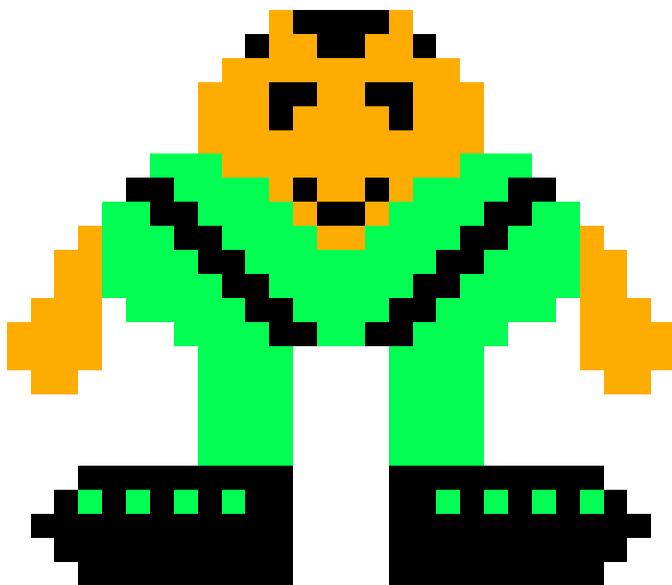


The Game of  
**ROBOT**

Infoheft



TOM Productions

**Copyright**

© 1990-2004 by A. Tofahrn, Ch.Männchen  
Software-Entwicklung und -Beratung GbR  
Hessenring 107  
D - 61184 KARBEN

PDF-Version von 2004

**Textverarbeitung  
und Gestaltung**

A. Tofahrn

**Korrektur**

H. Tofahrn, Ch. Becker

**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	Vorwort . . . . .	2
2	Über das Spiel. . . . .	3
3	Bedienung des Programms. . . . .	4
3.1	Installation . . . . .	4
3.2	Starten und Spielen. . . . .	5
3.3	Steuern der Spielfigur . . . . .	7
3.4	Maussteuerung . . . . .	7
3.5	Spiel-Objekte . . . . .	8
3.6	Der Rucksack . . . . .	10
3.7	Die Status - Zeile. . . . .	11
3.8	Die Figuren. . . . .	12
3.9	Zum Thema: Registrierung und Schlüsselzahl . . . . .	14
4	Die Objekte . . . . .	15
4.1	Hintergrund-Objekte . . . . .	15
4.2	Gegenstände . . . . .	15
5	Die Räume . . . . .	23
6	Fragen zum Spiel . . . . .	35
6.1	Die Farben . . . . .	35
6.2	Die Buchstaben . . . . .	36
6.3	Die Schlüssel. . . . .	37
6.4	Der Computer . . . . .	37
6.5	Die elektronischen Bauteile . . . . .	39
7	Kommentare . . . . .	41

# 1 Vorwort

Noch immer läßt das Interesse an unseren Spielen im In- und Ausland nicht nach. Es ist nach wie vor ein gutes Gefühl, eine Spielart erdacht zu haben, die auch nach Wochen noch der/dem Spielenden Freude bereitet. Über die große Zustimmung in den eintreffenden Briefen freuen wir uns noch immer sehr, auch wenn in der Regel die Zeit fehlt, persönliche Antworten zu schreiben.

Aufgrund einiger Kritik im Vorfeld der Veröffentlichung zur ersten Auflage hatten wir uns damals entschlossen, keinen kompletten Lösungsweg zu veröffentlichen. Wir und einige eingefleischte Spieler waren der Meinung, daß dies dem Sinn von ROBOT widerspricht. Immerhin zielt das Spiel nicht auf visuelle Effekte ab. Vielmehr steht das Erforschen der ganzen Geheimnisse und Gefahren von Schulzasars Reich im Vordergrund. Bei einem Adventure dieser Komplexität gibt es allerdings für sehr viele Spieler Stellen, an denen sie nicht mehr weiterkommen. Oftmals genügt dann ein kleiner Tip, um die Suche nach neuen Reichtümern fortsetzen zu können. Oft ist es möglich, entstandene Probleme unterschiedlich zu meistern, so daß die Angabe eines kompletten Lösungsweges gar nicht sinnvoll ist. Daher wird sich der Inhalt dieser Broschüre auf Beschreibungen der Objekte und Räume bzw. auf kleinere Tips beschränken. Viele der Lösungen, die wir durch eingegangene Briefe erfuhren, waren selbst uns neu und eigentlich gar nicht so gedacht!

An dieser Stelle möchten wir uns nochmals bei allen bedanken, die uns mit Ratschlägen und konstruktiver Kritik halfen, viele Fehler im Spiel zu beseitigen. ROBOT war das erste Programm, mit dem wir an die Öffentlichkeit getreten sind. Wir haben inzwischen viel dazu gelernt.

Eine Warnung aus den letzten Auflagen sei hier noch einmal wiederholt: ROBOT sollte mit Vorsicht genossen werden !!! Es scheint sich immerhin um den ersten 'Computer- Virus' zu handeln, der direkt den Anwender befällt... Anders ist es nicht zu erklären, daß sehr viele Leute, die entweder mit Computern gar nichts "am Hut" haben oder bisher niemals ein Computerspiel anrührten, plötzlich nächtelang vor dem Bildschirm sitzen und die dadurch entstandenen Ringe unter den Augen am nächsten Tag mit ins Büro nehmen. Interessanterweise lassen sich gerade 'erwachsene' Menschen von diesem Spiel derart fesseln, daß sie damit mehr Zeit verbringen, als ihnen eigentlich zur Verfügung stünde.

Juli 1991, November 1992, August 1994

A. Tofahrn

## 2 Über das Spiel

Bei "The game of ROBOT" handelt es sich um ein Abenteuer-Spiel, bei dem sowohl die Kombinationsgabe des Abenteurers als auch seine Geschicklichkeit gefordert wird. Es gibt viele Räume zu erkunden, und in jedem Raum lauern immer wieder neue Gefahren.

Du befindest Dich in dem Reich von Schulzasar, einem großen Zauberer, der in seinem Domizil sehr viele Schätze gehortet hat. Diese gilt es zu finden. Natürlich stehen der Erkundung einige Hindernisse im Weg, die Dir das Leben im wahrsten Sinne des Wortes erschweren. Dazu gehören zum einen die Türen zu angrenzenden Räumen, die sich nur unter besonderen Umständen öffnen, zum anderen eine ganze Menge Roboter und andere Lebewesen, die Schulzasar geschaffen hat, um seine Reichtümer zu verteidigen. Ziel des Spiels ist es natürlich, den bösen Zauberer zu finden und unschädlich zu machen. Daß dies bei knapp sechzig Räumen nicht allzu einfach ist, versteht sich von selbst.

Die Räume selbst sind nach einem einfachen Schema angeordnet. Jeder Raum kann maximal vier Nachbarräume haben, in jeder Richtung einen. Alle Räume haben eine Nummer, die jedoch nicht ohne weiteres sichtbar ist. Der Startraum hat die Nummer 43. Der Raum rechts daneben, also der zweite Raum im Spiel, die Nummer 44. Geht man nach unten aus einem Raum hinaus, muß man auf die Raumnummer 10 addieren. Der Raum unterhalb von Raum 44 hat also die Nummer 54 (Das Labyrinth). Zusätzlich kann ein Raum über Treppen und Teleports verfügen. Eine Treppe verändert die Raumnummer um 100 und verbindet die Kellerräume mit dem Parterre. Die Teleports bringen den Abenteurer ebenfalls in andere Räume. Welche das sind, hängt von bestimmten Voraussetzungen ab. Genaueres erfährt man bei den jeweiligen Raumbeschreibungen.

## 3 Bedienung des Programms

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

### 3.1 Installation

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

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

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

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

## 3.2 Starten und Spielen

ROBOT I wird in dem Verzeichnis, in dem es installiert wurde, über den Aufruf "ROBOT1.EXE" gestartet. Es erscheint das ROBOT-Startbild mit der Bestenliste:



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

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



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

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

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



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.



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

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

### 3.3 Steuern der Spielfigur

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



### 3.4 Maussteuerung

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

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

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

### 3.5 Spiel-Objekte

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

#### **Dinge mit direkter Wirkung**

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

#### **Dinge zum Mitnehmen**

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

#### **Dinge des täglichen Bedarfs**

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

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

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

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

### 3.6 Der Rucksack

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



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

Wenn Du Folgendes zu Gesicht bekommst,



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

### 3.7 Die Status - Zeile

   **58 Punkte**  **3**  **3**  **8**

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



#### Der Spiel-Modus

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



#### Der Anzug-Modus

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



#### 58 Die "Knoblauch-Zeit"

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

#### Leben 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, haben wir diese „Zählweise“ auch bei ROBOT I übernommen.



#### 3 Die Anzahl der Goldstücke

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... „Gold“ benötigst Du eigentlich nur zum Handeln mit dem Händler oder zum Eintauschen gegen Punkte bei der Bank.



#### 8 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 12.5 Kg tragen. Nicht viel, jedoch genug, wenn man bedenkt, daß die Goldbarren dabei nicht mitgerechnet werden... Alle Dinge „wiegen“ einheitlich 250 g. Auf alle Fälle solltest Du sorgsam mit Deiner Last umgehen.

### 3.8 Die Figuren

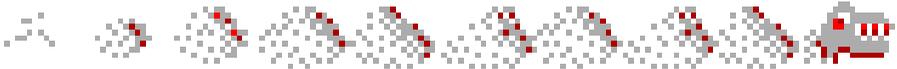
Auf Deinen Wegen durch Schulzasars Schloß wirst Du vielen Figuren begegnen, die Dir nicht alle wohlgesonnen sind.



Zu den am häufigsten auftauchenden Figuren gehören ohne Zweifel die Roboter. Diese haben zwar unterschiedliche Körper, verhalten sich jedoch alle gleich. Diese Roboter sind ein Werk aus Schulzasars Anfangszeiten, als er noch etwas ungeübt in der Konstruktion intelligenter Kreaturen war. Daher werden diese auch eher durch die große Anzahl als durch ihre Intelligenz gefährlich. Schafft man es, zwischen sich und einem Roboter ein breiteres Stück Mauer zu bringen, hat man vor diesem eigentlich nichts mehr zu befürchten. Er bleibt stur dahinter. Ist diese Mauer noch dazu etwas uneben, kann er ungünstig dagegen rennen und sich dabei so stark beschädigen, daß er kaputt geht. Je mehr Roboter sich in einem Bereich bewegen, desto höher ist die Gefahr, sich gegenseitig zu behindern. Daher genügt es oftmals, bei größeren Gruppen ein wenig zu warten, bis diese sich dezimiert haben. Allerdings sind diese Roboter etwas lichtscheu, so daß man diese eher in den unteren Gewölben findet. An der Oberfläche gibt es höchstens solche, die ihren Dienst als Wächter ableisten.



