Mit kleinen Mädchen spielen ... Der „Fall Giana“ ist aufgeklärt

Kommen wir gleich zur Sache! Wir wollen uns nach einigen allgemeinen Tips jeden der 33 Level einzeln genüßlich reinziehen. Erklärt werden aber nur die wichtigsten Stellen und wie man sie überwindet. Genug jetzt des Blablas.

Man sollte von vornherein nicht trödeln, sondern an einfachen Stellen zügig vorbeiziehen, wobei man allerdings auch nicht einen einzigen Diamanten liegen läßt. Die Zeit; die man so spart, wird entweder als Bonus gutgeschrieben, oder man kann sie sich an den etwas komplizierteren Stellen nehmen (logisch, was?). Unnötige Risiken sollte man nie (!) eingehen, zum Beispiel um an ein paar Diamanten zu kommen (zum Beispiel Level 15 ganz am Ende), da man neben einem Leben den gesamten Bonus und sämtliche „Ausrüstung“ verliert, was in schwierigen Levels sehr peinlich sein kann.

Die Bonus-Höhlen werden grundsätzlich alle geleert, und zwar komplett, was in einer ganz bestimmten Höhle entweder nur mit sehr viel Geschick oder einer Punk-Giana zu machen ist. Gemeint ist die Höhle, in der links und rechts von einem drei (oder so) Steine breiten Mauerblock jeweils drei Diamanten nebeneinander auf zerbröselnden Plattformen angeordnet sind. Beim Betreten dieser Höhle fällt man direkt von oben auf die linken Diamanten. Wenn man alle diese abgeräumt hat, holt man sich die untersten drei Diamanten der rechten Seite.

Nun geht man in die Mitte unter den Mauerblock, zerschlägt den unteren Stein und kassiert erst mal den Bonus im zweituntersten Stein ein. Nun bewegt man sich einen Stein nach rechts und zerschlägt die untersten drei Steine: Was nun folgt, muß recht fix ablaufen, also nicht gleichzeitig lesen und spielen! Man springt durch die entstandene Lücke von links auf das rechte untere „Bröselplateau“ und krallt sich im schnellen Lauf die Diamanten. Am rechten Ende der Plattformen angelangt, springt man im wirklich letzten Augenblick ab, hält den Joystick weiter nach oben und zieht Giana (oder Maria) von rechts nach links über die oberste Diamantenreihe. Fast ganz einfach.

Wenn man keine Punk-Giana hat, muß man versuchen, von ganz rechts unten (natürlich ohne Fahrstuhlkontakt) auf das mittlere Plattformstück der unteren Ebene zu hopsen. Nun nach links rennen, den Diamanten kassieren, einen kleinen Sprung nach rechts machen (genau auf das rechte Plattformstück) und dann den eben schon

beschriebenen Sprung auf die oberste Plattform tätigen. Nicht ganz so einfach, gebe ich ja zu, aber wer auch unbedingt kurz vor der Bonushöhle ein Leben verlieren muß ...

Zwischen den einzelnen Giana-Versionen (ich kenne die C 64- und die Amiga-Version) gibt es leichte spielerische Unterschiede. So kann man beim Amiga nicht durch aus Backsteinen entstandenen Felsbrocken hindurchrennen, während dies beim C 64 locker geht. Dies bedingt, daß die Amiga-Spieler an ein paar Stellen ganz besonders aufpassen müssen, während sich die 64er-User gemütlich zurücklehnen können. Kommen wir nun aber zu den einzelnen Stages.

Stage 1

Also, ich glaube, daß große Erklärungen und Hilfestellungen zu dieser Stufe relativ sinnlos sind, da diese Stufe viel zu einfach ist. Man rennt los, springt auf die erste „schwebende“ Ebene und rammelt seine Birne ordentlich an dem dort befindlichen Sternstein. Punkig verwandelt rammt man das ankommende Monster in den Boden und kümmert sich um den restlichen Bonus. Bei der „Bröselsteinbrücke“ muß man im Laufen unter den Stein springen, um die „Traumblase“ aufsammeln zu können. Rest des Levels: Kinderkram!

