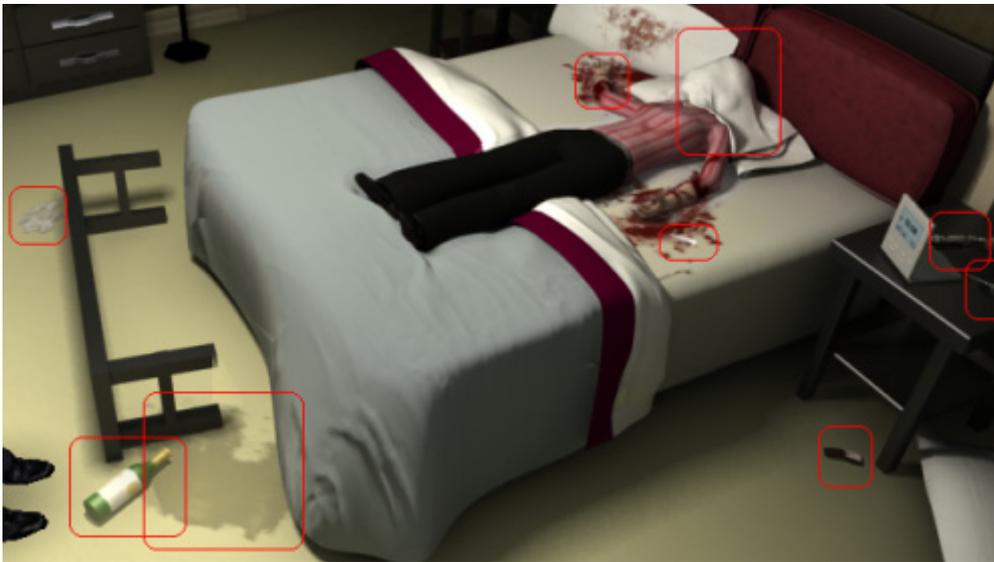


Lisa Stokes

Grundsätzlich gilt auch hier wieder: Alles was gefunden und angesehen wird, muss auch, soweit möglich, analysiert werden, auch wenn wir es vielleicht nicht brauchen, aber so vergisst man wenigstens nichts. Wenn man bei Beweisen, statt auf die Mappe zu klicken, gleich auf das Mikroskop klickt, wandert der Gegenstand automatisch ins Inventar und man spart sich die extra Klickst im Aktenkoffer.

Wir starten im **St. Theodore Hotel** und finden eine Frau vor, die, wie sollte es anders sein, ermordet wurde. Der Mörder wollte es nach Selbstmord aussehen lassen, aber unser Bobby Goren ist ja schließlich nicht auf den Kopf gefallen und merkt sofort, dass es unmöglich Selbstmord sein kann, da beide Schnittwunden an den Handgelenken in ein und dieselbe Richtung ausgeführt wurden.

Zunächst nehmen wir **Lisa** den **Kissenbezug** von Kopf und untersuchen die **Wunde**, dann sehen wir uns den rechten Arm an und sammeln den **Glassplitter** vom Bett ein.



Rechts auf dem Boden finden wir die **Brieftasche** des Opfers, und auf den Nachttisch die **Wohnungs- und Autoschlüssel**, sowie ein paar **Glasscherben**. Vor dem Bett nehmen wir die **Champagner Flasche** und analysieren den **Fleck** auf dem Boden. Ein Stück weiter links sammeln wir die **Papierschnipsel** ein und setzen diese wieder zusammen.



Linke Maustaste drücken und halten zum verschieben, rechte Maustaste zum Drehen, im leichten Schwierigkeitsgrad müssen die Teile nicht gedreht werden.

Ist alles richtig können wir den **Zettel** analysieren. Wir verlassen anschließend das Zimmer nach links, und finden auf dem Tisch im Wohnbereich eine **Preisliste** des Hotels. Wir gehen weiter nach links und hinaus auf den Flur. Hier drehen wir uns um und untersuchen den **Türgriff**, auf dem allerdings keine Einbruchspuren zu finden sind.



