RETURN

DAS MAGAZIN FÜR DIE GENERATION 8-BIT

Ausgabe 8 | Sommer 2011 | 4,90 Euro

Jump´n´Roll: Jim Slim
Commodore 64

Alarm im Weltall: Cray-5
Sinclair Spectrum

20 Jahre Sonic

REVIEW: TURRICAN I&II
Commodore 64

Crownland
Jump´n´Run für Atari 130XE

Der MSX-Standard
Teil 1: Die Entstehung

Tennis for two
Weltweit einziger Original-Nachbau

Star Raiders
Frühe 3D-Weltraumaction für Atari´s 8-Bit Rechner

Interview
mit Videospielgeschichten

News und Infos
aus der 8-Bit-Szene

Volkscomputer
Buch über Commodores Hardware-Meilensteine

PRESS PLAY ON TAPE
Im Gespräch mit der dänischen Band

8-Bit inside

JIM SLIM

Publisher: Protovision | Plattform: C64
Genre: Geschicklichkeit | Release: 2011

Jim Slim ist ein netter Geselle vom Volke der Blizzies, welche in kleinen, kugelförmigen Häuschen in Blizland leben und sich, aufgrund ihrer Körperform, rollend durch die Landschaft bewegen. Doch nun hat Warlord Gothar Dunkelheit über das friedliche Land verbreitet, indem er einen magischen Schädel gestohlen hat, der das Dorf vor dem Übel der Welt beschützte. Viele Häuser sind zerstört und die meisten Bewohner geflohen. Und da Gothar ja auch noch unsere Freundin Candy mitgenommen hat, nehmen wir die Sache jetzt ziemlich persönlich. Also machen wir uns auf den weiten und gefährlichen Weg, fort von unserer vertrauten Heimat und hinein in Gothars Reich!

Warum grinst der so?

Das Spiel mutet zunächst wie ein Plattform-Jump´n´Run an (tatsächlich bezeichnen die Macher es als Jump´n´Roll), hat aber einen gehörigen Anteil an Rätselelementen. Es gilt, durch 45 Level zu kommen (15 verschiedene Welten mit je drei Leveln). Physikalisch korrekt geht es von oben nach unten durch Fallenlassen weiter, von unten nach oben müssen jedoch verschiedene Wege gefunden werden: Reichen anfangs noch Trampoline aus, um an höhere Ebenen zu gelangen, sorgen später komplexe Röhrensysteme, Fahrstühle und Teleporter, die an das Beamen auf der Enterprise erinnern, für ein Weiterkommen. Die Steuerung des Spiels ist gewöhnungsbedürftig: Entgegen der ersten Vermutung, die Spielfigur verhalte sich wie ein Ball (also mit bogenförmigen Bewegungsabläufen), rollt Jim etwas eckig durch die Lande. Ganz eigenartig sieht dies aus, wenn man sich aus großer Höhe fallen lässt und dabei seitlich bewegt: Hier fällt unser Geselle im freien Fall treppenstufenförmig nach unten. Aber: Wer sagt, dass die Blizzies Bälle sind? Also gewöhnt man sich einfach an die Fortbewegungsform, die dann auch so manches Rätsel erklärt, wenn man an einigen Stellen im Level nicht mehr weiter weiß. Die Steuerung erfolgt übrigens ausschließlich über die vier Wege des Joysticks - wer meint, dass ein Druck auf den Knopf einen Sprung auslöst, den grinst die Spielfigur dann nur frech an.

Nicht alle Figuren, die uns begegnen, sind dem Protagonisten freundlich gesonnen. Der Spieler findet aber nur durch Ausprobieren heraus, wer feindlich gesinnt ist und wer nicht: Während manche Bewohner freundlich an der Spielfigur vorbeiziehen, löst die bloße Berührung des anderen, vielleicht sogar harmlos aussehenden Individuums den Abzug eines Lebens aus. Nicht selten versperren ach so unsinnige Türen das Weiterkommen, die ein unfreundlicher Geselle auch noch verschlossen hat. Zum Glück aber hat dieser die Schlüssel verloren, die es also erst einmal zu finden gilt. Neben allerlei kleineren Gegnern, die man leicht umspringen kann, finden sich auch einige große Gegner in den Leveln: Mutierte Flöhe, gemeine Libellen und sogar Nessie begegnen dem Spieler auf dem Weg zum Ziel, welche einem das Leben durch gemeine Schüsse schwer machen.

Rollt man anfangs noch entspannt durch die ersten Level hindurch, so werden die Rätsel und Wege später richtig schwer. Ganz besonders das korrekt getimte Losrollen, Fallenlassen oder Abspringen will geübt sein. Die Macher haben aber ein gut durchdachtes Passwortsystem

Jim´s Heimat Blizland. Doch nun sind die Häuser zerstört und die anderen Blizzies weg.

Schön gezeichnete Hintergründe machen das Spiel aus.

Schlüssel zu den Türen gilt es zu finden.

Hier geht es nur per Teleporter weiter.

