

# Koronis Rift



## Beschreibung

Vor langer Zeit existierten in der Galaxis verschiedene technologisch sehr hoch entwickelte Rassen. Jetzt sind sie ausgestorben (oder sonst irgendwie verschwunden, ist ja auch egal), aber von ihrer früheren Anwesenheit zeugen seltene und rästelhafte technische Überbleibsel. Diese antiken Module haben genormte Anschlüsse (sehr praktisch), funktionieren immer noch zuverlässig (auch sehr praktisch), lassen sich aber auf Grund des sehr hohen technischen Niveaus noch nicht nachbauen (was einen hohen Handelspreis bedingt). Und damit ist es natürlich ein lukratives Geschäft, solche Artefakte zu finden und zu verschern - den Erfolg einmal vorausgesetzt.

Als derart kommerziell orientierter (aber bisher eher recht erfolgloser) "Archäologe" durchfliegt der Spieler die Galaxis, als zufällig ein nicht kartografierter Planet auftaucht. Einige Anzeichen deuten darauf hin, dass es sich dabei um den legendären Planeten "Koronis Rift" handeln könnte, den die antiken Rassen als Testgelände für ihre Waffensysteme nutzten. Antike, hoch entwickelte Waffensysteme, seiber! Also nichts wie in die Umlaufbahn, um dem Planeten genauer zu untersuchen!

Zu Beginn des Spiels befindet sich der Spieler in seinem Raumschiff, das mit einem Roboter zur Analyse hinsichtlich Leistungsaufnahme, Effizienz und Wert (aber leider nicht der Funktionsart) geborgener Module und einem Landungsfahrzeug (dem "Rover") ausgestattet ist. Zur Bergung von Modulen verfügt der Rover über einen Repo-Tech-Robot. Dank der weit reichenden Standardisierung können geborgene Module können im Rover sofort eingebaut und auch aktiviert werden (ausreichende Energiereserven vorausgesetzt).

Auf dem Planeten gibt es 20 "Rifts" (Schluchten), die wohl anscheinend interessante Antiquitäten enthalten - sowie weniger wünschenswerte Schutzsysteme in Form fliegender Untertassen. Glücklicherweise verfügt der Rover schon über zwei einfache Standardmodule, die auch eine gewisse Bewaffnung einschließen. Zur Auffindung der Artefakte gibt es auch eine Art Radar (Richtungsanzeiger).

Die Rifts können nur in aufsteigender Reihenfolge besucht werden; es ist also nicht möglich, zu einer früheren oder übersprungenen Rift zurückzukehren (man kann allerdings die selbe Rift mehrfach hintereinander besuchen).

Ziel des Spiels ist es, die Verteilungsbasis in der letzten Rift zu zerstören, um so die nervigen Gegner loszuwerden und den kompletten Planeten in Besitz nehmen zu können.

Auch wenn das Spiel vordergründig als Ballerspiel erscheint, so ist es doch in Wirklichkeit ein Entdeckerspiel. Die Funktion der gefundenen Module wird in der Anleitung absichtlich verschwiegen, und so ist der Spieler hauptsächlich damit beschäftigt, die Rifts zu kartographieren und herauszufinden, welche Gegner und welche Module dort zu finden sind, wie die Farben zusammenhängen und was die Module eigentlich bewirken. Auch Aspekte wie Energieversorgung und -verbrauch müssen berücksichtigt werden.

Der Analyseroboter im Schiff ist nett animiert. Aber das eigentliche Spiel findet ja auf dem Planeten statt....

Die Oberfläche des Planeten wird durch Fraktalgraphik recht stimmig dargestellt. Der Rover bewegt sich entsprechend dem dargestellten Terrain. Die hohen Abhänge können dabei nicht überwunden werden.

Die Gegner sind fliegende Untertassen in unterschiedlichen Farben (die Farben haben eine Bedeutung hinsichtlich der Defensivbewaffnung des Wächters), die Schüsse auf den Spieler abfeuern (auch in spezifischen Farben...). Die gesuchten Module sind stationär in phantasievollen Maschinen zu finden (die man auch aus Versehen zerstören kann).

Der Sound ist eher funktional und entspricht dem Spielgeschehen - wobei es auch zwei Module gibt, die (ähnlich einem Autoradio) eine etwas fremdartige "Musikunterhaltung" bieten.

## Hinweise

Diese Hinweise sind größtenteils **nicht** in der Anleitung zu finden - wie schon oben beschrieben, besteht der Hauptreiz des Spiels darin, diese Sachen selbst herauszufinden. Weiterlesen auf eigene Gefahr ! ;-)

Die gespeicherten Höhenprofile der Rifts unterscheiden nur zwischen zwei Höhenstufen: Boden (mit dem Rover befahrbar) und Berg/Hochplateau (nicht erreichbar). Alles zwischen diesen (recht groben) Rasterstufen wird "live" mit fraktalen Zwischenstufen gefüllt, wodurch der Eindruck einer gebirgigen Struktur (an Stelle "glatter Planquadrate") erzeugt wird.

Es gibt 20 Rifts, jeweils mit einer Ausdehnung von 48 x 64 Planquadraten. Falls alle Rifts enthalten 8 erreichbare Objekte ("Hulks") - mit einer Ausnahme, dort ist ein Objekt nicht erreichbar (Objekt 4 in Rift 9). Dieses nicht erreichbare Objekt wird trotzdem vom Radar geortet; es wurde wohl mit Absicht als kleine "Gemeinheit" außerhalb des erreichbaren Bereichs platziert (dafür spricht auch die Abwesenheit eines Moduls in diesem Objekt).

Farben sind bei diesem Spiel sehr wichtig. Offensiv- und Defensivbewaffnung (Laser und Schutzschilde, und zwar sowohl beim Gegner wie auch bei einem selber) sind je nach farblicher Abstimmung schwach oder effektiv. Ein **roter Schutzschirm** arbeitet also am effektivsten gegen einen **roten Laser**. Hier macht es also Sinn, die eigenen Waffen und Schildmodule an die Farben der Gegner und ihrer Schüsse anzupassen. Bei unterschiedlichen Rifts kommen unterschiedliche Gegnerkombinationen. Die Farbe gegnerischer Schüsse erkennt man nicht nur am Schuss selber, sondern auch an der Farbe, mit der der Bildschirmrahmen bei einem Treffer aufblinkt. Die Farbe der Schutzschirme der Gegner entspricht der Farbe der fliegenden Untertasse.

Grobübersicht Effektivität der Schutzschirme							
		Farbe Schutzschirm					
		rot	orange	gelb	grün	blau	purpur
Farbe Laser	rot	++	+	-	-	-	+
	orange	+	++	+	-	-	-
	gelb	-	+	++	+	-	-
	grün	-	-	+	++	+	-
	blau	-	-	-	+	++	+
	purpur	+	-	-	-	+	++

In der **detaillierteren Auflistung der Module** ist zu erkennen, dass für jeden Schutzschirm für jede Farbe eine individuelle Effektivität definiert ist. Die obige Übersicht gibt also nur einen groben Überblick (quasi eine Faustregel).

Außer den aufgeführten Farben gibt es noch die Farbe *braun* - diese soll (laut dem Chefentwickler) eine besondere Bedeutung haben.

Spezielle Radarmodule arbeiten anders als das eingebaute Originalradar - das heisst, sie orten nicht das nächste Objekt. Einige Radarmodule orten nur bestimmte Objekte, andere orten Gegner oder funktionieren einfach als Kompass.

Die Module enthalten zwei Icons: links die (manchmal rätselhafte) Darstellung der Funktion und rechts das Sinnbild der Herstellerrasse.

## Weitere Modultypen:

**Mapper** (zeigt eine Karte der aktuellen Rift an),

**Antriebsmodul "Beschleuniger"**

**Antriebsmodul "Steuerung"**

**Freezer** (friert die Gegner für eine gewisse ein),

**Detonator** (führt, falls aktiviert, beim Plündern eines Objekts zur Explosion des Objekts),

**ECM** ("elektronische Gegenmaßnahme", stört die Ortung des Gegners),

**eine Art "Autoradio"** (könnte neben der Änderung der Soundeffekte auch noch eine andere Funktion haben),

**Generator** (erzeugt Energie zum Betrieb der Module),

**Energiereserve** (eine Batterie, die Energie speichert).

**Und noch zwei mir unbekannte Modultypen**, deren Icon wie ein Fadenkreuz bzw. eine fliegende Untertasse aussehen.

Nicht alle Objekte enthalten nutzbare Module...

## Lösung

Laut Aussage des Cheftwicklers gibt es ein Lösung, mit der man das Spiel in 10 Minuten komplett lösen kann (bei der Diskettenversion; die 10 Minuten werden wohl hauptsächlich aus Ladezeiten bestehen...). Für diese Lösung soll man nur ein einziges Modul benötigen.

Die zu zerstörende Basis befindet sich als Objekt 7 auf Rift 20. Sie ist durch Laserbeschuß nicht zu zerstören. Die einzige Möglichkeit der Zerstörung besteht aus dem "Detonator" - einem Modul, das einen äußerst großzügigen Energieverbrauch hat und beim Versuch, einen "Hulk" mittels des "Repo-Tech Robots" zu plündern, beide zerstört. Wegen des hohen Energiebedarfs sollte man dieses Modul also direkt bei der Landung deaktivieren und erst kurz vor dem Einsatz wieder einschalten.

Ein passender Detonator findet sich auf Rift 2; es ist das erste Objekt auf das trifft. Man braucht auf Rift 2 bloss ein Stück geradeaus zu fahren und kann das Modul bergen, bevor auch nur ein Gegner auftaucht.

