

# The Adventures of Jim Slim in Dragonland

*Ein C64-Abenteuer mit 20 Jahren Entwicklungszeit*

Text: Philip Eicher

Immer wieder übernehmen in Computerspielen irgendwelche Bälle oder Kugeln die Rolle des Hauptdarstellers. Und damit sind nicht die runden Dinger in Sportspielen wie Fußball, Tennis oder diversen futuristischen Sportvarianten gemeint. Nein, wir sprechen von Bällen, die ein Eigenleben führen – also solche, die mit Herz und Seele ausgestattet sind und oft ebenfalls mit einem netten Gesicht durch die Gegend rollen.

Allerlei skurrile Charaktere dieser kreisförmigen Gattung haben in der C64-Vergangenheit die Spielfans vor den Monitor gelockt: so zum Beispiel »Head the Ball«, »Wizball« oder auch »Puffy's Saga«. Doch nun im Jahre 2011 macht sich eine neue Superkugel auf den Weg; unser Held im roten Gewand hört auf den Namen Jim Slim, und so auch das Spiel.

## Die Story

Jim Slim ist natürlich nicht ein Ball im herkömmlichen Sinne, der einfach so durch die Bildschirmlandschaft kugelt. Er gehört zum Volk der sogenannten Blizzies, die friedlich und vergnügt im Königreich Blizland ihrem Alltag nachrollen. Und dies inmitten der Darklands, Gothars Reich des Bösen. Doch dank eines magischen Schädels mit geheimnisvollen Kräften werden die Blizzies vor bösen Einflüssen geschützt. Wie könnte es anders sein, findet der grässliche Gothar einen Weg, den Schädel der Blizzies zu stehlen. Gleichzeitig



entführt er die bezaubernd süße Candy. Die Herzensdame von Jim Slim ist in Gefahr! Obwohl er nun endlich Zeit und Ruhe für sich hätte, macht er sich auf den Weg zum dunklen Schloss Gothars, um den Schädel zurück zu erlangen, Candy aus Gothars Klauen zu befreien und ganz nebenbei noch die Welt zu retten. Also eine ganz normale Vorgeschichte, so wie sie in der Wegweisung auch in einem Game-Making-Handbuch stehen könnte.

Diese wunderbare Geschichte wird in einer gelungenen Introsequenz in Wort und Bild wiedergegeben. Die Rolle des Erzählers übernimmt eine unbekannte Märchentante auf einem mächtigen Thron. Während auf der rechten Seite des Bildschirms die Geschichte in Englisch geschildert wird, erscheinen wie in einer Diashow einzelne, auf die Geschichte abgestimm-

te Bildchen auf der linken Seite. Die gleiche Story findet man ebenso in der Anleitung zum Spiel. Diese ist übrigens vollständig in Englisch und Deutsch gehalten. Noch vor dieser Sequenz stimmen das animierte ProtoVision-Logo und der Jim Slim-Schriftzug ideal auf das Spiel ein. Gleich nach dem Intro landet man dank eines integrieren Schnellladers zügig beim Startbildschirm. Hier werden dem Spieler nacheinander die Funktionstasten, die In-Game-Symbole zum Sammeln und die Credits in herrlich bunten Pi-

xeln aber doch übersichtlich präsentiert. Abgerundet wird diese Startsequenz mit einer Highscore-Liste, die sich auch abspeichern lässt. Wer genauer hinschaut, erkennt in den Top 15 ein paar sehr bedeutende Namen von realen Gitarrenvirtuoson wie Chris Rea, The Edge oder Brian May. Mit der F1-Taste wird blitzartig das erste Level geladen. Hat man zuvor ein Passwort erspielt, gibt man dies mit F3 ein. Doch warum man danach nochmals F1 drücken muss und das Programm nicht automatisch das richtige Level wählt, ist mir schleierhaft. Mit den letzten beiden F-Tasten wählt man schließlich zwischen musikalischer Begleitung und/oder Sound-FX.

