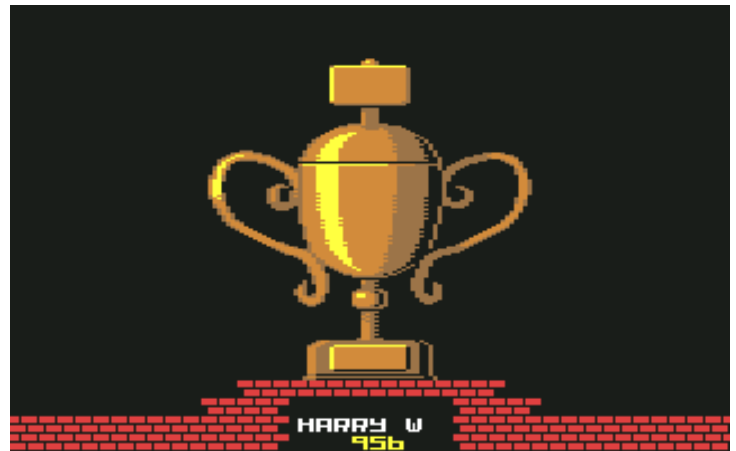


BRICKOUT



Features

10 Color Mouse Cursor - Animation of all possible falling Stones (88) - 2 in game Actions (Flip + Swap) - 4 Different in Game SID Tunes - 100 Level + Random Level - 3 Difficulty Level - 1 Hidden Level - High AND Low Score for each Level - Scores for each Level is saved to Disc - Documentation on Disc - Get a one of 3 Different Cups when solving a Level

Das Spiel

Das Ziel des Spiels Brickout ist es in einem Level alle vorhandenen Steine zu entfernen. Steine werden entfernt indem man den Cursor, (den Hammer der der Bewegung des Joysticks folgt), auf eine Reihe von Steinen stellt und dann den Feuerknopf betätigt. Diese Reihe kann waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) sein und muß mindestens zwei Steine gleicher Farbe beinhalten. Sind alle Steine in einem Level entfernt gilt dieser als gelöst.

Dazu gibt es auch noch die Möglichkeit das Spielfeld während dem Spiel um die horizontale Achse zu kippen (d.h. alle obenliegende Steine liegen nach dieser Aktion unten und umgekehrt), oder die linke Reihe der Steine aus dem Bildschirm hinaus und auf der rechten Seite wieder hereinzuschieben um eventuell die Lage der Steine zu verbessern.

Interessant ist auch die Punktevergabe. Je mehr Steine Sie beim letzten Zug von der Spielfläche entfernen, desto höher werden die Bonuspunkte (siehe Punktevergabe). Meister dieses Spiels werden daher versuchen beim letzten Zug zwanzig oder mehr Steine zu entfernen

In höheren Leveln beginnen die Steine zu rutschen. d.h. wenn eine Reihe vollkommen abgeräumt wird und dadurch zwei Steinreihen die Lücke schließen, werden die obersten Steine zur Seite rutschen (wenn dafür Platz ist), und auf die nebenanliegende Reihe fallen.

Wenn in Schwierigkeitsgrad „Schwer“ gespielt wird, erscheint eine fünfte Steinfarbe auf dem Spielfeld, die es noch schwerer macht den Level abzuräumen

Jeder Level besitzt eine eigene Highscoreliste mit den jeweils zehn besten und zehn schlechtesten Einträgen, die auch auf Diskette gespeichert wird

Das Hauptmenü



diesem Menü können folgende Untermenüs oder Funktionen gewählt werden:



Namenseingabe
Spiel mit eingestellten Level starten
Levelauswahl
Highscore des aktuellen Levels ansehen
Kurzanleitung (eng.) ansehen
Greetings, etc

Namenseingabe



Der hier eingegebene Name wird im Spiel und auch in der Highscoreliste verwendet. Also immer den Namen vor dem Spielen hier eingeben. Der eingegebene Name kann gespeichert werden, so dass das Spiel diesen beim nächsten

Neustart automatisch als Vorgabe nützt

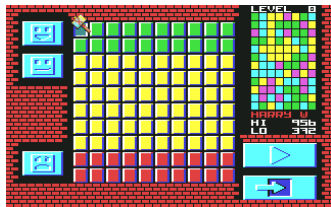


Buchstabentasten



gesamtes Eingabefeld löschen
Buchstaben vor dem Cursor löschen
einggegebenen Namen speichern
zum Hauptmenü

Levelauswahl



In diesem Auswahlscreen kann der zu spielende Level ausgewählt werden. Jeder Level besitzt eine eigene Highscoreliste. Zusätzlich gibt es für jeden vollständig gelösten Level einen Pokal: Level 0-19 Bronze, Level 20-79 Silber,

Level 80-100 Gold. Es gibt insgesamt 100 direkt anwählbare Level, die in drei Schwierigkeitsgrade aufgeteilt sind:

Leichte Level



Diese Level haben die Wahrscheinlichkeit für ein Steinchen erhöht, z.B: rot 30%, grün 20%, lila 20%, gelb 20%. Es existieren also von einer Steinchenfarbe extrem viele Steinchen.

Normale Level



Die normalen Level haben eine gleichmässige Verteilung: rot 25%, grün 25%, lila 25%, gelb 25%

Schwere Level



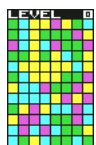
Die schweren Level enthalten dann noch einen zusätzlichen Stein, welcher aber eine extrem geringe Wahrscheinlichkeit besitzt aufzutreten!

Speziallevel



Hier gilt es selbst herauszufinden, was es mit diesen Level auf sich hat.

Levelvorschau



Wie der Name schon sagt, zeigt diese Vorschau eine Miniatur des Levelaufbaus. Außerdem kann hier durch Anwählen (Feuerknopfdruck) zur Highscoreanzeige umgeschaltet werden. Unterhalb werden zusätzlich die höchste und geringste Punktezahl, die je in diesem Level erreicht worden ist angezeigt

restliche Tasten



zum Hauptmenü



Spiel mit eingestellten Level starten

Tasten im Spielscreen



Spielfeld eine Reihe nach links „rotieren“



Spielfeld horizontal kippen



Level neu beginnen



zum Hauptmenü

Punktevergabe

Während dem Spiel wird einfach die Anzahl der beim aktuellen Zug vom Brett entfernten Steine zum Quadrat genommen und als Punkte zum Score hinzugerechnet. Beispiel: 2 = 4 Punkte, 3 = 9 Punkte, 4 = 16 Punkte, 5 = 25 Punkte, . . . , 10 = 100 Punkte

Nach dem Spiel wird die Anzahl der beim letzten Zug entfernten Steine zum „Kubik“ (Steinanzahl x Steinanzahl x Steinanzahl) genommen und zum Score hinzugerechnet. Beispiel: 2 = 8 Punkte, 3 = 27 Punkte, 4 = 64 Punkte, 5 = 125 Punkte, . . . , 10 = 1000 Punkte.

Zusätzlich wird der Score noch verdoppelt wenn der gesamte Level abgeräumt wurde

Versionsinfo

28.04.2007

Final Disc Patch, Brickout should now save/load without hanging!

09.04.2007

Save Highscore Patch. Due to severe problems on real c64s there are 2 binaries on disc, the default "brickout.prg" now does not save nor load anything from disc!

06.04.2007

Pre-Release, 95% the game is NOT compressed on disk! no intro gfx !

go download the game here:

http://prollcoder.com/index.php?option=com_remository&Itemid=5&func=fileinfo&id=5

CSDB Entry here:

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=48051>

Eigene Bemerkungen

