

TUNCEL ALTINKÖPRÜ

Macera Geçidi

# Robotlar Cehennemi

GENÇ  HAYAT

# TUNCEL ALTINKÖPRÜ

Yazar, 1946 yılında İstanbul'da doğdu. Beyazıt Beşinci İlkokulu, İtalyan Ortaokulu ve Pertevniyal Lisesi'ni bitirdi. Ardından, girdiği İstanbul Üniversitesi Psikoloji Bölümü'nden mezun oldu. İstanbul Üniversitesi'nden Umumî Psikoloji (tezli), Tecrübî Psikoloji, Felsefe ve Çapa Tıp Fakültesi'nden de Psikiyatri sertifikalarını aldı.

1971 yılında "Altinköprü Yayınevi"ni kurarak, kendi eserlerini bu yayınevi bünyesinde yayımlamaya başladı. Bugün çeşitli konularda yayımlanmış yetmiş aşkın telif eseri bulunmaktadır. Kimi dergilerde yayınlanan makalelerinin yanı sıra psikoloji, çocuk eğitimi ve çocuk edebiyatı alanında çok sayıda çalışması vardır.

Kurucu ortaklarından olduğu "İlgi Yayıncılık" ve "Güçlü Yayıncılık" bünyesinde de Türk yayın hayatına hizmet eden yazar, yirmi yıl "Ders Kitapları Anonim Şirketi"nin tasarım ve yayım müdürlüğünü sürdürdükten sonra emekli olmuştur. Yaşamını hâlen Yalova'da sürdürmekte olan yazarın psikoloji, eğitim ve çocuk edebiyatı alanlarındaki eserleri Hayat Yayın Grubu tarafından yayımlanmaktadır.

## Hayat Yayınları

- Çocuk Psikolojisi
- Genç Kız Psikolojisi
- Genç Erkek Psikolojisi
- Şahsiyet ve Karakter Analizi
- Beden ve Yüz Yapısıyla Karakter Analizi
- El Yazısıyla Karakter Analizi
- Psikolojik Testler ile Karakter Analizi

## Genç Hayat

### *Serüven Peşinde Dizisi*

- Batık Kent'e Yolculuk
- Ateş Kent'ten Kaçış
- Bizans'ın Gizli Hazinesi
- Uzayın Tutsakları
- Hayalet Gemi
- Kızıl Ejder
- Yedi Belâ Çetesi
- Korkunç Tuzak
- Efsaneler Gezegeni
- Katil Kim?
- İstanbul'da Tehlike
- Piri Reis'in Hazinesi
- Kayıp Prens
- Büyük Soygun
- Çin Seddi'nin Ötesinde
- Oyun İçinde Oyun
- Altın Maske
- Korku Sirki
- Uzaydaki Düşman
- Deniz Kurdu
- Kâhin
- Tehlikeler Gezegeni
- Kâbus Şatosu
- Günlükteki Sır

### *Macera Geçidi Dizisi*

- Kanıt Peşinde
- Ajan X
- Batıktaki Hazine
- Yeni Dünyalarda
- Sultanın Altınları
- Tehlike Çemberi
- Gol Kralı Kaçırıldı
- Lanetli Miras
- Ölümcül Takip
- Altın Kent'in İzinde
- Uzaylılar Dünya'da
- Yaşamak İçin
- Büyük Yarış
- Tehlikeli Oyun
- Ölümünden Kaçış
- Robotlar Cehennemi
- Hazinesinin Peşinde
- Kod Adın Bukalemun
- Çalınan Tablo
- Tanık Tehlikede
- Müze Sokağı Cinayeti
- Kara Belâ

### *Korku Tüneli Dizisi*

- Yarasalar Vadisi
- Canavarlar Adası
- Korkunç Palyaçolar
- Tehlikeler Evi
- Yasak Gezegen
- Cesaret Sınavı
- Korku Adası

