

golden gate

CD rom

killer



Ein authentischer
Fall der Mordkommission
San Francisco

Prix Milia d'Or du Public
Cannes 96



GROLIER INTERACTIVE

KOMPLETT IN
DEUTSCH

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELÜBERSICHT

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Macintosh®

Windows™/MPC

INSTALLATION

Macintosh

Windows/MPC

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

VORBEREITEN VON GOLDEN GATE KILLER

Starten der Macintosh-Version

Starten der Windows/MPC-Version

Das Hauptmenü

Bürowerkzeuge, Computer und Anrufbeantworter

Computer

Anrufbeantworter

Navigationswerkzeuge: Armbanduhr, Notizbuch, Stadtplan, Polizeimarke

Uhr

Notizbuch

Stadtplan

Polizeimarke

Hilfe

Beenden

Vernehmungswerkzeuge:

Ihr Notizblock

SPIELEN VON GOLDEN GATE KILLER

Vernehmen von Zeugen

Erneutes Vernehmen eines Zeugen anhand früherer Zeugenaussagen

Suchen nach Beweismaterialien

Prüfen von Beweismaterialien

Ordnen von Beweismaterialien in Verdächtigenakten

Verhören von Verdächtigen

Durchsuchungsbefehle

Festnehmen von Verdächtigen

Einleiten eines Verfahrens

Deputy Police Chief a.D. Kevin Mullen über Ermittlungsmethoden und -techniken

GESCHICHTE DER MORDKOMMISSION VON SAN FRANCISCO

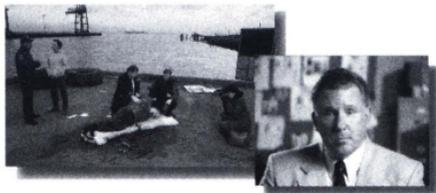
SPIELÜBERSICHT

Sie sind der neue Detective bei der Mordkommission des San Francisco Police Department. Ihr erster Fall läßt nicht lange auf sich warten: In der Bucht von San Francisco schwimmt eine gefesselte und geknebelte Leiche. Eines ist ganz sicher: Es war kein Unfall.

Das Spiel basiert auf einem authentischen Fall nach Unterlagen des San Francisco Police Department. Der Fall wurde vom pensionierten Inspector der Mordkommission, Frank Falzon, aufgeklärt. Die wichtigsten Beweisstücke, die Sie im Verlauf des Spiels entdecken, sind genau die gleichen, die zur Überführung des echten Täters geführt haben. Dieses Mal liegt es an Ihnen, den Fall aufzuklären.

In über 80 Minuten Filmsequenzen, aufgenommen an mehr als 20 Originalschauplätzen in San Francisco, verhören Sie die Familie, Freunde und Feinde des Opfers. Sie arbeiten mit den gleichen Methoden wie ihre "echten" Kollegen und erfahren den spannenden Polizei-alltag hautnah.

Also, behalten Sie einen kühlen Kopf und achten Sie wachsam auf jedes Detail, denn Ihnen bleiben nur zwei Wochen zur Aufklärung des Falls. Genauer gesagt: zehn spannende 12-Stunden-Tage, in denen Sie unzähliges Beweismaterial auswerten, den Verdächtigen dingfest machen und ein Verfahren einleiten, das vor Gericht Bestand hat. Noch läuft der Mörder frei herum. Ihn, oder sie, zu schnappen und vor Gericht zu bringen, das ist Ihre Aufgabe in unserem spannenden Spiel.



Viel Erfolg, Detective!

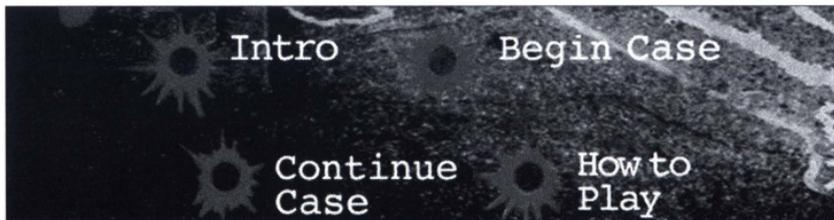
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

MACINTOSH®:

Macintosh mit 68030 CPU, mindestens 25 MHz
Macintosh® Betriebssystem 7.1 oder höher
5 MB RAM mehr als für das System benötigt wird
10 MB freier Speicherplatz
13-Zoll-Farbmonitor (oder größer) mit mindestens 256 Farben
Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk (300 KB/s oder mehr)
QuickTime 2.1 (im Lieferumfang enthalten)

WINDOWS™ /MPC:

IBM-kompatibler PC, mindestens 486-33 MHz (486 DX-33 oder schneller wird empfohlen)
Microsoft™ Windows 3.1 mit DOS 5.0 oder höher, bzw. Microsoft™ Windows 95™
8 MB RAM (RAM für das Gesamtsystem einschließlich Windows™)
10 MB freier Festplattenspeicher
SVGA-Bildschirmadapter (Farbauflösung 640x480x256) und Farbbildschirm
Von Windows™ unterstützte Soundkarte
Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk (300 KB/s oder mehr)
Von Windows™ unterstützte Maus bzw. Zeigegerät von Microsoft™ bzw. 100% kompatibel
MSCDEX 2.21 oder höher (nicht im Lieferumfang enthalten)
QuickTime™ 2.03 für Windows™ (im Lieferumfang enthalten)



INSTALLATION

MACINTOSH

1. Legen Sie die CD-ROM Nummer 1 mit dem Etikett nach oben in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Doppelklicken Sie auf das Symbol Golden Gate Killer auf dem Desktop.
3. Doppelklicken Sie auf das Installer-Symbol, und folgen Sie den Bildschirmweisungen.
4. Starten Sie Ihren Macintosh neu.

