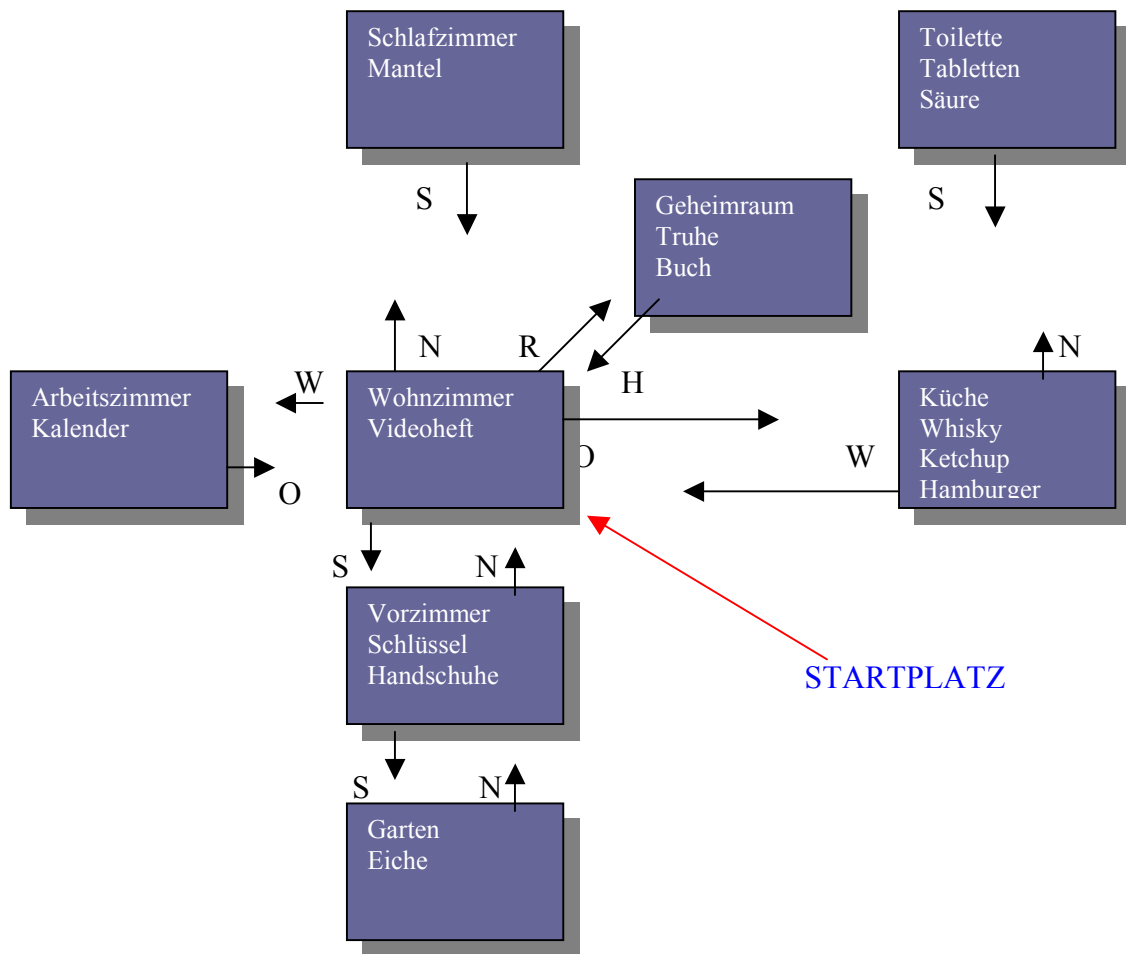


Komplettlösung für das tolle Commodore-64 Adventure



Lösung erstellt im Oktober 2002
von
Fredric Klesmann

1. Zu Hause



Orange = Tastaturkommandos / Blau = Erklärungen des Verfassers

Eigentlich war es ein ganz gewöhnlicher Sonntag. Draußen tobte ein heftiges Gewitter. Ich war im Wohnzimmer und sah gerade das Videoheft durch (Nimm Videoheft) (Lies Videoheft), da fiel mein Blick auf das Foto meines Großvaters Samuel (Schau Bild). Wie immer lächelte er aus dem Rahmen heraus. Eigentlich hatte ich keine Lust zum Videoscreen gucken, also ging ich ins Schlafzimmer (N) und nahm meinen Mantel vom Bett (Nimm Mantel). Auf dem Weg nach draußen ging ich kurz ins Arbeitszimmer (S,W). Ich schaute auf den Kalender (Schau Kalender). Immer noch Sonntag der 12. Mai 2036. Der langweilige Tag nahm kein Ende.

„Ein Spaziergang wird mir gut tun“ dachte ich und ging Richtung Vorzimmer (O,S). Ich nahm den Schlüsselbund (Nimm Schluessel) und suchte nach meinen Handschuhen (Schau Ablagegestell). Schließlich fand ich sie und nahm sie mit (Nimm Handschuhe). Da draußen ein Unwetter nieder ging, zog ich den Mantel an (Trage Mantel). Ich öffnete die Tür und wollte nach draußen (Oeffne Tuer) (S), da blitzte es gewaltig und mir fiel der Spruch „Eichen sollst Du weichen...“ ein. „Ach was soll’s“ sagte ich mir und ging nach draußen (S). Die Eiche in meinem Garten glühte hell und der Anblick ließ mich frösteln. „Ich geh besser wieder ins Haus“ überlegte ich und drehte um (N). Kaum hatte ich mich umgewandt schlug ein Blitz in die Eiche ein. Es donnerte und krachte gewaltig, sogar die Erde bebte ein wenig. „Da hab ich aber noch mal glück gehabt“ sagte ich zu mir selbst. „Der Ausflug ging ja

gründlich daneben“ Jetzt wollte ich doch lieber den Videoscreen anwerfen und gemütlich vom Sofa aus gucken (N).

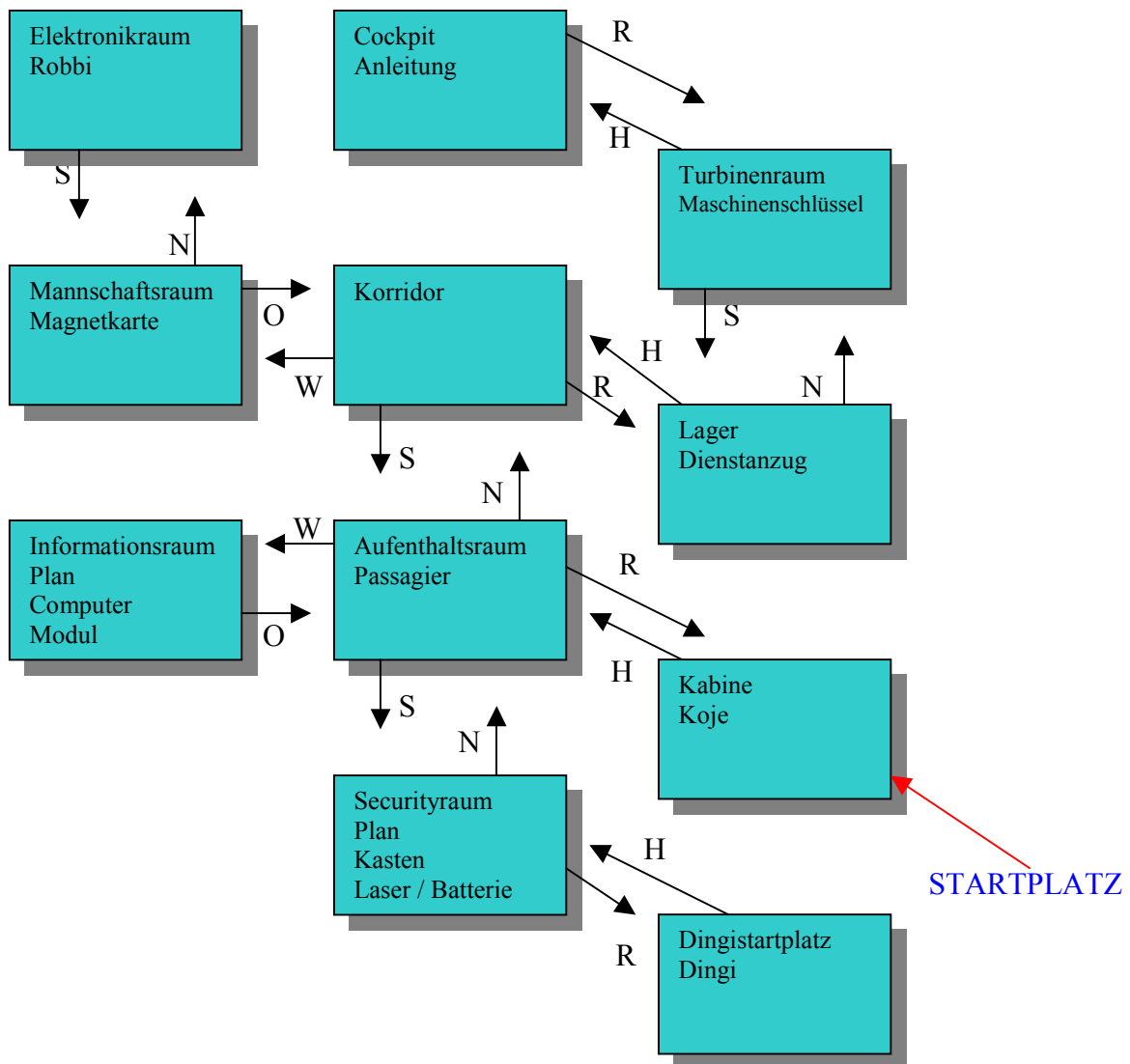
Aber dazu kam ich nicht, den im Wohnzimmer war das Bild von Samuel heruntergefallen. Die Erschütterung nach dem Blitzschlag hatte das wohl verursacht. Da bemerkte ich, das hinter dem Bild ein Schalter versteckt gewesen war. „Wozu der wohl da ist?“ überlegte ich. So was findet man am besten raus, wenn man den Schalter drückt. Das tat ich dann auch (Betaetige Schalter). Zu meiner Überraschung öffnete sich in der Wand eine Tür, die einen Gang freilegte. Vorsichtig folgte ich dem Gang nach unten (R). Ich betrat einen Raum, in dem seit langer Zeit keiner mehr gewesen war. Eine Truhe stand auf dem Boden und ich untersuchte sie (Schau Truhe). Sie war mit einem alten Schloss versehen. An meinem Schlüsselbund hing ein Schlüssel von dem ich nicht wusste wohin er gehörte, also probierte ich ihn aus (Schau Schluessel) (Oeffne Truhe mit Schluessel). Die Truhe ging wirklich auf, darin lag ein Buch (Nimm Buch) (Schau Buch). „Mirland“ war vorne aufgedruckt. „Nie gehört“ dachte ich, aber da es Großvater gehört hatte, nahm ich es mit nach oben (H). Nach der ganzen Aufregung brauchte ich erst mal was zu trinken.

