

The Game of

ROBOT IV

Infoheft



TOM Productions

Copyright

© 1992-2004 by A. Tofahrn, Ch.Männchen
Software-Entwicklung und -Beratung GbR
Hessenring 107
D - 61184 KARBEN

PDF-Version von 2004

**Textverarbeitung
und Gestaltung**

A. Tofahrn, Ch. Männchen, A. Schäfer

Korrektur

H. Tofahrn

**Layout und
Gestaltung mit**

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	Bedienung des Programms	2
1.1	Installation	2
1.2	Starten und Spielen	3
1.3	Steuern der Spielfigur	5
1.4	Maussteuerung	5
1.5	Spiel-Objekte	6
1.6	Der Rucksack	8
1.7	Die Status - Zeile	9
1.8	Registrierung und Schlüsselzahl	11
2	Die Story	12
3	Die Objekte	14
4	Die Fragen zu ROBOT IV	18
4.1	Alles über (Fund-)Orte.	18
4.2	Alles über Sinn und Bedeutung	18
4.3	Alles über Taten	18
4.4	Allgemeines	19
4.5	Die Funktion der Dinge	19
4.6	Die Szenen, alphabetisch	19
4.7	Die Szenen, numerisch	20
4.8	Die großen und kleinen Rätsel	21
4.9	Verschiedenes	21
4.10	Zu beachtende Bedingungen	21
5	Die Szenen	22
6	Die Antworten	43

1 Bedienung des Programms

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

1.1 Installation

Wie viele große Spiele sollte ROBOT IV auf der Festplatte installiert werden. Zwar kannst Du ROBOT IV 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), kannst 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.

1.2 Starten und Spielen

ROBOT IV wird in dem Verzeichnis, in dem es installiert wurde, über den Aufruf "ROBOT4.EXE" gestartet. Nach einiger Zeit sollte das ROBOT IV-Startbild mit vielen blinkenden Lampen erscheinen:



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 IV.
- F4** Startet ein neues Spiel.
- F7** Lädt eine Spielsicherung.
- F9** Beendet das Spiel.
- Alt+M** Schaltet die Titel-Musik aus und ein.

Hilfe	F1
Story	F2
Spielstart	F4
Laden	F7
Ende	F9
Musik	QM

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	ES
Effekte	EE
Musik	EM
Türnummern	ET
Langsam	E1
Normal	E5
Schnell	E9

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.

1.3 Steuern der Spielfigur

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



Keine Panik, die „schrägen“, diagonalen Bewegungen sind nur manchmal notwendig bzw. von Vorteil. Mit den vertikalen bzw. horizontalen Richtungen kommt man in der Regel ohne Probleme aus.

Natürlich könnt Ihr den Helden auch mit den Tasten im Nummern-Block steuern.

1.4 Maussteuerung

Übrigens läßt sich die Spielfigur auch mit der *Maus* steuern, unter DOS muß hierzu unter Umständen noch ein Maus-Treiber installiert werden.

Um den kleinen Held zu steuern, klickst Du einfach mit der Maus auf die gewünschte Ziel-Position. Diese „Stelle“ sollte dabei nicht zu weit von der Position des Helden entfernt sein. Größere Hindernisse umgeht der Held dabei auch nicht.

Über die rechte Maus-Taste öffnet sich das jeweilige Spiel-Menü. Dadurch kann man sogar Objekte im Rucksack mit der Maus auswählen. Mit der linken Maus-Taste klickt man dann die gewünschte Menü-Option an, um die Funktion auszulösen.

Natürlich muß man die Bedienung mit der Maus ein wenig üben, vor allem in schwierigen Situationen ist die Steuerung mit der Maus nicht wirklich einfacher. Wir empfehlen eher die Steuerung über die Tastatur.

1.5 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. die Felder mit den wohlschmeckenden Beeren).

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 Mikro-Kassetten, die überall herumliegen, kann man alle mitnehmen. Um sie allerdings abhören zu können, benötigst Du zuerst den Rekorder.

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!

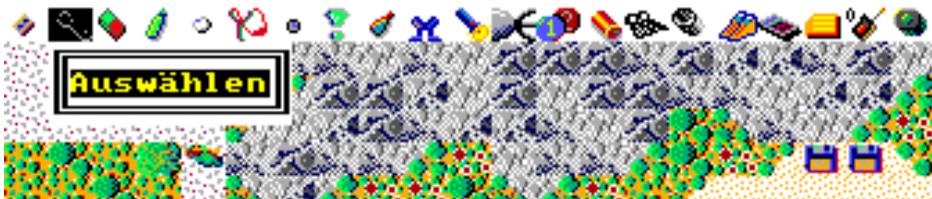
1.6 Der Rucksack

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 z.B. die Schlüssel. Hast Du mehr als einen Schlüssel, erscheint beim Öffnen des Rucksacks in der oberen Leiste zuerst nur ein schwarzer Vertreter. Und darunter erscheint dann das oben gezeigte „Menü“. Drückst Du hier die **ENTER**-Taste, erscheint eine neue Leiste mit allen Schlüsseln, die Du besitzt.

1.7 Die Status - Zeile

   **47 Punkte**  **0294626 Leben**  **3**  **105**  **30 P**  **167,22 / 41**

Oberhalb der Spielfläche am oberen Bildrand befindet sich die Status-Zeile von ROBOT IV. Hier wirst Du z.B. informiert über die Punktzahl, die Du bereits erreicht hast, oder wieviele Computer-Chips 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 gefahrlos über Elektroäune gehen.

47 Die "Kristallkugel-Zeit"

Nach dem Reiben einer der Kristallkugeln 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 3 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 (auch von ROBOT I bis III), haben wir diese „Zählweise“ auch bei ROBOT IV übernommen.



105 Die Anzahl der Computer-Chips

Bis zu 150 Stück kannst Du mit Dir herumschleppen, bevor das Programm Dir sagt, daß Du nun wirklich genug davon hast und langsam ‘mal etwas ausgeben solltest... „Chips“ benötigst Du eigentlich nur zum Handeln mit den guten Robotern.

30 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 und Dein Rucksack können nicht mehr als 30 Kg tragen. Nicht viel, jedoch genug, wenn man bedenkt, daß die Chips dabei nicht mitgerechnet werden... Die meisten Dinge „wiegen“ einheitlich 250 g. Nur einige schlagen wirklich kräftig zu Buche. Auf alle Fälle solltest Du sorgsam mit Deiner Last umgehen.

P [167,22/ 4] Deine Position

Hier erfährst Du Deine genaue Position. Das erste ist die sogenannte "Szenen-Nummer". Durch diese ist eine Szene eindeutig identifizierbar. Wenn Du 1 addierst, bekommst Du die Nummer der nächsten rechten Szene. Addierst Du 10, bekommst Du die Nummer der nächsten südlichen Szene. Wenn Du 100 addierst, landest Du eine ganze Ebene tiefer. Die beiden letzten Zahlen geben Deine Position in einer Szene an. Die sind eigentlich nur wichtig, wenn Du irgendjemandem beschreiben möchtest, wo Du etwas bestimmtes gefunden hast.

1.8 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 Punktstand 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.

2 Die Story

Charlie saß an jenem denkwürdigen Morgen bei einer Tasse Kaffee am Frühstückstisch und dachte über den neuen Auftrag nach. Seit dem die neue Arbeit angenommen war, ist eigentlich noch nicht viel spannendes passiert, von "Abenteuer" ganz zu schweigen. Charlie arbeitete seit einiger Zeit in der neu in Dresden errichteten Koordinationszentrale der EFAZ ("Elektro- und funkt-echnischer Austausch und Zusammenarbeit"), einem deutsch-russischen Joint Venture.

Heute sollte es los gehen. Zuerst mit dem Flieger nach Moskau und von dort aus mit einer Militärmaschine an irgend so einen gottverlassenen Ort in Kamtschatka. Und von dort aus sind es dann noch 50 km mit dem Heli bis zum Einsatzort: Einer verlassenen, ehemals militärisch genutzten Radarstation. Diese spielte irgendwie verrückt und Charlie durfte es wieder einmal richten...

Dr. Kern, Charlies Chef in der Zentrale, formulierte den Auftrag vor einigen Tagen so: „Sie müssen sich mit Ihrem Sachverstand und Ihrer bekannten 'Risikofreude' diese alte Radarstation einmal näher anschauen. Wie Sie wissen, haben wir - besser gesagt die EG-Staaten - seit kurzem das Überflugrecht für zivile Maschinen über dieses Gebiet“.

Er zeigte Charlie eine Landkarte: „Hier ist das Kartenmaterial, das wir von den russischen Kollegen bekommen haben. Nun zum Problem: Seit einiger Zeit klagen die Piloten über Störungen im Funkverkehr und in den Navigationssystemen, immer dann, wenn sie dieses Areal hier überfliegen. Wir als auch die Russen nehmen an, daß diese Radarstation“, er deutete auf einen kleinen, roten Punkt auf der Karte, „dafür verantwortlich ist.“

„Das Ganze hat allerdings zwei 'delikate' Komponenten...“, fügte Charlies Chef hinzu. „Die erste: Die Russen fühlen sich wenig verantwortlich und überlassen uns - mit der Begründung der 'vereinbarten Arbeitsteilung' - alleine die Lösung des Problems!“

„Und die zweite?“, fragte Charlie. „Die zweite: Wir selbst haben viel zu wenig Kräfte und - wie immer - auch zu wenig Geld, um mehr als einen Spezialisten dorthin zu schicken. Das bedeutet, sie müssen alleine hin! Selbstverständlich mit aller technischer Ausrüstung, die Sie für diese Aufgabe brauchen“. Nach einer Pause fügte er hinzu: „Wir glauben, es steckt noch etwas anderes dahinter, warum die Russen uns die Aufgabe völlig ohne eigene Beteiligung überlassen. Ich rate Ihnen, vorsichtig zu sein! Auch der Umstand, daß man mir mehrfach versicherte, daß alle Stromleitungen zur Anlage gekappt seien, stimmt mich nachdenklich! Wie sollen bitteschön ohne Strom irgendwelche Funksignale erzeugt werden, frage ich Sie ?! Ich kenne jedenfalls kein Natur-

ereignis, welches derartige Störungen verursachen könnte... Wie auch immer, irgendetwas ist da im Busch, sage ich Ihnen! Ich glaube, die Russen haben aus diesem und evtl. auch anderen Gründen Angst vor der Station und ich mache keinen Hehl daraus, daß uns genau dieser Grund interessiert. Vielleicht verstehen Sie jetzt auch, warum wir gerade Sie für diesen Job ausgesucht haben!“

Charlie verstand. Wenn es nur um eine defekte Radarstation ging, würden sie ein Techniker-Team hinschicken und die Sache in Ordnung bringen. So aber versprach es ein Abenteuer zu werden, eines mit Gefahren und Geheimnissen.

Dr. Kern sagte aber noch folgendes, das für Charlie mehr als merkwürdig klang und durchaus auch als Warnung zu verstehen war: “Die ganze Sache hat auch einen Namen, der vom russischen Partner stammt: ‘Operation ExtraTax’. Fragen Sie mich nicht warum! Offensichtlich ist schon mindestens ein russisches Untersuchungsteam auf der Spur nach den rätselhaften Störungen gewesen, doch alle meine diesbezüglichen Fragen sind nur sehr unbefriedigend beantwortet worden. Weder ist mir bekannt, ob man etwas entdeckt hat, noch weiß ich - und das scheint mir das Wesentliche - ob das Team überhaupt in der Lage war, über die Sache zu berichten...”

“Was wollen Sie damit andeuten?“, entgegnete Charlie.

“Aus den zahlreichen Gesprächen, die ich mittlerweile mit den russischen Partnern geführt habe, habe ich vor allem eines gelernt: Es ist nicht so wichtig, was sie sagen als vielmehr, was sie nicht sagen! Zwischen den Zeilen höre ich heraus, daß das russische Team von der Exkursion niemals zurückgekommen ist! Oder wie soll ich die Bemerkung sonst verstehen: ‘Sagen Sie ihrem Spezialisten, er soll auch nach menschlichen Spuren Ausschau halten!’?”

Es war kurz nach Sechs. Die Maschine würde in zwei Stunden starten und Charlie ging die letzte Frage Dr. Kerns nochmal durch den Kopf, während der letzte Schluck des Kaffees aus der Tasse verschwand. Ja, wie sollte man diese Bemerkung des Russen sonst interpretieren? Ausschau halten nach “Menschlichen Spuren” in einem “nichtmenschlichen” Terrain? Was soll das sein? Wo soll das sein? Und um Welch ein Art von Radaranlage soll es sich da handeln, in der ein ganzes Team einfach so “verschwinden” kann, und für die es angeblich keine Energieversorgung mehr geben soll?

Es war Zeit. Charlie mußte sich auf die Socken machen. Dr. Kern wird auf dem Flughafen warten und das Kartenmaterial - und was Charlie sonst noch so benötigte - bereit halten. Auf in ein neues Abenteuer! Auf zur

Operation ExtraTax!

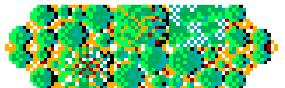
3 Die Objekte

In diesem Kapitel findest Du Abbildungen aller Gegenstände und sonstiger Objekte, die Dir bei ROBOT IV begegnen können. Damit Du allerdings nicht mehr erfährst, als Du im Augenblick wissen möchtest, haben wir bei den Bildern nur Verweise auf den entsprechenden Text im Kapitel "Antworten" eingebaut. Das ist zwar etwas komplizierter, aber man soll ja auch nicht alles am Anfang erfahren...

Das Abschießfeld		33
Der Android		46
Das Ausrufezeichen		59
Die Beerenfelder		189
Die Berge		190
Die beweglichen Mauersteine		181
Die bio-elektronischen Einschübe		215
Der blaue Anzug		167
Die Blinklichter		113
Die Bodenplatten		70
Die Bombe		126
Die Brutmaschine		123
Die Brücken		111
Die (Computer-) Chips		228
Die Diskette		95
Die Drehtüren		136
Der geschlossene Durchgang		27
Der Eimer		115

Die Eisenbahn		241
Die Eisfläche.		200
Die Elektroden.		 195
Die Elektrozaune		153
Die Energie-Stationen.		180
Das Expertenfeld		62
Die Explosion		49
Die Fernsteuerung		162
Das Feuer		80
Die Flüsse		93
Das Fragezeichen		140
Der Held		47
Der Joker		134
Die Kabel.		61
Die Kisten		9
Die Kristallkugel		150
Die Lagerkugeln.		220
Die Lampe		141
Das Lebens-Elixier		90
Die Lebensmittel.		32
Der Lichtbogen.		216
Die Lochkarte		39

Der Lochkartenleser		211
Der Lochkartenstanzer		158
Der Magnet		151
Die Mauern		11
Die Mauern und Wände.		227
Die Mikro-Kassette		122
Die Mini-Roboter		232
Die Munition		44
Das Neustartfeld		135
Der Nothalt		133
Die Notiz-Zettel		73
Die Pfeile		193
Die Raumverbindung		13
Der Rekorder		41
Die lästigen Roboter		45
Die Sandflächen		196
Der Schalter		246
Der Schatten		163
Die Schiebetür.		77
Die Schienen		117
Die Schießscharte		183
Die Schlittschuhe		157
Die Schlüssel		188

Die Schwimmflossen		53
Die Steinschleuder		81
Die Stufen		185
Die Säureflasche.		31
Der Tannenbaum		7
Das Terminal		103
Der Totenkopf		244
Die Treppen		161
Die Türen		204
Die schattierten "Untergründe" . .		178
Die verbrannten Flächen		144
Die versinkende Mauer		166
Die Verstecke		239
Die merkwürdigen Vertiefungen .		164
Die Wanderschuhe		30
Der Wald		109
Die Wegebarrieren.		222
Die Zylinder		212

4 Die Fragen zu ROBOT IV

In diesem Kapitel findest Du eine Reihe von Fragen zum Spiel ROBOT IV. Diese sind in verschiedene Kategorien unterteilt, damit Du Deine Frage etwas schneller findest. Allerdings werden in diesem Kapitel keine Fragen beantwortet. Diese findest Du im Kapitel Antworten unter der entsprechenden Nummer. Die Rubrik "Szenen" verweist allerdings auf die Seite, auf der die gewünschte Szene genauer beschrieben wird.

