

# 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.**

**T**he 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.

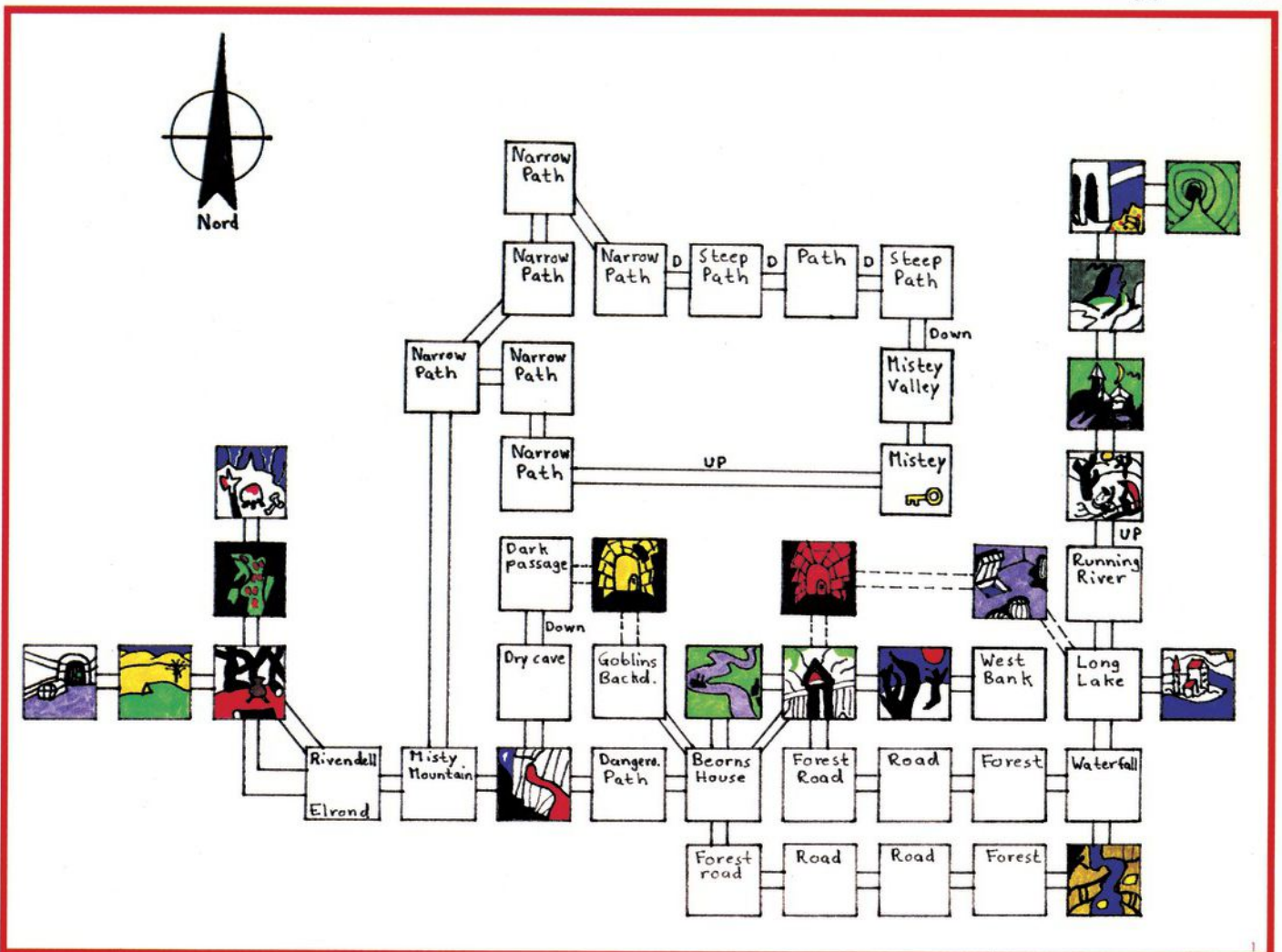
**Befehlsliste:**

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)



## Fehlerteufelchen

Nun habe ich also ein erweitertes Betätigungsfeld. Die Redaktion bietet mir mit dem ersten Sonderheft sage und schreibe 26 Listings für meine Aktivitäten an. Zwar versuchen die jetzt mit ihrem Checksummer (und in Zukunft mit dem MSE) mir das Leben schwer zu machen, doch ich bin sehr hartnäckig und nicht so leicht von der Bühne zu kriegen. Ich schlage, wo es mir immer möglich erscheint, erbarmungslos zu. Was mich ein bißchen stört ist die Aufmerksamkeit der Leser. Die scheinen jeden Artikel von vorne bis hinten durchzulesen. Wie soll unsereins da noch eine Chance haben? Ich muß hier also meinen Einfluß im Sonderheft und im 64'er Stammmagazin preisgeben.

## Sonderheft 1

Track 18, SH1, Seite 46

Die Prüfsumme in der Zeile 2520 muß <230> lauten. Zeile 50005: Das geSHIFTete Pi muß als <Commodore> + A eingegeben werden.