In der Küche bewahrte ich noch eine Flasche Whisky auf. Die wollte ich mir jetzt holen. Mein Hamburger müsste eigentlich auch fertig sein. Also ging ich in die Küche (O). Der Ofen war heiß und so zog ich meine Handschuhe an um mir meine Finger nicht zu verbrennen (Trage Handschuhe) (Oeffne Ofen) (Schau Ofen) (Nimm Hamburger) (Schau Hamburger). Er sah ja wirklich nicht gerade gut aus. Aber mit etwas Ketchup bekäme ich das schon hin. Irgendwo müsste noch welcher sein. Also öffnete ich den Schrank (Oeffne Schrank) und fand sogar noch den Whisky (Nimm Alles). Ich schüttete etwas Ketchup auf den Hamburger (Benutze Ketchup), aber das machte ihn auch nicht appetitlicher. Ich aß ihn also nicht und Whisky mochte ich auch nicht mehr. „Alles Mist“ dachte ich und ging zur Toilette (N). In der Nische im Badezimmer schien etwas zu liegen und ich wollte wissen was es war (Schau Nische). Schlaftabletten und Reinigungssäure fand ich da. Obwohl ich nicht genau wusste warum, nahm ich die Sachen an mich (Nimm Alles).

Nun hatte ich endgültig genug von diesem Tag und wollte nur noch Videoscreen gucken (S, W). Im Wohnzimmer angekommen schaltete ich den Videoscreen ein (Einschalten Screen) (Schau Screen). Es liefen die Nachrichten. Der Sprecher erzählte von ungewöhnlich vielen UFO-Sichtungen und von dem äußerst heftigen Gewitter. Danach folgte eine langweilige Werbesendung (Schau Screen). Mir fielen fast die Augen zu und ich beschloss zu schlafen (Schlafe). Nach kurzer Zeit wurde ich wieder wach und schaute zum Videoscreen (Schau Screen), aber da flimmerte immer noch diese Werbesendung und ich schlief wieder ein (Schlafe, Schlafe). Erneut wurde ich wach, endlich war diese Werbesendung zu Ende (Schau Screen). Eine Quizshow hatte begonnen bei der man eine Urlaubsreise gewinnen konnte. „Das wäre ja mal was für mich“ grummelte ich, denn ich hatte noch nie etwas gewonnen. Es war eine unverschämt einfache Frage (3) und ich glaubte schon ein anderer wäre mir, wie üblich, zuvor gekommen.

Aber nein! Ich hatte tatsächlich gewonnen!!! Hurra, Urlaub ich komme. Das Taxi war schon unterwegs zu mir. Also Beeilung (S). Im Vorzimmer fand ich noch meine Uhr und meinen Feldstecher. Die nahm ich natürlich mit (Nimm Alles) (S). Das Taxi wartete schon vor der Tür und es brachte mich in Windeseile zum Raumhafen. Endlich raus aus dem Alltagstrott und rein ins Raumschiff. Der Start war kurz und schmerzlos. Durch ein Fenster sah ich die Erde immer kleiner werden.

2. Im Raumschiff



In meiner Kabine hielt es mich nicht lange. Außer meiner Koje war auch nichts aufregendes zu sehen. Sodann machte ich mich auf den Weg zum Aufenthaltsraum (H). Dort traf ich dann einen Mitreisenden und begann ein Gespräch mit ihm (Rede Passagier). Er beschwerte sich bei mir das die Stewards hier keine harten alkoholischen Getränke ausschenkten. Er machte einen so bedauernswerten Eindruck das ich ihm meine Flasche mit köstlichem Whisky überließ (Gib Whisky Passagier). Locker geworden plauderte er mit mir über den Planeten Mirland und dann ging er. Mirland stand auch auf dem Buch meines Großvaters. Ob an der Geschichte doch was dran ist? Darüber würde ich mir nach dem Urlaub Gedanken machen. Jetzt wollte ich den Flug genießen.

Ich ging in den Inforaum des Schiffes (W). An der Wand hing ein Plan den ich mir ansah (Schau Plan). „Besser man kennt sich aus in einem Notfall“ dachte ich mir. Als ich damit fertig war, benutzte ich den Computer (Einschalten Computer) (Frage Computer). Was ich zu hören bekam deutete allerdings auf andere Dinge hin als auf einen schönen Urlaub. Ein feindliches Raumschiff kreuzte unsere Bahn. Mir blieben noch dreißig Minuten um aus dem

Schiff zu entkommen. Das ist nicht viel Zeit. Ich schaute mir den Computer genauer an (Schau Computer) und entdeckte einen Modulschacht (Schau Modulschacht). Darin steckte die Spracheinheit des Infocomputers. Ich zog das Modul aus dem Schacht heraus (Nimm Modul) und verließ den Raum nach Osten (O). Dem Plan an der Wand zu entnehmen musste ich im Aufenthaltsraum in südliche Richtung zum Securityraum (S). Durch diesen führte ein Niedergang zum Startplatz des Dingis. Allerdings stand vor dem Gang nach unten eine Wache. Ich wollte die Wache in ein Gespräch verwickeln (Rede Steward) aber der Kerl war stur und ließ mich nicht durch. Mir blieb nichts anderes übrig als mich umzusehen. Ich fand noch einen Plan des Schiffes (Schau Plan), und einen an der Wand befestigten Kasten (Schau Kasten). Der Kasten diente als Lager für ein Laserschweißgerät und eine Batterie (Nimm Alles). Ich dachte schon die Wache würde sich auf mich stürzen weil ich die Sachen nahm, aber er stand nur mit einem leicht dümmlichen Gesicht vor dem Niedergang.

Ich ging zum Korridor (N,N). Von dort nahm ich den Gang zum Lager (R). Ein herrenloser Dienstanzug wurde sofort von mir requiriert (Nimm Anzug) und angezogen (Trage Anzug). Die Stahltür bereitete mir erst Kopfzerbrechen. Sie widerstand allen Versuchen sie zu öffnen. Als letztes Mittel nahm ich den Schweißlaser und rückte ihr damit zu Leibe (Benutze Laser). Nach kurzer Zeit hatte ich ein genügend großes Loch in die Tür geschweißt und ich ging hindurch (N). Ich stand im Turbinenraum. Dort fand ich einen großen, schweren Maschinenschlüssel (Nimm Maschinenschlüssel). In der Ecke sah ich in der Decke eine Luke (Schau). Natürlich kletterte ich sofort nach oben (H). Das Cockpit war leer. Der Autopilot steuerte das Schiff. Auf einem Instrumentenbrett fand ich eine Anleitung zum Steuern eines Dingis (Nimm Anleitung) (Lies Anleitung) (Unbedingt die Codezahl merken. Diese ändert sich bei jedem Spiel. Sie wird zum Starten des Dingis benötigt) „Das ist ja großartig“ rief ich. Um mein Glück nicht herauszufordern, die Piloten konnten jeden Moment wiederkommen, verschwand ich sofort wieder (R). Durch das Loch in der Tür ging es wieder ins Lager (S). Ich brauchte nur noch nach oben und wäre wieder im Korridor und keiner hätte etwas bemerkt (H).

