

# Brisk-Fruit

IAN-THR 1991

Ian=Jan Gunnar Zarncke  
Thr=Thin Rinni=Folke Rinneberg

**Allgemeines:** Brisk Fruit (Flinke Frucht) ist ein Public Domain Programm des Programmierer-Duos Ian & Thr. Dieses Programm darf und soll weiter kopiert werden. Veränderte Dateien werden vom Brisk.Prg nicht angenommen.

**Herstellung:** Brisk Fruit ist zu 100% in GFA-Basic 3.0 programmiert. Gegen eine Gebühr von 10 DM+formatierte Leerdisk+frankierten Rückumschlag, die Sie an die unten stehende Adresse schicken, bekommen Sie das über 3500 Zeilen lange Listing. Die selben Gebühren fallen an, wenn Sie das Programm zur Erstellung eigener Levels (Maximal 999 Stück) haben möchten. Dieser Level-Editor ist nicht Public Domain und darf daher auch nicht weiter kopiert werden. Sollten Sie an dem Listing und dem Level-Editor interessiert sein, beträgt die Gebühr 15 DM+formatierte Leerdisk+frankierten Rückumschlag.

**Bedienung :** Nachdem Sie das Programm gestartet haben und der bescheidene Vorspann abgelaufen ist (dieser läßt sich nicht vorzeitig beenden), liegt es an Ihnen Ihren Namen einzugeben. (Näheres hierzu erfahren Sie durch einen Druck auf die Help-Taste) Nachdem Sie ihren Namen eingegeben haben, können Sie nun unter Verwendung eines Joy-Sticks zwischen "Programm starten" und "Programm beenden" wählen. Nachdem sie diese Auswahl getroffen haben, erscheinen links, wenn Sie sich für "Programm starten" entschieden haben sollten, die vier zur Auswahl stehenden Früchte, wobei der rechts von der jeweiligen Frucht stehende weiße Balken die Anzahl der Leben beschreibt, die diese Frucht noch hat.

**Die Sprungsteuerung:** Falls sie bereits versucht haben sollten dieses Spiel zu spielen, dann haben Sie sich bestimmt über die seltsame Steuerung während des Sprunges gewundert. Im Grunde ist sie ganz einfach! Um abzuspringen drücken Sie den Joy-Stick nach oben (oder auch diagonal nach oben). Die Frucht bewegt sich jetzt solange nach oben bis sie gegen etwas stößt, ihre maximale Sprunghöhe erreicht hat oder Sie den Joystick nicht mehr nach oben drücken. Die Frucht beginnt nun senkrecht zu fallen. Den Fall können Sie jetzt durch eine Bewegung des Joy-Sticks nach rechts bzw. nach links steuern. Verzweifeln Sie nicht !

### *Der eigentliche Spielbeginn!*

Das eigentliche Spiel fängt mit dem Einladen des Levels an. Während das Level eingeladen wird, wird auf dem Bildschirm der Name des Level-Produzenten, die bisher höchste in diesem Level erreichte Punktzahl mit dem dazugehörigen Spielernamen und der bisherige minimalste Lebenspunkteverlust / maximale Lebenspunktegewinn in diesem Level angezeigt.

Sollten die eigenen Leistungen in diesem Level besser sein, als die bisherigen Bestwerte, so wird ohne Gratulation und ohne Abfrage der neue Rekord gespeichert. Ihn können Sie dann im nächsten Spiel bewundern!

Um überhaupt mit dem Spiel beginnen zu können, müssen Sie einmal feuern!

### Sart in einem bestimmten Level

Es steht Ihnen offen in einem Level ihrer Wahl zu beginnen. Sollten Sie dies wirklich wollen, so geben sie zu Beginn des Spieles während sie ihre Frucht auswählen ein mal auf die Zahl, die das begehrte Level hat. (1-9)

Haben Sie dies getan, so werden Sie am Ende Ihres Spieles nicht in die Bestenliste eingetragen! Sie können aber auch beim Start in einem bestimmten Level neue Levelrekorde aufstellen, die auch gespeichert werden. In dieser Hinsicht haben Sie also keine Nachteile zu erwarten!