### **Çilek Kitaplar**

- Hayvanlar Dünyasından Masallar
- Masal Bulutu
- Kral Aslan Kara Korsan'a Karşı
- Kral Aslan Büyük Tufan

### **Hayat Okul**

- Çevreciler İş Başında (10 Kitap)
- Kral Aslan Masallar Dünyasında

# Macera Geçidi

Her kitabını soluk soluğa  
okuyacağınız bir dizi

- › Kanıt Peşinde
  - › Ajan X
- › Batıktaki Hazine
- › Yeni Dünyalarda
- › Sultanın Altınları
- › Tehlike Çemberi
- › Gol Kralı Kaçırıldı
  - › Lanetli Miras
  - › Ölümcül Takip
- › Altın Kent'in İzinde
- › Uzaylılar Dünya'da
  - › Yaşamak İçin
  - › Büyük Yarış
  - › Tehlikeli Oyun
  - › Ölümden Kaçış
- › Robotlar Cehennemi
- › Hazinenin Peşinde
- › Kod Adın Bukalemun
  - › Çalınan Tablo
  - › Tanık Tehlikede
- › Müze Sokağı Cinayeti

MACERA GEÇİDİNE GİRİN!  
KENDİ MACERANIZI YAŞAYIN!

## Macerasever Dostum,

Elindeki kitabı bugüne kadar okuduğın diğer kitaplar gibi okumayacaksın! Sayfa altlarındaki yönlendirmeleri kullanarak ilerleyecek ve zaman zaman çok önemli kararlar vereceksin.

Zaten okuyacakların, senin bu kararlarına göre değişecek ve gelişecek. Yapacağın seçimler sonrasında, kitabın farklı bir sayfasına gidip yaptığın seçime göre farklı bir olay yaşayacaksın. Bu yüzden maceranın sonunu da senin kararların belirleyecek.

Yalnız dikkat et! Yapacağın seçimlerin sonucunda çok parlak başarılar kazanabileceğin gibi, ürkütücü sonuçlarla da karşılaşabilirsin. Kararlarını verirken, seçimlerinin sana yükleyeceği sorumluluğun bilincinde olmalısın. Umarım hep doğru seçimler yapar ve mutlu sona ulaşırsın. Ancak kötü bir sonla karşılaştığında, sakın yılmıya kapılma! Kazandığın deneyimle şansını yeniden dene. Ta ki dilediğin başarıya ulaşana dek! Unutma, yaşam bir maceradır. Başarı için savaşırsan, sonunda mutlaka kazanır.

Macera Geçidi, her kitabını soluk soluğa okuyacağın bir dizi... Ancak bu kitaplar, karşı karşıya kalabileceğin güç ve çelişkili koşullarda karar verme yeteneklerini de geliştirecek. Ulaştığın olumlu veya olumsuz sonuçlar karşısında seni doğru tepkilerde bulunmaya yönlendirecek. Böylece kişiliğini geliştirecek. Özellikle öneririm.

