

Memento Mori

Premessa: Il gioco ha diversi finali. Se segui la soluzione senza fare cosa descritto in verde avrai un finale, se segui anche quelle verdi avrai un altro finale. I finali sono molti di più in base alle azioni che si faranno durante il gioco. Io ne ho trovati solo due, se qualcuno ne trova di più lo dica e modificheremo la soluzione!

Lyon - Francia

Lara

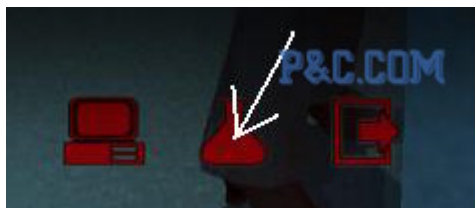
Ascolta il messaggio sulla segreteria e poi vai verso l'armadio dei vestiti per cambiarti. Osserva lo scaffale in fondo e sul tavolo a sx prendi la custodia del cd e sulla postazione del computer prendi il carica batterie sul tavolino e sulla scrivania il pennarello e il cd dal computer. Vai verso la vetrata in fondo e poi vai a sx, agisci sugli abiti appesi e prendi il cellulare. Vai in fondo dove c'è il cestino sotto la bacheca, spostalo e nella presa inserisci il carica batteria e poi il cellulare sul cavo per metterlo in carica. Dopo la pausa breve riprendi il cellulare e nell'inventario cliccalo col tasto dx, scorri le frecce fino a vedere "Ostankovic", chiamalo e ascolta. Vai alla sx della vetrata dove ci sono gli abiti, vai a sx per uscire. Sulla mappa seleziona Interpol.

Interpol

Parla col Brigadiere Damien, dopo il dialogo vai a sx per l'entrata principale, premi il tasto per chiamare l'ascensore, entra e premi il tasto indicato dalla freccia sotto.



Usa il computer e leggi tutti i messaggi (scorri tutti sempre fino in fondo e clicca quando qualche scritta è di colore blu per avere altre informazioni), osserva anche il database. Usa il telefono e chiama Jennings usando il 513 per chiedere una batteria nuova. Ora usalo per chiamare il centralino col 302, esci dall'ufficio, chiama l'ascensore e premi il simbolo indicato sotto per il laboratorio.



Avrai un dialogo in automatico con il tecnico, prova a parlarci ancora usando le tre opzioni: positivo, negativo e interrogativo. Vai sul tavolo in fondo delle foto e sfoglia quelle in alto fino a trovare la corrispondente al disegno sul tavolo. Ora devi trovare le **5** differenze usando il pennarello, prendilo in inventario e clicca in un punto qualsiasi sul quadro sul tavolo per sistemarlo sul tavolo. Clicca il pennarello e in automatico si muoverà insieme alla lente, segna col pennarello dove vedi punti "X" sotto.

Il pesce non ha un pesce in bocca.

Nella nicchia manca un pezzo

Lo strumento è diverso.

L'uomo che abbraccia il maiale

A dx l'oggetto tra l'uomo e la donna

La spugna serve per cancellare in caso Lara ti dice che hai sbagliato.



