



CRIME ZOOM



STÉPHANE ANQUETIL

VÖGEL DES UNHEILS

Crime Zoom ist ein Ermittlungsspiel für 1 bis 6 Spielerinnen und Spieler. Ein Fall dauert ca. 1 Stunde.

Eure Ermittlungen führen euch zu einem Tatort, der mit mehreren Karten ausgelegt wird. Deckt dort Karten auf, um Spuren zu finden. Dabei könnt ihr frei entscheiden, welchen Spuren ihr wann folgen wollt.

Sobald ihr glaubt, den Tathergang ermittelt und damit den Fall aufgeklärt zu haben, geht ihr zur Auflösung.

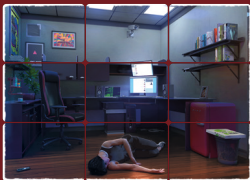


Schaut euch die Karten nicht an, bevor ihr mit dem Spiel beginnt!

Nehmt die **Aufbau**-Karte **0** zur Hand und folgt den Anweisungen auf dieser Karte.

Legt den **Start-Schauplatz** aus. Er besteht aus mehreren Karten. Orientiert euch dabei an der Abbildung auf der Aufbau-Karte.

Legt dann die übrigen Karten als Stapel daneben. Das ist der **Spuren-Stapel**.



Links liegt der Haupt-Schauplatz aus, rechts daneben der Spuren-Stapel.

Dreht schließlich Karte **0** um, um mit euren Ermittlungen zu beginnen. Nun liegt es an euch, den Fall aufzuklären!



Ihr dürft euch jederzeit Notizen machen.

Spielablauf

Keine Spielrunden

Es gibt keine Spielrunden. Ihr dürft frei diskutieren, was ihr als Nächstes machen, welche Karten ihr aufdecken und welchen Spuren ihr folgen wollt. Ihr seid also immer gleichzeitig an der Reihe und versucht, den Fall **gemeinsam** zu lösen.

Ermittlungsbericht

Wie bei einer echten Ermittlung ist es eure Aufgabe, das Verbrechen aufzuklären: Wer ist der Täter bzw. die Täterin? Was war das Motiv? Wo ist die Tatwaffe? Derartige Hauptfragen müsst ihr in eurem Ermittlungsbericht beantworten.

Geht dabei mit Bedacht vor. Annahmen und Mutmaßungen mögen nicht immer ausreichen. Manchmal benötigt ihr eine bestimmte Karte (und deren Nummer) als Beweis.

Zudem gibt es im abschließenden Ermittlungsbericht Zusatzfragen, mit denen ihr überprüfen könnt, ob ihr alle Details der Geschichte entdeckt habt. Für die grundsätzliche Aufklärung des Verbrechens müssen sie nicht beantwortet werden.

Wollt ihr schnell zum Ergebnis kommen, könnt ihr eure Ermittlungen beenden, sobald ihr glaubt, die Kernelemente des Falls in Erfahrung gebracht zu haben. Seid ihr jedoch neugierig und wollt möglichst die gesamte Geschichte nachvollziehen, könnt ihr weiterermitteln. So sammelt ihr mehr Informationen, um auch die Zusatzfragen beantworten zu können.

Epilog

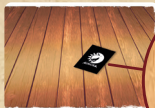
Sobald ihr euren Ermittlungsbericht erstellt habt, überprüft ihr eure Antworten. Anhand der Lösung könnt ihr die Auflösung des Falls Schritt für Schritt nachvollziehen.

Abschließend könnt ihr im Epilog weitere Hintergründe erfahren, z. B. durch weitere Zeugenaussagen, einen abschließenden Polizeibericht oder ähnliche Dinge.

Den Start-Schauplatz untersuchen

Der **Start-Schauplatz** ist der Ausgangspunkt eurer Ermittlungen. Er besteht aus mehreren Karten. Jede davon gibt euch bildlich Hinweise.

