

Fall 4 : Der Fall Travis Chase

CD ROM & Softwareservice Kratz

Der vierte Fall startet automatisch wenn wir den letzten, der drei Fälle gelöst haben, wir starten im

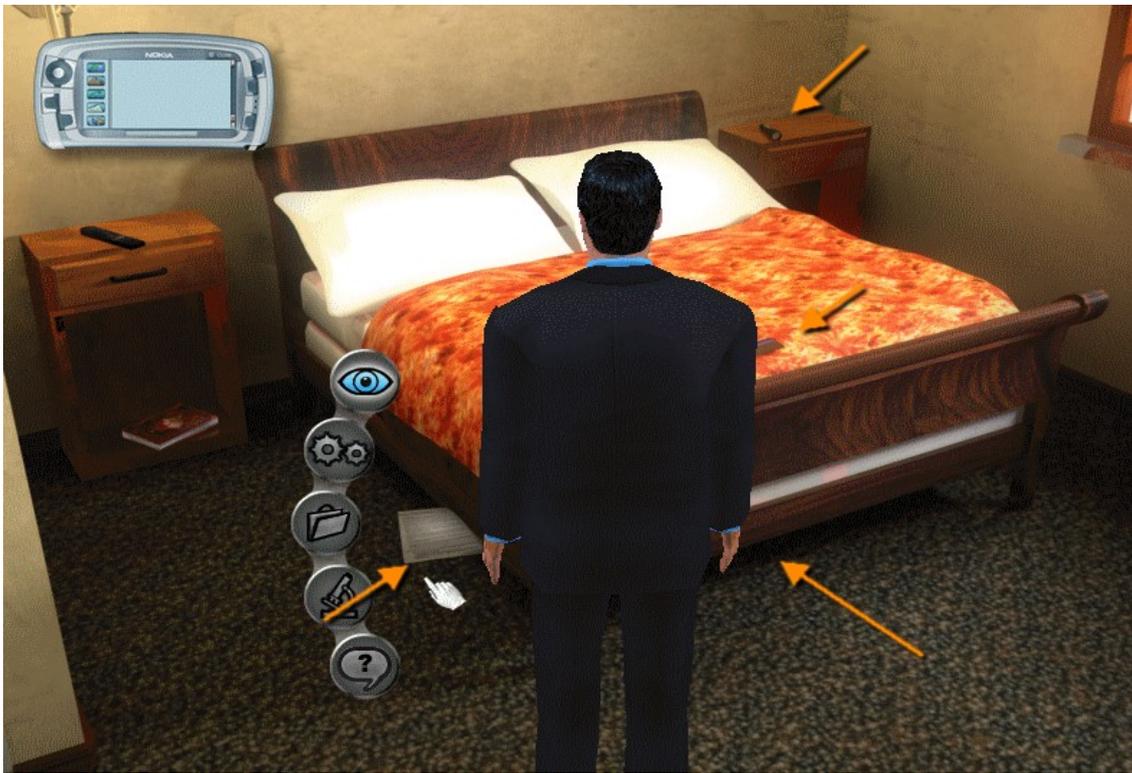
Papermoon Hotel: Als erstes schauen wir uns die Leiche genauer in der Nahansicht an: Im **Genick** die **Blutergüsse** analysieren, im **Tattoo** den **frischen Einstich**, die **Tabletten** am **Wannenrand** und den **Bluterguss** an den **Knöcheln** des Opfers.



Danach sehen wir uns im Schlafzimmer um, unter dem Bett ein **Röhrchen** das wir jetzt noch nicht erreichen können



Links neben dem Bett am Boden **Seiten** aus einem Buch, auf der rechten Bettseite am Nachtschrank eine **Taschenlampe** und auf dem Bett die **Brieftasche** des Opfers



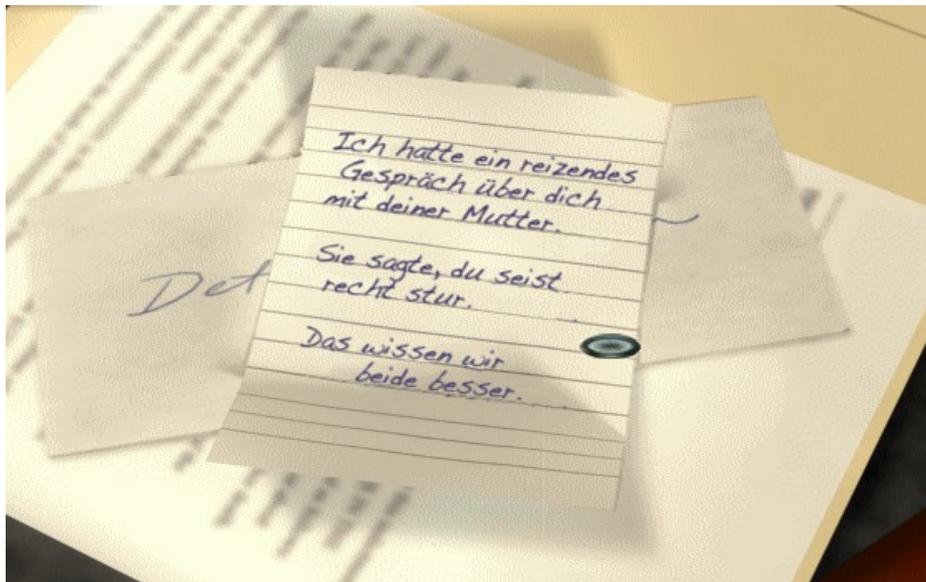
Wir gehen zur Zimmertüre und analysieren den **Türgriff**,