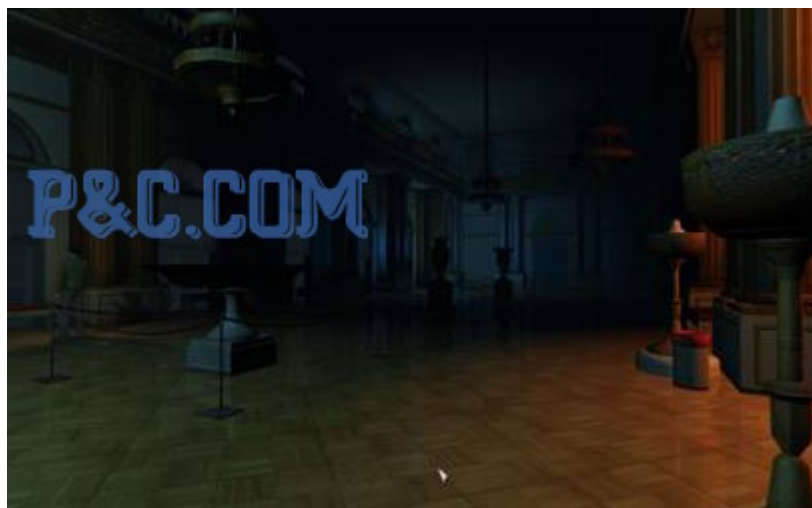
Esci dalla schermata e Lara ti dice di mandare una mail a Pierre. Esci e con l'ascensore risali sopra nell'ufficio, vai al computer e scrivi un messaggio selezionando Pierre. Sultavolo prendi la batteria nuova. In inventario, prendi il cellulare, giralo, apri lo sportellino per togliere la batteria vecchia e mettere quella nuova. Esci all'esterno dell'Intepol, vai dal brigadiere Damien, metti in inventario il cd nella custodia e daglielo rispondendo in positivo. Torna in ufficio e usa il computer per leggere la mail di Diego. Usa il telefono per il centralino col 302 per parlare con Max. Segue Filmato.

S.Pietroburgo – Russia

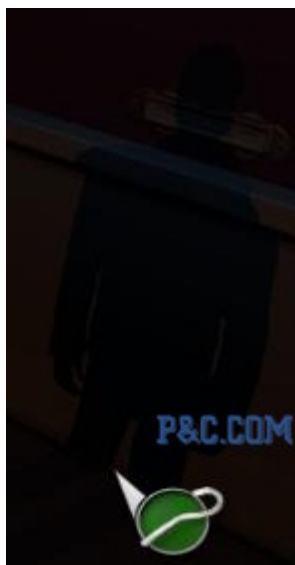
Max

Dopo il dialogo prendi il permesso sulla scrivania di Ostankovic, vai a dx e sul tavolo vicino al busto prendi l'accendino. Esci dalla porta a sx, quando sei fuori vai in basso allo schermo per la mappa e seleziona l'Ermitage.

Parla con la guardia infreddolita che non ti farà passare, fagli vedere il permesso e poi rispondi positivo alla telefonata di Ostankovic. Dai l'accendino alla guardia e potrai passare. Entra nella porta in alto e sali la scalinata in fondo, avanza nel salone e vai nell'entrata a dx, esamina le colonne con la corda e col tasto dx il cartello appeso, osserva tutti i quadri e ritorna nel salone, clicca col dx il cellulare nell'inventario ma non hai abbastanza copertura, avvicinati alla finestra come da disegno sotto e chiama Ostankovic: filmato.



Ritorna nella sala e vai alle colonne con la corda che sono state fatte cadere. Prendi la corda sulla torretta più a dx e poi osserva il paletto in terra col tasto dx, si evidenzierà il paletto, prendi il gancio dietro e poi prendi la corda. Avanza nel salone scuro e usa l'accendino sulla targhetta dove prima c'era un quadro, muovilo finchè Max non riesce a leggere e poi osserva in basso finchè non dirà di sentire uno spiffero d'aria. Troverà la porta segreta su cui dovrai usare il gancio: il punto esatto è quando lo sfondo dell'icona diventa verde.

