

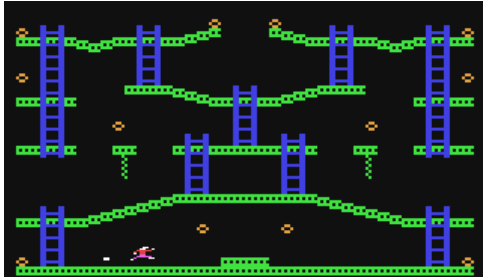
Jumpman

Das Spiel

Jumpman wurde 1983 von Epyx veröffentlicht und ist seitdem einer der Jump'n Run-Klassiker schlechthin. Die englische Originalfassung der Komplettlösung wurde vom „Epyx Shrine“ zur Verfügung gestellt.

1: Easy does it

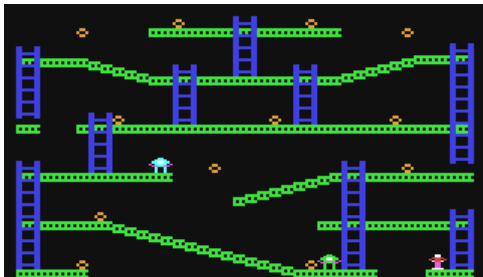
Einfach. Jumpman muss einfach alle Bomben einsammeln. Die oberen zwei Bomben jeder Seite lassen beim Aufsammeln Bodenteile verschwinden, aber das sollte nicht allzu schwierig zu handhaben sein.



Gegner: Kugeln

2: Robots I

Jumpman sollte zunächst die Bombe über seinem Kopf einsammeln, dann zur linken Seite springen und die verbliebenen Bomben auf dem Boden einsammeln. Danach sind nur noch die Bomben am oberen Bildschirmrand aufzusammeln.



Gegner: Roboter

3: Bombs Away

Zunächst sollten die Bomben in der Bildschirmmitte eingesammelt werden. Erst daran anschließend sollten die an den Seiten in Angriff genommen werden, da sie beim Aufsammeln Teile des Bodens verschwinden lassen.



Gegner: Bomben

4: Jumping Blocks

Wieder ein sehr einfacher Level. Die hüpfenden Blöcke sind nicht besonders gefährlich, wenn sie Jumpman erreichen. Gefährlich

wird es nur, wenn er gerade an einer Plattformecke steht. Also: Aufpassen!

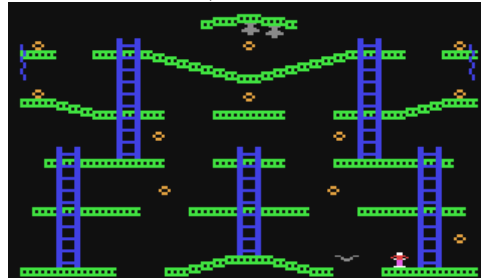


Gegner: Hüpfende Blöcke

5: Vampire

Dies ist ein schwerer Level. Jedes Mal, wenn unser Bombenschärfer drei Bomben eingesammelt hat, beginnt eine der drei Fledermäuse, ihn zu jagen. Die zwei Bomben links und rechts der Startposition lassen Teile des Bodens verschwinden, daher sollte Jumpman zuerst die sechs Bomben am Boden entschärfen.

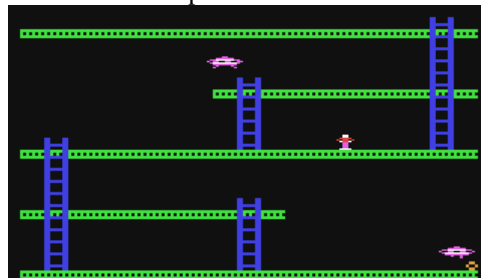
Achtung: Wenn er die Bombe in der Mitte des oberen Bildschirmrandes einsammelt, öffnet sich eine Falltür unter unserem Helden!



