



INHALT

DAS SPIEL STARTEN	02	CSI-PERSONAL	07
Minimale		Gil Grissom	07
Systemvoraussetzungen	02	Catherine Willows	07
Installation	02	Nick Stokes	07
Das Spiel starten	02	Warrick Brown	07
Die Geschichte	02	Sara Sidle	07
Ziel des Spiels	02	Jim Brass	07
		Greg Sanders	07
		Dr Robbins.	07
DAS SPIEL SPIELEN	02	EINEN FALL ABSCHLIESSEN	07
Hauptmenü	02	Einen Fall abschließen	07
Einen Fall auswählen	02	Bonus-Material	07
Einen Tatort untersuchen	03		
Die Benutzung der		GARANTIE	08
Werkzeugleiste	03		
Die Fallakte	05	TECHNISCHER KUNDENDIENST	08
Befragung	05		
Beweisanalyse	05	GESUNDHETSSCHUTZ	08
Tipps des CSI-Kollegen	06		
Optionsmenü	06		

VOR DEM START

MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN

- Windows® 98/ME/2000/XP (ausschließlich)
- Pentium® III 600 MHz/AMD Athlon™ 600 MHz
- 256 MB RAM
- 32 MB DirectX®9.0-kompatible Grafikkarte
- DirectX®9.0-kompatible Soundkarte
- DirectX®9.0 (auf der CD enthalten)
- 16x CD-ROM-Laufwerk
- 650 MB verfügbarer Festplattenspeicher

INSTALLATION

Um CSI: Crime Scene Investigation™: Dark Motives zu installieren, legen Sie bitte CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wählen Sie „Installieren“ aus dem Autostart-Menü. Anmerkung: Wenn Sie die Minimal-Installation wählen, werden nur die Dateien auf Ihre Festplatte kopiert, die für das ordnungsgemäße Funktionieren des Spiels absolut erforderlich sind. Alle anderen Dateien, die auch von CD-ROM geladen werden können, wie z.B. Videosequenzen, werden nicht installiert. Im Verlauf des Installationsprozesses werden Sie außerdem aufgefordert, DirectX® zu installieren. Sie benötigen dieses Programm, um das Spiel spielen zu können. Sollten Sie also nicht sicher sein, ob diese Programme auf Ihrem Computer vorhanden sind, sollten Sie sie installieren.

DAS SPIEL STARTEN

Um CSI: Crime Scene Investigation™: Dark Motives zu starten, legen Sie bitte CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wählen Sie „Spielen“ aus dem Autostart-Menü.

DIE GESCHICHTE

Sie werden als Praktikant beim CSI-Team der Nachtschicht des Las Vegas Crime Labs zugeteilt. Um die wahren Hintergründe eines Verbrechens zum Vorschein zu bringen, müssen Sie sich an die Schauplätze der Tat begeben, Verdächtige verhören und Indizien für eine spätere Analyse sammeln. Glücklicherweise stehen Ihnen die besten Beamten des CSI-Büros von Las Vegas zur Seite.

ZIEL DES SPIELS

In CSI: Dark Motives™ ist es Ihr Ziel, genug Informationen und Beweise zu sammeln, um einen Tatverdächtigen verhaften zu können. Mit der modernsten kriminaltechnischen Ausrüstung, Ihrem detektivischen Spürsinn und Ihrem geschickten Vorgehen bei den Verhören, müssen Sie Mittel, Motiv und Gelegenheit des Täters aufdecken, um einen Haftbefehl gegen ihn zu erwirken.

DAS SPIEL SPIELEN

HAUPTMENÜ

- Neues Spiel – Ein neues Spiel beginnen. Geben Sie den Namen des Ermittlers ein und klicken Sie auf Start, um mit der Aufklärung des Falls zu beginnen. Die Fortschritte Ihrer Ermittlungsarbeit werden unter dem Namen des Ermittlers abgespeichert.
- Spiel fortsetzen – Einen zuvor begonnenen Fall fortsetzen. Wählen Sie aus der Liste den Namen des Ermittlers und den entsprechenden Fall und klicken Sie auf Laden, um den Fall an der Stelle weiterzubearbeiten, an der Sie zuletzt aufgehört haben oder Klicken Sie auf neu starten, um den Fall von vorne zu beginnen.
- Optionen – Grafik- und Soundeinstellungen können hier verändert werden.
- Credits – Zeigt die Namen der Personen, die an der Umsetzung des Spiels beteiligt waren.
- Beenden – Das Spiel beenden und zu Windows® zurückkehren.

