

Koronis Rift – Noah Falstein plaudert aus der Trickkiste

Es ist uns gelungen, für dieses Sonderheft einen besonderen Autor zu gewinnen: Noah Falstein ist Programmierer bei Lucasfilm und war dort für die Programme »Koronis Rift« und »P.H.M. Pegasus« verantwortlich. Da Koronis Rift nun schon über ein Jahr alt ist, erklärte sich Noah bereit, exklusiv für unsere Leser die wichtigsten Tips und Tricks zusammenzustellen – schließlich kennt niemand das Spiel besser als er. Überlassen wir auf den nächsten Seiten Noah das Wort:

Hallo liebe Happy-Leser. Wir hier bei Lucasfilm freuen uns immer noch über den Erfolg, den wir mit Koronis Rift in Deutschland hatten, und möchten uns an dieser Stelle dafür bedanken. Wie Euch das Happy-Team angekündigt hat, werde ich heute tief in meine Trickkiste greifen und wichtige Tips für Koronis Rift preisgeben. Normalerweise sollte ein Programmierer das natürlich nicht machen, genausowenig wie ein Zauberer seine Tricks verrät. Doch für dieses Sonder-

heft mache ich gerne mal eine Ausnahme.

Meine Trickkiste, das ist der große Computer bei Lucasfilm, an den das Terminal auf meinem Schreibtisch angeschlossen ist. Mit diesem Computer entwickeln wir unsere Programme; deswegen kann man hier auch alle Unterlagen und Programm-Codes finden. So sind beispielsweise im Computer die Karten der insgesamt zwanzig Rifts verzeichnet. Da Ihr das Spiel wohl kaum lösen könnt, ohne Karten zu zeichnen, gebe ich Euch dazu wich-

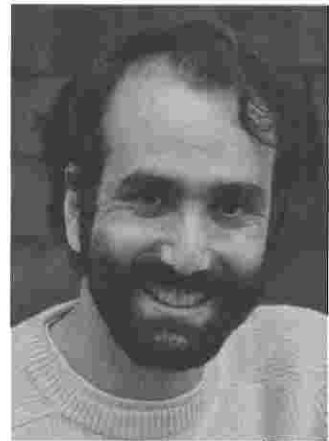
tige Hilfen und acht der zwanzig Karten, die Ihr auf den nächsten Seiten findet.

Karten selber zeichnen

Das Wichtigste beim Zeichnen der Karten ist die Größe der Rifts. Jedes Rift ist 48 Planquadrate in Nord-Süd-Richtung hoch und 64 Quadrate in Ost-West-Richtung breit. Jedes Planquadrat kann entweder ein Berg oder eine Ebene sein. Quadrate mit Berg bilden unüberwindbare Hindernisse: Es gibt keine Möglichkeit, über einen Berg zu fahren.

Zusätzlich befinden sich auf jedem Rift acht verschiedene Objekte. Auf den niedrigeren Rifts sind das fast immer Hulks, in denen es etwas zu holen gibt. Später kommen noch drei weitere Objekte hinzu:

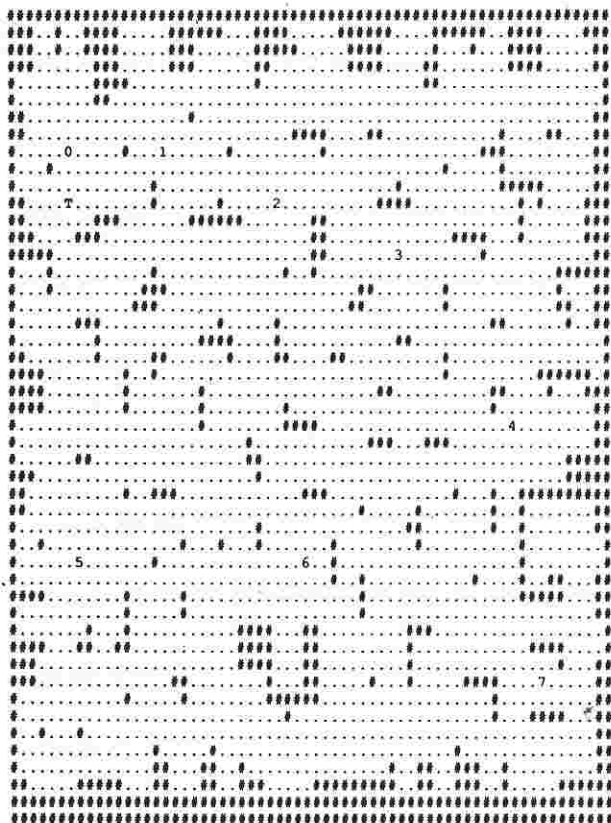
– Die »Frösche«. Das sind recht seltsame Wesen, die irdischen Fröschen entfernt ähneln und einfach den RT-Droiden auf-



