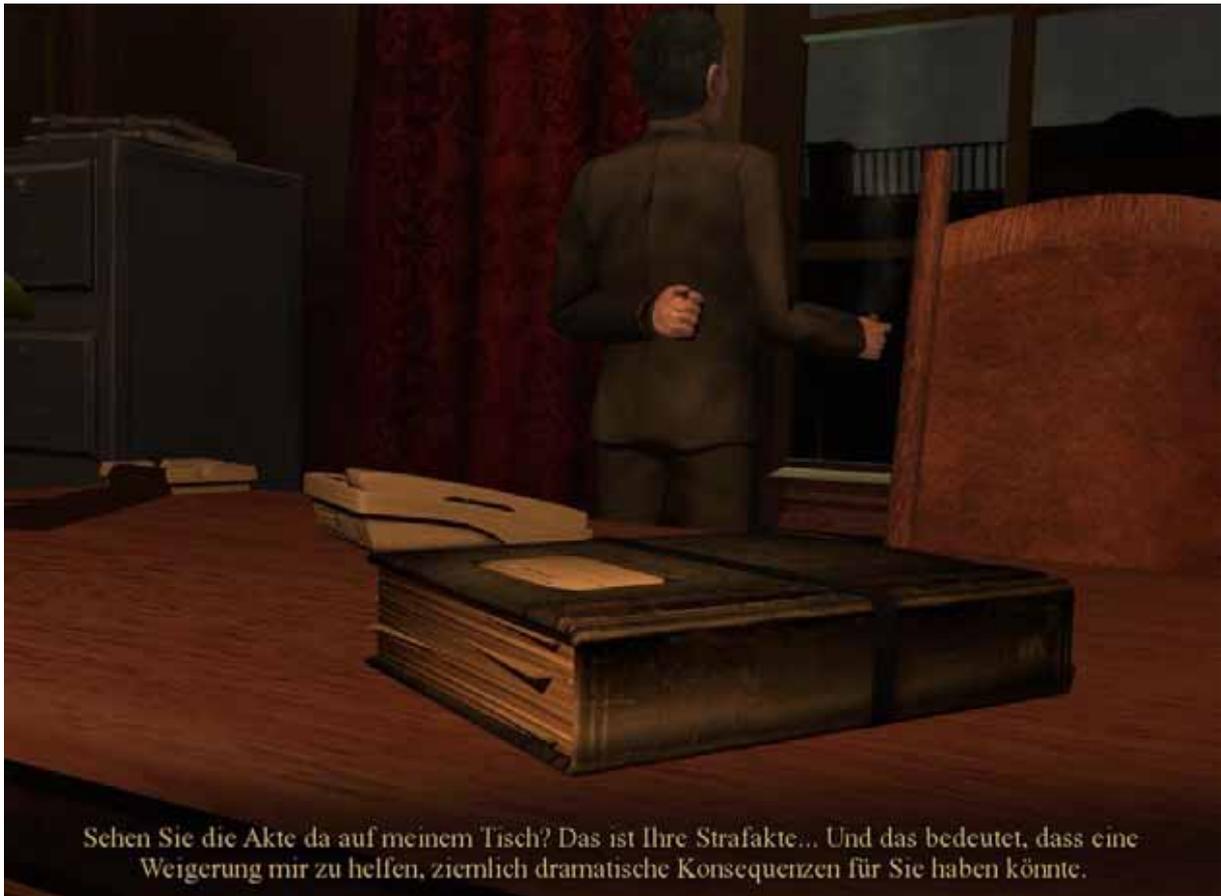


# memento mori

**Lösungshilfe** by Locke

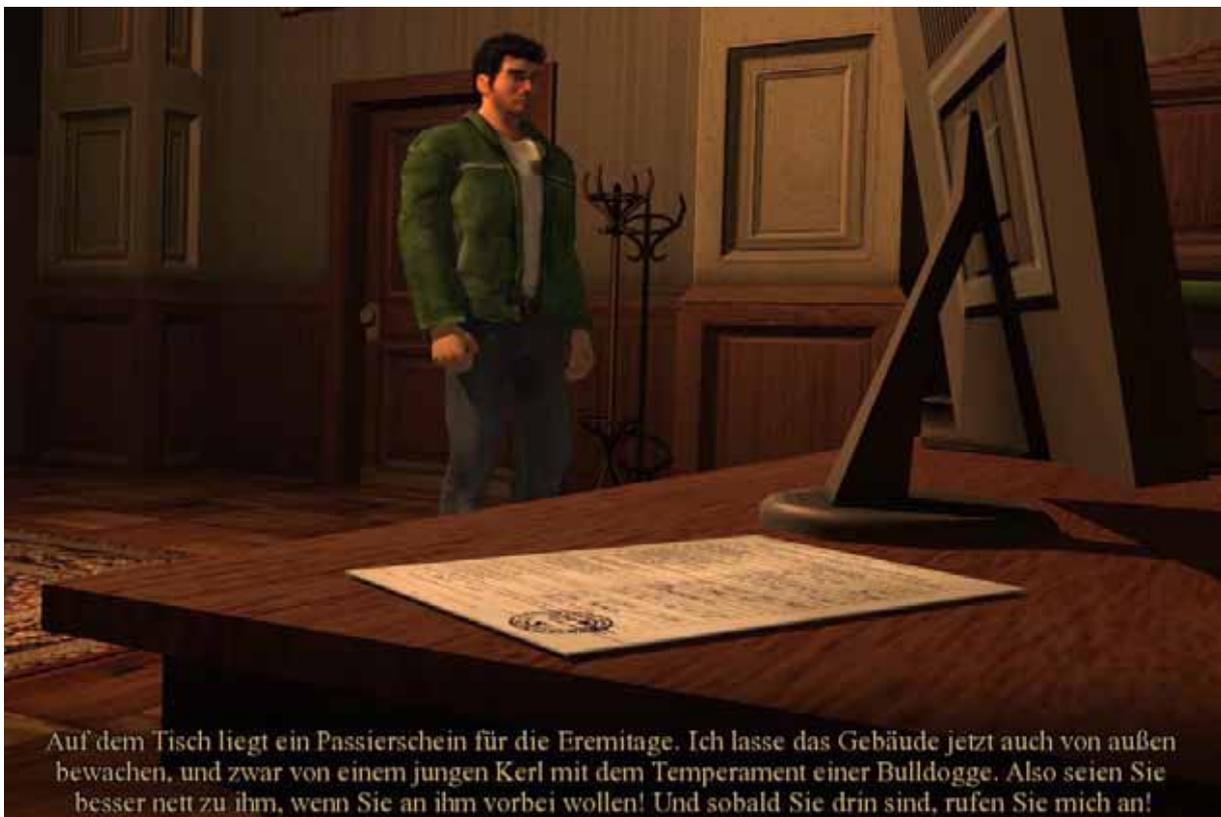
**Teil 2, mit Max in Petersburg.**





Sehen Sie die Akte da auf meinem Tisch? Das ist Ihre Strafsakte... Und das bedeutet, dass eine Weigerung mir zu helfen, ziemlich dramatische Konsequenzen für Sie haben könnte.

