

# memento mori

**Lösungshilfe** by Locke

**Teil 8, mit Max in Finnland.**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



**Jetzt betreten wir den dunklen Geheimraum u. sehen uns nach etwas Beleuchtung um.**

**Wir entdecken eine Stehlampe, gehen hin u. schalten sie ein.**



**Wir schauen uns alle Gemälde an u. stellen fest dass es Originale sind!**



**Ein Gemälde können wir aufklappen u. sehen dahinter die Stahltür eines Safes!**



**Diesen können wir, da uns das passende Werkzeug fehlt,  
nicht öffnen u. schauen uns weiter um.**



Hier ist es! Das Gemälde aus der Eremitage...! Und die anderen hier, das sind doch auch Exponate von dort! Die haben wohl mehr Bilder ausgetauscht, als wir dachten!



Ich kann die hier nicht einfach so mit mir herumtragen. Zuerst muss ich mir etwas ausdenken, wie ich sie unbemerkt hier wegkriege. Ich lasse am besten meinen unbekanntem Helfer wissen, dass ich daran arbeite, und dann ruhe ich mich erst einmal aus. Im Augenblick bin ich viel zu müde, um mir einen Plan auszudenken!

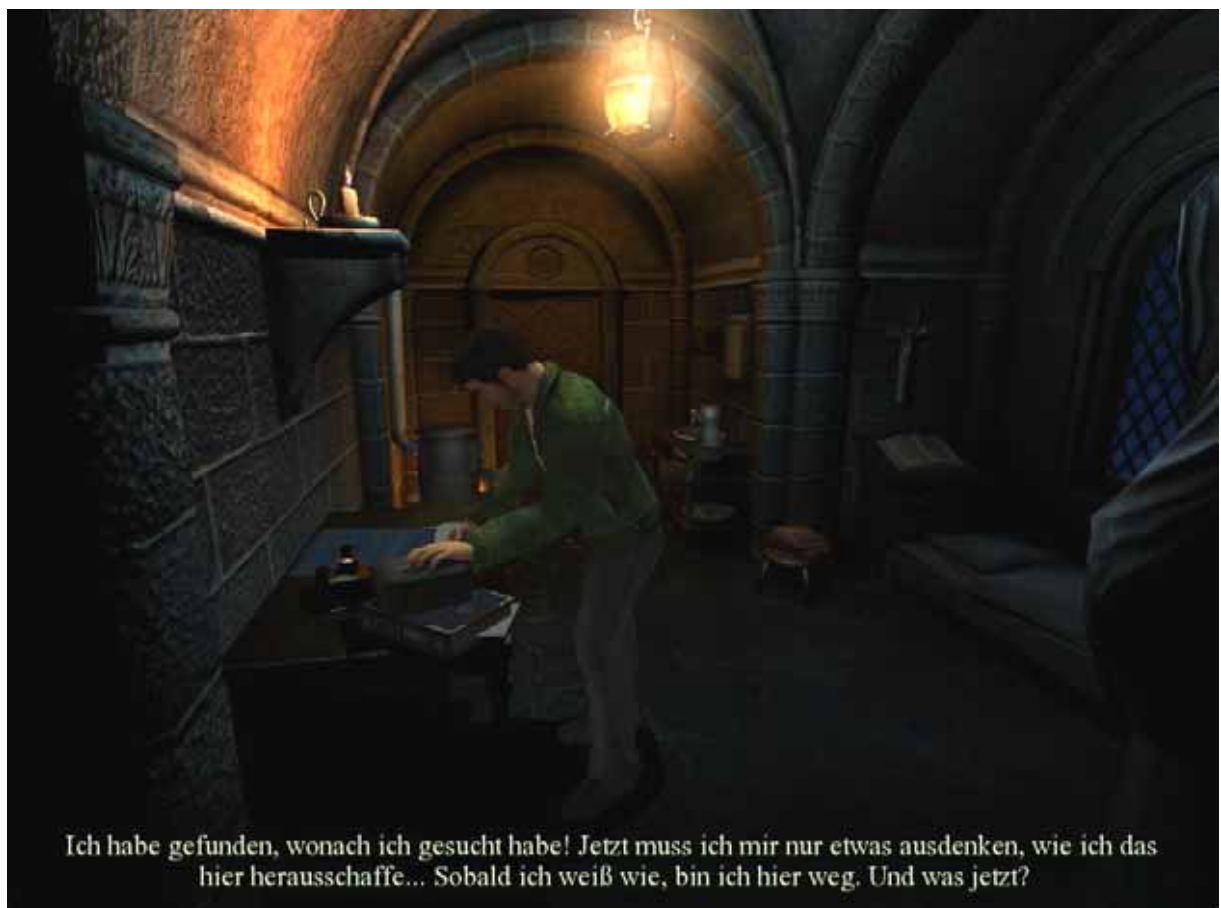
**Wir finden diverse Bilder aus der Eremitage.  
Da wir sie nicht mitnehmen können u. auch müde sind,  
beschließen wir ins Bett zu gehen.  
Aber vorher schauen wir uns noch die Transportkiste an.**



Interessant! Diese Kiste hat die Frachtnummer „RTCS-23-4456“ und soll nach Rotterdam verschifft werden. Wer die wohl dort in Empfang nimmt?

