

Iridis Alpha

Aus C64-Wiki

Spiel Nr.	308
Entwickler	Jeff Minter
Firma	Llamasoft
Publisher	Hewson Consultants Ltd.
Musiker	Jeff Minter
Release	1986
Plattform(en)	C64
Genre	Shoot'em Up, H-Scrolling
Spielmodi	1 Einzelspieler
Sprache	:englisch

Bewertung

Bewertung der C64-Wiki-Benutzer (10=die beste Note):

6.80 Punkte bei 5 Stimmen (Rang 177).

C64Games 6 26. März 2008 "gut" - 1349 downs

Lemon64 7,4 26. März 2008 - 38 votes

Beschreibung

Iridis Alpha ist ein Horizontal-Ballerspiel mit zweigeteiltem Bildschirm aus der Feder des berühmt-berüchtigten YAK, auch bekannt unter seinem bürgerlichen Namen Jeff Minter. Der Spieler steuert einen Droiden namens Gilby, der sich sowohl fliegend als auch zu Fuß über die Planetenoberfläche bewegen kann. Seine Aufgabe ist es sämtliche Abschnitte (Level) des Planeten Iridis Alpha heimzusuchen und dort jeglichen Widerstand per Photonen-dauerfeuer zum Schweigen zu bringen.



"Hard and fast zapping!" Alles klar?

Für ein Ballerspiel hat IA einen ganzen Haufen verwirrend anmutender Spielmechanismen. Es ist kein herkömmlicher Shooter in dem Sinne, dass man eine starr vorgegebene Sequenz von Levels durchfliegen muss wie z.B. bei Katakis oder IO. Vielmehr kann der Spieler ab einem gewissen Punkt zwischen den Angriffswellen hin- und herspringen wie er lustig ist. Hinzu kommt natürlich der zweite Bildschirm, der nach der dritten Angriffswelle aktiviert wird und es dem Spieler ermöglicht diese Levelspringerei gleich auf zwei unabhängig voneinander fortschreitenden Schlachtfeldern durchzuführen.

Aber wie gesagt: einfach den Joystick in die Hand nehmen und losballern ist hier nicht möglich, sonst ereilt einen der schnelle Bildschirmtod und ein höhnischer Kommentar des Programmierers. Dabei hilft es nicht sonderlich, dass die Statusanzeige des Spiels ein Bilderbuchbeispiel für schlechtes Bildschirmlayout darstellt.

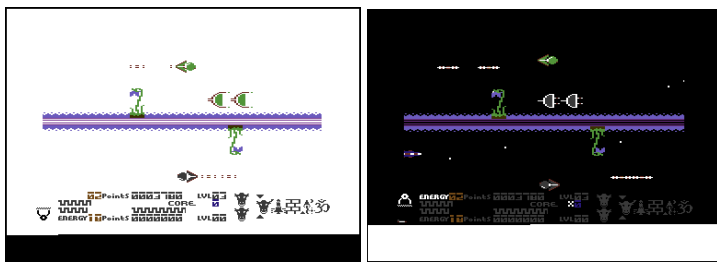
- * Grundprinzip des Spiels ist es, dass unser Android Gilby für jeden Gegner den er abschießt Energie gewinnt und für jede Kollision mit einem Gegner Energie verliert. Sowohl zu viel als auch zu wenig Energie verursachen den Verlust eines Lebens.
- * Gilbys Energiestand wird durch seine Farbe dargestellt: von weiß für gefährlich viel Energie bis hin zu schwarz für fast tot.
- * Um Extraleben zu gewinnen kann Gilby überschüssige Energie durch eine Landung auf dem Festland (und nur dort!) an den Planeten abgeben. Sobald eine gewisse Menge Energie an den Planeten abgeführt wurde startet die Bonussequenz, an deren Ende ein Extraleben und zusätzliche Punkte winken.



Ein typischer Screenshot aus dem Spiel mutet zunächst recht verwirrend an.

