

# CSI 4: Hard Evidence - Eindeutige Beweise

Komplettlösung zum Spiel von Soraya ([flojo@hotmail.de](mailto:flojo@hotmail.de)) exklusiv für

<http://www.gamepad.de>



Hauptarbeitsmittel: PDA

Er enthält die Beweise und darunter die Spuren, Dokumente/ Fotos und Objekte. Hier kann man prüfen, in wie weit man alles erledigt hat ( grüner Haken ) und hier ist auch noch mal genaue Ansicht und Untersuchung der einzelnen Beweise möglich.

Die Fallakte enthält die Verdächtigen, alles zum Opfer, das Tatort-Protokoll und eventuell erhaltene Tipps. (Tipps erhält man durch Befragen seines Partners -aber sie mindern die Bewertung)

Schauplätze dienen dazu alle Orte zu erreichen, auch hier grüner Haken für alles erledigt.

Optionsmenü - alles bezüglich Einstellungen, Speicherung und Statistik

## Fall 1: Brenn für mich

Beachten muss man wegen der Bewertung: Benutze Tipps, Gesammelte Beweise, Gesammelte Insekten (GI) und Gründlichkeitspunkte (GP).

Die Reihenfolge der Tatortuntersuchung, Beweissammlung und der Beweisuntersuchung kann jeder selbst bestimmen.

Ich hab den Beweis eingesammelt und dann gleich genauer untersucht.

### *Tatort: Industriegebiet und Taxi*

Zuerst rechts auf Haus gezoomt, 2 GP für Tür und Zeitung, dann zum Zaun und Terpentinflasche nehmen, Fingerabdruck nehmen. Es ist ein Teilabdruck und diesen vergleichen mit dem Suchergebnis aus dem PC (LVPD-Akten „Suchergebnis B“), Teilabdruck auf Raster rechts oben und Übereinstimmung bestätigen.

Man hat den Verdächtigen Ed Danville und einen neuen Schauplatz.

Weiter nach links und ein kaputter Zaun ist zu sehen. Dort bekommt man einen Stofffetzen, von diesem mit Pinzette eine Hautschuppe nehmen und einen DNS-abgleich machen. Der bringt zunächst nichts. Dann Terpentinflasche und Stofffetzen chemisch analysieren -Übereinstimmung Terpentin.

Der Gullideckel bringt den 3 GP. Dann links vom Taxi Mülltonne untersuchen, Deckel auf und 1. GI für Grison. Rechts unten den Kanister nehmen und chemisch analysieren.

Dann ran ans Taxi. Zuerst ein Foto vom Fahrzeug und, vor der hinteren Tür unten, den Fußabdruck untersuchen. Mit Pinzette rotes Plastikteil nehmen und untersuchen.

Leider ist die Datenbank des mobilen Mikroskops nicht ausreichend und man muss im Labor die Untersuchung wiederholen. Dann den Fußabdruck nehmen und am PC vergleichen. Vergleich A unser Beweis und Vergleich B CSI-Probe D. Dann noch Foto von Frontscheibe und Opfer.

Die Analysegeräte zeigen durch ein blaues Ausrufezeichen an, dass sie verwendet werden müssen. Es verschwindet, wenn die Untersuchung abgeschlossen ist.

### *CSI Labor*

Zuerst noch mal der rote Plastikfetzen. Unters Vergleichsmikroskop und mit CSI Probe B vergleichen-BINGO(Kunststoffrasen einer Minigolfanlage)

### *Leichenschauhaus*

Den Doktor bitten, die Leiche zu holen und dann genauer ansehen. Man erfährt, das Opfer war Rassist (die Symbole auf seinem Körper). Den Doktor befragen und Fingerabdrücke und DNS erhalten. Nun die Sachen vom Tisch mitnehmen und genau untersuchen. Das Foto aus der Brusttasche nehmen und ansehen.

Manchmal ist es angebracht, den Beweis in alle Richtungen zu drehen, um irgendwelche Abdrücke oder Flüssigkeitsspuren u ä. zu finden.

### *CSI Labor*

Pullover chemisch analysieren - Terpentin als Brandbeschleuniger.

DNS-vergleich ergebnislos

Fingerabdruck vom Opfer vergleichen mit LVPD A und man hat das Opfer Robert Castner.

### *Büro Capt. Brass*

Zu Eds Adresse befragen und Vorladung für Ed erhalten

Taxi in die Werkstatt bringen lassen

Nach einer Minigolfanlage mit rotem Rasen fragen

### *Leichenhalle*

Nach Brieftasche fragen, aber nichts Neues.

### *Büro Capt. Brass*

Hier nach der Minigolfanlage fragen und einen neuen Schauplatz erhalten

### *Minigolfanlage*

Man trifft auf Ed und stellt ihm ein paar Fragen.

Von da aus geht es zum Verhör von Ed. Ihn ausgiebig befragen und den Namen und die Adresse der beiden Mädels (Debra und Liz) erhalten (neuer Schauplatz).