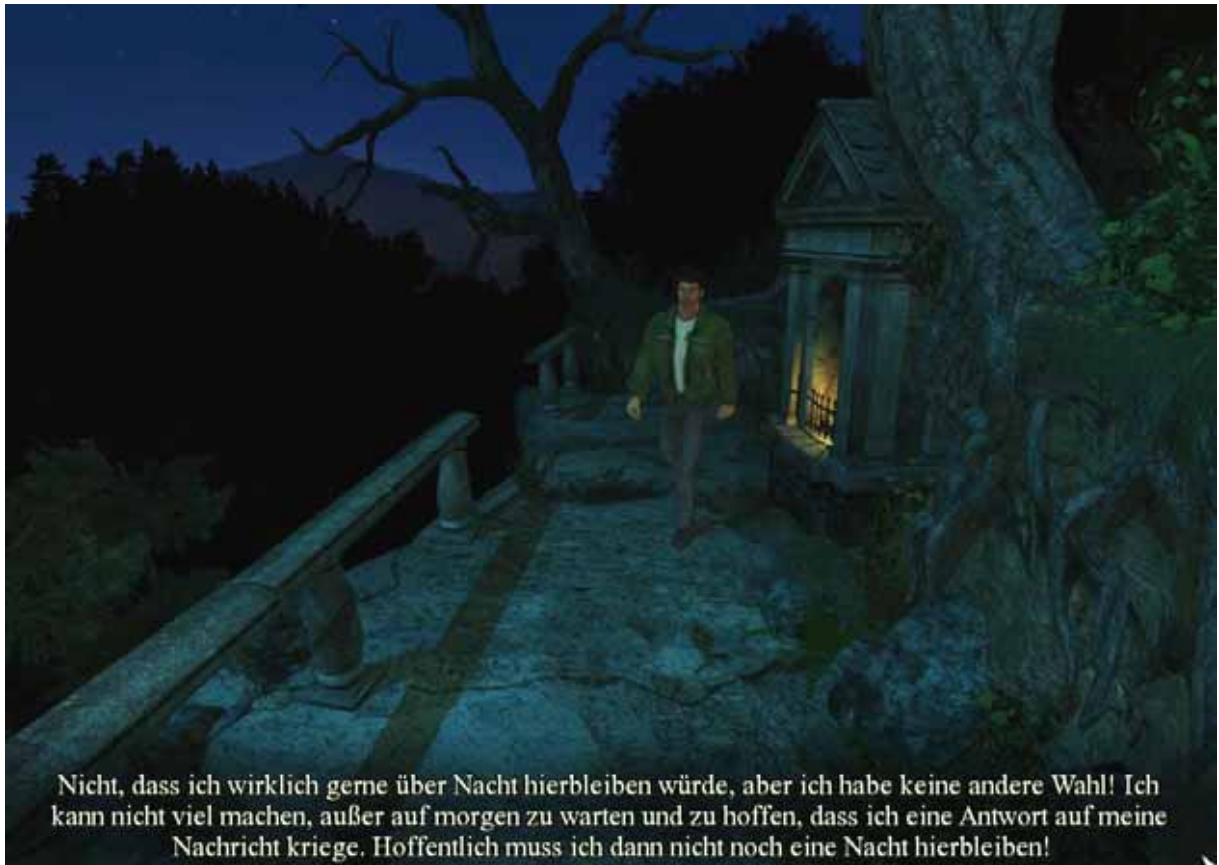
schließen

**Hier können wir nichts mehr tun, wir verlassen den Raum u.  
gehen ins Gästezimmer.**



**Hier wenden wir den Notizblock auf das Tintenfass an u. schreiben unserem Helfer eine Nachricht.  
Nun verlassen wir unser Zimmer, gehen zum Schrein u. deponieren die Nachricht darin.**





Nicht, dass ich wirklich gerne über Nacht hierbleiben würde, aber ich habe keine andere Wahl! Ich kann nicht viel machen, außer auf morgen zu warten und zu hoffen, dass ich eine Antwort auf meine Nachricht kriege. Hoffentlich muss ich dann nicht noch eine Nacht hierbleiben!

