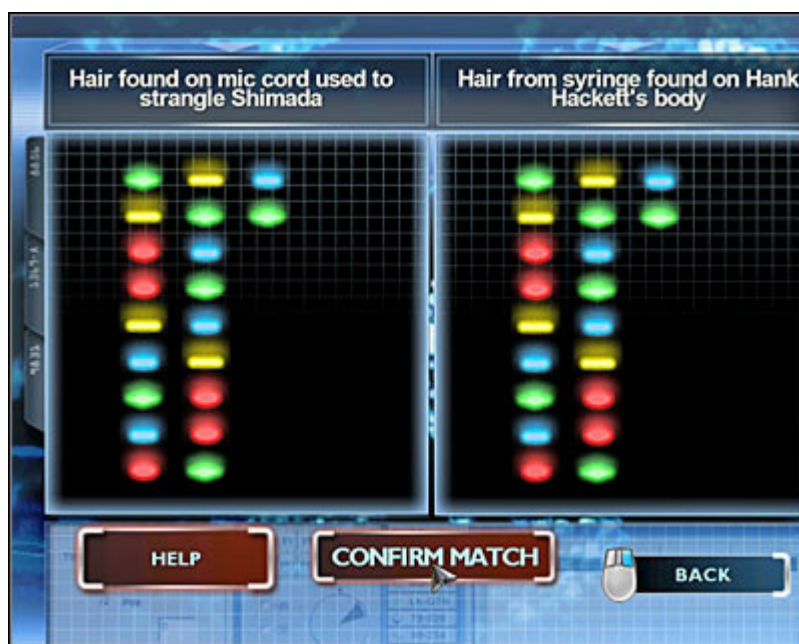
Lab (Laboratorium) # 4



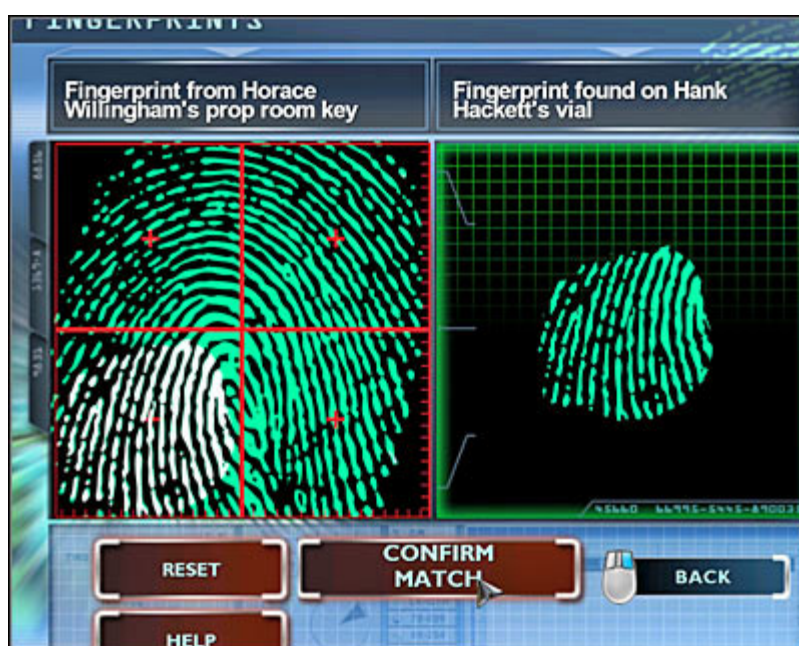
Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i wybierz analizę chemiczną (CHEMICAL). Na początek do badania wybierz [Vial found in Hank Hackett's locker](#) (Buteleczka odnaleziona w szafce Hanka Hacketta), z prawej listy zaznaczając drugą i siódmą pozycję.



Teraz zbadaj [Syringe found in Hank Hackett's arm](#) (Strzykawka z ramienia Hanka Hacketta), klikając na trzeciej, piątej i ósmej pozycji z listy.



Możesz już wybrać analizę DNA (ten sam komputer). Porównaj z [Hair found on mic cord used to strangle Shimada](#) (Włos odnaleziony przy kablu użytym do uduszenia Shimady) z [Hair from syringe found on Hank Hackett's arm](#) (włos ze strzykawki z ramienia Hanka Hacketta). Zapoznaj się z rezultatem badania (CONFIRM MATCH).



Przejdź do lewego pomieszczenia (DATA LAB) i wybierz prawy komputer, potwierdzając chęć porównania odcisków palców (FINGERPRINTS). Musisz dokonać porównania [Fingerprint from Horace Willingham's prop room key](#) (Odcisk palca z klucza Horace'a Willinghama) z [Fingerprint found on Hank Hackett's vial](#) (Odcisk palca odnaleziony na buteleczce Hanka Hacketta). Fragment odcisku z prawego slotu przeciągnij do lewej dolnej części lewego slotu i kliknij na odpowiednim przycisku (CONFIRM MATCH).

Ruszaj do biura Brass (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 3



Poproś **Brassa** o wydanie nakazu rewizji:

- We need a search warrant for Horace Willingham's Office (Potrzebujemy nakazu rewizji biura Horace'a Willingham).

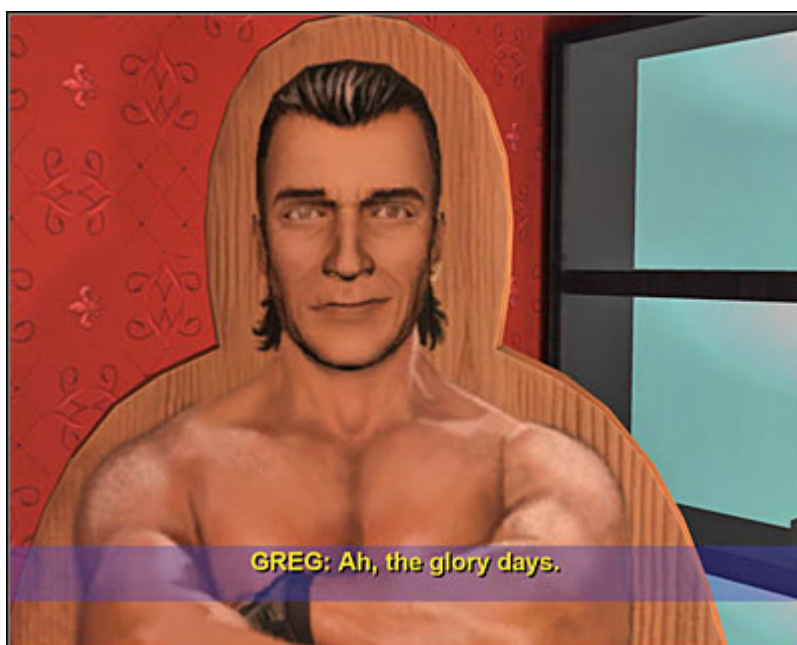
Jako potrzebny do wydania nakazu dowód pokaż mu **Fingerprint found on Hank Hackett's vial** (Odcisk palca odnaleziony na buteleczce Hanka Hacketta).

Ruszaj do biura Willingham (Horace Willingham's Office).

Horace Willingham's Office (Biuro Horace'a Willingham) # 2



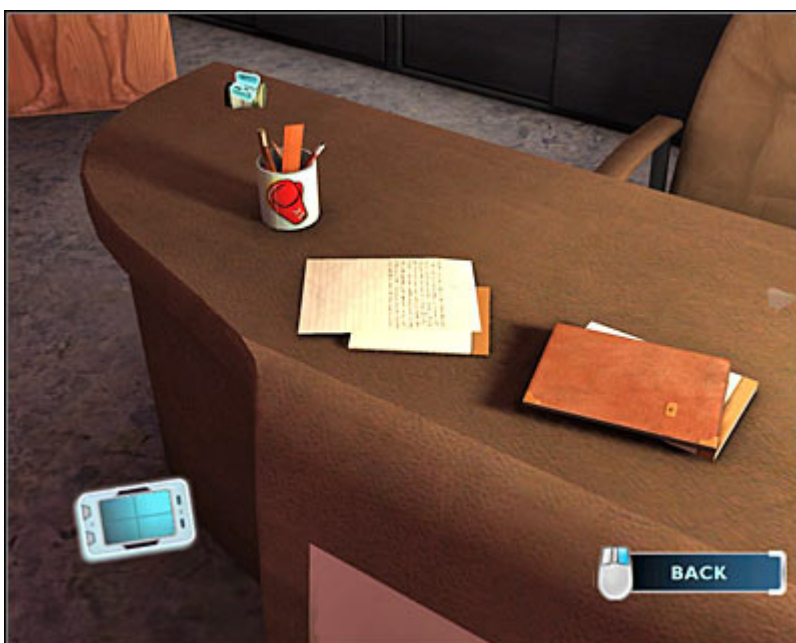
Po dotarciu na miejsce poinformuj **Horace'a** o posiadanym nakazie, a będziesz mógł przystąpić do zbadania okolicy. Zacznij od przyjrzenia się nagrodom wiszącym na lewej ścianie.



Teraz kliknij na podobiznie Horace'a.



Następne w kolejce są trofea znajdujące się za jego biurkiem.



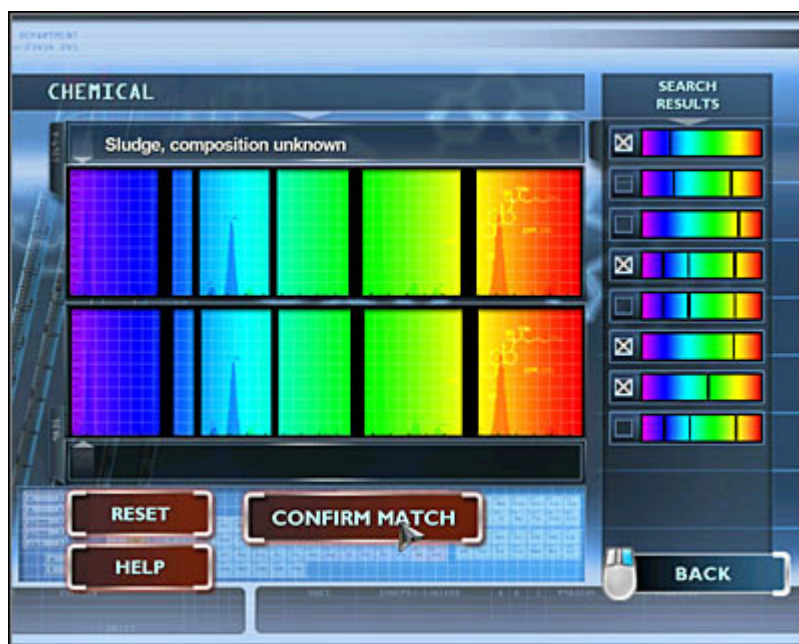
Kliknij teraz na biurku i zbadaj lewy górny róg ekranu, podnosząc banknoty. W Twoim inwentarzu pojawi się nowy dowód w sprawie – **Bribe money** (Łapówka).



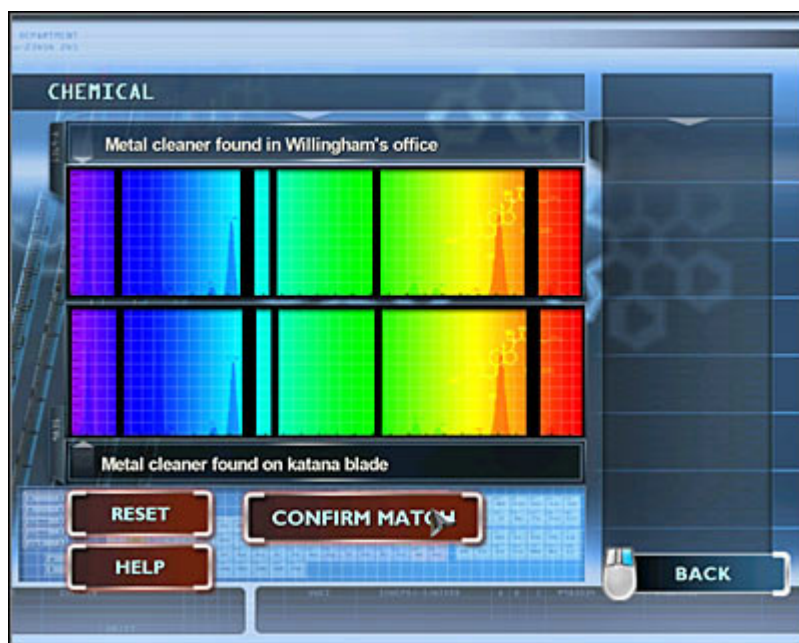
Na koniec kliknij na szafkach znajdujących się na prawo od biurka. Po dokonaniu zbliżenia kliknij na pierwszej szafce od prawej strony i ze środka zabierz kolejny dowód rzeczowy – [Metal cleaner found in Willingham's office](#) (Płyn do czyszczenia metalowych obiektów znaleziony w biurze Willinghama).

Ruszaj do laboratorium (Lab).

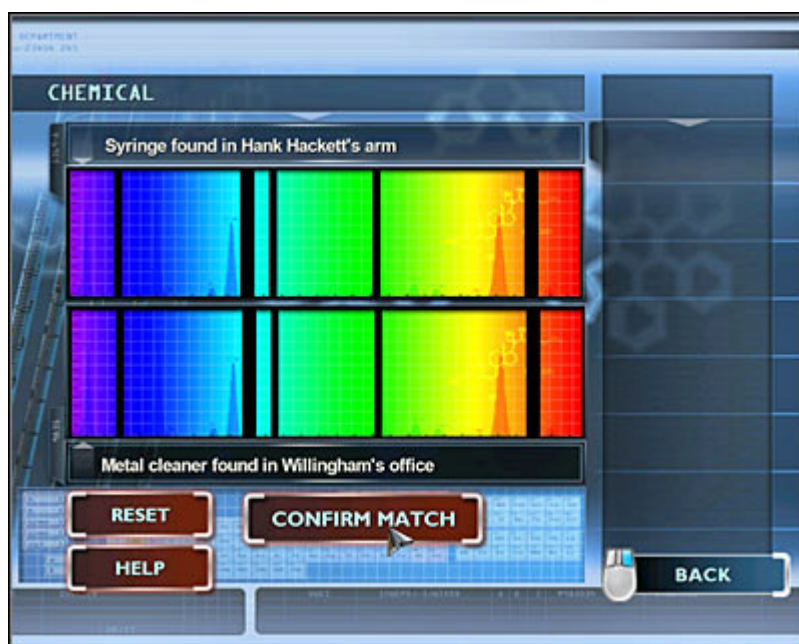
Lab (Laboratorium) # 5



Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB) i porozmawiaj z **Riley Adams**, której będziesz mógł wyświadczyć drobną przysługę. W tym celu wybierz lewy komputer i pierwszą pozycję z menu głównego (CHEMICAL). Do badania wybierz otrzymany przed chwilą obiekt, czyli **Sludge, composition unknown** (Osad – nieznanego składu). Z prawej listy musisz wybrać cztery pozycje – pierwszą, czwartą, szóstą i siódmą.



Ponownie wybierz badanie chemiczne. Tym razem musisz porównać **Metal cleaner found in Willingham's office** (Płyn do czyszczenia metalowych obiektów znaleziony w biurze Willinghama) z **Metal cleaner found on katana blade** (Ślady płynu do czyszczenia metalowych obiektów znalezione na ostrzu katany).



Dwa dodatkowe badania chemiczne zakładają umieszczanie w górnym slotcie **Syringe found in Hank Hackett's arm** (Strzykawka z ramienia Hanka Hacketta). W dolnym slotcie najpierw umieść **Metal cleaner found in Willingham's office** (Płyn do czyszczenia metalowych obiektów znaleziony w biurze Willinghama), a następnie **Metal cleaner found on katana blade** (Ślady płynu do czyszczenia metalowych obiektów znalezione na ostrzu katany). Naturalnie we wszystkich przypadkach rezultaty badań będą pozytywne.

Wybierz się do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 4



Poproś **Brassa** o wydanie nowego nakazu aresztowania:

- We need an arrest warrant for Horace Willingham. (Potrzebujemy nakazu aresztowania Horace'a Willinghama).

Jako uzasadnienie pokaż mu **Metal cleaner found in Willingham's office** (Płyn do czyszczenia metalowych obiektów znaleziony w biurze Willinghama). Akcja automatycznie przeniesie się do pokoju przesłuchań (Interrogation Room), gdzie **Horace** bez konieczności odbywania dłuższej rozmowy przyzna się do obu morderstw. Następnie wylądujesz z powrotem w laboratorium. Wysłuchaj rozmowy pomiędzy **Catherine** i **Gregiem**.

Lab (Laboratorium) # 6



Zauważ, że pozyskałeś nowy dowód rzeczowy – [Horace Willingham's briefcase](#) (Teczka Horace'a Willinghama). Obejrzyj ten przedmiot z poziomu inwentarza i wyjmij z teczki dwa nowe przedmioty – [Receipt for Tina Allen's bet against Hank Hackett](#) (Pokwitowanie na podjęcie przez Tinę zakładu o przegranej Hanka Hacketta) i [League ownership papers from Willingham's briefcase](#) (Dokumenty na temat właścicieli ligi znalezione w teczce Willinghama).

Możesz już powrócić do biura Brass (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) #5



Ponownie poproś **Brassa** o wydanie nakazu aresztowania:

- We need an arrest warrant for Tina Allens. (Potrzebujemy nakazu aresztowania Tiny Allens.)

Jako uzasadnienie pokaż mu **Receipt for Tina Allen's bet against Hank Hackett** (Pokwitowanie na podjęcie przez Tinę zakładu o przegranej Hanka Hacketta) i zaczekaj aż znajdziesz się w pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #3



Rozpocznij przesłuchanie **Tiny**:

- You're a co-owner of the league? (Jest Pani współwłaścicielką ligi?)
- You wanted to start a women's league? (Chciała Pani zainicjować ligę dla kobiet?)
- Why did you bet against Hackett? (Dlaczego obstawiła Pani przegraną Hacketta?)
- How did you know Hackett would lose? (Skąd Pani wiedziała, że Hackett przegra?)

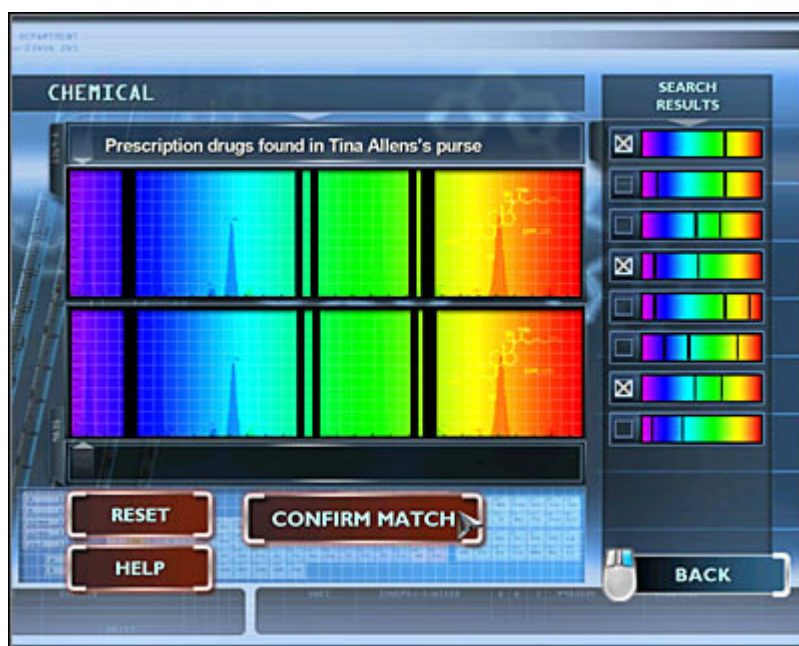
ZAKOŃCZ teraz przesłuchanie (bez pokazywania jej dowodów rzeczowych!), a od **Brassa** dowiesz się, że przechwycono torebkę **Tiny**. Przedmiot ten pojawi się w Twoim inwentarzu – **Tina Allens's purse** (Torebka Tiny Allen).



Otrzymany dowód rzeczowy dobrze byłoby oczywiście od razu obejrzeć. Z torebki musisz wyjąć dwa przedmioty – [Key found in Tina Allens's purse](#) (Klucz znaleziony w torebce Tiny Allen) i [Prescription drugs found in Tina Allens's purse](#) (Lekarstwo znalezione w torebce Tiny Allen).

Wracaj do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 7



Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i rozpocznij badanie chemiczne (CHEMICAL). Musisz zbadać **Prescription drugs found in Tina Allens's purse** (Lekarstwo znalezione w torebce Tiny Allen). Z prawej listy wybierz trzy pozycje – pierwszą, czwartą i siódmą od góry. Na miejsce tego przedmiotu w inwentarzu pojawi się teraz **Prednisolone found in Tina Allens's purse** (Prednizolon znalezione w torebce Tiny Allen).



Kliknij teraz na prawym komputerze znajdującym się w tym samym pomieszczeniu i wybierz pierwszą opcję od góry (MICROSCOPE). Musisz dokonać porównania dwóch przedmiotów wybranych z inwentarza – **Key found in Tina Allens's purse** (Klucz znalezione w torebce Tiny Allen) z **Horace Willingham's arena prop room key** (Klucz Horace'a Willingham'a do pomieszczenia z rekwizytami). Pozostaw powiększenie x10, zmień ostrość i rozmieść klucze w zbliżony sposób do powyższego zdjęcia.

Możesz już powrócić na salę przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #4



Zadaj **Tinie** nowe pytanie:

- Why are you taking prednisolone? (Dlaczego zażywa Pani prednizolon?)

Wybierz się do kostnicy (Morgue).

Morgue (Kostnica) #3



Zapytaj **Robbinsa** o prednizolon:

- Is prednisolone used to treat acne? (Czy prednizolon jest używany w leczeniu trądzika?)

Wracaj do sali przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #5



Porusz teraz inny temat w rozmowie z **Tiną**:

- You were the last one who touched the katana. (Była Pani ostatnią osobą, która trzymała katanę.)

Wybierz ikonkę z wykrzyknikiem i pokaż kobiecie jeden z dowodów rzeczowych – **Key found in Tina Allens's purse** (Klucz znaleziony w torebce Tiny Allen).

Idź do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 8



Wejdź się do lewego pomieszczenia (DATA LAB), kliknij na pierwszym komputerze z prawej strony i wybierz drugą opcję, czyli przeszukiwanie bazy medycznych (MEDICAL DATABASE). Z listy przedmiotów musisz wybrać **Prednisolone found in Tina Allens's purse** (Prednizolon znaleziony w torebce Tiny Allen). Dowiesz się, że w celu uzyskania pełnego dostępu do karty medycznej wymagany będzie nowy nakaz.

Udaj się do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 6



Poproś **Brassa** o nowy nakaz:

- We need a warrant for Tina Allens's medical records. (Potrzebujemy nakazu do zapoznania się z aktami medycznymi Tiny Allen.)

Jako uzasadnienie do wydania nakazu pokaż mu **Prednisolone fond in Tina Allens's purse** (Prednizolon znaleziony w torebce Tiny Allen).

Wracaj do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 9



Skorzystaj z tego samego komputera co wcześniej i ponownie wybierz do analizy **Prednisolone fond in Tina Allens's purse** (Prednizolon znaleziony w torebce Tiny Allen). Dzięki wglądowi w akta medyczne dokonasz przełomowego odkrycia w śledztwie.

Wybierz się do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #6



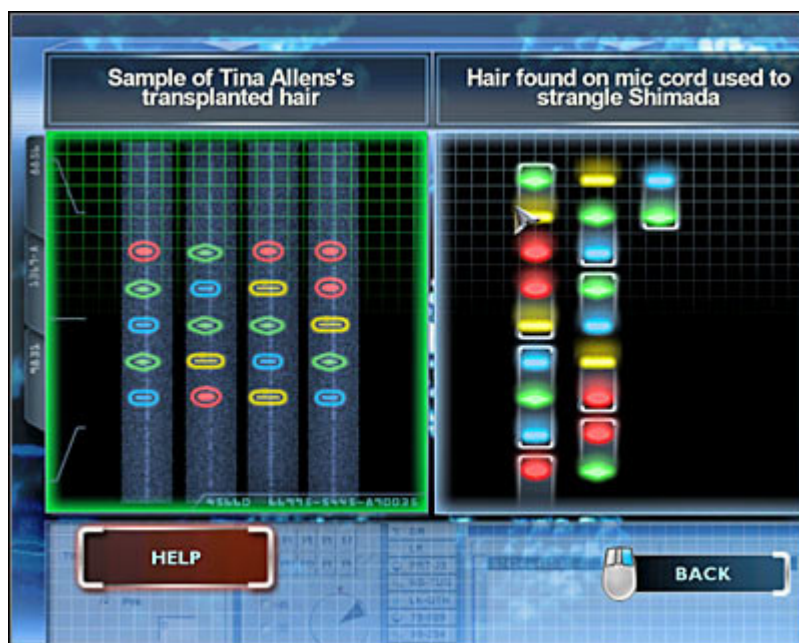
Tinę musisz poprosić o przekazanie nowej próbki:

- We have a warrant to obtain a hair sample. (Mamy nakaz do otrzymania próbki jednego z Pani włosów.)

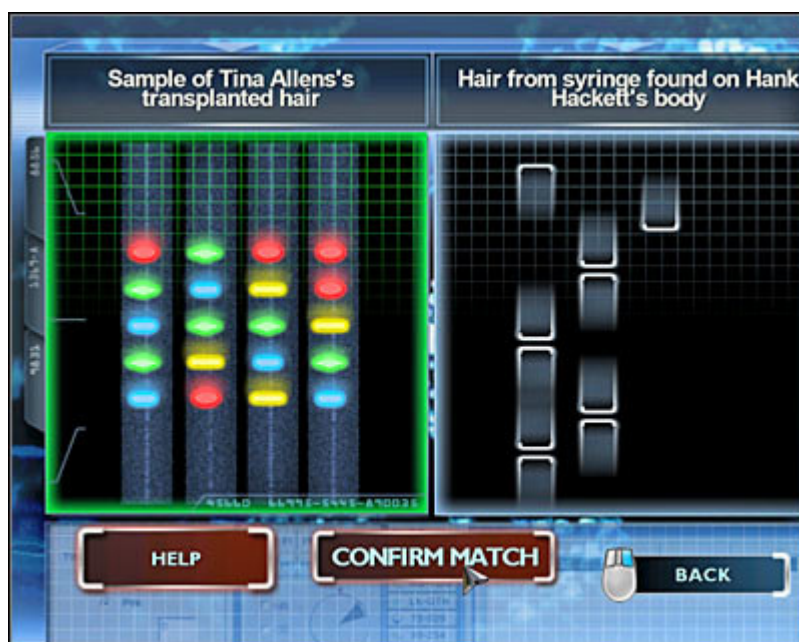
W inwentarzu pojawi się nowy dowód – **Sample of Tina Alens's transplanted hair** (Przeszczepiony włos Tiny Allen).

Z nowym dowodem wybierz się do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 10



Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i rozpocznij analizę DNA. Musisz dokonać dwóch różnych porównań. Zacznij od zestawienia **Sample of Tina Allens's transplanted hair** (Przeszczepiony włos Tiny Allen) z **Hair found on mic cord used to strangle Shimada** (Włos odnaleziony przy kablu użytym do uduszenia Shimady). Uważaj żeby przez przypadek nie ułożyć źle dwóch pierwszych kolumn, bo możesz utracić trochę punktów umiejętności.



Teraz porównaj **Sample of Tina Allens's transplanted hair** (Przeszczepiony włos Tiny Allen) z **Hair from syringe found on Hank Hackett's arm** (włos ze strzykawki z ramienia Hanka Hacketta). W obu przypadkach wyniki będą oczywiście pozytywne, obciążając tym samym Tinę.

Powrót do biura Brass (Brass's Office).