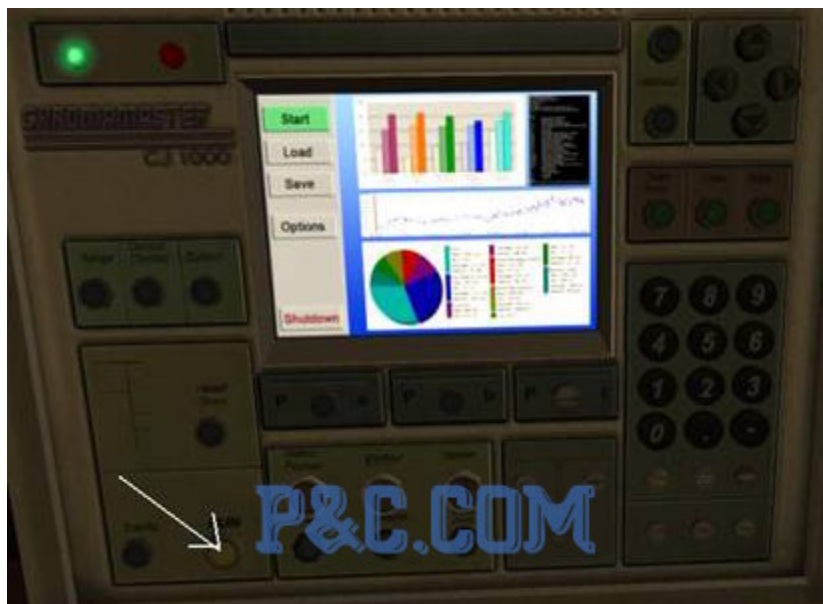


Entra nella porta segreta e scendi la scaletta che non è stabile, sulla sx in terra prendi la pietra e osserva le tubature a dx col tasto dx, prendi lo straccio, guarda la valvola e il sostegno di ferro, usa la pietra per romperli e prendi il pezzo che si romperà. **Usa ora la pietra sulla porta segreta per far sì che non si chiuda.** Torna alla scala, usaci la corda e nell'inventario unisci lo straccio con il pezzo di ferro e il tutto sull'accendino per avere una torcia. Filmato. Scendi la scaletta ed entra nella porta, parla con l'uomo e poi avvicinati: ti dirà di fermarti e rispondi in fretta in modo negativo. Filmato.

Lione - Francia

Lara

Rispondi al telefono e poi vai al computer, guarda la banca dati e la posta. Esci e scendi al laboratorio, sulla dx osserva il cromatografo, usalo e avrai davanti il pannello di controllo. Ruota la freccia a sx in basso per vedere le istruzioni sul lato sx, ruota ancora e clicca la presa della corrente, il cavo si inserirà nel posto giusto. Ruota di nuovo fino a posizionarlo sui 45° per vedere l'interruttore a levetta, abbassala e vai al pannello di controllo ora acceso e segui le prossime istruzioni.



Premi il pulsante giallo indicato dalla freccia.

Poi premi nell'ordine: 2-3-1-3 per ottenere il monitor come sopra.

Ritorna sopra al computer e leggi i messaggi. Rispondi al telefono in modo positivo.

S. Pietroburgo – Russia

Dopo il dialogo con Ostankovic e il filmato, entra nella porta alla dx del letto, parla con la zia, ritorna nell'altra stanza e osserva il filmato.

Max

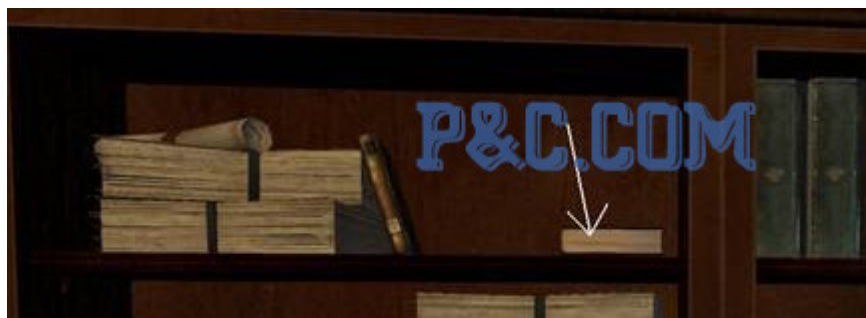
Dopo il dialogo con Andr  e aver risposto positivamente, vai verso il computer e prendi il cellulare insieme a un biglietto di Lara, usa il computer e leggi il messaggio, scrivine uno indirizzato a Malvin. Vai nella stanza della zia e rispondi positivo per farti fare i tarocchi scegliendo 4 carte (**la quarta carta non verr  girata**). Parla con Andr  ed esci

Torna nell'altra stanza ed esci per andare all'Ermitage. Entra, vai nel salone e vai a dx, esamina la videocamera in alto e parla con la guardia, poi esci all'esterno, vai a dx e sulla mappa seleziona per la Polizia. Entra e parla con Ostankovic e poi prendi le foto sulla scrivania, osservalo in inventario e su ognuna clicca sull'orario in alto a sx, su tutto ci  che   interagibile e sulla guardia nelle foto. Parla ancora con Ostankovic e assicurati che state parlando della guardia, esci dall'edificio e prendi il giornale sulla panchina, leggine tutte le pagine nell'inventario.