**Jetzt gehen wir nach Hause u. legen uns ins Bett.  
Am anderen Morgen.**



Immer diese Träume... Gott sei Dank ist es Morgen!

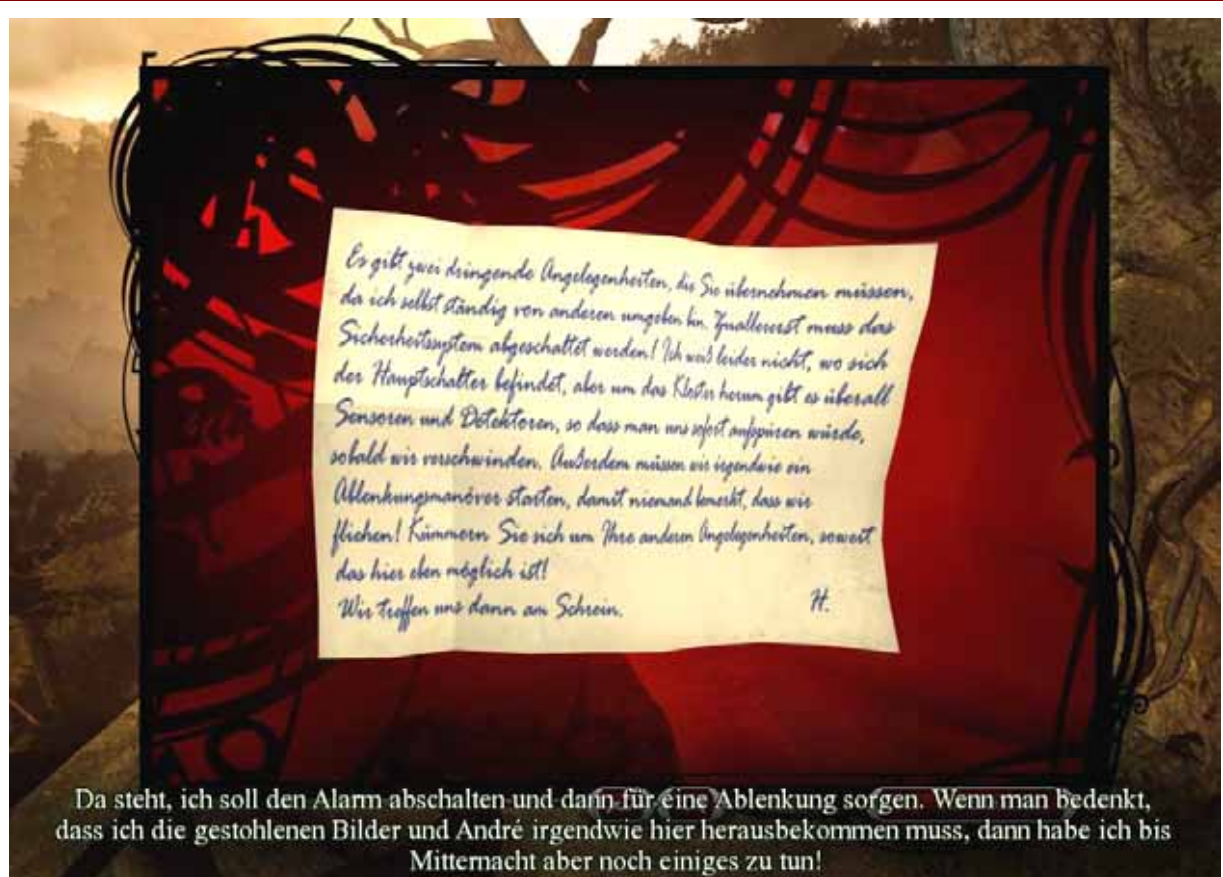
**Jetzt verlassen wir das Gästezimmer u. treffen Andre.**



**Wir plaudern etwas mit ihm u. gehen dann zum Schrein.**



**Hier finden wir eine neue **Nachricht** vor u. lesen sie.**



**Nun, genug Arbeit hätten wir ja, denken wir u. gehen in den Garten u. zur Krypta.**



**Leider sitzt der Verwalter hier u. beobachtet uns, also müssen wir ein Ablenkungsmanöver starten. Wir gehen zurück in den Garten.**





Sie müssen vorsichtig sein, Monsieur Durand. Für große Reparaturen fehlt uns das Geld. Ich schaue mir das besser mal an, bevor es ganz in sich zusammenfällt!

