

Die Lösung von Hobbit

Lange haben die Abenteuerspielfreunde 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:

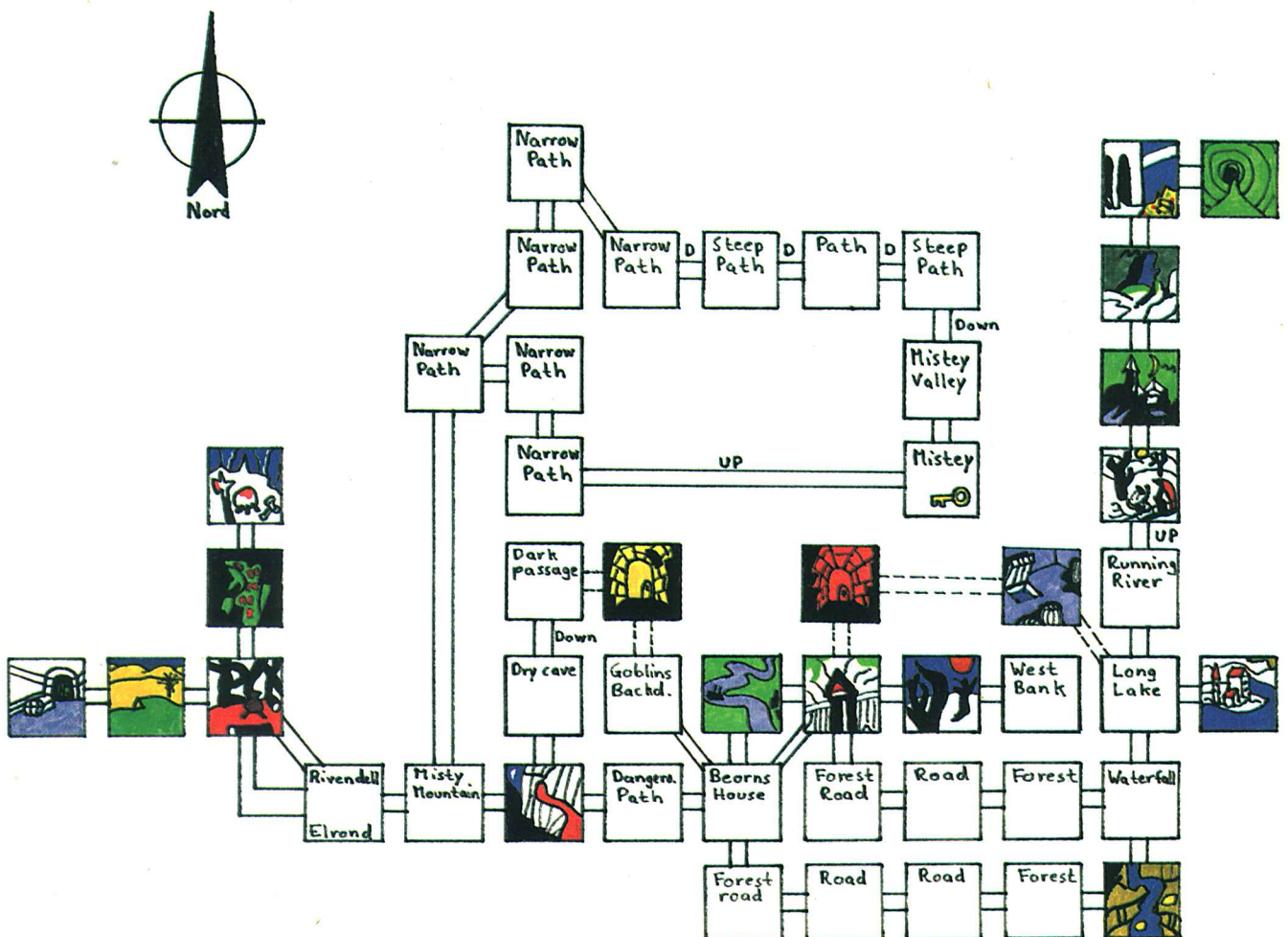
Die in Klammern angegebenen Hinweise brauchen nicht mit eingegeben zu werden. Richtungsangaben, wie zum Beispiel »East«, können durch die Anfangsbuchstaben abgekürzt werden.

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, SOUTHEAST, 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 Gandalf), SAY THORIN »OPEN WINDOW«, SAY THORIN »GO WINDOW«, 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 CUPBOARD, 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,

Der Lageplan von Hobbit



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 »WATER-FALL« 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 Spinnennetz behindert nun den Weg, dieses Hindernis kann durch Eingabe von SMASH WEB beseitigt werden), (nun versuchen Sie an Hand der Lagekarte zum LONE-

LAND 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)