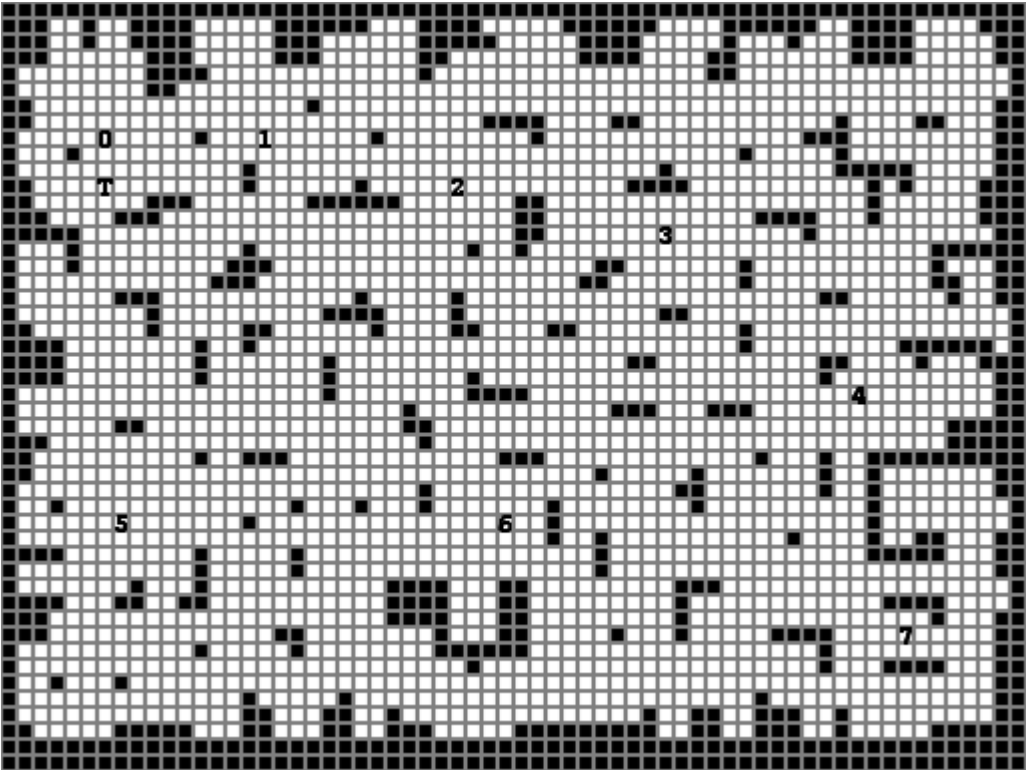
Die restlichen Rifts bis Rift 20 kann man nicht direkt überspringen, sondern muss sich immer in Zweierschritten ("skip one") weiterbewegen. Man kann jedoch schon während des Landevorgangs das Signal zur Rückkehr zum Schiff geben ("call ship"), sodass gegnerische Kontakte erspart bleiben. Zumindest bis Rift 20.

Einige der Gegner auf Rift 20 können auch mit dem Standardlaser recht einfach erledigt werden. Außer Objekt 7 handelt es sich bei den Objekten um gelandete Untertassen, die natürlich auch munter schießen, wenn man in die Nähe kommt.

Der Lösungsweg erscheint mir ziemlich theoretisch - ich habe es jedenfalls noch nicht geschafft, ohne Cheats bis zur Basis vorzudringen. Eventuell kann man die gefährlichen Gegner bei einer bestimmten Route vermeiden...

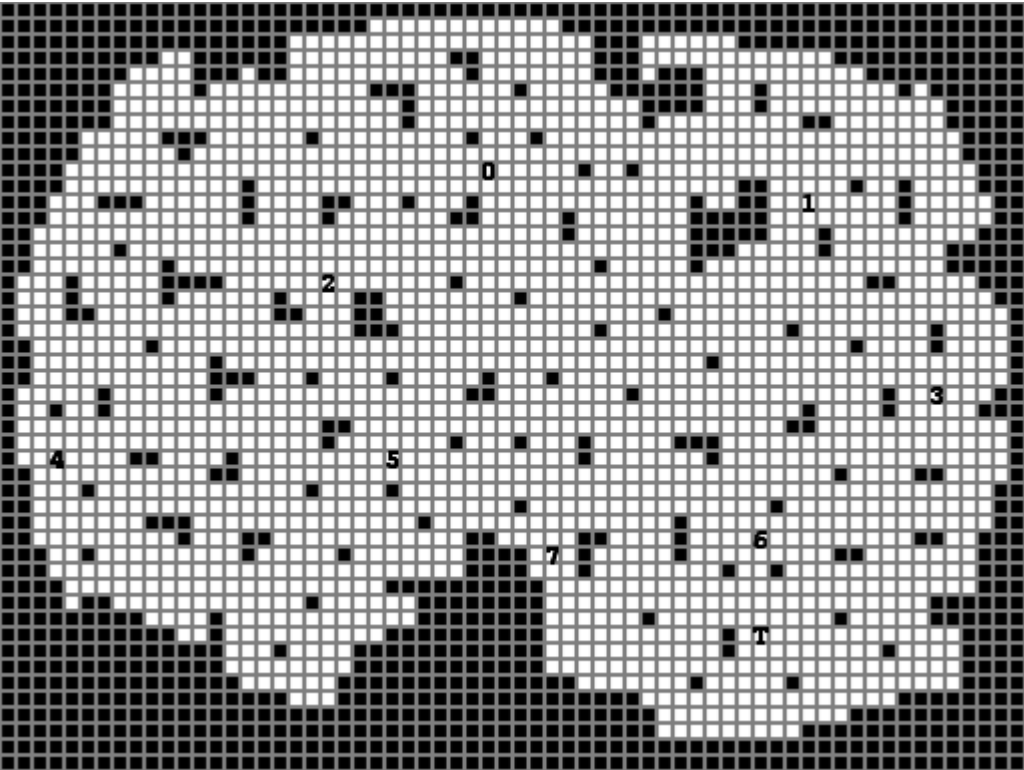


Rift 1



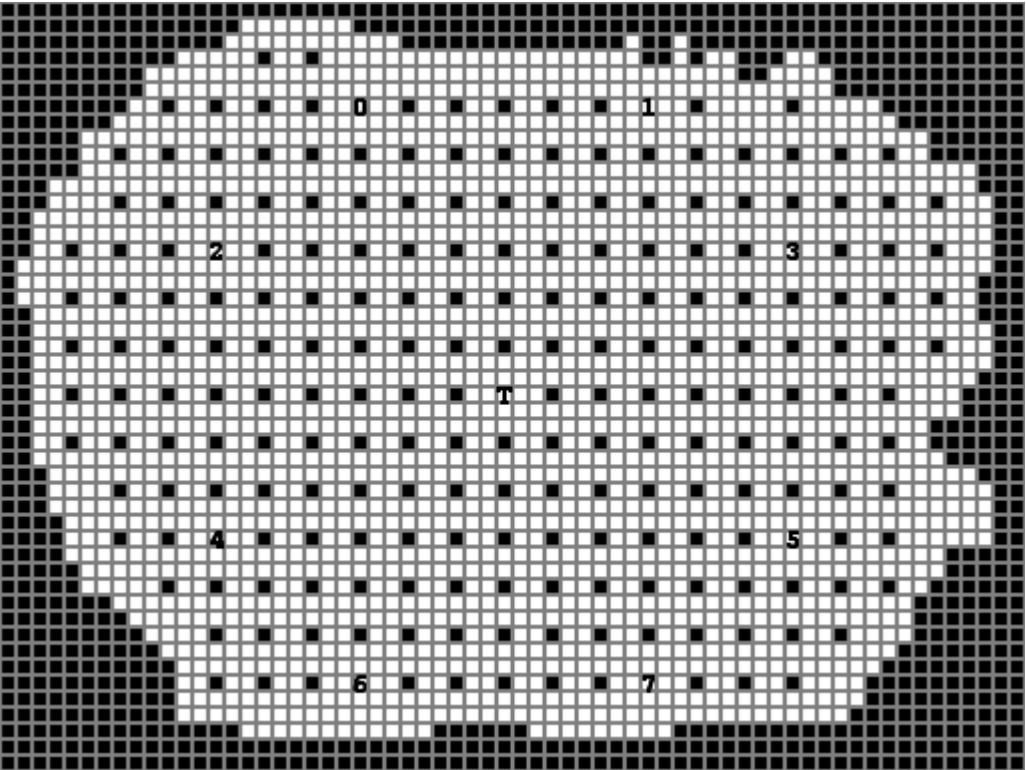
#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data						
0	06	08	a1			shield	04	green	11	15	70	12	16	16	16	13	12	
1	16	08	35			generator	14	brown	12	12	50							
2	28	11	6b			radar	11	blue	10	10	100	1	11	0	0	0	0	0
3	41	14	2d			power reserve	13	red	15	15	70							
4	53	24	7a			radar	26	brown	10	10	100	1	26	0	0	0	0	0
5	07	32	97			shield	05	blue	10	15	50	19	20	18	16	8	6	
6	31	32	0f			laser	26	brown	9	6	40							
7	56	39	3d			ECM	18	violet	7	15	110							

Rift 2



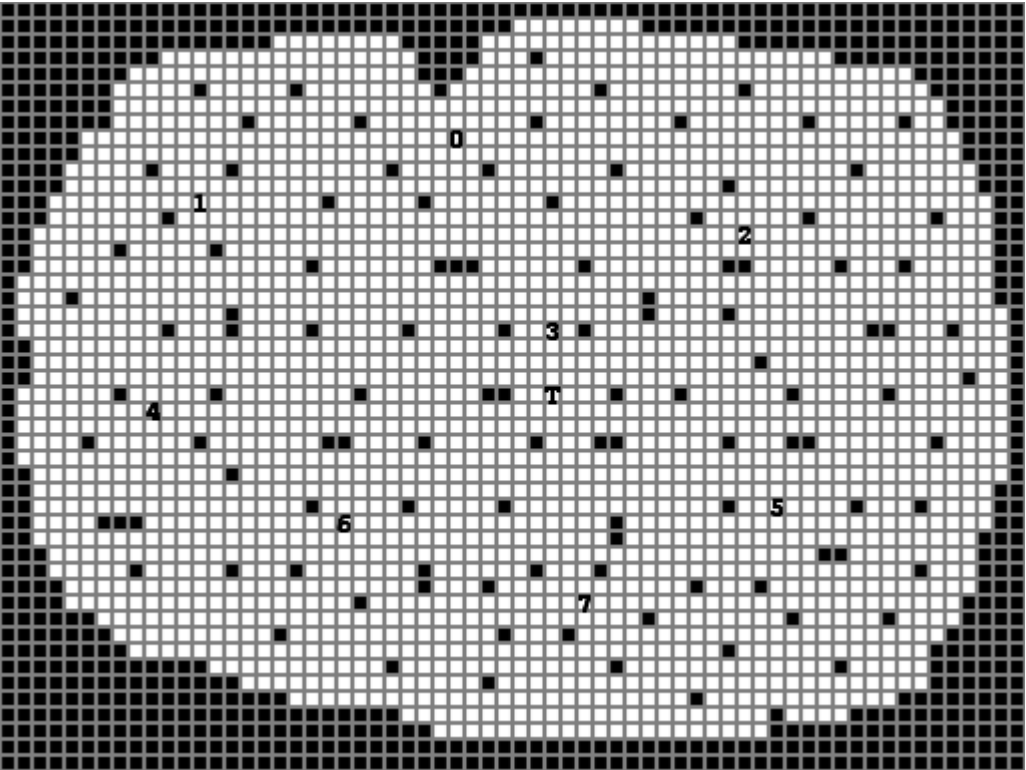
#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	30	10	1e			laser	06	violet	15	19	90						
1	50	12	05			laser	28	green	10	15	70						
2	20	17	ab			shield	02	brown	12	14	100	12	16	17	19	20	18
3	58	24	7f			radar	22	green	10	10	100	2	64	0	0	0	0
4	03	28	71			radar	17	blue	10	10	100	1	17	0	0	0	0
5	24	28	7c			radar	28	green	10	10	100	1	28	0	0	0	0
6	47	33	92			detonator	31	red	20	20	420						
7	34	34	42			drive	15	yellow	30	10	150						