danach verlassen wir das Zimmer und gehen nach unten in die Lobby, wenn wir auf der Treppe nach unten sind bemerken wir eine **Überwachungskamera**, die wir natürlich mitnehmen und analysieren:



Nun weiter zur Rezeption, um mit der Angestellten zu sprechen, diese übergibt uns einen **Brief** den wir lesen und analysieren lassen,



danach alle Fragen stellen **3 – 4** danach gehen wir in die

Gerichtsmedizin: alle Fragen stellen, danach sollte eine kleine Sequenz mit dem Captain folgen, jetzt den **PDA** checken und ins

Labor: alle Berichte

Ermittlungen: alle Berichte, wir gehen zu Bobby's Schreibtisch und hier folgt wieder eine Sequenz bei der wir einen Brief und ein **Kreuzworträtsel** erhalten, dieses lösen wir wie folgt (WICHTIG: nur wenn die Worte richtig sind verfärben sie sich von blau nach schwarz)

Waagrecht:

- 3 Frau von Sokrates
- 4 Hauptstadt von Vietnam
- 6 Schach
- 8 Japanischer Berg
- 9 Spanisch für Schloss
- 10 Längster Fluss der Erde
- 11 Goldgewicht
- 12 Wunderlich
- 13 Erfinder des Kreuzwortsels (Nachname)
- 14 Afrikanischer Politiker
- 15 Letzter Tag des Jahres
- 17 Schwarzes Pferd
- 19 Hauptstadt der USA
- 20 Autor von Der Herr der Ringe
- 22 Heimischer Vogel
- 24 Vorfahr des Menschen
- 28 König von Sparta
- 30 Strafbare Handlung
- 32 Christl. Ordensgemeinschaft
- 33 Detektivfigur (Vorname)
- 35 Zuchtcarpen
- 36 Schlaue Handlung
- 37 Neues EU-Mitglied
- 38 Handlung
- 39 Heftiger Wirbelsturm
- 40 Aufheben
- 44 Präposition
- 46 Boxer
- 48 Dt. Dichter
- 52 Arabisches Königreich
- 54 Griechische Göttin
- 55 Dieses Jahr
- 56 Buddhistischer Tempel

Senkrecht:

- 1 Ital. Glockenturm
- 2 Englisch für Verfolgung
- 5 Islamischer Gelehrter
- 7 Rhyt. Bewegung
- 8 Erfinder des berühmten Pendel
- 13 Nachname einer bekannten US-Songschreiberin
- 15 Englischer Dichter
- 16 Verstorben
- 18 Grundfarbe
- 21 Missgunst
- 22 Dauerhalt
- 23 Geschlossen
- 25 Popgruppe aus Maastricht
- 26 Beigelegt
- 27 Ehem. türkischer Herrscher
- 28 Europ. Kulturhauptstadt 2007
- 29 Italienisch für Hallo
- 31 Diktator
- 33 Irischer Mathematiker u. Physiker
- 34 Hauptstadt Australiens
- 35 Berliner Eisbär
- 41 Kadaver
- 42 Bootrennen
- 43 Inneres Organ
- 45 Insel im Atlantik
- 47 Keltische Sagenfigur
- 49 Krankhafte Einbildung
- 50 Schädliche PC-Programme
- 51 Start
- 53 Fantasy-Volk