## Das Spiel kann beginnen

Dank des genialen Ladesystems halten sich die Ladezeiten angenehm in Grenzen. Dagegen geht der Bildschirm-

aufbau beim Levelstart etwas verzögert vonstatten. Meine Hand wartet ungeduldig den Einsatz am Joystick ab: Und los geht's! Obwohl ich die Bedienungsanleitung genau studiert habe, fällt mir die Steuerung der rötlichen Kugel gar nicht leicht. Wie war das nochmal mit den Sprüngen? Das erste Level ist alles andere als hektisch, so dass man genug Zeit hat, sich mit der Steuerung anzufreunden. Einmal erlernt, bereitet diese Variante viel Vergnügen. In diesem wie auch in den folgenden Levels geht es darum, vom Startpunkt »GO« bis zum Zielstein »OK« zu gelangen. Dazu bewegt man sich durch horizontal scrollende Landschaften, sammelt farbige Schlüssel für verschlossene Türen, überspringt gefährliche Pfützen, in denen Haie lauern, oder hüpfert auf Trampoline, um höhere Ebenen zu erreichen. Man hat es also mit altbekannten Elementen zu tun, die ein Jump'n roll richtig gut machen. Insgesamt warten 15 unterschiedliche Welten zu je drei Levels darauf, von Jimmy entdeckt und gelöst zu werden. Der Schwierigkeitsgrad nimmt, je weiter man kommt, schrittweise zu.

Somit werden im weiteren Verlauf des Spiels die Welten und die Gegner verzwickter. Deshalb ist der Einsatz einer Schusswaffe ab Level 7 eine willkommene und nötige Unterstützung. Teleporter und Röhrensysteme werden in höheren Levels zu wichtigen Hilfsmitteln, um in der vorgegebenen Dauer ans Ziel zu gelangen. Die verbleibende Zeit entnimmt man den Zeitleisten auf der Anzeigetafel. Leider ist diese etwas mickrig ausgefallen: Langweilige Grautöne zeigen uns die Punkte, Anzahl Leben, das aktuelle Level und die

besagte Zeitreserve an. Die Anzeige der Schusswaffe ist ersichtlich, sobald man einen Ninjastern aufgesammelt hat. Achtung: Die Nutzung der Waffe ist zeitlich beschränkt. Dies erfordert in einigen Situationen taktisches Vorgehen, um gewisse Gegner erledigen zu können.

Während uns in der ersten Welt noch der friedfertige und weise Mann der Blizzies über den Weg läuft, machen wir danach schon bald Bekanntschaft mit anderen Spezies. Da gibt es fliegende Bälle mit Engelsflügeln oder Irokesenhaarschnitt, oder Kaugummi kauende Ärzte. Auch größeres Getier, wie überdimensionale Skorpione oder das niedliche Monster von Loch Ness, erweist uns die Ich-stell-mich-dir-in-den-Weg-Ehre. Erschwerend kommt hinzu, dass einige dieser gegnerischen Viecher gezielt auf Jimmy schießen. Da braucht es einiges an Geschick, gute Nerven und manchmal auch eine Prise Glück, um teilweise aussichtslose Stellen zu meistern. Fairerweise muss ich gestehen, dass mir bis jetzt noch keine unüberwindbar knifflige Situation die Lust am Spiel genommen hat. Für einzelne der ganz knackigen Herausforderungen, findet man im Internet mittlerweile hilfreiche Filmchen.