Rift 3



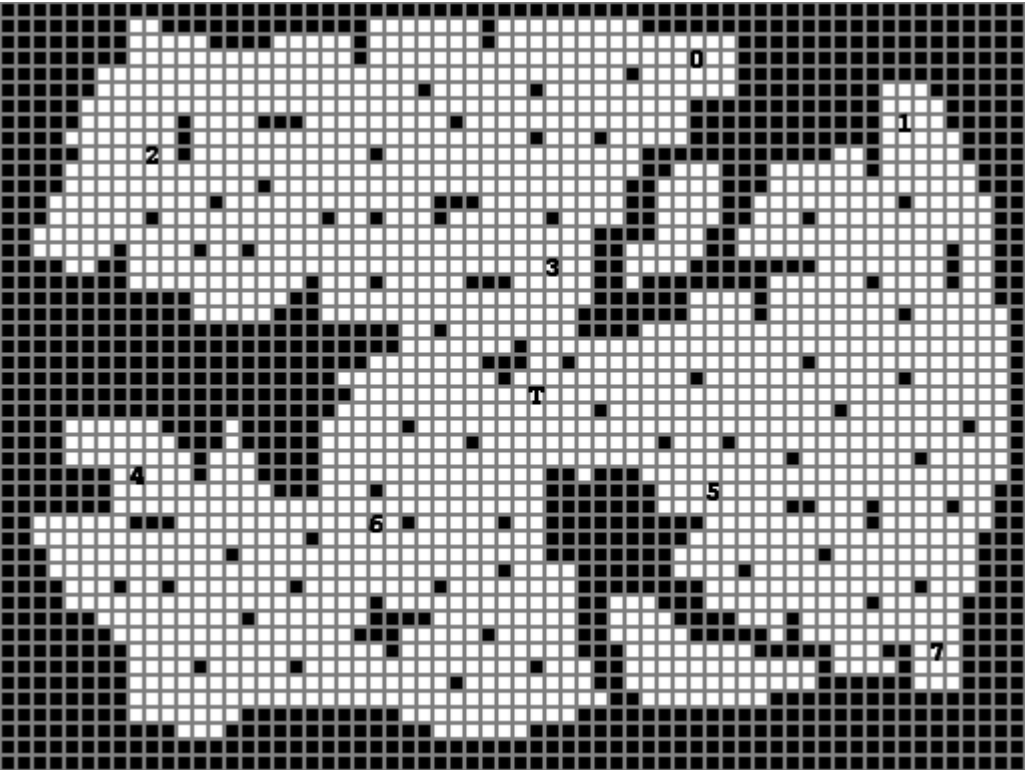
#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data						
0	22	06	87			mapper	17	blue	10	40	210							
1	40	06	0a			laser	04	green	10	15	140							
2	13	15	9c			shield	28	yellow	19	16	100	27	28	32	32	30	28	
3	49	15	3e			ECM	18	violet	16	11	190							
4	13	33	6d			radar	14	red	10	10	100	1	13	0	0	0	0	0
5	49	33	98			shield	05	blue	18	13	150	33	34	32	31	20	16	
6	22	42	5d			generator	24	violet	20	34	100							
7	40	42	2e			power reserve	13	red	17	20	150							

Rift 4



#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	28	08	73	★	⚡	radar	19	red	10	10	100	1	19	0	0	0	0
1	12	12	83	★	⚡	radar	21	yellow	10	10	100	3	1	1	1	0	0
2	46	14	66	★	⚡	radar	06	violet	10	10	100	1	6	0	0	0	0
3	34	20	93	■	?	detonator	31	red	20	20	420						
4	09	25	70	★	⚡	radar	16	green	10	10	100	1	16	0	0	0	0
5	48	31	6f	★	⚡	radar	15	yellow	10	10	100	1	15	0	0	0	0
6	21	32	64	★	⚡	radar	04	green	10	10	100	1	4	0	0	0	0
7	36	37	7b	★	⚡	radar	27	yellow	10	10	100	1	27	0	0	0	0

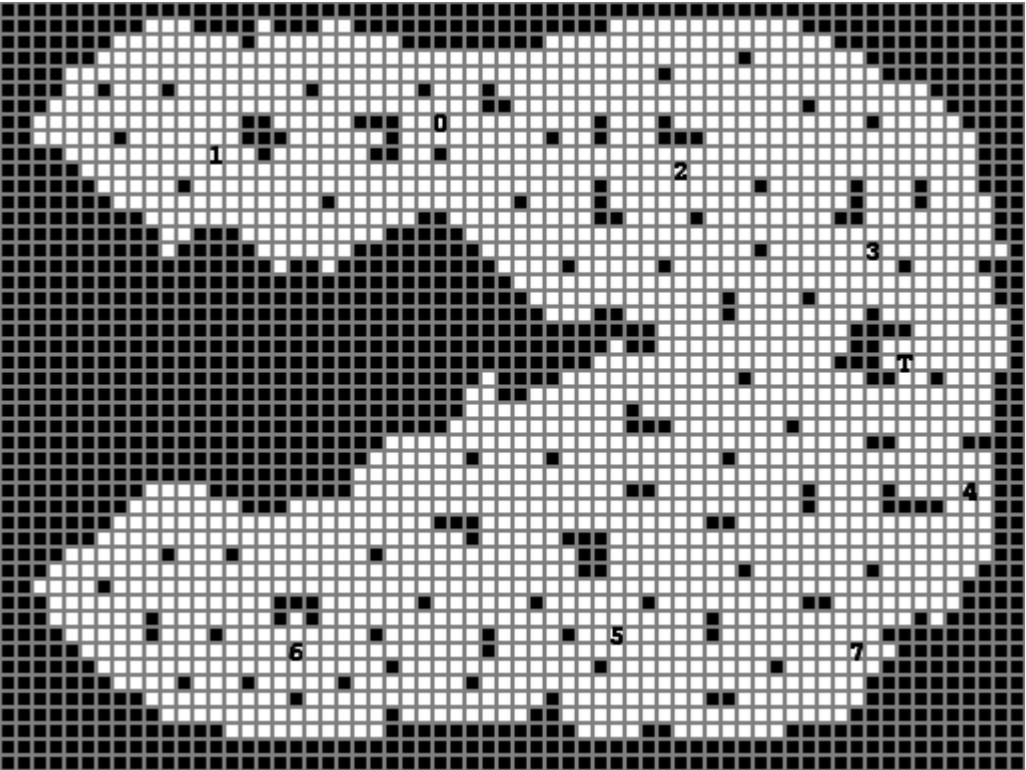
Rift 5

















#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	43	03	6e	✳	⚡	radar	14	brown	10	10	100	1	14	0	0	0	0
1	56	07	36	⚙	⚡	generator	14	brown	22	28	190						
2	09	09	28	🔫	⚡	laser	03	yellow	11	17	130						
3	34	16	bf	🛡	⚡	shield	03	yellow	12	19	150	36	37	40	42	38	34
4	08	29	2f	🔋	⚡	power reserve	13	red	21	20	180						
5	44	30	4a	🎯	🔫	(crosshair)	19	red	10	10	210	0	0	0	0	0	1
6	23	32	59	🔋	🔫	power reserve	24	violet	23	42	250						
7	58	40	8e	🔄	🚦	steering	16	green	4	30	120						

