

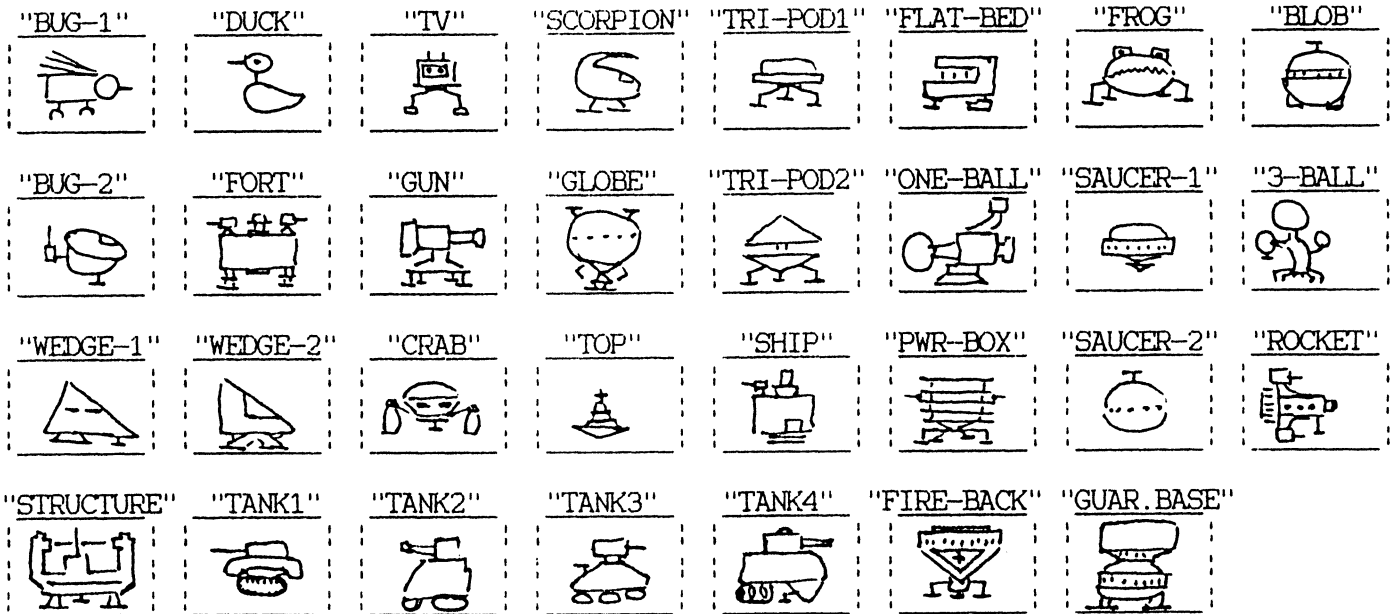
KORONIS RIFT

PRELIMINARY INFORMATION

MAY, 1992

ADVENTURE SURVIVORS
24 Perthshire Drive
Peachtree City, GA 30269
(404) 487 8461

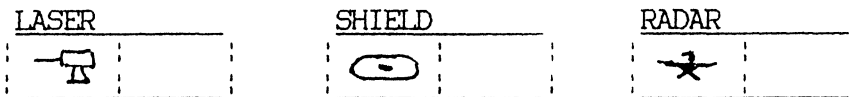
HULKS DESCRIPTIONS



MODULES — TYPES AND ORIGINS

As you progress, more powerful, and effecient MODULES will be found. Each MODULE is rated with TWO PERCENTAGE figures, and a VALUE number.

