

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Jungle Hunt – Ein Held ohne Schlachtruf

André Eymann am Mittwoch, dem 16. März 2005

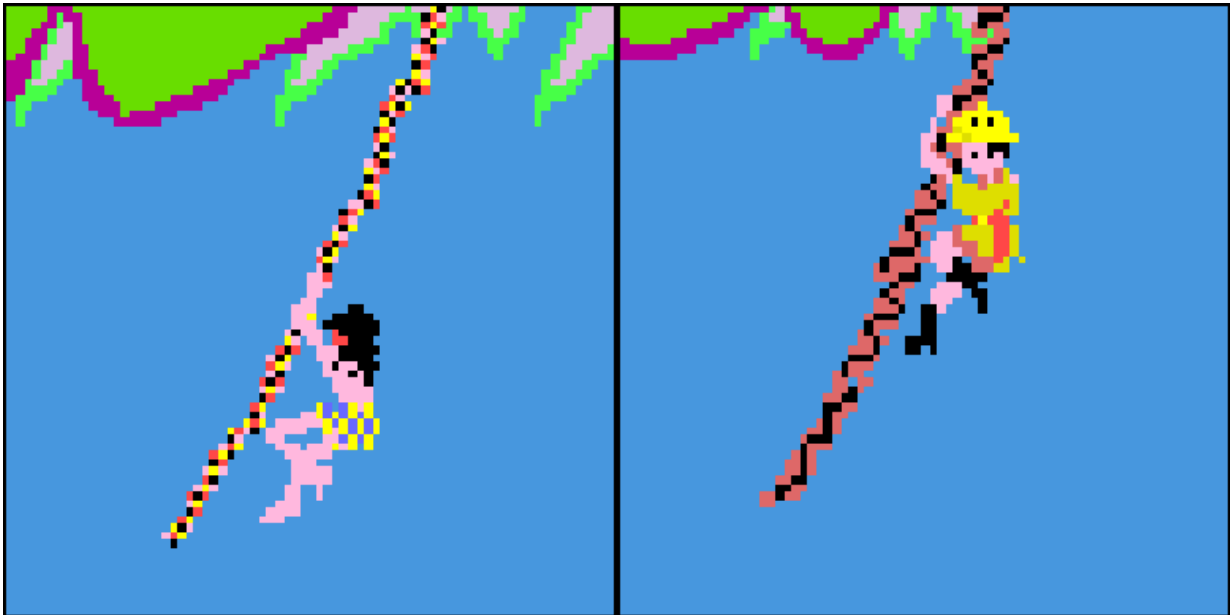
Mit dem Spiel Jungle Hunt kam 1983 ein weiteres erfolgreiches Modul von Atari für das VCS auf den Markt. Jungle Hunt basiert auf dem gleichnamigen Spielhallenhit der japanischen Firma Taito. Warum wir es hier mit einem britischen Forscher und nicht mit Tarzan, dem eigentlichen Dschungel-König, zu tun haben und weshalb unser Held so auffallend stumm ist, erfahrt ihr in diesem Beitrag.

### Dudly liebt Penelope

Das Vorbild von Jungle Hunt heißt Jungle King und wurde 1982 von Taito für die Spielhalle entwickelt. Der Hauptdarsteller von Jungle King ist ein junger Tarzan, der sich auf den Weg in den Dschungel macht, um seine Geliebte aus den Klauen gefräßiger Kannibalen zu befreien.

Allerdings musste Taito die Erscheinung des jungen Tarzan, nach einem juristischen Vergleich mit den Rechteinhabern von Tarzan – [Edgar Rice Burroughs](#) – vollständig abwandeln. Deshalb haben wir es auch in der Atari VCS Version von Jungle Hunt mit einem britischen Forscher zu tun. Atarisoft gab ihm den einprägsamen Namen „Sir Dudly Dashly“. Jane wurde kurzerhand in „Lady Penelope Dashly“ umbenannt. Ach ja: und Lianen waren ab sofort einfache Seile.

Zusätzlich zum Austausch jeglicher Artworks, der grafischen Gestaltung der Videospieleautomaten, wurde der berühmte Tarzan-Schrei, der sich an verschiedenen Stellen in der Original-Spielhallenversion befand, ersatzlos gestrichen.



Jungle King (links) und Jungle Hunt (rechts) aus den Taito-Spielhallenversionen. (Bild: Taito)

Man kann sich vorstellen, dass auf diese Weise viel Atmosphäre aus dem Spiel genommen wurde. So wurde aus Jungle King in den Spielhallen und auf dem heimischen Bildschirm letztlich Jungle Hunt. In der Abbildung oben könnt ihr die unterschiedlichen Spielfiguren beider Spielhallenversionen von Taito vergleichen.

Es ist leider schwer nachzuvollziehen, wer die Atari VCS/2600 Version von Jungle Hunt programmiert hat. Diese Angaben wurden bei Atari bewusst unter den Teppich gekehrt. Die Firma zeigte kein großes Interesse daran, ihre Programmierer für ihre Arbeit zu würdigen. Dies war übrigens ein Umstand der direkt zur Gründung von [Activision](#) geführt hatte. Dennoch können wir hier eine kleine Übersicht über die bekannten Versionen und Programmierer geben.

Die Spielhallenversion stammt von Taito America Corp. Alle Versionen für heimische Konsolen oder Heimcomputer stammen von Atari bzw. Atarisoft.