Gegner: Fledermäuse

6: Invasion

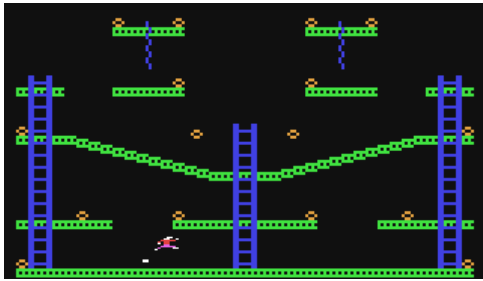
Dies ist mehr oder weniger eine Bonusrunde. Jumpman kann in diesem Level nicht springen, aber immerhin kann er die Aliens abschießen und erhält dann Extrapunkte. Um die fiesen Monster möglichst gut abschießen zu können, sollte sich Jumpman in der Bildschirmmitte postieren.



Gegner: Aliens

7: Great Puzzle I

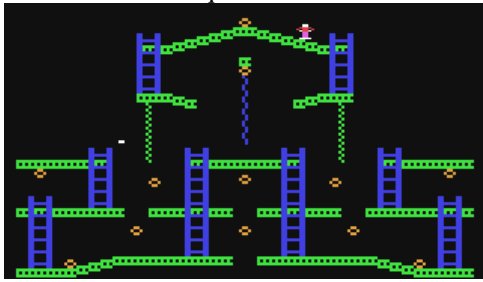
Die vier Bomben am oberen Bildschirmende geben jeweils 500 Bonuspunkte. Um alle 2.000 Bonuspunkte zu erhalten, muss Jumpman die große Leiter mit den zwei Bomben oberhalb der mittleren Leiter zu bauen anfangen (beim Aufsammeln „wächst“ jeweils eine der beiden äußeren Leitern). Danach müssen die sechs Bomben an den Seiten abgeräumt werden. Die anderen vier Bomben dürfen nicht eingesammelt werden, da der Level beendet ist, wenn nur noch vier Bomben übrig sind – und zwar egal welche! Ist die Leiter hoch genug, räumt unser Held die oberen vier Bomben ab, und der Level ist geschafft.



Gegner: Kugeln

8: Builder

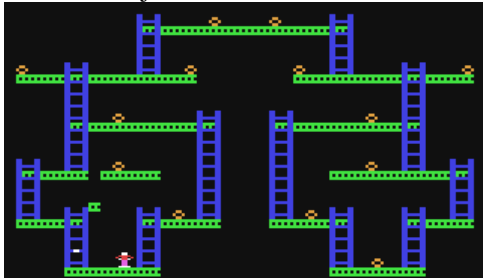
Ein überraschend einfacher Level beendet die „Anfänger“-Level. Jumpman muss hochspringen, dann hinunterklettern und alle Bomben im unteren Bereich aufsammeln. Nun zurück nach oben und als Letztes die zwei Bomben am oberen Rand einsammeln. Genießt die Endsequenz!



Gegner: Zwei Kugeln

9: Look Out Below

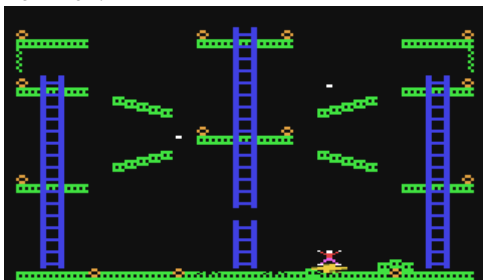
Jede Bombe in diesem Level ist mit einer Falle verbunden: Entweder verschwinden Teile des Bodens unter Jumpmans Füßen oder drohen ihm auf den Kopf zu fallen. Unglücklicherweise gibt es für diesen Level keine generelle Strategie. Man muss sich merken, wie die Falle für jede einzelne Bombe funktioniert.



Gegner: Fallen

10: Hot Foot

Ein gemeiner Level! Jumpman muss die Leiter sofort hinunterklettern und die vier Bomben am Boden von den Seiten zur Mitte hin einsammeln. Danach sollte er an einer Seite hinaufklettern und dabei alle Bomben entschärfen, die ihm zwischen die Finger kommen.



