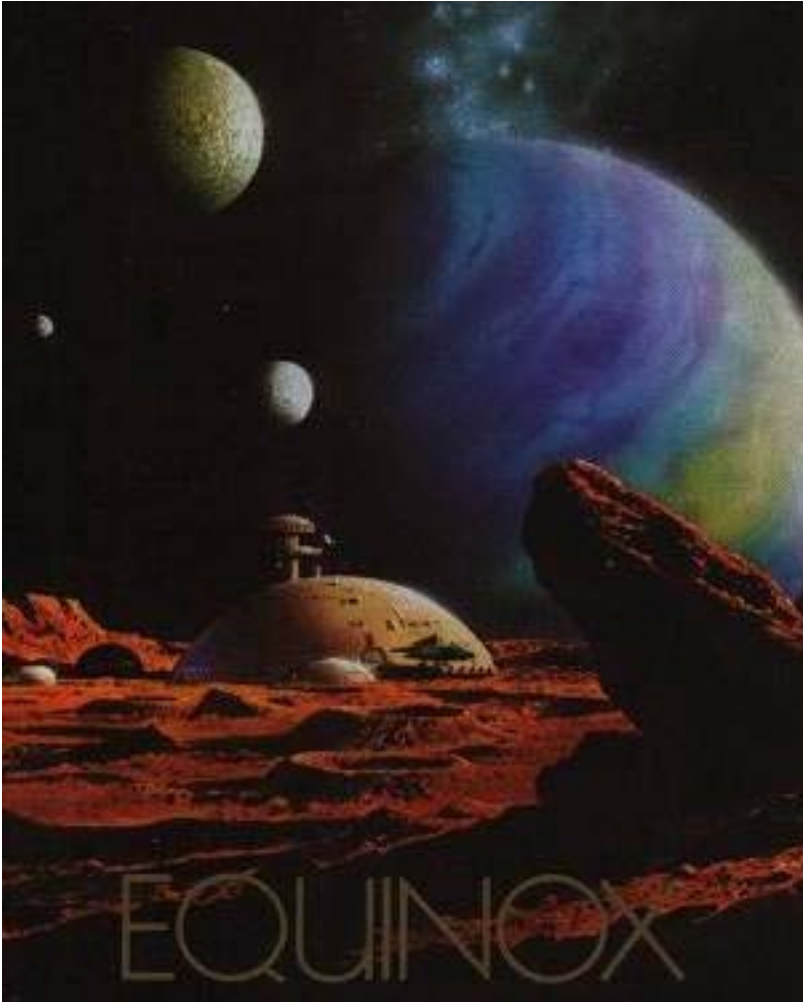


Equinox

Das Spiel



Innerhalb eines Asteroids, dem Suri Ani VII, befindet sich ein minenartiges Höhlensystem, das durch einen Unfall mit radioaktivem Abfall kontaminiert worden ist. Leider wurde von den Bergleuten vergessen, das Sicherheitssystem zu deaktivieren, und so droht eine vollständige Kontaminierung des Asteroiden.

Daher wurde beschlossen, einen Droiden in die Minen zu senden, der die radioaktiven Behälter zu bergen und zu entsorgen hat.

Bei der Bergung und Entsorgung der radioaktiven Behälter wird der Droid von patrouillierenden Sicherheits-Droiden angegriffen, die ebenfalls zerstört werden müssen. Der Spieler dringt nun als Droid in den Minenkomplex, der aus acht Sektoren besteht, ein.

Zwischen den einzelnen Sektoren kann man wechseln, indem man die dem Sektor entsprechenden farbigen Code-Karten an den Liften benutzt. Innerhalb eines Sektors kann man durch Finden eines Credits durch einen Teleporter an versperrte Stellen gelangen.

In jedem Sektor gilt es einen radioaktiven Kanister zu bergen und in einer speziellen Kammer zu entsorgen. Dies hört sich einfach an, ist es aber nicht, da die Kanister sich meistens in versperrten Bereichen befinden. Um in diese Bereiche vordrin-

gen zu können, befinden sich in den einzelnen Bildern eines Sektors verschiedene Werkzeuge wie Bohrer, Dynamit, Schaufel oder Schlüssel, die es geschickt einzusetzen gilt. Zusätzlich gilt es in dem entsprechenden Sektor die Kontaminationszeit zu beachten, welche kontinuierlich in Richtung Null sinkt. Ist dieser Zustand erreicht, ist das Spiel vorbei. Daher gilt es, so schnell wie möglich den radioaktiven Behälter zu finden und zu entsorgen.

