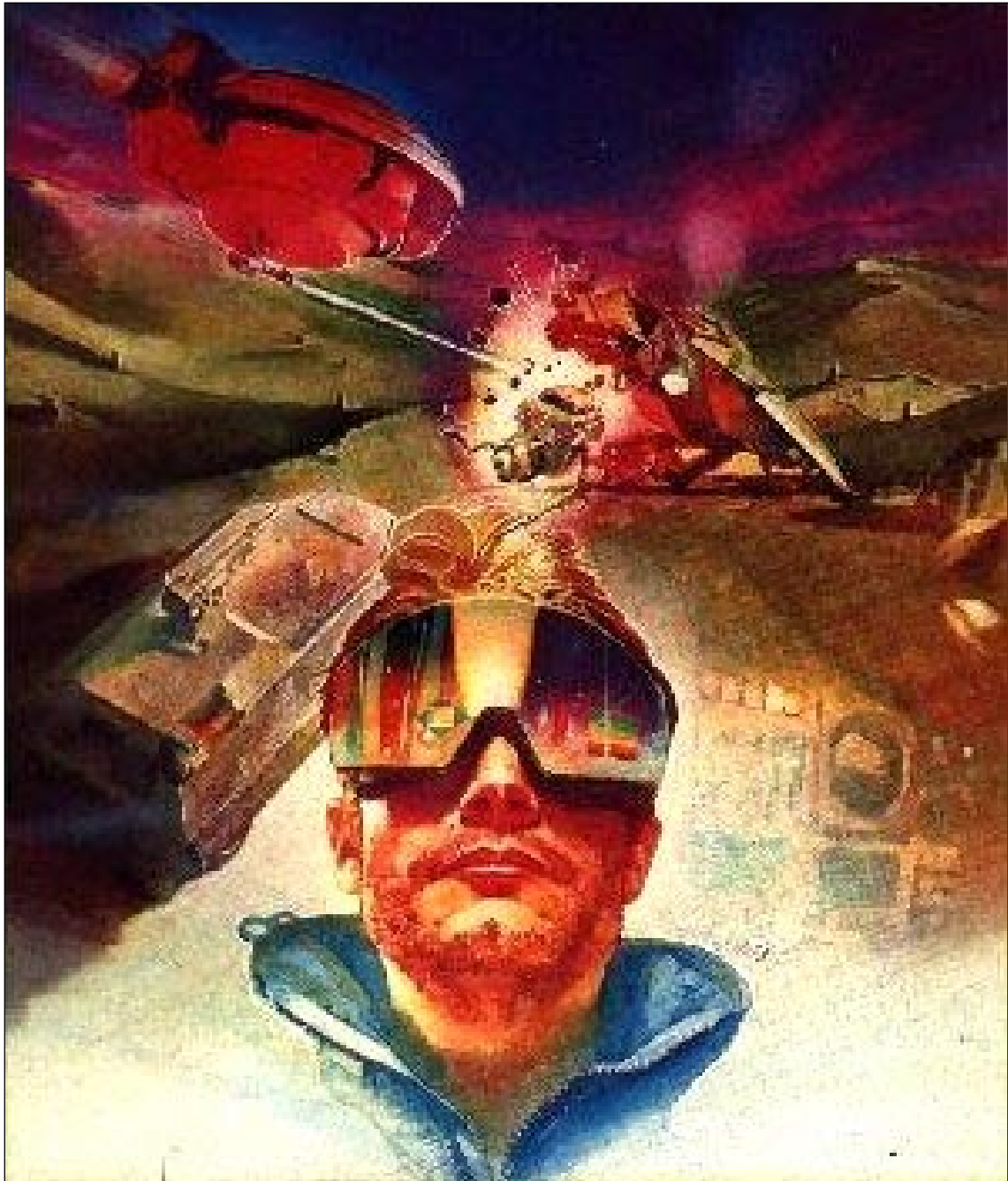


# **KORONIS RIFT**

## **LUCASFILM GAMES**



**Projektleiter Noah Falstein**  
**C64 Co-Entwicklung Ron Gilbert**

## Einleitung

### 24 Febrius, 2249

Auf seinem Weg von einem vergessenen Teil der Galaxis zu dem nächsten durchquert Ihr Scoutcraft nun seit drei Tagen die Leere des Weltraums. Sie sind ein Technologie-Sammler, von anderen auch herablassend Schrotthändler genannt, der sein Leben mit verlassenem oder entsorgten Technologie-Systemen bestreitet. Bei dem Glück, das Ihnen in den vergangenen Monaten beschert war, könnte man Sie allerdings leicht mit einem intergalaktischen Vagabunden verwechseln. Psytek, Ihr Wissenschafts-Analysedroid, überwacht die Instrumente. Es gibt nicht viel zu tun - nicht viel bis Psytek plötzlich eine dringende Meldung abgibt.

STARKE STRAHLENQUELLE ANGEMESSEN:  
KOORDINATEN 45:90 RELATIVE  
RICHTUNG UND HÖHENWINKEL

Stark stimmt! Ihre Instrumente zeigen die Strahlung schon in der 10000er Entfernungseinstellung an. "Irgendeine Idee was dies sein könnte?" fragen Sie.

NEGATIVE. TABELLEN ZEIGEN  
FREIEN RAUM VON HIER BIS  
SONNENSYSTEM 583

Seltsam. Und noch seltsamer ist das Bild, das Ihnen gezeigt wird, als Sie das optische System darauf ausrichten, Sie sehen einen großen, einsamen Planeten. Einen Planeten der eigentlich auf Grund der Sternenkarten und Planetentabellen nicht existieren dürfte. Seine Oberfläche ist mit tiefen Abgründen und uralten Spalten durchzogen.

Sie rufen ein 3D-Koordinatennetz der Strahlungsquelle auf. Aber sicher, die Linien des Gitternetzes sind, bis sie den Ort der Strahlungsquelle erreichen, gerade. Dort verzerren und verwinden sie sich wie die Verkabelung Ihres third-hand Raumschiffs.