Psikolog Tuncel Altınköprü

ATAK

YILDIRAN

SAVAŞCI

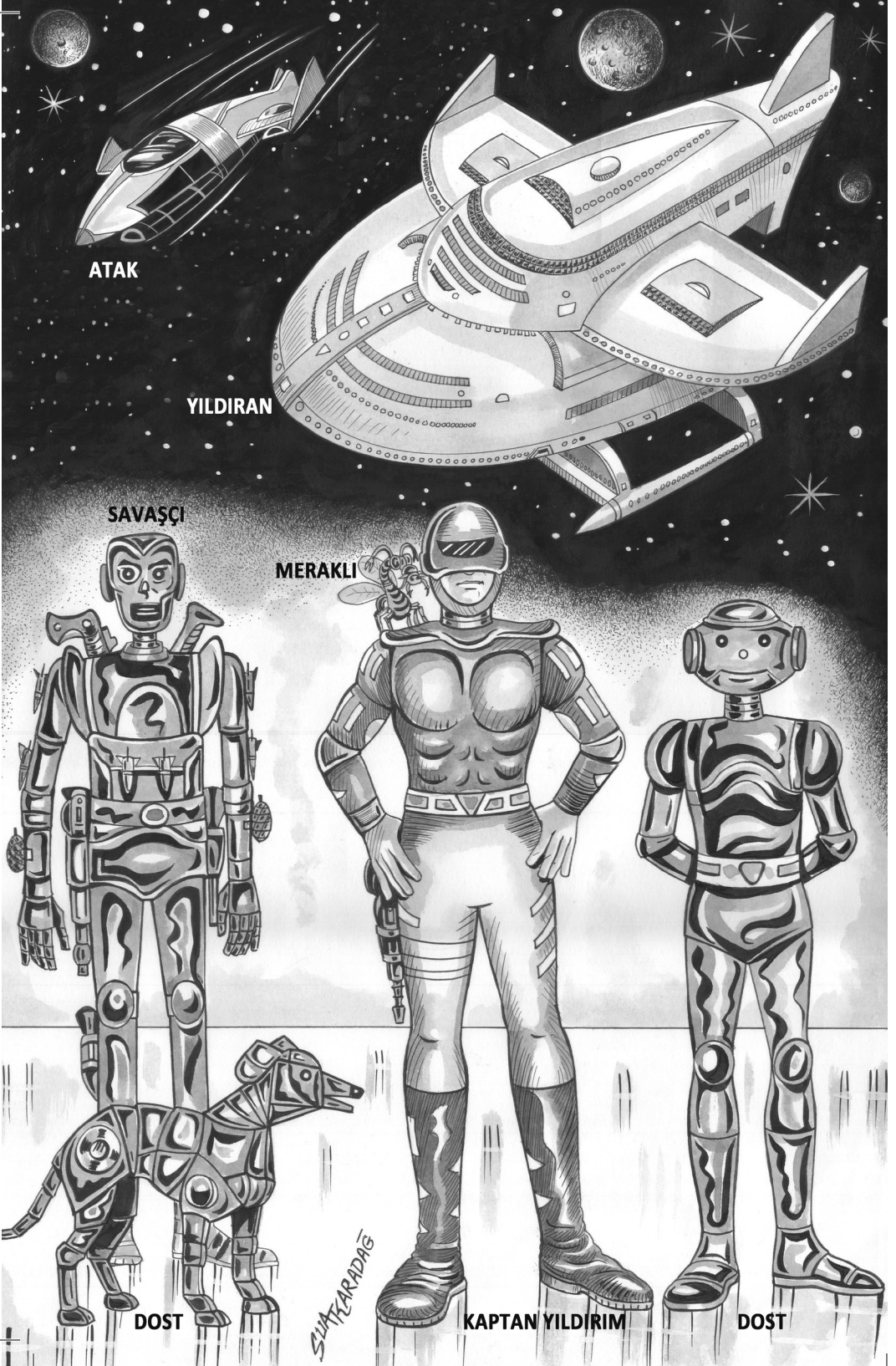
MERAKLI

DOST

KAPTAN YILDIRIM

DOST

SUZUKARADAG



*Dođru kararlar başarıya ulařtırır.  
Yanlıř kararlarsa, başarısızlıklara...*

## ROBOTLAR CEHENNEMİ

“Tuzađa düřtük Kaptan. Çabuk gelin!”

Uyku kozanızdan fırlayıp kaptan koltuđuna yönelirken, “Geliyorum Dost’um! Geliyorum.” diyorsunuz uyukulu bir sesle. “Ne oldu yine? Sen beni uykusuzluktan öldürmeye niyetlendin herhâlde. Kırk sekiz saatten beri uykusuzum. Daha yeni gözlerimi kapamıřtım.”