### Grafik und Sound

Die bösen Gegner sind besonders einfallsreich gepixelt. Sehr detailliert und fein animiert machen sie uns das Leben schwer. Natürlich weiß auch Jim selbst zu gefallen: Auf Knopfdruck lächelt er uns fröhlich entgegen und am Ende jedes Levels zieht sich sein breites Grinsen quer über das ganze Gesicht. Sein Pixelzahnarzt – das erkennt man unweigerlich – hat tolle Arbeit ge-

leistet. Die grafische Levelgestaltung ist auf die einzelnen Themenwelten abgestimmt. So bewegt sich Jim ganz zu Beginn durch das zerstörte Blizland, bei dem im Hintergrund die beschädigten Häuser zu erkennen sind. Danach landet er am Strand, wo Palmen und Meerjungfrauen seinen Weg kreuzen. Alle drei Levels wandelt sich der Hintergrund und wird der entsprechenden Welt stets grafisch gerecht. Darüber hinaus entdeckt man auch innerhalb der Welten laufend neue grafische Feinheiten und Neuheiten. Somit wird es dem Spielerauge mit Sicherheit nie langweilig. Joeri Claeys, der verantwortliche C64-Pinselschwinger, hat auch die restliche grafische Umgebung des Spiels und somit die Introsequenz, den Startbildschirm und die Logos mit dem richtigen Gespür für eine augenverwöhnende Atmosphäre geschaffen. Für manche Spieler mag es den einen oder anderen bunten Farblecks zu viel haben. Aus meiner Sicht steht diesem Spiel die großzügige Farbpalette aber wunderbar.

Glenn Rune Gallefoss, der sich für die Vertonung des Spiels verantwortlich zeigte, hat sich mal wieder selbst übertroffen. Nicht zum ersten Mal hat er für ein Spiel von *Protovision* die passenden musikalischen Zutaten geliefert, dieses Mal ist es ihm außerdem hervorragend gelungen, seine Werke auf die einzelnen Levels und Sequenzen optimal zuzuschneiden. Das nennt man herrlich gewürzt und mit viel Talent abgeschmeckt. Beginnend bei der stimmungsvollen Intromusik, über die fetzige Titelmelodie bis zu den einzelnen Levelsongs, die wunderbar zu den einzelnen Themenwelten passen. Wäh-



In der Introsequenz erfahren wir mehr zur Story des Spiels.



Big Smile für Level 1! Eine Belohnung wartet, wenn Jim am Ziel ist.



rend beispielsweise in der zweiten Welt Südseezauber verbreitet wird, dringt dem Spieler zwei Welten später eine gruselige, düstere Komposition ins Ohr. Mein Favorit ist bis jetzt jedoch der mitreißende, fast schon stampfende Sound in Welt 3. Das Sahnehäubchen ist die zauberhaft arrangierte Melodie beim Highscore-Eintrag. Nicht ganz so originell fallen hingegen die Soundeffekte aus. Sie sind aber zweckdienlich und fallen keinesfalls negativ ins Gewicht.

### Die Entstehung des Spiels

Wer regelmäßig auf der interessanten Internetseite »Games that weren't« [1] reinschnuppert, der erfährt, dass »Jim Slim« aus dem Hause Argus schon seit längerem auf der Liste der verschollenen Spiele stand. Am 2. Mai 2011 um 21:44 Uhr wurde der Eintrag und der Status zum Spiel auf »Case closed!« abgeändert. Was war geschehen?

Das eingangs erwähnte Spiel »Puffy's Saga« wurde wie »Jim Slim« im Stile einer Gauntlet-Variante von dem Belgier Wim Taymans programmiert, der Anfang der 1990er Jahre die Arbeiten zu »Jim Slim« eingeleitet hatte. Zusammen mit dem Grafiker Joeri Claeys, der wie Taymans in der Demogruppe Argus Designs beheimatet war, begann er das vielversprechende Spiel zu entwickeln. Doch wie so oft reichte die Ausdauer zur Fertigstellung des Titels auch in diesem Falle nicht und die einzelnen Bestandteile des Spiels verschwanden in den Tiefen einer Schublade...

