

## BLICKPUNKT

DIE GROSSARTIGEN GIANA SISTERS

Mädchen  
für alleAUF DVD  
VIDEO

**Giana Sisters war ein Hit. 1987. Und wurde vom Markt genommen. Nach 22 Jahren soll jetzt ein echter Nachfolger kommen. Ganz offiziell.**

Wer nicht erst seit gestern am Bildschirm spielt, dürfte zwangsläufig schon einmal über den Namen *Giana Sisters* gestolpert sein, genauer gesagt: *The Great Giana Sisters*. Was nach einer italienischen Artisten-Familie klingt, ist ein Jump & Run, das zu den wenigen auch über die Landesgrenzen bekannten Spielen aus Deutschland zählt. Anfang 1987 veröffentlichte das wenige Jahre zuvor in Gütersloh gegründete Softwarehaus Rainbow Arts den heutigen Jump&Run-Klassiker auf Diskette und Datasette für den Heimcomputer Commodore 64. In 32 Levels (33, wenn man die versteckte Drachenhöhle am Ende mitzählt) hüpfte sich fortan ein kleines, blondes Mädchen mit blauem Minirock in die Herzen vieler Computerspieler. Der merkwürdigen Tiere auf ihrer Reise entledigt sich Giana durch einen Sprung auf den Rücken. Wer mit Giana von unten mit dem Kopf gegen einen blinkenden Bonusstein springt und danach einen Blitz aufsammelt, darf die Viecher auch mit sogenannten Traumblasen aus dem Weg schießen. Ach, das Geschehen kommt Ihnen auf unheimliche Weise bekannt vor? Kein Wunder. Falls Sie dabei gewisse Parallelen zu *Super Mario Brothers* erkennen, liegen Sie nicht falsch.

MACH  
MIR  
DEN  
MARIO!

„Marc A. Ullrich, der Chef von Rainbow Arts, kam in unser Büro, stellte ein NES mit *Super Mario* auf den Tisch und sagte: „So etwas brauchen wir auch!““, erinnert sich Manfred Trenz, der Grafiker und Leveldesigner des Spiels. Trenz, später bekannt geworden durch die Actionspiele *Katakis* und *Turrican*, lebt heute zurückgezogen in Saarbrücken. Dort programmiert der 43-Jährige weiterhin Spiele, zuletzt die Umsetzung des *Adventures Ankh: Der Fluch des Skarabäenkönigs* für Nintendo DS. Als Programmierer stand Trenz seinerzeit ein gewisser Armin Gessert zur Seite, heute bekannt als Vorstandsvorsitzender der in Kehl am Rhein residierenden Spellbound Entertainment AG (*Desperados*, *Airline Tycoon*). Gessert schuf mit

seinen *Giana Sisters*-Programmroutinen einen waschechten Klassiker auf dem wegen seines klobigen Aussehens von den Besitzern „Brotkasten“ getauften Commodore-8-Bit-System. Die musikalische Seite betreute ein damals noch blutjunger, aufstrebender Komponist namens Chris Hülsbeck, heute Soundchef bei Konsolenspielerentwickler Factor 5. So begann das Projekt „Giana Sisters“ ...

Giana und ihre Edelsteine: eine der herzerleuchtendsten Illustrationen von Künstler Alexander „Pikomi“ Pierschel ([www.pikomi.de](http://www.pikomi.de)) für das neue *Giana Sisters*.

>>Heute ist ein roter Persona-Tag.<<

ALLER GUTEN  
DINGE

Nur drei Personen, ist das alles? Wo stecken die Heerscharen von Arbeitsdrohnen, die heute an einem einzigen Spiel werkeln? Nun, vor 20 Jahren bestanden Entwicklerteams generell noch nicht aus Hunderten von Mitarbeitern auf verschiedenen Kontinenten. Wegen der technischen Limits der Systeme fielen Spiele ohnehin weniger komplex aus. Eine gute Idee, gepaart mit gelungener Umsetzung, konnte bereits zum Erfolg führen. Und der Einfall, eine Art *Mario* für Heimcomputer zu entwickeln, war nicht dumm, fristet



## BLICKPUNKT



Im zweiten Level geht es in den Untergrund. Die Mauersteine kann Punk-Giana zerbröseln, die Stahlstücke hatten stand.



Der fiese, rote Ball ist übersprungen, jetzt kann sich die Protagonistin ganz dem Diamantensammeln widmen.



Der erste Zwischengegner ist eine Riesenameise. Wer keine Traumblasen hat, um sie abzuschießen, springt einfach drüber weg.



Zerbröselnde Plattformen sind gefährlich. Wer nicht aufpasst, fällt entweder in die Tiefe, auf ein Nagelbrett oder wird von einer Biene gekiekt.



Bing, bing, bing, bing: Manch unscheinbarer Mauerstein entpuppt sich als ein Diamantenversteck, wenn man dagegenhüpft.

der Nintendo-Klempner doch sein Dasein ausschließlich auf hauseigenen Plattformen und blieb der besonders in Europa viel größeren Diskettennutzer-Fraktion vorenthalten.

### SO ÄHNLICH

Bekannte Automaten Spiele zu klonen war in den 80er-Jahren nicht unüblich. Oft tauschten die Programmierer bloß ein paar Figuren (Sprites) aus und änderten den Spieltitle. Selbst die Hersteller lizenzierten Umsetzungen waren meist darauf angewiesen, ein Spielhallenvorbild allein durch häufiges Spielen möglichst genau zu kopieren. Original-Quellcode? Fehlanzeige. Doch *Giana Sisters* ist mehr als eine Kopie von *Mario Brothers*. Trotz der offensichtlichen und beim Namen

beginnenden Ähnlichkeiten ist es Gessert, Trenz und Hülsbeck gelungen, ein einzigartiges und durchaus selbstständiges Spielerlebnis zu kreieren. Das stellt man bereits fest, wenn man einen *Super Mario*-Liebhaber vor *Giana Sisters* setzt, denn der findet das Spiel häufig gar nicht so toll. Umgekehrt genauso. Zu unterschiedlich spielen sich die Helden, zu andersartig präsentieren sich auch gerade die späteren Spielabschnitte. „Ich hatte freie Hand, was die Gestaltung der Levels anbelangt, doch auf den grafischen Stil hatte die Geschäftsleitung ein wachsames Auge“, so Trenz. „Alles sollte nach *Mario* aussehen, ohne zu sehr nach *Mario* auszusehen.“ Kein leichter Job.

### ALLES UNTER KONTROLLE

Neben ähnlichen Elementen in *Giana Sisters* und *Mario Brothers* finden sich genauso viele Unterschiede. Giana kann zum Beispiel nicht durch Pilzgenuss zu doppelter Größe wachsen oder per Knopfdruck schneller rennen. „Ich bin froh, dass wir uns gegen das schnelle Laufen entschieden haben“, erklärt Trenz. „Die Abgründe in *Giana Sisters* waren ohnehin eines der größten Ärgernisse.“ Durch die dadurch erleichterte Kontrolle der Spielfigur und die in mühevoller Handarbeit platzierten Objekte und Gegner lassen sich alle Abgründe mit etwas Übung überwinden. Heraus kam ein auch heute noch überzeugendes Hüpf-Abenteuer. Und das trotz des immensen Produktions-Zeitdrucks. „Das Spiel hat dreiein-

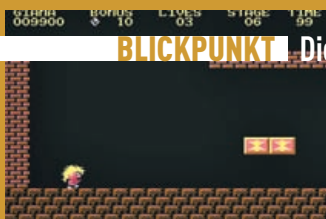
halb Monate Entwicklungszeit gebraucht“, erinnert sich Gessert. „Ich weiß noch nur zu gut, dass ich Weihnachten und Silvester durchgearbeitet habe.“ Eine Arbeit, die nicht umsonst war. Optisch hat der Oldie inzwischen zwar ordentlich Staub angesetzt, doch Level-Gestaltung und vor allem Steuerung funktionieren auch heute noch genauso

## Links extrem

Und hier finden Sie die Entwickler heute:

Armin Gessert [www.spellbound.de](http://www.spellbound.de)  
Manfred Trenz [www.denarissoftware.de](http://www.denarissoftware.de)  
Chris Hülsbeck [www.huelsbeck.com](http://www.huelsbeck.com)





bestechend wie am Erstverkaufstag. „Ich finde, dass *Giana Sisters* nach wie vor ohne Abstriche spielenswert ist“, sagt uns Manfred Trenz am Telefon. Eine Liebeserklärung, die wir ohne Weiteres unterschreiben würden. Gessert ist da schon kritischer: „Einige Sachen gefallen mir bei *Giana Sisters* heute nicht mehr so recht, die kommende Fortsetzung hat da schon deutlich mehr zu bieten.“ Fortsetzung? Dazu später mehr.