“Yine onlar...” diyor yardımcı robotunuz Dost. “Uzay Korsanları... Üstelik üzerimize dođru geliyorlar. Amaçlarının iyi olmadığı da belli. Bu kez gemilerini kara sis perdesinin ardına saklamıřlar. O yüzden çok geç görebildim. Baksanıza, bizi ateř kıskacına aldılar.”

Gerçekten de onlarca korsan gemisi yay hâlinde açılmış, olanca hızlarıyla üzerinize dođru geliyorlar. Hem geliyor hem de hiç durmaksızın ateř ediyorlar. Neyse ki göstergelere göre, ateřledikleri ışın füzelerinin geminize erişmesine daha elli sekiz saniye var...

Yardımcı pilotunuzun kalktıđı kaptan koltuđuna yerleşirken, “Ölüm çemberi taktiđi öyle mi?” diyorsunuz gülümseyerek. “řimdi o çember nasıl başlarına geçirilir, sana göstereyim.” Bunu der demez hızınızı artırıyor ve doksan derecelik bir açıyla dimdik ařađıya dalıyorsunuz.

Bu ani dalışa hazırlıksız yakalanan Dost, ayakta duramıyor. Dengesini yitirerek havaya doğru savruluyor. Ardından da gidip ön cama yapışıyor. Toparlanıp doğrulmaya çalışırken de "Ah Kaptan..." diye sızlanıyor. "Şunu yapmadan önce bana bir haber verseniz kıyamet mi kopar? Korkarım bir gün ön camdan fırlayıp çıkacağım ve beni bir daha bulamayacaksınız."

Dost'un bu sitemlerine yanıt vermiyor, gülümsemekle yetiniyorsunuz. Çünkü o anda, aranızdan dalışa geçerek sizi izlemeyi sürdüren ısı izli füzeleri gözlüyorsunuz. Bir yandan onları gözlüyor, bir yandan da hesaplıyorsunuz. "Füzelerin gemime erişmesine 44 saniye kaldı." diyorsunuz. "Birleşik hızımıza göre, Uzay Korsanlarının gemileriyle aramdaki mesafe 22 saniye..." Arada tam 22 saniyelik bir zaman dilimi var... Bu süre, planımı uygulamak için bana yeter de artar bile."

Böyle der demez de geminizi altmış derecelik bir açı ve sahip olduğunuz en yüksek hızla tırmanışa geçiriyorsunuz. Üstelik tam da korsan gemilerinin ortasına doğru... Aynen hesapladığınız gibi, yirmi iki saniye içinde de peşinizdeki ışın füzeleriyle birlikte korsan gemilerinin arasına dalmış oluyorsunuz.

Tabii böyle bir şeyi hiç beklemeyen korsan gemilerinde, daha üstlerine yöneldiğiniz anla birlikte, bir paniktir başlıyor. Hepsi, sizden kaçıp uzaklaşabilmek için birbirleriyle çılgınca bir yarışa giriyor.

Nasıl yarışmasınlar ki? Bu durumda attıkları bütün o füzeler, aralarına girdiğiniz andan itibaren kendi üzerlerine yönelmiş oluyor. Sizden kaçıp uzaklaşabilenler, tabii bunu başarabilen çıkarsa, havaya uçmaktan kurtulacak. Kaçamayanlarsa, daha aralarına girdiğiniz anda, o füzelerden paylarına düşenlerle vurulacak.

Planınız işliyor ve her şey tam düşündüğünüz gibi gelişiyor. Yıldıray, yani uzay geminiz, korsan gemilerinin arasına girip bir ok gibi yukarıya doğru yükseliyor. Siz bütün o gemilerin arasından geçip gidiyorsunuz. Ancak peşinizden gelen ısı izli ışın füzeleri, kesintisiz bir yarım ay oluşturan korsan gemileriyle buluşuyor.

Dönüp arkanıza baktığınızda, neredeyse tüm korsan gemilerinin birbiri ardı sıra çatapatlar gibi patlayarak uzayın karanlığında kaybolduğunu görüyorsunuz. Kurtulmayı başaran birkaçıysa, arkanızdan gelip sizi izlemeyi düşünmüyor bile. Siz de rahat bir soluk alarak arkanızdaki koltuğa yaslanıyorsunuz.

