



präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level:

Die Basis

4. Level: Die Basis

Man beginnt in einem Gang (Gesicht zum Gitter). Nach rechts drehen und runter laufen bis man zu einer offenen Tür mit einem Schloß gelangt. (Videosequenz Kran). Geradeaus durch die Halle unter das Kommandopult laufen. Vorsicht: Wenn man stehen bleibt, wird man vom Kran erschlagen. Unter dem Kommandopult steht ein grauer Schrank. Diesen muss man durchsuchen und bekommt glatt einen **Schlüssel**. Umdrehen und zwischen dem eingeketteten Container und den zwei hoch gestapelten Kisten auf die andere Seite der Halle laufen. Dort rechts den schmalen Durchgang hinter den Containern entlang gehen. Bei der Tür links den Schlüssel benutzen. Nun die Treppe hoch gehen und schon mal die Waffen ziehen. Oben angekommen das Feuer eröffnen. Zwei Wachmänner schießen auf der linken Seite zurück und bei der Schießerei werden auch gleich die Scheiben zerstört. Einer der Wachmänner verliert eine Code-Karte. Im Raum findet man in den Schränken die **Uzi**. Zurück in der Kran-Halle beim Schlüssel-Schrank (Gesicht zum Schrank) nach links zum nächsten Tor laufen. Dieses mit der Code-Karte öffnen und den Hund erledigen. In den Gang gehen und das schräg hängende Gitter zerschießen. In die Öffnung kriechen und die erste **ROSE** diesen Levels einsammeln. Zurück an dem Schlüssel-Schrank vorbei bis zum nächsten Tor laufen. (Ist auf derselben Seite wie der Schlüssel-Schrank). Das Tor mit der Code-Karte öffnen und die Treppe hoch laufen bis zum Geländer. Bei dem Geländer links hinstellen, wo das Geländer fehlt. Von da aus einen weiten Sprung auf die Holzkiste gegenüber machen. **ACHTUNG:** Man wird vom Kran verfolgt. Also nicht zu lang warten.

Auf der Holzkiste nach rechts drehen und auf die Metallkiste an der Wand springen. Dort nach links drehen und auf die nächste Kiste gegenüber springen. Jetzt auf die Holzkiste klettern und mit einem weiten Sprung auf den nächsten Container rechts springen. Dort wieder auf die Holzkiste klettern und einen weiten Sprung zu der Öffnung neben dem Geländer machen.

Anmerkung zum Kran: Bevor der Kran einen niederschmettert sieht man seinen Schatten am Boden und man hört ein Geräusch bevor er ausklingt. Am besten dann schon weg sein!!!!

Jetzt dem Gang folgen und den Schalter an der Tür betätigen. Durch die Tür gehen (Videosequenz). Im Raum die Schränke durchsuchen (**kleines Medi** und **Muni**). Den Schalter betätigen und durch die Tür zurück in die Halle gehen. Auf den Containern noch die **Muni** und das **kleine Medi** einsammeln. Dann durch das nun mit dem Kran geöffnete Tor laufen. Am Ende des Ganges wird man von zwei Wachen angegriffen. Nach Erledigung dieser zuerst durch die linke Tür nach draußen gehen und rechts auf die Holzkiste klettern. Von dort auf den Container auf dem Güterwagen springen. Da auf den Container klettern, der am Kran hängt. Jetzt mit einem weiten Sprung (Schwanensprung oder Köpper) auf die Holzkiste springen, die an dem Haus steht. Auf die Container klettern und die zweite **ROSE** des Levels aufnehmen. Vom Container wieder runter lassen und zu dem Tor hinter dem Kran gehen. Code-Karte benutzen, in den Raum gehen und den Wachmann erledigen. Schlüssel mitnehmen und zurück in die Halle mit den Schienen gehen. Jetzt geradeaus durch die andere Tür gehen. Der Treppe nach oben folgen und die Tür mit dem Schlüssel öffnen. (lange Videosequenz). Oben auf dem Metallgerüst nach rechts auf das andere Metallgerüst springen. Dort nach links auf den Metallsims springen (**Muni**, **Laservisier**). Dann einfach runterlassen (kleiner Energieverlust). Zu dem Tor mit der Code-Karte laufen und dieses damit öffnen. In der Umkleide-Kabine wartet schon ein Hund. Nach Erledigung des Hundes die Kabinenschränke untersuchen (**Desert Eagle**, **2xMuni**, **kleines Medi** und **A-Sicherung**). Nun in den Duschaum gehen und hinten rechts die Luke im Boden öffnen. Reinspringen und dem Gang folgen. An der Abzweigung rechts abbiegen und langem Gang folgen. Aus dem Wasser steigen und die dritte **ROSE** des Levels einsammeln. Den langen Gang zurück tauchen und an der Abzweigung links abbiegen und nach dem Auftauchen den Duschaum wieder verlassen. Links gehen und den Schalter drücken. Durch die Tür zurück zum Kran gehen. Da wieder in den Raum mit dem Generator gehen. Vorsicht: Draußen lauern zwei Scharfschützen. Den einen erledigt man am besten wenn man sich hinter die Holzkiste stellt und ihn dann mit dem Laservisier erfasst. Den anderen bekommt man nur, wenn man sich neben den Container stellt, der am Kran hängt. Dann kann man die Sicherung im Generator einsetzen. Eine Tür öffnet sich und ein Hund lauert auch schon wieder. Bei der nun geöffneten Tür den Schalter drücken (Videosequenz). Jetzt auf den Container vom Kran springen und von da aus auf das U-Boot mit einem weiten Sprung springen. (lange Videosequenz) und

LEVEL ENDE!!!!!!!