Plötzlich stand ein Steward vor mir, der barsch wissen wollte was ich hier zu suchen hätte. „Ende der Glückssträhne“ dachte ich bei mir. Um Zeit zu gewinnen musterte ich den Steward (Schau Steward). Er war ziemlich Dick. Die Nähte an seinem Dienstanzug drohten beim nächsten Atemzug zu platzen. Ich dachte fieberhaft nach. Natürlich! Der Hamburger, ich hatte ihn ja nicht gegessen. Vielleicht konnte ich ihn damit bestechen (Gib Hamburger Steward). Die Verpflegung an Bord eines Raumschiffes konnte nicht sehr gut sein, denn er stürzte sich sofort auf den Hamburger. Kauend verschwand er. Mit klopfendem Herzen stieg ich nach oben (H). Im Korridor führten zwei Türen weiter (Oeffne Tuer). Da ich den Plan des Schiffes kannte, wusste ich das die Tür im Norden ins Cockpit führte und da war ich ja schon gewesen.

Also wählte ich die Tür zum Mannschaftsraum (A) und ging hinein (W). Schnell durchsuchte ich die Schränke (Schau Schrank) und die Kojen (Schau Koje). In einer der Kojen fand ich eine Magnetkarte (Nimm Karte). Aus der Anleitung wusste ich, das ich die Karte zum Starten des Dingis brauchte. Vom Mannschaftsraum ging eine Tür zum Elektronikraum (N). Darin stand ein Roboter der irgendwie merkwürdig aussah (Schau Roboter). „Er will mir etwas sagen?“ Möglicherweise fehlte ihm ein Sprachmodul und ich reichte ihm das Modul des Infocomputers (Gib Modul Roboter). Sein Name wäre Robbi erklärte er mir und er wolle mich begleiten. Warum eigentlich nicht. Jemand zu haben mit dem man in einsamen Stunden reden konnte ist bestimmt sehr hilfreich. Da ich nun alle Räume des Raumschiffes durchsucht hatte, blieb mir nur noch das Problem der Wache vor dem Niedergang zum Dingistartplatz. Wir machten uns gemeinsam auf den Weg zum Securityraum (S,O,S,S).

Ich hatte im Stillen gehofft der Typ wäre des Bewachens inzwischen müde geworden, aber da stand er felsenfest. „Wie kommen wir an dem bloß vorbei“ fragte ich mich und dann Robbi

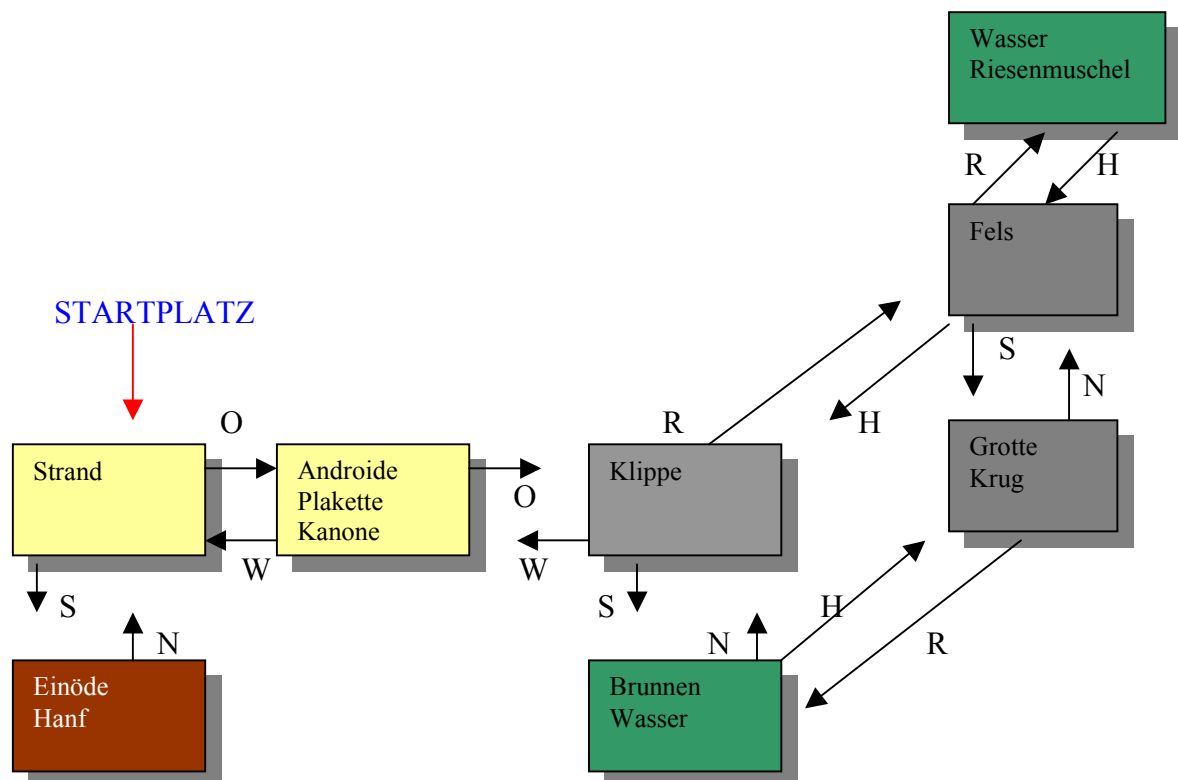
(Frage Robbi). Seine Antwort, der Typ habe eine Schraube locker, verwirrte mich zuerst, aber dann begriff ich! Schraube; Maschinenschlüssel. Der schwere Maschinenschlüssel gäbe auch eine gute Waffe ab. Ich schlich mich an die Wache heran und schlug ihm den Schlüssel auf den Kopf (Benutze Maschinenschlüssel). Leise stöhnend ging er zu Boden. Der Weg nach unten war frei (R). Unten warteten wir nicht lange und betraten sofort das Dingi (W). Ich fand ein Schaltpult vor das ich mir genau ansah (Schau Schaltpult). Ich bemerkte einen Knopf und einen Hebel. Aus der Anleitung wusste ich wie die Startprozedur ablaufen musste.

1. Türen schließen (Schliesse Tuer)
2. Magnetkarte einschieben (Benutze Karte)
3. Codezahl eingeben (Die Zahl die eingegeben werden muss, ändert sich bei jedem Spiel und ist der Dingianleitung zu entnehmen)
4. Roten Startknopf drücken (Druecke Knopf)

Endlich weg vom Schiff. In ein paar Minuten würde das feindliche Raumschiff unser Urlaubsschiff in seine Atome zerlegen. Nein, darüber wollte ich gar nicht nachdenken müssen. Um mich abzulenken redete ich mit Robbi (Rede Robbi). Er forderte mich zur Geduld auf. Das fiel mir sehr schwer aber ich wartete (Warte). Ich sollte mich sofort über meine Ungeduld ärgern, denn vor uns tauchte ein Meteor auf der sich mit rasender Geschwindigkeit unserem kleinen Dingi näherte. Er würde uns zermalmen und in den Tod reißen. In der Anleitung hatte ich gelesen das der Hebel für Notfälle gedacht war und der Meteor war mit Sicherheit ein Notfall.

Mit Leibeskräften zog ich an dem Hebel (Benutze Hebel). Der Schleudersitz zündete und wir wurden aus dem Dingi hinaus katapultiert. Die enorme Beschleunigungsleistung der Schleudersitzraketen trieb mich in die Bewusstlosigkeit.

3. Der Strand von Mirland



Ich erwachte an einem schönen Strand mit einem grünen Meer davor. Die Luft war atembar und würzig. Aber das wichtigste war: Ich war am Leben und Robbi fehlte auch kein Schaltkreis. Ich wies Robbi an, die Umgebung zu scannen (**Frage Robbi**). Er warnte mich vor einer großen unbekannten Spezies im Wasser. Ich nahm mir vor nicht allzu lange im Wasser zu bleiben. Zuerst aber wendeten wir uns nach Süden (**S**), den schließlich musste ich ja eine Möglichkeit finden nach Hause auf die Erde zu gelangen. Eine Einöde erstreckte sich vor uns. Etwas Hanf lag herum und ich nahm es mit (**Nimm Hanf**). Weiter wollte ich nicht nach Süden vordringen, also kehrten wir wieder um (**N**).

Vom Strand aus gingen wir nach Osten (**O**). Etwas undefinierbares schaute aus dem Sand hervor. Ich bückte mich und nahm das etwas genauer unter die Lupe (**Schau Sand**). Nach kurzem graben, entpuppte sich das Etwas als ausgedienter Kampfroboter. Wir durchsuchten ihn (**Schau Androide**) und fanden eine Plakette und eine Photonenkanone (**Nimm alles**). Weiter ging es nach Osten (**O**).