WINDOWS/MPC

1. Legen Sie die CD-ROM Nummer 1 mit dem Etikett nach oben in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wählen Sie aus dem Dateimenü den Befehl "Ausführen".
3. Geben Sie d:\setup ein (wenn d: der Laufwerksbuchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks ist), und drücken Sie die EINGABETASTE.
4. Folgen Sie den Bildschirmweisungen.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie Fragen haben oder Unterstützung benötigen, erreichen Sie uns unter folgenden Rufnummern:

Hotline: 06107-945145 (Montag bis Freitag zwischen 15.00 und 18.00 Uhr.)
Fax: 06107-93060
Mailbox: 06107-930222 (Power BBS)
Internetadresse: <http://www.bomico.com>

Bevor Sie uns anrufen, stellen Sie bitte sicher, daß Sie die drei Dateinamen des Verzeichnisses/Ordners IDENT auf Ihrer CD-ROM greifbar haben.

Bomico Entertainment Software
Customer Support
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach

VORBEREITEN VON GOLDEN GATE KILLER

STARTEN DER MACINTOSH-VERSION

1. Öffnen Sie den Ordner Golden Gate Killer auf Ihrer Festplatte.
2. Doppelklicken Sie auf das Symbol Golden Gate Killer.

HINWEIS: Um maximale Leistung für das Spiel verfügbar zu haben, sollte Ihr Computer nicht am Netzwerk angeschlossen sein. Achten Sie auch darauf, daß der virtuelle Speicher im Kontrollfeld Speicher deaktiviert ist. Schalten Sie gegebenenfalls auch den Modern Memory Manager aus. Stellen Sie den Monitor im Kontrollfeld "*Monitor*" auf 256 Farben.

STARTEN DER WINDOWS/MPC-VERSION

1. Öffnen Sie im Programm-Manager die Programmgruppe Golden Gate Killer.
2. Doppelklicken Sie auf das Symbol Golden Gate-Killer.

HINWEIS: Zur Erreichung bester Leistung sollte Ihre Grafikkarte nicht auf 65.536 Farben eingestellt sein.

DAS HAUPTMENÜ

Nach dem Programmstart wird zunächst Startbildschirm mit dem Hauptmenü angezeigt. Das Hauptmenü bietet folgende Optionen, die Sie durch Klicken auswählen können:

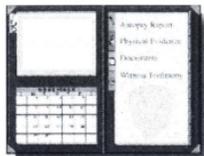
- Spielregeln
- Einführung
- Fall beginnen
- Fall fortsetzen

Durch Auswahl von "*Spielregeln*" erhalten Sie eine kurze Einführung in die Grundlagen des Spiels.

Bei Auswahl von "*Einführung*" gibt Ihnen Kevin Mullen, Deputy Police Chief a.D. des San Francisco Police Department, einen Kurzlehrgang über die Fahndungsmethoden der Polizei.

"*Fall beginnen*" startet das Spiel neu. Nach der Einführung beauftragt Sie Ihr Partner, Inspector Manserro, mit Ihrem ersten Fall: **Eine unbekannte Leiche, die in der Bucht unweit von Pier 91 gefunden wurde.**

Mit "*Fall fortsetzen*" können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen.



BÜROWERKZEUGE:

COMPUTER UND ANRUFBEANTWORTER

COMPUTER

Der Computer gibt Ihnen Zugriff auf die Datenbank der vermißt gemeldeten Personen. Nachdem Sie sich am Ort des Verbrechens einen ersten Überblick verschafft haben, kann Ihnen die Datenbank helfen, das Opfer zu identifizieren. Mit dem Computer können Sie auch die Datenbank der KFZ-Zulassungen und das Vorstrafenregister abfragen. Vielleicht finden Sie hier zusätzliche Informationen über Zeugen und Verdächtige. Wenn Sie auf den Computer klicken, wird die Bildschirmmaske des Polizeicomputers mit den Auswahlmöglichkeiten "Vermißt Personen", "Verkehrsdelikte der Zeugen" und "Vorstrafen von Zeugen" angezeigt. Klicken Sie auf den gewünschten Menüpunkt, um sich die entsprechende Datenbank anzeigen zu lassen. Um die Verkehrsdelikte eines Zeugen oder Verdächtigen anzuzeigen, klicken Sie auf den Namen der Person. Die Informationen werden automatisch in die Seite der Hintergrundinformationen des Zeugen Ihres Notizbuchs übernommen. Zur Anzeige und Übertragung der Vorstrafen eines Zeugen oder Verdächtigen gehen Sie entsprechend vor.

ANRUFBEANTWORTER

Wenn Sie in Ihr Büro kommen, sollten Sie Ihren Anrufbeantworter abhören. Vielleicht finden Sie dort eine wichtige Nachricht oder einen Hinweis von einem Zeugen. Auch das Labor benachrichtigt Sie auf diese Weise, wenn die Ergebnisse einer Untersuchung vorliegen. Blinkt der Anrufbeantworter, klicken Sie darauf, um die Nachrichten abzuhören. Bei Anrufen von Zeugen wird eine Zusammenfassung automatisch in die entsprechende Seite Ihres Notizblocks und in Ihr Notizbuch eingefügt.

NAVIGATIONSWERKZEUGE:

ARMBANDUHR, NOTIZBUCH, STADTPLAN, POLIZEIMARKE

Die Leiste am oberen Bildschirmrand enthält die Symbole für die Hauptinformationsquellen, auf die Sie im Verlauf Ihrer Ermittlungen zugreifen können. Die Informationen sind jederzeit abrufbar, ganz gleich, ob Sie sich in Ihrem Büro oder draußen vor Ort befinden. In der Symbolleiste finden Sie auch die Schaltflächen "Hilfe" und "Beenden".



UHR

Das erste Symbol ist Ihre Armbanduhr, auf der Sie das Datum und die Uhrzeit ablesen können. Damit wissen Sie, wieviel Zeit Ihnen zur Lösung des Falls noch bleibt. Ihr normaler Arbeitstag dauert von 9 Uhr morgens bis 9 Uhr nachts. Wenn Sie an einem Tag länger arbeiten, beginnt der nächste Tag entsprechend später.