Stage 2

Bevor man auf die Plattform springt, um sich die Diamanten zu kaschen, läuft man erst dem Monster entgegen, wirft eine Blase und springt dann (noch rechtzeitig vor Beginn der Plattform) ab. Alles einsammeln! Nun stellt man sich auf das linke Faß und läßt sich im geeigneten Moment auf das dort befindliche Auge fallen. Der Stein zwischen den Fässern ist ein Stein mit verstecktem Bonus (ich werde aber nicht auf absolut alle Steine dieser Art hinweisen, nur ab und zu, wenn sie wirklich zu gut auf dem Weg herumliegen). Nun flugs auf den Kasten mit den drei Diamanten und dem Skorpion. Hier lassen wir uns rechts auf den Skorpion fallen und sammeln dann allen Bonus ein. Die nun folgende Stelle ist schon eine kleine Falle für alle Amiga-User (ST auch? Ich weiß es leider nicht!). Man muß zusehen, daß man die unteren Steine dieses Kastens einrammt, wenn sich das Monster nach rechts bewegt und sich etwa in der Mitte seines Weges befindet. Nun kann es nicht entwischen und wird gnadenlos erledigt. Nun auf den Felsbrocken und die Diamanten

gesammelt. Amiga-User, die hier schlafen und links von dem Felsbrocken stehen, haben leider Pech gehabt. Sie kommen hier in diesem Leben nicht mehr weiter. Pech gehabt. Weiter geht's rechts vom Felsbrocken.
Nachdem man sich die drei Diamanten unterhalb des Vorsprungs abgegriffen hat; springt man auf selbigen und wirft, sobald man steht, eine Blase (Seite XY läßt grüßen!), die den u. U. etwas hinderlichen Skorpion entsorgt (könnte man sagen, obwohl es ja eigentlich ein absolut (?) schwachsinniger Begriff ist).

Nun kümmert man sich um die beiden Steine über der „Skorpiongrube“. Die nun folgenden „Stufen“ kommt man locker ohne einen Sprung herunter. Man nimmt sich den Bonus und wartet auf den geeigneten Moment, um an die ersten drei Steine des Kastens mit den zwei Skorpionen zu springen. Nun zurückdrehen und den Skorpionen den Garaus machen, Die restlichen Diamanten schnappen und ohne anzuecken (Vorsicht! Auch wenn das ein Fehler ist, der hauptsächlich Anfängern (ist nicht abwertend gemeint (Hallo, Stefan O.!)) passiert), auf die erste Plattform über dem Wasser springen. Die beim Verlassen der zweiten Plattform auftauchende Biene wird kurz und schmerzlos in den Bienenhimmel geschickt. Der obere der beiden Steine direkt vor dem Ausgang ist wieder ein versteckter Bonus! Die Diamanten über dem Abgrund links vom Ausgang bekommt man komplett, wenn man nur spät genug abspringt.

Stage 3
Der erste Abschnitt dieses Levels stellt kein Problem dar. Es gibt auch keine besondere Patentmethode, ihn zu spielen (zumindest kenne ich keine). Auf der ersten großen „Insel“ ist auch ein „Warp“ versteckt, und zwar unterhalb des letzten schwebenden Steins. Normalerweise würde ich ihn ja benutzen, aber das ist nicht das Anliegen dieses Textes. Also geht's weiter. Die nächste Stelle, an der man sich leicht verrechnen kann, stellt der springende rote Ball dar. Hier stellt man sich nach Entleerung auf den links unterhalb des Balles befindlichen Bonusstein und wartet, bis der Ball bei der Beendigung eines Sprunges ganz kurz vor dem Aufdotzen ist. Nun reißt man das Mädel in die Lüfte, bis nichts mehr kommt, und landet schließlich mehr oder weniger sanft. Den einen frechen Diamanten am Ende dieses Levels kann man holen, indem man von dem Plateau aus, auf dem sich der Ausgang befindet, mit Anlauf nach links springt. Auch hier darf man erst im allerletzten Moment abspringen, so daß dies kein Anfängersprung ist.