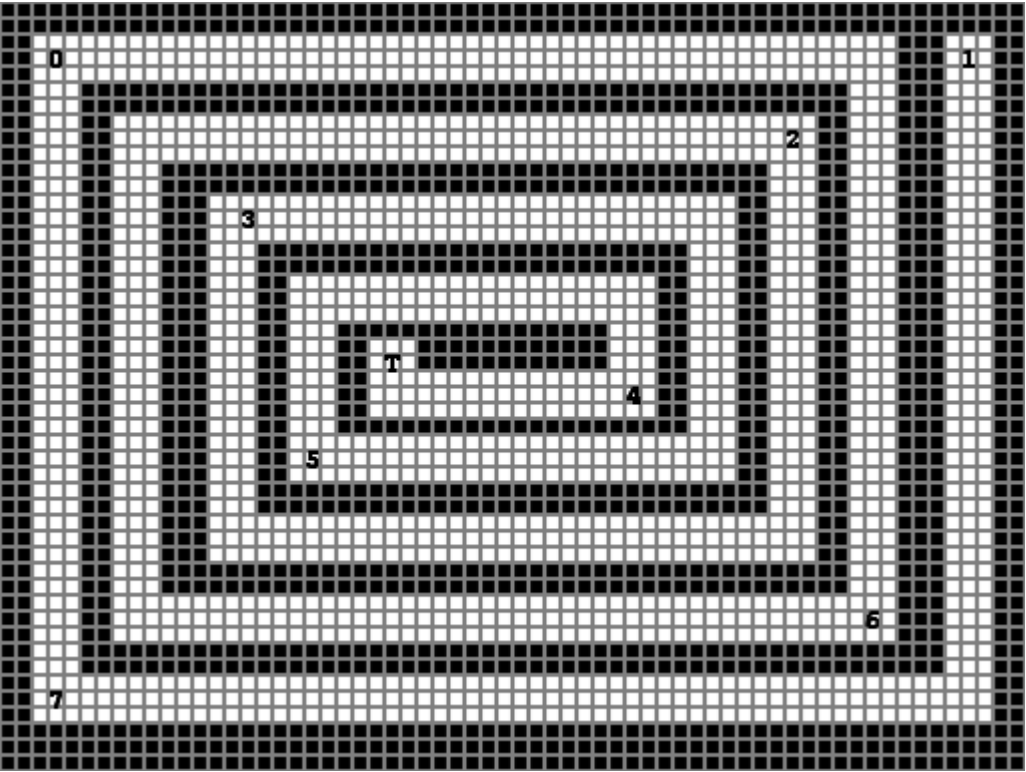


Rift 6



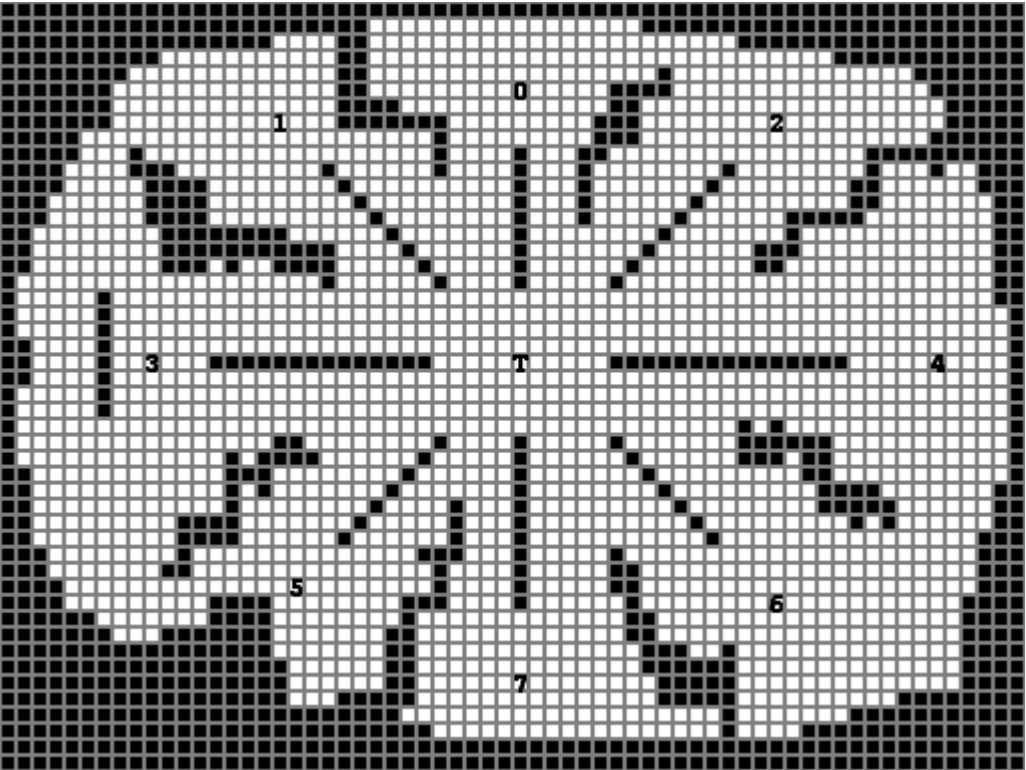
#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data						
0	27	07	00			laser	05	blue	17	20	160							
1	13	09	b0			shield	30	blue	23	20	130							
2	42	10	7d			radar	29	blue	10	10	100	1	29	0	0	0	0	0
3	54	15	65			radar	05	blue	10	10	100	1	5	0	0	0	0	0
4	60	30	00			no module	00	violet	0	0	0							
5	38	39	00			no module	00	violet	0	0	0							
6	18	40	00			no module	00	violet	0	0	0							
7	53	40	00			no module	00	violet	0	0	0							

Rift 7



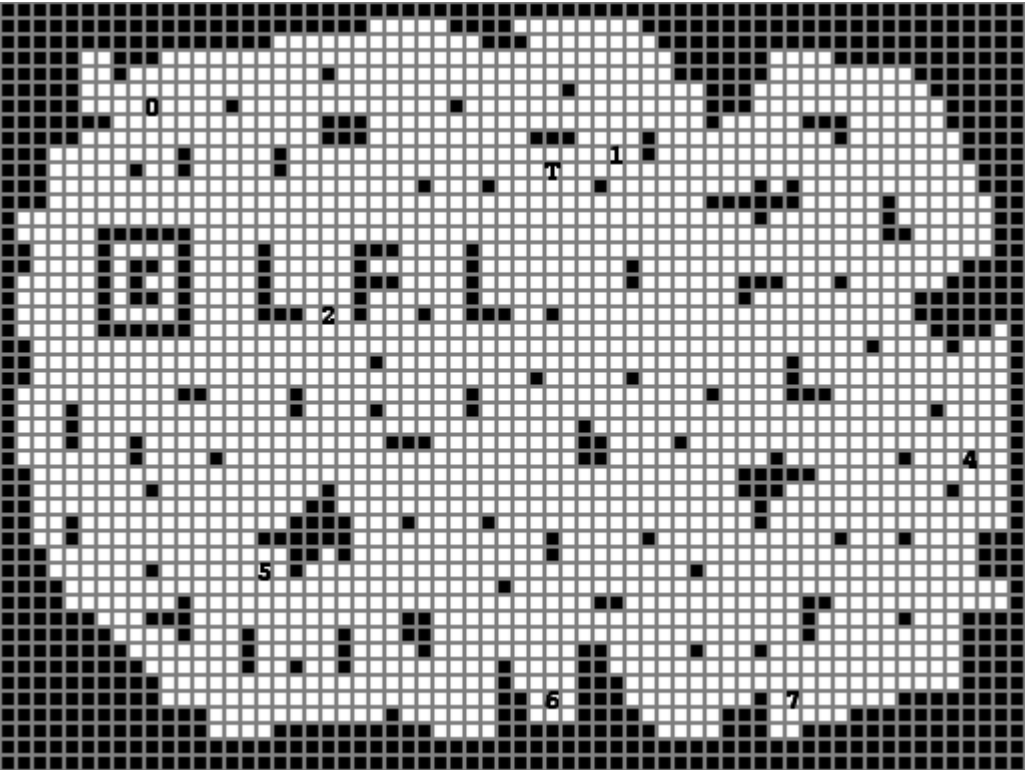
#	X	Y	ID		Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data						
0	03	03	61		radar	01	red	10	10	100	1	1	0	0	0	0	0
1	60	03	43		drive	15	yellow	32	22	190							
2	49	08	37		generator	14	brown	38	22	120							
3	15	13	88		mapper	17	blue	20	40	210							
4	39	24	8c		(sound)	23	blue	20	10	450	3						
5	19	28	30		power reserve	13	red	32	45	210							
6	54	38	90		steering	16	green	5	10	150							
7	03	43	23		laser	01	red	12	11	100							

Rift 8



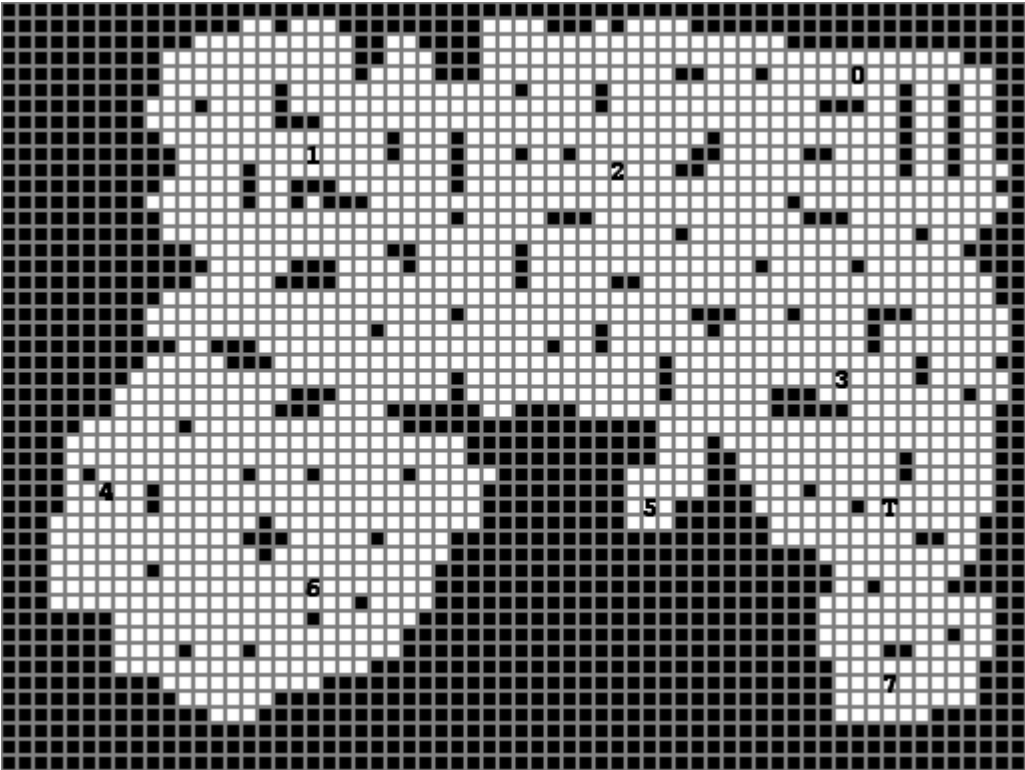
#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	32	05	44			drive	15	yellow	41	11	290						
1	17	07	52			(saucer)	20	brown	70	20	240	1	0				
2	48	07	74			radar	20	brown	10	10	100	1	20	0	0	0	0
3	09	22	53			(saucer)	20	brown	75	20	360	2	1				
4	58	22	4b			(crosshair)	19	red	20	20	240	0	0	0	0	1	1
5	18	36	ba			shield	01	red	22	23	160	47	51	64	52	69	66
6	48	37	14			laser	02	brown	20	29	120						
7	32	42	b5			shield	06	violet	20	20	150	76	74	73	70	67	64