Anmerkung: Sie können jederzeit zu diesem Menü zurückkehren, indem Sie ESC drücken und Hauptmenü wählen.

EINEN FALL AUSWÄHLEN

Wenn Sie CSI: Dark Motives™ zum ersten Mal spielen, können Sie nur Fall 1 „Daredevil Disaster“ aufrufen. Das Verbrechen macht selten Urlaub, also wartet am Ende eines jeden Falls schon der nächste auf Sie. Insgesamt 5 Fälle müssen gelöst werden. Wenn Sie einen Fall beginnen möchten, wählen Sie ihn aus der Liste der verfügbaren Fälle aus und klicken Sie auf Laden.

Im Verlauf des Spiels können Sie mit der Untersuchung eines neuen Falls beginnen oder einen zuvor abgeschlossenen Fall noch einmal aufrufen, um eine bessere Bewertung zu erreichen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Spielen“ neben dem kleinen Bild, das den Fall darstellt.

Wenn Sie einen zuvor gespeicherten Fall fortsetzen möchten, wählen Sie den Fall aus und klicken Sie auf Laden. Sie gelangen direkt an den Schauplatz zurück an dem Sie das Spiel verlassen haben.

Sie beginnen alle Fälle in Gil Grissoms Büro im CSI-Hauptquartier. Er gibt Ihnen erste Instruktionen zu den jeweiligen Fällen und schickt Sie anschließend an den Tatort.

DAS SPIEL SPIELEN

STEUERUNG AN DEN VERSCHIEDENEN SCHAUPLÄTZEN

Umherschauen

Einige Szenen ermöglichen es Ihnen, sich vor Ort umzusehen. Um sich fortzubewegen, müssen Sie mit dem Zeiger an den linken oder rechten Rand des Sichtfensters gehen. Der Zeiger weist daraufhin in die Richtung, in die Sie sich bewegen. (Diese Bewegungsart ist nicht in allen Szenen verfügbar).

Näher betrachten

Einige Gegenstände oder Bereiche können – und müssen – Sie genauer inspizieren, um weitere Details ans Tageslicht zu bringen. Möglicherweise möchten Sie sich einen Gegenstand auf dem Tisch oder ein Mal auf der Haut des Opfers genauer anschauen. Klicken Sie auf den gewünschten Gegenstand oder Bereich, sobald der Zeiger grün wird und nach vorne weist. Dies geschieht jedes Mal, wenn Sie den Zeiger über einen Bildschirmausschnitt bewegen, der näher betrachtet werden kann. Klicken Sie auf den Gegenstand oder Bereich, um sich ihm zu nähern.

Anmerkung: Wenn Sie etwas noch näher untersuchen wollen oder Indizien finden möchten, die für das menschliche Auge nicht sichtbar sind, benutzen Sie eines Ihrer kriminaltechnischen Instrumente aus dem Register „Instrumente“ am unteren Rand des Bildschirms.

Wegzoomen

Nachdem Sie etwas genauer unter die Lupe genommen haben, möchten Sie sicherlich zum Hauptschauplatz zurückkehren. Um die Nahansicht zu verlassen, gehen Sie mit dem Zeiger an den linken oder rechten Rand des Bildschirms. Der Zeiger verwandelt sich daraufhin in einen zur Seite weisenden Doppelpfeil. Klicken Sie mit der linken Maustaste und Sie gelangen in die vorherige Ansicht zurück. In einigen Fällen müssen Sie mehrfach klicken, um zur Normalansicht zurückzukehren.

DIE SYMBOLLEISTE BENUTZEN

Die Symbolleiste am unteren Bildschirmrand ist in verschiedene Bereiche unterteilt: Orte, Instrumente, Indizien. Klicken Sie auf das entsprechende Register, um die Optionen der jeweiligen Kategorie aufzurufen.