NOTIZBUCH

Ihr Notizbuch ist ein unverzichtbares Ermittlungswerkzeug, in dem Sie alle gesammelten Beweismaterialien festhalten. Alle Informationen über das Verbrechen, vom Beweismaterial und Labortests bis hin zu Zeugenaussagen, werden hier aufgezeichnet. Vom Notizbuch aus können Sie auch zusätzliche Laboruntersuchungen über Beweisstücke veranlassen. Im weiteren Verlauf der Ermittlungen werden Sie von hier aus auch Durchsuchungsbefehle oder Verhöre anordnen und Verfahren einleiten.

Das Notizbuch gliedert sich in einzelne Seiten, in denen die von ihnen zusammengetragenen Informationen eingetragen und geordnet werden: "Autopsiebericht", "Beweismaterial", "Schriftstücke" und "Zeugenaussagen". Durch Klicken auf das entsprechende Register können Sie eine Seite öffnen, um Informationen anzuzeigen oder einzufügen.

Gegenüber der Seite "Zeugenaussagen" finden Sie einen Abschnitt mit der Überschrift "Verdächtige". Sie können jeden Zeugen in die Liste der verdächtigen Personen übernehmen, indem Sie seinen Namen auswählen und auf das Register "Verdächtig" klicken.



STADTPLAN

Durch Klicken auf das Stadtplansymbol erhalten Sie einen Stadtplan von San Francisco. Mit dem Stadtplan können Sie zu den verschiedenen Schauplätzen der Stadt gelangen. Plazieren Sie den Cursor auf den gewünschten Ort, und klicken Sie darauf. Die Orte, die Sie für Zeugenbefragungen und Spurensicherung besuchen können, sind mit Stecknadelsymbolen gekennzeichnet. Bei einer Zeugenaussage erhalten Sie vielleicht Hinweise über neue Zeugen oder Orte, die dann als zusätzliche Stecknadeln im Stadtplan markiert werden. Beachten Sie aber, daß jede Fahrt zu einem Ort eine halbe Stunde Ihrer Zeit erfordert.



POLIZEIMARKE

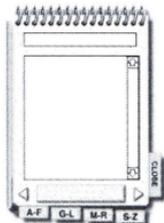
Wenn die Polizeimarke in goldener Farbe angezeigt wird, können Sie darauf klicken und sich von Frank Falzon Tips und Ratschläge über Ihre Ermittlungsmethoden und -techniken geben lassen.

HILFE

Durch Klicken auf die Schaltfläche "Hilfe" können Sie Informationen über das Spiel selbst – Spielregeln, Steuerelemente und Befehle – erhalten.

BEENDEN

Wenn Sie auf "Beenden" klicken, wird ein Dialogfeld mit vier Auswahlmöglichkeiten angezeigt. Sie können das Spiel ohne Speichern beenden, den Fall vor dem Beenden speichern, den Fall speichern und wieder zum Spiel zurückkehren oder den Vorgang abbrechen. Wenn Sie den Fall speichern möchten, werden Sie zur Eingabe eines Namens für den Fall aufgefordert. Beim nächsten Starten des Spiels können Sie dann den Fall aufrufen und an der Stelle fortsetzen, an der Sie gespeichert haben. Mit der Möglichkeit zum Speichern können Sie verschiedene Versionen des Falls ablegen, indem Sie verschiedene Namen vergeben.



VERNEHMUNGSWERKZEUGE: IHR NOTIZBLOCK

Mit dem Notizblock können Sie Zeugen vernehmen. Wenn Sie den Cursor über einen Zeugen bewegen, ändert sich die Cursorform zum Notizblocksymbol. Klicken Sie, um den Zeugen zu befragen.

Alle Antworten, die möglicherweise für den Fall von Bedeutung sein könnten, werden im Notizblock zusammengefaßt und automatisch in die Zeugenakte Ihres Notizbuchs übertragen. Durch Klicken auf diese oder frühere Zeugenzusammenfassungen können Sie einen Zeugen erneut befragen.



SPIELEN VON GOLDEN GATE KILLER

Als erstes müssen Sie sich den Tatort ansehen. Klicken Sie auf das Stadtplansymbol. Der Stadtplan von San Francisco wird angezeigt. Er enthält zwei Stecknadeln. Die eine kennzeichnet den Standort Ihres Büros, die andere

den Tatort. Klicken Sie auf den Tatort, um dorthin zu gelangen. Am Tatort wenden Sie die beiden wichtigsten Ermittlungsmethoden an: Vernehmen von Zeugen und Sichern von Spuren und Beweisstücken.

VERNEHMEN VON ZEUGEN

Um einen Zeugen zu befragen, wählen Sie ihn mit dem Cursor an. Die Cursorform ändert sich zum Notizblocksymbol. Durch Klicken erhalten Sie eine Video-Nahaufnahme des Zeugen und Ihr Notizblock erscheint auf der rechten Seite. Während Sie mit einem Zeugen sprechen, werden die wichtigsten Fakten in Ihren Notizblock übernommen. Der Notizblock enthält eine eigene Seite für jeden Zeugen, dessen Name oben auf der Seite angezeigt wird. Durch Klicken auf die Zusammenfassung im Notizblock können Sie einen Zeugen erneut zu einem speziellen Punkt befragen. Jede erste Stellungnahme eines Zeugen kostet zwanzig Minuten Spielzeit, und jede beantwortete Frage weitere zehn Minuten.

Beispiel:

ZEUGE: "Hab' ich mir schon gedacht, daß einer von Euch Jungs früher oder später hier auftauchen würde, um Fragen über ihn zu stellen. Er war ein echtes Original, ein sehr geselliger Typ und ein guter Kunde. Klar, er hatte ein paar Feinde, aber ich kann mir nicht vorstellen, daß einer von ihnen ein Mörder ist."

NOTIZBLOCKEINTRAG: "Sagt, Opfer habe ein paar Feinde gehabt."