Rift 9



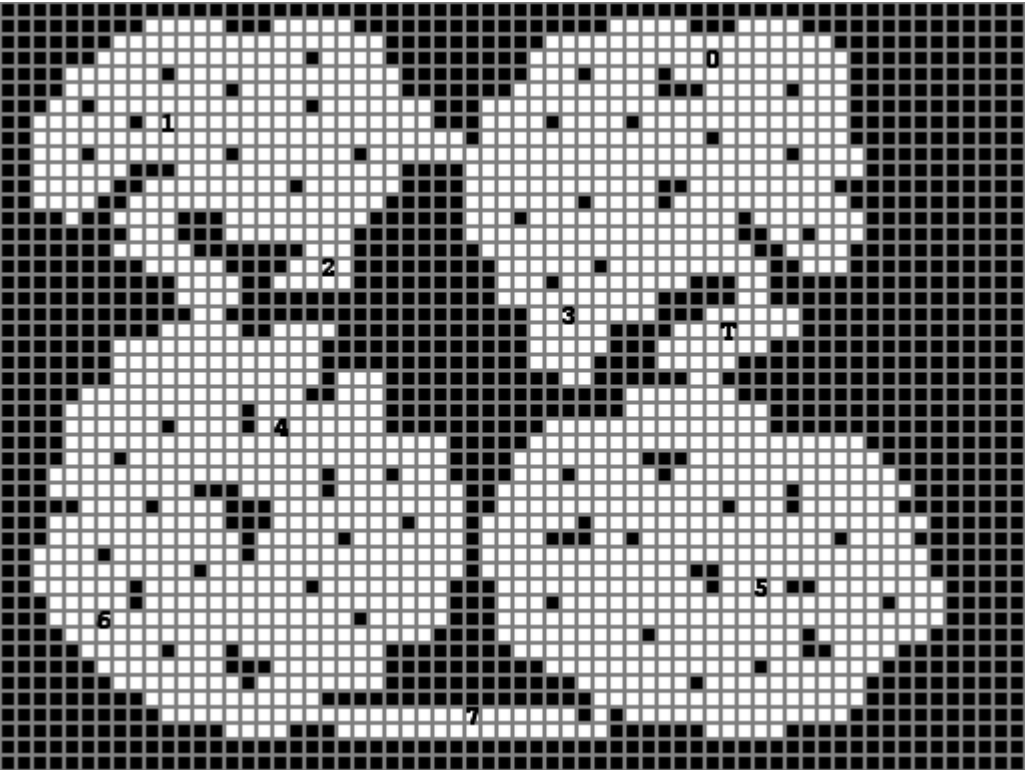
#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	09	06	3f			ECM	18	violet	34	26	310						
1	38	09	78			radar	24	violet	10	10	100	1	24	0	0	0	0
2	20	19	4c			(crosshair)	19	red	40	40	360	0	1	1	1	0	0
3	-27	24	00			no module	00	violet	0	0	0						
4	60	28	a7			shield	26	red	44	32	270	76	79	85	89	93	96
5	16	35	1a			laser	30	violet	60	49	340						
6	34	43	5f			generator	24	violet	50	59	420						
7	49	43	89			mapper	17	blue	30	30	210						

Rift 10



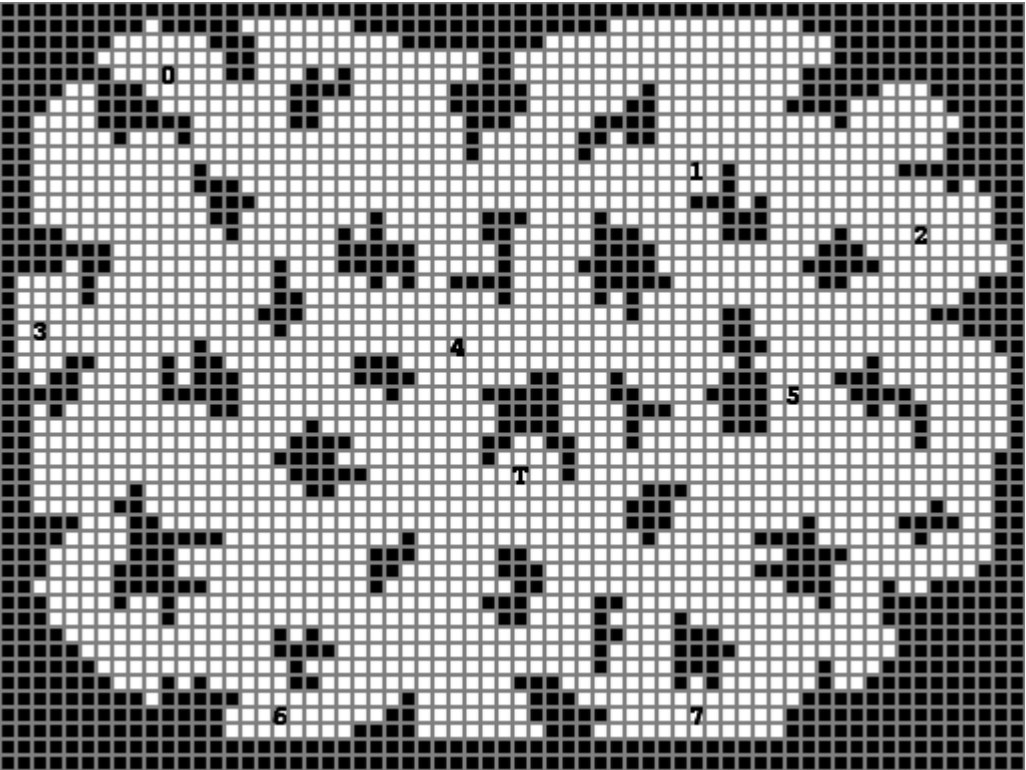
#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	53	04	a7	☉	☠	shield	26	red	44	32	270	76	79	85	89	93	96
1	19	09	9d	☉	☠	shield	28	yellow	44	32	240	84	82	87	99	98	69
2	38	10	bb	☉	☠	shield	01	red	23	43	200	82	77	76	82	85	87
3	52	23	ac	☉	☠	shield	02	brown	44	49	290	36	55	74	80	85	82
4	06	30	b1	☉	☠	shield	30	blue	46	31	200	85	86	82	85	82	85
5	40	31	a2	☉	☠	shield	04	green	43	40	240	82	76	85	74	80	50
6	19	36	b6	☉	☠	shield	06	violet	40	48	240	112	96	80	64	56	48
7	55	42	c0	☉	☠	shield	03	yellow	23	40	270	66	72	60	89	85	52

Rift 11



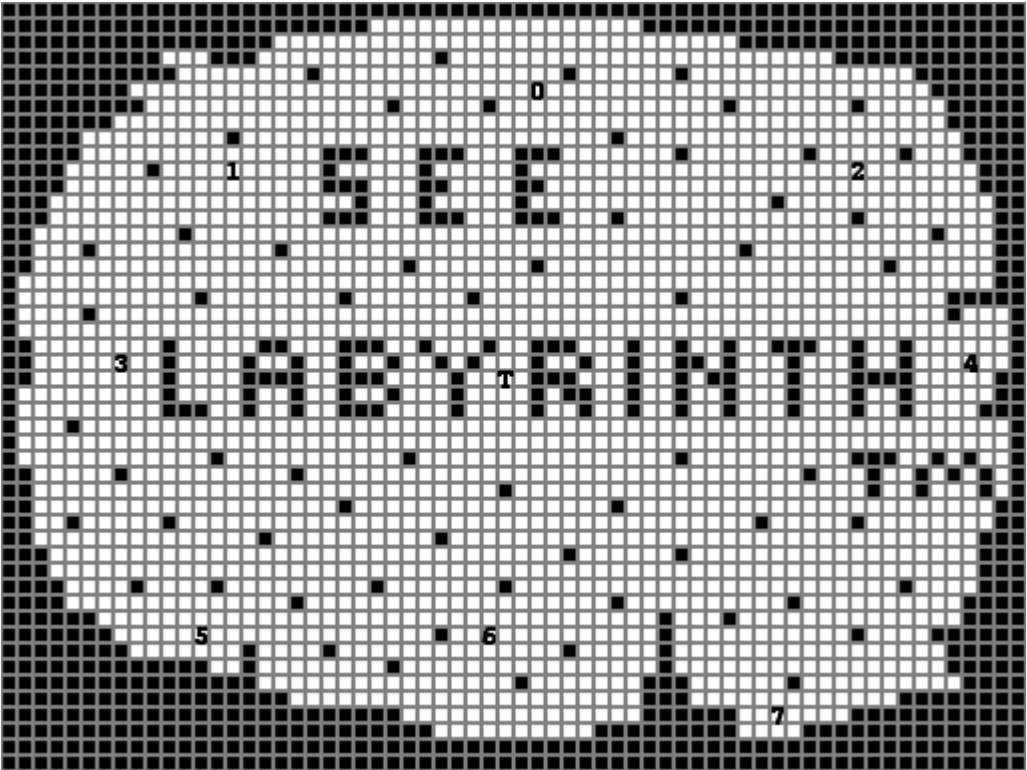
#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	44	03	80	✳	⚡	radar	22	green	10	10	100	2	0	0	0	0	0
1	10	07	40	🛡	🛡	ECM	18	violet	42	48	350						
2	20	16	94	💣	?	detonator	31	red	20	20	420						
3	35	19	8d	🔊	🔊	(sound)	23	blue	20	10	450	2					
4	17	26	4d	🎯	🎯	(crosshair)	19	red	50	50	570	0	0	1	1	1	1
5	47	36	bb	🛡	🛡	shield	01	red	23	43	200	82	77	76	82	85	87
6	06	38	45	⚙	⚙	drive	15	yellow	44	33	290						
7	29	44	1f	🔫	🔫	laser	06	violet	30	44	210						

Rift 12



#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	10	04	55			(saucer)	20	brown	85	30	420	2	3				
1	43	10	01			laser	05	blue	35	42	240						
2	57	14	15			laser	02	brown	49	42	240						
3	02	20	38			generator	14	brown	69	70	370						
4	28	21	00			no module	00	violet	0	0	0						
5	49	24	31			power reserve	13	red	50	60	300						
6	17	44	5a			power reserve	24	violet	42	60	370						
7	43	44	39			generator	14	brown	72	70	410						