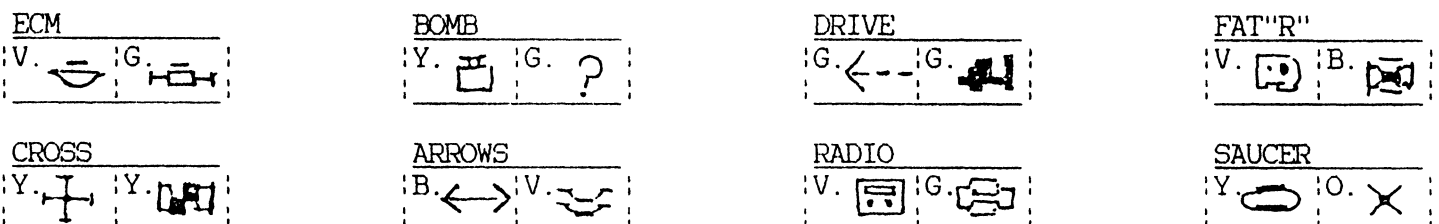
These TYPES (LASER, SHIELD, & RADAR) have many different "ORIGINS", and their colors are YELLOW, GRAY, BLUE, or VIOLET. (the LASER you start the game with is RED - NO others).



These TYPES (GENERATOR & POWER RESERVE - YELLOW or VIOLET) have two different "ORIGINS".



These MODULES are always the same - "ORIGINS" and colors. Found NO USE for the RADIO, and ARROWS. The SAUCER seems to enhance the ROVER speed (like the DRIVE), and may also affect the UFO's as well (they may leave without attacking). It may also de-select itself, automatically. The FAT"R" will display a small portion (left "X" screen) of a RIFT map. The CROSS (early) will auto-lock-on to some UFOs (later - ALL), if they are within the VIEW SCREEN (ROVER will not move, while the CROSS is selected). The BOMB (if selected) will cause a HULK to be destroyed, when you LOOT HULK (probably the answer to destroying the GUARDIAN BASE - LASERS are useless against it).



RIFTS, HULKS, MODULES, AND %'S.

No "ORIGIN" ICONs are shown on this chart. The HULKs, TYPEs of MODULEs, and their %'s, & #'s are listed (1-8) for each RIFT. You may not find them in the order they are listed. Color abbreviations are used:

RED (R) YELLOW (Y) ORANGE (O) GRAY (G) BLUE (B) VIOLET (V) WHITE (W)

Some things about a few RIFTs are a little unusual: Some "FROGS" will EAT your RT ROBOT, and "FIRE-BACK's" will destroy it.

- 1) RIFTs 1 and 2 are easy. Things get a little harder on RIFT 3. RIFTs 8 through 12 are more difficult.
- 2) RIFT 4, except for the "FROG" HULK, only has RADAR MODULES.
- 3) RIFT 6 only has 5 HULKs.
- 4) RIFT 10 only has SHIELD MODULES.
- 5) RIFT 12: Shortly after destroying the "FIRES-BACK" (Triangle-Tower), something always killed me, even though all SHIELDS were still strong. It seemed to be the 1st UFO that showed up, but never really found out. Firing the LASER at them first (before they did, seemed to return things to normal - don't really know.
- 6) RIFT 14 or 15: All HULKs are outside the normal RIFT area (good one to skip).
- 7) RIFT 15 only has LASER MODULES (when skipped, game numbered NEXT RIFT 15, also).
- 8) RIFT 20 has only "FIRE-BACK" towers, except for the GUARDIAN BASE.

RIFT 1 : 1 GRAY SAUCER, START: RED LASER (10 02 20), VIOLET SHIELD (12 12 20)
HULK : 1.R.BUG1 : 2.Y.TV : 3.R.DUCK : 4.B.SCP. : 5.Y.DUCK : 6.R.T-POD1 : 7.Y.FLAT : 8.R.T-POD1 :
MODULE : B.SHIELD : Y.GEN. : V.RADAR : Y.PWR PK : V.SHIELD : Y.LASER : V.ECM : Y.RADAR :
% 'S : 11 15 70 : 12 12 50 : 10 10 100 : 15 15 70 : 10 15 50 : 9 6 40 : 7 15 110 : 10 10 100 :