Sektor 1

Holt euch zuerst in Raum 8 den Credit. In Raum 5 benutzt ihr den Teleporter, um in Raum 16 an die Bohrmaschine zu gelangen. Mittels des Bohrers könnt ihr in Raum 2 die Kammer öffnen, um an das Dynamit zu gelangen. Mit Hilfe des Dynamits wird der Gang in Raum 7 (rechts) freigesprengt. Fliegt zu Raum 12 und nehmt den Credit, der sich in einem engen Gang zu Raum 4 links befindet. Setzt den Credit in Raum 5 in den Teleporter ein, benutzt diesen aber noch nicht, da ihr erst in Raum 13 den Kanister holen müsst.

Habt ihr den Kanister, benutzt den Teleporter und ihr landet in der Entsorgungsstation. Sobald der Kanister entsorgt wurde, wird der Countdown für diesen Sektor deaktiviert. Kehrt dann mit dem Teleporter zurück und begeben euch zu Raum 14, wo ein Schlüssel für die Tür in Raum 7 (links) liegt. Öffnet die Tür und findet in Raum 15 eine Zugangskarte für Sektor 2. Fliegt zu Raum 9 und benutzt den Translevel-Teleporter, wo ihr mit dem Droiden die »2« berührt, um in Sektor 2 zu gelangen.

Sektor 2

Gleich in Raum 1 bedient ihr euch des Credits und benutzt damit den Teleporter in Raum 5. Zu Raum 9 teleportiert, nehmt ihr den Bohrer mit. Wieder mit dem Teleporter zu Raum 5 zurück. Nun zu Raum 8 fliegen, wo ihr mit dem Bohrer die Wand öffnet, um an den Credit zu gelangen. Setzt den Credit in Raum 4 beim Teleporter ein, fliegt aber erst zu Raum 7, wo das Dynamit gelagert wird. Nehmt das Dynamit und benutzt den Teleporter.

Betretet Raum 13 und sprengt den Geröllhaufen auf der rechten Seite. Nehmt im selben Raum den Credit und setzt diesen im Teleporter ein (diesen noch nicht benutzen). Fliegt zu Raum 15 und der Kanister gehört euch. Nutzt nun den Teleporter in Raum 12 und setzt den Kanister in Raum 10 in die Entsorgungsstation ein.

Fliegt zu Raum 11 und benutzt den magnetischen Lift, um zu Raum 3 zu gelangen, wo ihr rechts den Lift verlasst, um die Schaufel zu erhalten.

Benutzt den Teleporter in Raum 4, um Raum 12 zu erreichen. In Raum 14 grabt ihr den Boden auf und ihr könnt in Raum 16 die Zugangskarte für Sektor 3 entgegennehmen. Über den Teleporter in Raum 12 könnt ihr zu Raum 1 zurückkehren und den Translevel Teleporter erneut zu benutzen.

Sektor 3

Von Raum 1 geht es weiter zur Raum 5, wo ihr den Schlüssel an euch nehmt. Mittels des Schlüssels öffnet ihr in Raum 9 rechts die Tür. In Raum 10 sammelt ihr die Diode ein und setzt diese in Raum 8 in den Verteilerkasten ein. Die Laserbarriere wird deaktiviert. Nehmt den Credit an euch und benutzt in Raum 12 den Teleporter. In Raum 13 nehmt ihr den Kanister und setzt diesen in Raum 11 in die Entsorgungskammer. Benutzt in Raum 12 den Teleporter. In Raum 14 nehmt ihr die Zugangskarte für Sektor 4 mit und kehrt in Raum 1 zum Translevel Teleporter zurück, wo ihr zu Sektor 4 einkehrt.

Sektor 4

Sammelt gleich in Raum 1 den Credit ein, den ihr in Raum 5 in den Teleporter ablegt. In Raum 3 nehmt ihr die Diode auf und benutzt sogleich in Raum 5 den Teleporter, der euch in Raum 7 bringt. Tauscht in Raum 16 die Diode gegen den Bohrer aus und benutzt wieder den Teleporter in Raum 7. Öffnet mit dem Bohrer in Raum 6 die Kammer, in der sich das Dynamit befindet. Nehmt das Dynamit aber noch nicht mit.