Eine starke Strahlenquelle . . . ein Planet, der mit tiefen Schluchten durchzogen ist . . .

Plötzlich durchzuckt Sie ein fantastische Gedanke. Sie werden doch nicht über den legendären Planeten Koronis Rift gestolpert sein?

Vor siebenhunderttausend Jahren beherrschten die Ancients die Sterne - ein Bündnis von über dreißig verschiedenen Lebensformen deren technologische Entwicklung bis heute unerreicht ist. Wenn man den Erzählungen Glauben schenken will, sind die tiefen Risse in der Oberfläche des Planeten Koronis eine Folge der Testexperimente mit ihren Waffensystemen. Diesen sagenumwobenen Planeten zu finden, war seit Jahrhunderten der Traum aller Technologie-Sammler. Und jetzt sieht es fast so aus, als ob Sie der Glückspilz wären!

Als Ihr Detektor, der auf die Wellenlänge der Strahlung der Ancients eingestellt ist in Reichweite der Strahlung gelangt ist es sicher. Dieser Planet enthält unvorstellbare Schätze an Technologie.

Psytek bereitet den Oberflächen-Rover und den Repo-Tech Roboter für die Landung vor. Während Sie den Planeten erkunden, übernimmt Psytek das Steuer des Raumschiffes, das in Umlaufbahn geht.

## Bedienung

Zur Bedienung über den Joystick stecken Sie diesen in Anschlußplatz 1 oder 2 (nicht in beide). Bei der Bedienung über die Tastatur gelten die folgenden Bedingungen:

Spielpause: Leertaste  
Feuer: Shift  
Aufwärtsbewegung: Cursortaste HOCH

Abwärtsbewegung: Cursortaste AB  
Rechtsbewegung: Cursortaste RECHTS  
Linksbewegung: Cursortaste LINKS

## Quick Start

### 1. Rover starten

Bei Spielbeginn sitzen Sie im Innern des Oberflächen-Rover, begierig, den Planeten Koronis zu erkunden. Um nach Technologie zu suchen, drücken Sie den Feuerknopf.