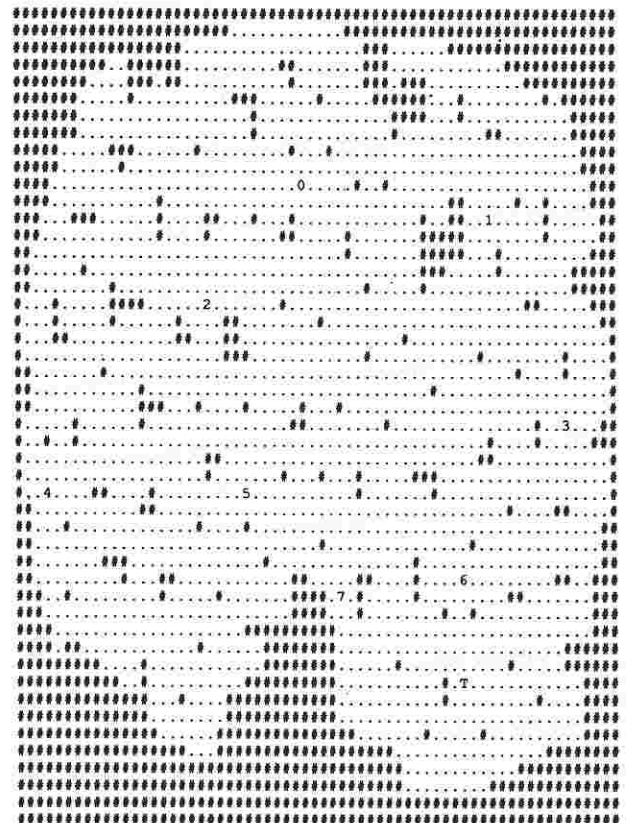
Noah Falstein, Programmierer von »Koronis Rift« bei Lucasfilm

fressen. Nachschub gibt es, wenn Ihr wieder zum Scoutcraft zurückkehrt. Allerdings ist das nicht umsonst.

– Die »Eliminators«. Das sind als Hulks getarnte Guardian-Saucers. Kommt man zu nahe an sie heran, eröffnen sie das



Karte 1. Rift 1



Karte 2. Rift 2

Feuer. Auf Rift 20 gibt es gleich sieben von den Dingern.
- Die »Alien-Base« gibt es nur auf Rift 20. Spielziel ist es, diese Basis der Guardians zu zerstören. Leider ist dies nicht mit einem Laser möglich, man muß also einen anderen Weg finden, die Basis zu zerstören. Ein kleiner Hinweis: Man kann den RT-Droiden auch zum Erkunden der Alien-Base los-schicken.

Die beste Ausrüstung

Um Euch nicht den ganzen Entdecker-Spaß zu nehmen, sage ich Euch nicht, welche Module ich wo versteckt habe. Für ganz Ungeduldige gibt es jetzt aber einen Weg, mit dem man recht einfach sehr weit kommen kann (wenn auch nicht bis zum Ende). Auf Rift 3 gibt es drei nützliche Module: einen Generator, eine Power-Reserve und einen Schild. Alle drei sind sehr gut und helfen über die nächsten Rifts hinweg. Auf Rift 12 gibt es wiederum einen sehr guten Generator und eine Power-Reserve, die für viele Spieler bis Rift 20 reichen sollten. Allerdings kommt Ihr nicht umhin, einen wesentlich besseren Schild zu finden.

Es gibt natürlich auch einige sehr »durchschlagende« Laser,

aber ich persönlich halte einen guten Schutzschirm für wesentlich sinnvoller. Ein grüner oder gelber, durchschnittlicher Laser sollte es eigentlich bis Rift 20 tun.