## Disksorter in Vollendung, SH1, Seite 36

Zeile 3160: Auch hier muß das geSHIFTete Pi als <Commodore> + A eingegeben werden.

## Disketten-Meister, SH1, Seite 51

Zwei Zeilen wurden nur halb abgedruckt. Die kompletten Zeilen lauten:

```
1020 DATA 134,193,76,174,167,32,
76,195,32,114,195,96,174,160,192,
160
1350 DATA 255,133,253,169,0,160,
10,24,101,251,136,208,250,24,101,
252
```

## Toolkit für Programmierer, SH1, Seite 67

Die undeutlich gedruckten DATAs in den Zeilen 207,208 und 213 lauten: 173,133 und 19

## Hardcopy im Superformat, SH1, Seite 86

Wenn Sie dieses Programm mit dem Görlitz-Interface betreiben wollen, müssen Sie in Zeile 320 die Eins in eine Zwölf umändern. Bitte denken Sie daran, in diesem Fall auch die Prüfsumme in Zeile 600 um Elf zu erhöhen.

## Zeichen-Editor, SH1, Seite 88

In der Zeile 5020 muß die PRINT-Anweisung genauso, also mit der eckigen Klammer, eingegeben werden.

## Super Line — 80 Zeichen für den C 64, SH1, Seite 91

Nachdem der Basic-Lader sich mit »READY« gemeldet hat (beziehungsweise das Maschinenprogramm mit SYS 36864 gestartet wurde), muß unbedingt noch einmal NEW eingegeben werden, da es sonst bei der Eingabe von neuen Programmzeilen zu Schwierigkeiten kommt.

In der Beschreibung muß die Zeile 30 des Beispiels wie folgt lauten:

```
30 W 0,0,"64'ER DAS MAGAZIN
FÜR COMPUTER-FANS"
```

## 64'er, Ausgabe 10, 11, 12

### Synthesizer (AdM), Ausgabe 12/84, Seite 55

Das Programm selbst ist in Ordnung, nur die SAVE-Routine weist einen kleinen Schönheitsfehler auf. Die Zeilen 140 und 150 müssen lauten:

```
POKE 187,681 AND 255
POKE 188,681/256
```

Die Folge war, daß der Objektcode zwar richtig abgespeichert wurde, aber unter einem falschen Namen! Ansonsten ist diese Routine für all diejenigen zu empfehlen, die ein File absolut abspeichern möchten, aber keinen Monitor haben.

Martin Ahlborn

### Zinseszinsrechnung, Ausgabe 10/84, Seite 72

Die Zeile 3040 muß richtig lauten:

```
3040 iff=3thena(16)=((a(10)/a(9))
1/(all)*a(12))-1)*100*a(12):d=0
Der Faktor »a(12)« fehlte in dieser Zeile.
```

Frank Heidemann

### Turtle-Grafik (LdM), Ausgabe 11/84, Seite 55 ff.

Direkt nach dem IF...THEN-Befehl kann keiner der neuen Basic-Befehle verwendet werden (SYNTAX ERROR), ein Fehler mit dem übrigens auch professionelle Basic-Erweiterungen wie zum Beispiel Supergrafik 64, Screen Graphics, Ultrabasic und andere behaftet sind. Dies kann man jedoch leicht umgehen, indem man nach dem THEN einen Doppelpunkt eingibt, und dann erst den neuen Befehl. Der Fehler kommt dadurch zustande, daß nach dem IF...THEN der Vektor zur

Ausführung eines Basic-Befehls übersprungen wird und so die neuen Befehle nicht ausgeführt werden können.

Die korrekte Speicheraufteilung von Turtle-Graphics lautet übrigens:

1. Video-RAM wie normal bei \$0400
2. Hires-Farb-RAM: \$CC00
3. Hires-Bitmap: \$E000
4. Das Programm selbst: \$C000-\$C88B

Im Absatz »Programmierung«, Seite 49, muß es unter b) »f5« statt »fs« heißen.

Ich wurde von einigen Lesern gefragt, wie es möglich ist, die lästige Einleseroutine zu verkürzen oder zu umgehen. Dies ist sehr einfach zu bewerkstelligen, indem man den Speicherbereich in dem das Programm liegt direkt abspeichert. Dies ist unter anderem mit einem der Einzeiler in der gleichen Ausgabe möglich. Die einzelnen Werte sind: ls=0, hs=192, le=140 und he=200.

Peter Menke

### Die Ebenen des Absturzes, Ausgabe 11/84, Seite 92

Leider mußte ich feststellen, daß mir in den »Ebenen des Absturzes« ein kleiner Fehler unterlaufen ist.

Nach Erkennen von »cbm 80« springt das Betriebssystem natürlich zu den Adressen \$800 und \$801, und nicht wie angegeben nach \$802/803.

Die Zeilen 100 und 130 sehen dann folgendermaßen aus:  
100 FOR I = 32768 TO 32778  
130 DATA 9, 128, 0, 0, 195, 194, 205.

Daniel Kossmann