



Demolösung by Locke

exklusive für den Softwareservice Kratz - <http://www.gamepad.de>



VICTORIA, wird, von ihrer Dienststelle, zu einem Tatort beordert, um bei den Ermittlungen zu helfen.



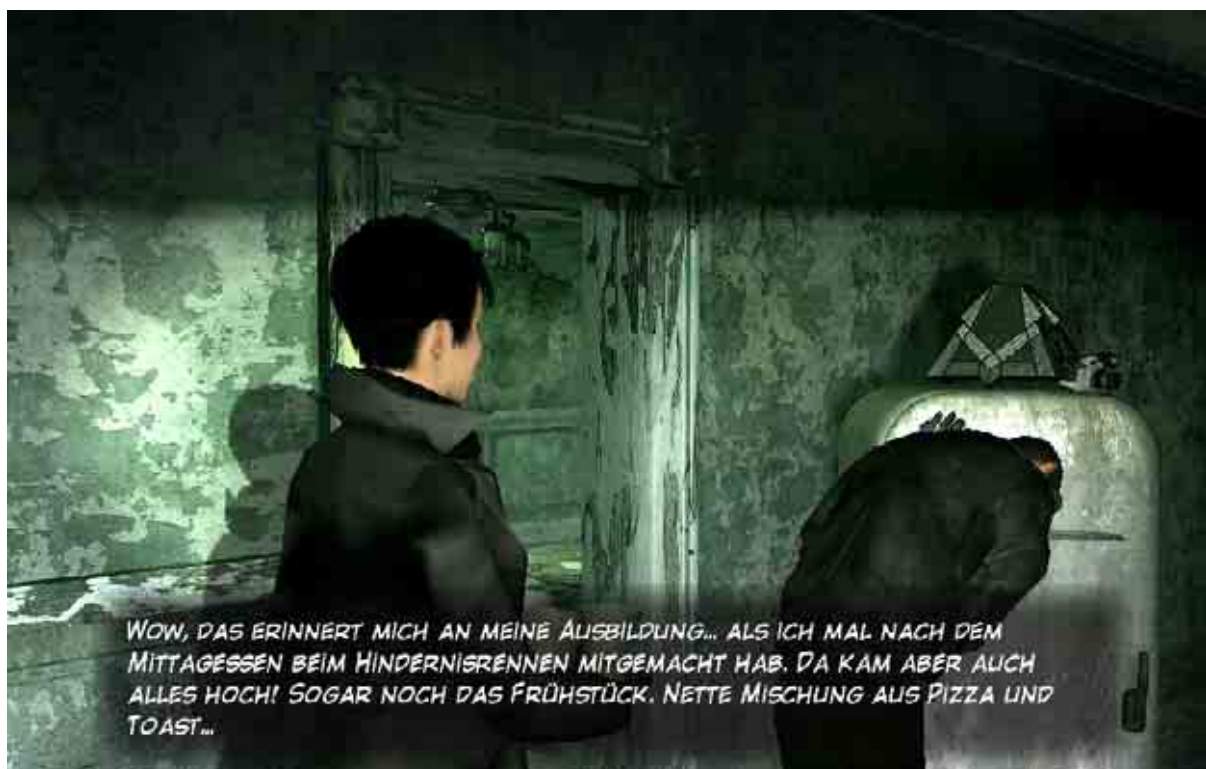
Die ersten Informationen u. Ratschläge erhält sie gleich am Eingang des Hauses, von Officer TATE.