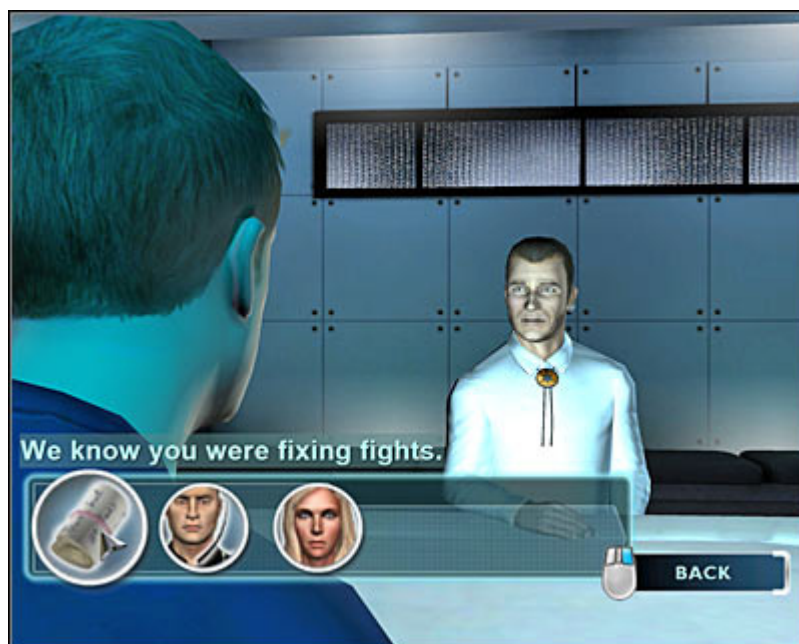
Brass's Office (Biuro Brassa) # 7



Poproś **Brassa** o możliwość powtórnego przesłuchania **Willinghama**:

- Let me talk to Horace Willingham again (Pozwól mi ponownie porozmawiać z Willinghamem).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #7



Przesłuchanie to ma jedynie na celu uzupełnienie właściwego śledztwa, niemniej nie radziłbym pomijać tego kroku. Wybierz kilka nowych tematów:

- We know you were fixing fights. (Wiemy, że ustawiał Pan walki.)
- It wasn't your hair at the crime scene. (Włos znaleziony na miejscu zbrodni nie należał do Pana.)
- What's your relationship with Ms. Allens? (Co Pana wiąże z Panną Allens?)

Powrót do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 8



Poproś Brassa o przyprowadzenie do sali przesłuchań **Tiny**:

- Let me talk to Tina Allens again. (Pozwól mi ponownie porozmawiać z Tiną Allens.)

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #8



Zadaj **Tinie** ostatnie już pytanie:

- Willingham didn't really work alone, did he? (Willingham tak naprawdę nie działał sam, nieprawdaż?)

Zaczekaj aż pojawi się możliwość przedstawienia jej dowodu rzeczowego i wybierz **Hair found on mic cord used to strangle Shimada** (Włos odnaleziony przy kablu użytym do uduszenia Shimady) lub **Hair from syringe found on Hank Hackett's arm** (włos ze strzykawki z ramienia Hanka Hacketta).

Pozostało Ci już tylko dokończenie rozmowy i obejrzenie finalnej wersji rekonstrukcji zbrodni. Gratulacje!

O d c i n e k 3 - L a s t G a s p

Twilight Palms Spa (Ośrodek Twilight Palms)



W trakcie swojej początkowej rozmowy z **doktorem Langstonem** wybieraj następujące odpowiedzi:

- Hey, isn't that Clarinda Jackson? I used to watch Roomers all the time. (Hej, czy to nie Clarinda Jackson? Oglądałem program Roomers z jej udziałem.)
- We should get to work. (Powinniśmy zabrać się do roboty.)



Eksplorację okolic miejsca zbrodni rozpocznij od lewej strony ekranu. Dokonaj dwukrotnego zbliżenia na widocznym w oddali kominku.



Kliknij na ścieżce prowadzącej w okolice jacuzzi.



Dokonaj przybliżenia obrazu na ławie znajdującej się na lewo od **Langstona**.



Zbadaj potłuczoną butelkę znajdującą się na prawo od **Langstona**. Po dokonaniu przybliżenia obrazu będziesz mógł ją podnieść w roli dowodu rzeczowego – **Broken bottle found at crime scene** (Potłuczona butelka znaleziona na miejscu zbrodni).



Zbadaj od razu podniesiony przed chwilą przedmiot. Użyj wacika (swab) na pozostałościach napoju, który znajdował się w butelce – **Liquid in broken bottle found at crime scene** (Ciecz z potłuczonej butelki znaleziona na miejscu zbrodni).



Kliknij teraz na niewielkim obiekcie znajdującym się jeszcze bliżej jacuzzi (screen), a okaże się, że jest to korek od butelki. Zabierz ten przedmiot, dołączając go do innych dowodów rzeczowych – [Cap of broken bottle found at crime scene](#) (Korek z potłuczonej butelki znalezionej na miejscu zbrodni).



Tradycyjnie już obejrzyj nowy przedmiot w inwentarzu. Tym razem musisz użyć proszku daktyloskopijnego (Fingerprint Powder), dzięki czemu zdobędziesz [Print found on cap of broken bottle](#) (Odcisk palca z korka potłuczonej butelki).



Zbadaj teraz obszar na prawo od jacuzzi, klikając na niewielkim obiekcie znajdującym się przy jednej z pochodni. Okaże się, że jest to liść – **Leaf fragment found at crime scene** (Fragment liścia znaleziony na miejscu zbrodni).



Możesz już kliknąć na ciele znajdującym się w jacuzzi. Dokonaj przybliżenia obrazu, a następnie przesun kamerę maksymalnie w prawo, tak by móc dojrzeć znajdujący się na dnie pierścień. Dołącz ten przedmiot do innych dowodów rzeczowych – **Ring found in spa** (Pierścień znaleziony w jacuzzi).

Wybierz się teraz do pokoju Steve'a Tampsona (Steve Tampson's Room).

Steve Tampson's Room (Pokój Steve'a Tampsona)



Jedynie co możesz w tej chwili zrobić, to porozmawiać ze **Tampsonem**:

- Are you Steven Tampson (Pan Steven Tampson?)
- We're from the Las Vegas Crime Lab. We're investigating the death of Clarinda Jackson. (Jesteśmy z biura kryminalistycznego Las Vegas. Badamy okoliczności śmierci Clarindy Jackson.)
- How well did you know Ms. Jackson? (Jak dobrze Pan znał Panią Jackson?)
- Was Clarinda depressed? Had she mentioned suicide? (Czy Clarinda cierpiała na depresję? Wspominała coś o samobójstwie?)
- Do you recognize this ring? (Czy poznaje Pan ten pierścień?)
- Thanks. Let us know if you think of anything. (Dziękujemy. Proszę nas poinformować jeśli przypomni sobie Pan coś ważnego.)

Otrzymasz teraz telefon od **Brassa** informujący o pojawieniu się męża zmarłej kobiety, tak więc powróć na miejsce zbrodni (Twilight Palms Spa).

Twilight Palms Spa (Ośrodek Twilight Palms) #2



Ernesta Goldwassera odnajdziesz siedzącego na jednej z ławek i musisz mu zadać kilka pytań:

- How long had your wife been a patient here? (Jak długo Pana żona była pacjentem tego ośrodka?)
- Was your wife on any medication? (Czy Pana żona zażywała jakieś środki medyczne?)
- Your wife hosted a game show at the Silver Skies? (Czy Pana żona prowadziła show w Silver Skies?)
- Did her being in rehab cause any problems on the show? (Czy jej pobyt na odwyku wpłynął negatywnie na show?)
- Have you ever seen this ring before? (Czy kiedykolwiek wcześniej widział Pan ten pierścień?)
- That's all for now. (To wszystko.)

Udaj się do kostnicy (Morgue).

Morgue (Kostnica)



Zadawaj doktorowi Robbinsowi kolejne pytania:

- T.O.D., Doc? (Czas zgonu, doktorze?)
- And C.O.D.? (A przyczyna śmierci?)
- Did you take the victim's fingerprints or DNA? (Czy pobrałeś odciski palców lub DNA ofiary?)
- Have you got results back from Tox? (Czy dotarły już wyniki z toksykologii?)
- Is there anything else, Doc? (Coś jeszcze, doktorze?)

W Twoim inwentarzu pojawią się trzy nowe dowody rzeczowe – **Victim's fingerprints** (Odciski palców ofiary), **Victim's DNA** (DNA ofiary) i **DNA retrieved from victim's vaginal vault** (Sperma odnaleziona w ciele ofiary).



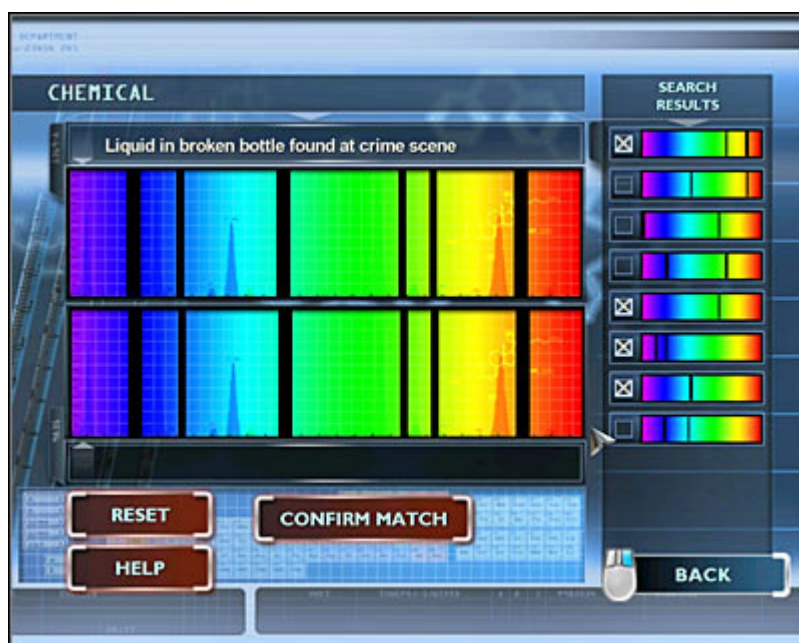
Kliknij teraz na okolicach szyi ofiary, a gra dokona przybliżenia obrazu i będziesz mógł wysłuchać komentarza **Langstona**. Zdobędziesz także nowy dowód – **Photograph of ring-shaped bruise on Clarinda's shoulder** (Zdjęcie siniaka w kształcie pierścienia znalezione na ramieniu ofiary).

Idź do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium)



Tradycyjnie już nie zapomnij udać się do korytarza z windami. Następnie wycofaj się i wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB). Proponuję rozpocząć od wybrania prawego komputera i skorzystania z mikroskopu (MICROSCOPE). Wybierz dwa obiekty do porównania – [Ring found in spa](#) (Pierścień znaleziony w jacuzzi) i [Photograph of ring-shaped bruise on Clarinda's shoulder](#) (Zdjęcie siniaka w kształcie pierścienia znalezionego na ramieniu ofiary). Pozostaw przybliżenie x10, zmień ostrość i przesuw trochę zdjęcie (prawe pole) żeby móc uzyskać pozytywny wynik (powyższy screen).



Skorzystaj teraz z lewego komputera, wybierając badanie chemiczne (CHEMICAL). Z inwentarza musisz wybrać [Liquid in broken bottle found at crime scene](#) (Ciecz z potłuczonej butelki znalezionej na miejscu zbrodni) i rozpocząć wyszukiwanie. Z prawej listy zaznacz cztery pozycje – pierwszą, piątą, szóstą i siódmą od góry. Zapoznaj się z wynikiem badania (CONFIRM MATCH).



Przejdź teraz do analizy DNA i do badania wybierz jedną z posiadanych już próbek – **DNA retrieved from victim's vaginal vault** (Sperma odnaleziona w ciele ofiary). Rozpocznij wyszukiwanie (SEARCH), wybierz ostatnią czwartą pozycję z listy i odpowiednio poprzemieszczaj łańcuchy.

Gra powinna teraz wyświetlić cut-scenkę z udziałem **Langdona** i **Catherine**, po czym automatycznie znajdziesz się w biurze Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa)



Poproś **Brassa** o wydanie nakazu zatrzymania:

- We'd like to bring Steven Tampson in on suspicion of rape. (Chcielibyśmy zatrzymać Stevena Tampsona pod zarzutem gwałtu.)

Jako uzasadnienie do wydania nakazu pokaż mu **Steve's DNA retrieved from victim's vaginal vault** (Sperma z DNA Steve'a odnaleziona w ciele ofiary).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań)



Rozpocznij przesłuchanie **Stevena Tampsona**:

- Is this your ring? (Czy to Pana pierścień?)
- We know you had intercourse with Clarinda. (Wiemy, że odbył Pan stosunek seksualny z Clarindą.)
- You don't deny that you had intercourse with her? (Nie zaprzecza Pan temu, że odbył z nią stosunek seksualny?)
- Can you prove you two had an ongoing relationship? (Czy jest Pan w stanie udowodnić, że był Pan z nią w związku?)

Od podejrzanego otrzymasz nowy dowód w sprawie – **Steve Tampson's medical number** (Numer karty medycznej Steve'a Tampsona).

Idź do kostnicy (Morgue).

Morgue (Kostnica) # 2



Robbinsowi musisz zadać jedno ważne pytanie:

- Did Clarinda's medical records mention anything about a recent test for sexually transmitted diseases? (Czy akta medyczne Clarindy wspominają coś o niedawnych badaniach na obecność chorób przenoszonych drogą płciową?)

Wybierz się teraz do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 2



Tym razem wejdź do lewego pomieszczenia (DATA LAB), skorzystaj z prawego komputera i wybierz opcję przeszukiwania bazy danych medycznych (MEDICAL RECORDS). Wprowadzenie numeru karty medycznej możliwe będzie z użyciem pozyskanego niedawno dowodu – [Steve Tampson's medical number](#) (Numer karty medycznej Steve'a Tampsona).

Zapoznaj się z rezultatem badania i powrót do sali przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #2



Dokończ rozmowę z **Tampsonem**:

- Your story checks out, Steve. (Pana zeznanie zostało potwierdzone.)
- Did she mention anything about going to the spa? (Czy wspomniała coś o wybraniu się do jacuzzi?)
- Were you in the spa area when this happened? (Czy znajdował się Pan w pobliżu jacuzzi gdy to się stało?)
- Did Clarinda have any enemies? (Czy Clarinda miała jakichś wrogów?)
- Did Clarinda's husband know about the affair? (Czy mąż Clarindy wiedział o romansie?)

Zakończ przesłuchanie i powróć do laboratorium (Lab), a otrzymasz telefon od Brassa, informujący o zamieszaniu w związku z mężem zmarłej kobiety. Idź do biura Brassa (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 2



Zapytaj **Brassa** o szczegóły wezwania:

- OK, we're here. Where's Ernie Godwasser? (OK, jesteśmy. Co z Ernim Goldwasserem?)

Akcja ponownie przeniesie się do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #3



Porozmawiaj z **Ernestem Goldwasserem**:

- Do you know a man named Steve Tampson? (Czy zna Pan Stevena Tampsona?)
- Have you ever seen this ring before? (Czy widział Pan już wcześniej ten pierścionek?)

Zakończ rozmowę i zauważ, że otrzymałeś nowy przedmiot – **Victim's purse** (Torebka ofiary).



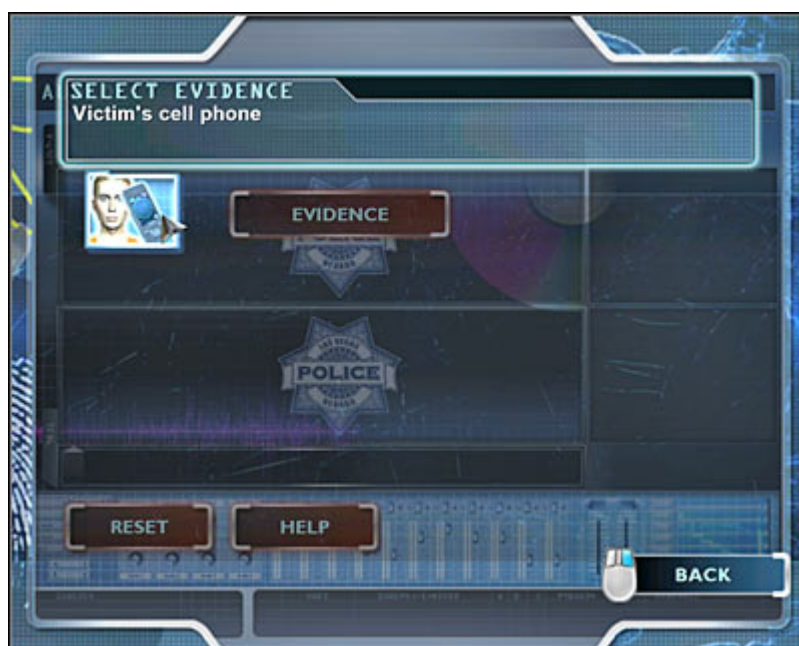
Dobrze byłoby oczywiście obejrzeć torebkę, a to dlatego, że musisz z niej wyjąć jeden przedmiot – **Victim's cell phone** (Telefon komórkowy ofiary).



Obejrzyj tylną część telefonu, dzięki czemu odnajdziesz nitkę – [Thread found on victim's phone](#) (Nić znaleziona na telefonie ofiary).

Wybierz się do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) #3



Wejdź do lewego pomieszczenia (DATA LAB), kliknij na dużym ekranie wiszącym na ścianie i z menu głównego wybierz pierwszą opcję (AUDIO). Musisz teraz wybrać z inwentarza telefon ofiary – **Victim's cell phone** (Telefon komórkowy ofiary). Na początek kliknij na przycisku odtwarzania i wysłuchaj całego nagrania.



Zaznacz teraz ostatni fragment nagrania (zgodnie z powyższym screenem) i wysłuchaj komentarza **Langdona** odnośnie dzwonu słyszanego w tle.

Wracaj do sali przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #4



Kontynuuj rozmowę z **Goldwasserem**:

- Were you aware of your wife's affair? (Czy wiedział Pan o romansie żony?)

Po wysłuchaniu odpowiedzi zmusz go do wyjawienia prawdy poprzez pokazanie mu **Victim's cell phone** (Telefon komórkowy ofiary).

Zadawaj kolejne pytania:

- Where were you between ten and eleven p.m.? (Gdzie Pan był pomiędzy godziną 22:00 i 23:00?)

- Any idea why Clarinda's phone was wiped down? (Wie Pan dlaczego telefon Clarindy został oczyszczony z odcisków palców?)

- Your story checks out. (Pana zeznanie zostało potwierdzone.)

- Do you know anyone who might have drugged her? (Czy domyśla się Pan kto mógł ją odurzyć?)

Otrzymasz nowy dowód – **Memo about cancellation of victim's or Jack's show** (Notatka o planowanym skasowaniu programu ofiary lub programu Jacka).

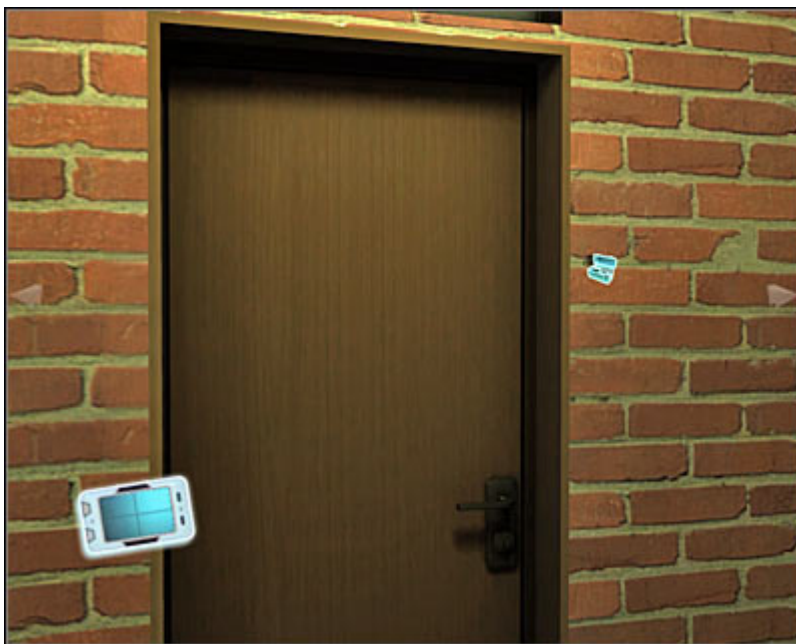
Udaj się w nowe miejsce, a mianowicie do przebieralni Jacka Shella (Jack Shell's Dressing Room).

Jack Shell's Dressing Room (Przebieralnia Jacka Shella)



Po dotarciu na miejsce kliknij na drzwiach i zaczekaj aż pojawi się **Jack Shell**, z którym musisz teraz porozmawiać:

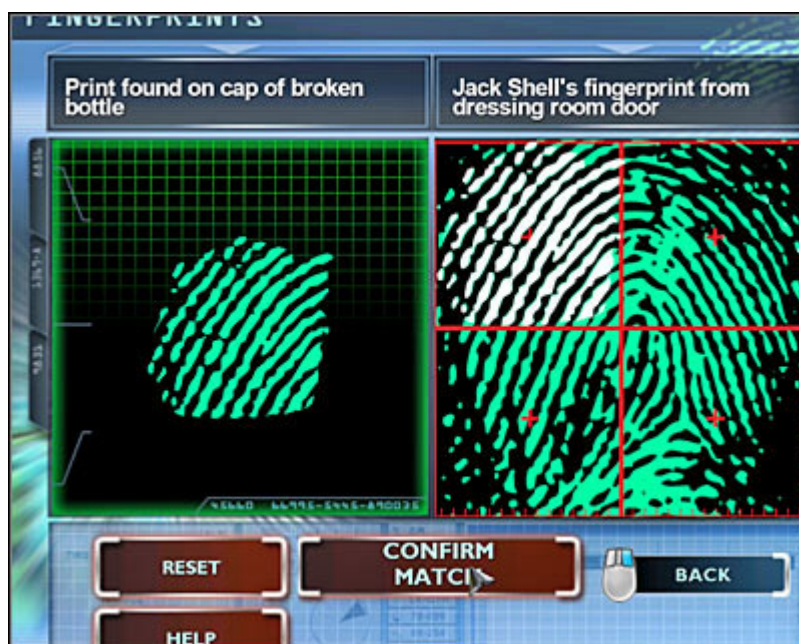
- How was your relationship with Ms. Jackson? (Czy dobrze Pan znał Panią Jackson?)
- Where were you between ten and eleven p.m.? (Gdzie Pan był pomiędzy 22:00 i 23:00?)
- Did Clarinda have any enemies? (Czy Clarinda miała jakichś wrogów?)
- Have you seen this ring before? (Czy widział Pan wcześniej ten pierścień?)
- We know your show was in trouble. (Wiemy, że Pana show znalazł się w tarapatkach.)



Po zakończonej rozmowie kliknij na ścianie w miejscu, w którym opierał się przepytany przed chwilą **Jack**. Użyj w tym miejscu proszku daktyloskopijnego (Fingerprint Powder), dzięki czemu zdobędziesz nowy dowód – **Jack Shell's fingerprint from dressing room door** (Odcisk palca Jacka Shella z drzwi przebieralni).

Idź do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 4



Wejdź do lewego pomieszczenia (DATA LAB), kliknij na prawym komputerze i wybierz pierwszą opcję z menu (FINGERPRINTS). Dokonaj porównania *Print found on cap of broken bottle* (Odcisk palca z korka potłuczonej butelki) z *Jack Shell's fingerprint from dressing room door* (Odcisk palca Jacka Shella z drzwi przebieralni). Przesuń częściowy odcisk z lewego slotu do lewego górnego pola prawego slotu.

Po zapoznaniu się z wynikiem badania udaj się do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 3



Poproś **Brassa** o wydanie nakazu rewizji:

- We need a search warrant for Jack Shell's dressing room. (Potrzebujemy nakazu rewizji przebieralni Jacka Shella.)

Jako uzasadnienie pokaż swojemu przełożonemu **Print found on cap of broken bottle** (Odcisk palca z korka potłuczonej butelki). Akcja automatycznie przeniesie się we właściwe miejsce, gdzie **Langston** zacznie od poinformowania **Jacka** o wydanym nakazie.

Jack Shell's Dressing Room (Przebieralnia Jacka Shella) #2



Kliknij na drzwiach, a następnie wejdź do przebieralni. Na początek kliknij na pizzę i innych obiektach znajdujących się na lewo od **Langstona**.



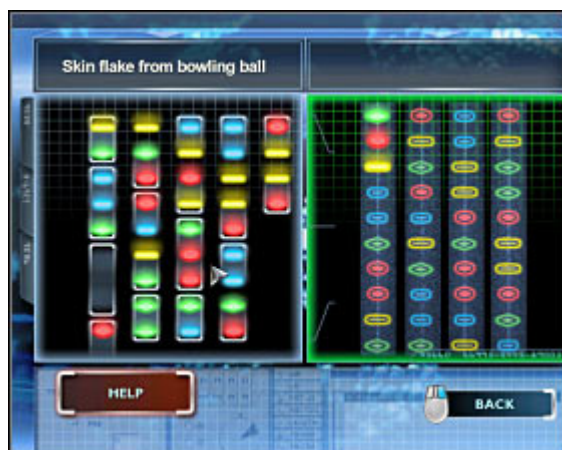
Teraz dokonaj zbliżenia na roślince. Znajduje się ona na prawo od **Langstona**, tuż przy podstawie dużej lampy. Ponownie kliknij na tym przedmiocie, tym razem w celu dołączenia nowego dowodu rzeczowego – **Plant found in Jack Shell's dressing room** (Roślina znaleziona w przebieralni Jacka Shella).



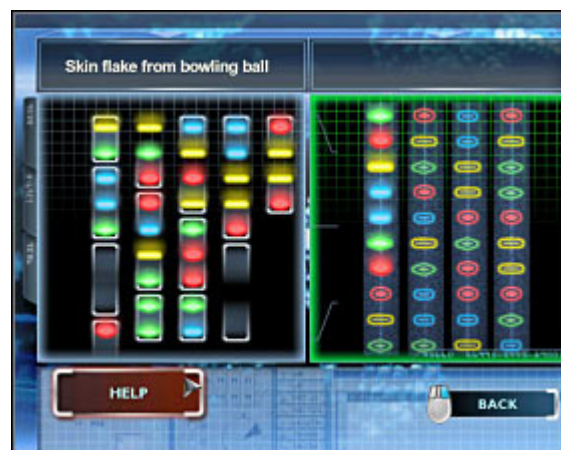
Na koniec kliknij na prawej części sofy. Zaczekaj aż gra dokona przybliżenia obrazu i podnieś leżący w tym miejscu dokument – [Memo about victim's rehab found in Jack Shell's room](#) (Notatka na temat odwyku ofiary znaleziona w pokoju Jacka Shella).

Wybierz się teraz do laboratorium (Lab).