Ihr dürft *jederzeit* eine Karte des Schauplatzes in die Hand nehmen und sie – ohne sie umzudrehen! – inspizieren. Vielleicht entdeckt ihr ja etwas?



Eine Visitenkarte auf dem Boden. Das Logo kommt euch bekannt vor.

Ihr dürft *jederzeit* eine Karte des Schauplatzes umdrehen, also aufdecken, um ihre Hinweise zu enthüllen. (Damit beeinflusst ihr jedoch eure Wertung, siehe Seite 10.)

Es handelt sich um eine Visitenkarte von Aurora, dem Verlag hinter Crime Zoom.



Zum Beispiel könnte auf einem Stück Papier eine Adresse stehen, ein gefundener Schlüssel einen Safe öffnen oder ein Fleck zu einer Laboranalyse führen. Es liegt ganz bei euch, welchen Spuren ihr folgen wollt – und wann.

Einer Spur folgen

Beim Spielaufbau habt ihr den **Spuren-Stapel** bereitgelegt.

Jede Spur hat oben links eine Zahl.



Ihr dürft euch Karten aus dem Spuren-Stapel nur nach Anweisung nehmen und ansehen!

Spuren findet und erhaltet ihr als Anweisungen auf Karten. Es ist immer zunächst eine Zahl in einem schwarzen Kästchen angegeben, gefolgt von einer kurzen Beschreibung der Spur. Das könnte z. B. der Name eines Gegenstands sein oder eine Handlung, die ihr nun durchführen könnt.

3 *Toxikologische Analyse.*

In diesem Beispiel erlaubt euch das Kästchen mit der Nummer **3**, Karte **3** zu nehmen, um eine *toxikologische Analyse* zu erhalten.

Wenn ihr einer **Spur folgen** wollt, die ihr gefunden habt, sucht ihr dafür einfach die entsprechende Karte aus dem Spuren-Stapel heraus. Das könnt ihr *jederzeit* machen. Ihr müsst einer Spur also nicht sofort folgen, wenn ihr sie gefunden habt.

Es gibt 2 Arten von Spuren:

- weitere Schauplätze
- Informationen

Weitere Schauplätze

Ein **weiterer Schauplatz** funktioniert genauso wie der **Start-Schauplatz**. Er besteht aus mehreren Karten, die zusammengesetzt den Schauplatz ergeben.



Dieser Schauplatz stellt die Räumlichkeiten des Aurora-Verlags dar.

Auf der ersten Karte eines weiteren Schauplatzes ist angegeben, aus welchen weiteren Karten er besteht.



Beispiel: Nachdem ihr Karte 4 genommen habt, erhaltet ihr die Anweisung, den Schauplatz mit Karte 5 zu vervollständigen.

Wie beim Start-Schauplatz könnt ihr euch die Karten genauer ansehen oder sie umdrehen, um neue Spuren zu finden.

Auf manchen Karten ist angegeben, für welche Handlung das Umdrehen der Karte steht.



In diesem Beispiel könnt ihr Karte 4 umdrehen, um Alexis, den Verleger des Spiels, zu befragen.

Informationen

Die Karten mit Informationen haben alle die gleiche Rückseite. Der einzige Unterschied ist die Zahl oben links (anhand der ihr die richtige Karte aus dem Stapel suchen könnt).

Sobald ihr eine solche Karte erhaltet, müsst ihr sie *umdrehen*. Sie enthält neue Informationen für eure Ermittlungen!



Spuren mit Bedingung

Manchen Spuren könnt ihr nur folgen, falls ihr ein bestimmtes **Objekt** habt.

Ein Objekt ist stets auf einem Polaroid abgebildet, zusammen mit einer Zahl und einer Bezeichnung.

Eine Spur mit einer Bedingung ist stets wie folgt angegeben:

OBJEKT? **X** Spur.



SCHLÜSSEL? **6** Safe öffnen.

Beispiel: Ihr habt einen **SCHLÜSSEL** gefunden. Nun könnt ihr Spur **6** folgen und den *Safe öffnen*.