ERNEUTES VERNEHMEN EINES ZEUGEN ANHAND FRÜHERER ZEUGENAUSSAGEN

Mit dem Notizblock können Sie auch Zeugen zu den Aussagen anderer befragen. Blättern Sie mit den Registerzungen und Pfeilen zu den vorherigen Aussagen. Wenn Sie die Aussagen gefunden haben, klicken Sie auf Ihre Aufzeichnungen, um Ihre Fragen zu stellen.

Beispiel:

HARRY REDMONT: "Opfer war öfter im City Club."

Wenn Sie auf diese Zusammenfassung klicken, antwortet der aktuelle Zeuge: "Ich kann Ihnen nicht helfen. Ich bin nie dort gewesen."

Um wieder zur Seite des aktuellen Zeugen zurückzukehren, klicken Sie auf den Namen unten auf dem Notizblock. Alle Notizblockeinträge werden automatisch in die Zeugenaussagenseite Ihres Notizbuchs übernommen, so daß Sie jederzeit darauf zurückgreifen können.



SUCHEN NACH BEWEISMATERIALIEN

Sie können nach Beweismaterialien suchen, indem Sie den Cursor über die Objekte des Tatorts bewegen. Falls eines davon ein mögliches Beweisstück ist, ändert sich die Cursorform zum Symbol "Beweismaterial". In einigen Fällen nimmt der Cursor über einem Objekt auch die Form einer Lupe an. Dann können Sie es durch Klicken näher heranzoomen, vielleicht finden Sie bei näherer Betrachtung Spuren oder

Beweismaterial, das sonst nicht sichtbar ist. Um wieder zur normalen Ansicht zurückzukehren, klicken Sie auf das Lupensymbol in der linken oberen Bildschirmecke.

PRÜFEN VON BEWEISMATERIALIEN

Beim Klicken auf das Symbol "Beweismaterial" erscheint das Objekt in Nahaufnahme. Mit den fünf Schaltflächen auf der rechten Seite können Sie Labortests des Objekts veranlassen – auf Fingerabdrücke, Blut, Fasern, Chemikalien und Abdruck.

Schriftstücke sind eine spezielle Kategorie von Beweismaterial und werden auf Blutspuren, Fingerabdrücke sowie Echtheit/Handschrift untersucht. Durch Klicken auf die gewünschte Schaltfläche wird das Objekt zur Untersuchung

ins Labor geschickt. Bei einigen Objektarten können Sie auch Vergleichstests mit bereits untersuchten ähnlichen Objekten veranlassen – zum Beispiel bei Blutanalysen. Wenn die Untersuchungsergebnisse vorliegen, blinkt Ihr Anrufbeantworter. Klicken Sie darauf, um sich die Ergebnisse anzeigen zu lassen. Falls keine Ergebnisse angezeigt werden, ist die Untersuchung noch nicht abgeschlossen.

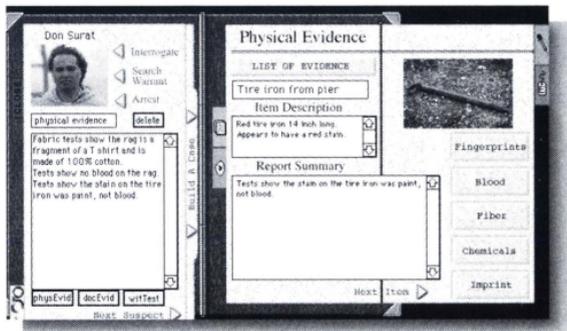
Sie können mit der Untersuchung eines Beweisstücks auch noch warten, bis Sie genügend weitere Anhaltspunkte gesammelt haben, die eine Prüfung rechtfertigen. Um Laboruntersuchungen zu einem späteren Zeitpunkt anzufordern, öffnen Sie die Seite "Beweismaterialien" in Ihrem Notizbuch und klicken auf das Objekt. Klicken Sie auf die gewünschte Untersuchung, um sie automatisch in die entsprechende Seite Ihres Notizbuchs einzufügen.

Beachten Sie: Wenn Sie auf ein Objekt klicken und dieses in Nahaufnahme erscheint, wurde es automatisch gesammelt.

ORDNEN VON BEWEISMATERIALIEN IN VERDÄCHTIGENAKTEN

Wenn Sie genügend Informationen beisammen haben, können Sie festlegen, welche der Zeugen für die Tat in Frage kommen, und dadurch Ihre Ermittlungen auf den Kreis der Verdächtigen konzentrieren. Um einen Zeugen als Verdächtigen festzulegen, klicken Sie in der Seite seiner Zeugenaussagen auf die Schaltfläche "Verdacht".

Durch Ordnen Ihrer Beweismaterialien und Übernahme in die Seite des Verdächtigen können Sie Ihre Ermittlungen beschleunigen. Wählen Sie ein Indiz wie beispielsweise eine Zeugenaussage oder ein Beweisstück und verschieben Sie es in den entsprechenden Abschnitt "Beweismaterialien", "Schriftstücke" oder "Zeugenaussagen" der Verdächtigenseite. Dazu klicken Sie zunächst auf das gewünschte Objekt und danach auf den Abschnitt der Verdächtigenseite, in den Sie es einfügen möchten. Wenn Sie feststellen, daß ein bestimmtes Objekt nicht dazugehört, können Sie es löschen. Klicken Sie dazu zuerst auf das Objekt und danach auf die Schaltfläche "Löschen".



VERHÖREN VON VERDÄCHTIGEN

Jetzt ist es an der Zeit, Ihre Ermittlungen voranzutreiben und Ihre Verdächtigen zum Verhör vorzuladen. Ein Verhör ist etwas völlig anderes als eine Zeugenvernehmung, und Sie brauchen dazu schon handfestes Belastungsmaterial in der Verdächtigenseite, das eine solche Maßnahme rechtfertigt. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Verhören". Wenn Inspector Manserro einverstanden ist, können Sie in den Vernehmungraum gehen. Klicken Sie auf die Tür und beginnen Sie mit dem Verhör der verdächtigen Person. Beim Verhör können Sie Fragen stellen, die bei einer Zeugenvernehmung nicht erlaubt sind, zum Beispiel über Beweismaterialien, Schriftstücke und Informationen, die Sie aus Computerdateien oder anderen Quellen haben. Sie können verdächtige Personen später jederzeit erneut verhören.