Stage 4
In dieser Stufe treffen wir zum ersten Mal auf ein Monster, eine riesige Ameise. An der „überdachten“ Stelle hinter den beiden Augen kann man sich entweder mit Höchstgeschwindigkeit auf den unteren Gang fallenlassen oder im letzten Augenblick abspringen und das mistige lauernde Monster mit einer

Blase in den Hades abschicken. Die nun kommenden Bälle überspringt man nach Schema F.

Die Ameise besiegt man wie folgt: Mutig drauflosrennen, kräftig „werfen“ und im letzten Moment in die Diamanten springen. Nun die Ameise weiter von hinten bewerfen, bis diese ebenfalls den Geist aufgibt. Zackzack die restlichen Diamanten aufsammeln und sich freuen: Level 4 ist auch geschafft!

Stage 5

Auch diese Stufe stellt noch keine besondere Herausforderung an den wahren Vollblutspieler dar. Bevor man sich in die erste Bonushöhle stürzt, sollte man noch schnell das erste herannahende Monster mit einer (Lenk-)Blase unschädlich machen. Hat man die Bonushöhle einkassiert, erledigt man das zweite Monster und erklimmt den Hügel. Auf seiner Spitze angekommen, zerstört man zuerst den Backstein rechts neben dem Bonusstein. Nun springt man unter den Bonusstein.

Jetzt auf das untere der beiden folgenden Plateaus, das Monster beseitigen und den versteckten Bonus kassieren. Die drei Diamanten unter dem Plateauüberhang mit einem geschickten Sprung erreichen und rennenderweise (ohne Sprung) verlassen.

Das folgende Stück ist harmlos. Man sollte es aber mit der Geschwindigkeit nicht immer übertreiben. Am Ende des Levels springt man im höchstmöglichen Bogen von oben auf die Diamanten. Einmal aufsetzen, noch ein Sprung, und man hat alle Diamanten eingesammelt. Nun nur noch auf den Lift.

Stage 6

Loslaufen, Bonussteine, Absatz, Diamanten, Biene (!). Runter in den Durchgang und mal ein wenig springen, während man die beiden Augen abballert (im Grunde genommen ist es das ja). Hat man den versteckten Bonus gefunden, erst den Stein rechts vom Bonusstein zerstören, dann erst den Bonusstein leeren. Das kleine Stinkmonster auf den Bröselplattformen kann man bei der Amiga-Fassung abballern, beim C 64 klappte dies, soweit ich mich erinnere, nicht. Hier haben's also die Leute mit dem dicken Portemonnaie einfacher. Amiga-Spieler müssen lediglich auf den mittleren Bröselgang springen und an dessen Ende wieder springen. Wenn sie ganz unten landen, den ersten Steinblock zerbröseln und draufhopsen; dann den Bonus kassieren, ansonsten sofort den Bonus einsacken.

Die C 64-Spieler müssen entweder das Mistmonster geschickt von hinten erwischen oder aber den unteren „Schleichpfad“ nehmen. Bevor man sich frohen Herzens in die nun kommende Bonushöhle stürzen läßt, sackt man (neben der Zerhackstücklung der Monster) erst noch alle Boni ein. Wenn man wieder aus der Bonushöhle herauskommt (nach links springen!), sind die Boni nämlich wieder da (zumindest beim Amiga). Rest: no problem!

Stage 7

In diesem Level ist die „Luftwaffe“ bösartig am Zuschlagen. Wenn man einen Superschuß hat, ist das alles kein Problem, ein purer Abstaublevel. Ohne Schuß wird es ein Level der kurzen Laufpausen. Keep moving!