### 2. Koronis Rift

Der Planet Koronis ist zerklüftet von tiefen Schluchten, sogenannte Rifts, eingesäumt von Gebirgsketten und übersät mit Hügeln. Sie landen in Rift 1, welches am wenigsten gefährlich aussieht.

### 3. Hulks

Das Gefährt, das Sie am Boden vor sich sehen, ist genau das was Sie suchen, ein sog. Hulk, eine Kriegsmaschine der Ancients.

### 4. Video-Displays

Halten Sie die Video-Anzeigen am oberen Bildschirmrand im Auge. Der Kreis ganz links mit dem Leuchtpunkt ist der Kursanzeiger. Der Leuchtpunkt weist auf den nächsten Hulk hin, der sich direkt vor Ihnen befindet.

### 5. Suche

Um die Suche nach weiteren Überbleibsel antiker Technologie aufzunehmen, drehen Sie Ihren Rover, bis sich der Punkt ganz oben im Display befindet und steuern dann vorwärts.

### 6. Antrieb:

Zum Einschalten des Vorwärtsantriebs Joystick nach vorn drücken, zum Ausschalten zurückziehen. Für Rechts- und Linkskurven den Joystick entsprechend bedienen.

### 7. Wächter (Guardian Saucers)

Bevor es Ihnen gelingt, auf Level 20 den Stützpunkt der Wächter zu zerstören, werden diese Ihnen das Leben schwer machen. Sie haben zwei Alternativen: ausweichen oder vernichten. Für Kampfhandlungen mit dem Joystick den Zielcursor (das kleine Fadenkreuz) auf ein Flugobjekt der Wächter zentrieren und den Joystick-Knopf drücken. Nicht immer reicht ein einzelner Treffer.

### 8. Cursorsteuerung:

Im Normalbetrieb bewegt sich der Cursor frei im Sichtfenster. Drücken des Joystick-Feuerknopfs feuert die Laserkanone (wenn sie eingeschaltet ist). MELDUNGSANZEIGE: Die angezeigten Funktionen werden mit dem Cursor aktiviert. Zum Auswählen den Joystick zurück ziehen, bis der Cursor den unteren Rand des Sichtfensters erreicht, dann den Knopf drücken. Der Cursor geht in den Auswahlbereich über. Joystick nach Links oder Rechts bewegen - die Lämpchen zeigen an, welche Funktion gewählt wurde. Zum Aktivieren Feuerknopf drücken. Um den Cursor zurück ins Sichtfenster zu bringen, den Joystick nach vorn drücken. MODULBEREICH: Cursor an den unteren Bildrand fahren, Feuerknopf drücken und Joystick weiter zurückziehen. Zum Anwählen der Systeme Joystick nach links und rechts bewegen. Für die Rückkehr ins Hauptfenster Joystick nach vorn bewegen.

### 9. Plündern des Hulks/Rückkehr zum Raumschiff:

Die tödlichen Strahlungen auf Koronis zwingen Sie dazu, den Repo-Tech Roboter auszuschicken, um die Hulks zu plündern. Sobald Sie die angreifenden Flugobjekte der Wächter zerstört und den Rover neben den Hulk manövriert haben, werden im Meldungsfeld die Optionen "LOOT HULK" (plündere Hulk) und "CALL SHIP" (Scoutcraft rufen) eingeblendet. Cursor dann nach rechts bewegen, bis die Anzeigelampe über "LOOT HULK" leuchtet, dann durch drücken des Joystick-Knopfes den Befehl an den RT Roboter ausgeben. Er bringt alle nützlichen Systeme und Geräte zurück, die er im Hulk auftreiben kann. Um ins Raumschiff

zurückzukehren, aktivieren Sie das Anzeigelämpchen über "CALL SHIP" und drücken Sie den Feuerknopf.

#### 10. Ziel der Mission:

Den Stützpunkt der Wächter in Rift 20 durch allmähliche Erhöhung Ihrer Fähigkeiten und Ausrüstung aus den vorhergehenden Rifts vernichten. Das Spiel kann jederzeit abgebrochen werden, indem Sie in Ihr Raumschiff zurückkehren und dort die ganze Technologie verkaufen, die Sie erbeutet haben. Ein Anrecht auf den Planeten haben Sie jedoch nur, wenn Sie den Stützpunkt der Bewacher vernichten. Sollte Ihr Oberflächen-Rover vernichtet werden, müssen Sie nach Anzeige der Punkte das Spiel neu starten um einen Spielstand zu Laden oder das Spiel neu zu beginnen.

