



Miközben Zizi Scottie-nak segített, a méhek kaptárában nagy riadalmat keltett, hogy a királynő hirtelen megbetegedett. Hiába próbálták meg mindent a méhdoktorok, nem tudtak segíteni rajta és napról-napra gyengébbnek érezte magát. A betegség kezdetével egyidőben Zümi és Zümilla szobájában is különös dolgok történtek. A Zizi által korábban hozott arany lépesméz elkezdett fényesen lüktetni, majd az egyik napon ősi maja írást vetített a falra. Gyorsan hívták Zümdiana Jonest, aki lefordította a szöveget és megtudták belőle, hogy a királynő koronája igazából egy ősi szuperszámítógép, a betegség pedig annak a jele, hogy megtámadta azt egy korona-vírus. A leírásból kiderült az is, hogy ezt csak a tűzfal frissítésével tudják elpusztítani, amihez vissza kell vinni a koronát a katakombákba. Zizi története alapján rá is találtak a trónteremben a lejáratra, de az olyan szűk volt, hogy csak a karcsú Zümilla fért át rajta. A többiek nem akarták őt elengedni, de nagy levegőt vett, és elhatározta, hogy megmenti a királynőt. A koronával a kezében átpréselte magát a nyíláson és a fia meséiből ismerős termen áthaladva elérkezett az arany lépesméz oltárához. Minden pontosan úgy volt, ahogyan Zizi korábban elmesélte, a padlón ott tátongtak a hatalmas lyukak, mindenfelé bombák heverték, denevérek és szellemek röpködtek a sötétben, még most is csöpögött a víz az arany lépesméz talpzatára, amivel Zizi eloltotta a lángokat. A falon lévő írás szavai is ismerősek voltak: "Tükröm, tükröm mondd meg nékem, hogy érem el lépesmézem?" Zümilla tudta, hogy ez azt jelenti, hogy az ősi robot, ami a terem túloldalán, a rács mögött található, úgy fog mozogni, mint az ő tükörképe. Ha előre, vagy hátra lép, az is azt fogja tenni, a forduláznál pedig, ha ő balra, akkor a robot jobbra, míg ha ő jobbra, akkor a robot balra fordul. Segíts Zümillának, hogy a lehető legkevesebb utasítás felhasználásával elhelyezze a koronát az oszlop tetején, majd ezután a csap elzárásával újra fellángoljon a tűz és megkezdődjön a korona frissítése. Vigyázz, hogy se Zümilla, se a robot ne lépjen veszélyes helyekre (lyuk, szellem, bomba, denevér) a többi mezőt nyugodtan használhatják. Zümilla a pályán berajzolt helyről indul és a megjelölt irányba néz, a robot pedig, mint a tükör, követi a mozdulatait. Ügyelj rá, hogy a pályát egyikőjük se hagyja el és a termet kettéválasztó rácsokon sem tudnak átmenni!