### *Warum denn die Eile?*

Sie werden sich vielleicht schon gewundert haben, daß bisher noch nirgends etwas von einem Zeitlimit stand. Dies hat sich nun durch den letzten Satz geändert!

Es giebt kein Zeitlimit !!!!!!!

Auf eine Zeitbegrenzung habe ich verzichtet, da ich es für ratsam halte die momentanen Spielsituationen genau zu analysieren um die Bewältigung der Problematischen Abschnitte nicht unnötig kompliziert zu meistern. Außerdem werden Sie feststellen, daß bei meiner Länge der Levels keine Übersicht über die Länge des bereits bewältigten Levelabschnitts möglich ist. Ich meine ohne Zeitbegrenzung ist das Spiel auch schwer genug.

### *Nachmal zum Sprung!*

Die maximale Sprunghöhe/Sprungweite hängt nicht nur vom Untergrund ab sondern auch davon, ob die Frucht gerade vor dem Absprung eine Bewegung gemacht hat. Ist das der Fall gewesen, dann kann die Frucht weiter/höher springen, als aus dem Stand. Auch vorher ausgeführte Sprünge gelten als Bewegung!

### *Wann ist ein Monster tot?*

Wenn ein Monster tot ist löst es sich auf. Oder anders gesagt:  
Ein Monster, welches nicht mehr vorhanden ist, ist auch nicht  
mehr gefährlich!

### Warum braucht das Programm am Anfang so lange zum Einladen?

Diese Frage zeugt, falls Sie sie sich auch schon gestellt haben  
von guter Beobachtungsgabe. Diese Zeit wird tatsächlich nicht nur  
zum Einladen der Daten aus BRISK.DAT und der Daten des Highscores  
benötigt.

Ich habe an mir festgestellt, daß es mir immer wieder Spaß gemacht  
hat Highscores von PD-Spielen zu manipulieren, sowie auch das  
Ändern der Grafikelemente. Um andere, den es ähnlich wie mir  
ergeht daran zu hindern, habe ich beschlossen die Daten auf eine  
Manipulation hin zu überprüfen. Dies sollten Sie als eine  
Herausforderung betrachten!

Dieses "Prüfen" nimmt nun aber leider eine nicht unerhebliche  
Menge der Zeit in Anspruch, die Sie nun einmal warten müssen, wenn  
Sie dieses Spiel spielen wollen.

Alle potentiellen Manipulationen führen zu Abbruch des Programms  
mit einer vorher erschienenen Fehlermeldung. (welche Art Fehler?)  
Sollten sie es geschafft haben die Daten zu manipulieren, dann  
schreiben Sie mir bitte wie und wie Sie darauf gekommen sind.

### *Infos und Bitten!*

#### Ihr Name:

Zu jedem Namen befinden sich immer nur die drei besten  
Werte in der Bestenliste!

Bitte Bleiben Sie bei einem Namen, damit mindestens 34  
verschiedene Spieler in der Bestenliste stehen können.

Geben Sie sich keine Mühe ihren Namen zu zentrieren, das  
Programm erledigt das für Sie! (Auch, wenn Sie es nicht  
wollen!)

Auch verbleibende Unterstriche brauchen Sie nicht  
löschen. Auch das wird vom Programm erledigt.

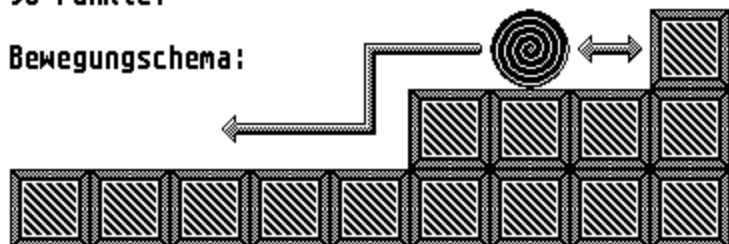
#### Bitte !!!!!

Bleiben Sie bitte bei einem Name und auch der selben  
Schreibweise!