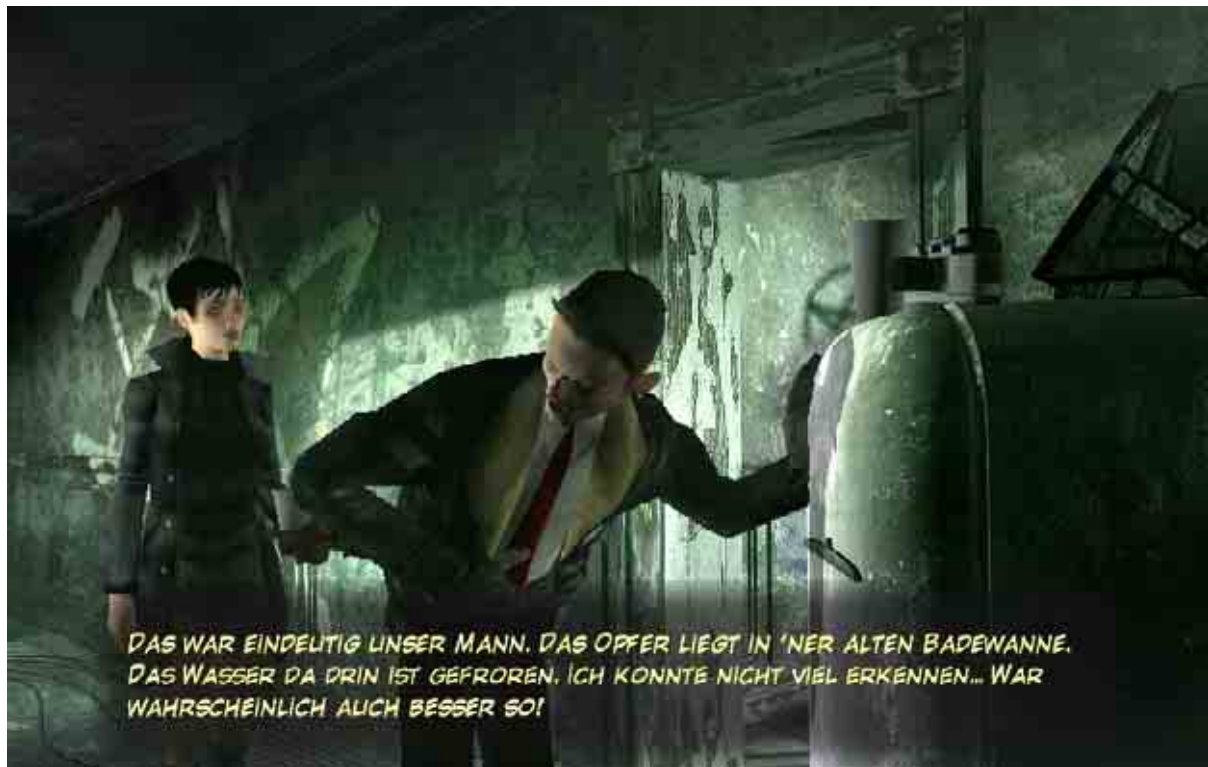
Sie betritt das Haus u. ist entsetzt über den Zustand der Räumlichkeiten.



Allerdings ist die Aussicht hervorragend.



*In der Küche trifft sie MILLER, der mit seinem Frühstück kämpft.
Es will einfach nicht da bleiben, wo es hingehört.*

