300034535
UBISOFT - Complejo EUROPA EMPRESARIAL
Rozabella 2 - Edificio Berlín. Planta 2. Zona A - 28230 Las Rozas - MADRID

PC DVD-ROM

CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION™

LA CONSPIRACIÓN

INSTALL KEYCODE

ÍNDICE

Primeros pasos 2
Controles 3
Presentación 3
El juego 4
Servicio de Atención técnica 13
Garantía 14

PRIMEROS PASOS

Instalación

INSTALAR CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION™: LA CONSPIRACIÓN

Para instalar CSI™: La conspiración, inserta el DVD en el ordenador y selecciona Instalar en la pantalla de inicio.

DESINSTALAR CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION™: LA CONSPIRACIÓN

Hay varias formas de desinstalar CSI™: La conspiración:

Haz clic en el menú Inicio y selecciona CSI™: La conspiración (por defecto: Todos los programas, Ubisoft, CSI™: La conspiración) y después selecciona Desinstalar.

Inserta el DVD en el ordenador y selecciona Desinstalar en la pantalla de inicio.

Selecciona Agregar o quitar programas en el Panel de control, selecciona CSI™: La conspiración y haz clic en Quitar.

Menú de inicio

Inicia sesión con tu cuenta de Facebook para publicar automáticamente en tu muro los premios que consigas en CSI™: La conspiración. Podrás desactivar esta opción cada vez que inicies el juego o si cambias este ajuste en tu cuenta de Facebook.

Menú principal

Elegir caso: empieza una nueva partida por el primer caso, Muerte dulce. Al terminar un caso, desbloquearás uno nuevo. Podrás elegir entre investigar el nuevo caso o volver a jugar un caso anterior para conseguir una clasificación mejor. En cada caso también podrás cargar una de las tres partidas guardadas o la última partida guardada de forma automática.

Continuar: continúa la partida guardada más reciente. La retomarás en el lugar en el que la dejaste.

Opciones: ajusta los niveles de sonido/vídeo, el modo tutorial, los subtítulos y el nivel de pistas.

Créditos: muestra los créditos de producción del juego.

Salir: sal de la partida y cierra el juego.

Nota: durante la partida, podrás volver al menú principal si abres la PDA, eliges Opciones y, después, Menú principal.

CONTROLES

Botón izquierdo del ratón: seleccionar o activar (incluye selección de objetos, avanzar, hablar con personajes, usar herramientas y pulsar botones).

Botón derecho del ratón: volver al menú o pantalla anterior.

Barra espaciadora: omitir una conversación.

Tecla Esc: abrir la PDA.

PRESENTACIÓN

Las Vegas se ha convertido en el centro de operaciones de un peligroso cártel de droga, en el que incluso participa el propio FBI. El equipo CSI, en colaboración con el agente especial del FBI Gene Huntby necesita de tu experiencia como investigador criminal para detener a la Reina de la Colmena, una peligrosa narcotraficante que podría estar detrás de una serie de espantosos crímenes. Visita escenas del crimen, interroga a sospechosos y sigue las pistas para detener a la Reina. Pero ten cuidado: nadie está fuera de su alcance...

EL JUEGO

Cada caso comienza en la escena del crimen, lugar en el que el capitán Jim Brass os informará sobre el caso a ti y a tu compañero. Podrás conversar con tus compañeros CSI para conocer sus opiniones, o bien comenzar a procesar la escena del crimen. Procura interrogar a todas las personas que veas: es posible que te proporcionen información vital para tu investigación.

Investigar una escena del crimen

MIRAR A TU ALREDEDOR

Algunos escenarios te permiten mirar a tu alrededor. En estos casos, aparecerán unas flechas en los lados izquierdo y derecho de la pantalla. Cuando el cursor esté cerca del borde izquierdo de la pantalla, la vista se desplazará hacia la izquierda. Cuando el cursor esté cerca del borde derecho de la pantalla, la vista se desplazará hacia la derecha.

EXAMINAR CON ATENCIÓN

El cursor se convertirá en una flecha hacia delante cuando pase sobre algo que se pueda examinar con atención. Selecciona un objeto o un área mientras se muestre esta flecha para acercarte más.

INTERACTUAR CON OBJETOS

El cursor se convertirá en una mano cuando pase sobre algo con lo que puedas interactuar. Por ejemplo, puede que tengas que abrir una puerta o recoger una prueba.

