

Die Lösung von Hobbit

Lange haben die Abenteuerspiel- freunde auf die Lösung von Hobbit warten müssen. Einen der möglichen Lösungswege, der sogar ein Ergebnis von 101,5 % zuläßt, wollen wir Ihnen hier vorstellen.

The Hobbit ist ein Grafikadventure, bei dem es darauf ankommt einen Schatz zu finden.

Eine Standard-Lösung dazu ist nicht möglich, da sich durch umherirrende Gestalten ständig neue Spielsituationen ergeben.

Befehlsliste:

Die in Klammern angegebenen Hinweise brauchen nicht mit ein- gegeben zu werden. Richtungsangaben, wie zum Beispiel »East«, können durch die Anfangsbuchstaben abgekürzt werden.

START:

OPEN DOOR, EAST, NORTH, NORTH, WAIT (bis »DAY DAWNS«), SOUTH, GET KEY, NORTH, UNLOCK, OPEN, GO DOOR (Rocky door), GET ROPE, GET SWORD, SOUTH, SOUTH, SOUTHEAST, TALK, SAY ELROND »READ MAP« (bis er sie liest), EAST, NORTH, NORTHEAST, NORTH, SOUTH- EAST, DOWN, DOWN, DOWN, DOWN, EAST, GET KEY, UP, NORTH, WEST, SOUTH, EAST, NORTH, (nun warten Sie, bis ein Goblin Sie gefangen nimmt, achten Sie aber darauf, daß Gandalf oder Thorin bei ihnen sind), DIG SAND (in »Goblins dungeon«), BREAK TRAP WITH SWORD, GET KEY, SAY THORIN »CARRY, ME« (oder zu Gan- dalf), SAY THORIN »OPEN WINDOW«, SAY THORIN »GO WIN- DOW«, SOUTHWEST, (als nächstes müssen Sie in dem Verlies der Goblins einen Ring suchen, der von Gollum bewacht wird. Haben Sie diesen, begeben sie sich zum Ausgang »GOBLINS BACKDOOR«, EAST, EAST, OPEN CURTAIN, OPEN CUPBO- ARD, GET, NORTHEAST, EAST, EAST, WEST, WEST, WAIT (bis »Wooden Elf« kommt und Sie in einem roten Kerker einsperrt) (Sie befinden sich nun im Kerker), WAIT (bis »SOMEONE OPEN RED DOOR«, GO DOOR, NORTH, WAIT, SOUTH, (diese »NORTH-WAIT- SOUTH«-Kombination so lange, bis »BUTLER DRINK SOME WINE«, dann weiter bis »BUTLER OPEN TRAP DOOR«, wenn »BUTLER THROWS BARREL THROUGH TRAP DOOR«, »JUMP BARREL« eingeben), EAST, SAY BARD »CAREFULLY, GO NORTH«, NORTH, NORTH, WAIT (bis »RED DRAGON« erscheint), SAY BARD »SHOOT DRAGON«, UP, NORTH, NORTH, NORTH, GET TREASURE, SOUTH, SOUTH, SOUTH, DOWN, SOUTH, SOUTH, (am »WATERFALL« warten Sie bis Wooden-Elf kommt) so kommt man in das Elfenverlies), WAIT (auf »SOMEONE OPEN RED DOOR«, GO DOOR, NORTH, WAIT, WEAR RING, READ MAGIC DOOR, LOOK DOOR, WAIT (irgendwann öffnet sich das magische Tor), WEST, (ein Spinnen- netz behindert nun den Weg, dieses Hindernis kann durch Ein- gabe von SMASH WEB beseitigt werden), (nun versuchen Sie an Hand der Lagekarte zum LONELAND zurückzukehren), GO DOOR, OPEN CHEST, PUT TREASURE.

ENDE

Mit Hilfe dieser Lösung sollte es möglich sein mindestens 85% des Adventures zu lösen. Wenn man alle Räume durchlaufen hat, sind sogar 101,5% drin. Übrigens der Punktestand kann mit »SCORE« abgefragt werden.

Und nun viel Erfolg!

