



präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level:

Das U-Boot

5. Level: Das U-Boot

Also man ist in diesem Level erst mal eingesperrt. Was tun wir dagegen? Genau, wir besorgen uns ein Brecheisen. In dem Zwischengang links ist eine Stange locker, die man abbrechen kann. **Brecheisen**. In dem zweiten Gang wendet man sich nach rechts und findet ein Lüftungsgitter. Das lässt sich mit dem Brecheisen öffnen. Man ist jetzt im Lüftungsschacht und geht nach rechts. Ducken und bis zum Ventilator kriechen. Links ist eine Leiter, die man hochklettert. Oben hochziehen und nach links wenden. Dort an der Kante geduckt rückwärts kriechen und mit der Aktionstaste in den Schacht hangeln. An der Leiter runtersteigen und links in die Nische. Dort findet man die erste **Rose**. Aus der Nische wieder rausgehen und an die Wand springen und sich festhalten. Zur Kante hochklettern und nach rechts um die Ecke hangeln und sich hochziehen. Dort ist links wieder eine Leiter. Leiter hinaufsteigen. Oben angekommen wenden wir uns nach rechts und erblicken Stromkabel, die über einem Schacht baumeln. Dem Schacht nähert man sich kriechend. Dann rückwärts in den Schacht baumeln lassen (Aktionstaste) und nach links um die Ecke hangeln und hochziehen. Rechts befindet sich eine Bodenluke, die man öffnen kann. Wir lassen uns in den Raum fallen und finden im Schrank mit den Schubladen die **Batterie mit dem Minuspol**. In dem Regal mit dem roten Telefon finden wir ein **kleines Medi**. Im anderen Regal ist nichts zu finden. Nachdem der Raum verschlossen ist, verlassen wir ihn wieder über die Holzkiste durch die Decke. Dort kriechen wir wieder rückwärts in den Schacht. Hangelnd herabgelassen hangeln wir wieder links um die Ecke und ziehen Lara wieder herauf. Dort ist links wieder eine Leiter. Leiter erklimmen. Oben geht es links kriechend weiter (lange Videosequenz). Den Gang weiterkriechen und links an der Kante herablassen und die Leiter nach unten benutzen. Den Gang entlang kriechen und vorne links die Bodenluke öffnen. Herunterfallen lassen und umdrehen. Der Koch ist zu sehen und er hat uns noch nicht bemerkt. Jetzt muss man leise sein, also maximal gehen, nicht rennen. Wir gehen leise hinter den Koch und drücken die Aktionstaste (Brecheisen benutzen). Nachdem der Koch flach liegt, sammeln wir seinen **Schlüssel** auf. Wir öffnen damit die Tür, die kein rotes Telefon hat und gelangen in eine Art Vorratsraum. Wir finden im Regal einen weiteren **Schlüssel** und im Schrank unsere **Pistolen**. Wir sind also wieder wehrhaft...

Wir verlassen den Vorratsraum und öffnen die Tür mit dem roten Telefon mit dem neuen Schlüssel. Zwei Wachen erwarten uns, aber wir haben ja wieder unsere Waffen. Nachdem die Wachen erledigt sind, betreten wir den Mannschaftsraum und wenden uns nach rechts. Aus der linken Tür kommt noch eine Wache. Dort wo man ihn niedermacht findet man **Muni**.

Jetzt drehen wir uns um und gehen zu der einzelnen Tür auf der anderen Seite. An der Gabelung gehen wir nach links und folgen dem Gang (Achtung Wache!). Am Ende des Ganges ist rechts eine Tür mit einem gelben Drehrad. Diese öffnen. Die Leiter hinter der Tür hochklettern und dem Gang folgen. Man kommt in einen Lagerraum mit 2 Wachmännern. Einer von ihnen verliert beim Sterben seine **Schrotflinte**. Auf den Containern findet man die **Atemmaske** und ein **großes Medi**. Das große Medikit liegt auf einer doppelthohen Holzkiste. Der untere Teil ist beschädigt und man kann die Kiste mit dem Brecheisen öffnen. Dort findet man die zweite **Rose** des Levels. Jetzt läuft man den ganzen Weg wieder zurück bis in die Offiziersmesse (der Raum mit den schönen blauweißen Tischdecken, wir befinden uns in Wirklichkeit nämlich auf einem bayerischen U-Boot). Dort gehen wir in Blickrichtung durch die rechte vordere Tür (also nicht zurück in die Küche). Dort dreht man das Rad und die Tür öffnet sich. Den Gang entlang und im rechten Abzweig kommt eine Wache. Fertigmachen. Im Raum findet man nichts, aber man kann auf die Kiste springen und eine Deckenluke öffnen. Hochklettern und teilweise kriechend den Gang entlang. Wenn man vorn schon die Bodenluke sieht, stellt man sich auf das letzte Ventilatorengitter und zieht sich an der rechten Wand in eine Nische hoch. Dort ist die dritte **Rose** des Levels. Jetzt geht es zu der schon erspähten Bodenluke. Bodenluke öffnen und sich runterlassen. Man kommt wieder in einen Raum (Achtung Wache) mit Regalen und Schränken und findet im Schrank die **Batterie mit dem Pluspol**. Diese kann man mit der anderen Batterie kombinieren und erhält die **Anzug-Batterie**. Man verlässt den Raum durch die Tür. Gegenüber sieht man eine Tür für eine Codekarte. Die ist jetzt noch nicht wichtig. Es geht also links den Gang entlang. Und dann rechts und geradeaus. Dort an der Kante herunterlassen. Unten nach links drehen und den Gang vorlaufen, dort geht es rechtsrum. Eine Wache wird jetzt erledigt und lässt **Muni** liegen. Den Gang geradeaus folgen und in einen Raum gehen, der so aussieht, wie der Gefängnisraum am Anfang. Man findet ein **kleines Medi**.

Wenn man zurückläuft, findet man rechts eine Tür mit einem Rad. Die wird jetzt geöffnet. Man betritt den Torpedoraum und muss die Wache killen. Am Ende des Raums kann man eine Leiter ersteigen. Geradeaus weiter und bis an das Ende des Ganges laufen, dort rechts wenden und eine Wache killen. Dann den Raum wieder verlassen und den gegenüberliegenden Raum mit dem Rad öffnen aber nicht reingehen. Umdrehen und rechts den Gang runterlaufen und links die Tür öffnen (Achtung! Wache). Diese Wache lässt die **Anzugskonsole** liegen, die wir natürlich aufnehmen. Wir verlassen den Raum wieder und begeben uns zu dem Raum, den wir gerade geöffnet, aber nicht betreten haben. Der linke Anzug ist unverschlossen. Jetzt kombinieren wir die Atemmaske und die Anzugskonsole miteinander. Dann stellen wir uns vor das Anzugoberteil und setzen die Konsole ein. Jetzt noch die schon zuvor kombinierte Batterie einsetzen und auch dieser Level ist geschafft. (lange Videosequenz)

LEVEL ENDE!!!!!!!!!!