SIR FRED

THE LEGEND

UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE

I. GESCHICHTE

Unser Held, Sir FRED, ein edler und tapferer Ritter, der, wie alle Helden, seinen Wert kennt, hat sich in ein schöne Frau verliebt, der er eine grenzenlose Treue darbringt.

Aber lassen Sie uns von der Schönen sprechen: Natürlich, sie ist schön, sogar sehr schön, weshalb Sir FRED sie in seinem Herzen trägt. Er ist leidenschaftlich in sie verliebt, er begleitet sie in die sonnigen Felder und die schattigen Wälder während langer Stunden, wobei er ihre Hand hält. Von diesen wunderbaren Momenten an hätten sie sich mit einer Heftigkeit küssen und viele Kinder haben können.
Aber es wurde ohne den ekelhaften ULTIMOR gerechnet, ein zwergenhafter, gemeiner Kerl mit magischen Fähigkeiten, der dieses Liebesverhältnis nicht gerne sah.
Dieser niederträchtige Kerl, vor keiner Boshaftigkeit zurückschreckend, hat folglich beschlossen, seine magischen Kräfte gegen Sir FRED einzusetzen, über dessen kräftige Gestalt, seinen Erfolg bei Frauen sowie überhaupt seine menschliche Größe eifersüchtig ist. Und mit drei kurzen flinken Bewegungen ist es geschehen, daß er unseren prachtvollen Held in eine häßliche halbe Portion verwandelt hat.
Durch die neue Erscheinung ihres Märchenprinzen ein wenig in Schrecken versetzt, verläßt sie Sir FRED auf dem sonnigen Feld, und geht ihren Kummer in den Armen eines anderen Anbeters trösten.

Sir FRED, nach einigen Klagelauten unbrauchbar, bekommt sich wieder in die Gewalt, schluckt seinen Schmerz hinunter und, stehend auf seinen zwei kleinen Beinen, trifft er die Entscheidung seines Lebens: das Schicksal des ekelhaften ULTIMOR besiegeln und die schöne Frau zurückerobern.
Um Erfolg zu haben, muß Sir FRED seine körperliche Form und ebenso den zwergenhaften Zauberer wiederfinden, um die Wirkungen dieses Fluches zu zerstören.

II. ZIEL DES SPIELS

Ihre Aufgabe besteht also darin, das Schicksal des jungen Mannes in die Hand zu nehmen, seine Schritte und Handlungen zu führen. Ihr Joystick wird seine Schritte und Arme, der Feuerknopf seine Messer und sein Schwert ersetzen.

Sie müssen den zahlreichen Gefahren, die Sie erwarten, ausweichen; Sie werden den Wald durchqueren, den Friedhofseingang der Zwerge und die Höhle der kleinen Leute finden müssen.

Zauberer, Spinnen, fliegende Monster oder Kriechtiere sowie Schloßwachen, werden Ihnen ein hartes Leben bereiten. Geben Sie gleichermaßen auf die zahlreichen Fallen acht, die Ihnen auflauern, oder Sie werden bald nicht mehr auf dieser Welt sein.

III. WIE SPIELT MAN SIR FRED?

1. DIE NIVEAUS

Das Spiel setzt sich aus mehreren Orten (z.B. dem Wald, die Höhle der Zwerge, etc.) zusammen.

Jeder Ort besteht für sich aus mehreren Niveaus (der Wald enthält beispielsweise zwei Wäldchen und einen Friedhof).

Wenn Sie vernichtet worden sind, werden Sie die Partie nicht wieder am Anfang des Spiels beginnen, sondern auf dem ersten Niveau des Ortes, an dem Sie sich hin und her bewegen.
Sobald es Ihnen gelungen ist, alle Niveaus des gleichen Ortes zu bewältigen, werden Sie ein Bild von Sir FRED erscheinen sehen.

2. SPIELEBENEN

Sir FRED bewegt sich von rechts nach links und links nach rechts. Sofern es Treppen gibt, können Sie Sir FRED auch von unten nach oben, und umgekehrt, von oben nach unten bewegen. Um die Treppen zu benutzen, genügt es, auf der gleichen Ebene mit ihnen zu sein und seine Schritte auf sie zuzulenken.