- * **1a/1b:** momentane Energieniveaus des oberen/unteren Gilby. Wird auch durch die Färbung des Sprites (hell = viel, dunkel = wenig Energie) dargestellt.
- * **2a/2b:** Anzahl der verbleibenden Gegner der jeweiligen Angriffswelle dargestellt in Hexadezimalcode.
- * **3a/3b:** Entropy-Level des oberen bzw. unteren Gilby. Näheres siehe unten.
- * **4:** Energieniveau des Planeten. Start der Bonussequenz, wenn dieses vollkommen aufgefüllt ist.
- * **5:** Punkte-Multiplikator. Je schneller man fliegt, desto mehr Punkte erhält man für jeden abgeschossenen Gegner.
- * **6a/6b:** Momentan gespielter Level des jeweiligen Gilby. Jeder Level besteht aus einer Anzahl Angriffswellen, die es zu überstehen gilt. Wurden genug Angriffswellen durchgespielt kann man durch das Durchfliegen des Warpgate in einen anderen Level wechseln.
- * **7/8:** Unterer/oberer Gilby.
- * **9:** Festland (core): Hier kann Gilby landen (Feuerknopf loslassen) und Energie an den Planeten abgeben.
- * **10:** Wasser (not core): Hier kann Gilby nicht landen.
- * **11:** Diese Ringe werden von abgeschossenen Feinden hinterlassen und bleiben für einige Sekunden bestehen. Berührt man sie, kann man zwischen dem oberen und unteren Schlachtfeld wechseln.

ENTROPY



Wenn es so entspannend flackert heisst das: Entropy-Alarm!

Während der ersten drei Angriffswellen des Spiels kontrolliert man ausschließlich den oberen Gilby. Danach ist es möglich zu wechseln, indem man die Ringe berührt, die die abgeschossenen Gegner zurücklassen.

Dies MUSS auch getan werden, denn sobald man gewechselt hat, beginnt der jeweils andere Gilby langsam durch "Entropy" zu zerfallen.

"Entropy" hat nichts mit den jeweiligen Energieniveaus zu tun, sondern wächst stetig je länger man den jeweils anderen Gilby vernachlässigt, d.h. wenn man nicht oft genug wechselt.

Erreicht die Entropy ein kritisches Level wird man durch ein heftiges Stroboskopgewitter darauf aufmerksam gemacht, dass ein Wechsel angebracht ist. Man hat dann ca. drei Sekunden Zeit entweder durch den Ring eines abgeschossenen Feindes oder durch ein Warpgate zu fliegen. Schafft man dies nicht, verliert man ein Leben.

BONUSSEQUENZ

Immer wenn genügend Energie durch das Landen auf der Planetenoberfläche angehäuft wurde startet die Bonussequenz. Hier wird zur Abwechslung mal nicht geschossen, sondern ein Hindernisparcours muss durchquert werden. Gilby bewegt sich dabei, indem er seine Kanone als Antrieb benutzt und sich dadurch in die

entgegengesetzte Richtung fortbewegt. Schwarze Blöcke, Einbahnstraßensymbole, elastischer Untergrund und Prellpuffer sorgen dafür, dass dieses Unterfangen besonders hektisch abläuft. Zusätzlich wird man noch von einem Schwarm Augen (?) verfolgt, dem es auszuweichen gilt. Fahrtrichtung hierbei ist nach oben und ein erfolgreiches Durchlaufen der Zielgeraden wird mit Bonuspunkten und einem Extraleben belohnt.

Sollte sich Gilby allerdings zu oft von den Augen rammen lassen, wird das Rennen abgebrochen.



Auf die Plätze...