Und nun erst mal den Golfplatz untersuchen: 4.GP rote Lampe links von der Mühle, 5.GP das zugewachsene Loch in der Mitte vor der Lampe. Da es momentan weiter nichts gibt, zum neuen Schauplatz (Debra).

Zuerst Debra befragen. Wenn sie nichts mehr zu sagen hat, alles genau untersuchen. Folgendes mitnehmen: links am Kühlschrank den Flyer (nichts zu analysieren).

Dann Debra nach dem Flyer des Taxifahrers fragen. Dann sich nach dem Aufenthaltsort von Liz erkundigen und einen neuen Schauplatz erhalten, den man sofort aufsucht.

Zuerst mit Liz reden und zu allem befragen.

Nun kommt ein Anruf von Brass, dass das Taxi jetzt in der Werkstatt ist.

Bevor man dorthin wechselt, den Garten noch genau untersuchen. Man findet: 2.GI auf dem unteren Ring der Statue, 6.GP bei den Böcken rechts von der Statue. Dann entdeckt man eine bekannte Terpentinflasche weiter rechts auf dem Karton, jedoch fehlt der Gerichtsbeschluss. Also später einsammeln. Den 7.GP erhält man beim näheren Betrachten der Brandstelle.

Nun noch mal Liz befragen.

Dann zu Brass und einen Durchsuchungsbeschluss für die Golfanlage erbitten. Das dauert länger und so untersuchen wir das Taxi.

Zunächst rechts von der Motorhaube die Türen untersuchen und einen Bankbeleg finden (3.Tür), auf der 4. Tür das 3.Insekt einsammeln. Um das Taxi rum und die Rückbank untersuchen. Taschenlampe benutzen und ein Feuerzeug entdecken. Dies einsammeln, darauf einen Fingerabdruck finden und den abnehmen.

Hinter dem Taxi stehend auf das linke Rücklicht zoomen und mit Hilfe der Taschenlampe findet man ein Streichholz. Mit Pinzette aufnehmen und eine Teilabdruck finden. Im Taxi mit Hilfe der Lampe ein Streichholzbriefchen finden und wieder Fingerabdrücke nehmen. Nun vom Armaturenbrett das Navi abnehmen.

Am Taxi ist alles erledigt und nun ins Labor, um alles zu untersuchen. Bankbeleg analysieren- 500\$ von Debra, Navi analysieren und Fahrtroute feststellen.

Man kann Überwachungsvideos erhalten. Allerdings muss das Brass für uns erledigen.

Nun die Fingerabdrücke untersuchen, abgebranntes Streichholz -die von Ed (LVPD-B); Streichholzbrief -die von Liz (LVPD-A), bei Brass Durchsuchungsbeschluss für Liz und Debra.

Ed verhören und ein Haar zur DNS-Analyse erhalten. Haar von Ed und Schuppe von Jeansstoff vergleichen - stimmt überein. Fingerabdruck vom Feuerzeug vergleichen mit FBI-B und man hat R. Wachi.

Durchsuchung bei Debra und Liz: zunächst Debra befragen. Dann alles untersuchen: Durch die Tür links von Debra ins Schlafzimmer, im Schrank rechts 8.GP für die Turnschuhe, dann in Richtung Bett, rechter Nachtschrank 9.GP, linker Nachtschrank 10.GP, dann zurück zu Küche und in Richtung Herd für den 11.GP, der 12.GP ist im Kamin, auf dem Fensterbrett Streichholzbrief nehmen, dann nach rechts Richtung Fenster 13.GP und 4. GI, letzte Frage an Debra wegen der Schuhe und nun zu Liz.

Wieder befragen und dann durchsuchen: im Raum hinter der Statue 14.GP links bei den Sportschuhen, 15.GP Kopf der Figur, recht in der Truhe unter dem blauen Shirt mit dem Symbol ein benutztes Kondom finden, diese drehen und von der Außenseite DNS nehmen, dann innen eine DNS-Probe nehmen, 16. GP die Federmaske, dann raus in den Garten und die Terpentinbüchse nehmen, zu Liz und nach dem Kondom fragen und DNS von ihr nehmen. Dann Anruf von Brass, die Überwachungsvideos von der Taxiroute sind im Labor.

Also auf ins Labor: Kondom -DNS außen stimmt überein mit Liz DNS, Kondom - DNS innen ist von Ed, nun das Video ansehen und Bild aufbereiten, wo sich die Person von hinten nach vorn beugt und der blaue Ärmel sichtbar wird. Man hat nun ein Foto mit einem Symbol und das kennen wir von der Truhe mit dem Kondom -also holen!! Nun zu Debra und nach dem Poncho fragen.

Dann DNS von Debra bekommen. Und den Hinweis, dass Ed Geld geklaut hat. Dann vom Poncho Faser abnehmen und chemisch analysieren. Vorladung für Liz und Debra bei Brass.

