

# Gemini Rue



Wie Retro kann ein Adventure heutzutage noch sein? Sehr, denn Innovationen sind im Genre selten. Doch dieses Adventure schießt in Sachen Retro den Vogel ab - und macht dabei richtig Spaß! Von Patrick C. Lück

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Wadjet Eye / Joshua Nuernberger**  
Termin: **1.9.2011** Spieler: **einer** Sprachen: **Deutsch, Englisch** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7564

**E**in Mann. Fahles Neonlicht. Die Straße einer heruntergekommenen Großstadt. Es ist eine Stadt im Jahre 2229, doch im Moment wirkt sie wie die dunkelste Seite eines New Yorks von 1980, keine Spur von sauberem Sci-Fi-Hightech. Dazu ein unablässiger Dauerregen. Und der Mann wartet. Wartet. Doch auf wen? Und warum kommt niemand? Und wer ist der Mann überhaupt?

Gleich zu Beginn des Adventures **Gemini Rue** häufen sich Fragen über Fragen, doch die dringendste lautet: Warum verdammt noch mal sieht dieses Spiel aus wie von 1990? Die Antwort: **Gemini Rue** ist das Projekt des amerikanischen Studenten und Nachwuchsentwicklers Joshua Nuernberger, der das Spiel mit Hilfe der »Adventure Game Studio«-Software (AGS) erstellt hat. Die AGS-Freeware diente schon als Gerüst für die Fan-Neuaufgaben von Klassikern wie **Maniac Mansion** oder **King's Quest**. Nach-

dem die englische Version schon im Februar veröffentlicht wurde, stellt nun der Hamburger Publisher Daedalic (**Harveys neue Augen**) eine lokalisierte Fassung in die Läden.

Der Mann, der da so einsam im großstädtischen Regen von Pittsburg auf dem von Menschen kolonisierten Planeten Barracus steht, heißt Azriel Odin (was für ein Name!). Azriel war mal der Elite-Auftragskiller einer alles beherrschenden Mafia-Organisation namens Boryokudan. Dann wandte er sich gegen die allmächtige Verbrecherbruderschaft und macht nun auf Seiten des Gesetzes gnadenlos Jagd auf seine ehemaligen Arbeitgeber. Im Moment wartet er auf ei-

nen Informanten, der ihm helfen soll, seinen verschollenen und vermutlich von den Boryokudan gekidnappten Bruder zu finden. Doch der Spitzel erscheint nicht am vereinbarten Treffpunkt, und so beginnt Azriel Odin auf eigene Faust zu ermitteln. Die Spur führt ihn in ein Dickicht aus Korruption, Drogenhandel, Entführung – und geheimnisvollen sowie gefährlichen Experimenten, die auf einer fernab im Universum gelegenen Raumstation stattfinden sollen.

Der Mann, der im Regen stand: Weil sein Kontaktmann nicht auftaucht, nimmt **Azriel Odin** folgenschwere Ermittlungen auf.



## ⊕ Stärken

- + spannende Handlung
- + totale Retro-Präsentation
- + dichte Atmosphäre

## ⊖ Schwächen

- zeichnerische Qualität eher mittelmäßig
- teils »Versuch & Irrtum«-Methode nötig

Der Mann, der zu wenig wusste: Weil er bereits wiederholt aus diesem ominösen Gefängnis ausbrach, wurde dem Insassen **Delta-Six** schon mehrfach das Gedächtnis gelöscht.



Bei den gelegentlichen **Schießereien** kommt es auf ein sehr präzises Timing an.





**Sierra lebt!**

Patrick C. Lück  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Ich habe mich schon öfter gefragt, ob mich ein Adventure der richtig alten Schule heutzutage nochmal ernsthaft packen könnte. Neuauflagen von Klassikern wie bei Monkey Island zählen dabei nicht, da weiß ich schließlich schon vorher um ihre Brillanz. Nein, kann mich ein brandneues Pixel-Adventure in der Tradition von Sierra oder Beneath a Steel Sky wirklich noch mal begeistern? Gemini Rue tritt den Beweis an: Es kann! Egal wie mau gezeichnet und pixelig die Grafik stellenweise sein mag oder wie frustrierend sinnlose Tode und umständliche Steuerung sein können: Sobald mich die Story und Atmosphäre mitgerissen haben, war alles vergessen. Für Nostalgiker ist Gemini Rue sowieso ein Muss, für alle anderen zumindest ein neues Erlebnis.