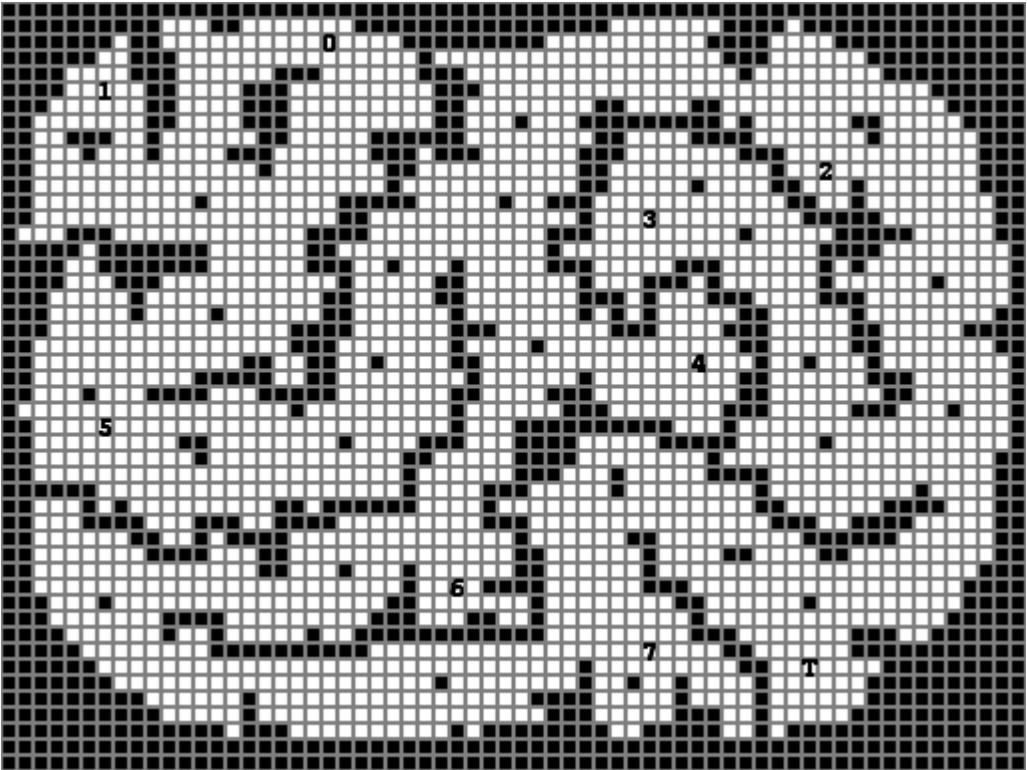
Rift 13



#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	33	05	54			(saucer)	20	brown	80	50	240	1	2				
1	14	10	8f			steering	16	green	4	20	140						
2	53	10	5e			generator	24	violet	42	50	370						
3	07	22	00			no module	00	violet	0	0	0						
4	60	22	19			laser	30	violet	12	22	170						
5	12	39	a6			shield	26	red	30	22	180	64	66	67	70	68	72
6	30	39	00			no module	00	violet	0	0	0						
7	48	44	59			power reserve	24	violet	23	42	250						

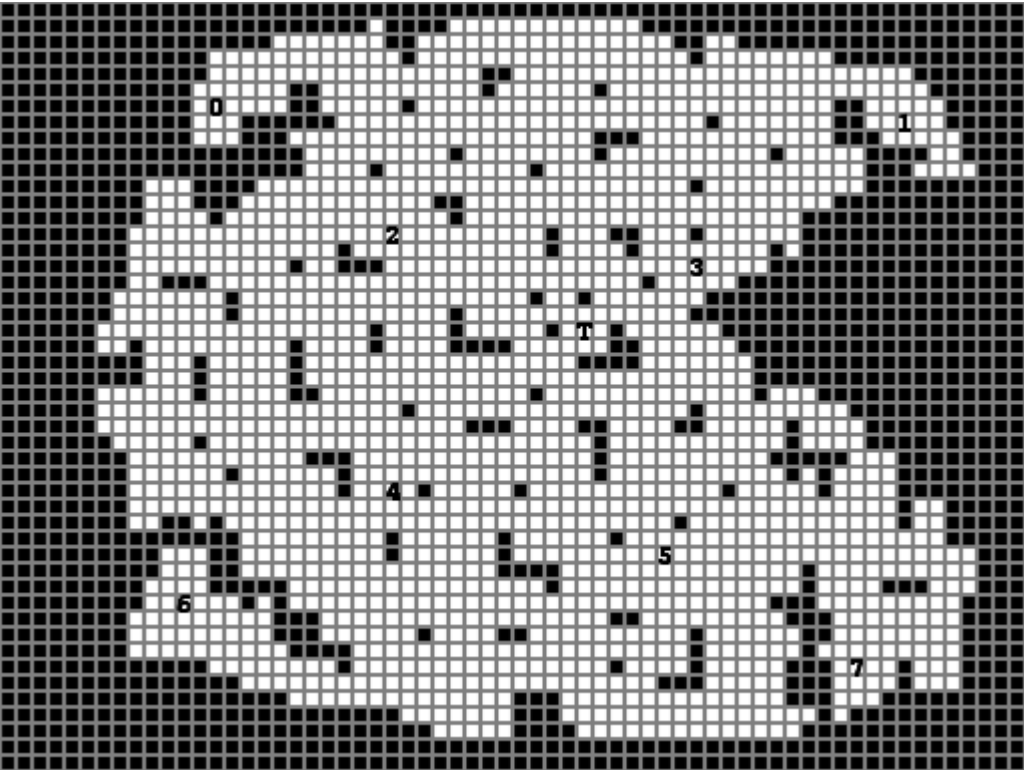


Rift 14



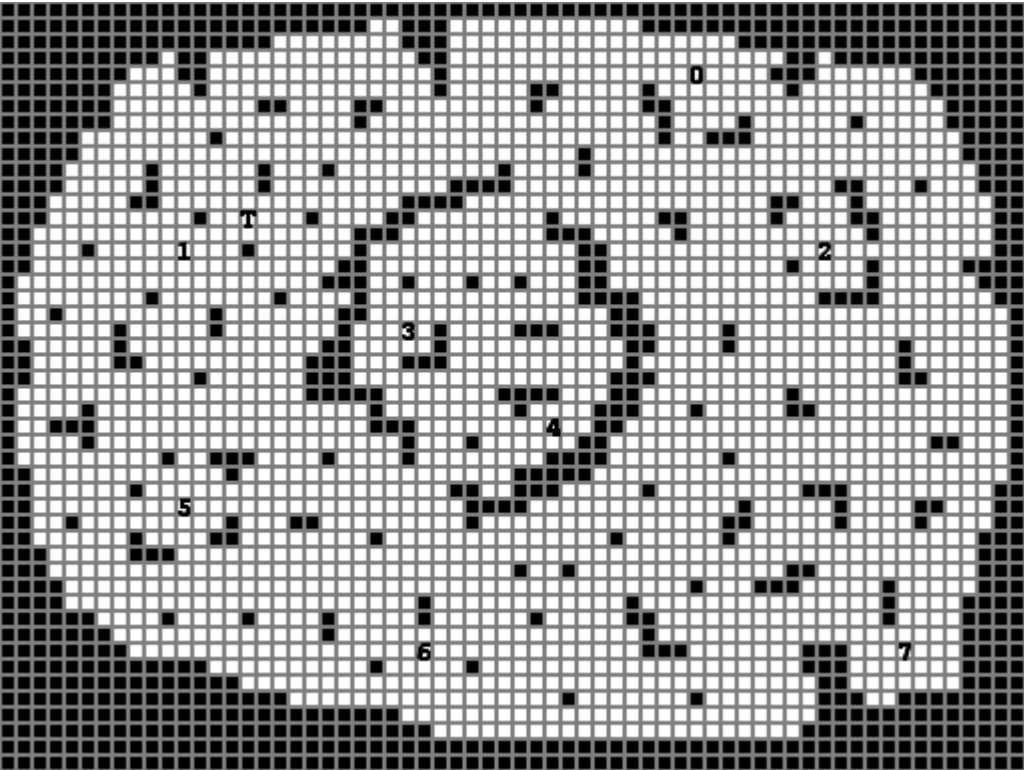
#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	20	02	8a			mapper	17	blue	40	20	210						
1	06	05	4e			(crosshair)	19	red	60	60	570	1	1	1	1	0	0
2	51	10	10			laser	26	brown	52	41	310						
3	40	13	4f			(crosshair)	19	red	70	70	720	1	1	1	1	1	0
4	43	22	56			(saucer)	20	brown	90	40	540	1	4				
5	06	26	84			radar	21	yellow	10	10	100	3	0	0	1	1	1
6	28	36	5b			power reserve	24	violet	50	72	450						
7	40	40	b2			shield	30	blue	77	62	390	132	148	144	140	130	116

Rift 15



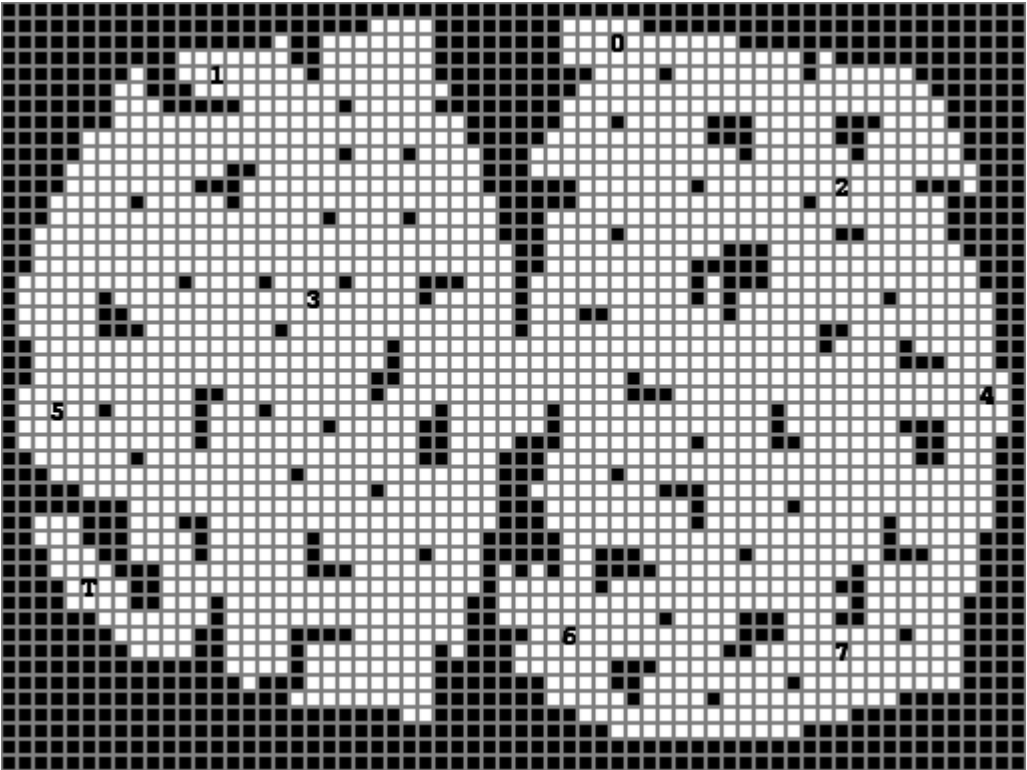
#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	13	06	24			laser	01	red	62	62	390						
1	56	07	16			laser	02	brown	59	70	420						
2	24	14	06			laser	28	green	51	51	320						
3	43	16	1a			laser	30	violet	60	49	340						
4	24	30	0b			laser	04	green	51	62	310						
5	41	34	29			laser	03	yellow	56	57	340						
6	11	37	02			laser	05	blue	65	60	400						
7	53	41	11			laser	26	brown	71	61	450						

