

Erweitere dein Spielerlebnis mit



- Sammle Units während du Ubisoft-Spiele spielst
- Schalte zusätzliche Spielinhalte frei
- Teile Inhalte mit deinen Freunden
- Hol dir Hilfe, um Spiele zu meistern
- Lade dir neue Inhalte herunter

direkt in **deinem Spiel**  
oder auf **[www.uplay.com](http://www.uplay.com)**

Uplay, the Uplay logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment. © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Einige Dienste sind bei Spielveröffentlichung möglicherweise noch nicht verfügbar. Ein High-Speed-Internetzugang ist Voraussetzung für den Zugriff auf Online-Inhalte und Online-Spiele. Das Anlegen eines Ubisoft-Kontos ist Voraussetzung, um Zugang zu Uplay zu erhalten. Um ein Ubisoft-Konto ohne alterliche Zustimmung zu eröffnen muss man mindestens 13 Jahre alt sein. Ubisoft behält sich das Recht vor, den Zugang zu Online-Inhalten mit einer Frist von 30 Tagen zu unterbrechen oder einzustellen. Die Informationen dazu werden auf der Internetseite [www.uplay.com](http://www.uplay.com) veröffentlicht. Für weitere Informationen zu Nutzungsbedingungen und Updates besuchen sie bitte [www.uplay.com](http://www.uplay.com).

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

300042914



# NCIS™

BASIEREND AUF DER TV-SERIE



 **WARNUNG** Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), um Ersatzhandbücher zu bekommen.

#### **Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen**

##### **Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

# INHALTSVERZEICHNIS

SPIELSTEUERUNG.....	2
MIT XBOX LIVE VERBINDEN .....	2
EINLEITUNG.....	3
HAUPTMENÜ.....	3
DAS SPIEL.....	3
BEFRAGUNGEN UND VERHÖRE.....	6
FORENSIK MIT ABBY.....	7
COMPUTER-RECHERCHE MIT McGEE .....	9
AUTOPSIE MIT DUCKY .....	10
UBISOFT-KUNDENDIENST .....	12
GARANTIE.....	13

# SPIELSTEUERUNG

## Xbox 360 Controller



### Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

#### Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

#### Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

# EINLEITUNG

Die Sonne ist noch nicht aufgegangen, doch das NCIS-Team arbeitet schon wieder an einem Fall. Ein Kasino in Atlantic City wurde in den frühen Morgenstunden ausgeraubt. Zwei Wachen wurden dabei erschossen. Einer von ihnen war ein Marine-Reservist. Ein ganz normaler Fall, wie es zunächst scheint, doch als weitere Details ans Licht kommen, wird die Sache interessant. Untersuchen Sie Tatorte, verhören Sie Verdächtige, verfolgen Sie Kriminelle mit nichts weiter als ihren Handy-Daten, und bringen Sie schweigsame Zeugen mit Ihren überragenden Verhörmethoden zum Reden, um den Verbrechern auf die Spur zu kommen und sie zu erwischen, bevor sie wieder zuschlagen können.

## HAUPTMENÜ

**Spiel starten:** Beginnen Sie hier, wenn Sie nicht schon einen gespeicherten Spielstand haben. Wenn Sie auf diesen Menüpunkt klicken, erstellen Sie einen neuen Speicherplatz.

**Ep. (1-4):** Wenn Sie bereits einen gespeicherten Spielstand haben, wählen Sie diese Option.

**Episode wählen:** Wenn Sie es bereits über Episode 1 hinaus geschafft haben, so gibt Ihnen dieser Menüpunkt die Möglichkeit, ältere Episoden aufzurufen, um sie noch einmal zu spielen.

**Optionen:** Passen Sie Ihre Einstellungen für Ton und Untertitel an.

**Mitwirkende:** Wählen Sie diesen Punkt, wenn Sie sich anschauen möchten, wer bei dem Spiel mitgewirkt hat. Sobald eine Story neu gestartet oder geladen ist, erscheint ein neues Menü.

**Hinweis:** Während des Spiels können Sie zum Hauptmenü zurückkehren, indem Sie mit START das Pausenmenü aufrufen und dort „Verlassen“ wählen.

## DAS SPIEL

Wie in der TV-Serie verläuft das Spiel in Episoden. Nach der Einleitung einer jeden Episode versammelt sich das Team im Mannschaftsraum, wo Gibbs den neuen Fall vorstellt.

