

SPIELANLEITUNG



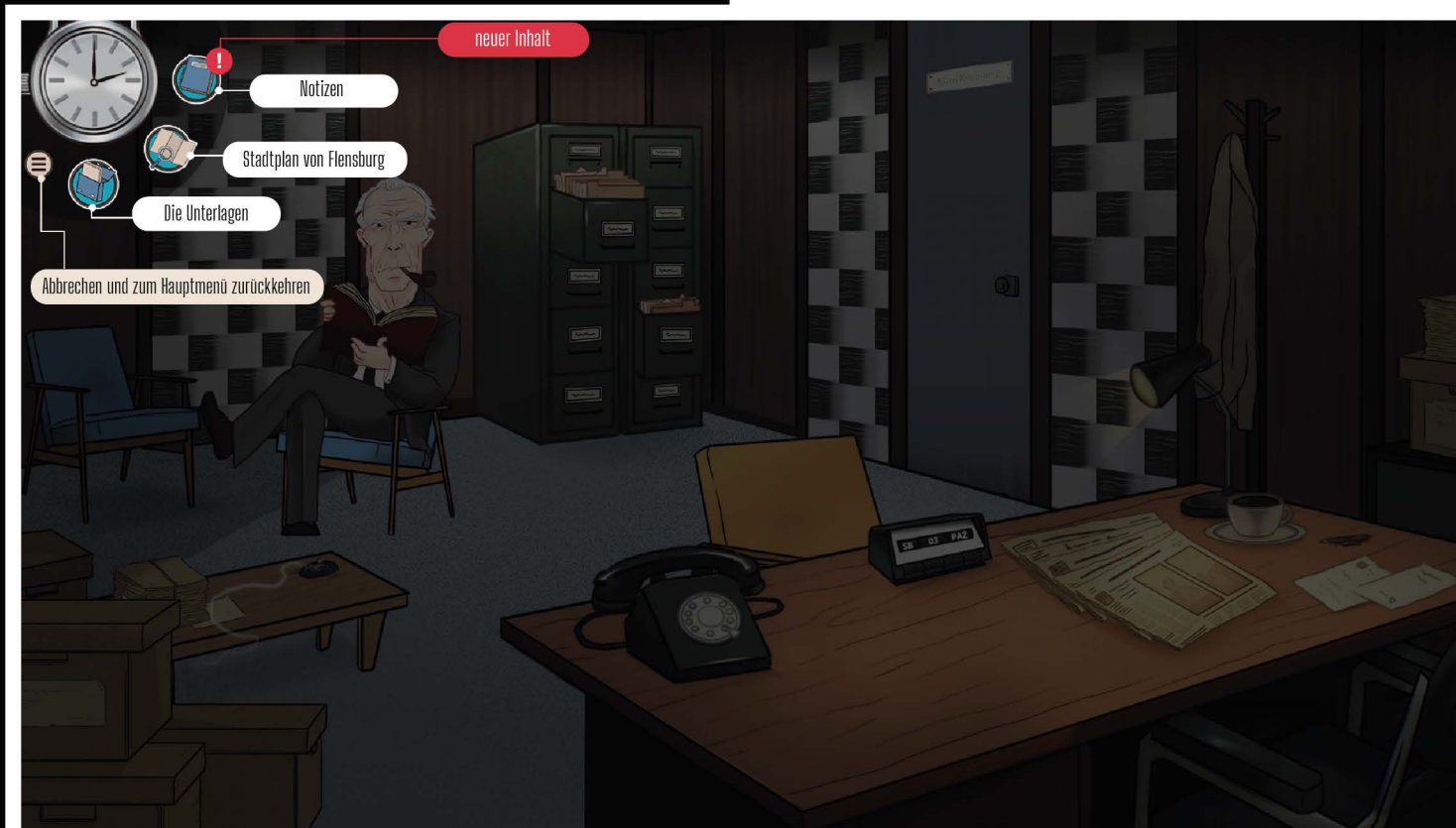
Im Laufe des Spiels werden **verschiedene Orte** (Gericht, Archive, Restaurants...) besucht, an denen notwendige Informationen zu den Ermittlungen erlangt werden können.

An jedem Ort warten unterschiedliche Spielfiguren und interaktive Elemente. In dieser Anleitung werden die einzelnen Elemente beschrieben, um den Einstieg in das Spiel zu erleichtern.



NAVIGATIONSMENÜ

In der linken oberen Ecke des Bildschirms befindet sich das Navigationsmenü.
Um das entsprechende Menü zu öffnen, muss der Spieler auf das Zeichen drücken.



Im **Notizbuch** befinden sich unsere Einträge den Fall betreffend,



die Karte ermöglicht das Bewegen zwischen den Orten



und in **einer Aktentasche** sammeln wir die Dokumente.