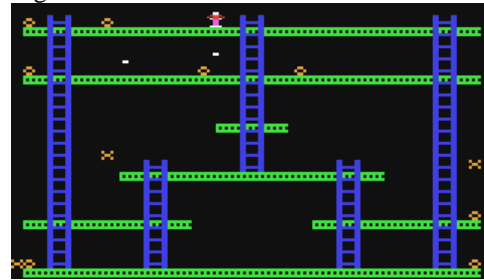
Wenn die erste Seite geschafft ist, stellt unser Held jedoch fest, dass inzwischen eine fast unerreichbare Bombe in der Mitte der anderen Seite erschienen ist. Um sie zu erreichen, muss Jumpman von der Mitte aus auf die untere diagonale Struktur springen. Das

funktioniert aber nur, wenn er aus der richtigen Distanz springt. Das sollte also gut eingeübt werden.

Gegner: Zwei Kugeln

11: Runaway

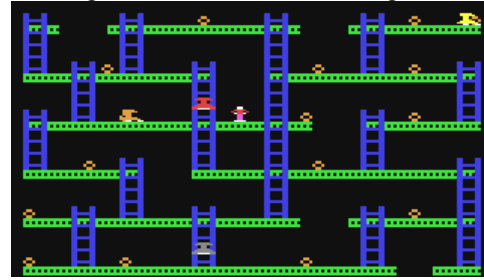
Dieser Level ist sehr lustig und sehr einfach! Die Bomben sind hier intelligent und versuchen, vor Jumpman zu fliehen. Fröhliche Jagd!



Gegner: Intelligente Bomben

12: Robots II

Dieser Level ist nicht besonders schwer. Die Roboter verfolgen Jumpman nicht, sondern bewegen sich vollkommen zufällig. Unser Held sollte außerdem beachten, dass die Roboter nicht springen können und er ihnen immer ausweichen kann. Da die Roboter in jeder Geschwindigkeitsstufe gleich schnell sind, kann man ihnen mit eingestellter hoher Geschwindigkeit leicht entkommen.



Gegner: Roboter

13: Hailstones

Puh! Ein ganz schön gemeiner Level! Hier fallen immer vier Hagelkörner herab. Jedes Mal, wenn einer den Boden erreicht, fällt wieder ein neuer herunter – und zwar genau über Jumpmans Kopf. Daher muss er aufpassen, dass alle Hagelkörner in der mittleren Struktur gefangen sind, wenn er die vier Bomben am oberen Bildschirmrand einsammelt. Andernfalls würden sie ihn in dieser Höhe sofort kampfunfähig machen. Jumpman sollte eine der Bomben an den Seiten möglichst schnell nach dem Levelstart aufsammeln. Um die anderen erreichen zu können, muss man das richtige Timing herausfinden.



Gegner: Hagelkörner

14: Dragon Slayer

Eine Geschichte aus grauer Vorzeit: Jumpman als Drachentöter! Ähnlich wie im „Alien“-Level 6 gibt es hier unendlich viele Drachen. Da sie jedoch nicht besonders leicht zu töten sind, sollte dieser Level schnell beendet werden. Jumpman muss aus der rich-

tigen Distanz auf sie schießen. Sie kann mit ein wenig Probieren leicht gefunden werden. Auf keinen Fall sollte unser Held von den kleinen Hügeln aus schießen, da diese Schüsse fast nie einen Drachen treffen. Schießt Jumpman einmal vorbei, sollte er möglichst schnell an einem Seil hoch klettern.

Steht Jumpman auf einem der Hügel, braucht er bloß senkrecht hoch zu springen, und der Drache läuft unter ihm hindurch.