Abschluss eurer Ermittlungen

Ihr habt ermittelt und alle Schauplätze genauestens untersucht? Ihr habt einige Karten umgedreht und Spuren gefunden? Ihr seid den Spuren gefolgt, die ihr für erfolgversprechend gehalten habt?

Jetzt, nach ungefähr einer Stunde, fühlt ihr euch bereit, den Fall zu lösen? Dann ist es an der Zeit, eure Ermittlungen abzuschließen.

Ermittlungsbericht erstellen

Als letzten Schritt müsst ihr nur noch euren Ermittlungsbericht erstellen. Dazu notiert ihr eure Antworten zu den Fragen des Falls, anhand derer ihr schließlich überprüft, ob ihr alles aufklären konntet.

Der Bericht teilt sich in zwei Bereiche. Die **Hauptfragen** drehen sich meistens um den Täter bzw. die Täterin, das Motiv und die Tatwaffe. Diese Fragen solltet ihr nicht auslassen, denn sie sind der Kern der Geschichte.

Die **Zusatzfragen** zielen auf Nebenstränge des Falls ab: die Aufklärung falscher Fährten, die Verbindung zwischen Personen oder entlastende Beweise für andere Verdächtige. Für manche Spielgruppen mögen diese Fragen nur nebensächlich sein, für andere wiederum sind sie essenziell, um die ganze Geschichte zu rekonstruieren.

Manche Fragen sind **offen** gestellt, so wie „Wie ist das Opfer umgekommen?“. Andere Fragen, wie zum Motiv des Verbrechens, sind **Multiple-Choice-Fragen**, die euch einen Rahmen bieten. Wiederum andere Fragen verlangen eine **Kartenummer**, was wie folgt markiert ist: .

Um die Frage nach dem Täter/der Täterin zu beantworten, müsst ihr ihn/sie während der Ermittlungen getroffen haben.



Dieser letzte Punkt ist wichtig. In Crime Zoom geht es um Beweise, nicht um Mutmaßungen. Daher werdet ihr vermutlich Beweise finden, die eure Verdachtsperson mit dem Tatort in Verbindung bringen.



Schaut euch den Ermittlungsbericht nicht an, bevor ihr eure Ermittlungen beendet. Die Fragen könnten euch ungewollt helfen!



Falls ihr beim Beantworten der Fragen merkt, dass ihr der Geschichte nicht folgen könnt, nehmt eure Ermittlungen einfach wieder auf. Und falls sie euch bereits ungewollt Hinweise gegeben haben, ist das schon ok.

Lösung überprüfen

Nachdem ihr euren Ermittlungsbericht erstellt, also alle Fragen beantwortet habt, überprüft ihr eure Antworten.



Beantwortet erst alle Fragen, bevor ihr euch einzelne Antworten anschaut. Andernfalls lauft ihr Gefahr, schon zu viel zu erfahren.

Jede Antwort klärt mit einem Text die Verbindungen zwischen den einzelnen Beweisstücken auf, die zur richtigen Schlussfolgerung führen. Die einzelnen Elemente, die euch Punkte bringen, sind deutlich markiert. Auf der nächsten Seite wird das genauer erklärt.

Den Fall mit dem Epilog schließen

Nun kennt ihr zwar alle Antworten, aber vielleicht noch nicht die *ganze* Geschichte. Bevor ihr das Spiel zur Seite legt, könnt ihr den Fall mit dem Epilog beenden.

Der Epilog ist bei jedem Fall anders. Vielleicht springt euch Monate später ein Zeitungsbericht ins Auge oder ihr macht einen neuen Zeugen ausfindig. Wie auch immer der Epilog aussieht, auf den letzten Seiten werdet ihr mehr über die Hintergründe der Protagonisten erfahren und die Geschichte aus einem anderen Blickwinkel sehen.

