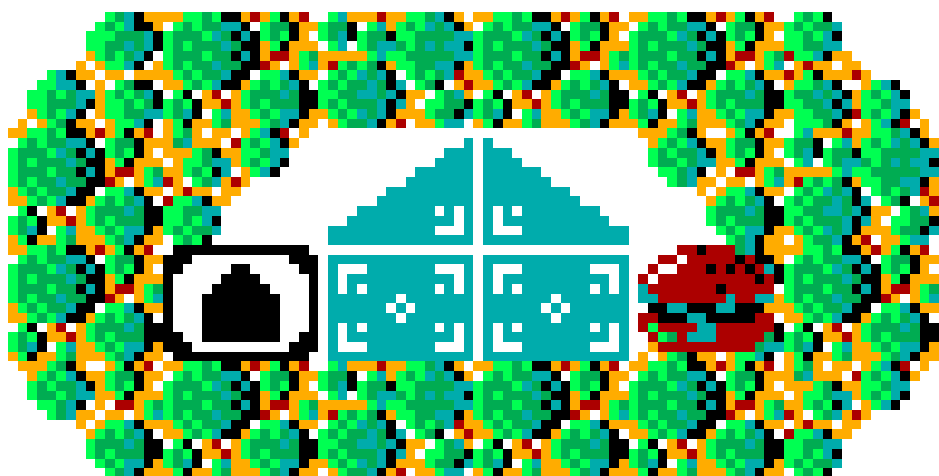


The Game of

# ROBOT II

Infoheft



TOM Productions

<b>Copyright</b>	© 1992-2004 by A. Tofahrn, Ch.Männchen Software-Entwicklung und -Beratung GbR Hessenring 107 D - 61184 KARBEN  PDF-Version von 2004
<b>Textverarbeitung und Gestaltung</b>	A. Tofahrn
<b>Korrektur</b>	H. Tofahrn, B. Benker
<b>Layout und Gestaltung mit</b>	Corel Ventura Publisher ® 10.0, Corel Corporation

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Dokumentes darf in irgend einer Form ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Rechte-Inhaber reproduziert, verarbeitet oder vervielfältigt werden.

Keine Haftung für inhaltliche Fehler. Die Verwendung der präsentierten Informationen erfolgt grundsätzlich freiwillig, unentgeltlich und auf eigene Gefahr. Wir übernehmen keine Haftung für Probleme oder Nachteile, welche sich aus der Verwendung und/oder Nicht-Verwendung der in diesem Dokument präsentierten Informationen ergeben.

Alle in diesem Dokument verwendeten Marken-Namen sind Eigentum der jeweiligen Eigentümer.

## Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort . . . . .	2
2	Bedienung des Programms . . . . .	3
2.1	Installation . . . . .	3
2.2	Starten und Spielen . . . . .	4
2.3	Steuern der Spielfigur . . . . .	6
2.4	Maussteuerung . . . . .	6
2.5	Spiel-Objekte . . . . .	7
2.6	Der Rucksack . . . . .	9
2.7	Die Status - Zeile. . . . .	10
2.8	Die Figuren. . . . .	11
2.9	Zum Thema: Registrierung und Schlüsselzahl . . . . .	14
3	Die Objekte . . . . .	15
3.1	Hintergrund-Objekte . . . . .	15
3.2	Gegenstände . . . . .	15
4	Die Szenen . . . . .	27
5	Kommentare . . . . .	56
6	Anhang. . . . .	58
6.1	Was finde ich wo? . . . . .	58
6.2	Fragen zu ROBOT II. . . . .	59

# 1 Vorwort

Es war einmal...

Nun ist es schon fast elf Jahre her, daß die Ur-Idee zu den ROBOT-Spielen entstand. Das Spiel lief auf einem Eigenbau-Rechner mit immerhin 1kB Arbeits-Speicher (1024 Bytes!) und einer mit 1MHz getakteten 6502 CPU. Natürlich war damals an Grafik noch nicht zu denken, so daß die kleinen Roboter in Form diverser griechischer Buchstaben im Text-Modus hinter dem Smiley-Helden herrannten.

Seit dieser Zeit hat sich viel getan. Immer mehr Spiel-Programme drängen auf den Markt und der interessierte Spieler kann nur mit Schwierigkeiten den Überblick behalten. Dabei werden die Realisierungen immer effekt- und eindrucksvoller und die Ansprüche an die Rechnerleistung immer höher. Leider haben wir gerade im letzten Jahr feststellen müssen, daß kaum noch neue Ideen realisiert werden. Nebenbei werden die Spiele immer brutaler und blutrünstiger, oft ohne jeglichen Grund. Wo bleiben denn bitte die geistige Herausforderung, das kreative Moment, die ein Spiel erst spielenswert machen?

Vielleicht ist aber genau das der Grund, warum alle Spiele der ROBOT-Serie nach wie vor sehr beliebt sind. Kaum ist eine neue Episode veröffentlicht, werden schon wieder die ersten Rufe von Hardcore-Robot-Spielern laut, die nach der nächsten Version fragen. Doch leider können wir noch nicht zaubern. Die Entwicklung und Realisierung eines Spieles wie ROBOT ist sehr aufwendig und geht nun einmal nicht von heute auf morgen. Abgesehen davon benötigen auch wir nach einem beendeten Projekt etwas Zeit, um uns mit anderen Dingen auseinanderzusetzen.

Trotzdem: Wir danken unserer weiterhin größer werdenden Fan-Gemeinde für das langjährige Vertrauen und versprechen, auch weiterhin anspruchsvolle Software zu machen, die etwas aus dem Rahmen fällt.

In diesem Sinne viel Spaß mit dem Infoheft.

Januar 1994

A. Tofahrn

## 2 Bedienung des Programms

In diesem Abschnitt geht's um die Installation, das Starten von ROBOT II und die Bedienung des Spiels. Zum Schluß soll es auch noch einmal um die Registrierung, die Schlüsselzahl usw. gehen.

### 2.1 Installation

Für einen schnelleren Spielstart sollte ROBOT II auf der Festplatte installiert werden. Zwar kannst Du ROBOT II theoretisch auch direkt von der Diskette starten, nur bekommst Du spätestens beim Abspeichern von Spielsicherungen Schwierigkeiten. Dank des vorhandenen Installations-Programmes gestaltet sich die Installation recht einfach:

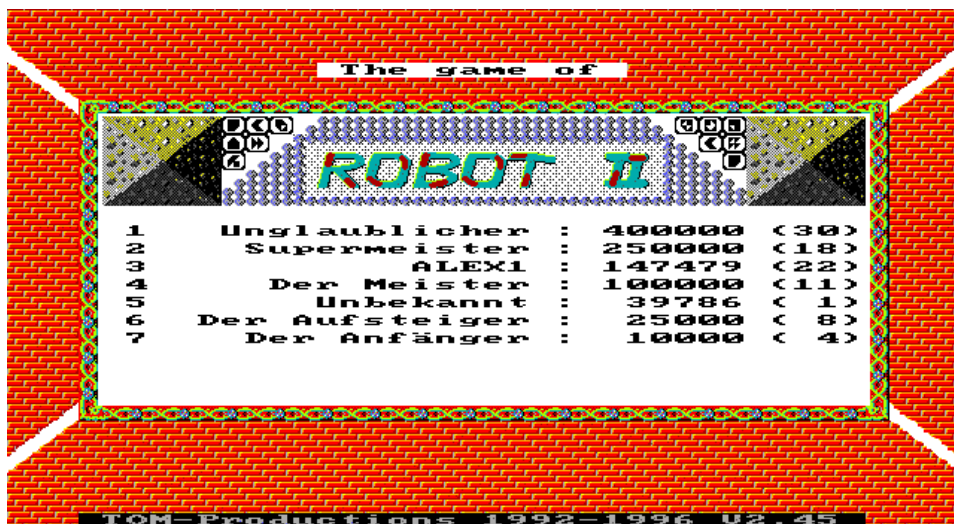
```
      >a:      (oder B:, wenn Diskette im 2. Laufwerk steckt)
A:\  >install
```

Danach startet das Programm mit der Meldung "Dateien werden untersucht..." und kurz darauf erscheint eine Menü-Auswahl, in der alle installierbaren Programme angezeigt werden. Für eine weitere Hilfe solltest Du Dir den Informations-Text in der unteren Bildschirmhälfte anschauen.

Wer jetzt sagt: „Schön und gut, aber ich habe keine Festplatte zur Verfügung!“, sollte dies beachten: Zwar kann ROBOT auch nur von der Diskette gespielt werden, es ist jedoch ratsam, darauf zu achten, vor dem Speichern bzw. Laden einer Spielsicherung eine formatierte Diskette einzulegen, welche die Dateien für die Sicherungen aufnehmen kann! Solange Du spielst (also die Spielfigur in der Landschaft bewegst), kann Du die Diskette für neue Spielsicherungen im Laufwerk lassen. Nur wenn Du das Spiel beendest, so daß das Titelbild wieder erscheint, muß sich die Programmdiskette wieder im Laufwerk befinden.

## 2.2 Starten und Spielen

ROBOT II wird in dem Verzeichnis, in dem es installiert wurde, über den Aufruf "ROBOT2.EXE" gestartet. Es erscheint das ROBOT II-Startbild mit der Bestenliste:



Durch Drücken der **ENTER**-Taste („Eingabe-“ oder „**RETURN**“-Taste genannt) erscheint das Hauptmenü mit einer Auswahl der Grundfunktionen:

- F1** Öffnet die allgemeine Hilfe.
- F2** Zeigt die Geschichte von ROBOT II.
- F4** Startet ein neues Spiel.
- F7** Lädt eine Spielsicherung.
- F9** Beendet das Spiel.
- Alt+M** Schaltet die Titel-Musik aus und ein.



Ist das Menü nicht zu sehen, kannst Du mit der **Esc**-Taste das Spiel wieder verlassen (bevor das Programm wirklich beendet wird, erscheint der „Automatische Bestellschein“. Ein erneutes „**Esc**“ beendet das Programm dann endgültig!).

Während eines Spiels gibt es auch noch einige Funktionen, die Du über die jeweilige Funktions-Taste oder das mit **Esc** zu öffnende Spiel-Menü jederzeit aufrufen kannst:

- ?** Zeigt den Anfangs-Text der Szene.
- [ ]** Öffnet den Rucksack (siehe unten).
- F1** Öffnet die allgemeine Hilfe.
- F2** Erzählt die Story des Spieles.
- F3** Bringt Dich unter Verlust eines Lebens an den Szenen-Anfang.
- F5** Sichert den aktuellen Spielstand.
- F7** Lädt einen vorher gesicherten Spielstand.
- F9** Bricht das Spiel ab.

Einstellungen	
Szenen-Text	?
Rucksack	<J
Hilfe	F1
Story	F2
Szenenanfang	F3
Sichern	F5
Laden	F7
Abbruch	F9

Über Einstellungen öffnest Du das Optionen-Menü:

- Alt+S** Schaltet Laufgeräusche und Explosionen an/aus.
- Alt+E** Schaltet Fanfaren an und aus.
- Alt+M** Schaltet die Hintergrund-Musik an und aus.
- Alt+T** In der Farb-Version kann über diese Taste die Anzeige der Tür-Nummern eingeschaltet werden.
- Alt+1-9** Über diese Einstellung läßt sich die Spielgeschwindigkeit einstellen.

Sound	
Effekte	QE
Musik	QM
Türnummern	QT
Langsam	Q1
Normal	Q5
Schnell	Q9

Bitte beachtet, daß wir mit der Windows-Version die Tasten-Belegung ändern mußten. Bei den alten DOS-Versionen wurde die Tür-Nummern-Anzeige mit **Alt+M** umgeschaltet, und die Sound-Optionen erreichte man ohne die Alt-Taste, also nur **S**, **E** bzw. **M**.

DOS-Versionen mit der aktuellen Tasten-Belegung findet Ihr im Download-Bereich von [www.tom-games.de](http://www.tom-games.de).

## 2.3 Steuern der Spielfigur

Der kleine Held wird vornehmlich mit den *Pfeil-Tasten* auf der Spielfläche bewegt. Dabei ist – besonders für alle ROBOT III und IV-Kenner, wichtig zu wissen – daß man **nicht** *diagonal* mit der Figur laufen kann. Die Tasten zur Steuerung der Spielfigur sind:



## 2.4 Maussteuerung

Übrigens läßt sich die Spielfigur auch mit der *Maus* steuern (Voraussetzung: Ein geladener Maus-Treiber). Bei ROBOT geht dies durch Anklicken derjenigen Stelle, auf die sich die Spielfigur bewegen soll. Diese „Stelle“ sollte dabei nicht zu weit von der Position des Helden entfernt sein. Größere Hindernisse umgeht der Held dabei auch nicht. Man muß sich – will man unbedingt mit der Maus spielen – erst ein wenig daran gewöhnen. Das Bewegen des Helden erfolgt aber vor allem in hektischen Situationen viel effizienter über die Tastatur, so daß wir das Spielen mit der Maus eher nicht empfehlen.

Auch sonst kann die Maus zur Bedienung aller Menüs und anderer Funktionen verwendet werden. Die jeweiligen Menüs (Hauptmenü beim Titelbild bzw. das Menü während des Spiels) können mit der rechten Maus-Taste aufgerufen werden. Die linke Maustaste dient zum Anklicken des gewünschten Menüpunkts.

Ein Beispiel: Angenommen Du möchtest einen Gegenstand aus Deinem Rucksack mit Hilfe der Maus ablegen. Dazu drückst Du zuerst die rechte Maus-Taste, damit das Menü erscheint. Nun wählst Du daraus den Menüpunkt „Rucksack“ (mit der linken Maus-Taste anklicken): Die obere Zeile zeigt Dir dessen Inhalt. Wenn Du nun den Maus-Pfeil auf einen der dort angezeigten Gegenstände setzt, klappt darunter automatisch das „Benutzen, Ablegen, ...“-Menü auf. Von diesem kannst Du dann z.B. den Menüpunkt „Ablegen“ mit der linken Maus-Taste anklicken: Der Gegenstand liegt nun unter der Spielfigur!



## 2.5 Spiel-Objekte

Auf Deinem Wege durch die Szenen begegnest Du nicht nur allerlei ekligem oder aufdringlichem Getier, sondern findest Dich auch oft mit allerlei Kleinzeug konfrontiert. Dabei muß zwischen drei Grundarten von „Dingen“ unterschieden werden:

### **Dinge mit direkter Wirkung**

Diese Dinge können nicht mitgenommen werden, verschwinden aber bei Betreten und haben eine direkte Auswirkung auf den Spielverlauf (z.B. der Tannenbaum).

### **Dinge zum Mitnehmen**

Diese Dinge bzw. Gegenstände können aufgenommen und in den „Rucksack“ gesteckt werden, indem man einfach auf sie läuft. Diese Dinge haben ihren Sinn bzw. ihre Wirkung einfach darin, daß man sie besitzt (z.B. die Schlüssel gehören dazu).

### **Dinge des täglichen Bedarfs**

Hiermit sind alle Gegenstände gemeint, die man „verbrauchen“ bzw. „benutzen“ kann. Zuerst nimmt man sie mit – wie zuvor beschrieben –, um sich dann durch den Rucksack-Menüpunkt „Benutzen“ ihrer Wirkung zu bedienen. Klassische Gegenstände dieser Art sind die Nahrungsmittel. Wenn Du sie „benutzt“, bedeutet das, daß Du etwas isst und Dich damit stärkst. Sollte bei einem Gegenstand das „Benutzen“ nicht funktionieren (der Gegenstand also einfach abgelegt wird), kann das mehrere Gründe haben: Entweder kann er nicht „benutzt“ werden (auf die Art, die hier gemeint ist, wie z.B. die Dinge zum Mitnehmen), oder er hat im Moment nicht die gewünschte Wirkung, weil die eine oder andere Bedingung nicht erfüllt ist. Wer z.B. das Lebenselixier benutzen will, aber bereits die maximale Anzahl an Leben hat (das sind 3), wird die Flasche unter sich abgelegt finden. Die Wirkung bleibt also aus (Man kann die Flasche natürlich wieder mitnehmen...).

Dann gibt es noch andere Gegenstände, die sich nicht in eine dieser drei Kategorien einteilen lassen. Zum Beispiel das „Ausrufezeichen“, welches man beliebig oft benutzen kann. Schon bekannt, wofür es gut ist? Wird das Ausrufezeichen aus dem Rucksack geholt, erscheint ein weiteres, das sich nun frei auf der Spielfläche bewegen läßt. Es gibt, wenn man es auf ein Objekt gesetzt und die ENTER-Taste gedrückt hat, bereitwillig – leider aber oft sehr vage – Auskunft über dieses Objekt. Jedenfalls ist es ein sehr wichtiger Gegenstand im Spiel!!! (Übrigens kann man es auch mit der Maus steuern!)

Die Notiz-Zettel, die überall herumliegen, kann man mitnehmen aber nur einmal lesen. Sie enthalten oft wichtige Informationen, die man sich gut merken sollte. Für einige benötigt man aber noch einen anderen Gegenstand, um sie überhaupt entziffern zu können.

Noch etwas ist wichtig im Zusammenhang mit den verschiedenen „Dingen“: Man kann sie überall dort ablegen, wo man selbst steht, also auch auf Sand, Waldwegen usw., nur nicht auf Brücken. Es ist sogar möglich, mehrere Dinge aufeinanderzustapeln!

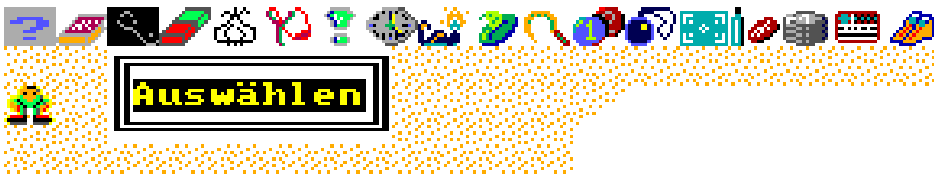
## 2.6 Der Rucksack

Im Spiel öffnest Du mit der ENTER-Taste (oder eben mit der Maus über das Spiel-Menü) den Rucksack. Er enthält alle Dinge, die Du während des Spieles eingesammelt oder erworben hast und daher mit Dir herum trägst:








Das kleine Menü unter dem selektierten Objekt zeigt, was man damit momentan anstellen kann. Mit *Benutzen* wird die jeweilige Funktion ausgeführt, *Ablegen* legt das Objekt an die Stelle, wo der Held gerade steht. Wenn Du das Ausrufezeichen besitzt, kannst Du über *Anschauen* weitere Informationen zum Objekt erhalten. Zum *Verdoppeln* benötigst Du einen Duplikator.

Wenn Du Folgendes zu Gesicht bekommst,



bedeutet dies, daß der im Rucksack angezeigte Gegenstand für mehrere Gegenstände der gleichen Art steht. Ein Beispiel dafür sind die ganzen Nahrungsmittel oder die Schlüssel. Es wird in der ersten Auswahl nur ein *Vertreter* angezeigt und unter ihm erscheint dann das oben gezeigte „Menü“. Drückst Du hier die **ENTER**-Taste, erscheint eine neue Leiste mit allen Objekten dieser Kategorie, also z.B. alle Schlüssel die Du besitzt.

## 2.7 Die Status - Zeile

   **56 Punkte** **0130076** **Leben 2**  **25**  **7**

Oberhalb der Spielfläche am oberen Bildrand befindet sich die Status-Zeile von ROBOT II. Hier wirst Du z.B. informiert über die Punktzahl, die Du bereits erreicht hast, oder wieviele Goldbarren Deine Taschen füllen... Im einzelnen zeigt sie Dir:



Der Spiel-Modus

Ganz vorne in der Status-Zeile wird Dir angezeigt, in welchem „Zustand“ sich die Spielfigur gerade befindet. Damit ist gemeint, ob Du (also die Spielfigur) normal herumläufst oder andere Dinge tust.



Der Anzug-Modus

Solange Du mindestens einen Blaumann besitzt, kannst Du vorsichtig Elektrozäune verschieben.



**56** Die "Knoblauch-Zeit"

Nach dem Essen einer Knoblauch-Knolle machen die meisten Viecher eine Minute lang einen größeren Bogen um Dich herum. Allerdings vergeht diese Zeit ziemlich schnell. Damit Du genau weißt, wann diese Zeit abgelaufen ist, wird hier die Restzeit in Sekunden angezeigt.

**Leben 2** Dein "Lebens-Zähler"

Du beginnst mit 3 „Leben“. Bei Null ist Dein Spiel unwiderruflich zu Ende. Ja, ja, Du hast recht: Wer hat schon mehrere Leben ?! Da man dies jedoch von vielen anderen Spielen her kennt, haben wir diese „Zählweise“ auch bei ROBOT II übernommen.



**25** Die Anzahl der Goldstücke

Bis zu 150 Stück kannst Du auf einmal mit Dir herumschleppen. „Gold“ benötigst Du eigentlich nur zum Handeln mit dem Händler oder zum Eintauschen gegen Punkte bei der Bank.



**25** Das Gewicht im Rucksack

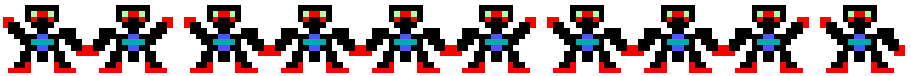
Es ist zwar schön, überall Dinge zu finden und einzustecken: Du solltest jedoch auch bedenken, daß alles sein Gewicht hat! Du kannst nicht mehr als 15 Kg tragen. Nicht viel, jedoch genug, wenn man bedenkt, daß die Goldbarren dabei nicht mitgerechnet werden... Die meisten Dinge „wiegen“ einheitlich 250 g. Nur wenige sind etwas schwerer. Auf alle Fälle solltest Du sorgsam mit Deiner Last umgehen.

## 2.8 Die Figuren

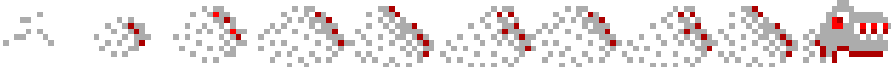
Die in diesem Spiel auftauchenden Figuren entstammen fast alle aus dem damaligen Schloß von Schulzasar (ROBOT I). Nach seinem Untergang suchten sie sich ein neues Domizil und nisteten sich in den wunderschönen Landschaften von ROBOT II ein.



Zu den am häufigsten auftauchenden Figuren gehören ohne Zweifel die Roboter. Diese haben zwar unterschiedliche Körper, verhalten sich jedoch alle gleich. Diese Roboter sind ein Werk aus Schulzasars Anfangszeiten, als er noch etwas ungeübt in der Konstruktion intelligenter Kreaturen war. Daher werden diese auch eher durch die große Anzahl als durch ihre Intelligenz gefährlich. Meist genügt ein Stück Mauer, um sich dahinter zu verstecken. Ist sie dazu noch uneben, kann er ungünstig dagegen rennen und sich dabei so stark beschädigen, daß er kaputt geht. Je mehr Roboter sich in einem Bereich bewegen, desto höher ist die Gefahr, daß sie sich gegenseitig behindern und zerstören. Allerdings sind diese Roboter etwas lichtscheu, so daß man diese eher in den unteren Gewölben findet. An der Oberfläche gibt es höchstens solche, die ihren Dienst als Wächter ableisten.