**Hier spielen wir etwas mit den Stützbalken u. locken so den Verwalter her.**

**Dieser schaut sich den Schaden an u. wir gehen zur Krypta.**



Schlüsselbund

**Wir klauen das **Schlüsselbund** u. gehen Richtung Heuhaufen.**



Hier nehmen wir die **Werkzeugkiste** mit u. gehen in die Krypta.



Wir klappen das Bild zur Seite, öffnen wir den Safe, schalten die Alarmanlage aus u. gehen zur Transportkiste.



Nun nehmen wir **Hammer** u. **Zange** aus der Werkzeugkiste u. drehen die Kiste.



Jetzt können wir die Schubladen öffnen.  
In der Rechten befindet sich eine Blechdose, wir öffnen sie u.  
entnehmen einige **Nägel**.  
Nun können wir uns der Transportkiste widmen.



**Mit Hilfe unserer Zange entfernen wir alle 4 Nägel, nehmen den Deckel ab u. inspizieren den Kisteninhalt.**



**Das wäre geschafft, nun schnappen wir uns die Gemälde u. verstauen sie in der Transportkiste.**





**Jetzt legen wir den Deckel auf die Kiste, vernageln sie wieder fachgerecht u. schreiben dem Oberst eine Mail!**



Na, wenn es nicht anders geht... Aber ich muss alles wieder ganz genau so hinterlassen, wie es war!  
Ich schreibe Ostankovic nur die Frachtnummer, damit er sie in Rotterdam abholen kann.

**Nun verlassen wir den Geheimraum u. gehen in den Garten.**



Nun komm schon, Max! Der Abt wartet auf uns mit dem Abendessen!

