

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Fruity Frank für den Amstrad CPC: Mutantenobst im Schrebergarten

Michael Behr am Freitag, dem 21. September 2012

Für alle die dachten, dass mir in meiner Amsoft-Besessenheit keine anderen Spiele vor die Tastatur kämen um sie zu rezensieren, der kann sich jetzt getrost eines besseren belehrt fühlen.

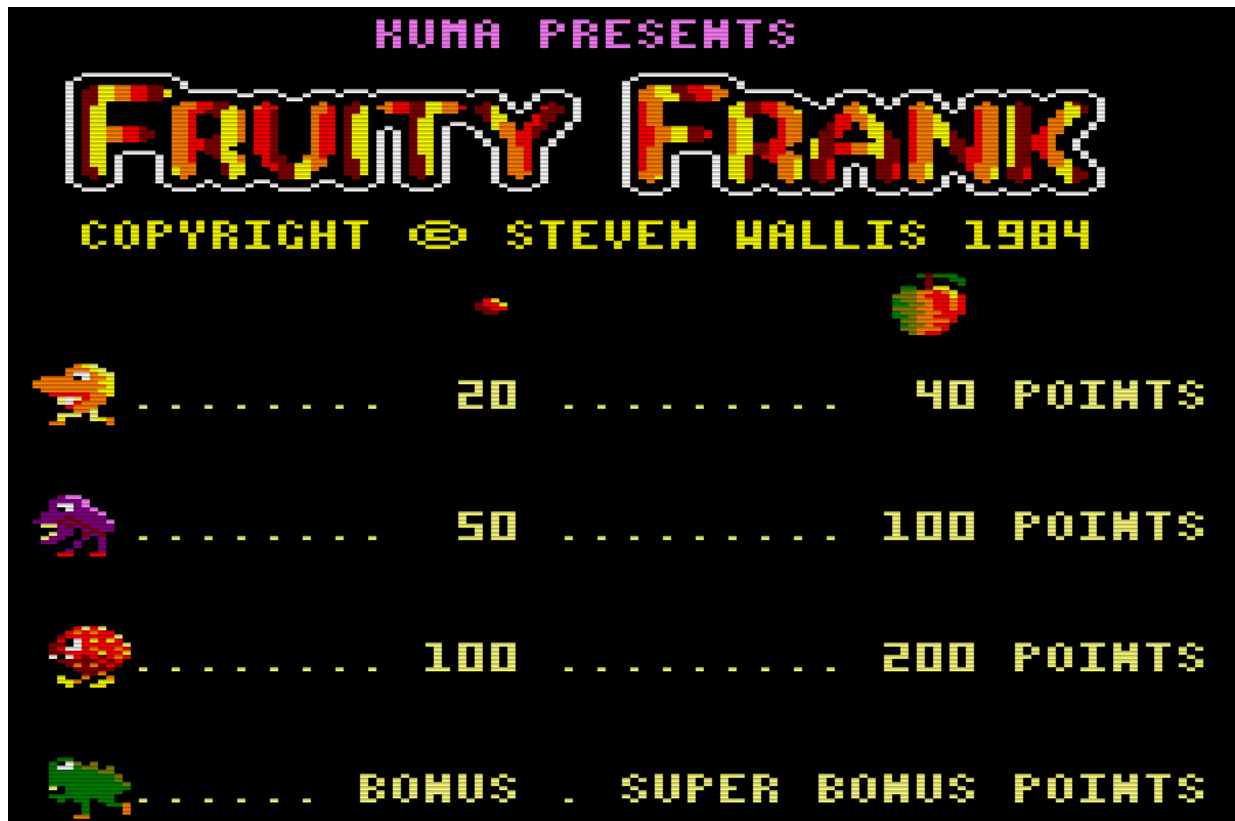
In der Tat ist es zwar so, dass mir die Programme der Firma Amsoft irgendwie am meisten am Herzen liegen, weil sich darunter ganz viele obskure kleine Trashperlen befinden, aber es gibt eine ganze Reihe an Spielen anderer Firmen, die einen wesentlich größeren Einfluss auf meine Computerkarriere hatten. Und am wichtigsten von allen ist in diesem Zusammenhang sicherlich Fruity Frank.