Punkte ermitteln

Überprüft die Lösung. Wenn eure Antwort den blau hervorgehobenen Teil der Musterantwort enthält, erhaltet ihr **1 ★**. Ein Beispiel:

Wie ist Willie Nelson ums Leben gekommen?

Er ist durch **einen tödlichen Schlag auf den Kopf** umgekommen. Das hat **die Autopsie** **17** bestätigt.

Übrige Karten zählen

Zählt von allen ausliegenden Schauplätzen die Karten, die ihr nicht umgedreht habt. Zählt dann die Karten hinzu, die noch im Spuren-Stapel sind.

Falls ihr die Hauptfragen richtig beantwortet habt, erhaltet ihr **1 ★** für je 5 Karten, die noch übrig sind.

*Beispiel: Es liegen 9 nicht umgedrehte Schauplatz-Karten aus und ihr habt noch 8 Karten im Spuren-Stapel. Das sind insgesamt 17 Karten, für die ihr **3 ★** bekommt ($17 \div 5 = 3$).*



Das Auslegen eines weiteren Schauplatzes verändert nicht die Summe der übrigen Karten.

In der Bestenliste verewigen

Als echte Ermittler und brillante Spürnasen könnt ihr euch zu guter Letzt in der Bestenliste verewigen. Ihr findet sie auf der vorletzten Seite dieses Hefts.

Notiert dazu einfach das Datum eurer Ermittlungen, eure Namen und eure Punktzahl.



STOPP! Lest nicht weiter, bevor ihr eure Ermittlungen beendet habt. Die Fragen könnten euch sonst Hinweise geben.

Ermittlungsbericht – Fragen

? : Die Antwort auf diese Fragen ist eine Kartennummer.

Hauptfragen

1. Durch was ist Lise „Blue“ Moinot gestorben?
 - Einen Hirntumor
 - Eine vergiftete Pizza
 - Eine Drogenüberdosis
 - Strangulation
 - Eine 9mm-Kugel
 - Ein Konzert von David Guetta
2. Wer ist der Täter/die Täterin? **?**
Welcher Beweis verknüpft den Täter/die Täterin mit dem Tatort? **?**
3. Was ist das Motiv/sind die Motive?
 - Eifersucht
 - Rache
 - Stoppen einer Hetzkampagne
 - Homophobie
 - Zu laute Musik
 - Vermeidung eines Gerichtsprozesses
 - Hass eines Videospiel-Fans
4. Wo kann der Täter/die Täterin verhaftet werden?

Nebenfragen

5. Wer versorgte das Opfer mit Drogen? **?**
6. Wer verriet dem Mörder/der Mörderin die Adresse von Blues Büro? **?**
7. Für wen arbeitet der Detektiv? **?**

Ermittlungsbericht – Lösung

Hauptfragen

1. Durch was ist Lise „Blue“ Moinot gestorben?

Lise „Blue“ Moinot **wurde stranguliert** ★. Wenn man sich die **Leiche oberflächlich angeschaut hat** **8**, ist diese Todesursache sehr wahrscheinlich. Der **Autopsiebericht** **15** bestätigt die Todesursache.

Der Autopsiebericht **15** enthüllt außerdem Spuren von Drogen. Diese sind aber nicht die Todesursache.

2. Wer ist der Täter/die Täterin? **?**

Der Täter ist Jules Martins Bruder, **Victor Martin** **39** ★.

Welcher Beweis verknüpft den Täter/die Täterin mit dem Tatort? **?**

Die **Überwachungskamera** **2** erlaubt uns, dank der **Aufnahmen** **26** auf Anabelle Linottes **Laptop**, die Anwesenheit einer Person zwischen 23:00 Uhr und 23:10 Uhr zu beweisen, dem Zeitpunkt des Todes.