RIFT 2 : VIOLET AND GRAY SAUCERS (2).
HULK : 1.B.1BALL : 2. Y.FORT : 3.R.SAUCR1 : 4.O.T-POD2 : 5. R.FORT : 6.R.BUG2 : 7.Y.GLOBE : 8. R.FROG :
MODULE : B.RADAR : B.LASER : V.LASER : Y.SHIELD : B.RADAR : G.DRIVE : V.RADAR : Y.BOMB :
% 'S : 10 10 190 : 10 15 70 : 15 19 90 : 12 14 90 : 10 10 190 : 30 10 150 : 10 10 190 : 20 20 420 :

RIFT 3 : BLUE AND YELLOW SAUCERS (2)
HULK : 1.B.3BALL : 2. B.FLAT : 3. W.DUCK : 4. R.SCP : 5.O.PWRBX : 6.Y.BUG2 : 7. Y.CRAB : 8.R.GLOBE :
MODULE : B.LASER : V.ECM : V.SHIELD : Y.PWR-RS : V. GEN. : Y.RADAR : G.SHIELD : V.FAT"R" :
% 'S : 10 15 130 : 15 11 170 : 18 13 140 : 17 24 120 : 20 34 190 : 10 10 190 : 19 16 90 : 10 40 200 :

RIFT 4 :
HULK : 1. R.FROG : 2.B.SAUCR1 : 3.O.BUG2 : 4. G.CRAB : 5.B.3BALL : 6.R.ROCKT : 7. R.SHIP : 8.Y.WEDGE :
MODULE : Y.BOMB : V.RADAR : G.RADAR : G.RADAR : B.RADAR : B.RADAR : G.RADAR : Y.RADAR :
% 'S : 20 20 410 : 10 10 180 : 10 10 180 : 10 10 180 : 10 10 180 : 10 10 180 : 10 10 180 : 10 10 180 :

RIFT 5 : BLUE, YELLOW, RED, AND VIOLET SAUCERS (2 AT A TIME)
HULK : 1. Y.GUN : 2. R.TV : 3.B.WEDGE : 4.R.ROCKT : 5. R.TV : 6.R.PWRBX : 7. R.SCP : 8.Y.TANK1 :
MODULE : G.SHIELD : Y.RADAR : Y.CROSS : B.ARROWS : O.GEN. : V.PWR-RS : Y.PWR-RS : G.LASER :
% 'S : 12 19 120 : 10 10 170 : 10 10 190 : 4 30 100 : 22 28 160 : 23 42 230 : 21 20 150 : 11 17 110 :

RIFT 6 : RED, GRAY, AND VIOLET SAUCERS (2 AT A TIME)
HULK : 1.R.TANK2 : 2.R.TANK3 : 3.B.TANK2 : 4.B.TANK3 : 5. Y.FROG : 6. : 7. : 8. : :
MODULE : V.RADAR : V.RADAR : V.LASER : V.SHIELD : "GOBBLE- : : : : :
% 'S : 10 10 170 : 10 10 170 : 17 20 130 : 23 20 180 : GOBBLE" : : : : :

RIFT 7 : CCW "CIRCLES" - USE "FAT-R" TO FIND YOUR WAY. R., O., G., AND V. SAUCERS
HULK : 1.O.WEDGE : 2. R.SCP : 3.R.GLOBE : 4. O.TV : 5.R.ROCKT : 6. Y.GUN : 7. Y.GUN : 8. B.SCP :
MODULE : V.RADIO : Y.PWR-RS : V.FAT"R" : Y.GEN. : B.ARROWS : Y.RADAR : Y.LASER : G.DRIVE :
% 'S : 20 10 410 : 32 45 170 : 20 40 170 : 38 22 190 : 5 10 110 : 10 10 160 : 12 11 160 : 32 22 150 :