Wenn Sie das Verhör beenden möchten, klicken Sie auf die Tür. Sie gelangen dann wieder in Ihr Büro.



DURCHSUCHUNGSBEFEHLE

Mit der Schaltfläche "Durchsuchungsbefehl" der Verdächtigenseite können Sie eine Haussuchung durchführen, um mögliches weiteres Beweismaterial zutage zu fördern. Um einen Durchsuchungsbefehl zu erwirken, müssen noch mehr Verdachtsmomente vorliegen als für eine Vorladung zum Verhör. Eine Haussuchung lohnt sich jedoch, weil sie vielleicht weiteres Belastungsmaterial zutage fördert, das für Verhöre von Bedeutung sein kann und unter Umständen die Einleitung eines Verfahrens ermöglicht. Wenn ausreichende Verdachtsmomente vorliegen, wird das Bild des Verdächtigen durch die Tür zur Asservatenkammer ersetzt. Durch Klicken auf die Tür

gelangen Sie in die Asservatenkammer, wo Sie sich die gefundenen Objekte ansehen können.

FESTNEHMEN VON VERDÄCHTIGEN

Wenn Ihr Belastungsmaterial ausreicht, um Ihren Lieutenant von einer Festnahme zu überzeugen, können Sie den Verdächtigen durch Klicken auf die Schaltfläche "Festnehmen" auf der Verdächtigenseite verhaften. Danach sind Sie in Zugzwang und müssen ein Verfahren einleiten, das vor Gericht standhält.

EINLEITEN EINES VERFAHRENS

Wenn Sie einen Verdächtigen hinter Schloß und Riegel gebracht haben, wird Ihnen die Staatsanwältin helfen, Ihr Verfahren einzuleiten. Klicken Sie auf den Pfeil "Verfahren einleiten" auf der Verdächtigen-seite., um die Seite "Verfahren einleiten" zu öffnen. Die Seite enthält die Rubriken "Mittel", "Motiv" und "Gelegenheit". Um Ihr Verfahren einzuleiten, fügen Sie die Beweise und Indizien von der Verdächtigen-seite in die entsprechenden Kategorien ein. Achten Sie darauf, daß Sie wirklich alle relevanten Informationen und Beweismittel aus der Verdächtigen-seite in die richtigen Kategorien übertragen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, daß Ihre Beweismittel ausreichen, können Sie die Verdächtigen-seite schließen und weitere Beweismittel suchen.

Wenn Sie meinen, daß Ihre Beweismittel vor Gericht bestehen können, öffnen Sie die Verdächtigen-seite und klicken Sie auf die Tür der Staatsanwältin. Reichen Ihre Beweise nicht aus, weist die Staatsanwältin das Verfahren zurück und ordnet an, daß Sie weitere Ermittlungen durchführen müssen. Jeder Versuch, ein Verfahren einzuleiten, kostet Sie fünf Stunden, deshalb sollten Sie sich schon ziemlich sicher sein, wenn Sie bei der Staatsanwältin anknöpfen. Wenn Sie solide ermittelt und genügend Beweise für ein Verfahren zusammengetragen haben, steht einem Gerichtsverfahren nichts mehr im Weg.



DEPUTY POLICE CHIEF A.D.

KEVIN MULLEN ÜBER ERMITTLUNGSMETHODEN UND-TECHNIKEN

Durchführen der Ermittlungen

- Die wichtigste Regel für einen Detective, der mit der Aufklärung eines Mordfalls beauftragt wurde ist: methodisch vorgehen. Der erste Eindruck ist nicht immer der richtige, also hüten Sie sich vor übereilten Schlußfolgerungen. Durch hektisches und unüberlegtes Vorgehen mit zu wenig gesicherten Informationen hat schon mancher Ermittler wertvolles Beweismaterial für immer verloren.
- Als Detective müssen Sie zunächst das Corpus Delicti für den Mordfall finden. Der Begriff wird leider allzu häufig falsch verstanden. Gemeint ist nicht der Körper des Opfers, sondern der "Körper des Verbrechens". Das Corpus Delicti eines Verbrechens besteht in dem Nachweis, daß eine kriminelle Handlung vorliegt und diese von einem Verbrecher begangen wurde.
- Mord ist definiert als die gesetzwidrige und vorsätzliche Tötung eines Menschen aus niedrigen Beweggründen. Das Corpus Delicti eines Mordverbrechens besteht darin, daß das Opfer von krimineller Hand getötet wurde und der Mörder die Tat im voraus geplant hat. Nicht wenige Mörder verfielen dem Irrtum, daß sie durch die Beseitigung der Leiche vor einer Strafverfolgung sicher wären. Tatsächlich ist es möglich, die Existenz eines Mordes allein aus Indizien nachzuweisen.

Am Tatort

Ein Detective, der mit der Aufklärung eines Mordes betraut ist, sollte sich jeden einzelnen Schritt der Ermittlungen akribisch notieren. Das fängt damit an, wann und durch wen die Polizei verständigt wurde. Alle weiteren Informationen, die auch nur entfernt mit dem Verbrechen zu tun haben, sollten sorgfältig aufgeschrieben oder sonstwie aufgezeichnet werden.

- Suchen Sie den Tatort auf. (Rufen Sie zuerst an und vergewissern Sie sich, daß mögliche Giftstoffe beseitigt und alle Zeugen voneinander getrennt wurden.)
- Überzeugen Sie sich bei der Ankunft noch einmal selbst, daß der Tatort frei von Giftstoffen ist. Lassen Sie den Ort absperrern und stellen Sie sicher, daß kein Unbefugter ihn betreten kann.
- Stellen Sie fest, ob das Opfer tatsächlich tot ist.
- Befragen Sie die Kollegen von der Schutzpolizei, die den Ort bewachen, nach ihrer vorläufigen Meinung über den Tathergang.