Die **Mailbox-Nachrichten** **34** vom Handy des Opfers geben uns das Stimmuster des Pizzalieferanten. Dieses stimmt mit dem Stimmuster von Victor Martin überein, der eine **Nachricht** **43** auf dem Anrufbeantworter seines Bruders hinterließ, um mitzuteilen, dass er nach Frankreich kommt. **Ihr erhaltet 1** ★, **wenn ihr die Übereinstimmung der Stimmuster auf** **34** **und** **43** **entdeckt habt.**

3. Was ist das Motiv/sind die Motive?

Das erste Motiv ist **Rache** ★. Blue hat **Informationen** **28** enthüllt und damit einen Skandal losgetreten, der Jules Martins Firma in den Bankrott getrieben hat.

Das ist auch der Grund für seinen Suizid, wie er in einem **Abschiedsbrief** **42** an seinen Bruder Victor erklärt.

Außerdem finden wir heraus, dass Victor Martin in seiner Vergangenheit schon öfter **homophobe Straftaten** **39** begangen hat. Er fiel 1999 durch seine Brutalität bei Protesten gegen die Eingetragene Lebenspartnerschaft auf und flüchtete 2001 nach Neuseeland, um Ermittlungen gegen ihn wegen eines Übergriffs auf seinen schwulen Nachbarn zu entgehen.

4. Wo kann der Täter/die Täterin verhaftet werden?

Victor Martin versucht, aus dem Land zu flüchten. Wir fanden heraus, dass er in der Nacht von Freitag auf Samstag um 1 Uhr im Internet recherchierte, ob Neuseeland ein Auslieferungsabkommen mit Frankreich hat. Dann kaufte er ein Flugticket nach **Neuseeland** **35**. Deshalb können wir ihn am **Flughafen** **36** verhaften, auf dem Weg zu einem der Flüge nach Auckland, Christchurch, Wellington oder Queenstown.



Nebenfragen

5. Wer versorgte das Opfer mit Drogen? **?**

Anabelle Linotte **12** **37**, auch bekannt als „Rapture“, die feste Freundin von „Blue“.

Angèle Pinson **13** bestätigt, dass „Blue“ Drogen nahm, als sie als Community-Managerin für Microplay gearbeitet hat. Damals wurde sie ebenfalls von „Rapture“ versorgt. „Rapture“ dealt auch im **Alouette Club** **14**.

Wir finden Ecstasy bzw. Aufputschpillen in **„Blues“ Büro**. Die Wirkung dieser Drogen, die durch die **Drogenanalyse** **11** identifiziert wird, stimmen mit der Aussage von Angèle überein.



6. Wer verrät dem Mörder/der Mörderin die Adresse von Blues Büro? ?

Ted Poussin 37 ★ alias „Λ0qм0σ“ brachte die Information in Umlauf. Der große Fan der Microplay-Videospiele, dessen Zimmer mit Postern der Videospiele tapeziert ist, verlor die Nerven, als „Blue“ Microplay in den sozialen Netzwerken attackierte. Er verkaufte ihre Adresse an einen **Privatdetektiv** 50.

Doch erst durch eine **alte E-Mail** 38 an Jules Martin fand sein Bruder schließlich heraus, wo „Blue“ zu finden ist und wie man an sie herankommt. Victor konnte die E-Mail über den **Computer** 40 seines Bruders einsehen.

7. Für wen arbeitet der Detektiv? ?

Bei der Befragung des **Detektivs Joseph Butor** 50 erzählt dieser, dass er von der Firma Bird beauftragt wurde und **Madame Pèlerin** 20 ★ ihn engagiert hat. In seinem Büro liegt eine **Spesenabrechnung** 51 an Bird auf seinen Namen. Das Gleiche kann man durch die **Akten** 22 in den Büroräumen von Bird erfahren.

Übrige Karten

Habt ihr

- Victor Martin als den Täter identifiziert?
- mindestens eins der beiden Motive für das Verbrechen identifiziert?

Falls ihr diese beiden Fragen mit „Ja“ beantworten könnt, erhaltet ihr 1 ★ **für je 5 übrige Karten**.

Andernfalls wart ihr vielleicht nicht neugierig genug und konntet daher nicht alles aufklären.



