



präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level:

Das U-Boot sinkt

7. Level: Das U-Boot sinkt

Man beginnt den Level, nachdem der Mafioso durch die Speerspitze gekillt wurde. Leider hat das U-Boot auch einiges abbekommen und man sollte es langsam verlassen (kein Zeitdruck).

Erst mal dreht man sich um und lässt sich von der Kante herab. Durch den Torpedoraum laufen (Vorsicht zwei Wachposten) und die **Muni** aufnehmen, die beide Wachheinis verloren haben. Rechts dem Gang folgen und die Leiter hochklettern. Rechts sieht man jetzt einen Gang, in dem es brennt. Wenn man sich an der linken Wand hält, kann man das erste Feuerchen mit einem normalen Sprung überqueren. Links geht man in den Raum, wo man in einem der Regale die **Uzi** findet. Wieder zurück in den Gang und linksherum die zweite Feuerstelle überqueren. (Zwischensequenz) Vorsicht nicht das Wasser in der Offiziersmesse berühren, da man da U-Boot-Gleichstrom auf die Füße bekommt. Wir müssen zu der gegenüberliegenden Tür auf der rechten Seite. Man springt über die Tische, aber dort wo auch ausreichend Platz für Laras Kopf ist (Dort wo die Lampen hängen, prallt sie beim Springen ab). Mit ein wenig Experimentieren sollte es aber ohne Stromschlag zu schaffen sein. An der Tür angekommen, geht man den Gang entlang und wendet sich nach rechts. Am Ende des Ganges in einem Vorratsraum ist eine Wache, die beim Ableben die wichtige **Schlüssel-Karte** hergibt. Mitnehmen, sonst wird's nix mit den Rosen! In einem Regal findet man ein **kleines Medi**. Jetzt geht es zurück Richtung Torpedoraum, also wieder durch die elektrifizierte Kantine. Wieder auf genug Platz zum Springen achten. Der letzte Sprung in die Tür gelingt, wenn man drei Schritte von der Tischkante zurückgeht (also langsam) und dann eine Hechtrolle macht (SHIFT-ALT-Vorwärts). Wieder über die kleinen gemütlichen Lagerfeuer springen und dann rechts halten (also an der T-Kreuzung). Den Gang entlang und die linke Tür mit der Schlüssel-Karte öffnen. Den Gang bis zur links nach oben führenden Leiter laufen und hochklettern. Oben den nach rechts führenden Gang geradeaus vor laufen und die Kommandozentrale betreten. Rechts oben an der Wand kann man ein defektes Gitter sehen. Man stellt sich auf den Tisch, der unmittelbar davor steht, zückt die Pistolen, springt und schießt. Dann springt man an die Kante des offenen Gitters und klettert hinein. Rechts den Gang entlang kriechen. Am Ende des Ganges müssen wir eine Bodenluke öffnen. Unten im Raum ist an der

Wand ein Schalter. Man muss sich genau davor stellen und den Schalter anspringen. Dadurch wird der Strom abgeschaltet. Über den Lüftungsschacht gelangt man zurück in die Kommandozentrale. Dort wenden wir uns der Wand mit den beiden Türen zu und öffnen die linke. In dem Raum finden wir den verletzten Kapitän des U-Bootes (lange Videosequenz). Er sagt uns, dass wir für die Notkapsel erst noch Sauerstoffreserven in der Kapitänskajüte auftreiben müssen und gibt uns den Schlüssel dafür. Wir verlassen den Raum wieder über die Tür und gehen geradeaus aus der Kommandozentrale heraus. Dem Gang folgend, gehen wir in den Raum rechts hinein. Wir finden dort: **großes Medi**, **Muni**, die gelbe **Stickstoffflasche** und eine weitere **Desert Eagle**. Wir verlassen den Raum wieder und wenden uns nach rechts. An der Kante lassen wir uns herunter. Den Gang entlang befindet sich links ein weiterer Gang, der zur Kapitänskajüte führt. Dort benutzt man den Schlüssel. Die Kajüte hat links und rechts Schränke. Dort finden wir die grüne **Sauerstoffflasche** und ein **kleines Medi**. Beim Verlassen der Kabine, lauern uns wieder mal zwei Wachen auf. Einer lässt einen **Schlüssel** fallen. Eigentlich könnten wir den Level schon beenden, aber uns fehlen ja noch die beiden Rosen (der Schlüssel spielt dabei natürlich eine Rolle). Wir gehen nach links durch die Schlüsselkarten-Tür und dann rechts. Über den Gang mit den Feuern (zweimal springen) kommen wir in die mittlerweile stromlose Offiziersmesse und gehen links durch die Tür in die Küche. Da, wo ehemals der arglose Koch stand, liegt nun zu seinem Andenken eine **Rose**. Jetzt gehen wir wieder zurück zur Kommandozentrale (über die Feuerchen springen, rechts laufen, links durch die Schlüsselkarten-Tür und die Leiter hoch. Den Gang geradeaus vor und rechts in die Kommandozentrale). Dort angekommen kriechen wir noch mal in den Gang, wo wir den Strom abgeschaltet haben. In dem Raum mit dem Schalter ist noch eine Tür, die wir mit dem Schlüssel öffnen. In dem Raum finden wir in dem Schrank mit den Schubladen die zweite und letzte Rose in diesem Level. Jetzt durch die Deckenluke im Vorraum wieder zurück in die Kommandozentrale. Dort wenden wir uns wieder, an die Wand blickend, nach links und gehen durch die linke der beiden Türen (da wo der Kapitän liegt). Wir klettern die Leiter an der rechten Wand nach oben und setzen in die linke Nische die Stickstoffflasche ein. Es öffnet sich die rechte Nische und wir setzen die Sauerstoffflasche ein.

(lange Videosequenz und ewig lange Rendersequenz)

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