



präsentiert:


Die Komplettlösung für




Level Die Stadt Vilcabamba

Farblegende
Reliquien
Artefakte
Gegenstände
Waffen

Tastenbelegung für PC und Playstation 2		
Funktion	PC	PS2
Aktion / Interaktion	E	
Springen	Leertaste	
Enterhaken	Q	
Ducken	Shift links	
Schießen	LMT	R1
Ziel anvisieren	RMT	L1
kleines Medipack	V	Pfeil nach unten
großes Medipack	B	Pfeil nach oben
Waffe wechseln	+/- oder Mausrad	Pfeil nach links/rechts
Zielen	Y	R3 (Druck auf r. Analogstick)
Inventar	TAB	SELECT

Wir laufen den Tunnel entlang - von vorne kommt uns ein "Problembär" entgegen, dem wir jedoch mit Hilfe unserer Waffen "erklären" können, dass es nicht nur in Bayern für Bären gefährlich ist ... .

Dem Tunnel weiter folgen, bis wir zu den vertikalen Säulen - na ja, eher wohl Holzstangen - kommen. Wir springen an die Säule und lassen uns runter. Ein paar Schritte nach vorne und dann rechts an die Kante springen. Nach links springen und dann einmal nach oben. Mit einem Rückwärtssprung an die Holzstange springen und nach oben klettern, in Richtung Kante springen.

Durch das Holztor laufen und dem Weg folgen. Die Treppen runter - nach rechts weiter und wieder die Treppen runter. Schwenk nach links und uns erwarten 2 Wölfe. Nach dem wir die nächsten Treppen runter gelaufen sind, erscheint der nächste Bär. Hat sich wohl rumgesprachen in Bärenkreisen ... das mit Bayern ... .

Ab ins Wasser! Wir tauchen und folgen dem kleinen Tunnel, bis wir am Ende einen Hebel umlegen und tauchen noch rechtzeitig auf, bevor Lara die Luft ausgeht.

Aus dem Wasser raus, geradeaus laufen und den Hebel links neben der Holztür ziehen ... oder auch nicht, denn unbedingt nötig ist es nicht. Aber wo er schon mal da ist ...

Die Holztreppe rauflaufen und oben am Ende auf die andere Seite springen.

Auf der anderen Seite erwartet uns morsches Holz und es geht ein Stück abwärts. Wir ziehen die Waffen und zielen auf die Mitte des Tores, bis ein roter Kreis erscheint und "öffnen" das Tor. Dann wenden wir uns nach rechts und treten an die Kiste, die den kleinen Gang versperrt. Die Kiste heraus ziehen und wo wir sie schon mal in der Hand haben können wir sie auch gleich nach rechts unter die Nische rechts von uns schieben / ziehen. Auf die Kiste klettern - nach dem wir die Kiste losgelassen haben - und in die Nische springen. Wir erhalten ein **kleines Medipack** und springen wieder auf die Kiste und wieder ganz runter.

Schauen wir uns mal in dem Raum um, der von der Kiste versperrt war. Geradeaus finden wir auf dem Boden **Schrotflinten-Munition**. Wir biegen links um die Ecke und nehmen den **Dorf-Schlüssel** vom Boden auf.

Es geht zurück zu unserer Kiste und wir schieben sie aus dem Raum. Unser Ziel ist der Mast, der rechts von uns auf dem Dorfplatz zwischen den zwei Hütten steht. Wir schieben die Kiste an den Steinsockel und steigen hinauf. An die Stange springen und hochklettern. Oben angekommen an die Kante springen und zusehen, dass man schnell ein Stück nach links kommt und Lara sich hochziehen kann - es nähern sich 2 Fledermäuse.

Die kleine Plattform überqueren und an die Stange springen, schwingen und an die gegenüberliegende Seite springen. Weiter laufen - abspringen und den Kletterhaken werfen - schwingen und an die Kanten springen. Nach links hangeln - an die Stange springen - schwingen - an die nächste Stange und wieder schwingen und auf die Plattform mit dem Teich springen - Waffen ziehen und um ca. 180 ° drehen: Fledermaus im Anflug.

Nachdem das erledigt ist können wir uns das **Artefakt** nehmen.

