

# Jumpman Junior

## Das Spiel

Ebenso wie Jumpman wurde 1983 der Nachfolger „Jumpman Junior“ von Epyx veröffentlicht. Auch dieses Spiel ist zu einem Jump'n Run-Klassiker geworden.

Die englische Originalfassung des Textes wurde dankenswerter Weise vom „Epyx Shrine“ zur Verfügung gestellt.

## 1: Nothing To It

Der junge Jumpman muss einfach alle Bomben aufsammeln, um sie zu entschärfen. Das Aufheben einiger Bomben führt zum Verschwinden von Teilen der Plattform, aber das sollte selbst für unseren unerfahrenen Helden nicht allzu schwierig sein.



Gegner: Kugeln

## 2: Fire! Fire!

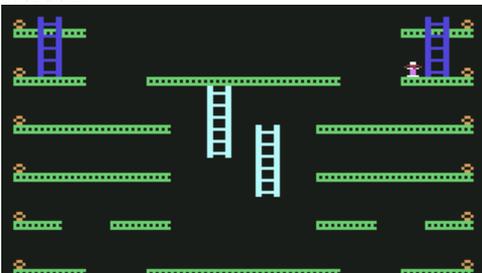
Der Junior muss sich in diesem Level merken, welche Bombe an welcher Stelle ein Feuer verursacht. Wenn ein Feuer den Weg zu einer Bombe versperrt, muss er zuerst eine andere aufsammeln.



Gegner: Feuer

## 3: Sreddal

Zuerst muss unser Held die vier Bomben am oberen Bildschirmrand entschärfen und sich danach mithilfe der Leitern als Fahrstühle nach unten bewegen. Das ist nicht allzu schwierig. Allerdings sollten zu große Risiken beim Sprung auf eine Leiter vermieden werden.

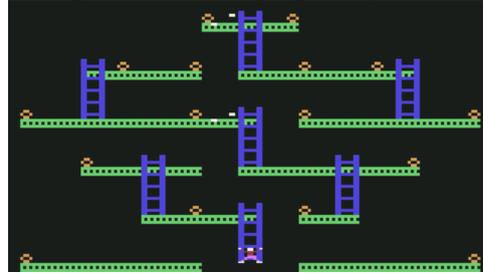


Gegner: Leitern

## 4: Hellstones

Die Höllensteine verhalten sich ebenso wie die Hagelkörner, denen Jumpman Juniors Vater bei dessen Abenteuer ausweichen musste – sie sind lediglich ein bisschen gemeiner: Sie verfolgen unseren Helden auch horizontal!

Der Junior sollte in diesem Level alle Bomben von unten nach oben entschärfen und versuchen die Höllensteine auszutricksen. Dies ist möglich, da sie ungefährlich sind, sobald sie sich an einem niedrigeren Ort als der junge Jumpman befinden.



Gegner: Höllensteine

## 5: Figurit's Revenge

JJr sollte zunächst nach rechts laufen. So bekommt er automatisch die erste Bombe und kann zur nächsten Ebene hinaufklettern. Dort muss er die dritte Bombe einsammeln, danach dann die zwei Bomben rechts unten. Nach erneutem Aufwärtsklettern und Einsammeln einer weiteren Bombe sollte der Held eines der beiden Seile benutzen und aufwärts klettern.

Nun sollte er alle drei Bomben in der vertikalen Linie entschärfen – aber Achtung: Der Boden unter der ersten Bombe verschwindet bei deren Aufsammeln! Daher ein guter Tipp für dich, mein Held: Spring sofort nach dem Aufsammeln dieser Bombe weiter! Nun sollte es das dritte Seil hinaufgehen. Jumpman sollte – und zwar, bevor er das Ende des Seils erreicht hat! – nach rechts springen und die dort befindliche Bombe entschärfen. Daran anschließend sollte die oben links wartende Bombe eingesammelt werden. Anschließend geht es mithilfe der blauen Leitern am rechten Bildschirmrand hinunter und das dritte Seil wieder hinauf. Dann sollte JJr nach links springen und die letzte Bombe im oberen Bildschirmbereich unschädlich machen. Zu guter Letzt sind dann die zwei Bomben links sowie die letzte Bombe in der Mitte an der Reihe.