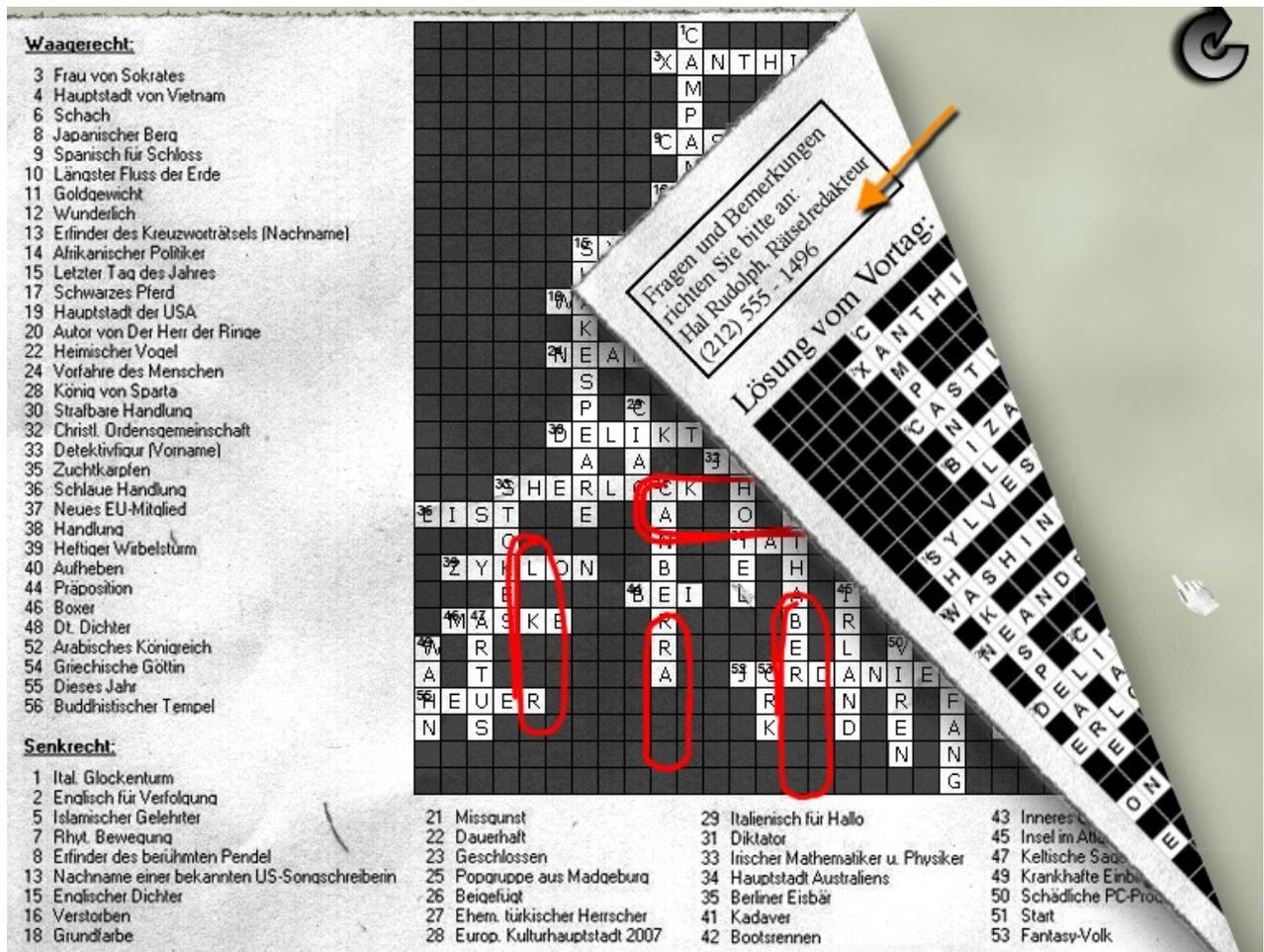
Waagrecht:

- 3 Frau von Sokrates
- 4 Hauptstadt von Vietnam
- 6 Schach
- 8 Japanischer Berg
- 9 Spanisch für Schloss
- 10 Längster Fluss der Erde
- 11 Goldgewicht
- 12 Wunderlich
- 13 Erfinder des Kreuzwortsels (Nachname)
- 14 Afrikanischer Politiker
- 15 Letzter Tag des Jahres
- 17 Schwarzes Pferd
- 19 Hauptstadt der USA
- 20 Autor von Der Herr der Ringe
- 22 Heimischer Vogel
- 24 Vorfahr des Menschen
- 28 König von Sparta
- 30 Strafbare Handlung
- 32 Christl. Ordensgemeinschaft
- 33 Detektivfigur (Vorname)
- 35 Zuchtcarpen
- 36 Schlaue Handlung
- 37 Neues EU-Mitglied
- 38 Handlung
- 39 Heftiger Wirbelsturm
- 40 Aufheben
- 44 Präposition
- 46 Boxer
- 48 Dt. Dichter
- 52 Arabisches Königreich
- 54 Griechische Göttin
- 55 Dieses Jahr
- 56 Buddhistischer Tempel

Senkrecht:

- 1 Ital. Glockenturm
- 2 Englisch für Verfolgung
- 5 Islamischer Gelehrter
- 7 Rhyt. Bewegung
- 8 Erfinder des berühmten Pendel
- 13 Nachname einer bekannten US-Songschreiberin
- 15 Englischer Dichter
- 16 Verstorben
- 18 Grundfarbe
- 21 Missgunst
- 22 Dauerhalt
- 23 Geschlossen
- 25 Popgruppe aus Maastricht
- 26 Beigelegt
- 27 Ehem. türkischer Herrscher
- 28 Europ. Kulturhauptstadt 2007
- 29 Italienisch für Hallo
- 31 Diktator
- 33 Irischer Mathematiker u. Physiker
- 34 Hauptstadt Australiens
- 35 Berliner Eisbär
- 41 Kadaver
- 42 Bootrennen
- 43 Inneres Organ
- 45 Insel im Atlantik
- 47 Keltische Sagenfigur
- 49 Krankhafte Einbildung
- 50 Schädliche PC-Programme
- 51 Start
- 53 Fantasy-Volk

Die Namen im Rätsel sind sehr bekannt, auf der Rückseite des Rätsels finden wir eine **Telefon Nummer** und einen **Namen** wir rufen gleich an



Wir sprechen mit Hal Rudolph **3 - 4 - 4 - 3** das Gespräch fügt einen neuen Ort hinzu. Jetzt geben wir erstmal folgende Gegenstände in unseren Profiler ein: **Kopfverletzung, Einstich am Arm, Tabletten, Blutergüsse** am Knöchel, **Türgriff, Autopsiebericht** und die **Seiten des Buches** die vor dem Bett lagen.



Unsere Profilstärke ist nun sehr stark und wir gehen nun zur

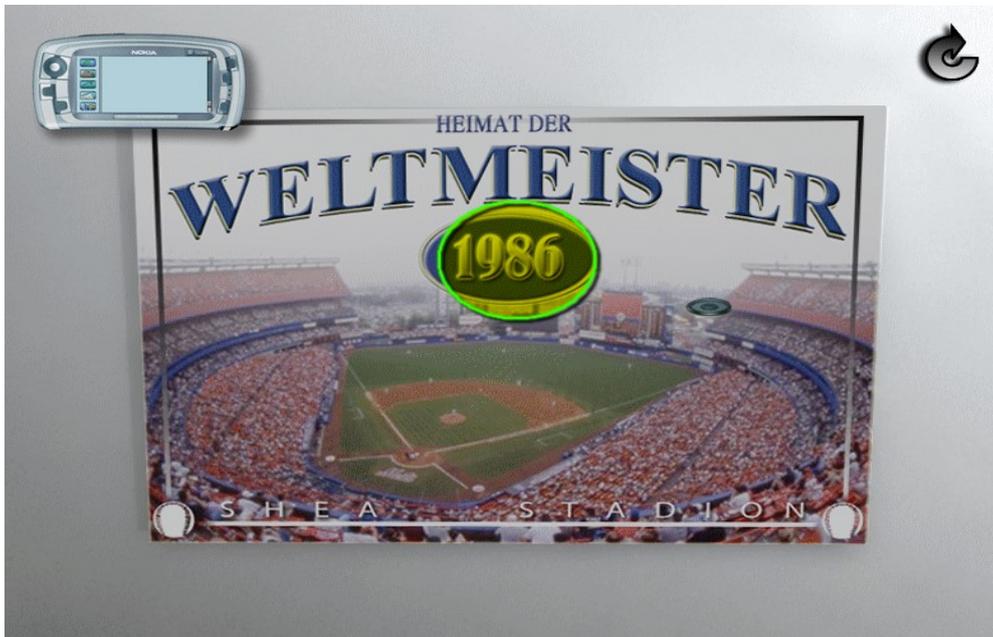
Mailbox Connection: wir gehen erstmal nach rechts hier sehen wir eine Überwachungskamera, die wir natürlich analysieren nun zurück und nach unten hier



Sprechen wir mit dem Angestellten links hinter dem Serviceschalter 4 - 1 - 3 - 4



nach dem Gespräch schauen wir uns noch das Poster hinter dem Mann genauer an:



Die Adresse des Postfachs und das Poster hinter dem Mann hängen zusammen beides hat mit dem Shea-Stadion zu tun, es ist der Code zu Fach Nummer 709, also zurück zum Postfach Bereich und dann links zu Fach 709,

wir stellen den Code **1986** ein von oben links nach unten rechts



Aus dem Postfach nehmen wir einen **Brief** der an Bobby's Mutter adressiert ist, den wir analysieren lassen. **PDA** abfragen

Labor: alle Berichte abfragen

Ermittlungen: alle Berichte abfragen, hier gibt es einen neuen Ort, wir gehen zu

Stoneridge Finanzen: wir gehen zu dem Mann der auf der rechten Seite sitzt, alles Fragen **4 - 4 - 4** wir erhalten die **Kopie eines Führerscheines** den wir analysieren lassen. **PDA** abfragen