## JETZT ABER LOS!

Widmen wir uns an dieser Stelle doch erst noch einmal dem Original-Spielablauf. Wo-

rin liegt der Zauber von *Giana Sisters*? Nach einer kurzen Ladepause und dem gezeichneten Titelbild schweben von rechts in Spielgrafik dargestellte Riesenbuchstaben über den Bildschirm. Mehr als vier gleichzeitig sieht man nie. Am oberen Bildrand fordert die Botschaft „Press 1 for one and 2 for two players“ den Betrachter auf, doch endlich mit Tastendruck auf die „1“ oder „2“ eine Ein- oder Zweispielerspartie zu starten. Wer trotzdem weiter der unverkennbaren Melodie im Vorspann lauscht („dü düü di di düü da da da“), bekommt den kompletten Schriftzug zu

Gesicht: „The Great Gianna Sisters“ Moment: Gianna? An jeder anderen Stelle schreibt sich die Dame mit einem „N“. War man sich etwa bis kurz vor Schluss nicht über die finale Schreibweise einig? Auflösen will Armin Gessert das Geheimnis hinter dem bekannten Schreibfehler nicht (siehe Interview unten). Trenz spricht hingegen von einem simplen Rechtschreibfehler. Weiter im Programm: Wer die „1“ oder „2“ drückt, findet sich im ersten Level wieder. Mit dem Joystick lenkt der Spieler ein blondes Mädchen nach rechts Richtung Levelausgang.

## GIANA WILD

Laut Anleitung hat ein Traum Giana in ein Fantasieland versetzt, in dem plötzlich alles ganz anders ist: „Die Schwerkraft ist kaum noch spürbar (man möchte beinahe davonfliegen) und überall befinden sich unerklärliche Bauten und Strukturen; verlassene Grotten und Burgen scheinen viele Geheimnisse zu bergen“. Gut, die Hintergrundgeschichte klingt definitiv nach Drogenexperiment, gepaart mit zu wenig Schlaf. Wir fassen kurz für Sie zusammen: Giana braucht den im letzten Level versteckten Riesendiamanten, um wieder aufzuwachen. Den Klunker

## INTERVIEW „ICH BIN SICHER, DASS ES NOCH VIELE 2D-SPIELE GEBEN WIRD, DIE UNS NÄCHTE-



Ein Mann wie ein Vulkan: *Giana*-Programmierer Armin Gessert.

Armin Gessert und *Giana Sisters*. Zwei Namen, die wohl für immer verbunden bleiben. Wir haben mit dem Papa von Giana ein paar ernste und ein paar weniger ernste Worte gewechselt.

*Sisters 1 und 2* (für Mobiltelefone), *Helldorado* und *Baby Luv*. Die noch kommenden Spiele klammern wir mal lieber aus.

**CLASSIC GAMING** Wie sieht dein Arbeitsalltag momentan aus, welche Funktion bekleidest du und an welchen Projekten werkst du?

Vor etwa zwölf Jahren habe ich Spellbound gegründet, um Spiele mit einem eigenen Team entwickeln zu können. Ich habe damals als Einzelfirma mit zwei oder drei Leuten angefangen, mittlerweile sind wir eine Aktiengesellschaft mit über 40 hochmotivierten Spiele-Entwicklern. Bei Spellbound bin ich eigentlich Mädchen für alles, das nennt sich heutzutage Geschäftsführer. Momentan arbeiten wir an *Arcania: A Gothic Tale*, vormals bekannt unter *Gothic 4*. Gleichzeitig entwickeln wir gemeinsam mit der Berliner Firma Bitfield *Giana Sisters DS*. So ganz nebenbei haben wir noch zwei weitere Eisen im Feuer, über die wird aber noch nichts verraten.

**CLASSIC GAMING** Was vermisst du an der Zeit, als du noch selbst Programmcode geschrieben hast und nicht der Chef eines Multimillarden-Dollar-Unternehmens warst?

Armin Gessert: Das Programmieren. Es ist meine große Leidenschaft und wird es immer bleiben.

**CLASSIC GAMING** Wie kam es zu der Entwicklung des Jump & Run *Giana Sisters*?

Armin Gessert: Ich war damals bei der Firma Rainbow Arts in Gütersloh beschäftigt. Unser damaliger Geschäftsführer, Marc A. Ulrich, kam eines Tages mit einer Nintendo-Konsole unter dem Arm ins Büro und zeigte uns zum ersten Mal *Mario*. Wir waren sofort von der Spiele-Idee begeistert und haben dann beschlossen, etwas in dieser Richtung auf dem C64 zu entwickeln. Natürlich haben wir uns an *Mario* orientiert. Aber das macht eigentlich jeder vernünftige Game-Designer, heutzutage nennt man das „Research“ und es wird an entsprechenden Schulen für Game-Designer gelehrt. Man schaut sich die besten Spiele an, die man selber mag, und analysiert, was diese so interessant macht und warum sie so viel Spaß machen.

**CLASSIC GAMING** Welche Erinnerung hast du heute an die Arbeit mit Manfred Trenz, Marc A. Ulrich und Chris Hülsbeck bei *Giana Sisters*?

Armin Gessert: Es war einfach eine coole Zeit, meine Erinnerungen sind durchweg sehr positiv. Natürlich bestand unser Leben hauptsächlich aus Arbeit, also Programmieren, Spiele entwerfen,

Grafiken zeichnen und Musik komponieren – und das meist über 14 Stunden am Tag (was sich für viele vielleicht gar nicht wie Arbeit anhört). Dabei gingen wir aber nie so weit, dass wir kein Vergnügen mehr an der Arbeit hatten. Ich glaube, Spiele entwickeln ist allein für sich genommen schon sehr viel Vergnügen, auf jeden Fall für mich. Chris, Manfred und Marc sind alle sehr eindrucksvolle Persönlichkeiten, und ich glaube nicht, dass es mir möglich ist, meine Erinnerungen in ein paar Sätzen so wiederzugeben, dass es ihnen auch gerecht würde. Vielleicht gibt es mal ein *Making-of ... Armin Gessert*. Deine Frage hört sich übrigens so an, als wäre das alles schon Geschichte. Mit Chris und Manfred habe ich immer noch Kontakt und Marc geht es meines Wissens auch blendend. Ich würde ihn gerne mal wieder treffen.

**CLASSIC GAMING** Wie kam es zu dem Rechtschreibfehler im Vorspann von *Giana Sisters*, wo Giana plötzlich mit zwei „n“ geschrieben wurde?

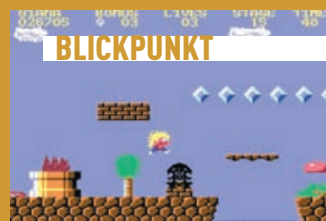
Armin Gessert: Das ist tatsächlich eine der am häufigsten gestellten Fragen überhaupt. Damit es auch weiterhin so bleibt, werde ich die Antwort auch nicht verraten. Überleg dir mal, wie es wäre, wenn keiner mehr eine Frage hätte.

**CLASSIC GAMING** In der C64-Fassung von *Giana Sisters* gibt es den berühmten Cheat, mit dem man einen Level überspringt, wenn man die Tasten A-R-M-I-N gleichzeitig drückt. Wenn wir dich deshalb als ganz schön selbstverliebt bezeichnen würden, was würdest du uns antworten?

Armin Gessert: Sagen wir mal so: Diesen Cheat konnte ich mir am besten merken. Wenn du von selbstverliebt sprichst, musst du dir erst mal den Cheat bei *Die total verrückte Rallye* von Blue Byte anschauen. Wenn Du dort als Spielernamen „Armino Gessert“ eingibst, bist du gleich ein reicher Mann ...

**CLASSIC GAMING** Was hältst du von Fan-Produktionen wie *Giana's Return*, das auf [www.gianas-return.de](http://www.gianas-return.de) bald veröffentlicht werden soll?