Ortswechsel. Eben auf jener ominösen Raumstation erwacht der Gefangene Delta-Six aus der Operationsnarkose. Eine höflichere Lautsprecherstimme weist ihn darauf hin, dass wieder einmal sein Gedächtnis gelöscht werden musste, da er erneut zu fliehen versucht habe. Er solle dies bitte fortan unterlassen, da man sonst mit seiner »Ausbildung« immer wieder aufs Neue beginnen müsse. Der erste Gedanke von Spieler und Delta-Six: Flucht! Die spannende Geschichte um die zwei Männer ist der große Trumpf von Gemini Rue und fährt am Ende sogar noch einen unerwarteten dritten Helden auf.

**Diesmal genießen wir sogar die Frustramente**

Mehr noch als an den alten LucasArts-Legenden orientiert sich Gemini Rue an den Adventure-Spielen von Sierra (King's Quest, The Legend of Robin Hood, Codename: Ice-

man) sowie dem Genre-Klassiker Beneath a Steel Sky. Mit Letzterem teilt sich das Spiel das dystopische Zukunftsszenario, während aus Ersterem eher die (aus heutiger Sicht) etwas obskuren Design-Entscheidungen stammen. So kann der Held zum Beispiel sterben, was er bei Fehlritten oder -entscheidungen auch schnell und gerne tut. Was wir zu recht schon längst im Himmel (oder der Hölle) der Adventure-Geschichte vermuteten, taucht hier also unversehens wieder auf. Und siehe da – wir haben Spaß daran! Nicht, dass wir uns dieses Feature nun für die Zukunft wieder zurückwünschen würden, aber als kleinen Nostalgetrip zur Abwechslung von all den rücksichtsvollen Spielelementen moderner Adventures, genossen wir diese ansonsten eher frustigen Momente in vollen Zügen.

Aber nicht nur falsche Entscheidungen können unsere beiden Helden das Leben kosten, sondern auch die zwischendurch eingestreuten Echtzeit-Schießereien. Doch keine Sorge, weder müssen wir hier Moorhuhn-Einlagen absolvieren, noch sonstige Action- oder Shooter-Kunststücke vorführen. Stattdessen geht es in diesen Minispiel-Einlagen, die wir bequem im Simulator der Raumstation trainieren können, eher um geschicktes Timing und clevere Taktik. So müssen wir im richtigen Moment aus der Deckung lugen, Schüsse per Konzentration vorausschauend aufladen und per Täuschungsmanöver die Feinde auf die falsche Seite feuern lassen. Wen die Schießereien nerven, der kann jederzeit den Schwierigkeitsgrad herunterschrauben.

Auch das Rätseldesign erinnert an alte Sierra-Titel, denn die weitläufigen Arealen können wir von Beginn an nahezu frei erkunden, auch wenn sich der Sinn vieler Dinge und Schauplätze erst im späteren Spielverlauf erschließt. Das etwas ziellose Stöbern

und Erkunden gehört hier zum Spielerlebnis einfach dazu. Die meisten Rätsel sind einigermaßen logisch aufgebaut, aber an ein paar Stellen hilft nur die stupide »Versuch & Irrtum«-Methode weiter. »Moderne« Späße wie Objektanzeigen oder Rätselhilfen suchen wir dabei vergebens. Wenn schon Retro, dann richtig. So ganz und gar nicht Retro, dafür richtig schön zeitgemäß ist die professionelle Vertonung aller gesprochenen Texte, sowohl in der deutschen als auch der optionalen englischen Tonspur. Patrick C. Lück