4.1 Alles über (Fund-)Orte

Wo ist das Ausrufezeichen ?	219	Wo finde ich den roten Schlüssel VI ?	91
Wo finde ich bio-elektronische Einschübe ?	65	Wo finde ich den orangenen Schlüssel VII ?	142
Wo ist der blaue Anzug ?	28	Wo finde ich den grünen Schlüssel VIII ?	146
Wo finde ich Fernsteuerungen ?	152	Wo finde ich den hellgrünen Schlüssel IX ?	69
Wo finde ich die Lampe ?	15	Wo finde ich den türkisen Schlüssel X ?	84
Wo finde ich den Lochkartenstanzer ?	89	Wo finde ich den blauen Schlüssel XI ?	210
Wo finde ich den Rekorder ?	187	Wo finde ich den hellblauen Schlüssel XII ?	64
Wo finde ich die Schleuder ?	172	Wo finde ich den dunkelblauen Schlüssel XIII ?	104
Wo finde ich die Schlittschuhe ?	240	Wo finde ich den dunkelgrauen Schlüssel XIV ?	128
Wo finde ich den gelben Schlüssel I ?	137	Wo finde ich den schwarzen Schlüssel XV ?	3
Wo finde ich den dunkelgrünen Schlüssel II ?	197	Wie geht's nach Schlüssel XV weiter ?	40
Wo finde ich den grauen Schlüssel III ?	66	Wo finde ich die Schwimmflossen ?	235
Wo finde ich den violetten Schlüssel IV ?	112	Wo finde ich die Wanderschuhe ?	83
Wo finde ich den braunen Schlüssel V ?	94		

4.2 Alles über Sinn und Bedeutung

Was haben die beweglichen Mauersteine für eine Bedeutung ?	181	Was hat es mit den Mikro-Kassetten auf sich ?	122
Welchen Sinn haben die Bomben ?	126	Wozu benötigt man die Munition ?	44
Was hat es mit den geschlossenen Durchgängen auf sich ?	27	Welche Nahrungsmittel gibt es ?	245
Was hat es mit den Energiestationen auf sich ?	180	Was hat es mit den Raumverbindungen auf sich ?	13
Was hat es mit den Explosionen auf sich ?	49	Welchen Sinn hat der Rucksack ?	106
Was hat es mit dem Feuer auf sich ?	80	Wozu benötigt man ein Terminal ?	103
Was ist mit der " Grünen Pflanze " gemeint ?	121	Was hat es mit den Treppen auf sich ?	161
Warum brennt die Lampe nicht ?	242	Was hat es mit den Türen auf sich ?	204
Wozu benötigt man die Lochkarten ?	39	Was sind " verbrannte Flächen " ?	144
Wozu sind die Lochkartenleser da ?	211	Was sind Wege-Barrieren ?	222
Wozu benötigt man die Lochkartenstanzer ?	158	Was hat es mit den Ätzflaschen auf sich ?	31

4.3 Alles über Taten

Wieso lassen sich die beweglichen Mauersteine nur manchmal verschieben ?	221	Warum kann ich nicht alle Mauern versenken ?	43
Wie kann ich die " Bombe " stoppen ?	143	Wie benutze ich die Munition ?	48
Wie kann ich den Eimer mit Wasser füllen ?	168	Wie benutze ich die Schleuder ?	48
Was soll man mit den Kisten machen ?	9	Wie nimmt man die Schleuder wieder mit ?	36
		Wie kann ich in den Flüssen schwimmen ?	26

Wie schütze ich mich vor Gasblasen ?	120	Wie benutze ich die Steinschleuder ?	48
Wie schütze ich mich vor gefährlichen Ufern ?	156	Wie wendet man die ätzende Säureflasche an ?	24
Wie schützt man sich vor den Robotern ?	130	Wie wendet man die Zylinder an ?	29

4.4 Allgemeines

Wie kann ich etwas " ablegen " ?	67	Warum gibt die Lampe kein Licht ?	242
Wie kann ich einen Spielstand abspeichern ?	132	Welche Mauern kann man "versenken" ?	43
Wie kann ich etwas " anschauen " ?	67	Was passiert, wenn Mauern versinken ?	166
Wie kann ich etwas " benutzen " ?	67	Welche Munition benötige ich dafür ?	102
Was hat es mit den festen Brücken auf sich ?	111	Welche Munition braucht die Steinschleuder ?	102
Was ist ein Datagramm ?	107	Wie erkenne ich die guten Roboter ?	205
Warum kann ich irgendwann keine zusätzlichen Dinge mehr mitnehmen ?	1	Was hilft gegen die bösen Roboter ?	130
Wie komme ich gegen Flußströmungen an ?	26	Wie kann man Roboter jagen ?	48
Kann ich mich in den Flüssen treiben lassen ?	54	Was muß ich über die Roboter wissen ?	45
Was wiegen die Gegenstände ?	58	Was ist mit dem " Rucksack " gemeint ?	106
Wie erhalte ich eine Hilfestellung zum Spiel ?	231	Wieviel kann Charlie tragen ?	1
Was befindet sich in den Kisten ?	9	Wie kann ich etwas " verdoppeln " ?	67

4.5 Die Funktion der Dinge

Wozu gibt es das Ausrufezeichen ?	59	Wozu ist die Schleuder eigentlich gut ?	81
Was bringen die Beerenfelder ?	189	Wozu gibt es die Schlüssel ?	188
Wozu benötige ich den blauen Anzug ?	167	Wozu gibt es die Schwimmflossen ?	53
Wozu benötige ich die Diskette ?	95	Wozu benötigt man die Säureflasche ?	31
Was sind " Duplikatoren " ?	25	Wozu dient der grüne Tannenbaum ?	7
Wozu gibt es den Eimer ?	115	Wozu benötigt man ein Terminal ?	103
Wozu brauche ich den Joker ?	134	Wie geht das mit dem Terminal ?	22
Wozu gibt es die Kristallkugel ?	150	Wozu dient der Totenkopf ?	244
Wozu dient die Lampe ?	141	Wozu brauche ich die Wanderschuhe ?	30
Wozu gibt es das Lebens-Elixier ?	90	Wie kann ich die Züge steuern ?	34
Wozu gibt es die Magnete ?	151		

4.6 Die Szenen, alphabetisch

Über dem Abgrund	S.22	Energiestationen der Zentraleinheit	S.26
Untere Anlage der Pyramiden	S.22	Energiestation des Stickstoffsees	S.26
Südliches Aquarium	S.22	Energiestation in der Tiefebene	S.27
Nördliches Aquarium	S.23	Zugang zu den Stationen	S.27
B-Ebene Nord-Ost	S.23	Energieversorgung TX9	S.27
B-Ebene Nord-West	S.23	Beim Felseneinstieg	S.27
B-Ebene Süd-Ost	S.23	Im Felsenmeer	S.27
B-Ebene Süd-West	S.23	Im Felsental	S.28
Am Bahndamm	S.24	Halle des Feuers	S.28
Der Bahnhof	S.24	Die Florasperre	S.28
Das Bahnlabirinth	S.24	Die Flußinsel	S.28
Der Bergsee	S.24	Das Geheimlager	S.28
Der dunkle See	S.25	Im Geröllfeld	S.29
Der Durchgang	S.25	Im genetischen Gewächshaus	S.29
Halle der drei Ebenen	S.25	Die Girlanden	S.29
Halle der zwei Ebenen	S.25	Der dunkle Grenzbezirk D1	S.29
Am Einstieg	S.26	Der dunkle Grenzbezirk D2	S.29
An den Basis-Energiestationen	S.26	Im Grenzbezirk Süd	S.30

Im äußeren Grenzbezirk West	S.30	Zur schwebenden Halle	S.36
Das erste Haus	S.30	Halle der vielen Segmente	S.36
Im Hindernisdgewölbe	S.30	Sicherheitstrakt C1	S.36
Kontaktbereich Ost	S.31	Sicherheitstrakt C2	S.36
Kontaktbereich West	S.31	Die Spirale	S.37
Der Landplatz	S.31	An letzter Station	S.37
System der langen Gänge , oberer Teil	S.31	In den Steinhalden	S.37
System der langen Gänge , unterer Teil	S.31	Der Stickstoffsee	S.37
L1-Ebene Nord-Ost	S.32	Halle der Strahlen	S.38
L1-Ebene Nord-West	S.32	An der Südbucht	S.38
L1-Ebene Süd-Ost	S.32	Am Terminal Süd	S.38
L1-Ebene Süd-West	S.32	An den Testfeldern	S.38
L2-Ebene Nord-Ost	S.32	An der Trennmauer	S.39
L2-Ebene Nord-West	S.32	Die verbotene Zone	S.39
L2-Ebene Süd-Ost	S.33	Am Versuchsbecken	S.39
L2-Ebene Süd-West	S.33	Die Versuchsstation	S.39
L3-Ebene Nord-Ost	S.33	Die Verteilerkammer	S.40
L3-Ebene Nord-West	S.33	Ort der Verwirrung	S.40
L3-Ebene Süd-Ost	S.33	Vielbrücken-Halle	S.40
L3-Ebene Süd-West	S.33	Platz der vielen Wege	S.40
An der Nordmauer	S.34	Vorhalle zum großen Labyrinth	S.41
Haus Nord	S.34	Ort der übertriebenen Vorsicht	S.41
Der Pass	S.34	Westlager W72	S.41
Über dem Pyramidenmeer	S.34	Ort der Zeichen	S.41
ExtraTax Pyramidenwald	S.35	Obere Zentraleinheit	S.41
Die Quelle	S.35	Mittlere Zentraleinheit Nord	S.42
An der Quelle der Gefahren	S.35	Mittlere Zentraleinheit Süd	S.42
Die Radarstation	S.35	Zwischenebene 1	S.42
Im Schaltkreis	S.35	Zwischenebene 2	S.42

4.7 Die Szenen, numerisch

43, An der Nordmauer	S.34	145, Das Geheimlager	S.28
44, Haus Nord	S.34	151, Nördliches Aquarium	S.23
45, Beim Felseneinstieg	S.27	152, Halle der zwei Ebenen	S.25
51, Der Bergsee	S.24	153, Im Hindernisdgewölbe	S.30
53, Der Landplatz	S.31	154, Ort der Verwirrung	S.40
54, Obere Zentraleinheit	S.41	155, Im genetischen Gewächshaus	S.29
55, Die FluBinsel	S.28	156, Ort der übertriebenen Vorsicht	S.41
56, Die Quelle	S.35	157, Über dem Abgrund	S.22
61, Im Schaltkreis	S.35	161, Südliches Aquarium	S.22
62, Im Felsental	S.28	162, Halle der Strahlen	S.38
63, Am Einstieg	S.26	163, Die Verteilerkammer	S.40
64, An der Trennmauer	S.39	164, Die Versuchsstation	S.39
65, Der dunkle See	S.25	165, An den Testfeldern	S.38
73, An der Südbucht	S.38	166, In den Steinhalden	S.37
74, Am Terminal Süd	S.38	167, An letzter Station	S.37
75, Die Radarstation	S.35	171, Im äußeren Grenzbezirk West	S.30
124, L1-Ebene Nord-West	S.32	172, Im Geröllfeld	S.29
125, L1-Ebene Nord-Ost	S.32	173, Der Bahnhof	S.24
134, L1-Ebene Süd-West	S.32	174, Am Bahndamm	S.24
135, L1-Ebene Süd-Ost	S.32	175, ExtraTax Pyramidenwald	S.35
143, Das erste Haus	S.30	176, Die Florasperre	S.28
144, Vorhalle zum großen Labyrinth	S.41	177, Über dem Pyramidenmeer	S.34

182, Mittlere Zentraleinheit Nord	S.42	256, Zwischenebene 2	S.42
183, B-Ebene Nord-West	S.23	272, Westlager W72	S.41
184, B-Ebene Nord-Ost	S.23	275, Untere Anlage der Pyramiden	S.22
185, Der Stickstoffsee	S.37	282, Energiestationen der Zentraleinheit	S.26
186, Vielbrücken-Halle	S.40	285, Energiestation des Stickstoffsees	S.26
192, Mittlere Zentraleinheit Süd	S.42	292, Zugang zu den Stationen	S.27
193, B-Ebene Süd-West	S.23	304, Energieversorgung TX9	S.27
194, B-Ebene Süd-Ost	S.23	324, L3-Ebene Nord-West	S.33
195, Im Grenzbezirk Süd	S.30	325, L3-Ebene Nord-Ost	S.33
204, Im Felsenmeer	S.27	332, Die Girlanden	S.29
205, Der Pass	S.34	333, Die verbotene Zone	S.39
215, An der Quelle der Gefahren	S.35	334, L3-Ebene Süd-West	S.33
216, Ort der Zeichen	S.41	335, L3-Ebene Süd-Ost	S.33
224, L2-Ebene Nord-West	S.32	341, Halle der vielen Segmente	S.36
225, L2-Ebene Nord-Ost	S.32	342, Sicherheitstrakt C1	S.36
226, Zur schwebenden Halle	S.36	343, System der langen Gänge , oberer Teil	S.31
227, Das Bahnlabyrinth	S.24	344, Der Durchgang	S.25
234, L2-Ebene Süd-West	S.33	345, Platz der vielen Wege	S.40
235, L2-Ebene Süd-Ost	S.33	346, Der dunkle Grenzbezirk D1	S.29
236, Halle des Feuers	S.28	351, Die Spirale	S.37
245, Zwischenebene 1	S.42	352, Sicherheitstrakt C2	S.36
246, Am Versuchsbecken	S.39	353, System der langen Gänge , unterer Teil	S.31
251, Kontaktbereich West	S.31	356, Der dunkle Grenzbezirk D2	S.29
252, Kontaktbereich Ost	S.31	441, Energiestation in der Tiefenebene	S.27
255, Halle der drei Ebenen	S.25	453, An den Basis-Energiestationen	S.26

4.8 Die großen und kleinen Rätsel

Was ist bei der Bombe zu beachten ?	126	Was bedeuten die manchmal unüberwindbaren "Kreuze" ?	222
Welche Arten von Energiestationen gibt es ?	35	Wie komme ich durch das große Labyrinth	119
Wie fülle ich den Eimer mit Wasser ?	168	Was macht die Steinschleuder ?	81
Was ist das Geheimnis der großen Anlage ?	138	Wie komme ich gegen starke Strömungen an ?	26

4.9 Verschiedenes

Was kann man essen ?	245	Was kann ich mit den beiden Kreisen mit Zahlen an- fangen ?	25
Wie erwehrt man sich der bösen Roboter ?	130	Wie kann man die Wände versenken ?	24
Wie kann man die Schleuder einstecken ?	36		
Wie kommt die Steinschleuder zurück in den Ruc- ksack ?	36		

4.10 Zu beachtende Bedingungen

Was hat es mit den Mauern auf sich ?	11	Wie kann ich besser schwimmen ?	26
Wie kann ich Mauern versenken ?	43	Auf was muß ich bei den Verstecken achten ?	239
		Wie durchquere ich den Wald ?	127

5 Die Szenen

In diesem Kapitel findest Du Beschreibungen zu den Szenen von ROBOT IV. Wenn die eine oder andere Szene keinen Text hat, liegt das nur daran, daß es dazu nicht viel Besonderes zu sagen gibt. Bei einigen Szenen gibt es aber mehr zu wissen, als in einem kurzen Absatz gesagt werden kann. Diese verweisen dann wieder auf das "Antworten"-Kapitel.



Über dem Abgrund

Wenn Du zum Terminal möchtest, solltest Du einen ganz bestimmten Weg wählen, damit Du auch wieder zurückkommst. Wenn Du ihn selber ausprobieren möchtest, hier nur zwei Tips: Die dunklen Sandfelder sind wichtig, und versuche nicht, zweimal nacheinander zum Stanzer zu gehen !

Ich möchte es aber genau wissen ! 206



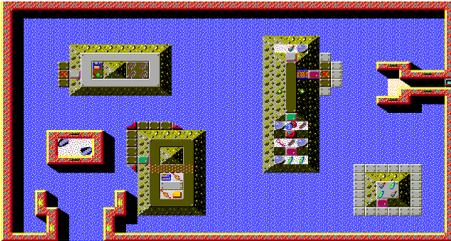
Untere Anlage der Pyramiden

Hierher kommst Du vom "ExtraTax Pyramidenwald".



Südliches Aquarium

Hier ist Schwimmen angesagt. Du mußt irgendwie zur Insel mit dem Roboter kommen. Dazu schwimmst Du am besten im Uhrzeigersinn an der südlichen Mauer entlang. Den Roboter solltest Du übrigens nicht erledigen, es ist einer der Guten, der Dir eventuell den Rekorder verkauft. Diesen Raum kannst Du nur durch den oberen Ausgang verlassen. Dazu schwimmst Du unterhalb der Insel unter der Brücke durch zurück Richtung Eingang und dann wieder im großen Bogen zum Ausgang.



Nördliches Aquarium

Leider hast Du beim Betreten dieser Szene überhaupt keine Gelegenheit, Dich erst einmal umzuschauen. Du solltest versuchen, die linke obere Insel zu erreichen. Von dort schwimmst Du oben herum auf die rechte. Nachdem Du gesichert hast, kannst Du Dich auf den Weg zum Ausgang machen. Dazu mußt Du allerdings etwas Geduld und schnelle Finger mitbringen, der Weg dorthin ist nicht ganz einfach.



B-Ebene Süd-Ost

Hier gibt's endlich den hellgrünen Schlüssel (IX). Allerdings solltest Du ihn Dir bei dem Roboter im unteren rechten Haus erhandeln, anstatt zu versuchen, im oberen Haus hinter die Schiebetür zu kommen. Außerdem verkauft Dir der Roboter eine äußerst wichtige Information.



B-Ebene Nord-Ost

Wenn Du einmal viel Zeit hast...