Wesentlich intelligenter sind die Androiden. Diese haben einen guten Spürsinn, der allerdings nur eine geringe Reichweite hat. Sie sind wohl eine Weiterentwicklung der normalen Roboter. Ihre Metamorphose scheint in kleinen eckigen Eiern zu geschehen. Unterbricht man nämlich den Reifungsprozess eines solchen Eies, entsteht ein ganz normaler Roboter. Üblicherweise gehen die Androiden in den Räumen umher und achten darauf, daß kein Fremder Unfug anstellt. Bist Du erst einmal von einem Androiden als Eindringling erkannt worden, greift er unmittelbar an, und Du solltest Dich möglichst schnell irgendwo verstecken. Im Gegensatz zu den Robotern besitzen die Androiden Schlüssel für alle Türen, so daß diese keinen Schutz darstellen. In der Natur findet man die Androiden eher selten. Sie haben wegen ihrer modernen Technik noch reichlich Probleme mit dem Sand. Allerdings trifft man von Zeit zu Zeit auf Androiden-Eier, die irgendjemand (wohl zu Ostern...) hier versteckt hat.



Der Wurm ist ein Gegner, der sich nur schwer bekämpfen läßt. Sein Leben besteht aus Krabbeln. Er will Dir eigentlich nichts Böses zufügen, versperrt Dir aber allein durch seine Anwesenheit oft den Weg. Den Wurm zu bekämpfen, ist nicht ganz einfach. Eine Möglichkeit ist, ihn genau am Kopf mit einer Munitionskugel zu treffen. Aber sei vorsichtig: sein vielgliedriger Körper erweckt bei der leisesten Berührung einen Roboter zum Leben. Es gibt noch eine andere Möglichkeit, aber die solltest Du besser selber herausfinden.



In einigen trockenen Gegenden kannst Du noch auf Skorpione treffen. Diese graben sich gerne im Sand ein und lauern auf Beute. Sie sind nicht wesentlich intelligenter als normale Roboter, aber durch ihre Unberechenbarkeit werden sie Dir schon etwas gefährlicher. Auch können sich Skorpione auf Sand ungehindert bewegen und holen den mühsam laufenden Helden schnell ein. Dummerweise bist Du auf die Skorpione angewiesen: Ihre Eier sind recht nahrhaft und gleichzeitig noch der Schlüssel zu einem recht wichtigen Teleport. Um ein solches Ei zu bekommen, muß Du ein Weibchen mit der Schleuder erlegen. Da unsere Skorpione keine geschlechtlichen Merkmale aufweisen, benötigst Du sicherlich mehrere Versuche, bevor Du eines findest.



Es gibt außerdem einige menschliche Wesen, die sich hier eingenistet haben. Einer davon ist der Händler. Bei ihm kannst Du einige nützliche Gegenstände kaufen, die man sonst nur schwer bekommt. Du solltest beim Einkauf allerdings darauf achten, daß Du auch genügend Gold zum Bezahlen besitzt. Ansonsten nimmt er Dir wütend das restliche Gold ab, ohne einen Gegenwert zu hinterlassen. Auch ist er ganz begierig auf Platin. Dieses im Spiel sonst fast nutzlose Edelmetall kann man bei ihm gegen reichlich Punkte eintauschen. Dabei solltest Du nicht auf das erste Angebot eingehen und ruhig etwas handeln. Der Händler verschwindet nach erfolgreichem Abschluß in der Regel irgendwo durch die Wand. Folgst Du ihm, kommst Du in Räume, die sonst nicht oder nur schwer erreichbar sind.



Der Dieb ist ebenfalls scharf auf Platin. Allerdings sollte Du ihm freiwillig ein Stück in den Weg legen. Dann zieht er nämlich ab und läßt Dich in Ruhe. Kommt er jedoch zu nah heran, nimmt er Dir wichtige Gegenstände ab, die Du von ihm niemals wiederbekommst. Besitzt Du allerdings nichts interessantes für ihn, entschuldigt er sich wenigstens. Auch der Dieb verschwindet durch die Wände, wobei man ihm ruhig einmal folgen sollte.



Der Feuerwehrmann gehört zu den guten Helfern im Spiel. Triffst Du im Laufe des Spiels auf ein größeres Feuer, das Du alleine nicht bekämpfen kannst, so rufe einfach die Feuerwehr. Dummerweise geht das nur per Telefon (112). Wenn keins da ist, muß man eben selber löschen. Leider ist die Feuerwache nur unter der Woche ständig besetzt und es genügt ein Anruf mit der Mitteilung „es brennt“ oder „Feuer“. Ist der Anrufbeantworter dran, solltest Du schon mehrere Mitteilungen hinterlassen, so daß auch sicher jemand kommt. Bis allerdings jemand zur Hilfe herbeieilt, mußst Du durchhalten, bis das Feuer den Rand erreicht hat.



Der Postbote ist verantwortlich für alle Postangelegenheiten. Von ihm erhältst Du gleich am Anfang ein wichtiges Päckchen und ein persönliches Telegramm. Du mußt ihn vielleicht mehrmals aufsuchen, um alles zu bekommen. Gib' ihm aber auch Gelegenheit, zwischendurch neue Dinge zum Verteilen zu holen. Im weiteren Spielverlauf kassiert er die Gebühren, die beim Benutzen der Telefonkarte angefallen sind.



## 2.9 Zum Thema: Registrierung und Schlüsselzahl

Die Robot-Spiele sind mit Ausnahme von Robot Junior Shareware. Das bedeutet, daß man diese eine Zeit lang testen darf. Sogar das Erstellen und Weitergeben von Kopien der Programme ist im Gegensatz zu sogenannter kommerzieller Software ausdrücklich erlaubt.

Ohne eine Registrierung kann man die Spiele ungestört allerdings nur bis zu einem bestimmten Punktestand spielen. Dann wird man immer öfter auf die Notwendigkeit einer Registrierung aufmerksam gemacht, bis man keine Szenen mehr wechseln kann.

Die Registrierung erfolgt persönlich über den Nutzer-Namen, der bei einer Registrierung angegeben werden muß. Natürlich darf diese Schlüsselzahl nicht an Dritte weitergegeben werden. Die Registrierungen können aus Gründen des Aufwandes nur noch online durchgeführt werden. Weitere Informationen und die Registrierungs-Möglichkeit gibt es auf unserer Web-Site [www.tom-games.de](http://www.tom-games.de).



## 3 Die Objekte

Auf den folgenden Seiten werden die existierenden Objekte kurz beschrieben. Wir unterscheiden dabei zwei Arten, nämlich die Hintergrund-Objekte und die Gegenstände. Bei jedem Objekt ist neben dem Namen auch eine Kennung angegeben, die es einer bestimmten Klasse zuordnet.

### 3.1 Hintergrund-Objekte

Dies sind Teile des Hinter- bzw. Untergrunds, wie z. B. Mauern, Sand, Flüsse usw. Wir unterscheiden zwischen folgenden Untertypen:

- Hn** Hintergrund, nicht betretbar  
Diese Objekte stellen in der Regel ein unüberwindliches Hindernis dar. Das bedeutet aber nicht, daß man das nicht ändern könnte (auflösbare Mauer), oder daß das Objekt harmlos ist (z.B. Bombe).
- Hb** Hintergrund, betretbar  
Hiermit sind solche Felder wie Sand und Fluß gemeint.
- Hv** Hintergrund, verschiebbar  
Solche Teile können nicht betreten dafür aber verschoben werden, wenn man gegen sie läuft.
- Hw** Hintergrund mit Wirkung  
Das sind Felder, die beim Vorbei-, Dagegen- oder beim Darüberlaufen etwas auslösen. Beispiele dafür sind der Notschalter und der Wächter.

### 3.2 Gegenstände

Unter Gegenständen werden solche Objekte verstanden, die der Held mitnehmen kann, bzw. solche, die eine sofortige Wirkung bei Berührung haben.

- Ga** Gegenstand mit Wirkung durch Benutzen  
Diese Art Gegenstand kann mit sich getragen werden, zeigt in der Regel aber erst eine Wirkung, wenn man ihn explizit verwendet.
- Gb** Gegenstand mit Wirkung durch den Besitz  
Diese zeichnen sich dadurch aus, daß ihre Wirkung nur so lange anhält, solange man sie besitzt. Beispiel: Die Lampe und der Blaumann.
- G** Gegenstand sonstiger Art  
Das sind Gegenstände, die in der Regel mitgenommen und wieder abgelegt werden können, ohne daß dabei eine unmittelbare Wirkung einsetzt, wie zum Beispiel die Schleuder.

Wenn der Untertyp geklammert ist, dann ist die Funktion von bestimmten Randbedingungen abhängig, wie z.B. beim Teleport.



**Das Amulett**

Gb

Zum Überqueren der Felsen benötigt man dieses Amulett. Es gibt vier verschiedene Amulette. Sie unterscheiden sich durch die Position des Punktes auf ihrer Fläche: links und rechts, jeweils oben und unten. Diese geben an, welche Felsen man mit dem jeweiligen Amulett überqueren kann.



**Die Anzeige**

Hw

Diese Anzeige leuchtet nur dann auf, wenn an Ihrem Eingang eine logische 1 angelegt wird. Dies kann mit Hilfe verschalteter Gatter erreicht werden. Wenn alle in einem Raum befindlichen Anzeigen leuchten, erscheint eine Treppe, die einen weiterführt.



**Das Ausrufezeichen**

Ga

Mit dem Ausrufezeichen kann man sich bereits während des Spiels einige Informationen zu den umherliegenden Gegenständen geben lassen. Auch wenn diese Erklärungen etwas vage sind, helfen sie teilweise doch weiter.



**Der Baum**

Hw

Sollte man einmal mit den Robotern nicht fertig werden, so kann man durch betreten des Baumes die Durchgänge zu den Nachbarszenen öffnen und ihnen eventuell entkommen. Bäume öffnen übrigens auch Wegsperrern...



**Die Bank**

Hw

Die Bank tauscht Goldbarren gegen Punkte. Sie kann maximal 40 Barren einlösen.



**Die Barriere**

G

Die Barriere ist nur beim Händler erhältlich. Ihr Material macht sie für Roboter unpassierbar. Man selbst kann sie jedoch mühelos überqueren. Auch kann man über diese hinweg schießen. Jedoch eines ist schade: Man kann sie leider nicht mehr mitnehmen.



**Das Beerenfeld**

Hw

Das Beerenfeld dient dem Helden zur einfachen Nahrungsaufnahme. Geht man einfach darüber hinweg, hat man schon gepflückt. Leider wachsen die Beeren nur sehr langsam wieder nach, so daß man etwas haushalten sollte.



**Der blaue Anzug**

Gb

Der Blaumann ist eine sehr nützliche Arbeitskleidung, wenn man die Elektrozäune verschieben will. Mit seinen Handschuhen kann man sie nämlich gefahrlos anfassen.



**Der Blitz**

Hw

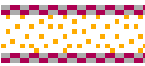
Diesen Blitz gibt es nur an einer Stelle. Er stellt eine Prüfung ganz besonderer Art dar. Man wird nämlich vor'm Betreten gefragt, wie viele Räume man bereits gesehen hat. Gibt man die falsche Zahl ein, verwandelt sich das Feld in nur schwer ohne Amulett überquerbare Steine.



### Die Bombe

Hn

Auch die Bombe kann sehr gemein sein. Solange die Lunte noch brennt, ist alles ganz harmlos. Doch irgendwann geht sie hoch und es entstehen bis zu acht Roboter. Die Anzahl kann man vermindern, indem man die Bombe einfach zubaut.



### Die Brücke

Hb

Die Brücke dient dem Überqueren von Flüssen. Befindet man sich im Fluß, kann man unter ihr durchtauchen. Auch kann man von ihr in den Fluß herabspringen.



### Der Bus

H(b)

Die Busse sind bewährte Reisevehikel. Der Fahrer läßt einen jedoch nur dann einsteigen, wenn man das entsprechende Ticket vorzeigen kann.



### Die Buchstaben

G(a)

Eingesammelte Buchstaben sind im Rucksack durch ein "?" gekennzeichnet. Wählt man es aus und drückt ENTER, erscheinen alle verfügbaren Buchstaben. Obwohl jeder Buchstabe nur einmal auftaucht, kann man durchaus mehrere davon besitzen. Mit den Buchstaben lassen sich dann viele Wörter legen, doch nur einige sind in diesem Spiel von Bedeutung. Welche das sind, erfährt man nach dem Schreiben von HILFE. Die legbaren Wörter können variieren, wenn man den Zauberstab besitzt. Doch vorsicht, manche Wörter sind vom Wortstamm identisch (z.B. GOLD und GOLDEN). Diese müssen so gelegt werden, daß das kürzere Wort nicht alleine geschrieben steht. Also z.B. von hinten anfangen. Ist ein Wort erkannt, passiert in der Regel etwas. In jedem Fall sind die benutzten Buchstaben weg oder verändert.

### TUER

Die Durchgänge öffnen sich

### ROBOT

Es entsteht für jeden Buchstaben ein neuer Roboter.

### DOPPEL

Es entstehen 6 Doppelgänger

### HILFE, LISTE

Alle aktuell verfügbaren Zaubersprüche werden angezeigt.

### GOLD

Die Buchstaben verwandeln sich in Goldbarren.

### PFEILE

Alle Pfeile beginnen sich zu drehen.

### SOLIDE

Normale Mauern verwandeln sich in Stahlbeton.

### KLAR

Löscht alle Buchstaben (auch im Rucksack).

### WO

Zeigt die Nummer der Szene an.

### LINKS

Dreht einen bestimmten Bereich des Raumes nach links. Das funktioniert nur in bestimmten Räumen.

### RECHTS

Dreht rechts herum.

Diese Sprüche funktionieren nur, wenn man den Zauberstab besitzt:

### KILL

Alle Roboter geben ihren Geist auf.

### GOLDEN

Alle Elektrozäune verwandeln sich in Goldbarren.

### SOLIDEAUS

Die meisten Stahlbetonwände verwandeln sich in normales Mauerwerk.

### KLARHEIT

Entfernt alle Elektrozäune.

### TOETEIHN

Ist ein Relikt von ROBOT I und hat bei ROBOT II keine Wirkung.



### Der Computer

Ga

Mit diesem Computer kann man einige nützliche Dinge anstellen. Er hat auf seiner „Festplatte“ verschiedene Programme, die man ruhig einmal ausprobieren sollte. U.a. gibt es da auch das TERM-Programm, mit dessen Hilfe man an „Interfaces“ Anschluß finden kann. Um TERM zu starten muß man sich direkt neben ein Computer-Interface stellen und den Computer ‘einschalten’. Dann stellt man die Baudrate richtig ein („MODE 9600“). Wenn Term nun gestartet, und das Passwort („LISA“) richtig eingegeben wurde, stehen dem Spieler einige Befehle zur Verfügung, mit denen er den Spielverlauf beeinflussen kann:

- HELP** Die verfügbaren Kommandos werden angezeigt.
- EXIT** Verläßt den Computer.
- HERO** Gibt Infos über den Helden.
- MOVE dx dy** Versetzt den Held auf dem Spielfeld. dx/dy kann dabei auch negativ sein.
- ALIVE** Zeigt Nummern der noch lebendigen Lebewesen an.
- KILL id** Der Figur mit der Nummer id wird das Leben ausgehaucht (KILL 0).
- DOOR {AUF|ZU}**  
Manipuliert die Türen.
- BEAM {AN|AUS}**  
Manipuliert den Elektro-Strahl.
- ARROW {AN|AUS}**  
Manipuliert die Pfeile.
- DELETE idx** Löscht einen Gegenstand aus dem Rucksack (z.B. Ausrufezeichen...).



### Das Computerinterface

Hw

Mit diesem Interface und dem Computer kann man sich am Hauptrechner einloggen. Die zu benutzende Übertragungsrate ist 9600 Baud.



### Der Diamant

Hw

Diese Diamanten findet man hauptsächlich in der „Grabkammer des Burgherren“. Sie bringen beim Einsammeln eine ganze Menge Punkte.



### Die Düne

Hn

Dünen haben die unangenehme Eigenschaft von niemandem überquert werden zu können.



### Der Duplikator

Ga

Dieser Gegenstand dient zum Duplizieren von anderen Gegenständen, die man bei sich trägt. Sobald man einen Duplikator besitzt, kann man über das Rucksack-Menü ein beliebiges Objekt verdoppeln. Der Duplikator ist danach allerdings verbraucht.



### Der Durchgang

H(b)

Die Durchgänge an den Wänden bleiben in der Regel verschlossen, solange noch Roboter umherlaufen. Sie werden jedoch durch Finden eines Baumes geöffnet.



### Das Ei

Hn

Aus diesem Ei schlüpft bald ein gefährlicher Android. Vor ihm sollte man sich in acht nehmen, denn die Androiden sind etwas intelligenter als ihre anderen Kollegen, die Roboter.

**Der Eimer****Ga**

Mit diesem Eimer kann Wasser transportiert werden. Man benötigt das Wasser z.B. beim Löschen von kleinen Bränden. Ist der Eimer leer, so wird er beim Schwimmen im Fluß wieder gefüllt (nur wenn man „gegen“ den Strom schwimmt, also mit Schwimfflossen).

**Die Elektrode****Hn**

Zu dieser Elektrode gehört immer ein Gegenstück. Zwischen diesen entsteht ein Lichtbogen, der für alle recht ungesund ist. Um diesen Lichtbogen abzuschalten, kann man entweder eine Elektrode zerstören oder eventuell zwei Kabelstümpfe miteinander verbinden. Mit Hilfe des Computers gibt es aber noch eine andere Möglichkeit, den Strahl abzuschalten. Dazu sollte man beim 'TERM'-Programm einmal den Befehl 'BEAM' ausprobieren.

**Der Elektrozaun****G(v)**

Diese Elektrozäune können sehr gefährlich sein. Sie stehen nämlich unter Hochspannung und sind gefährlich für alle Akteure im Spiel. Wenn man den Blauemann anhat, kann man sie jedoch gefahrlos verschieben. Elektrozäune sind übrigens auch gefährlich für die Roboter.

**Das Erfahrungsfeld****H(b)**

Man muß schon einige Erfahrung (in Punkten) besitzen, um dieses Feld zu überqueren. Wieviele Punkte benötigt werden, wird einem jeweils mitgeteilt.

**Das Essen****Ga**

Diese Fressalien spenden wieder neue Energie. Dadurch kann man sich wieder etwas zügiger bewegen. Doch das allzu häufige Verspeisen dieser Sachen schlägt sich auf die Verdauung nieder und man sollte die nächste Toilette aufsuchen. Die hier gezeigten Leckereien haben in der Reihenfolge abnehmenden Energiegehalt.

**Die Explosion****Hw**

Diese Explosionen deuten auf das Ableben einer Figur im Spiel hin. Man sollte sie nicht betreten, da dort noch eine große Hitze herrscht, die einem nicht bekommt.

**Die Felsen****H(b)**

Über diese Felsen zu gehen, ist ohne ein entsprechendes Amulett unmöglich. Es gibt 16 verschiedene davon, einen großen und 15 kleinere, die aus bis zu vier „Steinen“ in allen Kombinationen bestehen können (links und rechts, jeweils unten und oben). Nur wer ein Amulett mit sich trägt, welches mindestens die Punkte aufzeigt, die ein solcher Felsen hat, kann ihn ungehindert überqueren.

**Das Feuer****Hw**

Wo dieses Feuer gewütet hat, bleibt nur noch Asche übrig. Um es zu bekämpfen bleiben einem eigentlich nur zwei Möglichkeiten. Solange der Brand noch klein ist, kann man selbst zur Tat schreiten, indem man dicht neben dem Feuer einen Wassereimer leert. Ist der Brand zu weit fortgeschritten, bleibt einem nur der Notruf der Feuerwehr. Dieser sollte bekannt sein (112). Voraussetzung dafür ist allerdings, daß man irgendwie ein Telefon erreichen kann.



**Die leere Flasche**

**Hb**

Diese Flasche ist leer und selbst wenn Du sie auswingst, kommt kein Tropfen mehr heraus.



**Der Fluß**

**Hb**

Alle Flüsse und Seen im Spiel haben eine starke Strömung nach Norden. Damit man im Fluß nicht umkommt, sollte man sich vorm Badengehen davon überzeugen, daß oben ein geeigneter Ort zum Verlassen des Flusses ist. Steuern kann der Held nur, wenn er im Besitz der Schwimfflossen ist.



**Das Fragezeichen**

**Hw**

Sollte man einmal nicht mehr weiterkommen und ein solches Zeichen sehen, dann sollte man es einfach benutzen. Es trägt den Helden eine Zeitlang durch die Gegend und setzt ihn dann irgendwo wieder ab. Den Flug kann man nicht steuern.



**Das Gatter**

**G**

Mit diesen logischen Gattern kann man elektronische Schaltungen aufbauen. Man benötigt das in diesem Spiel allerdings nur an einer Stelle (Im Keller des großen Hauses).



**Das Geld**

**Ga**

Diese Geldmünzen stellen ein Zahlungsmittel dar. Mit ihnen kann die Toilette und das Telefon benutzt werden. Dazu legt man vor dem Betreten ein Geldstück vor der Toilette bzw. zwei vor dem Telefon ab.



**Der Goldbarren**

**Gw**

Gold ist in diesem Spiel sehr wichtig. Es wird nicht wie die anderen Gegenstände im Rucksack getragen, sondern gezählt und in der Status-Zeile angezeigt. Bis zu 150 (!) Goldbarren kann der Held tragen. Es dient als Zahlungsmittel beim Händler und kann auf der Bank gegen Punkte eingetauscht werden.



**Der Hausausgang**

**Hw**

Dieses Feld gibt es nur bei Häusern. Durch sein Betreten wird das Haus verlassen.



**Das gebrochene Herz**

**Hw**

Sollte man sich einmal einsam fühlen oder einen tapferen Helfer im Kampf gegen die Roboter benötigen, so sollte man dieses Feld betreten. Ein Doppelgänger erscheint. Er ist allerdings etwas eigenwillig und läuft immer in die entgegengesetzte Richtung. Die Roboter können euch allerdings nur schwer unterscheiden.



**Der Isolator**

**Hv**

Diese Isolatoren können umhergeschoben werden. Sie sind nützlich, um damit die Roboter zu behindern. Auch lassen sich mit ihrer Hilfe die Elektrozäune verschieben. Daher auch der Name.



**Der magische Isolator**

**G(a)**

Diese grauen Felder verhalten sich wie normale Isolatoren, solange man kein Skateboard dabei hat. Mit Skateboard kann man sie einfach überrollen.



### Der Kabelstumpf

Hw

Man sollte niemals gegen diese offenen Kabel-Enden laufen. Ein solcher Kabelstumpf hat immer ein Gegenüber. Diese beiden Enden sind so miteinander zu verbinden, daß die drei Leitungen am Ende nicht vertauscht sind. Dazu gibt es eine Menge verwirbelter Kabelstücke. Eine korrekte Verbindung sieht z.B. so aus:



### Der Kaktus

H(w)

Kakteen stehen in der Wüste viele herum. Nur wer ein Messer mit sich trägt, kann ihnen u.U. etwas Flüssiges entlocken.