Jeder Fall beginnt am Tatort, wo das NCIS-Team die nötigen Beweismaterialien sammelt, um den Fall zu lösen. Die Beweisstücke vom Tatort werden von Abby in ihrem Labor untersucht oder, falls Computer-Recherche nötig ist, von McGee.

### Tatorte untersuchen

#### Bewegen



Wenn der Pfeil-Cursor angezeigt wird, drücken Sie **A**, um Ihren Charakter zur gewünschten Stelle zu bewegen.





## Näher betrachten

Der Cursor wird zu einer Lupe, wenn Sie auf etwas stoßen, das sich näher betrachten lässt. Drücken Sie **A**, wenn die Lupe angezeigt wird, um eine Nahansicht des Objekts aufzurufen, in der Sie es genauer untersuchen können.



## Mit Objekten interagieren

Ihr Cursor wird zu einer Hand, wenn Sie mit einem Objekt interagieren können.

## Aktionen



Am Tatort können Sie mit **A** bestimmte Aktionen auslösen, wenn der Hand-Cursor zu sehen ist. Dieser Cursor erscheint, wenn Sie auf ein interaktives Objekt stoßen.

Um eine Aktion durchzuführen, müssen Sie den linken Stick benutzen, um ein Objekt anzuvisieren und dann **A** drücken. Halten Sie **A** gedrückt, und führen Sie die Bewegung aus, die Ihnen auf dem Bildschirm angezeigt wird. Manche Aktionen erfordern es, dass Sie mehrere Bewegungen hintereinander durchführen.

## Safe knacken



Befindet sich der Hand-Cursor über einem Safe oder Zahlenschloss, das sich knacken lässt, können Sie die Aktion „Safe knacken“ mit **A** auslösen.

Während dieser Aktion müssen Sie vorsichtig den linken Stick in die Richtung drehen, die Ihnen auf dem Bildschirm angezeigt wird. Ein blinkendes Licht zeigt an, wenn Sie der richtigen Ziffer nahe sind und langsamer werden müssen. Wird das Licht grün, ist die Ziffer eingegeben und Sie können mit der nächsten weitermachen. Sind alle Ziffern eingegeben, öffnet sich das Schloss automatisch.

Drehen Sie den linken Stick in die falsche Richtung, wird die Kombination auf den Anfang zurückgesetzt und Sie müssen neu beginnen.

## Mit Team-Kollegen sprechen



Der Cursor verwandelt sich in dieses Symbol, wenn Sie auf einen Charakter zeigen, der eine wichtige Information für Sie hat. Drücken Sie **A**, um den Dialog auszulösen.

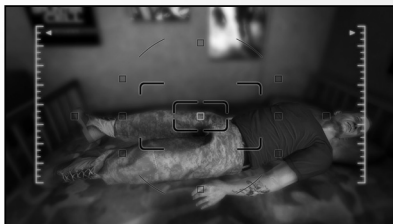


Verwandelt sich der Cursor in diese Sprechblase, so können Sie von Ihrem Team-Kollegen Hinweise darüber erhalten, was Sie am Tatort tun können. Drücken Sie **A**, um den Dialog auszulösen.

## Fotografieren



Wird der Kamera-Cursor angezeigt, so können Sie mit **A** ein Foto machen (über die Fotografier-Ansicht). Um das Objekt zu fotografieren, zielen Sie mit dem linken Stick drauf.

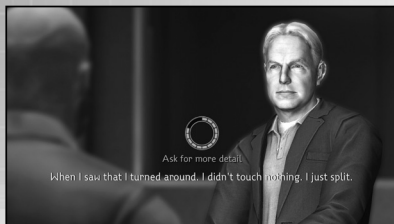


Das Fadenkreuz wird grün, wenn es über dem richtigen Objekt liegt. Sie können mit dem rechten Stick ein- und auszoomen, um das Objekt richtig einzufangen. Die Skalen und Regler am Rand des Bildschirms werden grün, wenn die richtige Zoom-Stufe erreicht ist. Sind Fadenkreuz und Skalen grün, lässt sich die Schärfe einstellen. Halten Sie dazu **A** gedrückt, bis das Quadrat in der Mitte des Bildschirms grün wird. Ein erfolgreich geschossenes Foto wird immer mit einer Beweis-Karte belohnt.