Labor: alle Berichte abfragen hier erhalten wir einen weiteren Ort und dann folgt auch gleich eine weitere Sequenz mit dem Captain

Ermittlungen: alle Berichte abfragen danach gehen wir zu

Gino´s Sportsbar: Wir gehen erstmal Richtung Theke und dann nach links und schauen uns die Billardtische an, am rechten Tisch liegt ein **Queue**, den stecken wir ein damit sollten wir wohl an das Medikamentenfläschchen unter dem Bett kommen. Danach zurück zur Theke



hier schauen wir uns das **Bild** an der Kasse an und nehmen es zum analysieren mit. Nun reden wir mit Maureen Palmieri **1 - 5 - 3 - 5 - 5 - 4**



danach folgt dann eine Sequenz mit Captain Deakon. Anschließend gehen wir noch mal ins

Papermoon Hotel: wir nehmen den **Queue** und angeln uns das **Fläschchen** unter dem Bett und analysieren es. **PDA** checken und dann



Labor: alle Berichte abfragen

Ermittlungen: alle Berichte abfragen, es wird ein neuer Ort hinzugefügt, wir gehen zu

Dr. Hannah Pritchard: Erstmals nach unten gehen, vom Schalter nehmen wir ein **Krankenversicherungsformular** und lassen es analysieren, danach mit der Angestellten reden **4**, jetzt nach unten im Bild gehen und mit Dr. Pritchard, an der Türe reden **4** danach möchte Sie nicht mehr mit uns sprechen, also **PDA** checken und ins



Labor: alle Berichte abfragen

Ermittlungen: alle Berichte abfragen und mit dem Bericht über das Krankenversicherungsformular zurück zu

Dr. Pritchard: den **Bericht** auf Sie anwenden und Sie redet mit uns **4 - 5 - 3** hier wird ein neuer Ort hinzugefügt, wir gehen zu

Dr. Rupert Brown: wir sprechen mit der Angestellten an der Rezeption und gehen dann ins Büro von Dr. Brown. Rechts schauen wir uns die **Maya Artefakte** und **Masken** an, links auf der Anrichte die **Schüssel**, nun sprechen wir mit dem Doktor und **analysieren** ihn. **3 - 2 - 4 - 4 - 2 - 5 - 3** wir gehen zurück ins

Major Case: und checken unseren **PDA** nun sollte wieder eine kurze Sequenz mit Captain Deakon folgen danach zur

Überwachungseinheit: Bericht abfragen und danach noch mal zu

Dr. Brown: erstmal an der Türe mit Ihm sprechen danach schauen wir uns seinen Schreibtisch an, in der **offenen Schublade** finden wir einen **Zettel** an einer der Akten, wir nehmen ihn und lassen ihn analysieren



Nun nochmals mit dem Doktor reden **4 - 4 - 4 - 4 - 1 - 4** nach dem Gespräch gehen wir zum Drucker auf der rechten Seiten und nehmen daraus die **Patientenliste** und analysieren sie.