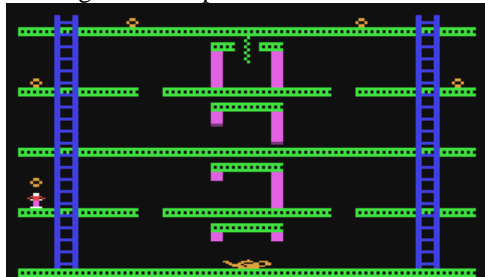


Gegner: Drachen

15: Great Puzzle II

Auch hier gibt es wieder vier Schätze in einem Level, die jeweils 500 Punkte wert sind. Um den Diamanten zu erhalten, muss zunächst die Bombe an der oberen linken Seite eingesammelt werden. Das lässt ein Seil erscheinen, mit dem Jumpman aus der Diamantenfalle fliehen kann. Um den Helm zu bekommen, muss er lediglich schnell sein.

Die Türen der Trompetenfalle kann er mit der ersten und der dritten Bombe auf der rechten Seite öffnen und die Trompete danach unbehelligt aufsammeln. Danach sollten die anderen Bomben – außer denen im linken Bild gezeigten – eingesammelt werden. Steht Jumpman an der gezeigten Position, sollte er die Bombe durch einen Sprung unschädlich machen und danach (unsichtbar) die magische Lampe einsammeln.

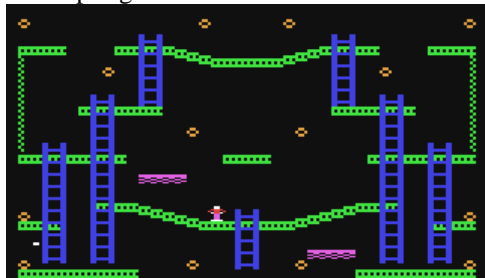


Gegner: Sich bewegende Türen

16: Ride Around

Wieder einmal ein schwieriger Level. Am gefährlichsten sind die zwei herumfliegenden Kugeln. Um die vier Bomben in der Mitte aufsammeln zu können, muss Jumpman eine der sich bewegenden Plattformen benutzen. Die zwei Bomben in der oberen Bildschirmmitte lassen beim Aufsammeln Teile des Bodens verschwinden, also Achtung!

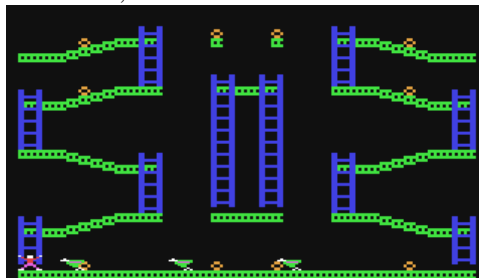
Unser Held ist gut beraten, wenn er diese Bomben nicht mit schrägen Sprüngen einsammelt, sondern sich unter sie stellt und gerade hoch springt.



Gegner: Sich bewegende Plattformen

17: The Roost

Drei Vögel machen Jagd auf Jumpman. Glücklicher Weise fliegen sie immer aufwärts, so dass unser todesmutiger Held ihnen leicht ausweichen kann. Aber Achtung: Wenn er die letzte Bombe entschärft hat, erscheinen am Boden zwei neue Bomben!



Gegner: Vögel

18: Roll Me Over

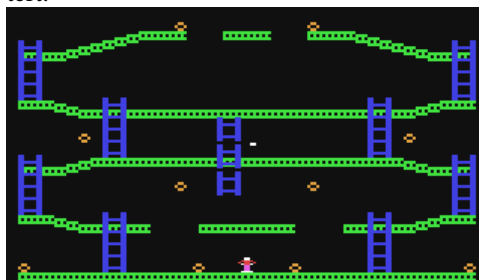
Der bisher schwierigste Level! Zwei Kugeln und zwei sehr schnelle Fässer verfolgen den Mineur unablässig. Um die zwei Bomben am Boden entschärfen zu können, die zu hoch sind, um direkt hin zu springen, muss Jumpman zum Seil und von dort aus sofort (!) zu den Bomben weiter springen, da er sonst bei der nächsten Bodenberührung kampfunfähig wird.