### Der Kompass

Ga

Da die Waldwege im allgemeinen nur schwer erkennbar sind, kann einem dieser Kompass auf der Suche des richtigen Weges behilflich sein. Man kann ihn, wie das Ausrufezeichen, nach dem Selektieren auf dem Bildschirm umherbewegen. Befindet man sich über einem Waldweg, wechselt der Kompass seine Farbe. Das ist allerdings nicht immer leicht erkennbar...



### Das Korn

Ga

Das gekeimte Korn ist völlig ungefährlich, so lange es nicht irgendwo eingepflanzt wird. Danach bildet es sofort Wurzeln und überwuchert schnell alle freien Flächen. Gegen diese Pflanze kommt kein Roboter oder Android an. Auch der Held nicht, falls er die Sichel nicht dabei hat.



### Die Knoblauch-Knolle

Ga

Der Knoblauch ist ein sehr lieblich riechendes Gewürz. Allerdings sind alle normalen Roboter dagegen allergisch. Wenn man ihn gegessen hat, kommt einem so schnell kein Roboter mehr zu nahe. Doch die Wirkung hält nicht sehr lange an, nach einer Weile ist alles wieder normal.



### Die Kreditkarte

G

Diese Kreditkarte benötigt man lediglich, um die Geisterjäger zu bestellen. Dabei muß die auf der Karte angegebene Kartennummer angegeben werden (3317881).



### Die Lampe

Gb

Es gibt einige Räume, in denen ist einfach die Beleuchtung kaputt. Dort ist es ratsam, diese Lampe dabei zu haben. Das Schöne an ihr ist, daß ihre Leuchtkraft niemals nachläßt.



### Das Lebenselixier

Ga

Sollte es tatsächlich einmal vorkommen, daß der Held ein Leben verloren hat, so kann er es mit Hilfe des Lebenselixiers wieder bekommen. Es ist jedoch nicht möglich, mehr als drei Leben auf einmal zu besitzen.



### Der Magnet

G(a)

Falls einmal in einem Pfeillabyrinth Hilfe gebraucht wird, kann ein solcher Magnet nützlich sein. Die Pfeile richten sich nämlich – ähnlich wie die Magnetnadel eines Kompasses – nach dem Feld aus. Leider gilt das nur für unmittelbar benachbarte Pfeile. Zu beachten ist, daß es zwei unterschiedliche Magnete gibt. Der eine zieht überhaupt nichts, von dem anderen benötigt man insgesamt zwei.



### Eine Mauer

Hn

Dieses Objekt ist die allseits bekannte Mauer. Sie stellt für den noch unerfahrenen Robot-Spieler ein unüberwindliches Hindernis dar. Ist man jedoch im Besitz von Säureflaschen, kann man diese Art von Mauern durch Benutzen einer solchen Flasche rasch beseitigen. Das geht allerdings nicht, wenn es sich bei der Mauer um eine Ecke handelt.



### Die solide Mauer

Hn

Diese solide Mauer kann nicht so einfach weg geätzt werden. Ist man aber im Besitz des Zauberstabes und der entsprechenden Buchstaben, so kann man sie mit dem Spruch SOLIDEAUS in normale Mauern verwandeln.



### Das Messer

Ga

Mit dem Messer kann man in der Wüste die Kakteen zerkleinern, damit man diese verspeisen kann.



### Die Munition

G

Die Munition kann man zwar mitnehmen, doch ohne Schleuder ist sie wirkungslos.



### Der Notschalter

Hw

Dieser Knopf ist ein ganz normaler Gefahrenschalter. Wer von einigen Robotern in die Enge getrieben wird, der kann nach Betätigen dieses Knopfes einige Sekunden aufatmen. Auf diese Weise gestoppte Roboter und Androiden lassen sich übrigens ganz leicht verschieben.



### Das Orakel

H(b)

Die Orakel und die dazugehörigen Tangramteile (Verschiedene Dreiecke und ein Quadrat) sind für das Weiterkommen im Spiel sehr wichtige Dinge. Will man ein Orakel befragen, so muß man sein Ornament irgendwo auf der Bildfläche mit den einzelnen Tangramteilen nachlegen und das Orakel betreten. Stimmt das Gelegte nicht genau mit dem Ornament überein, passiert überhaupt nichts. Je nach Richtung, von der man auf das Orakel tritt, geschehen unterschiedliche Dinge:

- von links: Es gibt einen wichtigen Tip!
- von rechts: Es verwandelt sich.
- von unten: Der Held wird teleportiert.
- von oben: Das Orakel rächt sich!



### Das Päckchen

Ga

Die Päckchen enthalten einige nützliche Dinge. Was sie enthalten, weiß man allerdings vorher nicht. Allerdings findet man einige Gegenstände nur in Päckchen.



### Der Pfeil

H(b)

Ein einzelner Pfeil ist meist recht harmlos. Ein ganzes Rudel davon kann einem schon Kopfzerbrechen bereiten. Man kann sie nämlich immer nur von einer Seite aus betreten. Die Richtung eines Pfeiles kann jedoch durch Ablagen eines Magneten verändert werden.



**Die Pille****Ga**

Diese übel aussehende Pille bewirkt einige Stoffwechselveränderungen, und man sieht für eine kurze Zeit so aus wie ein Roboter. Dies wirkt so echt, dass einen nicht einmal die Roboter erkennen."

**Der Platinbarren****G**

Das Platin bringt überhaupt nichts. Aber man kann versuchen, es dem Händler anzubieten. Er freut sich über jedes Stück und bietet dafür viele Punkte. Und außerdem kann man die Diebe damit bestechen.

**Das Puzzle****Hv**

Durch das Zusammensetzen des Puzzles kann man sich aller umherlaufenden Roboter entledigen. Zwar kann das recht schnell in Streß ausarten, jedoch ist es eine Erfahrung, auf die man nicht verzichten sollte.

**Das Reisebüro****Hw**

In dem Reisebüro können die vorher telefonisch (3786) angeforderten Reiseunterlagen abgeholt werden. Dabei ist es wichtig, genügend Gold dabei zu haben, da sonst alle Reisen storniert werden.

**Die Reisetickets****Gb**

Ist man im Besitz dieser Tickets, kann man die entsprechende Reise antreten. Von den angebotenen Reisen sind allerdings nur zwei wirklich sinnvoll. Das ist die Sahara-Tour und die Südsee-Reise. Zwar kann man auch die Busfahrt nach Peking antreten, jedoch landet man damit nur wieder am Anfang des Spiels...

**Das Roboterfeld****Hw**

Läuft man über eines dieser Felder, entsteht ein kleiner Roboter, der einen jagt.

**Der Sand****Hb**

Auf diesem weichen Sand fällt das Gehen schwer, man kommt nur langsam voran.

**Die Säureflasche****Ga**

Mit der Säure ist es möglich, normale Mauersteine wegzuzäten. Dazu muß man nur ein solches Fläschchen direkt neben der zu ätzenden Mauer hinwerfen...

**Die Schaufel****Ga**

Mit der Schaufel kann in der Wüste der umherliegende Unrat beseitigt werden. Für die Arbeit gibt's auch reichlich Punkte.

**Das Schiff****H(w)**

Das ist das Schiff zur einsamen Insel. Wenn man es erreicht und das richtige Ticket besitzt, bringt es den Helden ... zum Spielende. Enttäuscht?

**Die Schleuder****G(w)**

Man benötigt die Schleuder zum Abschießen der Munition. Dazu betritt man lediglich die Schleuder. Sie schießt dann eine Kugel in die Richtung, in die man sich bewegt hat. Um die Schleuder mitzunehmen, muß erst die ganze Munition abgelegt werden.



**Der Schlüssel**

Gb

Bei ROBOT II gibt es mehrere Schlüssel. Sie sind durch ihre Farbe bzw. Ziffern (bei monochromen Modi) unterscheidbar. Türen sind nur passierbar, wenn man den passenden Schlüssel dabei hat.



**Die Schwimmflossen**

Gb

Mit diesen Schwimmflossen ist es erstmals möglich, den Helden in der Flußströmung etwas unter Kontrolle zu bringen. Daß das Schwimmen gegen den Strom allerdings nicht immer ganz so einfach ist, merkt man schon bei den ersten Versuchen.



**Die Sichel**

Gb

Ist man von der Pflanze gefangen, so kann man sich nur befreien, wenn man die Sichel bei sich trägt.



**Das Skateboard**

Gb

Mit diesem Skateboard kann man über die magischen Isolatoren hinweggleiten.



**Das Skelett**

Ga

Ein Skelett in der Wüste. Irgend ein armes Wesen ist hier wohl verdurstet. Dir nützt es leider nichts.



**Der Spielautomat**

H(b)

Den Spielautomaten kann man nur benutzen, wenn man Gold bei sich trägt. Man kann nützliche, aber auch schlechte Dinge gewinnen. Allerdings besteht keine Möglichkeit, diesen Automaten zu übergehen, ohne wenigstens einmal damit zu spielen.



**Die magischen Springstiefel**

Gb

Die magischen Springstiefel können einen an sonst unerreichbare Stellen bringen. Dazu benötigt man lediglich ein Stück Mauer, das angeätzt werden kann. Rennt man dann gegen diese mürbe werdende Wand, tragen einen die Stiefel hinüber bis zum nächsten freien Feld.



**Die Stahlbetonwand**

Hn

Diese Stahlbetonmauern sind ziemlich robust und lassen sich mit keinem Mittel beseitigen.



**Der Stift**

Ga

Wenn einem das Buchstaben-Legen zu mühsam ist, kann man sich auch des Stiftes bedienen. Dazu benutzt man ihn und gibt das entsprechende Wort ein. Zu beachten ist, daß das Wort immer oberhalb des Helden geschrieben wird. Dort muß also entsprechend viel Platz sein. Außerdem kann man nur Buchstaben verwenden, die man auch besitzt.



**Die Straße**

Hb

Auf dieser Straße herrscht immer viel Verkehr. Wichtig dabei sind allerdings nur die beiden Busse. Der nach Osten fährt in die Sahara, der nach Westen sollte eigentlich nach Peking fahren. Mitfahren kann man dort allerdings nur, wenn man sich vorher im Reisebüro die entsprechenden Tickets geholt hat.



**Der Strauch**

Hw

Ein Wüstenbusch, der manchmal Blätter trägt. Läuft man über ihn hinweg, so

bringt das etwas Lebensenergie, leider aber auch Verdauungsprobleme.



### Die Streichhölzer

Ga

Mit diesen Streichhölzern sollte man vorsichtig sein. Zwar ist es relativ einfach, mit Hilfe des Feuers die Roboter zu bekämpfen, jedoch ist ein größeres Feuer nur schwer unter Kontrolle zu bringen.



### Der Stromschalter

Hw

Dieser Hauptschalter legt die Stromversorgung aller Roboter lahm. Sie können in diesem Zustand beliebig umhergeschoben werden.



### Die Tangram-Teile

G(a)

Von diesen Teilen gibt es eine ganze Menge. Sie sind dazu da, um das von einem Orakel vorgegebene Symbol nachzulegen. Erst wenn das geschehen ist, kann man das tiefere Geheimnis des jeweiligen Orakels erkunden.



### Das Telefon

H(b)

Mit diesem Telefon kann man eine Menge nützlicher Dinge anstellen. Auch kann man Anrufe erhalten. Die erkannten Nummern sind folgende:

- 1141 Weckdienst
- 1131 Telegramm-Annahme
- 1191 Zeitanzeige
- 110 Polizei
- 112 Feuerwehr
- 3786 Reisebüro
- 9991 Geisterjäger.



### Die Telefon-Karte

Gb

Mit dieser Telefonkarte wird das Telefonieren sehr erleichtert. Jedoch sollte be-

achtet werden, daß jedes geführte Gespräch trotzdem Geld kostet. Und zwar wird der Betrag von dem ab und zu auftauchenden Postbeamten in Goldstücken eingezogen. Hat man davon nicht mehr genug, wird halt die Karte beschlagnahmt.



### Teleport des Reichtums

H(b)

Teleports des Reichtums sind dadurch gekennzeichnet, daß der Held den Gegenstand, der in dem schwarzen Rahmen erscheint, besitzen muß, damit er das Feld betreten kann. Dann bringen sie ihn in einen anderen Raum. Welcher das ist, kann von bestimmten Bedingungen abhängen, ist jedoch niemals zufällig.



### Teleport der Armut

H(b)

Diese Felder sind ähnlich den Feldern des Reichtums. Bloß darf man den auf schwarzem Grund dargestellten Gegenstand nicht bei sich führen, möchte man dieses Feld betreten.



### Die Toilette

H(b)

Diese Toiletten sollte man von Zeit zu Zeit aufsuchen, um sich etwas zu entlasten. Den Erfolg vermerkt man dadurch, daß das Laufen wieder leichter fällt. Wer jedoch kein Kleingeld zum Bezahlen dabei hat, muß leider draußen bleiben. Ärgerlicherweise sind manche Wege durch Toiletten versperrt, da hat der Architekt wohl Mist gebaut...



### Der Totenkopf

Hw

Auch dieses Objekt kann einem viel Kopferbrechen bereiten. Vor allem dann, wenn man gedankenlos draufgelatscht ist. Es stellt zwar einen guten Schutz vor

den jagenden Robotern dar, aber ohne Blaumann sollte man ihn nicht betreten. Ist man geschickt, legt man vorm Betreten direkt davor einen Gegenstand ab. Dann wird dort nämlich kein Elektrozaun entstehen.



### Die Treppe

Hb

Diese Treppen führen in eine andere Ebene. Es ist jedoch nicht gesagt, daß es von der erreichten Ebene auch wieder eine Treppe zurück gibt.



### Die Tür

H(b)

Nur wer im Besitz des richtigen Schlüssels ist, kann durch diese Türen gehen.



### Die Uhr

Ga

Mit diesen Uhren ist es möglich, den aktuellen Spielstand zu speichern. Das geht pro Uhr jedoch immer nur einmal. Zum Sichern muß man einen Sicherungsnamen angeben. Mit der F7-Taste lassen sich Spielstände wieder laden.



### Der tote Vorgänger

Hw

Wer sich nicht scheut, den umgekommenen Kameraden zu untersuchen, kann bei ihm zwei interessante Dinge finden.



### Der Wanderschuh

Gb

Um die fast unsichtbaren Waldwege passieren zu können, benötigt man genau diese Wanderschuhe. Man erhält sie vom unteren der Orakel in der Startszene.



### Der Wächter

Hw

Vor diesen versteckten Wächtern sollte man sich in acht nehmen. Sie warten solange in ihrem Versteck, bis man nah genug herangekommen ist. Dann springen sie plötzlich hervor und jagen Dich.



### Die Wegsperre

H(b)

Diese gemeinen Hindernisse ersetzen in Feld und Flur die schließenden Türen. Nur wenn kein Roboter mehr existiert können diese passiert werden. Tannenbäume leisten hier auch gute Dienste.



### Das Wörterbuch

Gb

Dieses Wörterbuch benötigt man, um einige ältere Notizzettel zu entziffern.



### Die Wüstenpflanze

H(b)

Eine wirklich nutzlose Wüstenpflanze. Sie ist zu absolut nichts zu gebrauchen.



### Der Zauberstab

Gb

Besitzt man den Zauberstab, kann man mit den Buchstaben einige wichtige, zusätzliche Zaubersprüche legen.



### Der Zettel

Ga

Auf einem Zettel stehen mitunter recht nützliche Notizen. Doch leider sind sie schon sehr alt, und man benötigt ein gutes Wörterbuch, um sie zu entziffern.

## 4 Die Szenen

In diesem Kapitel werden nun alle Szenen des Spiels beschrieben. Dabei werden die Szenen ungefähr in der Reihenfolge besprochen, in der diese auch besucht werden. Damit wir innerhalb dieses Heftes damit fertig werden, haben wir uns zu einer tabellarischen Beschreibung entschlossen. Jede Szene besteht dann aus verschiedenen Absätzen, deren Bedeutung durch ein spezielles Zeichen kenntlich gemacht wird.

⌘ Hier findet man ersteinmal eine (grobe) Beschreibung der Szene selber.

➤ Es folgen ein oder mehrere Absätze dieser Art, die die Ziele beschreiben, die in dieser Szene primär verfolgt werden sollten. Teilweise finden sich auch Hinweise darauf, wie das zu bewerkstelligen ist.

\* Besonderheiten der Szene werden hier gesondert beschrieben.

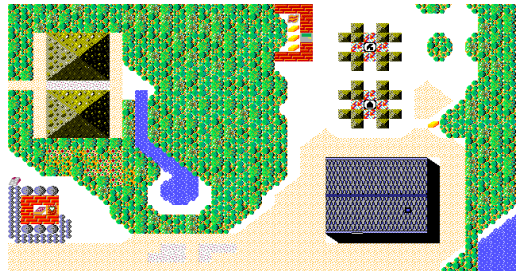
↪ Auch wenn es manchmal offensichtlich ist, stehen hier noch einmal die Szenen, die von hier erreichbar sind.

### Szene 43 „Die Waldpyramiden“ (Startszene)

⌘ Hier beginnt das Abenteuer. Wald- und Sandfläche; Zwei Orakel, die befragt werden müssen.

➤ Wichtig: Möglichst bald das untere Orakel befragen (von rechts). Man erhält die begehrten Wanderschuhe.

➤ Oberes Orakel von rechts: Amulett mit Punkt rechts oben!



➤ Später: Grüne Tür zum Eintritt in den Wald passieren. Schlüssel befindet sich hier im kleinen Haus. Für alle Häuser wird der schwarze Schlüssel (Nr. F) benötigt (siehe Szene 42, unterhalb des großen Hauses).

➤ Wörterbuch hinter der Toilettentür, 2 sinnvolle Methoden:

1. 2 Geldmünzen besorgen.
2. 2 mal Säureflasche benutzen.

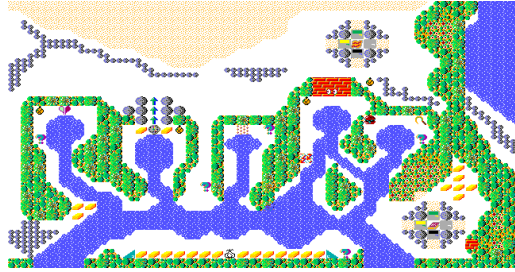
↪ 53 („Fünffinger-Gewässer“, zuerst gehen!), 42 („Das große Haus“), 33 („Die Burg“) und 44 („Händlers Hütte“), Mit Wanderschuhen nach rechts durch den Wald (neben dem Goldstück).

## Szene 53 „Fünffinger-Gewässer“

⌘ Wassersystem, fingerartig angeordnet. Verschiedenes zum Einsammeln

➤ Tangramteile am unteren Bildrand: Fragezeichen zwischen 2. und 3. „Finger“ benutzen.

➤ Alle Dinge einsammeln: Mehrmals Fragezeichen benutzen. Achtung: Zuerst genügend Säureflaschen sammeln bevor man in den 4. Finger gerät, damit man durch die Mauer mit dem Wächter kommt.



\* Von hier aus gehts auch nach Szene 54 („Kleines Dorf“). Dazu muß unten rechts das einzelne Mauerstück wegätzt werden.

↶ Szene 52 („Die Schatzkammer“) oder 54 („Kleines Dorf“) und natürlich zurück nach 43 („Die Waldpyramiden“).

## Szene 52 „Die Schatzkammer“

⌘ Im rechten, oberen Viertel eine kleine, gemauerte Kammer mit der Steinschleuder und Munition. Links eine größere Kammer mit verschiedenen Dingen.

➤ Steinschleuder holen: Auf eine Ecke der Kammer gehen. Auf dem dann freien Feld Mauer ätzen.

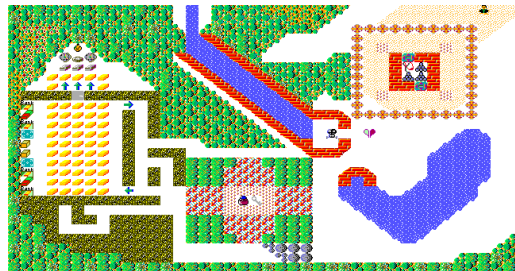
➤ Durch die Barriere aus E-Zäunen gehen: Mit der Steinschleuder Zäune zerstören. Grauen Schlüssel (Nr. 2) und Lebenselixier mitnehmen.

➤ In der größeren Kammer mit den Androiden: Gold einsammeln, evtl. bei den Banken eintauschen.

➤ Oberhalb der gr. Kammer: Dinge mitnehmen, Magnet zur Rückkehr benutzen.

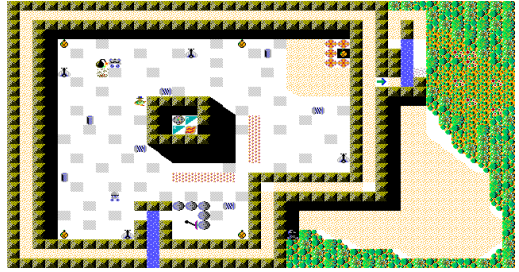
\* An der Stelle, an der sich der Totenkopf befindet, geht es später nach Norden zum rückwärtigen Teil des „Großen Hauses“ (Szene 42). Der Totenkopf wird am Besten dadurch überwunden, daß man zuerst irgendetwas auf den Platz direkt rechts neben ihn legt, dann den Totenkopf betritt und nach rechts wieder zurück geht. Es müssen dann nur noch die E-Zäune beseitigt werden.

↶ 42 („Das große Haus“), 51 („Händlers kleine Burg“), 53 („Fünffinger-Gewässer“).



## Szene 51 „Händlers kleine Burg“

⌘ Eine Burgfestung mit breiten Mauern im Wald. Im Hof viele Roboter und ein Händler. Ein paar Dinge zum Mitnehmen.



➤ In's Innere der Burg: Auf den weißen Totenkopf im Schatten der Burg gehen. Zuvor alle Säureflaschen an einer sicheren Stelle ablegen!

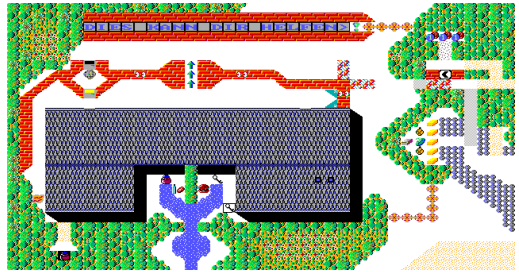
➤ In der Burg überleben: Möglichst schnell den Schalter umlegen, damit die Roboter stehen bleiben.

➤ Aus der Burg heraus: Zuerst müssen alle Roboter beseitigt werden, damit sich die Barriere um das Teleportfeld herum öffnet. Danach Teleport benutzen.

↪ Zurück zu Szene 52 („Die Schatzkammer“)!

## Szene 42 „Das grosse Haus“

⌘ In der Mitte ein größeres Haus mit zwei Seitenflügeln. Die beiden oberen Eingänge sind durch eine Mauer geschützt. Rechts oben im Wald ein weiteres Orakel. Außerdem liegt in dieser Szene das Ausrufezeichen.