Verhör von Liz, dann noch mal Ed und Debra. Nun Durchsuchungsbefehl für die Minigolfanlage bei Brass holen. Nun rein in die Mühle und alles untersuchen: das Bett verschieben und ein Loch entdecken, Ball einlochen, der kommt aber nicht wieder raus, 17. GP der Papierkorb neben dem Bett, dann den Hang rechts runter, dann das Rohr betrachten, denn da steckt was drin. Rausholen mit einem weiteren Ball, man hat eine Rolle Geldscheine, diese untersuchen und man findet ein Haar, dann hinter Nick auf den Korb zoomen und das 5. Insekt einsammeln, vor Nick auf das Loch zoomen und der 18.GP, zurück ins Labor und die Beweise untersuchen, Haar vom Geld und DNS Opfer sind gleich, Geldrolle chemisch analysieren- Terpentin, nun Haftbefehl für Ed von Brass holen, noch mal Ed verhören und das war dann Fall 1.

Bewertung: Meister, 0 Tipps, 37 Beweise von 37, 5 Insekten von 5, 18 Gründlichkeitspunkte von 18

Man erhält als Bonus die ersten drei Türen der Kühlfächer (von oben nach unten).

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>

## **Fall 2: Doppelter Einsatz**

### Tatort:

Zoom auf Kühlschrank und dann auf Zettel 1.GP, Zoom nach rechts auf Spülbecken 2.GP, ganz rechts einen Becher mit Löffel und da 1. Insekt, einmal drehen und Zoom auf die Eingangstür 3.GP, unten vor der Tür Blutspur, Methylviolett und Probe nehmen, rechts von der Tür hinter Stierkopf Kugel mit Pinzette aus der Wand holen, Kugel ansehen und mit Tupfer grüne Fasern abnehmen, dann den Durchgang betrachten und auf rechter Seite eine Beschädigung sehen 4.GP, Schrank gegenüber Durchgang mit Taschenlampe Bild finden und nehmen, dann zum Bett und Foto machen, dann auf Decke zoomen, UV-Lampe nehmen und Fasern finden, dann von blutiger Stelle DNS nehmen, Anruf in welcher Klinik Opfer liegt -neuer Schauplatz. Dann links vor dem Bett Handy nehmen, auf Rückseite von Handy Blutprobe nehmen. - Dann Zoom auf Nachttisch 5.GP

Labor:

Foto mit Spezialsuche analysieren, das Gleiche mit dem Handy, man erhält Hinweis auf Eve, Fasern von Bettdecke vergleichen mit CSI-Probe B

Klinik:

Neben der Tür der Wagen bringt 6.GP, hinter der Tür 2.GI für Grissom, Zoom auf den Herzmonitor rechts vom Bett 7.GP, die Sachen auf dem Schrank gibt es erst später, Zoom auf den Tropf bringt 8.GP, Zoom auf die Krankenkarte am Fußende des Bettes, das Opfer ansehen

Casino:

Shane befragen

Klinik:

Shane befragen, Anruf von Sara( Eve ist Everett-neuer Schauplatz), noch mal Shane befragen, DNS von Shane nehmen

Casino:

9.GP an der Absperrung, 10.GP Grünpflanze, 11.GP Durchgang zur Glastür, 12. GP Getränkeregale hinter der Bar, 3.GI unter dem Tresen rechts neben den Tetrapacks

Labor:

Blutropfen Apartment und Shanes DNS-Treffer, Vorladung für Shane bei Brass holen

Luxussuite:

Everett und Nicole befragen

Capt.Brass: Überwachungsbilder aus Casino anfordern, Shane zum Verhör holen

Verhör:

Shane befragen, Anruf von Sara (dem Opfer geht es besser)

Klinik:

Connie befragen, DNS von Conny nehmen, Foto der Verletzungen machen, Sachen vom Nachtschisch ansehen, Fruchtwasseranalyse mitnehmen, Fasern vom Kleid nehmen

Durchsuchungsbefehl für Luxussuite bei Brass holen

Labor:

Blut von Bett und Handy mit Connys DNS abgleichen-Treffer, Foto von Verletzung im PC aufbereiten

Luxussuite:

DNS von Everett nehmen, befragen bringt nichts, auf Hocker vor Klavier Taschentuch nehmen, Torso links vom Klavier 13.GP, weiter links auf dem Tresen Messer ansehen und Blutprobe testen (Metylviolett + Tupfer = Tierblut), weiter nach links im Bereich der Eingangstür Relief und 14.GP, dann zu anderen Seite und die Blumen auf rundem Tisch 15.GP, die Lampe auf dem Ecktisch bringt das 4. GI, dann Treppe hoch und 16.GP mit der Grünpflanze, dann ins Schlafzimmer, rechts unter

kleinem Tisch das 5. GI, vom Mantel auf Bett Fasern abnehmen, die Waffe nehmen, Everett nach der Waffe fragen

Labor:

Neue Beweise untersuchen, Mantelfasern und Fasern vom Bett vergleichen-Treffer, Waffe zu Ballistik und Kugel erhalten, Kugel aus Wohnung des Opfers und die aus Everetts Revolver vergleichen - passt nicht; grünes Taschentuch unter Mikroskop - nur Brandloch

Tatort:

Waffe suchen - da ist nix, zurück zur

Klinik:

Conny befragen, Revolver bekommen

Labor:

Connys Waffe zur Ballistik, Kugel bekommen, diese mit der aus der Wand vom Tatort vergleichen - Treffer  
bei Brass Vorladung für Nicole holen

Verhör:

Nicole befragen, Anruf von Sara (Conny hat Fehlgeburt)

Klinik:

Conny befragen, Befund von Baby mitnehmen

Labor:

Baby DNS und die von Everett vergleichen - Treffer  
Nun alle noch mal neu verhören! (Conny, Shane, Nicole, Everett), nach Everetts Aussage nochmals zu Nicole und Shane. Beide noch mal befragen. Shane gibt uns ein Foto, ab damit ins Labor und auf dem Montagetisch zusammen setzen!

