



# Robox

🕒 2/2003

## Das Spiel

Die Geschichte beginnt im 21. Jahrhundert. Du bist ein armer, unbescholtener Bürger, der kaum etwas Gefährlicheres erlebt als einige aufregende 3D-Kinobesuche. Natürlich würdest du gerne mal auf einen anderen Planeten reisen, aber dazu bist du leider nicht reich genug. Aber wie schon dein (manchmal ulkiger) Großvater immer sagte: „Es ist mehr auf der Welt möglich, als du es dir vorstellen kannst!“

Nun denn, die ganze Geschichte beginnt recht gemütlich im Haus deines (inzwischen verstorbenen) Großvaters – an einem gewittrigen Sonntag ...

## Das Abenteuer beginnt

Es war der 12. Mai 2036. Da mein Großvater vor kurzem gestorben war, lebte ich seitdem allein in der kleinen Wohnung. Draußen gewitterte es. Auf dem Videoscreen war nichts los: Das Videoheft gab mir die Auskunft, dass erst später Nachrichten und ein Unterhaltungsfilm gezeigt würden. Ein Bild meines Großvaters, das an der Wand hing, erinnerte mich an ihn. Da mir langsam die Decke auf den Kopf fiel, entschied ich mich trotz des schlechten Wetters zu einem Spaziergang. Aus dem Schlafzimmer holte ich meinen Mantel und zog ihn an, versorgte mich in der Küche mit dem Ketchup sowie dem Hamburger aus dem Ofen und schnappte mir im Vorzimmer den Schlüsselbund sowie meine Handschuhe.

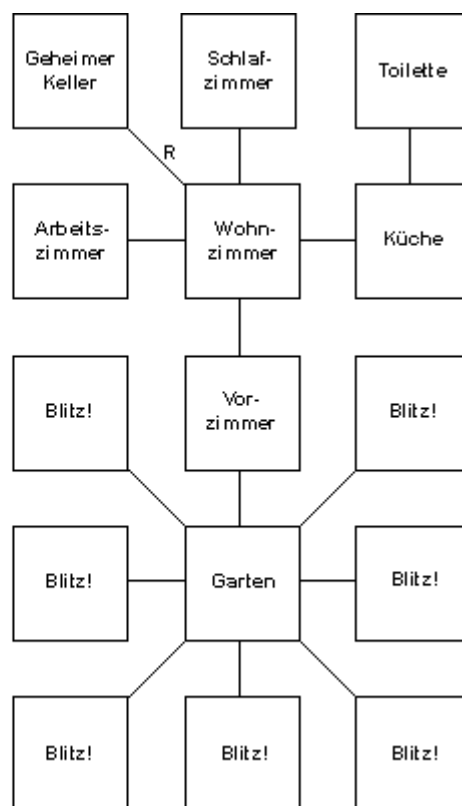
Kaum war ich in den Garten gegangen, musste ich noch einmal zurück, um die Flasche Whisky aus der Küche noch mitzunehmen (so werden Spaziergänge richtig witzig), als es passierte: In die große Eiche schlug der Blitz ein! Nachdem ich mich

von diesem Schreck erholt hatte, holte ich den Whisky aus der Küche, um mich erst einmal zu stärken. Dabei fiel mir auf, dass durch die Erschütterung des Blitzeinschlags das Bild meines Großvaters von der Wand gefallen war. Dahinter verbarg sich ein Schalter! Neugierig drückte ich ihn und in der Wand öffnete sich ein Geheimgang in einen verborgenen Kellerraum. Dort versuchte ich, die dort stehende Truhe zu öffnen. Leider war sie verschlossen, und ich hatte kein Brecheisen zur Hand. Was nun?

Nach einigem Überlegen erinnerte ich mich, dass am Schlüsselbund ein seltsamer Schlüssel hing, von dem ich nicht wusste, wozu Großvater ihn gebraucht hatte. Und tatsächlich passte er ins Schloss ... Darin lag ein Buch, von meinem Großvater mit der Hand geschrieben, das Anweisungen zur Übersetzung einer mir unbekannten Sprache enthielt. Ich las es und fragte mich, wie mein Großvater seinerzeit zu solch einem Buch gekommen war. Danach begab ich mich zur Toilette, um mich etwas zu erleichtern. Die dort stehende Reinigungssäure nahm ich ebenso mit wie die Schlaftabletten. Danach schaltete ich den Videoscreen an (EINSCHALTEN VIDEOSCREEN), um mir die Nachrichten anzusehen. Der Sprecher gab bekannt, dass zurzeit ungewöhnlich viele UFOs gesichtet wurden. Nach einer langweiligen Werbung folgte ein Gewinnspiel, bei dem ich mitmachte und – gewann, denn 1986 flog natürlich Voyager II an Uranus vorbei!