Orte

Das Orts-Register zeigt Ihnen alle verfügbaren Tatorte und die CSI-Büros. Klicken Sie auf eines der Symbole während des Spiels und Sie gelangen direkt an den gewünschten Ort. Die Tatorte sind von Fall zu Fall unterschiedlich und je weiter Sie bei Ihrer Untersuchung voranschreiten, desto mehr Orte werden verfügbar.

Die Büros der CSI:

- Leichenschauhaus – Der Gerichtsmediziner, Dr. Robbins wird Ihnen bei der Untersuchung der Leiche behilflich sein.
- Mordkommission – Captain Jim Brass führt hier Verhöre durch und leistet Ihnen rechtlichen Beistand.
- Laboratorium – Greg Sanders kann Ihnen hier bei der Analyse der Beweisstücke helfen.

Diese Orte sind immer dann zugänglich, wenn Sie für die Lösung Ihres Falles nützlich sein könnten. Beispielsweise ist das Leichenschauhaus geöffnet, wenn eine Leiche darauf wartet, untersucht zu werden. Keine Leiche, kein Leichenschauhaus!

Instrumente

Im Register Instrumente finden Sie kriminaltechnische Instrumente. Sie sollten sich schnell mit diesen Instrumenten vertraut machen, denn Sie werden Sie oft brauchen. Die Instrumente sind unterteilt in Beweisaufnahme- und Erkennungs-Instrumente. Um ein Instrument auszuwählen, klicken Sie auf das Register (Beweisaufnahme oder Untersuchung), in dem sich das gewünschte Instrument befindet.

Gehen Sie mit dem Zeiger auf eines der Instrumenten-Symbole, dann erscheint der Name des Instruments mit einer kurzen Beschreibung. Klicken Sie einmal mit der Maus, um das Instrument auszuwählen. Daraufhin verändert sich der Zeiger und zeigt Ihnen das Instrument, das Sie aktiviert haben. Wenn Sie auf ein Instrumenten-Symbol doppelklicken, erhalten Sie eine detailliertere Beschreibung.

Die einzelnen Instrumente werden unterschiedlich angewendet. Jedes Instrument wird mit einem Mausklick aktiviert. Wenn Sie es anschließend über einen Gegenstand ziehen, können Sie unterschiedliche Aufgaben damit ausführen. Wenn Sie beispielsweise das Abdruckset benutzen möchten, klicken Sie mit der Maus auf eine vermeintliche Vertiefung und Sie erhalten, falls möglich, einen Abdruck der Stelle. Wenn Sie den Fingerabdruck-Pinsel einsetzen, klicken Sie mit der Maustaste und halten Sie die Taste gedrückt, während Sie mit dem Pinsel das Pulver auf die zu untersuchende Oberfläche auftragen. Wenn ein Fingerabdruck vorhanden ist, wird das Pulver ihn ans Licht bringen.

Mithilfe der Instrumente, falls richtig angewendet, können Sie neue Indizien erlangen. Beweisstücke können auch später noch mit den Werkzeugen bearbeitet werden. Um ein Indiz in Ihrem Inventar zu bearbeiten, klicken Sie auf das Symbol in der Symbolleiste und wählen Sie das entsprechende Instrument. Wenden Sie das Instrument nun auf das Indiz an.

DAS SPIEL SPIELEN

BEWEISAUFNAHME-INSTRUMENTE



Wattestäbchen

Ein steriles Wattestäbchen wird benutzt, um DNA-Proben von Verdächtigen oder unbekannte, feuchte Substanzen aufzunehmen und im CSI-Labor zu untersuchen.



Handschuhe

Latexhandschuhe, mit denen größere Beweisstücke aufgenommen werden können, ohne sie zu verunreinigen.



Pinzette

Eine sehr feine und robuste Pinzette zur Aufnahme von winzigen oder gefährlichen Beweismitteln.



Gips und Rahmen für Abdrücke

Ein mit Gips gefüllter Metallrahmen wird benutzt, um Abdrücke von Fuß-, Schuh- und Reifenspuren zu nehmen.



Mikrosil™

Ein wachsartiges Material, mit dem Abdrücke von Wunden oder von Werkzeugspuren auf verschiedenen Oberflächen hergestellt werden können.



Klebeband

Mit Hilfe dieses Klebebands werden Materialsuren und Strukturen von Kleidungsstücken und anderen Objekten abgenommen.