**Hier werden wir schon ungeduldig erwartet, liebevoll instruiert u. auf die Eremitage losgelassen!**



Auf dem Tisch liegt ein Passierschein für die Eremitage. Ich lasse das Gebäude jetzt auch von außen bewachen, und zwar von einem jungen Kerl mit dem Temperament einer Bulldogge. Also seien Sie besser nett zu ihm, wenn Sie an ihm vorbei wollen! Und sobald Sie drin sind, rufen Sie mich an!

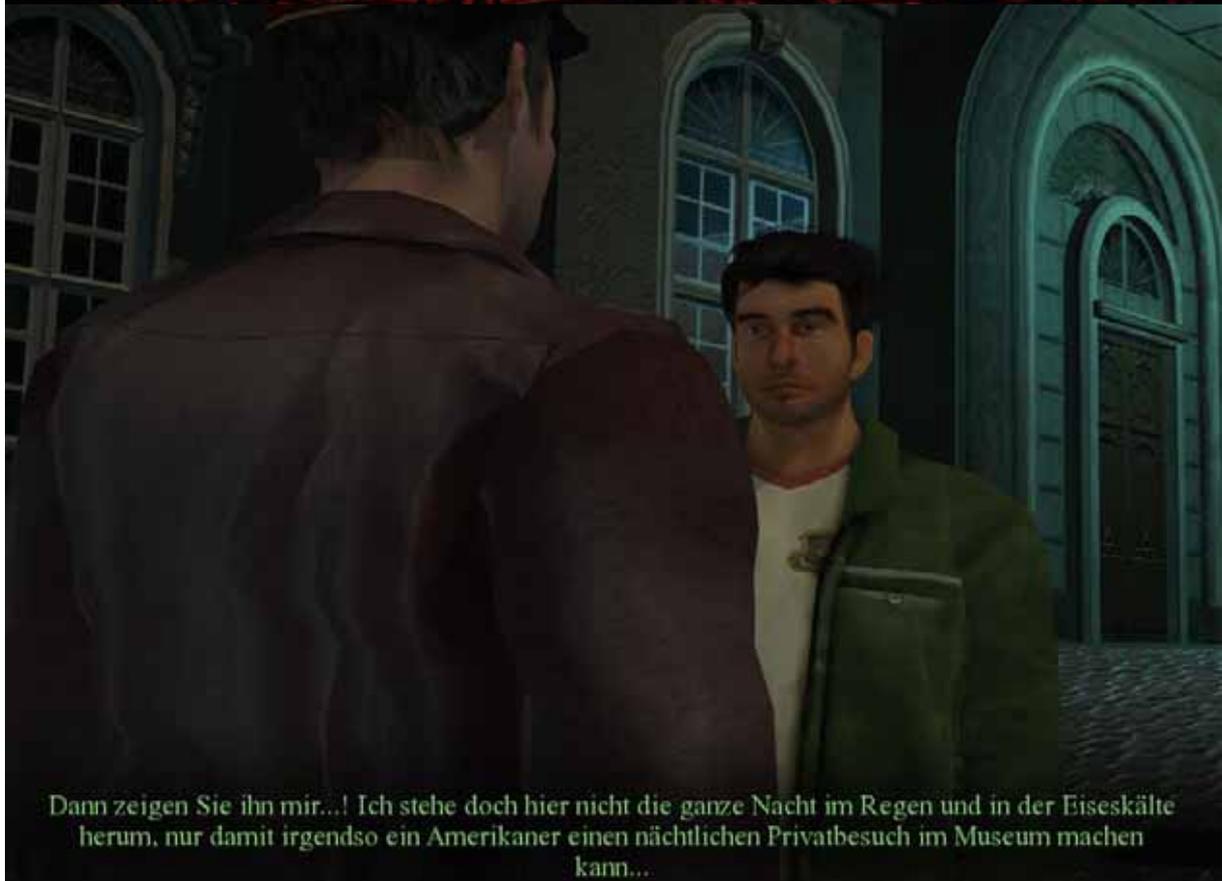


Ein Passierschein für die Eremitage. Den kann ich bestimmt gut gebrauchen!

Wir stecken uns den **Passierschein** ein u. klauen das **Feuerzeug** vom Tisch!