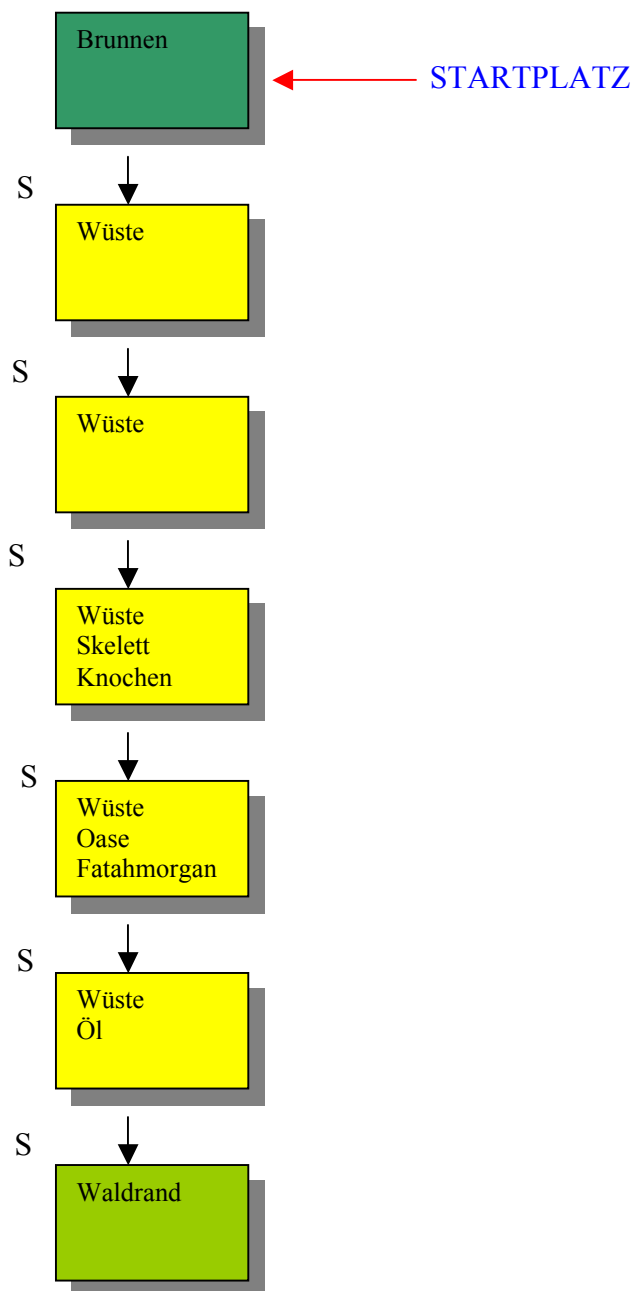
Auf einer Klippe hatten wir eine wunderschöne Sicht über das Meer. Ich wollte näher ans Wasser heran und überwand kletternd den Abstieg (**R**). Robbi konnte nicht klettern und blieb zurück. Ich hüpfte auf einen Felsvorsprung. Im Wasser sah ich etwas glitzern. (Spielstand speichern! Wenn man getötet wird, die folgende Aktion öfters versuchen) Ich ließ mich ins Wasser gleiten (**R**), atmete tief ein und tauchte unter (**Tauche**). Das glitzern kam von einer Riesenmuschel (**Nicht versuchen die Riesenmuschel zu nehmen, weil einem sonst eine Bestie in die Tiefe zieht. Die Muschel ist mit dem Finden schon im Inventory!!!**)

Da ich Robbis Warnung über die Wesen im Meer nicht vergessen hatte, verließ ich das Wasser sofort wieder (**H**). Ich zog mich auf den Stein. Dabei entdeckte ich einen Spalt im Felsen. Da ich auf dieser merkwürdigen Reise schon so manches getan hatte, was nicht meinem normalen Naturell entsprach, schlüpfte ich durch den Spalt in ein Grotte (**S**). Meine Augen gewöhnten sich schnell an die dunklen Lichtverhältnisse. Ich fand auf dem Boden stehend einen Krug. Er gefiel mir und ich nahm ihn mit (**Nimm Krug**).

Vor mir erhob sich ein gemauerter Brunnen. Da ich schon in die Grotte gegangen war, konnte ich genauso gut nachsehen wohin der Brunnen führte. Die roh behauenen Steine gaben mir genug halt auf meinem Weg nach oben (**H**). Es war ein malerischer Ort. Hätte ich eine Staffelei gehabt, ich hätte ihn in Öl verewigt. Ich schöpfte etwas Wasser aus dem Brunnen (**Benutze Krug**). Von meinem Platz aus konnte ich Robbi sehen, aber er hörte meine Rufe nicht und so musste ich ihn abholen (**N**).

Da ich der Meinung war auch ein Roboter habe ein Recht auf die schönen Dinge des Lebens, nahm ich ihn mit zum Brunnen (**S**) um ihm diesen schönen Flecken zu zeigen. Bevor wir uns auf den langen Marsch machten, nahm ich noch einen Schluck vom Wasser (**Trinke Wasser**).

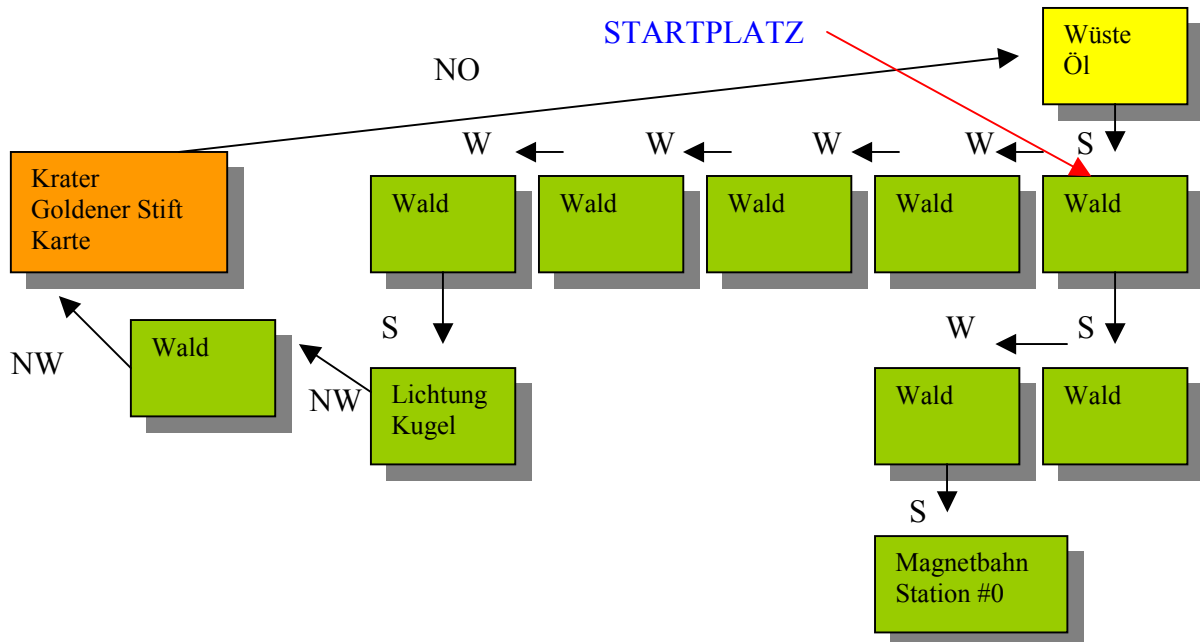
4. Durch die Wüste von Mirland



Vom Brunnen aus gingen wir Stur nach Süden (S,S,S) Wir marschierten durch die sengende Hitze und fanden ein Skelett. Ich durchsuchte es (Schau Skelett) und nahm dann einen schönen Knochen als Souvenir mit (Nimm Knochen). Nachdem wir das Skelett hinter uns gelassen hatten (S), tauchte vor uns eine Oase auf. Ich war ziemlich durstig und ich hatte schon von Halluzinationen gehört die einem vorgaukelten in einer Oase zu sein und Wasser zu schlürfen, obwohl man in Wirklichkeit Sand in sich hinein stopfte. Also trank ich einen Schluck Wasser aus dem Krug (Trinke Wasser). Es war tatsächlich nur eine Fatahmorgana, denn kaum hatte ich das Wasser getrunken verschwand das Trugbild. Nach dem Wasser ging es mir besser und wir gingen weiter (S). Zu meiner Überraschung sprudelte direkt vor uns eine Ölquelle. Wären wir auf der Erde gewesen, hätte ich mich vor Freude über den Segen überschlagen. Aber hier war es doch nichts weiter als ein klebriges, schwarzes Etwas.

Dennoch beschloss ich mir diese Stelle zu merken. Die Sonne brannte erbarmungslos auf uns herunter. Tapfer gingen wir weiter (S). Vor uns tauchten Bäume auf, zuerst winzig wurden sie jedoch mit jedem Schritt größer. Wir hatten die Wüste besiegt.