Rift 16



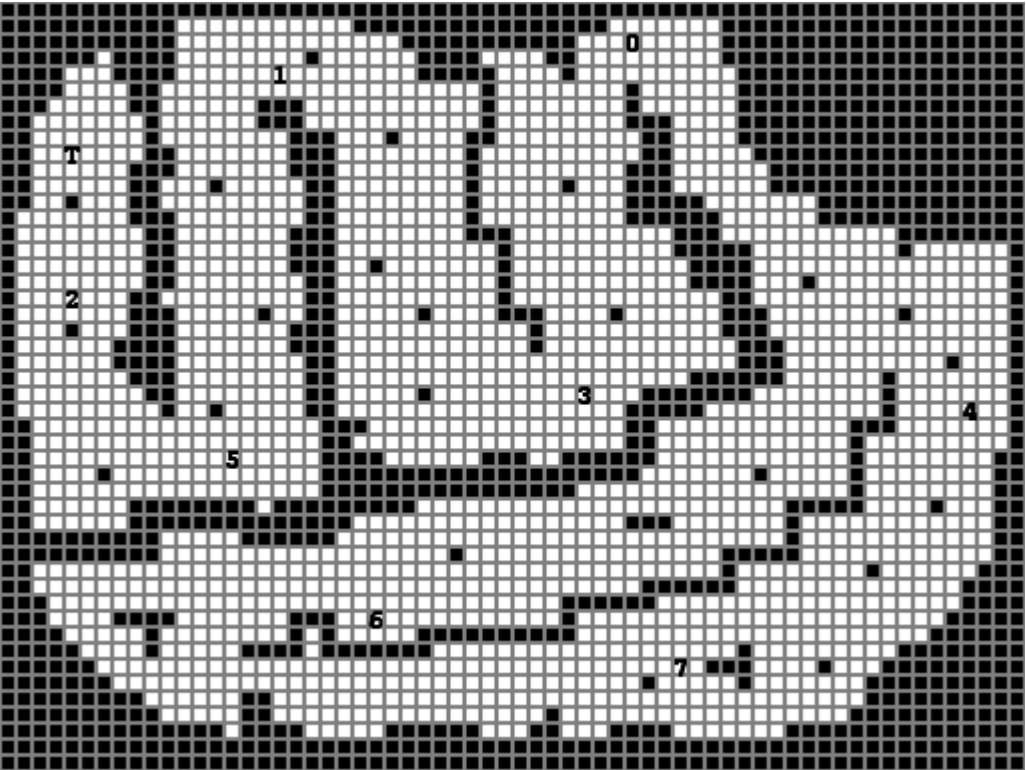
#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	43	04	32			power reserve	13	red	72	70	420						
1	11	15	a3			shield	04	green	59	62	470	162	164	166	156	137	127
2	51	15	81			radar	22	green	10	10	100	2	192	0	0	0	0
3	25	20	3a			generator	14	brown	80	81	500						
4	34	26	50			(crosshair)	19	red	70	70	690	1	1	1	1	1	1
5	11	31	0c			laser	04	green	60	79	440						
6	26	40	57			(saucer)	20	brown	95	70	570	2	5				
7	56	40	85			radar	21	yellow	10	10	100	3	1	1	0	1	1

Rift 17



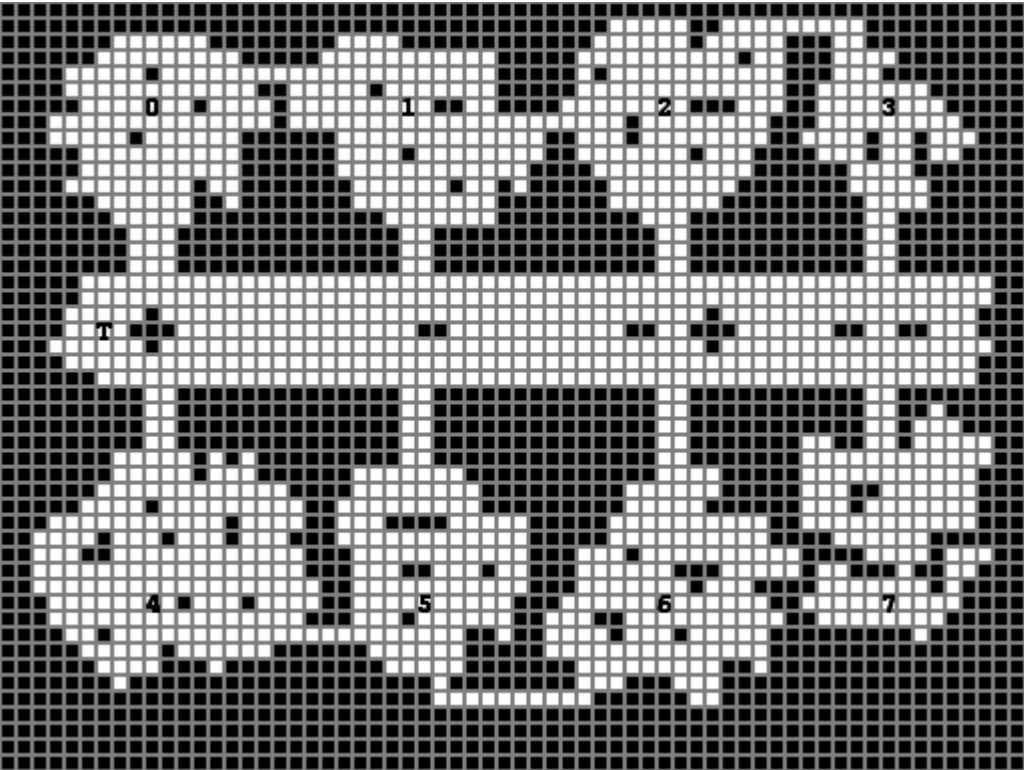
#	X	Y	ID		Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	38	02	33		power reserve	13	red	81	85	590						
1	13	04	3b		generator	14	brown	92	91	590						
2	52	11	8b		mapper	17	blue	50	10	570						
3	19	18	c1		shield	03	yellow	60	70	410	132	162	148	195	178	162
4	61	24	00		no module	00	violet	0	0	0						
5	03	25	95		detonator	31	red	20	20	420						
6	35	39	46		drive	15	yellow	42	44	340						
7	52	40	58		(saucer)	20	brown	90	80	690	1	6				

Rift 18



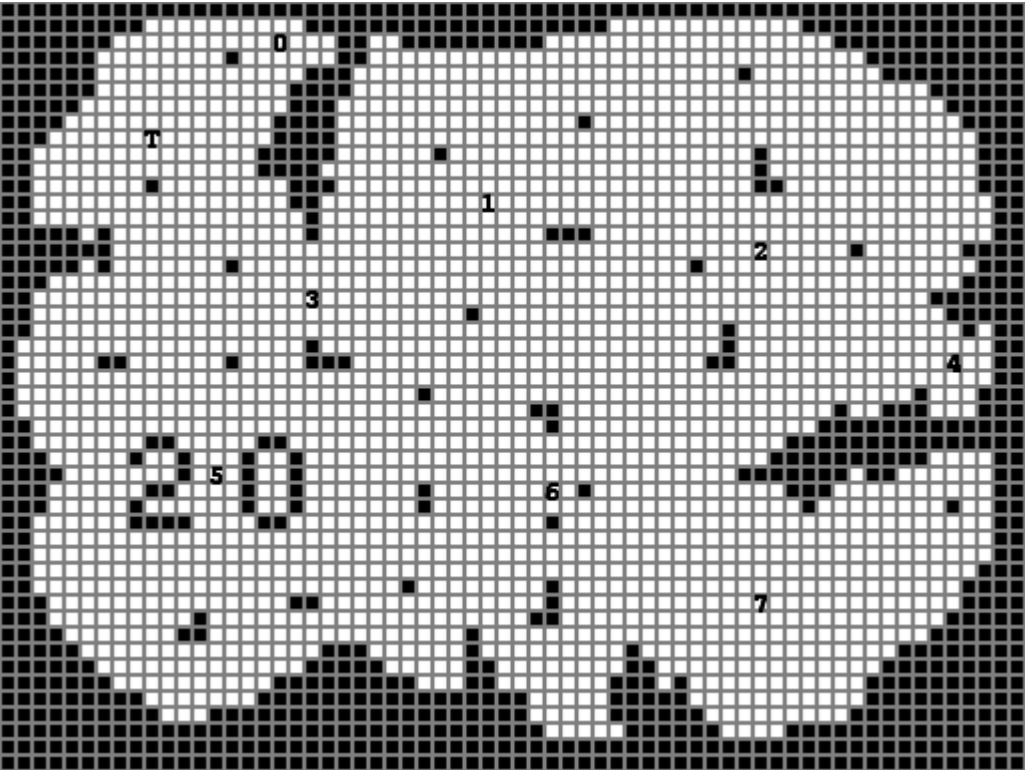
#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	39	02	2a			laser	03	yellow	72	77	470						
1	17	04	3c			generator	14	brown	97	92	650						
2	04	18	34			power reserve	13	red	92	95	690						
3	36	24	51			(crosshair)	19	red	80	50	900	1	1	1	1	1	1
4	60	25	20			laser	06	violet	67	71	490						
5	14	28	48			drive	15	yellow	50	22	750						
6	23	38	5c			power reserve	24	violet	71	95	530						
7	42	41	47			drive	15	yellow	50	50	450						

Rift 19





















































































#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	09	06	a8			shield	26	red	81	67	590	208	197	175	187	196	210
1	25	06	41			ECM	18	violet	82	77	870						
2	41	06	07			laser	28	green	92	70	540						
3	55	06	00			no module	00	violet	0	0	0						
4	09	37	99			shield	05	blue	69	71	590	187	196	192	186	164	159
5	26	37	00			no module	00	violet	0	0	0						
6	41	37	49			drive	15	yellow	53	73	700						
7	55	37	60			generator	24	violet	71	95	650						

Rift 20





























































































#	X	Y	ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data					
0	17	02	00	■	⊕	no module	00	violet	0	0	0						
1	30	12	00	■	⊕	no module	00	violet	0	0	0						
2	47	15	00	■	⊕	no module	00	violet	0	0	0						
3	19	18	00	■	⊕	no module	00	violet	0	0	0						
4	59	22	00	■	⊕	no module	00	violet	0	0	0						
5	13	29	00	■	⊕	no module	00	violet	0	0	0						
6	34	30	00	■	⊕	no module	00	violet	0	0	0						
7	47	37	00	■	⊕	no module	00	violet	0	0	0						

