Elektrostatischer Dust Print Lifter

Dieses Gerät erzeugt ein elektrostatisches Feld auf einem Polyesterfilm, die Staubspuren von verschiedenen Oberflächen abzulösen.



Selbsthaftender Objektträger

Dieser selbsthaftende Tupper wird benutzt, um puderartige Substanzen für die Untersuchung unter dem Elektronenmikroskop aufzunehmen.

ERKENNUNGS-INSTRUMENTE



Lupe

Ein beleuchtetes Vergrößerungsglas mit optisch geschliffener und polierter Linse zur Untersuchung von Spuren und Indizien.



Ninhydrin

Eine Chemikalie, die latente Fingerabdrücke auf porösen Materialien wie Papier sichtbar macht, indem sie mit den Aminosäuren in den Abdrücken reagiert.



Pinsel

Ein schwerer Pinsel mit dem verschmutzte Oberflächen gereinigt und verschüttete Gegenstände freigelegt werden können.



Ultraviolettes (UV) Licht

Eine tragbare UV-Lampe, die unsichtbares Licht verschiedener Wellenlängen benutzt, um potentielle Beweismittel zu verdeutlichen, inklusive Schäden und Beschleunigungen.



Magnet-Puder

Mithilfe des Magnet-Puders können Fingerabdrücke auf porösen Oberflächen (Holz, Styropor oder bemalte Flächen) sichtbar gemacht werden.



Luminol

Eine Chemikalie, die mit dem Eisen im Blutfarbstoff Hämoglobin reagiert und durch ein blaugrünes Leuchten Blutspuren sichtbar macht.



Fingerabdruck-Puder

Puder mit dem Fingerabdrücke auf glatten Oberflächen sichtbar gemacht werden.

Indizien

Indizien werden in 3 Kategorien unterteilt, jede davon besitzt ein eigenes Register:

- Spuren/Abdrücke – Unter dieser Überschrift finden Sie Spuren wie Fingerabdrücke, Blutreste oder Haare.
- Dokumente – Ausdrucke, Formulare, Listen, Abrechnungen oder Quittungen.
- Gegenstände – Waffen, Kleidung und andere große Beweisstücke.

Um genauere Informationen zu einem Indiz zu erhalten, müssen Sie auf dessen Symbol klicken. Daraufhin erscheint ein Text mit allen Angaben, die Sie bisher über das Indiz zu Tage gebracht haben, dazu gehört:

- Ort an dem das Indiz gefunden wurde.
- Genaue Beschreibung des Indizes.
- Ergebnisse der Untersuchungen, die an dem Indiz vorgenommen worden sind.

Indizien können mit den obengenannten Werkzeugen weiter untersucht werden, auch nachdem Sie das Indiz aufgenommen haben. Um ein Indiz in Ihrem Inventar zu bearbeiten, wählen Sie das entsprechende Werkzeug und wenden Sie es auf das Symbol des Beweisstücks an. Die Erläuterungen zu den Beweisen werden häufiger aktualisiert, überprüfen Sie sie also regelmäßig.

Einige Fragmente unter den Beweisstücken können kombiniert werden. Wenn Sie glauben, dass zwei Beweisstücke zusammenpassen könnten, klicken Sie auf das eine Beweisstück und ziehen Sie das Beweisstück mit dem Sie es kombinieren können in das Fenster des ersten. Auf diese Weise entsteht ein neuer Beweis.

DAS SPIEL SPIELEN

FALLAKTE

Benutzen Sie die Fallakte, um sich die zu dem Fall bekannten Details noch einmal ins Gedächtnis zu rufen. Die Fallakte wird automatisch aktualisiert, wenn neue Informationen hinzukommen.

Sie öffnen die Fallakte, indem Sie auf den Ordner in der unteren rechten Ecke des Bildschirms klicken.

Die Beweiskette wird durch das Dreieck in der rechten Ecke dargestellt. Es zeigt die Verbindungen zwischen den drei Schlüsselementen des Verbrechens: Verdächtiger, Tatort und Opfer.

Opfer-Akte

Die Akteinträge zu den Opfern finden Sie unter dem Register 'Opfer'. Es enthält die neuesten Informationen zu Opfer und Verbrechen:

- Opfer/Tatort: Hilft dabei, den Ort des Verbrechens zu bestimmen.