B-Ebene Süd-West

Wenn Du das erste Mal hierherkommst, bist Du wahrscheinlich auf dem Weg zum hellgrünen Schlüssel (IX). Dazu steigst Du am besten an der Station auf dem mittleren Plateau aus. Gehe dann über das nördliche Plateau zum östlichen und von dort weiter nach Osten. Wenn Du den Schlüssel besitzt, solltest Du zum unteren Terminal-Raum gehen. Lese die dortige Notiz und überlege, ob Du nicht gleich ein paar wichtige Lochkarten stanzen möchtest. Der dortige Stanzer hat übrigens die Adresse 2. Dein Weg führt Dich dann mit der Bahn weiter nach Osten. Diese solltest Du allerdings so programmieren, daß sie zweimal geradeaus fährt und dann zweimal rechts abbiegt.



B-Ebene Nord-West

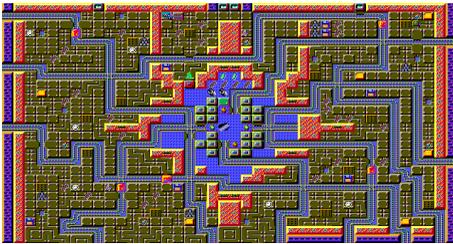
Hier liegen noch Kassetten herum.

- Wie muß die kodiert sein ? 243
- Wie kann ich die **Züge** steuern ? 34



Am Bahndamm

Wenn Du hierherkommst und gerade den hellgrünen Schlüssel bekamst, solltest Du die Bahn so programmieren, daß sie an der oberen Kreuzung nach rechts abbiegt.



Der Bahnhof

Wenn Du das erste Mal hier ankommst, bist Du wohl auf dem Weg zum grünen Schlüssel (VIII). Dann solltest Du in der Nähe der Treppe in die andere Bahn umsteigen. Kommst Du dann mit diesem Schlüssel hierher zurück, steige an der ersten Station wieder aus und dort in die Bahn, die von Westen kommt. Mit dieser fährst Du bis zur "Mittleren Zentraleinheit Nord". Kommst Du von dort mit dem bio-elektronischen Einschub zurück, steige so um, daß Du wieder zur Treppe kommst. Dort steigst Du wieder in die Bahn um, die Dich zum ersten Mal hierhergebracht hat, und fährst zurück nach Süden bis zur "B-Ebene Süd-West". Die Treppe führt Dich übrigens zurück nach oben, falls Du etwas vergessen haben solltest. Sehr viel später, nämlich wenn Du bereits den dunkelblauen Schlüssel (XIII) besitzt, solltest Du auf der nördlichen Strecke nach Osten bis zur Vorhalle des "Großen Labyrinths" fahren (Kodierung "BABA").



Das Bahnlabrynth

Um hier vernünftig vorwärts zu kommen, solltest Du drei spezielle Lochkarten besitzen. Natürlich kannst Du auch alle anderen Karten zum Steuern verwenden und bei Bedarf die Programmierung mit einer leeren Karte ("AAAA") wieder löschen. In einem der vielen Kisten befinden sich übrigens die Schlittschuhe, in einem anderen ein bio-elektronischer Einschub!

Was für "spezielle" Lochkarten ?	52
In welcher Kiste genau ?	75



Der Bergsee

Endlich wieder frische Luft. Dein Weg führt Dich erst einmal nach Süden, doch solltest Du Dir merken, daß es hier sowohl ein Terminal als auch einen Stanzer gibt.



Der dunkle See

Erst wenn Du die Schwimmflossen besitzt, hast Du eine faire Chance, hier westlich um die Insel nach Süden zu schwimmen. Bei dem leeren Beerenfeld ist ein guter Ausstieg. Der Rückweg verläuft entsprechend östlich. Zur Insel gibt es im übrigen nicht viel Besonderes zu erzählen.



Der Durchgang

Bevor Du diesen Raum zum erstenmal betrittst, solltest Du die Kiste vom "Sicherheitstrakt C2" möglichst oft verdoppelt haben. Du hast hier nämlich nur dann eine reelle Chance, wenn Du möglichst viele Mini-Roboter beauftragt hast. Anschließend kannst Du den Raum nach Belieben leerräumen. Die Nummer des Stanzers solltest Du Dir übrigens gut merken. Ich hoffe, daß Du im unteren Teil der "Langen Gänge" die gestanzte Lochkarte gefunden hast, sonst darfst Du gleich noch einmal zurück.



Halle der drei Ebenen

Der gute Roboter verkauft Dir einen wichtigen bio-elektronischen Einschub (Typ 6) und sagt Dir auch gleich, wo Du ihn verwenden solltest.

Und was mache ich mit dem Lichtbogen ? 218

Und wie komme ich zum Terminal ? 233



Halle der zwei Ebenen

Hier ist Dein Ziel, die Szene nach Süden zu verlassen. Daß Du den roten Schlüssel (VI) in der Kammer oben rechts nicht vergißt, ist wohl klar. Doch solltest Du auch unbedingt den guten Roboter in der linken Kammer befragen: Er hat nämlich einen Zylinder bei sich! Um überhaupt in die obere Ebene zu kommen, mußt Du den Stein an der rechten "Spitze" versenken.



Am Einstieg

Eine sehr zentrale Szene. Am Anfang genügt es, wenn Du Dir hier den gelben Schlüssel holst. Den findest Du in der oberen linken Ecke neben der Diskette. Wenn Du im späteren Spiel hier nach Westen möchtest, dann geht das nur entlang der Südseite der Mauer über einen Felsenweg. Dazu mußt Du aber erst einmal den braunen und den roten Schlüssel gefunden haben.



An den Basis-Energiestationen

Erst wenn Du den dunkelgrauen Schlüssel (XIV) besitzt, kommst Du zur Energie-Station und zum Stanzer. Das nächste Terminal befindet sich übrigens im "Sicherheitstrakt C2".

Soll ich diese E.-Station abschalten ? 100



Energiestationen der Zentraleinheit

Um hier den dunkelblauen Schlüssel (XIII) zu bekommen, solltest Du Dir erst einmal eine passende Lochkarte herstellen und für den Hinweg die Tür mit dem Terminal öffnen.

Soll ich die *linke* E.-Station ausschalten ? 208

Soll ich die *rechte* E.-Station ausschalten ? 186



Energiestation des Stickstoffsees

Hierher kommst Du vom "Stickstoffsee".

Soll ich diese E.-Station abschalten ? 170



Energiestation in der Tiefebene

Um durch die Schiebetüren zu den Stationen zu gelangen, mußt Du diesen direkt eine entsprechende Nachricht schicken. Übrigens solltest Du nicht beide Stationen abschalten! Bei Bedarf verkauft Dir der gute Roboter noch einen bio-elektronischen Einschub (Typ 5).

- Wie soll ich die Türen aufbekommen ? 237
- Soll ich die *linke* E.-Station ausschalten ? 56
- Soll ich die *rechte* Station ausschalten ? 223



Zugang zu den Stationen

Außer daß Du hier mit dem guten Roboter reden solltest, gibt's wirklich nicht viel zu sagen!



Energieversorgung TX9

Diesen Keller solltest Du zuerst über die südliche Treppe betreten. Nur so kommst Du hier zum hellblauen Schlüssel (XII). Um die Schie-

betür zu öffnen, solltest Du das Terminal benutzen. Eine Lochkarte hilft Dir diesmal nicht weiter.

- Wie geht das mit dem **Terminal** ? 22
- Soll ich diese E.-Station abschalten ? 225



Beim Felseneinstieg

Am Anfang brauchst Du Dich um diese Szene noch nicht zu kümmern. Allerdings solltest Du beachten, daß es hier einige Roboter-Nester gibt, die Dir neben den Androiden das Leben schwer machen können. Zu der gelben Tür (I) kommst Du nur über einen Felsenweg am rechten Szenenrand, wenn Du schon den grauen Schlüssel (III) gefunden hast. Später, wenn Du den violetten Schlüssel (IV) hast, solltest Du gleich durch einen zweiten geheimen Eingang (unterer Rand, in dem leeren Beerenfeld) noch einmal versuchen, in das Untergeschoß zu gelangen. Dann gehe nach Westen zurück und hole Dir die Schwimmflossen...



Im Felsenmeer

Hier solltest Du zuerst die südliche Treppe besuchen. Das wird Dir allerdings nur mit den Schlittschuhen gelingen. In der linken oberen Kammer befindet sich übrigens ein Teleport, der dich wieder an die Oberfläche bringt (Weg zum dunkelblauen Schlüssel (XIII)).



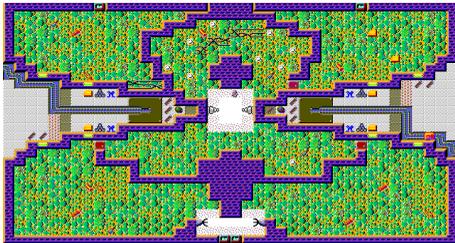
Im Felsental

Hier findest Du Deine erste Fernsteuerung. Du mußt Dir bloß noch einen geeigneten Weg durch's Unterholz suchen!



Halle des Feuers

Um hier zum blauen Schlüssel (XI) zu kommen, benötigst Du sehr viel Löschwasser. Wie Du das besorgen kannst, steht bei der Beschreibung der "Schwebenden Halle". Vor den Blasen im Teich solltest Du Dich im übrigen etwas vorsehen.



Die Florasperre

Nachdem Du den Strahl abgeschaltet hast, solltest Du Dir hier nicht allzuviel Zeit lassen, da im mittleren Bereich recht viele Roboter-Nester sind. Versuche also, den rechten nördlichen Ausgang möglichst zügig zu erreichen.



Die Flußinsel

Wenn Du hier von Norden nach Süden möchtest aber die Schwimmflossen noch nicht besitzt dann schwimme am besten zu dem Munitionshaufen; dort kannst Du gefahrlos aussteigen. Mit den Wanderschuhen kommst Du dann problemlos bis zur Brücke.



Das Geheimplager

Hier mußt Du zweimal hin. Einmal in die obere Hälfte, um den violetten Schlüssel (IV) zu holen, und einmal in die untere Hälfte, um zu der Schachtel zu kommen. Die enthält nämlich die Schleuder. Die geheimen Eingänge dazu findest Du beide beim "Felseneinstieg". Etwas knifflig ist das Verlassen dieses Untergeschosses, wenn Du den Schlüssel geholt hast. Dann versperrt Dir nämlich der obere Strahl den Weg! Um diesen wieder abzuschalten, mußt Du in die untere Kammer und dort zwischen den dann abgeschalteten Elektroden hindurchlaufen. In die kleine Kammer rechts gelangst Du übrigens auch beim "Felseneinstieg". Der Teleport ist in der Nähe der violetten Tür (IV).



Im Geröllfeld

Hier darfst Du auf keinen Fall die Mikro-Kassette vergessen. Hole sie Dir am besten, wenn Du den grünen Schlüssel (VIII) geholt hast. Es gibt hier übrigens zwei geheime Eingänge zum "Westlager W72".



Im genetischen Gewächshaus

Wenn Du das erste Mal hier durchkommst, bist Du mit Sicherheit auf der Suche nach dem orangenen Schlüssel (VII). Somit bleibt Dir der Weg zur Taschenlampe vorerst versperrt. Suche Dir einen Weg auf dem linken Plateau, so daß Du zur braunen Tür (V) schwimmen kannst. Der Rückweg verläuft dann in umgekehrter Richtung. Wenn Du dann irgendwann den orangenen Schlüssel besitzt, solltest Du unbedingt hierher zurückkommen und die Taschenlampe abholen.



Die Girlanden

Ein typischer Durchgang. Wenn Du den dunkelgrauen Schlüssel (XIV) noch nicht besitzt, gehst Du am besten durch einen der drei Ausgänge nach Süden weiter. Ansonsten bekommst Du hier den schwarzen Schlüssel.



Der dunkle Grenzbezirk D1

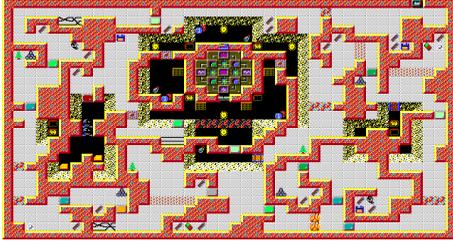
Hierzu gibt es nicht viel zu sagen. Wenn Du alles abgegrast hast, gehe durch den östlichen Durchgang weiter.



Der dunkle Grenzbezirk D2

Wenn Du dich fragst, wie Du von der östlichen Treppe zur Station und wieder zurückkommen sollst, dann hast Du wahrscheinlich den Materialisator in der "Zwischenebene 2" noch nicht in Gang gesetzt.

Soll ich diese E.-Station abschalten ? 192



Im Grenzbezirk Süd

Hier kannst Du Dir noch einmal so richtig die Taschen vollstopfen, wenn Du vom "Stickstoffsee" kommst.

Soll ich diese E.-Station abschalten ? 110



Im äußeren Grenzbezirk West

Auf der unteren Plattform findest Du den grünen Schlüssel (VIII). Bevor Du von der großen Plattform jedoch dorthin schwimmst, solltest Du mit dem guten Roboter gehandelt und alle bösen und die Androiden vernichtet haben. Sonst bleiben die Sperren nämlich geschlossen, und Du kommst dort nicht mehr weg. Wenn Du Dich fragst, wie es von der kleinen Plattform weitergeht, dann schau Dir einmal die Mauern rechts davon genauer an. Dort kannst Du nämlich gefahrlos an Land gehen. Versuche bloß nicht, zur großen Plattform zurückzuschwimmen.



Das 1. Haus

Erst wenn Du den gelben Schlüssel besitzt, wirst Du hier weiterkommen. Den Ausgang findest Du übrigens an der südlichen Mauer.



Im Hindernisgewölbe

Wenn Du zum ersten Mal hier hereinkommst, stehst Du in dem Bereich rechts unten. Dort gibt es nur einen Weg, nämlich den durch die beiden Drehtüren. Bist Du ihn einmal gegangen, kommst Du von dort nicht mehr zurück. Ach ja, solltest Du von der "Halle der zwei Ebenen" hierher gekommen sein, ohne vorher die Lichtbögen abgeschaltet zu haben, kannst Du gleich wieder umkehren. Später kommst Du durch den oberen Durchgang auf der rechten Seite hierher. Schalte die Lichtbögen aus und öffne Dir so den Weg nach unten.



Kontaktbereich Ost

Diesen Bereich solltest Du zuerst über die nördliche Treppe betreten und dort die Brüter zerstören und den Schalter umlegen. Dann hast Du später weniger Probleme. Die Kiste in der linken Kammer ist übrigens sehr wichtig für Dich (noch nicht auspacken!).



Kontaktbereich West

Wenn Du von der "Spirale" hierherkommst, solltest Du alle offenen Kabel-Enden verschalten. Verlasse dann diesen Bereich wieder über die linke Treppe nach oben (Richtung Tageslicht). Hast Du Dich eigentlich schon über die komische Kabelkonstruktion am unteren Rand gewundert? Ich hoffe, daß Du die gefundene Kiste vom "Kontaktbereich Ost" noch nicht ausgepackt hast...



Der Landeplatz

Der Ort, an dem alles beginnt. Hole Dir zuerst in der südlichen Szene den ersten Schlüssel und folge dann dem Weg Richtung Norden. Die Schiebetür braucht Dich am Anfang nicht zu interessieren. Übrigens: wenn Du später hierher zurück mußt, kannst Du beim Beerenfeld am Fluß gefahrlos "anlegen" und durch den Wald zurücklaufen...



System der langen Gänge, oberer Teil

Orientiere Dich hier erst einmal nach Süden, bevor Du nach Osten weiter gehst.



System der langen Gänge, unterer Teil

Durch die vielen langen Gänge kommst Du hier an viele interessante Dinge heran. Wenn Du die Lochkarte in der Mitte haben möchtest, solltest Du allerdings den Weg über die "Basis-Energiestationen" machen. Betrete einfach den grauen Fahrstuhl am unteren Szenenrand.



L1-Ebene Nord-Ost

Wenn Du alle Abschießfelder beseitigen willst, benötigst Du sämtliche Munition, die Du im näheren Umkreis finden kannst, sowie einige Duplikatoren.



L1-Ebene Nord-West

Ein Terminal mit Drucker.



L1-Ebene Süd-Ost

Wenn Du diesen Raum das erste Mal betrittst, solltest Du durch die Schießscharte die drei Androiden-Brüter zerstören. Wenn Du hier übrigens einen bio-elektronischen Einschub opferst (Typ 2), kannst Du ein ganzes Stück Weg sparen. Der gute Roboter links oben gibt Dir übrigens einen nützlichen Tip zum Labyrinth.



L1-Ebene Süd-West

Der Anfang des großen Labyrinthes. Dieses Labyrinth erstreckt sich über drei Ebenen und muß von Dir mindestens zweimal durchschritten werden. Hier noch ein Tip: Die Arbeiter, die früher hier herumliefen, kannten natürlich die richtigen Wege und sind den Irrwegen nur selten gefolgt. Scheinbar hatten sie menschlichen Charakter, denn sie ließen überall Speisereste herumliegen...



L2-Ebene Nord-Ost

Der Ausgang zur "Schwebenden Halle".



L2-Ebene Nord-West

Vergiß hier nicht, mit dem guten Roboter zu reden! Außerdem gibt's hier eines der seltenen Terminals.



L2-Ebene Süd-Ost

Die "Rote Gabelung". Gehe hier zuerst den nördlichen Weg.