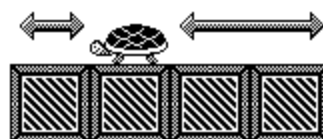
**Der Spiralball:** Dieses Monster gehört zu den vier Monstern, die das zweifelhafte Vergnügen haben, von der spielenden Frucht durch einen Ball getötet werden zu können. Fürs Abschießen bekommt man 98 Punkte.

**Bewegungsschema:**



**Die Schildkröte:** Die Schildkröte gehört auch zu den Monstern, welche abgeschossen werden können. Für ein solches Unternehmen bekommt man 49 Punkte.

**Bewegungsschema:**



**Der Wabbel-Wurm:** Der Wabbel-Wurm kann nicht abgeschossen werden. Es bleibt dem Spieler also nichts anderes übrig, als ihm auszuweichen.

**Bewegungsschema:** Wie bei der Schildkröte!



**Die Qualle:** Dieses Monster kann nicht abgeschossen werden.

**Bewegungsschema:** Wie bei der Schildkröte!

## Monster :



**Der Springball:** Dieser Ball läßt sich nicht abschießen. An ihm kommt man nur vorbei, wenn man unter ihm durchläuft oder über ihn hinweg springt.

**Bewegungsschema:**



**Der lebende Stein:** Dieser pulsierende Stein ist kein Monster im eigentlichen Sinne des Wortes. Dieser Stein kann Dir nur den Weg versperren oder Dich einmauern. Er breitet sich in eine der Richtungen aus, in denen ihm nichts im Weg steht.



**Der Fisch**

:Es gibt zwei verschiedene Fische. Sie unterscheiden sich allerdings nur durch die Sprunghöhe. Diese äußerst gefährlichen Vegetarier haben es besonders auf die Früchte abgesehen. Das Bewegungsschema der beiden Fische entspricht dem des Springballes.

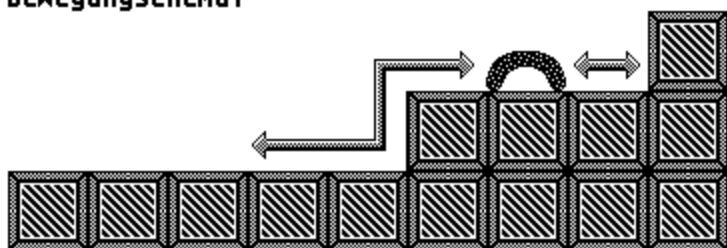
## Monster :



Der Purzel:

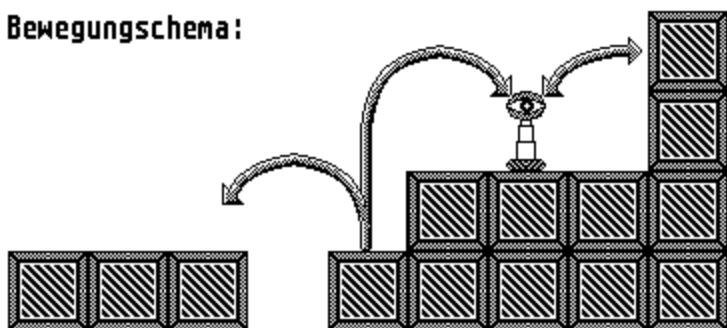
Dieses Monster läßt sich, wie leider auch so viele andere nicht abschießen.

Bewegungsschema:



Das Teleskopauge: Dieses aufgrund seines Bewegungsschemas gemeingefährliche Monster, das sich zu allem Überflus nicht einmal abschießen läßt, ist eines der gefährlichsten Monster, welche den Früchten während eines Spieles über den Weg laufen können.

Bewegungsschema:

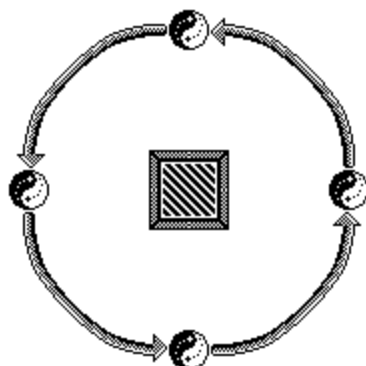




Der Yin-Yan:

Dieses Symbol der Gegensätze ist abschießbar. Die Frucht erhält für einen solchen Abschluß 189 Punkte. Aber Vorsicht er ist schwer zu treffen.