#### 11. Pause und Wiederaufnahme:

Zum Einlegen einer Spielpause die Leertaste drücken. Erneutes Drücken der gleichen Taste bewirkt die Wiederaufnahme des Spiels. Zum Rücksetzen [=Reset] des Spiels des Pausenmodus RUN/STOP drücken, dann RESTORE (Bei der REM-Version genügt RUN/STOP).

### Betriebsanleitung zum Scavenger Mk IV Modularen-Planeten-Oberflächen-Rover



#### Visieren und Laser feuern:

Der Zielcursor (D) bewegt sich frei im Sichtfenster (B). Der Joystick-Knopf feuert die Laserkanone.

#### Meldungszone:

Die Meldungs- und Modulbereiche befinden sich im Auswahlbereich (A) des Bildschirms.

"LOOT HULK"

ist der Befehl an den RT-Roboter zum Plündern eines Hulks.

"CALL SHIP"

ist das Signal an Ihr Schiff, Sie abzuholen.

"ADD MODULE"

(oder Drücken des Feuer-Knopfs) installiert das System, das der Roboter gerade mit sich trägt, im ausgewählten Schacht im Modulbereich (C). Um den Cursor auf das Sichtfenster zurückzubringen, den Joystick nach vorn drücken oder Taste "I" drücken.

#### Die OberflächenRover-Module:

Im Modulbereich (C) des Rovers können bis zu sechs Systeme untergebracht werden. In den Modulbereich übergehen. Der Cursor erleuchtet die Auswahlleiste (G) eines gegebenen Systems. Zum Ein/ Ausschalten eines Systems den Joystick-Knopf drücken oder die Tasten Q bis Y [amerikanische Tastatur Z und Y vertauscht, daher Q+W+E+R+T+Z]. Das System-Icon leuchtet beim Einschalten auf.

HINWEIS: Systeme werden an den Typ- und Ursprungssymbolen im Modulschacht indentifiziert (vergl. System-Icons). Für die Rückkehr auf das Hauptfenster den Joystick nach vorn drücken oder die Taste "I" drücken.

#### Die Displays des Oberflächen-Rovers:

Das Mk IV Richtungsdisplay (K) wurde im Werk zur Ermittlung der nächstgelegenen antiken Technologie voreingestellt. Ein Leuchtanzeiger (L) signalisiert das Vorhandensein derartiger Technologie. Den Rover drehen, bis der Leuchtanzeiger sich an der Oberkante des Richtungsdisplays befindet, dann nach vorn fahren, um die Stelle zu indentifizieren. Wenn keine Anzeige erscheint, haben Sie alle Hulks in dem betreffenden Rift geplündert. Die im Werk vorgenommenen Einstellungen können durch neue Radarmodule ersetzt werden.

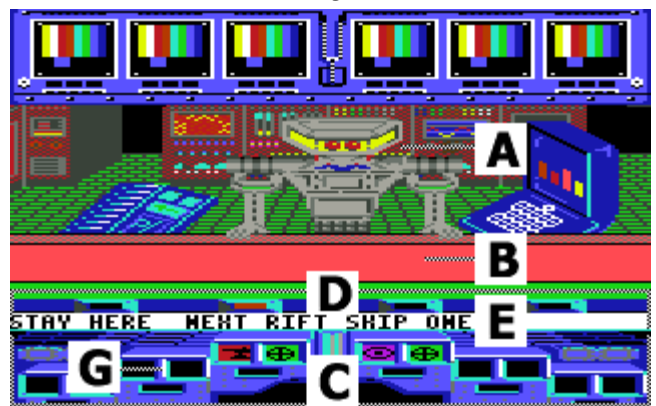
Zur Überwachung zusätzlicher Systeme ist der Mk IV Rover mit zwei speziellen Displays ausgestattet (2. und 5. Position - (X)). Diese Bildschirme sind für Systeme ausgelegt, die auf funktionelle Displays angewiesen sind (Karte, Zeitgeber u.ä.). Wenn beide Displays im Einsatz sind, bewirkt das Einschalten eines neuen Moduls, das ein Display erfordert, das automatische Ausschalten des am wenigsten wichtigen Moduls.