Yukarı yönlü tırmanışınızla yapıştığı ön camdan kurtularak ardındaki koltuğa yığılan Dost'sa, "İşte, bu kadar!" diye bağılıyor coşkuyla. "Kaptan Yıldırım'la uğraşanlara ders olur umarım bu da."

Koltuğunuzdan kalkıyor ve "Sorun çözüldüğüne göre Dost'um." diyorsunuz bu kez gülümseyerek. "Ben uyumaya gidiyorum. Yönetim sende... Fakat ne olur, Kale'ye gelmeden beni uyandırırım deme!"

Samanyolu gökadasının 2023. bölgesinde görevli karakol gemisi Yıldıray'ın kaptanısınız. Adınız Yıldırım... Kaptan Yıldırım... Aslında bu sizin takma adınız. Ancak siz bile yavaş yavaş gerçek adınızı unutmaya başladınız. Göreviniz, gökadanın bu en belalı bölgesinde güvenliği sağlamak...

Gezegenlerdeki yerel suç örgütleriyle uğraşmak sizi fazla zorlamıyor. Ancak bölgenizdeki hemen her gezegende adamları ve gemileri bulunan bu Uzay Korsanları farklı... Adamlar, soygunlarını engellediğiniz, gemilerine el koyduğunuz, adamlarını yakaladığınız için size dış biliyor. Siz onları yok etmek istiyorsunuz, onlar da sizi...

Bir kez daha uyku kozanıza gömülüyor ve gözlerinizi kapatıyorsunuz. Kapatırken de "Bunlar sizin son çırpınırlarınız Uzay Korsanları..." diye mırıldanılıyorsunuz. "Örgütünüzü çökerteceğim günler çok yakın... O gizemli reisinizi de yakalayıp er ya da geç yargıç karşısına çıkartacağım." Uykusuzluktan sayıklaracasına söylediğiniz bu sözlerin ardından derin bir uykuya dalılıyorsunuz.

Ne yazık ki ancak beş dakika kadar uyuyabiliyorsunuz. Odanızın içinde peş peşe cınlayan uyarı sesleriyle önce gözlerinizi açıyorsunuz. Tam karşınızdaki ekran duvar aydınlanıp da Samanyolu Güvenlik Kuvvetleri Başkanı karşınızdaki belirince de ister istemez ayağa dikiliyorsunuz.

Başkan, öfkeden âdeta çıldırmış bir hâlde... "Sen böyle uyursan, hiç şaşırılmamak gerek bölgenin hâline!" diyor kükrercesine. "Temir gezegeninde robotlar ayaklanmış. Gezegeni ele geçirip herkesi rehin almış. İçlerinde çok değerli bilim insanlarımız var, ama senin daha haberin yok herhâlde. Eğer Temir'deki bu ayaklanma diğer gezegenlere sıçrarsa, insan türünün sonu gelir. Şimdi hemen git ve Temir'deki o isyanı bitir. Eğer rehin alınanların başına bir şey gelirse, bunun hesabını senden sorarım."

"Fakat başkanım!" diyorsunuz aldığınız bu bilgiden ürkmüş bir hâlde. "Bu gezegen Samanyolu Birliği'nin en büyük robot üretim merkezi... Özellikle de askerî robotlar üreten bir yer... On binlerce savaş robotu vardır şimdi orada. Ben bir başıma nasıl baş ederim bu kadar robotla? Acaba yardıma..."

Başkan, "Biliyorum kaptan! Biliyorum..." diyerek sözünüzü kesiyor aynı öfkeyle. "Ben de bunun farkındayım herhâlde. En büyük savaş gemilerimi yola çıkardım bile. Fakat onların Temir'e varması beş günü bulur. O yüzden, sen ne yapabiliyorsan yap! Sana güveniyorum."