Sie können Sir FRED sich auf drei horizontalen Ebenen bewegen lassen. Diese Ebenen sind übereinandergelegt, wodurch die Vorstellung von Tiefe entsteht:

- Wenn Sir FRED sich auf der höchsten Ebene bewegt, bedeutet das, daß er sich im Hintergrund befindet.

- Erscheint Sir FRED dagegen auf der untersten Ebene, so bedeutet das, daß er im Vordergrund ist.

- Befindet Sir FRED sich auf der mittleren Ebene, heißt das, daß er sich im Mittelgrund bewegt.

Um von einer Ebene zur anderen zu gehen, betätigen Sie Ihren Joystick nach oben oder nach unten.

Auf jeder Ebene werden Sie eine Vielzahl von Feinden oder Hindernissen (Steine, Sträucher, Bäume, etc.) antreffen: Sie werden diesen ausweichen, indem Sie die Ebene wechseln.

Sie werden nur von einer Ebene zur anderen gehen können, wenn kein Hindernis Ihnen den Weg versperrt. Im umgekehrten Fall umgehen Sie das Hindernis, um Ihrem Weg weiterzufolgen.

3. GEGENSTÄNDE

Um einen auf dem Boden liegenden Gegenstand aufzusammeln, genügt es, mit der Figur darüber hinwegzugehen.

- SCHLÜSSEL und DURCHGANG auf ein nachfolgendes Niveau:

Um ein Niveau zu überwinden, werden Sie einen Schlüssel finden müssen. Dieser wird entweder auf dem Boden liegen, oder von einem Feind versteckt sein (man muß folglich diesen Feind vernichten, um den Schlüssel zu erhalten).

Nachdem Sie diesen Schlüssel aufgehoben haben, suchen Sie den Durchgang (Tür, Schneise im Wald, Gitter, etc.), der den Weg zum nachfolgenden Niveau frei macht, und bewegen Sie den Joystick nach oben, um dort Zugang zu haben.

- APFEL:

Ihre Energie wird durch Äpfel wiedergegeben (sie erscheinen unten rechts auf dem Bildschirm).

Wenn sie einen falschen Sprung machen, oder wenn Sie von einem Feind oder von einem Schuß getroffen werden, dann verringert sich Ihre Kraft (diese Kraftabnahme wird durch einen angebissenen Apfel symbolisiert).

Um Ihre Kraft wiederzuerlangen, heben Sie die Äpfel auf, die Sie von Zeit zu Zeit mit Zunahme Ihres Fortschrittes auf dem Niveau finden werden. Sie können ebenso Ihre Energie mit Hilfe eines Zaubertrankes (rotes Fläschchen) wiederaufbauen.

Sie besitzen nur 3 Äpfel auf einmal.

- DOLCH und SCHWERT:

Ihre Bewaffnung besteht aus einem Schwert und Dolchen. Das Schwert ist eine mächtigere Waffe als die Dolche (oftmals ist nur ein einziger Schlag mit dem Schwert notwendig, um einen Feind zu vernichten, wohingegen Sie mehrere Dolche werfen müssen, um zum gleichen Ergebnis zu kommen). Um einen Dolch zu werfen, drücken Sie auf den Feuerknopf Ihres Joysticks.

Um das Schwert zu benützen, drücken Sie auf den Feuerknopf Ihres Joysticks und bewegen Sie Ihren Joystick entweder nach rechts oder nach links, um der gewählten Richtung zu folgen.

Sie können nur 4 Dolche auf einmal besitzen (vgl. die Anzeige unten am Bildschirm). Jeder Dolch gibt Ihnen das Recht, mehrmals zu schießen.

Sie können die auf dem Boden liegenden Dolche wiederverwenden.

- MAGISCHE STERNE:

Von Zeit zu Zeit werden Sie einen magischen Stern erblicken, der sich oben am Bildschirm bewegt. Wenn es Ihnen gelingt, den Stern zu zerstören, werden alle Feinde, die sich auf dem Bildschirm befinden, ausgeschaltet werden.

ACHTUNG: Sie müssen sich auf der gleichen Ebene wie der Stern befinden, um ihn zu zerstören.

- ZAUBERTRANK:

Es existieren 3 Sorten von Zaubertrank: das braune, das blaue und das rote Fläschchen.

Befindet sich der Zaubertrank in Ihrem Besitz, wird dies unten in der Mitte des Bildschirms angezeigt werden.