Labor:

Überwachungsfoto, wo Nicole eine Tüte trägt, Bildpuzzle ergibt Conny und Everett Arm in Arm

Verhör:

Nicole noch mal befragen  
Bei Brass Durchsuchungsbeschluss für Everetts PC und Papiere holen

Luxussuite:

Auf Tisch ganz links Emailausdruck finden, Nicoles Ehevertrag, Medizin, vom Laptop Daten mittels USB-Stick sichern, Suite noch mal durchforsten bringt den 17.GP

Labor:

Am Computer Dateien auf USB-stick analysieren  
Brass hat Vorladung für Everett holen.

### Verhör:

Everett befragen

### Klinik:

Conny noch mal befragen

### Luxussuite:

Nicoles gereinigte Sachen prüfen (oben im Schlafzimmer), USB-stick nehmen, Kleidung ansehen-Fasern abnehmen und Blutprobe (Luminol + Tupfer) nehmen

### Labor:

Blutprobe der Bluse chemisch analysieren, USB-stick untersuchen, Fasern von Kugel mit Faser der grünen Bluse vergleichen - Treffer  
Haftbefehl für Nicole bei Brass holen

### Verhör:

Nicole befragen und man hat den Täter !!

Ende Fall 2

*Bewertung: Meister, 0 Tipps, 34 von 34 Beweisen, 5 von 5 Insekten, 17 von 17 Gründlichkeitspunkten*

Bonus ist die zweite senkrechte Reihe der Kühlfächer.

(Wenn ein Gründlichkeitspunkt fehlt, erhält man dennoch die Bewertung Meister)

## **Fall3: Rock - Schock**

*GP=Gründlichkeitspunkt; GI=gesammeltes Insekt*

### Tatort:

Den Tontechniker Todd befragen, nach rechts auf die Kamera (1. GP), zur Bühne und dort recht die Gitarre (2.GP), zu den Drums (3.GP), rumdrehen und die Opfer untersuchen, Tatortfoto machen, am Bühnenrand das Mikro aufheben und untersuchen, Fingerabdruck nehmen, Blick auf das Echopedal neben dem Mikro, nehmen und untersuchen, Pedal drehen und Fingerabdruck nehmen, Pedal umdrehen und mit Pinzette Schraube nehmen, nach links zum Bühnenrand, in der Nische 1.GI, Nach rechts drehen und rote Stiefel (4.GP), dann hinter die Bühne, Taschenlampe nehmen und Strohalm finden, am Halm Blutprobe sichtbar machen und Probe nehmen, wieder Lampe benutzen und Tequilaflasche nehmen, Flasche in alle Richtungen drehen und mehrere Fingerabdrücke nehmen, weiter nach hinten zur Steckdosenleiste, Lampe benutzen und Stecker nehmen, den untersuchen, ein Pin fehlt daran, zurück zum Techniker und ihn befragen

### Labor:

Das Video ansehen und dann aufbereiten, die 7.Sequenz des Bildes wird benötigt, dann die Fingerabdrücke der Flasche prüfen, Flaschenhals + LVPD E, Flaschendeckel + zivile Akten D (rechts oben), Flaschenlabel + zivile Akten C, zum Montagetisch

und das Pedal auseinandernehmen, man erhält einen Schalter, den untersuchen und weiße Rückstände finden, Probe davon nehmen, diese Probe chemisch analysieren

### Leichenhalle:

Alle Leichen untersuchen (Reihenfolge egal), den Doktor befragen, Leiche von Andrea- Fingerabdrücke bekommen, am Arm die Flecken ansehen  
Leiche von Ray- Flecken am Arm, Puder an den Füßen ( Pilzbefall )  
Leiche von Marty- auf Nebentisch Cremetube (5.GP), Flecken am Arm  
Leiche von Steve- auf der Brust Ringelflechte, Flecken am Arm

### Labor:

Vergleich Andreas Fingerabdrücke und die vom Mikro

### Luxussuite:

Kathy befragen, im Zimmer umsehen, der Torso links vom Klavier(6.GP)  
Weiter links der kleine Tisch (7.GP), dann zur Eingangstür und auf dem Tisch einen Drohbrief finden, dann zurück zu Kathy und nach rechts, vom Laptop über USB Daten sichern, dann die Treppe hoch, links auf dem Tisch 2.GI, daneben die Pflanze (8.GP), zum Schlafzimmer und links unter dem Tisch der Papierkorb, die Fotos nehmen, dann rechts zur Sitzecke, die Tasche auf dem Tisch (9.GP), vor dem Tisch auf dem Koffer ein Shirt, nehmen und untersuchen, drehen und am Rücken Probe einer weißen Substanz nehmen, dann wieder zu Kathy und nochmals befragen, man erfährt von Jill Wilde und hat einen neuen Schauplatz