➤ Schwarzen Schlüssel (Nr. F) zum Öffnen der Haustüren aufsammeln. Aus Szene 52 in dem Fluß hinter dem Totenkopf raufschwimmen, eventuell mehrmals versuchen.

➤ In's Haus gehen: Aus Szene 52 oder 43 kommend Säure oder Magnete benutzen, um die Mauer zu überwinden. Die Tangram-Teile nicht vergessen.

➤ Buchstaben und Ausrufezeichen mitnehmen.

✱ In der rechten Bildhälfte befinden sich hinter Bäumen einige interessante Gegenstände (Gold- und Platinbarren). Man erreicht diese Dinge, indem man in der Szene 43 oberhalb der Toilette nach Westen geht. Allerdings empfiehlt es sich, die Sachen erstmal dort liegen zu lassen, da man, um sie erreichen zu können, sich den Weg zum dritten Orakel versperrt.

↪ Nach Norden zum „Berglabyrinth“ (Szene 32) oder wieder zurück. Ansonsten durch den linken Eingang in's Haus (Szene 142), wenn man den gelben und orangen Schlüssel besitzt (Nr. 1 und 7).

## Szene 142 (Im Haus)

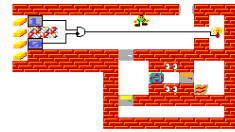
⌘ Das Haus ist aufgeteilt in zwei Bereiche.

➤ Zuerst den speziellen Anschlußdraht auf der linken Seite holen. Den dazu notwendigen gelben Schlüssel (Nr. 1) muß man sich natürlich erst besorgen (Szene 133 „Labyrinth des Wurms“).

➤ Dann auf der rechten Seite die Lampe zum Leuchten bringen. Die dazu notwendigen horizontalen Anschlußdrähte sollten vorher in den Szenen 34 und 144 gesammelt worden sein. Zur größten Not findet sich direkt neben der '0' und der '1' auch noch jeweils ein solcher Draht.

➤ Wenn die Lampe dann leuchtet, über die erschienene Treppe in den Keller hinabsteigen (Szene 242).

⌘ Die Anzeige in der rechten Hälfte des Hauses muß so verschaltet werden, daß diese leuchtet. Bei der Anzeige handelt es sich um ein 'logisches' Bauteil. Diese Bauteile kennen nur zwei Zustände: An oder Aus bzw. '1' oder '0'. Die Lampe leuchtet genau dann, wenn an ihrem Eingang eine solche 'logische 1' liegt. Dazu müßte nur von der 1 eine geeignete Leitung gelegt werden, zu der leider die passende Ecke fehlt. Daher muß man etwas tricksen und die abgebildete Schaltung aufbauen.



Für Interessierte empfehlen wir ROBOT I !

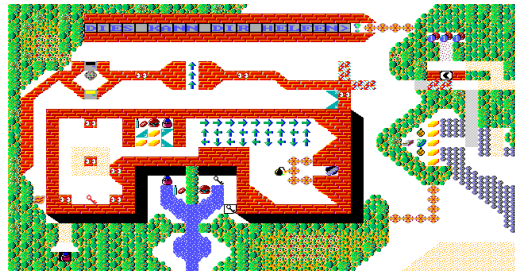
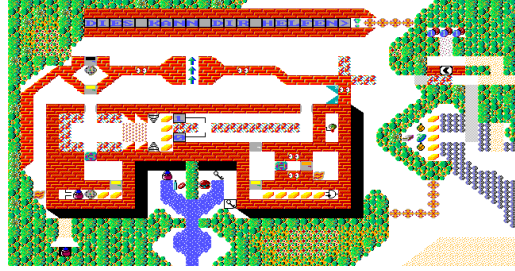
↪ Der Keller, ansonsten wieder raus.

## Szene 242 (Im Keller)

⌘ Im linken Hausflügel liegt der rote Schlüssel (Nr. 6) und einige Tangramteile, Gold und Lebensmittel.

➤ Den Schlüssel holen. Dabei sehr vorsichtig um die Wachen herumlaufen. Sobald eine aktiviert wurde, gehts nicht mehr die Treppe rauf.

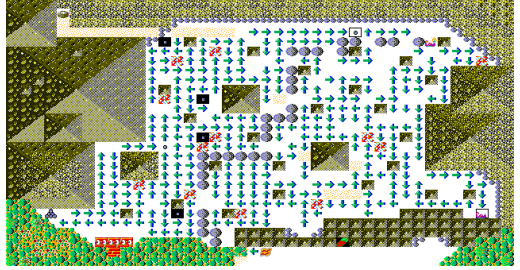
↪ Über die Treppe zurück nach oben.





## Szene 32 „Das Berglabyrinth“

⌘ Labyrinth aus Felsen und Pfeilen. Links oben zwei Geldmünzen, rechts oben eine Lampe. Unten eine Mauer, die das Labyrinth begrenzt.

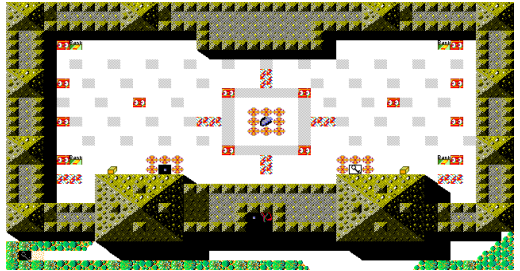


- Nach Ablegen aller Magnete über das entsprechende Teleportfeld das Labyrinth betreten.
- Im Labyrinth die Lampe holen. Folgenden Weg gehen: 3-N, 9-W, 3-S, 3-W (vorsicht, Roboter!), 5-N, 1-O, 8-N, 1-W, 4-N, 4-O, 4-N, 5-O, 4-S, 1-O, 3-S, 3-O, 4-N, 4-O, 3-N, 5-O, 4-S (die Lampe mitnehmen), 1-O, 3-S, 2-W, 8-S, 4-O, 1-S, 1-O, 3-S (Teleport).

↪ Wieder zurück zum großen Haus (Szene 42).

## Szene 33 „Die Burg“

⌘ Burg mit Zinnen, Burgmauer und vielen Wächtern. Genau in der Mitte eine Treppe nach unten

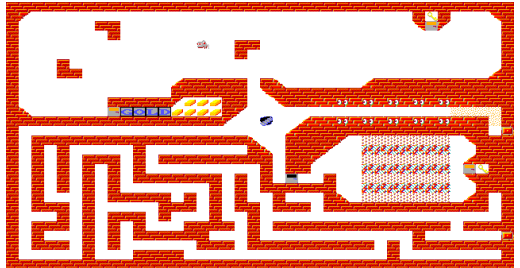


- Über einen der Teleports (ohne Schlüssel oder ohne Schleuder) in die Burg gelangen. In der Burg müssen erst alle Roboter und Androiden erledigt sein, bevor die Treppe betreten werden kann.

↪ Wenn der Weg frei ist, die Treppe nach unten (Szene 133, „Labyrinth des Wurms“) oder einen der beiden Teleports im Burghof benutzen, um die Burg wieder zu verlassen, dann zurück nach Szene 43 („Die Waldpyramiden“).

## Szene 133 „Labyrinth des Wurms“

⌘ In der oberen Hälfte befindet sich ein größerer Raum, in dem sich ein Wurm bewegt. Unten ist ein gemauertes Labyrinth mit einer Treppe zum Burghof. An der rechten Wand zwei Durchgänge zum „Ort der vielen Treppen“. Gut geschützt findet man hier auch den gelben Schlüssel (Nr. 1).

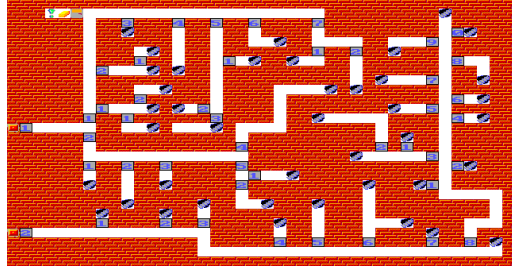


- Zuerst den Wurm erledigen. Das funktioniert aber nur mit einem gezielten Schuß.
- Dann den gelben Schlüssel holen. Dazu benötigt man allerdings den orangenen Schlüssel (Nr. 7) aus Szene 34 („Ort der vielen Dinge“).
- ↪ Treppe zurück in den Burghof oder nach rechts zur Szene 134 („Ort der vielen Treppen“) gehen.

## Szene 134 „Ort der vielen Treppen“

⌘ Zweigeteiltes Gangsystem mit vielen Treppen, die alle nach oben ans Tageslicht führen.

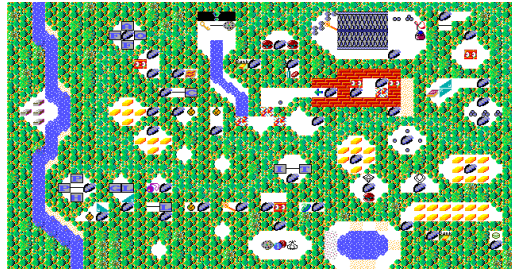
➤ Über diese Treppen sind die vielen Lichtungen in Szene 34 erreichbar. Um den orangenen Schlüssel (Nr. 7) zu bekommen, passiert man entweder die Ziffern 1-2-4 oder 2-8-3-2



↵ Verschiedene Treppenaufgänge oder zurück nach Raum 133 („Labyrinth des Wurms“).

## Szene 34 „Ort der vielen Dinge“

⌘ Waldgebiet mit zahlreichen Lichtungen, die viele unterschiedliche Dinge beherbergen. Neben Säure-Flaschen, Lebensmitteln, Munition, Tangramteilen und Anschlußleitungen findet man hier den orangenen Schlüssel (Nr. 7) und einen Zauberstab



➤ Zu den einzelnen Lichtungen gelangt man durch die zahlreichen Treppen aus Szene 134.

➤ Wer bereits die braunen Wanderschuhe besitzt, kann sich allerdings viel Treppensteigerei sparen. Ein Waldweg-Rundkurs bringt ihn durch einige interessante Lichtungen. Den Zauberstab erhält allerdings nur der, der mindestens drei richtige Punkte auf seinem Amulett besitzt.

\* Es sollten möglichst alle elektrischen Leitungen aus dieser Szene mitgenommen werden (Siehe Szene 142).

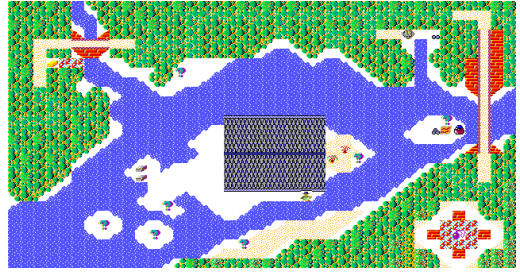
\* Die hier beschriebene Szene sieht man auch beim Vorbeischwimmen, wenn man sich im Fluß von Szene 44 aus treiben läßt. Es gibt jedoch keine Möglichkeit, von dort zu den Lichtungen zu gelangen.

\* Der Rundweg durch den Wald mit Hilfe der Wanderschuhe birgt noch eine weitere Möglichkeit in sich: Man kann am oberen Bildrand direkt oberhalb des kleinen Hauses auch nach Norden (24: „Der Einstieg“) gehen!

↵ Zurück gehts nur wieder über die Treppen in den Keller. Wer allerdings über den Fluß kommt, gelangt nur nach Szene 24 („Der Einstieg“) bzw. 44 („Händlers Hütte“).

## Szene 44 „Händler’s Hütte“

⌘ Eine Hütte auf einer Flußinsel in der Mitte des Bildes. Auf der Insel befindet sich ein Händler. Ein versteckter Waldweg führt vom linken Bildrand (von Szene 43 kommend) nach rechts.



➤ Mit Hilfe des obersten Fragezeichens zum Händler kommen (meist sind dazu mehrere Versuche nötig...).

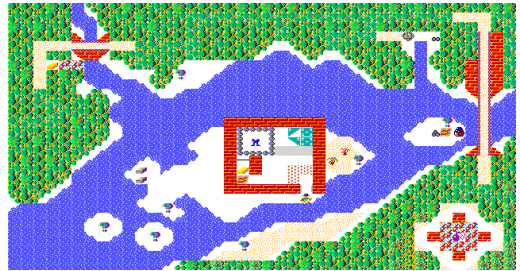
➤ Das Amulett holen (bzw. den Punkt).

↪ Entweder zurück zur Startszene oder über den Waldweg nach Süden ins Dorf gehen (Szene 54).

↪ Wer Lust auf ein Bad hat, kann sich auch vom Fluß treiben lassen in Richtung Szene 34 („Ort der vielen Dinge“) bzw. 45 („Fluß der Träume“).

## Szene 144 (kleines Inselhaus des Händlers)

⌘ Kleines Haus auf der Insel des Händlers mit verschiedenen Tangramteilen und mit Felskieseln geschütztem Blaumantel.

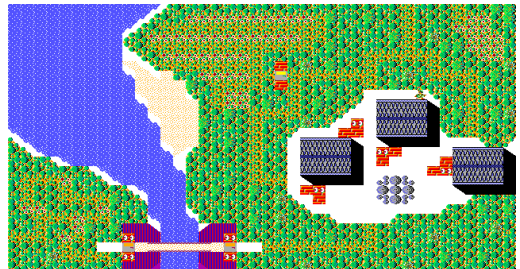


➤ Zum Blaumantel: Achtung, am Eingang sind Roboter-Erzeugungsfelder! Man muß ein Amulett mit mindestens den beiden rechten Punkten im Besitz haben.

↪ Szene 44 („Händlers Hütte“).

## Szene 54 „Kleines Dorf“

⌘ Fluß und Wald mit Wanderwegen. Rechts ein Dorf mit Wächtern, das passiert werden muß.



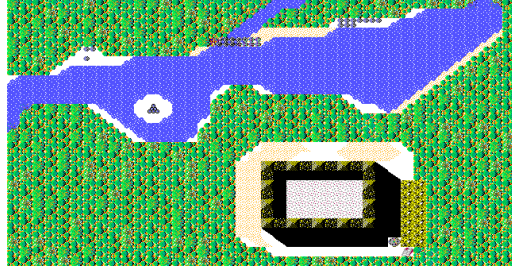
➤ Von Szene 53 kommend die Brücke mit den vier Wächtern und den orangen Türen (Nr. 7) möglichst flott überqueren.

➤ Die Beeren oberhalb des Dorfes essen.

↪ Weiter nach Szene 44 („Händlers Hütte“) und 53 („Fünffinger-Gewässer“).

## Szene 45 „Fluß der Träume“

⌘ Ein breiter Fluß von Westen nach Nord-Osten durch den Wald. Ein kleiner Burgturm in der unteren Bildhälfte. In diese Szene gelangt man nur nach einem beherzten Sprung von der rechten Brücke in Szene 44.



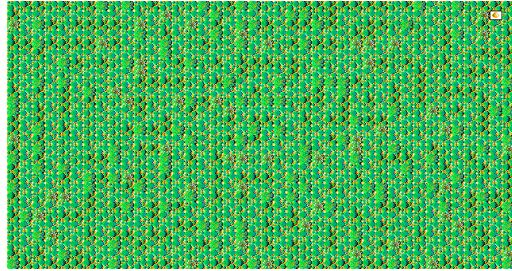
➤ Zum Burgturm: In der Verlängerung der rechten Kante des Turms nach oben gibt es einen versteckten Waldweg. Im Besitz der Schwimmflossen sollte man dort an Land schwimmen.

↪ Nach Szene 35 („Stadt des 9. Schlüssels“) gelangt man mit der Strömung.

↪ Über den Waldweg unter dem Turm gelangt man zum „Waldlabyrinth“ (Szene 55).

## Szene 55 „Das Waldlabyrinth“

⌘ Bildfüllende Waldfläche mit labyrinthartigen Wanderwegen. Rechts oben Teleport-Feld mit Skorpionen-Ei.



➤ Zum Teleportfeld gelang man nur, indem man den Waldwegen exakt folgt. Als Hindernis sind dort einige unsichtbare Fall-Türen versteckt, die den Abenteuerer in unterschiedliche Szenen teleportieren.

↪ Szene 45 („Fluß der Träume“) oder über den Teleport nach Szene 155 („Nord-West-Halle“).

## Szene 155 „Nord-West-Halle“

⌘ Wer vom Waldlabyrinth kommt, taucht hier in der oberen linken Ecke auf. Es handelt sich um eine von vier unterirdischen Hallen, in denen viele Roboter und Androiden dem Held nach seinem Leben trachten.



➤ Das einzige Ziel hier: Überleben!

\* Achtung: Man sollte sich mindestens eine Sicherungs-Uhr aufheben, damit man später wieder nach oben kommt!

↪ Zuerst zur Szene 156 („Nord-Ost-Halle“), später eventuell zur „Süd-West-Halle“ (Szene 165).

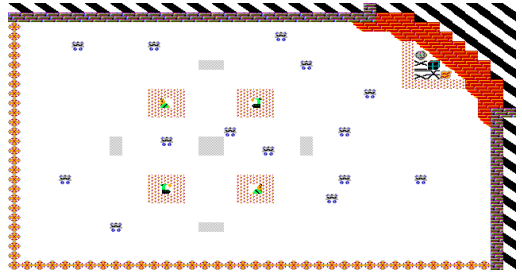
## Szene 156 „Nord-Ost-Halle“

⌘ Der zweite Teil der unterirdischen Hallen. An der rechten oberen Ecke befindet sich unter anderem eine Sicherungs-Uhr, ein Paket und eine Notiz.

➤ Die vier Puzzleteile sollte man zusammenschieben, solange noch Roboter herumlaufen. Die Kabelstücke mitnehmen.

➤ „SOLIDEAUS“ legen und sich an der Ecke unbedingt zuerst nach Norden und erst dann nach Osten durchhätzen.

↪ Weiter geht's nach Szene 146 („Die durchlässigen Wände“), 157 („Der unterirdische Fluß“) und 166 („Süd-Ost-Halle“) bzw. zurück zur „Nord-West-Halle“.

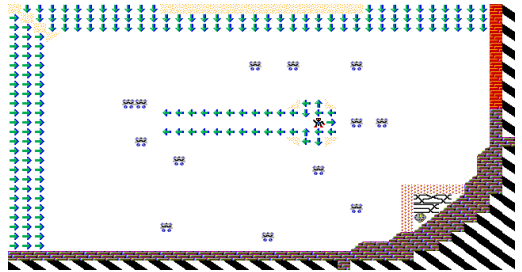


## Szene 166 „Süd-Ost-Halle“

⌘ Der dritte Teil der großen, unterirdischen Halle. Auch hier gilt: Nerven behalten, überleben und Kabelstücke einsammeln.

➤ Ziel ist es, aus diesem Raum wieder heraus zu kommen. Da das Durchqueren der Pfeile mit Hilfe der Magnete eine ziemlich zeitaufwendige Sache ist und man dabei sehr leicht von den Robotern überrascht werden kann, empfiehlt sich hier das Legen des Zauberspruches „PFEILE“.

↪ Szene 156 („Nord-Ost-Halle“) oder 165 („Süd-West-Halle“)



## Szene 165 „Süd-West-Halle“

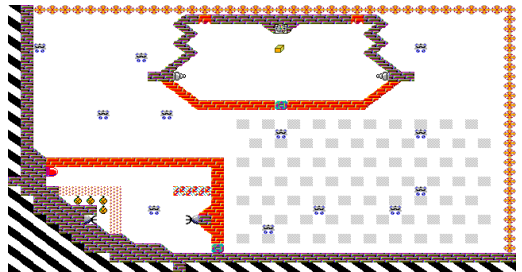
⌘ Die vierte und letzte Halle des Hallen-Systems. Oben eine ummauerte Kammer mit einem durch einen Elektrostrahl gesicherten Teleport. Unten eine weitere Kammer mit Kontakten.

➤ Mit den in den Szenen 156 und 166 gesammelten Kabelstücken die Kabelstümpfe in der unteren Kammer richtig verbinden, um den Elektrostrahl abzuschalten.

➤ Über den Teleport in der oberen Kammer das Hallen-System wieder verlassen.

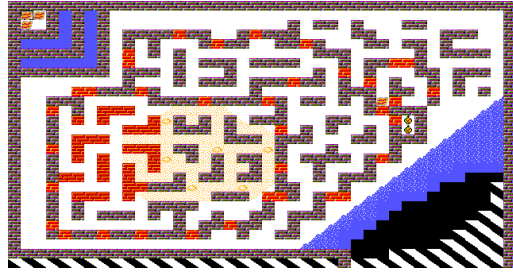
\* Für den Teleport braucht man natürlich noch eine Sicherungs-Uhr!

↪ Mit dem Teleport geht's zurück ins Waldlabyrinth (Szene 55). Sonst kommt man nur in die angrenzenden Hallen 155 und 166.



## Szene 146 „Die durchlässigen Wände“

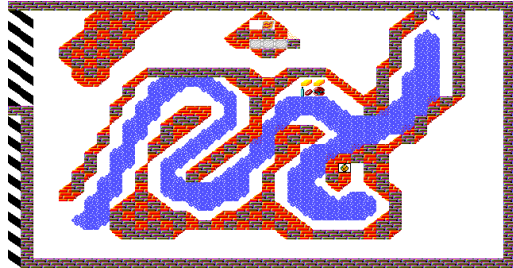
⌘ Einer der beiden Räume, die man zusätzlich von der „Nord-Ost-Halle“ aus erreichen kann. Ein unregelmäßiges Gemäuer, teilweise auf Sand mit Skorpionen gebaut, ist zu sehen. Links oben eine scheinbar unerreichbare Kammer mit einem Teleport und zwei Notizen.



- In den inneren Bereich mit den Skorpionen eindringen (ätzen) und zur einzigen freistehenden senkrechten Drei-Teile-Mauer laufen (links). Der mittlere Stein ist ein gemein versteckter Teleport, der den Helden in die obere Kammer bringt.
- ↪ Einziger Ausgang nach unten zur Szene 156 („Nord-Ost-Halle“), falls die Zettel im Turm gelesen wurden.

## Szene 157 „Der unterirdische Fluß“

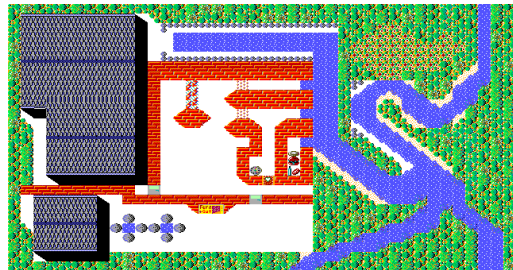
⌘ Ein mäanderförmiger, eingemauerter Fluß, der zum blauen Schlüssel (Nr. B) führt. Außerdem ein scheinbar unerreichbarer Notizzettel.



- Schlüssel erreichen: Mit Schwimmflossen durch den Fluß schwimmen.
- Notiz erreichen: Durch unteren Seitenarm zum Teleport schwimmen. Achtung: Man muß das Skateboard und mindestens eine Säureflasche dabei haben!
- ↪ Zurück zu Szene 156 „Nord-Ost-Halle“

## Szene 35 „Stadt des 9. Schlüssels“

⌘ Ein großes und ein kleines Haus in einer größeren Waldlichtung. Ort nur über den rechten Fluß mit Schwimmflossen zu erreichen.



