

Lösung zur Demo – 80 Tage - mit Dank an Matthias, der die Veröffentlichung auf gamepad.de gestattet hat.

Vom Anfang über die Brücke dann nach links, zweites Tor rechts. Auf dem orangefarbenen Weg geradeaus bis über eine Brücke mit rotem Elefantentor. Weiter geradeaus und die zweite – nach dem Elefantentor – links. Geradeaus bis eine Personengruppe vor dem Hotel zu sehen ist. Sequenz. Die heilige Kuh muss mittels einer Schlange entfernt werden.

Weiterlaufen und hinter dem Hotel nach links. Weiterlaufen bis nach einer Rechtskurve ein großes Tor zu sehen ist, hinein in den Markt. Dort an allen Ständen im Innenkreis alles kaufen, in der Regel zwei verschiedene Waren, einmal eine (Salz, sel, salt), einmal drei. Die Waren werden dabei mit einem grünen Rand umgeben. Mausrechtsklick, Geldbeutel auswählen - mit Mause rad kann gewählt werden - und Mauslinksklick zum Kaufen.

Aus dem Markt heraus geradeaus laufen, am Ende links. Immer geradeaus zu einem Eingang (in Laufrichtung links neben dem Elefantentor) mit Schildern links und rechts. Hinein bis zu einer Treppe, diese hoch und dann durch einen Hof zum nächsten Eingang. Sequenz am Eingang, die den Lösungsweg zeigt. Das Erforderliche beim Markt ist schon besorgt. Gegenüber dem Eingang das Steinbild betrachten mit den bunten Punkten. Diese sind den Räumen unten zuzuordnen. Die Räume an der gleichen Seite wie das Steinbild sind oben abgebildet. Also in der nächsten Etage tiefer unter dem Steinbild Orange in die Opferschale. Im Uhrzeigersinn dann gelb, weiß, rot. Die beiden Etagen tiefer haben jeweils nur zwei Räume. Unterhalb des Steinbildes Schwarz opfern, gegenüber dunkelgrün und links hellgrün sowie rechts vom Steinbild braun. Man kann falsch gelegte Farben auch wieder nehmen und die richtige dann platzieren. Das kostet allerdings Zeit und da man ja in 80 Tagen fertig sein möchte, muss man schon schnell und korrekt handeln. Die Sequenz, die zeigt, wie sich der Zugang zur Schlange ergibt erfolgt erst, wenn die Farben richtig platziert waren. Jetzt ganz nach oben laufen und Schlange nehmen. Zurück zum Hotel. Schlange benutzen (Mausrechtsklick, Schlangenkorb auswählen, Mauslinksklick). Es folgt die Sequenz, in der die Kobra die Kuh vertreibt und somit der Zugang zum Hotel frei wird.

Ins Hotel. Portier ansprechen und eine Nachricht erhalten. Bezahlen und nach links ins Zimmer. Schon hat man die Übernachtung auch schon hinter sich. Nach rechts zum Grammophon und die erhaltene Nachricht benutzen.

Ende der Demo

Bei Interesse kann die Vollversion bezogen und/oder vorbestellt werden über den SHOP auf: <http://www.gamepad.de>