Man könnte jetzt den gleichen Weg wieder zurück gehen - oder einfach dem Wasserverlauf folgen und in den Dorfbrunnen springen - dann muss man allerdings wieder durch den Tunnel tauchen.

Wie auch immer man nun wieder nach unten gekommen ist, wir müssen zwischen die beiden Hütten, wo an der rechten Wand ein Schloss ist. Hier benutzen wir den Dorf-Schlüssel und das Holztor fährt nach unten.

Durch das Tor laufen mit gezückten Waffen - Wolf - Fledermaus - Wolf und weiter gerade aus und die Treppen hoch, vor das große Tor. Es ist egal ob man nun dem linken oder rechten Durchgang wählt - wir nehmen hier mal zu erst den rechten.

Dem Gang bis zum Ende folgen. Am Wasserbecken angekommen wenden wir uns nach rechts und folgen dem Weg. Am Ende an die gegenüberliegende Wand springen. Dann nach oben und ein Stück nach links hangeln und wieder nach oben und nach links, bis es nicht mehr weiter geht und nach links springen. Und es geht weiter - nach links, bis Lara sich auf die Plattform ziehen kann. Dem Gang folgen und am Ende durch die Öffnung mit gezogenen Waffen laufen - 2 Fledermäuse. Über die Lücke im Weg springen und dem Weg weiter folgen. Am Ende an den Holzpflock springen - und wir sehen, wie der Riegel im Tor einrastet. Loslassen und nach rechts wenden. An die Kante treten, runterspringen, loslassen und gleich nochmal.

Unten angekommen wenden wir uns nun dem linken Durchgang zu. Diesem folgen und am Wasserbecken diesmal nach links. Dem Weg folgen und am Ende an die Plattform gegenüber springen und hochziehen. Ein kurzes Stück geradeaus laufen und leicht nach rechts an die Kante springen. Es geht weiter nach rechts. Die kleine Kluft überspringen und weiter nach rechts klettern. Am Ende mit einem Rückwärtssprung auf die Plattform springen. Durch den Durchgang und dem Weg folgen. An dessen Ende warte wieder 2 Fledermäuse. Die Lücke überspringen, hochziehen, Fledermaus erledigen und weiter geradeaus. Wieder an den Holzpflock springen - und der zweite Riegel rastet ein. Das Tor öffnet sich. Loslassen und wieder nach unten. Geht wie auf der anderen Seiten, nur benutzen wir jetzt die Kante links von uns.

Durch das Tor geht es weiter und dem Gang folgen. Am Ende des Ganges springen wir auf die andere Seite und rutschen ein Stück die Schräge herunter, um im

richtigen Moment an die Stange zu springen. Wer möchte kann ganz runter rutschen und sich die **Schrotflinten-Munition** holen, muss sich dann aber mit einem Wolf anlegen und die Kiste, die links von uns in der Wand "parkt" heraus ziehen und diese nach links schieben, damit wir die Kante erreichen können, die sich links vor der Schräge befindet. Auf die Kiste klettern, an die Kante springen, einmal nach oben und hochziehen. Umdrehen und wieder auf die Plattform springen. Wieder rutschen und diesmal dann an die Stange springen und schwingen und springen und hochziehen. Die Plattform überqueren und auf die Säule springen und von dort auf die gegenüberliegende Seite springen. Dem Gang wieder folgen.

Auf die andere Seite springen und loslassen. Ganz nach unten klettern und nach rechts wenden. Hinter der Säule auf den Mauerbruch steigen und an die Kante springen. Nach rechts klettern, bis Lara die Stange im Rücken hat. Mit einem Rückwärtssprung an die Stange springen und schwingen und abspringen. Eventuell etwas nach links klettern und nach oben, dann nach links, bis man ca. in der Mitte der Plattform angekommen ist - die Säule im Rücken. Rückwärts auf die Säule springen und dann leicht nach links mit einem langen Sprung auf die andere Seite.

Dem Gang in den nächsten Level folgen.

Gefundene Schätze	
1 / 1	Artefakte
0 / 0	Reliquien

Freigeschaltete Extras	
Spezial	---
Filmsequenzen	Vilcabamba
Galerien	---
Biografien	Lara Croft
Outfits	---
Reliquien	---
Musik	---
Kommentare	---
Cheats	---