

Giana Sisters Twisted Dreams

Ein legendäres Schwesternpaar feiert sein Comeback. Ob es dem Kult-Original das Wasser reichen kann? Von Jochen Gebauer

Genre: **Jump&Run** Publisher: – Entwickler: **Black Forst Games**
Termin: **16.10.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8106

Auf DVD: Test-Video

Es waren einmal zwei Schwestern. Die eine hieß Giana und hatte blonde Haare. Die andere hieß Maria und hatte grüne Haare. Beide Mädchen hatten einen Alptraum und landeten dabei in einer ... Ach, wen interessiert das schon?! **Giana Sisters: Twisted Dreams** jedenfalls nicht – das Indie-Hüpfabenteuer mit Kickstarter-Finanzierung gibt sich nämlich keine große Mühe, so etwas wie eine Story zu erzählen. Und uns interessiert es offen gestanden auch einen feuchten Kericht, schließlich hatte das großartige Original ebenfalls keine. Man kann es im Jahr 2012 zweifellos ein bisschen schade finden, wenn ein Spiel keinen echten Plot erzählt – auch im Jump&Run-Genre. Man kann aber auch sagen: Mir doch so was von wumpe, so

lange ein großes kleines Jump&Run dabei rumkommt, bei dem der Kern des Spiels, nämlich das Hüpfen und Rennen richtig viel Spaß macht. Wie damals eben.

Twisted Dreams katapultiert uns zurück in die goldene Ära der Jump&Run-Spiele; in eine Zeit, in der sich Entwickler nicht großartig mit Geschichten aufhielten oder massenweise Extra-Waffen oder Zwischensequenzen. Solche Sachen gab der Brotkasten (für die Spätgeborenen: Commodore 64, kurz C64) in dieser Hochphase sowieso nicht her. Um erfolgreich zu sein, mussten Hüpfspiele vor allem eines tun: die richtige Balance finden zwischen »verflüxt viel Spaß machen« und »dabei angenehm fordernd sein«. **The Great Giana Sisters** fand sie. Und dieses Remake findet sie auch. Prinzipiell machen wir in den drei Welten und insgesamt 23 Levels gar nicht viel: Wir suchen lediglich nach dem Ausgang und sammeln unterwegs so viele bunte Kristalle wie möglich. Der Weg ist gewissermaßen das Ziel, und dieses Ziel ist rammelvoll mit Aufzügen, Geheimräumen, knuddeligen Gegnern, Steinen, die sich auflösen, wenn wir drauf treten, Unterwasserpassagen, alternativen Routen ... kurz: mit so ziemlich allem, was klassische Sidescroller in den 80er- und 90er-Jahren so zu bieten hatten.

+ Stärken

- + brillanter Welten-Wechsel
- + erstklassiger Soundtrack
- + große, komplexe Level

- Schwächen

- keine Story
- gelegentliche Frustramente

Und mit einem Clou: Auf Knopfdruck dürfen wir nämlich jederzeit zwischen der blonden Giana und ihrem punktigen Pendant hin- und herwechseln. Die Punk-Variante hat eine lila Mähne, aber das ist nicht der Clou. Der Clou ist, dass sich beim besagten Knopfdruck auch die Spielwelt ändert. Und zwar umgehend. Während Blondie durch einen düsteren Alptraum hüpfte, ist Lila in einem bonbonfarbenen Launeland unterwegs. Der fliegende Wechsel ist dabei so wunderbar stimmig inszeniert, dass wir uns immer wieder beim völlig sinnbefreiten Umschalten ertappen – wir wollen doch bloß sehen, was genau sich nun wieder verändert. Denn verändern tut sich eine Menge: Die verdorrte Pflanze wird zur wunderschönen Blume, der grimmige Knuddel-Teufel zur flauschigen Knuddel-Eule, die eben noch so garstigen Piranhas zu Kulleraugen-Schildkröten.