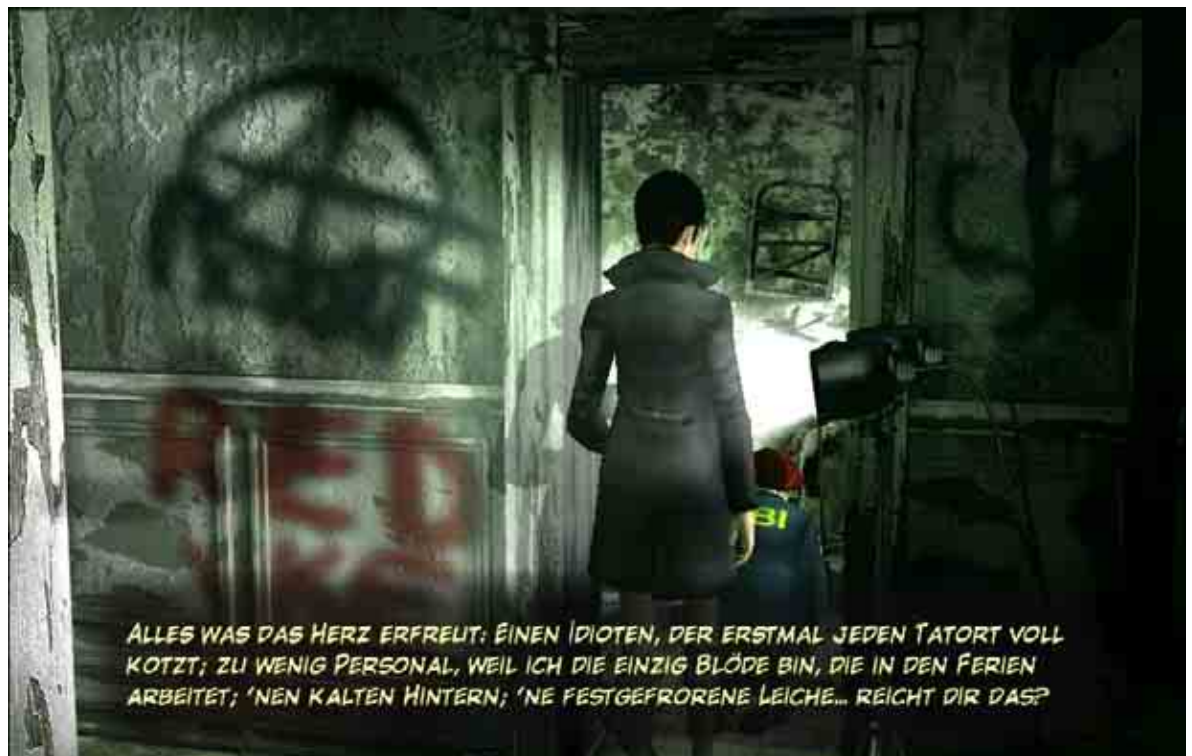


Da MILLER nicht fähig ist, mit den Untersuchungen fortzufahren, übergibt er Victoria seine **KAMERA**.





Victoria macht sich auf den Weg um auch CLAIRE, ihrer ehemaligen Lehrmeisterin, einen Kaffee zu kredenzen.



Nach einer kurzen Einweisung nimmt VICTORIA ihre Arbeitsutensilien aus dem Koffer.



Sie ist jetzt um:

- 1. Scharzlichtfilter*
- 2. Forensische Tupfer*
- 3. Luminol*
- 4. Film*

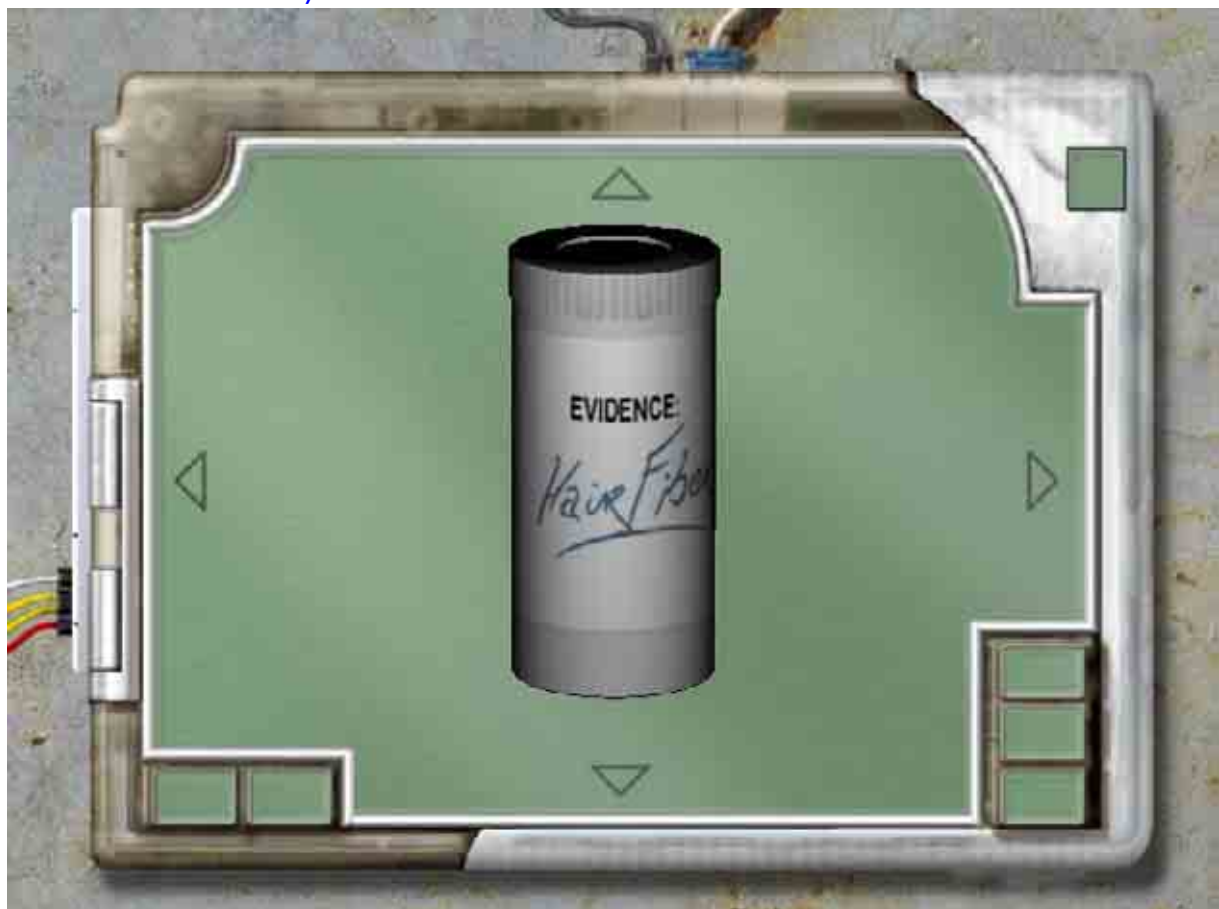
reicher! - Sie legt den Film in die Kamera und beginnt mit ihren Untersuchungen.



