

Blade Runner • Adventure

ZUKUNFTSWE



Eine Kultfilm-Lizenz, zwei Jahre Entwicklungszeit, höchste Geheimhaltungsstufe und endlich neue Ideen für das Adventure-Genre: Auch wenn Sie bislang kein Fan des Kinofilms Blade Runner waren, Westwoods Interpretation des Ridley Scott-Streifens wird Sie als das überraschendste Abenteuer-Ereignis des Jahres schon morgen in die nächste Videothek laufen lassen.

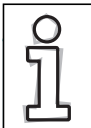
Schon bald nach der Jahrtausendwende leidet die Erde unter Umweltverschmutzung und Giftmüll. Ein dritter Weltkrieg

hat ihr Antlitz für immer verändert. Irgendwie gelang es der Menschheit, diesem Wahnsinn zu entrinnen und sogar den Weg auf

andere Planeten zu finden. Die Erzgewinnung auf den "Off World"-Kolonien gehört im Jahr 2019 schon zur Tagesordnung. Mit

der Erfindung von lebensechten Androiden, den Replikanten, hatte man billige Arbeitskräfte gewonnen, die die dreckigen und gefährlichen Jobs in den Erzkolonien übernahmen. Einer Gruppe der brandneuen Androiden-Modelle Nexus 6 aber gelingt die Flucht aus dieser modernen Sklaverei, sie kapern einen der Mondbusse und stranden in einem der unwirtlichen Außenbezirke von Los Angeles. Seit es den Replikanten unter Androhung der Todesstrafe verboten ist, auf die Erde zurückzukehren, gab es eine spezielle Polizeitruppe, die Blade Runner. Sie haben den Auftrag, geflüchtete Androiden zu stellen und "aus dem Verkehr zu ziehen". Mit den Nexus 6-Modellen aber wird diese Aufgabe immer schwieriger. Ihr Schöpfer, der Genius Eldon Tyrell, kreierte sie nach dem Motto "menschlicher als der Mensch", und selbst die Blade Runner konnten sie kaum mehr von der wirklichen Bevölkerung unterscheiden. An diesem Punkt setzen die Ge-

VOLUMEN, PIXEL UND VOXEL



Die Charaktere der Spiel-Engine werden mittels einer eigens entwickelten Grafik-Technologie aus 20.000 bis 40.000 Voxels in Echtzeit gerendert. Was in der Großaufnahme zu einem unansehnlichen Pixelbrei verschwimmt, sorgt auf der anderen Seite aber für die erstaunlichsten Effekte. Die Spielfiguren können ohne Qualitätsverlust in ihren Motion-Capture-Animationen durch die Kullissen skaliert werden. Dies bezieht sich nicht nur auf

ein Vergrößern und Verkleinern, nein, auch perspektivische Verzerrungen von einem Fluchtpunkt zum anderen sind integriert. Weiterhin werden die Auswirkungen der Lichtquellen und Special Effects (Nebel, Rauch, Regen) direkt auf diese Modelle gerechnet. Das Ergebnis ist eine bisher in keinem anderen Spiel erreichte Grafik- und Animationstechnologie. In diesem Beispiel sehen Sie, wie McCoy aus einer dunklen Gasse ins Licht tritt.





VERGLEICH

Blade Runner führt im Adventure-Genre eine neue Stufe zwischen dem klassischen Grafik- und einem 3D-Action-Adventure ein, kann sich aber dank der verblüffenden Technologie, einem echten Wiederspielwert und der herausragenden Atmosphäre gleich den Spitzenplatz erobern.

Blade Runner	90%
Curse of Monkey Island	88%
Dark Earth	85%
Gabriel Knight 2 .. (abgewertet)	82%
Sherlock Holmes 2 (abgewertet)	76%
Die Stadt der Verlorenen Kinder	(abgewertet) 70%

Dienst stehen ihm eine Pistole (im Spiel finden sich zwei weitere Munitionsarten), die vollautomatische KIA-Datenbank, ein Analysegerät für Fotografien, das Esper und der Voigt-Kampff-Apparat zur Verfügung. Mit diesem können Sie verdächtige Personen auf "emotionale Emissionen" hin prüfen, was Aufschluß über ihr "Menschsein" gibt. Das KIA protokolliert alle gefundene Indizien und Zeugenaussagen. Schließen Sie es am Haupt-

terminal des Polizeipräsidiums an, tauscht es die Informationen mit dem Zentralcomputer aus und McCoy erhält Kenntnis von den Ermittlungen

der übrigen Blade Runner. Unter der Leitung von Louise Castle haben die Westwood-Designer ihr Spiel dramaturgisch in fünf Akten wie ein Bühnenstück inszeniert. Am Ende des ersten Aufzugs werden Sie mit der allgemeinen Situation vertraut sein und kleine Erfolgserlebnisse haben. Der zweite Akt bringt erste Unsicherheiten und wirft Fragen auf, die sich im dritten Akt scheinbar aufklären. Der vierte Akt wird dann zu einem wahren Alptraum für McCoy, was sich erst im fünften Akt in einem großen Finale auflöst. Dieses Auf und Ab im Handlungsstrang fesselt unerbittlich an den Monitor. Ein Grund dafür ist auch das einfa-