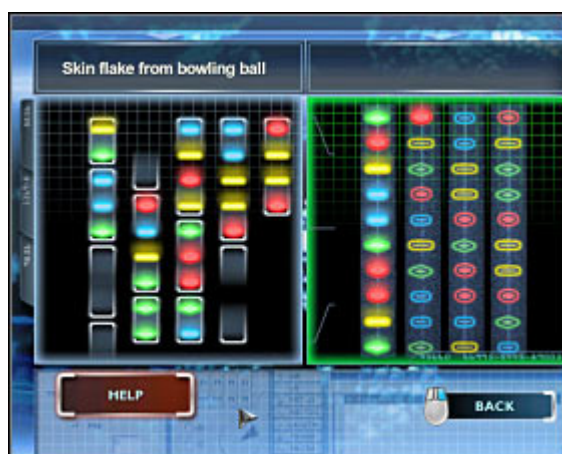
Lab (Laboratorium) # 5



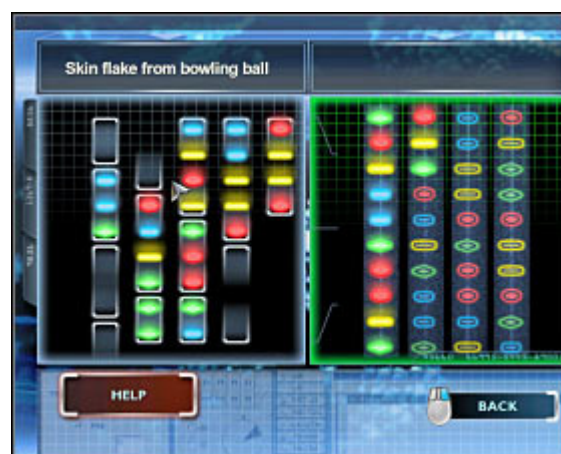
[KROK 1]



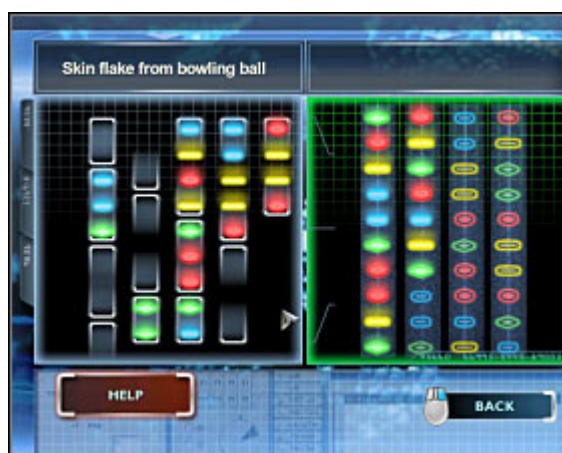
[KROK 2]



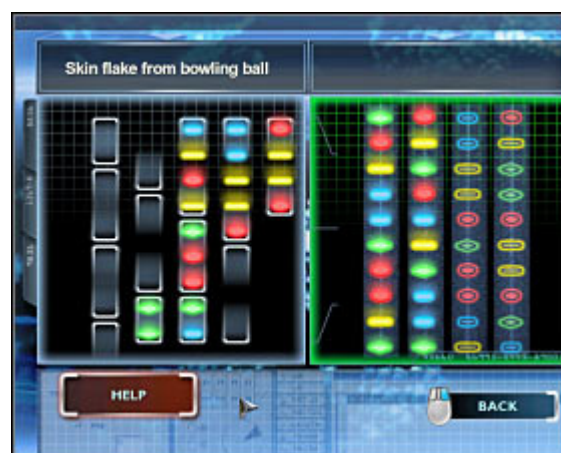
[KROK 3]



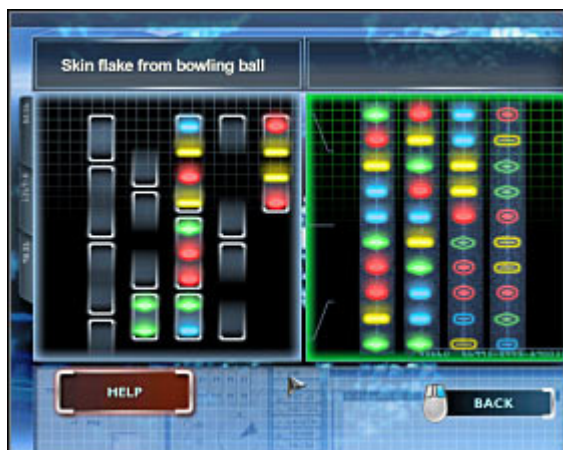
[KROK 4]



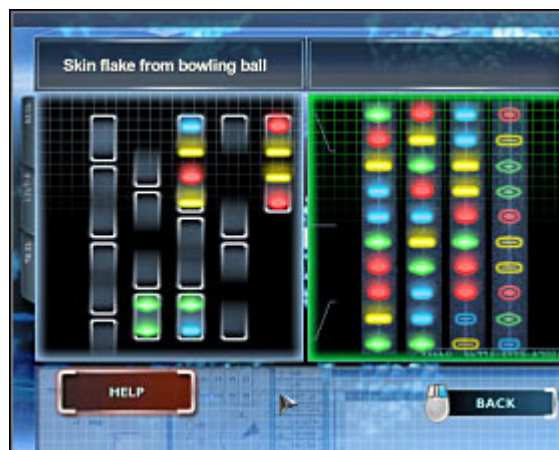
[KROK 5]



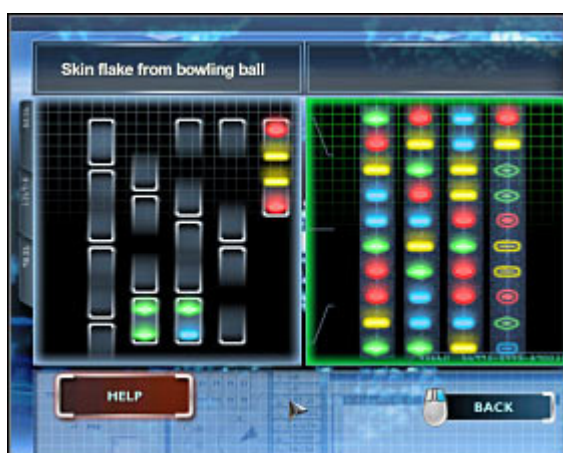
[KROK 6]



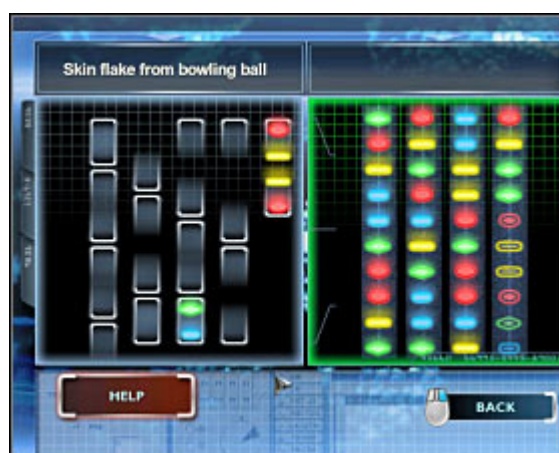
[KROK 7]



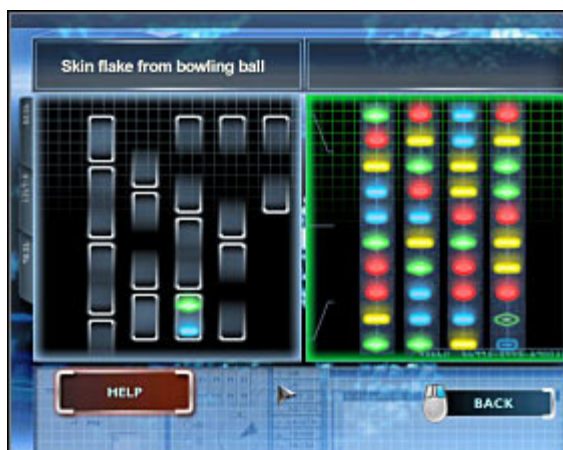
[KROK 8]



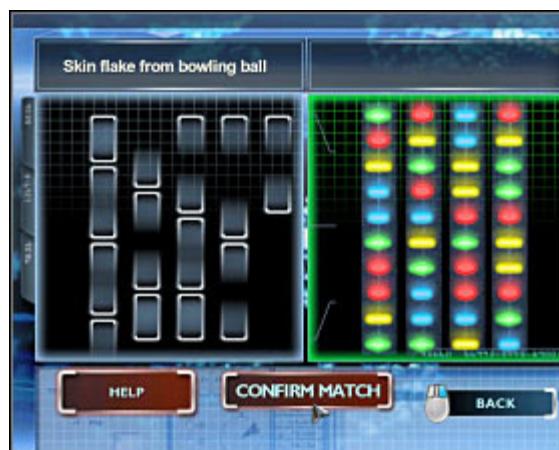
[KROK 9]



[KROK 10]

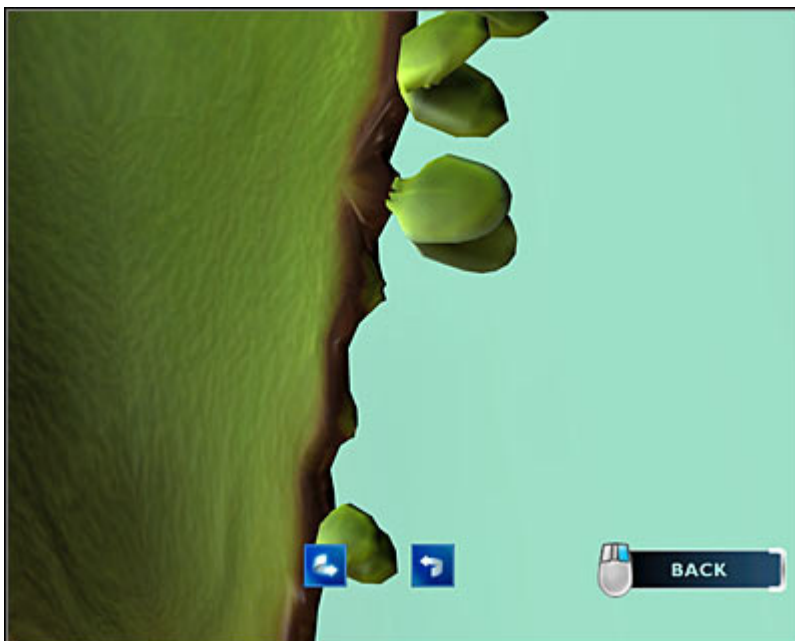


[KROK 11]



[KROK 12]

Wysłuchaj krótkiej rozmowy, po zakończeniu której będziesz zmuszony do udzielenia pomocy **Juarice Briggs** w prowadzonym przez nią śledztwie. W tym celu wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i rozpocznij analizę DNA. Do badania musisz wybrać **Skin flake from bowling ball** (Fragment skóry z kuli do kręgli). Kliknij następnie na przycisku wyszukiwania (SEARCH) i wybierz trzecią pozycję od góry. Zdecydowanie radzę zapoznać się z pokazanym w powyższej tabeli rozwiązaniem, gdyż próba umieszczenia łańcuchów w złej kolejności może doprowadzić do pogorszenia ogólnego wyniku punktowego.



Kliknij teraz na prawym stole znajdującym się w tym samym pomieszczeniu, na którym rozmieszczone zostaną dwa dowody rzeczowe – pozyskana niedawno roślina i liść odnaleziony na miejscu zbrodni. Jedyne co musisz zrobić to przysunąć listek do rośliny, tak by znalazł się w pokazanej na powyższym screenie pozycji.

Wybierz się do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 4



Poproś Brassa o wydanie nakazu aresztowania:

- We need an arrest warrant for Jack Shell. (Potrzebujemy nakazu aresztowania Jacka Shella.)

Jako uzasadnienie pokaż mu [Plant found in Jack Shell's dressing room](#) (Roślina znaleziona w przebieralni Jacka Shella).

Zaczekaj aż akcja przeniesie się do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #5



Rozpocznij przesłuchanie **Jacka Shella**:

- Did you know Clarinda was in rehab? (Czy wiedział Pan o tym, że Clarinda znajdowała się na odwyku?)

Po wysłuchaniu jego kłamstwa przedstaw mu dowód rzeczowy – **Memo about victim's rehab found in Jack Shell's room** (Notatka na temat odwyku ofiary znaleziona w pokoju Jacka Shella).

Kontynuuj przesłuchanie:

- Why didn't you wipe your prints off the bottle? (Dlaczego nie wytarł Pan swoich odcisków palców z kieliszka?)

- There was someone else there? (Ktoś tam jeszcze był?)

Po zadaniu powyższego pytania automatycznie przeskoczysz do rozmowy z **Ernestem Goldwasserem**:

- Did you conspire to give Clarinda alcohol? (Czy brał Pan udział w spisku mającym na celu nakłonienie Clarindy do alkoholu?)

Po wysłuchaniu jego odpowiedzi powróć do biura Brassa (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 5



Poproś **Brassa** o możliwość zadania Jackowi kilku nowych pytań:

- We need to talk to Jack Shell again. (Musimy ponownie porozmawiać z Jackiem Shellem.)

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #6



Kontynuuj przerwane wcześniej przesłuchanie **Jacka Shella**:

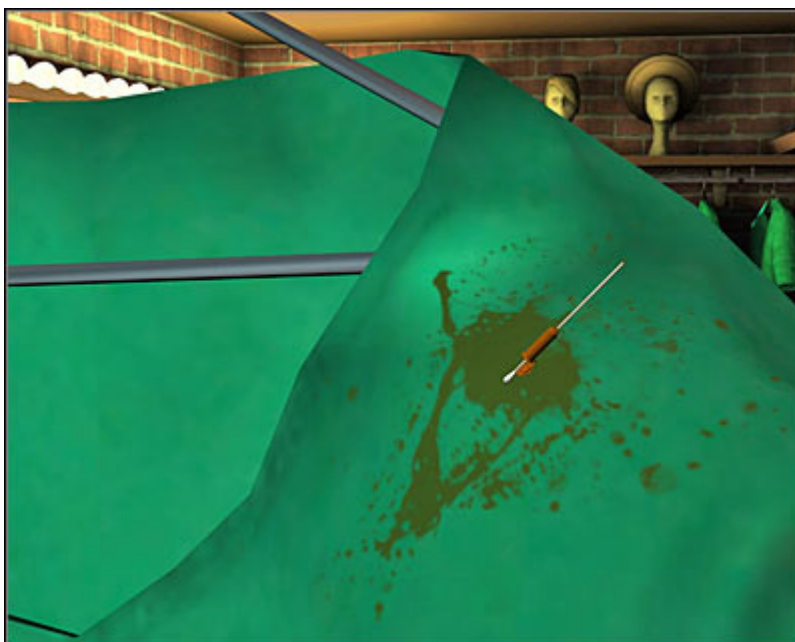
- Tell us about the man you saw by the pool. (Proszę nam opowiedzieć o mężczyźnie, którego widział Pan przy basenie.)
- Where did you say your lucky sweater was? (Gdzie znajduje się Pana szczęśliwy sweter?)
- Is this your ring? (Czy to Pana pierścień?)

Zakończ przesłuchanie i udaj się do przebieralni Jacka Shella (Jack Shell's Dressing Room).

Jack Shell's Dressing Room (Przebieralnia Jacka Shella) #3



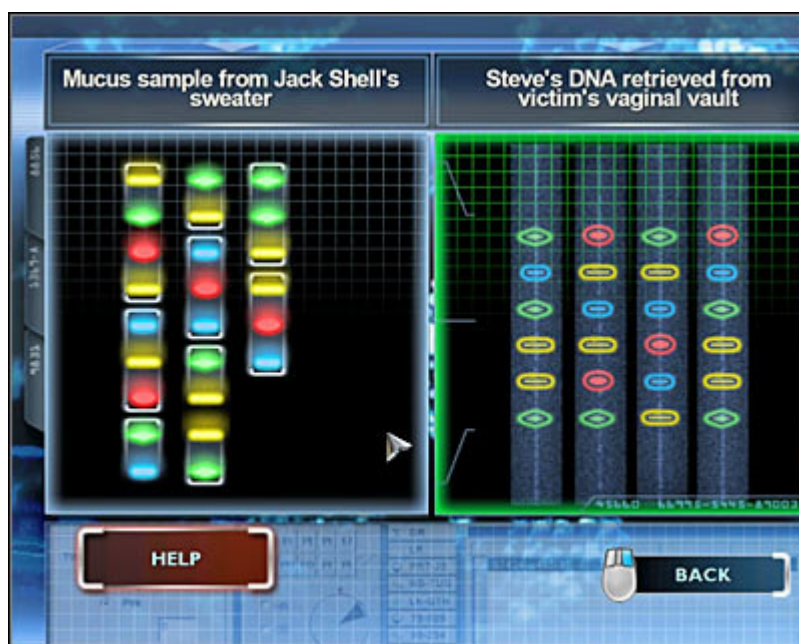
Wejdź do przebieralni i zgodnie z udzieloną przez **Shella** wskazówką kliknij na pierwszym zielonym swetrze licząc od lewej strony. Przedmiot ten znajdzie się w Twoim inwentarzu – **Jack Shell's lucky sweater** (Szczęśliwy sweter Jacka Shella).



Obejrzyj pozyskany przed chwilą przedmiot i kliknij na dość charakterystycznej plamie. Użycie wacika (swab) umożliwi Ci pozyskanie nowego dowodu rzeczowego – **Mucus sample from Jack Shell's sweater** (Ślina ze swetra Jacka Shella).

Wybierz się do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 6



Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i rozpocznij analizę DNA. Musisz dokonać porównania dwóch posiadanych próbek – *Mucus sample from Jack Shell's sweater* (Ślina ze swetra Jacka Shella) z *Steve's DNA retrieved from victim's vaginal vault* (Sperma z DNA Steve'a odnaleziona w ciele ofiary).

Po uzyskaniu satysfakcjonującego wyniku udaj się do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 6



Poproś **Brassa** o wydanie nowego nakazu rewizji:

- We need a search warrant for Steve Tampson's room. (Potrzebujemy nakazu rewizji pokoju Steve'a Tampsona).

Jako uzasadnienie do otrzymania dokumentu musisz mu pokazać **Mucus sample from Jack Shell's sweater** (Ślina ze swetra Jacka Shella). Akcja automatycznie przeniesie się w upatrzone miejsce, a zainteresowany zostanie poinformowany o posiadanym nakazie.

Steve Tampson's Room (Pokój Steve'a Tampsona) #2

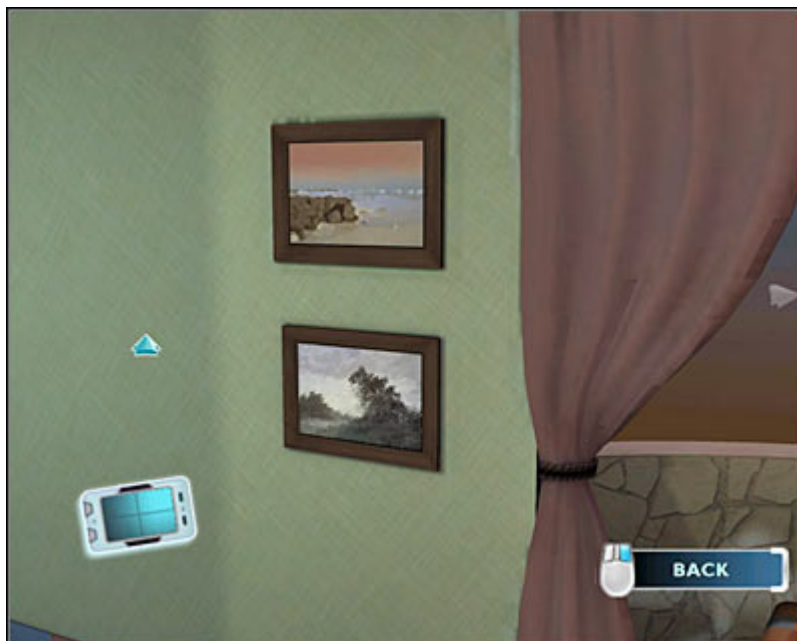


Po dotarciu na miejsce zacznij od krótkiego przesłuchania:

- We have DNA evidence placing you at the scene of the murder. (Mamy próbkę DNA, która mówi nam, że był Pan na miejscu zbrodni.)
- Do you remember passing Jack Shell on the way to the tub? (Czy przypomina sobie Pan spotkanie Jacka Shella w drodze do jacuzzi?)
- Is there anything else you want to tell us? (Czy chce nam Pan coś jeszcze powiedzieć?)



Eksplorację pomieszczenia rozpocznij od dokonania przybliżenia obrazu na niewielkim balkoniku.



Obróć kamerę nieznacznie w lewo i kliknij na obszarze na lewo od wiszących na ścianie obrazków, co pozwoli Ci zbadać łazienkę.



Powrót do głównego pomieszczenia i dla odmiany obróć teraz kamerę w prawo. Kliknij na ręczniku znajdującym się na ławie, a w inwentarzu pojawi się nowy dowód rzeczowy – [Towel found in Steve Tampson's room](#) (Ręcznik znaleziony w pokoju Steve'a Tampsona).



Kliknij teraz na niewielkiej szafce znajdującej się na prawo od miejsca, w którym stoi **Langston**. Tym razem musisz podnieść dokument – **Divorce papers found in Steve Tampson's room** (Papiery rozwodowe znalezione w pokoju Steve'a Tampsona).



Kliknij teraz na łóżku.



Możesz już opuścić tę lokację, bądź też zadać **Tampsonowi** dodatkowe pytanie (odnajdziesz go poprzez kliknięcie na łóżku i przesunięcie kamery w prawo):

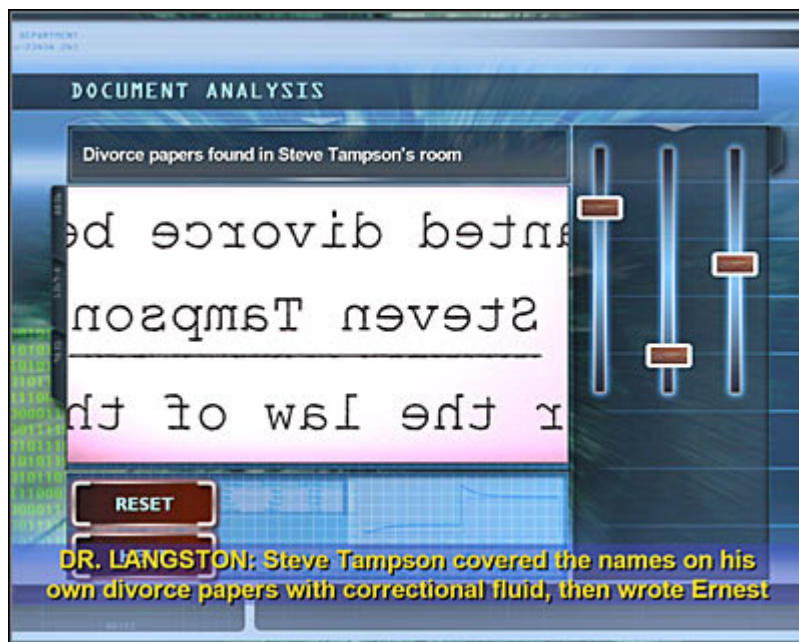
- Are these divorce papers? (Czy to papiery rozwodowe?)

Wybierz się do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 7



Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB) i kliknij na prawym komputerze, potwierdzając chęć skorzystania z mikroskopu (MICROSCOPE). Do porównania wybierz **Thread found on victim's phone** (Nić znaleziona na telefonie ofiary) i **Towel found in Steve Tampson's room** (Ręcznik znaleziony w pokoju Steve'a Tampsona). Pozostaw domyślne ustawienia przybliżenia (10x). Zamiast tego dokonaj zmiany ostrości i przesunij nitkę z lewego pola, tak by móc zakończyć to badanie.



Teraz (korzystając z tego samego komputera) zdecyduj się analizę dokumentów (DOCUMENT ANALYSIS) i z listy posiadanych przedmiotów wybierz **Divorce papers found in Steve Tampson's room** (Papiery rozwodowe znalezione w pokoju Steve'a Tampsona). Po wysłuchaniu komentarza **Langstona** powtórz tę czynność. Cała zabawa polega na odkryciu odwróconego tekstu poprzez umiejętne dopasowanie trzech suwaków. Rozwiązanie pokazane zostało na powyższym screenie.

Idź do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 7



Poproś **Brassa** o możliwość porozmawiania z **Goldwasserem**:

- We need to talk to Ernie Goldwasser again. (Musimy ponownie porozmawiać z Ernim Goldwasserem).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #7



Wybieraj nowe tematy z listy:

- Why is your name on Steve Tampson's divorce papers? (Dlaczego Pana nazwisko znajduje się na papierach rozwodowych Steve'a Tampsona?)
- Steve is the gentleman your wife sleeping with. (Steve jest mężczyzną, z którym Pana żona sypiała.)
- Is there any way we can verify that Steve was on the show? (Czy możemy w jakiś sposób sprawdzić czy Steve był uczestnikiem programu?)

Od Goldwassera otrzymasz nowy dowód rzeczowy – [Cast photo from Roomers](#) (Zdjęcie uczestnika programu Roomers). Idź teraz do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 8



Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB) i kliknij na prawym komputerze, potwierdzając chęć skorzystania z mikroskopu (MICROSCOPE). Musisz porównać [Cast photo from Roomers](#) (Zdjęcie uczestnika programu Roomers) z [Ring found in spa](#) (Pierścień znaleziony w jacuzzi). Pozostaw przybliżenie x10 i przesun zdjęcie (lewy slot), tak by w oknie widoczny był pierścień nałożony na palec.

Uwaga! Jeśli chcesz już teraz zakończyć śledztwo możesz od razu udać się do biura Brassa (Brass's Office). Jeśli natomiast chcesz uzyskać maksymalną notę za dokładność prowadzenia śledztwa (thoroughness) musisz zbadać dwa miejsca, które nie mają znaczenia dla śledztwa, a mianowicie tablicę ze zdjęciami w laboratorium (MATERIALS LAB) i tackę w kostnicy.

Brass's Office (Biuro Brassa) # 8



Poproś **Brassa** o wydanie nakazu aresztowania:

- We need to bring Steve Tampson in. (Musimy sprowadzić Steve'a Tampsona na przesłuchanie.)

Jako uzasadnienie do wydania nakazu musisz pokazać swojemu przełożonemu **Cast photo from Roomers** (Zdjęcie uczestnika programu Roomers).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #8



Wybieraj kolejne tematy przesłuchania:

- It's your ring we found in the spa. (To Pana pierścień odnaleźliśmy w jacuzzi.)
- Any idea why Clarinda's phone was wiped down? (Wie Pan dlaczego telefon Clarindy został oczyszczony z odcisków palców?)

Pokaż **Tampsonowi** jeden z dowodów rzeczowych – **Thread found on victim's phone** (Nić znaleziona na telefonie ofiary).

Kontynuuj przesłuchanie:

- Why did you call yourself a "little coward"? (Dlaczego nazwał Pan siebie „małym tchórzem”?)

Tym razem musisz pokazać Tampsonowi **Victim's cell phone** (Telefon komórkowy ofiary).

Pozostało Ci już tylko dokończenie rozmowy, obejrzenie finalnej wersji rekonstrukcji zbrodni i ciekawej cut-scenki ze spotkania obu panów. Gratulacje!

O d c i n e k 4 – E x t i n g u i s h e d

Andrew Levesque's Practice Space (Pomieszczenie Andrew Levesque'a)



Zacznij od dokonania przybliżenia obrazu na zwłokach (nie musisz dokładnie badać poszczególnych partii ciała Levesque'a).



Możesz już kliknąć na generatorze znajdującym się na lewo od ciała ofiary. Dokonaj przybliżenia obrazu na nakrętce znajdujesz się w górnej części generatora. Kliknij teraz na dziurze, przez którą wlewa się benzynę i wybierz wacik (swab), dzięki czemu zdobędziesz pierwszy dowód – [Liquid sample found on generator wick](#) (Próbka płynu znalezionej w generatorze).



Pozostań w tej samej pozycji i tym razem kliknij na plamie widocznej w rogu generatora. Użyj probówki (Adhesive Specimen Mount), a pozyskasz **Paste found on generator** (Pasta znaleziona na generatorze).



Zbadaj teraz przednią ściankę generatora, a powinieneś zauważyć kolejną plamę. Dokonaj na niej przybliżenia obrazu. Użyj fioletu krystalicznego (LCV) tak by pozyskać **Blood sample found on generator** (Próbka krwi odnaleziona na generatorze).



Zbadaj obszar w pobliżu **Riley**. Nie odnajdziesz nic ciekawego, ale zdobędziesz punkty za szczegółowość prowadzenia śledztwa.



Dokonaj przybliżenia obrazu na niewielkim obiekcie leżącym na ziemi na prawo od **Riley**. Kliknij na tym przedmiocie by pozyskać **Jug found at crime scene** (Buteleczka odnaleziona na miejscu zbrodni).



Wybierz buteleczkę z inwentarza. Kliknij na otworze butelki i wybierz wacik (swab), dzięki czemu zdobędziesz **Unknown chemical from jug** (Nieznana substancja z buteleczki odnalezionej na miejscu zbrodni).



Pozostań w trybie przybliżenia obrazu i przesunij kamerę w prawo. Docelowo musisz przyjrzeć się kratce szybu wentylacyjnego.



Możesz już porozmawiać ze stojącym po prawej stronie **Vicente Manoto** (po dokonaniu niewielkiego przybliżenia obrazu). Zadawaj mu następujące pytania:

- Hello. we're from the Las Vegas Crime Lab. (Witam, jesteśmy pracownikami laboratorium kryminalistycznego Las Vegas.)
- Do you recall what time you found Mr. Levesque? (Czy przypominasz sobie, o której godzinie odnalazł ciało Levesque'a?)
- Detective Brass mentioned that when you found him you were responding to a carbon monoxide alarm, is that correct? (Detektyw Brass wspomniał, że gdy się z Panem spotkał, reagował Pan na zagrożenie ze strony ulatniającego się tlenku węgla. Czy to prawda?)
- So when the alarm went off, you didn't call the fire department or the gas company? (A więc nie zadzwonił Pan do straży pożarnej ani do gazowni po usłuszeniu alarmu?)
- Did you happen to touch the body or anything else in the room? (Czy dotykał Pan ciała lub innych przedmiotów znajdujących się w tym pomieszczeniu?)
- Have you seen anyone other than Mr. Levesque here? (Czy widział tu Pan kogoś innego poza Panem Levesque?)
- Can you recall the last time you saw Mr. Levesque alive? (Czy pamięta Pan kiedy widział Pana Levesque'a po raz ostatni żywego?)
- Thank you, Dr. Manoto. Is this where we can reach you if we have any further questions? (Dziękujemy, doktorze Manoto. Czy spotkamy Pana właśnie tutaj na wypadek gdybyśmy mieli nowe pytania?)

Wybierz się teraz do garażu laboratorium (Garage Lab).