Wir folgen dem Gang, gehen weiter nach vorne und finden einen Strauß weißer **Rosen** im Mülleimer. Weiter geht's die Treppe hinunter in die **Lobby**, wo wir uns nach links wenden, um mit dem Empfangschef, **Stephen Finch**, zu sprechen (4 - 4).

Rechts auf dem Tresen steht ein Ständer mit **Prospekten** vom Hotel, von denen wir uns eines mitnehmen. Nun gehen wir weiter nach oben in die Bar und sprechen mit **Alex Chang**, der auch für den Zimmerservice zuständig ist (4 - 5 - 4 - 4 - 2 - 3).

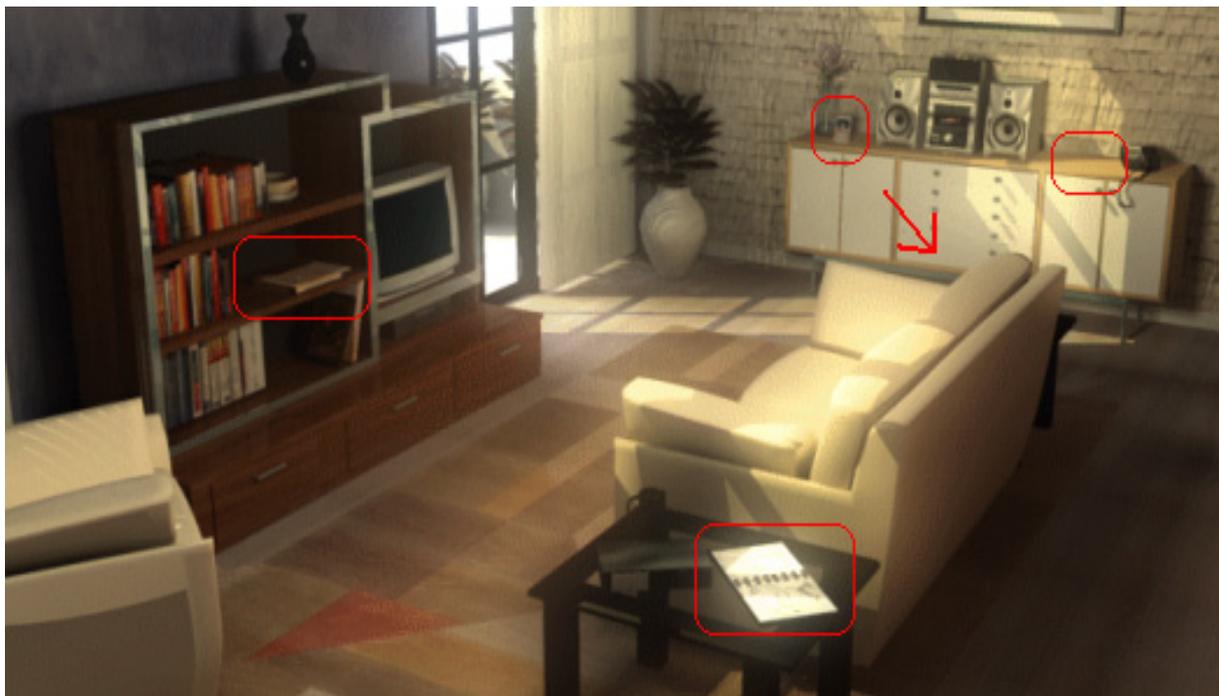
Nun gehen wir wieder zurück und befragen den Concierge, **Xavier Mendoza**, gegenüber vom Empfang (4 - 3). Da uns aber noch etwas fehlt können wir das Gespräch jetzt noch nicht beenden. Aber wir kommen wieder!



Hier sind wir erst einmal fertig und beschließen, uns die **Wohnung** von **Lisa Stokes** anzusehen. Aber zuerst befragen wir die **Nachbarin** (5 - 4 - 3 - 4). Nun gehen wir weiter und öffnen die Wohnungstür mit dem **Schlüssel**, den wir im Hotel gefunden haben.