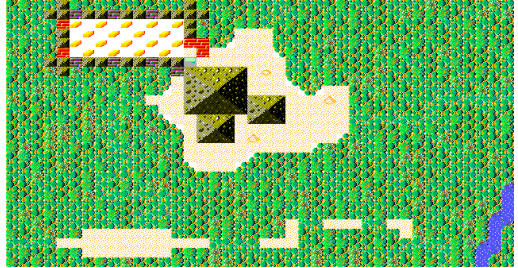
- Zum großen Haus: Fluß bis ganz nach oben und nach links schwimmen. Im Hausschatten zum Eingang laufen.
- Zum kleinen Haus (und zum Reisebüro): Nur möglich, wenn man den hellgrünen Schlüssel (Nr. 9) bereits hat. Er befindet sich im großen Haus! Das kleine Haus hat keinen Eingang.
- Wieder zurück zum Fluß und weiterschwimmen: Mit viel Geduld und Geschick muß man versuchen, die Flußbiegung rechts der „Stadt“ zu erreichen.

- \* Es gibt zwei versteckte Waldwege: Einen rechts oberhalb des Beerenfeldes (nach Norden) und einen anderen von der rechten der beiden oberen Flußbiegungen ein Stück nach Süden.

↪ Szene 45 „Fluß der Träume“, Szene 25 „Die Pyramidenlichtung“.

## Szene 25 „Die Pyramidenlichtung“

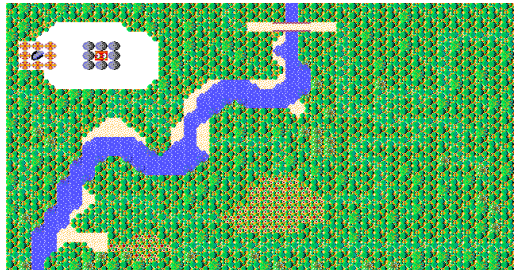
⌘ Ein großes Waldgebiet mit einigen versteckten Waldwegen und einer Lichtung mit drei kleinen Pyramiden. An der rechten unteren Ecke ein von Süden nach Süd-Osten führender Fluß.



- Zur Lichtung: Entweder von 35 kommend den Fluß entlang schwimmen und über 26 einen Waldweg benutzen oder vom Beerenfeld der Szene 35 direkt über einen Wanderweg.
- Zur Kammer mit Gold, von dort aus weiter: Von der Lichtung aus durch die hellgrüne Tür (Nr. 9, siehe Szene 35!). Gold einsammeln und links oben ätzen. Von dort aus nach Westen zur nächsten Szene („Der Einstieg“).
- ↪ Szene 35 „Stadt des 9. Schlüssels“ (über Wanderweg links, unten) oder Szene 26 „Das Walddlager“ (über Fluß oder Lichtung) oder Szene 24 „Der Einstieg“ (über Lichtung und Kammer oder unteren Waldweg) oder Szene 15 „Haus des zweiten Blicks“ (über Lichtung nach Norden).

## Szene 24 „Der Einstieg“

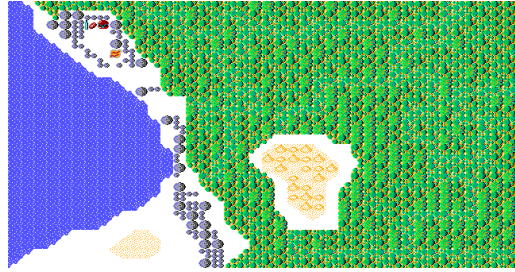
⌘ Eine große Waldfläche, die von einem Fluß von Süd-Osten nach Norden durchzogen wird. Verschiedene Waldwege. Links oben eine Lichtung mit einem Wächter und eine Treppe, die nach unten in den „Untergrund“ führt.



- Zur Lichtung: Über einen der Waldwege zum Fluß gehen, schwimmen gehen! Bei der S-förmigen Biegung aussteigen und über einen Waldweg zu Lichtung laufen.
- Zur Treppe (dem EINSTIEG): Zuerst den Wächter erledigen.
- \* Die Treppe ist der Einstieg in ein Schachtsystem aus vier übereinanderliegenden Räumen.
- ↪ Szene 14 „Die Kanalbrücke“ oder Szene 34 „Ort der vielen Dinge“ oder Szene 25 „Die Pyramidenlichtung“.

## Szene 23 „Waldirrwege“

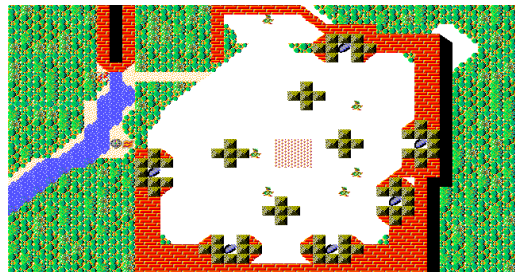
⌘ Verschiedene Waldwege in einem Waldgebiet. Links ist der Teil eines größeren Sees zu sehen. Im Bild eine kleinere Lichtung mit Sandfläche und vielen Skorpionhügeln. Am Seeufer oben ist ein Notizzettel.



- Zur Lichtung: Entweder von oben oder von unten über Waldweg kommend.
- Zum Notizzettel: Zwei Waldwege führen zum Ufer. Im Fluß schwimmen und rechtzeitig wieder aussteigen (mit Schwimmflossen). Um den Stein zu überwinden, ist mindestens das Amulett mit dem Punkt rechts unten notwendig!
- ↵ Szene 13 „Ort der lästigen Skorpione“ oder Szene 24 „Der Einstieg“.

## Szene 26 „Das Waldlager“

⌘ Eine kleine „Stadt“ mit Stadtmauern im Wald. Ein Lager der Waldbanditen (Diebe), die einen unterirdischen Raum bewachen, in den man u.a. über die verschiedenen Treppen gelangen kann. Außerdem ist ein Fluß von Süd-Westen kommend zu sehen, der zum Lager führt.

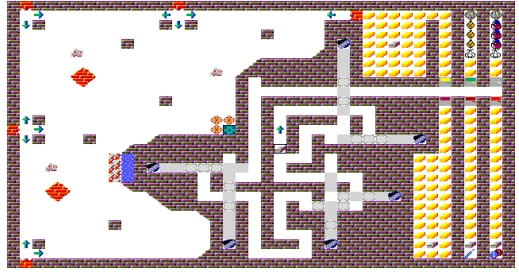


- Zum Lager (von Westen): Entweder durch den Fluß schwimmen oder über westlichen Waldweg von Szene 25 aus („Pyramidenlichtung“).
- Im Lager: Achtung! Diebe versuchen alle Habseligkeiten zu stehlen. Man kann durch langsames vorantasten unbehelligt zu den verschiedenen Treppen gelangen, wodurch man in einen unterirdischen Raum kommt. Dort sind viel Gold und andere, nützliche Dinge zu finden (siehe Szene 126 „Heim der Würmer“).
- Nach Norden gehen: Das geht innerhalb des „Kern“-Schattens der breiten Mauer oberhalb des Flußendes. Dazu muß man zuvor rechts neben dem letzten Flußstückchen das über Eck liegende Mauerstück wegätzen.
- \* Um in der unterirdischen Szene 126 Erfolg zu haben, muß man irgendwann versuchen, demjenigen Dieb zu folgen, der vom oberen Bildrand aus startet. Zuvor sollte man ihn mit einem Platinbarren bestochen haben.
- ↵ Szene 25 „Pyramidenlichtung“ (über Waldweg), Szene 16 „Das Feuer“ (im Mauer-schatten) oder Szene 126 „Im Heim der Würmer“ (über Treppen oder durch Dieb-verfolgung).



## Szene 126 „Im Heim der Würmer“

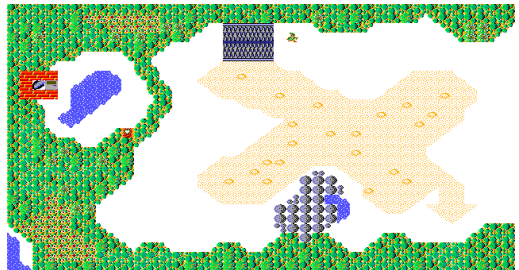
⌘ Ein unterirdisches Gewölbe mit verschnörkeltem Gang, der zu verschiedenen Schätzen führt (rechts), und links ein größerer Raum, in dem sich bis zu drei Würmer aufhalten können. Der Gang ist von verschiedenen Seitengängen flankiert, über die man durch die Treppen vom Waldlager aus kommen kann. Der Gang ist außerdem mit normalen und magischen Isolatoren blockiert, die richtig verschoben werden müssen.



- Blockade beseitigen: Dazu muß man die verschiedenen Treppen begehen und die Isolatoren richtig verschieben.
- Zu den Schätzen gelangen: Wie für das Waldlager (Szenen 26) beschrieben, dem richtigen Dieb folgen. Dadurch befindet man sich am Anfang des Gangs und kann ihm folgen.
- Wieder zurück zum Waldlager: Teleport am Anfang des Gangs benutzen (dazu muß mindestens ein Platinstück vorhanden sein!).
- ↪ Über Teleport zurück zum Waldlager.

## Szene 13 „Ort der lästigen Skorpione“

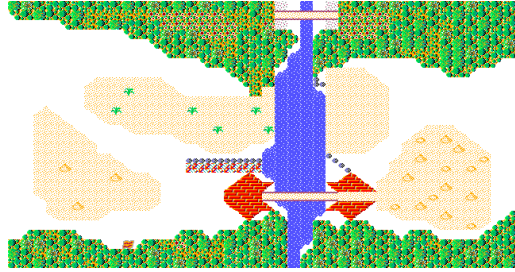
⌘ Entweder von Szene 23 („Waldlager“) oder Szene 113 („Die Zentrale“) kommend. Eine große, freie Fläche mit Sand und vielen Skorpionhügeln ist zu sehen. Links befindet sich eine Treppe, die von unten kommt (Szene 113). Hinter der Sandfläche kommt man in Richtung Osten weiter zu Szene 14 „Die Kanalbrücke“.



- Von der „Zentrale“ aus: Treppe nach oben und durch die grau-grüne Tür (Nr. E). Waldweg nach Süden bis Beerenfeld folgen, von dort einen weiteren Waldweg bis zur freien Fläche gehen.
- Skorpione passieren: Möglichst die Sandfläche meiden. Dabei ist es günstig ein Amulett bei sich zu haben, um über die Felsensteine gehen zu können.
- ↪ Über die Treppe nach Szene 113 „Die Zentrale“ oder nach Osten zur Szene 14 „Die Kanalbrücke“.

## Szene 14 „Die Kanalbrücke“

⌘ Ein Kanal, der von Süden nach Norden führt und von zwei Brücken überspannt wird. Außerdem Sandflächen mit Skorpionen.



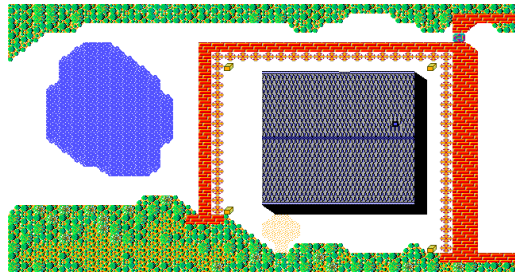
➤ Kanal überqueren: Wer die Schwimfflossen dabei hat, braucht bloß zu schwimmen. Alle anderen müssen die Schutzmauer vor der unteren Brücke wegätzen und darauf achten, daß sich nicht zu viele Skorpione auf der Brücke sammeln.

➤ Nach Süden: Links unterhalb der unteren Brücke, in der Nähe der Notiz führt ein Waldweg in die Szene 24 („Der Einstieg“).

↻ Szene 24 „Der Einstieg“, Szene 13 „Ort der lästigen Skorpione“, Szene 15 „Haus des zweiten Blicks“ oder Szene 4 (den Fluß nach Norden schwimmen!).

## Szene 15 „Haus des zweiten Blicks“

⌘ Größeres Haus, geschützt durch Mauer, Barrieren und Androiden (in „Eiern“). Links ist ein See zu sehen. Vom Haus aus führt ein Waldweg nach Süden. Außerhalb der Mauer (oberhalb vom Haus) gibt es einen Durchgang nach Osten zu Szene 16 („Das Feuer“). Außerdem ist ein Waldweg nach Norden (Szene 5) vorhanden.



➤ Hinter die Mauer zum Haus: Entweder von der Pyramidenlichtung von Süden kommend („einfacher“ Weg) oder durch Ätzen der Mauer. Dabei ist die Zeit zwischen dem vollständigen Auflösen der Mauer und dem „Schlüpfen“ des ersten Androiden zu kurz (dadurch versperren sich nämlich die Barrieren wieder). Deshalb sollte man so oft wie nötig immer wieder zwischen dieser und der Nachbarszene 14 wechseln, da dadurch wieder nur die Eier vorhanden sind.

➤ Dinge aus dem Haus holen: Beim ersten Betreten des Hauses findet man in ihm andere Dinge, als es beim zweiten Mal. Ausprobieren!

➤ Nach Osten gelangen: Dazu benötigt man über 150.000 Punkte, da ein Erfahrungsfeld den Weg versperrt.

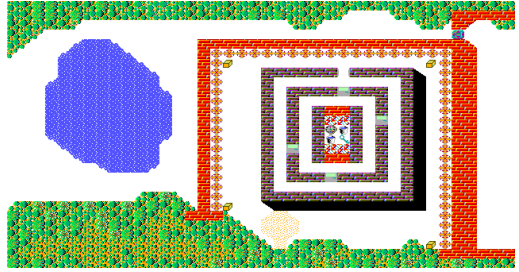
↻ Szene 14 „Die Kanalbrücke“, Szene 16 „Das Feuer“, Szene 5 (Teil der Straße) oder Szene 25 „Die Pyramidenlichtung“ (Über Waldweg unterhalb des Hauses).

## Szene 115

⌘ Dies ist das Innere des so schwer bewachten Hauses. In der Mitte liegen verschiedene, nützliche Dinge.

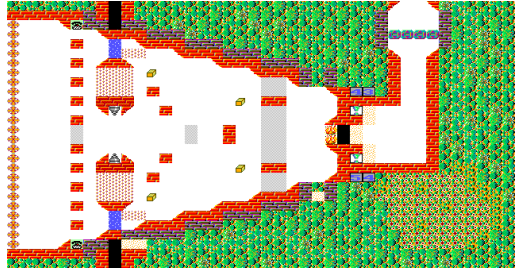
➤ Zusätzliche Gegenstände bekommen: Dazu muß man ein zweites Mal ins Haus eintreten.

↪ Szene 15 „Haus des 2. Blicks“.



## Szene 16 „Das Feuer“

⌘ Trichterförmiges ummauertes Gebilde mit Elektrostrahl. Am Ausgang des Trichters brennt ein Feuer, das nur durch Löschen überwunden werden kann. Hinter den Mauern im Wald befindet sich ein verborgener Waldweg (Verbindung zwischen Szene 26 „Das Waldlager“ und Szene 6 „Die Haltestelle“).



➤ Zum Feuer kommen und es überwinden: Unter- bzw. Oberhalb des Elektrostrahls über die Robotererzeugungsfelder laufen. Feuer mit Hilfe von gefüllten Wassereimern oder der gerufenen Feuerwehr löschen. Dahinter kommt man nur mit mind. 500000 Punkte weiter in die Szene Nr. 6!

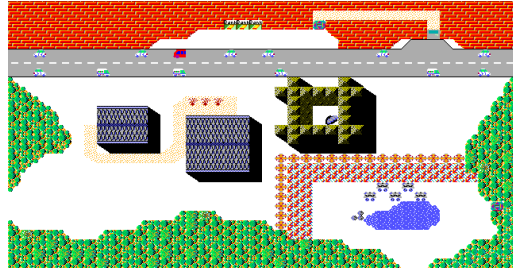
➤ Verborgenen Waldweg nutzen: In Szene 26 („Das Waldlager“) im Schatten der Mauer laufen (Siehe Beschreibung der Szene).

✱ Der verborgene Waldweg erlaubt das einfache Passieren des Feuers und der 500.000 Punkte-Barriere.

↪ Weg durch „Trichter“: Nur zu den Szenen 15 „Haus des zweiten Blicks“ und 6 „Die Haltestelle“. Sonst über Waldweg auch zu Szene 26 „Das Waldlager“.

## Szene 6 „Die Haltestelle“

⌘ In der oberen Bildhälfte ist eine befahrene Straße zu sehen, die vom linken zum rechten Bildrand führt. In der Szenenmitte sind zwei kleinere Häuser sowie eine kleine Burg mit einer Treppe. Rechts unten ist ein abgesperrter Bereich mit Robotern, in den man von Szene 16 aus gelangt. An der Straße ist eine Haltestelle für den Bus in westliche Richtung.



- Abgesperrten Bereich passieren: Die Roboter bekämpfen, danach mit Hilfe der Steinschleuder die Elektrozaune beseitigen.
  - Mit dem Bus fahren: Straße überqueren und Sandweg bis zur türkisen Tür (Nr. A) gehen. Wenn der Bus hält, einsteigen. Dies ist nur möglich, wenn man ein Busticket mit sich führt.
  - Nach Westen (1. Möglichkeit): Auf dem Mittelstreifen der Straße laufen.
  - Nach Westen (2. Möglichkeit): In der unteren Bildhälfte zwischen den beiden Waldstücken hindurch (in die „Lichtung des Waldhändlers“; siehe Szene 5).
  - \* Es gibt hier keine Möglichkeit in den Burghof zu kommen!
  - \* Wer genug gelaufen ist und das richtige Ticket bei sich trägt, kann den Bus Richtung Westen nehmen, um in Szene 4 in den Bus Richtung Sahara umzusteigen.
- ↪ Szene 5, Szene 16 „Das Feuer“ und mit Bus: Szene 683 „Am Rande der Wüste“.

## Szene 5 „Händlers Lichtung“

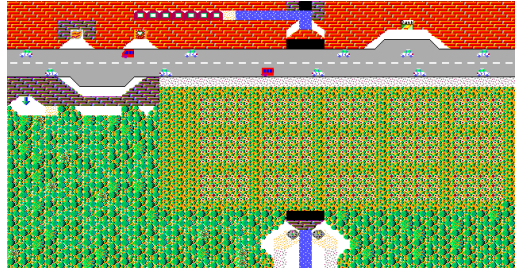
⌘ Oben ist die Fortsetzung der Straße von Szene 4 zu sehen. Unten, rechts sieht man die „Lichtung des Waldhändlers“ (Von Szene 6 aus erreichbar). Unterhalb der Straße liegt ein wohl geordnetes Beerenfeld. Oberhalb sind kleine Kammern zu sehen.



- Mit dem Waldhändler handeln: Auf Skorpione achten! Nach dem Handel kann man dem Händler folgen, wenn er in der unteren Mauer verschwindet. Man taucht mit ihm dann in der zweiten Kammer oberhalb der Straße auf.
  - \* Es gibt hier keine Möglichkeit, den Bus zu besteigen oder zu verlassen!
  - \* Es gibt in dieser Szene eine Verbindung über den kleinen Waldsee zu Szene 15 „Haus des 2. Blicks“.
- ↪ Szene 4 („Das große Beerenfeld“), Szene 6 „Die Haltestelle“ und Szene 15 „Haus des zweiten Blicks“ (Über Waldweg).

## Szene 4 „Das große Beerenfeld“

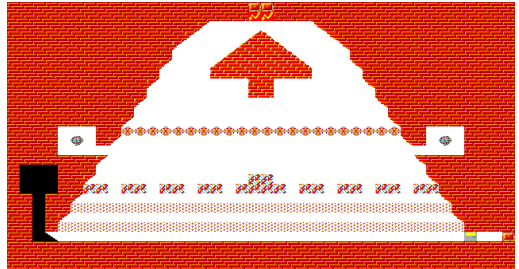
⌘ Dies ist der dritte Teil der Straße, die hier zwei Busstationen besitzt. Verschiedene Kammern oben, entlang der Straße sind zu sehen. Von Süden aus (Szene 14 „Die Kanalbrücke“) kommt ein Kanal, der unterirdisch weiter geht. Vom Ende des Kanals führt ein Waldweg bis fast an die Straße, verzweigt dort in zwei Teile, die beide am Waldrand enden, von einer Mauer voneinander getrennt. Der linke führt an einen geheimen Teleport (Pfeil).



- Den geheimen Teleport benutzen: Über den Waldweg bis zum linken „Waldausgang“ laufen, dann in Pfeilrichtung auf Waldstück treten. Teleportierung nach Szene 204 „Die heiße Halle“.
  - Mit dem Bus fahren: Von Osten mit dem Bus kommend an der Haltestelle aussteigen, über den Mittelstreifen zur anderen Haltestelle gehen, dort wieder in den Bus einsteigen und zurück nach Osten fahren.
- ↪ Szene 5 („Händlers Lichtung“) und Szene 14 „Die Kanalbrücke“.

## Szene 132 „Ende der ersten Welt“

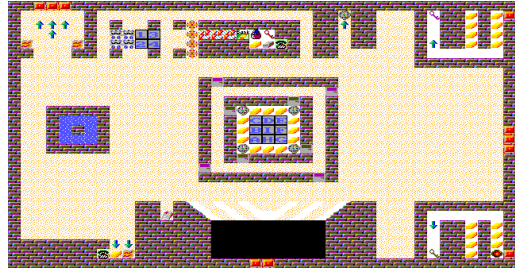
⌘ Dreiecksförmiges Gewölbe nach oben hin spitz zulaufend. Es hat oben einen Ausgang zur sog. „zweiten Welt“, der durch zwei „Blitzfelder“ versperrt wird. Auf dem Weg von unten her kommend Barrieren aus Roboter-Erzeugungsfeldern, Elektrozäunen und Wegsperrern. Ein Durchgang zu Szene 133 „Labyrinth des Wurms“ ist rechts unten zu sehen.



- Oberen Ausgang benutzen: Vorsicht! Zuerst aktuellen Spielstand sichern. Die Blitzfelder fragen bei Betreten zuerst, ob man die genaue Anzahl der bereits gesehenen Szenen nennen kann, nur dann wird der Weg frei.
- ↪ Szene 133 „Labyrinth des Wurms“ oder Szene 122 „Eingang der Neuner“.

## Szene 122 „Eingang der Neuner“

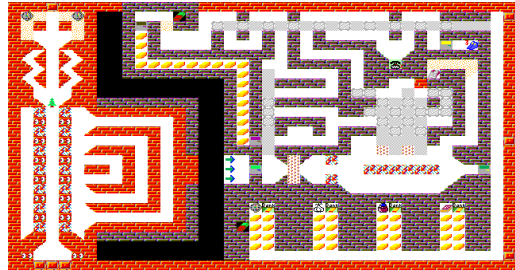
⌘ Gewölbe mit verschiedenen Kammern, wovon die Mittlere neun Buchstaben darstellt, die die Reihenfolge angeben soll, in der man die „zweite Welt“ am Besten durchlaufen sollte. Für diese Szene steht das 'A'. Im oberen Teil des Gewölbes ist eine Kammer mit dem braunen Schlüssel Nr. 5. Rechts oben und unten sieht man Kammern, die nur von Szene 123 („Platz der Kreaturen“) zu erreichen sind. Es gibt einen Ausgang nach Norden zu Szene 112 (vier Pfeile!).