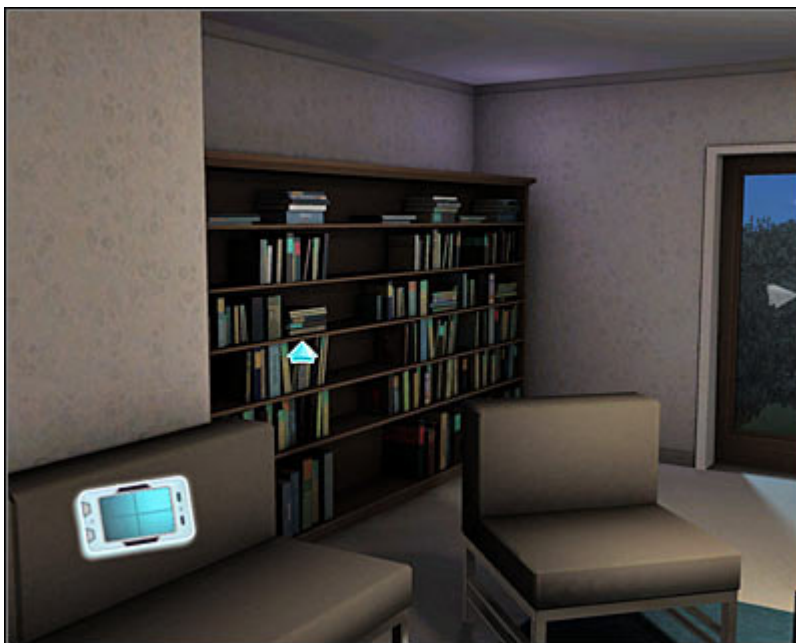
Garage Lab (Garaż laboratorium)



Tu musisz wykonać tylko jedną czynność. Kliknij mianowicie na swego rodzaju namiocie, w którym znajduje się zabrany z miejsca zbrodni generator. Następnie kliknij na przełączniku by wprawić maszynę w ruch.

Możesz już udać się do domu państwa Levesque (Levesque Home).

Levesque Home (Dom państwa Levesque)



Na początek kliknij na półkach na książki, znajdujących się po lewej stronie ekranu.



Teraz kliknij na telewizorze znajdującym się na prawo od **Riley**.



Możesz już porozmawiać z **Ardell Levesque**:

- Ma'am, your husband's occupation was obviously hazardous. Did he ever have an accident in his rehearsal space before? (Zawód Pani męża był z pewnością niebezpieczny. Czy kiedykolwiek podczas prób przydarzył mu się jakiś wypadek?)

- Did your husband have any assistants? (Czy Pani mąż miał jakichś asystentów?)

- Do you know of anyone else who might have had access to the rehearsal space? (Czy ktoś inny mógł mieć dostęp do pomieszczenia, w którym przeprowadzał próby?)

- Ma'am, was your husband suffering from cancer? (Czy Pani mąż miał raka?)

- How old is your baby? (Kiedy miały miejsce narodziny Pani dziecka?)

- Had Andrew's doctor diagnosed any other ailments? (Czy doktor Andrewa zdiagnozował u niego jakieś inne schorzenia?)

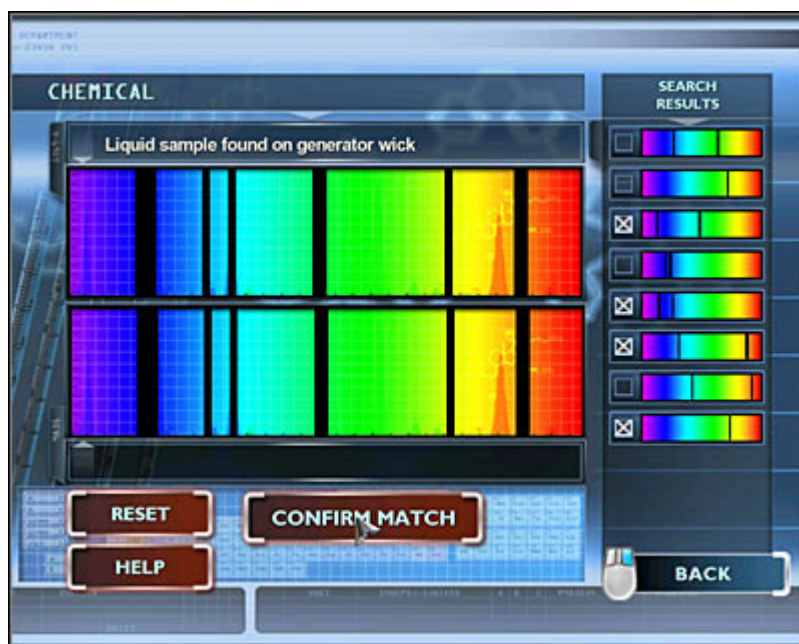
- Is there anyone your husband might have quarreled with recently? Anyone who might have had a problem with him? (Czy Pani mąż z kimś się ostatnio pokłócił?)

- At least you have insurance... (Przynajmniej ma Pani ubezpieczenie...)

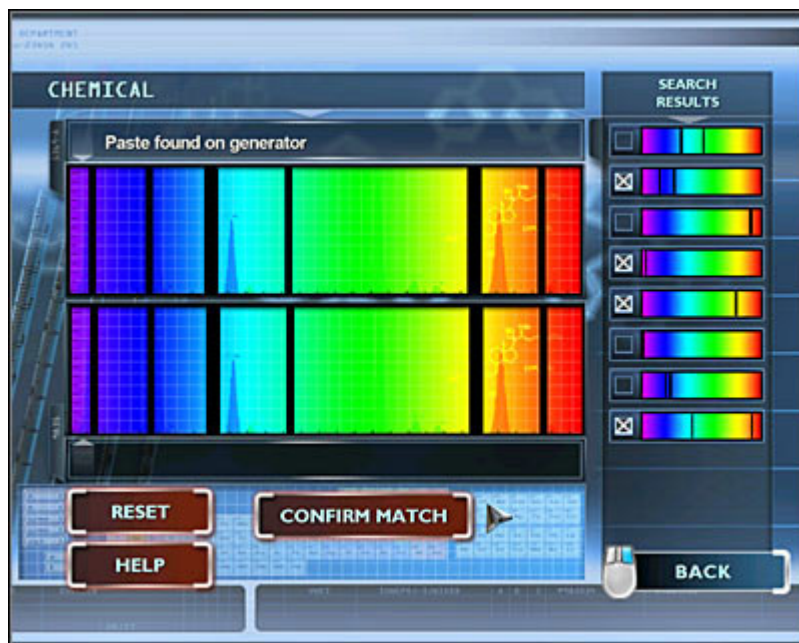
- Thank you for your time. We'll be in touch. (Dziękujemy za poświęcony nam czas. Skontaktujemy się w razie dodatkowych pytań).

Ruszaj do laboratorium (Lab).

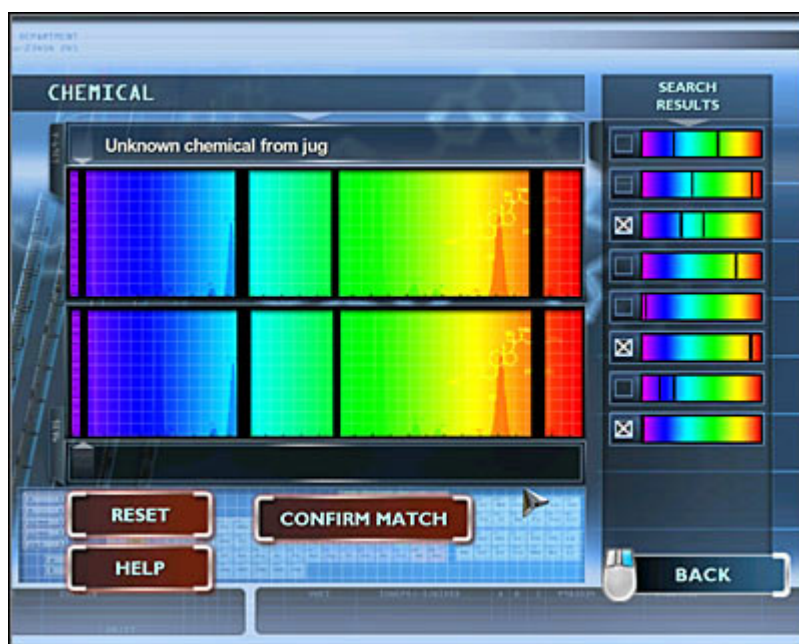
Lab (Laboratorium)



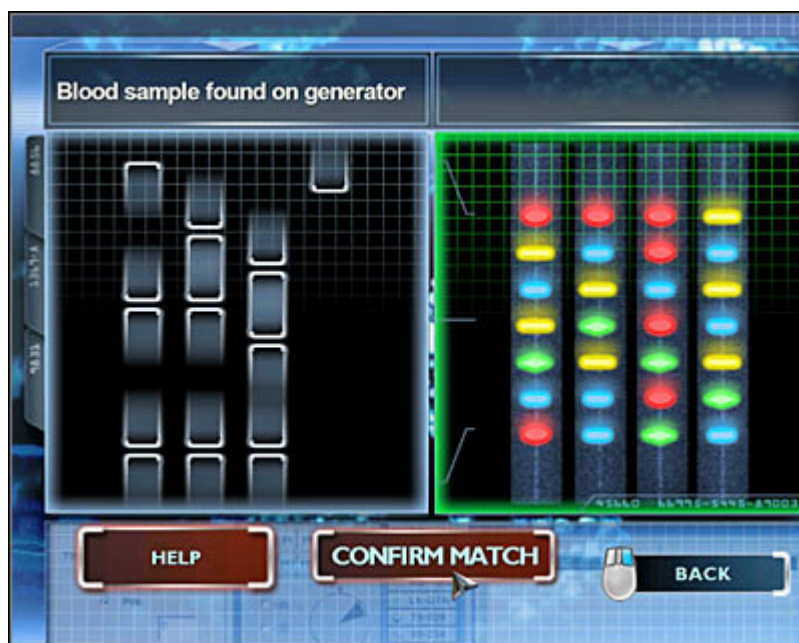
Tradycyjnie już nie zapomnij zbadać trzech miejsc ważnych dla podwyższenie współczynnika szczegółowości – okolic windy, tablicy ze zdjęciami z miejsca zbrodni oraz ekranu na ścianie w DATA LAB (nie będziesz musiał korzystać z tego urządzenia w trakcie tego śledztwa). Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i rozpocznij serię badań chemicznych. Najpierw do badania wybierz **Liquid sample found on generator wick** (Próbka płynu znalezionej w generatorze). Z prawej listy zaznacz trzecią, piątą, szóstą i ósmą pozycję od góry.



Teraz wybierz **Paste found on generator** (Pasta znaleziona na generatorze). Musisz zaznaczyć drugą, czwartą, piątą i ósmą pozycję z prawej listy. W wyniku badania przedmiot w inwentarzu zostanie przekształcony w **Caulk found on generator** (Uszczelniacz znaleziony na generatorze).



Do ostatniego badania chemicznego wybierz **Unknown chemical from jug** (Nieznana substancja z buteleczki odnalezionej na miejscu zbrodni). Musisz zaznaczyć trzecią, szóstą i ósmą pozycję z prawej listy.



Przystąp teraz do analizy DNA (ten sam komputer), do badania wybierając **Blood sample found on generator** (Próbka krwi odnaleziona na generatorze). Kliknij na przycisku wyszukiwania (SEARCH) i wybierz drugi wynik z listy. Poprzemieszczaj łańcuchy do prawego slotu i potwierdź wynik (CONFIRM MATCH).

Możesz już udać się do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa)



Brassa musisz poprosić o sprowadzenie chłopca:

- We need to bring Lyle Fitzer in for questioning. (Musimy przesłuchać Lyle'a Fitzera.)

Jako uzasadnienie pokaż mu **Lyle's blood sample found on generator** (Próbka krwi Lyle'a odnaleziona na generatorze). Zaczekaj aż akcja przeniesie się do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań)



Rozpocznij przesłuchanie **Lyle'a Fitzera**:

- Lyle, thanks for coming in. (Lyle, dziękujemy za przybycie.)
- We think he may have been killed by the generator. (Myślimy, że mógł go zabić wadliwie pracujący generator.)
- Had Andrew ever hit you before? (Czy Andrew wcześniej Cię już bił?)
- Lyle, we're sorry for your loss. (Proszę przyjąć nasze kondolencje).

Powinien teraz do Ciebie zadzwonić **doktor Robbins** z informacją o zakończonej autopsji, tak więc udaj się do kostnicy (Morgue).

Morgue (Kostnica)



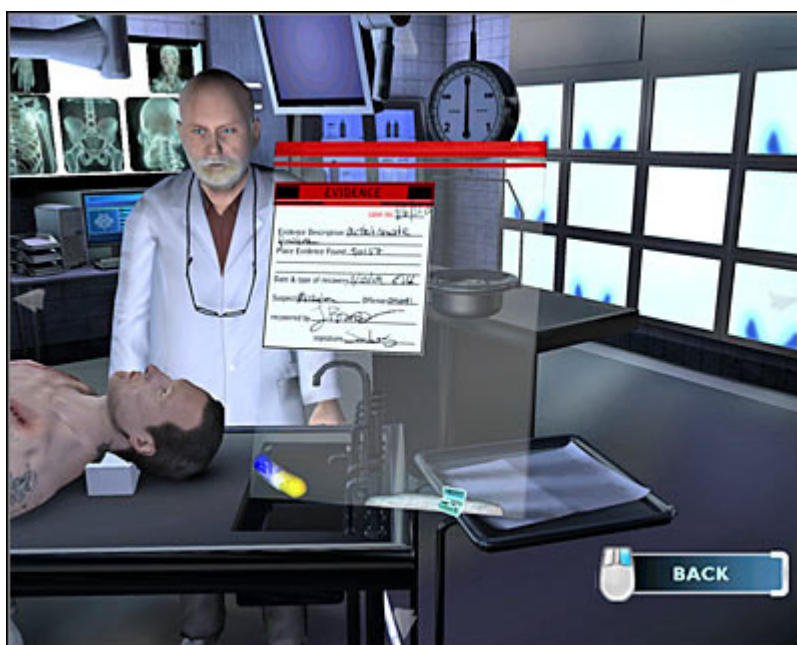
Rozpocznij od zadania **Robbinsowi** kilku pytań:

- OK, first order of business – got a C.O.D.? (OK, pierwsza sprawa – znamy przyczynę zgonu?)
- Did Mr. Levesque’s medical records indicate that his cancer has relapsed? (Czy akta medyczne Pana Levesque’a wskazywały na nawrót jego choroby?)
- So there were no signs of cancer treatment? (A więc nie ma żadnych śladów zażywania środków do walki z rakiem?)
- How about T.O.D.? When did this all happen? (A czas śmierci? Kiedy do tego wszystkiego doszło?)
- Any problems getting prints and DNA? (Możemy liczyć na odciski palców i DNA?)
- Did you come across any trace evidence? (Natrafieś na jakieś inne śladowe dowody?)
- Anything other than CO show up on the tox report? (Czy raport toksykologiczny zawiera coś poza śladami tlenku węgla?)
- Is there anything else I should know about Andrew’s autopsy? (Czy autopsja Andrewa wykryła jakieś inne ważne dla toku śledztwa informacje?)

W Twoim inwentarzu pojawią się trzy nowe obiekty – **Pill found in victim’s esophagus** (Pigułka odnaleziona w przełyku ofiary), **Victim’s DNA sample** (Próbka DNA ofiary) i **Victim’s fingerprints** (Odciski palców ofiary).



Wybierz od razu pigułkę z inwentarza. Po ujrzeniu na ekranie torebki najpierw kliknij na pigułce (lewy dolny róg) i użyj na niej wacika (swab). Spowoduje to dodanie nowego dowodu rzeczowego do listy – **Fluid found on pill in victim's esophagus** (Płyn znaleziony na pigułce z przełyku ofiary).



Teraz kliknij na białym proszku widocznym w torebce (prawy dolny róg). Użyj probówki (Adhesive Specimen Mount) by zdobyć **Powder from pill in victim's esophagus** (Proszek z pigułki z przełyku ofiary).



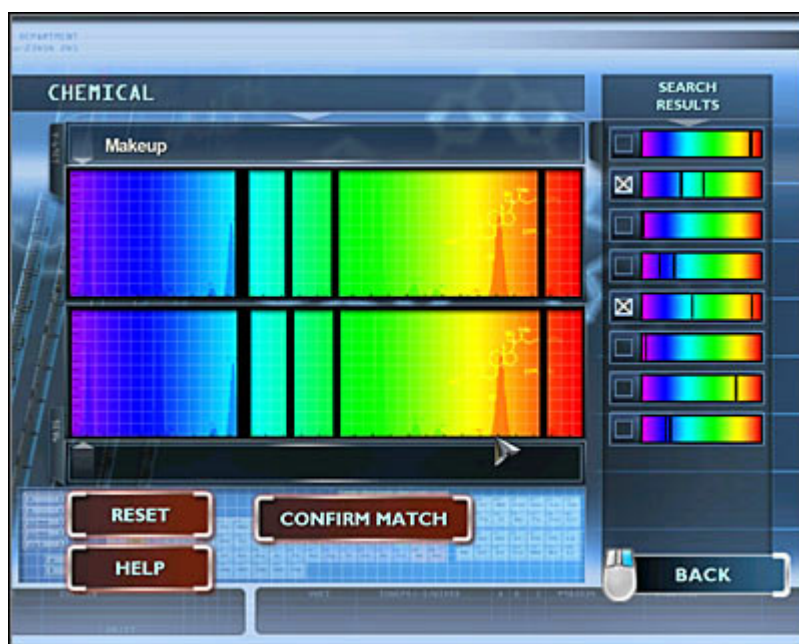
Dokonaj teraz przybliżenia obrazu na ciele ofiary. Najpierw kliknij na okolicach ust i użyj wacika (swab) w celu pozyskania kolejnego dowodu rzeczowego – **Makeup** (Makijaż).



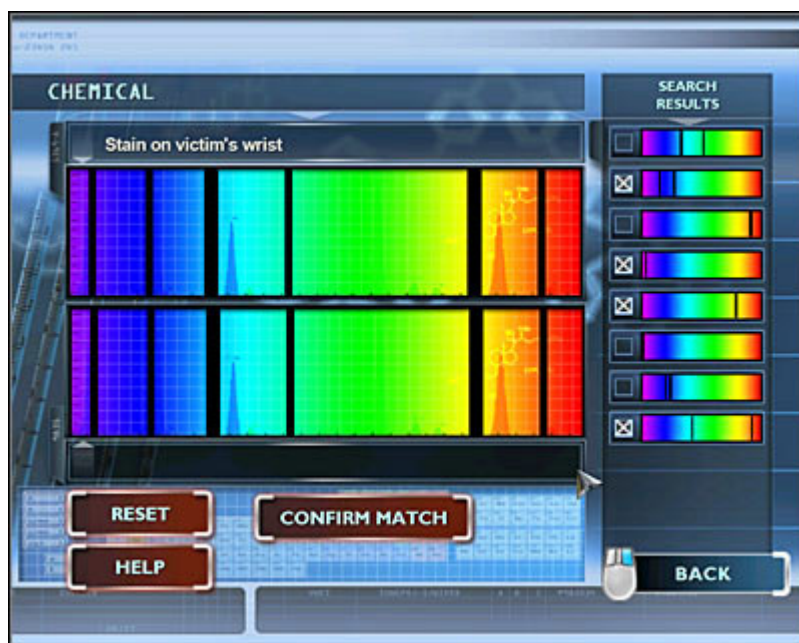
Zbadaj teraz okolice lewego nadgarstka, klikając na dość charakterystycznym jaśniejszym fragmencie skóry. Użyj próbówki (Adhesive Specimen Mount), a w inwentarzu pojawi się **Stain on victim's wrist** (Plama z nadgarstka ofiary).

Nie zapomnij kliknąć na tacce zlokalizowanej na prawo od ciała. Możesz już udać się z nowymi dowodami do laboratorium (Lab).

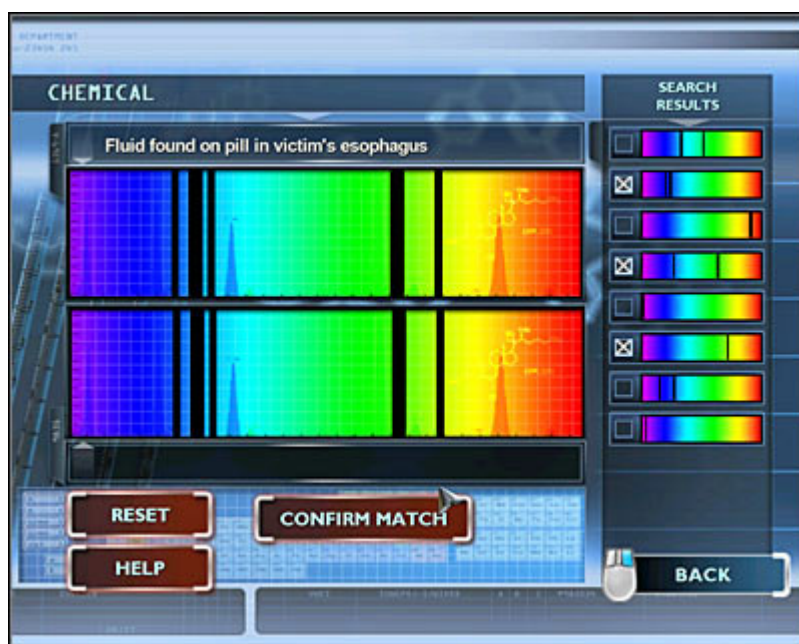
Lab (Laboratorium) # 2



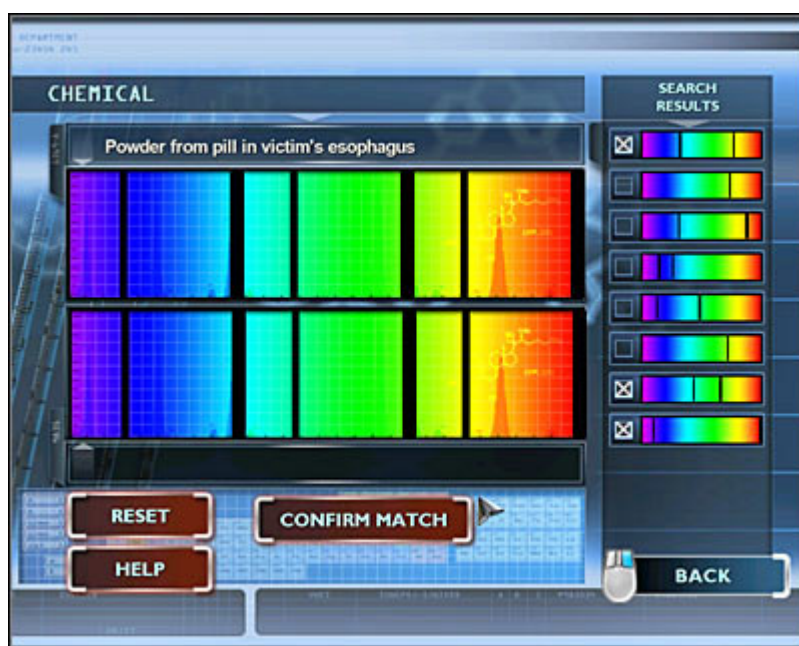
Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i rozpocznij drugą serię badań chemicznych. Najpierw do badania wybierz **Makeup** (Makijaż). Z prawej listy musisz zaznaczyć dwie pozycje – drugą i piątą od góry.



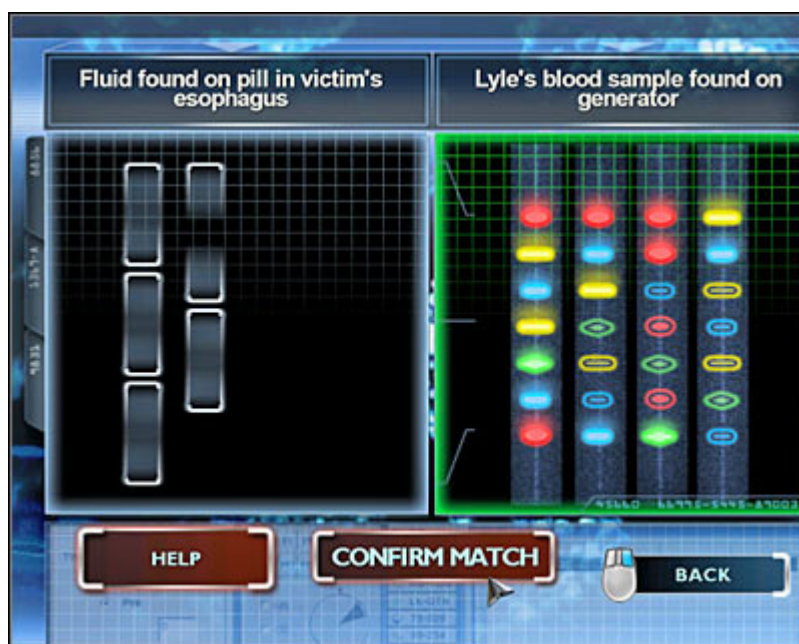
Teraz zbadaj **Stain on victim's wrist** (Plama z nadgarstka ofiary), zaznaczając drugą, czwartą, piątą i ósmą pozycję z prawej listy.



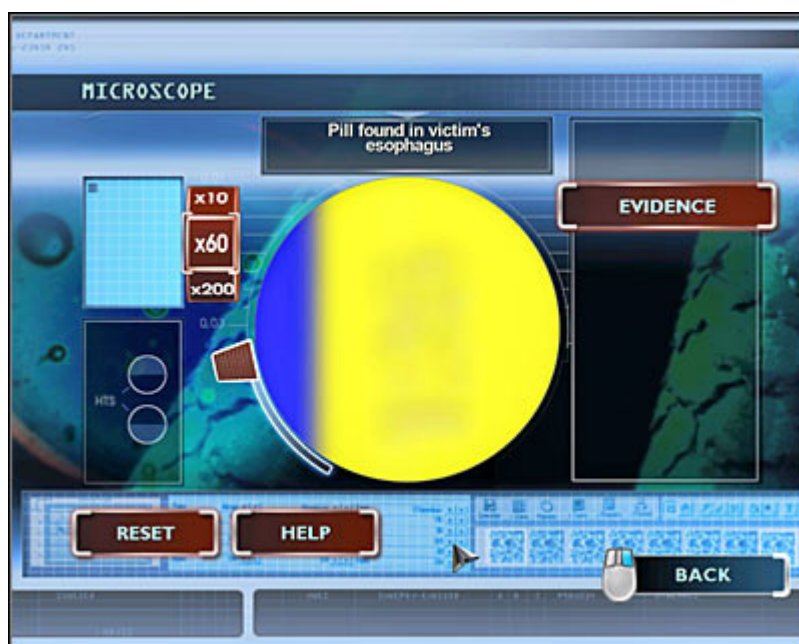
Następny w kolejce mamy **Fluid found on pill in victim's esophagus** (Płyn znaleziony na pigułce z przełyku ofiary). Musisz zaznaczyć trzy pozycje – drugą, czwartą i szóstą od góry.



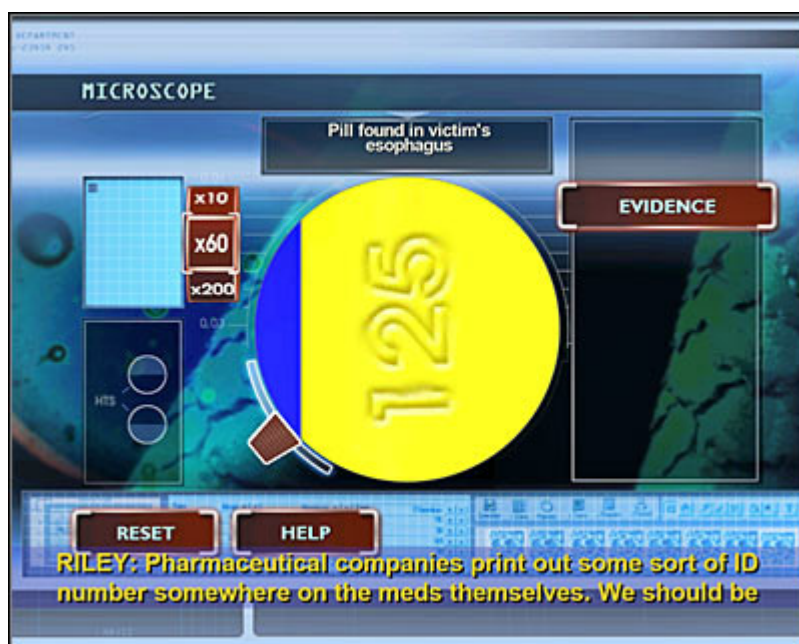
Na sam koniec zbadaj **Powder from pill in victim's esophagus** (Proszek z pigułki z przełyku ofiary), klikając na pierwszej, siódmej i ósmej pozycji z prawej listy.



Przystąp teraz do analizy DNA. Musisz dokonać porównania **Fluid found on pill in victim's esophagus** (Płyn znaleziony na pigułce z przełyku ofiary) z **Lyle's blood sample found on generator** (Próbka krwi Lyle'a odnaleziona na generatorze). Wynik badania będzie oczywiście pozytywny, mimo że nie uda Ci się zapełnić wszystkich pól (powyższy screen).



Teraz skorzystaj z prawego komputera, potwierdzając chęć użycia mikroskopu (MICROSCOPE). Do badania musisz wybrać **Pill found in victim's esophagus** (Pigułka odnaleziona w przełyku ofiary). Ustaw przybliżenie x60 i przesuwaj obiekt w prawo, tak by dotrzeć do obszaru, w którym żółty kolor zlewa się z niebieskim.