AJUSTAR LA VISTA

Si miras desde cerca algunos objetos, podrás mover el cursor hacia el borde izquierdo o derecho de la pantalla para ajustar la vista y verlos mejor. Inspecciona objetos desde todos los ángulos: es una buena forma de descubrir nuevas pruebas.

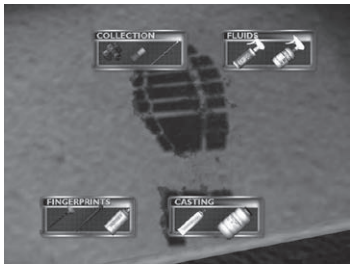
ALEJAR LA VISTA

Cuando termines de inspeccionar algo con atención, es probable que quieras volver a la vista normal. Para alejar la vista después de acercarla, selecciona el botón Volver de la interfaz o haz clic con el botón derecho del ratón. En algunos casos será necesario alejar la vista varias veces para volver a la vista de la escena principal.

Recoger pruebas

ABRIR EL KIT DE HERRAMIENTAS

Si estás lo suficientemente cerca de un objeto para examinarlo con una herramienta forense, el cursor se convertirá en un kit de herramientas. Haz clic para abrir el kit y selecciona un tipo de herramienta. Podrás examinar muchos objetos de un escenario, aunque algunos no contendrán pruebas y no será necesario que uses una herramienta forense.



USAR UNA HERRAMIENTA

El kit de herramientas se abrirá en cuatro opciones forenses y la prueba se mostrará en el centro. Las cuatro opciones son: recogida, fluidos, huellas y molde. Para recoger algunas pruebas primero tendrás que descubrirlas por medio de una de estas opciones. Elige la opción que necesites y se seleccionará automáticamente una herramienta concreta.

Recogida: usa esto para sacar una foto o recoger sustancias como polvo o sangre.

Fluidos: usa esto para buscar muestras de fluidos ocultas, como sangre que se haya limpiado.

Huellas: usa esto si crees que se pueden recoger huellas.

Molde: usa esto para sacar el molde de una huella; por ejemplo, de un zapato o un neumático.

Para usar una herramienta, haz clic o mantén el botón izquierdo del ratón mientras pasas por el área que quieras examinar.

HERRAMIENTAS DEL KIT

Estas son las herramientas disponibles para usar en el kit:

Cámara: la cámara se utiliza para documentar la escena del crimen y recoger pruebas visuales. Suele ser la primera herramienta que se usa en cualquier escena del crimen.

Solución adhesiva: adhesivo que se utiliza para recoger polvos, como restos de pólvora o pequeñas cantidades de sustancias controladas.

Algodón: se utiliza para tomar muestras limpias de líquidos o líquidos secos.

LCV (Violeta de genciana): cloruro de hexametil-p-rosanilina o acelerante líquido. Reacciona con la sangre, incluso si solo quedan restos. Se utiliza para identificar cantidades pequeñas de sangre.

Luminol: compuesto quimioluminiscente que reacciona al hierro de la hemoglobina, provocando que los restos de sangre emitan una luz de color azul verdoso incluso si la superficie se ha limpiado.

Polvo para huellas dactilares: se utiliza junto con un cepillo de huellas dactilares para encontrar huellas en superficies lisas. Aunque el polvo para huellas dactilares suele ser negro, existe polvo para huellas dactilares de varios colores: blanco, rosa, verde, etc. Los distintos colores se utilizan para crear contrastes en objetos cuyas huellas no se verían si se usase polvo negro.

Polvo magnético: se utiliza para encontrar huellas en superficies porosas como madera, poliestireno o superficies pintadas. Se suele acompañar de un cepillo magnético para analizar huellas en superficies verticales y horizontales.

Ninhidrina: sustancia química que se usa para encontrar restos de huellas en superficies porosas como papel, al reaccionar con los aminoácidos de las huellas dactilares.

Mikrosil™: masilla espesa para crear moldes de marcas de herramientas.

Marco y yeso: marco metálico que se llena con yeso y se utiliza para tomar muestras de huellas de zapatos, pies y neumáticos en una escena del crimen.

HERRAMIENTAS AUTOMÁTICAS

Estas herramientas se utilizarán automáticamente cuando recojas algunas pruebas:

Guante: guantes de látex que se usan para recoger pruebas sin contaminarlas.

Pinzas: se usan para recoger pruebas peligrosas o pequeñas.