Armin Gessert: Ich bekomme heute noch regelmäßig aus aller Welt Anfragen von Leuten, die gerne *Giana Sisters* umsetzen möchten. Dabei geht es um alle möglichen Varianten, wie PC-Spiele oder Flash-Games. Zum Teil gibt es auch Umsetzungen in ziemlich exotischen Programmiersprachen, nur um zu zeigen, dass man in dieser Sprache auch ein tolles Spiel entwickeln kann. Am Anfang habe ich solche Umsetzungen noch aktiv unterstützt und die Versionen auch getestet. Aber mit der Zeit habe ich festgestellt, dass ich einfach nicht über die Zeit verfüge, um



bewacht der große Unglücksdrache Fucha. In Stage 1 erwartet Sie blauer Himmel. Giana huscht über felsigen Untergrund, auf dem dennoch grüne Bäume und Riesenpilze wachsen. Nach wenigen Schritten tauchen in der Luft hängende Steinplattformen auf. In drei Blöcken blinkt ein Stern. Hüpf Giana von unten gegen so einen Stern, spuckt er einen Diamanten aus. Nach 100 Diamanten spendiert Ihnen das Spiel ein Extraleben. Wer dem oberen Sternstein einen Kopfstoß verpasst, setzt ein Feuerrad frei. Sammelt Giana dieses Rad auf, verwandelt sich das Kind in

## Liebhäberstück

*Giana Sisters* ist eines der wenigen Spiele, die heute mehr kosten als früher im Laden. Mit 150 bis 200 Euro muss man für ein komplettes, gut erhaltenes Exemplar rechnen – sofern man denn mal eines angeboten bekommt. Das Spiel kam in Deutschland in der für Rainbow Arts typischen Plastikhülle mit Motiveinleger, Minianleitung und 5-1/4-Zoll-Diskette oder Datensette in den Handel. Die englische Verpackung von *Giana Sisters* sieht im Gegensatz dazu nicht nur hässlich aus, sie wirbt auch mit dem Slogan „The Brothers are history“: Die Brüder sind Geschichte. Ein unnötiger Seitenhieb auf *Mario Brothers*. Nicht zuletzt deswegen dürfte Nintendo ungehalten auf das Spiel reagiert haben.

Rechts: So sah *Giana Sisters* in Großbritannien aus.



Die deutsche C64-Fassung von *Giana Sisters*.

## LANG BEGEISTERN WERDEN!“

diese Projekte wirklich sinnvoll zu betreuen. Ich hatte völlig den Aufwand unterschätzt, den Leuten zu erklären, was sie ändern müssen, damit das typische *Giana Sisters*-Spielgefühl entsteht.

**CLASSIC GAMING** Hast du nicht selbst auch Lust, eine offizielle Fortsetzung von *Giana Sisters* zu gestalten?

**Armin Gessert:** Vor etwa zwei Jahren kam die Firma Kaasa Solutions mit der Idee auf uns, eine Handy-Version von *Giana Sisters* umzusetzen. Zuerst war ich überhaupt kein Freund dieser Idee, habe mich dann aber nach Monaten der Gespräche überzeugen lassen. Die Prämisse war, dass wir die Mobile-Version nicht selber programmieren, sondern nur das Game-Design und die Beratung übernehmen. Mit *Mobile Gangsters* haben wir dann noch das perfekte Team gefunden, um *Giana Sisters* auf die Mobile-Plattform umzusetzen. Was soll ich sagen: *Giana Sisters* war für mich völlig unerwartet ein durchschlagender Erfolg geworden. Wir haben selbst *Herr der Ringe* und andere sehr starke Handy-Spiele bei den Verkaufszahlen übertroffen. Ich war völlig überrascht. Nach diesem Erfolg wurde die Idee geboren, *Giana Sisters* für Nintendo DS zu entwickeln. Dabei sollte es ein wirklich neues *Giana Sisters* werden, eben ein *Giana Sisters DS*. Spellbound ist zwar selber Nintendo-DS-Entwickler, aber wir hatten intern nicht genügend Leute zur Verfügung, um eine solche Version umzusetzen. Darum haben wir ein externes Team gesucht und sind in Berlin mit der Firma Bitfield fündig geworden. Alle Mitarbeiter bei Bitfield sind begeisterte *Giana Sisters*-Fans – haben sie auf jeden Fall gesagt – und es hat sich gezeigt, dass das auch stimmt. Konkret stellen Bitfield und Spellbound jeweils etwa 50 Prozent der Leute, die an *Giana Sisters DS* arbeiten. Wir bei Spellbound sind hauptsächlich für Producing und Game-Design verantwortlich, Bitfield für die Programmierung, die Grafik und das Level-Design. Und ich muss sagen, das Ergebnis begeistert sogar mich!

**CLASSIC GAMING** Was hast du von dem Rechtsstreit mitbekommen, aufgrund dessen *Giana Sisters* schließlich aus dem Handel genommen wurde?

**Armin Gessert:** Meines Wissens hat es tatsächlich nie einen Rechtsstreit gegeben, ich meine damit irgendwelche Gerichtsverhandlungen, Urteile oder ähnliches Ungemach. Nintendo hat sich schlicht und einfach gemeldet und kundgetan, dass es ihnen nicht gefällt, wie ähnlich *Giana Sisters* dem lieben *Mario* war. Unser damaliger Geschäftsführer Marc hatte überhaupt keine Erfahrung mit einer solchen Situation und hat sich dann recht schnell mit Nintendo geeinigt und das Spiel vom Markt genommen. Vielleicht hat auch ein Scheck den Besitzer gewechselt, ich weiß es nicht. Wir haben natürlich wegen *Giana Sisters DS* mit Nintendo gesprochen. Heute kann man dort nur noch über die alte Geschichte schmunzeln und freut sich ansonsten darauf, zu Ostern eine Runde *Giana Sisters DS* zu zocken.

**CLASSIC GAMING** Wer besitzt denn deines Wissens nach die Rechte an *Giana Sisters* und den Spielfiguren Giana und Maria?

**Armin Gessert:** Das ist ein recht kompliziertes Thema, insbesondere weil die Gesetzeslage in Deutschland auch nicht sehr einfach ist. Um es einfach zu sagen: Man muss zwischen Urheberrecht und Verwertungsrecht unterscheiden. Das Urheberrecht bleibt immer bei den Entwicklern, egal was passiert, das Verwertungsrecht geht auf die Firma über, für die man ein Spiel als Mitarbeiter macht. Wer das Verwertungsrecht am Originalspiel hat, ich weiß es nicht. Das Urheberrecht bleibt jedoch bei den Entwicklern, das ist auch heute noch so. Spellbound hat sich jedoch schon vor langer Zeit die Namensrechte an dem Titel *Giana Sisters* gesichert, deshalb darf zumindest niemand ohne unser Zutun diesen Namen benutzen.

**CLASSIC GAMING** Mit dem Spiel *Hard 'n' Heavy* erschien 1989 eine nette inoffizielle Fortsetzung zu *Giana Sisters*. Was habt ihr nach den damaligen Problemen mit Nintendo alles an dem Spiel ändern müssen und wie zufrieden bist du insgesamt damit?

**Armin Gessert:** Einige Zeit nach *Giana Sisters* habe ich damals bei Rainbow Arts gekündigt, war aber noch eine ganze Zeit als freier Mitarbeiter für die Firma tätig. Mein Weggehen hatte aber überhaupt nichts mit Rainbow Arts zu tun, sondern hatte einfach nur private Gründe. Rainbow Arts hatte mich damals beauftragt, einen inoffiziellen Nachfolger von *Giana Sisters* zu entwickeln, dazu sollte ein komplett neues Setting aufgebaut werden. Bei *Hard 'n' Heavy* läuft das als Roboter durch die Levels. Aus technischer Sicht war *Hard 'n' Heavy* eine gelungene Weiterentwicklung von *Giana Sisters*. Ich konnte mir im Gegensatz zu *Giana Sisters*, das ich in nur dreieinhalb Monaten programmiert hatte, richtig viel Zeit lassen. Aus der Sicht der Spieler war es mindestens so gut und beliebt wie *Giana Sisters*. Ich finde heute nur begeisterte Kommentare im Web.

**CLASSIC GAMING** Mit welchen Personen stehst du noch in Kontakt, die du in den 80ern und 90ern kennengelernt hast?

**Armin Gessert:** Wieso? Leben noch welche? Aber mal im Ernst: Ich treffe andauernd Leute aus dieser Zeit. Ob es jetzt auf der jährlichen Quo Vadis oder bei anderen Branchen-Events ist. Aufzählen mag ich niemanden, denn dann würde ich garantiert jemanden vergessen.

