

Benz, B., Thiede, C., Thiele, T. (2006). Spielgefährten - Roboter für Löter, Simulator für Soft-Werker. c't, 2, 130-135.

Benz, B., König, P. (2006). Virtuelle Spielgefährten – Simulator für c't-Bots. c't, 3, 186-191.

Benz, B., Thiede, C., Thiele, T. (2006). Hallo Welt! - Aufbau und Inbetriebnahme des c't-Bot. c't, 4, 208-213.

Benz, B., König, P., Schwarten, L. (2006). Drängelnde Spielgefährten – Kollisionen und Sensoren für den c't-Sim, neues Verhalten für den c't-Bot. c't, 5, 224-230.

Benz, B. (2006). Nervensystem – Programmierung des c't-Bot von der Pike auf. c't, 6, 264-269.

Grimmer, C. (2006). Hohe Schule – c't-Bots bewältigen komplexe Aufgaben. c't, 7, 218-223.

Benz, B., Thiele, T. (2006). An der Leine – Debuggen des c't Bot über USB. c't, 7, 223.

Bachfeld, D. (2006). Steuermann – Mit einer Drehzahlregelung fährt der c't-Bot geradeaus und mit konstanter Geschwindigkeit. c't, 9, 222-226.

Evers, T. (2006). Ausgang gesucht! - Komplexe Verhalten für den c't-Bot selbst entwickelt. c't, 10, 236-239.

Benz, B. (2006). Genesis – c't-Sim: Weltenbau und Netzwerkzuschauer. c't, 11, 214-217.

Benz, B., Thiele, T. (2006). Kammerjäger – Fehlersuche in elektronischen Schaltungen. c't, 12, 240-243.

Evers, T. (2006). Wo bin ich? - Positionsbestimmung für den c't-Bot. c't, 13, 226-229.

Birk, A. (2006). An der nächsten Ecke links... - Karten bauen (nicht nur) mit dem c't-Bot. c't, 19, 198-205.