### Casino:

Jill befragen, ein Autogramm erhalten, dann den Raum untersuchen rechts an der Absperrung am linken Pfahl das 3.GI

### Labor:

Alle Beweise untersuchen, weißes Pulver von Andreas Shirt chemisch analysieren, USB-stick analysieren (Mail von Todd) -Vorladung für Todd verfügbar, Drohbrief und Autogramm unters Mikro  
Brass Todd zum Verhör holen lassen

### Verhör:

Den Techniker befragen, über Eddie reden, man erhält einen neuen Schau-platz

### Tonstudio:

Den Manager befragen, dann umsehen, den Monitor neben Eddie (10.GP), Demo CD vor Monitor, Regal hinter Eddie (11.GP), Tape rechts von Eddie ansehen, Memo vom Sender lesen, dann nochmals Eddie befragen und dabei eine Demo-CD erbitten, diese untersuchen und einen Fingerabdruck nehmen

### Labor:

Fingerabdruck von Pedal und Demo-CD vergleichen, CD anhören  
Durchsuchungsbeschluss für Tonstudio bei Brass verfügbar

### Casino:

Jill befragen und Becher von ihr nehmen, den untersuchen und eine DNS-Probe nehmen, dann nach dem Drohbrief fragen  
Bei Brass den Durchsuchungsbeschluß für Eddies Tonstudio holen und noch mal den Tontechniker zum Verhör holen lassen

### Verhör:

Todd befragen

### Labor:

Jills DNS mit dem Blut vom Strohalm vergleichen, kurzes Gespräch mit Grissom und es ist eine Vorladung für Jill verfügbar  
Brass holt Jill zum Verhör

### Verhör:

Jill befragen, dann von der Substanz auf Jills Kleid eine Probe nehmen

### Labor:

Probe von Jills Kleid untersuchen

### Verhör:

Jill nochmals befragen und von dem Jet erfahren

### Tonstudio:

Alles untersuchen, rechts von Eddie das Tape nehmen, dann in den Raum hinter Eddie und alles untersuchen, in der Schreibtisch den Brief nehmen und lesen, dann die Daten vom Laptop über USB sichern, dann links die Maschine ansehen (12.GP), weiter nach links zum Audio-Rack (13.GP), dann zurück und in den Aufnahmerraum, wieder alles untersuchen, zunächst die Glastür (14.GP), davor auf dem runden Hocker das 4.GI, weiter rechts die Tequilaflasche (15.GP), links neben der Flasche ein abgebrochenen Erde-Pin finden, dann rechts unten zur Gitarre (16.GP) und nun zurück zu Eddie und ihn noch mal befragen

### Labor:

USB-stick untersuchen und Schaltplan des Echo-Pedal finden, das Band aus dem Tonstudio abspielen, dann unterm Mikroskop Stromkabel und Erde-Pin abgleichen, kurzes Gespräch mit Grissom und eine Vorladung für Eddie ist verfügbar  
Brass holt Eddie zum Verhör

### Verhör:

Eddie befragen, dann Besichtigung seines Jets erbitten (neuer Schauplatz verfügbar) und weiter befragen

### Luxussuite:

Kathy nochmals befragen

### Privatjet:

Bevor man in die Halle geht, nach links gehen und links neben dem Flugzeug 2 Tische anklicken/untersuchen (17.GP).

Weiterhin alles untersuchen und im Cockpit das 5.GI, dann zurück und zum Tisch, Feuerlöscher nehmen, rechts der Fernseher (18.GP), weiter nach hinten und im linken vorderen Hängeschrank die Kamera nehmen, das Videoband aus der Kamera holen, gegenüber dem Schrank Bett ansehen, Probe von der weißen Substanz nehmen, den Schrank am Bett ansehen (19.GP), auf dem Boden vor dem Schrank eine Schraube finden, weiter nach hinten und den Sessel ansehen (20.GP)

### Labor:

Feuerlöscher und Substanz vom Bett analysieren, Videoband aus Kamera ansehen, aufbereiten und 7. Bildsequenz genauer ansehen (Pedal und Schaltplan), Schraube aus Jet und Schraube vom Pedal abgleichen

### Verhör:

Noch mal den Techniker befrage, er gibt den Hinweis zu Kathy und dem Schubfach im Jet

### Jet:

Die Schublade unterm Fernseher öffnen und das Audiotape nehmen

### Labor:

Tape aus Jet abspielen und mit der Demo-CD abgleichen-Haftbefehl verfügbar  
Brass läßt Kathy verhaften

### Verhör:

Kathy befragen und das war's. Fall 3 gelöst.

***Bewertung: Meister, 0 Tipps, 38 von 38 Beweisen, 5 von 5 Insekten, 20 von 20 Gründlichkeitspunkten,***

Als Bonus winkt die 3. Senkrechte der Kühlfächer.