**CLASSIC GAMING** Du und deine Firma Spellbound Entertainment haben bis vor wenigen Jahren noch 2D-Spiele wie *Desperados* entwickelt. Inzwischen finden sich die Spieler aber auch bei euren Werken in der dritten Dimension wieder. Glaubst du, die Zeit der 2D-Spiele ist abgelaufen?

**Armin Gessert:** Nein, definitiv nicht. Nach meiner Meinung kommt es auf die Spiel-Idee an, diese sollte entscheiden, ob man ein Spiel

in 2D oder in 3D umsetzt. Du musst hier ganz klar zwischen Technik und Darstellungsform unterscheiden. Man kann auch mit einer 3D-Engine zweidimensionale Spiele programmieren, wobei das umgekehrt nicht möglich ist. Die Technik ist das Werkzeug dazu, um die Spiel-Idee umzusetzen. Ein gutes Beispiel ist für mich das Kult-Spiel *Lemmings*. Dieses Spiel wurde ursprünglich in 2D entwickelt und es hat mir immer unheimlich viel Spaß gemacht. Irgendwann kam dann die erste 3D-Version auf den Markt und was soll ich sagen: Es war einfach nur schlecht, eine sehr große Enttäuschung damals für die Fans. Wenn man Spiel-Ideen, die in der zweidimensionalen Welt funktioniert haben, auf eine dreidimensionale Welt portiert, muss man auch das Game-Design der Welt anpassen. Ein sehr gutes Beispiel ist unser Freund *Mario*. Nintendo hat es geschafft, die Spiel-Idee so zu verändern, dass das Game auch in 3D höllischen Spaß macht. Mein Fazit: Wenn man in Zukunft auf zweidimensionale Spiele verzichten würde, würde dies gleichzeitig bedeuten, dass man die Kreativität einschränkt. Ich bin sicher, dass es noch viele 2D-Spiele geben wird, die uns nächtelang begeistern werden.

**CLASSIC GAMING** Was ist das Dämlichste, was du je gesehen hast oder was dir selbst passiert ist?

**Armin Gessert:** Es wäre wirklich herrlich, wenn es das Dämlichste überhaupt gäbe. Das würde bedeuten, dass es dafür dann keine Steigerung mehr gibt. Es ist doch so, dass das Dämlichste jeden Tag noch von etwas Dämlicherem übertroffen wird. Meistens begegnen mir die Dämlichkeiten am PC, wenn ich mit irgendwelchen Programmen arbeite. Da komme ich manchmal an einen Punkt, wo ich mich frage: „Wie dämlich muss man überhaupt sein, um so was zu programmieren?“ Das letzte Dämlichste, war mir kürzlich begegnet ist, war ein Virens Scanner, der alle Umlaute aus den E-Mails getilgt hat. Die sind natürlich gefährlich und müssen weg, hat sich jemand gedacht ...

**CLASSIC GAMING** Auf welche Momente in deiner langen Karriere bist du am meisten stolz?

**Armin Gessert:** Auf meine Frau, meine Kinder und ganz besonders auf meinen Enkel. Nicht zu vergessen auf jeden einzelnen Game-Entwickler bei Spellbound.

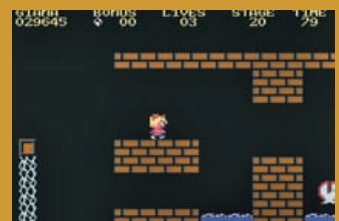
**CLASSIC GAMING** Was würdest du heute anders machen?

**Armin Gessert:** Früher Feierabend machen

**CLASSIC GAMING** Was sollten die Anhänger deiner Spiele niemals vergessen?

**Armin Gessert:** Für mich war und ist es immer das Wichtigste, mit meinen Spielen Freude zu bereiten. Es ist für mich die größte Freude zu sehen, dass ich dieses Ziel auch oftmals erreicht habe. Dafür möchte ich mich bei allen Fans bedanken! Ohne sie hätte ich das niemals geschafft.





In diesem Bildblock zeigen wir Ihnen ein paar Szenen aus der Amiga-Version von *Giana Sisters*. Auf Seite 9 ganz oben sehen Sie die im großen Bild gezeigte Szene übrigens in der C64-Fassung. Hier zur Linken haben wir vom Feuerrad bis zum Lolli alle verfügbaren Extras aufgereiht. Ganz links sammelt Giana gerade das Feuerrad auf und verwandelt sich in die Punk-Giana. Daneben sehen Sie das Fräulein nach Erdbeerkonsum, wie es eine rote, zielsuchende Traumblase auf einen Krebs ballert.

eine Punkerin und kann fortan Mauer-Plattformen mit ihrem Betonkopf zerbröseln.

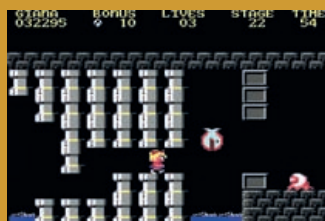
## KEULE FÜR DIE EULE

Am rechten Bildrand tippelt der erste Gegner heran. Eine Eule. Den Burschen dürfen Sie entweder ignorieren oder Sie springen auf ihn drauf. Natürlich für Punkte. Wer möglichst viele Punkte und Diamanten einsacken möchte, sollte sein Zeitmanagement beherrschen.

Denn um den Levelausgang zu erreichen, haben die Entwickler ein Zeitlimit von anderthalb Minuten gesetzt. Wegen kniffliger Sprungpassagen und versteckter Bonushöhlen eine knifflige Aufgabe. Apropos Bonushöhlen: Die erkennen Sie an einer fein gestrichelten blauen Linie über einem Abgrund. Bedeutet der Sprung ins Nichts normalerweise den Bildschirmtod Ihrer Heldin (die junge Dame quittiert das mit einem niedlichen Schrei, während sie abstürzt), landen Sie bei diesen gepunkteten Linien in einer mit Diamanten gefüllten Höhle.

Doch zurück zu Giana: Die sam-

melt im ersten Level mit dem Blitz bereits ihr zweites Extra ein und darf fortan Gegner auch mit Blasen abschießen. Sechs weitere Boni bietet das Spiel: Doppelblitz (Hindernisse reflektieren die Blasen), Erdbeere (Zielsuchblasen), Uhr (Gegner lassen sich kurzzeitig einfrieren), Zauberbombe (alle Gegner auf dem Bildschirm werden vernichtet), Wassertropfen (Giana kann ab sofort unbeschadet durch Feuer laufen) und den Lolli (Extraleben). Wer sich nicht um Punkte schert, kann bereits nach gut 20 Sekunden den Ausgang erreichen. Sie bemerken schon: Die Levels sind sehr kurz.



## BLICKPUNKT

Richtige Spielfreude kommt in der Tat erst auf, sofern man versucht, möglichst viele Punkte zu raffen. Die dürfen Sie übrigens am Ende in der Highscore-Tabelle sogar speichern. Einige Sprungabschnitte mit beweglichen Fahrstühlen, sich auflösenden Plattformen und pixelgenau anzusteuern Feuerstellen bedeuten bei zu großer Gier allerdings schnell einmal den Tod. Und dann sind natürlich auch alle vorher gesammelten Zusatzkräfte futsch. Autsch!

### ÜBERWINDE DIE SCHWER-KRAFT

Im Lauf der Levels trifft Giana auf Skorpione, Bienen, Schildkröten, wandelnde Augen, Krebse, unzerstörbare Blasen und Tentakel sowie weiteres merkwürdiges Getier. In einigen Levels (zu erkennen an der düsteren Musik) haust am Ende eine große Ameise oder ein Drache; die Viecher können Sie mit Traumblasen (sofern vorhanden) beseitigen oder Sie laufen im richtigen Moment und ohne Berührung daran vorbei. Alles andere bedeutet Ihren Tod. Besonders fordernd sind Hüpfelagen, bei denen es zum Beispiel wegen unverwundbarer Piranhas auf genaues Timing ankommt oder bei denen Giana nur mit halber Kraft springen darf, um nicht mit dem Kopf an der Decke anzustoßen und so in einen Abgrund oder auf ein Nagelbrett zu stürzen. Andernfalls sind Sie, natürlich, tot. Wer sich die Traumreise erleichtern möchte, darf sich auf die Suche nach acht unsichtbaren Warp-Steinen machen, die in den Levels 3, 6, 8, 17, 19, 22, 25 und 28 versteckt sind und die Giana einige fiese Stages überspringen lässt. Wie auch immer Sie das Spiel angehen, wenn Sie alles richtig machen, lesen Sie am Ende auf Englisch den Satz „Giana wach auf, die Sonne hat die Nacht verschreckt!“ Poesie für Retrofreunde.