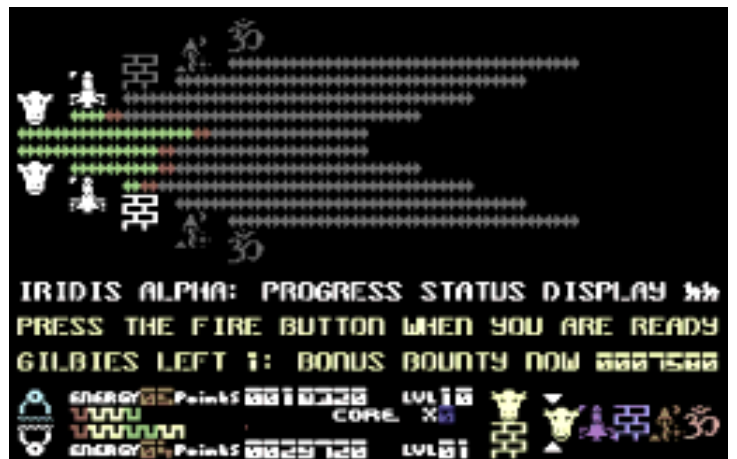


...fertig...

...geschafft!

PROGRESS STATUS

Hat man genügend Angriffswellen gemeistert, um in einen anderen Level wechseln zu können, erscheint der Progress-Screen. Hier wird angezeigt, welche Level von nun an durch das Ansteuern eines Warpgates erreichbar sind.



Die weiß dargestellten Symbole stellen die freigeschalteten Level dar. Die grünen Bereiche zeigen an, wieviele Angriffswellen der jeweiligen Level bereits überstanden wurden.

Wurde ein neuer Level freigeschaltet, ist von nun an durch das Abschießen von Feinden der Zielort der Warp Gates einstellbar. Bei jedem Treffer auf einen Gegner bewegt sich nun ein Pointer über die Bilder der Level rechts am unteren Bildschirmrand. Steht der Pointer über dem gewünschten Level heisst es Feuer einstellen und durch ein Warp Gate fliegen.

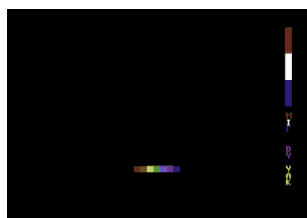
Auf diese Weise kann man gefährliche Angriffswellen eines Levels vorerst umgehen, um in einem anderen Level zunächst einige Bonusleben einzusammeln und dann später zurückzukehren.

Gestaltung

Wie bei fast allen Spielen von Psychodelia-Oberguru Minter üblich wird auch hier eine Lawine von schwer angetrippten Grafik- und Soundeffekten auf den Spieler losgelassen. Regenbogenfarbene Verläufe und Stroboskopeffekte finden sich allenthalben und mischen sich mit den bizarr-abstrakten Sprites, die einem mit Lichtgeschwindigkeit um die Ohren gehauen werden. Dadurch, dass sich das Geschehen auf zwei Bildschirmen abspielt, wirken die Objekte ein wenig gedrungen und simpel, was einem natürlich in diesem ganzen Wirrwarr von Farben und Formen kaum auffällt. Beschallt wird man neben der "fraktalen Musik" des Titelscreens mit einer Kakophonie aus Ballergeräuschen, Echoeffekten, verzerrten Explosionen und einigen Tönen die man beim besten Willen nicht beschreiben kann. Das Scrolling ist sauber und von der Geschwindigkeit her hart an der Grenze des Erträglichen. Alles in allem bekommt man hier optisch-akustisch sozusagen "voll auf die Zwölfe" - Reizüberflutung und Epilepsieanfall inklusive.

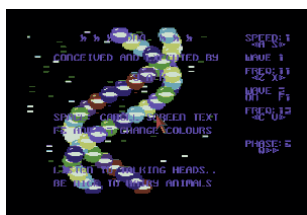
Hinweise

Gleich zwei Pausenmodi gibt es, wenn man der Dauerlast auf Augen und Ohren nicht mehr standhalten kann: MIF und den DNA-Doppelhelix. MIF erreicht man durch **F1** vom Hauptspiel aus und verlässt es auch wieder mit dieser Taste. DNA wird von MIF aus mit ***** gestartet und auch wieder verlassen.



