

The Game of

ROBOT III

Infoheft



TOM Productions

Copyright

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

PDF-Version von 2004

**Textverarbeitung
und Gestaltung**

A. Tofahrn, Ch. Männchen, A. Schäfer

Korrektur

H. Tofahrn, A. Stryk

**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	Es war einmal.	2
2	Bedienung des Programms.	4
2.1	Installation	4
2.2	Starten und Spielen	5
2.3	Steuern der Spielfigur	7
2.4	Maussteuerung	7
2.5	Spiel-Objekte	8
2.6	Der Rucksack	10
2.7	Die Status - Zeile.	11
2.8	Zum Thema: Registrierung und Schlüsselzahl	13
3	Die Geschichte von ROBOT III.	14
4	Die Objekte	16
5	Die Fragen zu ROBOT III.	20
5.1	Alles über (Fund-)Orte.	20
5.2	Alles über Mengen	20
5.3	Alles über Sinn und Bedeutung.	20
5.4	Alles über Taten	21
5.5	Alles über Wege	22
5.6	Allgemeines	22
5.7	Die Funktion der Dinge	22
5.8	Die großen und kleinen Rätsel	23
5.9	Tamalaisch	23
5.10	Bedingungen	24
6	Die Antworten	25
7	Die Höhlen.	54

1 Es war einmal

auf einer kleinen Südsee-Insel...

Vorwort von 1992:

Zugegeben, es hat etwas länger gedauert, als wir das eigentlich vorhatten. Nach einer längeren Planungsphase, nach der Sammlung vieler Ideen und nach ihrer Realisierung war es dann soweit: ROBOT III war vollendet.

Daß es überhaupt soweit kam, liegt an Euch, liebe ROBOT-Spieler! Die Spiele ROBOT I und ROBOT II sind seit einiger Zeit so erfolgreich und bereiteten bisher so vielen Leuten Spaß, daß wir nicht umhinkamen, einen dritten Teil zu beginnen. Und dieser hat es wirklich in sich! Wir glauben, wir können behaupten, wer sich in die Welt von ROBOT III begibt, wird eine lange Zeit von den vielen Rätseln gefesselt sein. Jede ROBOT III-Abenteurerin, jeder -Abenteurer sei auch hier "gewarnt": Die Stunden werden nur so im Fluge vergehen...

Wer die Infohefte der anderen Spiele von uns kennt, wird bei diesem hier einige „Änderungen“ erkennen: Es verzichtet gänzlich auf eine Auflistung aller Szenen mit entsprechenden Erläuterungen, was man dort wie zu machen hat, um da und dort hinzukommen. Hätten wir dieses System auch in diesem Infoheft beibehalten, wäre die Möglichkeit gegeben gewesen, viel zu leicht Geheimnisse und Kniffe des Spiels einfach beim „Durchlesen“ zu erfahren. Dies würde dem Spiel nicht gerecht werden.

Statt dessen haben wir uns etwas anderes ausgedacht: Alle Gegenstände, Rätsel und Fragen zum Spiel haben wir strikt von allen zugehörigen Erläuterungen, Tips und Antworten getrennt. Diese „Antworten“ befinden sich – „wild gemischt“ – im hinteren Teil des Hefes, alle mit Nummern versehen. Im vorderen Teil findest Du das, was Dich interessieren könnte, doch anstelle einer direkten Erläuterung steht nur eine Nummer dahinter, die Du im hinteren Teil nachschlagen muß.

Daraus folgen zwei Konsequenzen:

1. **Du mußt viel blättern, wenn Du etwas erfahren willst**
2. **Wenn Du „zufällig“ etwas mehr liest, als Dich ursprünglich interessierte (eine weitere Antwort), wird Dir das nicht viel nützen, da Du nicht weißt, wie die Frage dazu lautet...**

Die Antworten kommen nur selten sofort auf den Punkt. Sie sind so aufgebaut, daß Du schrittweise zu einem Thema Tips bekommst, und wenn Dir diese nicht ausreichen, kannst Du bei einer weiteren „Antwort“ weiterlesen. Damit Du Dir nicht frühzeitig durch das Infoheft jeden Spaß verdirbst, ein Rätsel selbst herauszufinden, geben wir Dir an dieser Stelle den dringenden Rat: Verfolge die Antwortketten nicht gleich bis zum Schluß, versuche mit den anfänglich zum Teil recht vagen Tips zurechtzukommen!

O. K., wer sofort alles über das Spiel erfahren möchte, ohne selbst zu versuchen, es herauszufinden, wird mit diesem Infoheft keinen Spaß haben. Für denjenigen ist dann aber auch das Spiel selbst nicht das richtige, meinen wir!

So, nun wollen wir Dich – als kleine Heldin, als kleinen Helden – auf die „Insel der Heiligen Prüfung“ entlassen und Dir viel Spaß mit dem Entwirren des Rätsels wünschen: Was ist der Forscherin Judith Birnbaum passiert, und was erwarten die Tamala von Dir...?

Rätsel über Rätsel, Wunder über Wunder, und Du mitten drin!

2 Bedienung des Programms

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

2.1 Installation

Wie viele große Spiele sollte ROBOT III auf der Festplatte installiert werden. Zwar kannst Du ROBOT III 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:

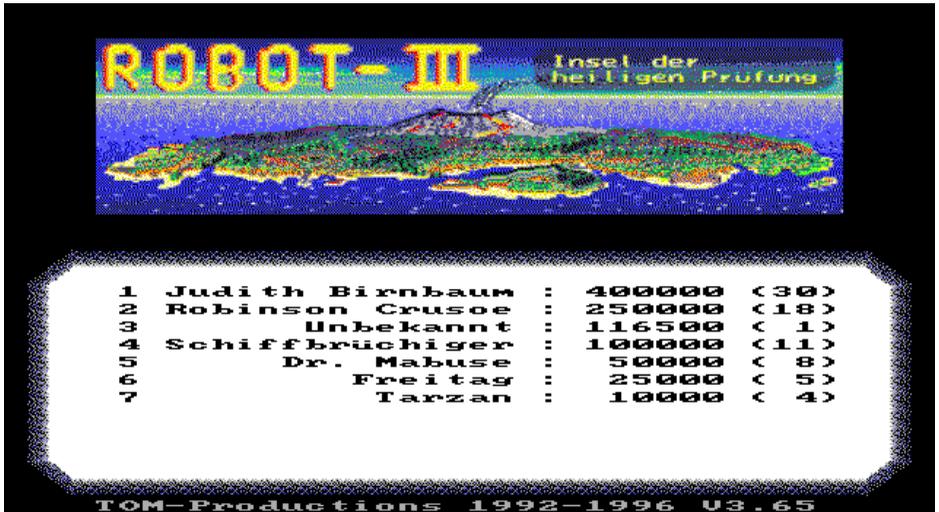
```
      >a:   (oder B:, wenn Diskette im 2. Laufwerk steckt)
A:\     >install
```

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 auf der Insel bewegst), kannst Du die Diskette für neue Spielsicherungen im Laufwerk lassen. Nur wenn Du das Spiel beendest, so daß das Titelbild wieder erscheint, muß sich die Programmdiskette wieder im Laufwerk befinden.

2.2 Starten und Spielen

ROBOT III wird in dem Verzeichnis, in dem es installiert wurde, über den Aufruf "ROBOT3.EXE" gestartet. Es erscheint das Start-Bild mit der Insel:



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

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

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

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

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

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

Der Menüpunkt **Tagebuch-Ausgabe** erlaubt es Dir, die gesammelten Tagebuch-Seiten in einer Datei zu speichern. Über diesen Weg kann man sie dann ausdrucken und die Sprache eventuell leichter erlernen. Bei der Windows-Version wird übrigens eine schön formatierte HTML-Datei erzeugt.

Über Einstellungen öffnest Du das Optionen-Menü:

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

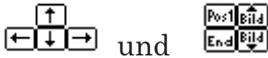
Sound	ES
Effekte	OE
Musik	OM
Türnummern	OT
Langsam	O1
Normal	O5
Schnell	O9

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.

2.3 Steuern der Spielfigur

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



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

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

2.4 Maussteuerung

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

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

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

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

2.5 Spiel-Objekte

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

Dinge mit direkter Wirkung

Diese Dinge können nicht mitgenommen werden, verschwinden aber bei Betreten und haben eine direkte Auswirkung auf den Spielverlauf (z.B. die Felder mit den wohlschmeckenden Beeren).

Dinge zum Mitnehmen

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

Dinge des täglichen Bedarfs

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

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

Die Notiz-Zettel, die überall herumliegen, kann man mitnehmen und beliebig oft lesen. Es sind die Tagebucheintragungen der Forscherin Judith Birnbaum, die Dich auf die Insel gerufen hat. Warum Du die Zettel – einzeln aus ihrem Tagebuch gerissen – überall auf der Insel verstreut findest, wirst Du erst noch herausfinden müssen. In jedem Falle sind sie wichtig für Dich, geben sie Dir doch Spiel-Tips und Übersetzungen der Tamalas, die Du sonst wohl kaum herausfinden würdest.

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

2.6 Der Rucksack

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



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

Wenn Du Folgendes zu Gesicht bekommst,



bedeutet dies, daß der im Rucksack angezeigte Gegenstand für mehrere Gegenstände der gleichen Art steht. Ein Beispiel dafür sind die ganzen Nahrungsmittel (Kürbisse, Trauben, Pilze): Hast Du z.B. 3 Kürbisse und 2 Trauben, erscheint beim Öffnen des Rucksacks in der oberen Leiste zuerst nur ein Kürbis (stellvertretend für alle Nahrungsmittel). Und darunter erscheint dann das oben gezeigte „Menü“. Drückst Du hier die ENTER-Taste, erscheint eine neue Leiste mit den Kürbissen und Trauben, und Du kannst dort dann auswählen, was Du eigentlich vorhattest.

2.7 Die Status - Zeile



Oberhalb der Spielfläche am oberen Bildrand befindet sich die Status-Zeile von ROBOT III. Hier wirst Du z.B. informiert über die Punktzahl, die Du bereits erreicht hast, oder wieviele Goldstücke 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, Beispielsweise:



Mit der Axt unterwegs bist
("Axt-Modus")



Mit dem Hammer
unterwegs bist



Auf der Toilette sitzt
("Toiletten-Modus")



Eine Schildkröte
reitest

Je nachdem kannst Du mit der Spielfigur auch unterschiedliche Dinge anfangen! (Ein Tip: Lies jetzt bitte nicht gleich nach, was mit „Axt“, „Hammer“ usw. gemeint ist; sondern laß Dich während des Spieles überraschen...!).



55

Die "Knoblauch-Zeit"

Nach dem Verspeisen einer ganzen 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 (auch von ROBOT I und II), haben wir diese „Zählweise“ auch bei ROBOT III übernommen.

 **56** 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 den Tamalas.

 **48** 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 50 kg tragen. Nicht viel, jedoch genug, wenn man bedenkt, daß weder das Gold noch die Holzscheite dabei mitgerechnet werden... Die meisten Dinge „wiegen“ einheitlich 250 g. Nur einige schlagen wirklich kräftig zu Buche (wie z.B. Leitern oder die magischen Rohrkugeln). Auf alle Fälle solltest Du sorgsam mit Deiner Last umgehen.

 **76/30** Deine Position

Wer glücklicher Besitzer eines „Sextanten“ ist, bekommt an dieser Stelle eine Koordinate angezeigt, welche eine bessere Orientierung auf der Insel erlaubt. Auf dem Umschlag des Infohefts siehst Du einen Plan der Insel mit eingetragenen Koordinaten.

 **80** Die Anzahl der Holzscheite

Ab einem bestimmten Spielstadium ist es wichtig, Holz dabeizuhaben. Jedes Häufchen Holz, was Du mitnimmst, bringt Dir 20 Holzscheite; eine entsprechende Zahl erscheint hinter dem „Holzhaufen-Symbol“. Damit sich die kleine Spielfigur jedoch nicht „totschleppt“, ist die Anzahl auf 99 Stück begrenzt!

 Die Edelsteine

Hier siehst Du immer, welche Edelsteine in Deinem Besitz sind. Es gibt genau vier verschiedene, und sie spielen in ROBOT III eine so wichtige Rolle, daß sie es wert sind, in der Status-Zeile dargestellt zu werden. Wenn Du den gelben Edelstein besitzt, solltest Du ihn beim Umherlaufen einmal beobachten: Er „verändert“ sich unter gewissen Umständen..

2.8 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 Punktstand spielen. Dann wird man immer öfter auf die Notwendigkeit einer Registrierung aufmerksam gemacht, bis man keine Szenen mehr wechseln kann.

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

3 Die Geschichte von ROBOT III

Die Geschichte dieses Spieles beginnt vor etwa 10 Jahren, als die abgelegene Südsee-Insel "Fana" zur Besiedelung freigegeben wurde. Die Insel ist vulkanischen Ursprungs, beherrscht von einem Zentralmassiv, in dessen Zentrum der Kegel eines noch aktiven Vulkans aufragt. Sie wurde im Jahre 1756 von einem portugiesischen Seefahrer entdeckt, jedoch aus Angst vor einem drohenden Ausbruch des Vulkans nicht betreten. Aus diesem Grunde blieben die Eingeborenen der Insel, die sich selbst "Tamala" nennen, beinahe noch ein Jahrhundert von der westlichen Zivilisation nahezu unbehelligt. Später wurde ein großes Areal rund um die Insel zur militärischen Sperrzone erklärt, so daß es erst in jüngster Zeit möglich wurde, sie zu betreten und Näheres über ihre Einwohner zu erfahren. Doch bevor noch die ersten Wissenschaftler die Insel betreten durften, waren schon europäische Siedler zur Stelle, die es mit Hilfe von Beziehungen zu Regierungskreisen geschafft hatten, ein Vorrecht zur Nutzung einiger Teile der Insel zu erlangen. Bis dahin galt die Wahrscheinlichkeit für einen neuerlichen Ausbruch des Vulkans als relativ gering, so daß das Entsetzen der Siedler umso größer war, als nach vier Jahren plötzlich eine Serie stärkerer Eruptionen das gesamte Atoll erschütterte. Von einem Tag zum anderen ließen die Siedler alles stehen und liegen und flüchteten aus ihrem Südsee-Paradies, das sie sich so nicht vorgestellt hatten.

Kurz darauf erhielt eine Gruppe von Wissenschaftlern um Dr. P. Reinhard offiziell die Erlaubnis, die Sitten und Gebräuche der friedlichen Eingeborenen zu studieren, von denen sich die Siedler stets ferngehalten hatten. Da Forschungsgelder für eine größere Expedition gerade nicht zur Verfügung standen, wurden vorerst zwei Mitarbeiter Dr. Reinhard, die Völkerkundlerin Judith Birnbaum und der Archeologe Herbert Renner, beauftragt, erste Erkundungen über die Geschichte der Insel und die Kooperationsbereitschaft der Eingeborenen einzuholen. Auf der Reise dorthin kam es jedoch zu einem unvorhergesehenen Zwischenfall: Kurz vor der letzten Etappe (von Equador in den südlichen Pazifik) erkrankte Herbert Renner an einer akuten Blinddarmentzündung und mußte schließlich umkehren. Nach Absprache mit Dr. Reinhard entschloß sich Judith Birnbaum daraufhin, das Risiko einzugehen und die Expedition alleine weiterzuführen. Mit Hilfe eines Funkgerätes wollte sie in regelmäßigen Abständen kurze Zusammenfassungen ihrer Erkenntnisse über eine Relais-Station nach Europa senden und nach etwa zwei Monaten die Rückreise antreten. Doch schon nach vier Wochen brach der Funkkontakt plötzlich ab.

Dies ist die Stelle an der Du als Spielerin / Spieler von ROBOT III auf den Plan trittst: Während Du Dich gerade in Mittelamerika auf einer Urlaubsreise befindest, erreicht Dich über einige Umwege und mit mehreren Wochen

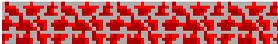
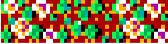
Verspätung ein Telegramm von Deiner alten Freundin Judith Birnbaum, in dem sie Dich bittet, ihr doch einen Besuch abzustatten, wenn dies zeitlich möglich sei. Den genauen Weg zur Insel und weitere Informationen könntest Du von Dr. Reinhard am Institut für Völkerkunde erfahren. Nachdem Du die beigefügte Telefon-Nummer gewählt hast, erfährst Du zu Deinem Entsetzen, daß es sich bei dem Telegramm um das letzte Lebenszeichen der Forscherin handelt, von der seit Wochen jede Spur fehlt. Eine große Suchaktion, die schon vor zwei Tagen beginnen sollte, mußte wegen einer technischen Panne auf unbestimmte Zeit verschoben werden, und Dr. Reinhard bittet Dich daher, so schnell wie möglich ein Boot zu mieten und auf die Insel zu fahren, da die Forscherin womöglich in Lebensgefahr schwebt.

Du willst natürlich ein und erhältst per Telefax alle wichtigen Daten über die Insel, so wie sie Judith Birnbaum in ihren ersten 10 Funktelegrammen beschrieben hatte: "Die Aktivität des Vulkans, den die Eingeborenen 'Barburok' nennen, steigt immernoch stetig an, und leichte Eruptionen erschüttern die Insel alle zwei bis drei Tage. Vom Krater fließen an vier Stellen gewaltige Lavaströme die Hänge hinab, und eindrucksvolle Dampfwolken steigen an den Stellen auf, wo die Lava mit Meerwasser in Berührung kommt. Überall auf der Insel verstreut findet man uralte Tempelanlagen, die offenbar von hochentwickelten Ureinwohnern errichtet wurden, die diesen Ort als heilige Kultstätte betrachteten. Innerhalb der Tempelmauern finden sich an manchen Stellen alte Mechanismen und Vorrichtungen, die noch immer funktionsfähig sind. Erstaunlicherweise kennen die "Tamala" – die jetzigen Bewohner der Insel – all diese Dinge selbst nur aus alten Legenden, so daß über das Schicksal der Ureinwohner nur spekuliert werden kann. Die "Tamalas" sind grundsätzlich friedlich eingestellt; aber sie sind erzürnt über das unflätige Verhalten der Siedler, was die Tempelanlagen betrifft. Edelsteine, magische Gegenstände, mystische Fetische usw. sind achtlos entfernt worden, und wenn sie nicht von der Insel geschafft worden sind, liegen sie überall verstreut herum, wie auch viele andere Dinge, die von den Siedlern hierhergebracht wurden. Alle "Fremden" werden deshalb mit einer gewissen Skepsis betrachtet. Und nur wer sich sichtlich um Konversation bemüht und einige Worte "Tamalaisch" gelernt hat, wird fähig sein, sich mit ihnen zu verständigen und gegebenenfalls mit ihnen zu handeln.