Chroma-quantisation

Hier vielleicht noch ein paar Worte zum Prinzip der Chroma-quantisation, das in der Anleitung recht ausführlich erklärt ist. Tabelle 1 ist sicherlich für alle nützlich, die damit noch nicht richtig zurechtkommen. Senkrecht lest Ihr die Farbe des Lasers ab, waagrecht die des Schutzschildes. In der Mitte seht Ihr, wie gut der Schild gegenüber dem Laser ist. Ein roter Schild ist also sehr gut gegenüber einem roten Laser. Umgekehrt gilt natürlich, daß ein roter Laser nicht sehr viel gegen rote Saucers ausrichten kann.

Merkt Euch also, welche Laser die Saucers auf bestimmten Rifts anwenden (dahinter steckt ein logisches Muster) und besorgt Euch vorher einen dazu passenden Schild. (Mit welchem Laser man auf Euch schießt, erkennt Ihr am Schuß selbst und an der Farbe, mit der Euer Rahmen bei einem Treffer blinkt.) Umgekehrt folgen auch die Farben der Saucers einem

bestimmten Muster, so daß Ihr Euch rechtzeitig passende Laser aussuchen könnt.

| | Ro | Or | Ge | Gr | Bl | Pu |
|----|----|----|----|----|----|----|
| Ro | ++ | + | - | - | - | + |
| Or | + | ++ | + | - | - | - |
| Ge | - | + | ++ | + | - | - |
| Gr | - | - | + | ++ | + | - |
| Bl | - | - | - | + | ++ | + |
| Pu | + | - | - | - | + | ++ |

Tabelle 1: Chromaquantisation bei Lasern und Schilden. Senkrecht die Farbe des Lasers (Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Purpur) ablesen, waagrecht die des Schildes. In der Mitte lest Ihr die Stärke des Schildes (von »++« = sehr gut bis »-« = nicht so toll) ab. Die Stärke des Lasers gegenüber einem Schild erfahrt Ihr durch Umdrehen des abgelesenen Ergebnisses (aus »++« wird »-«, etc.). Die Farbe Braun hat eine besondere Bedeutung - findet sie selbst heraus!

Spezielle Module

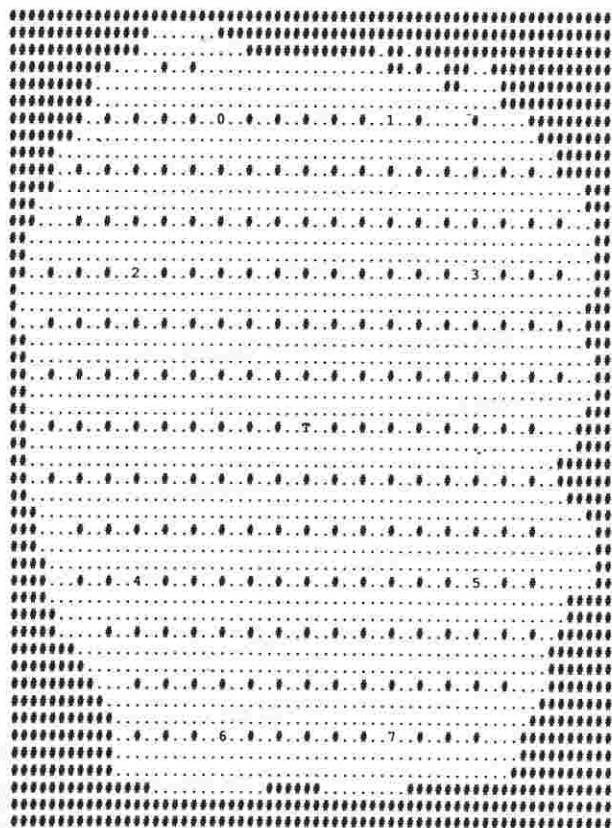
Neben den in der Anleitung beschriebenen sechs Grund-Modulen, die es auf Koronis Rift gibt, könnt Ihr noch einige weitere finden. Die wichtigsten stelle ich Euch kurz vor, ohne allerdings das Symbol für das Modul zu verraten.