Das Antriebsstatus-Display (M) zeigt den Zustand der Hauptmotoren des Mk IV an. Grün bedeutet Normalbetrieb mit voller Leistung, rot bedeutet ein zu langsames Laufen (Absaufen) des Motors. Unterhalb des Antriebsanzeigers befindet sich ein Tachometer-Balken (N).

Das Treibstoff-Display (O) zeigt die vorrätige Energie, die für Ihr Hauptwaffensystem (P) zur Verfügung steht. Der Wert rechts zeigt, wieviel Energie pro Schuß gebraucht wird (Q). Die Energie wird in Gigajoules (0-100) ausgedrückt. Der Standardreservetank der Mk IV kann nur 8 Gigajoules aufnehmen, doch können zusätzliche Booster-Module hinzugefügt werden. Die Farbe des Energiebalkens ist indentisch mit der des aktiven Lasers.

Das Schild-Display (R) zeigt die aktuelle Stärke der chromoquantisierten Schilde - sechs Frequenzbereiche von rot bis violett. Ein vollkommen schwarzer Balken in einer der individuellen Frequenzen bedeutet totale Erschöpfung des betreffenden Bereichs. Weitere Treffer bewirken die sofortige Vernichtung.

### Betriebsanleitung - PSYTEK 7500 Series Science-Droid-System-Analitik



#### Operationen im Sichtfenster

Sobald der Rover zum Raumschiff zurückgekehrt ist, zeigt das Sichtfenster (A) eine Nahaufnahme der Aktivitäten des Droiden. Ein Förderband (B) transportiert die individuellen Systeme zum und vom Lagerraum des Raumschiffs.

Für eine Einsichtnahme in das Inventar des Lagerraums: Cursor in das Sichtfenster bewegen, Joystick nach links und rechts bewegen. Die Fördereinrichtung bewegt die Systeme zu und vom Lagerraum des Schiffs.

Für eine Analyse oder eine Demontage eines Systems das betreffende System auf das Förderband stellen.

## Oberflächen-Rover Modulbereich

Um ein System vom Oberflächen-Rover Modulbereich in den Lagerraum des Raumschiffs zu bringen, den Cursor auf das Modul setzen, welches bewegt werden soll, dann den Feuerknopf drücken. Das ausgewählte System erscheint auf dem Förderband. HINWEIS: Falls ein aktuelles System in Sicht ist, wird es automatisch zur Seite gestellt.

Zur Installation eines Systems aus dem Lagerraum des Raumschiffs in den OberflächenRover-Modulbereich (C), das gewünschte System auf dem Förderband plazieren. Nach hinten Ziehen des Joysticks löst die Bewegung zum Oberflächen-Rover Modulbereich aus. Den Cursor auf das gewünschte leere Modul setzen und den Knopf drücken.

Um Systeme von einer Position auf eine andere innerhalb des OberflächenRover-Modulbereichs zu verschieben, setzen Sie den Cursor auf das ausgewählte Modul. Den Knopf drücken um das gewählte System aufheben und durch Joystick-Bewegungen nach rechts oder links an die gewünschte Stelle schieben. Nochmals den Knopf drücken, um das System an seinem neuen Ort zu verankern.

### Auswahl der Bereichsfunktionen

Der Psytek Science Droid Analytiker ermöglicht Ihnen, unter vier Funktionen innerhalb des Auswahlbereiches (D) zu wählen. Dazu die Tasten 1, 2, 3 oder 4 und dann FEUER drücken, oder aber den Cursor auf die gewünschte Funktion setzen und den Knopf drücken.

#### DISMANTLE

veranlaßt Psytek ein System zu demontieren und seine Funktion für einen späteren Verkauf aufzuzeichnen.