DAS SPIEL IST AUS FÜR JULES MARTIN.

Mit Bestürzung haben wir von Jules Martins Tod in seiner Heimat Paris erfahren.

Der frühere Manager

soll sich im Alter von 35 Jahren umgebracht haben. In Anbetracht der besonderen Todesumstände wurden Ermittlungen eingeleitet.

Jules Martin gründete Microplay im Jahr 2013. Das Startkapital legten er und sein Bruder zusammen. Ema Loisot hat über ihren Spezialfonds Bird Invest ebenfalls zur Finanzierung von Microplay beigetragen. Das Unternehmen entwickelte sich schnell zu einem der wichtigsten Akteure für Videospiele in Europa und Asien und wuchs bis 2017 stark an. Doch durch einen großen Skandal in diversen Sozialen Netzwerken wurde das Image des Unterneh-

mens auf dem asiatischen Markt stark beschädigt. Das Unternehmen konnte sich davon nicht mehr erholen und meldete 2018 Konkurs an. Dieser Tod unterstreicht einmal mehr das Problem der psychischen Not unter Führungskräften und wirft die Frage auf, wie man sie bei einem Konkurs besser aufhängt. Die Videospiel-Gewerkschaft hat ihr Bedauern über den Verlust der Führungspersönlichkeit in der aufstrebenden französischen Videospielbranche zum Ausdruck gebracht. ■



Ein weiteres homophobes Verbrechen!



Die bekannte Twitter-Aktivistin Blue fiel in ihrem Büro einem schrecklichen Verbrechen zum Opfer! Nach Angaben von einer Verwandten wurde sie von einem Verrückten erwürgt, der vorgab, ein Lieferant ihres veganen Lieblingsrestaurants zu sein. Der Mord wurde angeblich mithilfe einer Firma finanziert, die Blue im Visier hatte. Blue steht nach wie vor im Mittelpunkt des Kampfs um freie Software und Gleichstellung der Geschlechter in der frauenfeindlichen und homophoben Branche der Informatik und Videospiele.

Wir erinnern uns, wie sie als Whistleblowerin gegen Microplay vorging, einer Firma, die asiatische Spieler massiv diskriminierte. Am Ende hat sie das ihren Job gekostet! Dieser Mord ist ein weiterer Beweis für die wachsende Unsicherheit, der die LGBT+-Community in Paris ausgesetzt ist. Die Hauptstadt der Liebe oder doch eher des Hasses? Versammeln wir uns morgen Abend vor dem Alouette Club und halten eine Gedenkfeier für Blue.

31 Kommentar(e)



- Newsletter der Nachbarschaftswache -

Welle von Wohnungseinbrüchen! Mieter werden ermordet!

Hier die exklusiven Augenzeugenberichte von Monsieur Huette und Monsieur Martinet, Wohnungseigentümer in Paris.

- „Diese jungen Leute pflegen einen unsteten Lebenswandel, folgen chaotischen Zeitplänen, ernähren sich nicht ausgewogen und nehmen illegale Drogen. An solche Personen zu vermieten, bedeutet Gewalt und Drogenhändler in unsere Häuser zu bringen! Das wird man ja wohl noch sagen dürfen!

- „Ich wusste, dass da etwas faul war. Das Mädchen verließ nie das Haus, sie hatte keine Familie, keinen Freund. Stattdessen wurde sie von ihren „exotisch“ aussehenden Freunden besucht. Aber ich habe es nicht gewagt, mich zu beschweren, weil ich die Gesetze zur Privatsphäre respektiere, die die Mieter übermäßig schützen. Und jetzt bin ich derjenige, der in Schwierigkeiten steckt, weil ich mich an das Gesetz gehalten habe! Ich hätte sehr wohl selbst Opfer dieses Angriffs werden können, wenn ich zur falschen Zeit einfach nur zu Hause gewesen wäre!“