Cinta adhesiva: vinilo adhesivo para recoger polvos o pruebas diseminadas. También puede usarse para recoger huellas dactilares o de zapatos en superficies duras.

Hablar con sospechosos

Con frecuencia interrogarás a sospechosos con el fin de obtener información fundamental para el caso. Algunas conversaciones se inician automáticamente al entrar en una habitación o procesar una prueba. Otras conversaciones tendrás que iniciarlas tú. Para empezar una conversación, mueve el cursor sobre el sospechoso o el CSI y haz clic cuando el cursor se convierta en un globo de diálogo.

Durante una conversación, en la pantalla aparecerán iconos de temas. Al pasar el cursor sobre un icono, se mostrará más información sobre el tema. Las respuestas disponibles dependerán de lo que hayas descubierto en el caso hasta el momento, así que procura volver a hablar con los sospechosos cada vez que descubras nuevas informaciones o pruebas. Selecciona un tema para preguntar sobre él. La información que descubras en las conversaciones se guardará en el dosier del caso al que podrás acceder desde la PDA.

Nota: pulsa la barra espaciadora mientras alguien habla para omitir lo que esté respondiendo en ese momento.

INTERROGAR A SOSPECHOSOS

Cuando un sospechoso se relacione con el crimen, el capitán Brass llevará al sospechoso al departamento para que puedas realizar un interrogatorio completo. Durante este interrogatorio, los sospechosos podrán responder con testimonios refutables. En estos casos aparecerá el botón Refutar, que te permitirá rebatir dicho testimonio.

Si seleccionas este botón, aparecerá un menú con pruebas relevantes. Elige la prueba que se contradiga con el testimonio del sospechoso. Si consigues refutar el testimonio, el sospechoso cambiará su declaración. Si te equivocas al elegir una prueba, tu compañero te dará un aviso. Si presentas demasiadas pruebas equivocadas, tu compañero CSI te sacará del interrogatorio y tu estadística de astucia bajará.

Hay dos situaciones en las que el botón Refutar estará disponible pero no podrás usarlo.

Si el sospechoso miente pero no dispones de pruebas para refutar su testimonio. Si esto ocurre, vuelve a la sala de interrogatorios después de haber encontrado y procesado la prueba correcta.

Si el sospechoso dice la verdad. Nunca podrás refutar un testimonio auténtico.

Usar la PDA

Tu PDA te permite usar todos los recursos a tu disposición como CSI. Úsala para examinar las pruebas que hayas recogido, para revisar el dosier del caso, desplazarte a otro lugar y ajustar las opciones de juego. Para abrir la PDA, pulsa la tecla Esc o selecciona el icono de la PDA en la interfaz.

Nota: cuando la PDA se actualice con objetos que tengas que revisar (por ejemplo, con una nueva prueba), el icono correspondiente de la PDA se mostrará con un círculo amarillo con el número de nuevos objetos.

PRUEBAS

Aquí podrás ver información detallada sobre las pruebas recogidas hasta el momento. Pasa el cursor sobre un objeto de la lista para ver su información. Las pruebas que hayan sido procesadas por completo llevarán una marca de verificación para indicarte que no puedes hacer nada más con ellas. Recoger objetos es solo el primer paso: estos suelen contener restos de pruebas. Por ejemplo, una pistola puede contener huellas; en una prenda de vestir puede haber sangre o cabellos, etc.

Selecciona uno de los objetos que hayas recogido para inspeccionarlo con más detalle. Pulsa y mantén el botón izquierdo del ratón en el visor de pruebas (o mueve el cursor hacia un borde de la pantalla) para girar el objeto. Si encuentras restos de pruebas en un objeto, también podrás recogerlos con el kit de herramientas.

LUGARES

A medida que avances en la investigación, se desbloquearán nuevos escenarios. Además, tendrás que visitar las instalaciones del CSI para utilizar el equipo del laboratorio, obtener órdenes de registro o interrogar a los sospechosos. Tendrás que ir al depósito de cadáveres para que el Dr. Robbins te entregue los resultados de una autopsia. Puede que allí también tengas que recoger pruebas adicionales de un cadáver.

DOSIER DEL CASO

Revisa el dosier del caso con frecuencia para obtener nuevas ideas sobre tu investigación.

Tu objetivo en curso estará siempre visible en la parte superior de la interfaz.

El dosier del caso actualiza dinámicamente las pestañas Víctima y Sospechosos cada vez que descubras nueva información sobre ellos.