Stage 8

Die ersten auftauchenden Probleme dieses Levels sind die vier Augen, die eifrig aus dem Gang hervorschlüpfen. Entweder knallt man skrupellos ab, oder man wartet, bis sie vorbei sind. Das Trickige hierbei ist, daß das Programm die zweiten zwei Augen erst auf die Reise schickt, wenn man auf die kleine Kante vor dem Gang gesprungen ist. Wer keinen Schuß hat, muß nun wieder zurück auf das zweite kleine Steinplateau springen, da man diese „Doppelaugen“ nicht bespringen kann, da einen das Monster, das man hierbei nicht plattmacht, da man mit einem „Aufsetzer“ immer nur ein Monster plattmachen kann, einen selbst plattmacht (ist doch logisch, oder?).

Nächste Station: Der Vorsprung mit dem kleinen Mistmonster gegenüber. Hier muß man mit vollem Anlauf wirklich im allerletzten Moment abspringen, um die obere Plattform erreichen zu können. Was folgt, ist auch kein Problem. Bei den ersten Diamanten ist links oben in der Ecke ein Warp versteckt. Wer sich die 20 anderen Diamanten ganz am Schluß des Levels nicht entgehen lassen möchte, muß gerade noch warten, bis die Ameise weg ist (Achtung, C 64-Spieler: Nach einer recht kurzen Weile kommt die Ameise – aufgrund der Programmierung, möchte ich vermuten – wieder aus dem rechten Bildschirmrand hervor!) oder diese mit einigen Blasen (Klubba Blubba, was?) unschädlich machen.

Stage 9

Also, ich glaube, daß große Erklärungen und Hilfestellungen zu dieser Stufe relativ sinnlos sind, da diese Stufe viel zu einfach ist. Man rennt los, springt auf die erste „schwebende“ Ebene und rammelt seine Birne ordentlich an dem dort befindlichen Sternstein. Punkig verwandelt rammt man das ankommende Monster in den Boden und kümmert sich um den restlichen Bonus. Bei der „Bröselsteinbrücke“ muß man im Laufen unter den Stein springen, um die „Traumblase“ aufsammeln zu können. Rest des Levels: Kinderkram!

Stage 10

Wenn man die vier Diamanten eingesammelt hat, kommt man locker, bevor das Monster auf einen hinabstürzt, in die untere Etage der schwebenden Plattformen. Allen Bonus einsammeln. Auf das Faß kommt man am besten so: Man

läuft gegen das Faß und springt dann einfach gerade hoch. Nun ein Satz direkt in die nächste Bonushöhle. Der Trick bei den beiden Fässern mit dem Abgrund in der Mitte funktioniert so: Man springt (wie beschrieben) auf das erste Faß. Nun springt man hoch und steuert Giana so, daß sie beim Herunterfallen an die rechte Seite des (linken) Fasses prallt. Nun steht man sicher auf dem Vorsprung rechts von Faß. Nun mit einem langen Satz gegen die linke Seite des rechten Fasses springen und dort links unten stehen. Hochspringen – und nichts wie weg hier! Vom höchsten Punkt des Hügels nun so abspringen, daß man beide Reihen Diamanten mitnimmt (üben!). Nun nur noch auf den Lift.

Stage 11

Bei den Flammenfässern lohnt es sich, den Wassertropfen aktiviert zu haben, da sonst der Sprung auf das zweite Faß zu einer großen Freude wird. Am Ende des Levels sollte man besser kein Risiko eingehen (wenn man gerade mal wieder keinen Schuß hat), nur um ein paar Diamanten zu bekommen. Ansonsten eliminiert man die Monsterchen schnell und macht dann einen coolen Satz zum Ausgang.