Sie beginnt in dem Raum mit der tollen „Weihnachtsdekoration“ u. bemerkt an der Wand, links neben der Tür, *Haare u. Fasern*.



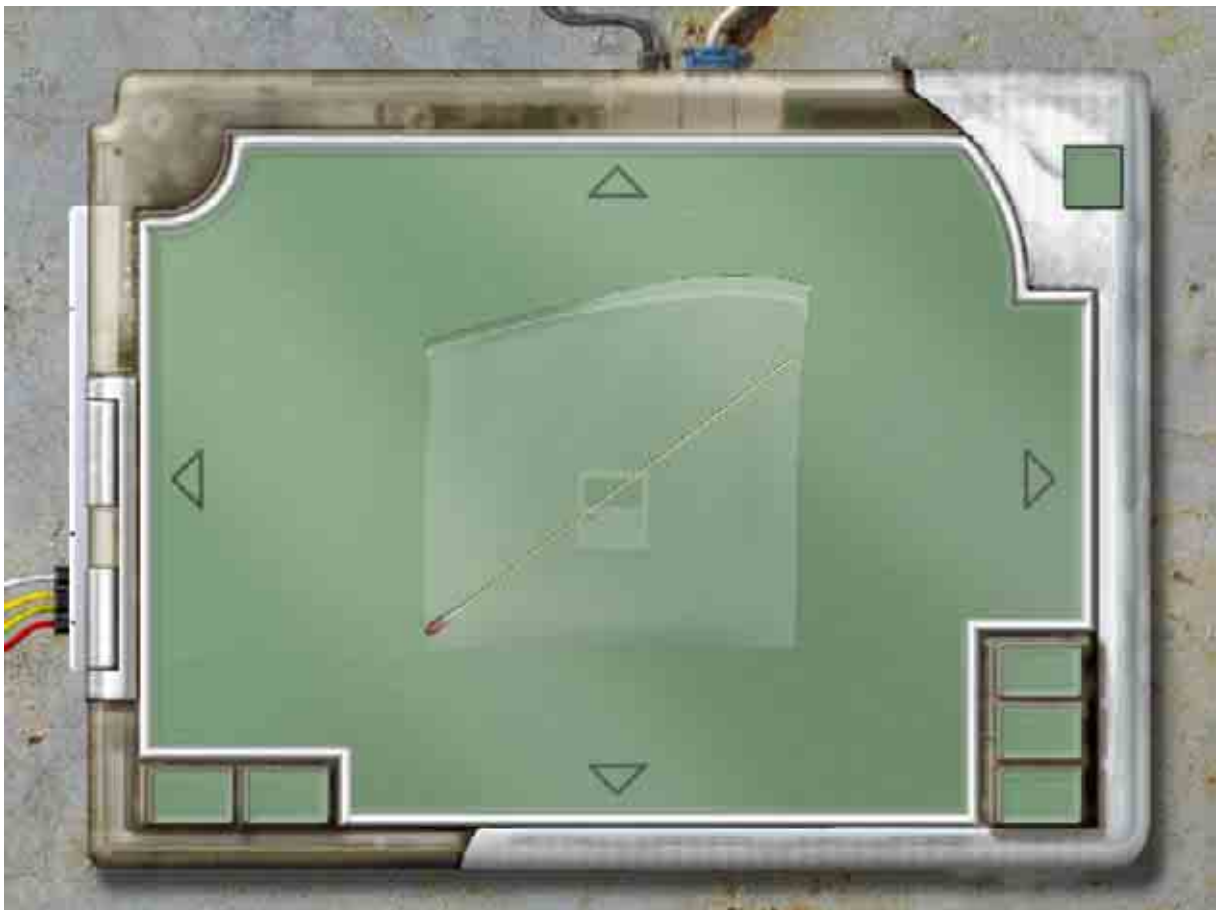
VICTORIA macht ein *Foto* u. nimmt die Proben mit einer *Pinzette*, ab.