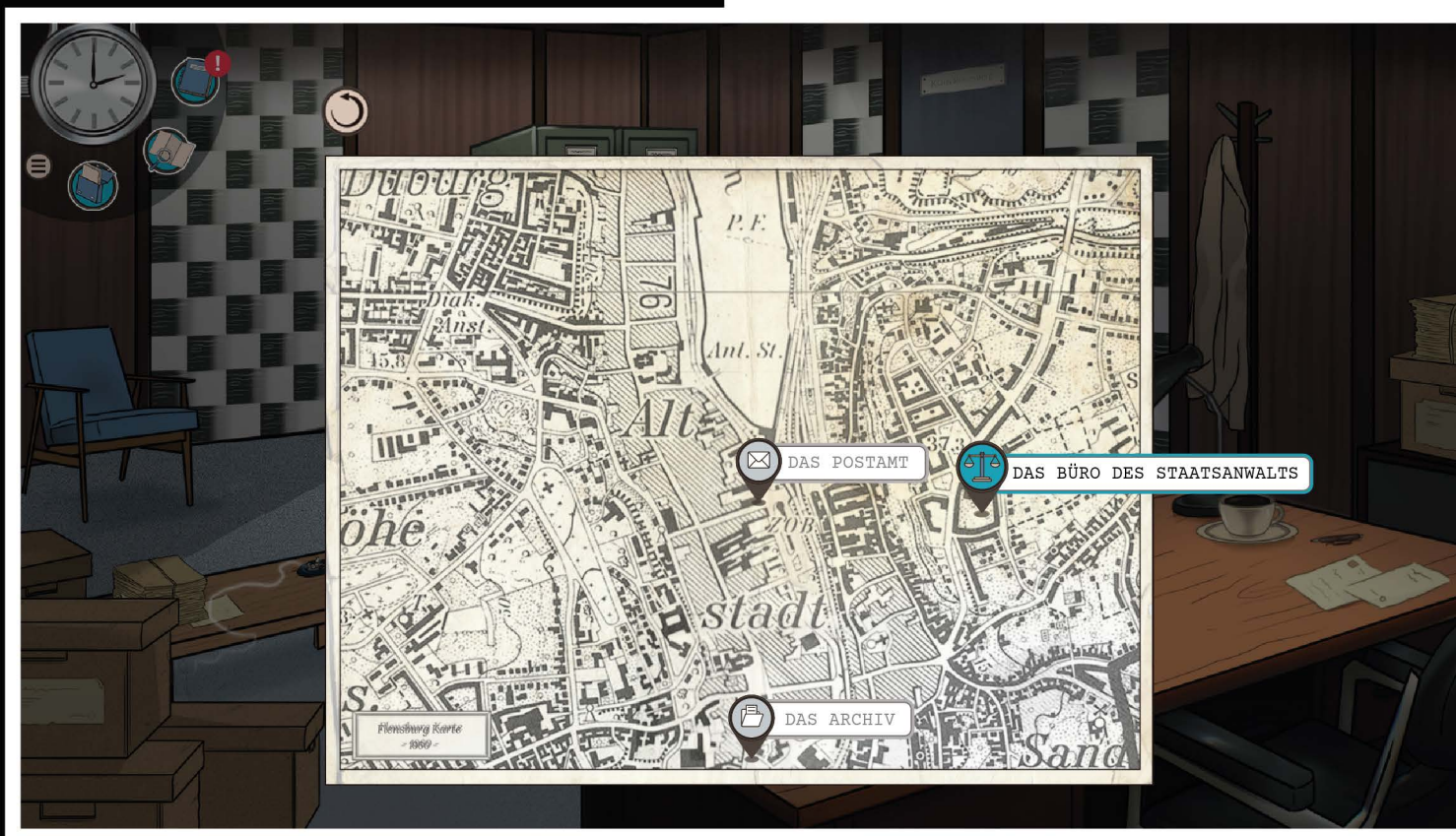
Die Uhr zeigt, wie viel Zeit bis zum Ende des Tages bleibt (wie viele Aktionen wir noch durchführen können)



und mit dem **Menüzeichen** gelangen wir zum Hauptmenü.

KARTE

Mit Hilfe **des Kartenmenüs können** wir uns zwischen den Orten bewegen.



Der **aktuelle Standort** wird hellblau markiert



und **der Ort, welcher besucht werden kann**, grau.

Im Laufe des Spiels werden weitere Orte angezeigt.



Der **Pfeil in der Ecke** führt zurück zum aktuellen Standort.



INTERAKTIVE ELEMENTE

An den Orten befinden sich verschiedene Gegenstände und Spielfiguren, mit welchen unsere Hauptfigur interagieren kann.