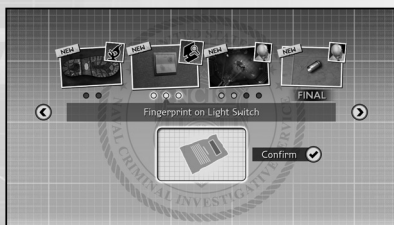
## Befragungen und Verhöre

Das NCIS-Team wird des Öfteren Zeugen und Verdächtige befragen, um wichtige Informationen über den Fall zu sammeln. Diese Dialoge werden automatisch gestartet.

Während einer Befragung müssen Sie den Zeugen im richtigen Moment unterbrechen, um nach mehr Details zu einem bestimmten Thema zu fragen.



Dafür müssen Sie **A** drücken, wenn das Symbol auf dem Bildschirm erscheint. Während eines Verhörs haben Sie neben den Detail-Nachfragen auch die Möglichkeit, den Verdächtigen zu unterbrechen, um seine Aussagen mit bisher gesammelten Beweisen zu vergleichen.



Drücken Sie dazu **A**, wenn der Cursor über einem Beweisstück liegt, um dessen Beschreibung aufzurufen, oder halten Sie **A** gedrückt und ziehen Sie das Beweisstück über das Auswahlfeld.

Bei „Befragungen“ und „Verhören“ können Sie mit **B** Dialoge überspringen, wenn Sie sie bereits gehört haben.



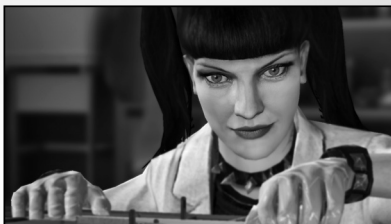
## Forensik mit Abby

Nachdem das Team im Außeneinsatz die Beweismaterialien gesammelt und Befragungen durchgeführt hat, beginnt Abby mit der Laboranalyse. Die Cursor-Funktionen im Labor sind die gleichen wie am Tatort. Um also mit einem Objekt zu interagieren, drücken Sie **A**, wenn der Hand-Cursor erscheint.

Mehrere Aktionen stehen Ihnen zur Verfügung, um das Beweismaterial zu bearbeiten:

### Fingerabdrücke nehmen

Um herauszufinden, wer ein bestimmtes Objekt am Tatort in der Hand hatte, müssen Sie es auf Fingerabdrücke untersuchen. Sie können Abby dabei helfen, Fingerabdrücke zu nehmen, indem Sie die auf dem Bildschirm angezeigten Bewegungen durchführen.



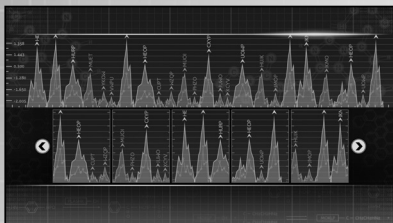
### Fingerabdrücke vergleichen

Haben Sie die Fingerabdrücke von dem Objekt genommen, können diese mit anderen in der Datenbank verglichen werden. Sie können den Fingerabdruck vom linken Bildschirm zum Vergleichen nach rechts ziehen, indem Sie **A** drücken und den linken Stick bewegen, während Sie **A** gedrückt halten. Sie können den Abdruck auch zum Vergleichen drehen, indem Sie den linken Stick drehen.



## Chemische Analyse

Manchmal lassen sich chemische Stoffe am Tatort finden. Mithilfe von Abbys Lieblings-Spektrometer können Sie die Proben untersuchen, um ihre Zusammensetzung zu bestimmen.

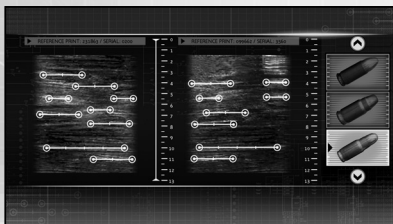


Um das Beweismaterial mit anderen Proben zu vergleichen, ziehen Sie die Probe aus der Datenbank auf den chemischen Fund vom Tatort. Dazu wählen Sie die Probe mit **A** aus und halten den Knopf gedrückt, während Sie den linken Stick bewegen.

## Ballistik

Wenn am Tatort Geschosskugeln gefunden werden, lassen sich diese untersuchen, um herauszufinden, welche Waffe am Tatort verwendet wurde.

Mithilfe einer Vergleichs-Software können Sie die Kugeln vom Tatort mit denen aus der Datenbank vergleichen, um eine Übereinstimmung zu finden.