Bewegungsschema:



Die Schwalbe:

Dieses aus Papier gefaltete Flugobjekt gibt es in zwei verschiedenen Ausführungen. Da gibt es erstens die normale Schwalbe. Diese läßt sich abschießen, wodurch die Frucht immerhin 56 Punkte bekommt. Die Lenk-Schwalbe hingegen ist gegen Schüsse gänzlich immun. Ihr zu begegnen ist meist mit Selbstmord identisch. Sie steuert nämlich direkt auf die Frucht zu. Die einzige Möglichkeit lebend an ihr vorbei zu kommen ist :

1. Sofort nach links laufen
2. Wenn sie kommt, über sie hinweg springen

Bewegungsschema der normalen Schwalbe:



## Monster :



Die Stachel:

Sie sind selbstverständlich nicht abschießbar. Es gibt sie auf einem Stein oder je halb auf zwei neben einander liegenden Steinen. Im zweiten Fall kann man noch auf der freien Kante der Steine stehen (2 Schritte).



Das Feuer:

Hier gilt das selbe, wie bei den Stacheln, außer, daß man beim Feuer auf den freien Kanten der Steine noch 3 Schritte machen kann.



Die Bombe:

Sie läßt sich, wie die Mehrzahl der anderen (Monster) auch nicht abschießen. Sie fällt senkrecht nach unten, wenn die Frucht unter ihr ist. Wenn die Bombe nicht gerade fällt, kann man sie nicht sehen. (das wäre auch zu einfach!)



Der Pfeil:

Dieses Objekt ist mit der Bombe identisch bis auf die Flugrichtung. Der Pfeil fliegt nämlich waagerecht und wird ausgelöst, sobald die Frucht mit ihm auf gleicher Höhe ist.



Der Schussstein: Dieser Stein schießt mit der momentan letzten Hürde, die den Spieler daran hindern sollen weiter zu kommen. Dieser Stein verschießt eine Kugel, welche von Steinen reflektiert wird.



Monster :



### Die Killerpflanze:

Bei dieser außergewöhnlichen Vertreterin der Fantasie-Flora handelt es sich um eine sehr gefährliche fruchtefressende Pflanze. Sie taucht in regelmäßigen Abständen aus ihrem Stein auf und versucht die Frucht durch einen Biss zu verletzen (Lebenspunkt abziehen).

Wie werde ich Herr der Lage?

Die Antwort ist nicht einfach. Sie ist gegen Kugeln immun. Die einzige Möglichkeit ist, auf Sie zu springen, während Sie sich im Stein verbirgt. Dann wird der Stein nämlich gepresst und der niederträchtige Geist der Pflanze zerstört. Nachdem die Kiste sich wieder aufgebeult hat wächst aus ihm eine Kletterpflanze, welche ungefährlich ist und als Kletterhilfe benutzt werden kann.

1. ⇒ 2. ⇒ 3.



### Die Plattform:



### Die Plattform

Dieses sich in ruckeliger Art bewegendes Objekt bewegt sich langsam von rechts nach links und umgekehrt. Auf ihr kann man mitlaufen, aber vorsicht! Denn von der Plattform kann man nur von der Kante aus abspringen.

*Kommen wir nun zum wichtigsten des Spieles,*

*Die Steine!*



Der Normale-Stein:

Dieser Stein beherbergt keine Besonderheiten.



Der Geheimgang-Stein:

Durch diesen Stein kann man hindurchlaufen.



Der 10 Punkte-Stein:

Das überschreiten dieses Steines bringt 10 Punkte.



Der 20 Punkte-Stein:

Das überschreiten dieses Steines bringt 20 Punkte.



Der 30 Punkte-Stein:

Das überschreiten dieses Steines bringt 30 Punkte.