Verdächtigen-Akte

Um die Akte eines Verdächtigen einzusehen, klicken Sie auf das Register „Verdächtige“. Die Informationen zu den Verdächtigen sind unterteilt in:

- Verdächtiger/Tatort: Zeigt die Verbindung, die ein Verdächtiger zum Tatort hat.
- Verdächtiger/Opfer: Zeigt die Verbindung von Verdächtigem und Opfer.

Diese Beweisketten können durch neue Indizien, zusätzliche Informationen bezüglich eines Alibis, Spuren und Zeugenaussagen gefestigt werden. Die Pfeile für die einzelnen Verbindungen in Ihrer Fall-Akte werden größer und ändern ihre Farbe, sobald sich das Indizennetz verdichtet.

Weitere Informationen, die den Verdächtigen betreffen, aber nicht in die obigen Kategorien passen, erscheinen im Informationen-Register.

Jedes Strafregister, das zu einem Verdächtigen angelegt worden ist, kann über die Fall-Akte abgerufen werden.

Wenn Sie denken, dass Sie genügend Indizien gesammelt haben, begeben Sie sich in Captain Brass Büro und fragen Sie ihn, ob sie ausreichen, den Verdächtigen vorzuladen.

Anmerkung: Informationen können absichtlich gestreut werden, um Sie auf die falsche Fährte zu locken oder sie erfordern noch weitere Nachforschungen um zu einem soliden Beweisstück zu werden.

Rekonstruktionen

Das Register „Rekonstruktionen“ ermöglicht es Ihnen, einen rekonstruierten Tathergang noch einmal zu betrachten. Klicken Sie auf PLAY unter der Rekonstruktion, um die Wiedergabe zu starten.

BEFRAGUNGEN

Sie müssen die Verdächtigen häufig befragen, um wichtige Informationen über das Verbrechen zu erhalten. Einige Gespräche beginnen automatisch, sobald Sie einen Raum betreten oder ein Indiz untersuchen. Andere Gespräche müssen von Ihnen ins Rollen gebracht werden. Um ein Gespräch zu beginnen, gehen Sie mit dem Zeiger auf die Person, mit der Sie sprechen möchten und klicken Sie mit der Maus.

Im Verlauf des Gesprächs tauchen zahlreiche Fragen auf, die Sie stellen können. Die verfügbaren Fragen hängen von Ihren derzeitigen Kenntnissen des Falls ab, deshalb sollten Sie Verdächtige erneut aufsuchen, wenn Sie neue Informationen und Hinweise bezüglich des Falls gefunden haben. Um eine Frage zu stellen, klicken Sie mit dem Zeiger auf die Frage. Sie können den mit der rechten Maustaste jederzeit die Dialogzeile oder den Rekonstruktionsfilm abbrechen.

INDIZIEN ANALYSIEREN

Um einen Fall lösen zu können, müssen die gefundenen Indizien untersucht, bzw. analysiert werden. Häufig genügt es, die Fundstücke vor Ort mit den verfügbaren Instrumenten zu untersuchen, aber manchmal ist mehr erforderlich, um ihnen ihr Geheimnis zu entreißen. Aufwändigere Analysen können im Labor durchgeführt werden. Klicken Sie auf das Symbol für das Labor im Register „Orte“, um dorthin zu gelangen.

Wenn in den Spieloptionen die Indizien-Hilfe aktiviert wurden, werden Indizien-Symbole angezeigt, um den Stand der Analyse wiederzugeben. Eine graue Markierung erscheint auf dem Indizien-Symbol, sobald es von Greg oder mithilfe der Gerätschaften im Labor untersucht worden ist. Eine gelbe Markierung erscheint, wenn das Indiz vollständig analysiert worden ist. Andere Indizien-Symbole erscheinen, wenn Greg ein Indiz für eine Computer- bzw. Mikroskopanalyse vorbereitet hat.

Greg Sanders

Um Greg Sanders zu bitten, ein Beweisstück zu untersuchen, klicken Sie auf das Indiz und ziehen Sie es aus der Indizien-Leiste auf Greg. Wenn er eine Analyse durchführen kann, teilt er Ihnen die Ergebnisse auf seine unverwechselbare Art mit. Manchmal übergibt er das Beweisstück einfach an den Computer oder das Mikroskop, damit es dort weiterverarbeitet werden kann.