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



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



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



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

### 3.9 Zum Thema: Registrierung und Schlüsselzahl

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

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

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

## 4 Die Objekte

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

### 4.1 Hintergrund-Objekte

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

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

### 4.2 Gegenstände

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

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

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



### Die Anzeige

Hw

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



### Das Ausrufezeichen

Ga

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



### Der Baum

Hw

Sollte man einmal mit den Robotern nicht fertig werden, so kann man durch betreten des Baumes die Ausgänge öffnen und ihnen eventuell entkommen.



### Die Bank

Hw

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



### Die Barriere

G

Die Barriere ist nur beim Händler erhältlich. Ihr Material macht sie für Roboter unpassierbar. Man selbst kann sie jedoch mühelos überqueren. Auch kann man über diese hinweg schießen.



### Der Blaumann

Gb

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



### Die Bombe

Hn

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



### Die Buchstaben

G(a)

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

**Der Computer****Ga**

Mit diesem Computer kann man einige nützliche Dinge anstellen. Doch dazu später mehr. Den Computer gibt's übrigens im "Geschäft".

**Das  
Computerinterface****Hw**

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

**Der Diamant****G**

Diese Diamanten findet man erst am Ende des Spiels. Sie bringen beim Einsammeln eine ganze Menge Punkte.

**Der Duplikator****Ga**

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

**Der Durchgang****H(b)**

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

**Das Ei****Hn**

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

**Die Elektrode****Hn**

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

**Der Elektrozaun****H(v)**

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

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

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



**Die  
Explosion**

**Hw**

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



**Der Fluß**

**Hb**

Wohin einen der Fluß treibt, kann man kaum selbst bestimmen. Alle Flüsse im Spiel fließen jedoch nach Norden. Damit man im Fluß nicht umkommt, sollte man sich vorm Badengehen davon überzeugen, daß oben ein geeigneter Ort zum Verlassen des Flusses ist.



**Das  
Fragezeichen**

**Hw**

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



**Das Gatter**

**G**

Diese Gatter sollte man im Laufe des Spiels im Raum 38 sammeln. Man benötigt gegen Ende des Spiels eine ganze Menge davon.



**Der Goldbarren**

**Gw**

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



**Das  
gebrochene Herz**

**Hw**

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



**Der Isolator**

**Hw**

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



**Der Kabelstumpf**

**Hw**

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



**Das Korn**

**Ga**

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

**Die Knoblauch-Knolle****Ga**

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

**Die Lampe****Gb**

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

**Das Lebenselixier****Ga**

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

**Der Magnet****G**

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

**Eine Mauer****Hn**

Dieses Objekt ist die allseits bekannte Mauer. Sie stellt für den noch unerfahre-

nen Robot-Spieler ein unüberwindliches Hindernis dar. Ist man jedoch im Besitz von Säureflaschen, kann man diese Art von Mauern durch Benutzen einer solchen Flasche rasch beseitigen. Das geht allerdings nicht, wenn es sich bei der Mauer um eine Ecke handelt.

**Die solide Mauer****Hn**

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

**Die Munition****G**

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

**Der Notschalter****Hw**

Dieser Knopf ist ein ganz normaler Gefahrschalter. Wird man von einigen Robotern in die Enge getrieben, so kann man nach Betätigen dieses Knopfes einige Sekunden aufatmen. Auf diese Weise gestoppte Roboter und Androiden lassen sich übrigens ganz leicht verschieben. Der Strom setzt allerdings rasch wieder ein.

**Der Pfeil****H(b)**

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



**Die Pille**

Ga

Diese übel aussehende Pille sollte man sich bis zum Schluß aufheben. Sie bewirkt einige Stoffwechselveränderungen, und man sieht für eine kurze Zeit so aus wie ein Roboter. Dies wirkt so echt, daß einen nicht einmal Schulzasar erkennen kann.



**Der Platinbarren**

G

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



**Das Puzzle**

Hv

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



**Das Roboterfeld**

Hw

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



**Der Sand**

Hb

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



**Die Säureflasche**

Ga

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



**Die Schleuder**

G(w)

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



**Der Schlüssel**

Gb

Im Spiel ROBOT gibt es mehrere Schlüssel. Sie sind durch ihre Farbe bzw. römische Ziffern (bei Herkules) unterscheidbar. Türen sind nur passierbar, wenn man den passenden Schlüssel dabei hat.

**Der Schlüsselring**

Gb

Den Schlüsselring gab es vor langer Zeit im Raum 27. Inzwischen hat ihn jedoch ein anderer Abenteurer eingesammelt und Du mußt ohne ihn auskommen. Dafür haben wir den Rucksack entsprechend vergrößert...



**Die Sichel**

Gb

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



**Der Spielautomat**

H(b)

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

**Die  
Stahlbetonwand****Hn**

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

**Der Stift****Ga**

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

Benutze ihn weise, es kann durchaus sein, daß der Stift am Spiel-Ende noch benötigt wird.

**Der Stromschalter****Hw**

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

**Teleport  
des Reichtums****H(b)**

Teleports des Reichtums sind dadurch gekennzeichnet, daß ein bestimmter Gegenstand, der in einem schwarzen Rahmen erscheint, in Deinem Besitz sein muß, damit man das Feld betreten kann. Dann bringen sie den Helden in einen anderen Raum. Welcher das ist, kann von bestimmten Bedingungen abhängen, ist jedoch niemals zufällig.

**Teleport  
der Armut****H(b)**

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

**Der Totenkopf****Hw**

Auch dieses Objekt kann einem viel Kopferbrechen bereiten. Vor allem dann, wenn man gedankenlos draufgelatscht ist. Es stellt zwar einen guten Schutz vor den jagenden Robotern dar, aber ohne Blaumann sollte man ihn nicht betreten. Ist man geschickt, legt man vorm Betreten direkt davor einen Gegenstand ab. Dann wird dort nämlich kein Elektrozaun entstehen.

**Die Treppe****Hb**

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

**Die Tür****H(b)**

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



**Die Uhr**

Ga

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



**Der Wächter**

Hw

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



**Das Wörterbuch**

Gb

Dieses Wörterbuch eignet sich hervorragend, alte, schlecht lesbare Notizzettel zu entziffern. Man findet es in den Räumen 55 und 63.



**Der Zauberer**

Hw

Der Zauberer taucht erst in einem der letzten Räume auf. Er kann nur mit dem Zauberspruch KILLHIM beseitigt werden. Dieser muß direkt unter ihm mit dem Stift geschrieben werden. Um an ihn heranzukommen sollte man harmlos aussehen, wie eine Notiz sagt. Deswegen ist es empfehlenswert, die Pille bis zum Schluß aufzuheben...



**Der Zauberstab**

Gb

Besitzt man den Zauberstab, kann man mit den Buchstaben einige wichtige, zusätzliche Zaubersprüche legen. Er ist in den Räumen 52 und 125 zu finden.



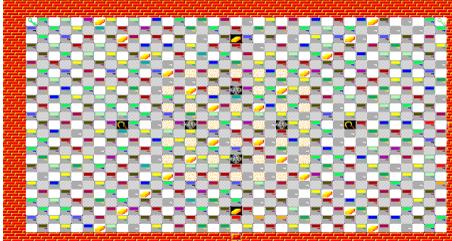
**Der Zettel**

Ga

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

## 5 Die Räume

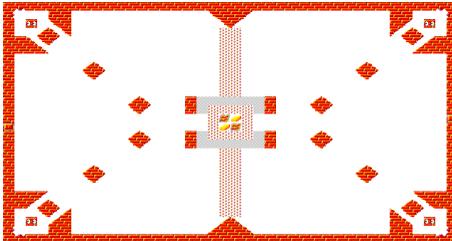
Es folgen nun in numerischer Reihenfolge kurze Informationen zu den einzelnen Räumen.



**Raum 11**

### «Raum der drei Wege»

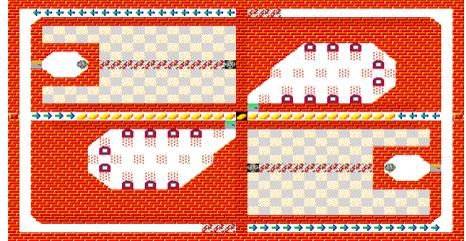
Abhängig davon, was man beim Betreten des Raumes bei sich führt, können drei unterschiedliche Teleports auftauchen. Ist man im Besitz von Gold, so gelangt man über den Teleport in den Raum 14. Ohne Gold, aber mit Gattern, gelangt man in den Lagerraum (38). Ohne beides wird man in Raum 36 befördert.



**Raum 12**

### «Roboter Tollhaus»

Hier ist es ratsam, kein Korn bei sich zu tragen. Besitzt man es nämlich, erscheinen beim Betreten des Raumes zwischen 8 und 12 böse Monster.



**Raum 13**

### «Spielhalle»

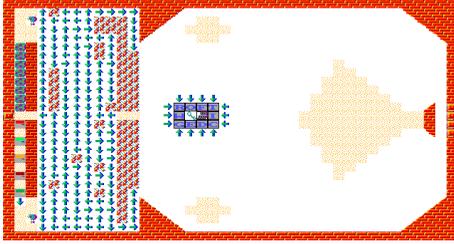
Besitzt man weniger als zwei Leben, so verwandeln sich die festen (grauen) Mauersteine, die oben und unten den Weg verperren, in genauso unnütze Roboter-Erzeugung-Felder. Der Händler der hier immer auftaucht, führt einen, wenn man ihm folgt, in Raum 14. Wo man dort landet, hängt davon ab, woher man kam. Kam man gerade aus dem Raum 14, so gelangt man in das rechte, untere Feld mit dem vielen Gold. Ansonsten landet man in der oberen linken Ecke. Der mittlere Teleport bringt einen übrigens in die jeweils gegenüberliegende Wabe. Man muß also sein ganzes Gold beim Händler loswerden.



**Raum 14**

### «Raum des unermüdlichen Wurms»

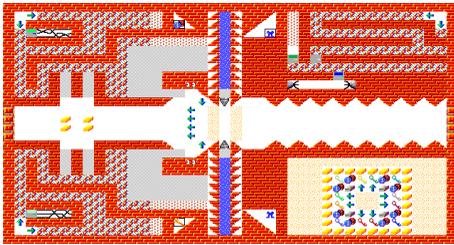
Gegen den Wurm gibt es hier nur eine Möglichkeit: Man muß den Kopf treffen. Sonst genügt es, ihn durch in den Weg gelegte Barrieren in die Enge zu treiben. Der Teleport, der in der Mitte erscheint, bringt einen geradewegs in Raum 24, und zwar direkt über den Strahl. Übrigens: Hier ist eine günstige Stelle im Spiel, um den grünen Schlüssel (Nr. 8) zu bekommen.