che und zweckmäßige Interface, das ausnahmslos mit der Maus kontrolliert werden kann. Per Cursorpfeil und Linksklick lassen Sie McCoy durchs Bild gehen, zwei, drei schnelle Klicks lassen ihn laufen und rennen. Bei einem Rechtsklick zieht Ihr Blade Runner seine Waffe aus dem Holster, ein Fadenkreuz erscheint, das bei möglichen Zielobjekten rot wird. Verfärbt sich der Pfeil blau, ist dies der Weg in eine neue Location. Ein grüner, rotierender Cursor zeigt mögliche Aktionen wie Aufheben oder Kommunikation an. Klicken Sie auf die Spielfigur, erhalten Sie Zugang zur KIA-Datenbank.

Neue Ideen fürs Adventure-Genre Auf Verdächtige zu schießen ist einfach, aber einen wahren Replikanten zur richtigen Zeit zu erwischen, ist eine andere Sache. Ge-



In einer gewagten Perspektive ist McCoy nur noch ein Dutzend Pixel hoch (oben). Bei der Untersuchung der Schubladen sind leider keine Animation zu sehen, sondern nur Soundeffekte zu hören. Schade!



ISEND

schichten des Kinofilms und Westwoods digitalen Abenteuers ein.

Dramatische Detektiv-Story

Während Harrison Ford als Blade Runner Rick Deckard auf der Leinwand agiert, schlüpfen Sie in die Rolle des Greenhorns Ray McCoy. Beide Handlungsfäden verlaufen parallel, und während Deckard im

Film natürlich nichts von McCoy weiß, stoßen Sie im Verlauf des Spiels auf den einen oder anderen Existenz-Hinweis des Zelluloid-Kollegen. Ray McCoy's erster Auftrag ist die Untersuchung eines Tiermords (seit dem Krieg gibt es kaum mehr echte Tiere), der ihn schnell auf die Spur einer Replikanten-Gruppe führt. Für seinen

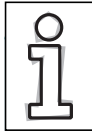


Farbspektakel: Eine Spur führt Sie in die zwielichtigen Schuppen der Nightclub Row. Hier befragt Mc Coy den Club-Besitzer Early Q.



Schneller als ihm lieb ist, spürt McCoy die Reps auf. An einen Stuhl gefesselt hoppelt er zu einem scharfen Gegenstand in der Wand.

BLADE RUNNER - DER FILM



Bis dato ist Blade Runner mehr als Science-Fiction-Film denn als PC-Spiel bekannt. Der von Ridley Scott inszenierte und 1982 veröffentlichte Streifen wurde damals bestenfalls wohlwollend vom Publikum aufgenommen. Den Kritikern war die Hintergrundgeschichte zu langatmig und das Charakterbild der Hauptfiguren zu wenig ausgeprägt. Auf der anderen Seite aber wur-



de Blade Runner für seine atemberaubenden Kulissen und wunderschönen Aufnahmen gefeiert. In dieser Beziehung setzte Ridley Scotts Werk den Maßstab für ein ganzes Jahrzehnt und ist wohl der visuell einflußreichste Science-Fiction-Film aller Zeiten. Wie nahe Westwood der Vorlage in der optischen Umsetzung gekommen ist, läßt sich gut an folgenden Bildern erkennen.