- Antriebs-Module. Es gibt zwei verschiedene Arten von Antriebs-Modulen. Sehr oft findet

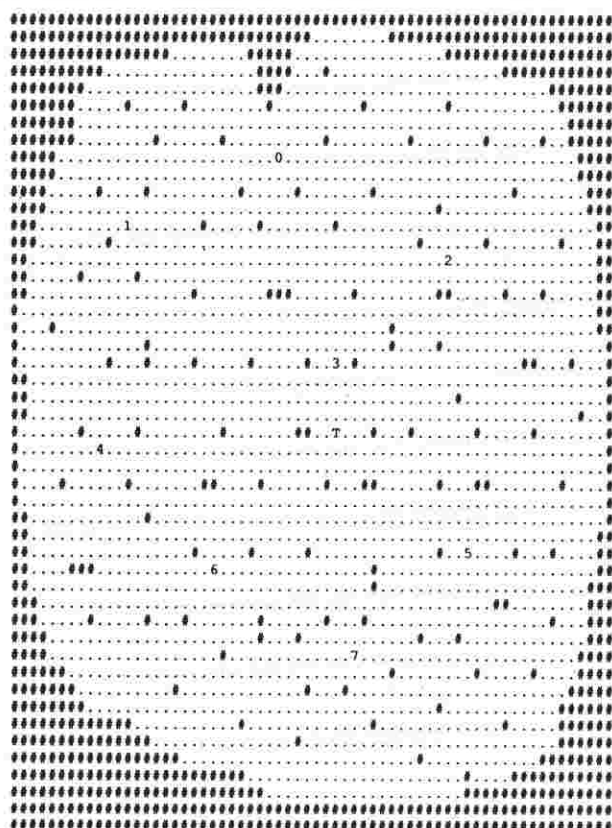
Ihr Beschleuniger-Module, die Euch einfach schneller machen. Wesentlich praktischer können jedoch die Steuer-Module sein, mit denen man wesentlich schneller drehen und wenden kann. Ideal für die höheren Levels, wo man sehr beweglich sein muß.

- Radar-Module. Neben den normalen Radar-Modulen, die nur bestimmte, aber nicht alle Hulks anzeigen, gibt es noch: Das »Saucer-Radar«, das immer die nächsten Saucers anzeigt, aber keine Hulks (sehr praktisch für heiße Schlachten mit Guardians) und den »Kompaß«, der weder Hulk noch Saucer anzeigt, sondern einen der beiden magnetischen Pole von Koronis Rift. Praktisch zum Kartenzichnen und zur Orientierung.

- »Freezer«. Aktiviert man diese, werden die Saucers der entsprechenden Farben eine Zeitlang gestoppt. Sie bewegen sich nicht mehr und schießen auch nicht. Man könnte sie dann zwar leicht abschießen, doch davon rate ich ab. Schließlich kommen dann sofort ein paar gefährlichere Saucers nach, die vielleicht nicht auf den Freezer reagieren. Lieber fährt man einfach weg und freezt die Saucer beim nächsten Mal wieder, bis man das Rift abgeräumt hat.
- »Mapper«. Sehr, sehr prak-