- Lassen Sie den gesamten Tatort vollständig fotografieren, bevor Sie Gegenstände bewegen oder berühren. Sie bekommen nur diese eine Chance dazu.
- Suchen Sie nach möglichen Spuren (z.B. Fingerabdrücke, Blut, Spuren von Textilfasern), die mit der Tat in Verbindung stehen könnten. Auch vermeintliche Kleinigkeiten können sich später als entscheidende Beweisstücke herausstellen. Seien Sie also gründlich.
- Veranlassen Sie die Sicherung der Spuren.
- Vernehmen Sie die Zeugen getrennt voneinander.
- Fragen Sie in der Nachbarschaft herum, ob noch weitere Zeugen etwas gesehen oder gehört haben.

INDIZIENBEWEIS

Die Annahme, daß indirekte oder Indizienbeweise der direkten Beweisführung unterlegen sind, ist ein weitverbreitetes Vorurteil. In vielen Fällen läßt sich anhand von Indizien wie Fingerabdrücken auf der Mordwaffe oder Blutspuren des Opfers an einem Kleidungsstück mit ziemlicher Sicherheit schließen, daß es sich bei der betreffenden Person um den Täter handelt. Direkte Beweise (z.B. durch Augenzeugen) sind dagegen in einem Mordfall nur selten zu bekommen. Denn der Mörder, der seine Tat ja bewußt plant, ist oft sorgfältig darauf bedacht, sein Verbrechen geheimzuhalten und legt häufig sogar falsche Spuren als Köder aus. Auch lehrt die Erfahrung, daß Augenzeugenberichte nicht immer zuverlässig sind. Glücklicherweise hinterlassen Mörder fast immer Spuren am Tatort.

CHEMISCHE ANALYSE

Die chemische Analyse ermöglicht es, zwei Substanzen miteinander zu vergleichen oder die Zusammensetzung einer Substanz festzustellen. Am Tatort finden sich gewöhnlich unzählige Gegenstände, die zur Ermittlung beitragen könnten. Alle Objekte, die Aufschluß über den Tathergang geben könnten, sollten daher sorgfältig gesammelt und aufbewahrt werden. Achten Sie darauf, keine Spuren zu verwischen.

Die Labortechniker können Materialien unterschiedlicher Substanzen durch Spektralanalyse oder andere Untersuchungsverfahren miteinander vergleichen und feststellen, ob die Objekte von gleichem oder unterschiedlichen Material stammen.

PHYSIKALISCHE ANALYSE

Die physikalische Analyse durch direkte oder mikroskopische Beobachtung ist ein wichtiges Hilfsmittel für eine Reihe von Objekten, die am Tatort häufig gefunden werden: Fingerabdrücke, Schuh- und Reifenspuren sowie Abdrücke von Werkzeugen. Durch spezielle Gießverfahren läßt sich die ursprüngliche Form dreidimensional wiederherstellen.

FINGERABDRÜCKE

Jeder Detective sollte alle möglichen Tatorte nach Fingerabdrücken untersuchen lassen. Fingerabdrücke sollten auch von allen Personen genommen werden, die am Tatort anwesend waren, so daß sich alle Abdrücke ausschließen lassen, die nicht vom Täter stammen. Tatsächlich lag die Bedeutung der Fingerabdrücke lange Zeit weniger in der Identifizierung des Täters als im Ausschließen der Personen, die nicht als Täter in Frage kamen. Mit der Anwendung leistungsfähiger Computerdatenbanken seit einigen Jahren werden jedoch vermehrt auch Täter anhand ihrer Fingerabdrücke überführt – falls ihre Abdrücke in der Datenbank gespeichert sind.

BLUTSPUREN

Blut gehört zu den Indizien, die am häufigsten am Tatort von Gewaltverbrechen gefunden werden. Die Blutspuren des Opfers lassen oft Rückschlüsse auf den Tathergang zu. Durch die Analyse von Blutspuren kann der ungefähre Todeszeitpunkt ermittelt werden.

Möglicherweise wurde auch der Täter selbst durch die Gegenwehr seines Opfers verletzt, so daß auch seine Blutspuren vorhanden sind. Auf jeden Fall sollte der Bereich unter den Fingernägeln des Opfers untersucht werden, da mögliche Blutspuren durch Gegenwehr hier am wahrscheinlichsten sind. Alle verdächtigen Flecken sollten untersucht werden.

Durch einen Blutgruppenvergleich zwischen den am Tatort vorgefundenen Spuren und dem Blut der Verdächtigen, läßt sich mit absoluter Sicherheit ausschließen, daß das Blut von einem bestimmten Verdächtigen stammt. Darüberhinaus ermöglichen weitergehende und komplexere Analysen der Blutgruppen und Untergruppen Aussagen über die Wahrscheinlichkeit, daß eine gegebene Probe zu einem bestimmten Verdächtigen gehört. Eine Erbgutuntersuchung mit dem DNS-Test kann die Suche auf eine bestimmte Person eingrenzen, sofern das am Tatort gefundene Blut noch einigermaßen frisch ist. Wie lange eine Blutprobe brauchbar ist, hängt von ihrem Alter und den klimatischen Bedingungen ab. Deshalb sollten die Proben so schnell wie möglich aufgenommen und vor Verschmutzung oder Verfall geschützt werden.

Haare und Faserspuren

Haare und Textilfasern werden ebenfalls häufig am Tatort eines Mordes gefunden. Die Laboranalyse kann zwar feststellen, ob ein gefundenes Haar dem Haar eines Verdächtigen ähnelt, jedoch ist eine positive Identifikation nicht möglich. Immerhin lassen sich Haarproben dazu verwenden, um bestimmte Personen auszuschließen. Falls am Haar auch Wurzelzellen vorhanden sind, läßt sich anhand der DNS-Analyse auch eine positive Identifizierung vornehmen.