Ziehen Sie die Kugel vom Tatort auf den Datenbank-Eintrag, indem Sie sie mit **A** auswählen und dann mit gedrücktem Knopf herüberziehen.

# Computer-Recherche mit McGee

Wenn es um Computer-Recherche geht, ist McGee der Beste.

## Datengewinnung

Um an gesicherte Daten heranzukommen, muss sich McGee in geschützte Datenbanken einhacken.

Es gibt dabei drei Arten von Sicherungsmechanismen:

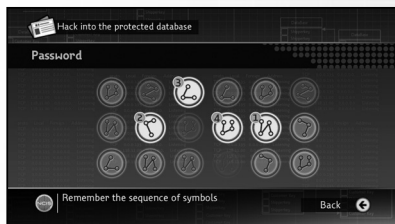
### Zeitfenster

Um diesen Sicherungsschutz zu durchdringen, müssen Sie schnell mit **A** auf die hervorgehobenen Ziffern drücken.



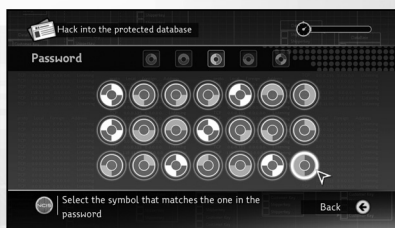
### Erinnerung

Dieses Sicherheitssystem fordert Ihr Erinnerungsvermögen heraus. Sie müssen sich eine Reihe von Symbolen merken und diese mithilfe von **A** wieder eingeben, wenn Sie dazu aufgefordert werden.



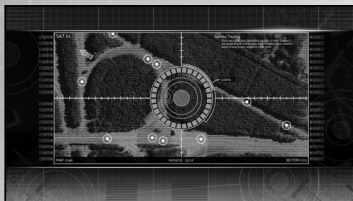
### Muster-Erkennung

In diesem System wird im oberen Bildschirmbereich ein Muster angezeigt. Sie müssen das dazu passende Muster im Eingabebereich finden und es mit **A** anwählen, bevor die Zeit abläuft.



## Satellitenverfolgung

Manchmal muss das NCIS-Team einen Verdächtigen verfolgen, der versucht, sich der Justiz zu entziehen. McGee, ein Computerexperte, benutzt dafür eine Satelliten-Tracking-Software, um den Verdächtigen aufzuspüren.



Um einen Verdächtigen in seinem Auto aufzuspüren und zu verfolgen, muss man ihn stets im Zielsucher des Satelliten halten. Dazu folgen Sie einfach dem Wagen mit dem linken Stick. Es gibt drei Zoom-Stufen: Sie müssen die letzte Zoom-Stufe erreichen, um Ihr Ziel erfolgreich zu verfolgen.

Wenn Sie das Auto verlieren, scannen Sie einfach die weißen Autos mit dem Zielsucher, um das richtige Auto wiederzufinden. Um ein Auto zu scannen, halten Sie einfach den Zielsucher darüber.


## Autopsie mit Ducky



Ducky kann viel über ein Opfer herausfinden, indem er die Leiche untersucht. Helfen Sie Ducky bei der Obduktion, indem Sie mit **A** die Leiche auswählen.

Daraufhin erscheint die Autopsie-Ansicht. Hier können Sie die Kamera drehen, indem Sie den

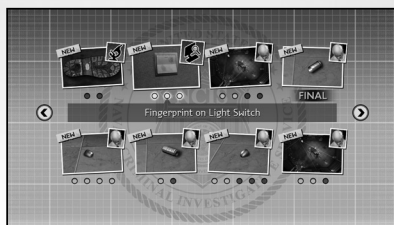


Cursor an den Bildschirmrand bewegen. Eine Autopsie durchzuführen ist der Untersuchung eines Tatorts sehr ähnlich. Sie können die Leiche mit dem Cursor abtasten, um Spuren zu finden. Der Foto-Cursor  erscheint, wenn Sie auf eine Spur gestoßen sind, die sich fotografieren lässt. Drücken Sie **A**, um die Aktion „Fotografieren“ auszulösen, wie auch schon am Tatort. In der Regel müssen Sie mehrere Spuren entdecken, um eine Autopsie zu beenden.