5. Im Dunklen Wald von Mirland

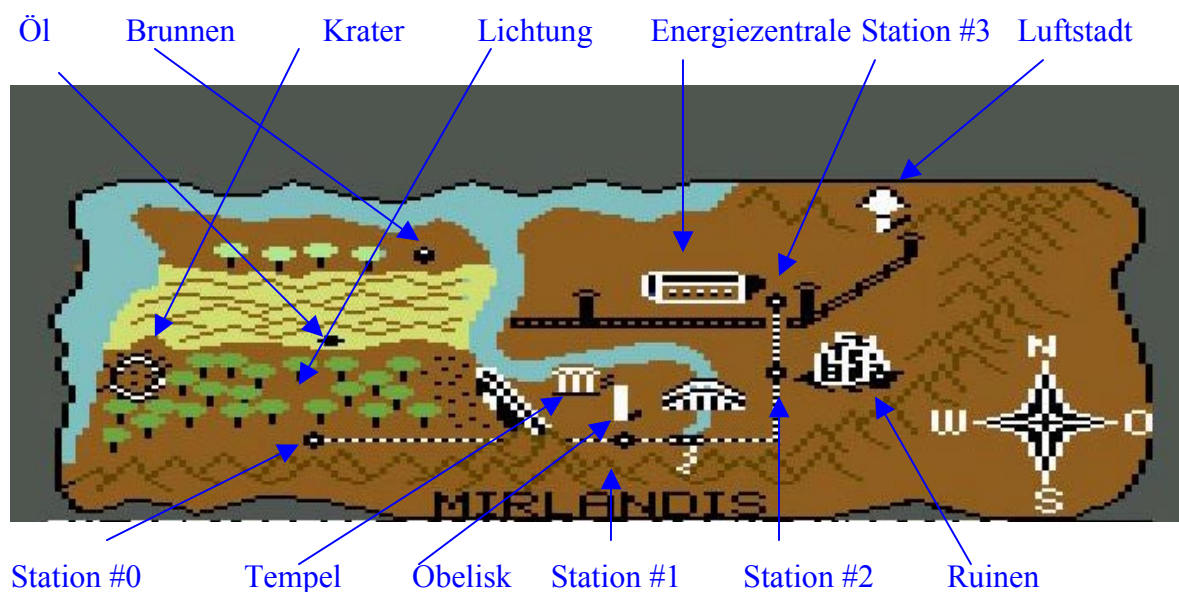


Nach der brennenden Wüstenhitze tat es gut wieder etwas im Schatten des Waldes zu gehen. Und so liefen wir immer am Waldrand entlang (W,W,W,W). Durch die Bäume sah ich eine Lichtung. Einer Eingebung folgend bogen wir dann nach Süden zur Lichtung ab (S). Die Lichtung war wunderschön. Mit den fünf Monden über uns bot sie ein fantastisches Bild. Meine Eingebung musste etwas zu bedeuten haben und so bat ich Robbi die Lichtung zu scannen (Rede Robbi). Er ortete etwas das im Boden vergraben war. Aus dem Hanf, der Riesenschale und dem Knochen baute ich mir eine provisorische Schaufel zusammen (Mache Schaufel). Meine Grabung war von Erfolg gekrönt (Grabe). Ich fand eine Marmorkugel (Wie bei der Riesenschale ist es hier nicht möglich die Kugel zu nehmen sie ist automatisch im Inventory!)

Lange konnten wir uns hier nicht aufhalten, schließlich suchten wir immer noch nach einer Möglichkeit wieder nach Hause zu kommen. Wir brachen auf (NW,NW). Urplötzlich endete der Wald und wir blickten in einen großen Krater. Da mich die Ursache dieses Kraters interessierte bat ich Robbi erneut um einen Scann der Umgebung (Rede Robbi). Er fand eine Höhle im inneren des Kraters. Ich wunderte mich fast über mich selbst. So als hätte ich nie etwas anderes getan, so als wäre es mein täglich Brot fremde Planeten zu erforschen stieg ich in den Krater hinab (R). Hätte mir jemand vor ein paar Tagen erzählt ich würde jemals etwas anderes machen als meinen Buchhalterjob bei der Versicherungsfirma, bis zum Ende meiner Tage, hätte ich mich veralbert gefühlt.

In der Höhle lebte ein verängstigter alter Mann. Um ihn zu beruhigen und um vielleicht etwas über eine Möglichkeit zu erfahren den Planeten zu verlassen, sprach ich ihn an (Rede Mirlander). Er begann zu erzählen. Von seinem schönen Planeten und dem Unglück das allen Mirlandern widerfahren war, weil ein Roboter mit Namen Robox, die Kontrolle erlangte. Er hielt inne, ich spürte das er darüber nachdachte ob er mir Vertrauen könne. Schließlich fragte

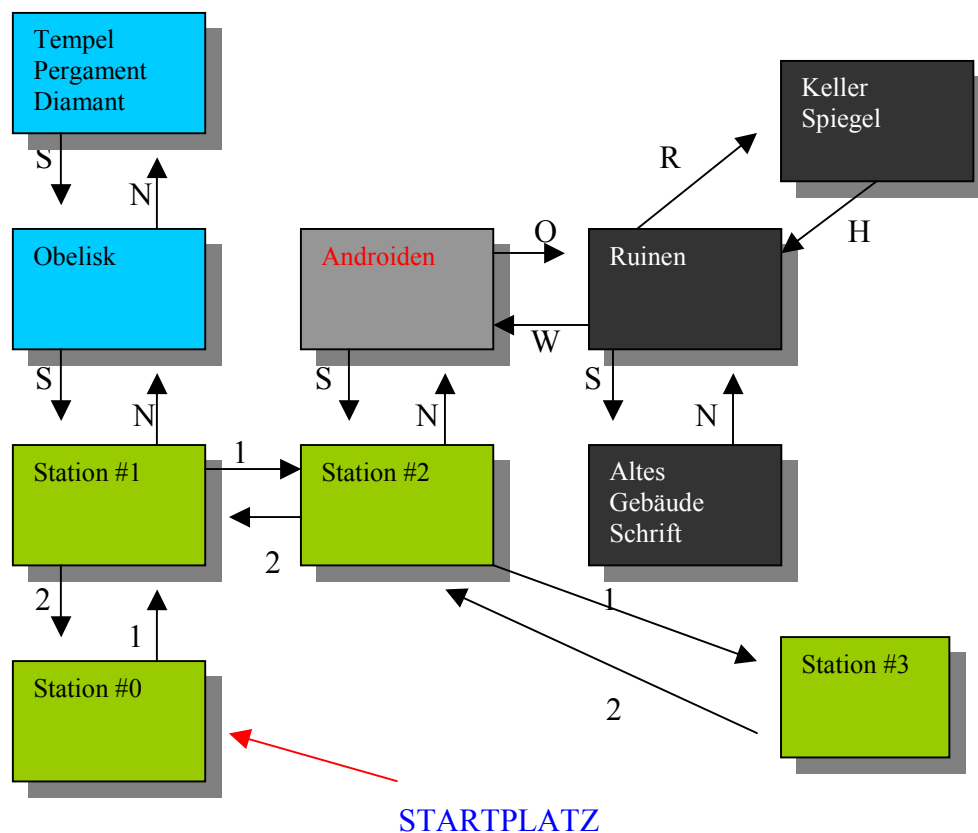
er mich nach einem Zeichen, das mich als Freund Mirlandis ausweisen könne. Ohne zu zögern zeigte ich ihm das Buch meines Großvaters, das ich im Geheimen Raum zu Hause gefunden hatte (**Zeige Buch**). Er lächelte mich an. Das Buch schien ihm zu genügen. Er fuhr fort mir die Geschichte Mirlandis zu erzählen. Ich erfuhr das die Erde der erste Kolonialplanet der Mirlander gewesen war. Ich war sozusagen an den Ursprung der Menschheit zurückgekehrt. Da er der letzte noch lebende Mirlander war, bat er mich den Kampf gegen den unmenschlichen Roboter aufzunehmen. Ich versprach ihm mein Bestes zu geben um zu Siegen (**H**). Zum Abschied gab er mir noch ein paar Gegenstände die ich auf meiner Reise gebrauchen könnte. (**Auch diese Gegenstände, Goldener Stift und Karte, sind automatisch im Inventory!**). Ich verabschiedete mich von dem Mirlander und stieg wieder zurück zu Robbi. Bei Robbi angekommen betrachtete ich mir die Karte, die mir der Mirlander gegeben hatte (**Schau Karte**).



Ich trank einen Schluck Wasser (**Trinke Wasser**), das Gespräch hatte mich sehr durstig gemacht. Wir betraten den Weg der uns vom Krater wegführte (**NO**). Der Pfad führte direkt zur Ölquelle in der Wüste. Ich wusste das wir von dort nur nach Süden laufen mussten um wieder den Wald zu erreichen. Nochmals nahm ich einen kräftigen Schluck aus dem Krug (**Trinke Wasser**), denn diesmal wollte ich etwas von dem Öl mitnehmen (**Nimm Oel**). Sicherheitshalber schaute ich auf die Karte, denn ich wollte mich in der Wüste nicht verlaufen (**Schau Karte**).

Ab jetzt hatte Robox einen Feind der nicht ruhen würde bis der Roboter zur Strecke gebracht wäre. Auf der Karte konnte ich den Weg zur Magnetbahn gut erkennen die uns zu Robox bringen sollte. Gut gerüstet begannen wir unseren langen Marsch (**S,S,W,S**). Wir erreichten die Magnetbahnstation #0 noch vor dem Mittag und gingen hinein (**S**).