Da kann Jim doch gut Grinsen: Der letzte Level ist geschafft!

entwickelt, welches die verschiedenen Welten anwählen lässt. Dies sorgt, trotz steigendem Schwierigkeitsgrad, für angenehme Checkpoints nach jedem 3. Level, an denen man zu einem späteren Zeitpunkt wieder an der erreichten Stelle in das Spiel einsteigen kann. Ein auf jeden Fall zu erwähnender Pluspunkt ist die Trampolin-Physik: Je höher der Punkt liegt, von der sich Jim auf ein Trampolin fallen lässt, desto höher schleudert das Trampolin den Protagonisten auch wieder zurück. Dadurch erreicht man durch mehrmaliges "Aufspringen" auch recht hoch gelegene Ebenen. Neben den sowieso schon schwer zu findenden Wegen durch die Welten ließen die Macher es sich aber nicht nehmen, eine zeitliche Begrenzung pro Level einzubauen. Wer also meint, sich in Ruhe umschauen zu können, der wird beim Blick auf die herab tickende Uhr daran erinnert, sich doch ein wenig zu beeilen. Neben den erwähnten Schlüsseln findet Jim auf seinem Weg noch weitere Goodies: Edelsteine und Geldsäcke bessern das Punktekonto auf und belohnen für die Mühen, locken den Spieler aber auch auf Umwege, welche Zeit kosten. Manchmal liegt aber auch ein Extratime-Goodie bereit, welches den Zeitbalken wieder auffüllt und so den Weg zum begehrten Punktesegen freigibt. Ganz besonders begehrt ist das Extra-Leben, welches der Spieler ab und zu in den Leveln versteckt findet. Und hatte man zu Anfang des Spiels festgestellt, dass Jim nur breit grinst, wenn man den Feuerknopf betätigt, so sei auch an dieser Stelle gesagt: So ganz wehrlos muss man sich nicht durch die Level bewegen. An einigen Stellen findet man ein Fire-Goodie, mit dem man seine Gegner nicht mehr bloß totgrinsen kann, sondern ihnen nun auf Knopfdruck den Garaus macht.

Die Entstehung des Spiels

Jim Slim ist durchaus kein neues Spiel. Tatsächlich schlummerte das angefangene Projekt seit etwa 1993 in den Schubladen der belgischen Argus Designs Experience-Group, die in erster Linie eine Demogruppe war und ihre aktive Zeit zwischen 1985 und 1992 hatte. Und seit dem Ende der aktiven Zeit lag Jim Slim unfertig in den Archiven, Previews wanderten mit dem Aufkommen des World Wide Web auch ins Internet und so reihte sich Jim Slim in die umfangreiche Liste der "Games that weren´t" Spiele ein. Durch Zufall lernten sich Joeri Claeys, Grafiker und Designer von Jim Slim und Protovision im Jahr 2002 kennen und beschlossen, diese Spieleperle nicht unvollendet zu lassen. Den Löwenanteil an der Fertigstellung hat Glenn Rune Gallefoss (6R6) bewältigt. Er komponierte nicht nur den exklusiven Soundtrack, sondern arbeitete sich auch ganz ohne Quellcodes in das Spiel ein, behob mit Hilfe von Jakob Voos von Protovision einige Fehler und baute ein schickes Ladesystem ein. Milo Mundt und Jakob Voos testeten noch ausgiebig, bis das fertige Spiel dann erstmals den Besuchern der Revision-DemoParty im April 2011 angeboten werden konnte.

Besonders zu erwähnen sind Grafik und Sound des Spiels. Thema und Charset aller 15 Welten sind völlig unterschiedlich, hier hat Argus Design sehr viel Liebe im Detail bewiesen. Doch auch der nachträglich hinzugefügte Sound kann sich hören lassen: Musik und Soundeffekte kommen zeitgleich, was heutzutage zwar völlig normal, auf einem C64 jedoch immer noch die Ausnahme ist und für die Qualität der Programmierung spricht.

Nicht zuletzt, weil heute die Entstehung guter C64-Spiele mangels kommerziellem Hintergrund und spärlicher Verbreitung von Programmierern, Codern und Grafikern für 8-Bit-Systeme eher selten geworden ist, ist der Release von Jim Slim ein gelungenes Highlight für die C64-Szene. Bleibt zu hoffen, dass das Engagement von Argus und Protovision weitere Programmierer motiviert, sich der zahlreichen Spiele aus der "Games that weren´t"-Reihe anzunehmen und die 8-Bit-Fans von Heute mit einem neuen Game zu erfreuen. Jim Slim kommt zum annehmbaren Preis von 20,- Euro in einer schicken Box mit gedrucktem Booklet daher und ist für Gamer und Sammler gleichermaßen ein Must-Have. **-fe**

Jim Slim in Dragonland

Bezug: Protovision Shop (www.protovision-online.com)
Boxed Version: 20,00 Euro

The Adventures of Zimsim

NEU FÜR C64!

In Dragonland

- Passwort-System
- Schuss-Extra
- Schlüssel
- Röhren
- Teleporter
- Trampoline
- Highscore-Saver
- 15 Welten mit jeweils 3 Leveln

PROTOVISION

Mehr Informationen auf www.protovision-online.de