Setzt den Credit aus Raum 2 in den Teleporter von Raum 5 ein. Nun holt ihr das Dynamit und benutzt den Teleporter in Raum 5. Sprengt mit dem Dynamit die Gerölllawine in Raum 8. Bedient euch in Raum 8 des Credits und setzt diesen in den Teleporter in Raum 9 ein. Danach nehmt ihr die Diode in Raum 16 mit und nutzt in Raum 9 den Teleporter. Die Diode wird in Raum 12 in den Verteilerkasten eingesetzt. Es kann nun nur der Kanister in Raum 11 geborgen werden, den ihr in Raum 16 in der Entsorgungsstation abliefern.

Anschließend benutzt ihr in Raum 9 den Teleporter, um in Raum 14 die Zugangskarte für Sektor 5 erhalten zu können. Dann benutzt ihr in Raum 7 den Teleporter, um in Raum 1 den Zugang zu Sektor 5 zu erreichen.

Sektor 5

In Raum 2 nehmt ihr das Dynamit. Sprengt damit in Raum 4 rechts unten den Schuttberg. Nun könnt ihr in Raum 3 den Credit einsammeln und diesen in Raum 2 in den Teleporter einsetzen. In Raum 1 sammelt ihr die Diode ein und nutzt in Raum 2 den Teleporter. Die Diode wird in Raum 8 in den Verteilerkasten eingesetzt. Vergesst in diesem Raum die Schaufel nicht, um in Raum 13 den Boden aufgraben zu können.

In Raum 14 bedient ihr euch des Bohrers und öffnet damit in Raum 11 die Kammer, wo sich der Kanister befindet. Der Kanister wird in Raum 10 zur Entsorgungsstation gebracht, wo ihr auch den Credit einsammelt. Diesen Credit setzt ihr in Raum 9 in den Teleporter ein. Holt in Raum 13 den Schlüssel.

In Raum 9 nutzt ihr nun den Teleporter, um in Raum 15 die verschlossene Tür zu öffnen. Dann fliegt ihr zu Raum 16, wo ihr einen weiteren Bohrer an euch nehmt.

Benutzt in Raum 15 den Teleporter sowie den Teleporter in Raum 7. In Raum 5 bohrt ihr die Kammer auf, um an die Zugangskarte für Sektor 6 zu gelangen.

In Raum 1 könnt ihr dann den Translevel-Teleporter benutzen.

Sektor 6

Zuerst nehmt ihr in Raum 1 den Credit mit, der in Raum 3 in den Teleporter eingesetzt wird. In Raum 2 holt ihr euch das Dynamit und nutzt dann den Teleporter in Raum 3. In Raum 4 sprengt ihr rechts mit dem Dynamit die Mauer weg. Holt in Raum 7 den Bohrer und benutzt den magnetischen Lift, um nach oben zu gelangen.

Der Bohrer wird in Raum 3 benutzt, um die Diode freizulegen. Nutzt dann den Teleporter im selben Raum. Die Diode wird in Raum 9 in den Verteilerkasten eingesetzt.

In Raum 6 nehmt ihr den Credit und setzt diesen in Raum 3 in den Teleporter ein. Benutzt diesen und holt in Raum 8 die Schaufel. In Raum 13 tauscht ihr die Schaufel gegen den Credit und setzt diesen in Raum 3 in den Teleporter in Raum 12 ein. Holt euch in Raum 11 das Dynamit und benutzt in Raum 12 den Teleporter. In Raum 14 sprengt ihr rechts den Schutt weg, um in Raum 15 über den magnetischen Lift zu Raum 12 zu gelangen.

In Raum 13 holt ihr euch wieder eine Schaufel und nutzt in Raum 12 den Teleporter. Ihr werdet zu Raum 15 transportiert, wo ihr den Boden aufgrabt. Nehmt dort die Zugangskarte für Sektor 7 mit und kehrt dann gleich über den magnetischen Lift zu Raum 12 zurück. In Raum 5 tauscht ihr die Zugangskarte für Sektor 7 mit dem Kanister aus, um diesen in Raum 2 entsorgen zu können. Nutzt dann in Raum 3 den Teleporter und bedient euch in Raum 5 der Zugangskarte für Sektor 7.