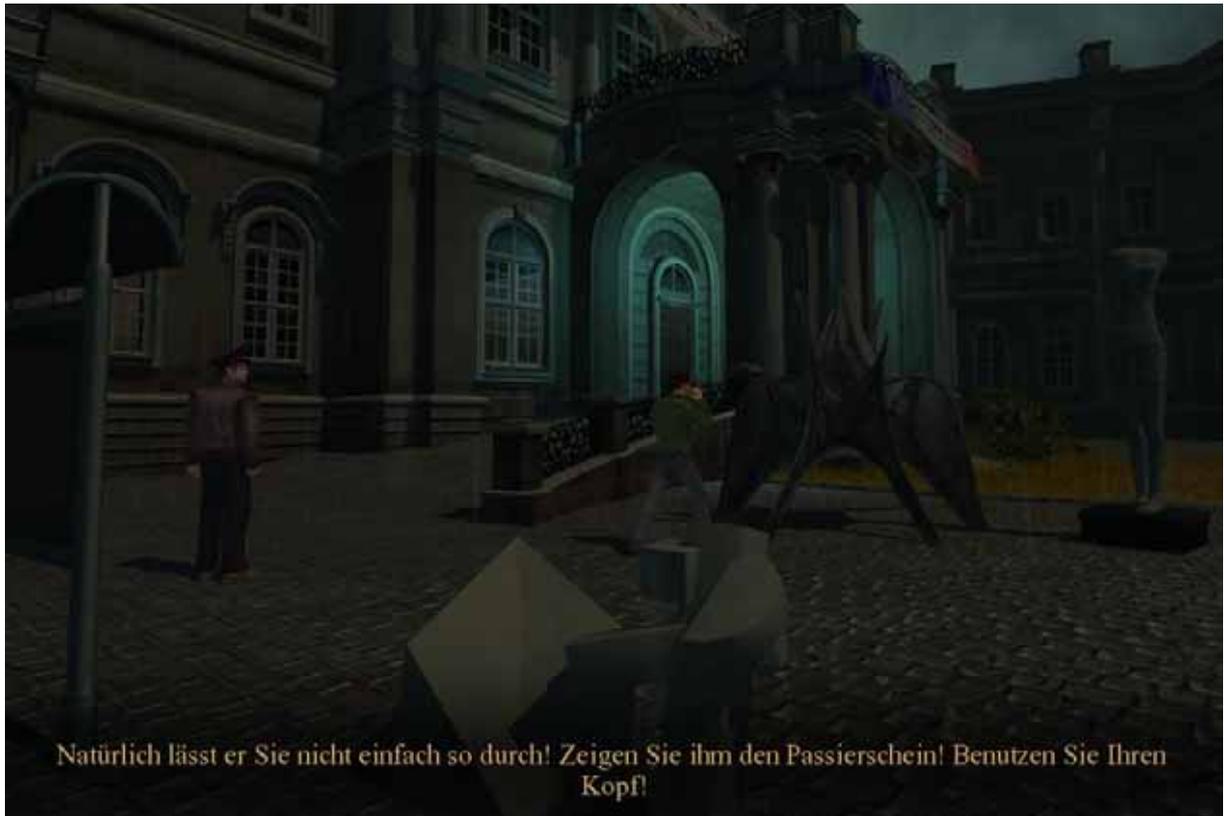


Mit unserer Beute verlassen wir die Miliz u. fahren zur **Eremitage.**



Dann zeigen Sie ihn mir...! Ich stehe doch hier nicht die ganze Nacht im Regen und in der Eiseskälte herum, nur damit irgendso ein Amerikaner einen nächtlichen Privatbesuch im Museum machen kann...

**Hier zeigen wir dem Gorilla unseren Passierschein, aber leider akzeptiert er ihn nicht.  
Nun meldet sich unser Handy u. wir führen ein wenig hilfreiches Gespräch mit dem Herrn Oberst!**

