

Carte Blanche

(Episode one: For a fistfull of teeth)

Komplettlösung zum Spiel von B.D. exklusiv für den

Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!



Informationen zum Spiel:

Ein Klick mit der rechten Maustaste öffnet das Interface, in dem das Inventar, die zu untersuchenden Fälle, die Fähigkeiten (Competences) und die Saves überprüft werden können.

Es ist ratsam, während des Spiels alle Personen mehrmals anzusprechen und alle Gesprächspunkte durchzugehen, da sich durch erhöhte Kompetenzen oft neue Möglichkeiten (Orte, Gegenstände, Kompetenzen) ergeben.

In dieser Lösung habe ich die Veränderung einer Kompetenz jeweils in Klammern mit angegeben.

Start:

Apartment – Room:



Betrachte die Windows, das Poster, das Camel, den Shark und den Turkey (Taxidermy = 1). Nimm die **Map** von der Wand, die **Keys** von der Kommode und rufe bei „Help wanted“ an.



Hallway:



Öffne die Lockers mit den Keys und lies die Werbemitteilungen. Betrachte und rede mit **Mrs. Malaki** (Spying = 1)- Untersuche die Badezimmertür, wenn sie weg ist.

Agency:

Hier triffst du deinen neuen Arbeitgeber **Gaspard** und **Jeannine**....

1. Arbeitstag:

Agency:



Rede mit **Gaspard** und du erhältst deine ersten beiden Fälle, sowie eine **Rendez-vous note** (Naivete = 10). Im abschließenden Eignungstest (Examination = 1, Observation = 1, Deduction = 1) sollst du noch ein **Magnifying glass** im Büro suchen. Du findest es im Drawer vom File Cabinet und zeigst es Gaspard (Searching = 1).

Betrachte das Picture an der Wand und den Desk (Bitterness = 1) und rede mit **Jeannine** (Persuasion = 1), die dir eine **Camera** gibt, nachdem du Isaac gestreichelt hast.

Hotel:



Betrachte die Stairs und die Windows (Spying = 2) und gehe rein.



Betrachte die Plant, den Cane und den **Clerk** (Examination = 2) und frage ihn nach der Zimmernummer des Paares (Persuasion = 2) und dem Cane (Persuasion = 3). Im Inventar hast du nun einen **Walking Stick**. Vor dem Hotel ziehst du mit dem Walking Stick die Feuerleiter herunter, kletterst hoch und machst mit der Camera die gewünschten Aufnahmen.

Antique Shop:



Betrachte den Anchor, die Amphora, die Suspicious Zone (Observation = 2), die Traces auf dem Boden (Observation = 3) und den Glass Case (Deduction = 2). Untersuche den Glass Case genauer, sobald du allein im Raum bist (Searching = 2).

Unterhalte dich mit **Telesphore** (Examination = 3) auch über die Wand und die Polizei.

Police:

Betrete das Polizeirevier, betätige die Bell (Music = 1), lies das Board und rede mit dem **Policeman** (Examination = 4).

Apartment – Room:

Untersuche das Camel und du findest einen **Lighter**.

Agency:

Sprich mit **Gaspard** über die Polizei und über die Camera. Rede danach mit **Jeannine** über die Camera und sie gibt dir die entwickelten Photographs, die du **Gaspard** zeigst und dafür **2 Dollar** erhältst.

Police:

Rede mit dem **Kid** (Barter = 1) und kaufe die **Newspapers**. Lies sie im Inventar. Gehe anschließend in das

Polizeirevier:



und rede erneut mit dem **Policeman** (Persuasion = 4), der nun Inspector **Romeo** ruft. Unterhalte dich ausführlich mit ihm (Barter = 2)...(Reputation = 1) und er gibt dir **10 Cents**. Verlasse das Revier und sprich **Kid** auf „Ivan“ an. Rede noch einmal mit ihm (Barter = 3“ und er führt dich zum

Cemetery:



Betrachte den Tombstone (Naivete = 9).

Agency:

Gaspard lädt dich ein in die

Bar:



Betrachte das Piano und das Sign und rede mit dem **Barman**. Unterhalte dich danach noch eine Weile mit **Gaspard**, bis er sich verabschiedet und leider erschossen wird.

2. Arbeitstag:

Apartment – Room:

Gehe in die **Hallway** und lies die Werbemitteilungen in den Lockers; du erhältst einen **Paper Clip**.

Agency:

Rede mit **Jeannine** (Persuasion = 5) und danach mit dem **Notary**, der dir seine **Business Card** gibt. Untersuche den Briefcase und du erhältst einen **Code?**. Sprich noch einmal mit **Jeannine** und bitte um Hilfe. Sie gibt dir weitere **Business Cards**. Frage sie über alle Personen aus und streichele danach Isaac (Sensuality = 1).

Bar:

Rede mit dem **Barman** (Barter = 4) und er gibt dir eine **Wine Bottle** ... (Spying = 3).

Rede mit **Alphetius** ... (Corruption = 1) und den **Twins** ... (Observation = 4). Gib ihnen die Wine Bottle (Corruption = 2) und rede erneut mit ihnen. Unterhalte dich mit dem **Barman** und mit **Alphetius** über die

Twins und sprich diese dann auf das „stolen Icon“ an; sie verlassen daraufhin die Bar. Rede noch einmal mit **Alphetius** und er lehrt dich die Beschattung (Tail = 1). Du landest vor dem Haus der Twins.