Gleich links auf der Küchentheke, finden wir einen **Notizblock**, auf dem, ziemlich schwach, eine Nachricht zu erkennen ist. Wir müssen uns also einen **Bleistift** suchen, um den Text lesbar machen zu können. Diesen finden wir ein Stück weiter links, neben dem Telefon und der Anlage, auf einer Kommode.



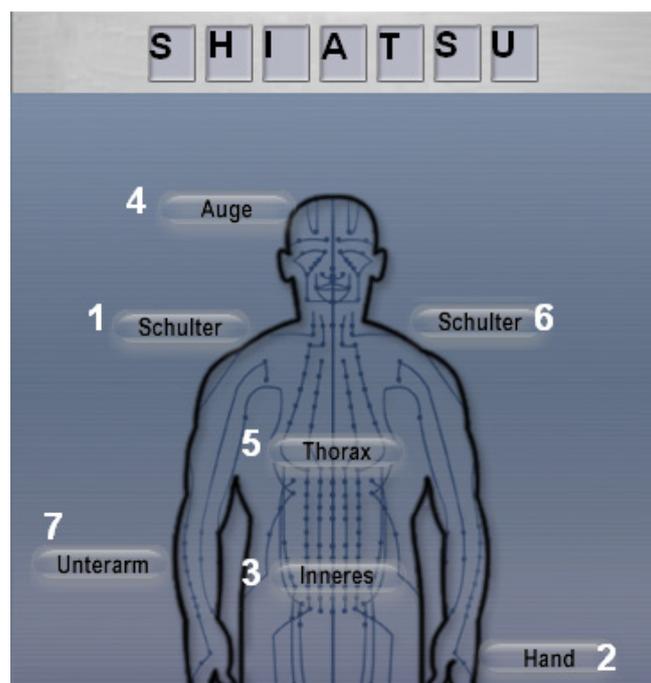
Wir gehen gleich zurück in die Küche und benutzen den **Bleistift** mit dem **Notizblock**. Anschließend sehen wir uns weiter im Wohnzimmer um. Links neben der Anlage steht ein **Foto**, auf dem kleinen Tisch gegenüber finden wir **Konzertkarten**, im Regal ein paar interessante

Bücher, von denen im Moment aber nur eins wichtig ist und zwar „**Shiatsu**“. Auf dem Tisch, links vom Sofa, finden wir noch ein paar **Designskizzen**.

Nun gehen wir nach oben, ins Schlaf- und Arbeitszimmer. Das **Bild** am Treppenaufgang sollten wir uns ganz genau ansehen, das brauchen wir gleich noch. Die Schublade vom Schränkchen neben dem Bett ist noch verschlossen, also sehen wir uns den Rest des Zimmers an.



Rechts auf der Kommode liegt eine **Visitenkarte** von **Renee Vaughn-Deardon**, den wir auch gleich mal anrufen. (5 - 3 - 4) Die Nummer wurde automatisch in unseren PDA unter Auskunft eingetragen. Wir finden noch ein **Foto** und wenden uns dann dem **PC** zu. Leider ist dieser Passwortgeschützt, aber wenn wir uns das Bild so ansehen, könnte das ja etwas mit dem Buch „**Shiatsu**“ aus dem Wohnzimmer zu tun haben. Wir klicken die **Körperteile** in der Entsprechenden Reihenfolge an.