RIFT 8 : R., O., G., AND V. SAUCERS
HULK : 1.R.BUG2 : 2.Y.TANK4 : 3.R.WEDGE : 4.R.STRCK : 5. R.GUN : 6.R.SAUCR2 : 7.B.TANK4 : 8.O.TANK4 :
MODULE : G.DRIVE : RADAR : Y.CROSS : Y.LASER : V.SHIELD : Y.SHIELD : Y.SAUCER : Y.SAUCER :
% 'S : 41 11 240 : 10 10 150 : 20 20 290 : 20 29 170 : 20 20 110 : 22 23 120 : 75 20 320 : 70 20 290 :

RIFT 9 : R., G., AND V. SAUCERS

HULK	: 1.O.PWRBX	: 2.R.FIREB	: 3.Y.WEDGE	: 4. B.FLAT	: 5.R.SAUCR2	: 6. O.TV	: 7.R.GLOBE	: 8. R.BLOB
MODULE	: V.RADAR		: Y.CROSS	: V.ECM	: V.LASER	: V.GEN.	: V.FAT"R"	: Y.SHIELD
%'S	: 10 10 150		: 40 40 310	: 34 26 260	: 60 49 290	: 50 59 370	: 30 30 160	: 44 32 220

RIFT 10: R., AND G. SAUCERS

HULK	: 1.R.TPOD1	: 2. Y.BUG1	: 3. R.GUN	: 4. R.BLOB	: 5. W.TOP	: 6. R.CRAB	: 7.R.TANK3	: 8. R.GUN
MODULE	: Y.SHIELD	: B.SHIELD	: G.SHIELD	: Y.SHIELD	: Y.SHIELD	: G.SHIELD	: V.SHIELD	: V.SHIELD
%'S	: 44 49 230	: 43 40 280	: 23 40 210	: 44 32 210	: 23 43 240	: 44 32 180	: 46 31 240	: 40 48 290

RIFT 11: GRAY, RED, AND YELLOW SAUCERS (2 AT A TIME)

HULK	: 1.R.SAUCR	: 2.B.WEDGE	: 3. R.FROG	: 4. R.FLAT	: 5.R.WEDGE	: 6.R.BUG2	: 7.R.SAUCR1	: 8.R.1BALL
MODULE	: Y.SHIELD	: V.RADIO	: Y.BOMB	: V.ECM	: Y.CROSS	: G.DRIVE	: V.LASER	: B.RADAR
%'S	: 23 43 240	: 20 10 490	: 20 20 360	: 42 48 290	: 50 50 510	: 44 33 220	: 30 44 150	: 10 10 140

RIFT 12:

HULK	: 1.R.FIREB	: 2. R.TV	: 3. O.SCP	: 4.O.STRCK	: 5.B.TANK2	: 6.B.TANK4	: 7. R.TV	: 8.Y.PWRBX
MODULE		: Y.GEN.	: Y.PWR-RS	: Y.LASER	: V.LASER	: Y.ECM	: Y.GEN.	: V.PWR-RS
%'S		: 72 70 440	: 50 60 230	: 49 42 250	: 35 42 170	: 85 30 350	: 69 70 310	: 42 60 300

RIFT 13: BLUE, YELLOW, AND VIOLET SAUCERS (2 AT A TIME)

HULK	: 1.B.TANK4	: 2.O.PWRBX	: 3.R.SAUCR2	: 4.R.PWRBX	: 5. R.BLOB	: 6.FIRE-BK	: 7.FIRE-BK	: 8.R.ROCKET
MODULE	: Y.SAUCER	: Y.GEN.	: V.LASER		: Y.SHIELD			: B.ARROWS
%'S	: 80 50 170	: 42 50 290	: 12 22 100		: 30 22 110			: 4 20 60

RIFT 14: GRAY SAUCERS (2 AT A TIME)

HULK	: 1.B.TANK3	: 2.R.PWRBX	: 3.B.TANK	: 4.O.TANK	: 5.R.WEDGE	: 6. O.SHIP	: 7.R.WEDGE	: 8.O.GLOBE
MODULE	: V.SHIELD	: V.PWR-RS	: Y.ECM	: Y.LASER	: Y.CROSS	: G.RADAR	: Y.CROSS	: V.FAT"R"
%'S	: 72 62 310	: 50 72 370	: 90 40 450	: 52 41 230	: 70 70 640	: 10 10 120	: 60 60 490	: 40 20 130