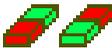
Nun ist es an Dir, werte ROBOT III-Spieler, werter ROBOT III-Spieler, die verschollene Forscherin zu suchen und herauszufinden, was es mit der "Heiligen Prüfung" auf sich hat – die, nach Dr. Reinhard's Meinung – eng mit dem Schicksal Judith Birnbaums in Zusammenhang stehen muß.

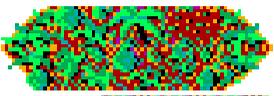
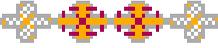
4 Die Objekte

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

Die auflösende Mauer		38
Das Ausrufezeichen		351
Die Axt		415
Der Axtmodus		429
Das Bauholz		349
Die Beerenfelder		113
Der blaue Anzug		93
Die Brücken		69
Das Buschmesser		320
Der Dampfkessel		249
Die Knolle		29
Der Doppelgänger		45
Die Dornensträucher		407
Der geschlossene Durchgang		49
Die Edelsteine		114
Der Eimer		72
Die Explosion		285
Die Fackel		11
Die Fassung		85

Die Felsen		94
Das Feuer		308
Die Forscherin		207
Die geheime Unterführung		83
Das gespaltene Herz		10
Die Gitterbarrieren		373
Das Glasfläschchen		70
Das Gold		348
Die Grünen Pfeile		443
Der Hammer.		247
Der Hammermodus		164
Der Hausausgang		125
Das Heilkraut		447
Der Held		166
Die Holzbrücke.		412
Der Häuptling		128
Die Häuser und Hütten		192
Die Höhlenwände		428
Die "Isolatoren"		344
Der Joker		237
Der Knoblauch.		233
Die Knochen.		193
Der Kompaß		154
Die Lampe		171

Die Lava des Vulkans		118
Das Lebenselixier		396
Die Lebensmittel		43
Die Leiter		57
Der Magnet		12
Die Mauern		153
Die Munition		141
Die Orakel		196
Die Pfeife		342
Die Raumverbindung		98
Die Rohrkugeln		210
Die rostigen Rohrteile		71
Der Sand		6
Die Sanduhr		213
Die Sauerstoffflasche		104
Die Schaufel		435
Der Schemel		44
Die Schildkröte		386
Die Schlange		163
Der Schlangenkorb		398
Die Schlüssel		48
Die Schwimfflossen		404
Der Sextant		59
Die Steinschleuder		28
Die Säureflasche		401
Der Tagebuchzettel		244

Die Tamala (Eingeborenen)		115
Die Tangramteile		126
Der Tannenbaum		106
Die Teleportfelder		441
Die Tempelanlagen		15
Die "Tierbombe"		413
Die lästigen Tiere der Insel		319
Die Tierverstecke		1
Die Toilette		74
Der Toilettenmodus		13
Der Totenkopf		456
Die Treppen		315
Die Truhen.		384
Die Türen		226
Der Urwald.		360
Die verbrannten Flächen		289
Die versteinerten Tangramteile.		263
Das vulkanische Gestein		42
Die wachsamen Mauertiere.		282
Die Wanderschuhe		194
Der Wasserhahn.		159
Die Wegebarrieren		175
Die Wildschweine		189
Die Sand- und Wüsten-Dinge		444
Das Zaumzeug.		144

5 Die Fragen zu ROBOT III

In diesem Kapitel findest Du eine Reihe von Fragen zum Spiel ROBOT III. Diese sind in verschiedene Kategorien unterteilt, damit Du Deine Frage etwas schneller findest. Allerdings werden in diesem Kapitel keine Fragen beantwortet. Diese findest Du im Kapitel Antworten unter an der entsprechenden Nummer.

5.1 Alles über (Fund-)Orte

Wo ist der "Große See" ?	365	Wo ist der violette Schlüssel Nr. 4 ?	305
Wo ist das "Kleine Dorf der Tamala" ?	306	Wo ist der braune Schlüssel Nr. 5 ?	62
Wo kann ich am Wasser Brücken bauen ?	337	Wo ist der rote Schlüssel Nr. 6 ?	68
Wo finde ich den gelben Edelstein ?	117	Wo ist der orangene Schlüssel Nr. 7 ?	151
Wo finde ich den blauen Edelstein ?	286	Wo ist der grüne Schlüssel Nr. 8 ?	414
Wo finde ich den grünen Edelstein ?	46	Wo ist der hellgrüne Schlüssel Nr. 9 ?	307
Wo finde ich den roten Edelstein ?	181	Wo ist der türkise Schlüssel Nr. 10 ?	132
Wo liegt "Fana" ?	8	Wo ist der blaue Schlüssel Nr. 11 ?	295
Wo befindet sich der "Feurige Brunnen" ?	391	Wo ist der hellblaue Schlüssel Nr. 12 ?	220
Wo befindet sich das "Große Dorf" der Tamala ?	416	Wo ist der karminrote Schlüssel Nr. 13 ?	82
Wo ist die "Große Wüste" ?	73	Wo ist der graugrüne Schlüssel Nr. 14 ?	254
Wo ist der Hammer ?	380	Wo ist der schwarze Schlüssel Nr. 15 ?	174
Wo ist der Häuptling ?	440	Wo finde ich die Schwimfflossen ?	190
Wo finde ich die Knollen des Heilkrautes?	450	Wo kann ich den Sextanten finden ?	420
Wo ist der Kompass ?	350	Wo kann ich erfahren, wo alle die Tempel und Orakel zu finden sind ?	206
Wo befindet sich der "Kreis von Anur" ?	326	Wo ist die "Unterwasserhöhle" ?	271
Wo ist die "Küste der drei Arme" ?	255	Wie weiß ich, wo etwas vergraben ist ?	246
Wo ist der "Marktplatz der Tamala" ?	156	Wo ist der "Versunkene Tempel" ?	293
Wo sind die "Nordmeerinseln" ?	14	Wo ist der "Wald der Inseln" ?	157
Wo finde ich die Sauerstoffflasche ?	178	Wo sind die Wanderschuhe ?	445
Wo ist die "Schlangenbucht" ?	336	Wo ist das "große Siedlerhaus" ?	139
Wo ist der gelbe Schlüssel Nr. 1 ?	339	Wo ist das Zaumzeug ?	199
Wo ist der dunkelgrüne Schlüssel Nr. 2 ?	357	Wo ist die geheimnisvolle "Zweite Insel" ?	430
Wo ist der graue Schlüssel Nr. 3 ?	177	Gibt es eine "Zweite Insel" und wo liegt sie ?	127

5.2 Alles über Mengen

Wieviele Diamanten gibt es ?	303	Wieviel Holz benötige ich für ein Brückenteil ?	24
Was wiegen die Gegenstände ?	81	Welchen Bereich decken die Koordinaten des Sextanten ab ?	436
Wieviele Heilpflanzen gibt es ?	397	Gibt es viele Tempel auf "Fana" ?	20

5.3 Alles über Sinn und Bedeutung

Was bedeutet "Barburca Silaron" ?	112	Was bedeuten die Eigennamen, die auf der Karte im Infoheft eingezeichnet sind ?	277
Welchen Sinn haben die Bomben ?	413	Wer sind die Einwohner der Insel ?	115
Gibt es Boote, um Flüsse zu überwinden ?	252	Was hat es mit den Explosionen auf sich ?	285
Warum brennen die Brücken über Lava ab ?	376	Was sind Fackeln ?	11
Was hat es mit den geschlossenen Durchgängen auf sich ?	49	Was ist zu den Felsen zu sagen ?	94

Was hat es mit dem Feuer auf sich?	308	Wozu benötige ich die Sauerstoffflasche ?	104
Was ist der " Feurige Brunnen "?	195	Was hat es mit den Schildkröten auf sich?	386
Was hat es mit der Forscherin auf sich?	207	Was hat es mit den Schlangenkörben auf sich?	398
Was bedeutet die Frage "Sim is liliash"?	185	Was bedeuten die Teile mit den Symbolen ?	448
Was sind die " Geheimen Unterführungen "?	83	Was bedeuten die Tagebuchzettel ?	244
Was sind " Gitterbarrieren der Ureinwohner "?	373	Was sind Tangram-Teile ?	126
Was ist mit der " Grünen Pflanze " gemeint?	202	Was ist das " Tas-Dabaca "?	323
Was hat es mit dem Hammer auf sich?	247	Was sind " Teleportfelder "?	441
Wer oder Was ist der " Heilige Barburok "?	129	Was sind die " Tempel der Ureinwohner "?	20
Was bedeutet der " Heilige Mechanismus "?	346	Was hat es mit den Tempelanlagen auf sich?	15
Was bedeutet " Die Heilige Prüfung "?	408	Was hat es mit den Tieren auf sich?	386
Was sind die Holzbrücken ?	412	Was bedeuten die Toiletten ?	74
Was hat es mit dem Häuptling auf sich?	128	Was hat es mit den Treppen auf sich?	315
Was ist in den Häusern und Hütten ?	192	Was hat es mit den Türen auf sich?	226
Was hat es mit den Höhlenwänden auf sich?	428	Was hat es mit der " Unterwasserhöhle " auf sich?	271
Was haben die Isolatoren für eine Bedeutung?	344	Wer waren die Ureinwohner der Insel?	297
Welchen Sinn haben die Koordinaten ?	5556	Was sind " verbrannte Flächen "?	289
Warum brennt die Lampe nicht?	311	Was sind " Versteuerte Tangramteile "?	263
Wozu benötigt man die Munition ?	141	Was hat es mit dem Vulkan auf sich?	33
Welche Nahrungsmittel gibt es?	437	Was sind diese " Wachsamen Mauertiere "?	282
Was sind Orakel ?	196	Was sind Wegebarrieren ?	175
Was hat es mit den Palmen auf sich?	394	Was hat es mit den Dingen auf Sand und in der Wüste für eine Bewandnis?	444
Was hat es mit den Raumverbindungen auf sich?	98	Was hat es mit den Zetteln auf sich, die man verstreut auf der Insel findet?	290
Was sind Rohrkugeln ?	210	Was hat es mit der Ätzflasche auf sich?	401
Welchen Sinn hat der Rucksack ?	122	Ist das " Öllämpchen " zum Lichtmachen?	171
Was hat es mit dem Sand auf sich?	6		

5.4 Alles über Taten

Wie ist der Wald abzubrennen ?	355	Wie befragt man die Orakel ?	87
Wie kann ich etwas ausgraben ?	250	Wie kann ich dem Ozean entkommen?	91
Wie baue ich Brücken ?	372	Kann ich noch mehr sagen außer "cu is u cu il"?	332
Wie bekomme ich Bauholz ?	327	Womit läßt sich die Schildkröte steuern?	144
Wie kann ich Brücken bauen?	372	Wie kann man Schildkröten reiten?	300
Wie kann man Doppelgänger steuern?	276	Was kann ich gegen Schlangen machen?	163
Womit kann ich die Dünen überqueren?	2	Wie benutze ich die Schleuder ?	52
Wie kann ich den Eimer mit Wasser füllen?	22	Wie nimmt man die Schleuder wieder mit?	304
Wie macht man Fackeln an?	169	Wie kann ich in den Flüssen schwimmen ?	368
Wie sind die Gitterbarrieren zu überwinden?	133	Wie schütze ich mich vor den Raubfischen?	454
Auf welche Weise kann man Gold gegen Ware eintauschen?	185	Wie schütze ich mich vor Gasblasen?	95
Wie kann ich mit den Eingeborenen handeln ?	352	Wie schütze ich mich vor gefährlichen Ufern?	30
Wie antwortet man auf " Inina anaok cu ilca! "?	442	Wie schütze ich mich vor Skorpionen?	79
Wie kauft etwas von " Tamala "?	185	Wie kann ich mich vor Schlangen schützen ?	242
Wie bekomme ich den Kompaß ?	154	Wie schützt man sich vor wilden Tieren?	268
Wie kann ich die Koordinaten verwenden?	5556	Wie lerne ich die Sprache der "Tamala" ?	330
Wie zündet man die Lampe an?	256	Wie spreche ich mit den Eingeborenen?	203
Wie schaffe ich es Lava zu begehen?	188	Wie benutze ich die Steinschleuder ?	52
Wie benutzt man die Leitern ?	395	Wie wendet man die ätzende Säureflasche an?	359
Wie nimmt man Leitern wieder mit?	388	Wie kann ich die " Tierbombe " stoppen?	172
Warum kann ich nicht alle Mauern auflösen?	370	Wie sehen Toiletten aus, wie benutzt man diese?	19
Wie benutze ich die Munition ?	52	Was soll man mit den Truhen machen?	384
		Wie komme ich unter den Vulkan ?	335

Wie kann man **Wald** anzünden ? 355 |

5.5 Alles über Wege

Wie komme ich über die **Dünen** ? 2
 Wie komme ich gegen **Flußströmungen** an ? . 368
 Kann ich mich in den **Flüssen** treiben lassen ? 310
 Wie komme ich über die **Gatter** im Wald ? . 133
 Was hat es mit der **Höhle des Todes** auf sich, und wie gelangt man dorthin ? 161
 Wie komme ich in **Höhlen** hinein ? 65
 Wie kann ich **Lavaströme** überwinden ? . . . 188
 Wie komme ich ins untere Haus am "**Marktplatz der Tamala**" ? 449

Welche **Mauern** kann ich "auflösen" ? . . . 370
 Geht es schneller nach **Osten** ? 266
 Wie komme ich wieder aus dem **Ozean** ? . . . 91
 Wie komme ich über die **Palmen** ? 327
 Gibt es einen **schnelleren** Weg nach Osten ? . 266
 Wie komme ich unter den **Vulkan** ? 335
 Wie komme ich nach **Westen** ? 209

5.6 Allgemeines

Wie kann ich etwas "**ablegen**" ? 134
 Welche **alten Mechanismen** gibt es auf der Insel ? 423
 Wie kann ich etwas "**anschauen**" ? 134
 Was kann man alles **anzünden** ? 321
 Wie kann ich etwas "**benutzen**" ? 134
 Was bedeutet es, wenn die Spielfigur "**blau**" ist ? 421
 Was bedeuten die **Blättern** und Zetteln ? . . . 290
 Was **brennt** wodurch ? 321
 Warum brennt die **Brücke** auf der Lava ab ? . 376
 Was hat es mit den festen **Brücken** auf sich ? . 69
 Warum kann ich irgendwann keine zusätzlichen **Dinge** mehr mitnehmen ? 381
 Wen kann ich im **Dorf** antreffen ? 107
 Wer sind die **Eingeborenen** ? 115
 Was ist über die Insel "**Fana**" zu erfahren ? . . 8
 Was kann in **Flammen** aufgehen ? 321
 Wie ist die **Geschichte** der Insel "Fana" ? . . . 8
 Kann ich auch ohne Schaufel **graben** ? 316
 Wie heißt die **Insel** der "Tamala" ? 115
 Wie kann ich bei den Eingeborenen **kaufen** ? . 185
 Welche Pflanzen haben **Knollen** ? 338
 Warum gibt die **Lampe** kein Licht ? 311
 Was passiert, wenn sich **Mauern** auflösen ? . 38
 Welche **Mauern** kann man "auflösen" ? . . . 370

Welche **Munition** benötige ich dafür ? 362
 Welche **Munition** braucht die Steinschleuder ? 362
 Was sind die schwarzen Dinge mit **Ornamenten** ? 448
 Was gibt es für **Raubtiere** und Insekten ? . . 319
 Auf welche Weise besteige ich die **Reittiere** ? 300
 Was ist mit dem "**Rucksack**" gemeint ? 122
 Wie berechnen sich die **Sextantenkoordinaten** ? 436
 Wann ist das **Spiel** zu Ende ? 7
 Können die **Tamala** nur Tamalaisch ? 18
 Wie kann man **Tiere** jagen ? 52
 Was hilft gegen wilde **Tiere** und Raubtiere ? . 268
 Was muß ich über die lästigen **Tiere** wissen ? 319
 Auf welchen **Tieren** kann man reiten ? 88
 Was befindet sich in den **Truhen** ? 384
 Manchmal ist von **Ureinwohnern** der Insel die Rede. Was hat es mit diesen auf sich ? . . . 297
 Was muß ich über den **Urwald** wissen ? . . . 360
 Wie kann ich etwas "**verdoppeln**" ? 134
 Wie komme ich unter den **Vulkan** ? 335
 Was hat es mit der "**Ureinwohnern**" auf sich ? 297
 Wie erhalte ich eine Hilfestellung zum Spiel ? 121
 Wie kann ich einen Spielstand abspeichern ? . 109
 Was ist das **Zahlungsmittel** der Tamala ? . . . 348

5.7 Die Funktion der Dinge

Wozu gibt es das **Ausrufezeichen** ? 351
 Wozu ist die **Axt** da ? 415
 Wofür ist das **Bauholz** ? 349
 Was bringen die **Beerenfelder** ? 113
 Wozu benötige ich den **blauen Anzug** ? . . . 93
 Wozu benötige ich das **Buschmesser** ? . . . 320
 Wozu dient der **Dampfkessel** ? 249
 Was hat es mit dem **Doppelgänger** auf sich ? . 45
 Wie kann mir der **Doppelgänger** helfen ? . . 276

Was sind "**Duplikatoren**" ? 219
 Wozu dienen die **Edelsteine** ? 114
 Wozu gibt es den **Eimer** ? 72
 Wozu dienen die **Fackeln** ? 11
 Wozu gibt es die **Fassungen** ? 85
 Welche Dinge können **Feuer** fangen ? . . . 321
 Wozu sind die **gespaltenen** Herzen ? 10
 Wozu gibt es das **Glasfläschchen** ? 70
 Wozu dient das **Gold** ? 348

Wie kann ich mit dem Gold etwas kaufen ?	185	Wozu benötige ich die Rohrkugeln ?	210
Was sind die " Grünen Pfeile " ?	443	Wozu benötige ich die rostigen Rohrteile ?	71
Wozu dient der Hammer ?	247	Wozu gibt es die Schaufel ?	435
Wozu brauche ich das Heilkraut ?	447	Wozu brauche ich den Schemel ?	44
Wozu brauche ich den kleinen " Hocker " ?	44	Wozu ist die Schleuder eigentlich gut ?	28
Wozu brauche ich den Joker ?	237	Wozu gibt es die Schlüssel ?	48
Wozu gibt es den Knoblauch ?	233	Wozu gibt es die Schwimmflossen ?	404
Wozu gibt es die Knochen ?	193	Wozu brauche ich den Sextanten ?	59
Wozu benötige ich die Knolle ?	29	Wozu benötige ich die Sicherungsuhr ?	213
Wozu benötige ich den Kompaß ?	154	Wozu benötigt man die Säureflasche ?	401
Wozu dient die Lampe ?	171	Wozu dient der grüne Tannenbaum ?	106
Wozu gibt es das Lebenselixier ?	396	Wozu dient der Totenkopf ?	456
Wozu ist die Leiter gut ?	57	Wozu brauche ich die Wanderschuhe ?	194
Wozu gibt es die Magnete ?	12	Wozu gibt es den Wasserhahn ?	159
Wozu benötige ich die Pfeife ?	342	Wozu benötigt man das Zaumzeug ?	144