Bildverstärkung/Mikroskopie

Um ein Beweisstück genauer zu untersuchen, klicken Sie auf die Bildverstärkungs-Mikroskopgerätschaft im Labor. Zwei Sichtfenster erscheinen nebeneinander. Klicken Sie als nächstes auf das Beweisstück und ziehen Sie es auf eines der Sichtfenster, um es genauer zu betrachten.

Um zwei Indizien miteinander zu vergleichen, müssen Sie ein zweites Indiz auf das andere Sichtfenster ziehen. Wenn eine Übereinstimmung festgestellt werden kann, klicken Sie auf Übereinstimmung bestätigen, um bei Ihrem CSI-Kollegen die Bestätigung einzuholen.

DAS SPIEL SPIELEN

Einige Beweisstücke erscheinen als eine Fülle von Indizien in der Symbolleiste, sobald Sie auf eines der Sichtfenster gezogen wurden. Um eine vergleichende Analyse durchzuführen, ziehen Sie einfach eines der Indizien auf das freie Sichtfenster und klicken Sie auf Übereinstimmung bestätigen, um bei Ihrem CSI-Kollegen die Bestätigung einzuholen.

Computer-Recherche

Klicken Sie auf den Labor-Computer, um auf seine verschiedenen Funktionen zuzugreifen. Klicken Sie auf das gewünschte Programm, damit das entsprechende Menü erscheint:

- **Fingerabdrücke:** Automatisches Fingerabdruck-System. Ermöglicht die vergleichende Suche nach Fingerabdrücken in der Verbrecherkartei.
- **Reifenabdrücke:** Vergleicht Reifenabdrücke mit einer Datenbank bekannter Reifenabdruckmuster. Mehrere Reifenabdrücke können untereinander verglichen werden.
- **Schuhabdrücke:** Ermöglicht die vergleichende Suche nach bekannten Schuhabdruckmustern.
- **DNS:** Ermöglicht eine vergleichende DNS-Analyse über die Datenbank verurteilter Straftäter und von DNS-Proben untereinander.
- **Ämtliche/Öffentliche Datenbanken:** Durchsuchbare Datenbanken mit Nachrichten, ämtlichen und öffentlichen Daten und Wirtschaftsinformationen.

Um zwei Indizien zu vergleichen, ziehen Sie beide Objekte aus der Symbolleiste in eines der Fenster des Computerbildschirms. Wenn Sie glauben, dass eine Übereinstimmung besteht, klicken Sie auf die Schaltfläche Übereinstimmung bestätigen. Ihr CSI-Kollege wird daraufhin Ihre Arbeit überprüfen und bestimmen, wie stark die Übereinstimmung ist.

Um eine Abfrage durchzuführen, ziehen Sie ein Indiz aus der Symbolleiste auf den Suchbildschirm und klicken Sie auf die Schaltfläche, um die Suche zu starten. Handelt es sich um Fingerabdrücke, Schuhabdrücke oder DNS-Proben wird der Computer automatisch alle bekannten Datenbanken durchsuchen und alle Treffer anzeigen, um festzustellen, ob wirklich eine Übereinstimmung besteht. Wenn Sie sicher sind, dass eine Übereinstimmung besteht, klicken Sie auf die Schaltfläche Übereinstimmung bestätigen, damit Ihr CSI-Kollege Ihre Arbeit überprüft.

Anmerkung: Selbst wenn eine Computersuche eine Reihe von Treffern anzeigt, garantiert das noch nicht, dass wirklich eine Übereinstimmung darunter ist. Es hängt von Ihnen ab, die Ergebnisse zu überprüfen und eine Übereinstimmung festzustellen. Es wird häufig vorkommen, dass eine Computersuche zu keinen positiven Ergebnissen führt. Sie sollten dennoch in Ihren Bemühungen nicht nachlassen!

HILFSTELLUNG VON DEN CSI-KOLLEGEN

Sie können jederzeit Unterstützung von Ihren CSI-Kollegen anfordern. Ein Konversations-Bildschirm erscheint, auf dem sich einige Fragen befinden, die Sie stellen können. Die verfügbaren Hinweise hängen von den Indizien und Informationen ab, die Sie bisher zu dem Fall gesammelt haben.

