

Im folgenden Dokument findest du den Walkthrough (Komplettlösung) zum Spiel "Onkel Albert und der verschwundene Tempel".

Da das Spiel zu großen Teilen nicht-linear aufgebaut ist, entspricht diese Komplettlösung einem bestimmten Muster. Es werden die einzelnen Kapitel des "Buches" aufgezählt. Dabei sind die unterstrichenen Kapitel bereits vom Beginn des Spiels aus zu erreichen. Die darauf folgenden Kapitel müssen erst durch das Lösen von Aufgaben freigeschaltet werden. Dabei sind häufig Querverweise zwischen den Kapiteln notwendig.

Amazonas -> Vanille
Belladonna-Lilie
Feuerstein
Analysierer

Mit den zwei Feuersteinen (aus dem Amazonas und vom Strand) muss man Funken über dem Heu schlagen (dazu einfach einen Stein auf das Heu legen, dann den anderen in die Hand nehmen und über den ersten reiben). Damit hat man nun Feuer zur Verfügung, welches wir noch in der Goldmine brauchen werden. Mit dem Messer (vom Titicacasee) muss man das Seil (rechte obere Buchecke) durchschneiden. Dann kommt man zum Fluss.

Fluss ->

Man muss das Floß voranbringen, indem man von den Punkten am Ufer Seile zum Floß spannt. Vier sind maximal gleichzeitig erlaubt und dabei darf das Floß nicht gegen das Ufer stoßen, da sonst der Sprengstoff explodiert. Wenn der ganze Sprengstoff explodiert ist, muss man von vorn beginnen.

Goldmine-> 5x Goldklumpen

Um die glitzernden Goldklumpen aus den Wänden frei zu sprengen, einfach auf Chipikan klicken, mit der Maus in die entsprechende Richtung zeigen und zum Werfen wieder klicken. Dabei wirft man weiter, je länger die Maustaste gedrückt wurde.

Urwald -> Peru-Blaustern
Kinkajubär
Fotoapparat

Die Gottheiten können im geheimen Notizbuch abfotografiert werden welches man in der Hütte bekommt.

Piranhas ->

Durch klicken auf die Insel schickt man den Frosch in die entsprechende Richtung. Dabei muss man durch klicken die Piranhas abwehren.
Wenn man den Level beendet hat, bekommt man ein weiteres Stück des geheimen Notizbuches.

Heiliges Tal -> Briefmarke 2x
Fittonia albirvenis

Wenn man die Askepiasblume aus Cuzoo hier ablegt, erscheint der Monarchenfalter
Wenn man rechts oben auf das schwarze Loch klickt gelangt man zu Punas.

Punas ->

Je 5x Ameisen müssen mit dem Obst in ein Loch gelockt werden (es gibt vier Löcher). Dabei kann man den Skorpion sehr effektiv blocken, indem man den Marienkäfer aus Cuzoo vor ihn setzt. Hat man alles geschafft, ist im Heiligen Tal der Weg zum Hexer frei.



Nachdem man das Ameisenspiel erledigt hat, findet man hier den Morphofalter.

Hexer -> Una de Gato

Wenn man die einzelnen Tänze aufführen will, verklemmt sich die Puppe und man muss den Rest von Hand nachstellen. Die Tanzpositionen werden in diversen Filmen vorgeführt.

Der Film, der den Sonnentanz zeigt, ist in der Hütte zu finden:

- 1.Pos: Kopf nach links, Arme und Beine am Körper anliegend
 - 2.Pos: rechtes Bein vom Körper ausgestreckt, Rest anliegend, Kopf gerade
 - 3.Pos: linkes Bein vom Körper ausgestreckt, Rest anliegend, Kopf gerade
- Dafür bekommt man ein Seitenstück aus dem geheimen Notizbuch.

Der Film, der den Regentanz zeigt, ist am Sonnentor zu finden:

- 1.Pos: Kopf nach links, Arme und Beine am Körper anliegend
- 2.Pos: linker Arm ausgestreckt (2x), Rest anliegend, Kopf gerade
- 3.Pos: beide Beine ausgestreckt, beide Arme ausgestreckt (1x), Kopf gerade

Der Film, der den Windtanz zeigt, ist in der Werkstatt zu finden:

- 1.Pos: linker Arm ausgestreckt (2x), Rest anliegend, Kopf gerade
- 2.Pos: beide Beine ausgestreckt, beide Arme ausgestreckt (2x), Kopf gerade
- 3.Pos: linkes Bein ausgestreckt, rechter Arm ausgestreckt (2x), Kopf gerade

Cuzoo -> Marienkäfer
 Asklepiasblume
 Cochleanthes amazonica

Man findet den Morphofalter in Punas nachdem die Aufgabe mit den Ameisen erledigt wurde.
Den Monarchfalter findet man im Heiligen Tal.
Wenn man die Fotos der beiden Schmetterlinge in das Album geklebt hat, ist der Weg zum Sonnentor frei.

Sonnentor -> Ohrring
Glyphen
Film (Sonnentanz)

Anhand der Abbildungen im geheimen Notizbuch kann man die Gottheiten zusammensetzen.