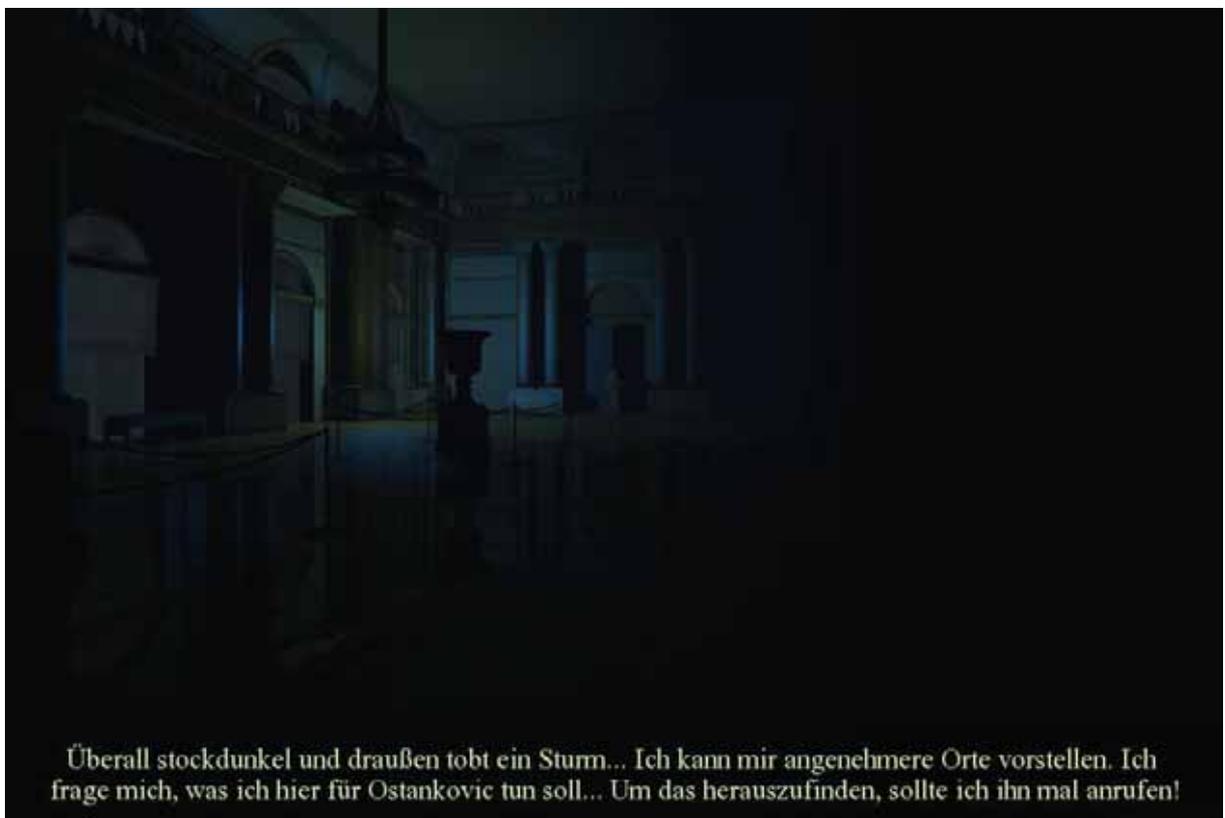


**Und nun?  
Wir bemerken dass der Wachmann eine kalte Zigarette in der Hand hält u. geben ihm Feuer.**

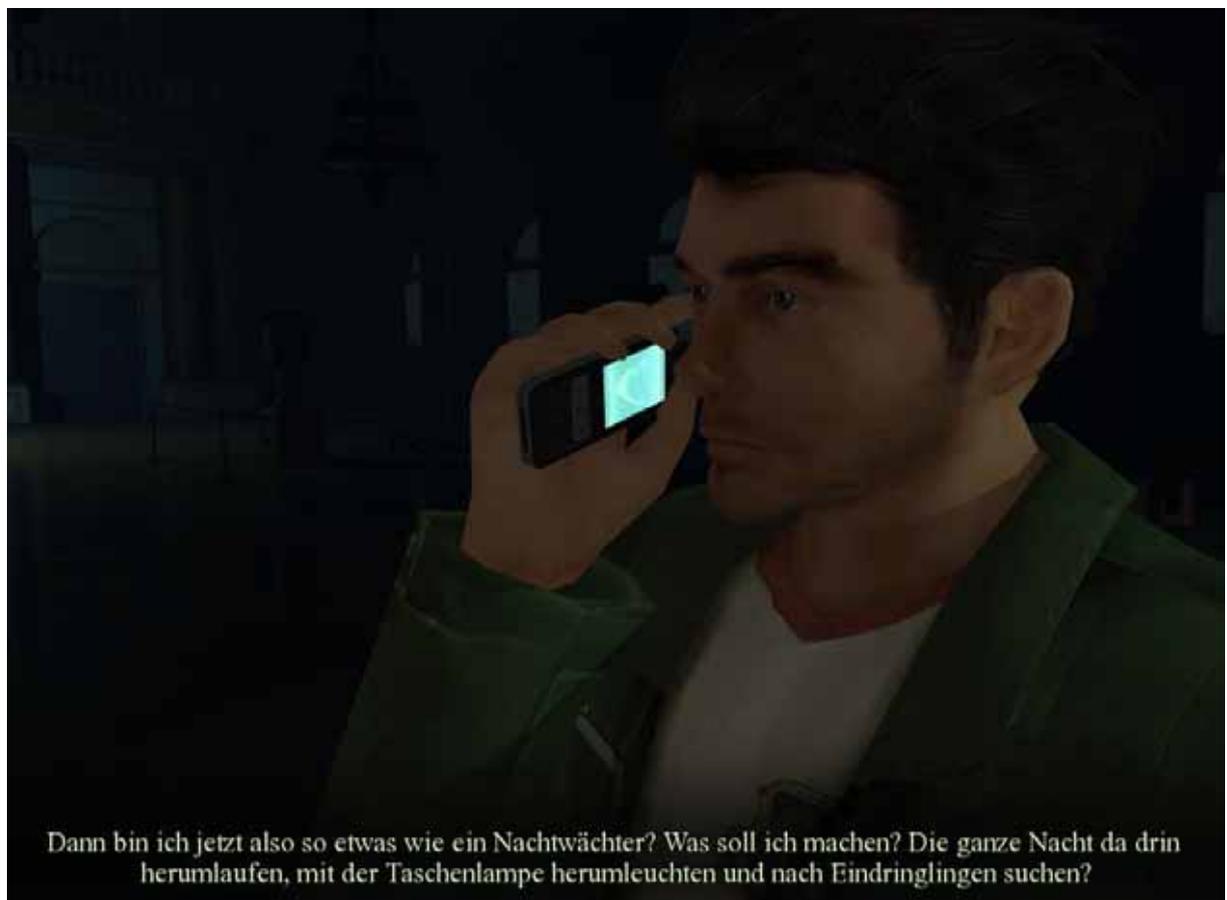
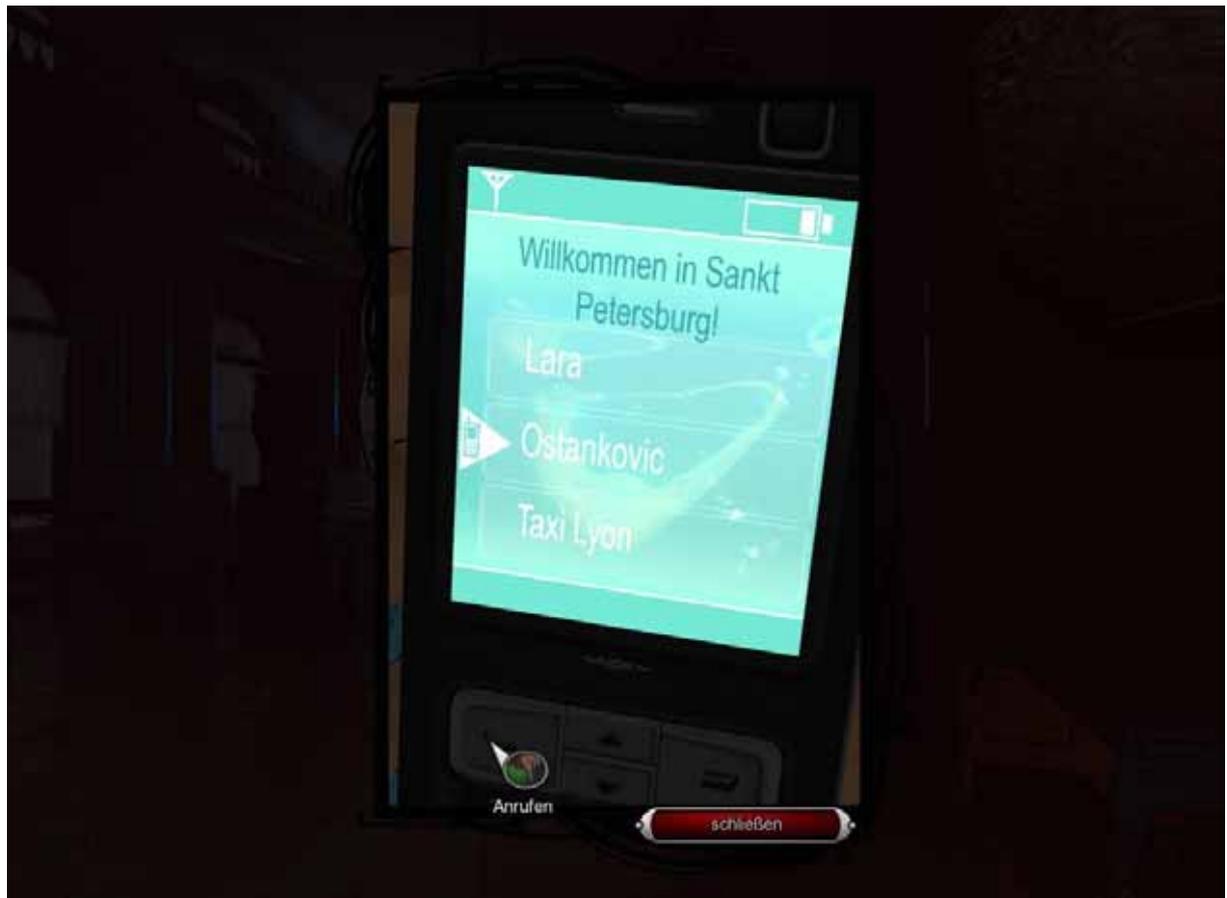