L3-Ebene Nord-West

Letzte Schiebetür vor der "Verbotenen Zone".



L2-Ebene Süd-West

Hier gibt's noch Munition.



L3-Ebene Süd-Ost

Hier steht noch ein Terminal.



L3-Ebene Nord-Ost

Hier liegt noch jede Menge Plunder.



L3-Ebene Süd-West

Ausgang zur "Verbotenen Zone".



An der Nordmauer

Hier solltest Du Dir einmal die kleine Insel genauer anschauen. Dort gibt es kurz vor der rechten Brücke einen Eingang zu einem versteckten Haus, in dem es einige recht wichtige Dinge gibt! Dann gehe durch das kleine Haus mit den Türen Richtung Osten und siehe Dich vor den Roboter-Nestern vor.



Haus Nord

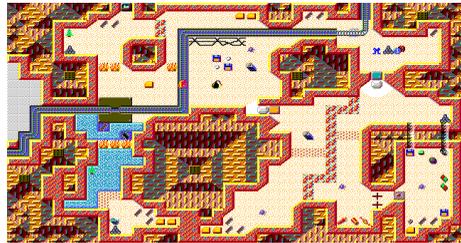
Mit dem dunkelgrünen Schlüssel gelangst Du hier auf den linken Podest und so auch auf die Brücke. Da Dein Weg nach Osten führt, und Du den violetten Schlüssel (IV) noch nicht besitzt, mußt Du Dir im Süden erst die Wanderschuhe holen. Dazu mußt Du lediglich über dem Weg von der Brücke hüpfen. Wenn Du sie hast, kannst Du südlich des rechten Podestes durch den Wald nach Osten gehen. Wenn Du später den violetten Schlüssel besitzt, solltest Du einmal der anderen Brücke folgen: Sie bringt Dich zu den Schwimmflossen.



Der Pass

Nur wenn Du das befolgt hast, was Dir der gute Roboter im "Ort der Zeichen" geraten hat, wirst Du hier wieder herauskommen! Besorge Dir nacheinander die Kodierung für die einzelnen Schiebetüren und stanze Dir die passenden Lochkarten. Vergiß auf keinen Fall, in alle Kisten hineinzuschauen! Erst wenn Du im Besitz der Schlittschuhe bist, solltest Du weiter nach Westen vorstoßen.

Wo war noch gleich das Terminal ? 85



Über dem Pyramidenmeer

Auch wenn alle Wege von hier nur in Sackgasen enden, solltest Du sie alle beschreiten, da es überall wichtige Dinge zu finden gibt. Bevor Du den Raum mit der Bahn nach Norden wieder verläßt, um so zur Szene "Über dem Abgrund" auf die rechte Seite zu kommen, solltest Du folgendes getan haben: Zuerst nach Westen fahren, um dort einige nützliche Dinge einzusammeln. Dann mit dem guten Roboter in der linken unteren Ecke reden. Anschließend mit der Bahn zur rechten Station fahren und die Dinge in der rechten unteren Kammer einsammeln, insbesondere den bio-elektronischen Einschub. Dein Rückweg geht dann übrigens zum "Stickstoffsee".



ExtraTax Pyramidenwald

Wenn Du zum ersten Mal hier durchkommst, hast Du wahrscheinlich gerade den hellgrünen Schlüssel (IX) bekommen. Dann solltest Du die Bahn so programmiert haben, daß sie an der Kreuzung rechts abbiegt und nach Süden weiterfährt. Du solltest allerdings auch irgendwann einmal nach Osten fahren, dort liegen noch einige Zylinder herum. Dein eigentlicher Weg geht allerdings nach Norden. Fahre mit der Bahn bis zur Endstation, der “Vorhalle zum großen Labyrinth”.



An der Quelle

Zu dieser Szene gibt es eigentlich nicht viel zu sagen außer, daß Du den grauen Schlüssel (III) hier nicht vergessen solltest. Außerdem gibt's hier noch einen Felsweg nach Westen! Wenn Du später aus der Tiefe hier herauskommst, solltest Du Dir von einem der Roboter bei den “Versuchsbecken” eine passende Lochkarte mitgenommen haben.



An der Quelle der Gefahren

Hier mußt Du lediglich alle Roboter und Androiden beseitigen. Dabei solltest Du unbedingt die Hilfe der Mini-Roboter in Anspruch nehmen.



Die Radarstation

Über einen Walgweg gelangst Du hier von Norden kommend zum Eingang an der grauen Tür (III). Dort solltest Du den Zylinder nicht vergessen. Wenn Du die Androiden beseitigt hast, führt Dich Dein Weg weiter nach Westen.



Im Schaltkreis

Wenn Du gleich am Anfang des Spiels hierherkommst, also ohne den blauen Schlüssel (XI), kannst Du zumindest mal einen Blick auf eine der legendären Energiestationen werfen.

Soll ich diese E.-Station abschalten ? 4



Zur schwebenden Halle

Wenn Du vom "Großen Labyrinth" hier herinkommst, folge dem Weg nach Süden. Vorher solltest Du allerdings unbedingt mit dem guten Roboter in der oberen linken Kammer geredet haben. Wenn Du allerdings für die "Halle des Feuers" nicht genügend gefüllte Wassereimer dabei hast, gibt es einen Trick: Versuche dorthin mit der südlichen Bahn zu fahren! Wenn Du mit der östlichen Bahn fahren willst und die Station vermißt, beachte die beiden Sockel an den Gleisen! Erst wenn Du den "Pass" hinter Dich gebracht hast, wirst Du hier weiterkommen.

Wie komme ich zur Bahn ?	226
Da ist doch gar keine Station !	159
Die Bahn fährt aber nicht zur Station !	176



Halle der vielen Segmente

Diese Halle ist gar nicht so schwierig, wenn Du die Hilfe der drei Mini-Roboter in Anspruch nimmst. Wenn Du diese gleich zu Beginn alle anstößt, brauchst Du nur noch die Androiden in die kleine Kammer zu locken. Später, wenn Du den dunkelgrauen Schlüssel (XIV) besitzt, solltest Du nach Süden gehen. Übrigens: In dem schwarzen Bereich, in dem am Anfang zwei Androiden rumrennen, gibt's einen geheimen Teleport!



Sicherheitstrakt C1

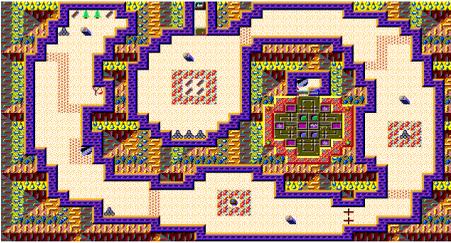
Erst wenn Du in den beiden oberen Kammern die bio-elektronischen Einschübe (Typ 4) richtig eingesetzt hast und die Fernsteuerung aus der "Halle der vielen Segmente" besitzt, wirst Du hier nach Osten weiterkommen. Gehe also zuerst nach Westen. Vergiß auf alle Fälle nicht, mit dem guten Roboter zu kommunizieren.

Ich hab' aber nur einen Einschub !? 71
Die Fernsteuerung hab' ich, und dann ? 118



Sicherheitstrakt C2

Solange Du den dunkelgrauen Schlüssel (XIV) noch nicht besitzt, solltest Du Dir hier nur schnell die Kiste holen (noch nicht auspacken!). Später, wenn Du hier zu den Treppen möchtest, solltest Du einfach den beweglichen Mauerstein verschieben... Dann folge zuerst der nördlichen Treppe. Dazu mußt Du natürlich erst einmal dorthin kommen. Dazu ein Tip: Beachte die grünen Pfeile!



Die Spirale

Wenn Du hier von Norden hereinkommst, solltest Du Dich irgendwie zur westlichen Treppe durchschlagen. Zur Station kommst Du erst viel später.

Soll ich diese E.-Station abschalten ? 86



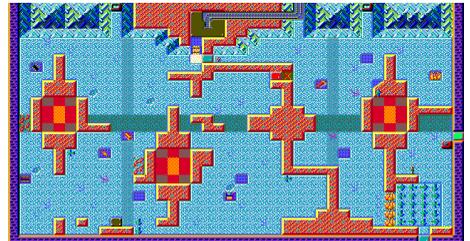
An letzter Station

Sicherlich wirst Du Dich nach einiger Zeit fragen, wie Du hier weiterkommst. Dazu mußt Du lediglich die blaue Bodenplatte betreten. Darunter befindet sich nämlich ein Sensor, der die eine Drehtür manipuliert. Wenn Du den türkisen Schlüssel (X) noch nicht besitzt, solltest Du den linken sonst den rechten nördlichen Ausgang benutzen. Ansonsten führt Dich Dein Weg nach Süden. Wenn Du noch nicht genug Zylinder hast, frage einmal den guten Roboter.



In den Steinhalden

Nachdem Du die Codes der beiden Schiebetüren abgefragt hast, solltest Du den Raum nach Osten verlassen. Das geht am besten, wenn Du gleich zu Beginn das Feuer gelöscht und die Drehtür verstellt hast. Den türkisen Schlüssel (X) hast Du sicherlich schon entdeckt. Den kannst Du Dir aber erst abholen, wenn Du mit den passenden Lochkarten hierher zurückkommst. Wenn Du mutig bist, kannst Du ja einmal in den nördlichen Raum hineinschauen...



Der Stickstoffsee

Wenn Du mit der Bahn hier ankommst, ist Dein Ziel, die rechte Seite zu erreichen. Da Du die Schlittschuhe noch nicht besitzt, mußt Du ein wenig herumprobieren. Achte bei Deinen Versuchen auf die Risse und Löcher im Eis. Von den Flammen solltest Du möglichst viele löschen, damit Du später weniger Probleme hast. Die Pfeile drehen sich übrigens nur, wenn Du Dich aus ihrer Nähe entfernst! Auf Deinem Rückweg, wenn Du den türkisen Schlüssel (X) besitzt, kannst Du Dir einige Mühen ersparen. Übrigens: An dem rechten Mauer-Block ist ein geheimer Eingang zur darunterliegenden Energiestation.



Halle der Strahlen

Damit Du hier nach Westen weiterkommst, mußt Du lediglich die Strahlen abstellen. Du solltest ohne größere Probleme bis zu den Kabel-Enden kommen. Später, wenn Du den roten Schlüssel (VI) besitzt und durch den nördlichen Tunnel hierher zurückkommst, darfst Du auf keinen Fall die Lochkarte in der linken oberen Kammer liegen lassen. Durch den nördlichen Tunnel kannst Du übrigens nur hereinkommen. Übrigens: Wenn Du sehr viel später hierher zurückkehrst (mit dem hellblauen Schlüssel (XII)) fährt hier unten eine Bahn ab!



An der Südbucht

Wenn Du das erstmal hierherkommst, stehst Du wahrscheinlich auf der Brücke vor der Tür. Vor dem Plateau kannst Du jedoch über einen Waldweg diese Tür umgehen. Folge dann den Wald- und Felsenwegen nach Westen zum zweiten Plateau. Dort gehst Du über die Brücke und holst Dir den Schlüssel. Die Treppe interessiert Dich allerdings erst später.



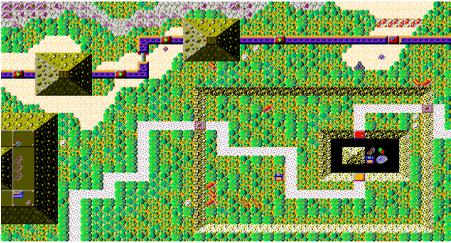
Am Terminal Süd

Außer daß Dich der hellgrüne Schlüssel (IX) hier nicht zu interessieren braucht, gibt es nur zwei wichtige Dinge zu sagen: Einmal gibt es neben dem Weg nach Norden einen Waldweg zu dem Beerenfeld direkt daneben. Der Einstieg dazu befindet sich in der Nähe des Expertenfeldes. Der Weg über die Brücke ist am Anfang, wenn Du den braunen Schlüssel (V) noch nicht besitzt, jedoch wichtiger.



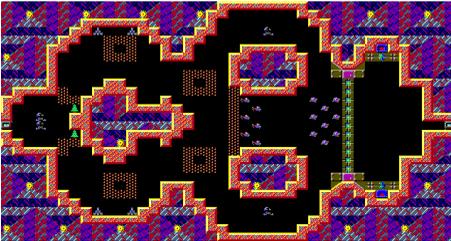
An den Testfeldern

Eine reine Durchgangs-Station. Vergiß hier nicht die Mikro-Kassette in dem oberen Feld!



An der Trennmauer

In dieser Szene ist die Mikro-Kassette (zwischen den Pyramiden) außerordentlich wichtig. Den Waldweg dorthin wirst Du sicherlich selber finden. Um allerdings unterhalb des großen Plateaus nach Westen zu kommen, darfst Du diese Szene nicht auf dem normalen Weg betreten.



Die verbotene Zone

Wenn Du hier das erste Mal hereinkommst, stehst Du einigen Androiden direkt gegenüber. Gegen die von ihnen ausgelöste Armada von Mini-Robotern hast Du nur wenig Chancen. Daher solltest Du sofort nach Betreten einen passenden bio-elektronischen Einschub (Typ 2), den Du in der "Schwebenden Halle" bekommen hast, in die dafür vorgesehene Vertiefung stecken. Dann nämlich... Ach Du wirst es schon sehen.



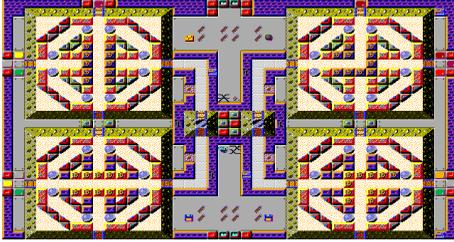
Am Versuchsbecken

Mit dem guten Roboter solltest Du Dich in jedem Fall unterhalten.



Die Versuchsstation

Ein recht zentraler Ort auf Deinem Weg zum orangenen Schlüssel (VII). Nachdem Du Dich der Bombe und der Androiden erfolgreich entledigt hast, schalte erst einmal die Lichtbögen ab. Dann suche Dir einen Weg nach Osten. Wenn Du von dort zurückkommst, solltest Du zwischendurch in der Verteilkammer gewesen sein und die Lochkarten "ACDA" und "ADCA" besitzen. Suche Dir einen Weg zum oberen östlichen Ausgang. Wenn Du zurückkommst, solltest Du den besagten Schlüssel bei Dir haben. Bevor Du mit der Bahn wegfährt, denke noch an die Lampe!



Die Verteilerkammer

Beim ersten Betreten braucht man sich keine Gedanken darüber zu machen, wie man auf die rechte Seite oder gar nach oben oder unten kommt. Gehe einfach nach Westen. Später, wenn Du den roten Schlüssel (VI) hast, kommst Du auf der rechten Seite herein. Gehe zuerst nach oben weiter. Später wirst Du von Osten hierher zurückkommen und die beiden Lochkarten "ACDA" und "ADCA" besitzen. Diese benutzt Du beim Lochkartenleser so, daß die rechten Drehbereiche den Weg zum unteren Ausgang freigeben. Der gute Roboter gibt Dir übrigens einen sehr nützlichen Tip zu den Rotations-Bereichen.



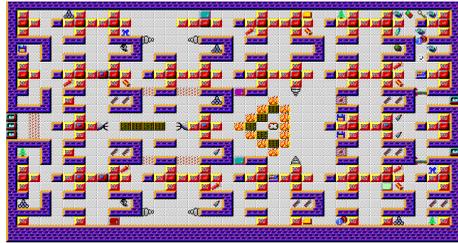
Ort der Verwirrung

Wenn Du zum ersten Mal hierherkommst, wunderst Du Dich sicherlich, wie es weitergeht. Das Wissen, wie die Schiebetüren funktionieren, besitzt Du ja noch nicht. Benutze einmal die gefundene Fernsteuerung, die wird Dir helfen. Wenn Du sie nicht besitzt: Pech gehabt. Wenn Du die Kabel von dem Plateau haben möchtest, gehe doch einmal durch die Drehtür. Der gute Roboter gibt Dir eine nützliche Information und verkauft Dir eventuell Tannenbäume. Noch etwas: Den geschwommenen Weg durch die drei Tümpel mußt Du nicht mehr zurück.



Vielbrücken-Halle

Hier mußt Du einfach Deinen Weg über die verschiedenen Brücken finden. Um nach Norden weiterzukommen, benötigst Du allerdings den hellgrünen Schlüssel (IX). Obwohl die guten Roboter hier recht habgierig sind, geben sie Dir eine ganz nützliche Information und eventuell einen Zylinder.



Platz der vielen Wege

Wenn Du den Lichtbogen abgeschaltet hast, schlage Dich irgendwie zur rechten oberen Schiebetür durch. Die untere kannst Du übrigens leicht umgehen. Wenn Du mit einer passenden Karte zu den Robotern vorgestoßen bist, solltest Du mit allen einmal reden. Solange Du den schwarzen Schlüssel (XV) noch nicht besitzt, brauchst Du nicht weiter nach Osten vorzustoßen.