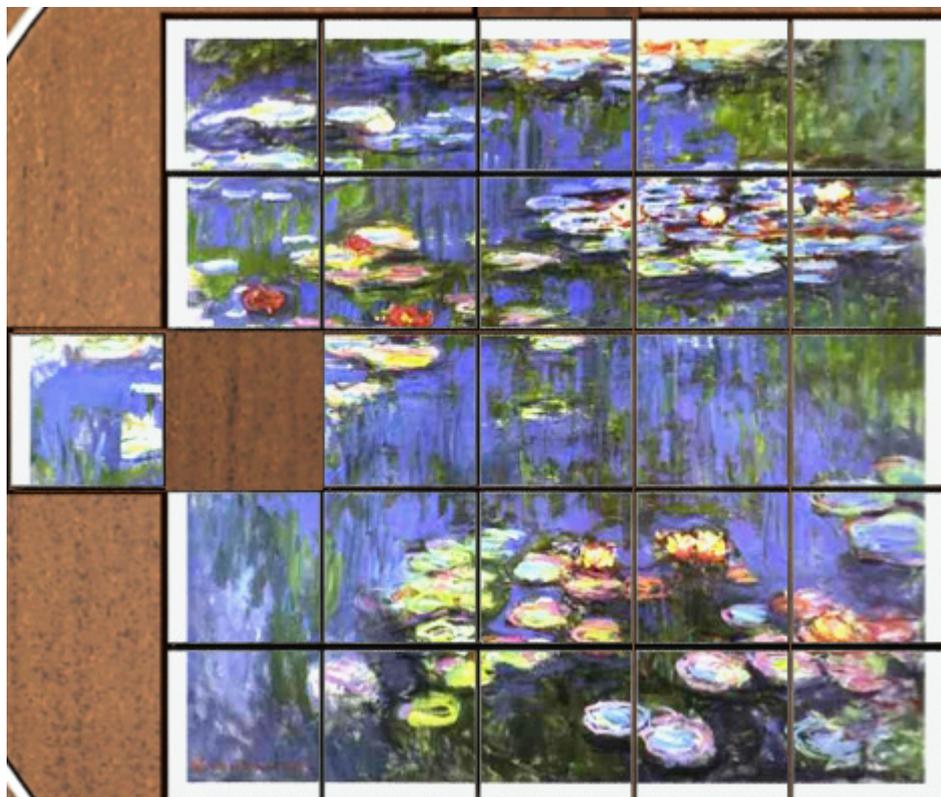


Haben wir alles richtig eingegeben, sehen wir eine **Datenbank** auf dem Schirm. Wir verlassen das Bild und klicken dann noch einmal auf den **PC** um diesen zu analysieren.

Auf dem Regal, links vom Schreibtisch, finden wir einen kleinen **Schlüssel** in einer Schale. Dieser gehört zum Nachtschrank, den wir natürlich gleich öffnen. Wir finden einen kleinen **Kasten**, der sich leider nur durch ein Schiebepuzzle öffnen lässt. Im leichten Schwierigkeitsgrad sind die Randteile mit einem Rahmen versehen, was die ganze Sache erheblich vereinfacht.



Meiner Meinung nach ist es am einfachsten, wenn man sich Reihe für Reihe durcharbeitet. Außerdem wird das Puzzle dadurch leichter, dass es vier freie Felder gibt um Teile zu tauschen.



Wer es trotzdem nicht schaffen sollte, kann sich gerne melden und ein Savegame bekommen.

Im Safe finden wir einen **Liebesbrief** und stecken ihn natürlich ein.

In der Wohnung haben wir nun alles erledigt und begeben uns nun zum **Leichenbeschauer** und informieren uns über die Todesursache. Danach geht's weiter ins **Labor**. Wir holen uns alle fertigen **Berichte** und gehen dann weiter ins **Major Case Squad**.

Wir sehen eine kleine Zwischensequenz und gehen dann zu **Jennifer** in die **Ermittlungsabteilung**. Auch hier bekommen ein paar **Untersuchungsberichte** und können dann alle wichtigen Beweise in unseren **Laptop** eingeben. **Autopsiebericht, Champagnerflasche, Türgriff, Foto vom Handgelenk, Glassplitter, Kissenbezug, Brieftasche und den Teppichfleck**. Schon haben wir unser Profil komplett und können unsere Ermittlungen im **St. Theodore Hotel** fortsetzen.