### SCHIRMHERRSCHAFT

Rund ein Jahr nach dem C64-Auftritt erschien noch eine

fantastische Giana-Konvertierung für den Amiga 500, für die Thomas Hertzler verantwortlich zeichnet. Genau: der Thomas Hertzler, der später die Firma Blue Byte gründete und mit der *Siedler*-Reihe seine Schäfchen hoffentlich ins Trockene gebracht hat. Die ebenfalls veröffentlichte Giana-Version für Atari-ST fiel unangenehm durch fehlendes Scrolling auf – die Hintergründe bewegen sich hier nicht dynamisch mit Giana mit, sondern blenden wie ein Bilderbuch zur nächsten Szene um, sobald die Spielfigur den Bildrand erreicht. Des Weiteren erschien das Spiel für das hierzulande recht unbekannte Heimcomputersystem MSX; für den 8-Bitter Amstrad CPC existiert eine halbfertige, aber kommerziell unveröffentlicht gebliebene Variante. Denn damals war es mittlerweile Essig mit den Verkäufen. Rainbow Arts zog das Spiel aus dem Handel zurück. Was war passiert?

### VON BRÜDERN UND SCHWESTERN

Einen Teil des Kults, der sich um *Giana Sisters* rankt, muss sich Nintendo ans Revers heften. Ganz recht: Nintendo. Den *Mario*-Erfindern wurde der ganze Trubel um *Giana Sisters* (in England beworben mit „The Brothers are history“ – die Brüder sind Geschichte) und die Ähnlichkeiten zu *Super Mario Brothers* nämlich zu bunt. Nach ein paar anwaltlichen Schreiben von Nintendo gab Rainbow Arts klein bei, um einem teuren Rechtsstreit mit dem japanischen Konsolengiganten aus dem Weg zu gehen. *Giana Sisters* wurde nicht weiter verkauft, die in Arbeit befindliche Amstrad-Umsetzung eingestellt und die unter dem Namen *Giana 2: Arthur and Martha in Future World* vorbereitete Fortsetzung zunächst verworfen (siehe Kasten rechts „Wir sind die Roboter“). Dieser Umstand tat der Beliebtheit von *Giana Sisters* jedoch keinen Abbruch. Im Gegenteil, denn vermutlich besaß ein Großteil der C64-Eigentümer das Spiel als Raubkopie. Aus heutiger Sicht kann man über den rechtlichen



Bröckelbrücken und Piranhas: Hier braucht der Giana-Spieler gutes Timing und eine ruhige Joystick-Hand.



Als Falle für Diamantensammler erweisen sich fies platzierte Klunker – hier lauert eine tödliche Spitze.

## Wir sind die Roboter!

Wer es noch nicht weiß: *Giana Sisters* besitzt streng genommen bereits einen kommerziellen Nachfolger. *Hard 'n' Heavy* heißt das gute Stück. Zunächst wurde das Spiel auch wieder mit zwei Mädels geplant, wegen der Probleme mit Nintendo ersetzte man bei Herausgeber Reline die Schwestern allerdings durch die grauhäutigen Roboter Hard und Heavy. *Hard 'n' Heavy* spielt sich trotzdem genauso fein wie das große Vorbild – kein Wunder, denn zumindest am C64 war mit Armin Gessert auch derselbe Programmierer am Start.



Das bekannte Spielprinzip von *Giana Sisters* findet sich mit neuen Grafiken auch bei *Hard 'n' Heavy* wieder.



Die C64-Verpackung präsentiert sich im ungewöhnlichen Querformat.



## BLICKPUNKT Die großartigen Giana Sisters



## INTERVIEW „DAS SPIEL IST EIN MEILENSTEIN DER DEUTSCHEN SPIELGESCHICHTE, ABER AUCH



Für den unverwechselbaren Sound in *Giana Sisters* ist er verantwortlich: Chris Hülsbeck, heute wohnhaft im kalifornischen Petaluma.

Man nennt ihn den Soundmagier. Chris Hülsbecks Melodien erfreuen immer noch viele Spielerherzen. Für Sie gesteht der Musiker ein dunkles Geheimnis ...

**CLASSIC GAMING** Fürs Protokoll: Wann hast du Geburtstag? Wie ist dein Familienstand?

**Chris Hülsbeck:** Ich bin am 2. März 1968 geboren und feierte dieses Jahr meinen Vierzigsten. Ich bin seit Kurzem verlobt und wir planen, noch vor Ende des Jahres zu heiraten.

**CLASSIC GAMING** Du gibst auf deiner Internetseite [www.huelsbeck.com](http://www.huelsbeck.com) ein paar deiner Werke als MP3 zum Download frei. Welches MP3 sollte sich jemand als Erstes herunterladen, der dich noch nicht kennt?

**Chris Hülsbeck:** Die größte Auswahl habe ich bei garageband.com untergebracht, aber die Downloads sind glaube ich abgeschaltet. Man kann sich aber alles per Streaming anhören. Zur eigentlichen Frage, welches Stück ich als Erstes empfehlen würde: Das fällt mir schwer, aber vielleicht aus *Turrican 2*. „Under Water (The Great Bath)“.

**CLASSIC GAMING** Wie darf man sich das Leben eines bekannten Spiele-Komponisten vorstellen – liegst du den ganzen Tag am Pool, trinkst Schirmchendinks und setzt dich abends mal zwei Stunden an ein Keyboard?

**Chris Hülsbeck:** Das wäre klasse, aber ich habe einen Vollzeit-Job bei Factor 5 und in den USA gibt's leider auch wenig Urlaub. Immerhin konnte ich mir gerade nach jahrelangen finanziellen Nöten endlich ein eigenes Haus finanzieren, was mich schon ein bisschen

stolz macht und ziemlich erwachsen fühlen lässt.

**CLASSIC GAMING** An welchen Spielen warst du in welcher Funktion beteiligt?

**Chris Hülsbeck:** Das sind so viele, aber ich nenne mal ein paar bekanntere: *The Great Giana Sisters*, *Turrican*, *Jim Power*, *Apidya*, *Tunnel B1*, *Star Wars: Rogue Squadron*, *Präsident Böse 2* [Name von der Redaktion geändert, da indiziert], *Indiana Jones & The Infernal Machine*, *Lair*. Insgesamt sind es über 80 Titel in 22 Jahren gewesen. In den meisten Fällen habe ich die Musik komponiert und implementiert, was oft auch Programmierung erforderte.

**CLASSIC GAMING** Wie kam es zu deinem C64-Spiel *To be on Top*? Bitte erkläre doch unseren Lesern, die es nicht kennen, was es damit auf sich hat!

**Chris Hülsbeck:** Ursprünglich wollte ich ja Spieledesigner werden und habe damals auch angefangen, ein paar eigene Spiele zu entwickeln. Nachdem ich aber mit der Musikprogrammierung so viel Erfolg hatte, dachte ich mir, dass man ja vielleicht mal ein Spiel entwickeln könnte, bei dem die Musik sozusagen die Hauptrolle spielt. Man spielt dort einen jungen Mann, der mir nicht ganz unähnlich ist und dessen Wunschtraum es ist, einen Hit-Song zu schreiben und so ganz groß rauszukommen. Dazu muss er Inspirationen sammeln, auf dem Klavier, am Keyboard und im Studio komponieren und auf seinem Weg wichtige Leute im Showgeschäft überzeugen. Wenn alles glatt geht, hat man am Ende einen Auftritt

im Fernsehstudio und kann sich dann live auf der Bühne zur Nummer 1 hochspielen. Dort hatte ich übrigens ein System programmiert, was bewertet, wie taktgenau und abwechslungsreich man spielt. Das ist sehr ähnlich wie bei neueren *Beatmania*-basierten Spielen. Vielleicht hätte ich mir das patentieren lassen sollen ...