Avanza e sulla mappa seleziona l'Ermitage. Vai nel salone dei dipinti e non ci sar  pi  la guardia (solo se hai osservato tutto nelle foto e parlato della guardia con Ostankovic.) Filmato!

Rientra e parla con la guardia sulle scale in modo interrogativo, esci dall'edificio e vai a dx per la mappa dove selezioni Makarov. Parla con l'ubriaco pi  volte e poi entra nell'edificio dalla parte sx dove c'  la porta illuminata. Avanza e sulla sx apri l'armadietto e prendi il diluente. Entra nella porta a dx e parla con Tanya, leggi il biglietto sull'altra porta.. Esci dall'edificio da dove sei entrato e vai a dx dove c'  il disegno sul muro. Entra nella porta e osserva la scena con la cameriera, rispondi positivo e allo stesso modo parla in positivo con il punk. Parla ancora con la cameriera con le 3 opzioni e poi esci, ritorna dove c'  l'ubriaco e poi a dx per la mappa. Vai dalla zia e tira la tenda sopra il frigorifero, prendi lo spray e parla con Andr  in positivo. Prendi la tazza sul mobile dove c'  il lavello appena Andr  si sposta e portala alla zia. Ritorna nell'altra stanza e leggi la mail sul pc, esci e torna da Makarov (ANDRE' DEVE ESSERE CON TE, SE NON C'E' RITORNA DALLA ZIA E RIPARLACI). Vai dove c'  il Club ma non entrare e osserva il disegno sul muro, in inventario unisci il diluente con lo spray e quest'ultimo sul disegno sul muro. Entra nel Club e parla col punk, appena si allontana prendi la borsa sul tavolo e osservalo in inventario. Esci e vai nell'altra entrata da Tanya e dalle la borsa. Parlaci e avrai una bambola. Esci e torna dall'ubriaco e poi a dx per la mappa e vai dalla zia. Prova a chiamare Lara col cellulare e poi vai al pc per inviarle una mail. Riceverai una chiamata da Ostankovic, rispondi in positivo, esci e vai da lui nel suo ufficio alla polizia. Parlaci in modo positivo e vedrai una scena. Ora sei all'interrogatorio, parla con la guardia pi  volte finch  devi disegnare un tatuaggio, esci e dalla mappa seleziona la casa della zia, leggi la mail sul computer e sulla mensola sopra il letto prendi il block-notes.

Esci e vai alla detenzione per interrogare la guardia, dagli il block-notes per farti disegnare il tatuaggio e osservalo nell'inventario. Ritorna a casa della zia, manda una mail a Lara e osserva la scena. Quando sei all'esterno entra nella libreria a sx, parla col libraio e poi entra nello studio (si trova alla sx della porta di entrata), toglie il fermo alla scaletta, spostala nel ripiano di mezzo e prendi il libro sottile in basso, scendi e vai sul tavolo, confronta con l'indice e rimettilo al suo posto, prendi quello sottile in alto sopra a quello che hai posato che avr  il codice C4423-211, leggi anche il titolo in basso. Usa il libro sul catalogo sulla scrivania e usalo sul codice corrispondente (Stewart) per avere la conferma che   il libro giusto.



Ritorna sotto, parla col bibliotecario e osserva la scena.

Lione - Francia

Interpol

Lara

Vai al computer e osserva i nuovi dati nella banca dati. Usa il cellulare e chiama Max, esci dall'edificio e vai al museo. Parla in positivo un paio di volte col vecchio sulla panchina e poi chiama Ostankovic e Max. Ritorna in ufficio all'Interpol, vai al computer e osserva i nuovi dati nella banca dati. Richiama Ostankovic e ritorna al museo, parla col vecchio in positivo e poi ritorna all'appartamento di Lara. Osserva lo scaffale dei libri e dopo aver letto il libro su Pandora ti ritrovi nell'ufficio all'Interpol. Usa il computer e osserva i nuovi dati sul database, clicca su tutti i nomi e su quello di Diaz clicca sulle scritte in azzurro. Chiama Ostankovic.