Bevor ich meinen Gewinn – eine Reise auf den Urlaubsplaneten Holidos – antrat, steckte ich noch Armbanduhr und Feldstecher ein. Dann ging es los ...

## Robox: Im Haus

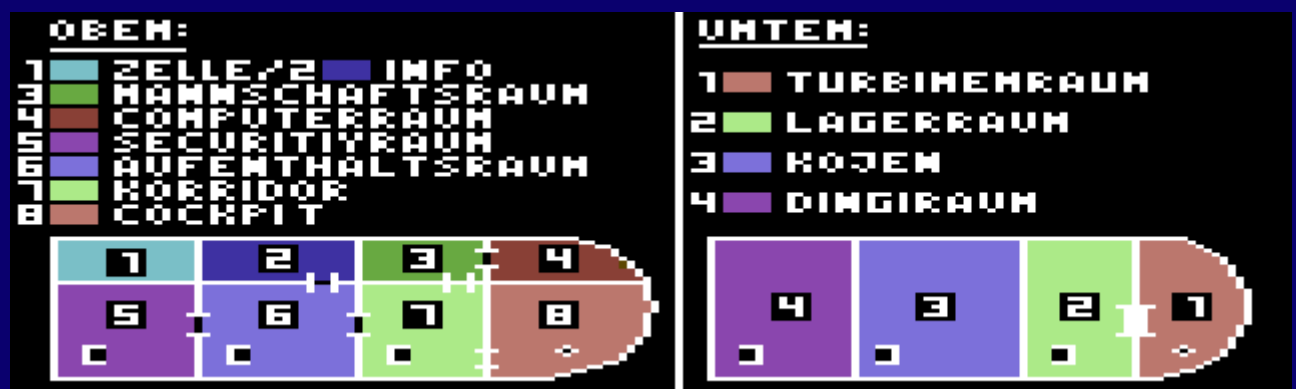


## Der Flug nach Holidos und die Flucht von der Pegasus H-71

An Bord des Urlaubs-Raumschiffs „Pegasus H-71“ begann meine Reise zum Urlaubs-Planeten Holidos. In meiner Kojе langweilte ich mich schnell, daher spazierte ich ein bisschen im Schiff herum. Im Aufenthaltsraum traf ich einen Mitpassagier, Herrn von Dainiken. In der Hoffnung, mit ihm ein Schwätzchen halten zu können, schenkte ich ihm meinen Whisky. Tatsächlich erzählte er mir eine wilde Geschichte und verschwand danach, um die Flasche zu leeren.

Beim weiteren Durchstreifen des Schiffes erregte eine gepanzerte Tür im Norden eines Lagerraums meine Neugierde. Was wohl dahinter war? Zunächst zog ich den Dienstanzug aus dem Lagerraum an und schweißte dann mit dem Schweißlaser aus dem Kasten im Security-Raum (von dort nahm ich auch die Batterie mit) die Tür auf. Im dahinterliegenden Turbinenraum fand ich einen Maschinenschlüssel, den ich einsteckte. Gerade als ich wieder in den Lagerraum zurückgegangen war, entdeckte mich ein Steward, der mir sofort den Weg verspernte. Schnell rannte ich zurück in den Turbinenraum, beflügelt von meinem schlechten Gewissen. Ja, ja, Müßigkeit ist aller Laster Anfang ...

Da der Steward mich in einer Sackgasse wähnte, wartete er im Lagerraum auf mich. Nach einigem Suchen fand ich jedoch im Turbinenraum einen versteckten Ausgang, dem ich folgte und im Cockpit des Raumschiffs landete. Der Autopilot steuerte gerade, es war niemand zu sehen. Die im Cockpit befindliche Anleitung für den „Dingi“, das Miniraumschiff, steckte ich ein, nachdem ich sie gelesen hatte. Leider ging es hier nicht mehr weiter, so dass ich mich tatsächlich in einer Sackgasse befand. Daher musste ich einen Weg suchen, um am Steward vorbeizukommen. Also würzte ich den Hamburger aus dem heimischen Ofen noch mit Ketchup (BENUTZE KETCHUP) und gab ihn dem Steward. Der hungrige Mann gab daraufhin den Weg frei!