Dann geht sie nach links in den nächsten Raum und bemerkt Blutflecken auf dem Fußboden.



*Sie macht ein **Foto** und benutzt einen **forensischen Tupfer** um eine Probe zu nehmen.*



Und die Wand sieht aus, als ob der Täter etwas weggewischt hätte.



VICTORIA bestückt die Scheinwerfer mit einem Schwarzlichtfilter, was aber auch nichts bringt



Da der Müll auch nichts hergibt, entfernt sie den Schwarzlichtfilter u. geht in den Nebenraum.

***Zu beziehen in der Vollversion über
<http://www.gamepad.de>***



Auch hier ist nicht viel zu finden, also wird wieder der Schwarzlichtfilter bemüht.





*Sie bemerkt einen Blutfleck, von dem sie ein **Foto** macht u. eine **Probe** nimmt.*

An der Wand könnte der Täter etwas weggewischt haben.





DAS GRAFFITI SIEHT IM SCHWARZLICHT EINFACH TOLL AUS.

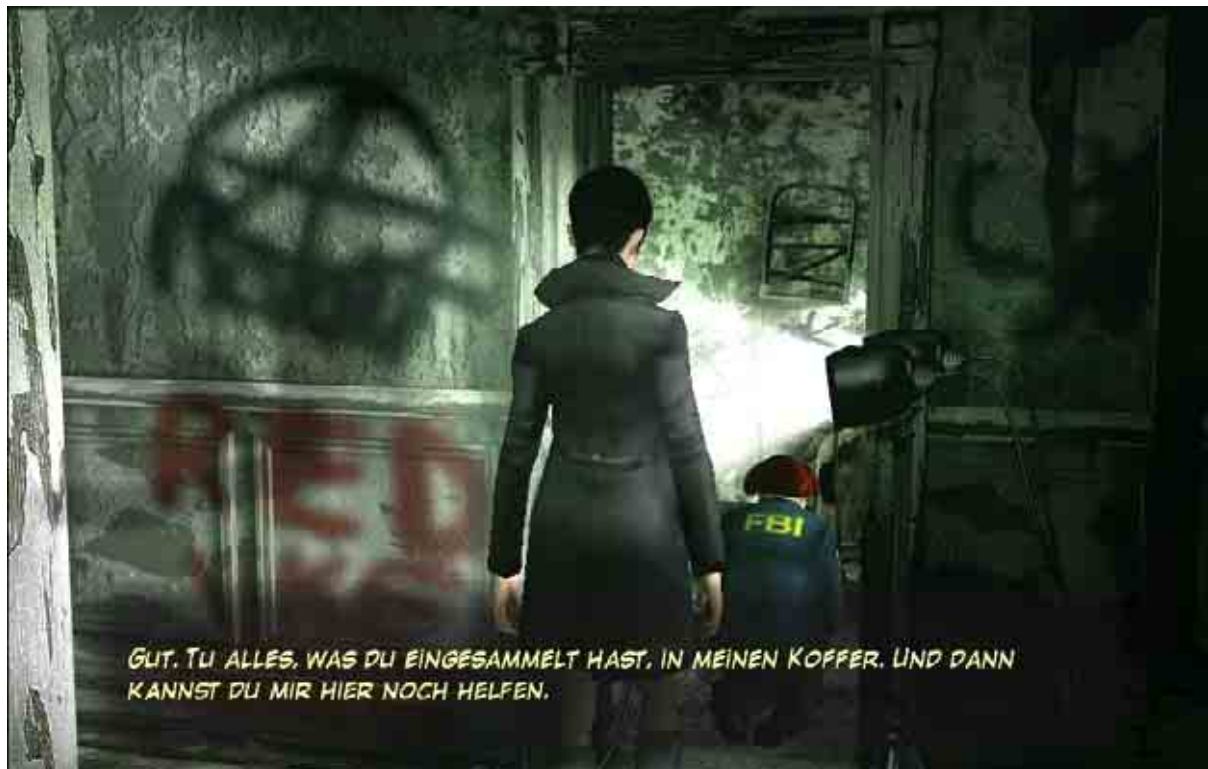
Da VICTORIA, hier nichts mehr finden kann, entfernt sie den Schwarzlichtfilter u. verlässt den Raum.