5.8 Die großen und kleinen Rätsel

Gibt es ein südliches Atoll ?	127	Kommt man - außer über viel Wasser - sonst noch nach Osten ?	266
Wie begrüßt man einen "Tamala" ?	442	Wie entkomme ich dem " Ozean " ?	91
Weshalb verbrennen die Brücken auf der Lava ? 376		Wie redet man mit den Tamala ?	203
Wie kann ich die Dünen am Strand überqueren ? 2		Auf welchen Tieren kann man reiten ?	88
Womit kann man etwas einkaufen ?	348	Gibt es Skorpioneier ?	176
Wie bringt man Fackeln zum Brennen ?	169	Was macht die Steinschleuder ?	28
Was ist der " Feurige Brunnen " ?	195	Wie komme ich gegen starke Strömungen an ? 368	
Warum geht's nicht überall in die Flüsse ?	265	Was ist das " Tas-Dabaca " ?	323
Wer ist die Forscherin ?	363	Warum benötige ich beim Tauchen die Sauerstoffflasche ?	322
Wie fülle ich den Eimer mit Wasser ?	22	Was ist bei der " Tierbombe " zu beachten ?	413
Wie kann ich die Gitterbarrieren überwinden ? 133		Es soll eine " Unterwasserhöhle " geben! Wo ? 271	
Wie handele ich mit den Eingeborenen ?	185	Was ist der Unterschied zwischen den Ureinwohnern und den "Tamala" ?	297
Was ist der " Heilige Mechanismus " ?	346	Sind viele Dinge unter dem Sand vergraben ? 211	
Was ist die " Heilige Prüfung " ?	408	Woher weiß ich, daß etwas vergraben ist ?	246
Gibt es eine zweite Insel südlich von Fana ?	127	Wie kann man vergrabene Dinge ausgraben ? 250	
Wie kommt man in die Inselhöhlen ?	65	Was hat es mit dem " Versunkenen Tempel " auf sich ?	67
Es soll eßbare " Knollen " geben! Wo ?	450	Wie kommt man "unter" den Vulkan ?	335
Das mit den " Koordinaten " ist mir unklar...? 556		Wie kann ich mich durch den Wald schlagen ? 327	
Was bedeuten die manchmal unüberwindbaren " Kreuze " ?	175	Wieso kann man nicht überall ins Wasser ?	265
Wie bringt man die Lampe zum Brennen ?	256	Was hat es mit den Wildschweinen auf sich ? 189	
Die Lava soll man überwinden können! Wie ? 188		Was sollen die überall verstreuten Zettel ?	290
Wie geht's beim " Marktplatz der Tamala " ins untere Haus?	449		
Warum werde ich trotz genügender Nahrung immer langsamer ?	296		

5.9 Tamalaisch

ai	100	bom	23
ana...	241	bon...	77
as (Endung)	124	ca (auch als Endung)	431
atme...	329	cim...	379
barbur....	201	cu	248
bas...	54	da	55
blo	258	daba...	340

di	215	om (Endung)	105
dur...	257	onga...	142
e	170	ono (Satzende)	243
ene	288	ono...	36
esno...	3	onoca (Satzende).	405
espa.	361	or (Endung)	317
fa...	278	orta	343
fim...	130	pa...	280
fin....	136	pen...	138
ga	26	pirpir	439
gas...	191	ra (Endung).	218
gasha	186	ravo	422
gashma...	111	ro (Endung)	299
giga...	37	ron	158
ha (Endung)	183	sim	269
hon...	212	sip	123
i (Endung)	324	ta (allg.)	235
i... (Als Vorsilbe)	137	ta (Endung).	311313
il	264	talama...	409
ini (Satzende)	84	talcor	438
ini....	147	taldo	173
inica (Satzende)	78	tang.	101
inmi...	393	tim	426
ip...	284	tipi...	453
is (Endung).	197	tisha	86
is...	455	to...	275
ish...	432	tu	27
itipina	446	u	184
itisha	347	uga	146
kim...	301	uk (Endung)	400
lilash	424	um (Endung)	433
lili...	205	unu (Satzende)	228
lomo...	110	unuca (Satzende)	382
lori	223	ut...	273
na (Endung)	76	va	378
na...	4	vacu...	364
o (als Vorsilbe)	89	viski	179
ok (Endung)	160	vor	230
ol...	328	yol	217
olo	259		

5.10 Bedingungen

Warum kann ich nicht überall Brücken bauen ?	337	Wie gehe ich mit den Palmen um ?	394
Was muß ich zum Brückenbauen beachten ?	372	Was hat es mit dem Schimmelpilz auf sich ?	5
Was ist bei den Dornensträuchern zu beachten ?	407	Was ist bei der Schlange zu beachten ?	163
Wann brennen die Fackeln ?	169	Wie kann ich besser schwimmen ?	368
Wann brennt die Lampe ?	256	Auf was muß ich bei den Tierverstecken achten ?	1
Wie überwinde ich Lava ?	188	Was ist mit dem vulkanischen Gestein ?	42
Auf was muß ich bei der Lava achten?	118	Warum werde ich in manchen Höhlen wahnsinnig	
Was hat es mit den Mauern auf sich ?	153	und in anderen nicht ?	34
Wie kann ich Mauern auflösen ?	370	Wie durchquere ich den Wald ?	418

6 Die Antworten

Hier finden Sie alle Antworten zu den Fragen aus den vorherigen Kapiteln in numerischer Reihenfolge

1 Es kann unangenehme Folgen haben, wenn Du eines passierst: Es tauchen dann die unterschiedlichsten, wilden Tiere auf, die nichts anderes zu tun haben, als Dich zu verfolgen.

2 Du mußt Dich eines Reittiers bedienen.

Auf welchen **Tieren** kann man reiten ? . . . 88

3

esno: *essen, trinken* (auch: Das Essen, das Getränk).

esnouk: *Beeren* (von "Kleines Essen").

4

na! *nein! nicht!*

na ...: *nicht ...* (vor einem anderen Verb).

5 Er kann Dich *wahnsinnig* machen. Aber es gibt ein *Gegenmittel*...

Welches Gegenmittel ? 417

6 Den gibt es fast überall auf der Insel. Normale Flächen davon kannst Du begehen (wobei Du etwas langsamer wirst), allerdings gibt es auch noch Dünen, über die Du nicht hinwegkommst (jedenfalls nicht zu Fuß...).

Wie kann ich sie doch überwinden ? . . . 279

7 Das Letzte, was Du tun mußt, ist mit dem Häuptling zu reden, nachdem Du jemand Bestimmten eine Flüssigkeit verabreicht hast. Und die bekommst Du nur dann, wenn Du die "Heilige Prüfung" bestanden hast.

Wer bekommt diese Flüssigkeit ? 131

Was ist die "**Heilige Prüfung**" ? 408

8 Die Insel Fana ist ein abgelegenes Flecken Erde irgendwo in der Südsee. Sie wird beherrscht von einem zentral gelegenen Vulkanmassiv, das ca. alle 90 Jahre Anzeichen für einen neuen Ausbruch zeigt. Die Eingeborenen - "Tamala" heißen sie - wußten sich bisher immer gut dieser drohenden Katastrophe zu er-

wehren, und konnten ihre ureigene Kultur und Sprache bewahren. Diese Insel hatte bis vor kurzem noch eine Handvoll fremder Siedler, die jedoch wegen der Aktivitäten des Vulkans fluchtartig das Weite suchten. Dabei hinterließen sie einiges ihrer "Zivilisation" den Eingeborenen, die nicht immer wissen, was sie damit anfangen sollen.

Wer sind die **Eingeborenen** ? 115

Was hat es mit dem **Vulkan** auf sich ? 33

9 Es handelt sich dabei um das **Zaumzeug** für die Schildkröten!

Wozu benötigt man das **Zaumzeug** ? . . . 144

10 Sie verwandeln sich in **Doppelgänger** des kleinen Helden, wenn Du über sie gehst.

Was hat es mit dem **Doppelgänger** auf sich ? 45

11 Sie dienen zum Erhellen so mancher dunkler Gewölbe und Höhlen. Leider kannst Du sie nicht mitnehmen...

Wie mache ich sie an ? 169

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

Was läßt mich nicht den rechten Weg gehen ? 208

13 Dies ist kein *Gegenstand*, den Du bekommen kannst! Dieses Symbol erscheint immer dann links in der Status-Zeile, wenn Du auf die Toilette gehst...

14 Diese sind im äußersten Norden der Insel. Die Größte von ihnen heißt "Fanor".

15 Alte Steine der Tempelanlagen der *Ureinwohner*. Die Mauern sind stabil und wirken unzerstörbar. Der gekachelte Tempelboden (mit den vertikalen und horizontalen Linien) ist merkwürdig sauber und wirkt fast unverwittert.

Die Teile mit dem verschlungenen 'X' haben eine besondere Eigenschaft: Nur wenn Du einen bestimmten, magischen Gegenstand bei Dir trägst, kannst Du ihn betreten.

- Welcher Gegenstand ist gemeint ? 182
Wer waren die **Ureinwohner** der Insel ? . . 297

16 Dies mußt Du am *Ort der letzten Prüfung* tun, den Du nur über ein riesiges *Labyrinth* erreichen kannst. Dort befindet sich der Tempel "Gashmahar", der einen speziellen Fußboden besitzt. Auf diesem Boden sind spezielle Vertiefungen, auf welche die Teile gesteckt werden müssen. Aber Vorsicht ! Einmal eingesetzt, lassen sie sich nicht mehr entfernen. Aber es gibt da noch eine *andere Möglichkeit...*

- Wie komme ich in das große Labyrinth ? . . 427
Wo ist der Ort der letzten Prüfung ? . . . 39
Welche andere Möglichkeit ist gemeint ? . . 221

17 Er befindet sich im äußersten Osten der Insel, in der Nähe des Großen Sees (ungefähr bei (91/33)).

- Womit hängt das sonst noch zusammen ? . . 165

18 Ja leider. Wenn Du sie verstehen willst, mußt Du wohl oder übel ihre Sprache lernen...

- Wie lerne ich die **Sprache der "Tamala"** ? . . 330

19 Es sind die Türen mit Herzen darauf. Du mußt nur hineingehen. Aber bedenke, daß du dort nicht vor gefährlichen Tieren sicher bist.

- Wie **schützt** man sich vor wilden Tieren ? . . 268
Wie kann ich mich vor Schlangen **schützen** ? 242

20 Auf der Insel Fana gibt es viele Tempel. Sie wurden einst erbaut auf vulkanischem Gestein von den Urahnern der Tamala, von deren Hochkultur offenbar nur die mystische Religion die Jahrtausende überdauern konnte. Viele der Tempel haben merkwürdige "Orakelsteine", die auf eine besondere Art "befragt" werden können.

- Wie befragt man die **Orakel** ? 87
Wer waren die **Ureinwohner** der Insel ? . . 297
Was hat es mit den **Tempelanlagen** auf sich ? 15
Was sind **Orakel** ? 196

21 Im kleinen Quadrat aus Tempelmauern unter der Flasche mit "Lebenselixier", die Koordinaten sind [36/16]; bzw. bei [23/24] rechts neben dem "Tyar"-Tempel.

- Wozu gibt es das **Lebenselixier** ? 396
Wie kann ich die **Koordinaten** verwenden ? 5556

22 Indem Du mit leerem Eimer gegen die Strömung schwimmst.

- Wie kann ich in den Flüssen **schwimmen** ? . 368
Was mache ich mit dem Wasser ? 272

23

bom: Mond (siehe auch "ene cu bom").

bomom: Nachthimmel ("In der Umgebung des Mondes").

24 Ein fertiges Brückenteil benötigt genau 5 *Holzscheite*. Eine Palme liefert 20 *Holzscheite* (wird oben in der Status-Zeile angezeigt).

- Was hat es mit den **Palmen** auf sich ? . . . 394

25 Es ist der Teil unterhalb des ausgerissenen Krautes...

- Welchen Teil genau ? 375

26 ga: Zwei (2).

27 tu: wer.

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

- Welche **Munition** benötige ich dafür ? . . 362

29 Sie hat eine besondere Bedeutung im Spiel; Du solltest zusehen, daß Du möglichst viele von ihnen findest...

- Warum das ? 90

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

- Wie **baue** ich Brücken ? 372

31 Dann verglüht der Stein. Deshalb solltest Du zuvor besser sichern !

32

33 Er beherrscht die Insel und beherbergt den *Heiligen Mechanismus*, den Du als ROBOT III-Spieler in Gang setzen mußt, um die Katastrophe zu verhindern. In und um ihn herum gibt es eine Menge gefährlicher Höhlen mit unweg-samen Zugängen - eigentlich nicht sehr ein-ladend für Dich...

Was ist der "**Heilige Mechanismus**" ? . . . 346

34 Weil Du vergessen hast, den *richtigen Teil* eines bestimmten *Krautes* zu essen.

Welchen Teil genau ? . . . 375

35 Du mußt nur an der Stelle graben, wo Du den oberen Teil gefunden hast.

Wieviele **Heilpflanzen** gibt es ? . . . 397

Wieviele muß ich davon essen ? . . . 155

Wie kann ich etwas **ausgraben** ? . . . 250

36 **ono**: *gestern* (nicht am Satzende).

37

giga: *entfernt gelegen, weit weg.*

gigata: *sehr weit weg* (jenseits von...).

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

39 So wird die entlegenste Höhle *tief unter dem Vulkan* genannt. Man kommt dorthin nur durch ein riesiges *Labyrinth*, wenn man die ersten beiden Teile der "*Heiligen Prüfung*" ge-schafft hat.

Was ist die "**Heilige Prüfung**" ? . . . 408

Wie komme ich unter den **Vulkan** ? . . . 335

Was ist das für ein **Labyrinth** ? . . . 309

40 Wenn Du es von unten betrittst.

41 Unterhalb der Mündung des "Gon-ga"-Flusses. Seine Koordinaten sind ca. [95/30]. Dieser befindet sich in einer Höhle, deren Zu-gang in den Tempeln des Kreises von Anur zu suchen ist.

Wie komme ich in den Tempel ? . . . 374

Wie kann ich die **Koordinaten** verwenden ? 5556

Wo befindet sich der "**Kreis von Anur**" ? . 326

Was muß ich beachten, wenn ich eine Höhle be-treten will ? . . . 377

42 Dieses ist verständlicherweise überall auf der Insel zu finden. Darauf kannst Du nur be-stimmte Pfade benutzen. Andere Teile sind für Dich nicht zu überwinden!

43 Dies sind Nahrungsmittel in ROBOT III. Auch Du als kleine Heldin/ kleiner Held mußt manchmal etwas essen, um bei Kräften zu blei-ben. Wer wenig ißt, wird mit der Zeit immer langsamer und kraftloser. Doch vergiß nicht, manchmal ein "gewisses Örtchen" aufzusu-chen...

Welches "**Örtchen**" muß man manchmal aufsu-chen ? . . . 296

Welche **Nahrungsmittel** gibt es ? . . . 437

44 Ihn benötigst Du zum "Besteigen" eines *Reittiers*...

Auf welche Weise besteige ich die **Reittiere** ? 300

45 Die tauchen immer dann auf, wenn Du über die gespaltenen Herzen gehst. Es ist ein mystischer Zauber des Medizinmannes der Ta-mala, der nicht nur Dich, sondern auch manche Tiere verwirren kann.

Wozu sind die **gespaltenen** Herzen ? . . . 10

Wie kann man **Doppelgänger** steuern ? . . 276

46 Dieser befindet sich in der sagenumwobe-nen "Unterwasserhöhle".

Wo ist die "**Unterwasserhöhle**" ? . . . 271

Was hat es mit der "**Unterwasserhöhle**" auf sich ? . . . 271

47 Es ist der rote.

Wo finde ich den roten **Edelstein** ? . . . 181

48 Diese brauchst Du, um die zahlreichen *Tü-ren* öffnen zu können, welche es auf der Insel gibt!

Was hat es mit den **Türen** auf sich ? . . . 226

Wo ist der gelbe **Schlüssel Nr. 1** ? . . . 339

Wo ist der dunkelgrüne **Schlüssel Nr. 2** ? . 357

Wo ist der graue **Schlüssel Nr. 3** ? . . . 177

Wo ist der violette **Schlüssel Nr. 4** ? . . . 305

Wo ist der braune **Schlüssel Nr. 5** ? . . . 62

Wo ist der rote **Schlüssel Nr. 6** ? . . . 68

Wo ist der orangene **Schlüssel Nr. 7** ? . . 151

Wo ist der grüne **Schlüssel Nr. 8** ? . . . 414

Wo ist der hellgrüne **Schlüssel Nr. 9** ? . . 307

Wo ist der türkise **Schlüssel Nr. 10** ? . . 132

Wo ist der blaue Schlüssel Nr. 11 ? . . .	295
Wo ist der hellblaue Schlüssel Nr. 12 ? . . .	220
Wo ist der karminrote Schlüssel Nr. 13 ? . . .	82
Wo ist der graugrüne Schlüssel Nr. 14 ? . . .	254
Wo ist der schwarze Schlüssel Nr. 15 ? . . .	174

49 Sie sind insbesondere immer dann zu, wenn noch irgendwelche Viecher hinter Dir her sind...

50 Du solltest damit zum *Häuptling* gehen. Er wird Dir dann sagen, was zu tun ist.

Wo ist der Häuptling ?	440
Was muß ich dann noch tun ?	341

51 Eines kann man am "Marktplatz der Tamala", im äußersten Südwesten der Insel, von einem Eingeborenen kaufen. Ein anderes befindet sich im Tempel "Xarangar", und ein drittes bekommt man vom Orakel "Wargash" im Tempel "Lezar".

52 Immer wenn Du sie abgelegt hast und Dich bei vorhandener Munition darauf bewegst, wird eine der Munitionskugeln (Steine) in die Richtung geschleudert, in der Du Dich gerade bewegt hast. Triffst die Kugel z.B. ein wildes Tier, hast Du es damit erlegt und ein Problem weniger. Du solltest Dich allerdings vorsehen, daß Du nicht eine der friedlichen Schildkröten triffst!