## **Fall 4: In Deinen Augen**

*GP = Gründlichkeitspunkt, GI = gesammeltes Insekt*

### Tatort:

Die Zeugin (Amita) befragen, ihre Kleidung bekommen und diese untersuchen; Blutprobe vom Ärmel nehmen; im Haus umsehen, links von Amita ein Anrufbeantworter ohne Band. Amita danach fragen, der Tisch neben Amita (1.GP), dann zum Kamin, rechts auf dem Holz das 1.GI; rüber zur Treppe, Foto vom Fußabdruck und Amita nach der Schuhgröße fragen. Ihre Hausschuhe nehmen, diese drehen und eine Probe von der Substanz an der Sohle nehmen, ab ins Obergeschoss, ganz nach links und neben der Tür einen blutigen

Fingerabdruck nehmen.

Geradeaus und den Schürhaken nehmen, diesen untersuchen und man erhält eine Blutprobe und einen Fingerabdruck; geradeaus zum Schrank (2.GP), nach links in Schlafzimmer, nach rechts und zur Kleiderstange (3.GP), dann nach links zum Sideboard (4.GP), zurück zum Bett, oben an der Decke Foto von der Blutspur, oberhalb vom Kopfende noch ein Foto von einer weiteren Blutspur; dann zum Nachttisch, Scherben der Tasse einsammeln, Probe von der Flüssigkeit auf dem Schrank nehmen, Foto vom Opfer machen, am Kopf DNS des Opfers nehmen.

#### Labor:

Probe vom Hausschuh und Flüssigkeit aus der Tasse chemisch analysieren, die DNS des Opfers abgleichen mit dem Blut von Amittas Kleidung und vom Schürhaken, Schuhabdruck von der Treppe und Amittas Hausschuhe abgleichen, Fingerabdruck vom Schürhaken abgleichen mit Zivile Akten-A; man erfährt den Namen Dr.Diwan, nun zum Montagetisch und die Tasse zusammensetzen (ein Teil fehlt)

#### Leichenhalle:

Das Opfer holen lassen und den Doktor befragen

#### Tatort:

Amita nochmals befragen (neuer Schauplatz verfügbar)

#### Auffahrt:

Hinter Greg auf den Gully zoomen 2.GI; weiter zum Container , einmal rechts herum(5.GP), dann zurück und links zur Ecke des Containers, Teile eines Rücklichtes einsammeln; zurück und von Greg aus nach links zu den Kakteen (6.GP); zurück und zur Auffahrt, dort Blut sichtbar machen und Probe nehmen, Abdruck von der Reifenspur nehmen, dann zur Eingangstür (7.GP), dann zurück und weiter nach links zum Hydrant (8.GP)

#### Labor:

Am Montagetisch Rücklicht zusammensetzen, braucht man später noch mal, Reifenabdruck abgleichen mit CSI-Probe A, kurzes Gespräch mit Grissom, Blutprobe von der Einfahrt abgleichen mit DNS des Opfers

#### Brass:

Nach dem Rezept fragen, nach Dr. Diwan suchen lassen

#### Auffahrt:

Mülltonne entdecken und darin Band vom Anrufbeantworter finden

#### Labor:

Band vom AB abhören

#### Tatort:

Amita noch mal befragen und von der Tochter erfahren (neuer Schauplatz verfügbar)

#### Adyas Haus:

Adya befragen, Anruf von Brass, sie haben Dr. Diwan und sein Auto; vor Adya auf den Tisch zoomen (9.GP), Foto vom Fußabdruck an der Tür, mehr kann man jetzt nicht machen

#### Labor:

Schuhabdruck aus Adyas Haus mit Amittas Hausschuh abgleichen und bei Brass ist der

Durchsuchungsbeschluß für Adyas Haus verfügbar

Brass:

Durchsuchungsbeschluß holen, Dr. Diwan zum Verhör bringen lassen

Verhör:

Dr. Diwan befragen

Werkstatt:

Defektes Rücklicht abnehmen, vorn im Kühlergrill 3.GI

Labor:

Am Montagetisch das Rücklicht zusammensetzen und Durchsuchungsbefehl fürs Auto verfügbar; bei Brass den Durchsuchungsbefehl fürs Auto holen

Adays Haus:

Die Tochter befragen, Fingerabdrücke von ihr bekommen; hinter Adya zur linken Ecke der Küchenzeile (10.GP), dann auf die Spüle zoomen, Blut sichtbar machen und Probe nehmen; weiter nach rechts und unter dem linken Stuhl rosa Stofffetzen nehmen, darauf ist weiße Substanz - Probe nehmen, dann zurück zum Wohnraum, links beim Fenster auf dem Karton 4.GI, dann zurück und zum Laptop, Bild darüber (11.GP), vom Laptop über USB Datei sichern

Labor:

Adyas Fingerabdruck abgleichen mit dem von der Wand am Tatort, USB-stick entschlüsseln, Blut aus Adays Spüle abgleichen mit NDS des Opfers; Vorladung für die Tochter verfügbar; Substanz vom rosa Fetzen chemisch analysieren (neuer Schauplatz verfügbar). Bei Brass Durchsuchungsbeschluß für das Auto holen und die Tochter zum Verhör holen lassen.