Die Blaupause der Pegasus H-71

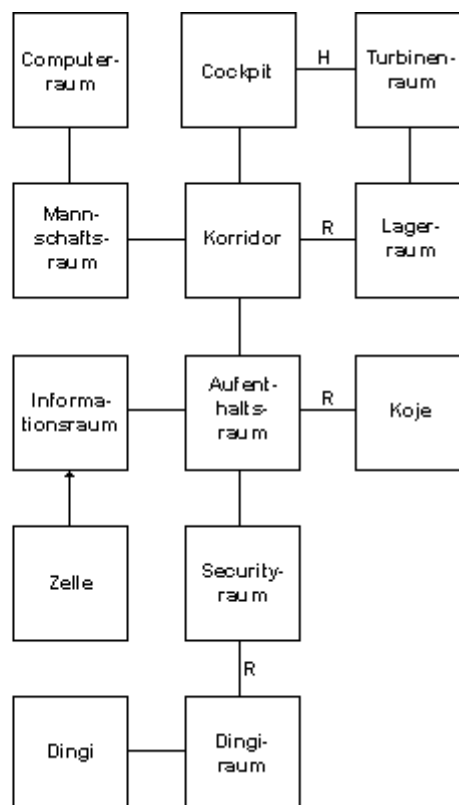
Da ich nun schon einmal einen Dienstanzug anhatte, betrat ich mutig den Mannschaftsraum des Schiffs. Nach einigem Stöbern fand ich dort in einer Kojе eine

Magnetkarte. Damit öffnete ich die Verbindungstür vom Korridor zum Cockpit – wurde dann aber wegen unerlaubten Eindringens ins Cockpit von Wachrobotern in die Arrestzelle befördert. Mit der Reinigungssäure konnte ich jedoch eine Öffnung in die Wand der Zelle ätzen, durch die ich in den Informationsraum gelangte. Den dort befindlichen Kommunikationscomputer schaltete ich ein und erhielt die Nachricht, dass um 9:30 Uhr feindliche Kriegerschiffe unser Raumschiff erreichen würden und er mir empfehle, das Schiff möglichst rasch zu verlassen. Meine einzige Rettung war nun der Dingi! (Sollte man irgendwann festgenommen und in die Arrestzelle gesperrt werden, benutzt man einfach die Reinigungssäure.)

Leider ließ mich der Steward im Security-Raum nicht vorbei, so dass ich ihn leider mit dem Maschinenschlüssel niederschlagen musste, um den Dingi zu erreichen (BENUTZE MASCHINENSCHLUESSEL). Ohne noch mehr Zeit zu verlieren begab ich mich nun zum Dingi und setzte mich hinein. Dann schloss ich gemäß der Bedienungsanleitung die Tür, benutzte die Magnetkarte und gab den Code 3711 ein. Anschließend drückte ich auf den roten Startknopf. Das durfte doch nicht wahr sein: Er funktionierte nicht! Also musste ich einen Elektriker suchen, der den Defekt schnellstmöglich reparieren konnte. Dazu ging ich selbstverständlich in den Elektronikraum, in dem ich einen hilflosen Roboter vorfand. Er konnte nicht sprechen ...

Aber der Computer im Informationsraum konnte das! Also ging ich noch einmal dorthin und untersuchte den Computer. Er besaß ein abnehmbares Sprachmodul, das ich mitnahm und dem Roboter in den Modulschacht steckte. Jetzt konnte er reden! Er hieß Robbi und versprach, immer bei mir zu bleiben. Tatsächlich konnte er den defekten Knopf reparieren, so dass der Dingi starten konnte – gerettet ...

## Robox: Im Raumschiff



## Die Odyssee beginnt!

... dachte ich! Denn kaum saßen wir im Dingi, gab der Bordcomputer bekannt, dass wir uns auf Kollisionskurs mit einem Meteoriten befanden. Da sich das Dingi nicht steuern ließ, retteten wir uns im allerletzten Augenblick mit dem Schleudersitz und landeten auf einem unbekannten Planeten, den die Sensoren des Dingis seltsamerweise nicht entdeckt hatten. Die Odyssee hatte begonnen!

## Mirlandis

Wir strandeten im wahrsten Sinne des Wortes an einer Küste. Der Planet erinnerte mich an die Erde. Im Norden sahen wir etwas Dunkles im Wasser schwimmen. Ein Hai? Vorsichtshalber ging ich zunächst nicht ins Wasser, sondern wanderte mit Robbi lieber nach Osten. Dort fanden wir die Reste eines uralten Kampf-Androiden, die wir untersuchten. Wir fanden eine Plakette und eine Photonen-Kanone, die bei Robbi besser aufgehoben waren, daher gab ich ihm beides. Als Robbi die Plakette angesteckt hatte, sah er tatsächlich aus wie der Kampf-Androide zu seinen besseren Zeiten! Da die Photonen-Kanone leer war, gab ich ihm noch die Batterie aus dem Werkzeugkasten der Pegasus.