Was kann man damit alles machen ?	28
Wie kann ich sie wieder zurück in den <i>Rucksack</i> stecken?	304
Und wenn ich eine Schildkröte treffe ?	245

53 Manche liegen frei herum, eines bekommt man von einem Orakel.

Wo kann ich die verrosteten Rohre finden ? . . .	51
--	----

54

bas: *Sand*.

bascaca: *Wüste* (von "Viel, viel Sand")

basro: *gelb* (von "Farbe des Sandes").

basum: *verborgen* (von "Unter dem Sand").

55

..da: *über bzw. auf* etwas.

Z.B. "Dabada" = "Über dem Wasser".

56 Diese kannst Du entweder auf der Karte der Insel im Infoheft ungefähr ablesen, oder direkt im Spiel mit Hilfe des *Sextanten* bestimmen.

Wo kann ich den Sextanten finden ?	420
---	-----

57 Damit kannst Du bestimmte Hindernisse überwinden, über die Du sonst nicht hinweg kommen würdest...

Wie benutzt man die Leitern ?	395
--	-----

58 Man kann! Dazu mußst Du den Mechanismus wieder in Gang bringen.

Wie kann man dies bewerkstelligen ?	251
---	-----

59 Wenn Du ihn hast, wird Dir in der Status-Zeile immer Deine *aktuelle Koordinate* angezeigt. Damit verlierst Du nie die Orientierung.

Wie berechnen sich die Sextantenkoordinaten ?	436
--	-----

60 Ja, denn je mehr Du davon hast, desto mehr erfährst Du über den Weg der Forscherin und ihre Erfahrungen, die sie mit der Zeit gemacht hat. Außerdem stellen die Zettel eine Zusammenstellung **aller wichtigen Wörter** des **Tamalaichen** dar. Diese brauchst Du, um die Tamala zu verstehen, wenn Du mit ihnen sprichst!

Ach ja: Sie sind auch deshalb wichtig, weil die Forscherin manche Dinge *vergraben* hat und auf den Zetteln beschreibt, wo sie das tat.

Wenn Du das Symbol aus dem Rucksack auswählst, erscheint zuerst eine Liste aller bis dahin gesammelten Zettel mit ihren Überschriften. Diese Liste ist *chronologisch sortiert*.

61 Diese sind durch eine pfeilförmige Markierung zu erkennen, die die Flußrichtung angibt.

Wieviele gibt es davon, und welche müssen verbunden werden ?	231
--	-----

62 Diesen bekommt man im Tempel "Yar", auf der größten der nördlichen Inseln; in einem Bergtempel (am südwestlichen Hang des Vulkankegels) und in einem kleinen Tempel an der Waldküste im Südosten.

63 Im *unteren Haus*, das einen Bootssteg besitzt und durch eine Mauer mit gelber Tür (Nr. 1) gesichert ist.

Wie komme ich da hinein ? 449

64 Wenn Du diesen besitzt, hält Dir leider das Knoblauch nicht mehr die wilden Tiere vom Leib.

Was macht der **Knoblauch** genau ? 233

65 Dazu mußt Du Treppen hinabsteigen, die nach unten führen. Über die gleichen Treppen kommt man auch wieder zurück.

66 Es sind die *Schildkröten*, die Du auch reiten kannst. Wenn Du den Gegenstand benutzt, schlagen alle Schildkröten eine neue Richtung ein: Sie laufen in Deine Richtung! Allerdings kann es sein, daß Du den Gegenstand mehrmals benutzen mußt...

Wie kann man **Schildkröten** reiten? 300

Wo befindet sich dieser Gegenstand ? 302

67 Dieser liegt unter dem Meeresspiegel und ist nach einem Dambruch unter den Wassermassen begraben worden.

Kann man ihn freilegen ? 58

Wo genau ist er ? 41

68 Den gibt es im Tempel "Falstar", auf der großen Insel im Süden; im großen Haus der "Nord-Tamala" und vom Orakel "Gilgash", im Tempel "Cybar".

Wie befragt man die **Orakel** ? 87

69 Sie überspannen verschiedene Wasserflächen und sind, im Gegensatz zu den Holzbrücken, ziemlich stabil. Hast Du schon einmal versucht, von einer solchen ins Wasser zu springen ?

70 Es dient zur Aufnahme einer *Flüssigkeit*, die Du zum Spielende brauchen wirst. Leider ist diese Flüssigkeit nur sehr schwer zu bekommen.

Wo gibt es diese Flüssigkeit ? 225

71 Sie gehören zu einem alten Mechanismus, der u.a. aus einem *Dampfkessel* und einem *Kolben* besteht.

Wozu dient dieser Mechanismus ? 331

Wozu dient der **Dampfkessel** ? 249

72 Er kann mit Wasser gefüllt werden und wird nur wenig gebraucht. An *einer* Stelle des Spieles erweist er sich allerdings als ganz nützlich...!

Wie kann ich den **Eimer** mit Wasser füllen ? 22

73 Diese liegt genau östlich des großen Vulkans.

74 Diese gibt es an verschiedenen Stellen im Spiel und dienen dazu, daß Du ggf. Dein Bedürfnis verrichten kannst... So kommt's halt, wenn man sich den Magen vollschlägt!

Was kann man **essen** ? 437

75 Diese befindet sich direkt unter der Pflanze. Du solltest Dir deshalb gut merken, wo Du sie gefunden hast!

Wie komme ich an die Knolle heran ? 35

76

..na: *Negation* eines Worts.

Z.B. "ish" = "gut", "ishna" = "böse".

77

bon: *ist, sein, existieren*.

Bon (Satzanfang): *Es gibt (ein) ...*

bonca: *sind*.

Bonca (Satzanfang): *Es gibt (viele) ...*

bonum: *ist im...*

78

inica: Erweiterte *Zukunftsform* der Aussage (fernere Zukunft).

Z.B. "Il onga inica" = "Ich werde später gehen".

79 Da gibt es eigentlich kein Mittel. Du solltest nur versuchen, Dich von den kleinen Sandhügelchen fernzuhalten...

80 Diese findest Du bei verschiedenen Orakeln und kannst sie zum Teil auch von Eingeborenen kaufen.

Wer sind die **Eingeborenen** ? 115

Wo sind sie genau versteckt ? 318

81 Die meisten wiegen 1/4 Kilogramm (250 g). Nur manche sind schwerer, wie z.B. die Leiter, der Kürbis, die Rohrkugeln u.a.. Wenn Du **50 kg** mit Dir herumträgst, ist allerdings Schluß! Du solltest dann vielleicht einiges ablegen oder ein paar *Nahrungsmittel* zu Dir nehmen.

Welche **Nahrungsmittel** gibt es? 437

82 Diesen gibt es entweder in der mysteriösen "Unterwasserhöhle" oder in dem - nicht weniger sagenhaften - "Versunkenen Tempel".

Was hat es mit dem "**Versunkenen Tempel**" auf sich? 67

Was hat es mit der "**Unterwasserhöhle**" auf sich? 271

83 Sie gibt es insbesondere auf und um den Vulkan herum. Wenn Du eine davon benutzt, muß Dir immer klar sein, daß dies gefährlich werden könnte...

84

ini. (Satzende): Einfache *Zukunftsform* (Futur) der Aussage.

Z.B. "Il onga ini" = "Ich werde gehen!".

85 Zwischen je zwei dieser Teile muß Du die richtigen *Edelsteine* einsetzen. Nur wenn Du alles richtig gemacht hast, wirst Du in der Dunkelheit neue Wege sehen...

Wozu dienen die **Edelsteine**? 114

Was passiert, wenn ich die falsche Fassung verwende? 31

86 tisha: *Feuer*.

Siehe auch "onga...!" 142

87 Dazu muß Du in derselben Szene an einer freien Stelle mit den Tangram-Teilen das Symbol des O. nachlegen. Es werden immer 4 (2 mal 2) Teile benötigt. Ist das Symbol richtig nachgelegt, kann das O. betreten werden. Dabei ist die Richtung wichtig, aus der Du es betrittst. Es kann Dir entweder einen wichtigen Tip geben, sich in einen Gegenstand verwandeln, die Spielfigur vernichten oder Dich an eine andere Stelle teleportieren. In jedem dieser Fälle werden die Tangram-Teile zu Stein, und Du kannst sie nicht mehr mitnehmen oder betreten! Daher muß Du Dir gut überlegen, wo Du sie zusammenlegst.

Was sind **Tangram-Teile**? 126

Was genau sind die **O.**? 196

Was sind "**Versteinerte** Tangramteile"? 263

Wann verwandelt es sich? 281

Wann gibt es einen Tip? 383

Wann teleportiert es die Spielfigur? 40

Wann vernichtet es die Spielfigur? 434

88 Mit Schildkröten kann man dies tun.

Wie kann man sie reiten? 300

89

o'...: (Etwas) *ist zum ...* (machen).

o'honta: *Hammer* (von "Ist zum Schlagen").

o'pirpir: *Flossen* (von "Ist zum Schwimmen").

90 Weil Du Dich mit ihnen gegen eine *Krankheit* schützen kannst.

Gegen welche Krankheit? 334

91 Leider helfen dabei weder die besten Schwimfflossen, noch die größten Kräfte. Wer dorthin geraten ist, wird leider auf eine alte Spielsicherung zurückgreifen müssen...

92 Es ist eine kleine Pflanze mit drei Blättern gemeint. Aber nur ein bestimmter Teil dieser Pflanze besitzt eine Wirkung.

Welcher Teil der Heilpflanze besitzt diese Wirkung? 234

93 Ihn gibts hauptsächlich bei den Eingeborenen der Insel. Er ist handgefertigt und schützt Dich vor bestimmten *Gewächsen*, die es auf der Insel häufiger gibt.

Welche Gewächse sind das? 392

94 Sie sind einfach Teile der Landschaft und nicht begehbar.

95 Da bleibt Dir nur: Drum herum schwimmen!

Wie kann ich in den Flüssen **schwimmen**? 368

96 Du mußst ihr eine bestimmte Flüssigkeit bringen, die sie vom Wahnsinn heilen kann.

Wo gibt es diese Flüssigkeit? 225

97 Das geht mit einem Eimer Wasser...

Wie kann ich den **Eimer** mit Wasser füllen? 22

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

99 Du mußt die verrosteten Rohre einbauen und den Kessel heizen.

- Wie kann ich den Kessel heizen ? 283
- Wo kann ich die verrosteten Rohre finden ? 51

100

ai: zu, zum, zur (örtlich)
Z.B. "Ai finca" = "Zum Dorf"

101 tang: kann, können, Befähigung.

102 Weil sie dem Wahnsinn verfallen ist.
Warum ist sie wahnsinnig geworden ? 162

103 Ja, allerdings nur dann, wenn man die "Heilige Prüfung" bestanden und ein besonderes Heilwasser mitgebracht hat.

- Wie kann ich das Heilwasser bekommen ? 222
- Was ist die "Heilige Prüfung" ? 408

104 Mit ihr kannst Du an einer bestimmten Stelle der Insel "tauchen", ohne Schaden zu nehmen. Auch wenn sie recht schwer ist, nimm sie lieber mit!

- Warum muß ich tauchen gehen ? 322

105

...om : "drum herum", "in dessen Umgebung", "außerhalb"
Z.B. "Tasom" = "außerhalb des Tempels".

106 Er dient zum Öffnen der Wegsperrern, die immer dann zugehen, wenn neue Tiere irgendwo auftauchen. Du mußt ihn bloß "benutzen"...

107 Die *Forscherin*, den *Häuptling* der "Tamala" und natürlich viele "Tamala".

- Was hat es mit der **Forscherin** auf sich ? 207
- Was hat es mit dem **Häuptling** auf sich ? 128

108 Es heißt "Ta".

109 Dazu benötigst Du die *Sicherungsuhr*.
Wie verwende ich die **Sicherungsuhr** ? 213

110

lomo: Baum.

lomoca: Wald (von "Viele Bäume").
lomoro: grün (von "Die Farbe des Baumes").

111

gashma: Prüfung, Test.
gashmaha: "Heilige Prüfung".

112 Dies bedeutet "Gebirge am Fluß Sila". Du findest dieses und die anderen Gebirge und Wüsten auf der Karte im Infoheft eingezeichnet.

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

- Was kann ich sonst noch alles essen ? 437

114 Sie spielen eine wichtige Rolle bei ROBOT III. Es gibt genau vier verschiedene: Den roten, den grünen, den blauen und den gelben. Du wirst alle brauchen, um bis zum Spielende zu kommen. Drei davon werden für den ersten Teil der "Heiligen Prüfung" benötigt. Allerdings besitzen alle vier auch noch "andere Eigenschaften", von denen einige sehr nützlich für Dich sein können.

- Wo finde ich diese ? 354
- Was ist die "Heilige Prüfung" ? 408
- Welche "anderen Eigenschaften" sind gemeint ? 419

115 Die Einwohner der Insel "Fana" nennen sich selbst "Tamala". Ihre Urahnen hatten eine alte Kultur, die sich viel mit mystischen Dingen beschäftigte, was die große Anzahl an Tempeln auf der Insel erklärt. Das Wissen über diese alten Mechanismen wurde von den *Ureinwohnern* leider nicht an ihre Nachfahren, die "Tamala", weitergegeben. Die "Tamala" sind ziemlich rastlos, aber gerne zu einem Gespräch bereit, wenn man nur ihre Sprache spricht! Wer sich gut auskennt, kann ihnen auch etwas abkaufen, wozu man allerdings ein entsprechendes Zahlungsmittel benötigt...

- Wie **redet** man mit den Tamala ? 203
- Was ist über die Insel "**Fana**" zu erfahren ? 8
- Was sind die "**Tempel** der Ureinwohner" ? 20
- Was ist das **Zahlungsmittel** der Tamala ? 348
- Wer waren die **Ureinwohner** der Insel ? 297

116 Zwei sind vergraben: Eines in der "Kleinen Wüste" bei [56/18] und ein weiteres in der "Großen Wüste" bei [71/24].

117 Dieser befindet sich in einer Höhle unterhalb des "Kreises von Anur".

Wo befindet sich der "**Kreis von Anur**" ? 326
Wie komme ich dorthin ? 239

118 Sie fließt kontinuierlich in fünf Gräben den Vulkankegel hinab und ist nicht besonders einladend. Wer versucht, sie zu betreten, wird sich mit ziemlicher Sicherheit verbrennen. Doch es gibt eine Möglichkeit, sie zu überwinden.

Wie überwinde ich sie ? 188

119 Dies kann an dieser Stelle leider nicht verraten werden. Es ist also besser, Du speicherst den Spielstand vor dem ersten Versuch noch einmal ab!

Wie kann ich einen Spielstand abspeichern ? 109

120 Sie müssen in die richtigen Fassungen eingesetzt werden.

Welche Edelsteine muß ich dafür verwenden ? 227

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

122 Das ist etwas, was Du als Heldin oder Held unbedingt brauchst, um alle Dinge, die Du auf Deinem Weg findest, überhaupt mitnehmen zu können. Ohne den "Rucksack" wärest Du aufgeschmissen. In der Status-Zeile wird er durch ein kleines Symbol repräsentiert, ein brauner Sack, mit einem Seil zugebunden. Rechts neben diesem Symbol erscheint eine Zahl, die Dir das Gewicht in kg (Kilogramm) anzeigt, das Du zu Zeit mit Dir herumschleppst. Du kannst nicht mehr als 50 kg tragen, achte also gut mit dem Gewicht! Den Rucksack besitzt Du gleich von Anfang an und mußt ihn nicht erst finden!

Wie kann ich sehen, was ich mit mir herumtrage ?
. 345

123 sip: *wo, wohin.*

124

...as: *sie* (weibliche Endung bei Personen; Z.B. "Ipas" = "Die Frau").

Siehe auch "...is"! 197

125 Alle Häuser auf Fana besitzen ihn. Dazu gibt's nichts Weiteres zu sagen...

126 Diese Teile dienen zum "Befragen" der Orakel. Es gibt fünf verschiedene davon.

Was sind **Orakel** ? 196

127 Ja, da gibt es noch etwas... Allerdings ist es nicht so leicht, dort hinzukommen!

Wo ist dieser geheimnisvolle Ort ? 430

128 Er ist der "Chef" der Tamala und ein weiser, nicht mehr sehr junger Mann. Wenn Du mit ihm sprichst, kannst Du eventuell Wichtiges erfahren.

Wo ist er? 440

129 So nennen die "Tamala" den Vulkan. Es heißt übersetzt: "Großer Fels".

Wie lerne ich die **Sprache der "Tamala"** ? 330
Was hat es mit dem **Vulkan** auf sich ? . . . 33

130

fim: *wenn.*

fimta: *nur wenn ...!*

131 Diese mußt Du der Forscherin mitbringen.

Was hat es mit der **Forscherin** auf sich ? . . 207
Wer ist die **Forscherin** ? 363

132 Den bekommt man nur durch Befragen des Orakels "Lagash", welches sich in einer Lichtung am Südostkap befindet.

Wie befragt man die **Orakel** ? 87

133 Dies kann Dir der Häuptling erklären.

Wo ist der **Häuptling** ? 440

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

Wozu brauche ich den Joker ?	237
Wozu gibt es das Ausrufezeichen ?	351
Was ist mit dem " Rucksack " gemeint ?	122

135 Dazu mußt Du Dich den "Gewalten des Meeres" aussetzen. Gemeint ist ein gewaltiger Strudel, der Dich in die Tiefe ziehen kann. Du solltest allerdings ein bestimmtes Gerät dabei haben, wenn Du in den Strudel schwimmen willst.

Welches Gerät benötige ich dafür ?	325
--	-----

136

fin: Haus.

finca: Dorf (von "Viele Häuser").

137

i...: macht ..., ist so wie ...

Z.B.: "itisha" = "macht Feuer", "entzündet" oder "feurig")

"itipina" = "macht Spaß" (Spiel)

"iravo" = "macht Gesundheit" (Arznei).

138

pen: Messer.

penok: Axt ("Großes Messer").

139 Dieses befindet sich am Nordostkap der Insel.

140 Die *Forscherin Judith Birnbaum*, hat etwas *nicht beachtet*, bevor sie den Ort der "*Heiligen Prüfung*" betrat.

Was ist die " Heilige Prüfung " ?	408
Was hat sie nicht beachtet ?	262
Wo finde ich die Forscherin ?	366
Was muß ich beachten, bevor ich zum "Ort der Heiligen Prüfung" gehe ?	143

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

Was macht die Steinschleuder ?	28
Wie benutze ich die Munition ?	52

142

onga: laufen, gehen.

ongadaba: Fluß (von "laufendes Wasser").

ongatisha: Lava (von "laufendes Feuer").

ongatisharo: rot (von "Farbe von laufendem Feuer").