Verhör:

Adya befragen, dann noch mal Dr. Diwan

Werkstatt:

Vom Laptop Daten über USB sichern, vor Beifahrersitz die Notiz nehmen, im Kofferraum verschlossene Kiste ansehen

Verhör:

Dr. Diwan erneut befragen, Schlüssel für die Kiste bekommen

Werkstatt:

Staubsauger aus der Kiste nehmen

Labor:

Daten vom PC des Dr. Diwan entschlüsseln, den Staubsauger leeren und die fehlende Scherbe finden, Tasse komplett zusammensetzen

Verhör:

Wieder den Doktor befragen

Tatort:

Amita noch mal befragen

### Poolhaus:

Rechts am Fenster Werkzeugspuren sichern, dann vor zum Pool, links auf der Liege 5. GI; ums Haus herum und auf der Fußmatte weiße Substanz finden, Probe davon nehmen, dann zurück zur Tür und auf linkem Griff Blut sichtbar machen und Probe nehmen

### Labor:

Blut vom Poolhaus mit DNS vom Opfer abgleichen, Durchsuchungsbefehl für Poolhaus verfügbar, Substanz vom Abtreter chemisch analysieren.  
Von Brass den Durchsuchungsbeschluss für das Poolhaus holen und zu Dr. Diwan befragen

### Poolhaus:

Bett ansehen (12. GP), dann zur Dusche, Abfluß föhnen und den rosa Mantel nehmen, ihn untersuchen und eine Blutprobe nehmen, dann zurück und zur Küchenzeile, vom Tresen den Schraubenzieher nehmen, auf die Spüle zoomen (13. GP), noch oben und das Regal ansehen (14.GP)

### Labor:

Rosa Fetzen und Mantel abgleichen, Werkzeugspur vom Poolhausfenster und Schraubenzieher abgleichen, Blut vom Mantel und DNS des Opfers abgleichen, Vorladung für Amita verfügbar, Brass holt Amita zum Verhör.

### Verhör:

Amita befragen, kurzes Gespräch mit Grissom, die Tochter befragen, Gespräch mit Grissom und dann noch mal zum Tatort

### Tatort:

Blutspuren an Decke!! Linkshänder

### Poolhaus:

Kreuzworträtsel nehmen

### Labor:

Handschrift des Rätsels analysieren

### Verhör:

Amita nochmals befragen, dann noch mal mit der Tochter reden- Dann ist der Fall gelöst!

*Bewertung: Meister, 0 Tipps, 37 von 37 Beweisen, 5 von 5 Insekten, 14 von 14 Gründlichkeitspunkten*

Als Bonus gibt es die 4. Senkrechte der Kühlfächer.

## **Fall 5: Der Peacemaker**

*GP = Gründlichkeitspunkt, GI = gesammeltes Insekt*

### Tatort:

Den Verdächtigen ( Keith Wilde) befragen, Fingerabdrücke und DNS-Probe nehmen, links zum Cola-Automat (1.GP), Tatortfoto und Foto vom Opfer machen, Hand des Opfers untersuchen, unter Fingernagel rosa Fasern sichern, dann die Pistole nehmen,

dann zwischen den Beinen des Opfers Blutprobe nehmen; rechts neben dem Opfer 2. Pistole sichern, zur Wand über dem Opfer, mit Pinzette die Patrone nehmen.

Dann zurück und in den vorderen Bereich des Ladens, rechts bei den Pullovern Blutspur auf Boden sichtbar machen und Probe nehmen; zur dahinter befindlichen Wand und wieder eine Patrone sichern, dann nach links; Tisch mit Bügeleisen, dahinter das Fass ansehen (2.GP).

Im Fensterrahmen rechts vom Fass wieder Patrone sichern, zurück auf den Tresen zoomen, 2 Revolver (9mm) nehmen, die erste 9mm untersuchen und Fingerabdruck nehmen; das gleiche mit der zweiten machen und noch ein Fingerabdruck bekommen. Dann die Kasse untersuchen und wieder eine Patrone sichern; dann die kaputte Vitrine ansehen; nun in den Nebenraum gehen, die Vitrine links vom Pferd ansehen (3.GP), ganz nach links zu den Decken 1.GI, ganz links Fass und Korb ansehen (4.GP), dann Bison- und Pferdefigur ansehen (5.+6. GP)

### Mobiles Labor:

DNS von Keith und vom Fußboden abgleichen, Fingerabdruck von Keith mit Abdruck von den 9mm Revolvern abgleichen (1x links oben, 1x links unten), rosa Fasern mit CSI-Probe B abgleichen

### Leichenhalle:

Leiche holen lassen, Doktor befragen, Fingerabdrücke des Opfers und die Kugeln aus dem Opfer erhalten, Leiche ansehen (entzündetes Piercing)

### Labor:

Kurzes Gespräch mit Grissom, zum Montagetisch und von allen 4 Waffen Kugeln bekommen, nun alle Kugeln vom Tatort mit den Kugeln von der Ballistik abgleichen, Gespräch mit Grissom.