Gegner: Sich ändernde Bodenstruktur

## 6: Walls

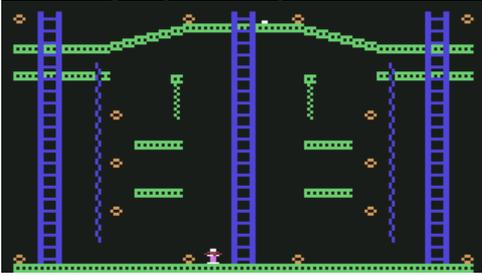
Wann immer hier eine Bombe entschärft wird, erscheint eine neue Wand, die sich seitwärts bewegt. Diese Wände dürfen unseren Helden nicht berühren, wenn er sich an einem Seil oder auf einer Leiter befindet – es wäre sein sicherer Absturz! JJr sollte auch auf „schwarze“ Wände achten.



Gegner: Sich bewegende Wände

### 7: Zig-Zag

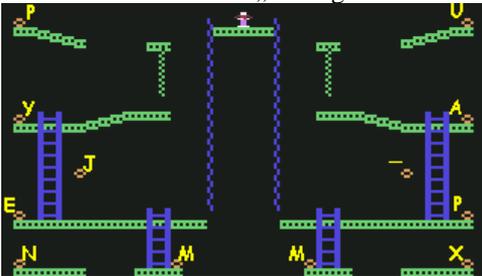
Die Bomben sollten der Reihe nach kreisförmig eingesammelt werden, egal ob er im oder entgegen dem Uhrzeigersinn. Entsprechend dem Levelname sollten die nach unten führenden Seile mit Zickzacksprüngen hinaufgeklertet werden.



Gegner: Kugeln

### 8: Spellbound

Der Held muss hier seine Lese- und Schreibfähigkeiten unter Beweis stellen und EPYX\_JUMPAN schreiben. Dabei muss der Begriff rückwärts geschrieben werden. JJr sollte also mit dem „N“ beginnen ...



Gegner: Kugeln

### 9: Blackout

Das Bild zeigt den kompletten Level.



Gegner: Dunkelheit

### 10: Herethereverywhere

Unser Retter muss unbedingt lernen, den Teleporter zu seinem Vorteil auszunutzen. Er kann mit dessen Hilfe erstaunliche Tricks vollführen – zum Beispiel zu einem tödlichen Sprung anzusetzen und doch in Sicherheit zu landen!



Gegner: Teleporter

### 11: Hatchlings

Wie ein waschechter „Scout“ muss Jumpman Jr. hier einen Weg finden, auf dem er alle Bomben nacheinander aufsammelt und dabei seinen Gegnern ausweichen kann. Zunächst sollte er dazu das erste Seil hinaufklettern und sich dann entgegen dem Uhrzeigersinn durch den Level auf den Weg machen. JJr muss schnell und sehr präzise arbeiten, da keine Zeit für irgendwelche Fehler bleibt ...



Gegner: Frisch geschlufte Aliens

### 12: Hurricane

Es ist hier möglich, sehr weite Sprünge in Richtung des Hurrikans zu machen! Dies sollte Jumpman kurz vor der erfolgreichen Rettung der Welt unbedingt ausnutzen!

Auf einer Plattform sollte er daher alle Bomben aufsammeln und dann in Windrichtung springen, anstatt sich gegen den Hurrikan zu stemmen, um die Leiter zu erreichen. Wenn JJr nun noch die Bomben von unten nach oben aufsammelt und etwas Vorsicht walten lässt, steht der Rettung der Welt nichts mehr im Wege!



Gegner: Vögel

Hat JJr die Welt vor dem Untergang gerettet, wird er mit folgendem Schluss-Bild reich belohnt:



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