Gegner: Fässer

19: Ladder Challenge

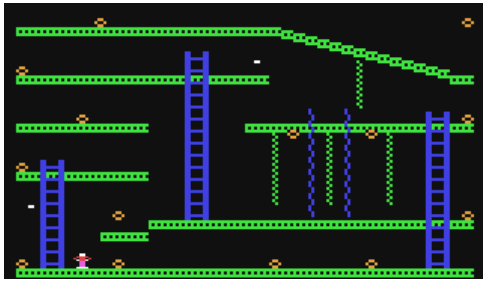
Zunächst sollte Jumpman alle auf normalem Wege erreichbaren Bomben unschädlich machen und danach auf die sich bewegende Leiter springen. Die verbliebenen sechs Bomben kann er nun aufsammeln, indem er die Leiter vorsichtig hinauf- und hinunter klettert.



Gegner: Sich bewegende Leiter

20: Figurit

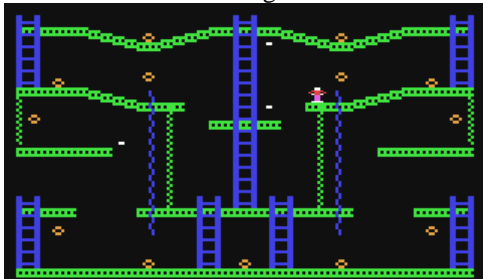
Dieser Level ist wirklich kompliziert! Stell dir vor, dass alle Bomben, die im linken Bild zu sehen sind, von links nach rechts und von oben nach unten durchnummeriert sind. Jumpman muss die Bomben in der folgenden Reihenfolge einsammeln: #1 am oberen linken Ende, danach #3 darunter. Nun #9 auf der kleinen diagonalen Ebene. Nun muss Jumpman wieder hoch klettern und die Bomben 2, 4, 5, 6 und 7 einsammeln. Danach auf der unteren rechten Seite die Bomben #10 und #14. Zum Schluss sind die Bomben #8, 11, 12 und 13 vom Retter der Erde einzusammeln. Der Level kann nur auf diese Weise gelöst werden!



Gegner: Zwei Kugeln

21: Jump-N-Run

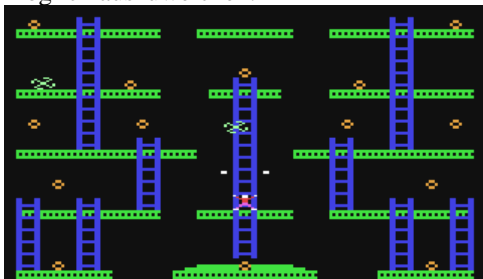
Der Name des Levels sagt alles – außer dass Jumpman schnell sein muss. Hier machen ihm nämlich vier (!) Kugeln das Leben schwer! Einige Bomben lassen Teile des Bodens verschwinden, aber in diesem Level gibt es dadurch keine Sackgassen. Trotzdem sollte der Held vorsichtig sein ...



Gegner: Vier Kugeln

22: Freeze

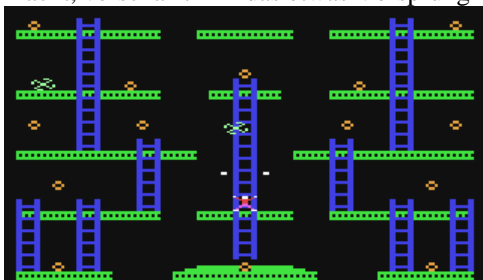
Um diesen Level ohne Verlust eines Lebens zu überstehen, braucht Jumpman etwas Glück. Er sollte die Bomben von unten nach oben einsammeln und versuchen, den „Freezers“ so oft wie möglich auszuweichen.