**Unsere gute Tat zahlt sich aus, denn nun dürfen wir die Eremitage betreten!**

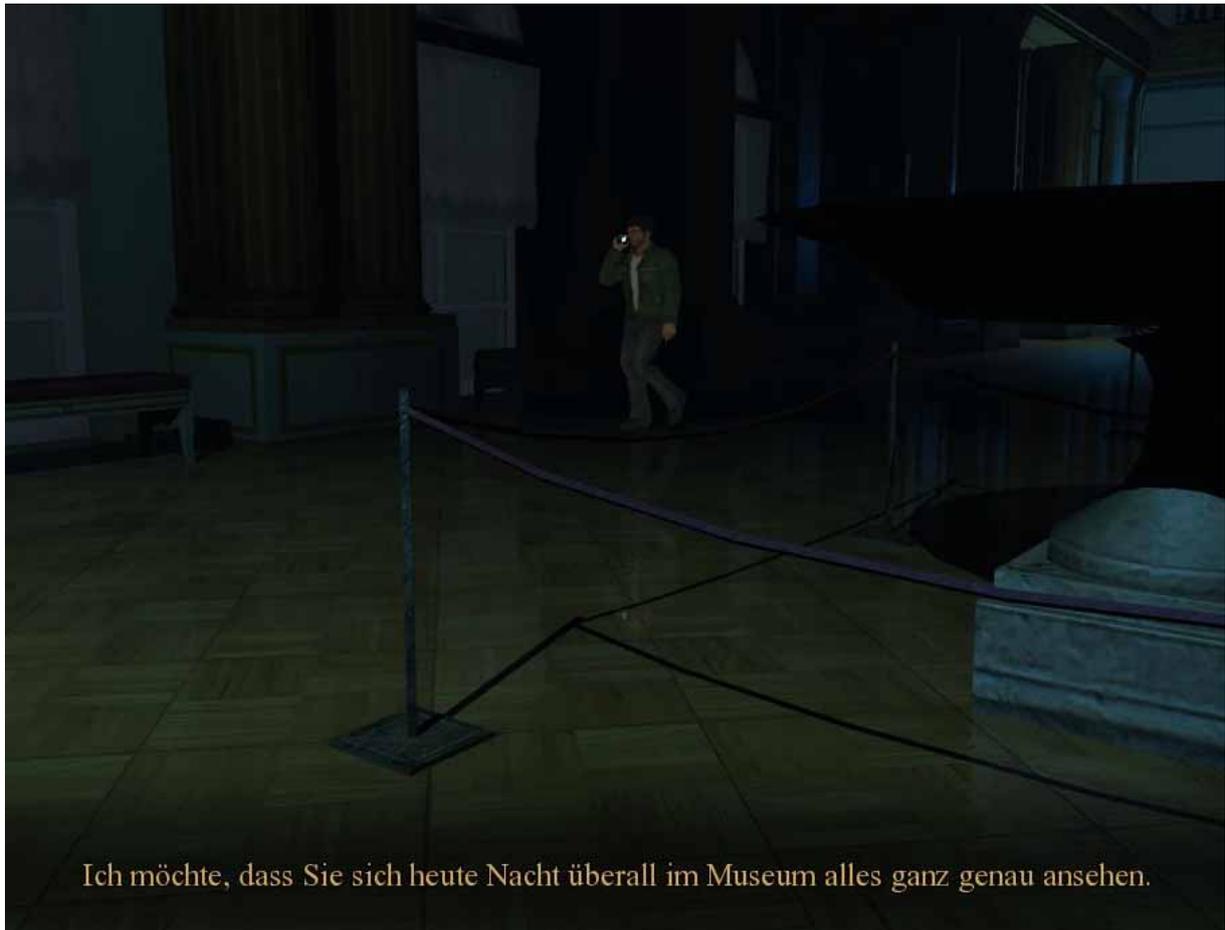


**Hier gehen wir in die dunkle Halle u. rufen den Oberst an.**

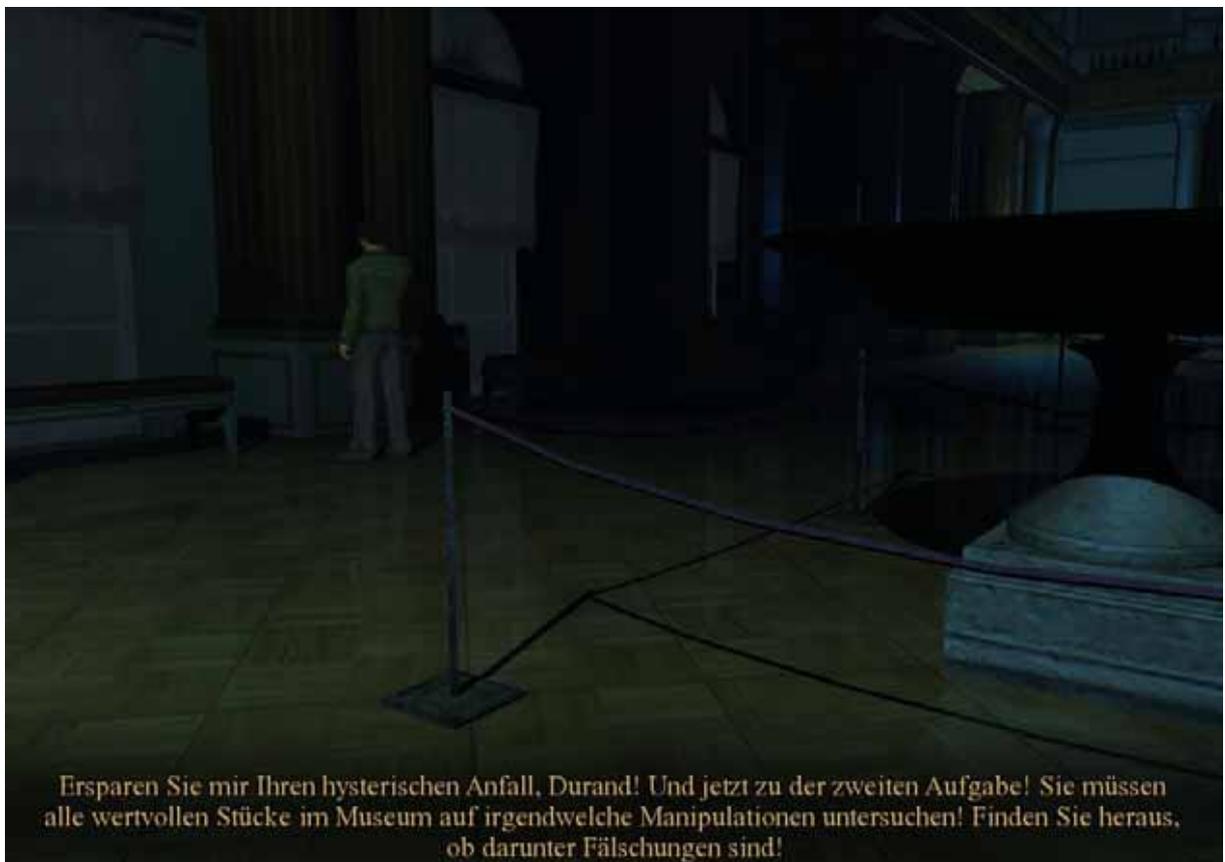


Dann bin ich jetzt also so etwas wie ein Nachtwächter? Was soll ich machen? Die ganze Nacht da drin herumlaufen, mit der Taschenlampe herumleuchten und nach Eindringlingen suchen?

**Wir reden mit ihm u. erhalten 2 Aufträge!**



Ich möchte, dass Sie sich heute Nacht überall im Museum alles ganz genau ansehen.



Ersparen Sie mir Ihren hysterischen Anfall, Durand! Und jetzt zu der zweiten Aufgabe! Sie müssen alle wertvollen Stücke im Museum auf irgendwelche Manipulationen untersuchen! Finden Sie heraus, ob darunter Fälschungen sind!