Ein Altar für den Gärtner

Streng genommen müsste ich diesem netten kleinen Spiel eigentlich einen Altar bauen und jeden Tag, an dem ich mich privat mit dem Computer beschäftige, davor niederknien. Denn wenn es dieses Spiel nicht gegeben hätte, dann hätte meine Computerkarriere und damit sicherlich in Teilbereichen auch mein ganzes Leben einen ganz anderen Verlauf genommen.

Denn wenn ich es auf den Punkt bringe, dann ist Fruity Frank der Grund dafür, dass meine Eltern 1985 einen Amstrad CPC angeschafft haben, der mir die ersten Schritte in die Computerwelt ermöglichte. 1985 kosteten die Dinger für das was sie konnten ja noch ein Heidengeld. Da war es alles andere als selbstverständlich, mal eben mehr als 1.000 DM für einen Computer auf den Tisch zu legen, der nicht wirklich viel konnte, was in irgendeiner Art sinnvoll gewesen wäre.

So oder so ähnlich müssen jedenfalls die Gedankengänge meiner Mutter gewesen sein. Jedenfalls stand ein Computer nicht zur Diskussion.



Schon der Titelscreen von Fruity Frank kommt fruchtig daher. (Bild: Kuma Computers Ltd.)

Nun hatte sich aber ein Onkel von mir vor einiger Zeit einen CPC gekauft. Und – ich weiß bis heute nicht, ob es mehr Zufall oder doch ein ausgeklügelter Plan meines Vaters war (wie meine Mutter immer noch mutmaßt) – eines Tages stand dieser Onkel dann mitsamt CPC auf der Matte und wollte nur mal zeigen, was man mit diesem kleinen grauen Kasten anfangen konnte.

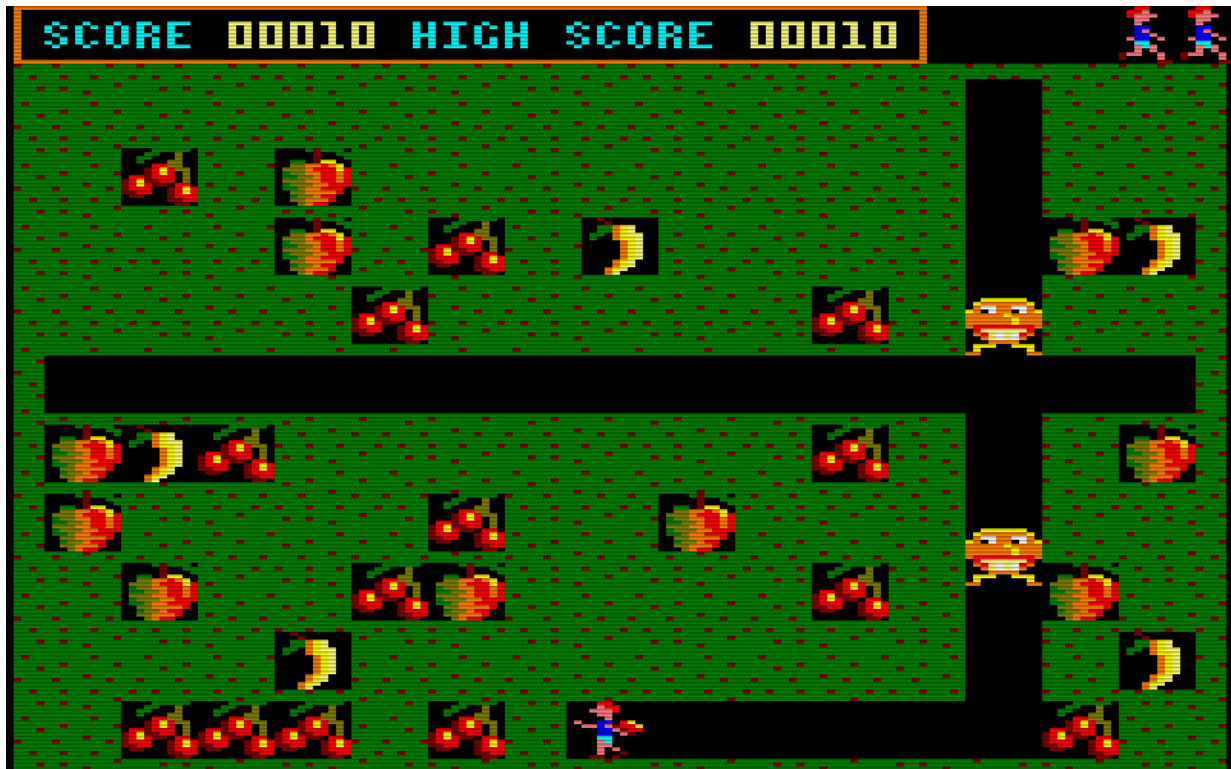
Fruity Frank war der Grund, dass meine Eltern 1985 einen Amstrad CPC gekauft hatten. Das war mein Einstieg in die Computerwelt.

