

**64'er  
TEST**

Es war nur eine Frage der Zeit, bis Umsetzungen des Automatenspiels »Gemini Wing« erhältlich waren. Macht dieses Spiel den C64 zum Automaten?

von Andreas Friedrich

**M**utierte Außerirdische haben sich auf der Erde breitgemacht und der Erdbevölkerung den Krieg erklärt. Die Menschheit scheint verloren, nur das Projekt »Gemini Wing« bietet noch etwas Hoffnung. Zwei todesmutige Kämpfer stellen sich der Übermacht, um mit Hilfe von Spezial-Waffen die Erde vor ihrer Zerstörung zu bewahren.

Das Spiel ist in einzelne Levels unterteilt, an deren Ende



## Weltuntergang



Die Erdgegner der einzelnen Levels sind teilweise recht schön gestaltet, die Farben sind jedoch oft unglücklich gewählt. Auch beginnt die Grafik zu ruckeln, wenn viel »los« ist.

ein gigantisches Schlußmonster zu erlegen ist. Wenn man bestimmte Aliens abschießt, hinterlassen sie verschieden aussehende Kugeln, die man auf sammeln sollte. Unter diesen gibt es Extra-Leben, -Waffen und -Punkte, die der Spieler durch längeres Drücken auf den Feuerknopf aktivieren kann.

Gegenüber dem Automaten-spiel wirkt die C64-Version etwas mickrig. Nicht nur, daß man bei der C64-Version nicht zu zweit spielen kann, darüber hinaus sind Grafik und Sound unnötig schlecht geraten. So wird z.B. bei einigen Szenen mit viel Bildschirmbewegung der Sound langsamer. An eini-

gen Stellen ist die Farbwahl und Musterung des Hintergrunds so unglücklich gewählt, daß man schon sehr genau hinschauen muß, um die Aliens vom Hintergrund zu unterscheiden. Einige Schlußmonster sehen aus, als hätte man sie lediglich aus Bauklötzen zusammengestellt. Außerdem sind einige interessante Features nicht mit übernommen worden. Im Gegensatz zum Automaten-spiel kann man z.B. feindlichen Besitzern von Extra-Waffen, die sie in einem Schwanz hinter sich hertragen, diese nicht abnehmen.

Spiele-isch kann man »Gemini Wing« einiges mehr abgewinnen. Wer wild drauflosbal-

lert und dabei seine Extra-Waffen verschleudert, kommt über den ersten Level nicht hin-

aus. So wie im richtigen Leben gilt auch hier: »Spare bezeiten, dann hast du in der Not.«

Immerhin muß man nach dem Erreichen eines neuen Levels nicht wieder von vorne anfangen. Zu Beginn kann man ein Paßwort für jeden Level eingeben, den man zu spielen wünscht.

Dieses Spiel ist nur »Gemini Wing«-Süchtigen zu empfehlen, denen es zu teuer wird, immer am geldfressenden Automaten zu spielen. Überzeugen kann die Umsetzung jedoch leider nicht. Aus dem C64 wäre sicherlich mehr herauszuholen.

»Gemini Wing«, Virgin Mastertronic, Preis: 34,95 Mark (K), 49,95 Mark (D), Vertrieb: Virgin Games GmbH, Eiffestraße 398, 2000 Hamburg 26.

64ER ONLINE



**Gemini Wing**



	0	2	4	6	8	10
Spielidee	█	█	█	█	█	█
Grafik	█	█	█	█	█	█
Sound	█	█	█	█	█	█
Schwierigkeit	█	█	█	█	█	█
Motivation	█	█	█	█	█	█
64'er-Faktor	█	█	█	█	█	█

**D**ie Automatenumsetzung »Gemini Wing« ist ein Action-Spiel, dessen ausgezeichnete Idee sich leider nicht optimal am C64 entfalten kann. Mängel zeigen sich insbesondere bei der Hintergrundgrafik, beim Sound sowie bei den Schlußmonstern der einzelnen Level. Wer keine Möglichkeit hat, »Gemini Wing« am Automaten zu spielen, der sollte sich dieses Spiel mal auf dem C64 ansehen.