Wie kann ich die untere Tür umgehen ? 74

Ich will den Code aber gleich haben ! 171



Vorhalle zum großen Labyrinth

Solange Du den türkisen Schlüssel (X) noch nicht besitzt, kannst Du nur wieder zum "Ort der Verwirrung" zurück. Wenn Du ihn besitzt, folge dem nördlichen Ausgang.



Ort der übertriebenen Vorsicht

Diesen Raum durchquerst Du eigentlich erst gegen Ende des Spiels. Wenn Du vorher hier hineinkommst, brauchst Du Dich um die Treppen eigentlich nicht zu kümmern. Aber nachschauen kostet ja nichts...



Westlager W72

Hierher kommst Du über zwei geheime Eingänge vom "Geröllfeld".



Ort der Zeichen

Wenn Du Dich hier allen Widersachern entledigt hast, halte die Schleuder bereit und gehe zuerst nach Osten. Mit dem Roboter in der rechten Kammer solltest Du unbedingt reden. Eventuell verkauft er Dir auch die beiden Tannenbäume. Daß hier ein Terminal ist, solltest Du Dir gut merken und dich daran erinnern, was Dir der gute Roboter hier gesagt hat!



Obere Zentraleinheit

Wenn Du von Norden über die Brücke hierher gelangst, kommst Du nur bis zu dem Haus. Dort solltest Du Dir die Schwimmflossen holen. Wenn Du die Schleuder schon hast, kannst Du natürlich recht elegant die Elektrozaune beseitigen. In den unteren Bereich gelangst Du erst später.



Mittlere Zentraleinheit Nord

Diese harmlos erscheinende Szene wird Dir einige Kopfschmerzen bereiten. Du mußt nämlich, wenn Du mit der Bahn angekommen bist, erst einmal ganz nach Süden in die nächste Szene kommen. Dieser Weg ist mit einigen versteckten Teleport-Feldern versehen, die Dich immer wieder an den Anfang setzen. Sichern ist also angesagt. Auch in den inneren Bereichen kommen diese Dinge vor.



Mittlere Zentraleinheit Süd

Dein erstes Ziel ist es, hier an den bio-elektronische Einschub heranzukommen. Dazu mußt Du Dich über die verschiedenen Promenaden ins Innere vortasten. Auch hier gibt es viele Teleports zur Bahnstation, die Du für einen kurzen Rückweg gebrauchen kannst. Übrigens, das dunklere Feld auf der rechten Seite im mittleren Bereich ist der Eingang zu den unteren Energiestationen. Dorthin brauchst Du aber erst, wenn Du mindestens den hellblauen Schlüssel (XII) besitzt... Auch in den inneren Bereich mit den vielen Zylindern gelangst Du erst dann.



Zwischenebene 1

Folge einfach dem Weg nach Osten.



Zwischenebene 2

Die nördliche Treppe führt Dich wieder ans Tageslicht. Doch bevor Du dorthin kommst, steht Dir ein langer Weg bevor. Hier mußt Du unbedingt den Materialisator in der oberen Hälfte in Gang setzen. Er produziert Dir einen Gegenstand, den Du unbedingt benötigst.

Wie setze ich ihn in Gang ?

19

6 Die Antworten

Hier findest Du alle Antworten zu den Fragen aus den vorherigen Kapiteln in numerischer Reihenfolge

1 Auch Charlie keine unbegrenzten Kräfte und kann nur maximal 30 kg mit sich herumschleppen (wie oben neben dem Sack in der Status-Zeile angezeigt).

Was wiegen die **Gegenstände** ? 58

2 Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten. Die einfachste besteht darin, eventuell vorhandene Kabel-Enden miteinander zu verbinden. Eventuell existieren in der Szene auch Drucksensoren, die durch einfaches Darüberlaufen die gewünschte Wirkung auslösen (manchmal allerdings auch eine gegenteilige...). Selbstverständlich kann man es auch mit dem Netzwerk versuchen.

Was für Kabel-Enden ? 61

Was für ein Netzwerk ? 207

3 Wenn Du den dunkelgrauen Schlüssel (XIV) bekommen hast, gehst Du von dort zurück nach Westen. Wenn Du bei den "Girlanden" vorbeikommst, kannst Du ihn dort abholen. Allerdings solltest Du vorher noch einmal im "Sicherheitstrakt C2" gewesen sein, um dort über die Treppe im "Kontaktbereich Ost" ein gewisse Kiste mitzunehmen (bloß nicht auspacken).

4 Na klar !

5 Du bekommst eine Hilfestellung. Wenn Du keinen Parameter angibst, erhältst Du eine Liste der verfügbaren Hilfestellungen. Wenn Du einen Eintrag dieser Liste als Parameter angibst (z.B. "HELP MSG") bekommst Du Informationen zu diesem Eintrag.

Was gibt es noch für **Kommandos** ? . . . 155

6 Der Blaumann

Was ist das genau ? 167

7 Er dient zum Öffnen der Wegsperrungen und Raumdurchgänge, die immer dann zugehen,

wenn neue Roboter irgendwo auftauchen. Du mußt bloß darüberlaufen, um dieses Problem zu beseitigen.

8 Gemeint ist der *blaue Anzug*.

9 In ihr befinden sich für Dich meist nützliche Dinge. Du mußt sie nur öffnen und schauen, was sie für Dich bereithalten. Wenn Du sie aus dem Rucksack heraus *benutzt*, liegt ihr Inhalt auf dem Boden.

Achtung! Es können auch unangenehme Dinge darin versteckt sein!

Wie kann ich etwas "**benutzen**" ? 67

10 Abfragen aller noch ausstehenden Netzwerk-Nachrichten. Wenn Du einmal eine solche verschickt hast, "kreist" diese solange im Netzwerk, bis sie ihr Adressat "abgeholt" hat. Mit diesem Befehl kannst Du feststellen, welche Nachrichten noch nicht abgeholt wurden.

Was gibt es noch für **Kommandos** ? . . . 155

11 Sie stellen zuerst einmal ein Hindernis für Dich dar. Die geraden Stücke (also nicht die Schrägen) kannst Du jedoch *versenken*, um Deinem Ziel näherzukommen.

Was genau kann ich versenken? 43

12 Hast Du Dich noch nicht gefragt, wo all die Roboter herkommen sollen? Offensichtlich war hier eine Intelligenz am Werk, die mit der menschlichen kaum zu vergleichen ist. Und diese erschuf eine derartig große, komplizierte Anlage, deren Zweck für's erste im Dunkel liegt.

Was könnte ihr Zweck gewesen sein ? . . . 38

13 Hier wird Dir nur angedeutet, wo Du zu einem Nachbarraum gelangen kannst.

14 134, 135, 235, (an der "Roten Gabelung" rechts nach) 335, 325, 324, 224, 124, 224, 124, 224, 234, 334, 234, 134, 124, 224 (mit gutem

Roboter unbedingt reden), 124, (rechte Treppe nach) 224, 324 (Türnummer erfahren), (über) 224, (zurück nach) 124 (Karte stanzen), 224, 324, 334 (Waldweg).

15 Wenn Du den orangenen Schlüssel (VII) bekommen hast, bist Du bereits an ihr vorbeigelaufen. Sie befindet sich im "Genetischen Gewächshaus" auf der Anhöhe hinter der orangenen Tür.

16 Auch diese lassen sich über das Netzwerk steuern (Adresse 6). Dazu mußt Du allerdings einen Hinweis bekommen, auf welche Nachrichten die einzelnen reagieren.

17 Also gut: Du mußt mit dem Terminal an den Beam die Nachricht "BDBD" schicken (Adresse 6).

Wie geht das mit dem **Terminal**? 22

18 Über das Netzwerk sind alle möglichen Geräte ansteuerbar. Einige davon haben eine eigene Netzwerk-Adresse (z.B. die Stanzer). Andere werden über ein spezielles Steuergerät (Server) verwaltet, welches die versandten Nachrichten entsprechend verteilt. Darunter fallen z.B. die Schiebetüren. Um nun eine Funktion auszulösen, muß man eine Nachricht (Datagramm) an den entsprechenden Adressaten übermitteln. Dazu stehen einem sowohl die Terminals als auch die Lochkarten-Leser zur Verfügung. Letztere versenden Datagramme allerdings immer nur an eine bestimmte Zieladresse.

Ich möchte mehr wissen über:

Das Terminal	103
Den Lochkartenleser	211
Den Lochkartenstanzer	158
Die Schiebetür	77
Die Lichtbögen	16
Die Rotationsbereiche	63

19 Dazu mußt Du lediglich zwei passende bio-elektronische Einschübe (Typ 5 und Typ 6) in die dafür vorgesehenen Vertiefungen legen.

Wo finde ich die passenden Einschübe? 148

20 Wenn Du sie erfolgreich miteinander verbunden hast, wird mit Sicherheit einer der vorhandenen Lichtbögen ausgehen!

21 Auf Deinem Weg zum blauen Schlüssel (XI). Den benötigst Du später in der "Verbotenen Zone".

22 Diese findest Du an vielen Stellen in den unteren Ebenen. Sie haben verschiedene Funktionen. Wenn Du dagegenläufst, geht ein Fenster auf und Du kannst einen Befehl eintippen. Diesem Befehl gibst Du, wie beim DOS-Prompt auch Parameter, falls dies verlangt wird. Nach Drücken von ENTER wird der Befehl ausgeführt und Du siehst das Ergebnis im Fenster.

Was gibt es für **Kommandos**? 155

23 Davon gibt es vier Stück. Alle im "Einstieg". Du findest auf deinem Weg zum orangenen Schlüssel zwei Lochkarten, die Du hier benutzen mußt.

24 Du mußt nur die kleine, grünliche Flasche in der Nähe einer normalen Mauer "benutzen" und etwas abwarten.

Welche Mauern sind das genau? 177

25 Diese Dinger sind "Duplikatoren" oder "Joker". Mit denen kannst Du die meisten Gegenstände verdoppeln, wenn diese bei Dir rar werden. Du mußt nur bei dem entsprechenden Gegenstand auf "Verdoppeln" gehen. Dies funktioniert aber nur, wenn Du mindestens einen Duplikator im Rucksack hast. Übrigens: Mit dem Verdoppeln der äußerst wichtigen Fersteuerungen wirst Du so Deine Probleme haben. Irgendwie will das nicht richtig funktionieren...

26 Wenn Du die Schwimmlössen hast, geht das einfacher. Deine Kraft, um gegen Strömungen anzukommen, ist dann größer. Wenn Du schwimmst, beeinflussen die Cursor-(Pfeil-) Tasten Deine Bewegungen. Doch Vorsicht: Es gibt viel scharfes Ufergestein, was das Schwimmen nicht gerade zum Vergnügen macht...

Wozu gibt es die **Schwimmlössen**? 53

Wie **schütze** ich mich vor Gasblasen? 120

Wie **schütze** ich mich vor gefährlichen Ufern ?
 156

27 Die Durchgänge zu anderen Räumen. Sie sind insbesondere immer dann zu, wenn noch irgendwelche bösen Roboter hinter Dir her sind...

28 Den gibt es recht häufig, aber erst in den unteren Ebenen.

29 Sie sind für die Energiestation gedacht, die es überall - meist in den unteren Bereichen - gibt. Sie müssen in die passenden Einschübe eingesetzt werden, wobei Du auf die Gleichheit der Farben achten mußt!

Was hat es mit den **Energiestationen** auf sich ?
 180

30 Mit ihnen wird es Dir möglich, den Wald zu durchwandern.

Wo finde ich sie ? 83

31 Diese Flasche enthält eine ätzende Flüssigkeit, die in der Lage ist, bestimmte Mauern zu versenken.

Welche **Mauern** kann man "versenken" ? . . 43
 Wie wende ich die Flüssigkeit an ? 24

32 Dies sind Nahrungsmittel in ROBOT IV. Auch Charlie muß manchmal etwas Nahrung zu sich nehmen, um bei Kräften zu bleiben. Wer wenig ißt, wird mit der Zeit immer langsamer und kraftloser.

Welche **Nahrungsmittel** gibt es ? 245

33 Dies mußt Du unter "Dauerfeuer" legen, damit Du irgendwann einmal drüber kannst !

34 Diese lassen sich nur steuern, wenn Du Dich an einer Station hineinsetzt und eine vernünftig gestanzte Lochkarte "benutzt". An den nächsten vier Kreuzungen arbeitet sie die Information Deiner Karte nacheinander ab. Dabei bedeutet:

A: geradeaus fahren
 B: links abbiegen
 C: rechts abbiegen
 D: wenden

Und wie loche ich eine **Karte** ? 179

35 Es gibt drei Positive (8-10), sechs Negative (1-6) und zwei Neutrale (12,13).
 Aber wie soll ich sie unterscheiden ? . . . 229

36 Dazu mußt Du Deine gesamte Munition ablegen und Dich erst dann auf die Waffe begeben: Schon ist sie eingesteckt!
 Wozu ist sie eigentlich gut ? 81

37 Besser nicht !

38 Diese fremde Intelligenz hat diese komplexe Anlage offensichtlich aus Forschungszwecken aufgebaut. Vermutlich um die Fauna und Flora unseres Planeten zu untersuchen, vielleicht auch um zu prüfen, ob unsere Erde für eine spätere Besiedelung geeignet ist. Die vielen "Versuchsbecken", "genetischen Plantagen" usw. könnten aber auch darauf hindeuten, daß diese Fremden dabei waren, das genetische Potenzial unseres Planeten "auszuschlachten"; zu prüfen, welche Gene für die Zwecke ihres Heimatplaneten geeignet sein könnten. Wer weiß...
 Wieso wurde die Anlage wieder aktiv ? . . 202

39 Diese hat mehrere Funktionen. Einmal dient sie als Schlüssel zu den Schiebetüren eines bestimmten Sicherheitsbereichs. Zum anderen lassen sich mit ihr die Züge ganz gut steuern... Ungelocht ist sie allerdings ziemlich wirkungslos.
 Wie geht das mit den Zügen genau ? . . . 182

40 Wenn Du den schwarzen Schlüssel (XV) gefunden hast, mußt Du nur noch die restlichen negativen Energie-Stationen abschalten und zum Landeplatz zurück. Im Einzelnen geht das so:

Zur "Energiestation der Tiefebene" 55
 An die Oberfläche zum "Schaltkreis" 72
 Zur Energiestation der "Spirale" 78
 Zum "Dunklen Grenzbezirk D2". 98
 Zurück zum "Landeplatz" 199

41 Mit ihm kannst Du die eingesammelten Mikro-Kassetten abhören.
 Wo finde ich den ? 187
 Wie benutze ich ihn ? 57

42 Besser nicht !

43 Es sind die einfachen, geraden Mauerteile, bei denen dies funktioniert (grau, rot) !

Wie kann man die Wände versenken ? . . . 24

44 Sie wird für die Steinschleuder gebraucht. Du findest sie oft als kleine Häufchen aufgetürmt.

Was macht die **Steinschleuder** ? . . . 81

Wie benutze ich diese "**Häufchen**" ? . . . 129

45 Sie sind sehr zahlreich in diesen Gegenden und kriechen manchmal aus den unmöglichsten Ecken hervor. Du solltest vor ihnen immer auf der Hut sein. Und Du mußt Dir im klaren sein, daß Du gegen sie nicht viel ausrichten kannst. Ein bestimmter Gegenstand kann Dir zwar einige von ihnen vom Leibe halten, doch leider wirkt er nicht lange und ist auch sonst kein 100%-iger Schutz.

Wenn Du eine bestimmte *Waffe* hast, kannst Du Dich gegen viele von ihnen wehren.

Welcher Gegenstand ist gemeint ? . . . 108

Welche Waffe ist gemeint ? . . . 147

46 Diese sind etwas gefährlicher als die wesentlich zahlreicheren Roboter. Immerhin haben sie Schlüssel für alle Türen und können recht schnell rennen.

47 Das bist Du selbst, oder besser gesagt: Es ist die Spielfigur, die Dich in der Welt von ROBOT IV vertritt...

48 Immer wenn Du sie abgelegt hast und Dich bei vorhandener Munition darauf bewegst, wird eine der Munitionskugeln (Steine) in die Richtung geschleudert, in der Du Dich gerade bewegt hast. Trifft die Kugel z.B. einen Roboter, hast Du ihn damit erledigt und ein Problem weniger.

Was kann man damit alles machen ? . . . 81

Wie kann ich sie wieder zurück in den *Rucksack* stecken ? . . . 36

49 Hier explodiert nicht wirklich etwas oder jemand. Damit wird nur dargestellt, wie etwas

seinen Geist aufgibt oder von der "Bühne" verschwindet.

50 Mit diesem Kommando erfährst Du den aktuellen Zustand der verschiedenen Energiestationen. Ein Sternchen in der Tabelle besagt, daß diese Station abgeschaltet wurde.

Was gibt es noch für **Kommandos** ? . . . 155

Was gibt es für **Stationen** ? . . . 35

51 In der linken unteren Kammer unter einer Bodenplatte.

52 Gemeint sind Karten mit der Programmierung "BAAA", "CAAA" und "DAAA". Damit kannst Du die Bahn nämlich "kreuzungsweise" programmieren!

53 Die brauchst Du, um Dich in Flüssen und im Meer besser bewegen zu können. Aber es gibt Strömungen, denen Du selbst mit ihnen nicht gewachsen bist!