Lisbona

Parla col tipo col cartello e poi vai in alto fino ad arrivare ad un'edicola, osserva alla dx in terra del banchetto con i libri e prendi i soldi. Attraversa la strada a dx e osserva il distributore automatico, usala e seleziona 135 per avere un chupa chupa e delle monete. Avanza in alto verso il cantiere e usa la baracca in legno per avere delle tenaglie, osserva l'annuncio in alto sul muro dei taxi e usaci il telefono. Avanza a sx e osserva la radio sulla colonna, usala per cambiare la frequenza finché senti della musica e poi clicca l'antenna per svegliare il lavoratore. Parlaci e poi raccogli la radio rotta da terra, ruotala per evidenziare la parte posteriore e apri lo sportellino: prendi le pile usando le monete. Vai al compressore a dx e premi l'interruttore principale (quello cerchiato) ma la macchina si spegne. Premilo di nuovo e usaci subito il chupa chupa che cadrà, prendi il bastoncino, premi

l'interruttore cerchiato e metti di nuovo il bastoncino nell'interruttore ma nella parte dx per bloccarlo e poi premi il primo pulsante a dx come da immagine sotto per dargli pressione.

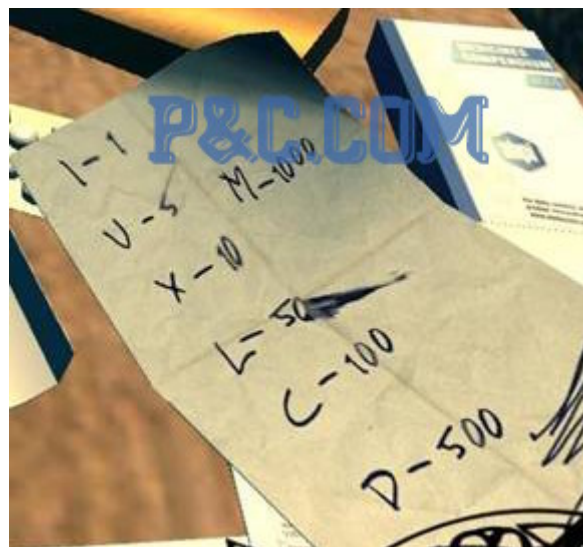


Ritorna al punto di partenza e dai le monete al tipo con il cartello che se ne andrà. Vai verso la porta a dx, esamina le buche delle lettere per sapere che Diaz è al N°6 – Usa il citofono per chiamare Diaz ma non risponde. Usa ancora il citofono ma non capisci la lingua. Dal cellulare chiama Diego e poi usa di nuovo il citofono, richiama Diego e poi usa il cellulare sul citofono: la porta si aprirà. Entra e vai verso la porta in fondo, prova ad aprirla per 2 volte, usa le tenaglie con l'estintore sul muro, prendi l'estintore e lo userai in automatico.

Appartamento di Diaz

Entra e ascolta la telefonata rispondendo in positivo. Osserva la tenda in fondo e accendi l'interruttore a sx e poi quello a dx della tenda. Tira la tenda e osserva nel WC i poster di LIV, vicino alla porta osserva lo zerbino in terra e troverai una chiave nell'angolo in alto a dx. Osserva i libri nella libreria e nell'album, scorrendo le pagine, troverai una pinzetta: prendila.

Vai al tavolo vicino alla finestra e apri il cassetto, osserva tutto e specialmente il foglio delle conversioni dei numeri romani. Osserva il poster alla sx della finestra e LIV è in caratteri maiuscoli.



Ruota la vista del cassetto e prendi la calcolatrice, osservalo nell'inventario, ruotala e mettila dentro le pile. Sembra quasi un telecomando, vista la zona viola sopra. Esci dalle schermate e usala sui libri e ti accorgi che premendo "=" senti un click. Quindi ci va un codice.