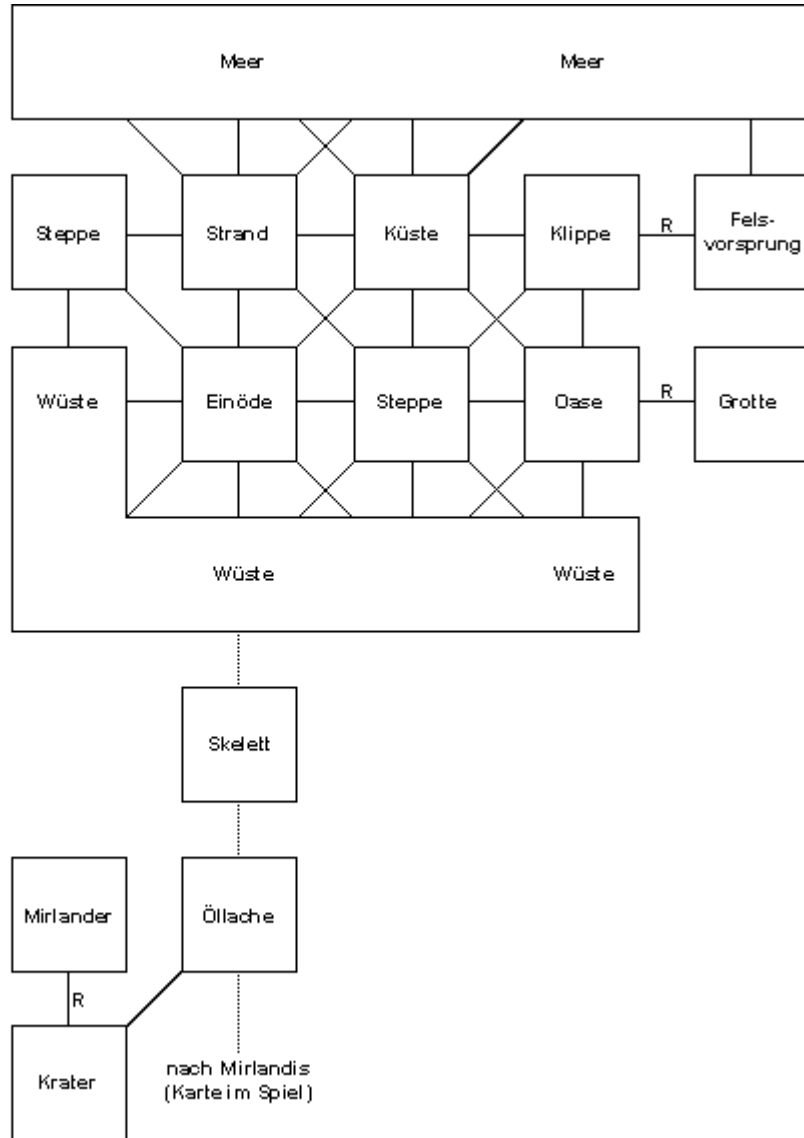
Nachdem wir etwas herumgewandert waren, beschloss ich, mich zu erfrischen. Von der Klippe aus kletterte ich also auf einen Felsvorsprung (RUNTER) und vergewisserte mich, dass hier kein seltsames Dreieck über dem Wasser schwebte. Dann tauchte ich in erfrischende Nass und – fand eine Riesenmuschel, die ich an mich nahm. Mit meiner Beute kletterte ich wieder zu Robbi auf die Klippe.

Da das Meerwasser salzig war, bekam ich langsam Durst (Robbi natürlich nicht). Im Süden der Klippe fanden wir eine kleine Oase mit einem Ziehbrunnen, der jedoch ausgetrocknet zu sein schien. Um sicherzugehen, kletterte ich im Brunnen hinunter und fand dort einen Krug, den ich mit dem hier befindlichen Wasser füllte (NIMM WASSER) und mitnahm, nachdem ich genug getrunken hatte. Anschließend kletterte ich den Brunnen wieder hinauf.

Bei unseren weiteren Wanderungen fanden wir in einer Einöde im Westen etwas Hanf, den ich einsteckte. Im Süden befand sich eine ausgedehnte Wüste, aber da wir keine andere Möglichkeit zur Rettung sahen, beschlossen wir, sie zu durchqueren (schließlich hatte ich Wasser und etwas Nahrung dabei).

Weit im Süden (S, S, S) fanden wir ein riesiges Skelett, das uns die Unmöglichkeit unserer Unternehmung deutlich vor Augen führte. Sollte das unser letztes Abenteuer gewesen sein? Ich nahm einen Schluck Wasser, um meine ausgedörrte Kehle etwas anzufeuchten. Einige der Knochen des Skeletts, das wie ein urzeitlicher Dinosaurier aussah, nahm ich und machte mir mithilfe des Hanfs daraus eine Schaufel. So konnte ich Robbi, der immer wieder im feinen Sand stecken blieb, besser helfen. Dann machten wir uns wieder auf den Weg.