143 Du mußt von einer bestimmten Heilpflanze essen.

Welche Heilpflanze ist gemeint ?	92
--	----

144 Es sieht wie ein aufgewickelttes Seil aus und dient zum Steuern der *Schildkröte*. Wenn man dieses Zaumzeug 'benutzt', folgt die Schildkröte der Steuerung (Richtung der Cursor-Tasten bzw. Pfeil-Tasten). Du kannst allerdings nichts machen, wenn das Tier gerade eine Verschnaufpause einlegt... Bevor Du die Schildkröte steuern kannst, mußt Du sie natürlich erst besteigen!

Was hat es mit den Schildkröten auf sich?	386
Wie kann man Schildkröten reiten?	300

145 Du findest dort die *Knolle* des Heilkrautes!

Wo finde ich die Knollen des Heilkrautes?	450
--	-----

146 uga: vor (örtlich) als auch *bevor* (zeitlich).

147

ini: morgen (wenn mitten im Satz).

inina: heute (nicht morgen).

148 An zwei Stellen im Spiel hat man die Wahl zwischen verschiedenen Wegen, die ins Ungewisse führen. Geht man durch das falsche Tor, gelangt man unweigerlich an diesen Ort. Außerdem gibt es einen *Teleport*, der dorthin führt, der aber nur funktioniert, wenn man einen *bestimmten Gegenstand* besitzt.

Welchen Gegenstand benötigt man, um den Teleport benutzen zu können ?	253
Was sind " Teleportfelder " ?	441

149 Du mußt sie **“benutzen”**, und es fällt der gewünschte Gegenstand heraus...!

150 Du mußt von dort aus geradewegs nach Süden schwimmen, aber sieh Dich vor, daß Du nicht in die falsche Richtung abgetrieben wirst und die Orientierung verlierst.

151 Diesen bekommt man in der Mitte des “Großen Hauses der Nord-Tamala”; in einem der beiden südlichen Tempel des “*Kreises von Anur*”; und im Tempel Tyar.

Wo befindet sich der **“Kreis von Anur”**? . . . 326

152 Gemeint ist der *blaue Anzug*, der von den Eingeborenen angefertigt wird. Du kannst ihn deshalb bei vielen Tamala erstehen.

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

Welche Teile genau kann ich “zermürben”? 370

154 Man benötigt ihn, um die im allgemeinen schwer erkennbaren *Waldwege* zu finden. Man wählt ihn im Rucksack mit ‘Benutzen’ aus und kann ihn daraufhin über die Spielfläche bewegen, wobei er auf Waldwegen grün aufleuchtet. Man findet ihn in einer Truhe über dem oberen Haus am *Marktplatz der Tamala*.

Wo ist der **“Marktplatz der Tamala”**? . . . 156

Was soll man mit den **Truhen** machen? . . . 384

155 Du solltest drei Stück davon zu Dir nehmen, bevor Du hinabsteigst.

Was passiert, wenn ich weniger davon esse? 261

156 Er befindet sich in der südwestlichen “Ecke” der Insel.

157 Damit ist die Gegend der vielen Verzweigungen des **“Tas-Dabaca”** gemeint.

Was ist das **“Tas-Dabaca”**? . . . 323

158 ron: kommen (hinkommen).

159 Wenn Du einen bestimmten Gegenstand darunter ablegst, kann aus dem Hahn die Flüssigkeit kommen, welche Du später benötigst.

Welchen Gegenstand genau? . . . 294

160

...ok: groß, stark.

Z.B. “Burburok” = “Großer Berg”.

161 Dies ist ein Ort, an dem es von Monstern und Fallen nur so wimmelt. Noch nie ist jemand von dort wieder entkommen. Aber wer weiß, vielleicht schaffst Du es ja, an die vier dort versteckten Edelsteine zu gelangen, und mit heiler Haut wieder zu entkommen. An diesen sehr alten und bösen Ort gelangt allerdings nur, wer auf *verbotenen Wegen* wandelt.

Wie kann man auf verbotene Wege geraten? 148

162 Sie hatte nicht alle *Vorsichtsmaßnahmen* getroffen, bevor sie aufbrach, um die *“Heilige Prüfung”* abzulegen.

Welche Vorsichtsmaßnahmen sind gemeint? 385

Warum wird man wahnsinnig, wenn man diese nicht beachtet? . . . 224

Was bedeutet **“Die Heilige Prüfung”**? . . . 408

163 Ein wahrhaft gefährliches Tier! Wenn sie Dich sieht, geht’s Dir fast immer an den Kragen. Deshalb sei immer auf der Hut und schaue, daß Du ein sicheres Versteck in der Nähe hast... Übrigens kommen sie fast immer aus *Körben* herausgekrochen; Du solltest Dich vielleicht erst einmal um diese kümmern.

Welche Körbe? . . . 398

164 Dies ist kein *Gegenstand*, den Du mitnehmen kannst. Es ist ein Symbol, welches Dir links in der Status-Zeile anzeigt, daß Du Dich im *Hammer-Modus* befindest. Ist dies der Fall, kannst Du Dich nur noch vertikal und horizontal bewegen. Hast Du *Bauholz* dabei und stehst am Fluß- oder Meeresufer, kannst Du *Brücken bauen*. Mit der **Esc**-Taste kannst Du den Hammermodus wieder beenden.

Wie bekomme ich **Bauholz**? . . . 327

Wie **baue** ich Brücken? . . . 372

165 Es hängt mit dem *“Versunkenen Tempel”* zusammen.

Was hat es mit dem **“Versunkenen Tempel”** auf sich? . . . 67

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

167 Es ist das Wasser aus dem "Feurigen Brunnen".

Was ist der "Feurige Brunnen"? 195

168 Es führt ein Weg vom "Großen Dorf" der Tamala nach Westen. Von dort aus mußt Du Dich am Rande der Gebirgskette "Barburca Silaron" entlang bis zum Fuße des Vulkans bewegen. Weiter westlich gelangst Du am Besten durch das Bauen von Brücken.

Wie **baue** ich Brücken? 372

Was bedeutet "Barburca Silaron"? . . . 112

169 Dazu mußt Du nur die brennende Lampe "benutzen", wenn Du "auf" einem dieser Dinger stehst!

Wie zündet man die **Lampe** an? 256

170

e: mit.

Z.B. "Onga e il!" = "Gehe mit mir!".

171 Dieses Ding dient dazu, in dunklen Höhlen und Gängen etwas besser sehen zu können. Außerdem kann man damit auch noch andere Dinge anzünden.

Wie zündet man die **Lampe** an? 256

Welche Dinge können **Feuer** fangen? . . . 321

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

173 taldo: *Leben.*

174 Diesen gibt es nur im Tempel "Holynt-har", in der Nähe des "Großen Hauses der Nord-Tamala".

Wo kann ich erfahren, wo alle die **Tempel und**

Orakel zu finden sind? 206

175 Es sind Barrieren, die Dich hindern sollen, einfach vom Geschehen wegzulaufen. Das wäre ja auch viel zu einfach...! Wenn Du eine "Grüne Pflanze" bei Dir hast, kannst Du sie allerdings vorzeitig öffnen!

Was ist mit der "Grünen Pflanze" gemeint? 202

176 Nein! Die Skorpione von Fana sind von anderer Art als diejenigen von ROBOT II.

177 Den bekommt man auf einer der kleinen Inseln, im äußersten Norden der Insel oder von einem Eingeborenen am Waldrand, östlich vom Tempel "Ontiganar".

178 Diese befindet sich im "Siedlerhaus" im äußersten Nordwesten der Insel.

179 viski: *Schlüssel* (auch "Öffner").

180 Eines ist "verborgen" in dem sagenhaften "versunkenen Tempel", ein anderes befindet sich auf der geheimnisvollen "zweiten Insel" in einem uralten Tempel.

Wo ist der "Versunkene Tempel"? 293

Wo ist die geheimnisvolle "Zweite Insel"? 430

181 Dieser befindet sich in dem geheimnisvollen "Versunkenen Tempel".

Wo ist der "Versunkene Tempel"? 293

182 Einer der Edelsteine hat diese Wirkung!

Welcher genau? 47

183

..ha: etwas ist *heilig*.

Z.B. "Gashmaha" = "Heilige Prüfung".

184 u: *und*

185 Das geht so: Nachdem Du die Begrüßungsformel "aufgesagt" hast und Du die Frage "Sim is lilash?" (Willst Du tauschen?) mit "ta" beantwortet hast, erscheint ein Fenster mit dem Kaufangebot. Auch der Preis (Anzahl der "Goldstücke") ist dort zu sehen. Drückst Du daraufhin die Eingabe-Taste (ENTER), ist der Deal komplett; mit der Esc-Taste bekundest Du, daß Dich dieser Gegenstand nicht interessiert!

Wie **spreche** ich mit den Tamala? 203

Was sind das für **goldene** Steine? 348

Wer oder was sind die "**Tamala**"? 115

186 gasha: *magisch* (NICHT: *gas 'ha!*).

187

188 Es funktioniert fast so, wie das Überwinden von Flüssen, wenn man nicht schwimmen will: Du mußt einfach Brücken darüber bauen! Doch Achtung: Sie halten der Hitze nicht lange stand...

Wie **baue** ich Brücken ? 372
Warum brennt die **Brücke** auf der Lava ab ? 376

189 Sie sind in der Regel recht friedlich und immer auf der Suche nach den kleinen *Pilzen*, die sie gerne fressen. Doch sei vorsichtig, wenn Sie keine mehr finden...!

190 Die bekommst Du vom Orakel "Adagash" im Tempel "Surgar" an der Südküste, oder Du öffnest in [56/20] eine Truhe. Außerdem liegt im großen Haus der "Nord-Tamala" noch ein Paar.

Wozu gibt es die **Schwimmflossen** ? . . . 404

191

gas: *Stein*.

gasna: *Gold* (Zahlungsmittel).

192 Sie sind teilweise von den Tamala, teilweise auch von den ehemaligen Siedlern errichtet worden. Wenn Du kannst, schau ruhig einmal herein, vielleicht findest Du die eine oder andere wichtige Sache.

193 Sie liegen vergraben irgendwo in der Wüste herum und stammen offensichtlich von einem prähistorischen Urvieh. Ob Du mit diesen "Gebeinen" etwas anfangen kannst, wollen wir an dieser Stelle offenlassen...

194 Mit ihnen wird es Dir möglich, den Urwald zu durchwandern. Leider drückt Dich manchmal das Leder arg...

195 In diesem Brunnen befindet sich ein besonderes *Heilwasser*, mit dem Du den Wahnsinn *heilen* kannst.

Wo befindet sich der Brunnen ? 391
Wie kann ich das Heilwasser bekommen ? . 222
Wen muß man vom Wahnsinn heilen ? . . 140

196 Diese sind meistens in alten Tempelanlagen der "*Ureinwohner*" zu finden und haben

eine zauberhafte Wirkung, wenn man sie richtig befragt.

Was sind **Tangram-Teile** ? 126
Wie befragt man die **Orakel** ? 87
Wer waren die **Ureinwohner** der Insel ? . . 297

197

...is: *er* (männliche Endung bei Personen; Z.B. "Ipis" = "Der Mann").

Siehe auch "*...as*"! 124

198 In zwei schwer zugänglichen Höhlen kann man welche finden. Drei am "Ort der letzten Prüfung" und eines in einer langen Grotte unter der geheimnisvollen "zweiten Insel".

Wo ist die geheimnisvolle "**Zweite Insel**" ? 430
Wo ist der Ort der letzten Prüfung ? . . . 39

199 Dieses ist recht häufig zu finden: Auf den Nordmeereinseln, an der Schlangebucht, in der großen Wüste, südlich des Großen Sees, beim "Wald der Inseln", beim "Kleinen Dorf der Tamala", an der "Küste der drei Arme" und von einem Eingeborenen am kleinen See des "Tas-Dabaca".

Wo sind die "**Nordmeereinseln**" ? 14
Was ist das "**Tas-Dabaca**" ? 323
Wo ist der "**Große See**" ? 365
Wo ist die "**Schlangebucht**" ? 336
Wo ist das "**Kleine Dorf der Tamala**" ? . 306
Wo ist der "**Wald der Inseln**" ? 157
Wo ist die "**Große Wüste**" ? 73
Wo ist die "**Küste der drei Arme**" ? . . . 255

200 Im Südwesten der Insel, im Dorf mit den drei kleinen Hütten, gibt es einen Eingeborenen, der eines dieser Teile verkauft.

Wie **spreche** ich mit den Eingeborenen ? . 203

201

barbur: *Berg, Fels*.

barburok: *Vulkan* (von "großer Berg").

barburum: *Höhle* (von "Im Berg").

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

Wozu ist der grüne **Baum** gut ? 106

203 Wenn Du eine(n) Tamala triffst, kann es sein, daß er/sie Dich begrüßt und auf eine Antwort von Dir wartet. Wenn Du richtig geantwortet hast, können zwei Dinge passieren.

1. Er/sie möchte Dir etwas mehr oder weniger Wichtiges mitteilen (wenn er/sie dazu noch Lust hat), oder

2. Er/Sie möchte Dir etwas verkaufen.

Willst Du das, mußt Du in beiden Fällen mit "ta" (ja) antworten!

Wie **begrüßt** man einen "Tamala" ? 442

Wie **kauft** etwas von "Tamala" ? 185

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

205

lili: *reden, sprechen.*

lilina: *hören.*

206 Die sind alle auf der Karte im Infoheft eingetragen. Dort sind auch andere, besondere Stellen der Insel markiert.

Gibt es viele davon auf "Fana" ? 20

207 Sie sitzt verstört, dem Wahnsinn verfallen, in einer der Hütten des großen *Tamala-Dorfs*, in der Mitte der Insel. Du kannst Sie ansprechen.

Kann man sie heilen ? 103

Warum ist sie wahnsinnig geworden ? 162

Wo befindet sich das "**Große Dorf**" der Tamala ? 416

208 Es sind die *grünen Pfeile!*

Mehr über die Pfeile! 443

209 Du kannst entweder *Brücken bauen*, versuchen, gegen die Flußströmung zu *schwimmen*, oder einen speziellen Weg gehen. Wenn Du es mit Schwimmen probieren willst, solltest Du allerdings *Schwimmflossen* anhaben!

Wo finde ich die **Schwimmflossen** ? 190

Welcher "spezielle Weg" ist gemeint ? 168

Wie **baue** ich Brücken ? 372

Wie kann ich in den Flüssen **schwimmen** ? 368

210 Diese benötigst Du am Ende des Spiels, um den "*Heiligen Mechanismus*" in Gang setzen zu können und um die "*Heilige Prüfung*" zu bestehen. Dabei mußt Du auf die richtige "*Verbindung*" der Teile achten!

Wo finde ich sie ? 80

Was ist der "**Heilige Mechanismus**" ? 346

Was ist die "**Heilige Prüfung**" ? 408

Wieviele gibt es, und werden wirklich alle gebraucht ? 287

211 Zwar gibt es viele verborgene Dinge, jedoch sind nur wenige wirklich wichtig. Auf die wichtigsten weisen die *Tagebuchzettel* der Forscherin hin.

Was bedeuten die **Tagebuchzettel** ? 244

212

hon: *anfassen, berühren.*

honta: *schlagen.*

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

Wie kann ich etwas "**benutzen**" ? 134

Was ist mit dem "**Rucksack**" gemeint ? 122

214 Sie befindet sich in der Nähe des "*Versunkenen Tempels*".

Was hat es mit dem "**Versunkenen Tempel**" auf sich ? 67

215

..di: *unter* etwas.

Z.B. "Dabadi" = "Unter dem Wasser".

216 Der *Häuptling der Tamala* kann helfen!

Was hat es mit dem **Häuptling** auf sich ? 128

217 **yol:** *Weg, Gang, Straße.*

218

...ra: *weniger* von etwas. (Gegenteil von "...ta").
Z.B. "Il vor lilira!" = "Ich bitte um *weniger reden*".

219 Diese Dinge sind "Duplikatoren" oder "Joker". Mit denen kannst Du die meisten Gegenstände verdoppeln, wenn diese bei Dir rar werden. Du mußt nur bei dem entsprechenden Gegenstand auf "verdoppeln" gehen. Dies funktioniert aber nur, wenn Du mindestens einen Duplikator im Rucksack hast.

220 Diesen gibt es nur einmal! Um ihn zu bekommen, mußt Du auf einer der Nordmeerinseln, in der Nähe des "Kreises von Anur", bei der Sextantenkoordinate [62/8] tief graben.

Wie kann ich etwas **ausgraben** ? 250
Wo befindet sich der "**Kreis von Anur**" ? 326
Wo kann ich den **Sextanten** finden ? 420
Wie kann ich die **Koordinaten** verwenden ? 5556

221 Sie können auch gegen andere Teile ausgetauscht werden, die sich noch in im Rucksack befinden. Dabei packst Du das Teil, welches ursprünglich an dieser Stelle gelegen hat, wieder ein.

Wieviele davon müssen insgesamt eingebaut werden ? 356

222 Dazu muß erst die "*Heilige Prüfung*" bestanden sein, denn nur dann füllt sich der Brunnen mit Wasser. Danach mußt Du sein Wasser in einen bestimmten *Behälter* füllen.

Welcher Behälter ist gemeint und ist er zu bekommen ? 390
Was ist die "**Heilige Prüfung**" ? 408

223 **lori**: *Ort, Örtlichkeit, Platz, Stelle*.

224 Weil man durch einige Höhlen gehen muß, an deren Wänden ein besonderer Schimmelpilz wächst. Dieser hat die Eigenschaft, giftige Dämpfe freizusetzen. diese führen zum Wahnsinn, wenn man nicht die richtigen *Vorsichtsmaßnahmen* getroffen hat.

Welche Vorsichtsmaßnahmen sind gemeint ? 385

225 Es gibt sie im "*Feurigen Brunnen*" in einer Höhle.

Wo befindet sich der "**Feurige Brunnen**" ? 391

226 Diese sind teils von den einstigen Siedlern, teils von den Tamala angebracht worden, um sich vor ungewollten "Gästen" schützen zu können. Du benötigst deshalb *Schlüssel*, um sie zu überwinden...

Wozu gibt es die **Schlüssel** ? 48

227 Den Roten, Grünen und den Blauen.

Wo finde ich den grünen ? 46
Wo finde ich den roten ? 181
Wo finde ich den blauen ? 410
Was passiert, wenn ich die falsche Fassung verwende ? 31

228

unu: "*Erwünschte Zukunft*" einer Aussage.

Z.B. "Is onga unu!" = "Du mußt (solltest) laufen!".

229 Es ist der *grüne Edelstein*. **Doch Achtung**: Selbst wenn Du ihn hast, bist Du noch lange nicht "immun"!

230 **vor**: *bitten*. (gesprochen: "wor").