Brass befragen, Patronenhülse erhalten, Keith zum Verhör vorladen lassen

### Verhör:

Keith befragen

### Tatort:

Nochmal genau durchsuchen, von vorn über die Kasse an die Wand zoomen, Kugel erhalten, vor der Kasse auf den Boden zoomen und man hat noch eine Kugel

### Labor:

Die neuen Kugeln mit denen von der Ballistik abgleichen (insgesamt acht Kugeln vom Tatort)

### Tatort:

Laser mit Einschußlöchern verbinden, dazu die Löcher anklicken, Gespräch mit Grissom, dann das Glas der Vitrine einsammeln

### Labor:

Glasscheibe am Montagetisch zusammensetzen, Gespräch mit Grissom und Cathrine, dann neuer Schauplatz verfügbar

Casino:

Jill befragen und neuer Schauplatz verfügbar, dann umsehen, auf der Grünpflanze  
2.GI

Tonstudio:

Eddie befragen, umsehen, im Regal links neben der Tür 3.GI

Appartement:

Beide befragen, beider Fingerabdrücke erhalten, gründlich umsehen, nach links ins  
Bad 4.GI, weiter nach links, auf den Karton zoomen (7.GP); wieder nach links und  
zur Sitzecke, auf den Laptop zoomen, vorm Griff der Tasche Fingerabdruck nehmen;  
Zoom auf den Fernseher (8.GP), dann zum Billardtisch, BH und Foto nehmen ,  
wieder zurück und nach links zur Küche, Wasserkessel und Herd (9.GP), dann vor  
und rechts auf dem Schrank neben den Dosen 5.GI, dann Aspüle ansehen (10.GP)

Labor:

Fingerabdruck von Laptoptasche mit dem vom Opfer abgleichen, rosa Fasern vom  
Tatort mit BH abgleichen, Vorladung für Billy und Anthony verfügbar

Brass Büro:

Brass befragen, die beiden Brüder zum Verhör holen lassen

Verhör:

Beide befragen, Schlüssel für Laptoptasche erhalten, noch mal Keith befragen

Brass Büro:

Kathy zum Verhör holen lassen

Verhör:

Kathy befragen

Appartement:

Zum Laptop und über USB die Daten sichern

Labor:

Daten vom USB-stick entschlüsseln, Vorladung für Eddie Tillies verfügbar

Brass Büro:

Eddie zum Verhör holen lassen

Verhör:

Eddie befragen

Casino:

Jill befragen

Verhör:

Die Brüder Billy und Anthony noch mal befragen  
Gespräch mit Grissom und Cathrine

Tatort:

Zu den Tischen, um den rechten herum und untersuchen, Fingerabdruck nehmen, dann zum linken und ihn untersuchen, Zoom vor Grissoms Fuß und man erhält einen abgebrochenen Reißverschluss, zurück und zur Unterseite des Tisches, es sind Kratzspuren zu sehen, Abdruck davon machen

Labor:

Fingerabdruck rechter Tisch mit denen von Billy abgleichen, Teil des Reißverschlusses mit Kratzspuren abgleichen, Durchsuchungsbeschluss für Wohnung der Drillinge verfügbar

Brass Büro:

Durchsuchungsbeschluss für Wohnung der Drillinge holen

Appartement:

Schlafzimmer durchsuchen, rechts der Waffenkoffer (11.GP), dann zum Schreibtisch (12.GP), dann nach links zu den beiden Betten, rechts unterm Bett (13.GP); auf dem Bett Pistole nehmen, dann zum linken Bett und dem Waffenkoffer (14.GP), dann durch die Tür und die Sachen mit der Lampe untersuchen, Jeans nehmen, diese dann untersuchen, Handy finden, vom Display Fingerabdruck nehmen

Labor:

Fingerabdruck vom Handy mit Anthonys abgleichen, Foto vom Telefon ansehen, Haftbefehl bei Brass verfügbar, Metallteil vom Reißverschluss und Jeans unter Mikroskop abgleichen

Brass Büro:

Haftbefehl für Billy und Anthony holen

Verhör:

Beide verhören und man hat die Täter, nun noch ein Gespräch mit Jill

**Und der 5. und letzte Fall ist gelöst!**

*Bewertung: Meister, 0 Tipps, 42 von 42 Beweisen, 5 von 5 Insekten und 14 von 14 Gründlichkeitspunkten*

Als Bonus gibt es die letzte Senkrechte der Kühlfächer!

Wenn alle Fälle mit der Bewertung "Meister" abgeschlossen werden, gibt es zum Schluss noch einen Sonderbonus:

Dafür rechts neben den Kühlfächer zum Pult gehen und einen roten Jeton finden. Wenn man diesen anklickt, kann man beliebig oft "Black Jack" spielen.

# **CD ROM & Softwareservice** *Kratz*

<http://www.gamepad.de/>

**Schauen Sie doch mal in unserem Onlineshop vorbei!**

**Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.**

**In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server, .....).**  
**Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken (- die wir auch gerne weiterleiten -) unterstützen!**  
**(H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).**