Der -10 Punkte-Stein:

Das überschreiten dieses Steines bringt -10 Punkte.



Der -20 Punkte-Stein:

Das überschreiten dieses Steines bringt -20 Punkte.



Der -30 Punkte-Stein:

Das überschreiten dieses Steines bringt -30 Punkte.

## *Die Steine!*



Der Betäubungs-Stein:

Dieser Stein betäubt die Frucht



Der Magnet-Stein:

Von diesem Stein aus kann man nicht so weit Springen.



Der Schaumstoff-Stein:

Von diesem Stein kann man nicht abspringen.



Der Eis-Stein:

Auf diesem Stein rutscht man.



Der Schalter-Stein:

Die Auswirkungen dieses Steines sind fast unbeschränkt. (Benutzung auf eigenes Risiko!)



Der Fragezeichen-Stein:

Dieser Stein kann drei verschiedene Bedeutungen

- 1) Ein Extraleben
- 2) Punktebonus
- 3) Weiterscrollen



Der Totenkopf-Stein:

Beim Berühren dieses Steines verliert man ein Lebenspunkt.

## Die Steine!



Der Roll-Stein:

Diesen Stein kann man schieben.



Der Fall-Stein 1 :

Dieser Stein fällt, wenn man sich in der Mitte seiner Oberseite befindet.



Der Fall-Stein 2 :

Dieser Stein fällt, wenn man ihn berührt.



Der Rechts-Links-Stein:

Ich bitte Sie, nicht an diesem oder dem nächsten Stein zu verzweifeln. Mir ist durchaus bewußt, daß die Funktionsweise dieses Steins nicht einfach ist.

Wenn Sie sich auf der rechten Hälfte des Steins befinden und nach links gehen, dann bewegt sich der Stein nach rechts!

Wenn Sie sich auf der linken Hälfte des Steins befinden und nach rechts gehen, dann bewegt sich der Stein nach links!

Alles andere hat keine Folgen!

Hierbei handelt es sich um meinen Lieblings-Stein!



Der Rechts-Links-Unten-Stein:

Die Wirkungsweise dieses Steins entspricht bis auf die Tatsache, daß dieser auch noch abwärts fällt, genau der Wirkungsweise des Rechts-Links-Steins.

## Die Steine!



Der Matte-Stein:

Dieser Stein reflektiert Deinen Schuss nicht.



Der Aufzug-Stein:

Wenn Sie in der Mitte auf diesem Stein sind und nach unten steuern, fährt er nach oben.



Der Plattform-Stein:

Dieser Stein löst sich, nachdem Sie auf seiner Mitte waren, nach kurzer Zeit auf.



Der Rissige-Stein:

Dieser Stein kann durch Gegenspringen von unten zerstört werden.



Der Rollband-Stein:

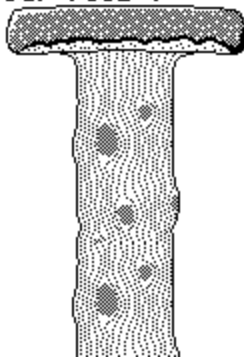
Dieses Rollband transportiert Dich langsam nach links.



Die Schrägen-Steine:

Diese Steine haben für die Figur keine Wirkung. Der Ball vom Schußstein wird aber der Schräge entsprechend reflektiert.

Der Pilz :



Auf seiner Oberfläche kann man, wie auf einem normalen Stein laufen. Durch seinen Stamm kann man hindurchlaufen, da sich dieser im Hintergrund befindet.

## Die Steine!



Der Rreh-Stein 1 : (Pfeile)

Dieser Stein hat die jeweilige Eigenschaft, die der Stein mit dem gleichen Symbol hat.  
Der Drehstein dreht sich, wenn die Frucht von ihm abspringt.



Der Dreh-Stein 2 :

Dieser Stein hat die jeweilige Eigenschaft, die der Stein mit dem gleichen Symbol hat.  
Der Drehstein dreht sich, wenn die Frucht von ihm abspringt.  
(Schaumstoff-Stein , Magnet-Stein , Totenkopf-Stein , Eis-Stein )  
Im Falle des Totenkopfsteins, der hier durch Stachel symbolisiert wird, bewirkt bei Berührung sofortiges weiterdrehen.