#### ANALYSIS

befiehlt dem Science Droid, die Leistung und Effizienz eines Systems abzuschätzen und das Ergebnis im Nachrichtenzentrum des Rovers (E) einzublenden.

#### EXIT SHIP

befiehlt dem Rover, zu weiteren Erkundungen an die Oberfläche des Planeten zurückzukehren. Mit EXIT SHIP eröffnet sich Ihnen eine neue Serie von Optionen:

#### STAY HERE

bringt Sie zurück zu Psytek

#### SAME RIFT

bringt Sie zu dem Punkt zurück, an dem Sie zuletzt aufgenommen worden sind.

#### NEXT RIFT

bringt Sie zum nächsten Rift.

#### SKIP ONE

bringt Sie zwei Rifts weiter.

#### END TRIP oder RESUME

gestattet es Ihnen, auf Ihren Heimatplaneten zurückzukehren, mit allen bereits gesammelten Systemen. Die Auswahl END TRIP eröffnet ein zweites Niveau von Optionen zu END GAME (Spiel beenden und Ergebnis berechnen).

Hinweis: Die Auswahl von SAVE GAME überschreibt das vorher gesicherte Spiel. Bitte beachten Sie, daß die Funktion SAVE GAME in der Kassettenversion nicht verfügbar ist.

## System-Icons

Im folgenden werden Standard-Militär-Systeme der Ancients zusammen mit den Symbolen, die normalerweise zu ihrer Identifikation verwendet werden aufgelistet. Es existieren jedoch auch noch andere Typen, die bisher noch nicht identifiziert werden konnten.



**LASER:** Chromoquantifizierter Laser, zur Emmission eines vernichtenden Energiebündels in einfarbiger Frequenz



**SCHILD:** Chromoquantifizierter Schild, zur Verteidigung gegen energetische Waffen verschiedener Farben



**GENERATOR:** Einschließlich einer Standard-Energieversorgung



**ENERGIERESERVE:** ein Hochleistungsgerät zur Energiespeicherung



**RADAR:** ferngesteuertes Detektor-Gerät zur Lokalisierung einer spezifischen Klasse oder Type von Objekten entworfen. Kann auch als Kompaß oder Richtungsfinder dienen



**ECM:** Elektronisches Gegemaßnahme-Gerät, kann feindliche Aufklärungssender stören und erschwert die Entdeckung des Benutzers



**FAHRWERK** Antriebsmodul, zur Steigerung oder Änderung der Beweglichkeit des Rovers im Gelände

## Energiefluss

### Bord-Interne Systeme

Ihr Mk IV ist mit einer autotronischen Kraftverteilung ausgestattet. Alle bordinternen Systeme beziehen Energie vom Generator. 10% der Energie ist auf die Waffen und Schilde gerichtet. Die verbleibenden 90% unterhalten alle andere Systeme (Fahrwerk, Radar, Aufklärung, u.s.w.).

Überschüssige Energie wird in die Waffen und Schilde geleitet. Falls jedoch nicht genügend Energie vorhanden ist, arbeiten Fahrwerk, Radar und andere Systeme mit reduzierter Effizienz. Aus diesem Grund erfordert eine Operation mit einem Energieintensiven System möglicherweise einen stärkeren Generator.

Die Energiereserve-Einblendung (O) zeigt die verfügbare Energie für die Waffensysteme an. 20% der Energie gehen sofort in die Schilde. Der Rest wird in der Energiereserve gespeichert. Wenn die Energiereserve aufgefüllt ist, fließt jegliche überschüssige Energie in die Schilde; ist sie niedrig, gelangt nur wenig Energie dorthin. Das Energiereserve-Display kann auch zur Einschätzung des Energiebedarfs nicht identifizierter Systeme eingesetzt werden. Leeren Sie dazu die Reserve (durch Abfeuern der Waffen) und beobachten Sie, wie schnell die Reserve wieder aufgeladen wird. Schalten Sie das nicht identifizierte System ein und wiederholen Sie den Test. Wenn Ihre Energiereserve schnell wieder aufgeladen ist, hat das System einen relativ normalen Energiebedarf.