Strozzi:



Öffne die Tür mit dem Paper Clip und betrete das Haus.

HALLWAY.



Untersuche den Living Room und die Kitchen, in der du einen **Herring** findest (Searching = 3). Betrete den linken

Room:



und sieh die Pictures an (Observation = 5). Betrachte den **Strozzi Brother** und wecke ihn zuletzt mit dem Herring auf und rede mit ihm. Zünde danach das Gerümpel im Living Room mit dem Lighter an und finde das **Byzantine Icon**.

University:



Sprich **Eleonore** auf Texas an und sie gibt dir die **Map of United States**.

Harbor:



Nimm einen **Brick** mit und rede mit **Remy**.

Strozzi:

Hole aus der Kitchen wieder einen **Herring** und betrachte danach den **Strozzi Brother** mit der Map. Wecke ihn anschließend mit dem Herring wieder auf und rede mit ihm (Persuasion = 6).

McCullough Manor:



Rede mit **Romeo** (Reputation = 2), der die Tür blockiert.

Harbor:

Rede mit Remy – „Romeo ist um 5 Uhr weg“ (schaue auf die Uhr im Inventar).

Cemetary:

Betrachte den Tombstone.

Police:

Lasse dir von **Kid** die **Newspapers** geben und lies sie.

McCullough Manor:

Die Tür lässt sich nicht öffnen. Gehe nach rechts in den

Backyard:



Der Cellar ist verschlossen.

Harbor:

Frage **Remy** nach dem „Lock“.

McCullough Manor:

Öffne den Cellar mit dem Brick (Break- in = 1)....

Rede mit dem **Neighbour** (Corruption = 3) und betrete den

Cellar:



Betrachte das Skeleton (Observation = 6) mit dem Magnifying Glass und nimm die **Ant**. Nimm den **Golf Club**....Mrs. Cullough erscheint...

(Naivete = 8).

Gib dem Neighbour den Golf Club...

3. Arbeitstag:

University:

Eleonore gibt dir ein Ventriloquy Manual (Ventriloquy = 1). Frage sie nach der „ant“...(Deduction = 3).

Harbor:

Remy zeigt dir Tricks (Wrestling = 1).

Bar:

Alphetius zeigt dir Tricks (Scam = 1).

Antique Shop:

Probiere die neu erlernten Tricks an Telesphore aus (Wrestling = 2).

(Übe die Tricks auch an allen folgenden Personen, die du triffst und beobachte ihre Reaktionen darauf!)

Police:

Besorge dir die **Newspapers** bei **Kid** und lies sie.

Strozzi:

Wecke den **Strozzi Brother** mit einem neuen Herring aus der Kitchen auf und rede mit ihm (Ventriloquy = 2).

Saint Leonard:



Rede mit der **Group** (Music = 2), dem **Priest**, dem du das Icon gibst (Corruption = 4), (Naivete = 7) und dem **Communist** (Wrestling = 3) über alles.

Warehouse:



Rede mit **McCullough**... und dem **Indian**... (Observation = 6) und schaue alles an.

Police:

Rede mit **Romeo** über Granny... (Scam = 2).

Morgue:



Rede mit **Dr. Freeman**... (Ventriloquy = 3), (Scam = 3) und betrachte den Corpse.

Police:

Rede mit **Kid**... (Wrestling = 4), (Ventriloquy = 4) .

Antique Shop:

Rede mit **Telesphore**... (Scam = 4), (Ventriloquy = 5).

Strozzi:

Wecke den **Strozzi Brother** mit einem weiteren Herring und rede mit ihm... (Scam = 5), Wrestling = 5).

Apartment:

Neben der Tür zum Bathroom findest du nun einen **Crowbar**.

Police:

Rede mit **Romeo**... (Wrestling = 6).

Saint Leonard:

Rede mit dem **Communist**.... (Ventriloquy = 6), (Scam = 6).

Morgue:

Bearbeite den Corpse 3mal mit dem Crowbar (Naivete = 6). Nimm die **Dentures** und richte den Corpse wieder her (Taxidermy = 2).

Warehouse:

Gib dem **Indian** die Dentures und rede mit ihm.

Morgue:

Rede mit Dr. Freeman... (Wrestling = 7).

Warehouse:

Sprich den Indian an: „Wrestling“.....

....Agency:

Das Telefon klingelt und du hörst den Code, den du nun endlich beantworten kannst....

....Fortsetzung folgt!



NAME : Edgar Delacroix
PROFESSION : Private Eye

COMPETENCES :

| | |
|-----------------|-----------------|
| Observation [8] | Examination [4] |
| Persuasion [8] | Sensuality [1] |
| Taxidermy [2] | Spying [3] |
| Scam [6] | Naïveté [6] |
| Bitterness [1] | Deduction [3] |
| Searching [3] | Music [2] |
| Barter [8] | Reputation [2] |
| Tail [1] | Break-in [1] |
| Corruption [4] | Wrestling [7] |
| Ventriloquy [6] | |

ENDE

**Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf
gamepad.de.**

Softwareservice L. Kratz
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung! - Wer uns unterstützen will, der kann uns gerne eine kleine Anerkennung in Form von Briefmarken zusenden, die wir auch gerne an die Autorin weiterleiten. Ganz herzlichen Dank!