Gegner: Freezers

23: Follow The Leader

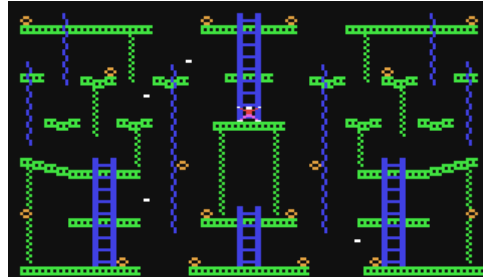
Ein überraschend einfacher Level. Jumpman sammelt die Bomben am Besten ein, indem er sie im Uhrzeigersinn aufsucht. Er sollte dabei versuchen, seinen eigenen Weg möglichst selten zu kreuzen, da sein „Schatten“ allen seinen Bewegungen folgt. Wenn Jumpman vor dem Aufsammeln der ersten Bombe einige Sprünge macht, verschafft ihm das etwas Vorsprung vor seinem Verfolger.



Gegner: Jumpmans Schatten

24: Jungle

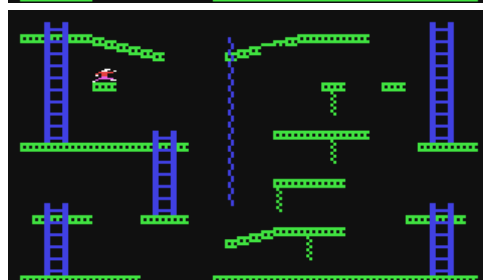
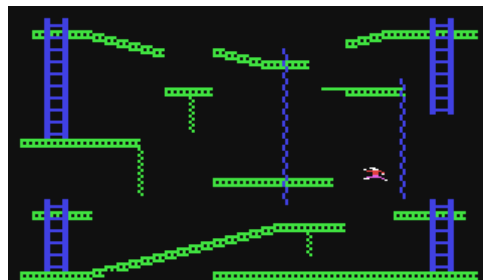
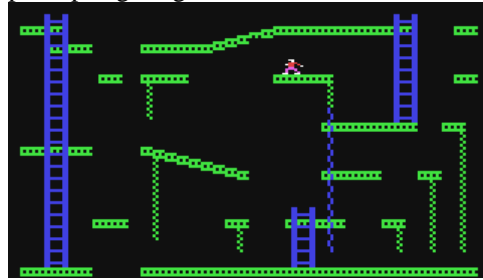
Dieser Level ist nicht besonders kompliziert. Jumpman muss sich vor den vier Kugeln in Acht nehmen, aber ansonsten ist der Level ziemlich einfach.



Gegner: Vier Kugeln

25: Mystery Maze

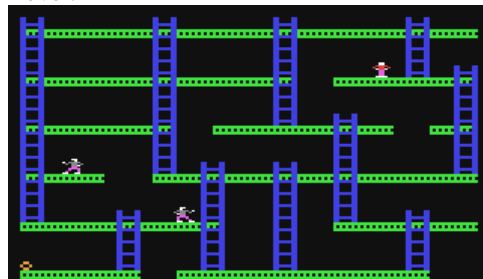
Die Bilder zeigen den kompletten Level. Es gibt insgesamt drei verschiedene Screens, von denen jeweils einer nach dem Zufallsprinzip angezeigt wird.



Gegner: Dunkelheit

26: Gunfighter

Wieder einmal ein „spezieller“ Level. Jumpman muss sich hier als Cowboy im Duell gegen zwei zwielichtige Burschen behaupten. Jedes Mal, wenn er einen besiegt, betritt ein neuer Schurke den Level.



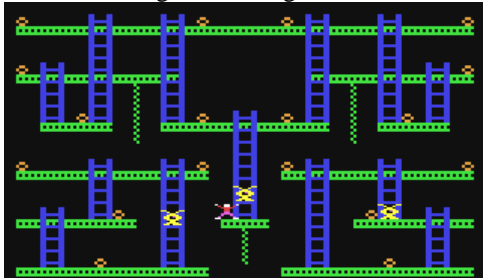
Achtung: Wenn Jumpman einen Gegner verfehlt, kann er erst dann wieder schießen, wenn der vorhergehende Schuss den Bildschirm verlassen hat! Daher sollte er lediglich als Selbstverteidigung schießen und den Level möglichst schnell beenden.