**Wir legen die Schlüssel wieder auf die Bank u. werden zum Abendessen gerufen.**

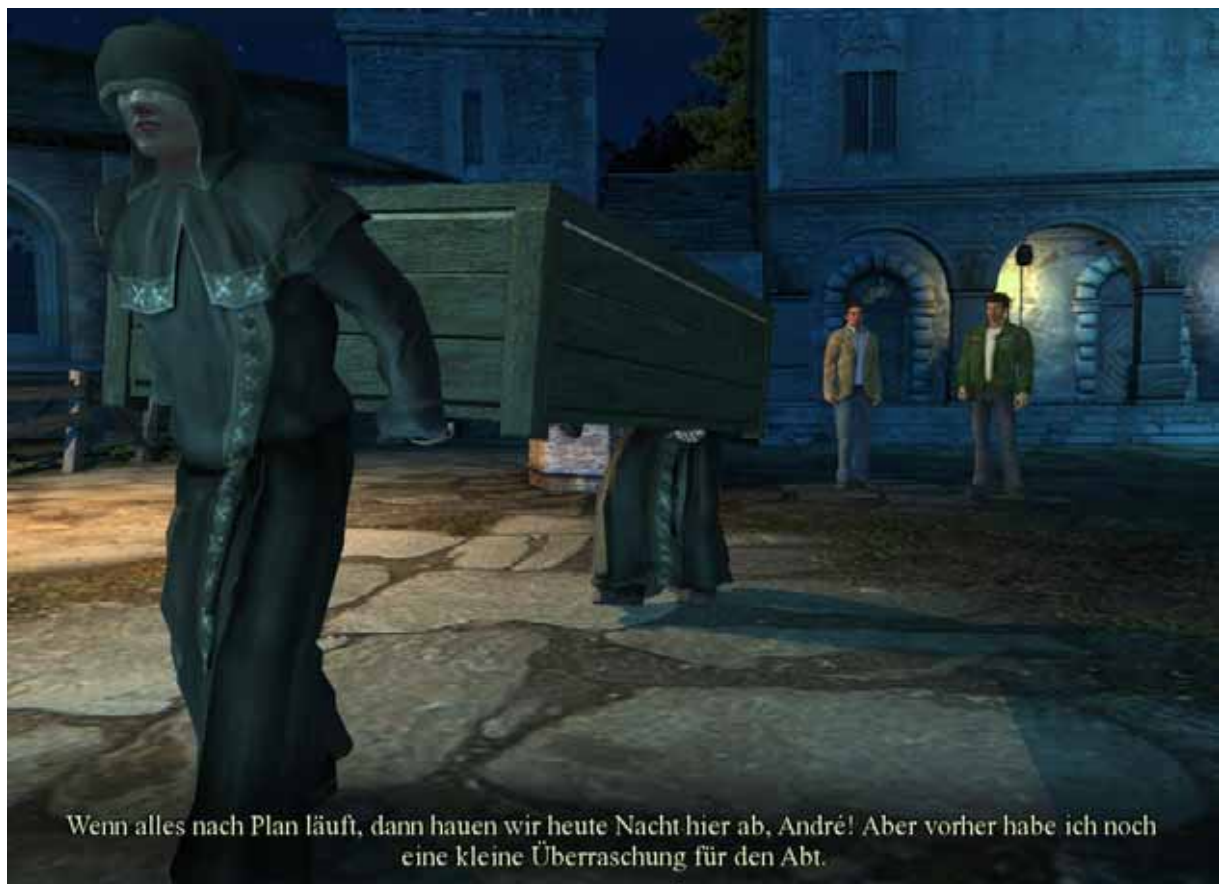


Ich esse wirklich nicht sehr viel, das stimmt! Aber wo waren wir zuletzt stehengeblieben...? Ach ja, richtig! Wir sprachen über den Tod!

**Hier können wir uns weiter mit dem Abt unterhalten.**



**Nach einer Weile wird es Andre zu bunt, er verlässt den Speisesaal u. wir folgen ihm.**



**Während unseres Streitgespräches werden wir Zeuge wie die Gemälde abtransportiert werden.  
Wie instruieren Andre u. gehen in den Garten.**