Raum 15

## «Ort des schnellen Schrittes»

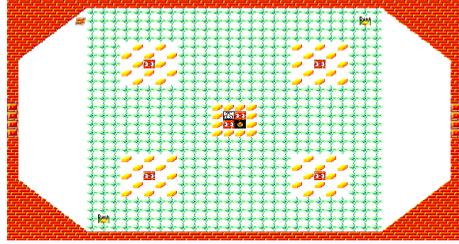
Es ist empfehlenswert, diesen Raum nur von Raum 14 kommend zu betreten. Dann nämlich kann man sich recht ungehindert seinen Weg durch's Labyrinth suchen. Kommt man von Osten, so tauchen dort 5 bis 8 Roboter auf. Besitzt man zu allem Übel auch noch die Sichel, werden aus den Robotern die etwas gemeineren Androiden. Dies kann man nur verhindern, wenn man vorm Betreten den Zauberstab ablegt. Der vorhandene Teleport bringt einen entweder in Raum 36 oder 38, abhängig davon, ob man Gatter bei sich trägt.



Raum 16

## «Raum der drei Tore»

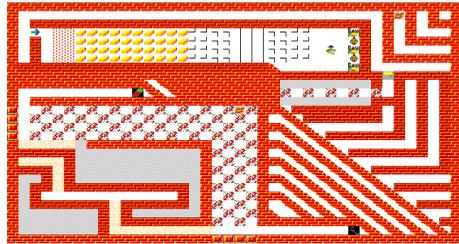
Die drei Tore – das sind die Stellen in den Ecken mit den Pfeilen – müssen zuvor beschritten werden, um alles Notwendige zur Raumdurchquerung von Ost nach West vorzubereiten (Abschalten des Strahls durch Kabelverbindung). Vorher sollte jedoch *GOLDED* gelegt werden. Zu den drei Toren kommt man aus den Räumen 17, 24 und 25. Wer es nötig hat, kann sich hier mit allen Schlüsseln eindecken. Dazu müssen lediglich nach *SOLIDOFF* die Mauern rechts unten weggeätzt werden. Als Zugabe erhält man noch etwas Platin und einige Duplikatoren.



Raum 17

## «Gärtners Lieblingsplatz»

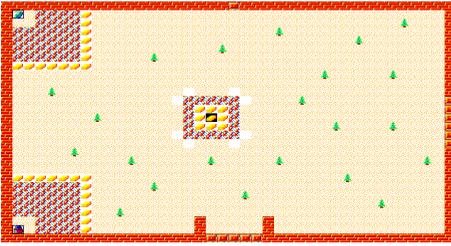
Wer der Meinung ist, ein Teleport würde immer nur in den gleichen Raum portieren, der kann sich hier eines Besseren belehren lassen. Dieser Teleport nämlich, der beim ersten Betreten dieses Raumes einen gerade an die Tür stellt, bringt einen beim zweiten Mal in Raum 16. Und zwar genau nach rechts oben in die Ecke!



Raum 18

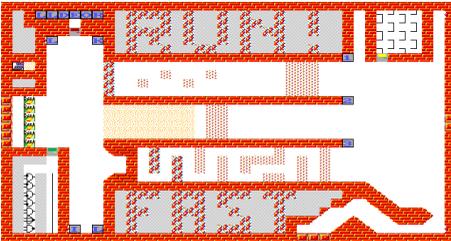
## «Ort der Ratlosigkeit»

Die hier vorhandenen Teleports sind mit Vorsicht zu genießen! Solange man von Raum 28 bzw. 17 kommt, setzen sie einen immer brav vor der jeweils anderen Tür wieder ab. Doch benutzt man, ohne den Raum zu verlassen, nochmal einen Teleport, landet man rechts oben in der zugemauerten Ecke. Wehe dem, der nicht genug Säure dabei hat. Wer nicht im Besitz des Buches ist, der hat allerdings überhaupt keine Probleme beim Durchgang. Dem erscheinenden Händler sollte man nur folgen, wenn man schnell wieder an den Anfang gelangen möchte.



**Raum 21**  
**«Der Tannensaal»**

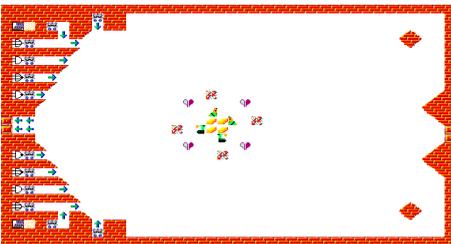
Über den hier platzierten Teleport gelangt man direkt in den Raum 44.



**Raum 22**  
**«Auf-und-davon-Platz»**

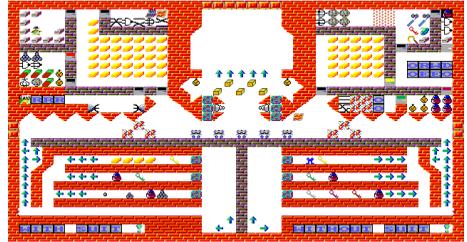
Wer hier mehr als zwei Goldstücke dabei hat, der muß mit 5 bis 10 Robotern kämpfen. Sonst erscheint hier lediglich eine Bombe, so daß man sich nur etwas beeilen sollte.

Der Teleport bringt einen, je nach Gatterreichtum, nach Raum 36 bzw. 38.



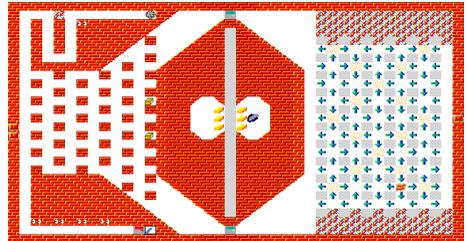
**Raum 23**  
**«Der große Bruder»**

Auch dieser Teleport bringt einen nach den üblichen Kriterien nach Raum 36 oder 38. Zu diesem Raum wäre noch zu sagen, daß man sich mit einem Besuch begnügen sollte. Jedes weitere Mal erscheinen nämlich mindestens 10 hektische Roboter, die unbedingt Fangen spielen wollen.



**Raum 24**  
**«Das Geschäft»**

Hier ist des Händlers Reich. Viele der Türen bekommt man nicht auf, da nur er den passenden Schlüssel dazu besitzt. Wer frech ist, kann sich mit Hilfe des Computers in eine Ecke manövrieren und mit einem Warmstart wieder am Anfang anfangen. Das kann sich lohnen, wenn man es schafft z.B. die Platinstücke einzusammeln. Folgt man dort dem Händler, gelangt man wieder in die Mitte des Raumes. Einen Teleport in die untere Hälfte dieses Raumes findet man übrigens im Goldsaal.



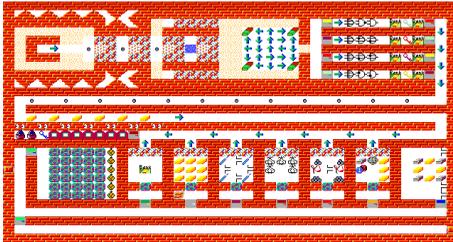
**Raum 25**  
**«Raum der Undurchdringlichkeit»**  
 Sehr störend an diesem Raum ist ein Androiden-Ei, das dort ausgebrütet wird. Um an die Treppe heranzukommen, muß man nämlich einige Male ätzen (vorher empfiehlt sich *SOLID-OFF*), und das dauert seine Zeit. Die Treppe führt zum Raum 125. Der Teleport ist allerdings auch nicht uninteressant. Der bringt einen nämlich in die linke untere Ecke von Raum 16.



### Raum 26

#### «Gruft der vielen Augen»

Die Treppe führt hinab in das tiefere Gewölbe (Raum 126). Jedoch erscheint sie später nur noch, wenn man mehr als 225.000 Punkte sein Eigen nennt. Man muß sie jedoch benutzen, da nur sie in die weiterführenden unteren Gewölbe führt. Bei dem Teleport handelt es sich wieder mal um einen Lagerraum-Teleport (Raum 36 oder 38, je nach Gatterbesitz).



### Raum 27

#### «Ring-Platz»

In diesem Raum gibt es eigentlich überhaupt keine Geheimnisse. Tricks, diesen Raum möglichst unbeschadet zu durchqueren, sollte man selber herausfinden. Hilfreich kann jedoch der Verzehr von Knoblauch sein. Übrigens: Oben in der Mitte lag früher der Schlüsselring. Den hat inzwischen aber ein anderer Abenteurer eingesammelt, so daß Du ihn hier nicht mehr suchen mußt.



### Raum 28

#### «Das Schalter-Quartett»

Wer keinen Notizzettel hat, darf sich hier gegen 5 bis 9 Roboter behaupten. Mit einem Zettel bleibt einem dieses jedoch erspart. Der Teleport führt wie gewohnt zum Raum 36/38.



### Raum 31

#### «Wurm's Haus»

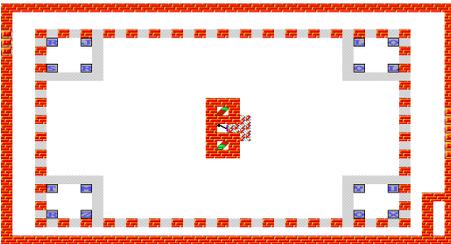
Es gilt einmal mehr, sich gegen den Wurm zu verteidigen. Mit den wenigen Elektrozäunen alleine ist das aber nicht ganz so einfach. Deutlich mehr Hindernisse bekommt man, wenn man zuvor in Raum 33 dem Händler gefolgt ist.

Aber nur mit Einmauern wird man ihn ohnehin nicht erledigen.



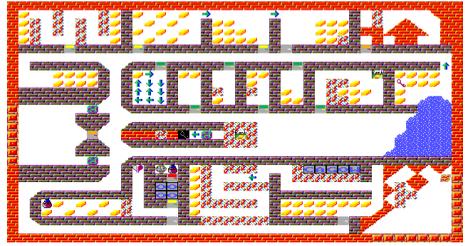
**Raum 32**  
«Der geteilte Fluß»

Nur wenn man hier keinen Blaumann trägt, öffnet sich der Weg nach Norden. Um nach Osten zu gelangen, muß man erst geschickt die Barrieren aus Elektrozäunen verschieben, vorausgesetzt man will keine Munition verschwenden. Doch zuvor muß das Gold geschluckt werden. Den Schlüssel Nr. 7 sollte man nicht liegen lassen.



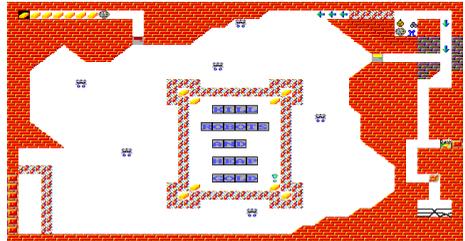
**Raum 33**  
«Verkäufers Platz»

Erst beim zweiten Betreten dieses Raumes trifft man hier auf den Händler. Folgt man diesem durch die Wand, gelangt man nach Raum 31. In der Zwischenzeit hat man allerdings einiges mit den Robotern zu tun, außer man kam von Osten und hat keine Munition mehr. Kommt man nicht aus Raum 32, oder hat's einen gar hier zerlegt, gibt's immerhin ein Bömbchen zum Trost.