Wir gehen zurück ins

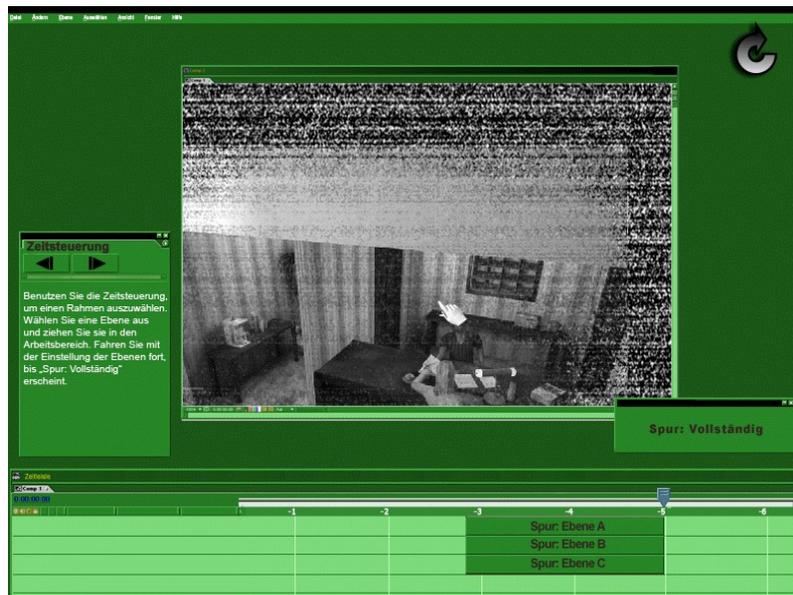
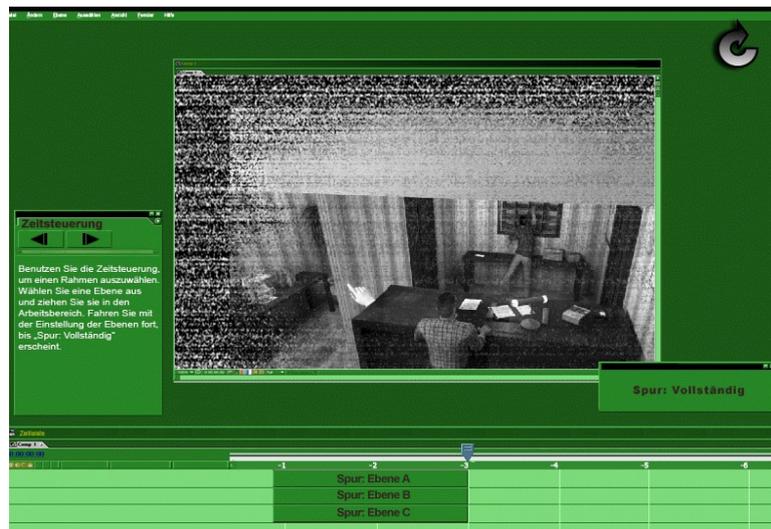
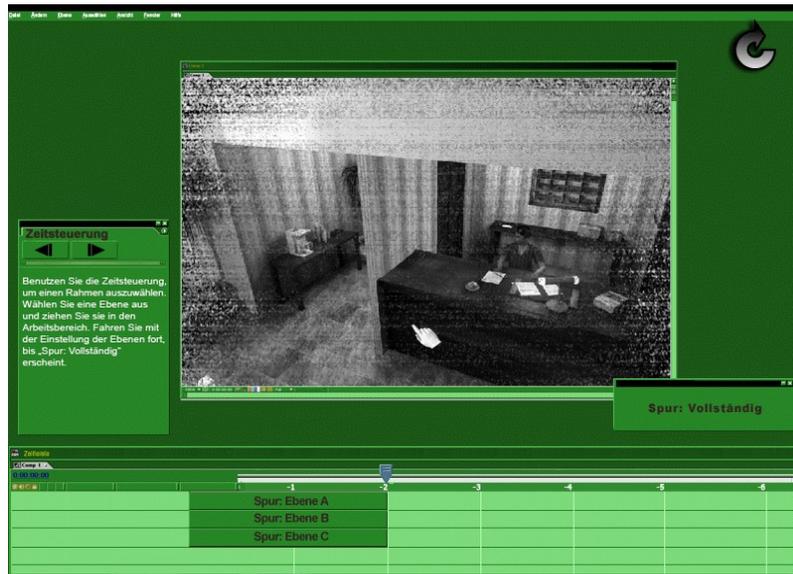
Major Case: PDA abrufen, hier folgt wieder eine kurze Sequenz mit dem Captain danach den **PDA** checken, ein neuer Ort wird hinzugefügt wir gehen zu