**Robox:**  
**Mirlandis**



## Erste Informationen über Robox

Noch weiter im Süden (S, S) fanden wir eine Öllache. Hier trank ich wieder etwas vom mitgebrachten Wasser. Im Südwesten der Lache entdeckte ich einen Krater. Robbi meinte, dass im Krater eine Höhle wäre (FRAGE ROBBI), so dass ich hinunterkletterte. Robbi blieb zurück. In der Höhle entdeckte ich einen Einwohner des Planeten, einen „Mirlander“. Er kommunizierte per Telepathie mit mir, und während seiner Erzählung hörte ich zum ersten Mal von „Robox“, dem „Hirn ohne Körper“, der alles Leben hasste und daher mithilfe einer Roboterarmee auslöschen wollte ...

Dann verlangte er ein Zeichen, mit dem ich mich als Freund von Mirlandis und Feind von Robox ausweisen könnte. Da ich immerhin gerade eben zum ersten Mal von Robox überhaupt gehört hatte, fiel mir das nicht gerade leicht. doch nach einigem Nachdenken fiel mir das Buch meines Großvaters wieder ein, das ich dem Mirlander gab. Und er gab mir dafür einige interessante Informationen sowie einige hilfreiche

Gegenstände. Ich sollte den „Tempel der fünf Monde“ sowie den „Obelisk der Rettung“ aufsuchen, um weitere Hilfe bei meinem Kampf gegen Robox zu finden. Na, denn mal los ...



Diese Karte erhält man vom Mirlander

Wieder bei der Öllache angelangt war mir nach einem Blick auf die neue Karte klar, dass die Wüste hier zu Ende war. Daher trank ich noch etwas Wasser und kippte den Rest dann aus, um den Krug mit Öl zu füllen. Vielleicht brauchte ich es einmal für Robbi? Dann wanderten wir weiter nach Süden und kamen bald in einen Wald. Noch weiter im Süden fanden wir eine Lichtung. Am Himmel waren fünf Monde zu sehen: Der Tempel der fünf Monde. Mit seinen Sensoren entdeckte Robbi etwas unter der Erdoberfläche (FRAGE ROBBI), so dass ich anfang zu graben. Auch hierbei war mir die selbstgemachte Schaufel behilflich. Nach einigem Graben fand ich eine Marmorkugel, die ich mitnahm. Sonst konnte ich an diesem Ort nichts Besonderes finden, so dass wir ihn nach Südwesten hin verließen. Nach einiger Zeit (SW, SW) kamen wir an ein seltsames Gebäude. Als wir es betraten, entpuppte es sich als Magnetbahn. Wir setzten uns hinein, und ich schob den goldenen Stift in den Einschub (BENUTZE STIFT). Die Bahn fuhr los!

An Station 1 stiegen wir aus, gingen nach Norden und betrachteten den seltsamen Obelisk mit dem Feldstecher. Nach einiger Zeit konnte ich die Schriftzeichen sogar entziffern (LIES ZEICHEN):

Willst du das Böse vernichten,  
So musst du die Ströme verbinden.  
Denn nur das Gute kann schlichten,  
Was einst das Böse entzweit.  
So binde blau zu gelb und grün zu rot,  
Schwarz zu weiß und so das Böse zum Tod!

Weiter im Norden fand ich einen gewaltigen Tempel. Dort fielen mir fünf Mulden auf, in denen jedoch nur vier Kugeln lagen (Bild beachten!). So legte ich die gefundene Marmorkugel dazu, und plötzlich fingen alle fünf Steine an zu leuchten (LEGE KUGEL IN NISCHE), und das Tempeltor öffnete sich. Weiter im Norden, in den

Geheimgängen des Tempels, fand ich ein Pergament, das ich las, und einen Diamanten, den ich ebenfalls an mich nahm. Auf der Pergamentrolle stand die „Zahl der Macht“: 666. Da ich weiter nichts von Bedeutung entdeckte, verließ ich den Tempel wieder und ging zurück zur Bahnstation. In Station 2 war vorerst wieder Schluss, und Robbi und ich gingen nach Norden. Plötzlich bemerkten wir eine Wachpatrouille, die auf uns zukam. Sie hatte uns noch nicht bemerkt, aber zum Verstecken war es zu spät! Auf Rat von Robbi stellt ich mich – unter Zuhilfenahme des Ketchups – tot. Und tatsächlich ignorierten mich die Androiden, nahmen aber Robbi fest!

### **Robbi wird festgenommen**

Was sollte ich nun tun? Robbi war mir richtig ans Herz gewachsen und hatte mir manchen guten Tipp gegeben – ich durfte ihn jetzt nicht im Stich lassen! Auf meiner Suche nach ihm fand ich im Südosten die Ruinen eines alten mirlandischen Gebäudes. Ich betrat die Ruinen des Hauses, indem ich die Scharniere des Tores mit dem Öl schmierte, das eigentlich für Robbi bestimmt gewesen war.

