

THE GREAT GIANA SISTERS ANLEITUNG

Wir freuen uns, daß Sie dieses Spiel gekauft haben und hoffen, daß Sie genauso viel Spaß beim Spielen haben werden, wie wir bei der Entwicklung hatten.

Nach tagelangem Spielen ist übrigens eine Ruhepause von nicht weniger als 10 Minuten zu empfehlen.

Übrigens

haben Sie eigentlich schon den in Level 26 gefunden?

Ladeanweisung C64 Kassette:

Legen Sie die Kassette ein und spulen Sie das Band vollständig zurück.

Drücken Sie die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig herunter und betätigen danach die PLAY-Taste des Datenrekorders.

Das Programm startet dann automatisch.

Ladeanweisung C64 Diskette:

Legen Sie die Diskette ein, tippen Sie LOAD+*, 8, 1 und drücken dann die RETURN-Taste. Das Programm startet dann automatisch.

Ladeanweisung Amiga:

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk (df0) ein, wenn die Workbench verlangt wird. Das Programm startet dann automatisch.

Ladeanweisung Atari ST:

Legen Sie die Boot-Diskette in Laufwerk A ein.

Klicken Sie dann START:PRG zweimal schnell mit der linken Maustaste an.

Was ist passiert:

Eines Nachts, als die kleine Giana aus Milano wieder einmal in einen tiefen, festen Schlaf gesunken war, hatte sie einen seltsamen Traum.

Sicherlich träumt jeder Mensch nachts irgendwelchen Unsinn, jedoch was die kleine Giana in jener Nacht noch erleben wird, ist Ihnen garantiert noch nicht passiert!

Giana befindet sich plötzlich in einer fremden und unheimlichen Phantasiewelt, wo 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, und Kreaturen, von denen bisher niemand auch nur zu träumen wagte, tauchen plötzlich auf!

Normalerweise ist so etwas nicht sonderlich schlimm, nur daß Giana ohne den magischen Riesendiamanten nicht mehr zurückkehren kann. Also begibt sie sich auf die Suche nach diesem wundersamen Edelstein; jedoch ist sie nicht ganz alleine, denn ihre kleine Schwester Maria kann mit-träumen.

Der Vorspann

Zuerst erwartet Sie eine zerfließende Diskette, über deren höheren Sinn Sie danach nachdenken können, bis Sie die Leertaste gedrückt haben. Solange erscheint das Titelbild mit einer fünfstimmigen Musik. Durch Drücken der Leertaste wird das eigentliche Spiel nachgeladen, es befindet sich nach dem Ladevorgang komplett im Speicher, ein weiteres Nachladen findet nicht statt.

Starten des Spiels

Um mit dem Träumen beginnen zu können, müssen Sie entweder 1 für einen, oder 2 für zwei Mitspieler eingeben.

Die Spielfigur folgt den Bewegungen des Joysticks.

Die Traumwelt ist in 32 verschiedene Abschnitte (Stage) unterteilt. Ziel des Spiels ist es, diese Welt ohne Schaden zu durchqueren und den magischen Diamanten, der Ihre Rückkehr ermöglicht, zu finden.

Jetzt geht es richtig los ...

Man kann überall laufen oder draufspringen, jedoch gelten Löcher, Nagelbretter und Feuer allgemein als sehr gefährlich.

Die Schwestern können dies alles jedoch nicht unbegrenzt versuchen.

Wenn eine der Schwestern fünfmal extrem schlimm geträumt hat, ist der Versuch gescheitert, und die kleine Giana muß sich dann für den Rest ihres Lebens mit verrückten Hummern, tanzenden Augen und neurotischen Wurmfortsätzen herumärgern. Durch das Aufsameln von blauen rechteckigen Traumkristallen können die Schwestern ihre Widerstandsfähigkeit (Extra-Leben) erhöhen. Hierzu werden je 100 Kristalle benötigt.

Unterwegs werden die Schwestern viele Gesteinsbrocken finden, die auf den ersten Blick recht nutzlos erscheinen, aber man könnte ja einmal von unten gegen die Brocken springen. Dort verborgen sich weitere Kristalle und Bonus-Symbole, die durch Berührung aufgesammelt werden können und zudem für den weiteren Erfolg extrem wichtig sind.

Die Bonussympole

- Feuerrad : Die liebe brave Giana verwandelt sich in eine kleine Pünkerin, die plötzlich sogar Steine zerschlagen kann.
- Blitz : Giana und Maria können mit Traumblasen werfen!
- Doppelblitz : Die Traumblasen prallen jetzt an Hindernissen ab und können wieder eingefangen werden.
- Erdbeere : Durch die Kraft dieser guten Frucht werden die Traumblasen ganz neue Wege gehen
- Uhr : Wenn nach dem Aufsameln der Uhr die Leertaste gedrückt wird, verfallen alle Kreaturen in einen kurzen Zauberschlaf.