### Waffensysteme

Der Mk IV Rover ist mit einem chromequantifizierten Schild und einer Laser-Waffe in Standardausführung ausgestattet. Chromoquantifizierte Waffen können 1 von 6 Frequenzen der elektromagnetischen Energie emittieren, entsprechend den Farben Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau und Violett.

Die Schilde sind durch die Farben charakterisiert, gegen welche sie die wirkungsvollste Abwehr bieten. Zum Beispiel wäre ein orangefarbener Schild am Besten gegen einen orangefarbenen Laser; ein roter oder gelber Schild wäre bereits weniger effizient, ein grüner oder blauer würde hingegen sehr wenig Schutz bieten. Mit anderen Worten, je größer der Unterschied in den Farben zwischen Laser und Schild, desto tödlicher ist die Wirkung der Laserwaffe. Zum Beispiel ist ein violetter Laser die wirkungsvollste Waffe gegen einen gelben Schild. Ein gelber Laser gegen einen gelben Schild gerichtet bleibt ohne Effekt.



Standard Mk IV Waffen und Schilde haben einen unterschiedlichen Energieverbrauch und effiziente Spezifikationen. Der Energieverbrauch eines gegebenen Lasers wird durch einen schmalen Balken in der Energiereserve-Einblendung (O), direkt rechts neben dem Energiereserve-Balken, angezeigt. Dieser kleinere Balken gibt an, wieviel Energie eine Waffe aus der Reserve bezieht, wenn sie abgefeuert wird. Eine Waffe mit minimalem Energieverbrauch kann öfter hintereinander abgefeuert werden als eine mit maximalem Energiebedarf.

Die Effizienz eines Lasers ist ein Maß für die Umsetzung der Energie in vernichtende Strahlung. Ein hocheffizienter Laser richtet mehr Schaden an als ein uneffizienter (selbst wenn der Energieverbrauch gleich bleibt), und kann öfter zwischen 2 Aufladungen abgefeuert werden. Effizienz und Energieverbrauch sind zwei lebenswichtige Faktoren, sowohl bei offensiven als auch bei defensiven Strategien. Ein leistungsstarker hocheffizienter roter Schild kann einen grünen Laser besser abwehren als ein schwacher, uneffizienter grüner.

### **Priorität der Modul-Systeme**

Mk IV ist mit eingebauten Standard-Waffen und -Navigationssystemen ausgerüstet. Die Installation eines neuen Systems ersetzt automatisch die eingebauten Systeme des Rovers (im allgemeinen kann immer nur ein System von allen vorhandenen Typen - Laser, Schild, Radar, usw. - aktiv sein). Zur Installation gibt der Rover-Anzeigebildschirm automatisch die technischen Daten und Merkmale des neuen Systems an. Ein neues Energiereservemodul kann die Energie vermehren und auf dem Energiereserven-Display angezeigt werden. Einbausysteme schalten sich automatisch wieder dazu, wenn die entsprechenden neuen Systeme abgeschaltet werden.

## **Strategie und Taktik**

Zum Einstecken eines neuen Moduls in einen leeren Schacht wählen Sie einen solchen aus und drücken den Feuerknopf. Benutzen Sie die "ADD MODULE"-Option nur zum Ersetzen bereits existierender Module.

Manche Strategien bringen mehr Punkte als andere. Für hohe Punktgewinne versuchen Sie entweder möglichst viele Module zur Demontage zurückzubringen, oder möglichst schnell genügend leistungsfähige Waffen zu ergattern, um damit auf Level 20 den Stützpunkt zu schleifen.

Die Mehrzahl der Radarmodule weisen nur auf Hulks hin, die von der gleichen Rasse konstruiert wurden. Bewahren Sie die Radar der nützlichsten Rassen zum Einsatz in späteren Rifts auf.

Fertigen Sie sich am besten eine Karte der Rift-Landschaften an. Dies wird sich auf bei späteren Spielen bezahlt machen. Gewisse Module helfen Ihnen dabei.

Achten Sie sorgfältig auf den Energiefluß. Hochleistungsfähige Module erfordern unter Umständen mehr Energie, als Sie erübrigen können. Mit anderen Worten: Wenn Sie bessere Schilde und Laser montieren, dann brauchen Sie auch stärkere Generatoren und Energiereserven.