In Raum 1 könnt ihr wieder den Translevel Teleporter benutzen.

Sektor 7

Vorsicht! Benutzt auf keinen Fall die beiden Teleporter in Raum 2 und 3. Diese sind defekt und teleportieren den Droiden nur zueinander! Nehmt in Raum 1 den Credit auf und setzt diesen in Raum 6 in den Teleporter ein. In Raum 4 holt ihr euch das Dynamit. Aktiviert den Teleporter in Raum 6 und sprengt mit dem Dynamit in Raum 8 die Wand weg. In Raum 11 benutzt ihr den magnetischen Lift und nehmt in Raum 13 den Kanister auf. Dieser wird in Raum 4 entsorgt.

In Raum 5 holt ihr die Diode und benutzt erneut den Teleporter in Raum 6. Setzt die Diode in den Verteilerkasten in Raum 14 ein, um in Raum 15 die Zugangskarte für Sektor 8 zu erhalten. In Raum 1 könnt ihr den Translevel Teleporter verwenden, um Sektor 8 aufzusuchen.

Sektor 8

Nehmt in Raum 2 den Credit an euch und setzt diesen in Raum 3 in den Teleporter. Bevor ihr den Teleporter benutzt, holt ihr in Raum 1 das Dynamit und benutzt dann den Teleporter in Raum 3. Sprengt in Raum 6 den Geröllhaufen und nehmt in Raum 5 den Credit an euch. Setzt diesen Credit in den Teleporter in Raum 7 ein. Sammelt die Diode in Raum 6 auf und benutzt den Teleporter in Raum 7.

Setzt die Diode in Raum 13 in den Verteilerkasten und holt euch in Raum 14 den Kanister. Anschließend nehmt ihr den Teleporter in Raum 9 und tauscht in Raum 7 den Credit gegen den Kanister aus. Den Credit setzt ihr nun in den Teleporter in Raum 4 ein (noch nicht benutzen). In Raum 8 holt ihr euch die neue Dynamitstange und benutzt in Raum 4 nun den Teleporter. Danach sprengt ihr in Raum 2 die Wand rechts weg und benutzt in Raum 3 den Teleporter. In Raum 7 nehmt ihr den Kanister an euch und benutzt in Raum 4 den Teleporter. Der letzte Kanister wird dann in Raum 16 entsorgt.

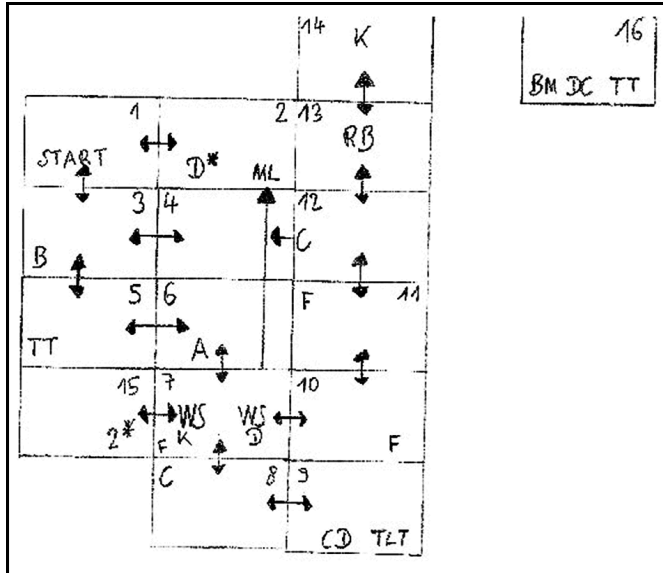
»THE COMPLEX IS NOW FIT FOR HUMAN HABITATION«