- Hauptziel: Alle Mitteilungen lesen, braunen Schlüssel Nr. 5 mitnehmen und zuerst nach Norden gehen.
- Brauner Schlüssel Nr. 5: Entweder ein Leben opfern oder erweckte Roboter in die Elektrozäune locken.
- ↵ Szene 112 „Raum der Schiebepuzzle“, eher nicht nach Szene 123 („Platz der Kreaturen“).

## Szene 112 „Raum der Schiebepuzzle“

⌘ Ein zweigeteilter Raum. Links ist ein Gang nach oben mit vielen Wachen in den Wänden. Rechts sind verschiedene Gänge und Kammern mit unterschiedlichen Gegenständen. Man sieht ein „Schiebepuzzle“ bestehend aus normalen und magischen Isolatoren, die im angetroffenen Zustand die Gänge versperren. Hinter einer gelben Tür Nr. 1 verbergen sich die magischen Springstiefel.



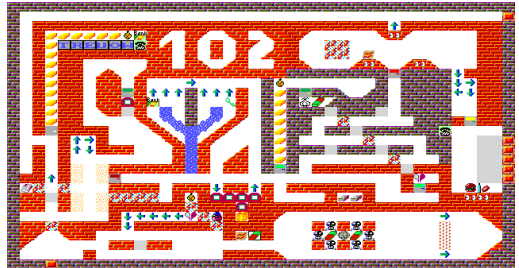
- Hauptziel: Die magischen Springstiefel erreichen. Dazu sind einige Vorbereitungen notwendig.
- Durch den Gang zur nördlichen Szene: Möglichst schnell laufen, damit man nicht von den Wachen erwischt wird. Dies ist das einzige, was man sinnvoller Weise in dieser Szene zum allerersten Mal tun sollte. Erst später sollte man hier wieder herein schauen.
- Die Isolatoren verschieben (Vorbereitung zum Holen der magischen Stiefel): Zur hellgrünen Tür Nr. 8 gehen (vorher zweimal ätzen). Den Schlüssel dazu gibts in Szene 102 „Ort der Verwirrung“. Er sollte zuerst geholt werden. Hinter der Tür Nr. 8 nun nach links oben durch den Gang zum Zettel gehen, dort Mauer ätzen (über Eck!). Nun von unten die Isolatoren so verschieben, daß die magischen Isolatoren einen begehbaren Weg bilden (wie ein liegendes 'U'). Jetzt sollte man durch die grüne Tür Nr. 2 zum oberen Bildrand gehen und dort die lange Isolatoren-Reihe eine

Position nach links verschieben. Danach geht man am besten dorthin zurück, wo man herkam.

- Magische Springstiefel holen: Vorbereitung wie zuvor erklärt. Damit es funktioniert, muß in Szene 103 rechts unten das Päckchen mit dem Skateboard bereits eingesammelt worden sein (siehe Szene 102).
- ↪ Szene 122 „Eingang der Neuner“, Szene 102 „Ort der Verwirrung“.

## Szene 102 „Ort der Verwirrung“

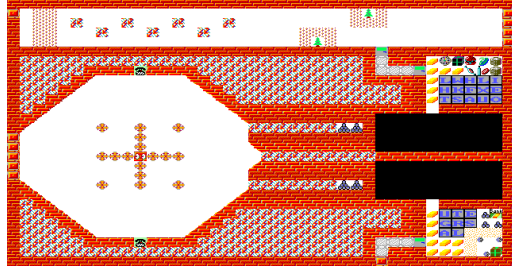
- ⌘ Kompliziertes System aus Gängen, Mauern und Hindernissen. Verschiedene Kleinigkeiten und wichtige Dinge (insbesondere Schlüssel Nr. 8, hellgrün) liegen hier. Es gibt zwei Durchgänge zu Szene 103 „Das Geheimlager“: Einen kleinen, ganz oben und einen größeren in der Mitte (beide rechts, Richtung Osten).



- Zum hellgrünen Schlüssel Nr. 8: Dieser Schlüssel ist sehr wichtig für die vorherige Szene 112 (siehe Beschreibung dazu). Man muß zum Y-förmigen Flußgebilde gelangen und dort schwimmen.
- Den mittleren Durchgang zu Szene 103 (um u. a. das Skateboard zu erreichen): Dieser ist mit Isolatoren blockiert, die man geschickt zur Seite schieben muß. Wenn alles richtig gemacht wurde, kann man den mittleren Durchgang benutzen und in der Szene 103 u. a. das Skateboard holen. Es befindet sich im Päckchen ganz rechts unten. Ist alles erledigt, sollte man nach Szene 102 zurückkehren und den hellgrünen Schlüssel Nr. 8 wieder aufnehmen.
- ↪ Szene 112 „Eingang der Neuner“ und Szene 103 „Das Geheimlager“.

## Szene 103 „Das Geheimlager“

⌘ Im oberen Bildteil ist ein breiter Gang (West-Ost-Verbindung). Im unteren Bildteil ist eine größere, sechseckige Kammer mit einem Wächter, dahinter ein möglicher Weg über eine Reihe von Elektro-Zäunen zum Lager (u.a. mit dem Skateboard im Päckchen).



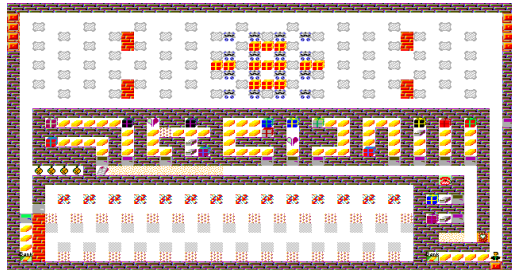
➤ Zum Geheimlager: Wächter passieren und warten, bis sich die lange Wand hinter den Elektrozäunen aufgelöst hat. Dann die Elektrozaune verschieben, so daß die Lagerräume erreichbar sind.

\* Die Durchgänge zurück zu Szene 102 „Ort der Verwirrung“ bleiben verschlossen, sollte man den hellgrünen Schlüssel Nr. 8 und etwas essbares mit sich führen!

↶ Szene 102 „Ort der Verwirrung“, Szene 104 „Magischer Ort der Schuhträger“ und 113 „Die Zentrale“.

## Szene 104 „Magischer Ort der Schuhträger“

⌘ Im oberen Teil sind viele magische Isolatoren und Roboter verteilt. Unten ist ein abgetrennter Bereich mit einem Mittelgang, der zu einer Reihe von kleineren Kammern führt, die alle mit der kaminroten Tür Nr. D oder der graugrünen Tür Nr. E versehen sind. In den Kammern befinden sich viele verschiedene Päckchen,



deren Inhalt nicht von außen ersichtlich ist. Unterhalb dieses Bereichs befindet sich ein Raum mit Isolatorsteinen. Zum Mittelgang gibt es scheinbar nur einen Zugang über eine Toilette. Die Szene hat außerdem noch zwei Durchgänge in die Szene nach Osten (Szene 105) und einen nach Süden (Szene 114).

➤ Zu den Kammern mit den Päckchen: Wer mindestens zwei Geldmünzen hat, kann natürlich in den Mittelgang kommen. Er benötigt aber die beiden Schlüssel, um in die Kammern zu kommen. Wer sie nicht hat, dafür aber die magischen Springstiefel, dem steht ein anderen Weg offen. Dazu müssen im Raum unterhalb des Mittelgangs die Isolatoren so zusammengeschoben werden, daß sie eine geschlossene Reihe ergeben. Nun außerhalb des Raums die Mauer vor der Isolatorenreihe anätzen und sich darauf bewegen. Dadurch wird man über die Isolatoren mit Hilfe der Stiefel bis zum Anfang des Mittelgangs transportiert und hat für eine Weile den magischen Zustand, daß man alle Türen passieren kann (dadurch zu sehen, daß sich die Farbe des Helden verändert). Der Vorgang läßt sich wiederholen, wenn man sich mit Hilfe der roten Päckchen, die in der oberen Bildhälfte herumliegen, neue Mauern baut.

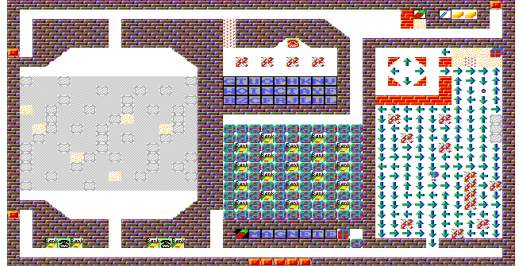


✳ Hier gibt es u.a. ein Päckchen mit den Schwimmflossen. Es liegt ganz links oben (zweite Kammer von links).

↪ Szene 103 „Das Geheimlager“, Szene 105 (Über zwei Durchgänge) und Szene 114 „Halle der drei Wege“.

## Szene 114 „Halle der drei Wege“

⌘ Ein Raum, grob aufgeteilt in fünf Kammern, wovon drei einen Durchgang nach Süden haben. Am oberen Rand sind zwei Teleportfelder: Ein Magnet-Teleport und ein Stift-Teleport. Letzterer scheint unerreichbar zu sein. Unten ist eine kleine Kammer mit den Buchstaben „MAGNETE“, dort befindet sich auch ein Päckchen, welches einen Stift als Inhalt hat.



➤ In die Kammer mit dem Pfeillabyrinth: Ein wahrlich komplizierter Weg!

- 1.) Bis auf einen alle Magnete ablegen, danach Magnet-Teleport am oberen Bildrand benutzen.
- 2.) Nun in der kleinen Kammer („MAGNETE“ !) das Päckchen und die Buchstaben nehmen, dann den letzten Magneten ebenfalls ablegen und abermals Teleport benutzen.
- 3.) Päckchen auspacken, Stift aufnehmen. Nun ist die obere Minikammer mit einer roten Tür Nr. 6 versehen, dort eintreten und nun den Stift-Teleport benutzen.
- 4.) Nun befindet man sich im Raum mit dem Pfeillabyrinth. Dort kann man das Päckchen mit einer kleinen Überraschung an sich nehmen.

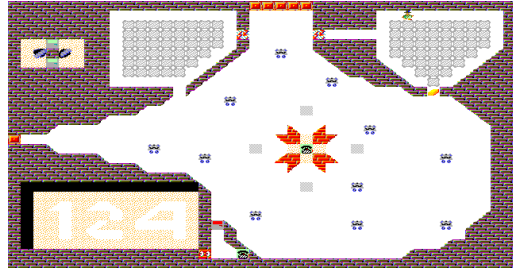
➤ Von Norden nach Süden gelangen: Dafür gibt es drei Möglichkeiten:

- 1.) Wie zuvor beschrieben durch die Kammer mit dem Pfeillabyrinth
- 2.) Linke Kammer mit Isolatoren benutzen (durch richtiges Verschieben)
- 3.) Durch die mittlere Kammer mit den Erfahrungsfeldern (nur bei ausreichender Punktzahl begehbar).

↪ Szene 104 „Magischer Ort der Schuhträger“ und Szene 124 „Der Schacht“.

## Szene 124 „Der Schacht“

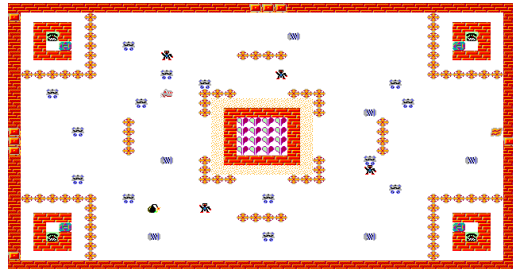
⌘ Eigenartig geformter Raum mit Telefon in der Mitte. Links und rechts vom oberen Eingang aus erreichbar befinden sich zwei Kammern, die mit magischen Isolatoren gefüllt sind. Ganz links sind zwei Treppen zu sehen (rauf und runter), die eine Art Schacht darstellen. Bei Betreten dieser Szene sieht man sich mit vielen Robotern und Monstern konfrontiert.



- Roboter besiegen: Eine schwierige Sache! Evtl. magische Isolatoren zur Hilfe nehmen. Wenn man das Skateboard dabei hat, kann man sich einfach auf die Isolatoren stellen, bis sich die Anzahl der Roboter merklich verringert hat. Dann das Skateboard ablegen und Isolatoren zum Einmauern der restlichen Roboter benutzen.
- Telefon abnehmen: Das Telefon klingelt irgendwann einige Male. Wenn man die Möglichkeit hat, sollte man es abnehmen, um die Mitteilung zu hören.
- \* Von hier aus gibt es offiziell keine Möglichkeit in den Schacht zu kommen. Dies geht über Szene 24 „Der Einstieg“.
- ↪ Szene 114 „Halle der drei Wege“ und Szene 123 „Platz der Kreaturen“.

## Szene 123 „Platz der Kreaturen“

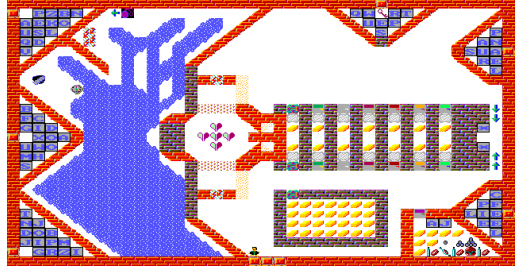
⌘ Ein symmetrisch aufgeteilter Raum mit Boden-Barrieren. Sehr viele Roboter und Monster trachten nach dem Leben des Helden, sobald er eintritt. Es ist fast unmöglich, sie alle zu beseitigen.



- „Kreaturen“ beseitigen: Neben herkömmlichen Methoden gibt es auch die Möglichkeit, die Ghostbusters zu rufen (Tel. 9991). Dies sollte allerdings von einem anderen Raum aus geschehen.
- ↪ Szene 122 „Eingang der Neuner“, Szene 113 „Die Zentrale“ (Der normale Weg) und Szene 124 „Der Schacht“.

## Szene 113 „Die Zentrale“

⌘ Links ist ein seeartiges Gebilde zu sehen mit Altarmen, die oben auslaufen. Dort ist auch eine Treppe, die nach oben führt (Szene 13 „Ort der lästigen Skorpione“). Auf der rechten Seite ist ein Mauerblock mit parallel verlaufenden Gängen, die mit unterschiedlichen Türen versehen sind. Am rechten Ende dieses „Blocks“ sind zwei Sterne (“\*”) zu sehen. Außerdem sind ringsherum am Rand des Raums noch kleinere mit Buchstaben gefüllte Kammern, die von den umliegenden Szene aus erreichbar sind. Zwischen den beiden Hälften scheint es keine Verbindung zu geben.

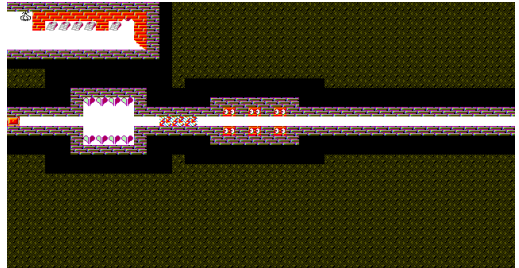


➤ Von rechts nach links zur Treppe: Dies ist hier nur durch die Benutzung der magischen Springstiefel möglich. Als „Absprungstelle“ kann das Mauerstück zwischen den beiden Sternen verwendet werden, wenn zuvor ein „Sprungweg“ vorbereitet wurde.

↪ Szene 123 „Platz der Kreaturen“, Szene 13 (Über die Treppe) und Szene 112 „Raum der Schiebepuzzle“ (Über den Amulett-Teleport am oberen Ende des Sees).

## Szene 105 „Gang zur Grabstätte“

⌘ Ein horizontal verlaufender Gang von Westen nach Osten (Die Verbindung zwischen 104 und 106). Wird vom mittleren Durchgang der Szene 104 aus erreicht. Ansonsten gibt es links oben eine Kammer mit allerlei Notizzetteln, die man über den oberen Durchgang erreichen kann. Verteilt auf zwei dieser Zettel verteilt findet sich übrigens das Computer-Passwort. Es lautet „LISA“.

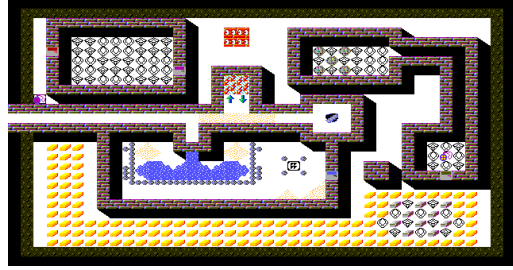


➤ Durch den Gang (von Westen nach Osten): Dazu müssen die Wachen im Gang passiert werden, ohne Schaden zu nehmen. Evtl. Doppelgänger zur Hilfe nehmen.

↪ Szene 104 „Magischer Ort der Schuhträger“ und Szene 106 „Grabstätte des Burgherren“.

## Szene 106 „Grabstätte des Burgherren“

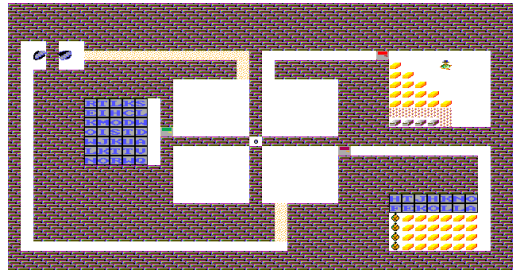
⌘ Gewölbe mit verschiedenen Kammern, teilweise mit vielen Edelsteinen gefüllt. Von links kommt ein Gang von Szene 105, der geradewegs zu einer Treppe führt (die nach oben geht, zu Szene 6 „Die Haltestelle“). Unterhalb des Gangs ist eine abgeschlossene Kammer mit einem Tümpel, einem Orakel und einer hellblauen Tür (Nr. C), die zu den Schatzkammern führt. Die Kammer scheint vom Gang aus nicht erreichbar zu sein. In einer Ecke der oberen Schatzkammer befindet sich ein Teleport.



- Vom Gang zum Orakel gehen: Außer mit den magischen Springstiefeln gibt es noch eine andere Möglichkeit: Dazu geht man am besten über die Treppe nach oben und legt das Ausrufezeichen und das Amulett ab. Kehrt man zurück, gibt es einen Durchgang zum Tümpel und dem Orakel!
- Den hellblauen Schlüssel Nr. C organisieren: Den gibt es beim Orakel (wenn man von rechts kommt).
- Szene wieder verlassen: Über Teleport (springt zum Gang zurück).
- \* In die hier beschriebene Grabkammer kommt man noch über einen anderen, eher zufälligen Weg. Wenn man im Walddabyrinth (Szene 55) herumtappt, kann man u.U. in eine Teleportfalle geraten, die zur Grabkammer führt.
- ↪ Szene 6 „Die Haltestelle“ (über die Treppe) und Szene 105 (der Rückweg).

## Szene 224 „Rotari“

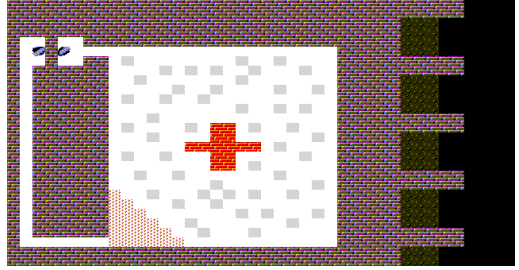
⌘ Das 2. „Untergeschoß“ vom „Einstieg“ (Szene 24) aus gesehen. Jeweils eine Treppe aufwärts und eine abwärts führen über Gänge zu zwei sich diagonal gegenüberliegenden Räumen aus einem Block von vier Räumen, die quadratisch angeordnet sind. Zwischen den beiden Räumen gibt es keine Verbindung. Außerdem sind da noch andere Kammern (mit Türen), die ebenfalls nicht erreichbar scheinen.



- Die anderen Kammern bzw. die andere Treppe erreichen: Dazu werden die richtigen Buchstaben benötigt, um im Raumblock entweder das Wort 'LINKS' oder 'RECHTS' legen zu können. Dadurch rotiert der ganze Block mitsamt des Helden.
- ↪ Szene 124 „Der Schacht“ (Treppauf) und Szene 324 (Treppab).

## Szene 324 „Zugang zur Unterwelt“

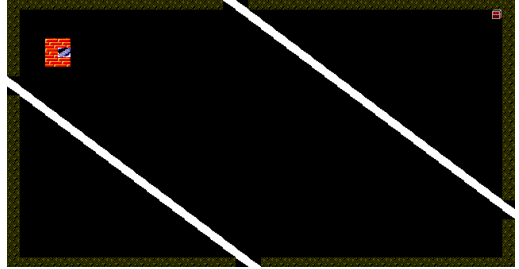
⌘ Hier ist der Treppenauf- und Abgang getrennt durch einen Raum mit einem Mauerkreuz, Isolatoren und Roboter-Erzeugungsfeldern. Auf der rechten Seite ist ein schwarzer Schattenbereich (unerreichbar).



↪ Szenen 224 „Rotari“ und Szene 424 „In der Unterwelt“.

## Szene 424 „In der Unterwelt“

⌘ Ein fast vollkommen schwarzer Raum mit zwei „Lichstrahlen“. Rechts oben liegt eine Schachtel mit Streichhölzern.



✱ Einzige Stelle im Spiel, an der Streichhölzer zu finden sind. Diese sind nur mit einem Joker vermehrbar!

↪ Szene 324 (über die Treppe).

## Szene 204 „Die heiße Halle“

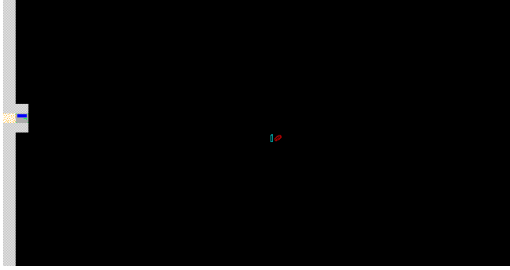
⌘ Hierher kommt man über den versteckten Teleport der Szene 4. Es ist ein großer Raum mit vielen Elektrozaun-Elementen. Am unteren Bildrand ist ein langer Flur (mit der hellgrünen Tür Nr. 8 versehen), der zum einen zum Telefon (links) und zum anderen zu einer Notiz (rechts) führt. Auf der rechten Seite befindet sich ein dreieckiger Raum mit blauer Tür (Nr. 11). Darin liegen Isolatoren und Elektrozäune und an der rechten Wand ist ein Computer-Interface. Die Szene hat scheinbar keinen Ausgang!



➤ Hier weiterkommen: Dies geht in Richtung der blauen Tür. Isolatoren und Elektrozäune sind jedoch normalerweise nicht überwindbar. Deshalb sollte mit den Streichhölzern ein Feuer vor der blauen Tür gelegt werden, gewartet werden, bis die Tür, die Isolatoren und Elektrozäune sowie das Interface verbrannt sind, und dann das Feuer mit Hilfe voller Wassereimer oder durch einen Anruf bei der Feuerwehr gelöscht werden. Verbranntes Interface stellt nun Durchgang zur nächsten Szene (205, „Der Geist des Weines“) dar.