La pestaña Estadísticas te muestra tu clasificación en tres áreas de experiencia, así como tus avances en distintos premios.

Cuando recojes y proceses pruebas, se mostrarán breves vídeos en los que aprenderás a reconstruir los hechos de un crimen a partir de las pruebas disponibles. Estos vídeos se guardan en la sección Reconstrucciones.

Si has recibidos correos (Pistas) de otros CSI, podrás verlos en la sección Email.

OPCIONES

El menú Opciones te permite gestionar los ajustes del juego y las opciones de sonido/vídeo, guardar la partida, volver al menú principal para jugar en un caso ya completado y salir de la partida.

La sección Guardar/Cargar contiene un espacio de autoguardado y otros tres espacios para guardar la partida de forma manual.

La partida se guardará de forma automática en algunos puntos clave de la historia, cada vez que visites el laboratorio del CSI, al salir del menú Opciones de la PDA y al volver al menú principal.

Para volver a la partida desde el menú Opciones, haz clic con el botón derecho del ratón.

Manipular pruebas

El laboratorio es el lugar en el que el equipo CSI guarda su equipo de última generación para analizar pruebas y descubrir información. Para ir al laboratorio, selecciónalo en el menú Lugares de la PDA.

Para empezar a analizar pruebas, entra en el laboratorio de materiales o en el laboratorio de datos.

Elige una estación de trabajo para acercarte y vuelve a seleccionarla para usarla.

Cuando uses una máquina del laboratorio, el botón Ayuda te describirá cómo funciona; a veces lo hará con un vídeo.

Cuando una prueba se haya analizado al máximo, aparecerá con una etiqueta en el visor.

Nota: por norma general, debes buscar pruebas en todos los objetos que encuentres.

LABORATORIO DE MATERIALES

El laboratorio de materiales se compone de varios equipos:

Análisis químico: esta máquina te permite identificar los elementos químicos de una sustancia, basándose en el análisis espectral de su composición. Usa el botón Prueba para añadir una muestra de tu prueba y después selecciona Buscar para obtener una lista de elementos de la base de datos que pueda contener tu sustancia. Marca las casillas de los distintos elementos hasta que uno coincida con tu muestra. Selecciona Confirmar para ver el resultado. También puedes comparar dos muestras de tu prueba.

Análisis de ADN: esta máquina puede comparar una muestra desconocida con otra conocida o con ADN de delincuentes de la base de datos. Usa el botón Prueba para añadir una muestra de tu prueba y después selecciona Buscar en la base de datos o elige Prueba para añadir una segunda muestra de tu prueba. Tendrás que arrastrar las cadenas de ADN desde la muestra desconocida y soltarlas sobre la muestra conocida para compararlas. Selecciona Confirmar para completar el análisis.

Microscopio: te permite examinar pruebas con un grado máximo de detalle. También puedes usarlo para comparar dos muestras de tu prueba. Selecciona el botón Prueba para añadir un objeto. Ajusta el aumento (x10, x60 o x200) y el enfoque hasta que encuentres lo que buscas. Suelta el control del foco cuando hayas descubierto la prueba para completar el análisis.

Análisis de documentos: esta máquina te permite aislar distintas tintas utilizadas en el mismo documento. Usa el botón Prueba para añadir un documento de tus pruebas. Ajusta los deslizadores de frecuencia de luz de la derecha para ver diferentes tintas. Cuando los tres deslizadores estén en la posición correcta, podrás leer el texto oculto.

Comparación macroscópica: usa esta máquina para comparar pruebas grandes como fotos, moldes u objetos. Usa el botón Prueba para añadir un objeto y después selecciona el botón Prueba de la derecha para añadir un segundo objeto.

Mesa de montaje: usa este espacio de trabajo para unir fragmentos con los que recomponer una prueba que pueda seguir analizándose.

LABORATORIO DE DATOS

El laboratorio de datos se compone de varios equipos:

Huellas: busca en la base de datos de huellas dactilares para identificar una huella que hayas encontrado, o compara una huella desconocida con una conocida. Tras añadir una huella, selecciona Preparar búsqueda para obtener una vista aumentada de la huella desconocida. Encuentra hasta cinco minucias (áreas exclusivas, como finales o puntos de división de la huella) y después selecciona Buscar para encontrar posibles coincidencias. Selecciona un resultado para que aparezca en la ventana de la derecha. Para buscar coincidencias, arrastra la huella parcial a un cuadrante que concuerde con la huella conocida de la derecha.