231 Es gibt vier Stück, von denen zwei verbunden werden müssen. Welche das sind, mußt Du selbst herausfinden.

Was passiert, wenn ich die Ströme falsch verschalte ? 406

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

Wozu brauche ich die **Wanderschuhe** ? 194

233 Den gibt's zum Fernhalten allerlei Viehzeugs. Wenn Du ihn ißt ("benutzt"), hast Du für genau *1 Minute* Ruhe (die Restzeit wird in der Status-Zeile angezeigt). Doch Vorsicht ist trotzdem geboten; denn wenn es zu eng wird, kann auch Dein Gestank die Tiere nicht mehr abhalten!

234 Nur die Knolle entfaltet diese Wirkung.

Wo finde ich die Knolle ? 75

235

ta: ja! OK!

Ta: Satzbetonung.

Z.B. "Ta bon fin!" = "Dies ist wirklich ein Haus!"

236 Der leuchtet immer dann auf geheimnisvolle Weise auf, wenn Du in die Nähe einer Stelle kommst, an der etwas *vergraben* ist. Befindest Du Dich genau über der bewußten Stelle, leuchtet er besonders intensiv! Du kannst es in der oberen Bildschirmzeile erkennen, wo alle Edelsteine angezeigt werden, die Du schon besitzt. Allerdings hat er auch eine schlechte Eigenschaft: Die Tamala fürchten sich vor ihm, so daß Du ihn immer weglegen solltest, bevor Du versuchst, mit den "Tamala" zu *reden* oder zu *handeln*.

- Wie **redet** man mit den Tamala ? 203
- Wie kann ich mit den Eingeborenen **handeln** ? 352
- Wer oder was sind die "**Tamala**" ? 115
- Wie kann ich etwas **ausgraben** ? 250
- Warum fürchten ihn die "Tamala" ? 387

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

- Was sind die Ausnahmen ? 452

238 Eine ist im sternförmigen Tempel "Dunar" an der Westküste versteckt. Du solltest es mit einer der beiden Truhen versuchen !

- Was soll man mit den **Truhen** machen ? 384
- Was befindet sich in den **Truhen** ? 384

239 Dazu benutze die Treppe im linken unteren Tempel benutzen.

240 Der bewirkt, daß Du ziemlich schnell Hunger bekommst, diese Wirkung wird aber von dem blauen gerade kompensiert. Seine andere Eigenschaft ist sehr nützlich für dich: Wenn du ihn besitzt, sind die Raubfische lange nicht mehr so gefräßig wie zuvor.

- Was kann man **essen** ? 437

241

ana: Tag (auch "hellichter Tag").

anana: Nacht.

anauk: Lampe (von "Kleiner Tag").

242 Da hast Du wenig Chancen! Es bleibt Dir nur, Dich entweder auf ein bestimmtes Reittier zu retten oder mit der Schleuder Jagd zu machen.

- Wie benutze ich die **Steinschleuder** ? 52

243

ono : *Einfache Vergangenheit* einer Aussage.

Z.B. "Il ishna ono" = "Mir war nicht gut".

244 Sie stammen von der Forscherin *Judith Birnbaum*, die Dich per Telegramm auf die Insel rief. Sie sind offensichtlich alle aus ihrem Tagebuch gerissen und überall auf der Insel verstreut worden.

- Sind Sie wichtig für mich ? 60
- Warum hat sie die Zettel herausgerissen ? 102

245 Dann prallt die Steinkugel ab und kann Deine Schleuder zerstören.

246 Zum einen steht das auf diversen *Tagebuchzetteln* der Forscherin, zum anderen kann Dir ein bestimmtes "*Mineral*" die verborgenen Dinge anzeigen.

- Was bedeuten die **Tagebuchzettel** ? 244
- Welches "*Mineral*" ? 314

247 Mit ihm kann man *Bauholz* zu *Brücken* über Wasser oder Lava verarbeiten.

- Wie **baue** ich Brücken ? 372
- Wie bekomme ich **Bauholz** ? 327
- Wo kann ich ihn finden ? 380

248

'x' cu 'y': *Besitzanzeigend* ('x' gehört zu 'y', von, manchmal für).

Z.B. "Fin cu Il" = "Das Haus von mir".

cuda: gehört über ...

cudi: gehört unter ...

cutu: (für) wen, (für) welchen Menschen.

249 Er ist Teil einer alten *Dampfmaschine*, die offensichtlich einmal in Betrieb war.

- Welche Maschine ? 214

250 Indem Du an der entsprechenden Stelle die *Schaufel* benutzt.

Wo kann ich die *Schaufel* finden ? . . . 238

251 Dazu mußt Du die rostigen Rohre in die alte Maschine einbauen.

Wo ist diese Maschine ? . . . 358

Wo bekomme ich diese rostigen Rohre ? . . . 53

252 Leider gibt es bei ROBOT III keine Boote! Aber Du kannst Brücken bauen oder schwimmen.

Wie **baue** ich Brücken ? . . . 372

Wie kann ich in den Flüssen **schwimmen** ? 368

253 Das Buschmesser.

254 Diesen bekommt man im Tempel "Lezar" an der Nordküste; auf einer der kleinen Inseln am Südostkap und in der Höhle unter dem "Kreis von Anur".

Wo kann ich erfahren, wo alle die **Tempel und Orakel** zu finden sind ? . . . 206

Wo befindet sich der "**Kreis von Anur**" ? . . . 326

255 Damit ist ein Teil der Südküste gemeint, der so aussieht, wie es der Name beschreibt.

256 Das geht durch "Benutzung" der Lampe an den Rändern von Waldbränden oder in der Nähe von heißen Lavaströmen.

Was kann man alles **anzünden** ? . . . 321

Wozu dient die **Lampe** ? . . . 171

257

dur: schell. hastig.

durna: langsam.

258 blo: *machen, tun* (auch: *liefern, ergibt*).

259 olo: *zeigen, hinweisen*.

260 Das geht mit der brennenden Lampe...

Wie zündet man die **Lampe** an ? . . . 256

261 Dann wirst Du durch die giftigen Dämpfe wahnsinnig werden!

Warum werde ich in manchen Höhlen **wahnsinnig** und in anderen nicht ? . . . 34

262 Sie hatte nicht genug von dem *Heilkraut* gegessen, bevor sie hinabstieg.

Welche Heilpflanze ist gemeint ? . . . 447

263 Wenn Du zum ersten Mal ein *Orakel* richtig befragen konntest, haben sich Deine angelegten *Tangramteile* in dies hier verwandelt. Du kannst sie dann weder mitnehmen, noch überwinden. **Überlege also gut, wo Du sie zusammensetzt!**

264

II: *ich, mir, mein*.

IIca: *wir, uns, unser*.

265 An manchen Uferstellen ist es entweder zu morastig, zu felsig oder irgendwie anders unwegsam, um dort ins Wasser zu gelangen. Du mußt eine andere Stelle suchen!

Wie kann ich in den Flüssen **schwimmen** ? 368

266 Ja. Es führt ein Weg am südlichen Fuße des Vulkans entlang.

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

Mit was kann ich sie treffen ? . . . 274

268 Da helfen verschiedene Dinge. Zum einen kannst Du Knoblauch essen, was Dich für eine Minute fast "ungenießbar" macht. Zum anderen kannst Du versuchen zu "jagen", wenn Du die richtige Waffe dabei hast. Übrigens: Das "Reiten" auf einem großen und sehr friedlichen Tier schützt Dich auch ein wenig vor den Raubtieren und Insekten (leider nicht 100%-ig).

Was macht der **Knoblauch** genau ? . . . 233

Wie benutze ich die **Steinschleuder** ? . . . 52

269 sim: *wollen, möchten*.

270 Diese mußt Du an einen Ort tief unter dem Vulkan bringen.

Wie komme ich unter den **Vulkan** ? . . . 335

Welcher Ort ist gemeint ? . . . 457

271 Es gibt eine Höhle unter dem Meer, in der Bucht von Megar (im Norden der Insel).

Wie komme ich dorthin ? . . . 135

272 Du kannst damit Feuer löschen, das im Wald brennt oder in einigen Höhlen den Weg versperrt.

Wie komme ich in **Höhlen** hinein ? 65

273

ut: eins (1).

utgato: Zahl (von "Eins-Zwei-Drei").

274 Mit der Schleuder.

Wie benutze ich die **Schleuder** ? 52

275

to: drei (3).

toha: Die heilige Zahl '3'.

276 Sie bewegen sich immer auch ein wenig in die entgegengesetzte Richtung wie Du selbst. Leider "zappeln" sie jedoch so sehr, daß Du sie nicht vollständig unter Kontrolle hast...

Was hat es mit dem **Doppelgänger** auf sich ? 45

277 Dies sind meist die tamalaischen Namen für die verschiedenen Flüsse und Gebirgsketten. Letztere sind nach den Flüssen benannt, die durch ihre Schluchten fließen. Der Name des Flusses wird dabei an das Wort "Barburca" für "Gebirge" angehängt. Das Gebirge am Fluß Gongga heißt zum Beispiel "Barburca Gongaron". "Barburca Gigata" bedeutet: "Die fernen Berge"; und "Barburok" ist der Name für den Vulkan, was wörtlich übersetzt "großer Fels" bedeutet.

Wie lerne ich die **Sprache der "Tamala"** ? 330

278

fa: Die übrige Welt.

fana: Die Insel der Tamala.

279 Indem Du ein bestimmtes *Reittier* besteigst, das über die Dünen kommt...

Auf welchen **Tieren** kann man reiten ? 88

280

pa: irgend etwas (nichts Wichtiges).

pata: Dinge, Sachen. (von "Viel irgend etwas").

281 Wenn Du es von rechts betrittst.

282 In manchem alten Gemäuer sind Löcher und Spalten, in denen sich verschiedene Tiere der Insel gerne verstecken. Kommst Du ihnen zu nahe, solltest Du damit rechnen, daß sie aus ihren Verstecken kriechen...

283 Das geht natürlich mit der brennenden Lampe!

Wie zündet man die **Lampe** an ? 256

284

Ip: er, sie, es.

Ipas: sie, die Frau.

Ipis: er, der Mann.

Ipos: die Leute (Menschen).

285 Hier explodiert nicht wirklich etwas oder jemand. Damit wird nur dargestellt, wie etwas seinen Geist aufgibt oder von der "Bühne" verschwindet.

286 Diesen bekommt man vom Orakel "*Ritangashanga*", im Tempel "*Antaevan*", östlich des Großen Dorfes. Ein weiterer befindet sich in der "*Höhle des Todes*".

Was hat es mit der **Höhle des Todes** auf sich, und wie gelangt man dorthin ? 161

Wo kann ich erfahren, wo alle die **Tempel und Orakel** zu finden sind ? 206

287 16 Stück. Wichtig ist, daß **alle** eingebaut werden und eine Verbindung zwischen den zwei richtigen *Ansatzstücken* hergestellt wird. Für die Verbindung werden nicht alle Teile benötigt, aber auf jedes der 16 Felder muß ein Teil gelegt werden.

Welche **Ansatzstücke** sind gemeint, und wie erkenne ich diese ? 61

Welche der vier **Ansatzstücke** müssen verbunden werden ? 119

Was passiert, wenn ich die Ströme falsch verschalte ? 406

288

ene: Zeit (ganz allgemein).

ene cu bom: Monat ("Die Zeit des Mondes").

289 Immer dann, wenn Du Feuer legst, bleiben diese übrig. Kein Tier, kein Insekt würde Dir folgen, wenn Du sie überqueren willst.

290 Diese stammen aus dem Tagebuch der *Forscherin* Judith Birnbaum.

Was hat es mit der **Forscherin** auf sich? . . . 207

291 Dieser befindet sich in einer Höhle im Norden der Insel. Man gelangt dorthin über zwei Treppen, die von den unteren beiden Tempeln des "Kreises von Anur" aus in die Tiefe führen.

Wo befindet sich der "**Kreis von Anur**"? . . . 326

292 Indem Du es unter den Zapfhahn des "*Feurigen Brunnens*" legst und "benutzen" auswählst. Es füllt sich dann mit dem Brunnenwasser.

Wohin muß ich das Heilwasser bringen? . . . 50

Wo befindet sich der "**Feurige Brunnen**"? . . . 391

293 Dieser befindet sich im fernen Osten der Insel. In der Nähe befinden sich die Reste eines alten Mechanismus.

Wo genau ist er? 41

Wie komme ich in den Tempel? 374

294 Es ist das kleine *Glasfläschen!*

Womit hängt das alles zusammen? 399

295 Den findest Du, wenn Du bei den *Koordinaten* [67/27] in der Großen Wüste gräbst. Außerdem liegt einer im Tempel "Ekeogar" herum.

Wie kann ich etwas **ausgraben**? 250

Wie kann ich die **Koordinaten** verwenden? 5556

296 Die Toilette mußt Du aufsuchen! Wer viel ißt, muß auch irgendwann einmal auf's Klo. Wenn Du dies unterläßt, wirst Du irgendwann auch langsamer, selbst wenn Du neue Nahrung zu Dir nimmst...

Wie sehen **Toiletten** aus, wie benutzt man diese? 19

297 Die Ureinwohner von "Fana" hatten eine bemerkenswerte Hochkultur und ein enormes Wissen, das leider längst vergessen ist. Ein gewaltiger Ausbruch des Vulkans hatte die Insel vor langer Zeit erschüttert und verwüstet, so daß die schiffbaukundigen Ureinwohner von ihr flüchteten, und die wenigen, die dortgebliebenen waren, aus Angst vor der Rache des "Barburok", das Wissen über die alten Mechanismen nicht weitergaben. Noch heute glauben die "Ta-

mala", daß der "Heilige Berg" erzürnt sei, über die Höhlen und Gänge, die ihre Vorfahren in ihn gegraben hatten. Deshalb, so sagt eine Legende, muß ein "Unwissender" von außerhalb die alten Mechanismen wieder in Gang setzen, um die erneut drohende Katastrophe zu verhindern. Dich haben die "Tamala" ausgewählt, um diese "Heilige Prüfung" zu bestehen.

Was ist die "**Heilige Prüfung**"? 408

Welche **alten Mechanismen** gibt es auf der Insel? 423

298 Je mehr Brücken Du in den weitverzweigten Flüssen des südlichen Teils der Insel gebaut hast, desto schneller geht's. Allerdings gibt es noch einen schnelleren...

Kommt man - außer über viel Wasser - sonst noch nach **Osten**? 266

299

...ro: *Die Farbe von...*

Beispiele (speziell für ROBOT III)

ongatisharo: *rot.*

dabaro: *blau.*

lomoro: *grün.*

basro: *gelb.*

300 Zum Besteigen brauchst Du einen Schemel, den Du neben dem ruhenden Tier ablegen solltest. Wenn Du Dich dann vom Schemel aus in Richtung des Tiers bewegst, kann's losgehen! Du solltest das Tier aber nicht in eine Ecke drängen, aus der es nicht entkommen kann, um es zu besteigen. Es könnte Dir dies übelnehmen!

Was hat es mit den **Tieren** auf sich? 386

Wozu benötigt man das **Zaumzeug**? 144

Wozu brauche ich den **Schemel**? 44

301

kim: *Sonne.*

kimom: *Taghimmel* (von "In der Umgebung der Sonne").

kimuk: *Edelstein* (von "kleine Sonne").

302 Seitdem Du die *Wanderschuhe* hast, trägst Du sie schon die ganze Zeit mit Dir herum...

Was soll das heißen? 149

303 Von diesen gibt es vier Stück, aber sie sind nicht einfach zu bekommen.

- Wo finde ich den gelben ? 117
- Wo finde ich den grünen ? 46
- Wo finde ich den roten ? 181
- Wo finde ich den blauen ? 286

304 Dazu mußt Du erst wieder Deine gesamte Munition ablegen und Dich erst dann auf die Waffe begeben: Schon ist sie eingesteckt!

Wozu ist sie eigentlich gut ? 28

305 Den gibt es im Tempel "Xarangar" oder hinter einer Mauer in der Nähe der quadratischen Festung an der Südküste.

306 Es liegt im westlichen Teil der Südküste.

307 Den bekommt man auf der Insel "Fanor", in der Bucht von Megar; in einem Bergtempel am südwestlichen Hang des "Barburok" und vom Orakel "Zurgashos" im Tempel "Tyanar".

Wie befragt man die **Orakel** ? 87

308 Es brennt überall dort, wo Du "zündelst". O.K., nicht überall, aber zumindest auf Waldflächen kannst Du mit dem Zündeln für einige "Roudungen" sorgen. Das kann nützlich sein, wenn Du an manchen Stellen nicht weiterkommst. Das Feuer läßt sich übrigens auch *löschen*!

- Wie "zünde" ich ? 260
- Wie kann ich löschen ? 97

309 Dieses stellt den zweiten Teil der "Heiligen Prüfung" dar. Die Legende besagt, daß es bisweilen seine Größe und seine Wege zu ändern pflegt.

- Was ist die "**Heilige Prüfung**" ? 408
- Wie komme ich dorthin ? 427

310 Ja und nein. Es ist jedenfalls recht gefährlich, sich einfach treiben zu lassen, da es überall von Raubfischen und scharfen Uferböschungen wimmelt!

Wie kann ich in den Flüssen **schwimmen** ? 368

311 Man muß sie zuerst anzünden.

- Wozu dient sie ? 171
- Wie macht man sie an ? 256

312 Es ist das *Buschmesser*!

Wozu benötige ich das **Buschmesser** ? . . . 320

313

...ta: *Betonung eines Worts.* Mehr von etwas...
Z.B. "Bon ishta!" = "Dies ist sehr schön!".

314 Es ist der *gelbe Edelstein*.

Wo finde ich den gelben **Edelstein** ? . . . 117

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

316 Nein, das geht nicht. Du brauchst schon die *Schaufel* dazu!

- Wozu gibt es die **Schaufel** ? 435
- Wie kann ich etwas **ausgraben** ? 250

317

...or : *in der Nähe von etwas.*
Z.B. "Tasor" = "Nähe des Tempels".

318 Die meisten sind ziemlich einfach zu finden. Sie befinden sich meist in Tempeln. So liegen zum Beispiel zwei auf einem kleinen Felsplateau, oberhalb des südlichsten Ausläufers des "Barburok" (auf der Karte ist hier nur eines eingezeichnet). Zwei weitere sind ganz in der Nähe in einem kleinen Tempel, östlich von dort. Eines im Tempel "Vynogar" an der Südküste und schließlich befinden sich noch zwei in nebeneinanderliegenden Tempeln an der Nordküste der Insel, westlich des Großen Hauses der Eingeborenen (rechts und links vom Fluß "Tala", genau nördlich der Großen Wüste). Andere wiederum sind vergraben oder verborgen, müssen von den "Tamala" erhandelt werden, oder sie befinden sich in Höhlen.