Warnung: Grissom mag es nicht besonders, wenn die Leute ihn um Rat fragen. Jede Bitte um Hilfe an einem CSI-Kollegen wirkt sich negativ auf Ihre Schlussbewertung aus.

OPTIONEN- MENÜ

Während des Spiels können Sie jederzeit mit der ESC-Taste das Optionen-Menü aufrufen.

Einstellungen

Hier können Sie die Einstellungen des Spiels vornehmen und bestimmen, ob das Spiel einfacher oder schwieriger sein soll. Zu den Einstellungen gehören:

- **Cursor-Hilfe:** Wenn diese Option aktiviert ist, ändert der Mauszeiger seine Farbe, wenn Sie ihn über einen Bereich bewegen, der genauer untersucht werden kann.
- **Autom. Indizien-Frage:** Wenn diese Option aktiviert ist, werden Fragen zu speziellen Indizien automatisch verfügbar, wenn Sie mit einem Verdächtigen oder einem CSI-Kollegen sprechen (ist die Option ausgeschaltet, müssen Sie das Indiz über die Person ziehen, um die entsprechende Frage stellen zu können).
- **Indizien-Markierung:** Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Indizien in der Symbolleiste mit einem gelben Symbol versehen, wenn sie nicht weiter untersucht werden können.
- **Einführung:** Wenn diese Option aktiviert ist, wird Ihnen eine kontextgebundene Einführung dabei helfen, die einzelnen Spielelemente zu erlernen.

Sound und Grafik

An dieser Stelle können Sie Sound und Grafik Ihren Wünschen anpassen. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

- **Grafik-Qualität:** Bei leistungsschwachen Computern sollte niedrig und bei leistungsfähigen hoch gewählt werden.
- **3D-Renderer:** Wählen Sie DirectX, OpenGL oder Software, je nach Konfiguration Ihrer Hardware.
- **Untertitel:** Wenn diese Option eingeschaltet ist, sind die Dialoge mit Untertiteln unterlegt.

CSI-PERSONAL

Leistung

Durch Anpassung der Leistungsmerkmale können Sie die Leistungsfähigkeit alterer oder langsamerer Computer erhöhen. Folgende Einstellungen sind möglich:

- **Beste Animationen-Qualität:** Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden die Animationen im Spiel in bester Qualität abgespielt (empfiehlt sich für leistungsstarke Computer).
- **Optische Effekte:** Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Grafikeffekte in höherer Qualität abgespielt (empfiehlt sich für leistungsstarke Computer).
- **Hohe Auto-Speicherungsfrequenz:** Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Spiel häufiger automatisch gespeichert (empfiehlt sich für leistungsstarke Computer).
- **Beste SoundMix-Qualität:** Wenn diese Option aktiviert ist, benutzt das Spiel mehr Tonkanäle (empfiehlt sich für leistungsstarke Computer).
- **Maximale Speicherausnutzung:** Wenn diese Option aktiv ist, wird der gesamte verfügbare Speicher Ihres Computers für das Spiel genutzt (empfiehlt sich für leistungsstarke Computer).

CSI PERSONNEL



Gil Grissom

Leiter der CSI-Abteilung. Fachgebiet: Entomologie. „Nach der ersten Nachtschicht in Vegas werden Sie sich wie in einem Fellini-Film vorkommen, aber das gibt sich.“



Catherine Willows

Fachgebiet: Analyse von Blutflecken. „Willkommen bei der CSI! Glauben Sie diesen Unsinn? Wir haben eine Menge Arbeit und brauchen ein scharfes Auge und einen wachen Verstand.“



Nick Stokes

Fachgebiet: Haar- und Faseranalysen. „Schauen wir mal, in wie weit hier Fiktion und Wirklichkeit durcheinander geraten sind.“



Warrick Brown

Fachgebiet: Audiovisuelle Analyse. „Warrick Browns erste Regel: Nichts läuft ohne Schuhabdrücke.“



Sara Sidle

Fachgebiet: Materialanalyse. „Warum lassen Sie die Spielchen nicht sein und bleiben bei den Fakten?“