## Szene 205 „Der Geist des Weines“

⌘ Ein total schwarzer Raum. In der Mitte befindet sich ein Teleport, der betreten werden kann, wenn man keinerlei Nahrungsmittel mehr bei sich trägt (Brot und Wein, Hamburger oder Bonbon). Szene hat sonst keinen Ausgang.



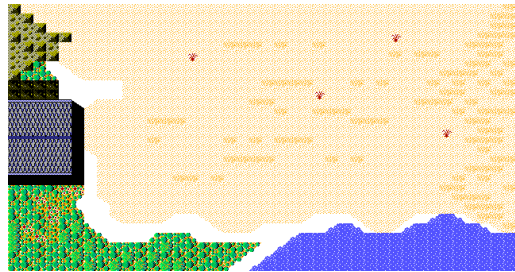
➤ Teleport benutzen: Dazu müssen zuvor alle Lebensmittel verbraucht worden sein. Je nach Besitz von Gold und Tickets führt der Teleport zu unterschiedlichen Zielen: Mit

mindestens 90 Goldstücken und einem beliebigen Reiseticket gehts zur Szene 165 („Süd-West-Halle“), mit dem Gold, aber ohne Tickets gehts zu Szene 4 und mit weniger als 90 Goldstücken landet man in der Startszene 43.

↪ Wie zuvor beschrieben.

## Szene 683 „Am Rande der Wüste“

⌘ Anfang der Wüste. Hierher kommt man durch die Busreise (Saharatour). Links ist ein unbefretbares Haus zu sehen, ansonsten noch etwas Vegetation und der Rand eines Sees.



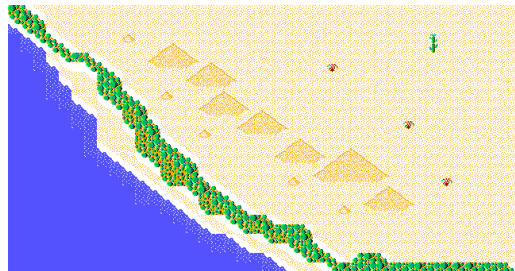
\* Hier gibt es absolut nichts zu tun! Wer hier schon das Schiff erwartet hat, muß sich enttäuschen lassen: Das kommt am oberen Rand der Wüste; wir sind hier am unteren!

↪ Nach Norden in die „freie“ Wüste.

## Szene 671 „Wüste und Meer“

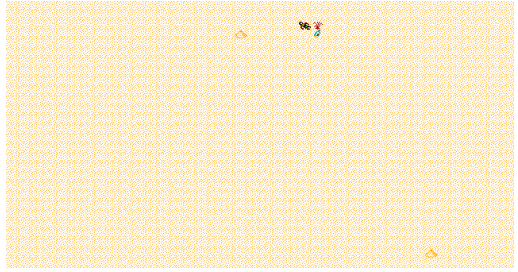
⌘ Westlicher Wüstenrand mit Dünenkette und Küste am Meer.

↪ Nach Norden oder Osten.



## Szene 653 „Der verdurstete Vorgänger“

⌘ Die drittnördlichste Szene vom „Rande der Wüste“ (Szene 683). Hier liegt am oberen Bildrand ein toter Vorgänger.



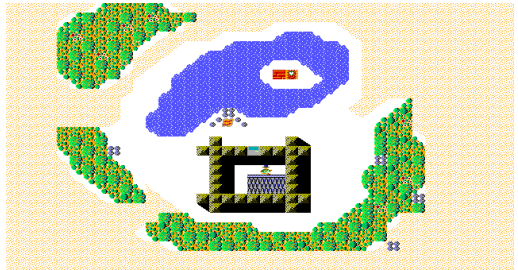
➤ Leiche untersuchen: Den Vorgänger von oben her betreten. Dadurch bekommt man ein Schiffsticket und ein Buschmesser.

✱ Das Buschmesser ist nur hier erhältlich. Damit lassen sich Kakteen aufschneiden.

↪ Alle Richtungen!

## Szene 632 „Die Oase“

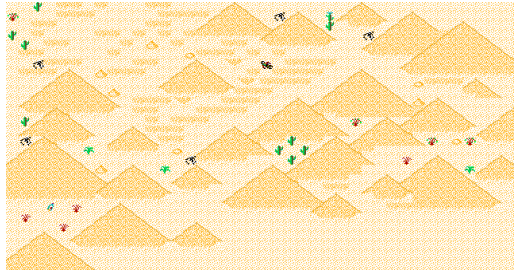
⌘ Eine Oase in der Wüste mit Toilette, ein paar Beeren im Gestrüpp und einer kleinen, von einem Händler bewachten Festung.



➤ Zu Kräften kommen: Zuerst Toilette aufsuchen, wegen evtl. zu viel genossener Wüstensträucher (Verdauungsprobleme!). Danach können Beeren gegessen oder der Händler aufgesucht werden.

## Szene 621 „Im Dünenwald“

⌘ Gebiet mit vielen Dünen und Skorpionen. Es muß so durchquert werden, daß keiner der Skorpione zubeißen kann. Dabei ist nur ein Weg durch die Dünen möglich.

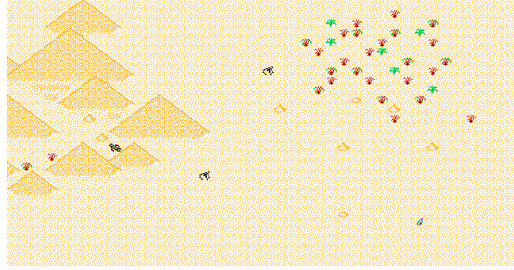


➤ Durch das Gebiet nach Norden: Hier ist viel Vorsicht geboten. Immer auf die Skorpione achten, lieber manchmal wieder ein Stück zurück gehen, um einer Blockade des Wegs zu entgehen.

✱ Ein Teil des Wegs durch die Dünen geht auch über die Szene 622 („Vor dem Dünenwald“).

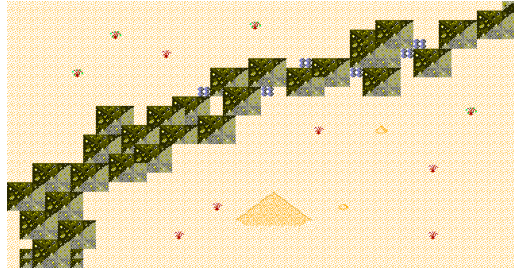
### Szene 622 „Vor dem Dünenwald“

- ⌘ Links ist noch ein Teil des „Dünenwaldes“ (Szene 621) zu sehen. Ansonsten gibt es noch einige Wüstensträucher, die teilweise noch Blätter haben.



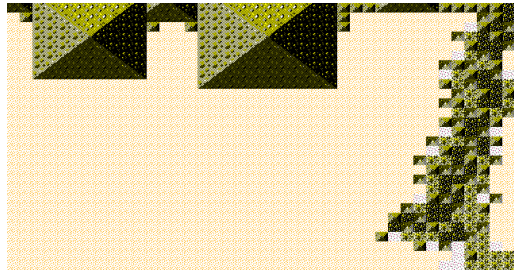
### Szene 612 „Westliche Gebirgssperre“

- ⌘ Gebirgszug, zieht sich diagonal durch die Szene und verhindert ein Durchkommen von Nord-Westen nach Süd-Osten.
- \* Keine weiteren Besonderheiten.



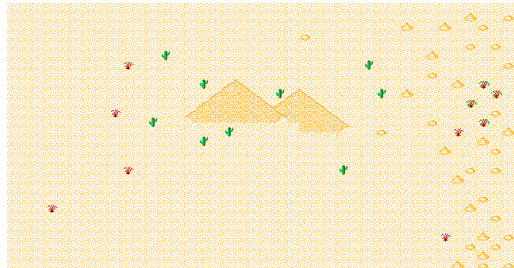
### Szene 613 „Östliche Gebirgssperre“

- ⌘ Weiterer „Gebirgszug“. Keine Wege nach Norden oder Osten.
- \* Keine weiteren Besonderheiten.
- ↵ Szene 612 und nach Süden.



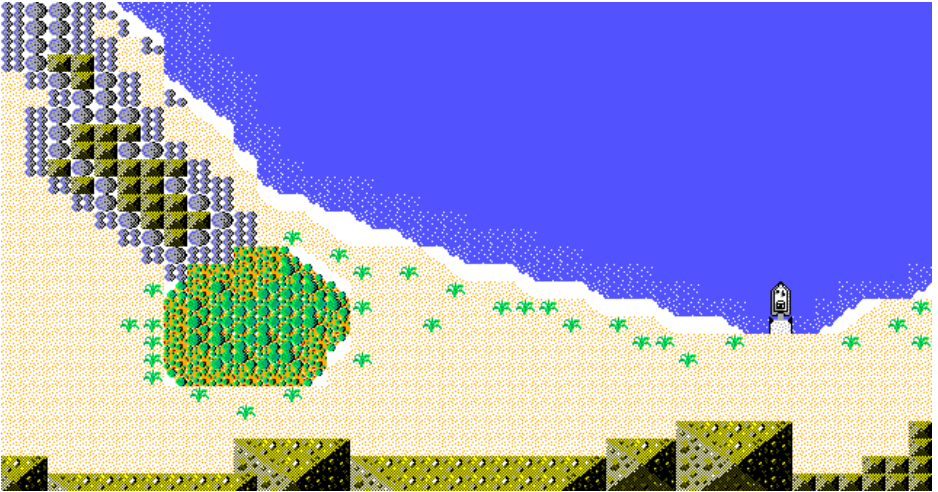
### Szene 602 „Ort des Abschieds“

- ⌘ In der Mitte sind noch zwei größere Dünen zu sehen. Am rechten Bildrand sind eine Menge Skorpionhügel, die es riskoreich machen nach Osten zu gehen.
- Nach Osten: Vorsicht mit den Skorpionen!
- ↵ Szenen 603 (Richtung Osten: Abfahrt mit dem Schiff), ansonsten noch nach Westen und Süden.





## Szene 603 „Oberer Rand der Wüste“.



- ⌘ Der Obere Wüstenrand und zugleich die letzte Szene im ROBOT-II - Abenteuer. Rechts unten ist die Anlegestelle des Schiffs, welches den Helden zu einer fernen Insel bringen soll.
- Mit dem Schiff fahren: Über den Steg auf das Schiff gehen. Es fährt ab, wenn man das richtige Ticket bei sich trägt.
- ↪ Szene 602 (Osten) und gen Insel (Spielende!).

## 5 Kommentare

Im Rahmen der Registrierung von ROBOT gab es und gibt es auch noch immer sehr originelle, lustige und auch kritische Briefe. Wir dachten uns, einige der schönsten an dieser Stelle zu veröffentlichen. Dies geschieht natürlich nicht ohne Rücksprache mit den Betroffenen. Das Echo war recht groß. Fast alle Angeschriebenen waren damit einverstanden, ja sogar stolz darauf, hier zu Worte zu kommen. Die hier vorgestellten Zitate stellen eine Auswahl aus unzähligen Briefen dar und sollen keine Wertung sein. Nun aber genug der Worte und viel Spaß mit den Zitaten.

Wir sind eine Schule in Hameln, die mit 8 Computer-Einheiten ausgestattet ist. Wir spielen begeistert das Robot-Spiel, haben aber gewisse Probleme. Da die Schüler Schwierigkeiten haben, im Spiel neue Erkenntnisse zu erlangen und umzusetzen, bedarf es zusätzlicher Informationen, um mit Spaß weiterspielen zu können.

*E.Krensel, Bad Münden*

... Vielleicht haben Sie auch Interesse daran, wenn wir Ihr Spiel bei der Grundinstallation der Rechner für die Banken und Versicherungsgruppen ganz einfach „vergessen“. Wie ich Ihrer Spielanleitung entnehme, könnte es vielleicht möglich sein, daß Sie selbst auch im Bankenbereich tätig sind (Nein, nein, nein !!! Anm. d. Red.), und Sie wissen dann auch, daß öfter mal ein Spielchen zwischendurch bei den Computerprofis in den Banken erlaubt ist. Ich weiß das aus Erfahrung ...

*U.Kersten, Grafenau*

Liebe Mitmenschen,  
die Pein, schon wieder an einer Abfrage der Schlüsselzahl gescheitert zu sein, läßt sich in Worten kaum ausdrücken. Wie könnt Ihr es verantworten, daß zahlreiche Robotianer frühzeitig ins Bett kommen, weil es plötzlich nicht mehr weiter geht? Zu viel Schlaf macht schön und das ist gefährlich! Also hier ist die Schlüsselzahl: PL-01609523-E (das E steht sicherlich für Eile!) und der Obulus. *B.Melchert, Köln*

Hallo großer Meister,  
nachdem Du mich süchtig gemacht hast und alle Tricks, manche klappen tatsächlich, nichts mehr nützen, brauche ich Deine Hilfe. Ich sitze beim Zaubersstab und komme nicht mehr zum Händler durch. Der blöde Durchgang ist verrammelt ... Daher nunmehr zähneknirschend bzw. -fletschend anbei die vier Heiermänner. *F.Schnell, Hamburg*

Da ich von Dir, Andreas, schon lange die Nummer für Robot II habe, und wegen dieses Spiels und der Fußball-WM noch keine Zeit hatte Eure Registriergebühr zu bezahlen (Zum Glück gibt's Ausreden), sende ich

Euch kurzum das Geld um 1. mein Gewissen zu beruhigen und 2. Euch um die Zusendung von Originaldisketten zu bitten. *M.Stüdele, Konstanz*

Betrifft: Euer „Zum-aus-der-Haut-fahren-Programm“ Robot

... zähneknirschend schicke ich Euch die geforderten 20 DM, um endlich bei diesem ROBOT-Wahnsinn weiterspielen zu können!

Trotz meiner fast alltäglichen Verärgerung über Euren eingebauten „Stolperstein“ - mit dem verhaßten Text „What's your number ?“ - möchte ich Euch zu dieser Spiel-Erfindung herzlich gratulieren! Selten habe ich ein Spiel so oft aufgerufen wie Eures!

*E.Sattler, München*

Noch zwei Wochen bis zu den Sommersemesterferien, also höchste Zeit, ein registrierter Robot-II-Spieler zu werden ... Kritik haben wir nicht, im Gegenteil, es ist einfach toll, daß Ihr für Robot II immer noch neue Ideen habt. Eine gelungene Fortsetzung!!! Macht weiter so, dann sind wir bald reif für den Club der anonymen Robot-Spieler. *T.Keppler, Wuppertal*

Sehr geehrte Nervenzerstörer,  
mir reicht es endgültig! Über ein Public-Domain Abonnement ... ist mir nun Euer „Robot“ in den Computer gekrabbelt. Leider machen die kleinen Chaoten mir auch reichlich Schwierigkeiten, insbesondere aber wohl eher der eigentliche Programmierer. Mich trifft jedesmal fast der Schlag, wenn von mir irgendeine Nummer abverlangt wird, ich aber die richtige nicht finde. Und dies natürlich meist bei gutem Spielverlauf. *M.Ewerhardy, Losheim*

... Ich wünsche Ihnen weiterhin viel Erfolg und mir wünsche ich, mal wieder über etwas Neues von Ihnen zu erfahren. Derzeit ärgere ich mich nämlich gerade über ein kommerzielles sogenanntes „Action-Adventure“ für den stolzen Preis von 99,-DM, an dem nur der Griff zum Wegschmeißen fehlt...

*P.Kleibaumhüter, Bochum*

Endlich gibt es auch bei uns offenbar ausgeschlafene Leute, die so etwas auf die Beine bringen (Nicht immer nur „Lary“ aus Amerika). Dafür lasse ich jeden Flugsimulator o.ä. liegen, und soviel Unterhaltung zu einem so günstigen Preis habe ich noch lange nicht gehabt.  
**G. Resenki, Hagen**

Ich preise Robot an, wo ich kann. Aber es gibt doch immer wieder Menschen, die nicht von den im Infoheft beschriebenen Empfindungen befallen werden. Mir ist das völlig unverständlich.  
**T. Frins, Hungen**

Sitze zusammen mit meinem Psychiater in der geschlossenen Abteilung, weil der Schlüssel nicht passt. Mit claustrophobischen Grüßen ...

P.S.: Hat der große Schulzasar auch ein Neurosespiel erfunden? (z.B. die meisten Punkte für das beste Trauma)  
**C. Ziegler, Stuttgart**

Ihre Art, die Benutzer zur Zahlung der Sharegebühr zu bewegen, halte ich für hervorragend. Bis zur ersten Aufforderung vergeht schon viel Zeit, in der man das Spiel sehr gut testen kann ... Mit dem Spiel selbst bin ich hoch zufrieden, kein anderes fesselte mich bisher solange an den Computer und hielt mich von wichtigen Aufgaben ab...  
**A. Wilhelm, Landau**

Liebe Software-Drogen-Designer, der Entzug ist eingetreten und ich bitte um schnelle Übermittlung meiner Passierzahl. Herzlichen Glückwunsch zum Spiel! Im Gegensatz zu teuren Kommerzprodukten ist es euch gelungen, ein Spiel zu entwickeln, das den „wochenlangen Spielspaß“ garantiert, den die anderen nur versprechen.  
**Dr. K. Jarchow, Bremen**

Sehr geehrter Herr Schulzasar!  
Bitte schicken Sie mir ganz schnell eine Vollversion von „Robot“, bevor mein Psychiater mir eine „verschlossene-Türen-Phobie“ bescheinigt und sich von dem Honorar noch einen Ferrari kauft.  
Statt Platinbarren lege ich einen 20-Markschein bei.  
**C. Ziegler, Stuttgart**

Jetzt hast Du es doch geschafft, daß ich Dir den Schlüssel und 20 DM schicke. Ich habe immer wieder probiert, in die nächste Ebene zu kommen, doch jetzt gibt es kein Weiterkommen mehr, und ich will unbedingt sehen, welche Hindernisse und Bosheiten noch auf mich warten. Jetzt, nachdem ich schon viele Stunden versucht habe weiterzukommen, kann ich doch nicht einfach aufhören.  
**K. Schidlowsky, Werl**

Euer Spiel „Robot II“ gefällt mir so gut, daß ich unbedingt die „lästige“ Einblendung der Registrieraufforderung loswerden muß!  
**S. Lorson, Überherrn**

Ein Bravo für die Idee, statt eines Ballerprogramms eins für David zu schreiben. Allerdings bin ich kein Offizier und habe deshalb Skrupel, die Klone, die aus den Herzchen entstehen, in den geladenen Stacheldraht zu schicken. Wie wärs, wenn Sie aus den Herzchen Hunde oder Tauben entstehen ließen, die ich als Hausverwalter vornehmlich als Mistviecher wahrnehme – ich würde sie gern alle brutzeln lassen. Warum soll der kleine Held nicht auch ein chinesischer Koch sein können?  
**H. Hoberg, Berlin**

Lobend möchte ich einmal erwähnen, daß dieses Spiel nicht nur verrückt und süchtig macht, sondern vom Preis-/Leistungsverhältnis nicht zu überbieten ist.  
**V. Damman**

Dieses Spiel mach tatsächlich süchtig. Leider konnte ich meinen Chef noch nicht davon überzeugen, daß dieses Spiel die Arbeitsmoral und vor allem das Betriebsklima (schon morgens beginnen die Gespräche mit „...wie komme ich da weiter; ...wie viele Punkte hast Du?; hast Du schon gesehen...“) unwahrscheinlich hebt.  
**T. Rygol, Braunschweig**

Meine Frau empfiehlt den ROBOT-Programmierern einen Wecker zu implementieren, da sie nicht mehr gewillt ist a: meinen Wecker auszuschalten, falls ich überhaupt im Bett liege, b: den morgendlichen Kampf des Weckens (kalter Waschlappen u.s.w.) mit mir zu bewerkstelligen.  
**M. Brühl, Niedernhausen**

Liebes TOM-TEAM, die Warnung bei der Diskette war natürlich nutzlos!  
**A. Becker, Passau**

Spiele gibt es viele - Gute jedoch wenige.  
**T. Göcke, Hannover**

Dieses verdammte Spiel hat mich einige lange Nächte gekostet. Ich war so süchtig, daß ich mir eher das Rauchen als den Kampf mit Robotern, fehlenden Utensilien und überfüllten Rucksäcken abgewöhnen hätte können.  
**C. Obwexer, München**

# 6 Anhang

## 6.1 Was finde ich wo ?

Die Angabe hinter dem Händler bezieht sich auf seinen Preis. Bei geklammerten Nummern gibt es die Gegenstände in der entsprechenden Szene nur auf Umwegen (z.B. Orakel oder Päckchen)

Anzeige	142	Puzzle	156, beim Händler (je Element 8)
Amulette	34, (43) beim Orakel, 44, 106 und beim Händler (25)	Reisebüro	35
Ausrufezeichen	42, 134	Reisetickets	beim Reisebüro und beim toten Vorgänger (Szene 1053)
Banken	4, 6, 33, 34, 52, 102, 103, 104, 112, 114, 122	Säureflaschen	34, 42, 51, 52, 53, 102, (104) im Päckchen, 126, 135, 146, 224, beim Händler (10)
Barrieren	beim Händler (7)	Schalter	51, 103
Blaumann	144, beim Händler (85)	Schaufel	5
Blitz	132	Schleudern	34, 52, beim Händler (14)
Computer	135	Schwimmflossen	(104) im Päckchen
Computerinterfaces	105, 126, 204	Sichel	53 beim Händler (27)
Duplikatoren	34, 42, 104, 126	Skateboard	103
Eimer	5, 115	Spielautomaten	4, 102 beim Händler (1)
Gatter	34, 142, 144	magische Springstiefel	112
Geld	32, 35, 52, 103, (104) im Päckchen, 135 und beim Händler (3)	Stifte	114, 126
magische Isolatoren	103, (104) im Päckchen, 112, 113, 114, 124, 126, 157	Streichhölzer	424
Kabel	156, 165, 166	Tangramteile	34, 42, 51, 52, 53, 144, 242
Knoblauch	34, 53, 102, 105, 112, 126, 135, beim Händler (2)	Telefone	5, 16, 102, 103, 104, 112, 114, 122, 123, 124, 204
Kompass	122 und beim Händler (17)	Telefonkarte	beim Händler im Päckchen (30)
Kreditkarte	vom Postboten	Toiletten	4, 13, 35, 43, 104, 143, 632
Lampe	32, beim Händler (30)	Treppen	6, 13, 24, 26, 33, 34, 106, 113, 124, 126, 133, 134, 224, 242, 324, 424
Lebenselixiere	34, 42, 44, 52, 102, 112, 122, 126, 142, 242, beim Händler (32)	Uhren	4, 5, 26, 34, 35, 42, 44, 45, 51, 52, 53, 102, 103, 104, 106, 112, . . . . . 113, 115, 122, 126, 132, 142, 156, 166, und beim Händler (48)
Magnete	52, 102, beim Händler (10)	Wanderschuhe	(43) beim Orakel
Messer	beim toten Vorgänger (Szene 1053)	Wörterbücher	34, 43, 53, 112
Notschalter	165	Zauberstab	34 und beim Händler (60)
Orakel	42, 43, 106		
Pflanzen	34, 42, 103		
Pillen	34, 135		

Schlüssel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
Fundort	133	143	52	113	122	242	34	102	135	115	157	(106)	122	122	42

## 6.2 Fragen zu ROBOT II

**5** *Mir ist die Bedeutung der Lebensmittel (Beeren, Hamburger usw.) unklar. Was nützt es mir, wenn ich davon etwas esse?*

Vielleicht ist es Dir noch nicht aufgefallen, aber je länger Du herumläufst, ohne etwas zu essen, desto langsamer wirst Du! Also ab und zu etwas futtern, um im Saft zu bleiben... Wer jedoch zu viel isst, sollte sich nicht wundern, wenn's irgendwann trotzdem immer langsamer wird: Hier kommt nämlich die Verdauung in's Spiel...