**Nun denn, machen wir uns an die Arbeit, schauen uns überall um  
u. suchen nach Manipulationen an Skulpturen u.  
Gemälden!**

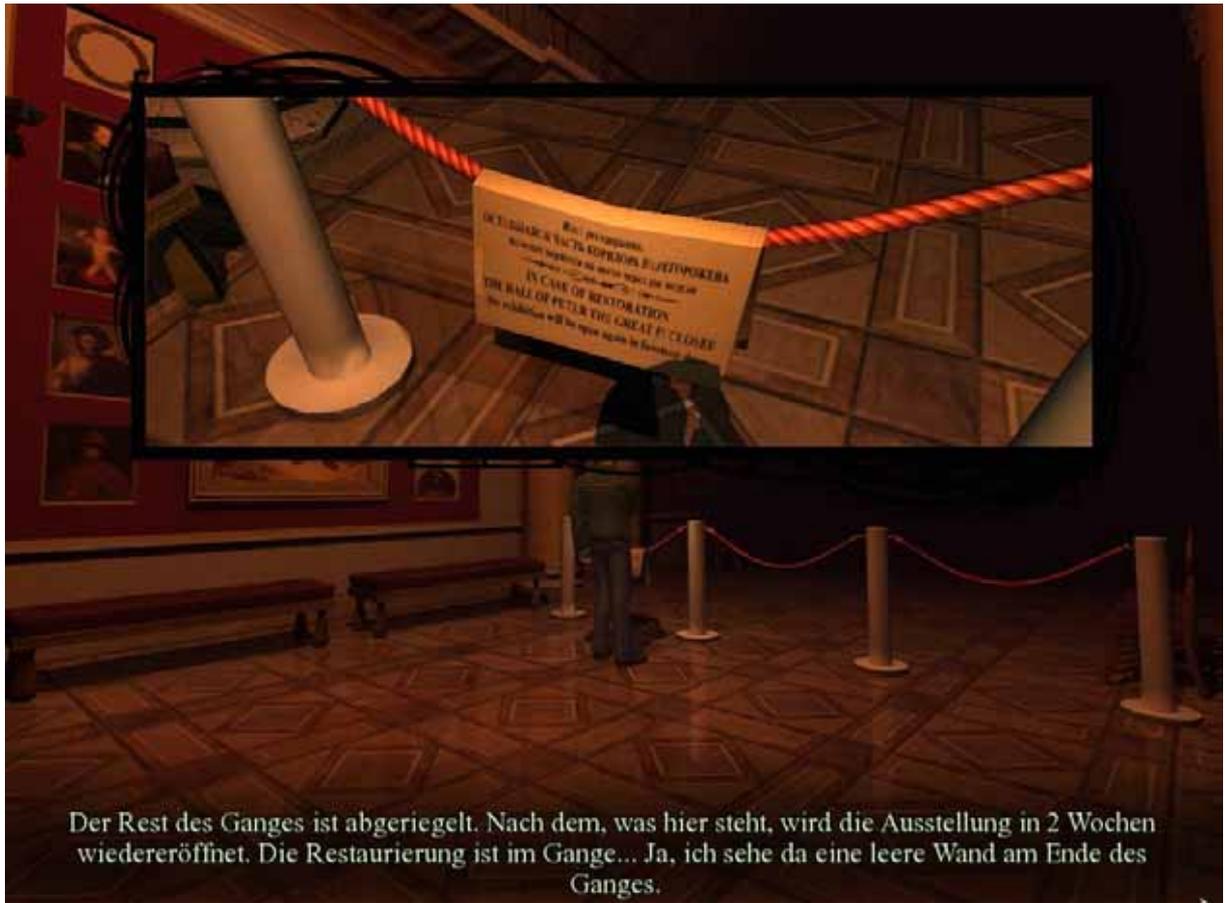


**Wir gehen in den Korridor u. betrachten die Gemälde.**

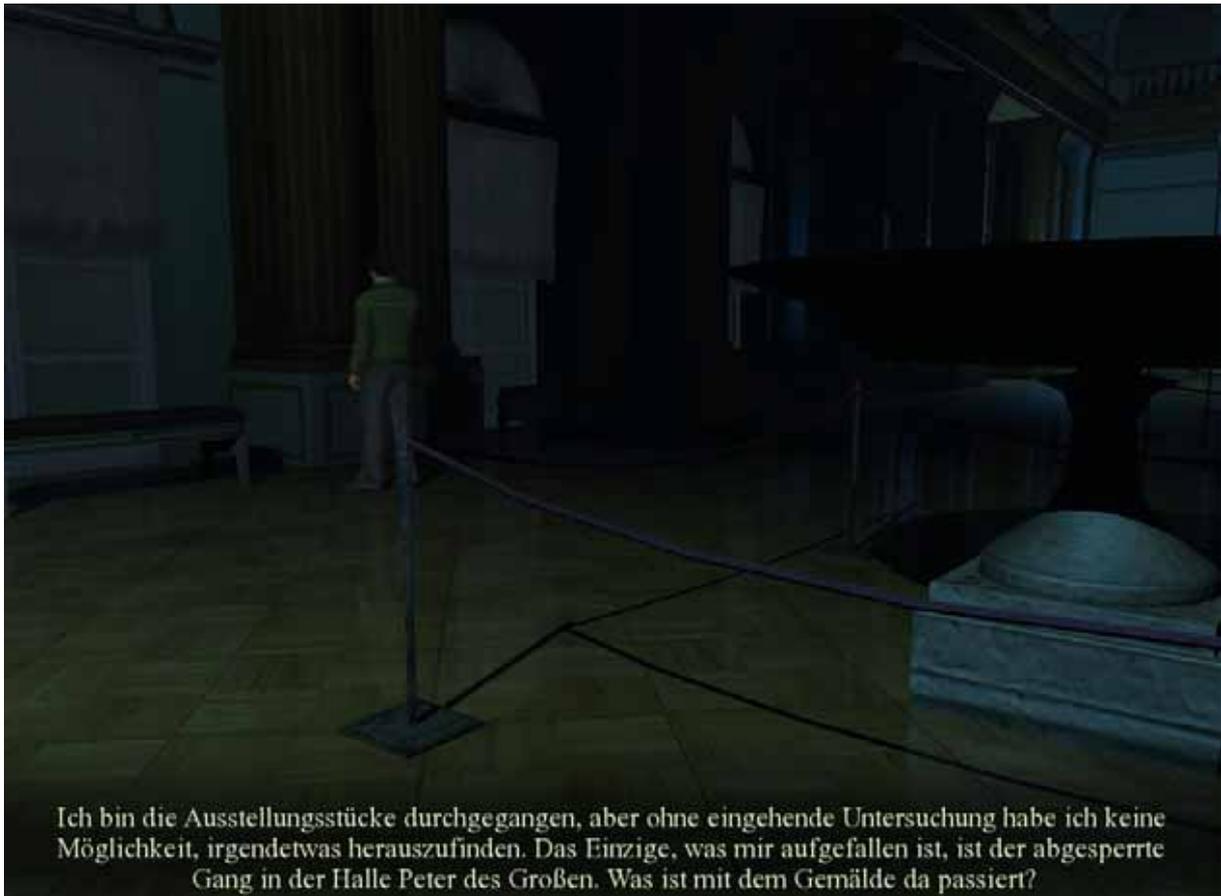


**Leider können wir bei dieser Beleuchtung u. ohne entsprechende Ausrüstung arbeiten.**

**Nun gehen wir zur Absperrung u. lesen (Rechtsklick) die Aufschrift auf dem Schild.**



**Hier können wir nichts beschicken, verlassen den Korridor, suchen uns eine geeignete Stelle u. rufen Ostankovic an.**



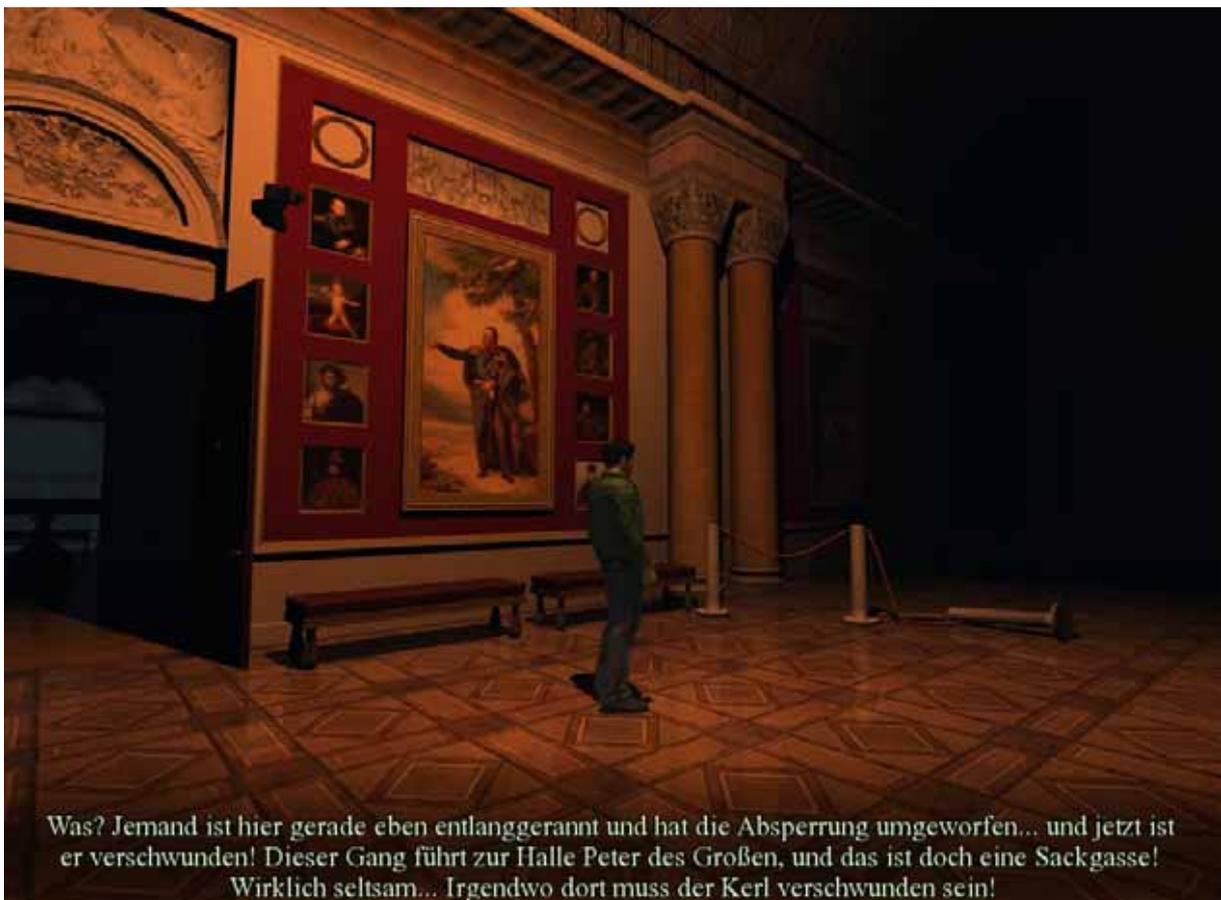