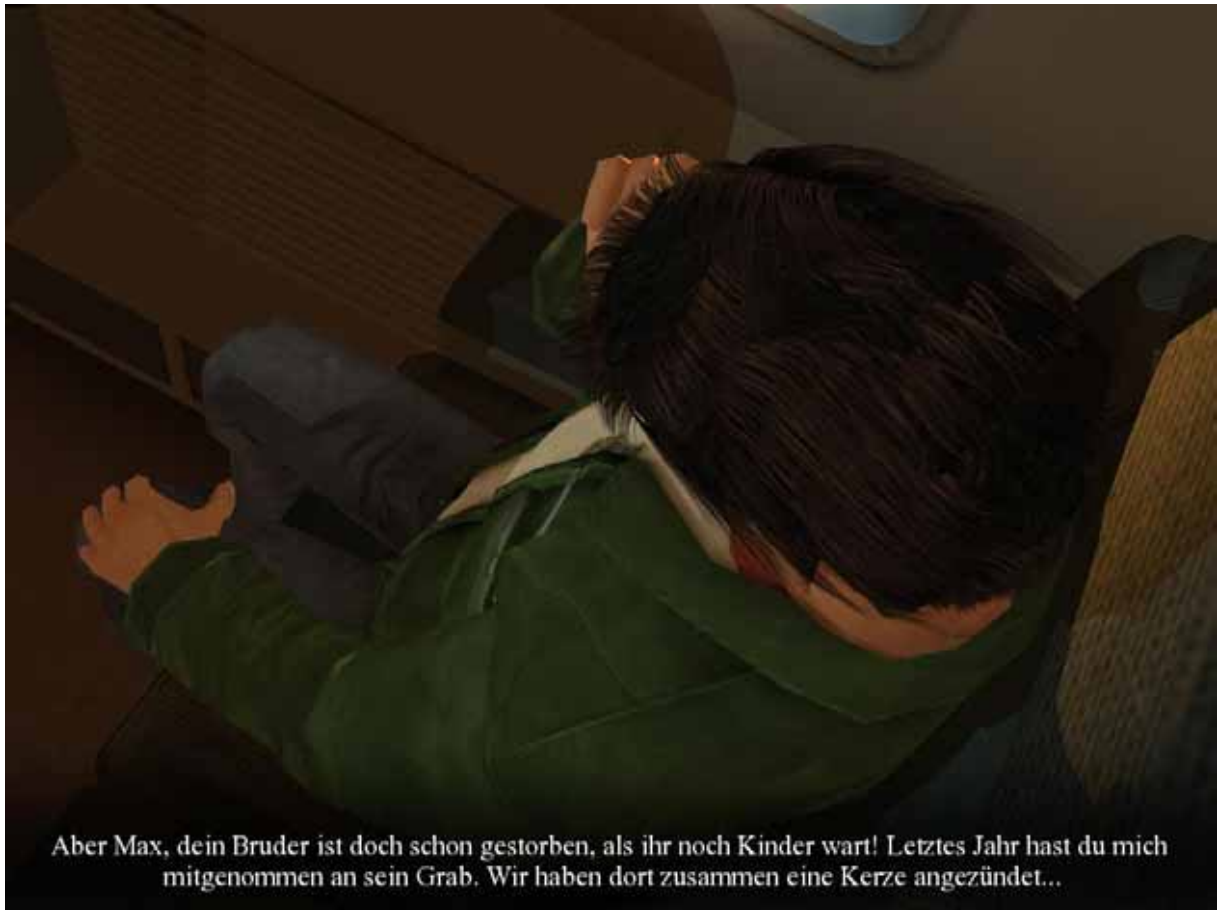




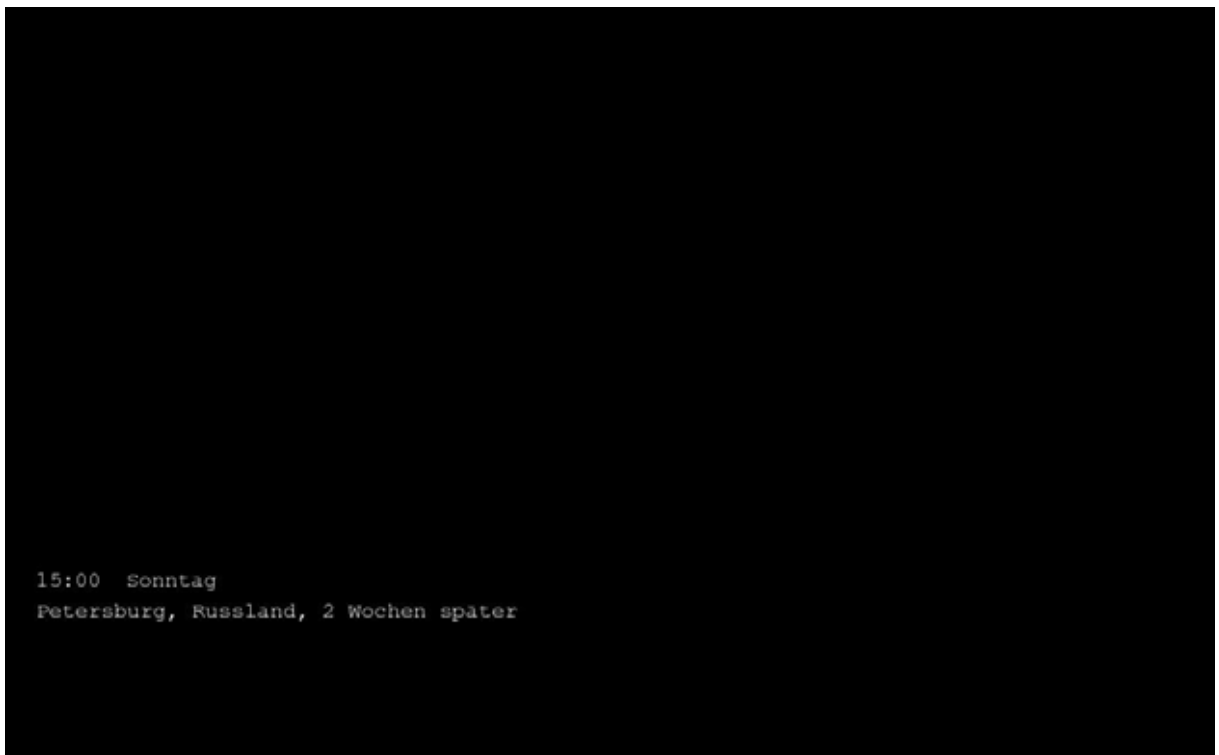
**Hier zünden wir das Heu an u. verdrücken uns eiligst!**



Sie werden von einem Feuer verzehrt werden, das wir nicht zu verantworten haben! Das ist gut so...!  
Und wer wird die Brandursache untersuchen? Ist derjenige schon eingeweiht worden?



**Es folgt eine längere Videosequenz!**



**Nun spielen wir als Larisa weiter.**



**Wir unterhalten uns mit ihr u. decken Max`s letzte Karte auf.**



Der Tod. Die Transformation.... Wenn der Tod sein Schicksal ist, dann gibt es kein Entrinnen.

schließen



Ich muss sofort zum Sanatorium! Er ist in Gefahr! Ich muss zu ihm!