Bu sözlerinin hemen ardından Başkan görüntüden kayboluyor. Ekran duvar tamamen kararıyor. Ancak siz bir süre daha, o karar duvarın önünde hiç kıpırda maksızın kalakalıyorsunuz. "Beş gün..." diye söyleniyorsunuz o arada kendi kendinize. "Çok uzun bir süre... Bu süre içinde robotların ellerinde tuttıkları o insanlara zarar vermesini nasıl engelleyebilirim?"

Robotlar, genellikle insana itaat ve hizmet etmek için programlanırlar. Bu durumda Temir'deki robotlar, kendilerini programlayan insanlara nasıl oluyor da baş kaldirabiliyorlar? Bu işin içinde bir iş var, ama ne? Birileri, robotların programına sızıp onları isyana yöneltmiş olmalı isyan ettiklerine göre... Acaba bunu yapan kim ve asıl amacı ne?"

Kafanızda yanıtlayamadığınız sorular, dalgın adımlarla odanızdan çıkıyorsunuz. Yönetim odasına giriyor ve sessizce kaptan koltuğunuza yerleşiyorsunuz. Uzay geminizin ekrandaki rotasına bakar bakmaz, "Konuştuklarımızı duymuşsun anlaşılın Dost'um." diyorsunuz. Ben gelmeden "Rotayı Temir'e çevirmişsin bile. Eee... Söyle bakalım. Ne diyorsun bu ayaklanma işine?"

Dost, "Duydum duymasına da..." diye yanıt veriyor size. "Duyduklarıma inanamadım. Doğrusu, Süpermen için bile çok zor bir görev bu... Asıl benim sana sormam lazım. Bu durumda sen ne yapmayı düşünüyorsun?"

Geminizin hızını iyice artırırken, "Her zaman yaptığım gibi..." diye yanıt veriyorsunuz. "Bana verilen bu görevi de başarmayı tabii ki... Tutsak alınan bütün o insanları kurtarmayı... Ayaklanmayı bastırmayı... Eğer bunu birileri özellikle kurguladıysa, onları bulup yargıcın önüne çıkartmayı.. Bütün bunları yapabilmemiz için de bir an önce Temir'e gitmeliyiz. Temir'e gidip orada neler olup bittiğini öğrenmeliyiz."

Dost, "Bize, havaalanı pistine iniş izni vereceklerini düşünmüyorsun değil mi?" diye soruyor size. "Temir gezegeninde pek çok hizmet gibi, havalimanlarındaki iniş kalkışları da robotlar yönetiyor tümüyle... Yıldırım'ın karakol gemisi olduğunu bilmeyen tek bir robot bulamazsın Temir'de. Sonuçta, Yıldırım'ı otoyola indirmeyeceksin herhâlde. Böyle bir delilik yapmaya kalkarsan, bizi daha o yola yaklaşırken vururlar.

Ona, "Yok, Dost'um..." diye yanıt veriyorsunuz. "Benim havalimanına da otoyola da inmek gibi bir düşüncem yok... Ben şu anda, gezegene bir göktaşı gibi düşmeyi planlıyorum. Sen de Yıldız takvimine bir bak istersen. Yarın gece Temir'e, göktaşları yağacak. İşte, ben de inişte o göktaşlarının arasına karışabilmek için, yarın geceki göktaşı sağanağına yetişmeye çalışıyorum. Sen hızımızı hiç düşürmeden ilerle! Temir'e varınca beni uyandırırısın. Ben bir daha yatmaya gidiyorum."

Dost, "Başüstüne Kaptan!" diye yanıt veriyor size. "Bunu nasıl yapacağınızı hâlâ anlayabilmiş değilim, ama tam vaktinde Temir'de olmaya gayret ederim. Siz hiç merak etmeyin. Temir'e yaklaştığımızda da size haber veririm. Umarım bu kez uyumaya fırsat bulursunuz."