Die Funktion bestimmter exotischer Module ist auf Flugobjekte der Wächter bestimmter Farben beschränkt, andere haben nur eine kurzfristige Wirkung. Merken Sie sich diese Eigenarten und experimentieren Sie damit (in späteren Rifts finden Sie vielleicht verbesserte Versionen).

Achten Sie auf den Verlauf der Farben bei den Waffen und Schilden der Flugobjekte der Wächter. Wenn Sie das Muster einmal indentifiziert haben, können Sie vorausplanen, welche Module Sie brauchen, um die Flugobjekte der Wächter abzuschießen oder ihnen auszuweichen.

Verschiedenförmige Flugobjekte der Wächter haben unterschiedliche Angriffsverhalten, denen Sie sich optimal anpassen müssen.

Um Ihre Verfolger abzuschütteln, versuchen Sie am besten, durch enge Bergpässe zu fliegen oder sich nahe an Gebirgsflanken zu verstecken. Dazu brauchen Sie einen guten Generator und Antrieb.

Denken Sie daran, daß nicht jeder Hulk notwendigerweise nützliche Module enthält, und daß manche nützlicher sind als andere. Psytek wird Ihnen bei der Entscheidung helfen, welche Module aufzubewahren sich lohnt. Stellen Sie sicher, daß Sie stets einen guten Generator, Schild, Energiereserve und Laserkanone (in der Reihenfolge der Bedeutung) bei sich haben. Die letzten beiden Schächte können Antrieb, Radar oder andere der gefundenen Module enthalten. Notieren Sie sich, an welchen Stellen Sie gute Module gefunden haben - diese Kenntnis wird Ihnen in künftigen Spielen dienlich sein.

Je länger sich das Spiel hinzieht, desto gefährlicher werden die Flugobjekte der Wächter. Bleiben Sie in Bewegung. Sie können sich im Schiff mit Psytek von den Strapazen erholen. Versuchen Sie, nicht mehr als etwa 2 oder 3 Minuten auf jedem Level zu verbringen, und zögern Sie nicht, auch manche Levels zu überspringen, wenn es sich herausstellt, daß sie nichts Nützliches aufweisen.

Schießen Sie nicht einfach wild drauflos, wenn keine Veranlassung besteht. Wenn Sie Ihre Energiereserven niedrig halten, laden die Schilde sehr langsam auf. Wenn sich die Gelegenheit bietet, laden Sie sie auf.

Manchmal befinden sich die besten Module eines Levels nicht in dem nächsten Hulk. In Rift 3 z.B. weist der Radar zunächst nach vorn. In dieser Richtung gibt es zwar einige nützliche Module, aber wenn Sie sich umdrehen und in umgekehrter Richtung gehen, stoßen Sie dort auf einen besseren Generator und einen leistungsstärkeren Schild - und dazu noch schneller. Diese beiden Module reichen vollkommen aus, um das gesamte Rift problemlos zu erforschen.

## **Credits**

KORONIS RIFT verdankt seine Entstehung der LUCASFILM GAMES DIVISION. Projektleiter, Konzept, Instrumenten-Displays, Spielerschnittstelle und Originaldokumentation: Noah Falstein, Übersetzung und Computersatz: Alpha, Weiss; 3-D Umgebung, Skalierung und Bewegung, Objekte, Explosionen und Hilfsroutinen: Aric Wilmunder. Originalfraktalcode von Loren Carpenter, modifiziert von Charlie Kellner, Commodore C64 Co-Entwicklung, Modulsystem und Flugobjekte der Wächter-Routinen: Ron Gilbert; Hulk, Flugobjekte der Wächter und Storyboard artwork: Gary Winnick. Algorithmen und technische Unterstützung von Charlie Kellner. Commodore Science Droid artwork: Tom Wahl. Assistenz: Steve Arnold, David Fox, Mary Paterno, Terry Hoff.

**MIT BESONDEREM DANK AN GEORGE LUCAS.**

LUCASFILM GAMES

TM&© 1986 LUCASFILM LTD.

Distributed by Activision Entertainment Software®



H.t.W