Täterprofil

Geben Sie Beweise aus Ihrem Inventar ein, um ein Täterprofil anzulegen
Wenn das Profil stark genug ist, geben Sie Personen ein, um deren Verdächtigkeit zu prüfen

Benutzen Sie Inventarobjekte aus dem Eingabekasten

EINGEBEN

Profilstärke

Sehr stark

Tätermerkmale	Täterpersönlichkeit	Tatmotiv
<div style="margin-bottom: 10px;"> <p>Wahrscheinlich Weiß Allgemeine Faktoren des Verbrechens deuten an, dass Täter und Opfer gleicher Herkunft waren: Weiße.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p>Eineltäter Nach der anfänglichen Überwältigung war es einfach, das Opfer festzuhalten.</p> </div> <div> <p>Männlich oder weiblich Kein Anzeichen für gewaltsames Eindringen</p> </div>	<div style="margin-bottom: 10px;"> <p>Organisierter Täter Anzeichen für die gute Organisation des Täters ist die Inszenierung eines Suizids am Tatort.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p>Geringe Mordkenntnisse Hieb des Täters auf den Hinterkopf zeigt mangelnde Kenntnis hinsichtlich der Tötung.</p> </div> <div> <p>Intelligenter Täter Täter schlitze Opfer mit Glasscherbe die Pulsadern auf, entfernte eigene Fingerabdrücke und drückte evtl. die Abdrücke der Toten auf die Glasscherbe.</p> </div>	<div style="margin-bottom: 10px;"> <p>Schamgefühl Der über den Kopf gezogene Kissenbezug kann bedeuten, dass der Täter Scham fühlte.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p>Täter verspürte Wut Schlag auf den Hinterkopf des Opfers deutet die Verübung der Tat im vorübergehenden psychotischen Zustand eines Wutanfalls an.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p>Kein Raub Die am Tatort zurückgelassene Brieftasche mit Geld deutet darauf hin, dass Raub als Motiv ausscheidet.</p> </div> <div> <p>Persönliches Motiv Der nur an einer Stelle verschüttete Champagner kann die Reaktion des Täters auf etwas, dass das Opfer gesagt oder getan hat, gewesen sein.</p> </div>

Wir nehmen den **Bericht über das Hotelprospekt**, zeigen ihn **Xavier** und bringen ihn damit doch zum Reden. (1 - 4 - 3 - 4)

ERMITTLUNG

BEWEIS

OBJEKT
HOTELPROSPEKT

FUNDORT
ST. THEODORE-HOTELHALLE

Nach einer weiteren Zwischensequenz hören wir unsere Nachrichten ab. Die **Eltern von Lisa** sind gerade im **Leichenschauhaus**, das lassen wir und natürlich nicht entgehen, also machen wir uns gleich auf den Weg dorthin.



Wir sprechen zuerst **Gerald** an, der hat aber noch nicht viel zu sagen, also wenden wir uns an seine Frau **Suzanne** (5 - 5 - 4 - 3 - 4 - 5). Dann versuchen wir es wieder bei **Gerald** (3 - 3 - 4). Wir erhalten Infos über einen gewissen **Jerry Fulton**, den wir gleich mal besuchen.

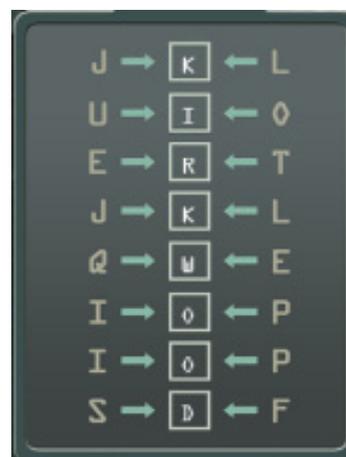
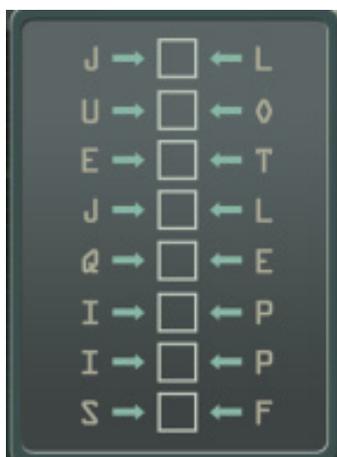
Wir fragen mal vorsichtig bei der **Empfangsdame** an, ob wir ihn sprechen dürfen. Wir dürfen und gehen durch die große Tür gleich links.