Ölesiye yorgun ve uykusuzsunuz. Daha başınızı yastığa koyar koymaz uyuyorsunuz. Böyle günlerce uyusanız, uykuya doyamayacağınızı sanıyorsunuz. Ancak yine de gecenin bir vaktinde uyanıyor ve saatinize bakıyorsunuz. Şu anda Temir'e varmış olmalıydınız. Uyku kozanızdan telaşla fırlayıp yönetim odasına koşuyorsunuz. Sizi gören Dost, "Henüz Temir'e gelmedik Kaptan!" diyor. "O yüzden sizi uyandırmadım. Şu anda çok yoğun bir göktaşı geçişi yaşamaktayız. Bu yüzden, hızımızı düşürmek zorunda kaldım. Yoksa Temir'e hiç varamayacaktık."

“Fakat Dost’um...” diye yanıt veriyorsunuz yardımcı pilotunuza. “Benim için geç gitmekle hiç gitmemek arasında bir fark yok ki... Temir’e incek o göktaşı sağanağını kaçırırsak, bu robot ayaklanmasını asla durduramayız. Bu da yalnız Temir’de değil, bütün gökada-daki insan varlığının sonu olur.” Böyle diyor ve kaptan koltuğuna oturarak hızınızı yeniden yükseltiyorsunuz.

Sağınızdan, solunuzdan, büyük bir hızla gelip geçen göktaşlarının arasında slalom yaparcasına yol almaya koyuluyorsunuz. Fakat tehlikeli bir yolculuk bu... Kimi zaman üzerinize doğru gelen bir göktaşından Dost’un sizi alkışladığı bir ustalikle sıyrılıyorsunuz. Kimi zaman çarpışmaktan nasıl kurtulduğunuza siz bile şaşırıyorsunuz.

Neyse ki çok da gecikmeden Temir’e ulaşıyorsunuz. Önünüzde seyrine doyumlanmaz bir manzara var... Onlarca göktaşı, âdeta sağanak hâlinde Temir’e doğru akıyor. Atmosferine girer girmez de alev alev yanmaya ve birer ateş topu hâlinde gezegene inmeye başlıyor. Siz de hiç vakit yitirmiyorsunuz. Gezegene yönelen o göktaşlarının arasına karışıyorsunuz. Atmosfere girer girmez de Yıldırım’ın motorlarını kapatıyor ve onu Temir’e inen göktaşlarının arasında serbest düşüşe bırakıyorsunuz.

Fakat çok tehlikeli bir yolculuk bu... Motorları geç çalıştırırsanız, gezegene çakılırsınız. Erken çalıştırırsanız, robotlar tarafından görülüp ortadan kaldırılırsınız. Gezegen altınızda hızla büyürken siz sabırla bekliyorsunuz. Evler, yollar belirlediği anda motorları çalıştırıyorsunuz. Fakat onu indireceğiniz yeri de seçmeniz gerekiyor.

***Uzay geminizi robot fabrikasının yakınındaki bir maden ocağına indirecekseniz, 16. sayfaya gidiniz.***

***Uzay geminizi altınızda beliren çiftliğin arkasındaki tarlaya indirecekseniz, 29. sayfadan devam ediniz.***

Sizden önce Temir'in atmosferine girerek alev alev yanan göktaşları, gezegene düşüp bir bir sönüyorlar. Sizse, gökyüzünden bırakılan bir taş gibi hâlâ düşüyorsunuz. Çok tehlikeli bir noktadasınız. Birkaç saniye erken motorları çalıştırırsanız, isyancı robotlar tarafından görülür ve yok edilmekten kurtulamazsınız. Birkaç saniye geç kalırsanız, tıpkı o göktaşları gibi gezegene çakılırsınız.