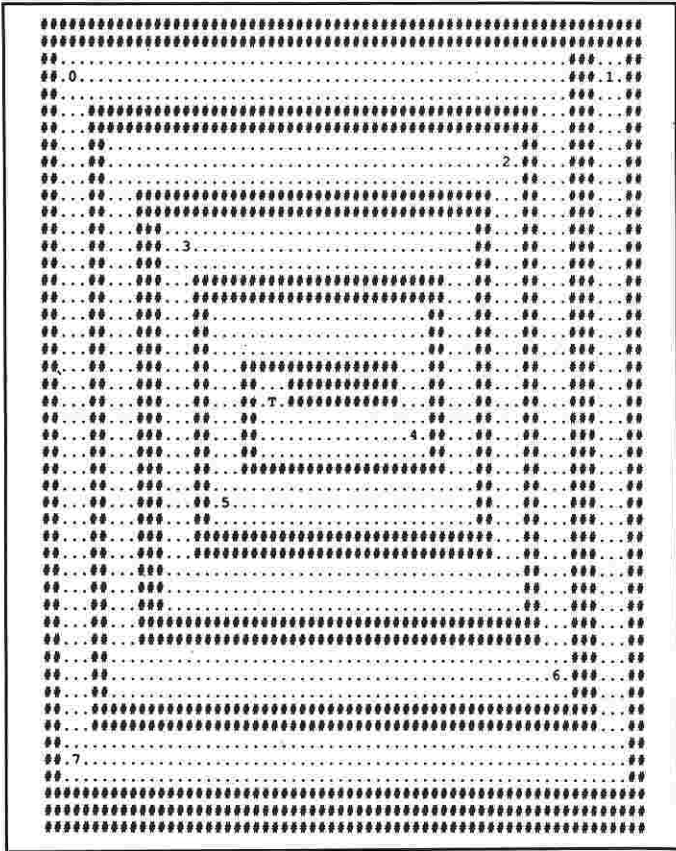


Karte 3. Rift 3

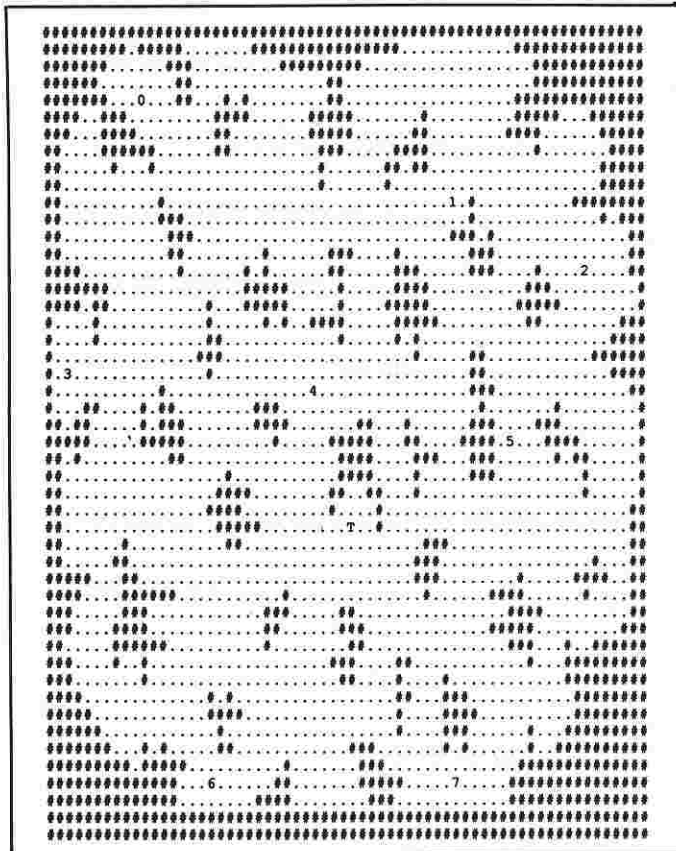


Karte 4. Rift 4

tisch beim Kartenzeichnen und beim Orientieren. Sie aktivieren einen der beiden brachliegenden Bildschirme. Einen Mapper findet man auf Rift 3. - »???«. Natürlich haben wir ein paar Gags und Gemeinheiten in manchen Hulks ver-



Karte 5. Rift 7



Karte 6. Rift 12

steckt. Beispielsweise den »Detonator«, der zuerst schrecklich viel Energie schluckt und außerdem den RT-Droiden zu einer fliegenden Bombe macht. Will man mit aktiviertem Detonator einen Hulk kapern, fliegt dieser einfach in die Luft – mit dem RT-Droiden, versteht sich (also wieder Nachschub holen). Außerdem haben wir eine recht verspielte Rasse erfunden, die beispielsweise einen Rotofail aus »Ballblazer« als Hulk verwendet hat. Das Modul aus diesem Hulk ändert in erster Linie die Soundeffekte von Koronis Rift – aber vielleicht macht es noch was anderes? Außerdem haben wir noch andere Module versteckt, deren Funktion Ihr aber selber herausfinden müßt – alles will ich Euch auch nicht verraten.

Meine Karten

Auf diesen vier Seiten findet Ihr insgesamt acht Karten zu Koronis Rift. Diese acht Karten kommen alle direkt aus dem Lucasfilm-Hauptcomputer, mit dem das Programm auch geschrieben wurde. Die Karten sind also völlig identisch mit denen im Spiel. Leider haben wir nur einen etwas verquerten Typenrad-Drucker am Computer hängen, der die Karten arg in die Höhe streckt. Ihr wißt ja,

daß ein Rift 64 Felder breit und 48 Felder hoch ist. Durch das unglückliche Format des Druckers scheinen die Rifts aber höher als breit zu sein. Aber Ihr kommt damit sicher zurecht.