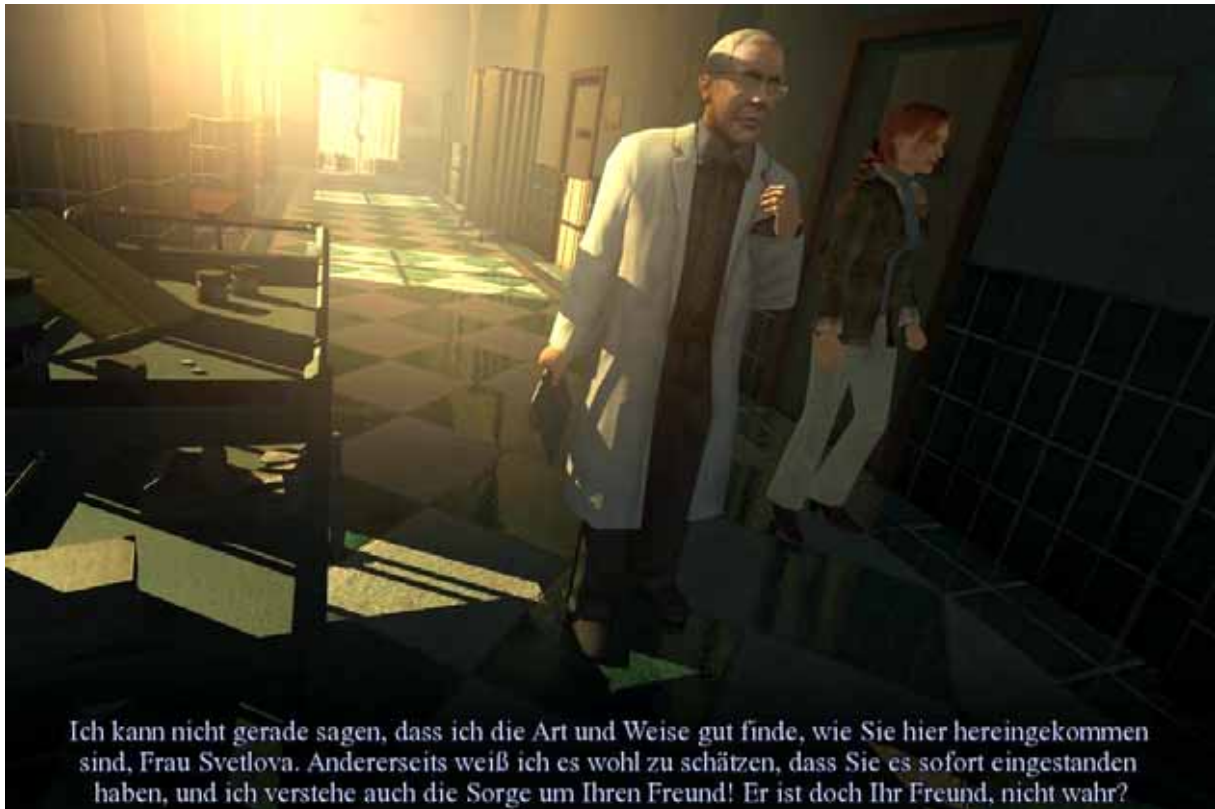
schließen

**Es ist die Karte des Todes!  
Wir sind entsetzt u. eilen ins Sanatorium.**



**Hier schauen wir in das Auto u. sehen einen Parkausweis,  
ausgestellt auf Dr. Petrov.  
Mit diesem Wissen gehen wir an die Sprechanlage.**