**CLASSIC GAMING** Wie bist du zu dem Job als Sound-Entwickler von Computerspielen gekommen?

**Chris Hülsbeck:** Ich habe schon seit frühester Kindheit Musik gemacht, da meine Großmutter Klavierlehrerin war und wir mehrere Klaviere im Haus hatten. In meinen Teenagerjahren begann ich, mich für elektronische Musik und Synthesizer zu interessieren, konnte von diesen teuren Geräten aber nur träumen. Zur gleichen Zeit sammelte ich auch meine ersten Erfahrungen mit Computern und als dann der Commodore C64 auf den Markt kam, war ich vollkommen hin und weg. Der hatte nämlich einen echten Synthesizer als Soundchip eingebaut und war für mich finanziell erreichbar. Zuerst habe ich mit dem Ding monatelang gezeckelt, aber dann begann ich zu programmieren und bald ertönten meine ersten Klänge und Musik aus dem (Brot)Kasten. Etwas später gewann ich zu meiner Überraschung einen Musikwettbewerb der „64'er“-Zeitschrift und hatte somit eine Referenz, die mir den Einstieg in die Videospielebranche ermöglichte.

**CLASSIC GAMING** Welche Erinnerungen verbindest du an deine Zeit beim Gütersloher Spieleherausgeber Rainbow Arts?

**Chris Hülsbeck:** Ich erinnere mich nur noch an ein paar wenige Details, da meine Zeit dort nun schon fast 20 Jahre zurückliegt. Ich weiß noch, dass ich oft die Nächte durchgemacht habe, um verrückte Dinge mit meinen Sounds anzustellen, was sicher auch nicht gut für meine Gesundheit war. Außerdem hatte ich zeitweise keine Wohnung und habe monatelang wie ein Obdachloser im Büro gehaust. Im Nachhinein keine schöne Erinnerung.

**CLASSIC GAMING** Du bist Ende der 90er-Jahre in die Vereinigten Staaten gezogen. Was hat dich zu diesem Schritt getrieben?

**Chris Hülsbeck:** Ich hatte in Deutschland einfach nicht genug Zukunftsperspektiven. Ich hatte mich zuletzt fast nur noch mit banalen Projekten (Multimedia und Werbung) über Wasser gehalten und fand das sehr unbefriedigend. Die Chance, ein *Star Wars*-Spiel auf dem Nintendo zu vertonen, konnte ich mir nicht entgehen lassen.

**CLASSIC GAMING** Vermisst du manchmal die alten Zeiten in Deutschland?

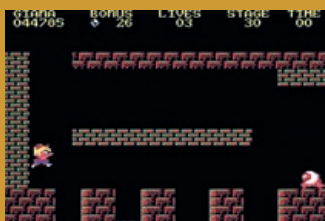
**Chris Hülsbeck:** Ja, sicher, vor allem meine Freunde und Familie sowie auch die deutsche Küche ... da können die Amis einfach nicht mithalten. Aber ich bin ja mindestens einmal im Jahr in Deutschland zu Besuch und freue mich jedes Mal sehr darauf.



Tja, wer hier keinen Wassertropfen eingesackt hat, sollte von den Edelsteinen Abstand nehmen.



Findet Giana eine der zahlreichen Bonushöhlen, darf sie nach Herzenslust Diamanten erbeuten.



ALL TIME GREATEST		STAGE
1.	050000	ARINA 10
2.	030000	CHARL 08
3.	020000	PC ACTION 07
4.	010000	KILLERSPIELER 06
TODAYS GREATEST		STAGE
1.	005000	COPYRIGHT 00
2.	004000	BV 00
3.	003000	TIME 00
4.	002000	WARP 00
5.	001000	1987 00
ENTER YOUR NAME		

## EINE VERTANE CHANCE.“

**CLASSIC GAMING** An was denkst du heute, wenn du den Namen *Giana Sisters* hörst?

**Chris Hülsbeck:** Das Spiel war ein Meilenstein der deutschen Spielegeschichte, aber auch eine vertane Chance. Die oberen Herren bei Rainbow Arts waren der Meinung, dass man einfach ein japanisches Spiel fast 1:1 kopieren könnte und trotzdem keinen rechtlichen Ärger bekäme. Damit lagen sie leider falsch und das Spiel musste vorzeitig vom Markt genommen werden. Immerhin war die Musik nicht abgekupfert und das Spiel fand eine riesige Fangemeinde, die auch noch bis heute besteht.

**CLASSIC GAMING** Wie lief die Entwicklung des Soundtracks der *Amiga-Turricans*? Was ist dir besonders im Gedächtnis geblieben?

**Chris Hülsbeck:** Was mir am besten in Erinnerung geblieben ist, ist die Implementierung der Sieben-Stimmen-Abspieltechnik für die Titel und Abspannmusik von *Turrican 2*. Die Idee kam mir, als ich die Vier-Stimmen-Amiga-Emulation von Jochen Hippel für den Atari ST hörte. Das war eine sehr faszinierende Technik, da der ST eigentlich von Haus aus keine Sampleausgabe unterstützte. Es gab zu der Zeit zwar schon ein anderes System, das acht Stimmen auf die vier Kanäle mischte, aber die Klangqualität war ziemlich schlecht und Jochens Implementation klang schon sehr gut auf nur einem Ausgabekanal. Ich fragte ihn nach dem Sourcecode, den er mir dankenswerterweise zur Verfügung stellte, und nach einigem Basteln gelang es mir, die Technik in mein Programm zu integrieren. Da die Mischung der vier zusätzlichen Stimmen nur auf einem Amigakanal stattfindet, können hochfrequente Samples immer noch in bester Amiga-Qualität auf den verbleibenden drei Stimmen wiedergegeben werden, was der Hauptgrund ist, warum es so gut klingt.

**CLASSIC GAMING** Im Vergleich zu deinen *Turrican*-Werken wirkt der ebenfalls gute Soundtrack von *Giana Sisters* eher simpel. Spiegelt das auch die Zeit wider, die du investiert hattest?

**Chris Hülsbeck:** Spiele wurden jedes Jahr immer komplexer und größer, was sich auch in den Soundtracks widerspiegelt. *Giana* war ja noch 1987 und *Turrican* Amiga zwei bis drei Jahre später, was schon einen gewaltigen Unterschied gemacht hat. Zusätzlich habe ich mich natürlich auch jedes Jahr musikalisch weiterentwickelt und einfach mehr draufgehabt, als es mit *Turrican* losging.

**CLASSIC GAMING** Wie gehst du an die Vertonung eines Spiels heran? Bekommst du kurz vor Fertigstellung eines Titels eine spielbare Version, dessen Stimmung du aufzufangen versuchst, oder wie dürfen wir uns das vorstellen?

**Chris Hülsbeck:** Da ich ja fest bei Factor 5 arbeite, bin ich natürlich ganz von Beginn der Entwicklung an mit dabei. Meist sammle ich schon in der Konzeptphase musikalische Ideen und sobald erste Grafiken stehen und die Levels gebaut werden,

geht's richtig los. Ich habe aber in der Vergangenheit auch Spiele vertont, die schon fast ganz fertig waren, was manchmal ziemlich stressig wurde.

**CLASSIC GAMING** Dein *Turrican 2*-Soundtrack zählt zu deinen berühmtesten Werken. Wir konnten darin Teile bekannter Lieder wie „Music“ von John Miles heraushören. Woher nimmst du die Inspiration für deine Musikstücke?

**Chris Hülsbeck:** Ich höre einfach sehr viel Musik. Ob es nun Pop ist, Klassik oder Filmmusik: Es spielt immer was, entweder im Radio oder auf dem CD-Player. Interessanterweise habe ich das John-Miles-Stück erst lange nach *Turrican 2* in die Finger bekommen und war selbst etwas überrascht, dass ein paar Passagen daraus Ähnlichkeiten haben. Allerdings ist es mit den zwölf Noten, die wir in unserem westlichen Musiksystem haben, kaum möglich, noch etwas ganz Neues zu erfinden. Alles ist irgendwie schon mal da gewesen. Die Hauptinspirationsquelle für die *Turrican*-Saga waren aber japanische Automaten- und Videospiele.

**CLASSIC GAMING** Inwieweit unterscheidet sich die Vertonung von deinen alten Spielen und heutigen Spielen?

**Chris Hülsbeck:** Damals musste die Musik mühsam mit Hexadezimalzahlen programmiert werden, heutzutage wird ganz normal im Tonstudio eingespielt wie bei jeder anderen Musikproduktion auch. Andererseits sind die Projekte heutzutage so aufwendig und groß, dass es viel mehr Arbeit macht als früher.