Stadt der Sonne ->

Wenn man alle Aerokondorteile hat (Hochebenen, Tal, 2x Gefrorener See, Hexer und der Treibstoff vom Destillierapparat), einfach zusammensetzen (Füße zuerst, dann den Mittelteil, dann Kopf und Flügel) und schließlich den Treibstoff einfüllen.

Man kann nur abheben, wenn Südwind weht: wenn es regnet weht Südwind, also einfach den Regentanz beim Hexer aufführen. Außerdem muss man Richtung Nordost abheben.

Verlorener Tempel -> Ohrring

Mama Killa erscheint in Lima, also schnell dorthin und ein Foto schießen.

Krypta ->

Man muss die Diamanten mit der entsprechenden Farbe in den Totenschädel bringen, der in der gleichen Farbe funkelt, dabei bewegt man die Steine durch klicken auf den Stein und den Zielpunkt.



Unterirdische Gänge ->

Man muss sich in den Feuerkreis stellen (Sage vom Kommunikator) dazu läuft man über alle Schalter im Boden (gelb und grün) um diese zu betätigen und tritt schließlich in den Kreis, dann geht man ganz unten zum Ausgang.

Im zweiten Raum muss man sich rechts die Fackel schnappen und dann rechts durch die Tür gehen. Hier muss man insgesamt vier Säulen mit leuchtenden Augen anklicken.





dann senken sich die braunen Zwischensäulen und man kann in den Kreis treten und die Endsequenz genießen. Glückwunsch!



Lima ->

Ohring

Das fehlende Kartenstück hat der Kolibri vom Titicacasee im Schnabel. Man muss ihn zum Inkadorf bringen, dort frisst er die Fliegen und lässt das Kartenstück fallen, dann kann man es in Lima einsetzen.

Lokomotive ->

Man muss schnell Kohle nachlegen, die Flammen anheizen (mit dem Mauszeiger darüber) und den Blasebalg drücken damit alle Anzeigen den Höchstwert anzeigen.

Hochebenen ->

Zum Ball laufen und klicken, um ihn zu nehmen, dann in Richtung Korb drehen und werfen (Mausklick). Zur Belohnung gibt es ein Teil des Aerokondors.



Inkadorf ->

Tomatenstrauch
Chili
Fliegen 3x

Setzt man den Kinkajubär über die Kugel, rollt er sie weg.
Danach muss man die fünf Goldklumpen (aus der Goldmine) in den Schlitz werfen.

Werkstatt ->

Foto (Mosaik)
Film (Windtanz)

Die Fotos geben Hinweise zur Lösung je eines Mosaiks
Foto aus der Werkstatt: Level1

Foto vom Heiligen Berg: Level2

Lösung für Level1:



Lösung für Level2:



Lösung für Level3:



Destillierapparat ->

Die Zutaten für den Alkohol findet man hier:

Cephaelis elata -> Titicacasee

Fittonia albirvenis -> Heiliges Tal

Süßkartoffel (Kumar) -> Höllische Wüste

Una de Gato -> Hexer

Chili -> Inkadorf

Dann muss man mit dem Feuer den Halbkreis unter dem Kessel anzünden. Und schließlich muss noch eine Mischaufgabe gelöst werden.

Heiliger Berg ->

Harlekinfalter

Eucharis amazonica

Foto (Mosaik)

Wenn man auf die Tromp.-Schnecke vom Strand klickt, pfeift sie einen Ton, diesen muss man auf der Flöte finden.

Kommunikator ->

2x Ohrring

Aerokondorteil (Kopf)

Man muss die Ohrringe in den Schlitz schmeißen, dann an den Knöpfen drehen, bis das Bild besser wird.

Die Ohrringe findet man hier: 2x Kommunikator, Lima, Sonnentor, Tal.

Sobald man mit dem Aerokondor abgehoben ist, findet man im verlorenen Tempel einen weiteren Ohrring.

Höllische Wüste ->

Cattleya Violacea

Süßkartoffel (Kumar)

Nazca ->

Einfach die Karte nach der kleinen Hütte absuchen (ganz im Südosten).

Hütte -> Film (Regentanz)

Man muss in Nazca Fotos von den Tierteilen machen, die in der Notiz erwähnt werden:

Das Auge des Walfisches, die beiden Klauen des Kondors (links, rechts), die Fresswerkzeuge der Spinne und die Hände des Affen.

Der Kondor ist im Süden der Karte zu finden, die anderen Tiere findet man im Norden.

Danach einfach alle Fotos ins Wasserbecken werfen. Daraufhin bekommt man das geheime Notizbuch aus der versteckten Schublade.

Strand -> Tromp.-Schnecke
Kiesel
Feuerstein

Mit der Schnecke und dem Kiesel beschwert man das ganze, dann setzt man das Puzzle zusammen. Die weißen Ecken dürfen nicht mehr sichtbar sein, es kommt also auch auf die Reihenfolge an.