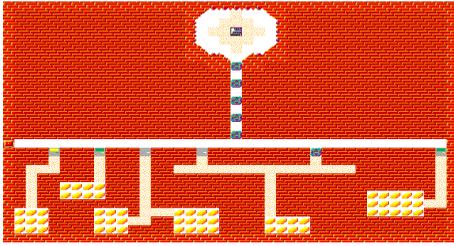
**Raum 34**  
«Goldsaal»

Bei weniger als 5.000 Punkten und ohne Lampe ist es hier erst einmal stockfinster. Das sollte jedoch kein Problem darstellen... Sobald man es geschafft hat, den Raum von Westen zu betreten, besitzt man auch genügend Punkte, damit der Händler erscheint. Folgt man ihm hier, gelangt man in sein Geschäft, und zwar genau über den 'Beam'. Der Teleport bringt einen ebenfalls in sein Geschäft. Man landet – abhängig vom Besitz des Anzuges – auf der rechten oder linken Seite, so wie es dort ausgeschildert ist.



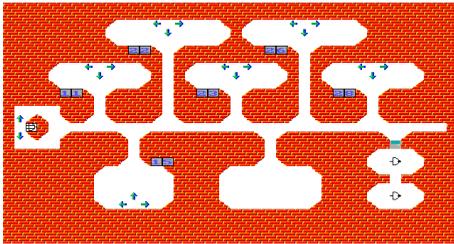
**Raum 35**  
«Vorraum zur Schrotthalle»

Dieser Raum verbirgt nur wenige seiner Gefahren. Für den fortgeschrittenen Spieler wird er kein Hindernis darstellen. Man sollte aber wissen, daß sich die Tür nach Osten nur dann öffnet, wenn man keinen Computer, jedoch mehr als 16.000 Punkte besitzt. Der Teleport schickt einen in den Raum 61. Da man ihn nur ohne Gold benutzen kann, empfiehlt es sich, zuerst den passenden Schlüssel aus Raum 54 zu besorgen und zur Bank zu gehen.



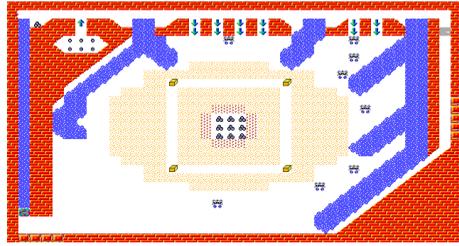
**Raum 36**  
«Schrotthalle»

Dies ist einer der beiden Lagerräume in dem Spiel. Hier besteht die Möglichkeit, Gegenstände zu lagern, um sie später wieder abzuholen. Man gelangt über Teleports aus verschiedenen Gewölben hierher. Da die Tür nach Westen verschlossen bleibt, wenn man den Computer besitzt, kann man die Halle eigentlich nur über den Teleport wieder verlassen. Dieser führt in den Raum zurück, aus dem man sich portieren lies.



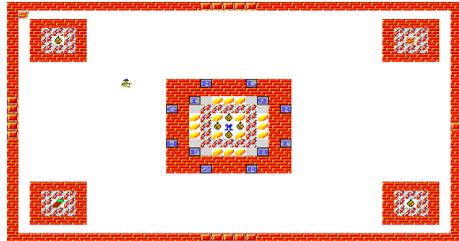
**Raum 38**  
«Die Lagerhalle»

Dies ist der zentrale Lagerraum. Es empfiehlt sich, während des Spiels sämtliche Gatter (sowohl die Schaltelemente als auch die dazugehörigen Leitungen) abzulegen. Diese kann man später vom Lampenraum einfach wieder abholen. Auch hier gelangt man durch den Teleport immer in den Raum zurück, aus dem man kam. Die Nummern neben den 'Waben' stehen für die Räume, aus denen man hierher gelangt.



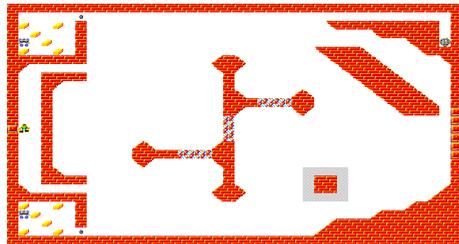
**Raum 41**  
«Raum der Not»

Hier muß man wieder einmal schnell sein. Nicht von Nachteil ist das Legen des Spruchs *DOOR*.



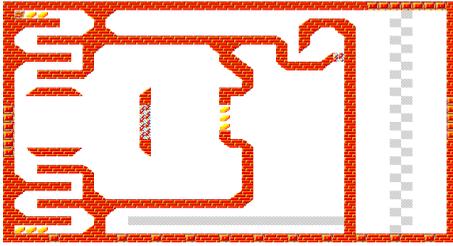
**Raum 42**  
«Ort der Verteidigung»

In diesem Raum kann man versuchen, sich mit herumliegenden Isolatoren und Elektrozaunen gegen die angriffslustigen Roboter zu verteidigen. Gelingt es trotz des ganzen Tumultes mit dem Händler zu feilschen und ihm anschließend zu folgen, gelangt man in den Raum 43.



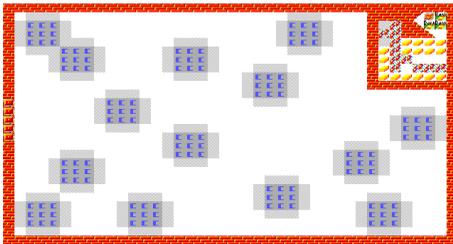
**Raum 43**  
«Der Start»

Hier ist der Ort, in dem alles beginnt. Anfangs gibt es nicht viele Möglichkeiten. Erst später – ab 110.000 Punkten – öffnet sich die Tür nach Westen. Betritt man allerdings den Raum von dort, erscheinen wieder einige Roboter.



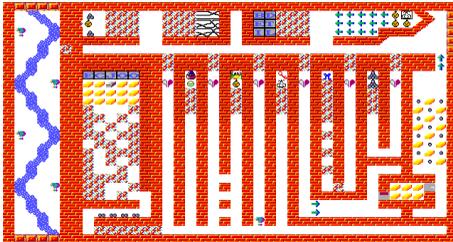
**Raum 44**  
**«Rätselhafte Türen»**

Hier gibt's wieder einiges Interessantes zu erzählen: Ist man beim Betreten des Raumes im Besitz des braunen Schlüssels, gibt's statt der Monster immerhin Gold. Durch den Besitz des blauen Mantels kann man steuern, ob sich die Tore nach Süden ODER nach Osten öffnen. Nach Osten gehts allerdings nur mit weniger als 20.000 Punkten.



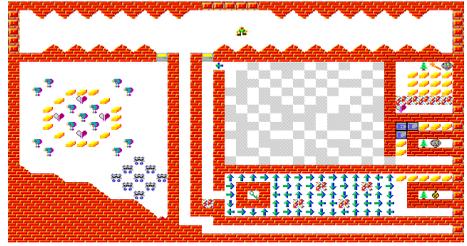
**Raum 45**  
**«Ort der Rettung»**

Jetzt hat man's endlich geschafft, hierher zu kommen, und man findet außer einigen Robotern nur noch die Banken und einen Notizzettel. Und dafür die ganze Mühe ?



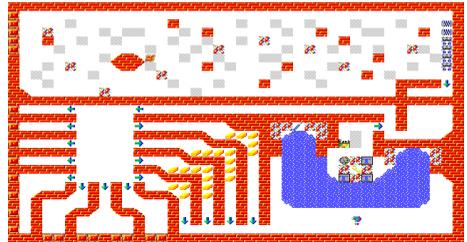
**Raum 51**  
**«Der Fluß der Frustrationen»**

Es gibt mal wieder etwas Zeit zum Nachdenken, welche Gegenstände zuerst zu holen sind, so daß man möglichst weit kommt.



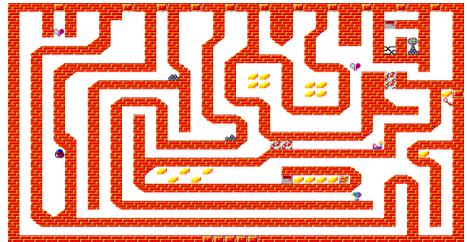
**Raum 52**  
**«Raum des Zauberstabs»**

Wer ihn noch nicht hat, sollte ihn von hier mitnehmen: den grünen Schlüssel (Nr. 2). Aber auch den Zauberstab sollte man mitnehmen. Wer den gelben Schlüssel (Nr. 1) bei Betreten des Raumes dabei hat, sorgt für Unruhe unter den Pfeilen.



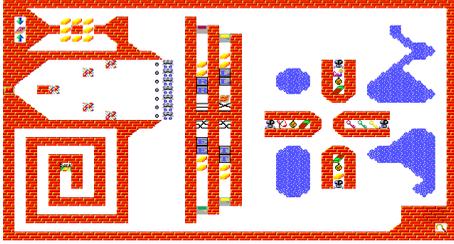
**Raum 53**  
**«Ort der wirren Pfeile»**

Hier sind zwei wichtige Utensilien zu finden: der gelbe Schlüssel (Nr. 1) und ein Stift. Wer beim Eintritt weniger als 20.000 Punkte besitzt, sollte sich nicht wundern, daß die Pfeile sich nicht bewegen.

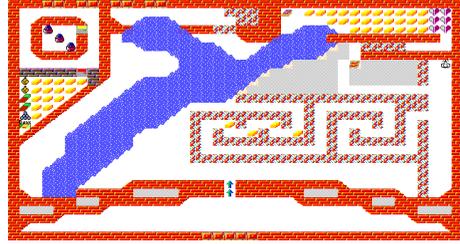


**Raum 54**  
**«Der Geräuschtunnel»**

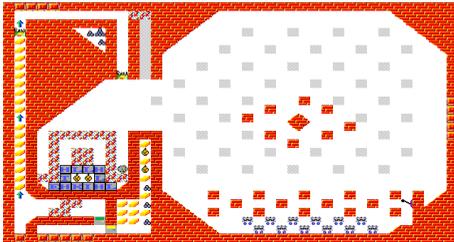
Hier ist der braune Schlüssel zu finden (Nr. 5). Außerdem eine Flasche Lebenselixier. Wer sie hat, sollte noch einmal nach Norden gehen, dort den braunen Schlüssel ablegen und wieder hierherkommen. Und schon geht's auch nach Osten.

**Raum 55****«Die Geschenkehalle»**

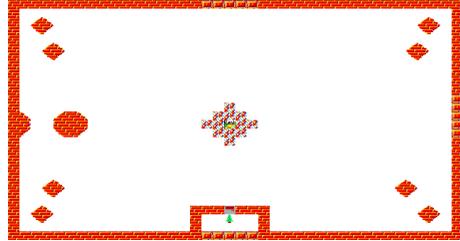
Ein Raum mit vielen 'Geschenken'. Beim Betreten wird man allerdings gleich von einer Roboter-Meute empfangen. Wer noch einmal in diesen Raum kommt oder den gelben Schlüssel (Nr. 1) schon besitzt, sieht sich einer Horde Roboter gegenüber. Sonst gibt's nur eine Bombe.