## Ermittlungstafel

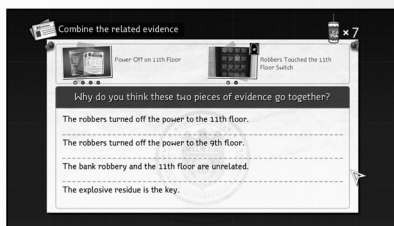
Wenn es Zeit wird, Schlussfolgerungen zu ziehen und Beweise zu kombinieren, zeigt ein Pfeil auf den LCD-Bildschirm, die sogenannte Ermittlungstafel. Drücken Sie mit **A** auf die Ermittlungstafel, um sie aufzurufen.

Auf der Ermittlungstafel müssen Sie zusammenhängende Beweisstücke finden, die sich kombinieren lassen. Hinweise darauf finden Sie in den Beschreibungen der Beweisstücke. Die Beschreibungen lassen sich mit **A** aufrufen.



Um Beweisstücke zu kombinieren, wählen Sie eines aus, halten **A** gedrückt, ziehen es auf ein anderes Beweisstück und lassen **A** dann los.

Wenn zwei relevante Beweisstücke zusammengefügt sind, öffnet sich ein Quiz-Fenster, in dem Sie über die Verbindung zwischen den Beweisstücken befragt werden.



Um das Quiz zu beantworten, wählen Sie mit **A** die richtige Antwort aus. Ist die Antwort richtig, wird die „Beweiskombination“-Animation gezeigt und ein neues Beweisstück erscheint.

# UBISOFT-KUNDENDIENST

## **Kostenlose Kontaktmöglichkeiten**

Auf unserer Kundendienst-Seite finden Sie Antworten auf die am häufigsten gestellten Fragen, Lösungen zu bekannten Problemen und viele Informationen rund um unsere Spiele:

**<http://support.ubisoft.com>**

Sie haben keine Antwort auf Ihre Frage gefunden? Wir sind Ihnen gerne behilflich! Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung, um mit uns Kontakt aufzunehmen:

### **Support-Anfrage:**

Anfragen via Kundendienst-Seite beantworten wir von Montag bis Freitag zwischen 9:00 und 19:00 Uhr. Wählen Sie auf der Kundendienst-Seite Ihr Spiel und klicken Sie auf „**Fragen Sie uns**“. Bitte stellen Sie uns mit Ihrer Anfrage alle relevanten Informationen (z.B. Konsolenversion, genaue Fehlermeldung etc.) zur Verfügung. Nur so sind wir in der Lage, Ihnen gezielt zu helfen.

### **Live-Chat:**

Unser Live-Chat ermöglicht es Ihnen, direkt und unverbindlich mit einem Ubisoft-Support-Mitarbeiter zu chatten. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass komplexere Probleme im Chat nicht gelöst werden können. Wir bieten den Chat ausschließlich für die Themenbereiche an, die auf der Chatseite angegeben sind.

### **Technik-Foren:**

Weitere Tipps und Lösungen können Sie in unseren Technik-Foren erhalten, wo darüber hinaus eine große und kompetente Spieler-Community aktiv ist. Zusätzlich können Sie nicht-technische Fragen in den allgemeinen Foren stellen.

Alle Foren finden Sie unter: <http://forums-de.ubi.com/eve>

## **Kostenpflichtige Kontaktmöglichkeiten**

### **Technische Hotline:**

Ergänzend zu den kostenlosen Support-Angeboten bieten wir Ihnen eine kostenpflichtige telefonische Hotline von Montag bis Freitag zwischen 12:00 und 21:00 Uhr unter der Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) für unsere Spiele an.

Haben Sie bitte Verständnis dafür, dass komplexere Probleme nicht telefonisch gelöst werden können. Wir empfehlen Ihnen, Support-Anfragen grundsätzlich über die Kundendienst-Seite zu stellen.

### **Spiele-Hotline:**

Bei Fragen zum Spielinhalt, Tipps und Tricks können Sie sich unter der Rufnummer 0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) an unsere Spiele-Hotline wenden.

### **Für unsere Kunden aus Österreich stehen folgende Hotline-Nummern zur Verfügung:**

Technische Hotline: 0900 - 060860 (0,28 Euro/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

Tipps und Tricks: 0900 - 510995 (2,17 Euro/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

Wir freuen uns auf Ihren Besuch / Ihren Anruf bei uns!

Ihr Ubisoft-Team



# 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 Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

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 Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, 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 Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

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

# NOTIZEN

EVIDENCE

EVIDENCE

# NOTIZEN

# NOTIZEN

EVIDENCE

EVIDENCE