**Plötzlich hören wir ein Geräusch, drehen uns um u. sehen eine Gestalt in den Korridor laufen.**





Hey! Halt!

**Wir laufen der Gestalt hinterher!**



Was? Jemand ist hier gerade eben entlanggerannt und hat die Absperrung umgeworfen... und jetzt ist er verschwunden! Dieser Gang führt zur Halle Peter des Großen, und das ist doch eine Sackgasse! Wirklich seltsam... Irgendwo dort muss der Kerl verschwunden sein!

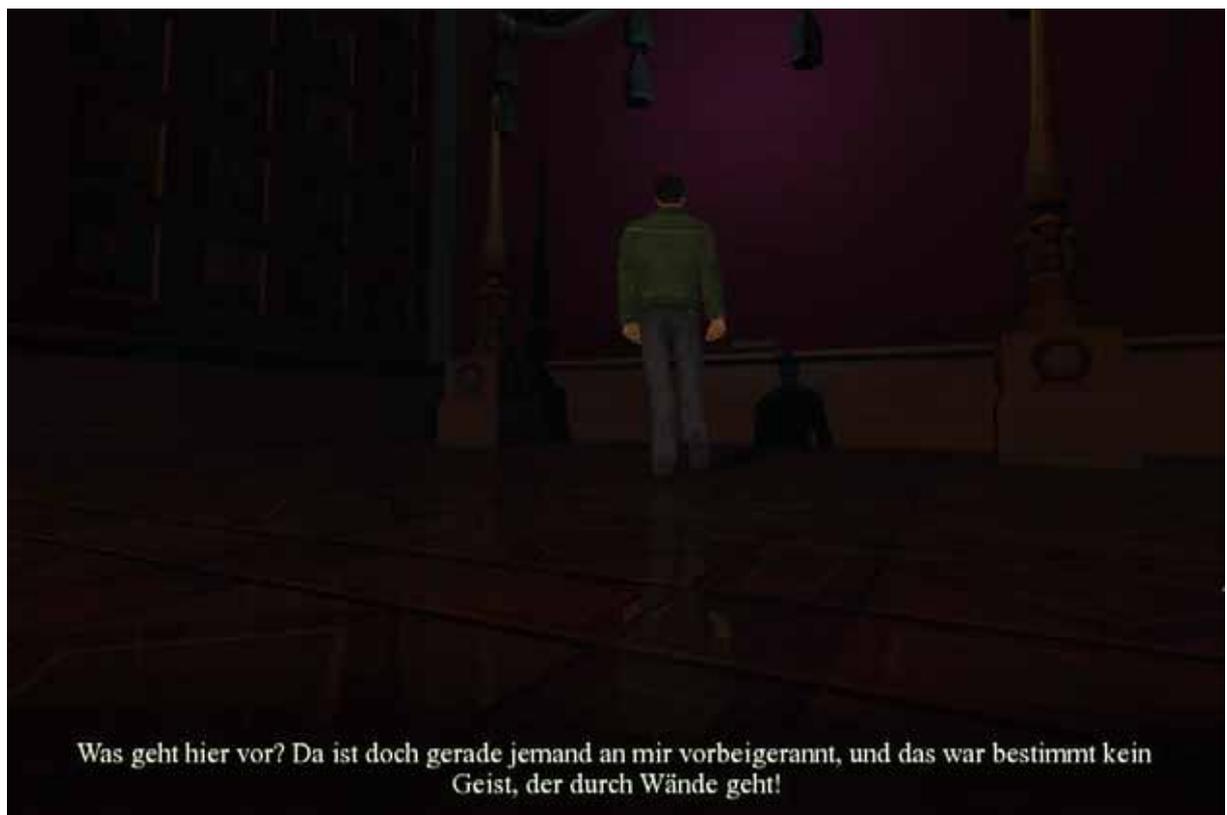
**Im Korridor wurde die Absperrung umgeworfen, wir gehen hin u. schauen sie uns genau an.**