- An welchen Stellen sind sie vergraben ? . . . 116
- Wo sind die "Verborgenen" ? 180
- Wo bekommt man sie von den "Tamala" ? . . . 200
- In welchen Höhlen sind sie versteckt ? . . . 198
- Wo ist die "**Große Wüste**" ? 73
- Wo kann ich erfahren, wo alle die **Tempel und Orakel** zu finden sind ? 206
- Was bedeuten die **Eigennamen**, die auf der **Karte im Infoheft** eingezeichnet sind ? 277

319 Sie sind sehr zahlreich auf der Insel und kriechen manchmal aus den unmöglichsten Ecken hervor. Du solltest vor ihnen immer auf der Hut sein und mußt Dir im klaren sein, daß Du gegen sie nicht viel ausrichten kannst. Ein bestimmtes *Lebensmittel* kann Dir zwar einige von ihnen vom Leibe halten, doch leider wirkt es nicht lange und ist auch sonst kein 100%-iger Schutz.

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

Welches Lebensmittel ist gemeint? 353
Welche Waffe ist gemeint? 403

320 Wenn Du es bei Dir trägst, kannst Du die grünen, großblättrigen Sandpflanzen überwinden. Außerdem kannst Du damit die Kakteen in der Wüste *anschneiden*, um Wasser zu gewinnen (ist für den Spielverlauf nur von geringer Bedeutung...).

Was hat es mit den Dingen auf Sand und in der **Wüste** für eine Bewandnis? 444

321 Diese Dinge können Feuer fangen: Die Lampe, Fackeln, der Wald und an einer bestimmten Stelle das Brennmaterial eines Dampfkessels.

Wozu dient die **Lampe**? 171
Was sind **Fackeln**? 11
Wie kann man **Wald** anzünden? 355
Welcher Dampfkessel ist gemeint? 425

322 Damit Du die *Unterwasserhöhle* lebendig erreichst...

Was hat es mit der "**Unterwasserhöhle**" auf sich? 271

323 Dies ist die Stelle, an der sich der Meeresarm, der den südlichen Teil der Insel abgrenzt, in mehrere Seitenarme aufspaltet.

324

..**i**: "*Dinge die zusammengehören*" (besondere Mehrzahlform).

Z.B. ondo'i (magische Rohrkugeln, die zusammengehören).

325 Dazu benötigst Du die Sauerstoffflasche, damit Dir nicht die "Luft ausgeht".

Wo finde ich die **Sauerstoffflasche**? 178

326 Dieser Ort ist an der Mündung des Flusses Tala im Norden der Insel. Es ist eine Anlage, bestehend aus fünf kleinen Tempeln.

Die Tempelanlagen 15

327 Indem Du die *Axt* benutzt und Dich in Richtung der *Palmen* bewegst.

Wozu ist die **Axt** da? 415
Was hat es mit den **Palmen** auf sich? 394

328

ol: von (örtlich). Wie engl. "from".

olda: von *oben* (kommend).

oldi: von *unten* (kommend).

329

atme: *Holz* (auch "holzig").

atme cu tisha: *Feuerholz* ("Holz von Feuer").

Siehe auch "tisha"! 86

330 Dazu kannst du die Wortstämme in dieser Fragenliste nachschlagen oder die Tagebuchzettel der Forscherin durchlesen; denn sie hat viele Wörter und ihre Übersetzungen aufgeschrieben. Darin gibt sie auch wertvolle Hinweise über die Grammatik dieser recht einfach aufgebauten Sprache.

Was hat es mit der **Forscherin** auf sich? 207
Was bedeuten die **Tagebuchzettel**? 244

331 Er dient dazu, "ungewollte" Wasseransammlungen auszupumpen.

Wo befindet sich der Mechanismus? 17

332 Das ist bereits alles, was *Du* sagen muß! Es reicht, wenn Du die Tamala verstehst. Sprechen mußst Du nicht lernen... Das heißt... "Ja" solltest Du allerdings schon sagen können, wenn sie Dich fragen, ob Du Handeln oder etwas erfahren willst.

Wie **redet** man mit den Tamala? 203
Was heißt "Ja" auf "Tamalaisch"? 108

333 In einem der beiden Häuser, am "Marktplatz der Tamala", liegt ein Zettel aus dem Notizbuch der Forscherin, auf dem sie es aufgeschrieben hat.

Was hat es mit der **Forscherin** auf sich? 207

334 Den *Wahnsinn*.
 Wieviele muß ich essen, um mich davor zu schützen ? 402

335 Dazu mußt Du durch seinen Krater nach unten steigen. Aber vergiß nicht, zuvor ein bestimmtes Heilmittel zu Dir zu nehmen!
 Welches Heilmittel ist gemeint ? 92
 Was muß ich tun unter dem Vulkan ? 367

336 Diese befindet sich an der Westküste, unterhalb des **“großen Siedlerhauses”**.
 Wo ist das **“große Siedlerhaus”** ? 139

337 Dies geht nur an *geraden Uferstellen* und auch nur, wo das Wasser nicht zu tief ist (Tiefe Stellen sind solche mit weniger weißen Punkten...).

338 Zum einen der *Knoblauch*, den man nicht extra ausbuddeln muß, und zum anderen eine bestimmte *Heilpflanze*.
 Wozu gibt es den **Knoblauch** ? 233
 Welche Heilpflanze ist gemeint ? 92

339 Den gibt es im Waldlabyrinth im Nordwesten; in der Tempelanlage “Reniolgar”; in einer Waldlichtung am Südostkap; von einem “Tamala” südlich des Tempels “Auoar”; auf der “zweiten Insel” und am “Ende des Regenbogens”.
 Wo ist das “Ende des Regenbogens” ? 371
 Wo ist die geheimnisvolle “Zweite Insel” ? 430

340
daba: *Wasser*.
dabaok: *Meer* (von “großes Wasser”).
dabata: *Fluß* (von “Viel Wasser”).
dabaro: *blau* (“Die Farbe des Wassers”).

341 Die Forscherin heilen!
 Wie kann ich ihr helfen ? 96
 Wo kann ich sie finden ? 366

342 Sie ist sehr nützlich, um ein bestimmtes Reittier anzulocken...
 Welches Reittier soll angelockt werden ? 66

343
orta: *ganz nahe bei*, ganz in der Nähe von.
 Z.B. “Onga orta ishlomo!” = “Gehe ganz nahe an die Palme!”.

344 Sie liegen an vielen Stellen herum und hindern Dich auf einfachem Wege, an Dein Ziel zu kommen. Es gibt nichts, das diese Dinger beseitigen, und kaum etwas, das sie verschieben könnte!
 Kaum etwas ? 267

345 Dazu mußt Du nur “ENTER” (oder “RE-TURN”) drücken. Dadurch erscheint in der obersten Bildschirmzeile eine Auswahl der Dinge, die Du mit Dir herumträgst. Mit den Cursor-tasten (Pfeiltasten) kannst Du dann nach links oder rechts gehen und ein Objekt auswählen. Dieses kannst Du dann entweder “benutzen”, “verdoppeln”, “anschauen” oder “ablegen”.
 Wie kann ich etwas **“benutzen”** ? 134
 Wie kann ich etwas **“anschauen”** ? 134
 Wie kann ich etwas **“verdoppeln”** ? 134
 Wie kann ich etwas **“ablegen”** ? 134

346 Damit kann verhindert werden, daß der “Heilige Barburok” ausbricht und die Insel verwüestet. Er stellt den letzten Teil der “Heiligen Prüfung” dar und wird durch die richtige Verschaltung zweier Lavaströme mit den gefundenen Rohrteilen (kugelförmig) in Betrieb genommen.
 Was sind **Rohrkugeln** ? 210
 Wo finde ich sie ? 80
 Was ist die **“Heilige Prüfung”** ? 408

347 itisha: *macht Feuer, entzündet* -oder- “*ist feurig*”.

348 Die goldig schimmernden Gesteinsklumpen sind das Zahlungsmittel der Tamala! Kein echtes Gold, jedoch für die Eingeborenen so wichtig, daß sie gerne Dinge dafür eintauschen. Wieviel Gold Du hast, kannst Du in der Status-Zeile am oberen Bildrand erkennen (hinter dem Symbol für die “Goldklumpen”).
 Wie **kauft** etwas von “Tamala” ? 185

349 Es dient zum Bauen von Brücken. Wieviel Du dabei hast, kannst Du in der Status-Zeile, hinter dem Symbol für "Bauholz" erkennen. Jeder Bauholzhaufen, den Du mitnehmen kannst, bringt Dir 20 Einheiten. Ein Holzbrückenteil benötigt 5 davon, um fertiggestellt zu werden.

Was sind die **Holzbrücken**? 412

350 In einer Kiste in der Nähe des *Markplatzes der Tamala*.

Wo ist der "**Marktplatz der Tamala**"? 156

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

Wie kann ich es benutzen? 411

352 Dazu mußt Du mit ihnen eine bestimmte Grußformel in "Tamalaisch" austauschen und ihre Fragen beantworten.

Wie **begrüßt** man einen "Tamala"? 442

Wie kann ich erfahren, was ich ihnen **antworten** muß? 333

353 Gemeint ist der *Knoblauch*!

Wozu gibt es den **Knoblauch**? 233

354 Die gibt es an ganz unterschiedlichen Stellen der Insel. Sie sind der Schlüssel zum Haupträtsel, der "*Heiligen Prüfung*". Wenn Du es nicht selbst herausfinden willst, hier gibt es die notwendigen Tips:

Wo finde ich den roten? 181

Wo finde ich den grünen? 46

Wo finde ich den blauen? 286

Wo finde ich den gelben? 117

355 Dazu muß die brennende Lampe "benutzt" (nicht "abgelegt"!) werden. Dabei geht sie leider aus, und man muß sie erneut anzünden!

Wozu dient die **Lampe**? 171

Wie zündet man die **Lampe** an? 256

356 Alle 16 Stück.

Was passiert, wenn ich die Ströme falsch verschalte? 406

Wo genau muß ich sie einbauen? 16

357 Diesen gibt es in einem der unteren beiden Tempel des "*Kreises von Anur*"; in der Großen Wüste, in einer Waldlichtung zwischen den Armen des "*Tas-Dabaca*"; im Siedlerhaus am Nordwestkap; von Eingeborenen beim Tempel "Dunar"; und nördlich des Großen Sees an der Ostküste.

Wo befindet sich der "**Kreis von Anur**"? 326

Was ist das "**Tas-Dabaca**"? 323

358 Diese ist in dem kleinen Tempel beim Großen See.

Wo ist der "**Große See**"? 365

Wie setze ich den Mechanismus in Gang? 99

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

Welche Mauern sind das genau? 204

360 Ihn gibt's fast überall auf der Insel, und er erweist sich als recht unwegsam für Dich. Nur wenn Du eine bestimmte *Bekleidung* trägst, kannst Du Dich auf bestimmten Trampelpfaden durch das Gehölz schlagen.

Wer ein bestimmtes *Werkzeug* sein eigen nennt, kann Teile des hier besprochenen auch in *Bauholz* "umwandeln".

Welche "Bekleidung" ist gemeint? 232

Welches "Werkzeug"? 451

361 *espa: Fisch.*

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

Wie benutze ich diese Waffe? 52

363 Ihr Name ist Judith Birnbaum. Sie war es, die Dich per Telegramm gebeten hatte, auf die Insel zu kommen, um ihr zu helfen.

Was hat es mit der **Forscherin** auf sich? 207

364

vacu: *Brise, leichter Wind.*

vacuna: *Windstille.*

vacuta: *Wind* (auch: Luft zum Atmen).

vacutaca: *Sturm* (von "Viele Winde").

365 Dieser befindet sich im äußersten Osten der Insel.

366 Im Dorf der Tamala, in der Mitte der Insel.

367 Du mußt dort die "Heilige Prüfung" bestehen.

Was ist die "Heilige Prüfung" ? 408

368 Wenn Du die Schwimmflossen hast, geht das einfacher. Deine Kraft, um gegen Strömungen anzukommen, ist dann größer. Wenn Du schwimmst, beeinflussen die Cursor- (Pfeil-) Tasten Deine Bewegungen. Doch Vorsicht: Es wimmelt von Raubfischen, vulkanischen Gasblasen und scharfem Ufergestein, was das Schwimmen nicht gerade zum Vergnügen macht...

Wozu gibt es die Schwimmflossen ? 404

Wieso kann man nicht überall ins Wasser ? 265

Warum geht's nicht überall in die Flüsse ? . 265

Wie schütze ich mich vor den Raubfischen ? 454

Wie schütze ich mich vor Gasblasen ? 95

Wie schütze ich mich vor gefährlichen Ufern ? 30

369 Hiermit sind die prachtvollen Edelsteine gemeint, die es in vier Farben gibt.

Wie werden die Edelsteine richtig "angewendet" ? 120

370 Es sind die einfachen, geraden Mauerteile, bei denen dies funktioniert (grau, rot) ! Weder Tempelmauern noch andere Befestigungen lassen das zu!

Wie kann man die Wände auflösen ? 359

371 Dieser Name bezeichnet eine Höhle unter dem Walddabyrinth im Nordosten der Insel.

372 Um diese bauen zu können, benötigt man Bauholz und den Hammer. Wenn Du den Hammer "benutzt", erscheint die Spielfigur mit dem Hammer in der Hand. Nun kannst Du - wenn Du genügend Bauholz dabei hast - an manchen Uferstellen, bzw. am Rande der Lava beginnen, eine Brücke zu bauen. Dazu mußt Du nur die Pfeiltaste der entsprechenden Richtung betätigen (diagonale Richtungen sind übrigens beim Brückenbauen nicht möglich!).

Wundere Dich nicht, daß das Brückenbauen nicht überall funktioniert...

Wie bekomme ich Bauholz ? 327

Was hat es mit dem Hammer auf sich ? 247

Warum kann ich diese nicht überall bauen ? 337

Wieviel Holz benötige ich für ein Brückenteil ? 24

373 Sie verhindern ein leichtes Vordringen in die nordwestliche Region der Insel. Du wirst am Anfang nicht wissen, wie Du sie überwinden kannst; vielleicht können die "Tamala" Dir helfen...

Wer hilft mir wo ? 216

374 Du mußt einen alten Mechanismus in Gang setzen, der sich neben dem See befindet.

Wie setze ich den Mechanismus in Gang ? 99

375 Wenn Du das Kraut ausgerissen hast, kannst Du ja mal versuchen, darunter zu graben...

Was finde ich dort ? 145

376 Weil sie zu heiß für das Holz ist. Deshalb achte immer darauf, daß Du auch genügend Holz dabei hast, wenn Du Brücken über Lava baust!

377 Du solltest eine Lampe dabei haben, denn es könnte dort ziemlich dunkel sein.

Wozu dient die Lampe ? 171

378 va: vier (4).

379

cim: aber

cimna: aber nicht (wenn)...

Cimta!: aber, aber!

380 Um den zu bekommen, mußt Du im unteren Teil des Tempels "Megar" oder in der Nähe des Tempels "Tyar" graben. Du könntest auch einmal in einer Truhe nachschauen, die sich in der Nähe des Tempels "Auoar" befindet.

Wie kann ich etwas ausgraben ? 250

Wo genau muß ich graben ? 21

Wo kann ich erfahren, wo alle die Tempel und Orakel zu finden sind ? 206

Was soll man mit den Truhen machen ? 384

381 Auch die kleine Heldin / der kleine Held hat keine unbegrenzten Kräfte. Er/Sie kann nur maximal 50 kg mit sich herumschleppen (wie oben neben dem Sack in der Status-Zeile angezeigt).

Was wiegen die **Gegenstände** ? 81

382

unuca: "Erwünschte, fernere Zukunft" einer Aussage.

Z.B. "Is onga unuca!" = "Du wirst (wohl) laufen müssen!".

383 Wenn Du es von links betrittst.

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

Achtung! Es können auch unangenehme Dinge darin versteckt sein!

Wie kann ich etwas "**benutzen**" ? 134

385 Sie hätte zuvor von einer bestimmten *Heilpflanze* essen müssen.

Welche Heilpflanze ist gemeint ? 92

386 Diese friedlichen Tiere sind überall auf der Insel anzutreffen und nicht gefährlich für Dich. Leider stellen sie - wenn sie erst einmal ausruhen - ein fast unüberwindliches Hindernis für Dich dar. Allerdings haben sie auch eine gute Seite: Du kannst sie nämlich reiten!

Wie kann man sie reiten? 300

387 Er hat die "*Ureinwohner*" der Insel einst dazu veranlaßt, an manchen Stellen sehr tief zu graben, worüber - wie ihre Nachfahren, die "Tamala" glauben - der "*Heilige Barburok*" noch heute erzürnt ist.

Was hat es mit der "**Ureinwohnern**" auf sich ?
. 297

Wer oder Was ist der "**Heilige Barburok**" ? 129

388 Das geht nur, wenn sie entweder frei steht, oder aus einer Richtung betreten wird, in deren Verlängerung keine Überwindung eines

Hindernisses möglich ist (z.B. zwei Mauerteile hintereinander).

Wozu ist die **Leiter** gut ? 57

389 Bei den Sextantenkoordinaten [19/8], [36/8], [75/16] und [91/20].

Wie verwende ich den **Sextanten** ? 59

Welchen Sinn haben die **Koordinaten** ? 5556

Welchen Bereich decken die **Koordinaten** des Sextanten ab ? 436

390 Es ist ein *kleines Fläschchen* gemeint, das es nur in der viereckigen Felsenfestung an der Südküste gibt (*Koordinaten* [41/54]).

Wie kann ich das Fläschchen füllen ? 292

Wie kann ich die **Koordinaten** verwenden ? 5556

391 Dieser befindet sich am "*Ort der letzten Prüfung*".

Wo ist der Ort der letzten Prüfung ? 39

392 Es sind die *Dornenbüsche* von Fana!

Was ist bei den **Dornensträuchern** zu beachten ?
. 407

393

inmi: *bekannt, vertraut*.

inmina: *fremd*.

Z.B. "Inmina Ipas" = "Die fremde Frau".

394 Nur diese kannst Du zu *Bauholz* für Brücken machen! Allerdings brauchst Du dazu noch die *Axt*! Mit ihr in der Hand kannst Du die Waldstellen mit den Palmen begehen, wobei die Palme zu Bauholz "zerlegt" wird. Gehst Du erneut auf des Feld - nun mit dem Bauholzhäufchen - nimmst Du es mit (wenn Du nicht bereits genug davon hast).

Wozu ist die **Axt** da ? 415

395 Sie muß nur vor dem Hindernis stehen, welches Du überwinden möchtest. Allerdings muß hinter diesem Hindernis etwas sein, was Du betreten kannst!