6. Auf dem Weg zu Robox



Ich untersuchte das Steuerpult der Magnetbahn (**Schau Steuerpult**) und entdeckte einen Einschub. Robbis Sensoren konnten mir weiterhelfen (**Frage Robbi**), seinem Rat folgend steckte ich den Goldenen Stift in den Einschub (**Benutze Stift**). Die Bahn fuhr automatisch los. In rasendem Tempo erreichten wir die Station #1. Wir stiegen aus (**N**). Der Obelisk war nicht zu übersehen. An seiner Spitze konnte ich etwas erkennen (**Schau Obelisk**). Um genaueres zu sehen nahm ich meinen Feldstecher (**Benutze Feldstecher**). Damit konnte ich die Schriftzeichen gut erkennen, aber nicht lesen. Ich nahm Großvaters Buch zu Hilfe um die Zeichen zu übersetzen (**Schau Zeichen**).

Eine Prophezeiung offenbarte sich mir. Ich prägte mir das wichtigste davon ein: „Blau zu Gelb, Grün zu Rot, Schwarz zu weiß“ Ich hatte genug gesehen und wir gingen weiter zum Tempel (**N**). Der Tempel war wirklich riesig (**Schau Tempel**). Ich entdeckte auf der linken Seite ein Loch in der Tempelwand Die Steine die noch zu sehen waren, erinnerten mich an meine Marmorkugel die ich bei der Lichtung im Wald ausgegraben hatte. Ich setzte die Kugel in das Loch ein (**Benutze Kugel**). Eine Tür im Tempel öffnete sich. Wir betraten den Tempel (**N**) und fanden einen Diamanten und eine Pergamentrolle vor (**Nimm Alles**). Auf dem Pergament (**Lies Pergament**) stand die Zahl der Macht 666. Noch wusste ich nicht was dies bedeuten sollte. Wir traten in Sonnenlicht hinaus (**S**). Ohne uns weiter aufzuhalten gingen wir zu Station #1 zurück (**S,S**). Erneut steckte ich den Stift in den Einschub des Steuerpults (**Benutze Stift**). Ich wählte eins (**1**) um weiterzufahren.

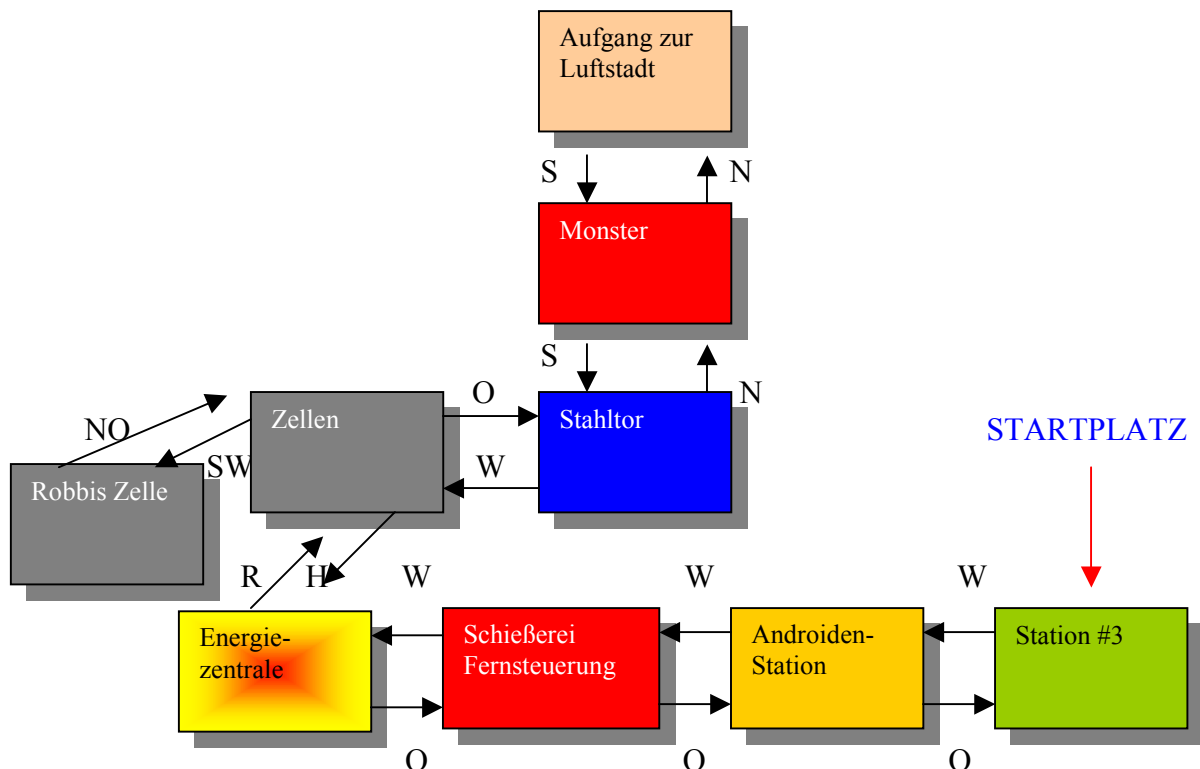
Die Bahn nahm wieder Geschwindigkeit auf. Kurz darauf erreichten wir Station #2. Zischend öffneten sich die Türen und wir verließen das Gefährt (**N**). Kaum waren wir ausgestiegen sahen wir eine Schar Androiden. Sie kamen schnell näher. In meiner Not wandte ich mich an

Robbi (**Rede Robbi**). Er empfahl mir mich tot zu stellen. Um glaubwürdig tot zu sein, beschmierte ich mich mit Ketchup (**Benutze Ketchup**). Robbi allerdings, wurde überwältigt und abgeführt. Mich ignorierten sie völlig. Der Trick war gelungen. Bevor ich Robox zerstörte würde ich Robbi befreien, das nahm ich mir ganz fest vor. Im Osten sah ich die Ruinen einer Mirlandischen Siedlung. Da jede Information die ich erhalten konnte für die Bekämpfung von Robox wichtig sein konnte, betrat ich die Stadt (**O**).

Zwischen dem Geröll und den halbzerstörten Mauern sah ich einen Steinblock. Ich schob ihn etwas zur Seite (**Schiebe Block**). Mein mittlerweile erwachtes Gespür für derartige Dinge, wunderte mich schon nicht mehr. Ein Schacht führte nach unten (**R**). Außer einem zerbrochenen Spiegel (**Nimm Spiegel**) war nichts zu finden. Ich begab mich wieder nach oben (**H**). Im Süden stand ein noch ziemlich gut erhaltenes Gebäude (**S**). Die Tür sah nicht mehr sehr vertrauenswürdig aus, dennoch ließ sie sich mit Hilfe des Öls leicht öffnen (**Oeffne Tuer**) (**Man muss das Öl nicht benutzen, es genügt es dabei zu haben und es wird automatisch beim Öffnen der Tür eingesetzt. Hat man es nicht, bekommt man die verrostete Tür nicht auf**).

Ich ging hinein (**S**). An der Wand waren Schriftzeichen zu erkennen und ich benutzte erneut meines Großvaters Buch um die Zeichen zu übersetzen (**Schau Zeichen**). Da stand: West, Nord, West, einziger Weg durch die Tunnels. "Was das nun wieder bedeuten soll?" Da ich das Rätsel jetzt noch nicht lösen konnte, machte ich mich wieder auf den Rückweg zur Bahn. (**N,N,W,S**). Die Prozedur kannte ich bereits im Schlaf (**Benutze Stift**) (**1**). Die letzte Station lag vor mir. Ich hatte Station #3 erreicht.