TERMIN 1.9.2011 PREIS 20 Euro USK ab 12 Jahren

**Gemini Rue** Adventure

**Publisher** Daedalic Entertainment  
**Entwickler** Wadjet Eye / Joshua Nuernberger  
**Sprache** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung** 1 DVD, 4 S. Handbuch, Soundtrack, 2 Bonusspiele  
**Kopierschutz** Ohne Kopierschutz

**GRAFIK**

- handgezeichnete Pixel-Look im Stile der Klassiker
- Bild oft, nun ja, einfach nur pixelig
- Details schwer erkennbar
- zeichnerische Qualität Mittelmaß

**SOUND**

- sehr gute deutsche Sprecher
- wahlweise englische Tonspur
- schöner Soundtrack ...
- ... der zu selten erklingt
- dünne Soundkulisse

**BALANCE**

- Tutorial-Texte
- Autosave
- Trainingskammern für Schießereien
- viele, zum Teil unnötige, Tode
- keine Hilfefunktionen

**ATMOSPHÄRE**

- totales Retro-Flair
- dichte Sci-Fi-Zeit-Atmosphäre
- stimmungsvolle Schauplätze
- packende Story

**BEDIENUNG**

- schnell erlernte Schusswechsel-Steuerung
- einfache Maussteuerung ...
- ... die sich etwas schwammig und umständlich anfühlt
- fummelige Inventarverwaltung

**UMFANG**

- ordentliche Spieldauer
- Bonusmaterial wie Soundtrack und Spiele
- Wiederspielwert dank Audiokommentar und alternativer Wege
- wenige Schauplätze

**HANDLUNG**

- spannende und zweigleisige Geschichte
- Gefühl der Bedrohung greifbar
- unterschiedliche Herausforderungen je nach Schauplatz
- im Finale nur wenig Entwicklung

**CHARAKTERE**

- zumeist glaubwürdiges Verhalten der Protagonisten
- jeder Charakter mit eigener Motivation und individuellem Hintergrund (sofern nicht gelöscht)
- Antagonist etwas blass

**DIALOGE**

- nicht zu ausufernd
- enthalten nützliche Hinweise
- mit gesellschaftskritischen sowie philosophischen Untertönen ...
- ... die aber sehr oberflächlich bleiben

**RÄTSEL**

- wechselnde Aufgabenstellungen und Rätseldesigns
- teils Alternativlösungen
- meist logisch
- manchmal aber nur über »Versuch & Irrtum«-Methode lösbar

4/10  
8/10  
7/10  
10/10  
7/10  
8/10  
9/10  
9/10  
9/10  
8/10

**Bonusinhalte auf DVD**

Wie vom Publisher Daedalic Entertainment gewohnt, begleitet auch Gemini Rue ein umfangreiches Bonusmaterial. So liegt dem Adventure nicht nur der komplette Soundtrack bei, auch eine zuschaltbare Audiokommentarfunktion (ähnlich wie die von Portal) ergänzt das Spiel um interessante Erklärungen des Schöpfers Joshua Nuernberger. Dieser ist auch der Entwickler der beiden anderen Spielen La Croix Pan und Chatroom, die Daedalic als kostenlose Dreingabe in die Schachtel gepackt hat.

Bei Ersterem handelt es sich um ein kleines Adventure, in dem der Spieler als Soldat im Zweiten Weltkrieg ein Dorf gegen die Wehrmacht verteidigen muss. Beim zweiten findet sich der Spieler in einem Chatroom wieder, in dem er Chat-Dialoge mit einem seelisch schwer angeschlagenen Bot führt.



**Spannendes Adventure mit viel Retro-Flair.**

**79**

**SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 8 Stunden

MINIMUM: Intel 2.0 GHz, 1800+AMD, 4GB RAM, 400 MB Festplatte

STANDARD: Intel 2.5 GHz, 2400+AMD, Geforce 4200, 256 MB RAM, 400 MB Festplatte

OPTIMUM: Intel 3.0 GHz, 2800+AMD, Geforce 6800, 1,0 GB RAM, 400 MB Festplatte

PROFS

FOURTE SCHWITZENE

EINSTEIGER

HÖCHSTER