Sinirleriniz yay gibi gerili... Artık hemen bir yer seçip inmeniz gerekli... Binalar, yollar, ağaçlar altınızda hızla büyüyor. Sizse hâlâ kendinize inebileceğiniz bir yer arıyorsunuz. İniş uygun bir yer... Heyecandan soluğunuz daralıyor. Karnınız kasılıyor. Kulaklarınız uğulduyor. Yüreğiniz, göğsünüzden fırlarcasına çarpıyor.

Çakılmanıza saniyeler kala, terk edilmiş o açık maden ocağını fark ediyorsunuz. Motorlarınızı çalıştırıyor ve Yıldırım'ı son anda, geniş bir kuyuyu andıran maden ocağının derinliklerine doğru sürüyorsunuz. Ancak bu, bir uzay gemisinin inişine pek uygun bir alan değil tabii... Bulduğunuz koşullarda başka şansınız yok ne yazık ki!

Siz de yapılabilecek o tek şeyi yapıyorsunuz. Anî bir manevrayla o çukurun içinde daireler çize çize dönmeğe başlıyorsunuz. Maden ocağının çeperlerine âdeta değercesine... Çarpıp parçalanma tehlikesini göze alarak... Bir yandan dönüyor, bir yandan da hızınızı azaltarak ocağın tabanına doğru alçalıyor, alçalıyorsunuz.

Neyse ki sonunda, ancak akrobasi pilotlarında görülebilecek bir ustalıkla, Yıldırım'ı ocağın tabanına indirmeyi başarıyorsunuz. Ardından gevşeyerek kendinizi koltuğunuzda bırakıyor ve derin bir soluk alıyorsunuz. Tam da bu anda Dost'un sesini duyuyorsunuz. O keskin dönüşleriniz sırasında savrulup düştüğü koltuğun altından, "İndik mi? İndik mi? Çarpmadık değil mi?" diye soruyor."

Ona, "İndik Dost'um. İndik. Bir yere çarpmadan indik sonunda." diyorsunuz, ama gülmekten de kendinizi alamıyorsunuz.

Yardımcı pilotunuz yerinden doğrulup koltuğuna otururken, "İyi... Tamam Kaptan!" diyor. "Bu seferlik bir şey demiyorum. Gerçekten çok zor bir inişti. Bir ara ümidimi de kesmiştim hani... Fakat bir daha böyle delice inişler yapma e mi?"

Bilgisayarınızdan bulunduğunuz konumu araştırırken, "Tamam Dost'um. Tamam!" diyorsunuz. "Mecbur kalmazsam, bir daha yapmam." Ardından da "Tam düşündüğüm gibi..." diyorsunuz. "Burası vaktiyle fabrikaya bağlı, demir çıkartılan bir maden ocağıymış. Maden kalmayınca bırakılmış. Şu anda, Temir'in tek, Samanyolu gökadasının en büyük robot fabrikasının sınırları içindeyiz. Yani büyük olasılıkla ayaklanmanın başladığı yere sadece yürüme mesafesindeyiz."

Yerinizden doğrulup kalkarken, "Ben şu fabrikaya kadar gidip bir bakacağım Dost'um." diyorsunuz. "Temir'de neler olup bittiğini öğrenmenin en kestirme yolu bu. Umarım fabrikada çalışan bilim insanları hâlâ burada tutuluyordur. Eğer onları kurtarmayı başarırım, bu gerçekten kazanılmış çok kolay bir zafer olur."

Böyle diyor ve hazırlanmak üzere donanım odasına yöneliyorsunuz. Zırhınızı kuşanıyor, silahlarınızı alıyor ve sizden komut bekleyen takımınıza şöyle bir göz atıyorsunuz. Ardından, "Şu anda bir çatışmaya gitmiyorum çocuklar." diyorsunuz. "Olaylar nasıl gelişecek şimdiden bilmek zor... Fakat amacım, öncelikle fabrikada neler olup bittiğini öğrenmek... Mümkün olursa da rehineleri alıp gelmek... Bu yüzden yalnız Meraklı'yı alacağım yanıma... Savaşçı ve Cesur... Sizler burada kalıyorsunuz."