Die Fortsetzung des Projekts beruht auf einem Zufall, sofern man von einem Zufall sprechen kann. Auf der von Joeri Claeys betreuten Argus-Website wurden

ein paar C64-Spiele zum Download angeboten. Darunter befand sich auch das Protovision-Produkt »Bomb Mania«. Der Hinweis von PTV nach Belgien, dieses Programm zu entfernen, führte zu einer überraschenden Antwort. Joeri erzählte in seiner E-Mail von einem fast fertigen Spiel - allerdings ohne Musik und ohne Quelltexte. »Jim Slim« eben... Das alles spielte sich Anfang 2002 ab.

In den Händen von Protovision erhöhten sich darauf die Chancen um ein Vielfaches, dass »Jim Slim« tatsächlich das Licht der digitalen Welt erblicken würde. Glenn Rune Gallefoss gab dem Projekt den nötigen Anstoß. Gallefoss arbeitete sich in das Spiel ein, behob Fehler (mit Unterstützung von Jakob Chen-Voos) und komponierte den einprägsamen Soundtrack. Viele Jahre später nach Lancierung des Spielprojekts kam es also doch noch zu einem Happy End!

»Turrican 3« und »Knight'n'Grail« waren die letzten Spiele neueren Datums, die es schafften, mich für mehrere Stunden vor den C64 zu locken. Ich war mir nicht sicher, ob dies auch »Jim Slim« gelingen würde. Doch nach anfänglicher Skepsis fand ich mich im Spiel immer besser zurecht. Die Spielidee holt zwar kaum noch jemanden mehr hinter dem Ofen hervor. Doch die brillante und detailreiche Art und Weise, wie »Jim Slim« umgesetzt wurde, ließ mich beeindruckt. Es ist die gelungene Kombination aus originellem Design, abwechslungsreicher, bunter Grafik und stimmungsvoller Musik, die mich motiviert, dann und wann ein neues Spiel anzugehen. Mit dem Risiko, dass mich mein Bett oft viel später sieht, als geplant. Dieses »ein Ver-

such ist noch drin«-Gefühl hatte ich schon lange nicht mehr. Die zusätzlichen Elemente, wie die speicherbaren Top 15, sowie die Passwortfunktion, beeinflussen die Langzeitmotivation natürlich erst recht zum Positiven.

Technisch gibt es wenig zu bemängeln. Beachtenswert ist auch die professionelle Aufmachung und hohe Qualität von Verpackung und Bedienungsanleitung. Letztere ist zwar ganz simpel in Schwarzweiß gedruckt, sie beinhaltet dafür alle wichtigen Informationen und Erläuterungen. Die Coverbox ist sehr ansprechend gestaltet, robust und schützt die Diskette perfekt. Eine zweite Diskette enthält Previews und spielbare Protovisions-Version von bereits erhältlichen Titeln.

**Fazit:** In C64-Kreisen sind mittlerweile lange Entwicklungszeiten gewohnt. Auch »Jim Slim« hat gut 20 Jahre auf dem Buckel. Doch das Warten hat sich definitiv gelohnt. Mit »The Adventures of Jim Slim in Dragonland« bietet Protovision ein Geschicklichkeitsspiel mit niedlicher, sorgfältig gestalteter Grafik, hochstehenden SID-Kompositionen und kniffligem Leveldesign. Für faire 20 Euro bekommt man eine Menge Spielspaß und meiner Meinung nach die heißeste digitale Kugel auf dem C64, seit »Wizball« unsere Gemüter erfreute.

**System:** C64

**Entwickler:** Argus Designs

**Verleger:** Protovision

**Erscheinungsjahr:** 2011

**Webseite:** [www.protovision-online.de/games/d/jimslim.htm](http://www.protovision-online.de/games/d/jimslim.htm)

[1] [www.gtw64.co.uk](http://www.gtw64.co.uk)



Die Nixe mit Feenflügeln ist eine der vielen grafischen Reize im Spiel.



Geld macht nicht immer glücklich – vor allem, wenn es unerreichbar bleibt!