**6** *Gibt es einen Gegenstand, der in Kombination mit dem Kompaß eine Wirkung hat?*

Nicht direkt ein Gegenstand... Ein Kompaß dient bekanntlich der Orientierung. Er hilft Dir bestimmte Wege zu sehen, die Du sonst nur schwer erkennen kannst.

**7** *Kann man die WC-Türen passieren?*

Man kann, muß aber etwas für die Toilettenbenutzung zahlen! (Siehe dazu auch nächste Frage!).

**8** *Welche Dienstleistungen werden nicht mit GOLD bezahlt?*

Der WC-Besuch, das Telefonieren, das Bestechen des Diebes. Zahlungsmittel sind in ROBOT-II: Gold, Platinbarren, Münzgeld, Kreditkarte (nur in einem Fall) und Telefonkarte.

**10** *Welches Mittelchen muß ich in Szene 26 („DAS WALDLAGER“) nehmen? Eine Nachricht sagt mir, daß ich dann unerkannt und im Schatten neue Dinge sehen würde.*

Gemeint ist das richtige Ätzen eines Wandstücks, damit man nach Norden in Szene 16 kommen kann.

**11** *Nochmal Szene 26: Wie schaffe ich es von hier aus in die Mitte des Raums mit den drei Würmern zu kommen? Wenn ich die Treppen benutze, kann ich zwar einiges zurechtschieben, doch das hilft mir auch nicht weiter.*

Jedes Mal, wenn Du in Szene 16 auftauchst, kommen aus verschiedenen Richtungen Diebe auf Dich zu. Unterhalte Dich mit dem, der vom oberen Bildrand losläuft, und folge ihm dann!

**12** *Einmal kam ein Feuerwehrmann und half mir, das Feuer zu löschen. Wie kann ich diesen freundlichen Helfer herbeirufen?*

Nun, was machst Du wenn es bei Dir brennt, und ein Telefon ist in der Nähe?

**13** *Eine Nachricht, die mir unverständlich blieb: „Im Zentrum ist eine versteckte Nachricht, nicht in Wort und nicht in Tat, so gibt sie Dir doch einen wichtigen Rat...“, Häh ???*

Damit sind die neun, in einem Quadrat aufgebauten Buchstaben des Raums 122 gemeint. Sie geh'n von 'A' bis 'I' und deuten die Reihenfolge an, in der man die unteren Kellerräume am Besten durchwandern sollte.

**15** *Wozu benötigt man die blauen Schuhe?*

Sie helfen Dir bestimmte Barrieren zu überqueren. Doch wie das Ausrufezeichen Dir sagt: Dazu muß erst etwas brüchig und mürbe gemacht worden sein...

**16** *Braucht man die Kreditkarte für irgendetwas sinnvolles?*

Du kennst die Nummer 9991 wohl noch nicht...?!

**18** *Ist es richtig, daß die Stahlbetonwände in den Räumen 104 u. 114 mit dem Spruch „SOLIDEAUS“ nicht umgewandelt werden können?*

Das ist richtig.

**19** *Bei den magischen Springstiefeln heißt es, man solle sie an mürben Wänden ausprobieren. Was ist unter „mürben Wänden“ zu verstehen?*

Mürbe Wände sind solche, die man zuvor mürbe gemacht hat (sich also gerade auflösen).

**23** *Was hat das mit dem Feuer in der HEISSEN HALLE auf sich?*

Du mußt welches legen! Aber Vorsicht: Es ist gefährlich für Dich! Doch wenn es so richtig brennt, macht es Dir einige Wege frei (z.B. braucht man dann einen gewissen Schlüssel nicht mehr...).

**24** *Wozu ist die Schaufel da, und wie benutzt man sie, für welche „Ordnung“?*

Mit der Schaufel läßt sich der Unrat in der Wüste schlicht eingraben. Das gibt ein paar Punkte...

**25** *Wo kann man auf Eiersuche gehen für den Waldspaziergang, der Osterhase hat mir leider nicht das richtige Ei gebracht...?*

Erst einmal um Verwirrungen zu vermeiden: Einen Osterhasen gibts nicht in ROBOT-II! Jedoch tatsächlich ein Ei. Es handelt sich dabei um ein 'Skorpionei' welches man nur schwer erhält. Man muß sich dafür an die Skorpionweibchen halten und ihnen etwas antun... Schwupp, da ist das Ei. Man braucht es unterhalb von Szene 45!

**26** *Zu Szene 44 „HÄNDLERS HÜTTE“: Wenn ich auf der Brücke aus Szene 54 ins Wasser springe, schwimme ich eine Weile, lande aber dann immer an einem Waldrand, von dem ich nicht weiterkomme. Wie gehts weiter?*

Allem Anschein nach hast Du die braunen Wanderschuhe noch nicht! Denn mit ihnen kommst Du durchaus (an bestimmten Stellen) durch den Wald. Siehe näheres Frage 01!

**27** *Im „LABYRINTH DES WURMS“ (Raum 133) geht die linke Tür nicht auf, obwohl ich alle Viecher vernichtet habe...?*

Richtig, dies ist nämlich nur der AUSGANG des Raums links daneben!

**29** *Was bedeutet „Stromleitung zur Lampe legen auf '1'“? Wozu? Und wo bekomme ich die ganzen Strippen her?*

Die Strippen gibts ebenfalls in Szene 34. Wenn die Lampe leuchtet, taucht etwas interessantes auf.

**30** *Wie kann man die Ornamente legen und vor allem, WOMIT?*

Schon mal etwas von TANGRAM gehört? Du brauchst dazu eine Menge dieser Dreiecke und Quadrate und mußt sie so legen, wie es Dir die Orakel 'befehlen'.

**31** *Raum 122 erreicht man doch wohl aus 22, aber aus 32 „DAS BERGLABYRINTH“ komme ich doch garnicht oben raus!?*

Raum 122 erreicht man von Raum 132. Und dort kommt man nur mit Hilfe eines richtig befragten Orakels hin (Das Orakel in Szene 42).

**34** *Was ist in der Wüste zu tun?*

Du mußt nichts weiter tun, als durchzukommen! Wer zuwenig Kraft hat, muß sehen, daß ihm nicht die Nahrung bzw. das Wasser ausgeht.

**35** *Wo findet man den C-Schlüssel (Hellblau)?*

Tja, den bekommt man nicht so leicht! Die passende Tür dazu befindet sich in Raum 106, dem Raum der so viele Schätze beherbergt. Es gibt an anderer Stelle einen Hinweis, daß man an einem bestimmten Ort (sehr nah bei 106) etwas weglegen soll, was eigentlich recht kostbar ist. Die wichtigen Hinweise darauf haben etwas mit dem Waldlabyrinth zu tun.

**36** *Haben die Puzzleteile (Männchen) eine Bedeutung? Kann man sie wieder aufnehmen?*

Die Puzzleteile sind ein weiters Mittel sich der Roboter zu entledigen. Man muß sie bloß richtig zusammensetzen und schauen, was mit den Robotern passiert... Nein, man kann sie nicht mehr aufnehmen.

**38** *Ich benötige die exakte Erklärung zur Springstiefelbenutzung in der „ZENTRALE“! Wie kommt man in den Fluß mit den Türen. Kommt man etwa von hier aus in die „GRABSTÄTTE DES BURGHERREN“?*

Die Springstiefel haben den Sinn, Dich über beliebige Hindernisse zu transportieren. Machst Du also ein Mauerstück mürbe und bewegst Dich in dessen Richtung, landest Du dort, wo in dieser Richtung NICHTS mehr liegt. Im Zweifelsfalle mußt Du also selbst für Hindernisse sorgen, also einen „Weg“ aus IRGENDET WAS bauen, damit die Stiefel Dich ans gewünschte Ziel bringen! Zur Grabstätte: Nein, nix Teleport... Siehe Frage 35!

**39** *Wie benutzt man den Kompaß?*

Nach dem Ablegen erscheint ein spezieller Suchcursor (Bei Hercules leider nicht so gut sichtbar), mit dem man einzelne Waldfelder auf Begehbarkeit untersuchen kann. Dabei erscheint das Kompaßsymbol am oberen Bildrand in unterschiedlichen Farben (bzw. Mustern bei Hercules).

**40** *Wie kommt man an den doofen 9er-Schlüssel (Hellgrün)?*

Dazu muß man in das Gebäude kommen, welches sich in Szene 35 befindet. Man muß vom Fluß aus kommen und mit Schwimfflossen ausgestattet kräftig paddeln, um es auf die linke Seite bis zum Gebäude zu schaffen. Hast Du dann noch den roten (Nr.6) und den gelben

Schlüssel (Nr.1) dabei, steht Deinem Begehren nichts mehr im Wege...

**41** *Welches Päckchen ist gemeint, das man nicht geöffnet haben darf um im Raum 102 wieder nach Süden gehen zu können?*

Das ist etwas komplizierter. Kommst Du zum allerersten Mal von Süden nach 102, bleibt die Durchgangstür offen. Hast Du irgendein Päckchen dabei (oder holst Dir das in 102 befindliche), ist sichergestellt, daß bei einem späteren Wechsel wieder nach 102, der südliche Durchgang offenbleibt.

**42** *Raum 105: Was bedeuten die vier Schriften?*

Auf einem steht ein wichtiges Passwort (Das hat etwas mit dem Computer zu tun).

**43** *Die „Türöffnertannenbäume“ kann man nicht nehmen und sie öffnen auch keine Türen. Stimmt das?*

Fast. Nehmen kann man sie tatsächlich nicht. Sie öffnen allerdings durchaus Türen, jedoch nicht die kleinen zwischen den Wänden, sondern die Durchgänge zwischen Räumen bzw. Szenen.

**44** *Noch 'ne Frage zu den Skorpioneiern: Welches sind die Weibchen, was muß man ihnen antun, wo braucht man die Eier, wie kommt man dort hin?*

Männlein- und Weiblein-Skorpione sind nicht unterscheidbar: Also ausprobieren! Und zwar mit einer Waffe, die Du hoffentlich bei Dir trägst. Das Ei braucht man unterhalb der Szene 45 („Fluß der Träume“) im Waldlabyrinth.

**45** *Was ist eigentlich das Ziel des Spiels?*

Gute Frage! Bei ROBOT-II geht es darum, viele Gefahren zu bestehen, um schließlich zu einem Schiff zu gelangen, mit dem man auf eine ferne Insel fahren soll. Zu Spielbeginn bekommt man deshalb ein Telegramm geschickt, welches auffordert, zur Insel zu kommen.

**46** *Wird es ein ROBOT-III geben ?*

Die ROBOT-Reihe wird natürlich fortgesetzt. Im Augenblick (Jan. '94) sind wir bei ROBOT IV angelangt.

**47** *Ist die Auskunft immer besetzt?*

Ja, leider...

**48** *Wo geht es nach Peking und was hat es mit den vielen Reisen auf sich?*

Bestimmte Reisen müssen telefonisch gebucht und durch einen Besuch des Reisebüros bezahlt werden. Ohne die richtigen Tickets kann's an bestimmter Stelle nicht weitergehen.

**49** *In der Wüste fand ich das Schiffsticket. Wo legt das Schiff ab?*

Am Rande der Wüste...

**50** *Wie komme ich aus der Wüste zurück bzw. weiter?*

Es gibt kein Zurück. Ein Weiter gibt es nur dort, wo die vielen Sanddünen und Skorpione sind.

**51** *In der Wüste im Dünenfeld liegt noch ein armer Teufel herum, wie komme ich zu ihm hin?*

Vergiß ihn! Der bringt Dir nichts.

**52** *Wo und wie kann man die Tickets für die Karibik-Rundreise, die Fahrradtour und den Flug nach New York einlösen?*

Das sind Blindgänger, die nur zur Irritation erfunden wurden.

**53** *Wie kann man die Kakteen beschneiden?*

Dazu mußst Du erst das Buschmesser finden, welches einer Deiner (unglücklichen) Vorgänger bei sich trägt. Hast Du es, wende es auf einem Kaktus an.

**55** *Wie kommt man zum Orakel in Raum 106?*

Man darf zwei sehr wichtige Dinge nicht mehr bei sich haben, bevor man den Raum betritt. Welche das sind, erfährst Du in den Gewölben unterhalb des Waldlabyrinths (Szene 45 und folgende). Außerdem kommt es noch darauf an, von wo man nach 106 kommt (also aus welcher Szene). Siehe auch Frage 35.

**56** *Was nutzt mir der leuchtendblaue Schlüssel (Nr. A), den ich im Raum des zweiten Blicks bekomme?*

Er wird in Szene 6 und in der Oase benötigt (letzteres, um sich mit dem Händler unterhalten zu können).

**57** *Wenn ich beim Waldspaziergang mit Hilfe des Skorpioneis den Teleport im Wald benutze, finde ich statt des versprochenen Reichtums nur vier weitere Räume, durch die ich hetzen muß. Mach ich da was falsch?*

In Szene 156 (der zweite zu durchzuziehende Raum) würde ich mir an Deiner Stelle mal die rechte obere Ecke in Bezug auf „Durchlässigkeit“ näher anschauen. Dort wirst Du den Schlüssel zum Reichtum erfahren...

**58** *Die Saharatur und die Reise nach Peking mit dem Bus habe ich schon hinter mir. Welche Reisen gibt es noch und wo muß ich zusteigen?*

Da wäre natürlich noch die Südsee-Reise... (Siehe auch Frage 49).

**59** *In Szene 4 überhalb der Straße wo die vielen Spielautomaten sind gibt es einen Schatten nach Norden. Geht es da noch weiter nach Norden?*

Nein, hier ist das Ende der (ROBOT II) Welt.

**60** *Was bedeuten die Namen der Orakel?*

Die tun nichts zur Sache.

**61** *Mit dem Computer habe ich ganz schöne Probleme! Ich kann das Paßwort nicht ermitteln, obwohl ich die Nachrichten aus Raum 105 gelesen habe.*

Auf zweien der Zettel steht eine Anweisung, die Dir das Paßwort zu verstehen gibt. Auf dem ersten der beiden Zettel ist nur die letzte, auf dem zweiten nur die erste Zeile interessant für Dich. Beide Zeilen bilden einen Satz. Tip genug?

**62** *Die Sache mit den Waldlager (Frage 11) ist mir nicht ganz klar. Jedesmal, wenn ich mich mit dem Dieb unterhalten habe, fehlen mir entscheidende Dinge.*

Hier ist Deine Geschicklichkeit gefordert. Du mußt versuchen den betroffenen Dieb mit einem Stück Platin zu bestechen, ohne daß Dir die anderen an den Kragen gehen. Eine andere, langwierigere Methode ist das vorherige Ablegen aller (!) wichtigen Dinge an anderer Stelle.

**64** *Wo finde ich den Schlüssel B (Blau), damit ich in der „Heißen Halle“ kein Feuer legen muß?*

Du mußt durch das Waldlabyrinth in ein bestimmtes Gewölbe gelangen und dort auch noch einiges tun (Wege gehen, die zuerst nicht so aus-

sehen, als daß man sie gehen könnte u.a.). Siehe dazu auch die Frage Nr. 20! Übrigens: Feuer mußt Du trotzdem legen!

**66** *Zur „GRABSTÄTTE DES BURGHER-REN“: Wo finde ich den Schlüssel C (Hellblau), damit ich zum Orakel kommen kann?*

Interessante Frage. Eigentlich kommt man erst zum Orakel, dann zur C-Tür ...! Du bist in eine Falle geraten, weil Du Dich im Waldlabyrinth verirrt hast. Siehe deshalb auch Nr. 55

**67** *Welchen Zweck haben die Karibik und die Seereise? Hat das etwas mit dem Telegramm „Komm' mich besuchen“ zu tun?*

Scharf bemerkt! Allerdings ist nur die Südsee-Reise mit dem Schiff interessant. Sie hat etwas mit dem Spielende zu tun.

**68** *Wie kommt man aus der „STADT DES 9. SCHLÜSSELS“ wieder heraus?*

Durch viel, viel, angestrengtes Schwimmen! Ein Tip: Finger immer auf Pfeiltaste nach unten halten und nur kurzzeitig auf Pfeil-Rechts wechseln. Niemals beide gleichzeitig! Hier ist 'ne Menge Geduld und Übung angesagt.

**69** *Wie kann man sich vor Skorpionen schützen? Ich habe deren Eier dabei, sie auch schon gegessen, doch das schützt mich nicht vor ihnen.*

Wer sagt, daß Skorpioneier DIESE Wirkung haben? Ein Skorpionbiß ist immer tödlich, egal was für Wundermittel man dabei hat!

**71** *Wenn ich zum ersten Mal durch den Einstieg (Szene 24) in den Schacht komme, klingelt an anderer Stelle im Raum das Telefon. Wie soll ich denn da hinkommen?*

Über den Schacht nicht. Da mußt Du schon andere Wege versuchen...

**72** *Welchem Zweck dient die Pille? In ROBOT-I war sie zur Tarnung vor dem Zauberer da. Erfüllt sie in ROBOT-II den gleichen Zweck? Wenn ja, wie komme ich ans Ende des Spiels oder gibt es keines, was ich nicht glaube?*

Die Pille tarnt Dich bei ROBOT-II immerhin vor Robotern und anderen Monstern. Einen Zauberer gibt es nicht. Siehe Frage 67!



## Szenen-Verzeichnis

### Szenen

4, 3. Teil der Straße	43	155, „Nord-West-Halle“	34
5, 2. Teil der Straße	42	156, „Nord-Ost-Halle“	35
6, „Die Haltestelle“	42	157, Östliche Halle	36
13, „Ort der lästigen Skorpione“	39	165, „Süd-West-Halle“	35
14, „Die Kanalbrücke“	40	166, „Süd-Ost-Halle“	35
15, „Haus des zweiten Blicks“	40	204, „Die heiße Halle“	51
16, „Das Feuer“	41	205, „Der Geist des Weines“	52
23, „Waldirrwege“	38	224, „Rotari“	50
24, „Der Einstieg“	37	242, Im Keller	30
25, „Pyramidenlichtung“	37	324	51
26, „Das Waldlager“	38	424, „In der Unterwelt“	51
32, „Das Berglabyrinth“	31	603, Oberer Rand der Wüste	55
33, „Die Burg“	31	612, Sperre 1	54
34, „Ort der vielen Dinge“	32	613, Sperre2	54
35, „Stadt des 9. Schlüssels“	36	621, „Im Dünenwald“	53
42, „Das grosse Haus“	29	622	54
43, Start	27	632, „Die Oase“	53
44, „Händler's Hütte“	33	671, Wüste und Meer	52
45, „Fluß der Träume“	34	683, „Am Rand der Wüste“	52
51, „Händlers kleine Burg“	29	<b>„Das Berglabyrinth“</b>	
52	28	Siehe Szene 32	
53, „Fünffinger-Gewässer“	28	<b>„Die Burg“</b>	
54, „Kleines Dorf“	33	Siehe Szene 33	
55, „Das Waldlabyrinth“	34	<b>„Ort der vielen Dinge“</b>	
102, „Ort der Verirrung“	45	Siehe Szene 34	
103, „Das Geheimlager“	46	<b>„Kleines Dorf“</b>	
104, „Magischer Ort der Schuhträger“	46	Siehe Szene 54	
105, „Gang zur Grabstätte“	49	<b>„Im Dünenwald“</b>	
106, „Grabstätte des Burgherrn“	50	Siehe Szene 621	
112, „Raum der Schiebepuzzle“	44	<b>„Eingang der Neuner“</b>	
113, „Die Zentrale“	49	Siehe Szene 122	
114, „Halle der drei Wege“	47	<b>„Der Einstieg“</b>	
115	41	Siehe Szene 24	
122, „Eingang der Neuner“	44	<b>„Ende der ersten Welt“</b>	
123, „Platz der Kreaturen“	48	Siehe Szene 132	
124, „Der Schacht“	48	<b>„Das Feuer“</b>	
126, „Im Heim der Würmer“	39	Siehe Szene 16	
132, „Ende der ersten Welt“	43	<b>„Fluß der Träume“</b>	
133, „Labyrinth des Wurms“	31	Siehe Szene 45	
134, „Ort der vielen Treppen“	32	<b>„Fünffinger-Gewässer“</b>	
142, Im Haus	30	Siehe Szene 53	
144, kleines Inselhaus des Händlers	33	<b>„Das Geheimlager“</b>	
146, „Die durchlässigen Wände“	36	Siehe Szene 103	

**„Der Geist des Weines“**

Siehe Szene 205

**„Gang zur Grabstätte“**

Siehe Szene 105

**„Grabstätte des Burgherrn“**

Siehe Szene 106

**„Nord-West-Halle“**

Siehe Szene 155

**„Nord-Ost-Halle“**

Siehe Szene 156

**„Süd-Ost-Halle“**

Siehe Szene 166

**„Süd-West-Halle“**

Siehe Szene 165

**„Die Haltestelle“**

Siehe Szene 6

**„Händler's Hütte“**

Siehe Szene 44

**„Händlers kleine Burg“**

Siehe Szene 51

**„Haus des zweiten Blicks“**

Siehe Szene 15

**„Das grosse Haus“**

Siehe Szene 42

**„Im Heim der Würmer“**

Siehe Szene 126

**„Die heiße Halle“**

Siehe Szene 204

**„Die Kanalbrücke“**

Siehe Szene 14

**„Labyrinth des Wurms“**

Siehe Szene 133

**„Magischer Ort der Schuhträger“**

Siehe Szene 104

**„Die Oase“**

Siehe Szene 632

**„Ort der Verirrung“**

Siehe Szene 102

**„Ort der vielen Treppen“**

Siehe Szene 134

**„Platz der Kreaturen“**

Siehe Szene 123

**„Pyramidenlichtung“**

Siehe Szene 25

**„Am Rand der Wüste“**

Siehe Szene 683

**„Rotari“**

Siehe Szene 224

**„Der Schacht“**

Siehe Szene 124

**„Raum der Schiebepuzzle“**

Siehe Szene 112

**„Ort der lästigen Skorpione“**

Siehe Szene 13

**„Stadt des 9. Schlüssels“**

Siehe Szene 35

**„In der Unterwelt“**

Siehe Szene 424

**„Waldirwege“**

Siehe Szene 23

**„Das Waldlabyrinth“**

Siehe Szene 55

**„Das Waldlager“**

Siehe Szene 26

**„Die durchlässigen Wände“**

Siehe Szene 146

**„Halle der drei Wege“**

Siehe Szene 114

**„Die Zentrale“**

Siehe Szene 113