**Raum 63****«Grosser-Fluß-Platz»**

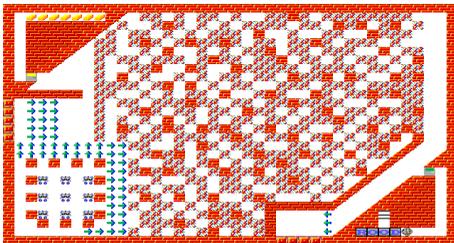
Schnell schwimmen und hoffen, daß die Roboter einen in Ruhe lassen. Wer das Buch noch nicht hat, sollte es hier allerdings nicht liegenlassen.

**Raum 61****«Wo der Schalter ist»**

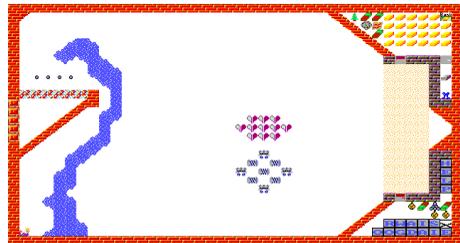
Hier kann man einmal ausprobieren, was ein Schalter mit den Robotern anstellen kann. Wer den Raum zum zweiten Mal betritt, muß schnell durch, bevor die aufgetauchte Bombe platzt.

**Raum 64****«Du hörst Geräusche im Süden»**

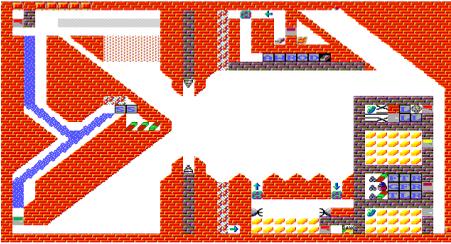
Ohne Lampe wird's hier erst einmal sehr dunkel. Wer den violetten Schlüssel (Nr. 4) bei sich trägt, braucht sich beim Betreten nicht mit Robotern herumzuschlagen. Mit dem zweiten Betreten des Raumes begegnet man hier auch einem ekligen Wurm.

**Raum 62****«Raum des unsichtbaren Reichtums»**

Zuerst müssen die Roboter weg, dann kannst Du Dir die Elektrozaune vornehmen. Aber bitte nicht mit der Schleuder, für solche Massen gibt es einen guten Zauberspruch. Wer danach Schwierigkeiten hat, den Reichtum zu 'ertragen', muß halt mehrmals laufen.

**Raum 65****«Der Herzchenhort»**

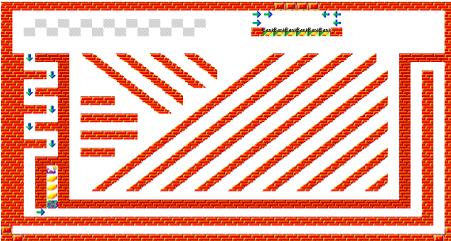
Zusammen mit guten Freunden (Sie haben sich hinter den Herzchen versteckt) sollte man einmal mit den Robotern Fangen spielen. Ansonsten gibt's hier einiges Interessantes zu finden.



**Raum 71**  
«Die Stromsperre»

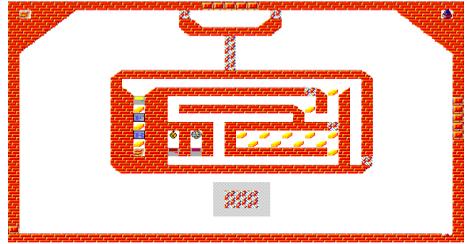
Von Osten kommend wird man hier sicherlich nach Norden wollen... Bloß wie durch den Elektrostrahl kommen? Klar, mit den Kabelstücken geht's, wenn man allerdings nicht die richtigen dabei hat, wird's brenzlich. Doch hier ein Tip: Die Strahler sind besonders empfindlich gegen geschleuderte Steine.

Hat man beim Betreten weniger als 50.000 Punkte, geht's auch wieder nach Osten. Verliert der Held hier eines seiner Leben, taucht eine kleine 'Rappelkiste' auf.



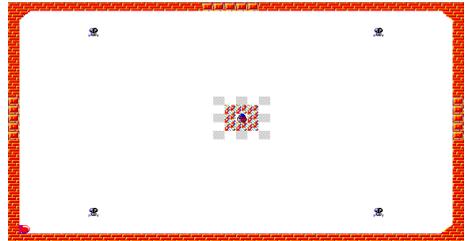
**Raum 72**  
«Diagnostics»

Je nach Goldmenge sieht man sich mit unterschiedlich großen Roboter-Horden konfrontiert. Mit weniger als 40 Goldstücken kann man hier Glück haben...



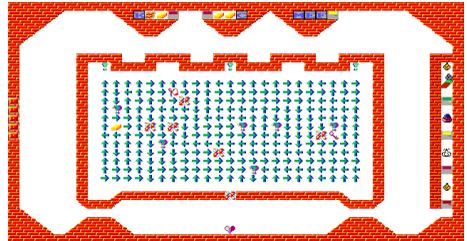
**Raum 73**  
«Raum der Stürme»

Ohne Lampe wird's hier erst einmal ziemlich düster. Mit mehr als 51.000 Punkten kommt man an eine sehr wichtige Information. Die Tür unten links geht übrigens niemals auf. Da kann man nur hereinkommen, und zwar von Raum 72.



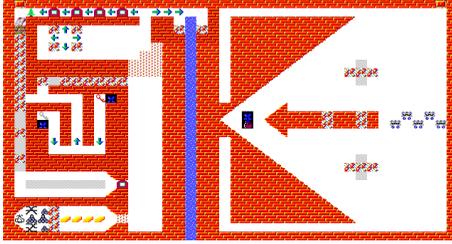
**Raum 74**  
«Kampfplatz»

So leer ist dieser Raum selten. Hier sollte man die vielen Roboter möglichst so einmauern, daß sie sich vor Unbeweglichkeit in Luft auflösen. Unten links ist ein 'Nothalt'. Mit weniger 5.000 als Punkten bei Raumeintritt taucht ein Puzzle auf.



**Raum 75**  
«Pfeil-Irrgarten»

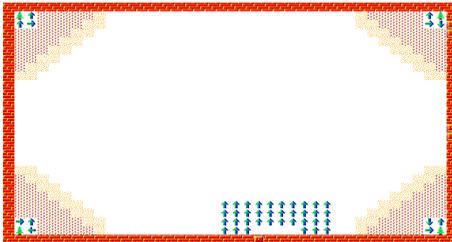
Wer sie noch nicht hat, sollte sie unbedingt mitnehmen: Die Schleuder. Außerdem liegt hier noch der violette Schlüssel (Nr. 4).



Raum 82

### «Ort der rätselhaften Sandmauer»

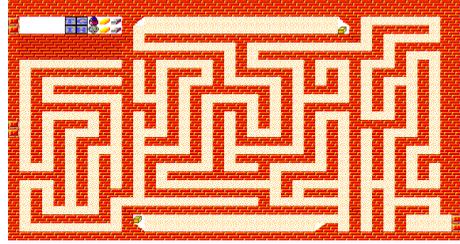
Dieser Raum erfordert etwas Kombinationsgabe. Du solltest ihn zuerst oben links betreten und über das unbegehbare Feld alle Elektrozaune abschießen. Dann kannst Du später die Elektrozaune nach oben schieben und den Schlüssel Nr. 3 holen. Ist das erledigt, geht's außen herum nach rechts oben zum Pfeil. Dort (wenn möglich) die Teleports benutzen. Alles Weitere müßte jetzt klar sein.



Raum 117

### «Arena»

Dies ist eine üble Gegend. Zum einen warten hier zwischen drei und fünf Androiden auf Dich, zum anderen trachten noch mindestens sechs Roboter nach Deinem Leben. Und zu allem Überfluß zündelt auch noch eine Bombe. Wichtig sind hier die Tannenbäume in den Ecken. Man muß es schaffen, mit ihrer Hilfe die Durchgänge zu öffnen, ohne daß neue Roboter entstehen. Ein Tip: Erst den oberen Durchgang benutzen.



Raum 118

### «Das endlose Labyrinth»

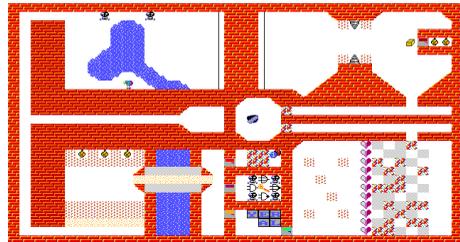
Wenn man seinen Augen trauen darf, so ist das ein Labyrinth ohne Ausgang. Und doch, es gibt einen Weg! Dazu muß man zuerst in der oberen Kammer – dort wo das Gold liegt – das Wort *RIGHT* legen (Zauberstab dabei?). Und siehe da, neue Wege tun sich auf.



Raum 119

### «Unbarmherzige Gewässer»

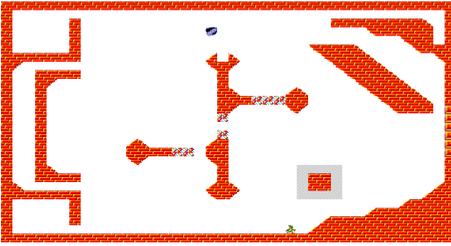
Noch so eine komplizierte Sache: Man muß es schaffen, so durch die Gewässer zu schwimmen und die Fragezeichen zu benutzen, daß man irgendwann ganz rechts ankommt. Ein Tip: Das wichtigste Fragezeichen ist ganz rechts oben. Von Vorteil ist der hellblaue Schlüssel (Nr. 12). Wenn's möglich ist, ihn nicht hierlassen.



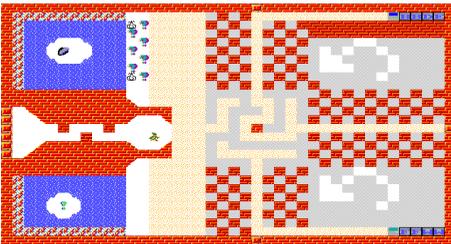
Raum 125

### «Im Keller der Undurchdringlichkeit»

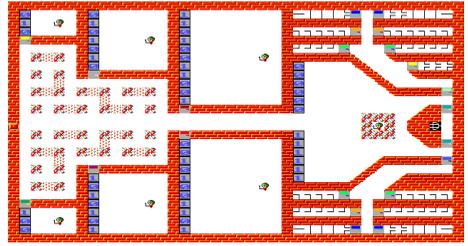
Dies ist der untere Durchgangsraum für den «Raum der Undurchdringlichkeit».

**Raum 126****«Raum der Täuschung»**

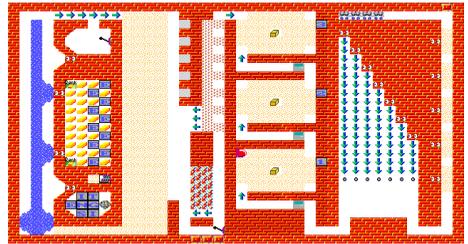
Dieser Raum kommt Dir sicherlich bekannt vor. Er tut so, als ob er der Startraum wäre. Doch weit gefehlt! Hier sollte man die Treppe erst einmal ignorieren und ruhigen Gewissens nach Osten gehen. Vorsicht vor dem Dieb, der hier zum erstenmal erscheint. Hat man ihn bestochen und folgt ihm daraufhin, kommt man wirklich in den Startraum (Nr. 43).