Wie kann ich in den Flüssen **schwimmen** ? . 26

Wo finde ich sie ? . . . 235

54 Ja und nein. Es ist jedenfalls recht gefährlich, sich einfach treiben zu lassen, da es überall scharfkantige Uferböschungen gibt!

Wie kann ich in den Flüssen **schwimmen** ? . 26

55 Gehe vom Fundort des letzten Schlüssels Richtung Südosten zur "Halle der vielen Segmente" zurück. In dem schwarzen Bereich, in dem früher die beiden Androiden herumliefen, findest Du einen geheimen Zugang zur Station.

56 Besser nicht !

57 Das tust Du automatisch, wenn Du eine Mikro-Kassette "benutzt".

58 Die meisten wiegen 1/4 Kilogramm (250 g). Nur manche sind schwerer. Wenn Du **30 kg** mit Dir herumträgst, ist allerdings Schluß! Du solltest dann vielleicht einiges ablegen oder ein paar *Nahrungsmittel* zu Dir nehmen.

Welche **Nahrungsmittel** gibt es ? . . . 245

Wieviel kann Charlie **tragen** ? . . . 1

59 Es dient dazu, Dir zu den vielen Dingen von ROBOT IV eine kleine Hilfestellung zu geben.

- Wie kann ich es benutzen ? 238
- Wo ist es ? 219

60 Du kannst damit Feuer löschen, das Dir in einigen Szenen den Weg versperrt.

61 Diese Dinger brauchst Du, um die dicken Kabel-Enden, die in manchen Räumen aus den Wänden ragen, miteinander zu verbinden. Dabei ist es äußerst wichtig, daß die drei Leitungen nicht vertauscht werden.

- Und wozu soll das gut sei ? 20

62 Diese Felder erfordern von Charlie eine gewisse Erfahrung (Punkte), bevor sie ihn vorbeilassen. Es gibt keine Möglichkeit, diese ohne die verlangte Punktzahl zu überqueren.

63 Diese kannst Du nur über das Netzwerk beeinflussen. Allerdings wirst Du am Anfang zwei Lochkarten finden, die Du nur in einen entsprechenden Leser stecken muß, um das Gewünschte zu erreichen.

64 Wenn Du den blauen Schlüssel (XI) gefunden hast, orientiere Dich nördlich und gehe durch die "Schwebende Halle", den "Ort der Zeichen" (Roboter befragt?) und an der "Quelle der Gefahren" vorbei zum "Pass". Wenn Du Dir dort das bio-elektronische Element gefunden hast (Kiste), gehe zurück zur rechten Kammer der "Schwebenden Halle" und fahre mit der Bahn zum Bahnlabyrinth. Dort holst Du Dir die Schlittschuhe und gehst wieder zurück zum "Pass". Dort gehst Du im westlichen "Felsenmeer" durch die untere Treppe zur "Energieversorgung TX9".

- Soll ich diese E.-Station abschalten ? 42

65 Du findest welche in den folgenden Szenen in der entsprechenden Reihenfolge:

- Typ 6, In der "Zentraleinheit Süd" 217
- Typ 2, Über dem "Pyramidenmeer" 165
- Typ 2, In der "Schwebenden Halle" 21
- Typ 1, Beim "Pass" 124
- Typ 1, Im "Bahnlabyrinth" 203
- Typ 4, In der "L2-Ebene Nord-West" 209

- Typ 5, Bei der "Energierstation der Tiefebene" 191
- Typ 3, Beim "Ort der übertriebenen Vorsicht" 149
- Typ 6, In der "Halle der drei Ebenen" 131

66 Nachdem Du die Wanderschuhe geholt hast, gehst Du ganz nach Osten, zum "Geheimen Gerätelager". Von dort verläßt Du die Szene nach Süden und schwimmst auf die andere Seite der "Flußinsel" und gehst durch den Wald zur Brücke. Dieser folgst Du nach Osten.

67 Dazu mußt Du ein Objekt aus Deinem Rucksack (mit den rechts/links-Tasten) auswählen. Dabei erscheint jeweils eine kleine Liste, was man alles mit diesem Objekt anstellen kann. Mit den Cursorstasten (Pfeiltasten) kannst Du nun nach oben und unten gehen und die entsprechende Funktion mit "ENTER" auswählen. Dabei funktionieren die Funktionen "Verdoppeln" und "Anschauen" nur dann, wenn man den "Joker", bzw. das "Ausrufezeichen" besitzt.

- Wozu brauche ich den **Joker** ? 134
- Wozu gibt es das **Ausrufezeichen** ? 59
- Was ist mit dem "**Rucksack**" gemeint ? 106

68 Gemeint ist der im "Sicherheitstrakt C1", der den mittleren Bereich verschiebt.

69 Wenn Du den grünen Schlüssel (VIII) gefunden hast, gehe den oberen Weg nach Osten und hole erst einmal die Mikro-Kassette und fahre mit der Bahn vom "Äußeren Grenzbezirk West" wieder zurück zum "Bahnhof" und steige gleich bei der ersten Station aus. Fahre mit der anderen Bahn bis zur "Mittleren Zentraleinheit Nord". Hole Dir dann in der "Zentraleinheit Süd" den bio-elektronischen Einschub (das kleine H). Fahre dann zurück zum "Bahnhof" bis an die Treppe und steige dort um in die Bahn, die Dich nach Süden zur "B-Ebene Süd-West" bringt. An der zweiten Station dort steigst Du aus und gehst über die verschiedenen Brücken nach Osten zur "B-Ebene Süd-Ost". Der gute Roboter in dem kleinen Häuschen verkauft Dir neben dem gewünschten Gegenstand auch noch eine äußerst wichtige Information! Übrigens: Den Schlüssel hinter der Schiebetür kannst Du getrost dort liegen lassen.

70 Davon gibt es in diesen Anlagen die unterschiedlichsten. Allerdings dienen sie nur als Untergrund und haben sonst überhaupt keine Funktion.

71 Dann verdoppel' ihn einfach !

72 Verlasse die "Halle der vielen Segmente" nach Süden und folge der westlichen Treppe nach oben (Richtung Tageslicht). Schalte dort alle Lichtbögen aus. Hoffentlich hast Du die Kiste vom "Kontaktbereich Ost" noch nicht ausgepackt. Gehe dann weiter über die Treppe nach oben bis zum "Bergsee". Atme tief durch und gehe nach Süden zum "Schaltkreis".

73 Diese liegen überall herum. Du solltest sie alle "benutzen", damit Du keine wichtige Information verpaßt !

74 In der Wand gibt's einen versenkbaren Mauerblock.

75 Das erste ist an der Koordinate [27/17], das zweite liegt bei [35/22].

76 Um das zu tun, mußt Du die richtigen Zylinder in die gleichfarbigen Öffnungen schieben. Dabei muß in jeder Öffnung genau ein Zylinder verschwinden. Wenn Du das richtig gemacht hast, erlöschen die Überspannungsanzeigen im näheren Umkreis.

Wie stelle ich fest, welche schon abgeschaltet sind ? 114

77 Diese gehen nur auf, wenn sie über das Netzwerk ein entsprechendes Kommando bekommen. Das erwartete Kommando stimmt zufälligerweise mit der angebrachten Sicherheitsbeschriftung überein (dagegenlaufen).

Den Sicherheitsbereich kenne ich, und dann ? 96

78 Vom "Bergsee" steigst Du wieder hinab in die Tiefe. Von der "Spirale" gehst Du im großen Bogen durch die "Halle der vielen Segmente", den "Sicherheitstrakt C1", die "Langen Gänge" und den "Sicherheitstrakt C2" zurück zum "Kontaktbereich Ost". Wenn Du vorher alle richtig vorbereitet hast, kannst Du in dem "Kon-

taktbereich West" hinabsteigen zur Energiestation der "Spirale".

79 Verschicken einer Nachricht über das Netzwerk. Dazu mußt Du die Netzwerkadresse des Gerätes kennen, welches Du ansprechen möchtest. Diese ist der erste Parameter des Kommandos. Der zweite Parameter ist das Datagramm (z.B. "ABCD"), welches Du zu diesem Gerät schicken möchtest.

Was gibt es noch für **Kommandos** ? . . . 155

Was gibt es für **Geräte** ? 18

Was ist ein **Datagramm** ? 107

80 Es brennt in der Regel dort, wo Du unbedingt vorbei mußt. Um es zu löschen, benötigst du einen gefüllten Wassereimer.

Wie kann ich löschen ? 184

81 Sie dient der Jagd und zur Beseitigung bestimmter Hindernisse. Doch ohne entsprechende Munition kannst Du nicht viel mit ihr anfangen.

Welche **Munition** benötige ich dafür ? . . 102

Wo finde ich sie ? 172

82 Die im "Schaltkreis"

Die in der "Spirale"

Die linke "Energiestation der Zentraleinheit"

Die "Basis-Energiestationen"

Die im "dunklen Grenzbezirk D2"

Die Südliche der "Tiefebene"

83 Du findest sie bei der "Oberen Zentraleinheit". Nachdem Du den dunkelgrünen Schlüssel eingesammelt hast, gehst Du durch das kleine Haus, dann über die Brücke. Gehe nach Osten zum "Haus Nord" und dort auf die untere Brücke. Über dem Weg springst Du ab und gehst nach Süden. Dort findest Du sie hinter einer versenkbaren Mauer.

84 Wenn Du den hellgrünen Schlüssel (**IX**) bekommen und Dir in der "B-Ebene Süd-West" eine passende Lochkarte (Roboter befragt?) gestanzt hast, steigst Du dort in die Bahn nach Osten und benutzt sofort die Lochkarte. Fahre bis zum "Stickstoffsee". Von dort geht's durch die "Vielbrücken Halle" und die "Florasperr" zu

den "Steinhalden". Nachdem Du die beiden Tür-Kodierungen erfahren hast ("CDAC" und "CCCC"), gehe nach Osten an der "Letzten Station" vorbei bis "Über den Abgrund". Dort machst Du dir die passenden Karten und holst Dir den türkisen Schlüssel.

85 Im "Ort der Zeichen" !

86 Na klar !

87 Es sind die *grünen Pfeile!*

Die Pfeile 193

88 Mit diesem Befehl stellst Du die Netzwerk-Adressen verschiedener Geräte fest.

Was gibt es noch für **Kommandos** ? . . . 155

Was gibt es für **Geräte** ? 18

89 Die gibt es erst in den tieferen Regionen dieser Anlage. Am Anfang benötigst Du sie noch nicht !

90 Du brauchst es, um Deinen "Gesundheitszustand" aufzubessern. "Benutzt" Du eine Flasche davon, wird Dein *Lebenszähler* um '1' erhöht, und Du fühlst Dich wieder wie neugeboren. Ach ja: Mehr als "3 Leben" wird es jedoch niemals geben...

91 Von dem Plateau, auf dem Du den Rekorder bekommen hast, schwimmst Du außen herum nach Norden, in das "Nördliche Aquarium". Wenn es Dir gelingt, dieses nach Osten zu verlassen, siehst Du ihn in einer Kammer rechts oben. Die "Halle der zwei Ebenen" solltest Du dann nach Süden wieder verlassen.

92 Es ist ein "festes Schuhwerk", welches Du dafür benötigst (Die *Wanderschuhe*).

Wozu brauche ich die **Wanderschuhe** ? . . . 30

93 Diese kannst Du zwar durchschwimmen, aber wegen der großen Strömung benötigst Du zum besseren Steuern noch ein Sportgerät.

Was für ein Sportgerät ? 53

94 Nachdem Du die Schleuder und die Schwimfflossen gefunden hast, mußt Du wieder zur Flußinsel zurück. Diesmal verläßt Du die

Szene unter der Brücke durch nach Süden und schwimmst dann durch den "Dunklen See" nach Süden zu den Beerenfeldern. Folge dann den Szenen nach Westen bis zur "Südbucht". Folge dem Waldweg an der Diskette vorbei nach Westen bis zur Pyramide. Nachdem Du den Schlüssel hast, kannst Du Dich schon mal auf den langen Heimweg zum Landeplatz vorbereiten...

95 Wenn Du eine davon hast, kannst Du den *aktuellen Spielstand sichern*. Das kann an Stellen nützlich sein, an denen Du Dich entscheiden mußt, welchen Weg Du nun einschlägst. War Deine Entscheidung falsch, kannst Du jederzeit auf die zuvor gemachte Spielsicherung zurückgreifen! Zum Speichern mußt Du diese einfach aus Deinem Rucksack auswählen und "benutzen". Du wirst dann nach dem Namen gefragt, unter dem der Spielstand abgespeichert werden soll.

Wie kann ich etwas "**benutzen**" ? 67

Was ist mit dem "**Rucksack**" gemeint ? . . . 106

96 Wenn Du ihn kennst, gibt es zwei Möglichkeiten: Einmal kannst Du seinen Code an die Netzwerk-Adresse 7 versenden, oder Du lochst eine entsprechende Lochkarte, die Du dann mehrfach benutzen kannst.

Und wie loche ich eine **Karte** ? 179

Und wie versende ich **Nachrichten** ? . . . 125

97 Dazu mußt Du nur "ENTER" (oder "RETURN") drücken. Dadurch erscheint in der obersten Bildschirmzeile eine Auswahl der Dinge, die Du mit Dir herumträgst. Mit den Cursor-tasten (Pfeiltasten) kannst Du dann nach links oder rechts gehen und ein Objekt auswählen. Dieses kannst Du dann entweder "benutzen", "verdoppeln", "anschauen" oder "ablegen".

Wie geht das genau ? 67

98 Wenn Du die Energiestation der "Spirale" abgeschaltet hast, gehe schon wieder zurück bis zu den "Langen Gängen". Gehe weiter nach Osten durch den "Durchgang" und den "Platz der vielen Wege" zum "Dunklen Grenzbezirk D1". Gehe auf dem östlichen Weg nach Süden und dann im "Dunklen Grenzbezirk D2" über die westliche Treppe nach oben. Nachdem Du in der

“Zwischenebene 2” ein bio-elektronisches Element eingeschoben hast, mußt Du mit dem Roboter in der ”Halle der drei Ebenen” sprechen. Dann gehst Du weiter durch die nördlichen Szenen bis zur “Zwischenebene 2” und setzt den dortigen Materialisator in Gang. Mit dem produzierten Gegenstand gehst Du über die östliche Treppe nach unten zum ”Grenzbezirk D2”.

99 Nun ja...Du könntest versuchen, sie mit einem gezielten Treffer ein wenig zu verschieben. Das geht aber nur, wenn dahinter (in Schußrichtung) nichts den Weg versperrt.

Mit was kann ich sie treffen ? 145

100 Na klar !

101 134, 135, 235, (an der “Roten Gabelung” links nach) 135, 235, 335, 235, (rechter Ausgang nach) 225, 125 (alle N’s abschießen), 135, 125, 225, 325, 225 (Türnummer erfahren), (Weg zurück nach) 325, 225, 125, (Mittlere Treppe am unteren Bildrand nach) 225, 235, (Über Treppe auf Plateau nach) 335 (Zum Terminal), 235 (Zum Stanzer), 225, 125, 225, 325, 225 (durch die Tür).

102 Sie funktioniert nur mit den kleinen *Steinkügelchen*, die überall aufgehäuft herumliegen.

Wie benutze ich diese Waffe ? 48

103 Dieses stellt ein wichtiges Element des Netzwerkes dar. Mit ihm lassen sich Datagramme zu den anderen angeschlossenen Geräten versenden und wichtige Status-Informationen abfragen.

Wie funktioniert das genau ? 22

104 Wenn Du den hellblauen Schlüssel (XII) gefunden hast, gehe durch den geheimen Tunnel beim “Felsenmeer” (linke obere Kammer) erst einmal an die Oberfläche. Nachdem Du Dich etwas erholt hast, gehe durch den Einstieg bis zur “Halle der Strahlen”. Dort sollte jetzt eine Bahn auf Dich warten, die Dich zum Bahnhof bringt. Dort steigst Du um in die Bahn, die an der nördlichen Station Richtung Westen fährt. Fahre bis zur Endstation “Mittlere Zentraleinheit”. Nun

bist Du in der Lage, bis in die inneren Bereiche vorzustößen und Dir den dunkelblauen Schlüssel (XIII) zu holen.

Soll ich die *linke* E.-Station ausschalten ? . . 174

Soll ich die *rechte* E.-Station ausschalten ? . . 37

105 Wenn Du den Materialisator in Gang setzt.

106 Das ist etwas, was Du als Heldin oder Held unbedingt brauchst, um alle Dinge, die Du auf Deinem Weg findest, überhaupt mitnehmen zu können. Ohne den “Rucksack” wärest Du aufgeschmissen. In der Status-Zeile wird er durch ein kleines Symbol repräsentiert, ein brauner Sack, mit einem Seil zugebunden. Rechts neben diesem Symbol erscheint eine Zahl, die Dir das Gewicht in kg (Kilogramm) anzeigt, das Du zur Zeit mit Dir herumschleppst. Du kannst nicht mehr als 30 kg tragen, achte also gut auf das Gewicht! Den Rucksack besitzt Du gleich von Anfang an und mußt ihn nicht erst finden!