Mit Faserspuren kann in einigen Fällen der Hersteller des Webfadens anhand dessen Zusammensetzung festgestellt



werden. Durch mikroskopische Untersuchungen können die Analytiker mit gewisser Wahrscheinlichkeit sagen, ob eine Faden- oder Gewebeprobe von einem bestimmten Kleidungsstück oder von einem bestimmten Hersteller oder Händler stammt.

Schriftstücke

Schriftliche Indizien in jeglicher Form sind wichtige Bestandteile der Beweisführung in Mordermittlungen. Häufige Probleme im Zusammenhang

mit Schriftstücken sind die Frage der Echtheit, das Alter eines Dokuments, geänderte Dokumente sowie der Vergleich von Handschriften oder maschinengeschriebenen Texten.

Handschriftvergleiche und die mikroskopische Untersuchung von Schriftstücken werden von Laborexperthen durchgeführt, der Detective kann deren Arbeit jedoch unterstützen, indem er möglichst viele Handschriftenproben von allen fraglichen Personen beschafft und alle verdächtigen Schriftstücke sammelt und verwahrt.

Vernehmen von Zeugen

Die große Mehrzahl der Fälle wird nicht durch Indizien, sondern durch Zeugenaussagen geklärt (obwohl in vielen dieser Fälle ein Gerichtsverfahren ohne die Indizien gar nicht zustande gekommen wäre). Die Fähigkeit zum Vernehmen von Zeugen und Verhören von Verdächtigen ist für den Detective von großer Bedeutung. Für die Durchführung von Vernehmungen und Verhören ist Ihr psychologisches Einfühlungsvermögen wichtiger als Ihr wissenschaftlicher Spürsinn. Ein kompetenter Ermittler muß in der Lage sein, auf unterschiedlichsten Menschen aller sozialen Schichten eingehen zu können.

Der Detective sollte unverzüglich alle Personen befragen, die vom Verbrechen wissen. Zeugen können Informationen zu allen Aspekten eines Falles beitragen. Ehrliche Antworten eines Zeugen können dazu beitragen, Kenntnislücken in einem Fall zu schließen und die Ermittlung in weitere Bahnen lenken. Ebenso führen Zeugenaussagen zu möglichen Verdächtigen oder geben Anhaltspunkte über das Motiv einer Tat.

Die Informationen von Augenzeugen besitzen höheren Stellenwert als die Aussagen von Personen, die ihre Informationen aus zweiter Hand bezogen haben, zum Beispiel durch Klatsch und Hörensagen. Denken Sie auch daran, daß jeder Zeuge der Täter sein kann. Lassen Sie deshalb nicht zuviel von dem durchsickern, was Sie selbst über den Fall wissen.

Verhöre

Das Verhör unterscheidet sich grundlegend von der Zeugenvernehmung und dient dazu, Tatverdächtige zu überführen oder aussageunwillige Zeugen zum Sprechen zu bringen. Vor jedem Verhör müssen Sie die Zielperson darüber

aufklären, daß sie das Recht hat, die Aussage zu verweigern, daß alle ihre Aussagen gegen sie verwendet werden können, daß sie das Recht hat, einen Anwalt ihrer Wahl hinzuzuziehen oder vor Beginn des Verhörs einen Pflichtverteidiger anfordern kann, falls sie die Kosten für einen Rechtsbeistand nicht aufbringen kann. Wenn der Verdächtige seine Einwilligung gibt, können Sie mit dem Verhör beginnen. Wie bei der Zeugenvernehmung empfiehlt sich auch beim Verhör, zunächst in freundlicher Gangart zu beginnen. Täuschungsmanöver sind erlaubt, solange Sie kein falsches Geständnis erpressen. Geben Sie nach dem Verhör die Aussage zu Protokoll und lassen Sie den Verhörten unterschreiben.



GESCHICHTE DER MORDKOMMISSION VON SAN FRANCISCO

Das San Francisco Police Department wurde im August 1849, inmitten des großen Kalifornischen Goldrauschs, als "vorbeugende" oder "schützende" Institution gegründet, um Gewalttätigkeiten zu verhindern, den Frieden sicherzustellen und Gesetzesbrecher in der Gegenwart eines Polizeioffiziers in einer Zelle einzusperren. Es zeigte sich jedoch schon bald, daß gerade schwere Verbrechen ungesühnt blieben, weil niemand die Verantwortung zur Verfolgung von Tätern hatte, deren Identität nicht sofort bekannt war.

Isaiah Lees

Schon bald wurde eine Ermittlungsabteilung eingerichtet, die schwerwiegende Verbrechen aufklären sollte und "im Falle von Wiederholungstätern die notwendigen Beweise zur Überführung der Tatverdächtigen beschaffen sollten, damit diese ihrer gerechten Strafe zugeführt werden können." Zu den Männern der ersten Stunde gehörte Isaiah Wrigley Lees, der seiner Stadt San Francisco mehr als fünfzig Jahre als Detective diente und bald als einer der herausragenden Verbrecherjäger des neunzehnten Jahrhunderts berühmt wurde.

Geschichte der Mordkommission von San Francisco

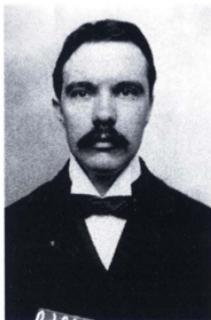
Die Detectives der Polizei von San Francisco waren lange Zeit echte Generalisten, die mit allen Arten von Fällen beauftragt wurden, vom Mord über Raub und Einbruch bis hin zu gewöhnlichen Diebstahlsdelikten.

Die Spezialisierung zwischen Mordfällen und anderen Verbrechen fand erst in unserem Jahrhundert statt. Die Mordkommission wurde 1923 als eigenständige Abteilung im San Francisco Police Department eingerichtet. Die

Spezialisierung wurde teilweise durch die Entwicklung wissenschaftlicher Erkennungsmethoden bedingt, die dem Detective eine höhere technische Qualifikation abforderten.