Ora osserviamo bene i libri col tasto dx del mouse:

tutti quelli interagibili hanno un numero:

il primo è 5 secoli con 3 a mano

12 Historias col 5 a mano

4 bionde col 2 scritto a mano

40 anos col 6 a mano

L'occhio di una mente col 1 a mano

50 mo di col 7 a mano

E infine l'ultimo in basso col 4

Prendiamo come riferimento **LIV** scritto sui poster e sul foglio corrisponde a:

L=50

I=1

V=5

Il libro 50 ha il 7 a mano

Il libro 1 ha il 1 a mano

Il libro 5 ha il 3 a mano

Abbiamo 713

Osserva la calcolatrice nell'inventario e accendila dal pulsante a dx in alto, digita **713** e premi "="; la libreria rivelerà un passaggio. Entra (nella libreria) e prendi il caricatore sul tavolo e leggi il messaggio. Usa la chiave trovata prima per aprire l'armadio metallico in fondo. Filmato.

Osserva il manichino a sx in modo da capire che si può usare la luce del cellulare come una torcia, esamina anche l'armadio metallico dove dietro c'è qualcosa. Usa l'armadio e avrai una pistola, uniscilo in inventario il caricatore. Osserva il macchinario al centro della stanza, ruotalo dalla parte posteriore e usa le monete per togliere il pannello in basso e prendere un flacone. Richiudi il pannello, esci dalla schermata. Metti il flacone sulla porta, usaci la pistola, utilizza l'armadio metallico per proteggerti. Riusa la pistola sul flacone e osserva la scena. Appena hai il controllo usa subito il cellulare per chiamare un taxi. Filmato.

Max

Osserva e poi usa la cabina telefonica, sposta il bicchiere di carta e vedrai dei numeri, osservali e poi clicca sullo 03 per chiamare l'ambulanza. Filmato.

Lione - Francia

Appartamento di Lara

Lara

Dopo la telefonata, esci e vai all'Interpol.

Interpol

Vai in ufficio, ascolta la telefonata e parla in positivo. Vai al computer e guarda il nuovo messaggio, scrivine uno a Charlotte. Rispondi al telefono in positivo e vai di nuovo sul computer, leggi il messaggio e osserva il profilo di Sebastian scritto in azzurro. Il suo numero è 548, fallo sul telefono dell'ufficio e parlaci.

Edimburgo – Scozia

Sei davanti a un cancello, osserva le pietre a sx e prendine una. Osserva le piante rampicanti sul muro e staccane un pezzo raccogliendolo poi da terra, usa la pianta rampicante sulla telecamera in alto a dx per bloccare la rotazione. Ora puoi scavalcare il muro dalla parte dei rampicanti a sx.

Appena dentro osserva la grondaia sulla casa, prova ad usarla ma non puoi salire, prendi il pezzo in basso della grondaia. Usa la porta e usa nella serratura il pezzo che hai preso sulla grondaia ma non va bene. Ritorna al di fuori del cancello e usa il pezzo della grondaia sulla pietra davanti al trattore e

poi usaci sopra la pietra che hai in inventario per ottenere dei pezzi di metallo. Rientra nella casa e usa i pezzi di metallo con la serratura della porta: a questo punto devi agire sui due pezzi iniziando a posizionarli come da figura sotto e potrai solamente agire su quello in basso poiché l'altro andrà da solo.

Posizione iniziale:



Seconda posizione:



Da questa posizione devi muovere quello in basso seguendo il movimento di quello sopra per non farlo cadere, tieni quello sotto spinto verso il basso mentre lo muovi. Avrai un cacciavite e un coltello.