# 

ID			Type	Race	Color	Efficiency	Power	Value	Module-Specific Data						Rift	#	X	Y
00			laser	05	blue	17	20	160							0	6	27	7
01			laser	05	blue	35	42	240							1	12	43	10
02			laser	05	blue	65	60	400							6	15	11	37
05			laser	28	green	10	15	70							1	2	50	12
06			laser	28	green	51	51	320							2	15	24	14
07			laser	28	green	92	70	540							2	19	41	6
0a			laser	04	green	10	15	140							1	3	40	6
0b			laser	04	green	51	62	310							4	15	24	30
0c			laser	04	green	60	79	440							5	16	11	31
0f			laser	26	brown	9	6	40							6	1	31	32
10			laser	26	brown	52	41	310							2	14	51	10
11			laser	26	brown	71	61	450							7	15	53	41
14			laser	02	brown	20	29	120							6	8	48	37
15			laser	02	brown	49	42	240							2	12	57	14
16			laser	02	brown	59	70	420							1	15	56	7
19			laser	30	violet	12	22	170							4	13	60	22
1a			laser	30	violet	60	49	340							3	15	43	16
1e			laser	06	violet	15	19	90							0	2	30	10
1f			laser	06	violet	30	44	210							7	11	29	44
20			laser	06	violet	67	71	490							4	18	60	25
23			laser	01	red	12	11	100							7	7	3	43
24			laser	01	red	62	62	390							0	15	13	6
28			laser	03	yellow	11	17	130							2	5	9	9
29			laser	03	yellow	56	57	340							5	15	41	34
2a			laser	03	yellow	72	77	470							0	18	39	2
2d			power reserve	13	red	15	15	70							3	1	41	14
2e			power reserve	13	red	17	20	150							7	3	40	42
2f			power reserve	13	red	21	20	180							4	5	8	29
30			power reserve	13	red	32	45	210							5	7	19	28
31			power reserve	13	red	50	60	300							5	12	49	24
32			power reserve	13	red	72	70	420							0	16	43	4
33			power reserve	13	red	81	85	590							0	17	38	2
34			power reserve	13	red	92	95	690							2	18	4	18
35			generator	14	brown	12	12	50							1	1	16	8
36			generator	14	brown	22	28	190							1	5	56	7
37			generator	14	brown	38	22	120							2	7	49	8
38			generator	14	brown	69	70	370							3	12	2	20
39			generator	14	brown	72	70	410							7	12	43	44
3a			generator	14	brown	80	81	500							3	16	25	20
3b			generator	14	brown	92	91	590							1	17	13	4
3c			generator	14	brown	97	92	650							1	18	17	4



3d			ECM	18	violet	7	15	110							7	1	56	39
3e			ECM	18	violet	16	11	190							3	3	49	15
3f			ECM	18	violet	34	26	310							0	9	9	6
40			ECM	18	violet	42	48	350							1	11	10	7
41			ECM	18	violet	82	77	870							1	19	25	6
42			drive	15	yellow	30	10	150							7	2	34	34
43			drive	15	yellow	32	22	190							1	7	60	3
44			drive	15	yellow	41	11	290							0	8	32	5
45			drive	15	yellow	44	33	290							6	11	6	38
46			drive	15	yellow	42	44	340							6	17	35	39
47			drive	15	yellow	50	50	450							7	18	42	41
48			drive	15	yellow	50	22	750							5	18	14	28
49			drive	15	yellow	53	73	700							6	19	41	37
4a			(crosshair)	19	red	10	10	210	0	0	0	0	0	1	5	5	44	30
4b			(crosshair)	19	red	20	20	240	0	0	0	0	1	1	4	8	58	22
4c			(crosshair)	19	red	40	40	360	0	1	1	1	0	0	2	9	20	19
4d			(crosshair)	19	red	50	50	570	0	0	1	1	1	1	4	11	17	26
4e			(crosshair)	19	red	60	60	570	1	1	1	1	0	0	1	14	6	5
4f			(crosshair)	19	red	70	70	720	1	1	1	1	1	0	3	14	40	13
50			(crosshair)	19	red	70	70	690	1	1	1	1	1	1	4	16	34	26
51			(crosshair)	19	red	80	50	900	1	1	1	1	1	1	3	18	36	24
52			(saucer)	20	brown	70	20	240	1	0					1	8	17	7
53			(saucer)	20	brown	75	20	360	2	1					3	8	9	22
54			(saucer)	20	brown	80	50	240	1	2					0	13	33	5
55			(saucer)	20	brown	85	30	420	2	3					0	12	10	4
56			(saucer)	20	brown	90	40	540	1	4					4	14	43	22
57			(saucer)	20	brown	95	70	570	2	5					6	16	26	40
58			(saucer)	20	brown	90	80	690	1	6					7	17	52	40
59			power reserve	24	violet	23	42	250							7	13	48	44
5a			power reserve	24	violet	42	60	370							6	12	17	44
5b			power reserve	24	violet	50	72	450							6	14	28	36
5c			power reserve	24	violet	71	95	530							6	18	23	38
5d			generator	24	violet	20	34	100							6	3	22	42
5e			generator	24	violet	42	50	370							2	13	53	10
5f			generator	24	violet	50	59	420							6	9	34	43
60			generator	24	violet	71	95	650							7	19	55	37
61			radar	01	red	10	10	100	1	1	0	0	0	0	0	7	3	3
64			radar	04	green	10	10	100	1	4	0	0	0	0	0	6	4	21
65			radar	05	blue	10	10	100	1	5	0	0	0	0	0	3	6	54
66			radar	06	violet	10	10	100	1	6	0	0	0	0	0	2	4	46
6b			radar	11	blue	10	10	100	1	11	0	0	0	0	0	2	1	28
6d			radar	14	red	10	10	100	1	13	0	0	0	0	0	4	3	13
6e			radar	14	brown	10	10	100	1	14	0	0	0	0	0	5	43	3
6f			radar	15	yellow	10	10	100	1	15	0	0	0	0	0	5	4	48
70			radar	16	green	10	10	100	1	16	0	0	0	0	0	4	9	25

71			radar	17	blue	10		10	100	1	17	0	0	0	0	0	4	2	3	28
73			radar	19	red	10		10	100	1	19	0	0	0	0	0	0	4	28	8
74			radar	20	brown	10		10	100	1	20	0	0	0	0	0	2	8	48	7
78			radar	24	violet	10		10	100	1	24	0	0	0	0	0	1	9	38	9
7a			radar	26	brown	10		10	100	1	26	0	0	0	0	0	4	1	53	24
7b			radar	27	yellow	10		10	100	1	27	0	0	0	0	0	7	4	36	37
7c			radar	28	green	10		10	100	1	28	0	0	0	0	0	5	2	24	28
7d			radar	29	blue	10		10	100	1	29	0	0	0	0	0	2	6	42	10
7f			radar	22	green	10		10	100	2	64	0	0	0	0	0	3	2	58	24
80			radar	22	green	10		10	100	2	0	0	0	0	0	0	0	11	44	3
81			radar	22	green	10		10	100	2	192	0	0	0	0	0	2	16	51	15
83			radar	21	yellow	10		10	100	3	1	1	1	0	0	0	1	4	12	12
84			radar	21	yellow	10		10	100	3	0	0	1	1	1	1	5	14	6	26
85			radar	21	yellow	10		10	100	3	1	1	0	1	1	1	7	16	56	40
87			mapper	17	blue	10		40	210								0	3	22	6
88			mapper	17	blue	20		40	210								3	7	15	13
89			mapper	17	blue	30		30	210								7	9	49	43
8a			mapper	17	blue	40		20	210								0	14	20	2
8b			mapper	17	blue	50		10	570								2	17	52	11
8c			(sound)	23	blue	20		10	450	3							4	7	39	24
8d			(sound)	23	blue	20		10	450	2							3	11	35	19
8e			steering	16	green	4		30	120								7	5	58	40
8f			steering	16	green	4		20	140								1	13	14	10
90			steering	16	green	5		10	150								6	7	54	38
92			detonator	31	red	20		20	420								6	2	47	33
93			detonator	31	red	20		20	420								3	4	34	20
94			detonator	31	red	20		20	420								2	11	20	16
95			detonator	31	red	20		20	420								5	17	3	25
97			shield	05	blue	10		15	50	19	20	18	16	8	6		5	1	7	32
98			shield	05	blue	18		13	150	33	34	32	31	20	16		5	3	49	33
99			shield	05	blue	69		71	590	187	196	192	186	164	159		4	19	9	37
9c			shield	28	yellow	19		16	100	27	28	32	32	30	28		2	3	13	15
9d			shield	28	yellow	44		32	240	84	82	87	99	98	69		1	10	19	9
a1			shield	04	green	11		15	70	12	16	16	16	13	12		0	1	6	8
a2			shield	04	green	43		40	240	82	76	85	74	80	50		5	10	40	31
a3			shield	04	green	59		62	470	162	164	166	156	137	127		1	16	11	15
a6			shield	26	red	30		22	180	64	66	67	70	68	72		5	13	12	39
a7			shield	26	red	44		32	270	76	79	85	89	93	96		0	10	53	4
a8			shield	26	red	81		67	590	208	197	175	187	196	210		0	19	9	6
ab			shield	02	brown	12		14	100	12	16	17	19	20	18		2	2	20	17
ac			shield	02	brown	44		49	290	36	55	74	80	85	82		3	10	52	23
b0			shield	30	blue	23		20	130	44	51	49	48	42	41		1	6	13	9
b1			shield	30	blue	46		31	200	85	86	82	85	82	85		4	10	6	30
b2			shield	30	blue	77		62	390	132	148	144	140	130	116		7	14	40	40
b5			shield	06	violet	20		20	150	76	74	73	70	67	64		7	8	32	42

b6			shield	06	violet	40	48	240	112	96	80	64	56	48		6	10	19	36
ba			shield	01	red	22	23	160	47	51	64	52	69	66		5	8	18	36
bb			shield	01	red	23	43	200	82	77	76	82	85	87		5	11	47	36
bf			shield	03	yellow	12	19	150	36	37	40	42	38	34		3	5	34	16
c0			shield	03	yellow	23	40	270	66	72	60	89	85	52		7	10	55	42
c1			shield	03	yellow	60	70	410	132	162	148	195	178	162		3	17	19	18
01			laser	32	red	10	2	0								Standard Module 1			
02			shield	32	violet	12	12	0	7	5	5	4	3	1		Standard Module 2			

Der Inhalt dieses Dokuments stammt aus: C64-Wiki - (<http://www.c64-wiki.de>)