

Fred's in Troubles



Über mehrere Episoden hat sich der Leidensweg des armen Fred bereits im C64 offenbart. Dieses Spiel ist die letzte Folge des Berichtes (oben). In solidem Jump & Run präsentiert sich der fröhliche Fred bei bunten Hires-Grafiken und stimmungsvoller Musik (rechts).

Der Held dieses Spiels ist ein kleiner frecher Kobold mit Mütze und schnellen Beinen, der einigen von Euch vielleicht noch von den ersten drei Teilen dieses Games (1994/94) her bekannt ist. Diesmal liegen vier Welten (Dschungel, Eis, Nacht und Hi-Tech) mit vielen ausgeklügelten Levels und den gerissensten Wobblern aller Zeiten vor ihm. Jumper, Polypen und Bienen wollen Fred die Lösung seiner Aufgabe - alle Diamanten einsammeln und so schnell wie möglich nach Hause zurück - unmöglich machen, und ein Obermonster ist auch wieder mit von der Partie.

Nachdem das bunte Titelbild erschienen ist, gelangt man mit der Leertaste nach einer kurzen Ladezeit direkt ins Spiel. Unser Held wird per Joystick in Port 2

gelenkt. In die Extraräume in den Höhlen gelangt man, indem man den Joystick nach unten drückt. Genauso werden diese Räume auch wieder verlassen.

In den zahlreichen Mauersteinen sind häufig Vitamine und effektvolle Schußwaffen versteckt. Mit dem obligatorischen „Kopf-in-den-Stein“-Sprung werden die Mauern aufgesprengt, und eventuell verborgene Extras kommen zum Vorschein. Darunter befinden sich die Schußbobbles (insgesamt vier Ausbaustufen!), die Diamanten (geben viele Punkte!), Extraleben (hui!), Kraft-Elixier (Power auf voll!) und das Fast-Up-Grade, das einen für wenige Augenblicke unzerstörbar macht.

In den Levels finden sich diesmal besondere Tücken: Neben

den schon bekannten Steinen, die verschwinden und immer wieder auftauchen, stößt Fred auch auf Tore, die den Ausgang versperren, sowie auf Diamanten, die in unerreichbaren Höhen schweben und ohne fremde Hilfe nicht erreicht werden können. Um die Sache mit den Toren zu beheben: Irgendwo gibt es zu jedem Tor einen mechanischen Hebel, der betätigt werden muß. Ist jener gefunden, kann das Tor nach Belieben geöffnet und geschlossen werden. Um die hohen Diamanten zu erreichen, läuft Fred einfach auf sogenannte Sprungsteine - Bodenmarkierungssteine mit einem eingezeichneten Pfeil, der nach oben zeigt -, und schon geht es ab in die Lüfte!

Im Titelscreen wird der Spieler über alles Ungeziefer aufgeklärt, das die Level bevölkert

„Fred's in Troubles“ hat - mag der Titel durchaus auch zu derartigen Assoziationen verleiten - überhaupt nichts mit unserem Redaktionsmonster Maniac Fred zu tun. Wer käme auch auf die Idee, dieser verkorksten Gestalt ein Computerspiel zu widmen? (Jetzt mach' aber mal halblang, Freundchen - noch so'n Spruch, Leistenbruch! - M.F.)

und Fred mit seiner Anwesenheit das Leben schwer macht. Jeder Gegner stellt sich vor, so daß man ihn später im Spiel beim Namen kennt. Jemand, den man auch sehr schnell kennenlernen wird, ist „Groaarr!“, der Oberschurke. Alle vier Runden erwartet er Fred und lädt ihn zu einem Plausch der besonderen Art ein: wann immer er den Mund aufmacht, schießen daraus zwei dicke Feuerbälle hervor. Mit gezielten Schüssen zwischen Augen und Stirn kann der Bösewicht jedoch außer Gefecht gesetzt werden. „Groaarr!“ wird Fred viermal begegnen, bis er sich ihm in seinem ursprünglichen Aussehen zu erkennen gibt. Dann jedoch verwandelt sich sein Gespött in Haßwut, und er will nur noch eines: Rache. Viel Erfolg!

(sg)