In der Halle der Ruine fand ich fremdartige Schriftzeichen, die mir aber schon vom Obelisk her bekannt waren. Ich entzifferte sie: West/Nord/West – einziger Weg durch die Tunnel! Nachdem ich die Ruine wieder verlassen hatte, begab ich mich zum von Trümmern bedeckten Platz im Norden. Hier mussten vor langer Zeit heiße Gefechte ausgetragen worden sein ... Da in der Halle von Tunneln zu lesen war, mussten ja auch irgendwo welche sein, und da sonst keine zu finden waren, versuchte ich, den Steinblock zu verschieben. tatsächlich ließ sich der Block verschieben und gab die Öffnung auf einen unterirdischen Gang frei ...

### **Robbis Befreiung**

In der Kellerruine grub ich solange, bis ich einen kompletten Durchgang freigelegt hatte. Den zerbrochenen Spiegel nahm ich ebenfalls mit. Der im Tempel gefundene Diamant leuchtete, so dass ich keine Lampe brauchte. Im Norden der Kellerruine begann ein Tunnellabyrinth, das ich jedoch mithilfe der Nachricht aus der Ruine meisterte. An einem Luftschacht gelangte ich aus dem Labyrinth heraus, in dem ich mich sonst hoffnungslos verirrt hätte. An dem Deckel hätte ich mir die Hände ruiniert, wenn ich nicht glücklicherweise meine Handschuhe dabeigehabt hätte. Nach dem Hochklettern stellte ich fest, dass ich mich direkt vor der Androiden-Wachstation befand. Ich versuchte, vorsichtig nach Westen zu gehen, wurde aber von einer Patrouille entdeckt und sofort mit Lasern beschossen. Mithilfe des Spiegelstücks konnte ich mich aber erfolgreich wehren! Die Reste meiner Gegner untersuchte ich und nahm die gefundene Fernsteuerung mit.

Nach dem ersten Schreck des Feuerüberfalls wurde mir klar, dass hier irgendwo Robbi sein musste: Immerhin war hier ein Außenposten der Androiden, und sonst war mir keiner aufgefallen. Ich begann also mit der Suche.



Weiter im Westen, in der Energiezentrale, untersuchte ich den Kasten und entfernte die Hauptsicherung (NIMM SICHERUNG), um etwas Verwirrung zu stiften. Sofort wurde es still ... Ich begab mich eine Etage tiefer und fand dort Robbis Zelle, nachdem ich alles genau untersucht hatte. Mithilfe der Fernsteuerung öffnete ich Zelle 13, Robbis Zelle. Sie lag im Südwesten, und ich holte ihn dort ab. Nach der stürmischen Begrüßung („Da bist du ja endlich!“) gingen wir hinaus und nach Osten. An der Stahltür schloss Robbi die Elektrik kurz (FRAGE ROBBI), und wir verließen den Wachtposten nach Norden hin.

Plötzlich rutschte ich jedoch aus, fiel einen Steilhang hinunter, überschlug mich mehrmals (und verlor dabei fast alles, was ich bei mir trug), landete unsanft und hörte – ein unheimliches Gekreische ...

## Die Luftstadt

Eine Flugechse hielt uns für ihr Mittagessen und griff uns an! Wir flüchteten nach Norden und entkamen mit knapper Not. Robbi entdeckte eine unbewachte zur Luftstadt, die wir benutzten. Von einem Nebenareal aus gingen wir nach Nordosten, wo wir uns in einem Labor mit allem Notwendigen versorgten. Das Miniradar schalteten wir außerdem ein.

Im Gang zur Werkhalle entdeckten wir ein Kästchen, das magnetisch gesichert war. Mit dem gerade gefundenen Entmagnetisierer öffnete ich es und nahm eine Schutzbrille heraus. In der Werkhalle untersuchte ich den Andoiden und nahm alles an mich, was ich entdecken konnte ...