Stage 12

Keine feine Sache. Gegen den ersten Bonusstein springen und den Joystick weiter nach rechts halten (aber sofort, wenn man auf der Plattform steht, loslassen). Nun wird's trickreich: Man springt unter den Bonusstein und dann genau im richtigen Moment mit Schmackes nach rechts. Wenn man den Sprung richtig getimet hat, erwischt man den Bonusgegenstand im Sprung. Steht man vor dem Fisch, knallt man zuerst das Monster auf den Bonussteinen ab und vergißt die Angelegenheit. Ohne „Blase“ muß man gut getimet springen. Bei den nun kommenden Steinsäulen muß man mit Speed an die Sache herangehen und immer im allerletzten Moment abspringen. Wenn man beim nächsten Stück keine „Blase“ hat, muß man gekonnt über (nicht auf!) die Monster springen.

Wenn man hier nämlich auf eines der Monster springt, wird man vom nächsten mit ziemlicher Sicherheit zerlegt. Den Drachen kann man entweder vom Himmel blubbern oder gekonnt unterlaufen (wenn er den Punkt erreicht hat, an dem er in die Höhe schnellt, vielleicht ein ganz kleines bißchen früher, losrennen und einen triumphalen letzten Sprung machen (Amiga-User Vorsicht! Der Drache der Amiga-Fassung ist ein ganzes Stück länger als der C 64-Drache! Man muß mit dem Sprung die Treppen hinauf vorsichtig und schnell sein).

Stage 13

Wenn man keinen Schuß hat, muß man den Sprung ganz am Ende des

Levels sehr gut ausführen, um alle Diamanten zu bekommen und nicht von den Bienen belästigt zu werden.

Stage 14

Bevor man in die Bonushöhle geht, erst das Auge beseitigen oder verschwinden lassen. Nach der Bonushöhle langsam vorgehen! Keine besonderen Schwierigkeiten.

Stage 15

Mäßig schwierig. Auf die wandelnden „Röhren“ sollte man gut aufpassen. Beim Hochspringen an den Fässern wie gesagt vorgehen. Die letzten Diamanten in diesem Level (beim Lift) sollte man sich abschminken, da dieser Sprung (auf den Litt mit allen Diamanten) abartig leicht in die Hose gehen kann.

Stage 16

Loslaufen, springen, noch vor den Monstern unten lang den Weg in die Mitte finden (obwohl man beim Amiga auch diese Monster plattmachen kann). Bei den Fischen hat man auf jeder Plattform zwei Sprünge: Einen zum Ausgleichen und einen, um im hohen Bogen über die jeweiligen Fisch hinwegzuschweben. Jetzt warten, bis das Monster weg ist (bzw. ausmerzen) und oben entlang gehen. Nun noch ein paar Diamanten und ein Drache – simpel!

Stage 17

Ich würde empfehlen, den Warp in dieser Stufe zu benutzen, da man sonst in den folgenden Levels reichlich naß aussehen wird. Da es aber immer einige Leute gibt, die alles sehen wollen, wird die Hilfe auch hier nicht verwehrt werden. Der erste feine Sprung, der die Wassertropfenlosen erwartet, ist der Sprung zwischen den beiden Flammenfässern. Hat man ihn geschafft, ist der Level allerdings auch schon gelaufen.

Stage 18

Dieser Level ist eigentlich recht einfach. Am Ende der „Leiste“ (nach dem Wasser) ist ein Bonusgegenstand versteckt.

Stage 19

So, Freunde, der Tanz beginnt! Dieser Level dürft wohl einer der schwierigsten des gesamten Programms sein, zumindest wenn man keinen Wassertropfen hat. Wenn man einen hat, ist er schon wieder viel zu einfach. Man stellt sich also auf den linken Rand des ersten Fasses und rückt noch ein wenig nach rechts. Nun macht man einen einfachen (vorsichtigen) Sprung nach rechts und stellt sich, sofern man ihn überlebt hat, gegen das linke Faß. Nun mit Anlauf – und aufpassen, daß man nicht zufällig mit dem Kopf den Bonusstein trifft (ernst gemeint!). Die schwebende Plattform, die ihr nun seht, stellt die „Startbahn“ für den folgenden Sprung dar.