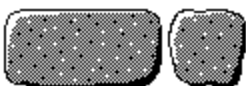
Der Diamant:

Dieser Edelstein löst sich auf, sobald man auf ihn fällt. Dieses Auflösen bringt Ihnen 49 Punkte.



Das Wasser:

Wasser ist nur gefährlich, wenn sich unter ihm kein fester Boden befindet.  
Sollte das der Fall sein, dann kostet das einen Lebenspunkt und die Frucht wird weiter gescrollt.



Die Felsbrocken:

Diese Felsbrocken haben keinerlei Wirkung auf die Frucht. (Sie verhalten sich, wie normale Steine!)

### *Sonstiges mit Wirkung!*



Der Eingang in eine Höhle:

Dieser Eingang ist der Übergang in eine dunkle Zone. Dieser Eingang verwandelt die Frucht in ein Skelett. (Das hat aber nur optische Folgen.)



Der Ausgang aus einer Höhle:

Dieser Ausgang ist der Übergang in die Helligkeit. Dieser Ausgang verwandelt die Frucht wieder zurück.



Der Auftrieb:

Diese Pfeile symbolisieren einen starken Auftrieb, von der Seite und oben wirken sie, wie ein Stein. Springt man aber von unten in sie hinein, wird man nach oben gesogen.

### *Sonstiges ohne Wirkung!*

Unter diese Überschrift gehören alle Hintergrundbilder.



Der Baum



Das Vogelhäuschen

*Sonstiges ohne Wirkung!*



Der Grabstein einer Orange



Mein Grabstein (ThR=Thin Rinni=Folke Rinneberg)



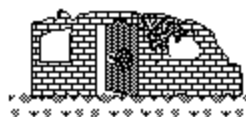
Der Grabstein meines Partners(ian=Jan Gunnar Zarncke)



Die Tanne



Der Strauch



Die Ruine

Die Wiese



Der Brunnen



Die Wolke



## Anhang:

Ich hoffe, das Ihnen die Anleitung ausreicht, um mit dem Spiel "Brisk Fruit" klar zu kommen.

Um einen Überblick darüber zu gewinnen, wie beliebt dieses Spiel ist, bitte ich Sie mir eine Postkarte mit gut lesbarem Absender zu schicken. Sie werden dann informiert falls eine neue Version erscheint oder gar ein Nachfolger. Beides wird natürlich wieder Public Domain sein und bei mir gegen Einsendung einer formatierten Leerdisc und frankierten Rückumschlag erhältlich sein. Ich bitte Sie mir eine solche Postkarte zu schicken auf der natürlich auch Vorschläge zur Erweiterung oder Verbesserung oder gar mit einem Vorschlag für ein neues Spiel sein darf. Falls Sie mit einer Postkarte nicht auskommen, dann nehme ich auch Briefe an.

Ich möchte natürlich auch gerne auf Fehler aufmerksam gemacht werden. Vergessen Sie aber auf keinen Fall die Nummer Ihrer Version mit anzugeben.

Hier handelt es sich um die Version 1/1992 (Versionsnummer: 1.1)

Bei auftauchenden Programmunterbrechungen schreiben Sie bitte mit auf, welche beweglichen Objekte (Monster) sich gerade auf dem Bildschirm befinden oder sich gerade noch auf ihm befunden haben. Ich kann allerdings nicht versprechen, daß ich alle Fehler beheben kann.

Falls Sie das ungeheuer ruckelige Scrolling stört bitte ich Sie zu bedenken, daß es sich um ein GFA-Basic Programm handelt und jedes feinere Scrolling sich stark (nach meiner Meinung zu stark) auf die Geschwindigkeit des Programms ausgewirkt hätte.

Ich hoffe, daß Ihnen das Spielen trotzdem Spaß macht.

Ich wäre übrigens dankbar, wenn Sie schreiben würden, falls Sie ein gutes Public Domain Programm zur Erstellung von Xbios-32 Sounds haben oder mir eins empfehlen können.