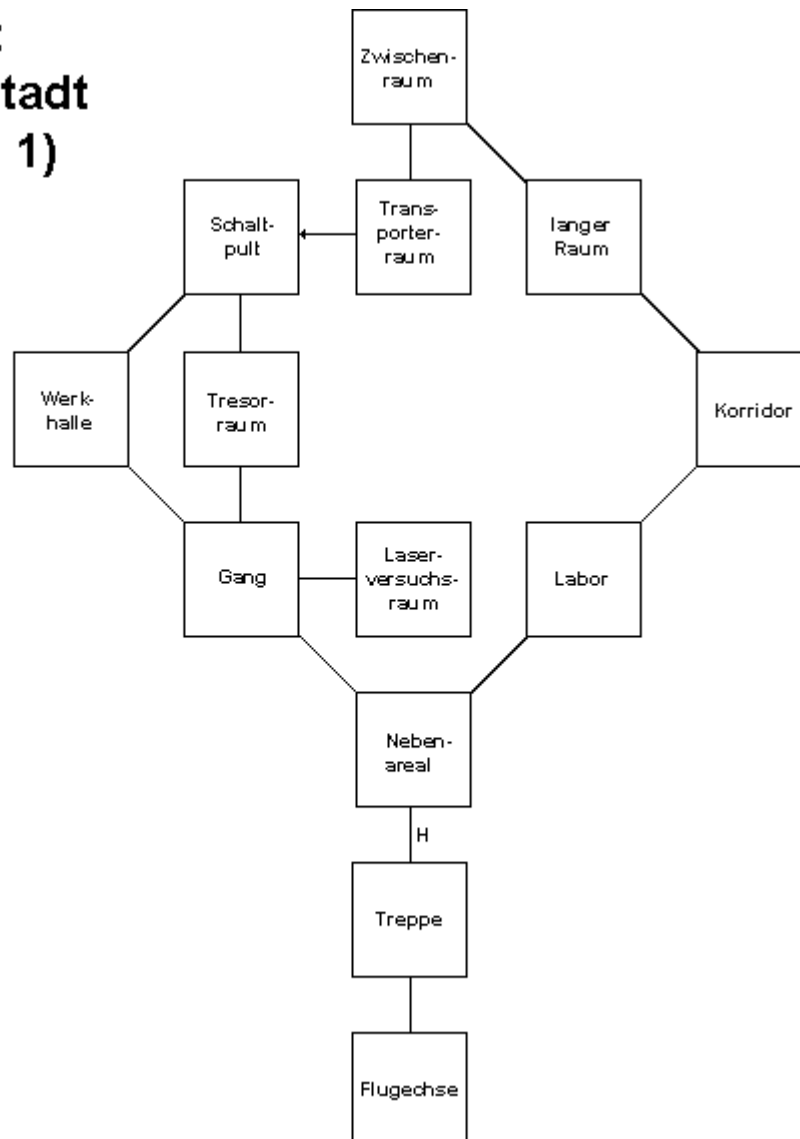
Da! Das Miniradar blinkte gelb! Was hatte das zu bedeuten? Sicherheitshalber versteckten wir uns. Später hat es auch rot geblinkt – in jedem Fall ist es besser, sich möglichst rasch zu verziehen (wobei „rot“ größere Gefahr bedeutet als „gelb“: Bei „gelb“ ist die Patrouille lediglich in der Nähe, während sie sich bei „rot“ in einem direkt angrenzenden Raum befindet!

Im Gang vor dem Laserversuchsraum setzte ich mir die Schutzbrille auf und betrat den Raum. Dort zerstörte ich das untere Kabel mit der Drahtzange (ZERSTOERE KABEL, B). Scheinbar tat sich hier nichts. Aber vielleicht in einem anderen Teil der Stadt? Wir machten uns daran, die Stadt genauer zu untersuchen, gingen zunächst aus der Schleuse wieder heraus auf den Gang und dann nach Norden. Der dort als Wache eingesetzte Androhund erwies sich als harte Nuss. Erst, als ich (in Ermangelung eines Astes) den Maschinenschlüssel durch die Luft warf, verließ der Androhund seinen Posten ... für immer.

Bevor wir uns an der Tresorwand zu schaffen machten, schaltete ich im Schaltraum noch den Sensor aus (DRUECKE SENSOR). Dann versuchte ich, den Tresor mit der Kombination 666, die auf dem Pergament gestanden hatte, zu öffnen. Es klappte! Der Tresor schien jedoch leer zu sein. Da ich mir das nicht vorstellen konnte, untersuchte ich ihn genauer und fand hinter einem doppelten Boden etwas Plastik sowie einen Duplikator, was ich beides mitnahm. Wichtig bei dieser Aktion war, zwischendurch immer wieder den Sensor im Schaltraum zu betätigen, da er sich

nach einer gewissen Zeit selbstständig wieder einschaltete und, falls der Tresor dann noch offen sein sollte, einen Alarm auslöste.