Die Karten sind ganz einfach zu lesen: Ein »#« bedeutet Berg, ein ».« bedeutet freie Fläche. Die Zahlen von 0 bis 7 geben die Standorte der einzelnen Hulks (oder Fallen) bekannt. Macht Euch am besten zu jedem Rift eine Tabelle, in die Ihr eintragt, was in welcher Position liegt. (Siehe Tabelle 2!).

Die acht Karten habe ich nach bestimmten Gesichtspunkten ausgewählt. Für alle Anfänger sind die Karten von Rift 1 bis 4 lebensnotwendig. Damit Ihr später weiterkommt, versucht selber Karten von diesen Rifts anzufertigen und sie dann mit meinen zu vergleichen. So kriegt Ihr am besten ein Gefühl dafür, wie man das Kartenzeichnen anpackt.

Rift 12 und Rift 19 sind in dieser Sammlung, weil das meiner Ansicht nach zwei recht wichtige Rifts sind, auf denen man viele gute Sachen, aber auch Fallen finden kann. Außerdem zeigen sie Euch zwei verschiedene Rift-Typen, die öfters vorkommen: weite Flächen mit Bergen und höhlenartige Ebenen. Die Rifts 7 und 13 sind zwei von unseren

»Spaßvogel«-Rifts. Rift 7 ist eine recht ungewöhnliche geologische Formation, die den Spieler hochgradig verwirren soll. Wir dachten uns, daß einfach niemand an die Struktur dieses Rifts glaubt, wenn er es kartographiert. Viele Leute meinten auch, der Mapper würde auf Rift 7 nicht funktionieren – er zeichnet nur eine große Spirale.

Rift 13 schließlich ist eine neue Art von Werbung. Tieffliegende Raumschiffe könnten leicht die Schrift in den Bergen lesen. Natürlich weist das »See Labyrinth« auf unser fünftes Spiel, Labyrinth, hin. Als wir mit Koronis Rift fast fertig waren, arbeiteten wir auch schon an Labyrinth, weswegen wir uns diesen Scherz nicht verkneifen konnten. Übrigens haben wir auf dieselbe Art und Weise auch unseren Copyright-Hinweis in einem der Rifts versteckt.

Für Profis

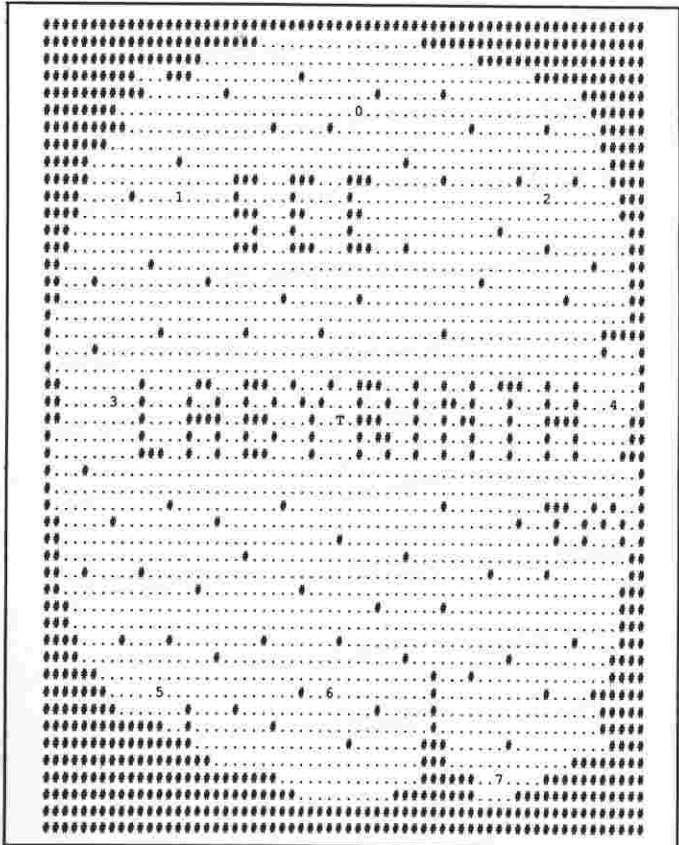
Fürcchte Profis gibt es einen sehr kurzen Weg, um bis zur Alien-Base auf Rift 20 zu gelangen. Diesen Weg verrate ich hier noch nicht, Ihr werdet ihn aber, quasi als Auflösung des Rätsels, in einigen Monaten in der Hallo-Freaks-Rubrik von Petra in der normalen Happy Computer lesen könn-