Beim Anklicken auf die Spielfiguren können wir mit ihnen sprechen, mit dem Telefon können wir alle Personen anrufen, von denen wir die Telefonnummer besitzen und Türen ermöglichen das Betreten eines neuen Raumes.

Im Schrank sammeln wir Dokumente und aus der Zeitung erfahren wir die Neuigkeiten aus der Welt.

Der Kalender erlaubt uns einen Teil der Ermittlungen zu beenden und den neuen Tag zu beginnen.

ARTEN DER MAUSZEIGER



Beim **Bewegen der Maus auf Elemente** verändert sich diese interaktiv. Wodurch wir gleich zu Beginn wissen, welche Aktionen wir absolvieren können.



Eine Sprechblase weist auf eine Gesprächsmöglichkeit,



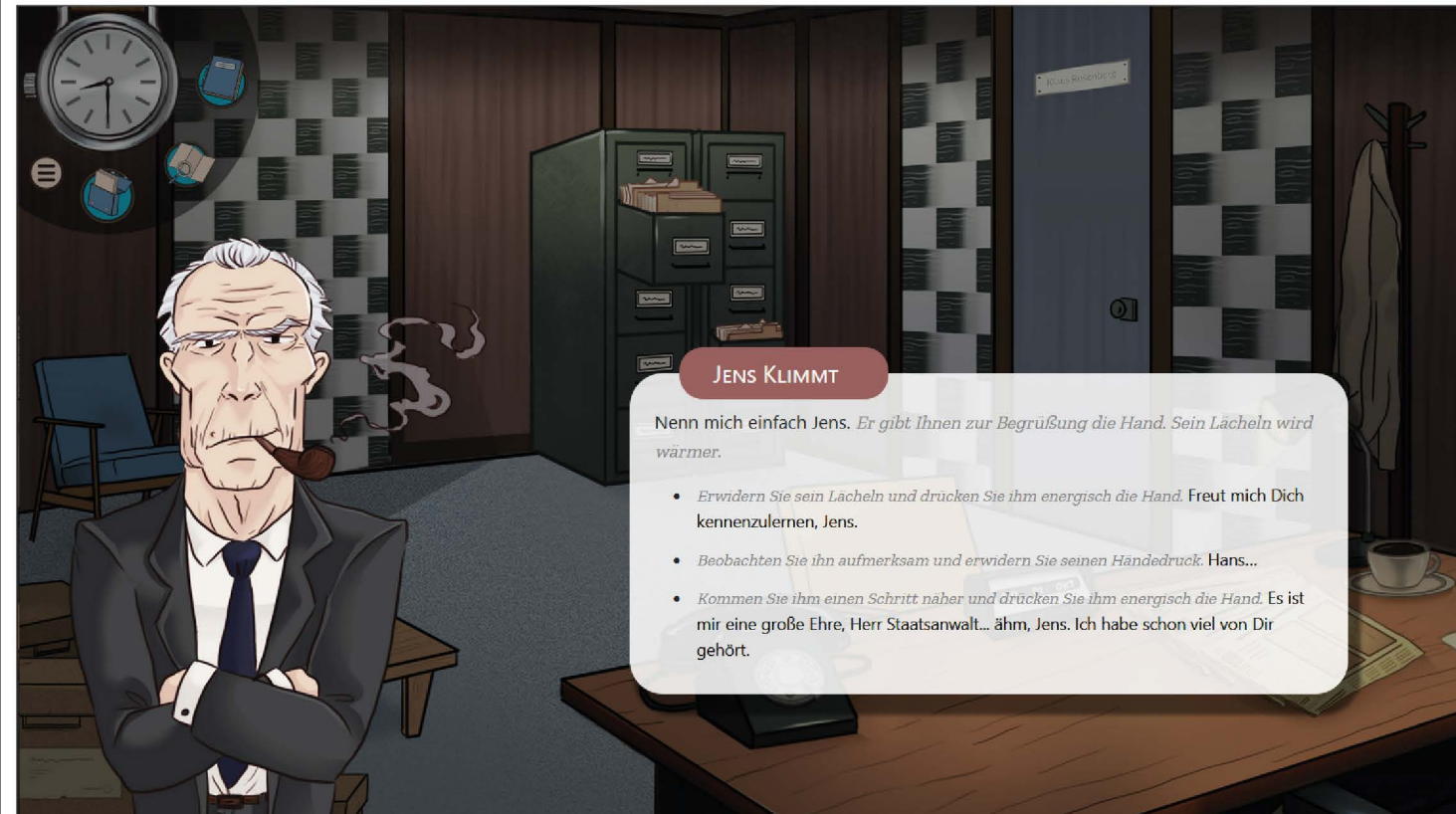
Türen zum Durchgehen zu einem anderen Raum



und **die Hand** öffnet ein zusätzliches Menü, z.B. Telefon.