Punktetabelle

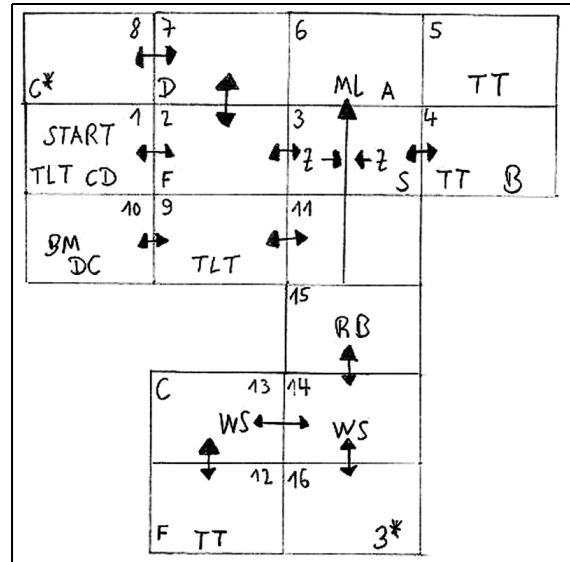
- feindlicher Droiden: 25 Punkte
- Kanister entsorgen: 500 Punkte

Die Karten zum Spiel:

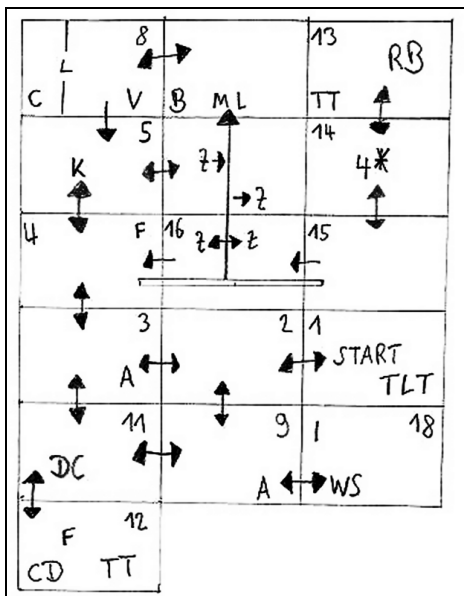
Sektor 1



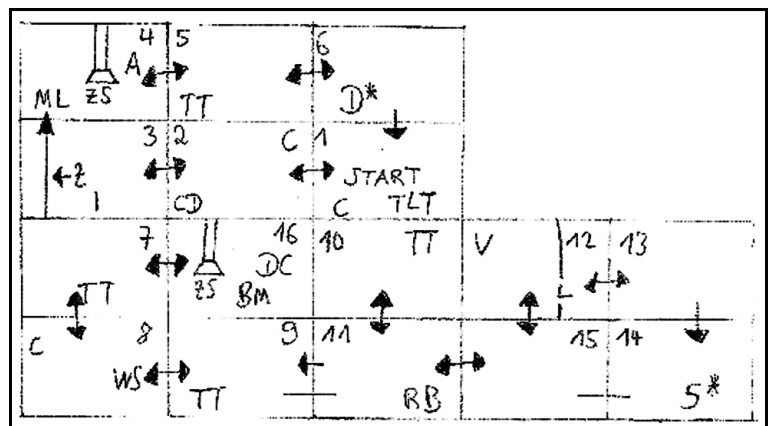
Sektor 2



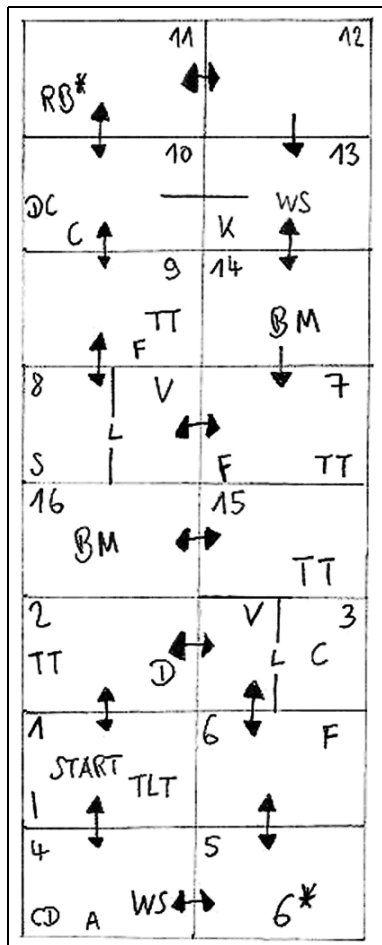
Sektor 3



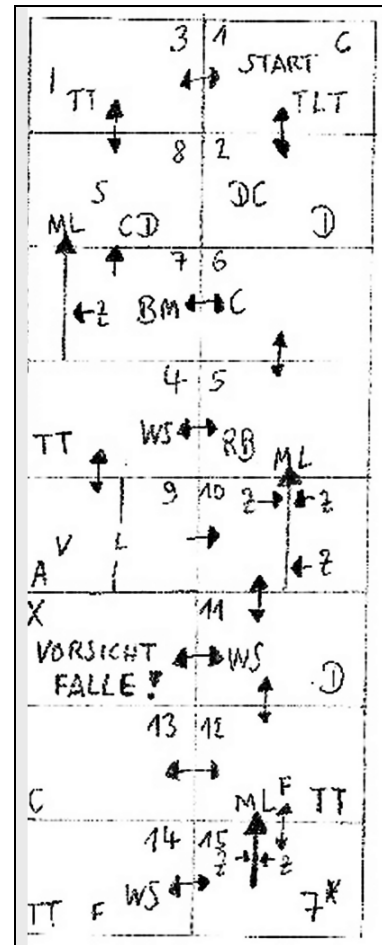
Sektor 4



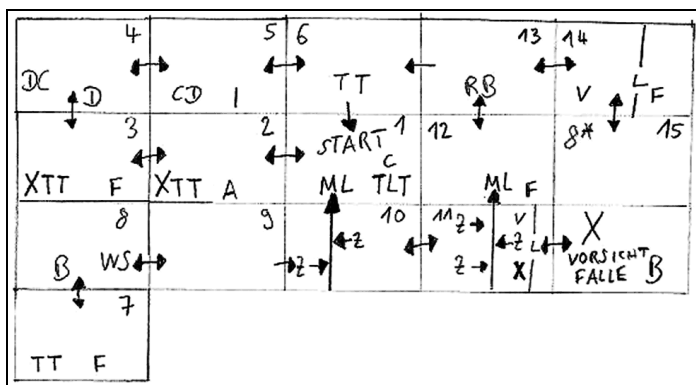
Sektor 5



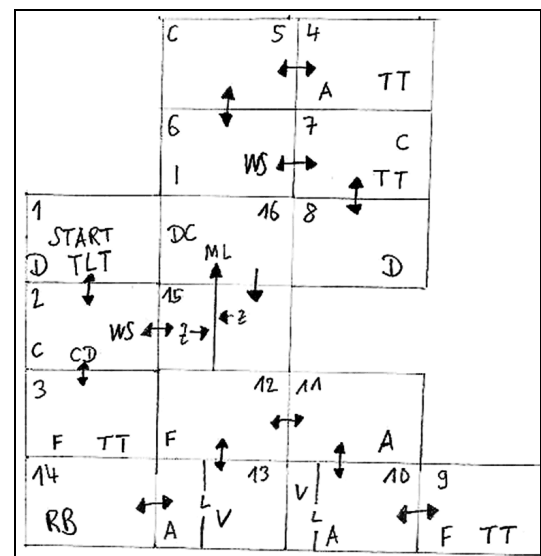
Sektor 6



Sektor 7



Sektor 8



Legende zu den Karten

2*	= Zugangskarte für Sektor 2
3*	= Zugangskarte für Sektor 3
4*	= Zugangskarte für Sektor 4
5*	= Zugangskarte für Sektor 5
6*	= Zugangskarte für Sektor 6 (Bohrmaschine zum Öffnen der Tür nötig)
7*	= Zugangskarte für Sektor 7 (Bohrmaschine zum Öffnen der Tür nötig)
8*	= Zugangskarte für Sektor 8
A	= Lasermunition zum Vernichten der Gegner
B	= Bombe (vernichtet alle Gegner im Bild)
BM	= Bohrmaschine
C	= Credit (wird für TT benötigt)