Das Kult-Original

Als **The Great Giana Sisters** im Jahr 1987 für den C-64 erschien, war es zwei Sachen: ein ausgezeichnetes Jump&Run und eine ziemlich schamlose Kopie von **Super Mario Bros.** Ein auch heute noch populäres Gerücht besagt, dass Nintendo den **Giana**-Publisher Rainbow Arts aufgrund der frappierenden Ähnlichkeit verklagte – aber dafür gibt's keine Beweise. Als wahrscheinlicher gilt, dass Nintendo direkt beim Handel intervenierte und die Auslieferung auf diese Weise verhinderte. Dass **Giana Sisters** trotzdem zu einem der bekanntesten (und beliebtesten) C-64-Spiele avancierte, dürfte nicht zuletzt ein »Verdienst« der fleißigen Raubkopierer gewesen sein.



Dürfen natürlich nicht fehlen: **Brücken**, die zusammenbröseln, wenn wir drüberlaufen.



Einfach großartig

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Mit dem C64-Original habe ich Wochen meiner Kindheit vertrödelte – und ich würde es wieder machen. Mit **Twisted Dreams** zum Beispiel. Das Remake fängt den Charme der Vorlage wunderbar ein, jenes Retro-Feeling aus der goldenen Jump&Run-Ära, als Gameplay König war und mein kindliches Ich zwei Stunden lang an einer kniffligen Stelle verzweifelte. Ja, man könnte dem Spiel durchaus vorwerfen, dass es keine Handlung erzählt. Aber dann würde man von einer Katze das Bellen erwarten.

Diese Veränderungen sind nicht bloß optisches Gimmick, sondern spielerisch zentral. Eine Plattform ist in der einen Welt da – und in der anderen nicht. Ein Aufzug fährt in der einen Welt nach oben – und in der anderen runter. Zudem hat jede Schwester ihre eigene individuelle Fähigkeit. Blondie kann beim Hüpfen herumwirbeln und damit für kurze Zeit schweben, während Lila die Kanonenkugel mimt und sich von Wand zu Wand schießt, um besonders hoch zu springen. Die Elemente greifen so nahtlos und organisch ineinander, dass wir uns stellenweise an **Portal** erinnern fühlen. Was auf den ersten Blick unmöglich erscheint (Wie sollen wir denn da bitte hinkommen?), erweist sich mit ein wenig Nachdenken als vollkommen logisch – und wir kommen uns nach der Lösung unglaublich clever vor.

Manchmal allerdings kommen wir uns ziemlich doof vor. Dass **Twisted Dreams** den Schwierigkeitsgrad nach einem kinderleichten Anfang urplötzlich (und gewaltig) anzieht – nicht die feine Art, aber Schwamm drüber. Wenn wir gewisse Abschnitte jedoch wieder und wieder und immer wieder probieren müssen, weil irgendein Sprung eine nanometrische Präzision erfordert, dann würden wir am liebsten ins Gamepad

beißen – trotz der grundsätzlich fair platzierten Speicherpunkte. Ob das ein dezenter Hinweis darauf sein soll, dass wir dem besagten Gamepad den Vorzug geben vor Maus und Tastatur? Ja, schon. Mit dem Keyboard spielt sich **Twisted Dreams** zwar ordentlich, aber mit einem Pad geht's flotter und runder von der Hand.

Aber genug gemäkelt, denn wir haben noch nicht von Chris Hülsbeck erzählt. Wer den nicht kennt, der hat die 80er und 90er verpennt – oder war da noch nicht geboren, was, wenn man sich's mal genau überlegt, eigentlich ein Segen ist, weil er nicht mit Opus oder Modern Talking aufwachsen musste. Aber das nur am Rande. Chris Hülsbeck jedenfalls, Komponist von **Turrican** oder **X-Out** oder, genau, **Great Giana Sisters** – und wer diese Spiele nicht kennt, der hat die 80er und 90er ... aber soweit waren wir ja schon. Wir erwähnen Chris Hülsbeck vor allem deshalb, weil er auch den Soundtrack von **Twisted Dreams** komponiert hat; und weil dieser Soundtrack großartig ist. Eingängig, mit dezertem Remix des Originals, tanzt ins Ohr und nicht wieder raus. Ergänzt wird Hülsbecks verträumte Komposition