VAL-D'OISE

Mörder am Flughafen Charles de Gaulle verhaftet

Gegen 9 Uhr morgens wurde Victor Martin, ein französischer Staatsbürger, der seit 2008 in Neuseeland lebt, am Flughafen Charles de Gaulle von der Polizei in Gewahrsam genommen. Unter Vorwand einer Zufallskontrolle sprachen ihn Sicherheitsbeamte im Warteraum eines Langstreckenfluges nach Auckland über Hongkong an. Dieser griff unter den Augen der schockierten Passanten einen Polizisten sofort tödlich an und ergriff die Flucht. Nachdem er beim Öffnen eines Notausgangs einen Alarm ausgelöst hatte, konnte der sportliche 38-Jährige auf dem Rollfeld des Flughafens gefasst werden. Unter Mühe und Not gelang es den Polizisten, den nahkampfkundigen Mann zu fassen. Auch nachdem ihm Handschellen angelegt wurden, beruhigte sich der Mann nicht, sondern beleidigte die Beamten als „Schwuchtel“.

Diese filmreife Verhaftung wurde von der Pariser Kriminalpolizei angeordnet, die den Mann eines Doppelmordes verdächtigt, der in der vorherigen Nacht verübt wurde.

Jérémy Laigle, ein Hubert-Lieferant und bekannter Rennradfahrer, wurde tot in der Wohnung von Victor Martins Bruder aufgefunden. Er erlitt zahlreiche Schläge auf den Kopf und erlag seinen Verletzungen. Neben ihm lag die Leiche von Victor Martins Bruder, Jules Martin, einer bekannten Führungsperson aus der Videospielbranche. Dieser hat laut Polizei Selbstmord begangen, den er in einem Abschiedsbrief erklärte.

Die Ermittler der Mordkommission vermuten, dass Victor Martin Laigle tötete, um seine Identität als Lieferant anzunehmen und damit ein paar Straßen weiter einen Mord begehen zu können. Tatsächlich fand die Polizei nach einem telefonischen Hinweis am frühen Morgen die Internetaktivistin „Blue“ leblos in ihrem Büro in der Rue de Paradis auf. Die ersten medizinischen Befunde deuten auf einen Tod durch Strangulation hin.



Die junge Frau war eine ehemalige Mitarbeiterin der Firma Microplay, dessen Geschäftsführer Victor Martin bis zur Insolvenz 2018 war. Sie war wegen schweren Fehlverhaltens entlassen worden, nachdem sie beschuldigt wurde, für eine Online-Hetzkampagne gegen die Videospielfirma verantwortlich zu sein. „Blue“ wurde auch von der Microplay-Fangemeinschaft belästigt, woraufhin sie sich gezwungen sah umzuziehen. Nach Angabe der Polizei besteht zwischen den beiden Fällen ein Zusammenhang. Victor Martin wollte sich demnach an der Influencerin rächen, die in seinen Augen für den Selbstmord seines Bruders verantwortlich war. Die Befragung des Verdächtigen kann diese Vermutung vermutlich bestätigen.

All dies erinnert uns an die Gefahren, die von sozialer Isolation und Internet-Communitys ausgehen, die ihren Bezug zur Realität verlieren und sich durch den ständigen Hass in den sozialen Netzwerken radikalisieren.

Zu diesem Thema finden Sie ein Interview mit Boris Gevusk, einem Psychiater, der sich auf Internetsucht spezialisiert hat, in unserer letzten Wochenendausgabe, die noch an Kiosken und in Buchhandlungen erhältlich ist.

VÖGEL DES UNHEILS

Datum	Wer war dabei?	Punkte ★

**FALL
ABGESCHLOSSEN**

Autor

Stéphane Anquetil

Geschichte

Stéphane Anquetil

Illustrationen

Goliat Gashi

Grafische Gestaltung

Christopher Matt

Korrekturat

Kudos



Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung & Redaktion

Sophia Keßler

Satz & Layout

Max Breidenbach, Sebastian Wenzlaff

Lektorat

Simon Blome, Steffen Trzensky