**Raum 127****«Die drehbare Wand»**

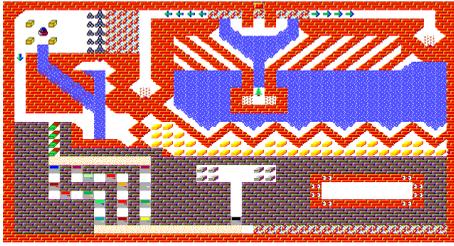
Auch hier erscheint der Dieb! Entweder man ist wieder verdammt vorsichtig oder besticht ihn gleich mit einem Stück Platin. Ansonsten: Bei vorhandenem Zauberstab das Wort *LEFT* legen und schauen, was passiert.

**Raum 128****«Ort der Logik»**

Man ist hier kurz vor dem Ziel! Bloß ist noch ein-nige Arbeit notwendig, bis man vor dem Zauberer steht. Denn erst müssen alle Lampen zum Leuchten gebracht werden. Dazu werden sehr viele Gatter und Leitungen benötigt, die hoffentlich im Lagerraum (Nr. 38) gesammelt wurden. Man kommt dort hin, indem das Teleportfeld mit dem schwarz unterlegten Gatter betreten wird.

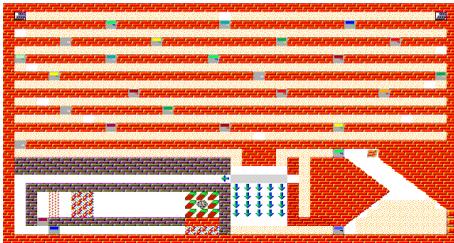
**Raum 129****«Der Spurt zum Schalter»**

Nach zwei oder drei Versuchen sollte man hier eigentlich durchkommen. Eines sei aber gesagt: Der Schalter unten in der Mitte kann nur zum Ausschalten verwendet werden. Das Einschalten der Roboter funktioniert nur mit dem Schalter oben links.



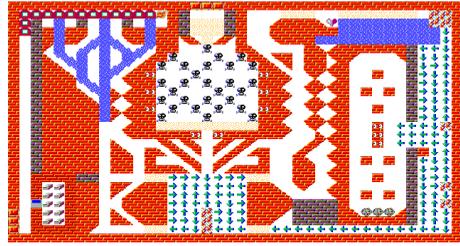
**Raum 137**  
«Das Terminal»

Durch diesen Raum kommt man dann am besten durch, wenn man den Computer mit seinem Terminalprogramm zu bedienen weiß. Dann kann man sich nämlich an jede beliebige Stelle des Raums verschieben lassen.



**Raum 138**  
«Ort des letzten Handelns»

Wer im Raum zuvor alles richtig gemacht hat, also jetzt keine Uhr dabei hat, wird sich hier mit einem Händler unterhalten können, der einen, wenn man ihm folgt, einen Raum weiter bringt (funktioniert bei Version 1.3 leider nicht immer!). Unterhalb der Kammer des Händlers müssen allerdings erst die Elektrozäune entfernt und die Mauern weggeätzt werden, bevor dies klappt.



**Raum 139**  
«Halle des Todes»

Nachdem man das Gebiet mit den Totenköpfen durchquert hat (ohne Blaumann geht nichts), steht man vor einer Reihe von Pfeilen. Durch diese kommt man leichter hindurch, wenn man sich klar macht, daß man durch sie hindurchschießen kann. Vergiß nicht zu sichern, bevor Du das Flußsystem betrittst. Beim Verlassen des Raumes sollte man sowieso keine Uhr dabei haben.



**Raum 228**  
«Ort des Bösen»

Der böse Zauberer ist nur zu besiegen, wenn man unter ihm das Wort *KILLHIM* mit dem Stift schreibt. Dazu stellt man sich in die Lücke zwischen den Pfeilen. Der Strahl sollte vorher abgeschaltet sein. Dies geht relativ einfach mit dem Computer. Damit kann man auch gleich die Pfeile ingangsetzen. Wehe, man läuft auf ihn zu und sieht nicht harmlos aus. Alle ihm nicht bekannten Lebewesen macht er dem Erdboden gleich.

## 6 Fragen zum Spiel

Zu ROBOT sind sehr viele Fragen bei uns eingegangen. Diese bezogen sich auch häufig auf gewisse Spielsituationen, in denen manch einer Probleme hatte, weiterzukommen. Fast alle diese Fragen befinden sich mit den dazugehörigen Antworten auf den Disketten ab Version 1.31. Da nicht jeder im Besitz der neuesten Version ist, stellen wir hier die häufigsten Probleme und ihre Lösungen noch einmal ausführlich dar.

### 6.1 Die Farben

Eine dumme Sache war die Farbe. Überall tauchen Hinweise darauf auf, wie z. B. 'blauer Anzug' und 'brauner Schlüssel'. Eigentlich nicht weiter tragisch. Bloß haben wir offensichtlich nicht an die Herkules-Benutzer gedacht, bei denen zwar die unterschiedlichen Schlüssel und Türen mit Nummern versehen wurden, aber einen braunen Schlüssel können sie dadurch noch lange nicht erkennen. Irgendwann haben wir dann zumindest eine kleine Tabelle in Fragen.doc aufgenommen, die die Schlüsselfarben den entsprechenden Nummern gegenüberstellt. Hier ist sie noch einmal:

1	"I" :	Gelb
2	"II" :	Dunkelgrün
3	"III" :	Grau
4	"IV" :	Violett
5	"V" :	Braun
6	"VI" :	Rot
7	"VII" :	Orange
8	"VIII" :	Grün (heller als 2)
9	"IX" :	Hellgrün (heller als 8)
10	"X" :	Türkis
11	"XI" :	Blau
12	"XII" :	Hellblau
13	"XIII" :	Karminrot
14	"XIV" :	Graugrün
15	"XV" :	Schwarz.

Noch viel schlechter dran sind die Benutzer von EGA/VGA-Karten mit monochromen Monitoren. Bei diesen werden nämlich trotzdem Farben generiert, obwohl man sie auf dem Schirm nur sehr schlecht unterscheiden kann. Im Zweifel also ausprobieren. Bei vielen der neuen Grafik-Karten sind übrigens auch Programme dabei, die es gestatten, mit beispielsweise einer VGA-Karte die Herkuleskarte zu emulieren. Sollte dies möglich sein, so können die monochromen EGA/VGA-Benutzer ja immerhin noch im Herkules-Modus die Schlüssel und Türen differenzieren.

## 6.2 Die Buchstaben

Was kann man mit all den umherliegenden Buchstaben anfangen? Viele werden es schon wissen: Die ganzen Buchstaben dienen dem Legen von Zauberworten, die teilweise recht nützliche Eigenschaften haben. Leider sind alle diese Worte Englisch, aber das stört hoffentlich nicht. Wurde ein Wort erkannt, so verwandeln sich die benutzten Buchstaben entweder in bestimmte Objekte oder einfach in andere Buchstaben. Folgende Worte werden immer erkannt:

<b>ARROWS</b>	Die Pfeile beginnen sich zu drehen.
<b>CLEAR</b>	Löscht alle Buchstaben.
<b>DOOR</b>	Die Durchgänge öffnen sich.
<b>DOUBLE</b>	Es entsteht für jeden Buchstaben ein Doppelgänger.
<b>GOLD</b>	Man erhält vier Goldbarren.
<b>HELP, LIST</b>	Mit diesen beiden Schlüsselworten lassen sich die zur Verfügung stehenden Worte anzeigen.
<b>LEFT, RIGHT</b>	Dreht einen bestimmten Bereich in dem Raum. Diese beiden Sprüche funktionieren nur in bestimmten Räumen.
<b>ROBOT</b>	Es entsteht für jeden Buchstaben ein neuer Roboter.
<b>SOLID</b>	Alle normalen Wände verwandeln sich in Stahlbetonwände.
<b>WHERE</b>	Zeigt die Raumnummer an.

Ist man im Besitz des Zauberstabes, stehen noch ein paar mehr Zauberworte zur Verfügung. Da diese teilweise den gleichen Wortstamm besitzen wie andere, sollte man diese von hinten legen oder zumindest so, daß das kürzere Wort nicht alleine erkannt wird.

<b>KILL</b>	Alle umherlaufenden Roboter geben schlagartig ihren Geist auf.
<b>SOLIDOFF</b>	Alle Stahlbetonwände verwandeln sich in normale Wände.
<b>GOLDED</b>	Alle Elektrozäune verwandeln sich in Goldbarren.
<b>CLEARITY</b>	Entfernt alle Elektrozäune aus einem Raum.
<b>KILLHIM</b>	Entfernt den Zauberer. Dieser Spruch muß direkt unter diesen mit dem Stift geschrieben werden. Dafür muß zwischen dem Held und dem Zauberer eine Zeile frei bleiben.

### 6.3 Die Schlüssel

Die mit Abstand am häufigsten gestellte Frage ist die nach dem schwarzen Schlüssel (Nr. 15). Dies war eine der großen Gemeinheiten in dem Spiel: Den gibt's ganz einfach nicht! Dadurch bleiben zwar sehr ertragreiche Stellen im Spiel versperert, man denke nur an das Geschäft, doch man muß ja auch nicht immer alles haben, was man sieht! Die Schlüssel Nr. 13 und Nr. 14 gibt's übrigens auch nirgends, dafür aber dummerweise die passenden Türen. Abgesehen davon, daß man im Raum 16 mit etwas Geschick alle Schlüssel bekommen kann, gibt es einige nur einmal im Spiel. Das sind die Schlüssel Nr. 3 (Raum 82), Nr. 7 (Raum 32), Nr. 8 (Raum 14), Nr. 9 (Raum 27), Nr. 10 (Raum 15), Nr. 11 (Raum 27) und Nr. 12 (Raum 119). In diesem Heft sind die Schlüssel und Türen mit den Nummern 10 bis 15 mit den Buchstaben 'A' bis 'F' gekennzeichnet.

### 6.4 Der Computer

Interessant fanden wir auch die Probleme, die es mit dem Computer gab. Häufiges Problem: Wie schalte ich ihn wieder aus? Tja, selten mit DOS gearbeitet! Bei vielen Programmen (jetzt mal nicht ROBOT !!!) ist es möglich, zwischendurch ins Betriebssystem zu gehen. Dort kann man dann die bekannten (oder auch nicht...) Datei-Operationen machen. Das davor gestartete Programm ist allerdings immer noch im Speicher und wartet darauf, daß sich der Anwender ihm wieder zuwendet. Ist er fertig mit seiner DOS-Sitzung, verläßt er die vom Programm gestartete DOS-Shell (ja, so heißt das) durch die Eingabe von EXIT. Und genau das klappt auch bei dem Computer im Spiel! Wer allerdings nur GEM, WINDOWS oder andere Benutzer-Oberflächen gewohnt ist, der sollte nach dem 'Einschalten' des Computers erstmal zum DOS-Manual greifen. Dort stehen nämlich einige Dinge drin, die auch bei unserem Computer gelten.