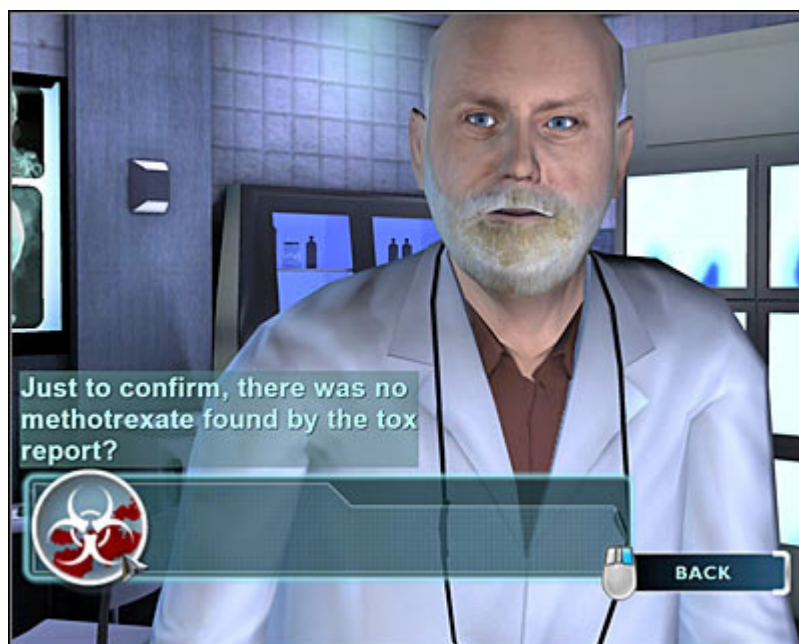
Teraz musisz odszukać miejsce, w którym znajdują się niewielkie przebarwienia na żółtej powierzchni. Skorzystaj z suwaka mikroskopu w celu wyostrenia podglądu, a Twoim oczom ukażą się trzy cyferki.



Możesz już przejść do lewego pomieszczenia (DATA LAB). Tu kliknij na prawym komputerze i wybierz przeszukiwanie bazy danych medycznych (MEDICAL DATABASE). Do analizy musisz wybrać **Medical ID number from pill in victim's esophagus** (Numer seryjny z tabletki z przelyku ofiary).

Po zapoznaniu się z wynikiem wyszukiwania powrót do kostnicy (Morgue).

Morgue (Kostnica) #2



Doktor Robbins musi Ci udzielić odpowiedzi na nowe pytanie:

- Just to confirm, there was no methotrexate found by the tox report? (Chcieliśmy się upewnić – w raporcie toksykologicznym nie było nic na temat obecności metotreksatu?)

Po wysłuchaniu rozmowy pomiędzy Catherine i Riley wybierz się do garażu laboratorium (Garage Lab).

Garage Lab (Garaż laboratorium) # 2



Dokonaj przybliżenia obrazu na generatorze i kliknij na nim, a dowiesz się, że niemal całkowicie wyczerpały się już zapasy paliwa. Zgodnie z sugestią Riley przesun kamerę w prawo i kliknij na urządzeniu pomiarowym przyczepionym do namiotu by odczytać wynik.

Możesz już powrócić do pomieszczenia Andrew Levesque'a (Andrew Levesque's Practice Space).

Andrew Levesque's Practice Space (Pomieszczenie Andrew Levesque'a) #2



Ponownie musisz tu porozmawiać z **doktorem Manoto**:

- Pardon me, Dr. Manoto. Where does this vent lead? (Przepraszam, doktorze Manoto, dokąd prowadzi ten szyb wentylacyjny?)
- Do you have keys to the boiler room with you? (Czy ma Pan klucz do pomieszczenia z bojlerem?)
- Would you mind taking us to the room? (Czy mógłby nas Pan zaprowadzić do pomieszczenia z bojlerem?)

Boiler Room (Pomieszczenie z bojlerem)



Na początek dokonaj przybliżenia obrazu na biurku znajdującym się na lewo od Riley.



Teraz obejrzyj bojler ulokowany na prawo od Riley.



Możesz już przesunąć kamerę w prawo i kliknąć na kratce szybu wentylacyjnego, dzięki czemu ją sobie odsuniesz. Dokonaj przybliżenia obrazu na białym obiekcie przylegającym do rury.



Musisz tu wykonać dwie czynności. Najpierw skorzystaj z próbówki (Adhesive Specimen Mount) by otrzymać **White paste found on furnace** (Kleista substancja odnaleziona na piecu), a następnie z proszku magnetycznego (Magnetic Brush and Powder) w celu pozyskania **Print found in paste on furnace pipe** (Odcisk palca odnaleziony na kleistej substancji przylegającej do rury pieca).



Możesz już powrócić do głównego podglądu na pomieszczenie. Obróć kamerę w prawo i kliknij na kanistrze by go podnieść. W inwentarzu pojawi się [Can of gas found in boiler room](#) (Kanister na benzynę odnaleziony w pomieszczeniu z bojlerem).



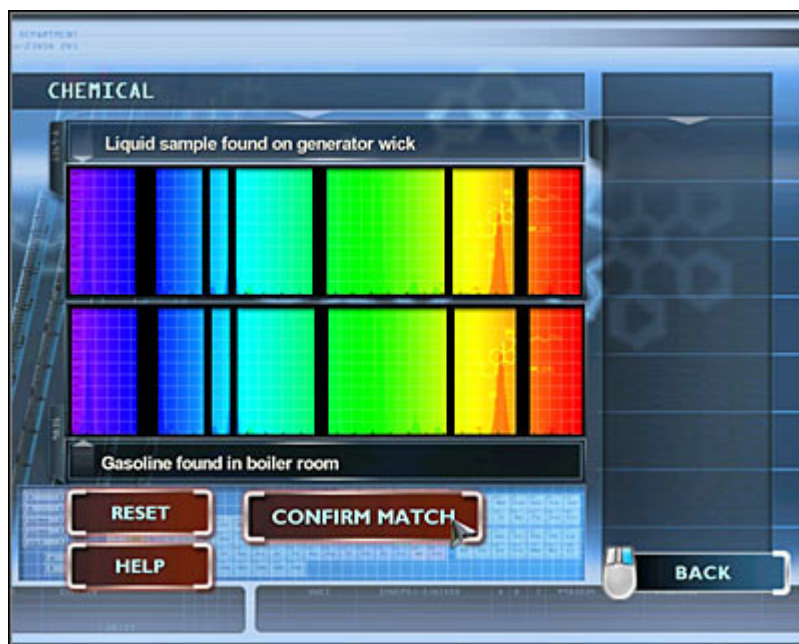
Nowo odnaleziony obiekt musisz oczywiście dokładniej obejrzeć. Najpierw kliknij na otworze kanistra i użyj wacika (Swab), co pozwoli Ci zdobyć [Gasoline found in boiler room](#) (Benzyna odnaleziona w pomieszczeniu z bojlerem).



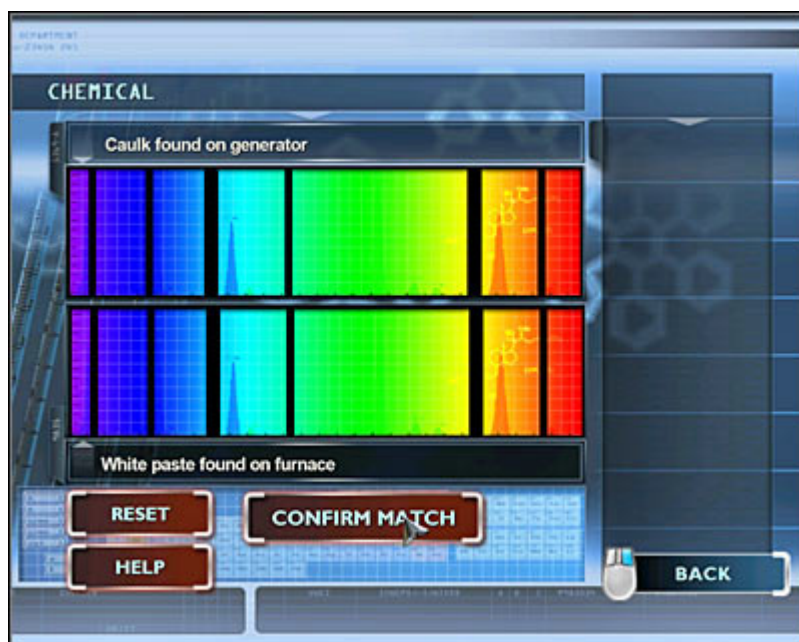
Teraz obejrzyj jedną z bocznych ścianek kanistra. Musisz kliknąć na obszarze, w którym znajduje się odcisk palca. Skorzystaj z proszku daktyloskopijnego (Fingerprint Powder) by pozyskać **Print found on gas can** (Odcisk palca odnaleziony na kanistrze z benzyną).

Ruszaj do laboratorium (Lab).

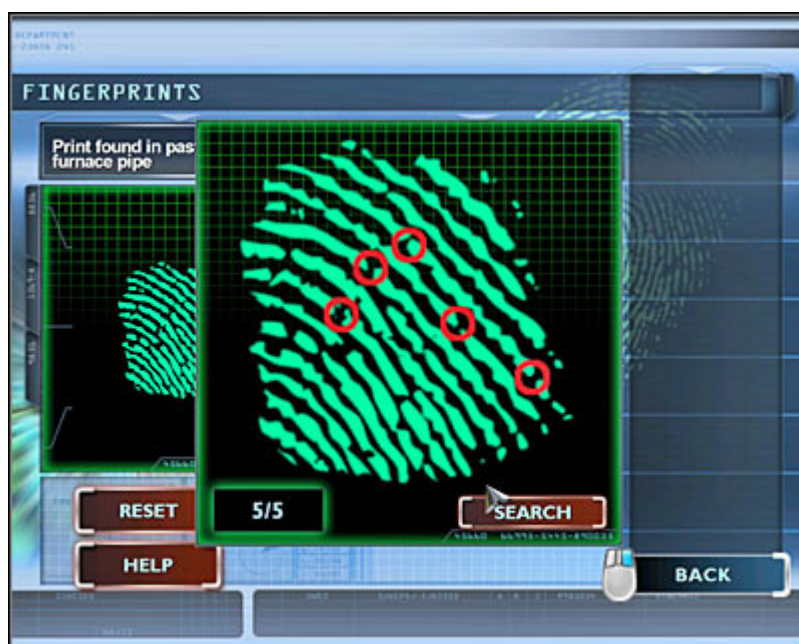
Lab (Laboratorium) # 3



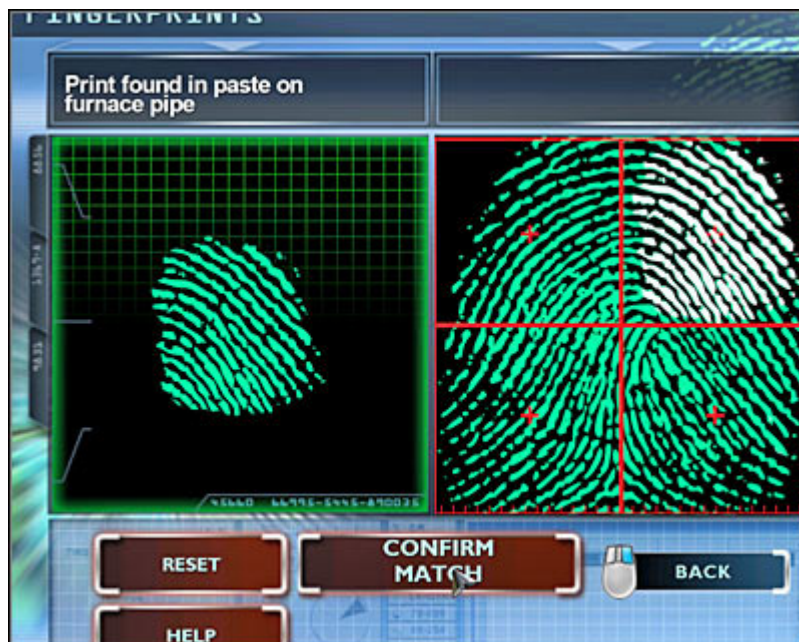
Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i rozpocznij kolejną serię badań chemicznych. Zaczynij od porównania [Liquid sample found on generator wick](#) (Próbka płynu znalezionej w generatorze) z [Gasoline found in boiler room](#) (Benzyna odnaleziona w pomieszczeniu z bojlerem).



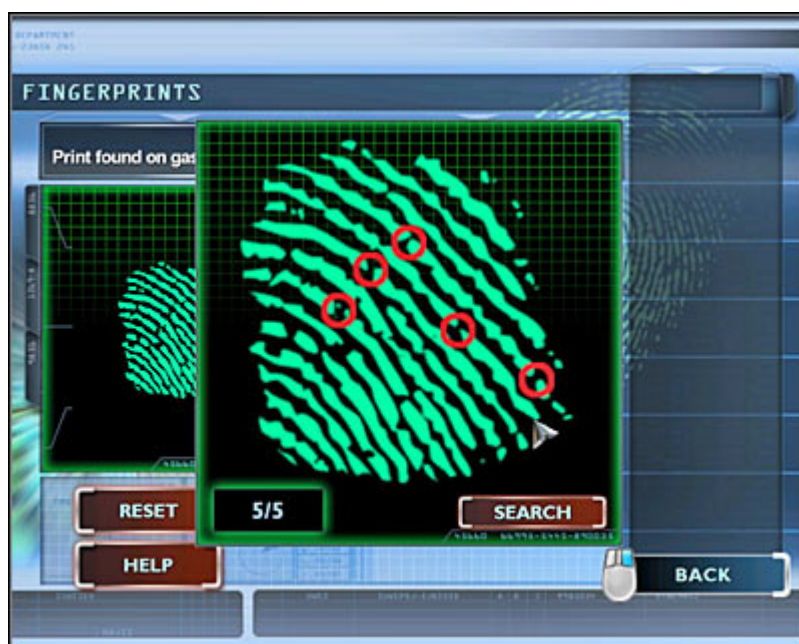
Następnie porównaj [Caulk found on generator](#) (Uszczelniacz znalezionej na generatorze) z [White paste found on furnace](#) (Kleista substancja odnaleziona na piecu).



Przejdź do lewego pomieszczenia (DATA LAB), kliknij na prawym komputerze i wybierz analizę odcisków palców (FINGERPRINTS). Do badania wybierz **Print found in paste on furnace pipe** (Odcisk palca odnaleziony na kleistej substancji przylegającej do rury pieca) i kliknij na przycisku wyszukiwania (SEARCH). Musisz teraz wybrać pięć charakterystycznych obszarów. Najlepsze miejsca pokazane zostały na powyższym screenie.



Kolejny krok to przyporządkowanie częściowego odcisku palca do pełnego odcisku widocznego w prawym polu. Posiadany fragment umieść w prawym górnym slotcie. Po przeprowadzeniu badania gra automatycznie zainicjuje scenkę z rozmowy z **Brassem**, od którego otrzymasz **Warning letter to Dr. Manoto to fix pipes** (List do doktora Manoto zawierający ostrzeżenie dotyczące konieczności wymiany rur). Od razu powrót do laboratorium (Lab).



Ponownie przystąp do analizy odcisków palców (FINGERPRINTS), przy czym teraz będziesz chciał zbadać **Print found on gas can** (Odcisk palca odnaleziony na kanistrze z benzyną). Podobnie jak wcześniej oznacz pięć charakterystycznych obszarów i dopasuj fragment do pełnego odcisku.

Po zakończeniu badania wybierz się do biura Brassa (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 2



Porozmawiaj z **Brassem**:

- Is the gas turned off at the warehouse yet? (Czy wyłączono już dopływ gazu do magazynu?)
- We need a warrant to search the Levesque house. (Potrzebujemy nakazu rewizji mieszkania Państwa Levesque.)

Jako uzasadnienie do wydania nakazu pokaż swojemu przełożonemu **Fluid found on pill in victim's esophagus** (Płyn znaleziony na pigułce z przełyku ofiary). Zaczekaj aż akcja automatycznie przeniesie się w nowe miejsce.

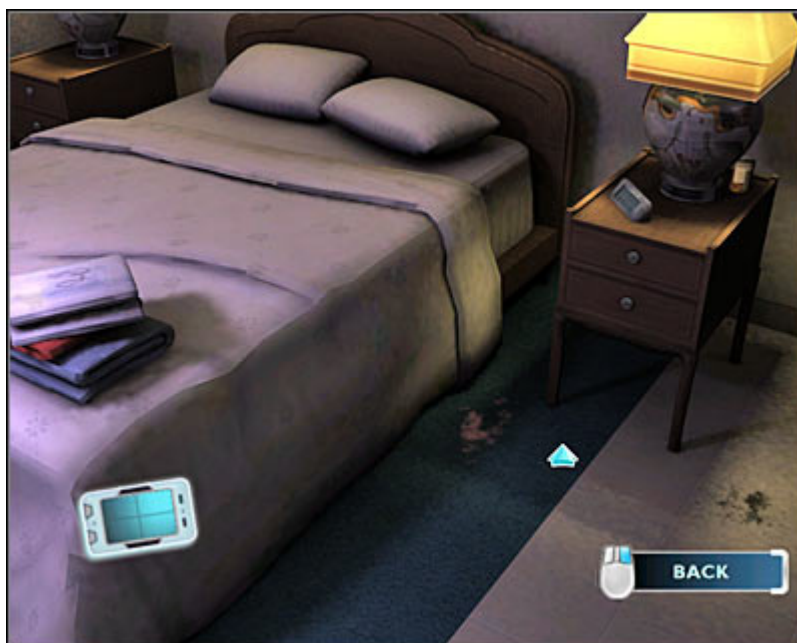
Levesque Home (Dom państwa Levesque) #2



W celu przeniesienia się w nowe miejsce kliknij na przejściu znajdującym się na lewo od miejsca, w którym stoi **Riley**.



Powinieneś stać w wąskim przejściu. Kliknij na prawych drzwiach, a następnie na obszarze widocznym przed Tobą, dzięki czemu znajdziesz się w niewielkim pomieszczeniu.



Kliknij na łóżku, a następnie przesuw kamerę w prawo. Tu musisz dokonać zbliżenia na widocznej na dywanie brązowej plamie.



Kliknij na brązowej plamie i użyj na niej luminolu, dzięki czemu pozyskasz nowy dowód rzeczowy – [Blood sample found at Levesque home](#) (Próba krwi odnaleziona w domu Państwa Levesque).



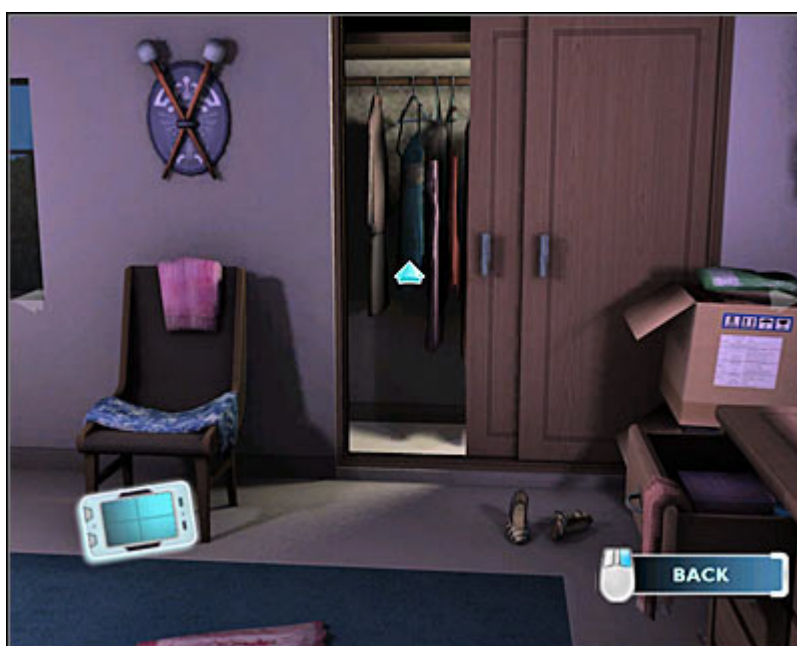
Kliknij teraz na leżącej obok pigułce by ją podnieść – [Pill found in Levesque home](#) (Pigułka odnaleziona w domu Państwa Levesque). Obejrzyj ten przedmiot w inwentarzu, używając wacika (Swab) w celu dodania nowego dowodu do listy – [Fluid found on pill from Levesque home](#) (Płyn znaleziony na pigułce z domu Państwa Levesque).



W dalszym ciągu badaj okolice łóżka. Tym razem obróć się trochę w prawo i kliknij na czarnej plamie. Musisz tu użyć wacika (Swab), dzięki czemu zdobędziesz [Fluid found at Levesque home](#) (Płyn odnaleziony w domu Państwa Levesque).



Teraz dokonaj przybliżenia obrazu na lampce nocnej znajdującej się na prawo od łóżka. Przesuń kamerę maksymalnie w prawo, dzięki czemu będziesz mógł podnieść ukrytą tu buteleczkę z lekami – [Bottle of methotrexate pills from Levesque home](#) (Buteleczka z lekami z metotreksatem odnaleziona w domu Państwa Levesque).

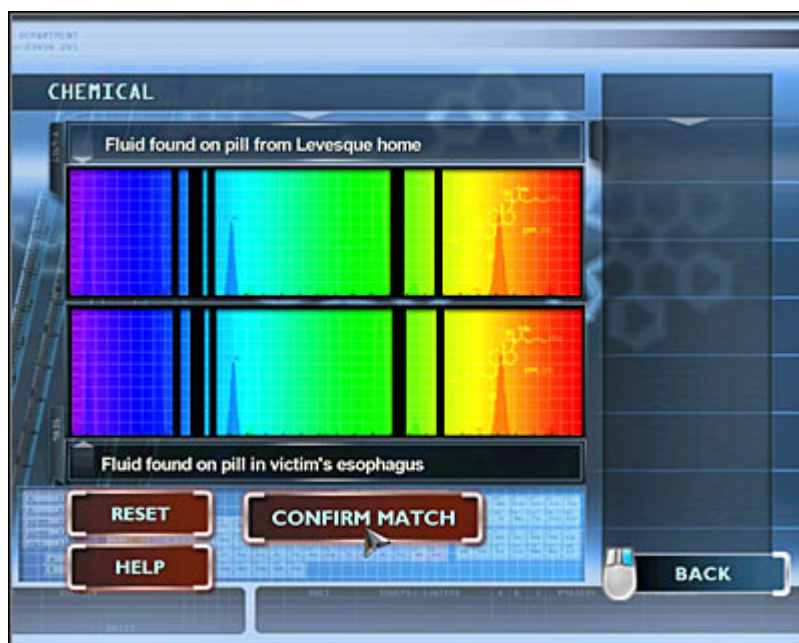


Zajrzyj do znajdującej się po prawej stronie garderobie.



Na koniec dokonaj przybliżenia na znajdującym się w sypialni telewizorze. Możesz już wybrać się do laboratorium (Lab).

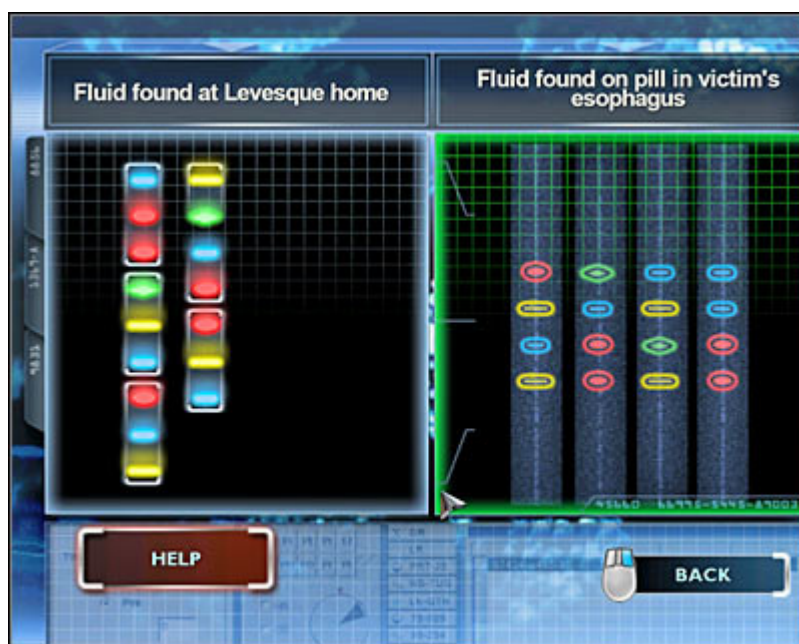
Lab (Laboratorium) # 4



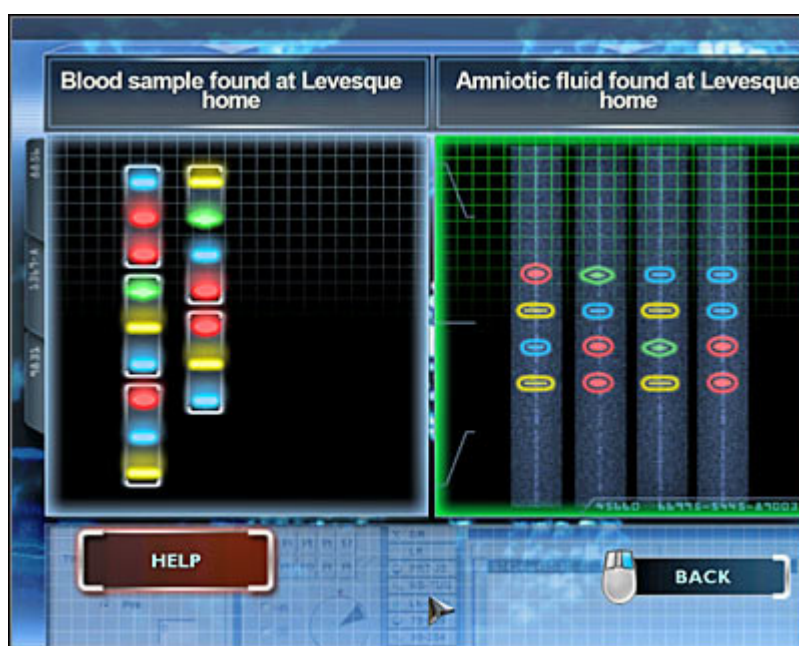
Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i rozpocznij czwartą już serię badań chemicznych. Porównaj **Fluid found on pill from Levesque home** (Płyn znaleziony na pigułce z domu Państwa Levesque) z **Fluid found on pill in victim's esophagus** (Płyn znaleziony na pigułce z przełyku ofiary) oraz **Fluid found at Levesque home** (Płyn odnaleziony w domu Państwa Levesque) z **Fluid found on pill in victim's esophagus** (Płyn znaleziony na pigułce z przełyku ofiary). W obu przypadkach rezultaty będą pozytywne.



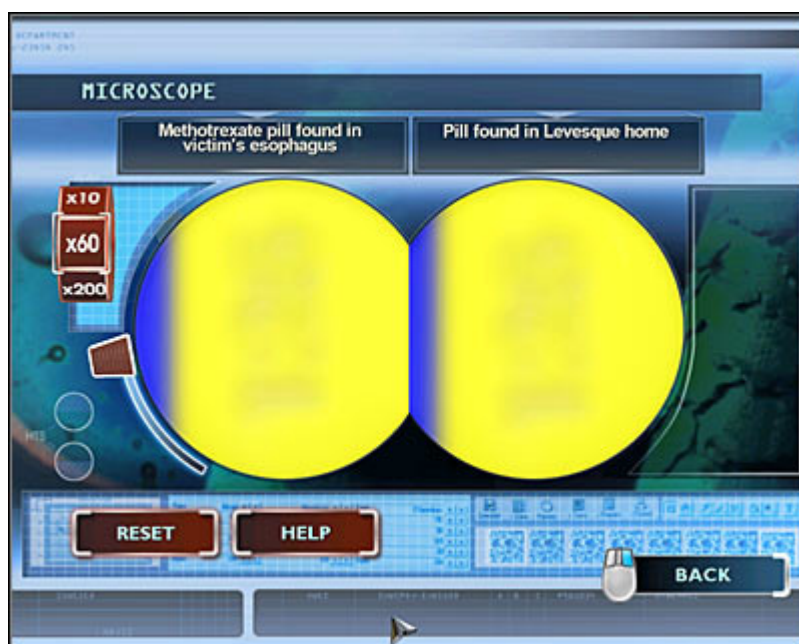
Teraz porównaj **Bottle of methotrexate pills from Levesque home** (Buteleczka z lekami z metotreksatem odnaleziona w domu Państwa Levesque) z **Sugar from pill in victim's esophagus** (Cukier z pigułki z przełyku ofiary).



Możesz już przystąpić do analizy DNA. W tym przypadku musisz porównać **Fluid found at Levesque home** (Płyn odnaleziony w domu Państwa Levesque) z **Fluid found on pill in victim's esophagus** (Płyn znaleziony na pigułce z przełyku ofiary). Poprzynoś łańcuchy DNA i zakończ badanie (CONFIRM MATCH).