C*	= Credit in einer verschlossenen Box (Bohrmaschine nötig)
CD	= Für 1 Droidenleben erhält man einen Credit
D	= Dynamit (zum Sprengen von Schutt)
D*	= Dynamit in einer verschlossenen Box (Bohrmaschine nötig)
DC	= Entsorgungsbehälter für radioaktiven Behälter
F	= Treibstoffvorrat wird regeneriert
I	= Diode für Verteilerkästen
K	= Schlüssel (Zum Öffnen von Türen)
L	= Laserbarriere (Diode in Verteilerkasten setzen)
ML	= Magnetischer Lift (schützt den Treibstoffvorrat)
PFEILE	= Zeigt an, welche Räume von welcher Seite betreten werden können
S	= Schaufel (zum Beseitigen von Schutt)
TLT	= Trans Level Teleporter (Zugangskarte erforderlich)
TT	= Teleporter Terminal (Credit erforderlich)
X	= Vorsicht Falle
XTT	= Teleporter Terminal nicht benutzen
V	= Verteilerkasten (Diode nötig, um Laserbarriere zu deaktivieren)
WS	= Weg versperrt durch eine Tür (Schlüssel) oder Schutt (Dynamit / Schaufel)
Z	= Zugang zum magnetischen Lift möglich
ZS	= Zerstamper (nicht berühren)