Ritorna indietro al cancello e usa il cacciavite sulla targhetta sulla colonna a sx, rientra e usa la targhetta sulla finestrella in basso alla dx della tubatura. Entra e usa la pedana di legno per posicionarla in verticale, osserva la scatola sullo scaffale a sx e prendi uno straccio. Avanza in fondo a dx e premi l'interruttore per accendere la luce, osserva la porta e prova ad aprirla. Ritorna indietro e davanti allo scaffale c'è una scatola elettrica, usaci il cacciavite e poi osserva la scena. Usa la pietra sul cacciavite rimasto nella scatola elettrica e poi raccogli il cacciavite. Usa la scatola e abbassa l'interruttore a dx, esci dalla schermata e vai all'esterno. Ritorna al cancello e prendi il pacco postale tra le sbarre, esaminalo in tutte le sue parti (davanti guarda l'indirizzo e il francobollo) nell'inventario e poi ruotalo, esaminalo ai lati, agli angoli e al centro (anche col tasto sx) e usaci il coltello sulla zona di lieve protuberanza per scoprire che si tratta di una bomba. Osservalo in inventario e toglì i cavi e la scatola metallica. Osserva la scatola metallica, aprila e leggi la lettera all'interno. Ritorna nello scantinato e alla scatola dei fusibili, usa il taglierino per spellare i cavi in alto e poi mettilci il cavo blu e rosso come vedi in figura.



Alza l'interruttore a dx e la porta in fondo si aprirà. Entra e osserva il cadavere per vedere una scena, **prendi il PDA sul tavolo** e vedrai un'altra scena. Osserva il PDA in inventario e poi i monitor davanti, **usa lo straccio sul PDA in inventario e riposalo sul tavolo**. Osserva anche il DVD recorder a sx dei monitor. Vai per le scale a sx dove incontri Diaz. Dopo la scena esci dalla porta e poi dalla finestra, ritorna al cancello e riceverai una telefonata.

Pietroburgo – Russia

Max

Nel dialogo con Andr   rispondi in positivo. Prendi gli appunti del bibliotecario sul tavolo e osservalo in inventario: **mi raccomando di esaminare riga per riga e tutti i simboli!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!** Chiama Ostankovic, esci e Andr     andato via. Esci a sx e seleziona la polizia, fai vedere le note ad Ostankovic, esci e osserva la scena. Chiama Lara che non risponde, vai a sx per la zia, parlaci in positivo, vai al computer e mandale una mail dopo aver letto il biglietto di Andr  . Aspetta qualche secondo e Lara ti chiama al cell, rispondi positivo. Osserva il giornale in inventario in ogni pagina e ogni volta che volti pagina, ruota il giornale in modo da leggere le notizie anche nella pagina girata e specialmente quella degli annunci. Esci e vai alla libreria, non entrare ma osserva il tabellone degli annunci prima dell'entrata. Usa il tabellone e vedrai parecchi annunci, osservali tutti e poi spostali per vedere un annuncio interessante riguardante Makarov. Vai a sx e sulla mappa seleziona Makarov, ritorna nel locale e parla in modo positivo con la barista e poi parlaci ancora in interrogativo. Esci, vai al salone dell'Ermitage e vedrai un fotografo che scatta foto ad un vaso da vari punti. Posizionati dalla parte opposta poco prima che sta per scattare (doppio click sul vaso) e avrai una tua foto (lo vedi dal filmato).



Vai al cestino e raccogli la foto, esci e ritorna da Makarov nel locale, parla con la barista e avrai il passaporto. Filmato.

Monastero

Dopo il dialogo col custode osserva il santuario sulla dx e poi torna indietro, sali le scale per il monastero dove parli con un frate. Vai verso le arcate ed entra nella porta, sul tavolo prendi la brocca, esci e percorri le arcate fino al giardino. Usa la fontana, parla col frate in positivo e interrogativo, riempi la brocca nella fontana e ritorna in camera. In inventario seleziona la brocca e mettila sulla stufa, clicca la stufa e metti nello sportello la legna, apri anche lo sportello sotto della cenere, prendi i fiammiferi sul tavolo, accendi la legna e chiudi solo lo sportello della legna lasciando aperto quello della cenere. Andrai a dormire, al risveglio esci e vai nel refettorio, sul camino, all'estrema dx prendi l'asciugamano e ritorna in camera. Usa lo straccio per prendere la brocca che devi usare sul lavabo a dx e far apparire un messaggio sullo specchio. Esci e osserva la scena, vai al refettorio dove ci sarà la scena della cena. Appena hai il controllo ritorna alla cappella vista all'inizio, usala e usa i fiammiferi sulle candele. Ritorna in refettorio, parla col monaco che legge per avere la lente d'ingrandimento. Ritorna alla cappella e usaci la lente nel punto indicato dalla freccia bianca del pallino verde che vedi sotto.