Ich danke Ihnen schon jetzt für ihre Postkarte/Brief und das auch im namen von Jan Gunnar.  
Schreiben Sie an:

Folke Rinneberg  
Uhlandstraße 78  
2105 Seevetal 1

## Anhang:

Bei den Früchten soll es sich um eine Banane, eine Orange, eine Erdbeere und um eine Wassermelonenscheibe handeln.

Ich hoffe, daß man das erkennen kann.

Zu diesem Programm gehören folgende Dateien:

Brisk1_0.Prg	B_Dekomp.Prg
B__Score.dat	LiesMich.Prg
Brisk .dat	B__Druck.Prg
levels\level001.lev	levels\level003.lev
levels\level002.lev	levels\level004.lev

Und natürlich die 38 Info-Dateien, in denen diese Gebrauchsanweisung steht.

Info__01.pic	Info__09.pic	Info__17.pic	Info__25.pic	Info__33.pic
Info__02.pic	Info__10.pic	Info__18.pic	Info__26.pic	Info__34.pic
Info__03.pic	Info__11.pic	Info__19.pic	Info__27.pic	Info__35.pic
Info__04.pic	Info__12.pic	Info__20.pic	Info__28.pic	Info__36.pic
Info__05.pic	Info__13.pic	Info__21.pic	Info__29.pic	Info__37.pic
Info__06.pic	Info__14.pic	Info__22.pic	Info__30.pic	Info__38.pic
Info__07.pic	Info__15.pic	Info__23.pic	Info__31.pic	
Info__08.pic	Info__16.pic	Info__24.pic	Info__32.pic	

### Bereits vorhandene PD-Programme des Programmiererduos IAN&THR:

Name	Discnr.	Aufl.	Bemerkung aus der PD-Zeitschrift
XYNIX	Disk J103	s/w	XYNIX ist ein klassisches Ballerspiel, bei dem es darauf an- kommt, soviele Feinde wie möglich abzuschießen. Das Spiel ist extrem schnell und sollte mit dem Joystick gespielt werden, obwohl auch eine Maussteuerung eingebaut ist. (PD-Jurnal 12/1990)

## *Tips & Tricks*

1. Sie sollten, um eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen, versuchen alle abschießbaren Monster zu eliminieren.

Als da wären:

- Der Spiralball ( 98 Punkte )
- Die Schildkröte ( 49 Punkte )
- Der Yin-Yan ( 189 Punkte )
- Die normale Schwalbe ( 56 Punkte )

Vorsicht !!! Die normale Schwalbe nicht mit der Lenk-schwalbe verwechseln!!!!

Auch die Punkte für Plattform-Steine ( 2 Punkte ) sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Um sie zu bekommen müssen Sie sie nur auflösen.

Auch für den Rissige-Stein gibt es beim zerdeppern Punkte. Sie bekommen dafür 7 Punkte pro Stein.

2. Beim Absprung von einer Kante empfiehlt es sich aus einem senkrechten Sprung zu springen. (Maximale Sprunghöhe wird so erreicht!)
  3. Lassen Sie stets Vorsicht im Umgang mit Schalter- und Fragezeichen-Steinen walten.
  4. Wenn Sie merken, daß Sie es nicht schaffen das rettende Ufer eines Gewässers zu erreichen, dann lassen Sie sich einfach so senkrecht ins Wasser fallen, daß Sie nicht zusätzlich von einem Fisch getötet werden. Sonst würden Sie nämlich zwei Lebenspunkte verlieren! ( Einen durch den Fisch und den anderen durch der Sturz ins Wasser! )
  5. Wenn Sie eine Pause machen wollen, dann stellen Sie die Frucht an einen sicheren Ort. (An einem, der von keinem momentan aktiven Monster aufgesucht wird!)
- Regeln Sie nun bei längeren Pausen die Helligkeit ihres Monitors so ein, daß kein Bild mehr zu erkennen ist. (Damit sich das momentan angezeigte Bild nicht in ihren Bildschirm einbrennt.)