RIFT 15: ALL HULKS OUTSIDE OF RIFT AREA - SKIP! (GAME STILL NUMBERED NEXT RIFT 15)

HULK	: 1. R.BLOB	: 2.O.PWRBOX	: 3. Y.FORT	: 4. R.GUN	: 5.Y.3-BALL	: 6.B.TANK	: 7.Y.TANK	: 8.O.T-POD1
MODULE	: V.LASER	: Y.LASER	: B.LASER	: LASER	: B.LASER	: V.LASER	: G.LASER	: Y.LASER
%'S	: 60 49 250	: 59 70 340	: 51 57 240	: 62 62 300	: 51 62 220	: 65 60 310	: 56 57 250	: 71 61 360

RIFT 16: GRAY, VIOLET, AND RED SAUCERS (2 AT A TIME)

HULK	: 1. Y.DUCK	: 2.R.3-BALL	: 3.O.ROCKET	: 4. B.TANK4	: 5. R.WEDGE	: 6. Y.SHIP	: 7.R.1-BALL	: 8. R.SCORP
MODULE	: B.SHIELD	: B.LASER	: Y.GEN.	: Y.ECM	: Y.CROSS	: G.RADAR	: B.RADAR	: Y.PWR-RSV
%'S	: 59 62 480	: 60 79 450	: 80 81 410	: 95 70 570	: 70 70 600	: 10 10 110	: 10 10 110	: 72 70 330

RIFT 17: RED, AND YELLOW SAUCERS (2 AT A TIME)

HULK	: 1. R.FROG	: 2. Y.GUN	: 3.R.ROCKET	: 4. O.SCORP	: 5. R.BLOB	: 6.FIRES-BK	: 7. B.TANK	: 8. R.SCORP
MODULE	: Y.BOMB	: G.SHIELD	: Y.GEN.	: Y.PWR-RSV	: V.FAT"R"		: Y.SAUCER	: G.DRIVE
%'S	: 20 20 320	: 60 70 410	: 92 91 490	: 81 85 490	: 50 10 470		: 90 80 590	: 42 44 420

RIFT 18: RED, AND YELLOW SAUCERS (2 AT A TIME)

HULK	: 1.Y.SCP	: 2.O.BUG2	: 3.R.ROCKET	: 4. Y.WEDGE	: 5.R.SAUCR1	: 6. Y.TANK	: 7.R.BUG2	: 8.R.PWRBOX
MODULE	: Y.PWR-RS	: G.DRIVE	: Y.GEN.	: Y.CROSS	: V.LASER	: G.LASER	: G.DRIVE	: V.PWR-RSV
%'S	: 92 95 590	: 50 22 740	: 97 92 550	: 60 50 790	: 67 71 490	: 72 77 470	: 50 50 440	: 71 95 520

RIFT 19: BLUE, AND RED SAUCERS (2 AT A TIME)

HULK	: 1. R.BLOB	: 2. Y.FLAT	: 3. Y.FORT	: 4.R.FIREBK	: 5.R.PWRBOX	: 6.R.BUG2	: 7.O.FIREBK	: 8. B.DUCK
MODULE	: Y.SHIELD	: V.ECM	: B.LASER		: V.PWR-RSV	: G.DRIVE		: V.SHIELD
%'S	: 81 67 480	: 82 77 760	: 92 70 520		: 71 95 540	: 53 73 690		: 69 71 480

RIFT 20: BLUE, AND PURPLE SAUCERS (2 AT A TIME), PURPLE IS STRONG, LASERS USELESS VRS BASE.

HULK	: 1.R.FIRBK	: 2.B.FIREBK	: 3.Y.FIREBK	: 4.B.FIREBK	: 5.Y.FIREBK	: 6. R. BASE	: 7.O.FIREBK	: 8.R.FIREBK
------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------