Wozu ist die **Leiter** gut ? 57

Wie nimmt man **Leitern** wieder mit ? 388

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

397 Davon gibt es vier Stück auf der Insel.

398 Erst "zappeln" sie ein wenig, nach einer Zeit lüftet sich der Deckel und eine Schlange kommt hervorgekrochen. Ist das passiert, solltest Du zusehen, daß Du das Weite suchst...

Was ist bei der **Schlange** zu beachten ? . . . 163

399 Mit der *Heilung der Forscherin*, die dem Wahnsinn verfallen ist.

Wie kann ich ihr helfen ? 96

400

...uk: *klein* (manchmal: *schwach*).

Z.B. "finuk" = "kleines Haus".

401 Diese Flasche enthält eine ätzende Flüssigkeit, die in der Lage ist, bestimmte Mauern "aufzulösen".

Welche **Mauern** kann man "auflösen" ? . . . 370

Wie wende ich die Flüssigkeit an ? 359

402 Drei Stück.

Was passiert, wenn ich weniger davon esse ? 261

403 Gemeint ist die *Steinschleuder!*

Was macht die **Steinschleuder** ? 28

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

Wie kann ich in den Flüssen **schwimmen** ? 368

Wo finde ich die **Schwimmflossen** ? . . . 190

405

onoca: *Vollendete Vergangenheit* einer Aussage (war gewesen).

Z.B. "Il fincaum onoca!" = "Ich war im Dorf gewesen!".

406 Dann hast Du die Prüfung nicht bestanden, und ein großes Unglück wird über Dich und andere hereinbrechen.

407 Sie sind für Mensch und Tier gleichermaßen gefährlich. Du solltest möglichst eine Berührung mit ihnen vermeiden, willst Du nicht, daß Deine Gesundheit Schaden nimmt! Hast Du allerdings ein bestimmtes *Kleidungsstück* an, können sie Dir wenig anhaben. Nützlich können sie Dir auch sein: Du mußt versuchen, die wilden Tiere darin zu verstricken...

Welches Kleidungsstück ist gemeint ? . . . 152

408 Diese mußt Du bestehen, um das Spielziel zu erreichen. Sie hat etwas mit bestimmten "Rohrkugeln" zu tun, die Du an einen bestimmten Ort bringen mußt, und sie hat etwas mit einer Höhle zu tun, die sich am westlichen Fuße des Vulkans befinden soll. (Außerdem spielt Deine "Gesundheit" noch eine Rolle, wie Du vielleicht sehr bald bemerken wirst!)

Was sind **Rohrkugeln** ? 210

Wohin muß ich die Kugeln bringen ? . . . 270

Wo sind die Rohrkugeln versteckt ? . . . 318

Wieviele gibt es, und werden wirklich alle gebraucht ? 287

409

talama: *Die Einwohner der Insel.*

talamaok: *Der Häuptling.*

410 Vom Orakel "Ritangashanga" im Tempel "Antaevor" oder in der "Höhle des Todes".

Was hat es mit der **Höhle des Todes** auf sich, und wie gelangt man dorthin ? 161

Wo kann ich erfahren, wo alle die **Tempel und Orakel** zu finden sind ? 206

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

Was ist mit dem "**Rucksack**" gemeint ? . . . 122

412 Die Insel hat viele Gewässer mit mörderischen Raubfischen, die sehr unangenehm für Dich werden können, wenn Du schwimmen gehst. Die Teile, worum es hier geht, kannst Du selbst *bauen*, wenn Du genug *Baumaterial* dafür und das richtige *Werkzeug* dabei hast.

Wie **baue** ich Brücken ? 372

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

Explodiert sie, entstehen maximal acht wilde Tiere, die nach Deiner Gesundheit trachten...

Wie kann ich sie stoppen ? 172

414 Diesen gibt es in einer kleinen Burg am südlichen Fuß des Vulkans; von einem "Tama-la", auf einer der Inseln, südlich des Großen Dorfes, und von einem anderen Eingeborenen, südlich der Tempelanlage "Reniolgar".

415 Mit ihr kann man sich an verschiedenen Stellen im Wald durchschlagen und dabei *Holz zum Brückenbauen* gewinnen.

Wie **baue** ich Brücken ? 372

Wie bekomme ich **Bauholz** ? 327

416 Es befindet sich im "mittleren Osten" der Insel (ungefähr ab Sextantenkoordinate [70/33]) und besteht aus 8 Hütten. Du mußt viel Wasser und Wald überwinden, bis Du es erreichst.

Wen kann ich im **Dorf** antreffen ? 107

417 Es gibt ein *Heilkraut*, was dagegen hilft.

Wozu brauche ich das **Heilkraut** ? 447

418 Um über die Waldwege zu kommen, sind die Wanderschuhe notwendig. Wenn Du etwas Bestimmtes machst, kannst Du auch die Stellen mit den Palmen überqueren.

Wie komme ich über die **Palmen** ? 327

419 Wenn Du den blauen besitzt, verringert sich zum Beispiel Dein Nahrungsbedarf merklich.

Welche "anderen Eigenschaften" hat der gelbe ?
 236

Welche "anderen Eigenschaften" hat der rote ? 64

Welche "anderen Eigenschaften" hat der grüne ?
 240

420 Zum Beispiel vom Orakel "Gashaia" im Tempel "Tyar", der von oben einer Krabbe ähnlich sieht.

Wozu brauche ich den **Sextanten** ? 59

421 Dies passiert, wenn Du den *blauen Anzug* besitzt.

Wozu benötige ich den **blauen Anzug** ? 93

422 **ravo**: *heilen, Gesundheit*.

423 Zwei. Einer stellt den dritten Teil der "*Heiligen Prüfung*" dar, der andere steht mit dem "*Versunkenen Tempel*" in Verbindung.

Was ist der "**Heilige Mechanismus**" ? 346

Was hat es mit dem "**Versunkenen Tempel**" auf sich ? 67

424 **lilash**: *tauschen, handeln*.

425 Der Kessel einer alten Dampfmaschine.

Wozu dient der **Dampfkessel** ? 249

426 **tim**: *bedeutet..., ist gleich...* ("Umgangssprachliches" *bon*).

427 Es befindet sich hinter der dritten Höhle, vom Beginn der "Heiligen Prüfung" an gerechnet. Das Eingangstor offenbart sich Dir aber nur, wenn Du drei magische Gegenstände richtig anwendest.

Was ist mit den magischen Gegenständen gemeint ? 369

428 Sie sind - deutlich ersichtlich - aus vulkanischem Gestein und in manchen Höhlen sind große Flächen mit merkwürdig fluoreszierenden Pilzen bedeckt, die nicht gerade "gesund" riechen...

Was hat es mit dem **Schimmelpilz** auf sich ? 5

429 Dies ist kein *Gegenstand*, den Du mitnehmen kannst. Wenn dieses Symbol am oberen Bildrand links in der Status-Zeile erscheint, bist Du im sogenannten *Axt-Modus* (auch daran zu erkennen, daß die Spielfigur eine Axt in der Hand hält). Solange dies so ist, kannst Du Dich nur noch vertikal und horizontal bewegen. Be-

wegst Du Dich auf eine *Palme* zu, wird diese zu einem Häufchen *Bauholz* zerkleinert.

Durch einfachen Druck auf die **Esc**-Taste kannst Du den Axt-Modus beenden.

Wozu ist die **Axt** da ? 415
Was hat es mit den **Palmen** auf sich ? . . . 394

430 Um dorthin zu kommen muß man gut schwimmen können. Man sollte es nicht ohne Schwimfflossen versuchen, denn es geht vom Tempel "Surgar" aus quer durch den südlichen Ozean!

Wie muß ich schwimmen, um dorthin zu gelangen ? 150
Wo kann ich erfahren, wo alle die **Tempel und Orakel** zu finden sind ? 206

431

ca: *viel, viele* (als einzelnes Wort).
...ca: *Mehrzahlform* (bei Wortendung;
Z.B. "Il (ich), Ilca (wir)").

432

ish: *gut, schön*.
ishlomo: *Palme* ("schöner Baum").
ishlomouk: *Heilkraut* ("kleiner guter (schöner) Baum").
ishlomoukum: *Heilkraut-Knolle* („um = unter!).
ishna: *schlecht, böse, häßlich*.

433

...um: *im Inneren von*, *innerhalb, im ...*".
Z.B. "Tasum" = "Im Tempelinneren".

434 Wenn Du es von oben betrittst.

435 Sie dient nur einem Zweck, dem Ausgraben von verborgenen Dingen. Wenn Du Sie "*benutzt*", bedeutet das, daß Du an der Stelle, wo Du gerade stehst, *gräbst*. Kommt etwas zutage, hast Du also an der richtigen Stelle gegraben.

Woher weiß ich, daß etwas **vergraben** ist ? 246

436 Die Insel belegt - grob eingeteilt - eine Fläche von 9 (horiz.) mal 7 (vertikal) "Bildschirme" (Szenen). Da jede Szene aus 40 mal 28 "Feldern" besteht, sind das insgesamt 9 x 40 = 360 Felder horizontal und 7 x 28 = 196 Felder vertikal. Der Sextant hat eine *Auflösung* von 4 x

4 Feldern (mißt also in Einheiten zu je 4 Feldern). Auf dem Umschlag des Infoheftes ist ein Plan der Insel vollständig abgebildet. Die Sextantenkoordinaten sind oberhalb und seitlich zu ersehen.

Wo kann ich den **Sextanten** finden ? . . . 420

437 Drei verschiedene Nahrungsmittel gibt es: *Kürbisse* (mit viel Nährstoffen), *Trauben* (mit etwas weniger Nährstoffen) und *Pilze* (die bringen am wenigsten). Außerdem findest Du an vielen Stellen der Insel sogenannte "Beerenfelder", die ebenfalls etwas zu Deiner Ernährung beitragen.

Du solltest nie zuviel Nahrungsmittel herumschleppen, das bedeutet nur zuviel Gewicht!

Was sollen die Kürbisse, Trauben und Pilze ? 43

438 talcor: *Wetter. Umwelt*.

439 pirpir: *schwimmen* (evtl. auch: *tauchen*).

440 Der wohnt im Großen Dorf in der östlichen Hälfte der Insel.

441 Sie sind quasi "Tore" zu anderen Gefilden der Insel, die jedoch nur funktionieren, wenn Du den *richtigen Gegenstand* dabei hast, bzw. nicht dabei hast. Welche Gegenstände gemeint sind, zeigen Dir die Felder selbst: Das mit dem Rahmen zeigt den Gegenstand an, den Du dabei haben muß, um das "Tor" zu passieren. Das schwarz unterlegte Feld dagegen zeigt Dir den Gegenstand an, den Du nicht dabei haben darfst!

Wundere Dich nicht, daß Du manchmal an einer ganz anderen Stelle der Insel auftauchst, wenn Du diese Tore benutzt: Es sind Geheimgänge, welche die Ureinwohner der Insel vor langer Zeit angelegt hatten. Es gibt im übrigen auch versteckte Teleports, die nicht auf irgendeine Weise gekennzeichnet sind.

442 Du mußt sagen: "cu is u cu il" (Für Dich und für mich!).

Wie **redet** man mit ihnen? 203
Können die **Tamala** nur Tamalaisch ? . . . 18

443 Sie lassen Dich nur in die Richtung, die sie Dir anzeigen. Hast Du einen *Magneten* (den richtigen!) dabei, kannst Du aber auch etwas daran "drehen"...

Der Magnet 12

444 Sie sind für Dich fast alle ohne Nutzen. Der karge Strauch mit den grünen Blättchen bringt zwar etwas Energie, wenn Du dessen Blätter verspeist (indem Du darüber läufst), aber das ist nicht gut für Deine Verdauung. Die Kakteen kannst Du mit einem bestimmten Gegenstand so anschneiden, daß sie Dir ein wenig Wasser geben können. Die grüne, langblättrige Sandpflanze kann nicht immer überwunden werden, wenn Du nicht einen bestimmten Gegenstand bei Dir hast.

Welcher Gegenstand ist gemeint? 312

445 Sie befinden sich in einem Haus am *Marktplatz* der Tamala im Südwesten der Insel.

Wo genau? 63

446 *itipina*: *Spiel*, spielen.

447 Es schützte seit jeher die Tamala vor bestimmten Krankheiten. Ein bestimmter Teil davon hat noch eine spezielle Wirkung, wenn man ihn in der richtigen Dosis zu sich nimmt.

Welchen "bestimmten Teil"? 25

448 Es handelt sich wahrscheinlich um Orakel in den Tempelanlagen der Ureinwohner. Diese Orakel müssen befragt werden!

Was sind **Orakel**? 196

Wie befragt man die **Orakel**? 87

449 Wenn Du den gelben Schlüssel nicht hast: Mit Hilfe einer *Leiter*, um die Tür in der Mauer zu überwinden.

Wozu ist die **Leiter** gut? 57

450 Die kannst Du ausgraben. Sie befinden sich im allgemeinen unterhalb von bestimmten

Pflanzen. Deshalb solltest Du nicht unachtsam seltene Pflanzen abreißen, ohne Dir zu merken, wo sie standen...

Wie kann ich etwas **ausgraben**? 250

Welche Pflanzen haben **Knollen**? 338

Wo genau stehen oder standen diese "Heilkräuter"? 389

451 Es ist die *Axt*, die Du dafür brauchst!

Wozu ist die **Axt** da? 415

452 Auf folgende Gegenstände wirkt er nicht: auf magische Rohrkugeln und auf die Edelsteine.

453

tipi: *ernst*.

tipina: *unernst, spaßig, lustig*.

454 Du mußt *beim Schwimmen* vor allem aufpassen, daß Dich die beweglichen Luftblasen nicht erreichen. Wenn Du ein bestimmtes *Mineral* dabei hast, sind diese Tierchen aus irgendwelchen magischen Gründen weniger gefährlich...

Welches "Mineral"? 229

455

Is: *du, dir, dein*.

Isca: *ihr, euer, euch*.

456 Wenn er von Dir oder von einem wilden Tier betreten wird, verwandelt er sich in einen *Dornenbusch*, der Dich, bzw. das Tier umringt. Wenn Du den blauen Anzug anhast, ist das für Dich weniger problematisch...

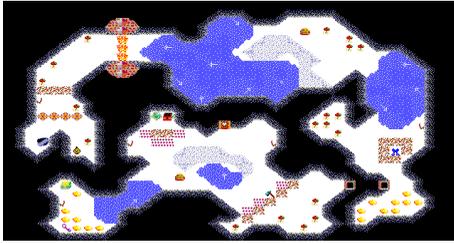
Was ist bei den **Dornensträuchern** zu beachten?

. 407

457 Es ist der "Ort der letzten Prüfung" gemeint.

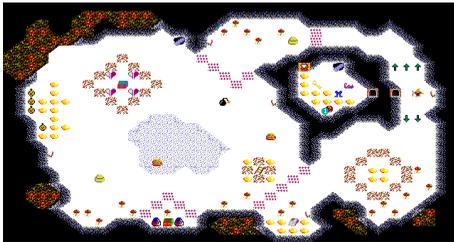
Wo ist der Ort der letzten Prüfung? 39

7 Die Höhlen



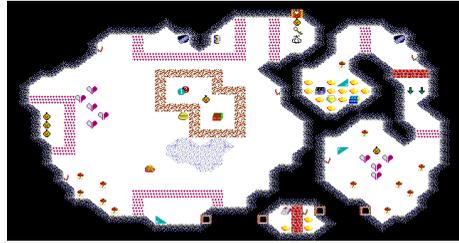
Unter dem Meeresboden

An diesen Ort gelangt man, wenn man sich den "Gewalten des Meeres" aussetzt. Es handelt sich um die sagenumwobene Höhle unter dem Ozean, die vor Dir nur wenige Auserwählte betreten durften.



Am Ende des Regenbogens

Du steigst auf bröckeligen Stufen hinab in eine große Halle unter dem felsigen Boden, silbrige Lichtstrahlen fallen von der Seite ein und werden durch einen Nebel von herabrieselnden Wassertröpfchen in die Spektralfarben zerlegt. Die Eingeborenen nennen diesen Ort: "Das Ende des Regenbogens".



Die Höhle von Anur

Diese Höhle verbindet zwei der fünf Tempel des "Kreises von Anur". Ein seltenes Mineral ist hier zu haben. Du solltest einen Magneten und eine Lampe dabei haben, wenn Du an diesen Ort gehen willst.



Im Herzen des Vulkans

Immer tiefer steigst Du hinab durch gewaltige Kaskaden fluoreszierender Stalagmiten, vorbei an dampfenden Lavaströmen und Hallen aus rotem Vulkangestein. Der Weg endet in einer großen Höhle mit einem seltsam schimmernden Belag an den Wänden. Ein strenger, modriger Geruch erfüllt den Raum, und Du erkennst die vertrauten Tempelbauten der Ureinwohner.



Ort der versperrten Wege



Die blaue Grotte

“Die blaue Grotte” eine prachtvolle Tropfsteinhöhle mit bläulich schimmernden Wänden. Durch einen kleinen Spalt in der Decke dringt Sonnenlicht in das Dunkel und zeichnet helle Strahlen in den aufgewirbelten Staub.



Ort der letzten Prüfung

Dies ist der Ort der letzten Prüfung. In der Mitte des “Gashmahar”-Tempels befinden sich die Überreste eines genialen Mechanismus, der schon sehr lange nicht mehr aktiviert wurde. Im hinteren Bereich befindet sich ein heiliger Brunnen, in dem schwefelig riechendes Wasser zwischen feuriger Lava emporsprudelt, aber sofort wieder verdampft.



Die Stätte der Heiligen Prüfung

An dieser Stelle, so heißt es in der Legende, beginnt die “heilige Prüfung”. Sicherlich hast Du bereits herausgefunden, was zu tun ist, damit sich Dir “neue Wege eröffnen”;



Höhle der Nacht

Hier gibt’s normalerweise nicht viel zu sehen, es sei denn man besitzt eine Lampe.



Die Höhle des Todes

Dies ist ein sehr alter und sehr böser Ort, der einst von Wesen erschaffen wurde, die selbst die Ureinwohner der Insel nur aus ihren Legenden kannten. Dieser Ort steht all denen offen, die auf verbotenen Wegen wandeln. Alle heiligen Diamanten gibt es hier, aber nur sehr wenige haben es geschafft, von hier zu entkommen.



An den Pforten der Ungewißheit



Die Höhlen von Sauma

Auf der Suche nach einem Weg, von der abgelegenen Insel zu entkommen, wagst Du Dich in einen halb verschütteten Höhleneingang, von dessen Decke unablässig feiner Staub herabregnet. Der hindernisreiche Gang führt Dich in ein langgestrecktes Höhlensystem, voller gefräßiger Insekten, Schlangen, Skorpione und Riesenkrabben.