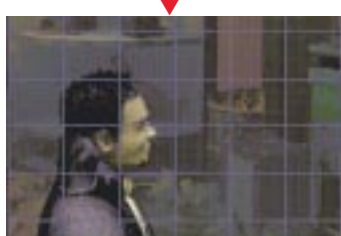
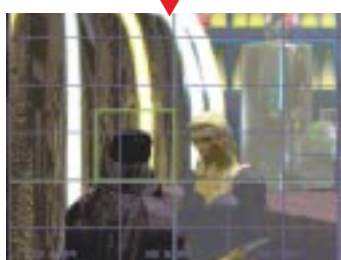
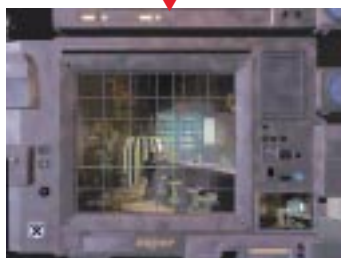
naue Spurensuche, die Verknüpfung von Indizien und detektivischer Instinkt unterscheiden einen echten Blade Runner von Logik-Puzzle-Fetischisten konventioneller Grafik-Adventures. Obwohl der Spielverlauf vornehmlich durch Point & Klick-Aktionen gekennzeichnet ist, ist die Zahl von Hinweisen und Details, die aufgespürt werden können, erstaunlich. Alleine das Scannen der Fotografien in der Esper-Maschine hinterläßt immer wieder das Gefühl "Habe ich nicht etwas vergessen?". Für ein Adventure-Spiel ist Blade Runner alleine deswegen einzigartig, weil die Spielfortschritte nicht durch eine Abfolge von Rätseln erzielt werden. Stattdessen gibt es eine Reihe von erzählerischen Schlüsselstellen, die erreicht werden, indem Sie mit Personen sprechen und Hinweise in McCoy's KIA-Datenbank unter die Lupe nehmen. Je nach Situation treten dann weitere Charaktere auf den Plan oder es werden neue Locations freigeschaltet. Und obwohl Westwood natürlich einen roten Handlungsfaden durch die Geschichte gewoben hat, erhalten Sie damit eine Bewegungsfreiheit, die manchem altgedienten Adventure-Spieler vielleicht den Überblick nimmt. Konzentrieren Sie sich aber auf die in Indizien und Zeugenaussagen versteckten Hinweise, läßt sich alles zu einem logischen Bild kombinieren. Vereinfacht ausgedrückt, sollten Sie Blade Runner nicht wie ein konventionelles Adventure spielen, in dem alle möglichen Kombinationen ausprobiert und Locations abgelaufen werden, sondern eher wie ein Denk- und Suchspiel, in dem jede Ihrer Aktionen den Spielverlauf verändern kann. Westwood bezeichnet Blade

Runner als Echtzeit-Adventure und Simulator. Die Antwort auf die Frage, wie eine festgelegte Hintergrundgeschichte in Echtzeit erzählt werden kann, ist einfach: Sie können mit den Charakteren auf die unterschiedlichsten Weisen interagieren. Im Optionsmenü läßt sich beispielsweise McCoy's Auftreten verändern. Gespräche werden

dann in einem unterschiedlichen Tonfall geführt. Die Charaktere reagieren entsprechend anders auf eine freundliche oder aggressive Befragung. Einige Darsteller werden versuchen, Sie umzubringen, andere laufen davon und man muß sie verfolgen. Bei jedem Neustart des Spiels wird vom Programm festgelegt, welcher Betei-

ligte außer den Hauptdarstellern der Nexus 6-Gruppe noch Replikant ist. Dadurch und durch McCoy's Benehmen kann sich der Spielverlauf verändern. Insgesamt soll es zwölf verschiedene Spielenden geben, von denen aber „nur“ die Hälfte wirklich grundsätzlich unterschiedlich ist.

Christian Müller



Das Esper-Gerät analysiert Bildausschnitte, die Sie müher ein Fadenkreuz definieren. Mehrere Zoomstufen und sogar ein 3D-Blick „um die Ecke“ sind möglich.



KOMMENTAR

» Das erstaunliche an Westwoods Abenteuergeschichte ist ihre Intensität und Atmosphäre. Erreicht wird das durch die offensichtliche Grafikpracht, die exzellente Synchronisation und die soundtechnischen Effekte. Dem müssen Sie sich als Spieler allerdings öffnen. Blade Runner spielt sich nicht wie ein Grafik-Adventure in einer Fantasiewelt. Mehr als all die kläglichen Versuche bisher ist es für mich der erste Schritt in Richtung "Interaktiver Film". Und das meine ich im allerbesten Sinne des Wortes. So wie es uns schon manche Werbeanzeige und Marketingabteilung in der Vergangenheit glauben machen wollte. Wirklich gestört hat mich an Blade Runner nur die Tatsache, daß trotz der sonst so tollen Animationen manche Aktionen McCoy's nicht im Bild gezeigt werden. Gefundene Gegenstände werden z. B. nicht aufgehoben, sondern wandern mir nichts, dir nichts in das KIA. Die in der Großaufnahme pixeligen Figuren lassen sich verschmerzen, denn mit einer anderen Technologie wären die vielen, für die insgesamt Stimmung wichtigeren optischen Effekte nicht zu realisieren gewesen. Das Thema „mehrmaliges Durchspielen“ ist so eine Sache. Natürlich verändert sich bei Blade Runner nicht der ganze Storyverlauf. Die Hauptcharaktere und Indizienbeweise bleiben immer gleich, aber ich bin in unterschiedlichen Spielen immer wieder auf neue Locations gestoßen, und alleine die Aussicht, endlich alle famosen Zwischensequenzen zu sehen, hält einen auf Trab. Und mal Hand aufs Herz, welches andere Adventure kann das schon von sich behaupten? <<

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95				
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM				
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio				
Multiplayer:	Keine Mehrspieleroption				
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch		
CD/HD:	2100 MB/175-1500 MB	Preis:	ca. DM 100,-		
Hersteller:	Westwood/Virgin	Veröffentlichung:	erhältlich		
Grafik:	90%	Sound:	94%	Genre:	Adventure

90% Einzelspiel - % Multiplayer

» Das fantastische Schauspiel bringt Innovation ins Genre <<