Rechts neben der Tür finden wir eine Notiz, die wir einstecken, gehen dann zu **Jerry** und sprechen ihn an (5 - 2).

Haben wir das hinter uns gebracht geht's weiter ins **Labor** und danach direkt zu **Spencer Hastings**, um zu erfahren warum er die schönen **Blumen** in den Müll geworfen hat. (2 - 4)
Viel will er uns allerdings nicht sagen, also gehen wir erstmal weiter zum **Major Case Squad** und dort zu **Jennifer**, die neue **Berichte** für uns hat. Danach gehen wir eine Tür weiter zur **Überwachungseinheit** und lassen uns erzählen, was **Spencer** den ganzen Tag getrieben hat. Bevor er das Land verlässt, stattdessen wir ihm schnell noch einen Besuch ab und zeigen ihm den **Überwachungsbericht**. Er lässt sich schließlich überreden mit ins Büro zu kommen, ist ja auch viel gemütlicher als zwischen Tür und Angel. (1 - 4 - 5 - 3 - 3 - 4)

Wir sehen eine weitere Zwischensequenz und gehen dann wieder zu **Jerry Fulton**. (1 - 4 - 4)

Nun gehen wir wieder zu **Jennifer**, die unsere Hilfe bei der **Adressenliste** braucht.



Dieses „Rätsel“ ist sehr sehr sehr einfach und bedarf eigentlich keiner Beschreibung. Nur für alle Fälle: Es müssen nur die fehlenden Buchstaben eingesetzt werden. Diese finden wir immer zwischen den beiden, die schon vorhanden sind, auf unserer Tastatur.

Wir haben also wieder einen neuen Namen: **Richter Tom Kirkwood**.

Wir sehen uns die **Fotos** im Schrank rechts an, und nehmen sie gleich mit. Weiter unten im Bild finden wir eine **Notiz**, **Zeitschriften** und einen **Aktenkoffer**, alles wird untersucht. Dann reden wir mit dem **Richter** (4 - 3 - 2 - 5)



Wieder bekommen wir einen neuen Namen: **Jenna Kirkwood**. Na dann wollen wir mal sehen was die uns zu erzählen hat. Wir betreten ihr Büro und sehen uns die **Liste**, rechts von der Tür und die **Zeitung** auf dem Tisch an. Danach gehen wir weiter nach rechts.



Hier finden wir, vor der Kommode am Fenster, eine **Tafel** mit Entwürfen, hinter dem Schreibtisch eine **Adressenkartei**, und auf dem Tisch ein **Notizbuch**.



Dann sprechen wir **Jenna** an (4 - 4).

Viel erfahren wir nicht, aber vielleicht erkennt **Xavier Mendoza** ja jemanden auf den **Fotos**, die wir eingesammelt haben, also auf ins **St. Theodor Hotel**. Wir zeigen ihm das **Foto von Jenna und Tom** und er hat uns was zu erzählen (4).

Wir holen uns alle neuen **Berichte** aus der **Ermittlungsabteilung** und dem **Labor** und fahren dann noch einmal zu **Jenna Kirkwood**. Nachdem wir sie angesprochen haben, finden wir uns im Verhörraum wieder. (1) - Dann zeigen wir ihr den Laborbericht von ihrem Notizbuch - (1 - 5 - 4 - 5 - 4 - 5)

