

Retro

#15



FRÜHLING 2010

Das Kulturmagazin für Computer,
Videospiele und mehr

D 6,95 Euro | A 6,95 Euro | CH 11,90 CHF

CSW Verlag | ISSN 1862-2348
www.retromagazin.eu



JUMP'N'RUN

Wie die Pixel laufen lernten

Arcadia 2001 · Mario und Sonic · Ghostbusters · Dingoo A320 · Mad TV

Giana's Return

Die inoffizielle Rückkehr der Schwestern

Text: Hermes Moser



Die Geschichte rund um »The Great Giana Sisters« dürfte wohl vielen von uns bekannt sein – für die einen ein geniales Stück Jump'n'Run Geschichte, für die anderen ein billiger »Super Mario« Abklatsch. Mit einer gesunden Mischung aus beiden Ansichten liegt man allerdings meistens goldrichtig. Viele Giana- und Maria-Fans wollten eine Fortsetzung die es eigentlich auch in Form von »Hard'n'Heavy« gibt. Obwohl sich Physik und Engine so gut wie unverändert verhielten, war es aber nicht das Selbe.

Jahrelang war es still um Giana doch im Jahre 2009 gab es gleich eine doppelte Portion Spielespaß für Giana-Jünger. Spellbound und DTP veröffentlichten eine offizielle kommerzielle Fortsetzung für Nintendo DS und eine Gruppe Enthusiasten die sich *Giana's Return Team* nennt, sorgten für inoffizielles Freeware-Material. Der kürzlich verstorbene Armin Gessert sorgte offenbar höchstpersönlich für »moralische Unterstützung«, sofern man einem fast ein Jahr alten Telepolis-Interview [1] vertraut.

»Giana's Return« präsentiert sich im offiziellen Internetauftritt [2] selbstlobend als würdigen Nachfolger und dem kann man nach einer durchzockten Nacht nur wenig entgegen setzen. Man fühlt sich direkt ein paar Jahre in die Vergangenheit gesetzt und das Kind in einem selbst krabbelt aus dem Matsch heraus.

Die Grafik ist gepixelt, lediglich die Hintergründe und die Storyline sind handgezeichnet. Die Harmonie zwischen den beiden Stilen mag vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig sein, stört aber im weiteren Spielverlauf keineswegs. Die Chipmusik liegt schön im Ohr und auch die Präsentation im Ganzen scheint professionell. Bevor man den ersten Level zu Gesicht bekommt, muss man sich für eine der vier unterstützten Sprachen entscheiden: Englisch, Deutsch, Fran-

zösisch oder Spanisch. Falls man sich für die Geschichte des Spiels interessiert, erfährt man, dass ein Sumpfmonster namens Swampy Gianas Schwester Maria entführt hat. Natürlich liegt es bei Giana Ihre Schwester aus den Tentakeln des Entführers zu retten. Es geht durch Tal, Gebirge, Höhle, Einöde, Wüste, Steppe und Sumpf. Das Leveldesign ist durchdacht und wird mit fortschreitendem Spiel merkbar schwerer, zu allem Schrecken wartet nach jeder Welt auch ein individueller Big Boss. Manche Stellen im Spiel scheinen unmöglich und pixelgenaue Sprungsequenzen werden einem abverlangt. Geduld und Übung bringen Giana aber über jede noch so tiefe Schlucht. Viele Levels enthalten mehrere Bonushöhlen in denen Rubine für Extraleben gesammelt werden können, diese sind aber besser versteckt als im Original. Die versteckten Warp-Zonen sind ebenfalls vorhanden, zugegebenermaßen sehr gut und oft an wirklich sehr unscheinbaren Positionen platziert.

Das Spiel liegt per Februar 2010 als Version 0.997 für folgende Systeme vor: Windows, MacOS X (Intel), Ubuntu, Dingux, GP32, GP2x, GP2x Wiz, Dreamcast und Pandora. Das Entwicklerteam plant Portierungen für weitere Systeme und eine Finale Version 1.0 lässt hoffentlich nicht mehr lange auf sich warten. Schon jetzt ist »Giana's Return« ein solides und unterhaltsames Nulltarif-Spiel. Erfahrene und talentierte Spieler dürften Maria in etwa zwei Stunden befreit haben – »Giana, Los geht's!«.

[1] www.heise.de/tp/r4/artikel/29/29990/1.html

[2] www.gianas-return.de



»Giana's Return« (Mac OS X)



»Giana's Return« (Mac OS X)