Tal -> Ohrring

Man braucht hier den Marienkäfer (zu finden in Cuzoo oder Punas falls man ihn dort verwendet hat)

Nun mit dem Marienkäfer den Ball durch die Räume "schubsen" Tipp: bei der Schlange kann man auch die Stellen als Übergang nutzen, an denen sich die Schlange berührt.

Bei dem Gesicht-Level kann man sehr einfach unten unter der Nase herspielen.



Der Mund frisst die Kugel wenn man nicht schnell genug ist.



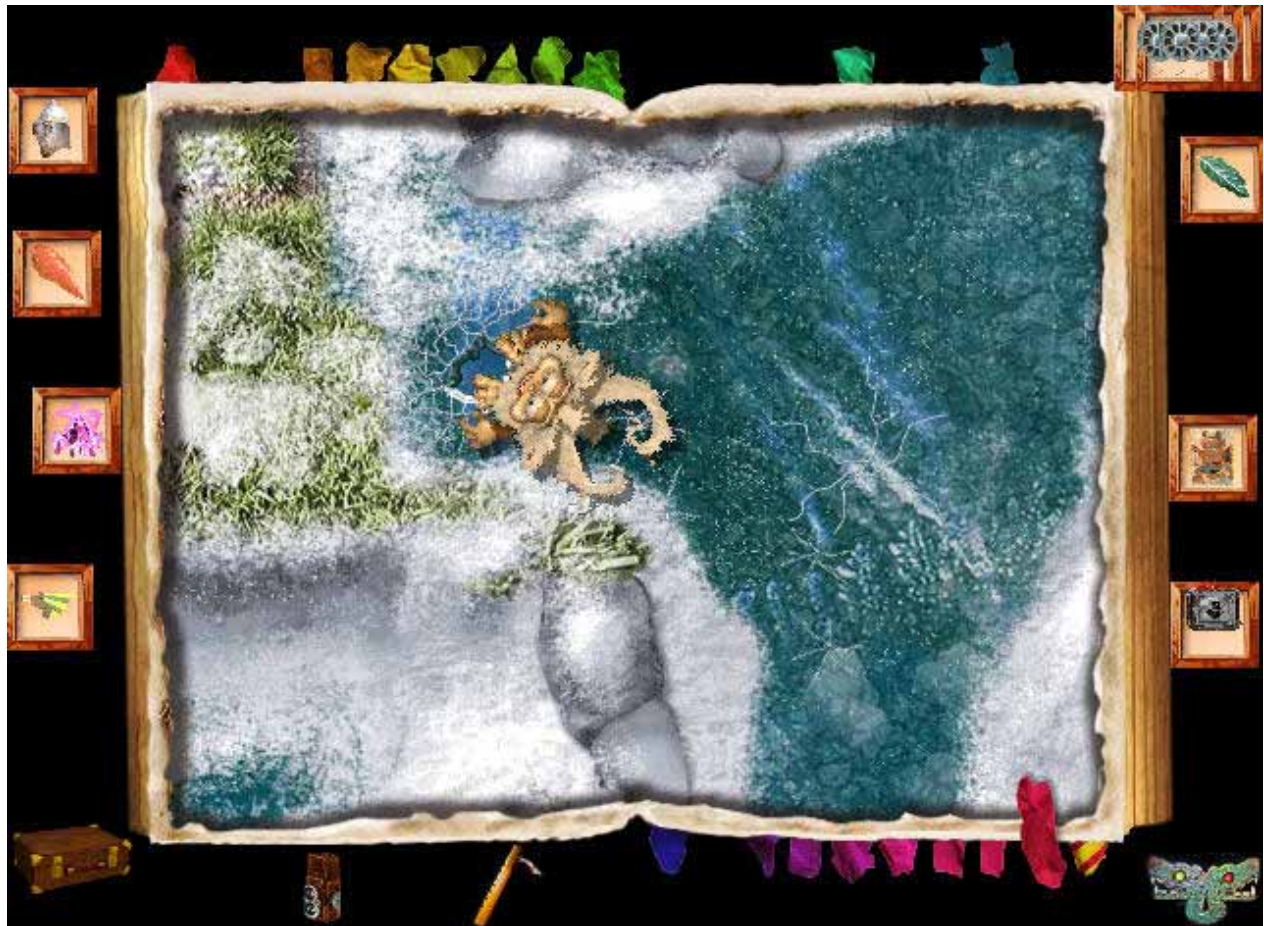
Dafür bekommt man dann ein Teil des Aerokondors.

Titicacasee -> Messer
 Kolibri
 Cephaelis elata

Hier werden die Fotos des Kinkajubären (Urwald) und des Harlekinfalters (Heiliger Berg) gebraucht.

Gefrorener See ->

Man sollte sich möglichst wenig auf dem Eis aufhalten (blau-grüne-Fläche) sonst bricht man ein.



Wenn man das Aerokondor Teil im See gefunden hat (es ist rechts oben auf der Karte) lässt man sich einbrechen und greift dann durch das Loch nach dem Teil. Das zweite Teil ist im Schnee versteckt (ganz links oben auf der Karte). Chipikan muss es ausgraben, dann greift man schnell zu bevor es wieder zuschneit.