MIF (steht für Made In France) ist ein entzückend simples Spielchen, bei dem man einen regenbogenfarbenen Lichtstrahl mithilfe von Spiegeln auf einen leuchtenden Punkt lenken muss. Die Spiegel werden mit **N** und **M** gesetzt und bewirken, dass der Lichtstrahl links oder

rechts abbiegt. Ein abnehmender Balken in den Farben der Tricolore am unteren...nein...am rechten Bildrand gibt Auskunft über die Restzeit, bevor das Spiel von vorne anfängt. Die Idee zu diesem Spiel hatte Minter während eines Skiurlaubs mit Programmiererkollege Anthony Crowther.



DNA ist eine kleine Spielerei bei der man die Amplituden und Farben zweier sich gegenseitig umschlingender DNA-artiger Ketten aus AUGEN (schon wieder!) einstellen und sich dann von deren lasziven Schwingungen gepflegt einlullen lassen darf. Wer will, darf auch

gerne eine rauchen oder kurz spazieren gehen oder mal den Rasen mähen, die Möglichkeiten sind vielfältig!

Lösung

Feuerknopf gedrückt lassen! Immer ein Auge auf den Energielevel und die Entropie halten und rechtzeitig landen bzw. die Seite wechseln, bevor es einen zerreisst. Einige Gegner saugen mit einem Treffer unheimlich viel Energie ab, andere lassen einen wiederum vor Energie bersten, sobald man mehr als einen von ihnen abgeschossen hat.

Besonders fies sind die "Lickerships" (Schleckerschiffe??), die ab der vierten Angriffswelle zunächst als eckige Augenpaare erscheinen, sich nach einem Treffer jedoch gierig auf Gilby stürzen, ihn festhalten und ihm Energie "weglecken" (???). Hier gilt es ständig in Bewegung zu bleiben und ja nicht zuviel zu schießen, will man nicht gleich mehrere dieser Plagegeister aufschrecken. Sobald ein Lickership mehr als eine Sekunde keinen Kontakt mit Gilby hat, löst es sich auf. In späteren Angriffswellen erscheinen die Lickerships als andere Aliens getarnt, oder andere Aliens tarnen sich als Lickerships...und...äh...es ist alles sehr, sehr verwirrend!



Kritik

Robotron2084: Hektisch übern Ecktisch! Bei Iridis Alpha bleibt kein Joystick trocken. Es ist eines der anstrengendsten und kompliziertesten Ballerspiele überhaupt und stellt Minters "Magnum Opus" auf dem C64 dar. Hier gibt er wirklich ALLES und das ist schnell zu viel. Nonstop Blitzgewitter und schräge Psychosounds sind nicht wirklich jedermanns Sache. Der Schwierigkeitsgrad ist höllisch und verlangt ständig alleräußerste Konzentration. Leider lenken die Bonussequenzen in ihrer nervigen Unberechenbarkeit nicht gerade von diesem Dauerstress ab. Schnell distanziert sich daher bestimmt so mancher von diesem "überambitionierten Machwerk". Sicher ein Spiel, das viel Übung, Übung und noch mehr Übung und dann noch mehr Übung verlangt und eine gewisse Freude an psychedelischer Grafik und Unanfälligkeit für Migräneattacken voraussetzt. Wirr, irre, kreischend bunt und schön laut, das ist Iridis Alpha. Hier werden die Synapsen amtlich geshreddert, coooooool! 9 von 10 Punkten."

Sonstiges

Iridis Alpha ist eine komplexere Weiterführung von Minters älterem Spiel "Sheep in Space" bei dem viele Grundzüge von IA, wie z.B. das Haushalten mit Energie bereits enthalten waren. Im Vergleich zu IA sinkt Sheep in Space aber wirklich ordentlich ab.

Viele gecrackten Versionen von IA sind fehlerhaft und crashen während der vierten Bonusrunde ganz unvermittelt "back to desktop". Eine 100%ig fehlerfreie Version findet man auf

<http://www.c64games.de/> „Iridis_Alpha_(orig-freezed).t64“
<http://c64.hardwired.hu/games/i/iridorig.zip> "Iridorig.t64"

CRC32-Check für beide Dateien: **bc64544a**