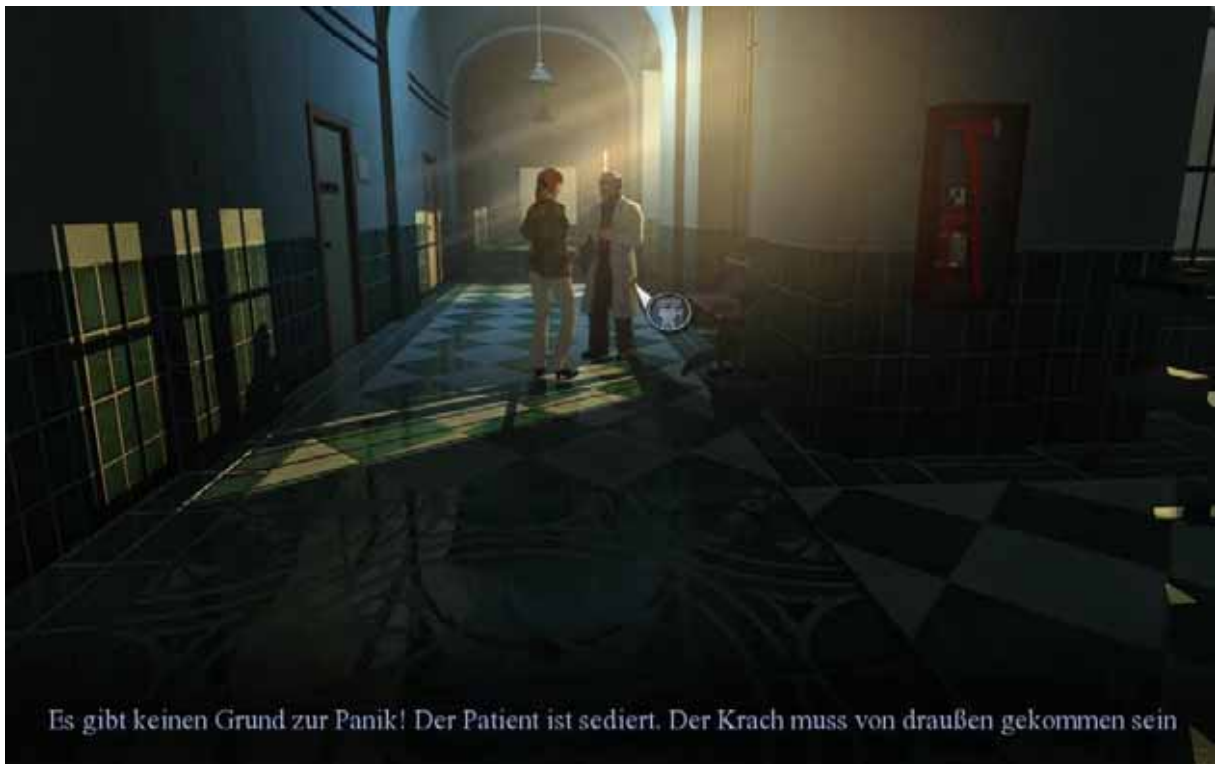




Ich kann nicht gerade sagen, dass ich die Art und Weise gut finde, wie Sie hier hereingekommen sind, Frau Svetlova. Andererseits weiß ich es wohl zu schätzen, dass Sie es sofort eingestanden haben, und ich verstehe auch die Sorge um Ihren Freund! Er ist doch Ihr Freund, nicht wahr?

**Unter leichten Schwierigkeiten gelangen wir ins Sanatorium u. werden zu Max`s Zimmer geleitet.**

**Es folgt eine Zwischensequenz aus der Zelle!**



Es gibt keinen Grund zur Panik! Der Patient ist sediert. Der Krach muss von draußen gekommen sein

**Wir hören den Lärm u. sprechen den Arzt darauf an.  
Er beruhigt uns!**



Nun, ich weiß nicht... Wie ich Ihnen schon sagte... Eigentlich sollte er sediert sein und ganz passiv.

Nun, ich weiß nicht... Wie ich Ihnen schon sagte... Eigentlich sollte er sediert sein und ganz passiv.



Vielleicht haben Sie ja recht, Doktor, aber wir sollten trotzdem etwas unternehmen. Wir können doch nicht einfach so tatenlos hier herumstehen...





Sie müssen doch sehen, dass hier irgendetwas vor sich geht! Schreiten Sie endlich ein!

Nun, ich... Wie ich schon sagte: Durch die Sedativa sollte er eigentlich ganz ruhig sein... Machen Sie sich keine Gedanken!

Nun, ich... Wie ich schon sagte: Durch die Sedativa sollte er eigentlich ganz ruhig sein... Machen Sie sich keine Gedanken!



Hören Sie, Doktor Petrov. Diese Tür ist eindeutig abgeschlossen! Sie haben dafür sicher einen Generalschlüssel bei sich, und den will ich auf der Stelle haben!

Der Schlüssel... Natürlich habe ich einen Schlüssel!

Hier ist er! Aber das ist wirklich keine so gute Idee, jetzt da hineinzugehen...

**Wir erhalten einen Schlüssel u. versuchen die Tür zu öffnen.  
Leider klappt es nicht!**





Warum lässt sich der Schlüssel nicht drehen! Was ist hier los?

Wir sollten uns lieber noch eine Weile zurückhalten. Er wird sich sicher wieder beruhigen, also lassen wir ihm noch etwas Zeit! Einverstanden?

Wir sollten uns lieber noch eine Weile zurückhalten. Er wird sich sicher wieder beruhigen, also lassen wir ihm noch etwas Zeit! Einverstanden?



Fragend

Gibt es denn hier keine Aufsicht? Sie müssen doch für solche Fälle irgendwelche Vorkehrungen getroffen haben!

Natürlich führt immer jemand Aufsicht, aber in dieser Abteilung nicht. Hier besteht normalerweise keine Gefahr. Wenn Sie darauf bestehen, gehe ich den Mann holen, auch wenn ich glaube, dass das absolut überflüssig ist. Warten Sie hier!

**Nun folgt eine Zwischensequenz mit MAX.**



**Wir nehmen den Stuhl, besteigen ihn u. greifen nach dem Tischbein.**



**Wir erwischen es u. stürzen ab.**



**Jetzt heben wir es wieder auf u. entfernen damit das Fenstergitter.  
Den Lärm hört Lara u. holt die Axt.**





**Damit schlägt sie die Zellentür ein u. wir können ein von acht  
möglichen Enden miterleben!  
Welches wird es denn sein?**

**Wir danken Locke für diese ausführliche Lösung!**



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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