Die Auswertung von Fingerabdrücken als positive Identifikationsmethode war in San Francisco wie in den restlichen USA seit Beginn des Jahrhunderts praktiziert. Seitdem gab es zahllose Fortschritte in den wissenschaftlichen Erkennungsmethoden. Chemische Analysen ermöglichen jetzt Vergleichstests, die vor Jahren noch niemand für möglich gehalten hätte. Der Erbguttest durch DNS-Analyse hat mittlerweile eine Treffsicherheit erreicht, die bis vor kurzem nur mit Fingerabdrücken möglich war.

Die Mordkommission des Inspectors Bureau im San Francisco Police Department besteht aus einem leitenden Lieutenant und einer Anzahl von Kriminalbeamten. Die Inspektoren greifen die Fälle in der Reihenfolge ihres Auftretens auf. Mit rund hundert Mordfällen liegt San Francisco am unteren Ende der Kriminalstatistik aller amerikanischen Großstädte.



Mord hat viele Gesichter

Obwohl Morde sehr unterschiedlich sind, gibt es dennoch zwischen ihnen einige gemeinsame Merkmale.

Die meisten Opfer waren – bis in die jüngste Zeit – mit dem Mörder verwandt oder zumindest bekannt. In mehr als der Hälfte der Fälle waren Alkohol oder Drogen im Spiel. In der Mehrzahl der Fälle werden Feuerwaffen verwendet, gefolgt von Messern oder anderen scharfkantigen Gegenständen. Fünfundsechzig Prozent der Opfer sind männlich und in der Mehrzahl jünger als dreißig. Morde zwischen Angehörigen verschiedener Rassen oder Hautfarbe kommen so gut wie nie vor.

Nachdem die Zahl der Gewaltverbrechen über mehrere Jahre stetig gestiegen ist, scheint sie jetzt zu stagnieren.

Im Jahre 1965 kamen in den USA statistisch gesehen 5,1 Morde auf 100.000

Einwohner. 1980 war der Höhepunkt mit 10,2 Mordfällen pro 100.000 Einwohner erreicht. 1992 betrug die Rate 9,3. Eine große Verschiebung fand bei den Motiven statt. Früher war Mord ein Verbrechen, das wegen "Geld oder Liebe" begangen wurde, wie es ein altgedienter Detective treffend formuliert. Ehefrauen töteten ihren Ehemann und umgekehrt. Wurde aus finanziellen Gründen getötet, war die Ursache meist ein geplatztes Geschäft oder eine Erbaueinandersetzung. In der heutigen Zeit sind Morde viel beliebiger – und damit auch schwerer aufzuklären. War im Jahre 1965 noch rund ein Drittel der Mörder im Familienkreis der Opfer zu suchen, ist dieser Anteil heute auf 12 Prozent gesunken.

Ungelöste Mordfälle

Vor dreißig Jahren betrug die Aufklärungsquote für Mordfälle noch 95 Prozent. Weil die Aussagebereitschaft von Zeugen ständig nachläßt und immer mehr Verbrechen zwischen Fremden verübt werden, bleiben heute fast 40 Prozent aller Morde unaufgeklärt.

Einer der berühmtesten ungeklärten Fälle ist der des Tierkreismörders, eines Serienkillers, der den Umkreis der Bucht von San Francisco in den sechziger und siebziger Jahren durch eine Kette brutaler Morde in Angst und Schrecken versetzte. Der Mörder schickte höhnische Briefe mit verschlüsselten Hinweisen auf seine Identität an Polizei und Zeitungen. Obwohl sich die besten Dechiffrierspezialisten von FBI und CIA die Zähne daran ausbissen, konnten die mysteriöse Codes, die den Tierkreiseichen entnommen waren, bis heute nicht entschlüsselt werden.

Die Polizei besitzt eine Beschreibung des Mörders von einem Opfer, das seinem Anschlag entkommen konnte. Einmal wurde der Täter beinahe von der Polizei gefaßt, nur wenige Minuten nach einer neuen Tat. Er entkam jedoch knapp, und seit zwanzig Jahren haben es seine Verfolger nicht geschafft, ausreichendes Belastungsmaterial für eine Verhaftung vorzulegen.

Wer war's

Die krimireifen Fälle, wie bei dem "Golden Gate Killer" gehören zu den größten Herausforderungen jedes Kommissars. Es sind die Fälle, bei denen es gewöhnlich keine Zeugen gibt und die Täter alle Energie aufwenden, um auch die kleinsten Details zu beseitigen, die zu einer Ergreifung führen könnten. Dem Ermittler, der vor einer undeutlichen und oft irreführenden Spur steht, bleibt nur die Möglichkeit, die oft unzusammenhängenden Indizien zu einem Puzzle zusammenzufügen, um einen solchen Fall erfolgreich zu lösen.

Trotz aller Fortschritte der modernen kriminalistischen Methoden bleiben die alten Tugenden und Methoden des Detektivs – geduldige Kleinarbeit, logisches Denken und Offenheit für neue Möglichkeiten sowie die Fähigkeit, von den verschiedenartigsten Zeugen Informationen zu erfragen – auch heute noch die Basis jeder Ermittlertätigkeit. Trauen Sie sich diese Fähigkeiten zu? Dann können Sie den Fall lösen.

Grolier ist ein eingestragenes Warenzeichen und Handelsname der Grolier Interactive UK Ltd.

Sofern sie hier nicht besonders kenntlich gemacht worden sind, bedeutet dies nicht, daß es sich um freie Namen und/oder Kennzeichnungen z.B. im Sinne des Markenrechtreformgesetzes handelt.

Copyright© 1995 Grolier Interactive Ltd.

Alle Rechte an der Software, den Grafiken, Texten, Illustrationen, dem Handbuch etc. vorbehalten.