Wie kann ich sehen, was ich mit mir herumtrage ?
. 97

107 Das ist ein generalisiertes Nachrichten-Paket. Es besteht grundsätzlich aus vier Buchstaben. Als Buchstaben sind A, B, C und D zugelassen. Gültig ist also “ABCD”, “ABBA” und “DADA” jedoch nicht “DUDU”, “ABER” und “AHA”.

108 Gemeint ist die *Kristallkugel!*

Wozu gibt es die *Kristallkugel* ? 150

109 In diesem herrscht ein angenehm kühles Klima. Damit Du allerdings vernünftig darin vorwärts kommst, benötigst Du unbedingt festes Schuhwerk.

Wie komme ich da durch ? 127

110 Muß nicht sein !

111 Sie überspannen verschiedene unwegsame Regionen. Von ihnen kann man jederzeit herunterspringen, wenn der Boden es zuläßt. Hinaufklettern kann Charlie allerdings nicht.

112 Vom Fundort des Dritten gehst Du über den Bergweg nach Westen und folgst ihm ganz

nach Norden zur gelben Tür beim "Geheimen Gerätelager". Du gelangst in ein geheimes Haus und findest ihn dort.

Und wie schalte ich den Strahl wieder aus ? 198

113 Diese haben rein dekorativen Charakter und sonst keine weitere Funktion.

114 Das geht mit dem Terminal-Kommando STAT.

Wie geht das mit dem **Terminal** ? 22

Das Kommando STAT 50

115 Er kann mit Wasser gefüllt werden und wird immer da gebraucht, wo Feuer zu löschen ist. Vor allem im späteren Spiel werden eine ganze Menge davon benötigt.

Wie kann ich ihn mit Wasser füllen ? . . . 168

116 Das ist:

Die Eisenbahn 241

117 Diese dienen der Führung eines speziellen Transportmittels. Wie im richtigen Leben darf man sie nicht überschreiten. Aufgrund ihrer besonderen Konstruktion können auf ihnen mehrere dieser Fahrzeuge gleichzeitig fahren.

Was sind das für Fahrzeuge ? 116

118 Dann solltest Du sie natürlich benutzen (schon gesichert?).

119 Um hier vernünftig durchzukommen, solltest Du Dich an den herumliegenden Fressalien orientieren. Wenn Du sie allerdings alle mitgenommen und keine Ersatz-Markierungen angebracht hast, wird der Rückweg recht mühsam. Darum hier die beiden wichtigsten Wege von der "Vorhalle zum großen Labyrinth":

Zur "Schwebenden Halle" 101

Zur "Verbotenen Zone" 14

120 Da bleibt Dir nur: Drum herumschwimmen!

Wie kann ich in den Flüssen **schwimmen** ? . 26

121 Damit ist der kleine "Tannenbaum" gemeint, der Dir sehr nützlich sein kann!

Wozu ist der grüne **Baum** gut ? 7

122 Diese enthalten zum Teil recht wichtige Informationen. Um sie anhören zu können, benötigst Du allerdings noch einen anderen technischen Gegenstand.

Was für einen Gegenstand ? 169

123 Diese produzieren eine ganz üble Sorte von Robotern, die Androiden. Man sollte sie rechtzeitig zerstören; denn wenn einer fertig wurde, sind sie bereit, den nächsten Roboter zu verwandeln.

Wie soll ich sie zerstören ? 129

124 Auf Deinem Weg zum hellblauen Schlüssel (**XII**). Den benötigst Du ebenfalls in der "Schwebenden Halle".

125 Dazu mußt Du gegen das Terminal laufen und den Befehl "MSG *dev data*" verwenden. Dabei bezeichnet *dev* die Gerätenummer (bzw. Adresse) und *data* das zu versendende Datagramm.

Wie geht das mit dem **Terminal** ? 22

Was gibt es noch für **Kommandos** ? 155

126 Eigentlich ziemlich merkwürdig und kaum zu erklären... (ein Relikt aus der Zeit von ROBOT I, wir wollten sie aber gerne beibehalten).

Explodiert sie, entstehen maximal acht neue Roboter, die nach Deiner Gesundheit trachten...

Wie kann ich sie stoppen ? 143

127 Um über die Waldwege zu kommen, sind die Wanderschuhe notwendig.

128 Wenn Du den dunkelblauen Schlüssel (**XIII**) besitzt, fahre vom Bahnhof auf der nördlichen Strecke Richtung Osten. Fahre mit der Bahn bis zur "Vorhalle des Labyrinths". Suche Dir den Weg zur "Verbotenen Zone" und gehe dort weiter nach Westen bis zum "Sicherheitsstrakt C1". Wenn Du die Fernsteuerung aus der "Halle der vielen Segmente" geholt hast, gehe durch die östlichen "langen Gänge" zum "Sicherheitsstrakt C2" und nimm dort die Kisten mit. Wenn Du in den Gängen auch **die** Lochkarte geholt hast, gehst Du weiter nach Osten durch den "Durchgang" zum "Platz der vielen Wege".

Erfahre an der Schiebetür die notwendige Kennung und stanze Dir eine passende Lochkarte. Einer der guten Roboter in der rechten oberen Kammer trägt den dunkelgrauen Schlüssel mit sich herum.

Mit welcher Kodierung komme ich zur Vorhalle ?

..... 154

Wo soll ich hier etwas stanzen ? 160

129 Mit der Schleuder !

Wie benutze ich die **Steinschleuder** ? . . . 48

130 Da helfen verschiedene Dinge. Zum einen kannst Du die Kristallkugeln "reiben" und zum anderen kannst Du versuchen zu "jagen", wenn Du die richtige Waffe dabei hast.

Was macht die **Kristallkugel** genau ? . . . 150

Wie benutze ich die **Steinschleuder** ? . . . 48

131 Nachdem Du die Energiestation in der "Tiefebene" abgeschaltet hast. Du benötigst ihn in der "Zwischenebene 2", um den Materialisator einzuschalten.

132 Dazu benötigst Du die *Sicherungs-Diskette*.

Wie verwende ich die **Diskette** ? 95

133 Ein Druck darauf läßt alle Roboter eine Zeitlang ruhen. Er ist noch ein Überbleibsel aus der Entwicklungszeit der Roboter - aber immer noch sehr nützlich.

134 Sobald Du einen davon hast, kannst Du ihn zum "*Verdoppeln*" eines anderen Gegenstands aus Deinem Rucksack nutzen (Er verwandelt sich in den anderen Gegenstand). Das geht mit fast allen Gegenständen.

Bei welchen geht das nicht ? 236

135 Diese Kreuze ersparen Charlie einen völligen Neubeginn der Szene, wenn er nach Überschreiten dieses Feldes ein Leben verliert. Allerdings kann auch nicht mehr so einfach getrickt werden, wenn man schnell wieder mit F3 an den Anfang der Szene möchte.

136 Diese können sehr hinderlich sein, wenn Sie falsch gestellt sind. Allerdings sind sie auch empfindlich für magnetische Felder.

Wo bekomme ich magnetische Felder her ? 201

137 Der ist ganz einfach zu finden: Schau Dir einmal die Szene südlich vom Landeplatz genauer an. Links oben, neben der Diskette findest Du ihn !

138 Klar ist, die Radaranlage *selbst* ist nicht für die Funkstörungen verantwortlich. Wie auch, wenn sie keinen Strom hat ?! Als in den 50er Jahren die Russen die Radaranlage bauten, ahnten sie nicht, daß bereits schon jemand "anderes" vor ihnen da war. Und dies war lange bevor Menschen überhaupt ahnten, daß so etwas wie "Radiowellen" überhaupt existieren...

Wer soll das gewesen sein ? 12

139 Damit diese an der Station hält, solltest Du Dich im Schatten direkt neben den Bahngleisen auf die Lauer legen. Wenn die Bahn an Dir vorbeikommt, benutze einfach eine Lochkarte, die mit "C" beginnt. Dann biegt die Bahn an der Kreuzung rechts ab und fährt zur Station!

140 Dieses "Flugfeld" bringt Dich durch die Lüfte. Leider läßt sich nicht immer vorhersagen, wohin man getragen wird. Allerdings ist es manchmal der einzige Ausweg aus einer verzwickten Situation.

141 Dieses Ding dient dazu, in dunklen Räumen und Gängen etwas besser sehen zu können. Bevor das funktioniert, mußst Du sie allerdings erst durch "Benutzen" einschalten.

Wo finde ich sie ? 15

142 Nachdem Du den roten Schlüssel (Nr. VI), die Lochkarte "ACDA" sowie die erste Fernsteuerung bekommen hast, findest Du ihn in der "Versuchsstation". Dorthin gelangst Du auf folgendem Weg: Betrete den "Einstieg" auf der rechten Seite und gehe durch das "Hindernisdgewölbe" nach Osten zum "Ort der Verwirrung". Benutze die Fernsteuerung, um die Schiebetüren zu öffnen. Verlasse diesen Ort nach Süden zur "Versuchsstation". Wenn Du die Kabel verschaltet hast, gehe durch die "Östlichen Testfelder" und weiter nach Norden zum "Genetischen Gewächshaus". Nachdem Du mit

der Bahn gefahren bist, schwimme nach Westen zur braunen Tür (V). Gehe durch den "Ort der Verwirrung" und die "Vorhalle zum großen Labyrinth" zurück zum "Hindernisdgewölbe" und verschalte dort die Kabel. Gehe dann nach Süden, zur "Verteilkammer", und hole dort die Lochkarte "ADCA". Gehe dann den ganzen Weg wieder zurück zur "Versuchsstation" und von dort nach Westen zur "Verteilkammer". Benutze die beiden Lochkarten, so daß die Drehbereiche den Durchgang zur unteren Tür freigeben und hole Dir dort den wohlverdienten orangenen Schlüssel (VII).

143 Indem Du möglichst viele Deiner Sachen aus dem Rucksack rund um die Bombe legst, bevor die Zündschnur abgebrannt ist.

144 Immer dann, wenn Du Feuer gelöscht hast, bleiben diese übrig.

145 Mit der Schleuder.

Wie benutze ich die **Schleuder** ? 48

146 Wenn Du den orangenen Schlüssel und die Taschenlampe hast, steige in der "Versuchsstation" in die Bahn ein und fahre durch die riesige Anlage, bis Du zum "Bahnhof" kommst. Dort steigst Du um in die nächste Bahn und fährst weiter, bis Du zum "Äußeren Grenzbezirk West" kommst. Dort fährst Du noch bis auf die Halbinsel und schwimmst, nachdem Du die ganzen Blechtypen beseitigt hast, auf die untere Insel und holst Dir den grünen Schlüssel (VIII). Vergiß dabei nicht, daß der eine gute Roboter auf der oberen Insel einen Zylinder dabei hat!

147 Gemeint ist die *Steinschleuder*!

Was macht die **Steinschleuder** ? 81

148 Östlich, in der "Halle der drei Ebenen" und in der Kammer im "Ort der übertriebenen Vorsicht" (über die nördliche Treppe).

149 Wenn Du in der "Halle der drei Ebenen" mit dem Roboter reden willst, um an das Terminal heranzukommen.

150 Den gibt's zum Fernhalten der meisten Roboter. Wenn Du sie reibst ("benutzt"), hast

Du für genau *1 Minute* Ruhe (die Restzeit wird in der Status-Zeile angezeigt). Doch Vorsicht ist trotzdem geboten; denn wenn es zu eng wird, kann auch diese die Roboter nicht mehr fernhalten!

151 Mit ihnen kannst Du Dinge "umdrehen", die Dich nicht auf den rechten Weg lassen wollen. **Doch Vorsicht:** Es gibt auch welche, die die umgekehrte Wirkung haben!

Was läßt mich nicht den rechten Weg gehen ? 87

152 Die findest Du z.B.:

Im "Felsental"	234
In der "Halle der vielen Segmente"	51
In der "Zwischenebene 2"	105

153 Diese sind recht gefährlich, wenn man sie ohne entsprechende Schutzkleidung berührt.

Was für ein Kleidungsstück ? 6

154 Mit "BABA"

155 Es gibt die Folgenden:

MSG [dev] [data]	79
STAT	50
QUEUE	10
HELP [name]	5
SERVER	88

156 Da gibt es keinen Schutz... Wenn Dir das Schwimmen zu gefährlich ist, empfehlen wir: Brücken benutzen!

157 Diese können Dir beim Überqueren glatter Flächen sehr behilflich sein!

Wo finde ich sie ? 240

158 Er wird über das Netzwerk angesprochen und ist in der Lage, alle empfangenen Datagramme in eine eingelegte Lochkarte zu stanzen. Er ist allerdings nur von einem Terminal aus ansprechbar. Zum Glück stehen ihre Adressen in der Regel auf einem Zettel, der an einer Seite klebt.

159 Benutze dazu neben den Gleisen deine beiden gefundenen bio-elektronische Einschübe (Typ 1 und Typ 6).

160 Das nächste Terminal befindet sich leider erst im "Sicherheitstrakt C2", der nächste Stanzer dagegen schon im "Durchgang".

161 Sie führen Dich nach oben bzw. nach unten in andere Ebenen. Wenn Du sie benutzt, **rechne immer mit einer Überraschung!**

162 Diese kleinen Dinger können recht nützlich sein. Eigentlich dienen sie dazu, die oft verschlossenen Raumdurchgänge zu öffnen, auch wenn noch Roboter herumirren. Allerdings sind viele defekt und haben die merkwürdigsten Effekte zur Folge. Die Batterien sind auch nicht mehr die besten. Höchstens dreimal lassen sie sich noch benutzen. Merkwürdigerweise funktionieren die Duplikatoren auch nicht vernünftig.

Was sind das für Funktionen ? 230
Wo finde ich welche ? 152

163 Er ist je nach Untergrund begehbar oder auch nicht.

164 Hier passen die bio-elektronischen Einschübe hinein, die Du in den unteren Ebenen findest. Dadurch werden die unterschiedlichsten Funktionen ausgelöst.

165 Auf deinem Weg zum blauen Schlüssel (XI). Mit diesem kannst Du in der "L1-Ebene Süd-Ost" eine Abkürzung öffnen.

166 Diese "Bausteine" sind offensichtlich mit Säure behandelt worden. Habe Geduld, bald wird nichts mehr übrig sein!

167 Dieser schützt Dich beim Überqueren bestimmter gefährlicher Objekte. Aber wenn Du ein Leben verlierst, ist immer auch einer davon weg, es gibt ja genug davon...

Was für gefährliche Objekte ? 175
Wo finde ich ihn ? 28

168 Indem Du mit leerem Eimer gegen die Strömung schwimmst.

Wie kann ich in den Flüssen **schwimmen** ? . 26
Was mache ich mit dem Wasser ? 60

169 Das ist:

Der Rekorder 41

170 Muß nicht sein !

171 Bitte: "BDBC"

172 Die gibt's im unteren "Geheimen Geräte-lager" in einer Kiste.

173 Scheinbar war es u.a. ihre Aufgabe alle Eindringlinge zu bekämpfen. Den Fremden konnte es ja auch nicht recht sein, entdeckt zu werden. Aber scheinbar wurden auch Roboter eingesetzt, die eine andere Programmierung hatten. Sie wurden offensichtlich auf "Kooperatives Verhalten" getrimmt und scheinen mehr daran interessiert zu sein, mögliche viele Computer-Chips zu erhaschen, als Menschen zu erwischen. Was sie mit den vielen Chips dann anfangen, ist fraglich. Überhaupt wirkt das Treiben der kompletten Anlage irgendwie unkoordiniert und *ungesund*...

Warum war die Anlage überhaupt ausgeschaltet ?
. 194

174 Na klar !

175 Gemeint sind die Elektrozäune !

176 Frage erst einmal den guten Roboter hier!

Ich bin zu faul, ihn zu fragen! 139

177 Es sind die, deren '!'-Text lautet: "Diese Mauern kann keiner überwinden; aber...". Und nur bei den quadratischen Teilen funktioniert es. Die schrägen "Ecken" lassen sich nicht versenken!

178 Diese haben überhaupt keine besondere Bedeutung.

179 Dazu benötigst Du schon etwas mehr Wissen! Zuerst mußt Du einen Stanzer finden, Dir von diesem die Adresse (adr) geben lassen (dagegenlaufen) und eine leere Karte hineinstecken. Dann suchst Du Dir ein Terminal und schickst diesem Stanzer mit dem MSG-Befehl das, was Du gelockt haben möchtest. Wenn alles geklappt hat, leuchtet sein Lämpchen auf, und Du kannst Dir die Karte wieder abholen.

Der MSG-Befehl 79

Wie geht das mit dem **Terminal** ? 22

180 Davon gibt es mehrere im Spiel. Einige produzieren positive, andere negative und einige neutrale Energien. Die mit den negativen Energien mußt Du selbstverständlich alle, von den positiven darfst Du keine abschalten. Leider wirst Du erst hinterher wissen, ob die zuletzt abgeschaltete gut oder schlecht war...

Wie kann ich die überhaupt abschalten ? . . . 76
 Was gibt es für **Stationen** ? 35
 Welche muß ich abschalten ? 82
 Welche muß ich anlassen ? 214

181 Sie liegen an vielen Stellen herum und hindern Dich, auf einfachem Wege an Dein Ziel zu kommen. Es gibt nichts, das diese Dinger beseitigen, und kaum etwas, das sie verschieben könnte!

