

IRIDIS ALPHA

Auf der „Personal Computer World Show“ in London konnte man auch Starprogrammierer Jeff Minter treffen. Für die RUN-Leser gab er uns einen Bericht über sein neuestes Spiel „Iridis Alpha“ mit. Ein Stapel Autogramme soll in Kürze folgen.

Endlich ist es fertig. Zu diesem Spiel habe ich länger gebraucht als zu irgend einem anderen, das ich je auf dem C64 entwickelt habe, aber ich glaube, es hat sich gelohnt; man kann es herrlich spielen, und zudem ist es ein wirklich schneller Renner, wie man ihn selten auf dem C64 zu sehen bekommt. Es besitzt den schnellsten Scroll-Modus, den ich je in einem Spiel gesehen habe, eine große Anzahl an Handlungsmöglichkeiten mit hundert Ebenen und den dazugehörigen Umkehrungen sowie ein Bonusspiel, das schon für sich allein ein tolles Spiel ist. Ich bin wirklich der Ansicht, daß Iridis das schönste Spiel ist, das ich bisher gefunden haben.

Action auf geteiltem Bildschirm

Das Geschehen findet auf einem horizontal geteilten Bildschirm statt, auf dem in der Bildmitte zwei gegenüberliegende Planetenoberflächen zu sehen sind, die sich in entgegengesetzter Richtung verschieben. Man besitzt zwei Schiffe, wovon nur jeweils eines aktiv sein kann. Während des Spielablaufs überträgt man je

nach Bedarf ständig die Kontrolle zwischen den Schiffen hin und her. Man wird von Horden bössartiger, niederträchtiger fremder Übeltäter gestört, die man zerstören muß, während man mit atemberaubenden Geschwindigkeiten umherfliegt. Bei jedem Abschluß gewinnt man selbst Energie, die man auf den Planetkern übertragen muß, bevor der Energieüberschuß zur eigenen Überlastung führt. Je mehr Monster man abschießt, desto offener wird das Spiel und um so mehr Ziele tun sich am Warp Gate auf. Füllt man den Kern vollständig auf, bekommt man Zugang zum Bonus-Spiel, in welchem man einen sich vertikalen verschiebbaren Weg mit Steilabhängen, Hindernissen und schmalen Felsenriffen überqueren muß. In dieser Phase hat man die selbe Kontrolle wie in Batalyx Phase I: Indem man die Kugeln als Reaktionsmasse benutzt, schießt man in eine Richtung und bewegt sich in die entgegengesetzte! Und damit die Lage wirklich haarig wird, wird man dabei auch noch von fliegenden Augen verfolgt.

Übersteht man die Bonusphase, gibt es Extrapunkte und ein zusätzliches Leben als Belohnung, um so ausgerüstet auf die Hauptebene zurückzukehren. Besteht man die Bonusphase nicht, so verliert man kein Leben; man bekommt lediglich keine Extrapunkte oder Extra-Gilby, das ist alles. (Ach ja. Der Droide heißt GILBY. Und wem der Grund dafür noch nicht bekannt ist, dem schlage ich vor, jetzt gleich eine Session mit der Rückseite einzulegen!)

Der Handlungsablauf ist schwierig und schnell, alle Arten von bössartigen Schiffen sind unterwegs, um einen zu fangen, und die unvermeidlichen Kamele und Lamas sind natürlich auch dabei. Es gibt fünf Planeten: den Sheep Pla-

net (Planet der Schafe), den Tech Planet, den Brick Planet (Planet der Ziegel), den Mushroom Planet (Planet der Pilze) und den Om Planet. Bei Eröffnung des Spiels kann man nach freiem Willen von Planet zu Planet springen. Jeder Planet besitzt 20 Ebenen, jede davon in zwei Richtungen, das macht 200 Wellen, auf denen man all das bisher Beschriebene tun kann, bis man das (sehr hübsche) End of Game-Bonus-Bild erreicht; und jetzt wird alles schwieriger!

Viele Annehmlichkeiten berücksichtigt

Das Spiel hat eine ganze Menge angenehmer Eigenschaften, wie zum Beispiel die Übersichtstafel bei Spielende (Man kann sie während des Spiels als grafische Darstellung der bisher erzielten Fortschritte aufrufen). Diese Bilder sind gespeichert und können zu jedem Eingang auf dem High Score Table (Übersichts-Punktstabelle) abgerufen werden, damit man sehen kann, wie weit die anderen Spieler gekommen sind. Auch der Pausen-Modus ist eine feine Einrichtung. Er enthält MIF, ein kleines Spiel mit dem Namen „Made In France“, das ich beim Skifahren geschrieben habe. Natürlich nicht direkt während des Skifahrens, sondern nach den abendlichen Barbesuchen, wenn Sie verstehen, was ich meine. MIF selbst enthält noch mal eine Demo, die DNA, die genauso raffiniert ist wie die Anzeige, die man erhält, wenn man alle 200 Ebenen spielt. Aber keiner von Ihnen wird das vor zwei Monaten sehen können — es sei denn, Sie finden den Mogel-Modus. Das Titelbild enthält auch ein „Fractal Music Demo“. Ich liebe solche Fractals (Teilstücke), und dies ist mein erster Versuch, sie auf Musik anzuwenden. Die Er-

IST DA



Nach „Colourspace“ hat Programmierer Jeff Minter jetzt „Iridis Alpha“ fertiggestellt.



Spielspaß auf zweigeteiltem Bildschirm: Iridis Alpha

gebnisse sind interessant... nicht die Melodien an sich, sondern eher wie ein endloses Teilstück, das klingt wie Musik in einem Film, wenn er zu der spannenden Stelle kommt. Unheimlich.

Da es eine Möglichkeit gibt, die Patronen, die ich in meinem letzten Bericht erwähnt habe, abzuwehren, gibt es bei Iridis weder ein „Frame Freezing“ noch ein „Game Killing“.

Klangeffekte und Schnelligkeit

Was das Spiel betrifft, ist Iridis einer der amüsantesten Renner, die ich je gehabt habe. Die Klangeffekte sind laut und das Spiel ist sehr schnell, aber sie werden schon sehen, daß Sie dennoch Ihr Köpfchen anstrengen müssen. Mein bester Stand bisher (ohne Mogel-Modus) war 136.000 ungerade, und ich habe neun der zehn möglichen Oberflächen geschafft. Iridis wird in Zusammenarbeit mit Hewsons veröffentlicht. Noch ein Experiment wie das Ariola-Geschäft. Sie haben „Uridium“ ziemlich gut organisiert, und so sehe ich wirklich keinen Grund, warum Sie es mit meinem Iridis nicht genauso gut schaffen sollten.

Mit Hewsons zusammenzuarbeiten, war natürlich mit einer ganzen Menge Ärger verbunden. Ich mußte mit Zeitbegrenzungen arbeiten, dann kamen sie ständig an und steckten ihre Nase in mein Spiel-Design und nervten mich andauernd mit irgendwelchen Sachen. Aber ich glaube, die Mühe hat sich gelohnt. Iridis wird am 27. August veröffentlicht, und ich werde es auch bei PCW vorstellen. Also: Wenn Sie es als Erster sehen wollen, kommen Sie vorbei und werfen Sie einen Blick hinein!

(Jeff Minter)