Michael Behr

Zuerst lief die beigegefügte Demokassette, die zwar aus heutiger Sicht herrlich bescheuert aussieht, aber damals durchaus eindrucksvoll war. Darin wurde gezeigt, dass man mit dem CPC schreiben oder Diagramme entwerfen konnte.

Ferner gab es Spiele, die potenziell den Intellekt von uns Steppkes (wobei mein Bruder mit 5 Jahren noch nicht Zielgruppe war) fördern könnten, wie zum Beispiel Adventures

oder das bekannte Wordhag. Aber meine Mutter war damit nicht zu ködern. Erst als mein Onkel die Kassette einlegte, auf deren Cover ein Mann zu sehen war, der sich Obst von einem Baum pflückt und dabei von einem monsterähnlichen Ding verfolgt wurde, taute meine Mutter auf. In meiner Erinnerung war es bei ihr Liebe auf den ersten Blick, die sie zu diesem Spiel fasste. Was alle anderen Dinge nicht schafften, das war für „Fruity Frank the frisky freak“ überhaupt kein Problem. Nur unwesentlich später hatten wir selber einen CPC und die Zukunft hatte damit begonnen.

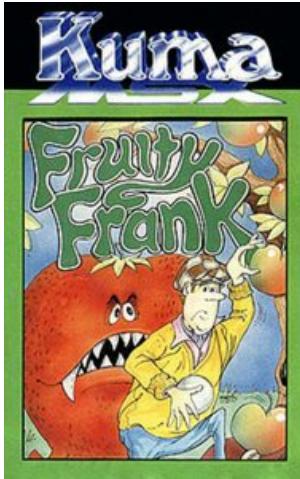


Fast so grün wie der heimische Garten. Fruity Frank bietet für jeden etwas: egal ob Kirschen, Birnen, Zitronen, Pflaumen oder Orangen. (Bild: Kuma Computers Ltd.)

Das Cover symbolisiert dabei schon sehr gut, worum es in dem Spiel geht. Frank muss in seinem Garten alles Obst einsammeln, das so herumliegt. Es handelt sich dabei um Kirschen, Birnen, Zitronen, Pflaumen, Orangen und dergleichen mehr.

Leider ist sein Garten aus irgendwelchen Gründen außer Kontrolle geraten. Einige der Früchte sind mutiert und zu umherstreifenden Monstern geworden, die den Garten jetzt unsicher machen. Da gibt es die etwas behäbigen Bananen, denen Clownsgesichter gewachsen sind; Birnen, die mit mahlendem Kiefer die Wege unsicher machen; Pflaumen, die plötzlich vom Himmel fallen und sobald sie auf dem Boden angekommen sind mit fiesem Blick die Jagd auf Frank eröffnen und am schlimmsten und schnellsten von allen die Erdbeeren, die nach einiger Zeit reif zu Boden fallen und sich von nichts aufhalten lassen.

Harmlose Birnen und gefährliche Pflaumen



Das Cover der englischen Kassette zu Fruity Frank. (Bild: Kuma Computers Ltd.)