Teraz porównaj **Blood sample found at Levesque home** (Próba krwi odnaleziona w domu Państwa Levesque) z **Amniotic fluid found at Levesque home** (Owodniowy płyn odnaleziony w domu Państwa Levesque).



Pozostań w tym samym pomieszczeniu i kliknij na komputerze znajdującym się po prawej stronie, potwierdzając chęć skorzystania z mikroskopu (MICROSCOPE). Do porównania wybierz dwa posiadane dowody rzeczowe – [Methotrexate pill found in victim's esophagus](#) (Pigułka metotreksatu odnaleziona w przełyku ofiary) i [Pill found in Levesque home](#) (Pigułka odnaleziona w domu Państwa Levesque). Wykonuj zbliżone czynności do tych z jednego z poprzednich badań pigułki. Zaczynij mianowicie od wybranie przybliżenia x60, a następnie poprzesuwyj obiekty z obu slotów tak by na żółtej powierzchni dostrzec plamy.



Jedyne co Ci teraz pozostało to zmiana ostrości z wykorzystaniem doskonale znanego suwaka. Docelowo na obu próbkach musi być widoczny (ten sam) numer seryjny.

Twoja praca w laboratorium dobiegła chwilowo końca – udaj się do biura Brassa (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 3



Porozmawiaj z **Brassem**:

- Found anything about Jeremy Proxmire yet? (Dowiedziałeś się już czegoś na temat Jeremy'ego Proxmire'a?)
- Let's bring in Dr. Manoto for questioning. (Chcemy przesłuchać doktora Manoto).

Jako uzasadnienie do zatrzymania doktora pokaż swojemu przełożonemu **Dr. Manoto's print found in paste on furnace pipe** (Odcisk palca doktora Manoto odnaleziony na kleistej substancji przylegającej do rury pieca).

Tradycyjnie już musisz zaczekać aż akcja automatycznie przeniesie się do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #2



Rozpocznij przesłuchanie **doktora Manoto**:

- Could the carbon monoxide have come from your pipes? (Czy tlenek węgla mógł się ulatniać z Pana rur?)

Jako dowód pokaż **Manoto** (musisz naturalnie kliknąć na ikonkę z wykrzyknikiem) **Warning letter to Dr. Manoto to fix pipes** (List do doktora Manoto zawierający ostrzeżenie dotyczące konieczności wymiany rur).

Kontynuuj przesłuchanie:

- Did you tamper with the pipe in the boiler room? (Czy majstrował Pan przy rurze w pomieszczeniu z bojlerem?)

Pokaż teraz przesłuchiwanemu **Dr. Manoto's print found in paste on furnace pipe** (Odcisk palca doktora Manoto odnaleziony na kleistej substancji przylegającej do rury pieca).

Zadaj kolejne pytanie:

- Did you tamper with the generator too? (Czy majstrował Pan również przy generatorze?)

Pokaż mu kolejny dowód – **Dr. Manoto's print found on gas can** (Odcisk palca doktora Manoto odnaleziony na kanistrze z benzyną).

Kontynuuj przesłuchanie:

- Tell us about Jeremy Proximire. (Proszę nam opowiedzieć o Jeremym Proximire.)

Pokaż **doktorowi** ostatni już dowód – **Bottle of methotrexate pills filled with sugar** (Buteleczka z lekami wypełnionymi cukrem).

Powrót do biura Brassa (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 4



Brassa musisz poprosić o przyprowadzenie kolejnej osoby:

- We need to have a talk with Ardell Levesque. (Musimy porozmawiać z Ardell Levesque.)

Jako uzasadnienie do zatrzymania kobiety pokaż mu **Bottle of methotrexate pills filled with sugar** (Buteleczka z lekami wypełnionymi cukrem) i zaczekaj aż znajdziesz się z powrotem w sali przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #3



Rozpocznij przesłuchanie **Ardell**:

- Did you know your husband was taking medication? (Czy wie Pani o tym, że Pani mąż brał leki?)

Musisz teraz pokazać jej jeden z dowodów rzeczowych – **Fluid found on pill in victim's esophagus** (Płyn znaleziony na pigułce z przełyku ofiary).

Kontynuuj przesłuchanie:

- Did you tamper with Andrew's cancer meds? (Czy podmieniła Pani leki Andrewa?)

- Was your husband often violent towards you? (Czy Pani mąż często był wobec Pani agresywny?)

- Did Andrew ever hit Lyle? (Czy Andrew kiedykolwiek uderzył Lyle'a?)

- Lyle described Andrew as being very abusive. (Lyle opisał Andrewa jako osobę bardzo skłoną do przemocy fizycznej.)

Po wysłuchaniu rozmowy z udziałem innych pracowników CSI wybierz się do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) #5



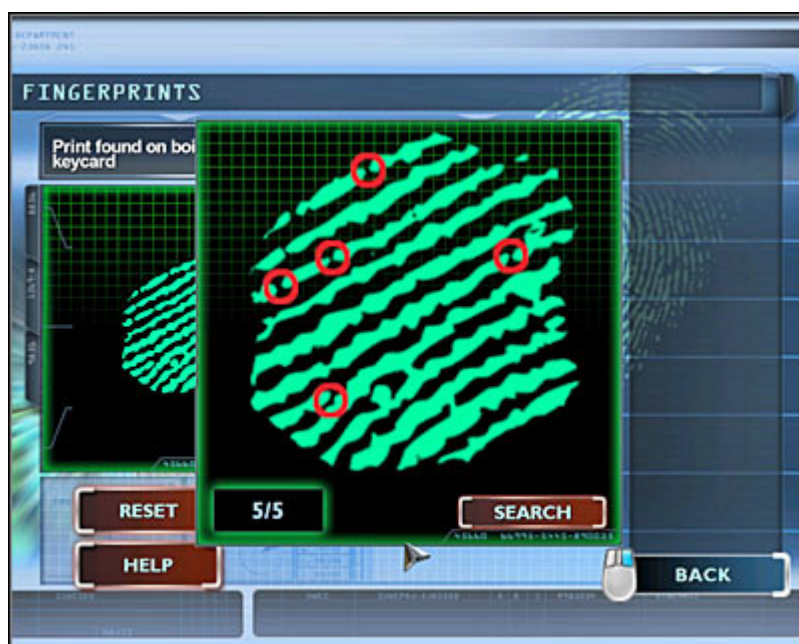
Porozmawiaj z **Brassem**, a automatycznie otrzymasz od niego torebkę zatrzymanej kobiety – **Ardell's handbag** (Torebka Ardell). Przedmiot ten dobrze byłoby od razu obejrzeć. Z torebki musisz mianowicie wyjąć dwa przedmioty – **Antifungal cream** (Krem przeciwgrzybiczny) oraz **Key card for boiler room** (Karta magnetyczna do pomieszczenia z bojlerem).



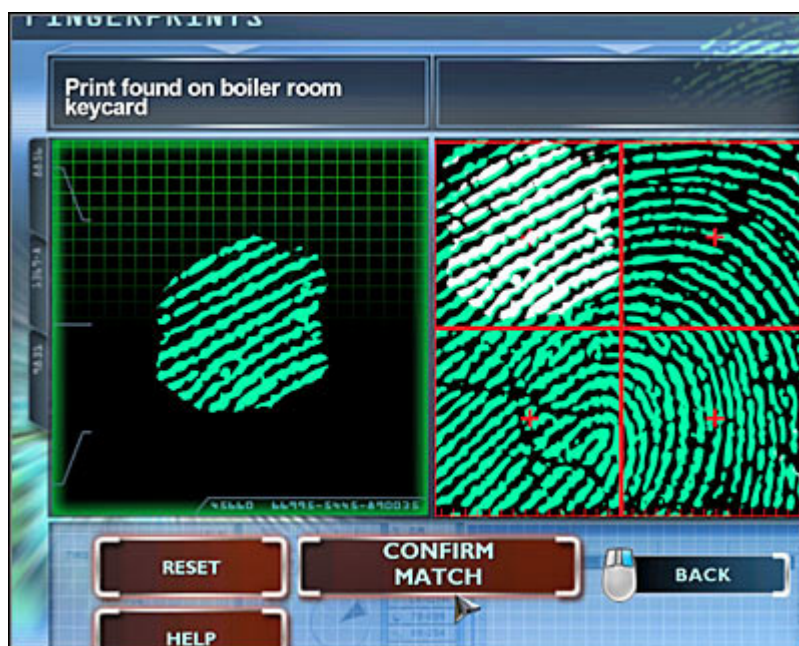
Obejrzyj teraz dokładniej kartę, a pojawi się możliwość pozyskania odcisku palca. Musisz oczywiście użyć proszku daktyloskopijnego (Fingerprint Powder), co pozwoli Ci na dodanie nowego dowodu rzeczowego – **Print found on boiler room keycard** (Odcisk palca odnaleziony na karcie magnetycznej do pomieszczenia z bojlerem).

Idź do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 5



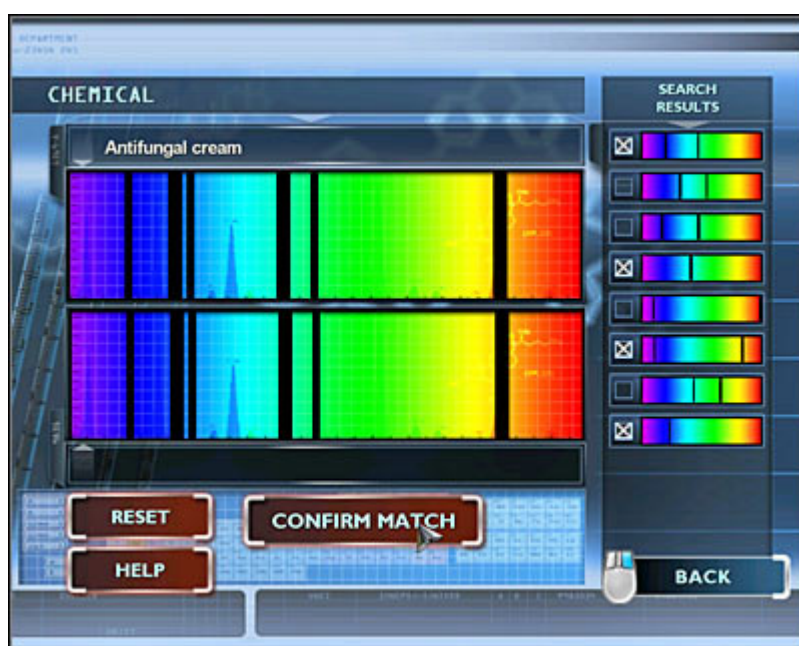
Wejdź do lewego pomieszczenia (DATA LAB), kliknij na prawym komputerze i potwierdź chęć przystąpienia do badania odcisków palców (FINGERPRINTS). Z listy posiadanych dowodów rzeczowych wybierz **Print found on boiler room keycard** (Odcisk palca odnaleziony na karcie magnetycznej do pomieszczenia z bojlerem). Kliknij na przycisku wyszukiwania (SEARCH) i oznacz pięć charakterystycznych obszarów (powyższy screen).



Ponownie kliknij na przycisku wyszukiwania (SEARCH) i wybierz z prawej listy gotowy odcisk. Posiadany fragment odcisku musisz przenieść do lewego górnego pola. Możesz się już zapoznać z wynikiem badania (CONFIRM MATCH).



Pozostań przy tym samym komputerze, tyle że teraz wybierz opcję przeszukiwania bazy medycznej (MEDICAL DATABASE). Z listy posiadanych dowodów rzeczowych musisz wybrać **Antifungal cream** (Krem przeciwgrzybiczny).



Przejdź teraz do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i wybierz badanie składu chemicznego (CHEMICAL). Ponownie wybierz **Antifungal cream** (Krem przeciwgrzybiczny), zaznaczając pierwszą, czwartą, szóstą i ósmą pozycję z prawej listy.



Obróć się w prawo i kliknij na Nicku stojącym przy jednym z komputerów. W trakcie rozmowy dowiesz się, że potrzebuje pomocy przy odczytaniu zawartości pewnego dziewiętnastowiecznego pergaminu. Z menu komputera wybierz opcję analizy dokumentów (DOCUMENT ANALYSIS) i przystąp do badania obiektu oznaczonego jako *Mysterious document* (Tajemniczy dokument).



[KROK 1]



[KROK 2]



[KROK 3]



[KROK 4]



[KROK 5]



[KROK 6]



[KROK 7]



[Rozmowa końcowa]

Musisz odszyfrować siedem warstw dokumentu. Za każdym razem należy odpowiednio rozmieścić trzy suwaki by widoczny stał się fragment tekstu. O tym, że dobrze trafiłeś poinformuje Cię komentarz w wykonaniu **Riley**. Po odkryciu wszystkich warstw wysłuchaj rozmowy z **Nickiem**.

Udaj się teraz do pomieszczenia z bojlerem (Boiler Room).

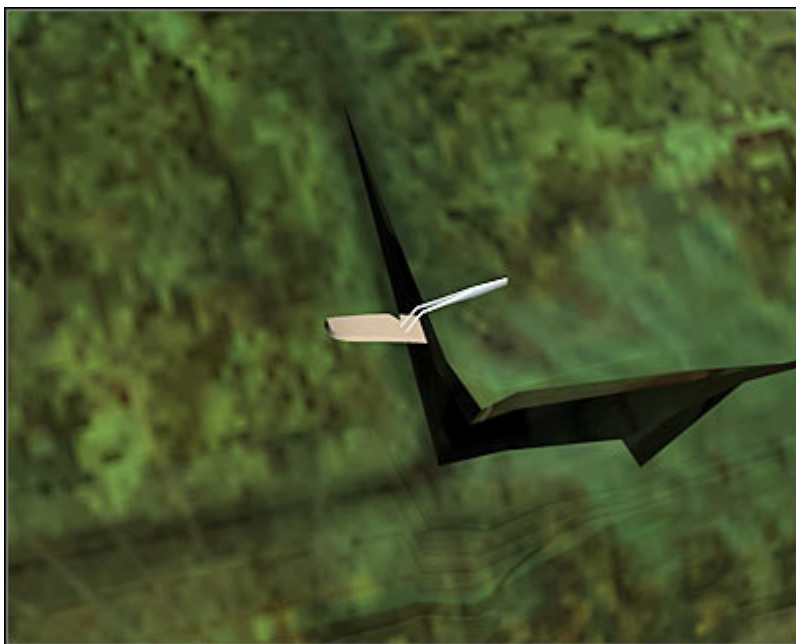
Boiler Room (Pomieszczenie z bojlerem) #2



Ponownie dokonaj przybliżenia obrazu na bojlerze, a następnie przesun kamerę w prawo. Dwukrotnie kliknij na rurze by podjąć próbę jej wyjęcia. Zakończy się to niepowodzeniem, ale wkrótce zjawi się tu **Nick** i rozwiąże problem.



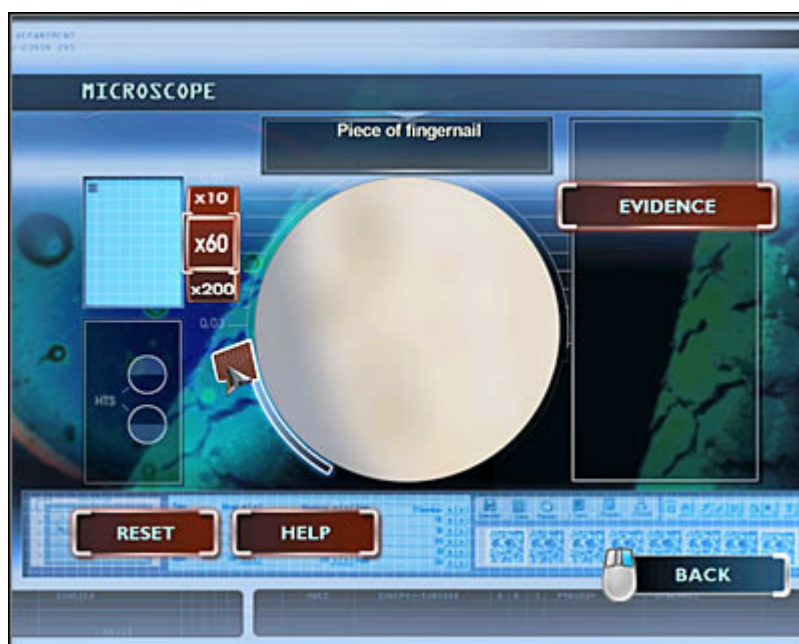
Pozostań przy załączonym podglądzie na leżącą na ziemi rurę. Z listy posiadanych przedmiotów musisz wybrać gips (Casting plaster and frame). Kliknij na czarnym obszarze, dzięki czemu pomyślnie wykonasz odlew – **Mold of chisel mark in furnace pipe** (Odlew śladów po dłucie z rury pieca).



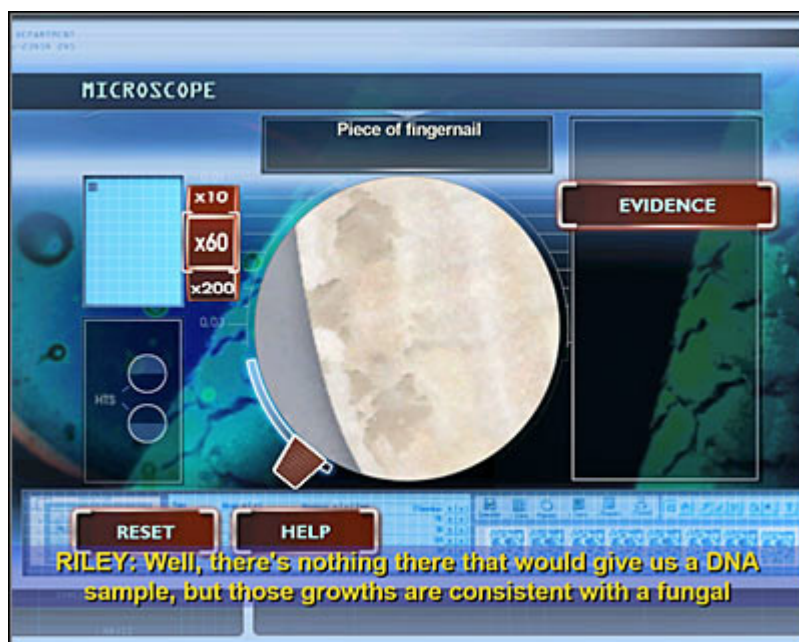
Kliknij teraz na niewielkim obiekcie widocznym na rurze, a automatycznie dodany on zostanie do listy dowodów. Będzie to [Piece of fingernail](#) (Fragment paznokcia).

Możesz już wracać do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 6

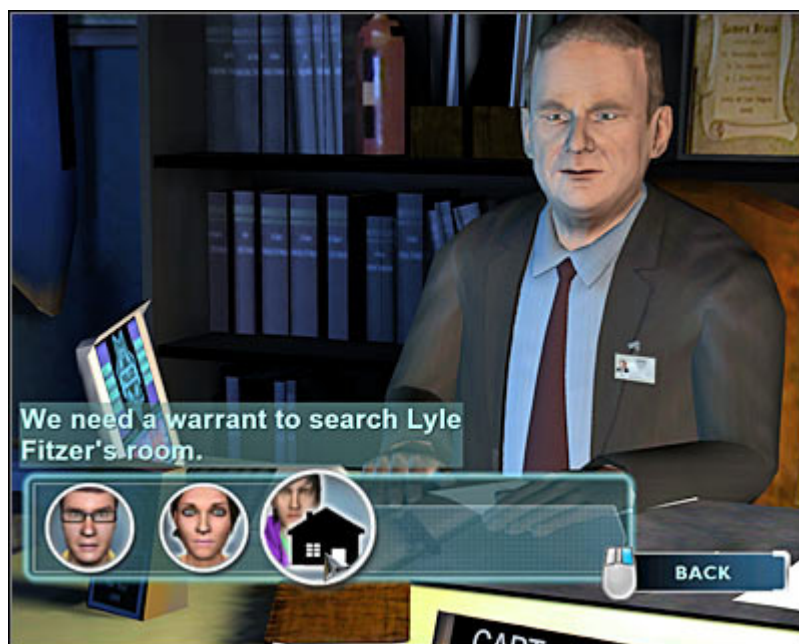


Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na prawym komputerze i potwierdź chęć skorzystania z mikroskopu (MICROSCOPE). Do badania musisz wybrać jeden z pozyskanych niedawno dowodów – *Piece of fingernail* (Fragment paznokcia). Ustaw przybliżenie x60 i przesunij obiekt tak by widzieć obszar pokazany na powyższym screenie.



Jedynie co pozostało Ci teraz zrobić to wyostrzyć obraz z użyciem lewego dolnego suwaka. Zapoznaj się z komentarzem *Riley*. Zauważ też, że rozmowa automatycznie przeniosła się do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 6



Poproś **Brassa** o wydanie nakazu rewizji:

- We need a warrant to search Lyle Fitzer's room. (Potrzebujemy nakazu przeszukania pokoju Lyle'a Fitzera).

Jako uzasadnienie pokaż mu **Fingernail with a fungal infection** (Paznokieć z grzybiczną infekcją).
Ruszaj do domu Państwa Levesque (Levesque Home).

Levesque Home (Dom państwa Levesque) #3



Ponownie kliknij na przejściu znajdującym się na lewo od **Riley**, tyle że tym razem po znalezieniu się w wąskim korytarzu wybierz przejście znajdujące się na wprost od Ciebie. Wejdź następnie do pokoju Lyle'a.



Na początek kliknij na obszarze wokół telewizora, a po dokonaniu przybliżenia obrazu przesunij kamerę w lewo. Musisz podnieść dłuto leżące na jednej z półek – **Chisel from Lyle's room** (Dłuto z pokoju Lyle'a).



Teraz dokonaj przybliżenia obrazu na biurku chłopca. Tu musisz kliknąć na leżącym na biurku nożyku, co zaowocuje dodaniem do inwentarza kolejnego dowodu rzeczowego – [Knife from Lyle's room](#) (Nożyk z pokoju Lyle'a).



Obejrzyj w inwentarzu pozyskany przed chwilą nożyk. Kliknij na wykałaczce do zębów by pozyskać kolejny dowód w sprawie – [Toothpick from knife in Lyle's room](#) (Wykałaczka do zębów z noża Lyle'a odnalezionego w jego pokoju).



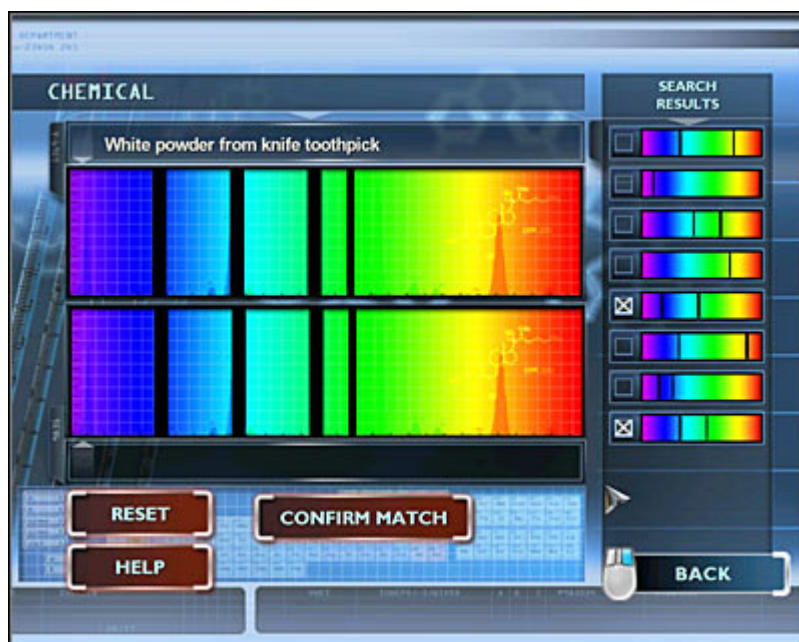
Teraz dokładniej obejrzyj samą wykałaczkę, a konkretnie jej końcówkę. Kliknij na niej i wybierz próbkę (Adhesive Specimen Mount), dzięki czemu zdobędziesz **White powder from knife toothpick** (Biały proszek z wykałaczki na zęby).

Możesz już wracać do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 7



Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na prawym komputerze i potwierdź chęć skorzystania z mikroskopu (MICROSCOPE). Dokonaj porównania **Chisel from Lyle's room** (Dłuto z pokoju Lyle'a) z **Mold of chisel mark in furnace pipe** (Odlew śladów po dłucie z rury pieca). Pozostaw przybliżenie x10, dopasuj ostrość i rozmieść oba obiekty w zbliżony sposób do powyższego screena.



Skorzystaj teraz z lewego komputera, decydując się na badanie składu chemicznego (CHEMICAL). Z listy posiadanych przedmiotów musisz wybrać **White powder from knife toothpick** (Biały proszek z wykałaczki na zęby). Z prawej listy zaznacz piątą i ósmą pozycję od góry.

Ruszaj do biura Brassa (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 7



Poproś **Brassa** o wydanie nakazu aresztowania:

- We need to arrest Lyle Fitzer. (Musimy aresztować Lyle'a Fitzera.)

Jako uzasadnienie do wydania nakazu musisz mu pokazać **Methotrexate from knife toothpick** (Metotreksat z wykałaczki na zęby). Zaczekaj aż akcja przeniesie się do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #4



Możesz rozpocząć przesłuchanie **Lyle'a**:

- We found your toothpick. (Znaleźliśmy Twoją wykałaczkę.)
- Did you cause the carbon monoxide leak? (Czy to Ty przyczyniłeś się do spowodowania wycieku tlenku węgla?)

Musisz teraz pokazać mu jeden z posiadanych dowodów – **Chisel used on furnace pipe, found in Lyle's room** (Dłuto użyte na rurze pieca, znalezione w pokoju Lyle'a).

Pozostało Ci już tylko dokończenie rozmowy i obejrzenie finalnej wersji rekonstrukcji zbrodni. Gratulacje!

O d c i n e k 5 – C r i m e S c e n e I m p e r s o n a t o r
M a r c e l l e ' s C l u b (K l u b M a r c e l l e)



Zacznij od krótkiej rozmowy z **Catherine**, która będzie Ci pomagała w tym śledztwie:

- Anything to suggest how he died? (Jakieś wskazówki odnośnie okoliczności jego śmierci?)
- Any sign this was a robbery? (Są jakieś ślady świadczące o tym, że mogło to być zabójstwo na tle rabunkowym?)
- I've never heard of this place. (Nigdy nie słyszałem o tym miejscu.)
- Let's get to it. (Zabierajmy się do roboty.)



Na początek dokonaj przybliżenia obrazu na barku znajdującym się w lewej części lokacji. Kliknij następnie na wiszących na lewej ścianie obrazkach.



Kliknij teraz na podświetlonym logo baru.



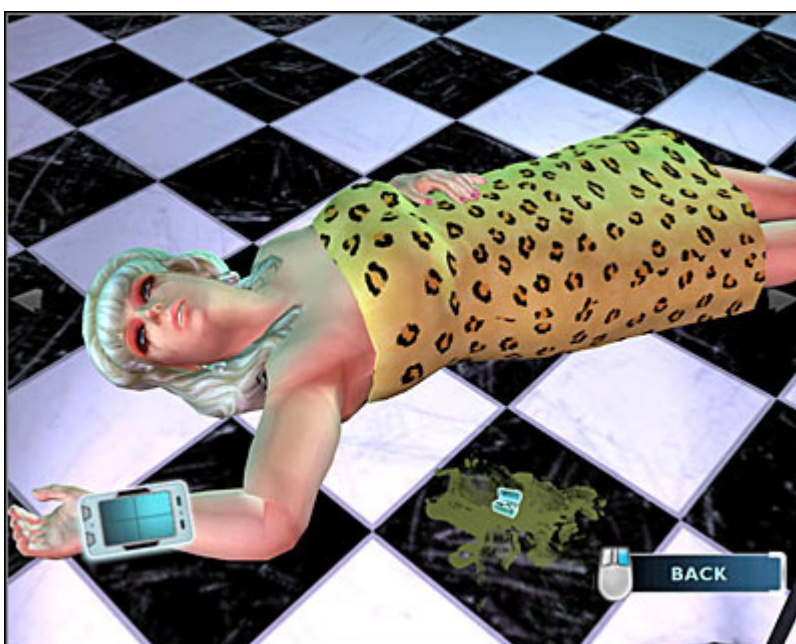
Możesz już kliknąć na kartonie po whiskey znajdującym się bezpośrednio pod neonem. Z listy przedmiotów musisz wybrać ninhydrynę (Ninhydrin) i użyć jej na centralnej części kartonu. Pozwoli Ci to odkryć odcisk palca, czyli pierwszy dowód rzeczowy w tej sprawie – [Print from case of Classic Cork whiskey at crime scene](#) (Odcisk palca z kartonu po whiskey odnalezionej na miejscu zbrodni).



Dokonaj przybliżenia obrazu na ścianie z alkoholami ulokowanej na prawo od krzesła, na którym siedzi jeden z bywalców klubu.