Sie können nur einen einzigen Trank auf einmal nehmen.

Wenn Sie im Besitz des "braunen" Fläschchen sind, können Sie es jeden Moment benutzen, indem Sie auf die Taste "F1" drücken: Sie werden dann unbesiegbar.

Der "rote" Zaubertrank kann durch drücken der Taste "F3" aktiviert werden:
Sie stellen damit die Äpfel wieder vollkommen her.

Der "blaue" Trank erlaubt Ihnen, die Teletransporter zu benutzen (sie befinden sich in gewissen Teilen des Spiels). Diese Teletransporter sind tatsächlich magische Aufzüge, die Ihnen erlauben, das Niveau zu wechseln. Dieser Trank wird automatisch genutzt, wenn Sie versuchen, einen Aufzug zu nehmen (es ist nicht notwendig, eine Taste zu drücken).

- MAGISCHER SACK:

Der magische Sack beinhaltet entweder einen Zaubertrank oder Äpfel.

4. DIE GEGNER

KOBOLDE

ZWERGE

ZAUBERER

KARATEKAS - ZWERGE

KARATEKAS - KOBOLDE

SCHLANGEN

RABEN

Nun, es existieren noch andere Gegner, die einen entsetzlicher als die anderen.
Es ist jetzt Ihre Aufgabe, diese zu entdecken!

IV. DIE STEUERBEFEHLE

Wenn Sie auf die Taste "P" Ihrer Tastatur drücken, unterbrechen Sie das Spiel für eine "PAUSE". Um weiterzuspielen, drücken Sie auf den Feuerknopf des Joysticks.

Die Taste "F1" erlaubt Ihnen, den braunen Zaubertrank zu benützen (Unbesiegbarkeit).

Die Taste "F3" erlaubt Ihnen, den roten Zaubertrank anzuwenden (Wiederaufbau der Energie).

Sie müssen Sir FRED mit Hilfe des Joysticks führen. Im folgenden finden Sie die unterschiedlichen Aktionen, die Sie mit dem Joystick ausführen können.

1. NICHT-AKTIVIERTER FEUERKNOPF

- Um Sir FRED nach rechts oder links zu lenken, bewegen Sie Ihren Joystick in die gewünschte Richtung.

- Um nach rechts oder links zu springen, bewegen Sie den Griff des Joysticks nach oben rechts oder nach oben links.

- Wenn Sie den Joystick nach oben bewegen, wechseln Sie die Ebene (nach oben).
Geben Sie acht, daß kein Hindernis (Stein, Baum, etc.) Sie stört, um die Ebene zu wechseln.

- Wenn Sie einen Schlüssel besitzen und Sie sich gegenüber eines Durchganges zu einem nachfolgenden Niveau befinden, bewegen Sie Ihren Joystick nach oben, um auf dieses Niveau zu gelangen.

- Wenn Sie den Griff des Joysticks nach unten bewegen, dann verlagern Sie Sir FRED auf eine Ebene nach unten.

- Durch Bewegen des Joysticks nach unten rechts (oder nach unten links), lassen Sie Sir FRED eine Rolle vorwärts (nach rechts oder links) machen.

2. AKTIVIERTER FEUERKNOPF

- Wenn Sie den Griff des Joysticks nach rechts oder nach links bewegen, geben Sie einen Schlag mit dem Schwert in die angedeutete Richtung.

- Bewegen Sie den Joystick in eine der drei Richtungen nach unten, kniet sich Sir FRED hin. Sie können nun den Feuerknopf des Joysticks loslassen, und Sir FRED wird am Boden kniend bleiben.
Sie können Sir FRED umdrehen, während er am Boden kniet, indem Sie den Griff des Joysticks nach rechts oder links bewegen.
Wenn Sie erneut auf den Feuerknopf des Joysticks drücken, wird Sir FRED einen Dolch werfen.
Um Sir FRED wieder aufzurichten, bewegen Sie den Joystick nach oben rechts oder nach oben links.

- Um einen Dolch nach oben rechts oder nach oben links zu werfen, bringen Sie den Griff des Joysticks in die gewünschte Richtung.

- Wenn Sie keine der Richtungen des Joysticks auswählen, wird Sir FRED einen Dolch waagerecht in die Richtung seines Blickes werfen.