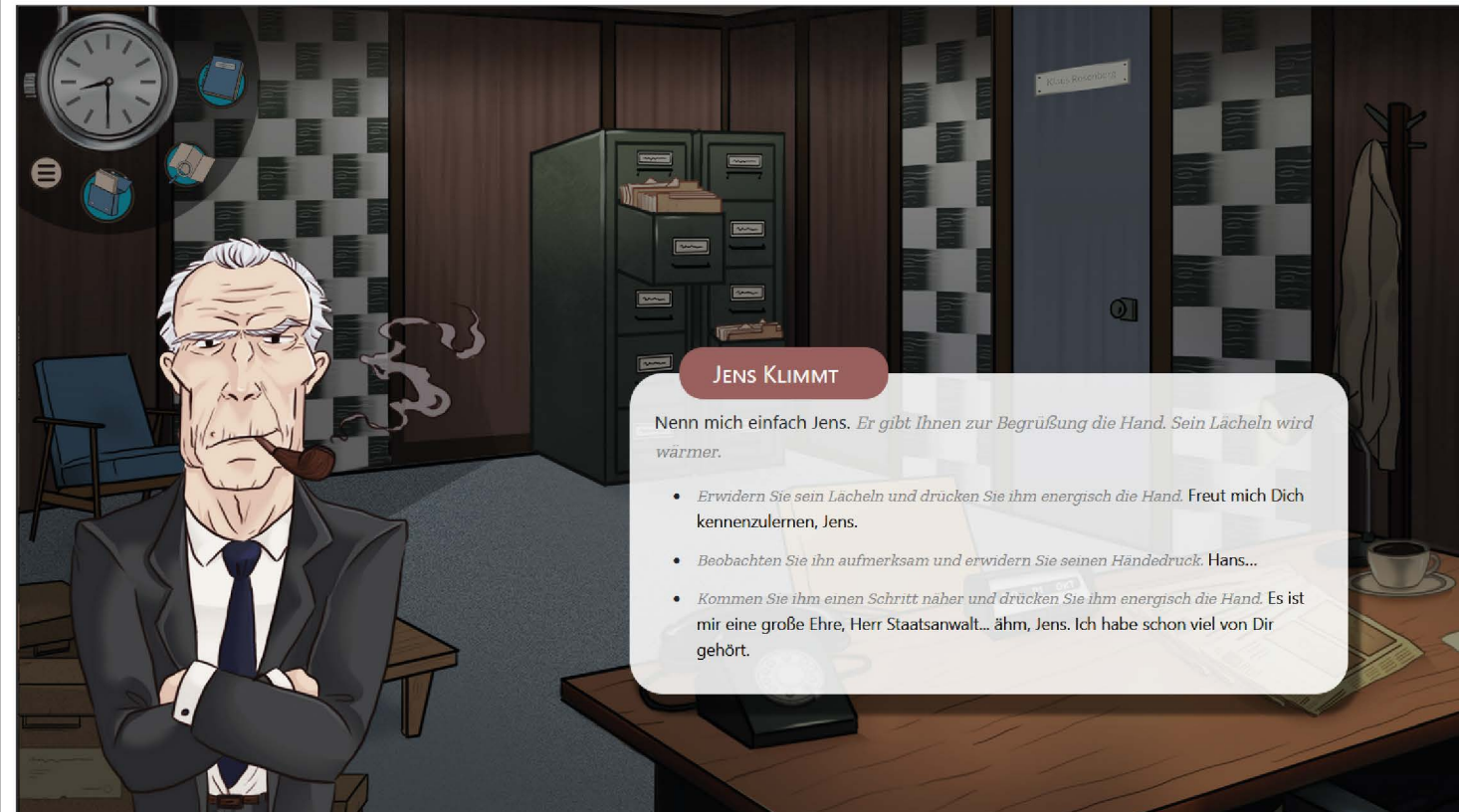
GESPRÄCHE MIT SPIELFIGUREN



Während des Spiels führen wir **mehrere Gespräche**. In jedem werden wir Entscheidungen treffen müssen, welche auf den Verlauf des Spiels Auswirkungen haben werden.

Die Entscheidungen müssen gut überlegt werden, da diese **nicht mehr verändert werden können**.

AUSWAHL EINER ANTWORT



Um eine Entscheidung zu treffen und eine Antwort zu wählen **müssen wir während des Gesprächs mit der Maus eine Antwort auswählen und anklicken.** Dadurch kann das Gespräch weitergeführt werden.