durch die schwedische Metal-Alternative-Band Machinae Supremacy, die nahtlos mit E-Gitarren-Riffs übernimmt, wenn wir zur lila Giana wechseln. Das Ergebnis ist ziemlich nahe dran an musikalischer Perfektion.

Wie lange wir Musik mitsummen, hängt in erster Linie davon ab, wie viel Spaß wir daran haben, ganz besonders gründlich zu sein. Spielen wir **Twisted Dreams** einfach durch, dann ist das Vergnügen nach ein paar Stun-

Tanzt ins Ohr und nicht wieder raus

Wo kaufen?

Giana Sisters: Twisted Dreams ist aktuell nur als Download auf den Plattformen Steam, GOG und Gamersgate erhältlich. Der Preis der digitalen Fassungen liegt bei circa 15 Euro, allerdings lassen sich die an Konten gebundenen Versionen nicht weiterverkaufen.

Mit der blonden Giana wirbeln wir uns durch eine zauberhafte Kristallhöhle.

den schon wieder vorbei; schließlich haben wir im normalen Modus unendlich viele Leben und die Speicherpunkte sind reichlich gesetzt. Da das Spiel dementsprechend keine Extraleben kennt (und auch keine Powerups), ist das Aufspüren von Geheimräumen eher Selbstzweck und dient meist dazu, den Levels auch noch die letzten Kristalle zu entreißen. Wer daran aber eine diebische Freude hat, und wer seine Jump&Runs ohnehin so fordernd wie damals mag, der wird an diesem Remake seine helle Freude haben. **JG**

TERMIN 16.10.2012 PREIS 15 Euro USK nicht geprüft

Giana Sisters Twisted Dreams

Publisher – Entwickler Black Forest Games Sprache Deutsch, Englisch Ausstattung Download

Kopierschutz Account-Bindung

GRAFIK

- ✓ viele Details ✓ tolle Optik-Wechsel ✓ knuddelige Animationen ✓ liebevolle Hintergründe ✓ Versatzstücke wiederholen sich

SOUND

- ✓ brillanter Soundtrack ✓ nahtlose Musik-Wechsel ✓ knuffiges Feedback ✓ spärliche Effekte

BALANCE

- ✓ faire Speicherpunkte ✓ erfrischend fordernd ✓ sanfter Einstieg ... aber urplötzlich knüppelhart ✓ Frustrationsmomente

ATMOSPHÄRE

- ✓ fängt Original-Charme ein ✓ niedliche Gegner ✓ beide Welten stimmig

BEDIENUNG

- ✓ kommt mit wenigen Tasten aus ✓ intuitives Wechseln ✓ mit Gamepad perfekt ... aber mit Tastatur hakelig

UMFANG

- ✓ ordentliche Spieldauer ✓ zwei Hardcore-Modi ✓ zusätzliche Challenge-Modi ✓ kein Koop

LEVELDESIGN

- ✓ abwechslungsreich und komplex ✓ viele Geheimräume ✓ alternative Routen ✓ Erkunden eher Selbstzweck

RÄTSEL

- ✓ Welten ergänzen sich clever ✓ nie unfair ✓ erfordern Köpfchen ✓ gelegentlich fehlt ein Hinweis

WAFFEN & EXTRAS

- ✓ Aufzüge, Kisten, Wägen usw. ✓ zwei individuelle Fähigkeiten

KAMPAGNE

- ✓ stimmungsvolle Traumwelten ✓ unterschiedliche Settings ✓ keine echte Handlung ✓ Schwestern bleiben blass

8/10

