

# Dimo's Quest

## Historie

Das Original Dimo's Quest wurde bereits 1993 entwickelt, genauer gesagt von dem kleinen Hildesheimer Entwicklungsteam "Infernal Bytes" (auch damals war übrigens 8Bitjunkie für Design und Programmierung verantwortlich). Als Originalversion fungierte damals die Version für den Commodore Amiga, während eine Umsetzung für den PC unter MS-DOS nicht nur zeitgleich veröffentlicht wurde, sondern vom Publisher "Boeder Games" gleich mit in der gemeinsamen Pappschachtel verkauft wurde. Der glückliche Käufer erhielt also als Besonderheit für den unverbindlichen Verkaufspreis von DM 59,95 gleich beide Versionen. Einige Jahre nach der Amiga Version wurde Dimo's Quest von einer niederländischen Firma für das Phillips CD-i umgesetzt. Man warf die komplette Story über Bord, tauschte den Frosch gegen einen kleinen menschlichen Jungen aus, und komponierte neue Musik. Die Ingame-Grafik und das Level Design blieben jedoch identisch.

Nun, keine 22 Jahre später hat 8Bitjunkie sein Spiel für den kleinen Atari portiert. Abgesehen von der kleinen Fingerübung (der „Fujitime-Uhr“ aus dem letzten Jahr) ist dies sein erstes Assembler Projekt auf einer 6502 Maschine.

## Spielziel

Dimo ist klein! Dimo ist cool! Dimo ist grün! Was ja für einen Frosch auch nicht weiter ungewöhnlich ist. Und er ist unsterblich verliebt in eine ebenso grüne kleine Froschdame namens Dori. Leider ist besagte Dame auch noch die Prinzessin des Königreichs "Greenfoot", was die heimliche Liebe nun nicht gerade einfacher macht. Vor dem Spiel sammelt Dimo all seinen Mut zusammen und bittet um eine königliche Audienz, in der er dann tatsächlich den Herrscher um die Hand seiner charmanten Tochter anhält. Der König lacht Dimo zunächst aus, scheint aber den Schalk im Nacken zu haben und stellt Dimo eine eigentlich unmögliche Aufgabe: Er soll alle Süßigkeiten seines gesamten Königreiches einsammeln und ihm bringen. Als Lohn für diese unfröschliche Aufgabe verspricht er Dimo dann tatsächlich die Hand seiner Tochter. Nun ist Greenfoot mit seinen vielen Leveln alles andere als klein, doch Dimo stellt sich der Aufgabe und macht sich tapfer auf seinen langen Weg.

In den 32 Leveln steuern wir Dimo aus der Vogelperspektive durch die jeweils mehrere Bildschirme großen scrollenden Teilbereiche. Ziel ist es, die überall herumliegenden Süßigkeiten einzusammeln, was allerdings durch allerlei Schutzmaßnahmen wie Türen, Abgründe, Wassergräben, Feuer etc. erschwert wird. Ach ja, und die allgegenwärtigen Monster wollen Ihren Schlickerkram natürlich auch gerne behalten. Die ersten Level dienen dazu, die einzelnen Spielelemente einzuführen, danach steigt der Schwierigkeitsgrad dann langsam aber sicher an. Man kann mittels der SELECT Taste (oder per Joystick) alle Level direkt anwählen. Außerdem hat man nur eine begrenzte Zeit für jeden Level zur Verfügung. Im Spiel kehrt man mit ESC zurück zum Menü, mit SPACE kann Dimo sich in einer Pause ausruhen. Schafft Dimo es, alle Level vollständig zu plündern, darf er seine geliebte Dori endlich in die Arme schließen.

## Spielelemente

**Monster:** Es gibt verschiedene Monstertypen. Aber keines davon will sich seine süßen Schätze einfach so wegnehmen lassen.

**Schlüssel und Türen:** Es gibt sie jeweils in vier verschiedenen Farben. Gerne befindet sich beispielweise ein roter Schlüssel hinter einer blauen Tür, so dass man sich Gedanken machen muss, in welcher Reihenfolge die Schlüssel zu sammeln sind.

**Schalter:** Sind so eine Sache. Man weiß nie so genau, was die Schalter eigentlich bewirken, oder welches Monster sie umlegt, und gerne passiert mal etwas außerhalb des grade sichtbaren Bereichs.

**Brüchige Plattformen:** Die Level "schweben" alle über einen recht tiefen Abgrund. Einige der Bodenplatten sind im Laufe der Zeit recht brüchig geworden, und können noch 1-4 mal überquert werden. Wer zu lange zögert, wird mit Freifall nicht unter 2000 Meter bestraft.

**Geröll:** Monster sind ja so unordentlich und lassen überall Geröll herumliegen, welches sie dann nicht mehr betreten. Dimo allerdings, als reinlicher Frosch, beseitigt das Geröll beim Überschreiten. Das mögen dann auch die Monster, die Dimo dann durchaus mal folgen.

**Schrumpfende Plattformen:** Diese Bodenplatten werden abwechselnd Groß und Klein. Dimo sollte nur darüber laufen, wenn die Plattform gerade groß ist.

**Wasser und Rettungsring:** Als perfekter Frosch kann Dimo natürlich (!) nicht schwimmen. So kann er Wasserflächen nur dann überqueren, wenn er vorher einen Rettungsring findet.

**Feuer und Feuerlöscher:** Da Dimo nicht gerne als gebratener Froschschenkel enden möchte, besorgt er sich besser einen Feuerlöscher, bevor er sich auf die Feuerfelder wagt.

**Lava:** Ein sicherer Garant für knusprigen Frosch.

**Eisbahn und Spikes:** Auch Dimos kleine grüne Saugfüße halten auf Eisflächen nur dann, wenn er sich vorher Spikes besorgt. Ansonsten rutscht er steuerungslos bis zum Ende durch...

**Bunte Pfeile:** Sie scheinen hypnotische Kräfte zu haben: Kaum betritt Dimo ein solches Feld, läuft er sofort in Richtung des Pfeiles weiter

**Teleforter:** Da die Levels doch recht groß sind, gibt es verstreute Teleforter in verschiedenen Farben, die Dimo zum nächsten gleichfarbigen Teleforter telefortieren. Nicht jeder hilft Dimo aber wirklich weiter.

**Runde Steinbrocken:** Steine sind sehr universell einsetzbar. Man kann sie ins Wasser schubsen um Brücken zu bauen. Auch brüchige Wände können damit eingerissen werden. Manchmal benutzt Dimo sie auch nur, um den Weg freizuräumen oder Monster auszuschalten.

**Bomben:** Explodieren gerne, wenn man sie berührt.

**Bonussterne:** Müssen nicht aufgesammelt werden, verschaffen aber Punkte.

## Personalien

**Die Originalversion auf dem Amiga wurde von drei Leuten erschaffen:**

Thomas Schulz (Infernal Bytes): Game Design, Programmierung, Level Design

Tobias Prinz (Infernal Bytes): Game Design, Grafik, Level Design

Frank Lautensack (Infernal Bytes): Musik, Level Design

**Auf dem kleinen Atari 8Bit zeichnen folgende Personen verantwortlich**

Thomas „8Bitjunkie“ Schulz (Infernal Bytes): Game Design, Programmierung, Level Design, Grafik, Geräusche

Tobias Prinz (Infernal Bytes): Level Design, Zusätzliche Grafiken und Animationen

Hilton Theissen (Elektrofish Studio): Musik und Jingles

Gunnar Kanold, Holger Hinterschitt, Dirk Tröger: Level Design

Und nun viel Spaß bei **Dimo's Quest!**