7. Die Energiezentrale der Luftstadt



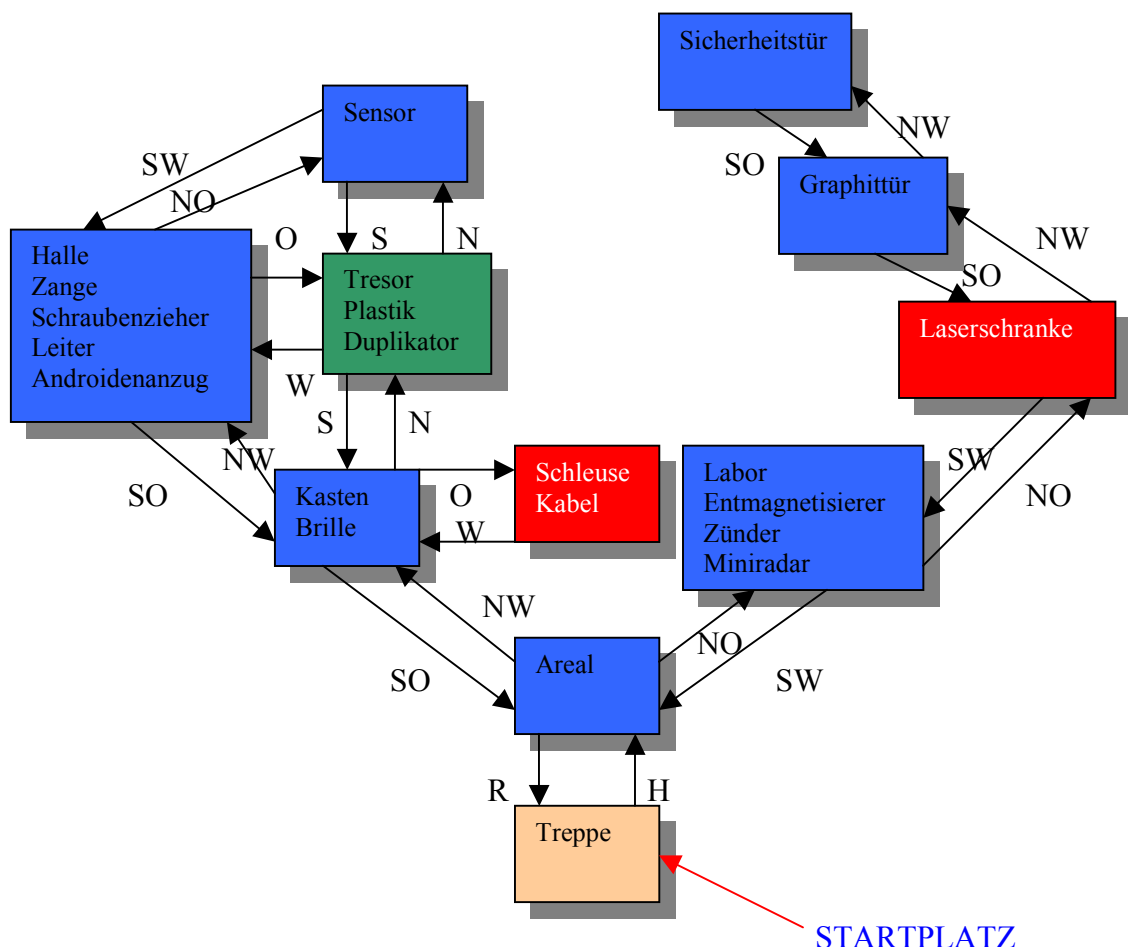
Ich kam Robox immer näher. Ich konnte das Böse fast körperlich fühlen. Langsam stieg ich aus (**W**). Vor mir lag die Androidenstation. Vorsichtig ging ich darauf zu (**W**). Um die Ecke kamen Androidenwachen und die begannen sofort zu schießen. Ich riss den Spiegel hoch (**Benutze Spiegel**). Die Laserstrahlen der Wachen wurden vom Spiegel in alle

Richtungen reflektiert. Geblendet schloss ich die Augen. Ich hörte das Zischen und Fauchen der Laser, dazwischen hörte ich kleine Explosionen. Die Luft in dem Gebäude wurde beinahe unerträglich heiß. Schließlich ebte der Lärm ab. Ich öffnete die Augen. Überall lagen verbrannte Aschehaufen und Bruchstücke von Metall herum. Ich stöberte darin herum (**Schau Androide**). Ich fand eine unbeschädigte Fernsteuerung (**Nimm Fernsteuerung**). Ich ging weiter nach Westen (**W**). Im zentralen Steuerungsraum hing ein Kasten an der Wand (**Schau Kasten**), darin befand sich die Hauptsicherung. Ich zog sie heraus (**Nimm Sicherung**). Ein Weg führte nach unten (**R**).

Dies musste der Zellentrakt sein. Bestimmt ist Robbi hier irgendwo (**Schau Zellen**). (**Robbi befindet sich bei jedem Spiel, immer in einer anderen Zelle, also Zellennummer merken**). Mit der Fernsteuerung öffnete ich seine Gittertür (**Benutze Fernsteuerung**) (**Robbis Zellennummer eingeben. Alle anderen Zellen enthalten unüberwindbare Bestien, die einem sofort töten**). Ich eilte zu ihm (**SW**) und begrüßte ihn (**Rede Robbi**). „Nichts wie weg hier“ sagte ich zu ihm (**NO, O**). Unsere Flucht endete abrupt an einem massiven Stahltor. Vielleicht kann ja Robbi etwas tun (**Rede Robbi**). Er machte sich an der Schaltung des Tores zu schaffen und langsam rollte das Tor zur Seite. Eilig schlüpfen wir hindurch (**N**), dabei geriet ich ins Stolpern und landete Unsaft auf meiner Kehrseite.

Die meisten meiner eingesammelten Gegenstände flogen in alle Richtungen davon. Bevor ich sie wieder aufheben konnte, griff uns ein grässliches Ungeheuer an, dem wir nur durch Flucht entkommen konnten (**N**). Wir rannten auf die Luftstadt zu und Robbi entdeckte einen Ausgang. Wir waren erst mal in Sicherheit.

8. Die Luftstadt



(Dies ist das Hammer-Level von Robox. Da es keinen vorgegebenen Lösungsweg durch diesen Teil der Stadt gibt, ist Improvisation gefragt. Das Miniradar muss man unbedingt als erstes holen. Die Roboterwache läuft überall herum. Also immer auf die Farben des Miniradars achten, bei Rot ist ein sofortiges Verlassen des Raumes in dem man sich gerade befindet angezeigt. Leider kann es auch passieren das man dann der Wache genau in die Arme läuft und die macht dann kurzen Prozess. Ziel dieses Abschnittes ist es, die Sicherheitstür zu sprengen.

Dies gelingt nur dann wenn man die Bombe an der Sicherheitstür befestigt, zur Graphittür zurückgeht und beim Erreichen der Graphittür das Miniradar von Gelb auf Rot umspringt!!!

Dann noch einmal NW um die Wache in den Raum zu locken, SO um zur Graphittür zu gelangen, diese Tür schließen und die Bombe zündet mit der Wache im Raum. Wenn man durch die gesprengte Tür geht muss man den Androidenanzug tragen, ansonsten wird man sofort erschossen.

Wenn man in die Schleuse geht muss man unbedingt die Brille aufhaben. Die Lasersicherung verbrennt einem sonst die Augen und das Spiel ist zuende. Wenn man in der Schleuse das falsche Kabel durchtrennt, sitzt man darin fest weil sich das Schleusentor dann nicht mehr öffnen lässt.

Man kann den Alarm des Tresors nur für kurze Zeit abschalten. Es ist manchmal unumgänglich den Sensor erneut zu betätigen um die Zeit zu verlängern. Der Tresor muss zweimal durchsucht werden um den Sprengstoff und den Duplikator zu finden. Die Tresortür muss aber unbedingt wieder geschlossen werden wenn man ihn geleert hat, sonst ertönt ein Alarm und man wird sofort exekutiert.

Am besten ist es, jetzt am Anfang der Stadt, also bevor man hochgeht, zu speichern. Es ist sehr wahrscheinlich das man öfter Laden muss. Es folgt eine Auflistung der nötigen Handlungen um den Abschnitt zu lösen)

Am Fuße der Treppe lauerte das Monster, zurück konnten wir also nicht mehr. Uns blieb nur noch der Weg hinauf (H). Wir erreichten ein Nebenareal der Luftstadt. Meiner Eingebung gehorchend schlichen wir uns in den rechten Gang (NO). In einem Labor entdeckten wir Zünder, einen Entmagnetisierer und ein Miniradar (Nimm Alles). Das Miniradar schaltete ich sofort ein (Einschalten Radar) (Schau Radar). Gleich zurück (SW) und dann (NW). In diesem Gang hing ein Kästchen an der Wand (Schau Kaestchen) (Benutze Entmagnetisierer) (Schau Kaestchen) (Nimm Brille) (Trage Brille).

Sofort gingen wir weiter (NW). In der Werkhalle fanden wir eine Zange, eine Leiter und einen Schraubenzieher (Nimm Alles). In der Ecke stand noch ein Androide den ich mir genauer ansah (Schau Androide). Er war außer betrieb, aber ich fand einen Androidenanzug (Nimm Anzug).

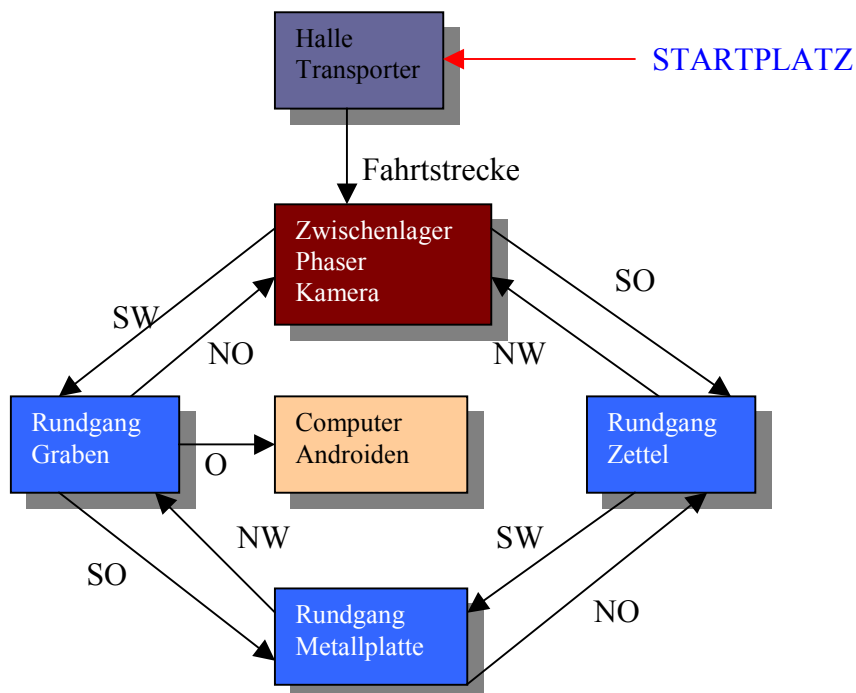
Zurück in den Gang mit dem Kasten an der Wand (SO) und die Schleuse öffnen (Öffne Schleuse). Innen wurde die Schleuse mit Lasern gesichert. Gut das ich die Brille trug, denn das gleißende Licht hätte ich ohne die Brille nicht ertragen können. Ich erkannte zwei Kabelstränge die an der Wand befestigt waren. Ich fragte Robbi (Frage Robbi), aber ganz so sicher war er sich auch nicht. Ich entschied mich für das Kabel B und durchtrennte es (Zerstöre Kabel) (B).