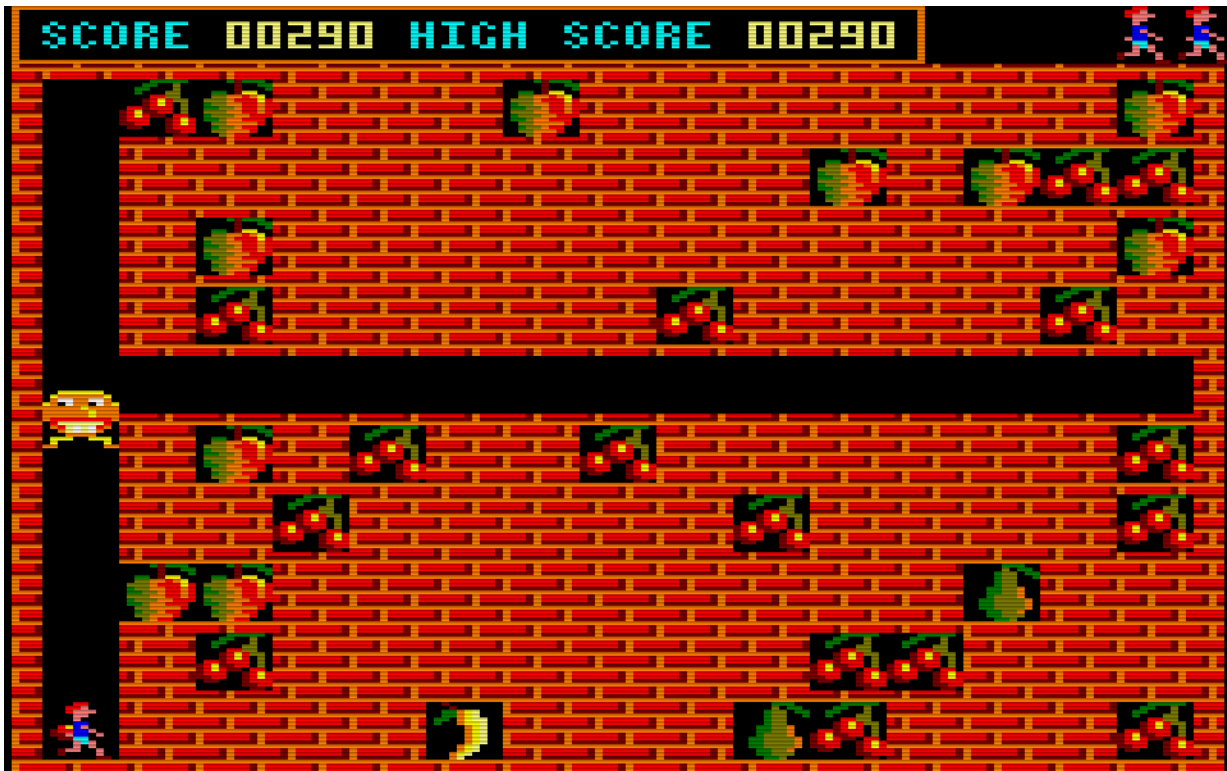
Das Spiel kann seine Anleihen an Automaten wie Dig Dug oder Mr. Do! nicht verleugnen, ist allerdings in dieser hier gezeigten Form meines Wissens einmalig (falls jemand da was anderes weiß, so setze er sich doch bitte mit mir in Verbindung).

Der Spieler steuert Frank durch den Garten, um alles Obst einzusammeln. Für das Obst gibt es Punkte. Ziel des Spiels ist es, alle Früchte in einem Level einzusammeln und möglichst viele Punkte zu holen. Punkte gibt es für das Sammeln der Früchte und für das Erledigen des Mutantenobst. Denn ganz wehrlos ist Frank den Attacken nicht ausgeliefert. Zum einen ist er mit einem Ball ausgerüstet, den er auf die Früchte schleudern kann. Wenn er allerdings nicht genau trifft, dann irrt der Ball durch die gelaufenen Wege, bis er entweder etwas trifft oder zu Frank zurück kehrt. Frank hat immer nur einen Ball zur Zeit und nachdem er ihn verbraucht hat dauert es ein paar Sekunden, bevor er einen neuen erhält. Neben den Bällen gibt es die Äpfel, die so zahlreich im Garten herumliegen, dass es sich nicht lohnt, sie einzusammeln, weswegen Frank sie als Waffe einsetzen kann.