### Übersicht der Jungle Hunt Versionen

- Spielhallenversion (1982)
- Atari VCS/2600 (1983)
- Atari 8-bit (1983)
- Atari 5200 (1983, Merrell, Allen und Eric Knopp)
- Commodore 64 (1983)
- Texas Instruments 99/4A (1983, Jim Dramis and Paul Urbanus)
- Colecovision (1983)
- Commodore VC-20 (1984, Ivan Manley)
- Apple II/II+/IIe/IIc (1984, Ivan Manley)

### Im Dschungel der Gefahren

Jungle Hunt war das erste horizontal scrollende Action-Spiel mit Jump 'n' Run Elementen. Der Held ist gefordert, vier verschiedene Abenteuerstufen (Levels) zu überstehen. Ziel ist es die Auserwählte zu befreien, die von Kannibalen gefangen gehalten wird.

Dabei sind die folgenden Gefahren, mit möglichst viel Geschick zu bestehen.

### **Level 1: Der Wald (Lianen)**

Im ersten Level muss sich unser Held von Seil zu Seil schwingen, ohne in den tödlichen Sumpf zu fallen. Da die Sprungweite begrenzt ist, muss der richtige Zeitpunkt gefunden werden, um mit dem Feuerknopf von einem schwingenden Seil auf das nächste zu springen. Allerdings springt Sir Dudly Dashly so kraftvoll von den Seilen ab, dass man glauben könnte, er hätte die Gesetze der Schwerkraft außer Kraft gesetzt.



Level 1 von Jungle Hunt für das VCS. (Bild: Atari)

### **Level 2: Der tödliche Fluss (Krokodile)**

Im zweiten Abenteuer muss sich unser Forscher durch einen Fluss hungriger Krokodile kämpfen. Mit dem Feuerknopf kann ein Messer gezückt werden, um die tödliche Krokodile im richtigen Moment auszuschalten. Wichtig: von Zeit zu Zeit muss der eigene Sauerstoff aufgetankt werden, indem man an die Oberfläche schwimmt und Luft schnappt. In keiner Version sind die Krokodile gefährlicher als in der des Atari VCS.



Level 2 von Jungle Hunt für das VCS. (Bild: Atari)

### Level 3: Der Steinschlag

Der dritte Teil wartet mit einem gefährlichen Steinschlag auf. Kleine Steine überwindet man, durch einen geschickten Sprung mit dem Feuerknopf. Großes Geröll kann man nur durch gut abgestimmtes Ducken überleben. Dabei kann man schneller (Joystick links) oder langsamer (Joystick rechts) laufen. Interessanterweise gibt es in der VCS Version an dieser Stelle Schwerkraft. Und das obwohl es gar nicht Bergauf geht, wie in allen anderen Versionen.

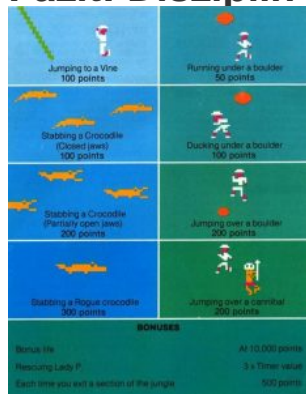


Level 3 von Jungle Hunt für das VCS. (Bild: Atari)

## Level 4: Die Kannibalen

Die letzte ultimative Gefahr sind die wilden Kannibalen. Die Eingeborenen bewegen sich, mit einem Speer bewaffnet, springend von rechts nach links. Um an ihnen vorbei zu kommen, muss man im richtigen Zeitpunkt mit dem Feuerknopf über sie hinweg springen. Danach erreicht man die Dame des Herzens. Diese befindet sich übrigens in dieser Szene nicht mehr in einem Kochtopf, wie in der Spielhallenversion. Stattdessen steht sie einfach wartend auf der linken Seite des Bildschirms. Auch schön.

## Fazit: Disziplin ist alles



Alle Disziplinen der Atari VCS Version von Jungle Hunt. (Bild: Atari)

Insgesamt ist die Version für das Atari VCS sehr gut gelungen und wartet mit einem abwechslungsreichen Spielverlauf und schönen, farbigen Animationen auf.

Der fehlende Tarzan-Schrei aus der Originalversion wurde durch eine nette Melodie und entsprechende Toneffekte in allen Levels ersetzt. Mit dem richtigen Timing kann man gute Punktzahlen erreichen. Dabei hat Jungle Hunt einen hohen Wiederspielwert und gehört auf jeden Fall in meine Top-10-Liste der VCS-Spiele.

Die Abbildung rechts, aus der Original-Anleitung von Jungle Hunt, zeigt noch einmal alle Disziplinen auf einen Blick. Am meisten Punkte kann man erreichen, in dem man ein wildes Krokodil mit dem Messer ausschaltet. Wenn man alle Abenteuer überstanden hat, geht das Spiel mit einem deutlich erhöhten Schwierigkeitsgrad von vorn los.

Jungle Hunt, das große Abenteuer im Dschungel auf dem VCS, ist sicher vielen in Erinnerung geblieben. Und selbst wenn unser Forscher keinen Laut von sich gibt, so ist er ganz sicher einer der ganz großen Abenteuerhelden der Videospiegelgeschichte und verdient seinen Platz neben Harry aus *Pitfall!* oder Panama Joe aus *Montezuma's Revenge*.

*Das Aufmacherbild (Box, Anleitung und Modul) zu diesem Beitrag stammt von André Körnig. Der Waldhintergrund stammt von David Riaño Cortés. André hat übrigens auch dein Beitrag [Mein CPC464 Heimcomputer – Wenn auch 10 Jahre zu spät für unseren Blog geschrieben](#). Herzlichen Dank für die Unterstützung!*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 16. März 2005 um 21:06 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#)

verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>