Clicca e dal nascondiglio segreto prendi un biglietto: leggilo in inventario. Ritorna al giardino dove hai preso l'acqua nella fontana, avanza tutto a dx ed entra nella cripta, appena dentro torna un po' indietro fino a vedere le scale, scendi e fai un giro per vedere che ci sono 5 tombe e un altare, osservando ogni tomba si vedrà un simbolo riferito alle note del bibliotecario: avarizia, impazienza, orgoglio spirituale, disperazione e fede. Vai all'altare, osserva la parete dietro e poi usala: ora devi premere i tasti riferiti ai simboli secondo quell'ordine come da disegno sotto seguendo la numerazione.



Entra nel passaggio che si aprirà. Accendi la lampada al centro della stanza e osserva tutti i quadri, troverai quelli dell'Ermitage. Osserva quello sulla parete a dx., usalo e dietro c'è una cassetta di sicurezza che non puoi aprire. Osserva anche il computer e la cassa sulla dx. Spegni la lampada, ritorna nella tua stanza e usa il foglio trovato nella cappella col calamaio sul tavolo per scrivere un messaggio, vai alla cappella e metti quello appena scritto nella fessura segreta. Andrai a dormire. Appena sveglio esci e osserva la scena. Vai alla cappella e prendi il biglietto di risposta che devi leggere in inventario. Ritorna alla cripta ma trovi il frate che non ti fa passare, torna indietro alla fontana e sulla sx ci sono delle travi, usale per distrarre il frate. Da dove era seduto prendi le chiavi, guarda in fondo e vedi del fieno e sulla dx dei tronchi con in basso una cassetta di attrezzi: prendila, entra nella cripta e vai nella stanza dei quadri. Vai sul quadro di dx dove c'era il pannello a chiave, usaci le chiavi per aprirlo e premere il pulsante per disattivare l'allarme. Osserva la cassetta degli attrezzi in inventario e prendi il martello e le pinze, ruota la cassetta e apri il cassettino a dx, dentro c'è un contenitore, ruota la cassetta a sx di 90° fino a vedere la sicura del contenitore e apri il contenitore: prendi i chiodi. Esci dalla schermata, osserva la cassa e usa le tenaglie per togliere i 4 chiodi, toglì il coperchio e osserva le statue. Esci dalla schermata e clicca sui cavalletti dei dipinti in basso per metterli nella cassa. Usa il computer per inviare una mail ad Ostankovic, clicca col dx sui quadri nella cassa e poi col sx sul coperchio per rimetterlo sopra: usa i chiodi ai 4 lati. Esci e rimetti le chiavi sulla panchina e poi sarai al refettorio, rispondi in positivo. Dopo la scena vai verso la macchina ma un monaco ti impedirà di andare via. Ritorna alla cripta, vai verso il fieno in fondo e usaci i fiammiferi per creare un diversivo e scappare dal monastero. Filmato.

S. Pietroburgo – Russia (Finale positivo se hai seguito alla lettera la soluzione)

Lara

Dopo il dialogo con la zia Lara girerà la carta che Max non aveva girato: la morte. Esci dalla stanza e ti ritroverai all'ospedale. Osserva la macchina per avere il nome del medico Petrov, usa il citofono e rispondi in positivo, negativo e positivo. Entra e dopo il colloquio col medico osserva e prova ad aprire la porta a sx, parla ancora col medico in positivo e poi parla di nuovo in negativo e avrai la chiave. Usala sulla porta ma non funziona, parla ancora col medico in interrogativo e se ne andrà. Ora sei Max. Prendi la sedia e poi usa la lampadina, ma non funzionerà per suicidarti. Prova ad aprire la grata della finestra ma non si aprirà. Prendi il piede della sedia e usala sulla grata.

Lara

Prendi l'ascia e usala sulla porta. Se hai fatto tutti i passaggi corretti riuscirai a salvare Max. Filmato finale.

Soluzione di Giuseppe