Denn die Äpfel sind schwerer als das andere Obst und deswegen gut geeignet, um es diesem auf den Kopf fallen zu lassen, was es schlicht zermanscht. Aber man muss aufpassen, nicht aus Versehen selber unter einen Apfel zu geraten, während er fällt, denn dann ist auch eines der eigenen anfänglich drei Leben futsch.

Das Spiel beginnt in jedem Level mit einem Kreuz aus zwei Wegen, in deren Schnittpunkt ein Loch gähnt. Aus diesem kommen die Bananen (von meiner Mutter immer als Nasen bezeichnet, ihr seht im ersten Screenshot oben, wieso) nacheinander recht langsam heraus gelaufen. Es ist kein Problem, den Bananen auszuweichen, solange es wenige sind. In jedem Level kommt eine Banane hinzu, beginnend mit zwei zur selben Zeit. Das Problem mit den Dingern ist, dass sie regelmäßig nachkommen, solange das Loch im Boden da ist.

Wenn man nun über den Garten läuft legt man neue Wege an, denen das Obst dann folgen kann. Man muss also ein wenig aufpassen, wo man Wege anlegt oder direkt ganze Flächen frei läuft. Die Bananen folgen meistens den schon vorhandenen Wegen. Erst dann, wenn sie irgendwo in eine Klemme gelaufen sind, graben sie sich von sich aus weiter und können dabei dem Spieler schon mal gefährlich nahe kommen.



Die zahlreichen Äpfel im Garten eignen sich gut als Waffen. (Bild: Kuma Computers Ltd.)



Die Farbkombinationen von Fruity Frank erinnern stark an Mr. Do! (Bild: Kuma Computers Ltd.)

Die Pflaumen sind wesentlich gefährlicher als die Bananen. Sie fallen wie beschrieben vom Himmel und reißen dabei einen zusätzlichen Weg in den Garten. Wenn sie irgendwo vor eine Wand laufen, dann überlegen sie nicht lange und graben sich relativ schnell durch. Schnelligkeit ist ein gutes Stichwort, denn ziemlich flink und außerdem recht intelligent in Franks Verfolgung sind die Früchtchen außerdem noch. Auch ihre Anzahl nimmt mit steigender Levelnummer zu.

Wie gesagt kommen die Bananen endlos nach, jedenfalls solange, bis man das Loch im Boden gestopft hat. Dazu muss man einfach nur darüber hinweg laufen, was zur Folge hat, dass es verschwindet und die Bananen eine Weile lang reglos (wahrscheinlich vor Schreck) stehen bleiben.

Zeitgleich betritt die Birne das Spielfeld. Die Birne ist ein recht harmloser Zeitgenosse, ungeachtet ihres schnappenden Kiefers. Sie kann sich nur innerhalb der Wege bewegen und dient in der Hauptsache als Punktlieferant. Denn für die Birne, die mit den in ihr enthaltenen Buchstaben auch das Wort „Bonus“ bildet, gibt es wenn man es geschickt anstellt 1.550 Punkte, wenn man sie bei jedem ihrer fünf Erscheinen mit einem Apfel zerquetschen sollte (beim ersten Mal 50 Punkte, dann 100, 200, usw.). Für eine gelungene Ball-Attacke gibt es immerhin noch die halbe Punktzahl.

Vom Acker machen, bevor die Erdbeere zuschlägt

So geht das Spiel eine ganze Weile abhängig davon, ob man möglichst viele Punkte haben will (dann wird man die Birne holen) oder lieber schnell den Level abräumen möchte. Beides hat seine Vorteile, denn man muss immer die Erdbeere im Hinterkopf haben.