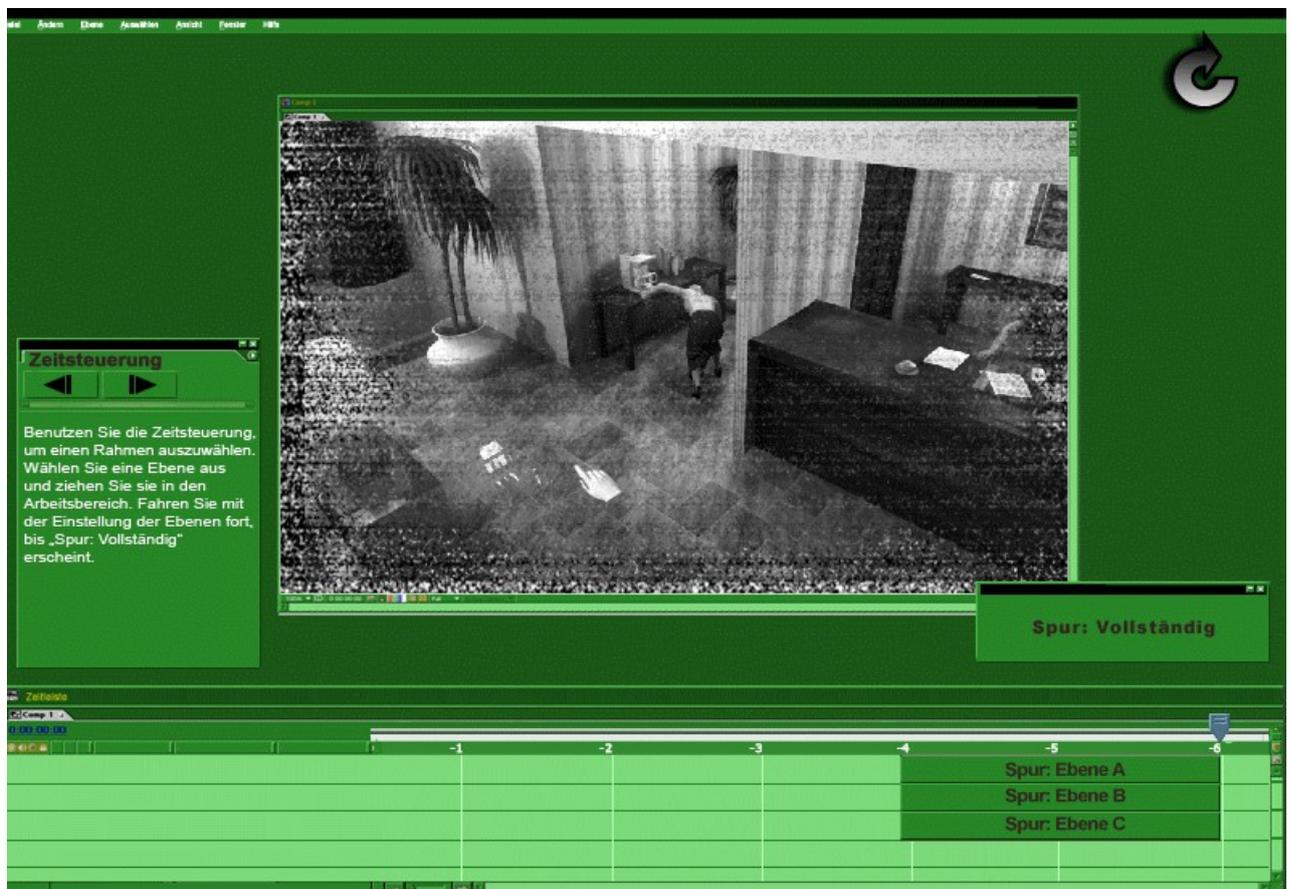
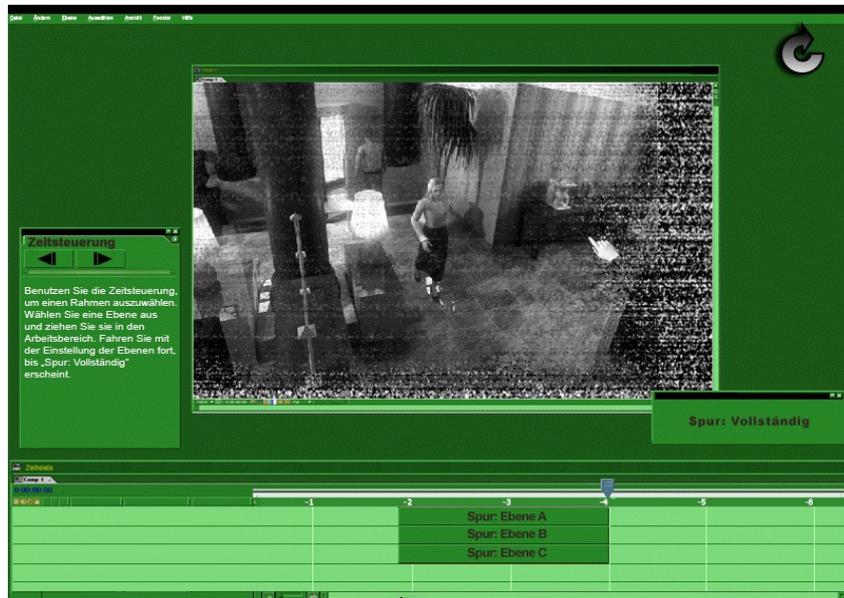
Ermittlungen: Berichte abrufen

Labor: Berichte abrufen wir gehen nun nach

Rikers Island: hier sprechen wir mit Suzanne Stokes **4 - 1** nach dem sehr kurzen Gespräch gehen wir zu

Ermittlungen: hier bekommen wir auch endlich die Auswertung von der **Hotelüberwachungskamera**, um das Rätsel zu lösen habe ich immer mit Spur C angefangen (einfach mit gedrückter Maustaste das Bild festhalten und wie bei einem Puzzle an die passende Stelle ziehen), danach Spur B drüberziehen und zum Schluss Spur A:





Auf dem einen Bild kann man sehr gut erkennen das die Frau etwas in der Lobby des Hotels verloren hat, also nichts wie ins