SIEHT WIE RÜCKSTÄNDE VON BLUTSPUREN AUS.

Auf dem Gang findet sie wieder Blutspuren.

Diese werden aber nicht gesichert.



*VICTORIA verpackt die Proben u. geht zu CLAIRE.
Sie bekommt noch ein Lob u. Beide gehen zur Leiche.*



Sie macht noch einige Aufnahmen, von der Toten und entfernt das Tuch von deren Gesicht.





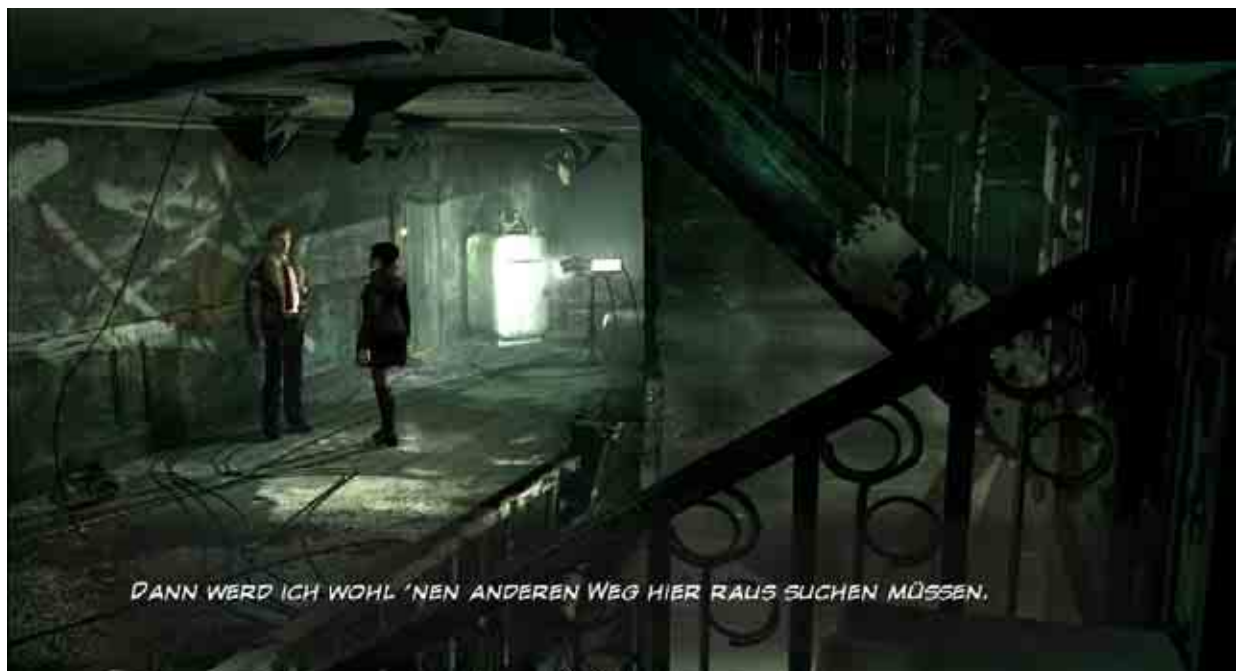
VICTORIA untersucht die Tote, deren Körper mit Tätowierungen verziert und mit Stichwunden übersät ist. Außerdem weist der Leichnam Schlagverletzungen auf.



Nach einer kurzen Unterhaltung mit CLAIRE, geht es zurück.



Der Rückweg verläuft nicht ganz reibungslos, da die Treppe zusammen bricht u. MILLER sich als Retter erweist.



VICTORIA geht den Gang hinunter, zur vernagelten Tür u. untersucht sie.

Mit einem geeigneten Gegenstand müsste es möglich sein die Bretter zu entfernen u. die Tür zu öffnen!

*Also macht sie sich auf die Suche und wird auch im 2. Raum fündig.
Hier kann sie eine Eisenstange aus dem Gerümpel ziehen.*

Damit werden die Bretter entfernt und VICTORIA steht auf einem Balkon.



Sie benutzt die Leiter auf eine unkonventionelle Art und



das war (fast) das

DEMOENDE

**Die Vollversion kann bezogen werden über den Shop auf
<http://www.gamepad.de>**