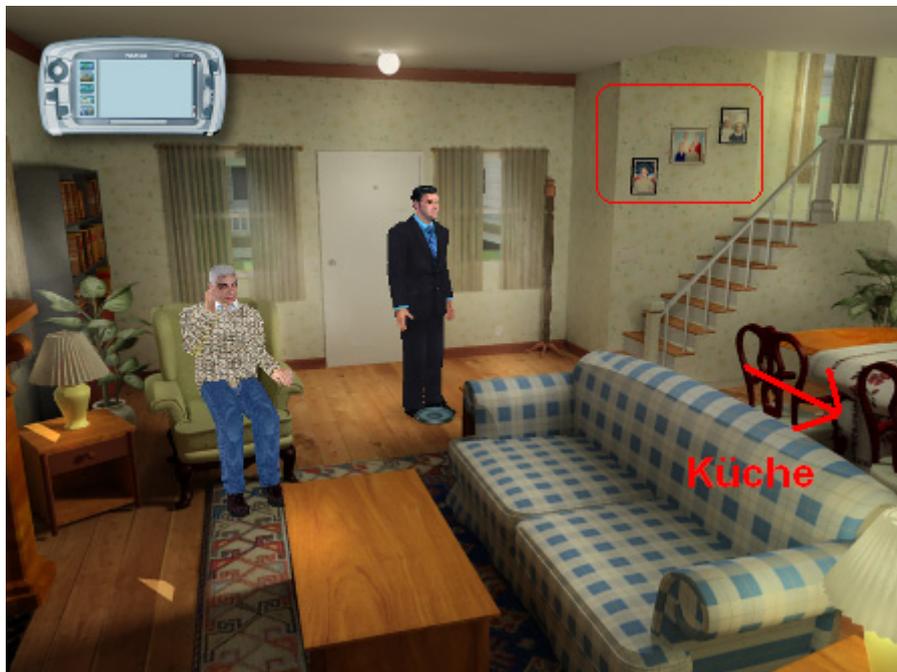
Es folgt eine kleine Zwischensequenz, dann sehen wir nach, ob es neue Nachrichten gibt, und holen uns die entsprechenden **Berichte** ab.

Anschließend überprüfen wir **Suzanne Stokes** als mögliche Täterin mit unserem **Laptop** und holen uns von **Captain Deakins** einen **Durchsuchungsbefehl**.

Dann wollen wir mal sehen, was es dort zu holen gibt. Neben der Treppe hängen ein paar **Bilder**, die wir uns ansehen, anschließend reden wir mit **Gerald** (1 - 5 - 3 - 3 - 3 - 4). Die Unterhaltung wird allerdings nicht beendet, also gehen wir in die Küche und versuchen unser Glück bei **Suzanne**.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>



Im Esszimmer sehen wir uns noch die **Zeitung** auf dem Tisch und die **Notiz** neben dem Telefon an. Die Telefonnummer von Suzannes Schwester, **Marjorie**, wird in den PDA übernommen.



Wir gehen weiter in die Küche. Dort finden wir am Kühlschrank ein **Fischsymbol**, das wir uns unter den Nagel reißen und dann reden wir mal kurz mit **Suzanne** bevor wir den Rest des Hauses auf den Kopf stellen. (5 - 5 - 1 - 5) Auch dieses Gespräch wird nicht beendet.



Wir gehen zurück ins Wohnzimmer, von dort nach oben und dann vorne links in das Zimmer. Auf dem Schreibtisch finden wir eine **Schatulle**, die von einem Harfenspielenden Engel bewacht wird. Wir drücken den weißen Knopf rechts und finden schnell heraus, was hier von uns gefordert wird. Wir müssen die Melodie nachspielen um die Kiste zu öffnen. Zum Glück brauchen wir nur drei der insgesamt 20 Saiten.



1
1, 2
1, 2, 2
1, 2, 2, 3
1, 2, 2, 3, 2
1, 2, 2, 3, 2, 1
1, 2, 2, 3, 2, 1, 1

Ist diese Hürde genommen öffnet sich das **Käschen** und wir finden den **Originalbrief**, zu dem Durchgedrückten, den wir schon haben.

Wir sollten auch noch die **Schwester von Suzanne** anrufen, und hören was die so zu erzählen hat. (3 - 3) Wir erhalten interessante Informationen und gehen wieder nach unten. Wir reden noch mal mit **Gerald** (3 - 3) und gehen dann weiter in die Küche zu **Suzanne**. (4 - 1 - 1 - 1)

Und wieder haben wir einen Fall erfolgreich abgeschlossen!



Wir danken Ela und Sammy für diese Leistung!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).