Als ersten Schritt auf einem fremden DOS-Rechner empfiehlt sich die Eingabe von 'DIR'. Damit kann man sich nämlich alle in einem Verzeichnis befindlichen Dateien auflisten. Daß das erscheinende Inhaltsverzeichnis nichts mit dem tatsächlichen (realen) Computer zu tun hat, ist ja wohl hoffentlich klar. Jetzt kann man versuchen 'win' oder 'gem' einzugeben, aber bei dem Versuch wird es bleiben. Das gibt's hier nicht! Da muß man sich eben mit dem normalen Handwerkszeug begnügen.

Ist das DOS-Handbuch gelesen, dann weiß man, daß es sich bei Dateien mit der Endung '.COM' und '.EXE' um ausführbare Programme handelt. Eine Datei mit '.TXT' am Ende ist in der Regel eine Text-Datei und kann mit dem Kommando 'TYPE' auf dem Bildschirm angezeigt werden. Versucht man es mit 'TYPE README.TXT', so wird man allerdings auch nichts Neues erfahren. Wenden wir uns also den ausführbaren Programmen zu. Davon gibt es

schon wieder mehr. Die verschiedenen Spiele sollte man alle mal ausprobieren, so zur Abwechslung... Wichtige Kommandos sind allerdings die folgenden:

Mit MODE kann die Baudrate der eingebauten Schnittstelle umgestellt werden. Das ist nötig, wenn man z.B. mit einem anderen Rechner kommunizieren möchte.

Sehr wichtig, wenn auch nicht einfach zu benutzen ist das Kommando TERM. Dieses Kommunikationsprogramm emuliert ein Standard-Terminal, und es wird möglich, sich an einem anderen Rechner einzuloggen, um z. B. Daten abzufragen oder zu verändern. Dazu muß man allerdings erst ein passendes Interface suchen, an das man den Computer anschließen kann. Bevor man TERM startet, sollte man die Schnittstelle auf die richtige Übertragungsgeschwindigkeit einstellen. Diese beträgt im Spiel 9600 Baud (Es geht ja auch nicht über Telefon). Ist dies richtig durchgeführt, wird nach dem Start von TERM ein Passwort verlangt. Das sollte eigentlich bekannt sein, denn dafür gibt's immerhin drei Zettel, die einen Hinweis geben. Damit niemand um den Spaß des Tüftelns gebracht wird, sagen wir nicht, daß TOBOR das richtige Passwort ist.

Nach Eingabe des Passwortes kann man Befehle an den Haupt-Rechner senden. Gibt man 'HELP' ein, so erscheint freundlicherweise eine Liste der verfügbaren Kommandos, und das Hacken kann beginnen. Mit 'ALIVE' beispielsweise kann man sich die Nummern der zur Zeit lebenden Figuren anzeigen lassen. Diese kann man unter Zuhilfenahme von 'KILL' dann gleich beseitigen. Besonders interessant ist die Eingabe von 'KILL 0'! Mit dem Befehl 'MOVE' kann man den Held in dem Raum verschieben. Das ist sinnvoll, möchte man in Ecken kommen, die nur schwer oder überhaupt nicht zu erreichen sind. 'MOVE -3 5' setzt den Helden drei Felder nach links und fünf nach unten. Mit den Kommandos 'BEAM', 'ARROW' und 'DOOR' kann man die entsprechenden Objekte beeinflussen. Gültige Parameter dafür sind 'ON' und 'OFF' bzw. 'OPEN' und 'CLOSE'. Alles Weitere darf man ruhig selbst herausfinden.

## 6.5 Die elektronischen Bauteile

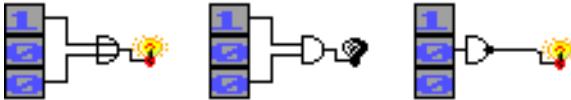
Ein anderes großes Problem stellten die vielen Gatter dar. Daß einige Spieler noch nie mit Elektronik zu tun hatten, war uns eigentlich von vornherein klar. Aber warum soll man beim Spielen nicht auch mal etwas Neues lernen? Nun gut, die Bauteile werden natürlich gebraucht. Mit ihnen muß man kurz vor dem Ende mehrere Schaltungen aufbauen, so daß insgesamt sieben Lampen leuchten. Dabei werden wesentlich mehr Bauteile benötigt, als auf einmal getragen werden können. Damit man trotzdem eine Chance hat, dies zu schaffen, gibt es zwei Lagerräume. In den einen davon (Raum 38) sollte man während des Spiels alle gefundenen Gatter ablegen. Zwischen dem Lampenraum und dem Lagerraum besteht quasi eine direkte Verbindung.

Nun zur Technik. Die verwendeten Gatter arbeiten mit logischen Pegeln. Das bedeutet, daß jeder Ein- und Ausgang nur einen von zwei möglichen Zuständen hat. Entweder an oder aus — Strom oder kein Strom — ja oder nein — usw. usw. Üblicherweise werden diese beiden Zustände mit '1' und '0' bezeichnet. Diese logischen Pegel sind im Lampenraum durch die abgelegten 1- und 0-Symbole dargestellt. Eine Lampe leuchtet genau dann, wenn ihr Eingang mit einer solchen logischen '1' verbunden ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob dieser Pegel mittels Drähten direkt von einer '1' kommt oder durch eine Schaltung erzeugt wurde. Die Lampe links oben im Raum 128 kann man beispielsweise durch Ablegen von zwei horizontalen Drähten zum Leuchten bringen:



Erst wenn alle Lampen gleichzeitig leuchten, ist dieser Raum gelöst. Da es nicht genügend horizontale Drähte gibt, muß man wohl oder übel den Großteil der Schaltungen mit Gattern aufbauen.

Wie sicherlich schon bemerkt wurde, gibt es eine stattliche Anzahl von Gattern. Es gibt welche mit einem und andere mit zwei Eingängen. Alle sehen etwas anders aus und haben natürlich auch andere Funktionen. Für den Unerfahrenen ist es am Anfang hilfreich, sich mit dem Ausrufezeichen genauere Informationen über die einzelnen Typen abzurufen und sich eventuell die angezeigten Tabellen zu notieren. Mit etwas Übung kann man sich die Funktion allerdings auch selbst überlegen. Wichtig sind zwei Grundtypen von Gattern: Das UND  und das ODER  Gatter. Die Lampe links unten kann man durch Verschalten mit einem ODER-Gatter ganz leicht zum Leuchten bringen. Man benötigt dazu das Gatter, einen Verteiler und zwei unterschiedlich gebogene Drahtstücke:

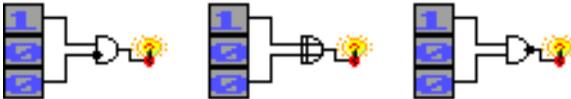


Die Lampe leuchtet, da daß ODER-Gatter bereits bei einer angelegten '1' an einem der Eingänge auch den Ausgang auf '1' schaltet. Mit einem UND-Gatter klappt dies nicht, da eben nicht beide Eingänge auf '1' liegen. Leider gibt es auch nicht allzuvielen ODER-Gatter... Mit einem Inverter und einem horizontalen Stück Draht läßt sich die Lampe allerdings auch erleuchten.



Alle anderen Gatter sind Variationen der UND- und ODER-Gatter. Sie unterscheiden sich durch schwarze Punkte an ihren Ein- und Ausgängen. Jeder dieser Punkte bedeutet die Umkehrung der jeweiligen Leitung. Hat z. B. ein UND-Gatter an einem Eingang einen Punkt, so muß dieser an eine '0' angeschlossen werden, damit der Ausgang '1' werden kann. Ein UND-Gatter mit Punkten an beiden Eingängen und dem Ausgang wäre identisch mit einem ODER! Das gleiche gilt auch umgekehrt.

Nun noch einige Beispiele, wie man die bewußte Lampe noch zum Leuchten bringen kann:



Und nun viel Spaß beim Tüfteln. Es ist durchaus empfehlenswert, erst einmal die kleinen Schaltungen auf der linken Seite aufzubauen und die Funktion der ganzen Gatter zu erforschen, bevor man sich an die großen Schaltungen rechts wagt. Eine Lösung zum 'Nachbauen' stellen wir hier absichtlich nicht vor.

## 7 Kommentare

Im Rahmen der Registrierung von ROBOT gab es und gibt es auch noch immer sehr originelle, lustige und auch kritische Briefe. Wir dachten uns, einige der schönsten an dieser Stelle zu veröffentlichen. Dies geschieht natürlich nicht ohne Rücksprache mit den Betroffenen. Das Echo war wieder einmal sehr groß. Von den 26 Angeschriebenen waren immerhin 24 einverstanden, ja sogar stolz darauf, hier zu Worte zu kommen. Die hier vorgestellten Zitate stellen eine wertfreie Auswahl aus unzähligen Briefen dar.

Ihr habt ein tolles Spiel gemacht. Ich halte besonders die Idee, wie das Spiel vermarktet wird, für sehr gelungen!

*J.Tiwi, Nassau*

Mit großer Begeisterung spiele ich Ihr ROBOT-Computer-Spiel und bin erstaunt über die vielen Variationen und Möglichkeiten, die Ihr Spiel eröffnet!

*P.Cleemann, Stuttgart*

Recht herzlichen Dank für Euer tolles Spiel ROBOT - ... - Weiter so mit der Qualität. Mein momentaner Rekord ist 21000 Punkte (2. Spieltag). Nur mit der Familie gibt es Probleme, weil ich am Wochenende über 8 Stunden ROBOT spiele... *Y.Boden, Luxembourg*

Vor kurzem habe ich Ihr Spiel Robot "in die Hände bekommen", und es läßt mich nicht wieder los. Die Idee, zu erlauben, das Programm weiterzugeben, zu warten, bis man sich eingespielt hat (süchtig geworden ist) und dann allmählich die Spielwut zu bremsen, bis man den Programmierer entlohnt hat, ist beispielhaft!

*T.Wesenberg, Elmshorn*

Schlaflose Nächte habe ich in der letzten Zeit gehabt. Warum? Ich sage nur "GAME of ROBOT"! Mit List und Tücke habe ich mich bis zu einer bestimmten Stelle durchgekämpft - plötzlich: "ES TUT MIR JA WIRKLICH LEID, ABER...". Naja, Sie kennen sicherlich den Text. Mit anderen Worten: BIS HIER HIN UND NICHT WEITER! Geschickt, geschickt, kann ich nur sagen! Um nun nicht völlig frustriert weiterhin zum Nichtstun verdammt zu sein, folge ich also lieber Ihren Anweisungen aus o.a. Text. - ... - Zum Abschluß noch einen herzlichen Glückwunsch zu Ihrem außerordentlich gut gelungenen Spiel. Es ist der Beweis, daß es nicht gleich ... oder ... sein muß, um lang anhaltenden Spielspaß mit/auf dem Computer zu haben.