| Hulk | Eff. | Pow | Wert | Gerät | Farbe |
|------|------|-----|------|----------|--------|
| 0 | 11 | 15 | 70 | Schild | Grün |
| 1 | 12 | 12 | 50 | Gener. | Braun |
| 2 | 10 | 10 | 100 | Radar | Blau |
| 3 | 15 | 15 | 70 | Pow-Res. | Rot |
| 4 | 10 | 10 | 100 | Radar | Braun |
| 5 | 10 | 15 | 50 | Schild | Blau |
| 6 | 9 | 6 | 40 | Laser | Braun |
| 7 | 7 | 15 | 110 | ECM | Purpur |

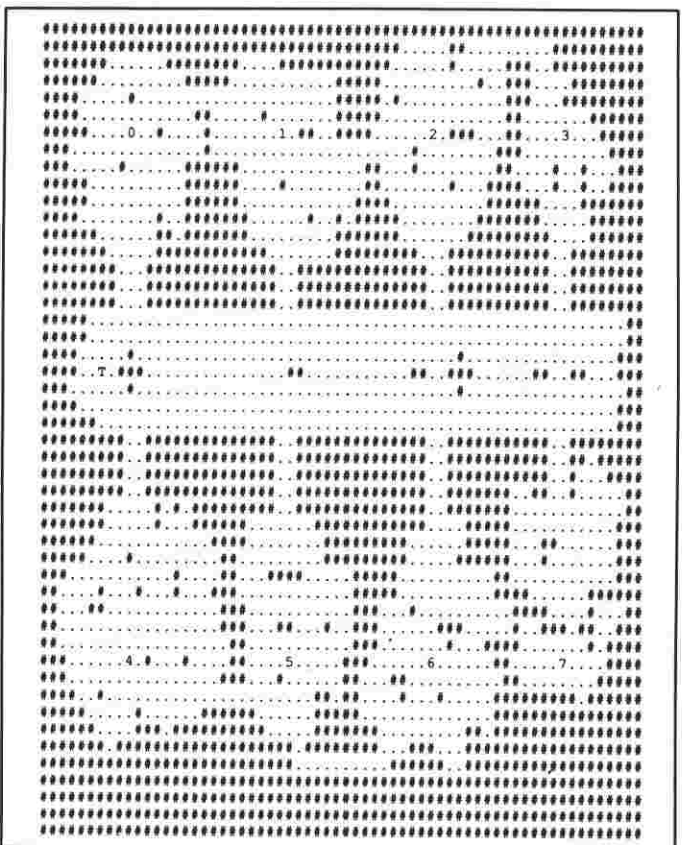
Tabelle 2. Diese Tabelle zeigt, was man wo auf Rift 1 finden kann

nen. Nur soviel sage ich: Gute Spieler müssen auf dem Weg zum Rift 20 nur einen einzigen Hulk ausschachten. Wer dann noch fix genug ist und auf Rift 20 eine kleine Nachlässigkeit der Ancients ausnutzt, kann das Spiel in weniger als zehn Minuten beenden (Disk-Version, versteht sich).

Ich glaube, daß ich Euch mit diesen Tips den Spaß an Koronis Rift nicht verderben habe. Ganz im Gegenteil, manche werden jetzt gleich ihr Koronis Rift aus dem Schrank holen (wo es schon einige Monate steht) und mit dem Spielen anfangen. Wenn Euch Koronis Rift dann wieder Spaß macht, hat sich dieser Artikel gelohnt. Vielleicht trifft Ihr mich ja nächstes Jahr mit anderen Tips hier wieder. Bis dahin: Viel Spaß mit Eurem Computer! (Noah Falstein/bs)



Karte 7. Rift 13



Karte 8. Rift 19