(Roland Selzer/rg)

Enchanter ist jetzt gelöst!

vaxum:	make a hostile creature your friend
cleesh:	change a creature into a small amphibian
kreb:	repair wilful damage
rezrov:	open even locked or enchanted objects
gnusto:	write a spell into the spell book
blorb:	safely protect a small object as though in an strong box
nitfol:	converse with the beast in their own tongue
frotz:	cause something to give off light
zifmia:	magically summon a being
ozmoo:	survive unnatural death
melbor:	protect magic users from harm by evil beings
gondar:	quench an open flame
kulcad:	dispel a magic spell
guncho:	banish a victim to another plane of existence
exex:	make things move with greater speed
ilffre:	infocom fire works
izyuk:	fly like a bird

Bild 1.

Eine Liste aller Zaubersprüche und ihrer Funktionen

SE, SE, NE, S, READ SCROLL, GNUSTO REZROV, LEARN REZROV, SW, NW, NW, NE, N, OPEN OVEN, GET BREAD, GET JUG, S, NE, SE, NE, FILL JUG, SW, SE, E, E, REZROV GATE, E, FROTZ BOOK, N, N, E, E, E, E, LEARN REZROV, REZROV GATE, N, (GET SCROLL, READ IT), GNUSTO KREBF, E, LOOK UNDER LILY PAD, READ SCROLL, GNUSTO CLEESH, W, S, W, W, W, W, S, S, S, S, E, D, OPEN DOOR, N, PULL BLOCK, E, (GET SCROLL, READ IT), GNUSTO EXEX, W, S, U, DROP BOOK, E, GET LIGHTED PORTRAIT, GET SCROLL, W, GET BOOK, READ SCROLL, GNU- STO OZMOO, EAT BREAD, N, GET BOX, S, W, U, GET IN BED, SLEEP, GET UP, EXAMINE BEDPOST, PUSH BUTTON, (GET SCROLL, READ IT), GNUSTO VAXUM, D, N, N, N, N, U, GET EGG, LEARN REZROV, LEARN KREBF, REZROV EGG, GET SCROLL, KREBF SCROLL, READ SCROLL, GNUSTO ZIFMIA, D, S, S, S, E, E, E, S, LEARN NITFOL, LEARN EXEX, EXEX TURTLE, NITFOL TURTLE, (TURTLE, FOLLOW ME), NW, N, E, U, (TURTLE, SE GET SCROLL, NW, DROP SCROLL, (TURTLE, THANKS), GET SCROLL, D, W, W, W, N, N, E, LEARN OZMOO, OZMOO ME, DROP ALL, E, WAIT, D, W, GET ALL, CUT ROPE, OPEN BOX, GET VELLUM SCROLL, READ VELLUM SCROLL, GNUSTO MELBOR, DROP BOX, LEARN MELBOR, MELBOR ME, E, E, E, N, EXAMINE TRACKS, READ FRAYED SCROLL, GNUSTO GONDAR, N, SLEEP, LEARN ZIFMIA, LEARN VAXUM, (JETZT IN DEN SPIEGELSÄLEN AUF UND AB GEHEN BIS DER ADVENTURER ERSCHEINT, DANN...), ZIFMIA ADVENTURER, VAXUM ADVENTURER, (JETZT NACH OSTEN BIS ZUR GUARDED DOOR), POINT AT DOOR, LEARN CLEESH, CLEESH ADVENTURER, N, DROP DAGGER, GET PENCIL, GET PURPLE SCROLL, S, W, W, W, W, W, S, S, S, E, D, D, READ MAP, D, S, E, NE, SE, LEARN MELBOR, MELBOR ME, DRAW FROM F TO P, SW, SW, RUB FROM V TO M, RUB FROM B TO R, DRAW FROM J TO B, DROP PENCIL, DROP MAP, GET SCROLL, NE, NW, NW, W, DRINK WATER, DROP JUG, U, U, E, E, E, W, N, N, LEARN MELBOR, MELBOR ME, N, E, LEARN GONDAR, LEARN CLEESH, DROP BREAD, DROP, PURPLE SCROLL, E, KUL- CAD STAIR, IZYUK ME, E, GONDAR DRAGON, CLEESH MON- STER, GUNCHO KRILL !!!!!

Bild 2. Die Schritt-für-Schritt-Lösung