Jim Brass

Captain der Mordkommission. „Das ist, was wir eine Theorie nennen -- und das wird es auch bleiben, bis Sie schlagkräftige Beweise finden.“



Greg Sanders

Labortechniker. „Jedenfalls ist das nicht das Werk eines Amateurs.“



Dr. Robbins

Leitender Gerichtsmediziner. „Ich hoffe Sie sind nicht zu empfindlich, denn die Aufklärung jedes Mordfalls beginnt mit der Leiche des Opfers.“

EINEN FALL ABSCHLIESSEN

Um einen Fall abzuschließen, müssen Sie genügend Indizien sammeln und untersuchen, um einen Haftbefehl gegen einen der Verdächtigen erwirken zu können. Sobald Sie dies erreicht haben, begeben Sie sich in Grissoms Büro, wo Sie eine Abschlussbeurteilung über Ihre Arbeit erhalten. Diese Bewertung umfasst einen Rang und einen prozentualen Punktestand, der auf der Gründlichkeit basiert, mit der Sie den Fall bearbeitet haben. Der Punktestand wird aufgrund folgender Formel berechnet: $\text{Gesammelte Informationen/Indizien (\%)} - \text{In Anspruch genommene Hilfe (\%)} = \text{Gesamtbewertung (\%)}$

Aufgrund Ihres Punktestandes wird Ihnen ein Rang zugewiesen. Mögliche Ränge sind: Anfänger, Ermittler oder Meister.

BONUS-MATERIAL

Durch jeden gelösten Fall schalten Sie Bonus-Material frei, wobei die Anzahl der Bonus-Materialien von Ihrer Leistung abhängt. Je besser Ihre Bewertung, desto mehr Bonus-Material erhalten Sie. Um zu erfahren, welches Bonus-Material mit welchem Fall zusammenhängt, klicken Sie auf die Schaltfläche „Anzeigen“ unter „Extras“ auf dem Fallauswahl-Bildschirm.

Benutzen Sie die Pfeiltasten, um sich das Bonus-Material anzusehen. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „Schließen“ um zum Fallauswahl-Bildschirm zurückzukehren.

Wenn Sie alle Bonus-Materialien sehen möchten (Es lohnt sich!) können Sie einen bereits abgeschlossenen Fall noch einmal spielen, um einen besseren Punktestand zu erhalten.

Wenn Sie in allen 5 Fällen den Rang eines Meisters erlangt haben, wird der CSI-Superbonus freigeschaltet. Herzlichen Glückwunsch!!!

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes. Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediale Produkt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mangel innerhalb von 6 (Sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Senden Sie bitte jedes defekte Multimediale Produkt zusammen mit dem Handbuch per eingeschriebenem Brief an den „Technischen Kundendienst“. Bitte geben Sie Ihren vollen Namen und Ihre Adresse mit Postleitzahl, sowie das Datum und den Ort des Kaufs an. Sie haben alternativ die Möglichkeit, das Multimediale Produkt am Ort des Kaufs umzutauschen.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediale Produkts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediale Produkt wird in dem Zustand "wie gesehen" gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediale Produkts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediale Produkts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediale Produkts oder seiner Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

EIGENTUMSRECHT

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediale Produkt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen betreffend des geistigen Eigentums geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediale Produkts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

UBISOFT KUNDENDIENST

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet. Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://support.ubisoft.de>

In unserer FAQ-Datenbank können Sie 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hatten!

Wenn Sie die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche in den FAQs benutzen, um uns eine Mail zu senden, stellen Sie sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu Ihrem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um Ihnen schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn Sie über kein E-Mail-Konto verfügen, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter Ihnen von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte das Programm Dxdiag auf, diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So rufen Sie das Programm Dxdiag auf:

Klicken Sie bitte auf "START"--> "AUSFÜHREN"--> Tippen Sie hier "dxdiag" ein und klicken Sie auf „OK“.

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Die aktuellsten Informationen zum Produkt finden Sie in der Datei "Readme.txt" auf Ihrer Spiel-CD-ROM

Sollten Sie auf technische Probleme mit dem Produkt stoßen, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie ein Betriebssystem verwenden, das mit dem Produkt kompatibel ist.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0190 - 8824210 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Ihr Ubisoft Team

GESUNDHEITSSCHUTZ:

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.