Base de datos médica: durante tu investigación, es probable que tengas que revisar el historial médico de algún sospechoso, mediante el uso de su identificador médico o de su nombre. Usa el botón Prueba para seleccionar la información de tu prueba y después pulsa Buscar para ver los resultados.

Análisis informático: puedes usar esta máquina para determinar el contenido de un disco duro informático o un portátil. Usa el botón Prueba para seleccionar el objeto y después selecciona Buscar.

Análisis audiovisual: usa esta estación de análisis para escuchar pruebas sonoras o ver pruebas en vídeo. En la estación de sonido podrás seleccionar un segmento del sonido para aislarlo y compararlo. Selecciona Confirmar para completar el análisis.

Trabajar con tu equipo

Parte del éxito del CSI reside en su eficaz trabajo en equipo. Si durante una investigación piensas que has llegado a un callejón sin salida o simplemente no sabes qué hacer, cuentas con varias opciones a tu disposición:

Puedes empezar por buscar a tu compañero CSI del caso y hablar con él. Es muy probable que te comente algo que te permita avanzar en la investigación.

Si sigues necesitando información, abre la PDA y revisa el dosier del caso. Allí podrás encontrar tu objetivo en curso e información detallada sobre el caso, incluida una ficha de la víctima y de todos los sospechosos.

Por último, en el dosier del caso también encontrarás los correos que te haya enviado Catherine o un compañero CSI. Estos correos suelen contener información de gran ayuda sobre el caso y son un buen recurso cuando no sepas qué hacer.

Completar un caso

Órdenes

Para completar un caso, tendrás que recoger y analizar información y pruebas suficientes para detener a un sospechoso. Cuando la orden de arresto esté disponible, ve al despacho del capitán Brass para que traigan al sospechoso. Es posible que necesites distintas órdenes para cada sospechoso: de interrogatorios, de registro y, finalmente, de arresto. Cuando una orden esté disponible gracias a las pruebas que hayas procesado, el objetivo que se muestra en el dosier del caso cambiará para indicártelo.

Evaluación y estadísticas

Al final de cada caso obtendrás una evaluación detallada que se basará en lo bien que hayas resuelto el caso. Recibirás premios por completar distintas misiones en cada caso, como ayudar a tus compañeros CSI en el laboratorio o al acordarte de revisar el dosier del caso. Aparecerá un aviso en pantalla cada vez que obtengas un nuevo premio.

Además, tu eficacia en tres áreas clave se reflejará en estas estadísticas:

Habilidad: esta estadística refleja tu habilidad para usar las máquinas del laboratorio, en forma de porcentaje de éxitos sobre intentos. Se tendrán en cuenta todas las operaciones, desde colocar una cadena de ADN de una muestra no identificada en una identificada hasta elegir el compuesto de un químico.

Astucia: aquí se tiene en cuenta tu habilidad para presentar pruebas, ya sea para conseguir una orden o para refutar un testimonio durante un interrogatorio. También se muestra en forma de porcentaje.

Meticulosidad: el porcentaje de las áreas que hayas visitado de cada caso.

Vuelve a jugar un caso ya completado para mejorar tu puntuación en las tres categorías y obtener una evaluación superior.

CSI: Crime Scene Investigation™: La conspiración

CSI: Crime Scene Investigation in USA is a trademark of CBS Broadcasting Inc. and outside USA is a trademark of Entertainment AB Funding LLC. CBS and the CBS Eye Design TM CBS Broadcasting Inc. ©2000 - 2010 CBS Broadcasting Inc. and Entertainment AB Funding LLC. All Rights Reserved. Software © 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Game engine © Telltale Inc 2010 All Rights Reserved.

SAT (Servicio de Atención Técnica)

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita **www.ubisoft.es** y acude en primer lugar a la sección de **Soporte.**

Si consultas el **Centro de Soluciones**, obtendrás las mismas respuestas que si llamaras por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de **Formular pregunta**, dentro del **Centro de Soluciones**, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a viernes de 12:00 a 20:00 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

GARANTÍA

El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida esta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.

UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.

En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.

En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de esta, de conformidad con la citada ley.

El comprador reconoce expresamente:

Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.

Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.

UBISOFT, S.A. no será responsable:

Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.

Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.

Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.

Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.

Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.

Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.

UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.

NOTAS