## Robox: Raumstadt (Ebene 1)

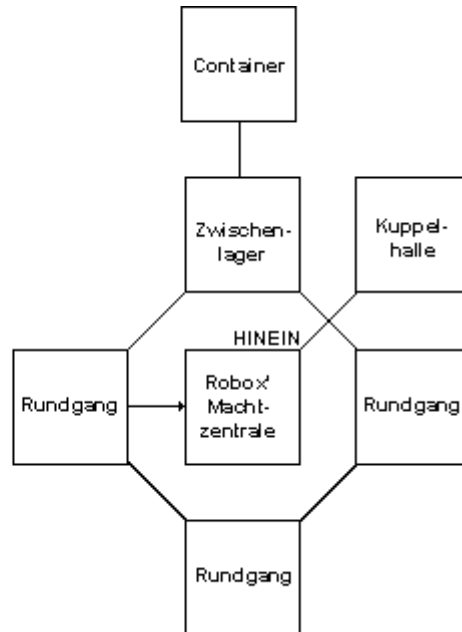


### Von Vorteil: Ausbildung als Bankräuber

Nach dem erfolgreichen Ausplündern des Tresors erforschten wir die Stadt weiter und entdeckten einen langen Raum, dessen Lasersperre deaktiviert war (höchstwahrscheinlich durch unsere kleine Aktion mit der Drahtzange ...). Hier hatten wir unsere Ruhe, machten aus den gefundenen Dingen eine hübsche kleine Bombe (MACHE BOMBE), öffneten die Graphittür und gingen weiter. An der Sicherheitstür konnten wir sie schon gebrauchen: Ich legte sie an die Tür und machte sie scharf. Dann rannten wir so schnell wie möglich zurück, schlossen die Graphittür hinter uns und warteten ... da geschah's: Wir hörten einen dumpfen Knall! Nun ging es zurück bis zur ehemaligen Sicherheitstür. Ein vorsichtiger Blick in den nächsten Raum zeigte, dass es ein Transporter-Raum voller Androiden war. Daher zog ich nun den

Androiden-Anzug an (Robbi brauchte sich nicht zu verkleiden) und ging nach Süden. Ich fand einen unbewachten Transporter, den ich – unbehelligt von den Androiden – genauer untersuchte. Dann huschten Robbi und ich in den offenen Container und schlossen ihn hinter uns. Dann nahm ich mir etwas von der Ladung: einen Phaser. Da merkte ich, wie der Container von außen verriegelt wurde und sich der Transporter in Bewegung setzte!

## Robox: Raumstadt (Ebene 2)



Ich konnte nichts tun als zu warten. Als der Transporter wieder stillstand, versuchte ich, den Container mithilfe meines Schraubenziehers zu öffnen, was glücklicherweise auch gelang. Zunächst schauten wir uns um: Wir waren im Zwischenlager der zweiten Raumstadtebene gelandet, und sämtliche Ausgänge wurden von einer Videokamera überwacht! Also (inzwischen war mein Gehirn wegen der dauernden Beanspruchung schon ziemlich fix) machte ich schnell ein Duplikat der Ausgänge (das heißt ein Foto), kletterte auf eine Leiter, die neben einer Kamera stand, und befestigte das Duplikat an der Kamera. Im Südosten begann ein Rundgang durch die zweite Raumstadtebene. Dort fand ich einen Zettel, den ich an mich nahm und las: „E.H.E.I.Z.“ stand darauf. Da ich damit nichts anfangen konnte (das kann ich übrigens bis heute nicht), setzte ich meinen Weg fort und kam an eine Metallplatte. Ob man die, genauso wie den Steinblock, verschieben konnte? Ich versuchte es und – es gelang! Darunter kam eine Schalttafel zum Vorschein. Wahlos drückte ich auf die Knöpfe, um etwas Verwirrung in der Stadt zu stiften – doch nichts geschah. Einer der Knöpfe war jedoch schlecht befestigt und fiel herunter. Eine Schraube kam zum Vorschein. Hmmm ... sollte diese Schalttafel nur eine Attrappe sein? Mit dem Schraubenzieher schraubte ich die Tafel ab, und darunter befand sich ein einzelner Knopf. Hatte ich doch den richtigen Riecher gehabt!

Todesmutig drückte ich ihn – er hatte bestimmt eine wichtige Funktion –, doch nichts geschah. Auch Robbi wusste keinen Rat! In meiner Verzweiflung hämmerte ich auf den Knopf ein und zog schließlich daran – ein Lämpchen leuchtete auf ... und schloss einen Graben, der sich im nordwestlichen Raum befand. So gelangte ich mühelos darüber in den östlichen Raum. Dort zerstörte ich die Computer mit dem Phaser (glücklicherweise bewegten sich die Robotermonster nur im Schneckentempo). Nach der Zerstörung des Kontrollcomputers setzten sich die Roboter zum Glück gegenseitig außer Gefecht.

### Das letzte Gefecht

Nach einer kurzen Atempause begab ich mich in den senkrechten Kanal, der sich als Anti-Grav-Lift entpuppte. Nach einiger Zeit verließen wir den Lift und befanden uns im Allerheiligsten: in Robox' Kuppelhalle!



Das böse Gehirn höchstselbst!

Robox ist an Leitungen und Drähte angebunden: seine Lebensadern. Ich erinnerte mich an das Gedicht und schloss zunächst das blaue mit dem gelben Kabel kurz (VERBINDE BLAU UND GELB), womit ich Robox' Befehlsleitung zerstörte. Dann schloss ich das grüne mit dem roten Kabel kurz. Robox' Angebot grenzenloser Macht lehnte ich selbstverständlich ab, denn solch einem Geschöpf konnte man nicht trauen, sondern schloss zum guten Schluss noch das schwarze mit dem weißen Kabel kurz. Das war's ... fast!



(Inoffizielles Longplay; Autor: Harald Horchler)