*D.Janssen, Glücksburg*

ICH MUSS WISSEN, WIE ES WEITERGEHT! Außerdem bitte ich um einen kleinen Tip, damit ich die Chance habe, das Spiel noch vor meinem Ableben (frühestens in ca. 60 Jahren) erfolgreich zu beenden...

*M.Pisch, Münster*

Tja, in Fulda ist das Robot-Fieber ausgebrochen... ROBOT I ist inzwischen, dank meiner starken Wer-

bung zur regelrechten Seuche geworden (ich übertreibe immer so!). Ich habe bislang 40 Kopien Eurer Originaldiskette weitergegeben. Auch kann man Robot ab sofort in der deutschen Mailbox downloaden.

*T. Zimmermann, Fulda*

Ich habe seit Montag, nur unterbrochen von lästiger Arbeit und nötigem Schlaf, soviel Räume des Schlosses wie nur möglich erforscht und bin "The Impossible" erstaunlich nah gekommen. Da ich das Unmögliche möglich machen will, bin ich gerne bereit, weitere DM 20,— zu investieren, um in mühevoller Kleinarbeit den - raffiniert versteckten - Geheimnissen auf die Spur zu kommen, Gold zu raffern und Punkte zu horten. ROBOT ist echt Spitze!

*E.Müller, Einhausen*

Nach einigen - eigentlich nicht zur Verfügung stehenden - Stunden Spiel mit ROBOT gratuliere ich Ihnen zu ihrer Kreativität und Leistung. Die Vielseitigkeit des Spiels kann wirklich über längere Zeit einen Spieler gefangen nehmen. Unglaublich die Ideen und Lösungen, welche auch nach längerer Zeit noch entdeckt und gefunden werden. Interessant die vielen Lösungswege - vermutlich etliche, an welche Sie selbst teilweise bei der Entwicklung nicht gedacht haben dürften. Kompliment!

*H.Schwarz, Menzingen*

Hi Hacker, habe mit wachsender Begeisterung ROBOT gespielt. Als die Meldung kam, daß ein Code-Wort für DM 20,— angefordert werden soll, war ich zuerst leicht sauer. Wenn ich aber bedenke, was oft für ein Schrott für viel höhere Preise verkauft wird, ist für das Supergame ROBOT der Preis von DM 20,— völlig okay.

*H.Küpper, Kaarst*

Nun ist es also passiert, man hat mich zum Obermonster in unserem Monster-Club gemacht. Lauter erwachsene Menschen sind dem Robot-Spiel verfallen und es werden dauernd mehr.

*D.Rettig, Willich*

Entweder muß ich mit meinem BIOS zum Psychiater oder die Schlüsselzahl taugt nix. Vielleicht liegt es auch daran, daß ich das Urfile gelöscht und mit dem neu zugegangenen versucht habe, die Bannmeile zu durchbrechen.

*B.Melchert, Köln*

Den Highscore bei ROBOT I habe ich inzwischen auf 1.7 Mille hochgeschraubt. Wir Hackies hier in Fulda hatten uns die Wartezeit mit ... vertrieben; aber alle fieberten natürlich nach ROBOT II!

**M.Buller, Petersberg**

Wir haben es tatsächlich geschafft, trotz dem völlig entnervenden "What's your Number?", immerhin 37 (!!!) Räume kennenzulernen (war ganz schön knifflig, auf diesem Wege nicht mehr als 40000 Punkte zu bekommen) - ... - Auch den Sinn und vor allem den Zweck einiger - ehrlich gesagt recht vieler - Zeichen haben wir bis jetzt nicht ergründen können. Das Spiel ist wirklich absolute Spitze. Du wolltest Kritik haben? Na gut, hier ist sie: In dem Vorspann Deines Spiels müßte unbedingt erscheinen: »ACHTUNG !!! SUCHTGEFAHR !!! Dieses Spiel ist für Schüler, Studenten und sonstige Personen, die sich gerade in der Ausbildung befinden nicht geeignet (Es hält nämlich ungemein konsequent vom Lernen ab, hih...!«). Mehr Kritik haben wir leider nicht.

**T.Keppler, Wuppertal**

Liebe Programmautoren, ich bin kein großer Freund von Spielen. Nun hat mich vor kurzem mein Neffe dazu überredet, einmal ROBOT zu spielen. Ich wußte zuerst garnicht so recht was mit ROBOT anzufangen. Es gibt so viele unbekannte Dinge und dazu noch die dunklen Räume mit den vielen Robotern , wie soll man da unbeschadet durchkommen? Doch nach mehreren Spieldurchgängen kam langsam Licht ins Dunkel und die Punkte wurden von Spiel zu Spiel mehr. Nun bin ich an der Spielsperre angekommen und habe die Nummer ... Ich möchte Euch hiermit zu diesem spannenden und abwechslungsreichen Spiel gratulieren und sagen, macht weiter so! Es gab bis jetzt noch kein Spiel, was mich für Stunden an den Bildschirm fesselte. Was noch bemerkenswerter ist und Anerkennung verdient, ist daß Ihr auch an die nur deutschsprachigen PC-Besitzer gedacht habt.

**D.Buhl, Uetersen**

Ganz entnervt und schlaflos bitte ich um eine kleine Hilfe. Im letzten Raum angekommen, Pille genommen, Schreibversuche unternommen (vergebens), Terminal in grauer Wand entdeckt. Alle Versuche über verschiedene Baudraten und über Term irgendeiner zu erreichen sind kläglich gescheitert. Nachdem ich über 1.200.000 Punkte erreicht habe, möchte ich den verdammten Zauberer näher kennenlernen. Darf ich um etwas Hilfe bitten? **R.Albrecht, Hannover**

Stellen Sie sich mal folgendes vor: Freitagabend, ich spiele ROBOT V 1.32, habe ca 50000 Punkte und auf

einmal geht es nicht mehr weiter. Was jetzt? Die Galle steigt, Puls steigt mit 180 Grad im Schatten, ganzes Wochenende versaut. Darum bitte ich Sie dringend, mir UMGEHEND die Antwort auf die Frage "What's your number" zu geben, weil ich so langsam Entzugserscheinung bekomme - ... - Wie ich die Zeit bis zum Eintreffen Ihrer Antwort überstehen soll, ist nicht Ihr Problem. Die Telefonnummer von den "Anonymen ROBOT-Spielern" habe ich schon gesucht, leider nicht gefunden. Und die von Ihnen verlangte Schlüsselnummer ist im ganzen Haus (33 Stockwerke) nicht auffindbar.

**G.De Rooy, Mannheim**

I would like you to know that I've had several fun hours with your ROBOT game. I've reached the point where I can no longer easily go from room to room. This morning's paper indicates that 1 DM is roughly equal to \$0.583 US. So the 20 DM you requested should be about \$11.66 US. I'm enclosing a check for \$20.00 US, which should be enough for postage and things. Please send me the key, or an updated program, as the game has crashed my machine a few times.

**W.Prince, Sunnyvale CA**

Hätte gern Entschlüsselungsliste für Mr. Robot.

**S.Philipowski, Berlin**

Stimmt: So viele Gefahren und dann fehlt der Schlüssel! Fast, wie im richtigen Leben; und damit's weitergeht, und weil im Leben auch sonst nichts umsonst ist: Anbei DM 20.-, Nr. und Adresse.

**E.Blaume, Braunschweig**

Da ich nach schlaflosen Nächten nun endlich einmal das Ende erreichen möchte, sende ich hiermit DM 20.- um meinen geruhsamen Schlaf wiederzufinden. Mit Ringen unter den Augen, T. Holdack.

**T.Holdack, Celle**

Ich hätte gerne die Anleitung für das Spiel Robot... besonders interessiert mich die Anleitung für das Öffnen mit dem Zahlenschloß, um in den nächsten Raum zu kommen.

**H.Reuter, Wetter**

Danke für die Schlüsselzahl, aber wo bleibt ROBOT II? 7 Mill. Österreicher warten darauf, daß es in meiner Liste erscheint (ich selber auch).

**PD-Software J.Buchhas, Bad Vöslau**

Lieber Ober-Robot! Bin gestern (eigentlich heute, 3.45 Uhr) fast verzweifelt, als sich mein Männchen nicht mehr dazu überreden ließ, in ein anderes Bild zu wechseln, deshalb hier mein Schlüssel...

**K.Eitzinger, Innsbruck**

Daß nicht alle erhaltenen Briefe solch positive Kommentare beinhalten, zeigt der zur Veröffentlichung freigegebene Brief von D. Janssen, den er uns im Rahmen der Genehmigungsaktion von den Zitaten zusandte. Er schreibt:

Hiermit teile ich Ihnen formlos und zur gefälligen Kenntnisnahme mit, daß ich gegen Sie eine Klage beim Amtsgericht Karben angestrengt habe.

Sie haben sich folgender Vergehen schuldig gemacht:

1. Produktion und
2. Vertrieb eines süchtig- und abhängigmachenden Erzeugnisses
3. Versklavung und Freiheitsberaubung (Keine anderen Interessen mehr, als das Lösen dieses genial ausgeklügelten ROBOT-Spieles)
4. Zerstörung zwischenmenschlicher Beziehungen (Die mir entstandenen Kosten der Scheidung von meiner Partnerin werde ich, wenn ich wieder mehr Zeit habe, bei Ihnen anmahnen)
5. Herbeiführen anatomischer Veränderungen (viereckige Augen, breites Sitzfleisch, Durchblutungsstörungen aufgrund mangelnder Bewegung)

Nach Ansicht meines Anwalts werden die oben angegebenen Straftaten für das Erteilen einer lebenslangen Haftstrafe absolut ausreichen. (Glauben Sie ja nicht, daß Sie dann auch nur in die Nähe eines Computers kommen werden!) Nur Reue, Abbitte leisten für ihr frevlerisches Tun und Wiedergutmachung der angerichteten Schäden könnten den Richter evtl. gnädig stimmen, die Strafe zur Bewährung auszusetzen.

Des weiteren stimme ich der Veröffentlichung von Teilen meines in Ihrem Schreiben erwähnten Briefes zu. Grund: Dadurch kann ich die noch normalen Menschen vor den ROBOTern warnen und sie davor bewahren, dem gleichen Schicksal, wie ich und andere Leidensgenossen, zu erliegen. Sollten Sie trotz allem mit dem Gedanken spielen, auch aus diesem Schreiben Teile oder alles zu veröffentlichen, wäre das der erste Schritt zur Reue und um Abbitte zu leisten, und ich hätte somit nichts dagegen einzuwenden.

Hochachtungsvoll

*DJ*

Tja, was sollen wir dazu sagen? Jedenfalls werden sofort nach Bekanntwerden der Identität von Rechtsanwalt und Richter entsprechende Disketten verschickt. Herr Janssen wurde zwischenzeitlich mit ROBOT II ruhiggestellt. Wir wünschen ihm baldige Genesung...