**CLASSIC GAMING** Was, glaubst du, macht einen perfekten Spiele-Soundtrack aus?

**Chris Hülsbeck:** Wenn er die visuellen und emotionalen Aspekte des Spiels gut unterstützt und sich nicht in den Vordergrund drängt.

**CLASSIC GAMING** Wir ernennen dich hiermit zum König der Welt. Was würdest du sofort per Dekret bei Spiele-soundtracks verbieten?

**Chris Hülsbeck:** „Stock Music“, also Musik von der Stange, sprich nichtexklusive, lizenzierte musikalische Untermalung aus einem Musikkatalog.

**CLASSIC GAMING** Mit was beschäftigst du dich aktuell? Wann dürfen wir von dir mit dem ersten Score für einen Hollywood-Blockbuster rechnen?

**Chris Hülsbeck:** Das ist immer noch ein Traum von mir, aber es ist halt sehr schwierig, da einen Fuß in die Tür zu bekommen, und außerdem bin ich ja im Moment fest bei Factor 5, was Bemühungen in dieser Richtung vorerst auf Eis gelegt hat.

**CLASSIC GAMING** Ich habe von dir 1991 auf der Kölner Amiga Messe deine erste CD *Shades* signieren lassen. Fühlst du dich durch so etwas geehrt?

**Chris Hülsbeck:** Ja, sehr! Damals war ich aber noch sehr nervös mit den Fans und konnte es kaum glauben, dass die CD so gut ankam.

**CLASSIC GAMING** Für uns alte Säcke wirst du immer der Amiga-Soundmagier bleiben. Wie, glaubst du, sieht der durchschnittliche Liebhaber deiner Musikstücke aus?

**Chris Hülsbeck:** Jung gebliebener Familienvater

**CLASSIC GAMING** Mit welchen Leuten stehst du noch in Kontakt, die du in den 80er- und 90er-Jahren kennengelernt hast?

**Chris Hülsbeck:** Ich habe wirklich einen großen Freundes- und Bekanntenkreis und halte auch zu vielen Fans noch regen Kontakt. Hier und da treffe ich auch immer wieder Leute aus den Anfangstagen und wir klönen dann über die guten, alten Zeiten.

**CLASSIC GAMING** Was ist das Dämlichste, was du je gesehen hast oder das dir selbst passiert ist?

**Chris Hülsbeck:** Ich habe mal einen neuen Zahnarzt ausgelacht, weil ich dachte, er trägt eine Verkleidung zu Halloween. In Wirklichkeit trug er nur für sich selber eine Zahnsperre. Das war mir sehr peinlich ...

**CLASSIC GAMING** Auf welche Momente in deiner langen Karriere bist du am meisten stolz?

**Chris Hülsbeck:** Ganz frisch ist natürlich das Symphonic-Shades-Konzert\*, das so ziemlich alles vorher übertrumpft hat. Ich hätte mir nie träumen lassen, dass meine Musik mal von einem großen Sinfonieorchester gespielt würde, geschweige denn ein ganzes Konzert.

**CLASSIC GAMING** Was würdest du heute anders machen?

**Chris Hülsbeck:** Im Nachhinein wünschte ich mir manchmal, ich könnte zusätzlich eine mehr klassische musikalische Ausbildung vorweisen und auch so geniale Orchesterpartituren schreiben wie zum Beispiel John Williams oder Jonne Valtonen, der die meisten meiner Werke für Symphonic Shades orchestriert hat. Aber wahrscheinlich hätte ich dann auch nicht die Zeit gehabt, die Computer-Programmierung so intensiv zu lernen und meine Karriere hätte sicher ganz anders ausgesehen. So gesehen würde ich eher nichts anders machen, ich bin insgesamt recht zufrieden mit meiner Laufbahn.

**CLASSIC GAMING** Was sollten deine Bewunderer niemals vergessen?

**Chris Hülsbeck:** Dass ich allen Fans extrem dankbar bin, dass sie über all die Jahre immer noch so an meiner Arbeit interessiert sind.

\* Konzert des WDR Rundfunkorchesters Köln und der Filmharmonic Choir Prague am 23. August 2008 in Köln, das Chris Hülsbeck gewidmet war. WDR4 übertrug die Veranstaltung live im Radio.



Kurz vor dem Ende: Der Traumdiamant versteckt sich in einer geheimen Bonushöhle.

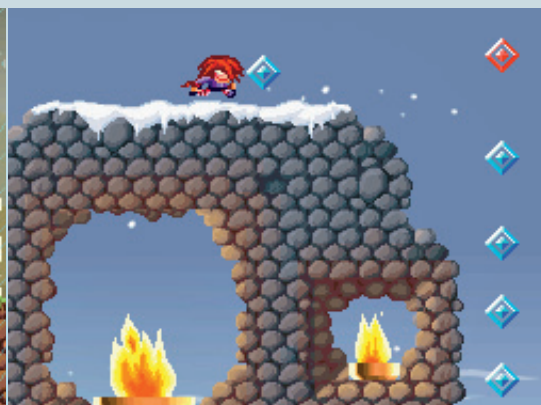
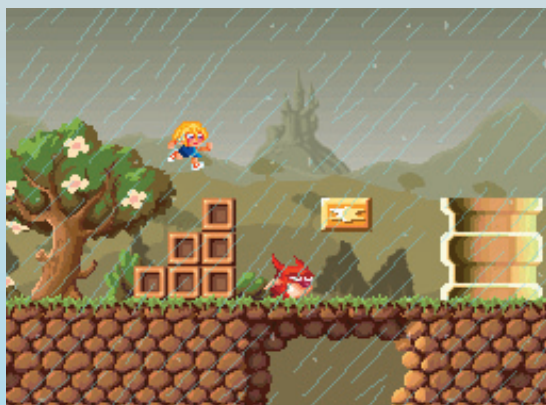
## Unterwegs mit Giana

Nachdem es jahrelang ruhig war um die Giana-Schwester, tauchten 2005 und 2006 zwei Handy-Spiele namens *Armin Gessert's Giana Sisters 1* und *2* auf. Billige Plagiate? Mitnichten. In Zusammenarbeit mit Giana-Papa Gessert portierte die Firma Kaasa Solutions in zwei Teilen das Ur-*Giana Sisters* nahezu 1:1 auf die aktuelle Handy-Generation. Nur die Grafiken wurden natürlich überarbeitet. Nachdem das Spiel hunderttausende Käufer fand, entschloss sich Gessert sogar, mit *Giana Sisters DS* einen echten zweiten Teil in Angriff zu nehmen.

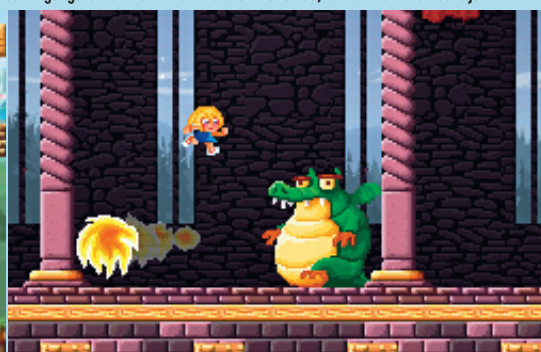
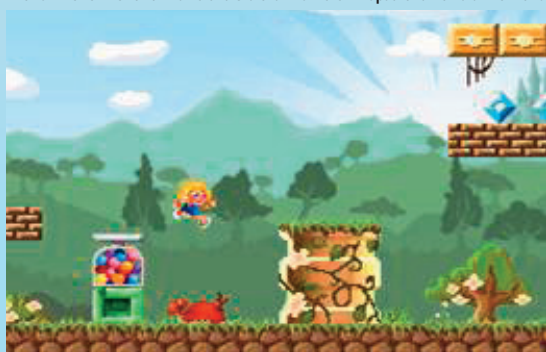
Info: [www.gianasisters.de](http://www.gianasisters.de)







Der offizielle zweite Teil von *Giana Sisters*: Trotz Grafik-Update fühlen sich Kenner des Vorgängers wohl. Sammelt Giana ein Feuerrad, färben sich ihre Haare jetzt rot.



*Giana Sisters DS*: Auf dem unteren Bildschirm des Handhelds befinden sich Anzeigen. Die Action passiert oben. Auch einen Drachen gibt es wieder als Endboss.