Wir gingen gleich wieder hinaus (Oeffne Schleuse) und weiter zum Tresorraum (N). Dort trieb ein Roboterhund sein Unwesen. Ich warf mit dem Maschinenschlüssel nach ihm (Wirf Maschinenschlüssel) und dieser alberne Pseudohund krachte gegen die Wand. Er zerlegte sich in seine Einzelteile. Nun mussten wir noch den Alarm des Tresors abschalten (N) (Benutze Sensor). Wir eilten zurück in den Tresorraum und öffneten den Tresor (Oeffne Tresor). Jetzt wusste ich auch was die Zahl der Macht zu bedeuten hatte. Ich musste den Code für den Tresor eingeben (666). Ich hatte Mühe, den Tresor zu durchsuchen, denn beim ersten

Mal fand ich nichts (**Schau Tresor**). Doch bei näherem Hinsehen (**Schau Tresor**) entdeckte ich Plastiksprengstoff und einen Duplikator (**Nimm Alles**). Um den Alarm nicht auszulösen schloss ich den Tresor wieder (**Schliesse Tresor**). Mit dem Sprengstoff und den Zündern bastelte ich mir eine Bombe (**Mache Bombe**).

Wir rannten zur Graphittür (**S,SO,NO,NO,NW**). Die Graphittür bereitete uns keine Schwierigkeiten (**Oeffne Tuer**) und wir hasteten zur Sicherheitstür (**NW**). Dort befestigte ich die Bombe an der Tür (**Befestige Bombe**) (**Einschalten Bombe**). Schwitzend hechtete ich zur Graphittür (**SO**), das Miniradar sprang auf Rot, das hieß die Wache wäre gleich hier. Ich lockte sie nach innen (**NW**). Mit der Ausdauer eines Zehnkämpfers sprinteten wir wieder zur Graphittür zurück (**SO**) und schlossen sie (**Schliesse Tuer**). Jetzt brauchten wir nur noch Abzuwarten, denn die Zeitschaltuhr der Bombe lief ab (**Warte**). Es gab einen dumpfen Knall. Wir öffneten die Tür (**Oeffne Tuer**) und gingen zur Sicherheitstür (**NW**). Ein Loch verzierte die Tür. Ich zog den Androidenanzug an (**Trage Anzug**) und stieg durch das Loch (**S**).

9. Das letzte Bollwerk



Wir standen in einer großen Halle. Neben uns stand ein Transporter. Ausgänge gab keine. Wenn wir nicht auffallen wollten, mussten wir schnell handeln. Ich sah mir den Transporter an (**Schau Transporter**) (**Gehe Container**). Viel Deckung bot uns der Container nicht. Der nächste Androide der den Wagen beladen sollte, würde uns sehen! Also schloss ich den Container von innen (**Schliesse Container**). Ich sah mich gerade um (**Schau**), als der Wagen von außen verriegelt wurde und sich in Bewegung setzte. Mir blieb nichts anderes übrig als zu warten (**mehrmals warten**) bis der Wagen anhält. Schließlich hielt der Wagen an und ich öffnete die Verriegelung von innen mit dem Schraubenzieher (**Benutze Schraubenzieher**). Jetzt setzte ich die Erkundung des Containers fort (**Schau Container**). Ich fand eine Phaserpistole (**Nimm Phaser**). Nach Süden (**S**) verließen wir den Container. Wir waren in einem Zwischenlager. Ausgänge gab es nach Südwesten und Südosten, aber eine Kamera

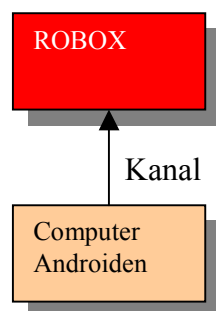
überwachte die Türen. Die Kamera brachte mich auf eine Idee. In vielen Filmen hatte ich gesehen wie solche Kameras mit einfachsten Mitteln ausgetrickst werden konnten. Mit dem Duplikator schoss ich ein Foto des Raumes (**Benutze Duplikator**). Dann kletterte ich mit Hilfe der Leiter zur Kamera hinauf (**Benutze Leiter**) und klemmte das Bild vor der Kamera fest (**Benutze Duplikat**). Jetzt konnte ich ungesehen herumlaufen, die Kamera nahm vom Foto den leeren Raum auf. Ich stieg die Leiter hinab (**R**) und ging nach Südosten (**SO**). Dort fanden wir einen Zettel (**Nimm Zettel**) (**Lies Zettel**). „E.H.E.I.Z“ las ich vor. Wir konnten damit noch nichts anfangen. Wir gingen weiter (**SW**).

In diesem Raum fanden wir eine Metallplatte an der Wand. Ich nahm sie unter die Lupe (**Schau Platte**) und dann schob ich sie etwas zur Seite (**Schiebe Platte**). Dahinter kam eine Schalttafel zum Vorschein (**Schau Tafel**). Eine Menge Sensoren und Knöpfe waren zu sehen und ich probierte ein bisschen daran herum (**Betaetige Sensor**) Es geschah gar nichts. Doch durch mein ungeschicktes Verhalten brach ein Knopf ab und plumpste zu Boden. „Ooops“ dachte ich. An stelle des Knopfes war nun eine Schraube zu sehen. „Na dann“ dachte ich „schrauben wir es doch auf“ (**Oeffne Tafel mit Schraubenzieher**). Als alle Schrauben gelöst waren, entdeckte ich dahinter einen Knopf. Ich versuchte ihn zu drücken (**Druecke Knopf**) aber wiederum geschah nichts. Nochmals gingen wir weiter (**NW**)

Der Raum wurde durch einen Graben geteilt. Ich sah ihn mir an (**Schau Graben**). Da würde ich niemals drüber kommen. Aber irgendwie musste ich da rüber. Der Zettel fiel mir wieder ein E.H.E.I.Z Na klar, das heißt rückwärts gelesen Z.I.E.H.E Wir rannten zurück zum Raum mit dem Knopf. Ich zog an dem Knopf statt ihn zu drücken (**Ziehe Knopf**) und ein Lämpchen ging an. Wir eilten wieder zurück in den Raum mit dem Graben und siehe da, er war verschwunden.

Wir rafften unseren ganzen Mut zusammen und gingen nach Osten (**O**). Wir kamen in die Steuerzentrale der Androiden. Aus allen Ecken kamen sie auf uns zu. Die konnte ich niemals alle mit dem mickrigen Phaser aufhalten. Die würden uns in Stücke reißen. In meiner Verzweiflung schoss ich auf die Computer statt auf die Androiden (**Benutze Phaser mit Computer**). In einer wilden Explosion verging der Computer in einer Rauchwolke. Ohne die Kontrolle des Computers über die Androiden begannen diese sich selbst zu zerstören.

10. ROBOX



Es gab keinen Weg mehr nach draußen. Alle Türen waren verschlossen. Nur in der Mitte des Raumes befand sich ein Kanal. Der Kanal (**Schau Kanal**) schien Bodenlos zu sein. Keine Leiter, keine Treppe, nicht mal ein Seil war zu sehen. Mutig schritt ich in den Kanal (**Gehe Kanal**) und Simsalabim, wir schwebten nach oben. Über die Vorzüge des Anti-Grav Liftes klärte Robbi mich dann unterwegs auf.

Und da war er, ROBOX. Er faselte von Weltherrschaft und das wir ihn nicht aufhalten könnten usw., usw. Das übliche Geschwätz von Irren eben.



Ich kümmerte mich gar nicht um ihn. Ich sah nur die Kabel die ihn mit der Außenwelt verbanden. Blau, Gelb, Grün, Rot, Schwarz und Weiß. Die Prophezeiung des Obeliskens! Jetzt wusste ich wie man Robox zerstören konnte. Ich begann die Kabel miteinander zu verbinden (Verbinde Blau mit Gelb) (Verbinde Gruen mit Rot) Nun versuchte er mich mit einem billigen Trick zu bestechen. Ich fiel natürlich nicht darauf rein (N). (Verbinde Schwarz mit Weiss). Robox starb qualvoll und Mirland und der Rest des Universums waren durch uns gerettet. Wir machten uns auf den Rückweg. Die Luftstadt hatte einen Raumhafen und es gelang mir ein Raumschiff klar zu machen, das uns nach Hause trug. Als wir die Erde erreichten wurden wir wie die Helden gefeiert.



Tschüss Leute. Vielen
Dank fürs Spielen
Euer Robbi