Kaum etwas ? 99

182 Um das zu erfahren, solltest Du Dir die Mikro-Kassette anhören, die Du im "Geröllfeld" gefunden hast!

Ich möcht's aber jetzt wissen ! 34

183 Diese kannst Du leider nicht betreten. Aber dafür fliegen die Munitionskugeln darüber...

184 Das geht mit einem Eimer Wasser...

Wie kann ich den **Eimer** mit Wasser füllen ? 168

185 Diese verbinden die höheren mit den niedrigeren Ebenen und haben sonst keine weitere Funktion.

186 Besser nicht !

187 Wenn Du den braunen Schlüssel (Nr. V) gefunden hast, kommst Du durch den "Einstieg" in die tieferen Gewölbe. Die "Verteilerkammer" verläßt Du nach Westen und schaltest in der "Halle der Strahlen" eben diese ab. Die Halle verläßt Du wiederum nach Westen und gelangst in das "Südliche Aquarium". Dort findest Du auf dem linken Plateau einen (guten) Roboter, der sicherlich den Rekorder schon eingesammelt hat.

188 Diese brauchst Du, um die zahlreichen *Türen* öffnen zu können. Ihre Numerierung gibt auch eine gewisse Spielreihenfolge vor. Einen auszulassen ist fast nicht möglich und gibt im späteren Spiel mit Sicherheit Probleme.

Was hat es mit den **Türen** auf sich ? 204
 Wie komme ich zur Nr. **I** (gelb) ? 137
 Wie komme ich zur Nr. **II** (dunkelgrün) ? . . 197
 Wie komme ich zur Nr. **III** (grau)? 66
 Wie komme ich zur Nr. **IV** (violett) ? . . . **112**
 Wie komme ich zur Nr. **V** (braun) ? 94
 Wie komme ich zur Nr. **VI** (rot) ? 91
 Wie komme ich zur Nr. **VII** (orange) ? . . . 142
 Wie komme ich zur Nr. **VIII** (grün) ? . . . 146
 Wie komme ich zur Nr. **IX** (hellgrün) ? . . 69
 Wie komme ich zur Nr. **X** (türkis) ? 84
 Wie komme ich zur Nr. **XI** (blau) ? 210
 Wie komme ich zur Nr. **XII** (hellblau) ? . . 64
 Wie komme ich zur Nr. **XIII** (dunkelblau) ? 104
 Wie komme ich zur Nr. **XIV** (dunkelgrau) ? 128
 Wie komme ich zur Nr. **XV** (schwarz) ? . . . 3

189 Sie besitzen wohlschmeckende Beeren, die leicht verdaulich sind und Dir viel Energie bringen.

Was kann ich sonst noch alles essen ? . . . 245

190 Die sind wirklich sehenswert und in der Regel nicht zu überwinden. Allerdings gibt es an vielen Stellen Wege durch diese Welt, die allerdings nicht immer einfach zu erkennen sind.

191 Nachdem Du den schwarzen Schlüssel (XV) besitzt. Du benötigst ihn für den Materialisator in der "Zwischenebene 2".

192 Na klar !

193 Diese sind nur aus einer Richtung begehbar. Allerdings können gewisse magnetische Objekte ihre Richtung beeinflussen.

Welche Objekte sind das ? 151

194 Man kann annehmen, das die "Herren" dieser Anlage mit dem Treiben ihrer "Bediensteten" nicht sehr froh waren, daß die ganze Geschichte irgendwie außer Kontrolle geraten war. Nach Chips gierige Roboter und immer stärker werdende, elektromagnetische Störungen deuten darauf hin. Durch die Funktionsstörungen der Roboter und Androiden wurde die Anlage

vielleicht zu einer Gefahr für die Menschheit, was die Fremden erkannten und die Anlage stilllegten. Zuvor hatten die Androiden (und Roboter) es bereits geschafft, sechs der elf Energiestationen für ihre zweifelhaften Zwecke umzufunktionieren. Nur noch drei Station wurden für den "normalen" Betrieb verwendet, weitere zwei sollten wohl ebenfalls noch umfunktioniert werden. Wer weiß, was passiert wäre, wenn...

195 Sie leiten gefährliche Überspannungen ab. Wenn sich zwei davon gegenüberstehen, kann ein riesiger Lichtbogen entstehen, der für Charlie absolut tödlich ist. Allerdings gibt es immer Möglichkeiten, diese Überspannungen so zu reduzieren, daß kein Lichtbogen mehr entsteht.

Wie kann ich den Lichtbogen verhindern ? . . . 2

196 Diese haben keine besondere Bedeutung.

197 Diesen gibt es in dem versteckten Haus nördlich der Startszene. Du findest es, wenn Du auf der kleinen Insel etwas herumläufst.

198 Nachdem Du den Schlüssel geholt hast, scheint der Rückweg versperrt. Gehe einfach durch die grüne Tür und dann zwischen den unteren Elektroden hindurch.

199 Nachdem Du vom "Dunklen Grenzbezirk D2" über die nördliche Treppe in der "Zwischenebene 2" wieder an die Oberfläche gekommen bist, gehe einfach Deinen Lieblingsweg zurück zum Landeplatz, wo Du das Spiel begonnen hast. Du hast es nämlich geschafft, Gratulation!

200 Diese sind naturgemäß sehr rutschig. Darauf zu steuern ist ohne ein passendes Sportgerät absolut unmöglich. Durch geschickte Manöver kann man sich aber meistens an den Wänden entlang retten.

Was für ein Sportgerät ist das ? 157

201 Hast Du keinen Magneten ?

202 Das lag wohl an der Unvorsichtigkeit bzw. Ahnungslosigkeit des russischen For-

schungsteams. In ihrer Begeisterung, eine Anlage gefunden zu haben, die zum ersten Mal die Existenz außerirdischem Lebens auf so eindrucksvolle Weise beweist, war wohl so groß, daß sie sich ohne größere Rücksprache daran machten, eine der Energiestation zu reaktivieren. Dies hatte dann zur Folge, daß die gesamte Anlage wieder ihren Betrieb aufnahm und alle Arbeitsroboter zu ihrer früheren Tätigkeit zurückkehrten. Und das wurde dem Team dann zum Verhängnis.

Wieso sind die Roboter so aggressiv ? . . . 173

203 Auf Deinem Weg zum hellblauen Schlüssel (XII). Den kannst Du später in der "Verbotenen Zone" benutzen, aber Du benötigst ihn nicht unbedingt.

204 Diese schützen sensible Bereiche der Anlage vor ungewollten Gästen. Nur wenn Du im Besitz des gleichfarbigen Schlüssels bist, kannst Du sie überqueren.

Wozu gibt es die Schlüssel ? 188

205 Du erkennst sie daran, daß sie sich durch Dich nicht von ihrer Tätigkeit ablenken lassen. Die anderen rennen ja sofort auf Dich zu, wenn Du ihnen zu nahe kommst. Außerdem bleiben die Durchgänge offen, wenn nur noch die Guten existieren.

206 Also das geht so: Zuerst gehst Du zu den dunklen Elektrozaunen, damit der obere Strahl ausgeht. Dann gehe zum Stanzer und lese das Etikett mit seiner Adresse. Dann gehe nach rechts zwischen den Elektroden hindurch und den Weg zurück zum Anfang. Vor dem letzten Lichtbogen brauchst Du übrigens keine Angst zu haben, wenn Du alles richtig gemacht hast. Dann gehe wieder zu den dunklen Elektrozaunen und zum Terminal. Sende dem Stanzer alle Datagramme, die Du lochen möchtest. Gehe zum Stanzer und lege nacheinander so viele Karten ein, bis er nichts mehr stantzt. Das dunkle Feld vor dem Stanzer darfst Du dabei auf keinen Fall verlassen. Dann gehe wieder zwischen den rechten Elektroden hindurch, bevor Du zurückgehst.

207 Die meisten elektrischen Geräte in dieser Gegend sind über ein Netzwerk miteinander verbunden. Einige versenden Nachrichten an andere Geräte, die diese empfangen und darauf reagieren können.

Was sind das für **Geräte** ? 18

208 Na klar !

209 Auf Deinem Weg zum dunkelgrauen Schlüssel (XIV). Den benötigst Du im "Sicherheitstrakt C1".

210 Wenn Du den türkisen Schlüssel (X) gefunden hast, und "Über dem Pyramidenmeer" alles mitgenommen hast (auch den bio-elektronischen Einschub), gehe zurück zum Stickstoffsee und fahre mit der Bahn nach Norden. Eventuell steuerst Du beim "ExtraTax Pyramidenwald" die Bahn noch einmal östlich, um dort noch einen Zylinder einzusammeln. Dein Fahrziel liegt jedoch im Norden: "Die Vorhalle zum großen Labyrinth". Suche Dir einen Weg durch das Labyrinth zur "Schwebenden Halle". Nachdem Du mit dem Roboter in der nördlichen Kammer geredet und das Feuer in der "Halle des Feuers" gelöscht hast, hole Dir den blauen Schlüssel.

211 Dieser versendet die Kodierung einer eingeschobenen Lochkarte über das Netzwerk. Allerdings ist der Adressat immer in der Leseeinheit festgelegt und gilt in der Regel für die Schiebetüren.

212 Diese sind die Schlüssel für einen bestimmten Kontrollmechanismus. Es gibt zwei verschiedene: Grüne und blaue. Gegen Ende des Spieles benötigt man eine ganze Menge davon, so daß man möglichst viele davon einsammeln und an geeigneter Stelle zwischenlagern sollte. Einige von ihnen liegen allerdings nicht einfach nur so herum, sondern werden von den "guten" Robotern verwahrt.

Was für Kontrollmechanismen ? 213

Was für "gute" Roboter ? 224

213 Das sind Mechanismen, die für die Steuerung verschiedener Energie-Stationen eingerichtet wurden. Diese sind in den unteren Etagen

dieser Anlage untergebracht und versorgen das gesamte Gelände mit Energie.

Was für Energie-Stationen ? 180

214 Die rechte "Energistation der Zentraleinheit"

Die "Energieversorgung TX9"

Die Nördliche der "Tiefebene"

Die "Energistation des Stickstoffsees"

Die im "Grenzbezirk Süd"

215 Diese Dinger benötigst Du in den unteren Ebenen der Anlage um, durch das Einlegen in die passenden Vertiefungen bestimmte Wirkungen zu erreichen.

Wo finde ich welche ? 65

216 Dieser entsteht, wenn sich zwischen zwei gegenüberstehenden Elektroden eine hohe Ladung aufgebaut hat. Er ist absolut gefährlich.

217 Auf Deinem Weg zum hellgrünen Schlüssel (IX). Du benötigst ihn in der "Schwebenden Halle".

218 Befrage einen der Roboter bei den "Versuchsbecken".

Ich will da aber jetzt nicht hin ! 17

219 Das befindet sich ganz am Anfang, nämlich dort, wo sich auch der dunkelgrüne Schlüssel (II) befindet.

Wo finde ich den dunkelgrünen **Schlüssel II** ? 197

220 Diese dienen der Lagerung größerer Bodenbereiche, die sogar größtenteils in Gang gesetzt werden können. Zum Schmieren wurde allerdings ein Mittel verwendet, das Charlie überhaupt nicht gut bekommt. Viele liegen allerdings einfach nur so in den verschiedenen Szenen herum.

Wie setze ich sie in Bewegung ? 63

Welche kann ich in Bewegung setzen ? 23

221 Weil sie sehr schwer sind und Du kräftig genug sein mußt, um sie zu verschieben. Iß besser vorher etwas, damit Du zu Kräften kommst!

222 Es sind Barrieren, die Dich hindern sollen, einfach vom Geschehen wegzulaufen. Das

wäre ja auch viel zu einfach...! Wenn Du eine "Grüne Pflanze" findest, kannst Du sie allerdings vorzeitig öffnen!

Was ist mit der "Grünen Pflanze" gemeint? 121

223 Na klar!

224 Es gibt Gute und Böse. Die Guten solltest Du schützen, denn sie haben meistens wichtige Gegenstände oder Informationen für Dich. Stelle Dich Ihnen in den Weg, sie werden Dich schon ansprechen...

Wie erkenne ich die Guten? 205

225 Besser nicht!

226 Benutze dazu jeweils einen geheimen Durchgang im Schatten.

227 Diese sind ganz und gar nicht zu überwinden.

228 Diese sind bei den guten Robotern ein gern gesehenes Zahlungsmittel. Nebenbei das einzige, das sie akzeptieren. Für eine Handvoll geben sie Dir den einen oder anderen nützlichen Gegenstand oder eine mehr (oder weniger) wichtige Information.

Was für "gute" Roboter? 224

229 Das geht nur durch "Versuch und Irrtum". Wenn Du z.B. eine positive ausgeschaltet hast, merkst Du es spätestens dann, wenn Du das nächste Terminal aufsuchst... Oder - noch schlimmer - das ganze Licht in der Anlage glänzt plötzlich durch Abwesenheit.

Schaltest Du dagegen eine negative aus, hat das i.d.R. für **Dich** nur positive Wirkungen: Die bösen Rob's werden z.B. immer langsamer und irgendwann auch nicht mehr dauernd welche aus unsichtbaren Löchern, was Du sicherlich sehr zu schätzen wissen wirst.

Wie auch immer: Hast Du eine falsche ausgeschaltet, ist die einzige Möglichkeit dies wieder rückgängig zu machen, ein Rückgriff auf eine Spielsicherung...

230 Mit einer kannst Du z.B. alle Schiebetüren einer Szene öffnen. Eine andere ist in der Lage, einen größeren Mechanismus in Gang zu setzen.

Was für einen Mechanismus? 68

231 Dazu mußt Du einfach die F1-Taste während des Spiels drücken.

232 Diese kleinen Dinger sind in der Lage, Feinde vollautomatisch aufzuspüren. Du kannst Sie genauso für Deine Sache begeistern, wie es auch die Roboter und Androiden tun. Laufe einfach dagegen.

233 Um dort hinzukommen, mußt Du erst noch ein Stück weiter. Schwimme durch die Versuchsbecken und gehe dann über die nördliche Treppe in der "Zwischenebene 2" nach oben. Dort, in der Kammer beim "Ort der übertriebenen Vorsicht" findest Du einen versteckten bioelektronischen Einschub (Typ 3).

234 Wenn Du den braunen Schlüssel (V) hast, mußt Du auf die südliche Seite vom Einstieg. Verlasse diese Szene nach Westen entlang der Mauer und an der Schiebetür vorbei. Dort findest Du eine mitten auf dem nördlichen Feld.

235 Szene 54

Wozu brauche ich die? 53

236 Bei den Fernsteuerungen funktioniert er allerdings nicht so gut.

237 Schicke einfach an die Netzwerkadresse 7 die entsprechende Kodierung.

Wie geht das mit dem Terminal? 22

238 Dazu mußt Du es aus den Dingen in Deinem Rucksack auswählen und "benutzen". Dann kannst Du es mit den Cursor-Tasten (Pfeiltasten) über den Bildschirm auf ein beliebiges Objekt setzen und mit "ENTER" (oder "RETURN") nähere Hinweise über das ausgewählte Objekt bekommen.

Was ist mit dem "Rucksack" gemeint? 106

239 Es kann unangenehme Folgen haben, wenn Du eines passiert: Es tauchen dann die

unterschiedlichsten Roboter auf, die nichts anderes zu tun haben, als Dich zu verfolgen.

240 Erst wenn Du den blauen Schlüssel (XI) besitzt und auch den "Pass" hinter Dich gebracht hast, wirst Du die Möglichkeit haben, sie östlich der "Schwebenden Halle", im "Bahnlabyrinth" zu finden.

241 Sie kann Dich in sonst unerreichbare Gebiete bringen. Allerdings fährt sie von selber immer nur geradeaus und wendet an den Kopfbahnhöfen. Ihre Steuerung erfordert schon etwas mehr Erfahrung von Dir !

Wie geht das mit den Zügen genau ? . . . 182

242 Man muß sie zuerst anschalten.

Wie kann ich das tun ? 141

243 Wenn Du noch nicht weißt, wie man die Bahn steuert, solltest Du noch einmal mit dem guten Roboter in der "B-Ebene Süd-Ost" sprechen. Trotzdem: Du benötigst eine Karte mit der Kodierung "AACC".

244 Wenn er von Dir oder von einem Roboter betreten wird, verwandelt er sich in eine Elektrozaun-Hecke, welche die Figur umringt. Wenn Du den blauen Anzug anhast, ist das für Dich weniger problematisch...

Die Elektrozaune 153

245 Es gibt verschiedene Nahrungsmittel: *Tuben* (mit viel Nährstoffen), *Konserven* (mit etwas weniger Nährstoffen) und *Bonbons* (die bringen am wenigsten). Außerdem findest Du an vielen Stellen der Anlage "Beerenfelder", die ebenfalls etwas zu Deiner Ernährung beitragen. Du solltest nie zuviel Nahrungsmittel herumschleppen, das bedeutet nur zuviel Gewicht!

Was sollen die Tuben, Dosen und Bonbons? 32

246 Er versorgt alle Roboter eines Raumes mit Energie. Wenn Du ihn umlegst, bleiben sie alle stehen. Das kann recht hilfreich sein.