Heckmeck im Fall *Giana Sisters* im Grunde nur schmunzeln: In unzähligen Jump & Runs finden sich inzwischen *Mario*-Elemente wieder. Ein Umstand, auf den *Mario*-Schöpfer Shigeru Miyamoto im Grunde stolz sein sollte, ist doch die Kopie einer Idee das größte Kompliment für ihren Erfinder und beweist im Falle von *Mario*, dass sein Schöpfer mit ihm ein Meisterwerk entworfen hat.

### EIN NEUER ANFANG

War es das jetzt mit *Giana Sisters*? Nein! Zahlreiche Liebhaber haben sich bis heute an Hobby-Weiterentwicklungen versucht. Doch im Jahr 2009 soll tatsächlich das passieren, was sich viele Fans seit Jahren gewünscht haben: Am Telefon offenbart uns Armin Gessert, dass er mit der Berliner Firma Bitfield derzeit tatsächlich an einer offiziellen Fortsetzung für den tragbaren Nintendo DS arbeitet. So schließen Giana und Nintendo nach all den Jahren offenbar doch noch ihren Frieden! Und tatsächlich wird bei der Fortsetzung wohl auch kein normal tickender Mensch mehr den Vorwurf eines Plagiats erheben. *Giana Sisters DS*, so der Titel des Nachfolgers, pumpt jede Menge frischer Ideen in das bekannte Spielgeschehen. „Mindestens 35 Prozent des Gameplays hat man vorher so noch nicht gesehen“, verspricht Gessert. Wir durften für Sie, verehrte Leser, einen ersten Blick auf das Spiel werfen und sind entzückt: Die Grafik ist so süß, dass man Zahnschmerzen davon bekommen kann, und das Spielgeschehen sieht nach guter Unterhaltung aus.

## Darf's ein bisschen mehr sein?

Die wohl vielversprechendste inoffizielle Weiterentwicklung von *Giana Sisters* nennt sich *Giana's Return*. Die Hobby-Entwickler haben in jahrelanger Kleinarbeit tatsächlich alle ihre Grafiken im *Giana*-Stil neu erstellt, neue Levels entworfen und neue Musikstücke komponiert. Zusätzlich gibt es Kämpfe mit frischen Bossggegnern. Anhand einer frühen Version, die uns zur Ansicht vorliegt, hoffen wir auf ein

sehr gutes Spiel – vor allem, da es kostenfrei sein wird! Wenn alles wie geplant funktioniert, erscheint das Spiel in den nächsten Wochen zunächst für die Handhelds PSP oder GP2X als Download auf der Internetseite der Entwickler. Weitere Versionen wie eine Dreamcast-Umsetzung sollen folgen.

Info: [www.gianas-return.de](http://www.gianas-return.de)



Die blonde Giana steht vor einer Bonushöhle (rechts im Bild).

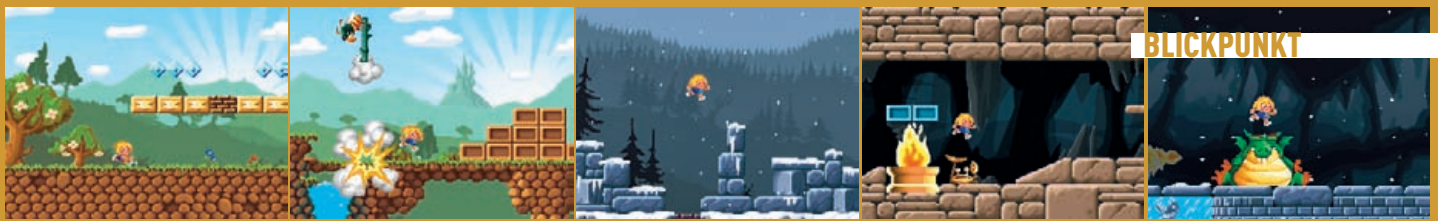


Der erste Endgegner in *Giana's Return* ist ein Huhn.

### KLEINES BLASEBALG

Der Spieler schlüpft natürlich wieder in die Rolle von Giana, sammelt Diamanten und plättet seltsame Kreaturen. Ein neues Element ist eine Blase. Nein, Giana hat keine Inkontinenz-Probleme, sondern sie stößt auf einen Kaugummiautomaten. Dort zieht sich das Mädchen ein Kaugummi





Erreicht Giana den Blumentopf links, darf Sie dort nach einem Lebensverlust neu starten. Die Mimik der kleinen Dame hat sich deutlich verbessert.

## Wer ist Maria?



Maria heißt der Charakter, den der Mitspieler bei einer Zwei-Spieler-Partie steuert. Wie Marios Bruder Luigi führt Gianas Schwester Maria (siehe Bild) ein Schattendasein. Äußerlich sind die Zwillinge nur durch die andersfarbige Kopfbedeckung (bei Maria grün) und natürlich die andersfarbigen Strähnen in der Punkerfrisur zu unterscheiden. Besonders populär wurde Maria nie, da die meisten doch wohl lieber alleine mit Giana unterwegs waren. Der Grund: Der Zweispielermodus macht so viel Spaß, wie am Supermarkt an der Kasse zu warten – man darf nur nacheinander ans Werk gehen und der zweite Spieler kommt erst an die Reihe, wenn Spieler 1 den Löffel abgibt.

und formt daraus eine Blase, mit der es durch die Gegend schwebt. Ob das gelingt, liegt an Ihnen, denn Sie halten die junge Dame in der Luft, indem Sie in das im DS eingebaute Mikrofon pusten. „Für Raucher könnte das anstrengend werden; wir überlegen, ob wir noch eine Art Raucheroption als Hilfe einbauen“, scherzt Gessert. Augenfälligster Unterschied neben den hübschen Grafiken ist das, was Gessert als „vertikales Gameplay“ bezeichnet. „Die Levels sind deutlich größer als früher, alleine deswegen, weil Giana jetzt nicht nur nach rechts, sondern auch nach oben springen kann.“ Trenz, der auch schon einmal Probe gespielt hat, erinnert dieser Umstand gar an *Metroid* und seine *Turrican*-Serie. Um die Angelegenheit zu erleichtern, gibt es Blumen. Die sprießen beim Vorbeilaufen aus ihren Töpfen und markieren so Speicherpunkte, an denen Sie nach einer unüberlegten Aktion wieder ins Spiel einsteigen dürfen.

### HART, ABER HERZLICH

Rund 80 Levels soll *Giana Sisters DS* enthalten, „die letzten 20 bis 30 mit einem Schwierigkeitsgrad, bei dem

sich auch Hüpfprofis einmal ordentlich gefordert fühlen dürfen. Die Hauptsache ist, das Spiel bleibt jederzeit fair.“ Ein durchschnittlicher Joypad-Akrobat benötigt laut Gessert etwa fünf bis zehn Stunden, um das Spiel abzuschließen. „Der schnellste Spieler aller Zeiten schafft es vielleicht auch in drei Stunden, aber das wäre schon eine Meisterleistung.“ Alle Levels sind einzeln auf einer Übersichtskarte wählbar, natürlich muss der Spieler erst frühe Orte meistern, bevor er zu den dahinter gelegenen kommt. Um den Wiederpielwert zu erhöhen, implementieren die Entwickler spezielle Missionen, die zusätzlich angegangen werden dürfen: Etwa durch alle Levels unter einer vorgegebenen Zeit zu rasen oder eine bestimmte Zahl an Diamanten zu sammeln. Die Musik im Spiel stammt von Fabian Del Priore und klingt

stilistisch erstaunlich nach dem Original. Dafür sorgt im Zweifelsfall auch Soundmagier Chris Hülsbeck persönlich, der auf alles, was im Spiel Töne macht, ein wachendes Auge wirft. Unserer Meinung nach sind das beste Voraussetzungen für eine gelungene Portierung der in Ehren ergrauten *Giana Sisters* in die Neuzeit! Um sich selbst ein besseres Bild von dem neuen Giana-Abenteuer machen zu können, empfehlen wir Ihnen

die diesem Heft beiliegende DVD. Darauf befindet sich das erste Video zum Spiel. Ende März 2009 soll das gute Stück über den deutschen Herausgeber Dtp erscheinen. Wir sind gespannt wie ein Bikini-Oberteil von Pamela Anderson, ob *Giana Sisters DS* der Kunstgriff gelingt, sowohl Freunde des Originals als auch neue Anhänger zu einen.

Sie auch? Joachim Hesse



Die neue Giana begeistert sich für eine Eule.