Zbadaj teraz sofy znajdujące się na prawo od sceny. Będziesz tu mógł dwukrotnie dokonać przybliżenia obrazu.



Możesz już kliknąć na głównej scenie, a następnie dokonać przybliżenia obrazu na ciele zamordowanej osoby. Kliknij teraz na zielonej substancji znajdującej się u dołu ekranu. Użyj wacika (swab), dzięki czemu zdobędziesz **Liquid found near victim at crime scene** (Płyn odnaleziony w pobliżu ciała ofiary).



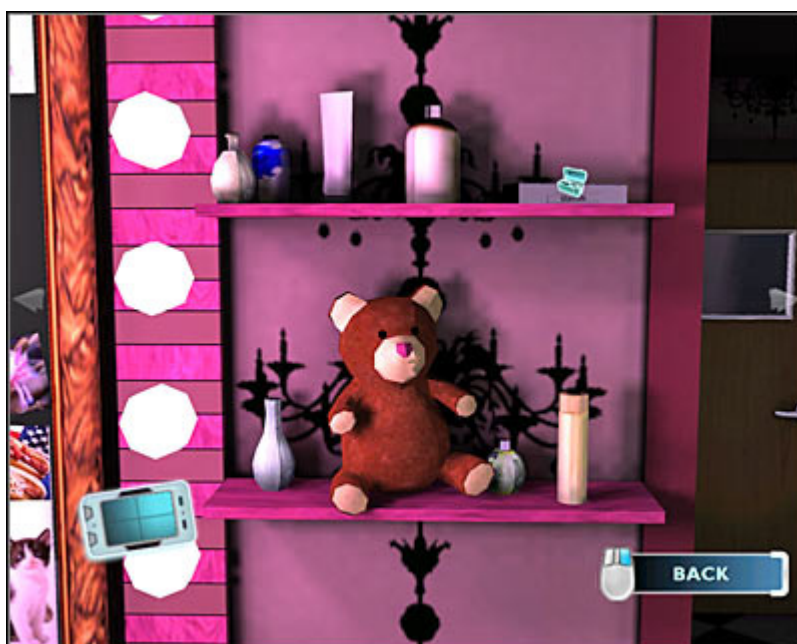
Powrót do podglądu na główną scenę, przesunij kamerę w prawo i kliknij na leżącej na podłodze butelce whisky. Przedmiot ten automatycznie dołączony zostanie do Twojego inwentarza – [Bottle of Classic Cork whiskey found near victim](#) (Butelka whiskey odnaleziona w pobliżu ciała ofiary).



Kliknij teraz na wejściu do przebieralni znajdującej się bezpośrednio za sceną.



Eksplorację przebieralni rozpocznij od przyjrzenia się przedmiotom rozłożonym niedaleko wielkiego lustra.



Zbadaj teraz półeczki znajdujące się na prawo od lustra. Na wyższej półce odnajdziesz opakowanie z lekami. Dodaj ten przedmiot do innych dowodów rzeczowych – [Box of pills found in dressing room at crime scene](#) (Opakowanie leków odnalezione w przebieralni niedaleko miejsca zbrodni).



Zbadaj teraz obszar po prawej stronie. Dokonaj przybliżenia na biurku i zabierz z niego dokument – *Angry note from Bieganowski to Marcelle over contract* (List z pogrózkami od Bieganowskiego do Marcelle dotyczący warunków kontraktu).



Na koniec zbadaj pudła znajdujące się na prawo od biurka.



Możesz już powrócić do głównego pomieszczenia i porozmawiać z siedzącym przy barze **Garym Beaumontem**:

- Were you the one who discovered the body? (Czy to Pan odnalazł ciało?)
- Did you notice anything out of place? (Czy zauważył Pan coś podejrzanego?)
- Did you ever witness Marcelle drink alcohol? (Czy kiedykolwiek widział Pan Marcelle pijącą alkohol?)
- Miss Apprehension? (Panna Apprehension?)
- How would you describe Marcelle and Miss A's relationship? (Co mógłby Pan opowiedzieć na temat relacji pomiędzy Marcelle a Panną A?)
- Anything else you can tell us? (Ma Pan jeszcze coś do powiedzenia?)

Ruszaj do kostnicy (Morgue).

Morgue (Kostnica)



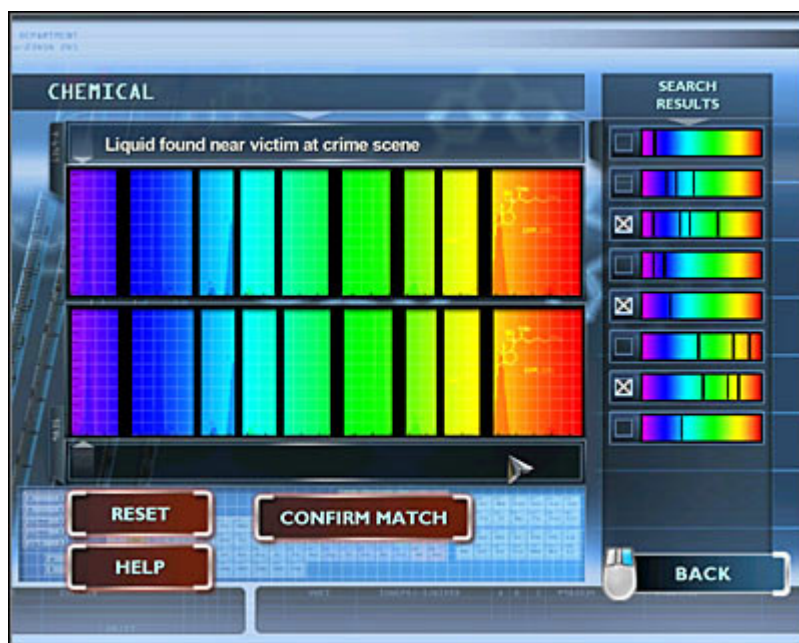
Musisz naturalnie zadać **Robbinsowi** kilka ważnych pytań:

- Can I get a set of prints? (Mogę prosić o odciski palców?)
- And I need a DNA sample. (I potrzebuję też próbki DNA.)
- Did you discover anything unusual? (Odkryłeś coś nietypowego?)
- Were you able to determine C.O.D., Doc? (Udało Ci się ustalić przyczynę śmierci?)
- Hey, thanks, Doc. (Dzięki, doktorze.)

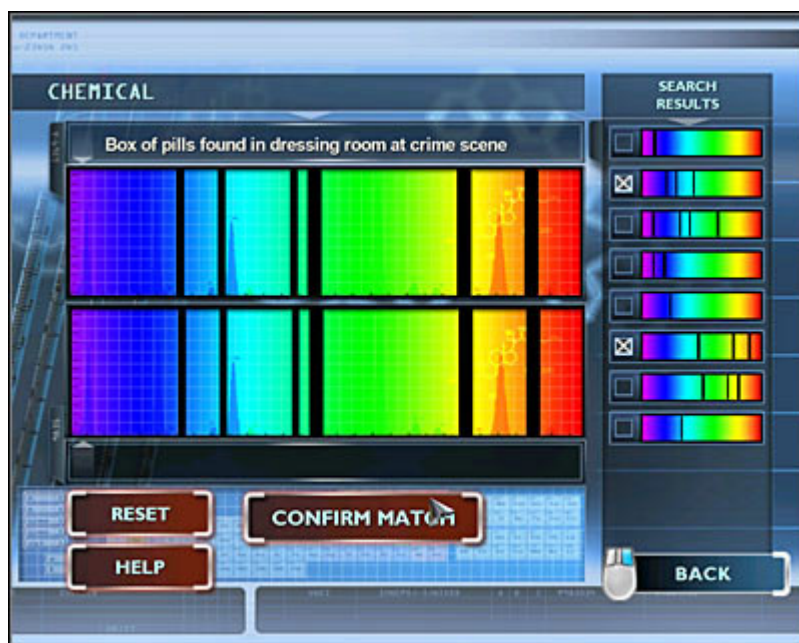
Zauważ, że w Twoim inwentarzu pojawiły się trzy nowe dowody rzeczowe – **Victim's fingerprints** (Odciski palców ofiary), **Victim's DNA** (DNA ofiary) i **DNA from under victim's nails** (DNA spod paznokci ofiary). Przed opuszczeniem tej lokacji nie zapomnij obejrzeć ciała i kliknąć na metalowej tacce po prawej stronie.

Ruszaj do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium)



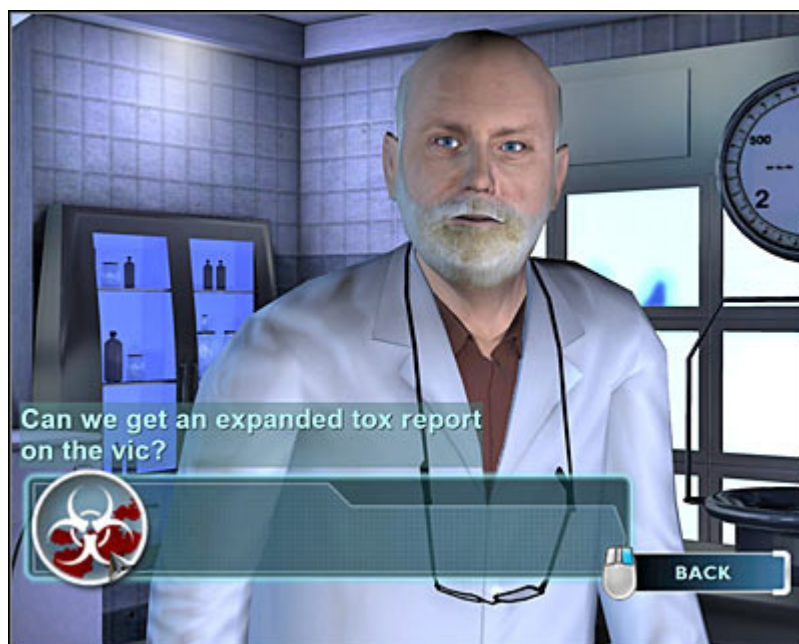
Zacznij oczywiście od wybrania się do windy i tablicy ze zdjęciami z miejsca zbrodni. Skorzystaj teraz z lewego komputera w MATERIALS LAB, rozpoczynając badanie składu chemicznego (CHEMICAL). Do przeprowadzenia masz trzy badania i zacznij od wybrania [Liquid found near victim at crime scene](#) (Płyn odnaleziony w pobliżu ciała ofiary). Z prawej listy musisz zaznaczyć trzy pozycje – trzecią, piątą i siódmą od góry. Dokładnie te same pozycje zaznacz przy badaniu drugiego obiektu - [Bottle of Classic Cork whiskey found near victim](#) (Butelka whiskey odnaleziona w pobliżu ciała ofiary).



Na koniec zbadaj [Box of pills found in dressing room at crime scene](#) (Opakowanie leków odnalezione w przebieralni niedaleko miejsca zbrodni), zaznaczając dwie pozycje – drugą i szóstą od góry.

Powrót na chwilę do kostnicy (Morgue).

Morgue (Kostnica) #2



Zapytaj **Robbinsa** o dodatkową rzecz:

- Can we get an expanded tox report on the vic? (Możemy otrzymać bardziej szczegółowy raport toksykologiczny na temat ofiary?)

Akcja wkrótce automatycznie przeniesie się na miejsce zbrodni, czyli do klubu Marcelle (Marcelle's Club).

Marcelle's Club (Klub Marcelle) # 2



Musisz poprosić Gary'ego o pomoc w zidentyfikowaniu ciała ofiary:

- Can you help us identify the victim? (Może nam Pan pomóc w zidentyfikowaniu ofiary?)

Po dokonaniu dość szokującego odkrycia (już w kostnicy) wybierz się do nowo odblokowanej lokacji, a więc do mieszkania Bieganowskiego (Bieganowski's Apartment).

Bieganowski's Apartment (Mieszkanie Bieganowskiego)



Po znalezieniu się w mieszkaniu obejrzyj krótką cut-scenkę. Dokonaj przybliżenia obrazu na drzwiach prowadzących do niewielkiego składziku, kliknij na nich i porozmawiaj z ukrywającym się **Floydem**:

- Who are you (Kim Pan jest?)
- Do you need your pills? (Potrzebuje Pan leków?)



Możesz już przystąpić do badania mieszkania. Zacznij od przyjrzenia się sekcji kuchennej.



Dokonaj przybliżenia obrazu na talerzach wiszących na ścianie na lewo od Catherine.



Korzystając z okazji zajrzyj też do zlewu.



Wejdź teraz do składziku, w którym chował się **Floyd**.



Na początek kliknij na desce do prasowania.



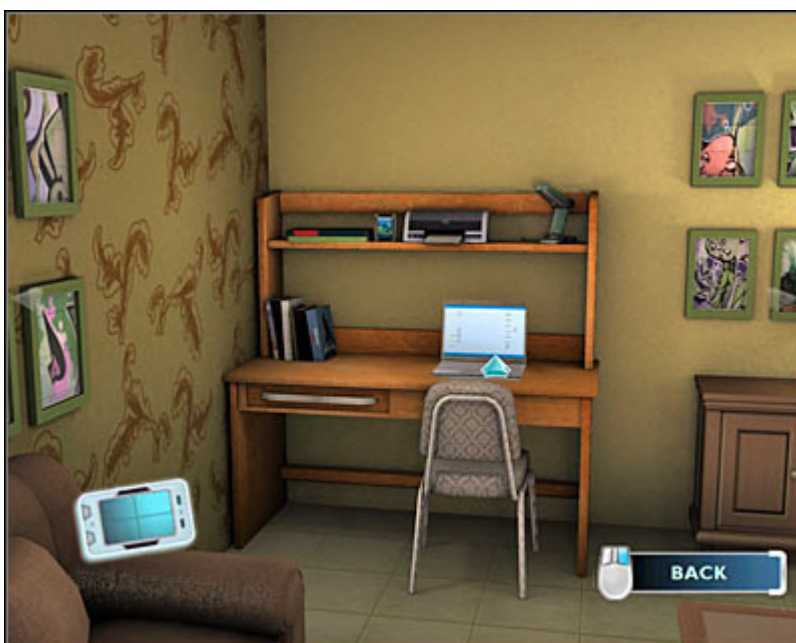
Teraz kliknij na leżącej na pralce popielniczce i zdobądź nowy dowód rzeczowy – **Marcelle's cigarette butt found in victim's apartment** (Niedopałek papierosa Marcelle odnaleziony w mieszkaniu ofiary). Wybierz od razu ten obiekt z inwentarza i z użyciem wacika (Swab) pozyskaj próbkę DNA Marcelle – **Floyd Collister's DNA** (DNA Floyda Collistera).



Pozostań w dalszym ciągu w składziku i obejrzyj kosz na brudne ubrania.



Powrót do głównego pomieszczenia, klikając na stole widocznym po prawej stronie.



Zbadaj obszar na prawo od stołu, klikając na biurku, na którym znajduje się załączony laptop. Próba zabrania urządzenia zakończy się niestety niepowodzeniem.



Korzystając z okazji zbadaj obrazy wiszące na lewej ścianie.



To samo tyczy się drugiego zestawu obrazów rozwieszonych na prawo od biurka z laptopem.



Przesuń kamerę w prawo i obejrzyj skrzynie znajdujące się przy sofie.



Na koniec obejrzyj te same skrzynie, ALE od strony drzwi, przy których rozpoczynasz eksplorację tej lokacji (screen). Możesz już udać się do laboratorium (Lab). Spróbuj rozpocząć analizę DNA, a powinna do Ciebie zadzwonić **Riley** (jeżeli do tego nie dojdzie odczekaj chwilę lub przejdź się do kilku innych lokacji). Akcja przeniesie się teraz do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań)



Możesz teraz na spokojnie porozmawiać z **Floydem**:

- What were you doing in Mr. Bieganowski's apartment? (Co Pan robił w mieszkaniu Pana Bieganowskiego?)
- You saw Wally lying there, dead, and you just left? (Zobaczył Pan ciało Wally'ego i po prostu wyszedł?)
- Did you handle any whiskey last night? (Czy miał Pan kontakt z whiskey zeszłej nocy?)
- How was your relationship with Mr. Bieganowski? (Jak układały się Pana relacje z Panem Bieganowskim?)

Musisz udowodnić **Floydowi** kłamstwo poprzez pokazanie mu jednego z dowodów rzeczowych – **Angry note from Bieganowski to Marcelle over contract** (List z pogrózkami od Bieganowskiego do Marcelle dotyczący warunków kontraktu).

Kontynuuj przesłuchanie:

- Where were you last night around 3 a.m.? (Gdzie Pan był zeszłej nocy w okolicach trzeciej nad ranem?)
- Can you prove you were at Wally's place last night? (Czy może Pan jakoś udowodnić, że był zeszłej nocy w mieszkaniu Wally'ego?)

Od podejrzanego otrzymasz **Password to Wally's computer** (Hasło do komputera Wally'ego) i warto oczywiście powrócić do mieszkania Bieganowskiego (Bieganowski's Apartment).

Bieganowski's Apartment (Mieszkanie Bieganowskiego) #2



Udaj się w prawo i kliknij na komputerze. W Twoim inwentarzu zamiast całego laptopa pojawią się jedynie interesujące Cię dane – [Web cam images from computer in victim's apartment](#) (Zdjęcia z kamery internetowej z komputera ofiary).

Ze zdjęciami wracaj do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 2



Wejdź do lewego pomieszczenia (DATA LAB), kliknij na ekranie zawieszonym na ścianie i wybierz drugą opcję z listy, czyli analizę materiału wideo (VIDEO PLAYBACK). Z inwentarza musisz oczywiście wybrać [Web cam images from computer in victim's apartment](#) (Zdjęcia z kamery internetowej z komputera ofiary).

Możesz już powrócić do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #2



Przekaż **Floydowi** dobre wieści:

- Your alibi checks out. (Potwierdziliśmy Pana alibi.)
- Anything else we need to know? (Coś jeszcze?)

Po wysłuchaniu wiadomości od **Brassa** ruszaj do laboratorium (Lab).

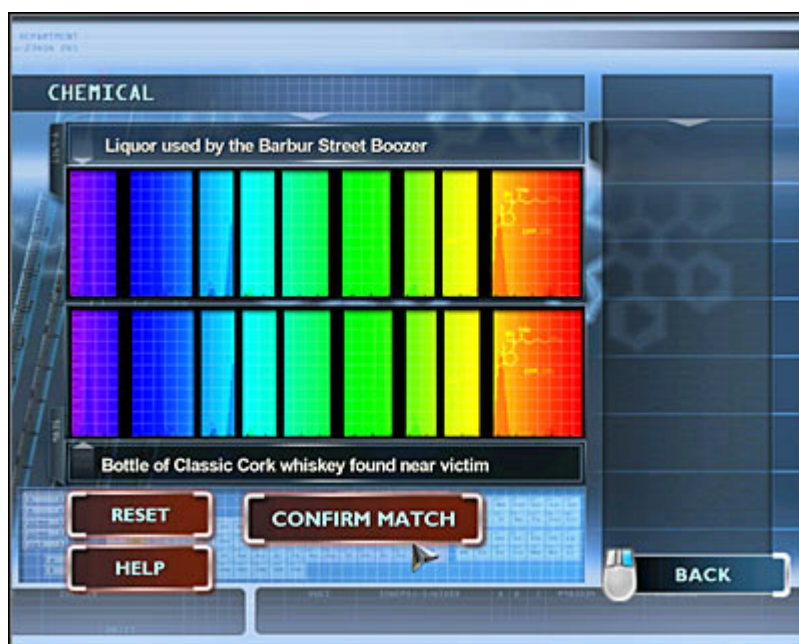
Lab (Laboratorium) #3



Na początek wysłuchaj rozmowy pomiędzy doktorem **Langstonem** i **Catherine**. **Langstonowi** będziesz mógł zadać dwa pytania:

- Anyone stand out in those files as a possible suspect? (Czy akta te w szczególny sposób wskazują na jakichś podejrzanych?)
- Is there any physical evidence in that time capsule? (Czy mamy jakieś solidne dowody rzeczowe ze starego śledztwa?)

Do Twojego inwentarza dodanych zostanie kilka przedmiotów – **Barbur Street Boozer victim file** (Akta ofiar seryjnego mordercy z Barbur Street), **Barbur Street Boozer suspect file** (Akta podejrzanych w sprawie seryjnego mordercy z Barbur Street), **Bieganowski's fingerprints from Boozer case file** (Odciski palców Bieganowskiego z akt śledztwa dotyczącego seryjnych morderstw), **Marcelle's ten card** (Odciski palców Marcelle) i **Liquor used by the Barbur Street Boozer** (Alkohol używany przez seryjnego mordercę z Barbur Street).



Przystąp do analizy składu chemicznego (CHEMICAL), korzystając z lewego komputera w pomieszczeniu MATERIALS LAB. Musisz porównać dwa posiadane dowody rzeczowe, a mianowicie [Liquor used by the Barbur Street Boozer](#) (Alkohol używany przez seryjnego mordercę z Barbur Street) z [Bottle of Classic Cork whiskey found near victim](#) (Butelka whiskey odnaleziona w pobliżu ciała ofiary).

Akcja powinna się automatycznie przenieść do biura Brassa (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa)



Poproś **Brassa** o pomoc w śledztwie:

- Our case may be related to the Barbur Street murders. (Nasza sprawa może być powiązana z morderstwami z Barbur Street.)

Zaczekaj aż znajdziesz się w pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #3



Staniesz teraz przed możliwością zadania kilku pytań Pani porucznik **Sheridan**:

- We meet again, Detective Briggs. (Spotykamy się ponownie.)
- Because of who the victims where? (Miała na to wpływ orientacja seksualna ofiar?)
- Any other potential leads? (Jakieś inne tropy?)

Po zakończeniu rozmowy automatycznie powrócisz do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) #4



Tu będziesz mógł ponownie porozmawiać z **Langstonem**:

- Why do you think we're on the wrong track? (Dlaczego sądzisz, że jesteśmy na złym tropie?)
- Could Gary be responsible for the original killings? (Czy Gary mógł być odpowiedzialny za morderstwa z przeszłości?)

Zauważ, że w Twoim inwentarzu pojawił się nowy dowód rzeczowy (jeszcze z rozmowy w sali przesłuchań) – **Juarice Briggs's notes describing Gary's prior arrest** (Notatki Juarice Briggs opisujące poprzednie zatrzymanie Gary'ego).

Powrót teraz do biura Brass (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 2



Poproś **Brassa** o możliwość powtórnego przesłuchania jednego ze świadków:

- We'd like to talk to Marcelle again. (Chcielibyśmy ponownie porozmawiać z Marcelle.)

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #4



Możesz rozpocząć przesłuchanie:

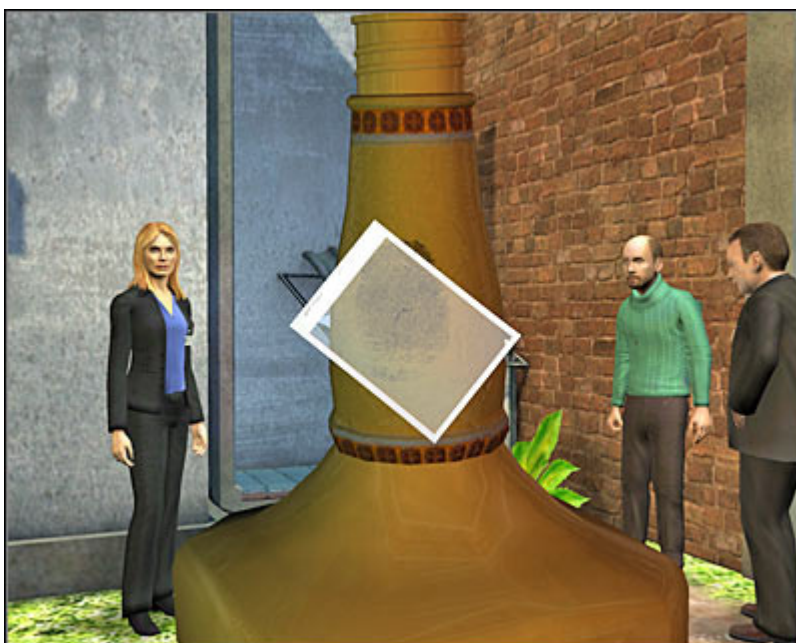
- We're looking for Gary Beaumont. (Szukamy Gary'ego Beaumonta.)
- You turned up in an old case file. (Pani nazwisko pojawiło się w aktach prowadzonej przed laty sprawy.)

Udaj się do nowo odblokowanej lokacji – alejki za klubem Marcelle (Alley behind Marcelle's).

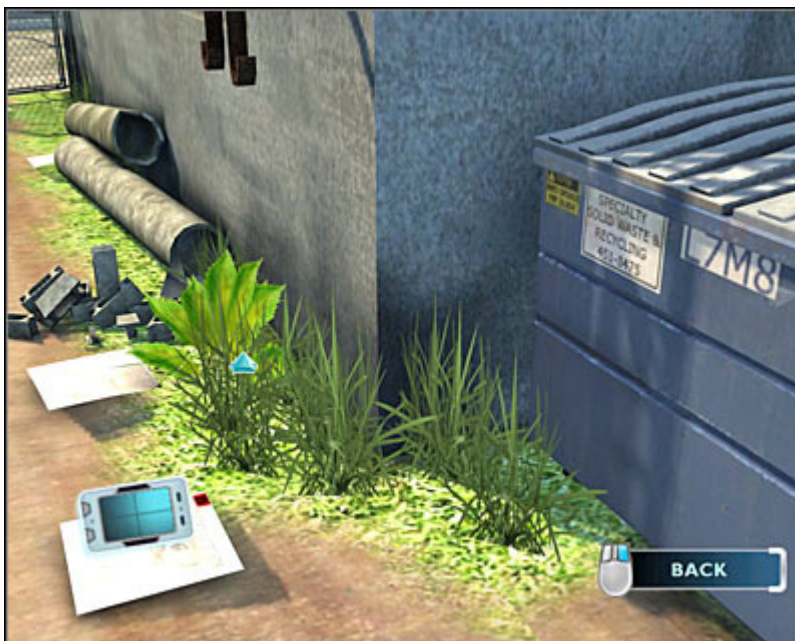
Alley Behind Marcelle's (Alejka za klubem Marcelle)



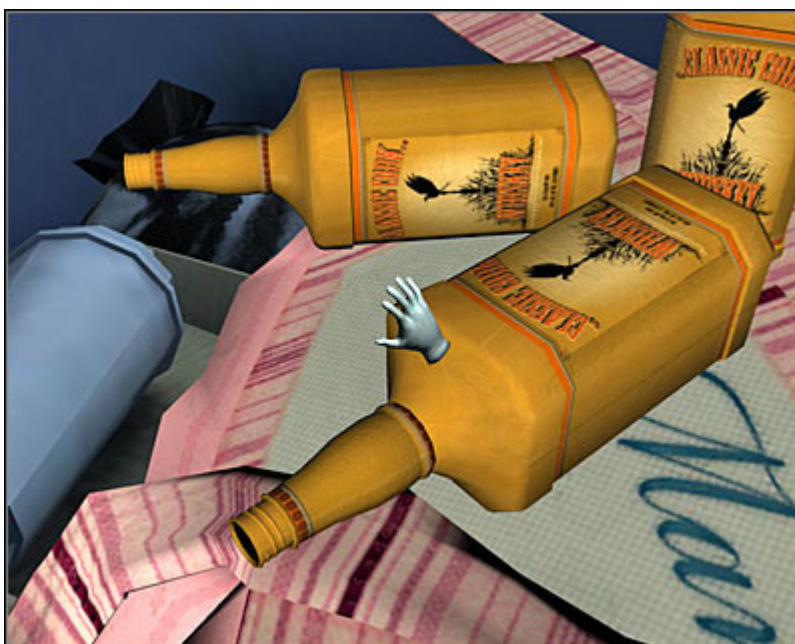
Po dotarciu na miejsce i obejrzeniu krótkiej cut-scenki kliknij od razu na postaci **Gary'ego**, dzięki czemu obecne tu osoby nakłonią go do oddania butelki alkoholu. Przedmiot ten pojawi się w formie dowodu rzeczowego w Twoim inwentarzu – **Bottle of Classic Cork taken from Gary behind club** (Butelka whisky zabrana od Gary'ego).



Obejrzyj od razu butelkę w inwentarzu, klikając na jej górnej części. Wybierz proszek daktyloskopijny (Fingerprint Powder) i użyj go we właściwym miejscu by zdobyć **Gary's fingerprint, taken from his bottle of Classic Cork** (Odcisk palca Gary'ego pozyskany z jego butelki whiskey).



Możesz już przystąpić do badania tej lokacji. Tradycyjnie zacznij od lewej strony, dokonując przybliżenia obrazu na kontenerze na śmieci, a następnie na krzaczkach.