Papermoon Hotel: hier schauen wir gleich bei der Rezeption unter dem Tisch mit der Kaffeemaschine, wir finden eine **Batterie** die wir gleich analysieren lassen,



danach den **PDA** checken und dann nach

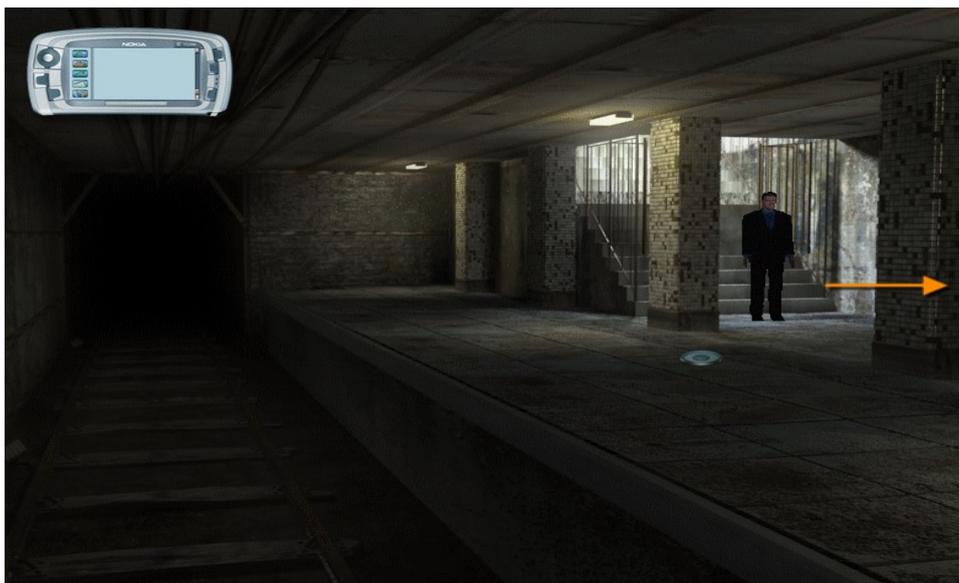
Rikers Island: hier sprechen wir mit Frank Doherty **4 - 5 - 5 - 4 - 1 - 5** den **PDA** checken und ins

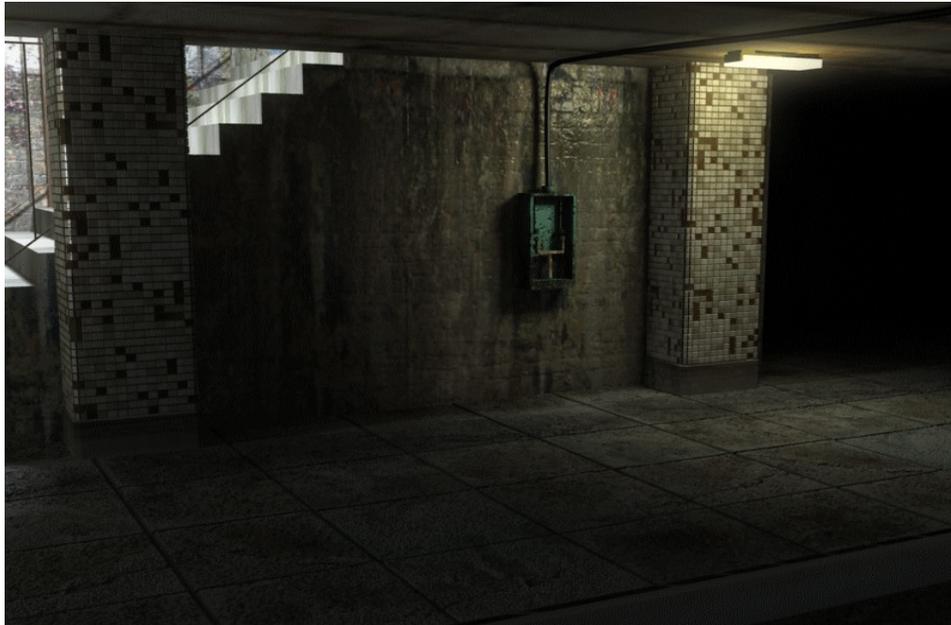
Labor: alle Berichte holen

Ermittlungen: alle Berichte holen und dann zu

Gino's Sportsbar: wir sprechen mit Maureen Palmieri was uns automatisch ins Verhörzimmer bringt, alle Fragen **4 - 5 - 1** wenn Maureen nicht mehr reden will wenden wir den **Bericht über den Jungen** auf sie an, nun sagt sie uns alles und wir bekommen einen neuen Ort hinzu, wir gehen zum

Hudson Terminal: hier gehen wir erstmal zweimal rechts und betätigen den **Hauptschalter**





Danach zurück nach links und in den Tunnel, dort **rechts – vorwärts – vorwärts – rechts – vorwärts – nach unten – rechts** und bis zum Gebäude:



Die Treppe nach oben, im Gebäude reden wir mit **Emily/ Nicole**, wir wenden den **Bericht über die Batterie** auf **Emily / Nicole** an und können dann die Schlusssequenz verfolgen.

Wir danken Ela und Sammy für diese Leistung!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

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).