Dieses kleine Mistding (Entschuldigung, aber ich habe mich in meinem Leben mehr als einmal über diesen roten Pixelhaufen aufgeregt) ist wahnsinnig schnell und lässt sich durch nichts als herumliegendes Obst aufhalten. Es macht zielstrebig Jagd auf Frank und geht dabei einfach direkt auf ihn los, umkurvt wo es kann anderes Obst und weicht auch schon mal einem geschleuderten Ball aus. Es ist äußerst schwierig, sie zu vernichten. Deswegen sollte man sich besser (im wahrsten Sinne des Wortes) vom Acker gemacht haben, bevor die Zeit gekommen ist und sie die Bühne betritt.



Werbung für den von Früchten geplagten Frank in einem englischen Spielmagazin. (Bild: Kuma Computers Ltd.)

Das Spiel ist erst dann aus, wenn man alle Leben verloren hat. Zwischendurch bekommt man Bonusleben, das erste sinnigerweise schon bei 1.000 Punkten, die zu erreichen nun wirklich nicht das Problem sind.

Seitens des Programmierers war man nämlich so fair, drei verschiedene Spielmodi anzulegen, einen langsamen, einen mittelschnellen und einen schnellen. Im langsamen wird man sich allerdings bald langweilen, weil die gesamte Spielgeschwindigkeit ziemlich herunter geht. Für den schnellen sollte man schon ein wenig geübt haben. Es hat sich

bewährt, mittelschnell zu beginnen, weil das Spiel ab einem gewissen Level ohnehin von alleine schneller wird. Und ab da kann es schon mal ein wenig hektisch werden, wenn sich jede Menge Mutantenfrüchte gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden.

Die Graphik dieses Spiels ist mit einem Wort süß. Es geht sehr farbenfroh zu, die Figuren sind als das zu erkennen was sie sein sollen und bewegen sich auch ausreichend ruckelfrei. Viel Abwechslung wird zwischen den einzelnen Levels allerdings nicht geboten, abgesehen von unterschiedlichen Farben die Verwendung finden. Das ist aber auch nicht nötig, denn das Spiel weiß als solches zu fesseln und zu begeistern, wie das Beispiel meiner Mutter beweist, die dieses Spiel wirklich einige tausend Mal gespielt haben muss.

Noch heute kann ich die Titelmelodie (von der abgesehen es nur gut gewählte Geräusche zu hören gibt) ohne Probleme mit pfeifen.

Der Albtraum meiner Pubertät

Ebenso wie ich dieses Spiel lieben müsste, muss ich es aber auch ein Stück weit hassen. Denn zum einen war es dafür verantwortlich, dass ich oft nicht an den Rechner kam wenn ich es wollte, weil meine Mutter gerade spielte. Und zum anderen ist Fruity Frank eines von ganz ganz wenigen Spielen wo ich nie in der Lage war, meine Mutter zu übertrumpfen, was für einen pubertierenden Computerfreak die Höchststrafe ist.

Während ich mich damals (und heute) mit Punktzahlen so um die 13.000 herumschlug, schaffte meine Mutter spielend an die 20.000 Punkte, was schon mal eine Weile dauern konnte. Was ich auch anstellte, ich schaffte es einfach nicht, so gut zu spielen wie sie. Und auch kein anderer Joystickakrobat aus meiner Familie brachte das in inzwischen 19 Jahren fertig. Das gab es seitdem nur noch einmal, nämlich mit dem allerersten Tetris auf dem PC, wo ich es allerdings wesentlich gelassener hinnahm, weil mich das Spiel nicht sonderlich begeisterte.

Aber Fruity Frank (oder kurz Fruity) hat mich jahrelang gewurmt. Und deswegen spiele ich das Spiel heute noch hin und wieder, um diese Schmach meiner Kindheit irgendwann zu tilgen. Aber meine Mutter ist auch hin und wieder noch am Ball. Ich habe ihr inzwischen gezeigt, wie sie es über einen Emulator am PC spielen kann. Und wahrscheinlich holt sie heute noch 17.000 Punkte im Schlaf...

Sei's drum: Fruity Frank ist das Spiel, mit dem alles begonnen hat. Es war nie mein Lieblingsspiel und wird es nie werden. Aber ich werde ihm wohl dennoch auf ewig zu Dank verpflichtet sein!

Überarbeitete Originalfassung vom 17. März 2004.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 21. September 2012 um 20:39 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>