Wir entfernen den eisernen **Haken** u. von der anderen Seite das **Seil**.



Jetzt gehen wir nach hinten in den Korridor.



**Am Ende des Korridors stehen wir vor einem leeren Bilderrahmen, sorgen für Licht u. schauen uns alles genau an.**



**Die Flamme unseres Feuerzeuges beginnt zu flackern, hier müsste also eine Art Geheimtür sein.**

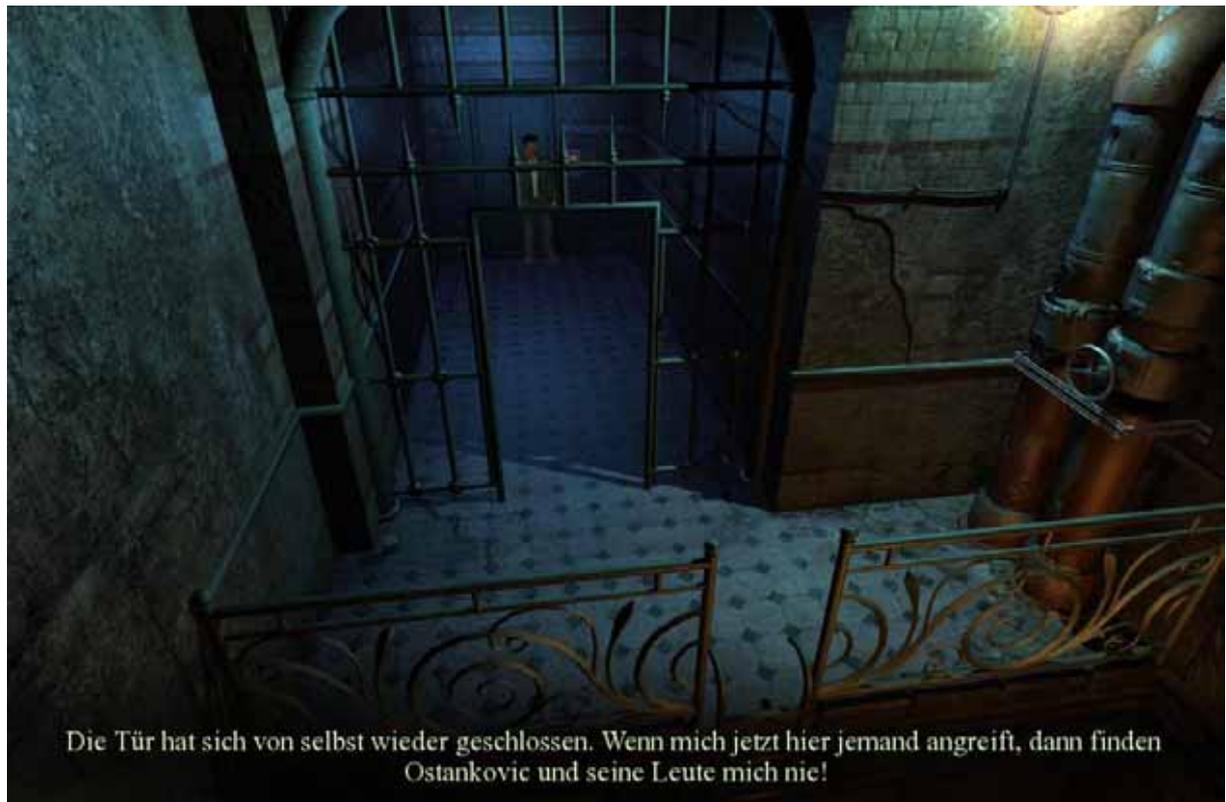


So einfach kriege ich die Geheimtür nicht auf!

**Aber wie können wir sie öffnen?**



**Wir nehmen unseren Metallhaken, stecken ihn in den Spalt, können damit die Geheimtür öffnen u. benutzen.**



**Die Tür schließt sich hinter uns u. wir schauen uns um.  
Im Vordergrund bemerken wir eine Leiter, wollen sie benutzen u.  
stürzen fast ab.**



**Puh, das ging noch einmal gut, wir nehmen unser Seil u.  
befestigen damit die Leiter.**



**Da wir nicht wissen was uns da unten erwartet, suchen wir etwas um uns eine Fackel zu bauen.**



**Wir finden einen alten **Lappen**, der als Isolierung benutzt wurde. Die Metallschelle könnten wir auch gebrauchen u. suchen etwas Werkzeug um sie zu lösen.**



Das Einzige was wir finden ist ein **Stein**.



Damit schlagen wir ein Stück der **Metallschelle** ab u. gehen zur Brüstung.



**Hier wickeln wir den Lappen um die Schelle, zünden unsere provisorische Fackel an u. werfen sie nach unten.**



Auf den ersten Blick sieht es da unten eigentlich sicher aus... Und der Korridor führt weiter.

**Nun haben wir 2 Möglichkeiten:  
Wir legen den Stein zwischen die Tür oder lassen es!  
Beides wirkt sich auf das Spiel aus!**



Jetzt fällt die Tür nicht mehr hinter mir zu!

**Wir legen den Stein zwischen die Tür u. steigen die Leiter nach unten!**





**Das wäre geschafft, wir gehen in den Nebenraum.**



Halt! Treten Sie von dem Gemälde zurück... oder ich schieße!

**Hier sehen wir wie sich eine Gestalt an einem Gemälde zu schaffen macht u. sprechen sie an.  
Ob diese Idee wohl gut war, denken wir u. gehen auf die Gestalt zu.**



**Wir sprechen sie nochmals an, gehen weiter u. ....**



**gehen baden!**



**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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

**Nun spielen wir in Larisas Haut weiter.**