Gegner: Revolverhelden

27: Robots III

Dieser Level ist wesentlich schwieriger, als man auf den ersten Blick vermutet. Es gibt allerdings einen sehr wertvollen Tipp: Die Roboter bewegen sich niemals bis an die Kanten der einzelnen Etagen – Jumpman ist dort immer sicher! Dort kann er sich etwas ausruhen und den richtigen Moment abpassen, um den Auftrag fortzusetzen.

Ein anderer Hinweis für Jumpman ist, mit den unteren Etagen zu beginnen und sie komplett abzuräumen, bevor er die höheren in Angriff nimmt. Es ist nämlich sehr schwierig, später noch einmal hinunterzusteigen, um vergessene Bomben zu entschärfen.



Gegner: Roboter

28: Now You See It...

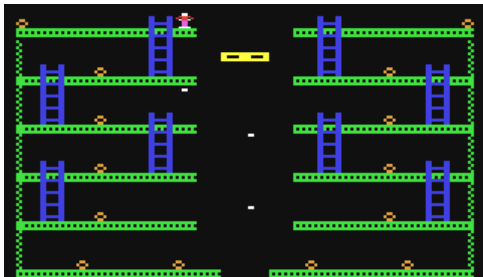
Und wieder ein Level, wo sich Jumpman eine Menge merken muss. Jede aufgesammelte Bombe lässt einen Bereich des Bodens oder andere Bomben unsichtbar werden. Es gibt hier keinen Trick oder gar eine Strategie, um den Level zu beenden. Jumpman muss sich merken, wie die einzelnen Bomben auf das Entschärfen reagieren, und damit fertig werden. Jumpman sollte sich vor Fallen in Acht nehmen.



Gegner: Zwei Kugeln

29: Going Down?

Ein fairer Level. Jumpman sollte mit dem Fahrstuhl hinunter fahren, eine Seite auswählen und alle Bomben aufsammeln, während er hinaufklettert. Genauso sollte er mit der anderen Seite verfahren.



Gegner: Vier Kugeln

30: Grand Puzzle III

Er hat es fast geschafft: Der letzte Level... Unglücklicherweise ist es noch einmal ein Puzzle. Kurz vor Feierabend sollte Jumpman alle Bomben außer den vier im Bild gezeigten aufsammeln. Nun sollte der sich bewegende Cursor gelb werden. Die Umfärbung aktiviert dann alle verbliebenen Bomben als Zugang zu einem geheimen Level! Jumpman kann alle Zugänge nutzen, wenn sich der Cursor ebenfalls über sie bewegt – das richtige Timing ist hier Grundvoraussetzung. Bewährt hat sich der Zugang über die Bombe in der Mitte. Achtung: Alle Jumpman verfolgenden Kugeln tauchen im Geheimlevel an ihrer aktuellen Position wieder auf!



Der Geheimlevel ist äußerst schwierig. Da unser Held bis hierhin durchgehalten hat, wird er aber sicherlich auch die letzte Herausforderung schaffen. Also, Jumpman: Viel Glück, du bist jetzt auf dich allein gestellt. Noch zwei Tipps mit auf den Weg:

- * Es brauchen nur die Bomben entschärft zu werden, die 500 Bonuspunkte ergeben.
- * Es gibt nur eine Endsequenz – egal, ob Jumpman den geheimen Level schafft oder nicht.

Um sicher in den Geheimlevel zu gelangen, sollte Jumpman auf der Wölbung stehen und sich von der Box treffen lassen. Dort ist das einzige Bodenstück, das auch im Geheimlevel erhalten bleibt.

Gegner: Zwei bzw. vier Kugeln

Komplettlösung von Manuel Polik / The Epyx Shrine.
Deutsche Übersetzung: Harald Horchler