Schmeißt also eine heroische Musik auf den Plattenteller und hängt das Schild „Nicht wundern!“ an die Tür (aber schnell, sonst läuft die Zeit ab!). Das Schöne an diesem Sprung ist, daß man einen genauen Mittelmaßsprung hinlegen muß, nicht zu hoch und nicht zu flach, da man sonst in beiden Fällen geröstet wird. Gegen das, was allerdings nun auf den Spieler wartet, mutet der Sprung eben noch lächerlich einfach an. Soviel sei gesagt: Auf dem letzten Bröselplateau muß man genug Schwung holen, um den „Mittelmaßsprung“ erneut durchführen zu können. Nun schnell noch den Level beenden und sich als Held fühlen.

Stage 20

Diese Stufe ist im Grunde genommen sehr einfach. Mit ein bißchen Geschick kommt man so unter die Bonussteine: Man springt seitlich gegen sie und läßt sich dann (Joystick weiter nach rechts!) unter sie fallen.

Stage 21

Stage 21 ist ein Level, in dem Wassertropfenlose ein hervorragendes Sprungtraining mitmachen. Schwierig ist er allerdings nicht.

Stage 22

Die Schwierigkeit dieses Levels dürfte in dem „Höhlensystem“ liegen, besser gesagt: In dessen Abschluß. Man stellt sich also unter die Stelle, an der die niedrige Decke in die nicht ganz so niedrige Decke übergeht und wartet, bis der Fisch die richtige Position hat. Nun rennt man los und springt im letzten Moment so ab, daß einen der Fisch erwischt (das ist mir zumindest anfangs immer passiert). Kurz vor Schluß dieser Stufe ist auch noch ein Warp installiert.

Stage 23

Wenn man erst einmal sicher links auf dem „Zahnstocherplattförmchen“ steht, hat man schon eine der leichteren Prüfungen dieses Levels überstanden. Jetzt geht man (nachdem man auf die goldene Plattform gesprungen ist) nach dem „Sich-fallen-lassen“-Prinzip vor. Das nächste Stück ist Routine, danach folgt wieder etwas für wahre Helden. Ich sage nur eins: Wer aus den folgenden Buchstaben zwei Worte formen kann, weiß, wie viele Plastiktüten er in unserem speziellen Sonderwettbewerb gewinnen kann: AEEIGKNR. Der Sprung auf das letzte Flammenfaß ist eine besondere Gemeinheit. Man muß so auf dem Faß landen, daß man durch Gegenlenken noch abbremsen kann. Viel Glück!

Stage 24

In dieser Stufe muß man lediglich aufpassen, daß man mit dem Köpflein nicht an die Decke kommt, da es in diesem Fall rapide bergab geht.

Stage 25-28

Diese Stufe bildet den Anfang für eine Reihe simpler Stages. Die Stufen 25, 26, 27 und 28 bieten keine neuen oder besonderen Schwierigkeiten. In Stage 28 ist ein Warp versteckt.

Stage 29

Auch wenn sich Stage 29 von den vorhergehenden im Schwierigkeitsgrad leicht abhebt, so bleibt der Level schaffbar und ohne besondere Vorkommnisse.

Stage 30-31

Die Stufen 30 und 31 lassen einen noch einmal kräftig Bonus einsacken. Man muß hier lediglich mit den Bröselplattformen ein wenig vorsichtig sein.

Stage 32

Jetzt kommt sie, die vorletzte große Herausforderung und die erste, die ihr vollkommen allein überwinden müßt, denn der Sprung über die zwei Fische ist alles andere als angenehm. Und dann erst der Sprung über die nächsten beiden Fische. Paßt aber auf, daß ihr die Abzweigung nicht verpaßt!

Jetzt müßt ihr nur noch den letzten Drachen überwinden, um an den allerletzten Diamanten zu kommen, und das war's ...

(Kopfnuss aus dem ASM-Special 2; Autor: Ulrich Mühl)

Powered by:
Longplayer