Dobrze byłoby teraz zajrzeć do kontenera, klikając na jego pokrywie. Na początek kliknij na innych butelkach po whiskey, a w inwentarzu pojawi się [Bottle found in dumpster where Gary lives](#) (Butelka whiskey odnaleziona w kontenerze na śmieci).



Teraz kliknij na różowym obiekcie, na którym leżały pozyskane niedawno butelki. Tym razem do Twojego inwentarza dodany zostanie [Apron from dumpster behind club](#) (Fartuch odnaleziony w kontenerze na śmieci na tyłach klubu).



Zbadaj fartuch w swoim inwentarzu. Przedmiot ten musisz obrócić, kliknąć na plamach krwi i użyć wacika (Swab). Pozwoli Ci to zdobyć [Blood taken from apron found in dumpster behind club](#) (Krew z fartucha odnalezionego w kontenerze na śmieci na tyłach klubu).



Obejrzyj drzwi znajdujące się na lewo od Catherine.



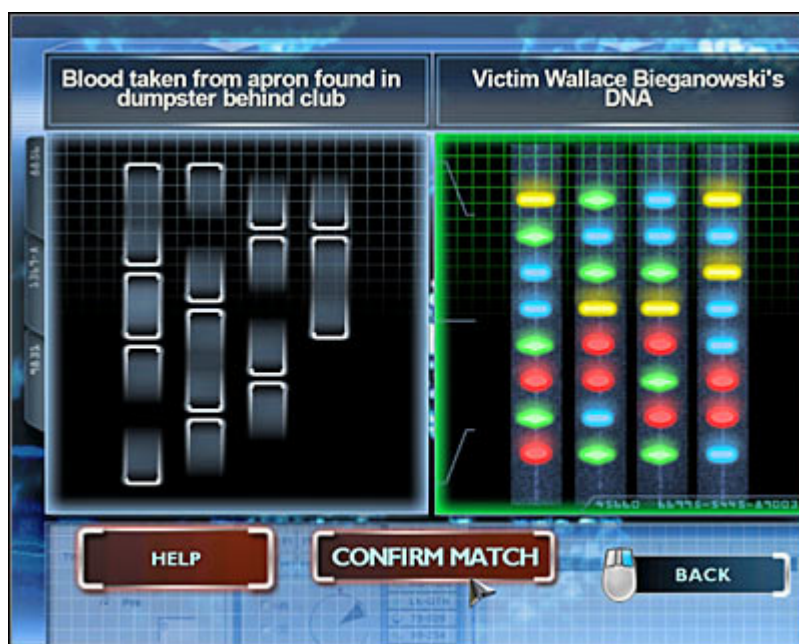
Możesz już dokonać przybliżenia obrazu na dużej wnęce znajdującej się na lewo od Gary'ego.



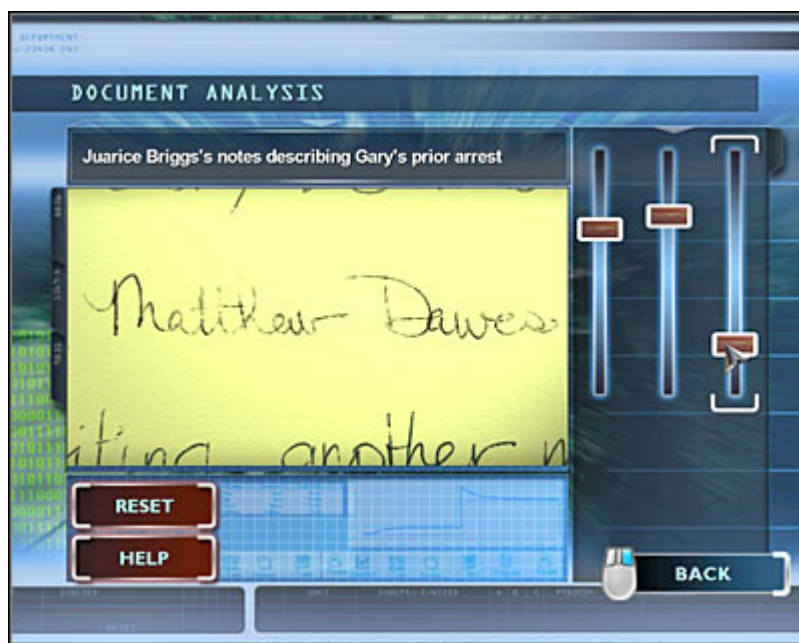
Kliknij na materacu i zlokalizuj dokument, który będziesz mógł podnieść i przeczytać – [Letter lamenting Gary's unrequited love for victim](#) (List z narzekaniami na nieodwzajemnioną miłość Gary'ego do ofiary).

Wracaj do laboratorium (Lab).

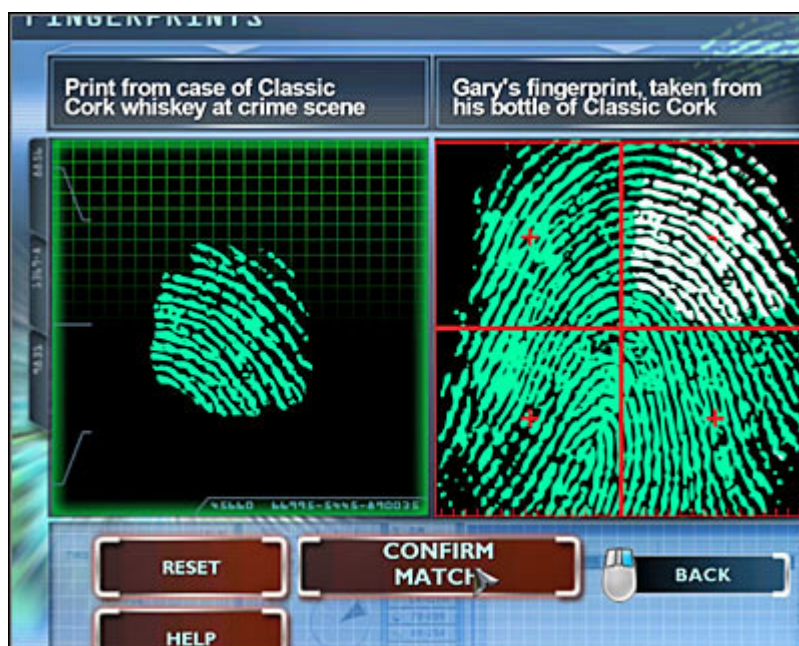
Lab (Laboratorium) # 5



Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i wybierz analizę DNA. Musisz porównać **Blood taken from apron found in dumpster behind club** (Krew z fartucha odnalezionego w kontenerze na śmieci na tyłach klubu) z **Victim Wallace Bieganski's DNA** (DNA ofiary).



Podejdź teraz do prawego komputera i rozpocznij analizę dokumentu (DOCUMENT ANALYSIS). Konkretnie mowa tu o **Juarice Briggs's notes describing Gary's prior arrest** (Notatki Juarice Briggs opisujące poprzednie zatrzymanie Gary'ego). Porozmieszczaj we właściwy sposób wszystkie trzy suwaki by odczytać ukrytą zawartość (musisz być dokładny jeśli nie chcesz pogorszyć swojego rezultatu – zerknij na powyższy screen!).



Przejdź do lewego pomieszczenia (DATA LAB) i z użyciem prawego komputera zdecyduj się na badanie odcisków palców (FINGERPRINTS). Musisz porównać *Print from case of Classic Cork whiskey at crime scene* (Odcisk palca z kartonu po whiskey odnalezionego na miejscu zbrodni) z *Gary's fingerprint, taken from his bottle of Classic Cork* (Odcisk palca Gary'ego pozyskany z jego butelki whiskey). Fragment odcisku umieść w prawym górnym slotcie.

Wracaj do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) #3



Poproś **Brassa** o wydanie nakazu aresztowania:

- We need an arrest warrant for Gary Beaumont. (Potrzebujemy nakaz aresztowania Gary'ego Beaumonta.)

Jako uzasadnienie pokaż swojemu przełożonemu **Gary's print from case of Classic Cork whiskey** (Odcisk palca z kartonu na whiskey).

Zaczekaj aż akcja przeniesie się do sali przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #5



Rozpocznij przesłuchanie **Beaumonta**:

- Why didn't you tell us you slept behind the club? (Dlaczego nam Pan nie powiedział, że sypiał w alejce za klubem?)
- We need a sample of your DNA. (Potrzebujemy próbkę Pańskiego DNA.)
- Did you have reason to kill Mr. Bieganowski? (Czy miał Pan jakiś powód do zamordowania Pana Bieganowskiego?)

Pokaż teraz przesłuchiwanemu jeden z posiadanych dowodów rzeczowych – **Letter lamenting Gary's unrequited love for victim** (List z narzekaniami na nieodwzajemnioną miłość Gary'ego do ofiary).

Kontynuuj rozmowę:

- Was the apron in the dampter yours? (Czy to Pana fartuch, który odnaleźliśmy w kontenerze na śmieci?)
- Let's talk about 1975. You assaulted Lon Muskie. (Porozmawiajmy o wydarzeniach z roku 1975. Pobił Pan Lona Muskiego.)
- Can you describe this detective for me? (Czy może Pan opisać dla nas jak wyglądała ta Pani detektyw?)
- Are you sure it was Lon Muskiego you assaulted? (Jest Pan pewien, że zaatakował Lona Muskiego?)

Po zakończonym przesłuchaniu automatycznie powrócisz do biura Brass'a (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 4



Poproś **Brassa** o pozyskanie nakazu rewizji:

- We need a search warrant for Detective Briggs' home. (Potrzebujemy nakazu rewizji domu porucznik Briggs.)

Nie przejmuj się ostrzeżeniami swojego przełożonego, bo dysponujesz już solidnym dowodem rzeczowym, który będzie mógł przedstawić sędziemu – **Juarice Briggs's notes describing Gary's prior arrest** (Notatki Juarice Briggs opisujące poprzednie zatrzymanie Gary'ego).

Zaczekaj aż automatycznie zostaniesz przeniesiony do nowej lokacji, a mianowicie do przyczepy Briggs (Briggs's Trailer).

Briggs's Trailer (Przyczepa Briggs)



Po krótkim wstępie możesz od razu wejść do przyczepy, bo nie odnajdziesz nic ciekawego na zewnątrz.



Obejrzyj przyrządy kuchenne znajdujące się po lewej stronie.



Dwukrotnie dokonaj teraz przybliżenia obrazu na widocznym w oddali łóżku.



Dokładniej zbadaj teraz okolice poduszki, a powinieneś natrafić na interaktywny obiekt. Dołącz nowy dowód rzeczowy do swojego inwentarza – [Pink fiber found at Juarice Briggs's trailer](#) (Różowe włókno odnalezione w przyczepie Juarice Briggs).



Zbadaj szafkę nocną znajdującą się na prawo od łóżka.



Przesuń teraz kamerę w prawo i dokonaj przybliżenia obrazu na wiszącym na ścianie przyczepy zdjęcia.



Powrót teraz do poprzedniego pomieszczenia przyczepy i kliknij na dużej mapie wiszącej po prawej stronie.



Obejrzyj teraz biurko po prawej stronie (okolice laptopa).



Dokładniej przyjrzyj się dokumentom porozwieszanym na lewo od laptopa.



To samo tyczy się dokumentów rozwieszonych bezpośrednio za laptopem.



Przesuń kamerę w prawo i obejrzyj znajdujące się tu urządzenie do skanowania fal radiowych.



Na koniec przedostań się do kabiny kierowcy. W tym celu musisz powrócić do miejsca, w którym stoi **Juarice** i kliknąć w prawym dolnym rogu ekranu (screen).

Możesz już wracać do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 6



Po wysłuchaniu krótkiej rozmowy z udziałem **Grega** wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na prawym komputerze i potwierdź chęć skorzystania z mikroskopu (MICROSCOPE). Musisz teraz porównać **Apron from dumpster behind club** (Fartuch odnaleziony w kontenerze na śmieci na tyłach klubu) z **Pink fiber found at Juarice Briggs's trailer** (Różowe włókno odnalezione w przyczepie Juarice Briggs). Ustaw przybliżenie x60, zmień ostrość i rozmieść oba dowody rzeczowe w analogiczny sposób do powyższego screena.

Idź do biura Brass (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 5



Poproś **Brassa** o nowy nakaz:

- I'm afraid we need an arrest warrant for Detective Briggs. (Obawiam się, że będzie nam potrzebny nakaz aresztowania porucznik Briggs).

Jako uzasadnienie pokaż swojemu przełożonemu **Apron fiber found at Juarice Briggs's trailer** (Różowe włókno z fartucha odnalezione w przyczepie Juarice Briggs).

Zaczekaj aż akcja przeniesie się do sali przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #6

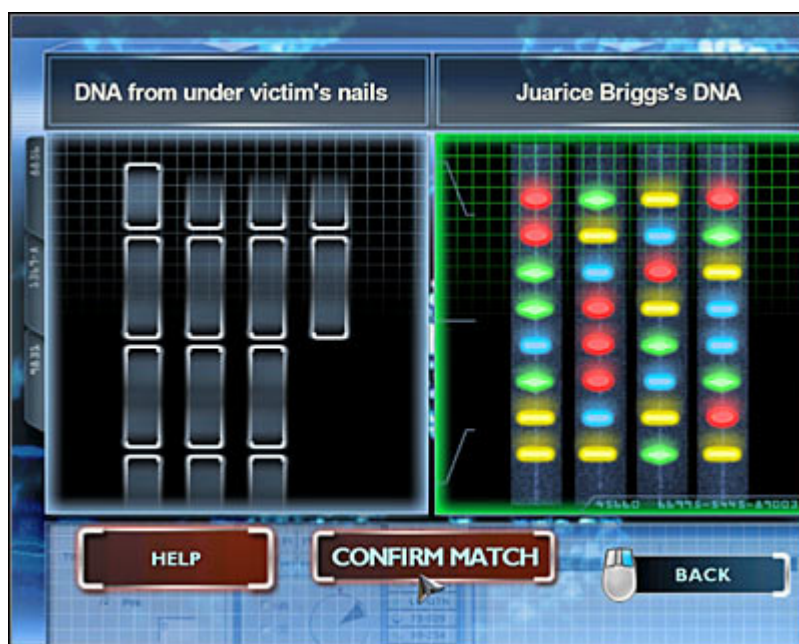


Przystąp do przesłuchiwania Briggs:

- We have a warrant for your DNA. (Mamy nakaz do pobrania próbki DNA.)
- Do you know Matthew Dawes? (Czy zna Pani Matthew Dawesa?)

Zakończ w tym momencie przesłuchanie. Zapoznaj się z nowym dowodem rzeczowym – [Juarice Briggs's DNA](#) (DNA Juarice Briggs). Możesz już iść do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 7



Wejdź do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), kliknij na lewym komputerze i przystąp do analizy DNA. Musisz porównać **DNA from under victim's nails** (DNA spod paznokci ofiary) z **Juarice Briggs's DNA** (DNA Juarice Briggs). Po uzyskaniu pozytywnego rezultatu powrót do pokoju przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) #7



Kontynuuj przesłuchiwanie **Juarice**:

- Did you see the victim last night? (Widziała się Pani zeszłej nocy z ofiarą?)

Musisz teraz przedstawić jeden z posiadanych dowodów rzeczowych – **DNA from under victim's nails** (DNA spod paznokci ofiary).

Przystąp do ostatniej części przesłuchania:

- Grief over what? (Smutek z jakiego powodu?)

- Who's the monster that took Matthew away from you? (Kim jest potwór, który na zawsze odebrał Pani Matthewa?)

- And that's when you decided to get your revenge? (I to właśnie wtedy zdecydowała Pani, że należy pomścić jego śmierć?)

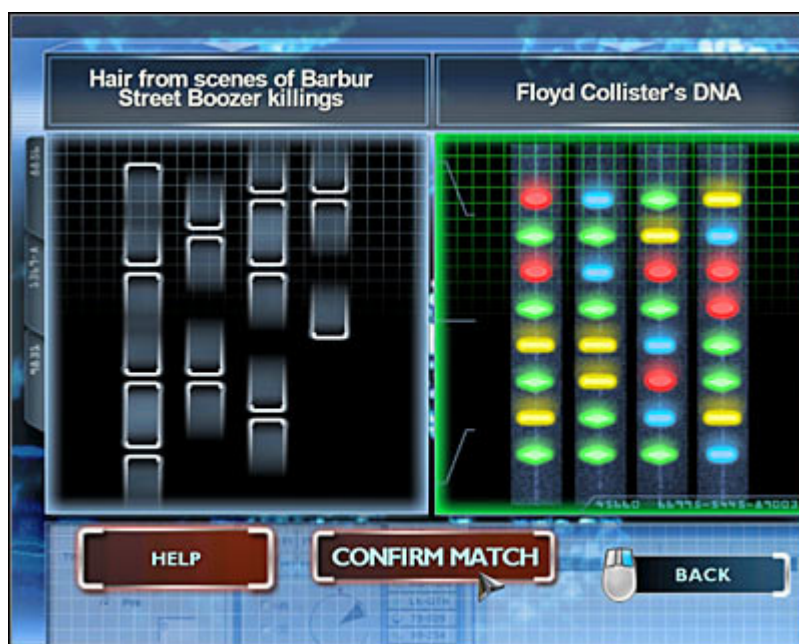
- Tell us how it happened. Tell us what you did. (Proszę nam opowiedzieć przebieg całego zajścia.)

- It wasn't him. (To nie był on.)

- We can still bring the Boozer to justice. (Nadal istnieje szansa pojmania i osądzenia seryjnego mordercy.)

Po zakończonym przesłuchaniu powrót do laboratorium (Lab).

Lab (Laboratorium) # 8



Po dotarciu na miejsce od Brassa otrzymasz pobrany z akt starej sprawy nowy dowód rzeczowy, a mianowicie [Hair from scenes of Barbur Street Boozier killings](#) (Włos z miejsc zbrodni będących dziełem seryjnego mordercy z Barbur Street). Możesz już wejść do prawego pomieszczenia (MATERIALS LAB), użyj lewego komputera i rozpocząć analizę DNA. Porównaj [Hair from scenes of Barbur Street Boozier killings](#) (Włos z miejsc zbrodni będących dziełem seryjnego mordercy z Barbur Street) z [Floyd Collister's DNA](#) (DNA Floyda Collistera).

Po uzyskaniu satysfakcjonującego rezultatu udaj się już po raz ostatni do biura Brassa (Brass's Office).

Brass's Office (Biuro Brassa) # 6



Poproś **Brassa** o przygotowanie nakazu aresztowania:

- We need an arrest warrant for Floyd Collister. (Potrzebujemy nakazu aresztowania Floyda Collistera.)

Jako uzasadnienie do wydania nakazu pokaż swojemu przełożonemu **Hair from scenes of Barbur Street Boozer killings** (Włos z miejsc zbrodni będących dziełem seryjnego mordercy z Barbur Street).

Zaczekaj aż akcja przeniesie się do sali przesłuchań (Interrogation Room).

Interrogation Room (Pokój przesłuchań) # 8



Rozpocznij ostatnie przesłuchanie w grze:

- Marcelle... we know Floyd is the Barbur Street Boozer. (Marcelle... wiemy, że Floyd jest seryjnym mordercą z Barbur Street.)
- Tell us what really happened when you found Wally's body. (Proszę nam powiedzieć co się naprawdę wydarzyło po tym jak odnalazł Pan ciało Wally'ego.)

Pozostało Ci już tylko dokończenie rozmowy z seryjnym mordercą. Gratulacje!

Inne

G a r ś ć p o r a d

KORZYSTANIE Z PORADNIKA

Zdecydowanie radzę korzystać z poradnika przez cały czas grania, bo pomoże to w uniknięciu problemów z ustaleniem kolejnych kroków w danym śledztwie. Jeżeli poradnika zamierzasz używać jedynie do rozwiązywania najtrudniejszych zagadek, to wiedz, że możesz napotkać pewne problemy. Kolejne czynności można niejednokrotnie wykonywać w dowolnej kolejności, a to z kolei może utrudnić odnalezienie potrzebnych informacji. W takim przypadku sugeruję użycie wyszukiwarki i wpisanie do niej nazwy lokacji, nazwiska ważnej postaci czy nazwy przedmiotu pozyskanego w toku śledztwa.

UKOŃCZENIE SPRAW ŚLED CZYCH W STU PROCENTACH

W celu „zaliczenia” gry z najlepszym wynikiem musisz zadbać o to żeby trzy główne współczynniki na koniec każdego śledztwa uzyskały maksymalne wartości (100%). Swoje postępy na bieżąco możesz monitorować z poziomu PDA, wybierając zakładkę statystyk (STATISTICS).

Pierwszy współczynnik to dokładność w prowadzeniu śledztwa (Thoroughness). Kolejne punkty są tu przyznawane za przemieszczanie się po dostępnych lokacjach, a konkretnie za każde pojawienie się w danym miejscu po raz pierwszy. W obrębie większej lokacji (np. miejsce zbrodni czy dom podejrzanej osoby) miejsc takich może być kilka lub kilkanaście, tak więc zawsze warto być dokładnym. Uwaga! Punkty są przyznawane nie tylko za badanie miejsc zbrodni, ale także za odwiedzanie wszystkich „stałych” lokacji gry, a więc laboratorium, kostnicy czy biura Brassa! Jest to niezwykle ważne i nie należy o nich zapominać. W szczególności radzę tu zwrócić uwagę na windę i tablicę ze zdjęciami z laboratorium CSI. Pomimo tego, że miejsca te nie są nigdy ważne dla dalszego toku śledztwa, to i tak musisz je odwiedzać. Wartość współczynnika Thoroughness warto sprawdzać PRZED przystąpieniem do ostatniego przesłuchania kończącego dany odcinek. Jest to bowiem ostatnia szansa do zdobycia brakujących punktów!

Drugi współczynnik to analiza pozyskanych dowodów rzeczowych (Skill) i dotyczy on wyłącznie czynności wykonywanych w laboratorium CSI. Generalnie wygląda to tak, że domyślnie znajduje się on już na maksymalnym poziomie stu procent (od pierwszej wizyty w laboratorium), ale za każdy popełniony błąd naliczane są karne punkty. Błędy dotyczą między innymi wybierania niewłaściwych pozycji w badaniu chemicznym czy układania łańcuchów DNA w złej kolejności. Najbardziej jednak powinieneś pilnować się przy korzystaniu z mikroskopu oraz oznaczaniu charakterystycznych punktów na oglądanych odciskach palców, gdyż w tych dwóch przypadkach punkty odliczane są za dokładność, nawet jeśli ogólny wynik badania był pozytywny. Ja radziłbym po KAŻDEJ wykonanej czynności w laboratorium sprawdzać stan tego współczynnika i w razie jego obniżenia podejmować decyzję o załadowaniu poprzedniego stanu gry.

Ostatni trzeci współczynnik to przebiegłość (Cunning) i dotyczy on wyłącznie przesłuchiwania świadków. Także i tu domyślnie współczynnik będzie utrzymywał się na maksymalnym poziomie stu procent (od momentu przesłuchania pierwszej osoby). Jedyny sposób na jego pogorszenie to pokazanie danemu świadkowi złego przedmiotu. W celu uniknięcia potencjalnych problemów radzę więc przez cały czas korzystać z poradnika i ignorować możliwość zadawania pytań, do których nie dysponuje się dowodami poświadczającymi o kłamstwie danej osoby.

A c h i e v e m e n t y (O s i ą g n i ę c i a)

Poniższa tabelka stanowi zestawienie osiągnięć, które można zdobyć w wersji przeznaczonej na konsolę Xbox 360.

NAZWA	PKT	WYMAGANIA
We Love CSI Fans!	5	Do zdobycia tego osiągnięcia wymagane jest jedynie uruchomienie gry.
Strong Reader	5	Kolejne proste osiągnięcie. Jedyne co musisz zrobić to przejrzeć aktualne akta sprawy (w dowolnym momencie śledztwa).
Cinephile	5	Prościutkie osiągnięcie. Musisz obejrzeć jedną z rekonstrukcji zawartych w aktach sprawy.
Gearhead	5	Kolejne bardzo łatwe osiągnięcie. Wystarczy odwiedzić ekran opcji.
Broken Hearted	80	Musisz ukończyć pierwszy odcinek – Broken Hearted.
Fingerprint Master	20	Wykonaj bonusowe zadanie dla doktora Langstona w trakcie rozgrywania pierwszego odcinka. Szczegóły w opisie przejścia gry.
Heart Mender	35	Złóż popielniczkę w kształcie serca w trakcie rozgrywania pierwszego odcinka. Szczegóły w opisie przejścia gry.
Coulda Been a Contender	80	Musisz ukończyć drugi odcinek – Coulda Been a Contender.
Chemistry Master	20	Wykonaj bonusowe zadanie dla Riley w trakcie rozgrywania drugiego odcinka. Szczegóły w opisie przejścia gry.
Last Gasp	80	Musisz ukończyć trzeci odcinek – Last Gasp.
DNA Master	20	Wykonaj bonusowe zadanie dla porucznik Briggs w trakcie rozgrywania trzeciego odcinka. Szczegóły w opisie przejścia gry.
Extinguished	80	Musisz ukończyć czwarty odcinek – Extinguished.
Document Master	20	Wykonaj bonusowe zadanie dla Nicka w trakcie rozgrywania czwartego odcinka. Szczegóły w opisie przejścia gry.
Deadly Secret	35	Zidentyfikuj rodzaj makijażu używanego przez ofiarę. Szczegóły w opisie przejścia gry.
Crime Scene Impersonator	80	Musisz ukończyć piąty odcinek – Crime Scene Impersonator.
Touch of the Irish	35	Zbierz wszystkie butelki whiskey w toku śledztwa. Szczegóły w opisie przejścia gry.
CSI: Deadly Intent	100	Ukończ wszystkie sprawy śledcze (pięć odcinków).
Observant	10	Współczynnik Thoroughness musi uzyskać poziom co najmniej 65% (w dowolnym śledztwie i tylko raz). Więcej na ten temat w sekcji Garść porad.
Fastidious	25	Współczynnik Thoroughness musi uzyskać poziom co najmniej 90% (w dowolnym śledztwie i tylko raz). Więcej na ten temat w sekcji Garść porad.
Meticulous	40	Współczynnik Thoroughness musi uzyskać poziom co najmniej 100% (w dowolnym śledztwie i tylko raz). Więcej na ten temat w sekcji Garść porad.
Good Cop	10	Współczynnik Cunning musi uzyskać poziom co najmniej 65% (na KONIEC śledztwa i tylko raz). Więcej na ten temat w sekcji Garść porad.

Enhanced Interrogation Technique	25	Współczynnik Cunning musi uzyskać poziom co najmniej 80% (na KONIEC śledztwa i tylko raz). Więcej na ten temat w sekcji Garść porad.
Master Inquisitor	40	Współczynnik Cunning musi uzyskać poziom co najmniej 100% (na KONIEC śledztwa i tylko raz). Więcej na ten temat w sekcji Garść porad.
Lab Rat	10	Współczynnik Skill musi uzyskać poziom co najmniej 65% (na KONIEC śledztwa i tylko raz). Więcej na ten temat w sekcji Garść porad.
Keeping up with the Hodges	25	Współczynnik Skill musi uzyskać poziom co najmniej 80% (na KONIEC śledztwa i tylko raz). Więcej na ten temat w sekcji Garść porad.
Master Technician	40	Współczynnik Skill musi uzyskać poziom co najmniej 100% (na KONIEC śledztwa i tylko raz). Więcej na ten temat w sekcji Garść porad.
Just for Good Measure	35	Ukryte osiągnięcie. Musisz zdobyć dwa dowody obciążające Tampsona. Osiągnięcie to dotyczy trzeciego odcinka, a więcej szczegółów odnajdziesz w opisie przejścia gry.
Rub It In	35	Ukryte osiągnięcie. Musisz ponownie przesłuchać Horace'a Willingham'a po tym jak przyzna się do popełnienia zbrodni. Osiągnięcie to dotyczy drugiego odcinka, a więcej szczegółów odnajdziesz w opisie przejścia gry.

PORADNIKI DO GIER

NAJLEPSZE



THE PATH OF HONOR PERIL

1. Złoty Półkole

W tym grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości.

THE PATH OF HONOR PERIL

2. Złoty Półkole

W tym grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości.

THE PATH OF HONOR PERIL

3. Złoty Półkole

W tym grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości.

THE PATH OF HONOR PERIL

4. Złoty Półkole

W tym grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości.

THE PATH OF HONOR PERIL

5. Złoty Półkole

W tym grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości.

THE PATH OF HONOR PERIL

6. Złoty Półkole

W tym grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości.

THE PATH OF HONOR PERIL

7. Złoty Półkole

W tym grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości.

THE PATH OF HONOR PERIL

8. Złoty Półkole

W tym grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości.

THE PATH OF HONOR PERIL

9. Złoty Półkole

W tym grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości.

THE PATH OF HONOR PERIL

10. Złoty Półkole

W tym grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości. W grze, która jest częścią serii, gracz musi odkryć tajemnice przeszłości.