POKEs

POKE 13561,208 : Poke 13562,0 (unsterblich)

POKE 13563,165 (unendlich viele Leben)

POKE 16497,96 : POKE 16605,0 : SYS 2830 (keine Gegner)

SYS 2830

Tipps & Tricks:

Während des Spielablaufs erscheinen in manchen Bereichen verschiedene Apparaturen:

- * Magnetic Lift: zieht den Droiden nach oben. Dies spart Treibstoff.
- * Teleporter-Terminal: Der Droide wird an einen anderen Bereich innerhalb eines Sektors gesendet. Dies kostet jedoch einen Credit.
- * Translevel-Teleporter: Diese Apparatur ermöglicht den Zugang zu anderen Sektoren, wenn die entsprechende Zugangskarte gefunden wurde.
- * Credit Dispenser: Für ein Droiden-Leben erhält man einen neuen Credit. Diese Maschine sollte nur dann benutzt werden, wenn keine Credits mehr in einem Sektor vorhanden sind.
- * Disposal Chute: In dieser Maschine kann der gefundene radioaktive Behälter entsorgt werden. Sobald der Behälter dort platziert wurde, wird die Kontaminierungszeit in dem entsprechenden Sektor angehalten.

Folgende Werkzeuge sind für den Spielablauf äußerst wichtig:

- * Bohrer: Mit diesem Werkzeug können versperrte Kammern aufgebohrt werden.
- * Dynamit: Dieses Hilfsmittel sprengt verschüttete Gänge frei.
- * Schaufel: Um in tiefer gelegene Bereiche vordringen zu können, kann der Boden damit aufgedrückt werden.
- * Diode: Durch Einsetzen der Diode in einen Schaltkasten können Lasersperren deaktiviert werden.
- * Schlüssel: Mittels des Schlüssels öffnet der Droide versperrte Türen.
- * Credit: Diese Münze kann nur bei den Teleportern verwendet werden und aktiviert das Senden in andere Bereiche eines Sektors.
- * Kanister: Es handelt sich hierbei um den radioaktiven Abfall, den es zur Entsorgungsstation (Disposal Chute) zu bringen gilt.
- * Bombe: zerstört alle Gegner im Bild
- * Fass: füllt den Treibstoffvorrat wieder auf
- * Kiste: Der Vorrat an verbrauchter Laserenergie, welcher für die Laserkanone benötigt wird, wird damit erneuert.
- * Sektoren-Karte: ermöglicht den Zugang zu einem anderen Sektor

Die gegnerischen Droiden lauern in jedem Bild. Vermeidet unnötige Kämpfe und haltet genügend Abstand zu den Droiden.

Um Treibstoff zu sparen, nutzt die vorhandenen magnetischen Lifte. Fliegt auch nicht mehrere Bilder nach unten, sondern lässt den Droiden fallen.

Werkzeuge lassen sich nicht gegeneinander austauschen, sondern nur gegen Fässer, Kisten oder Bomben.

In der oberen Hälfte des Bildschirms kann der noch vorhandene Treibstoff (oberhalb) sowie der vorhandenen Munition (unterhalb) überblickt werden.

Das Spiel kann mit der Taste »3« pausiert werden. Fortgesetzt wird das Spiel mittels Leertaste.

(Komplettlösung von Holger Gebhardt)