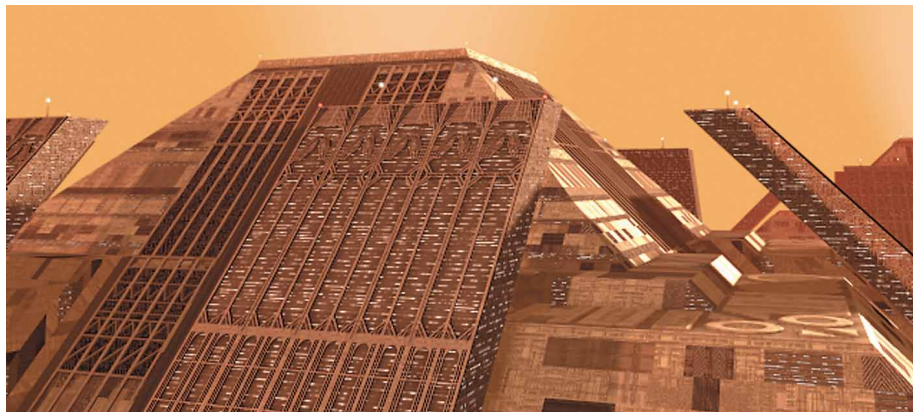


Der Kultfilm als Action-Adventure

Blade Runner

In Ridley Scotts SF-Epos jagte »Blade Runner« Harrison Ford künstliche Übermenschen. Bald können Sie in seine Fußstapfen treten.



Den Zukunftsthiller **Blade Runner** (1982) mag man wegen seiner Bildgewalt, düsteren Stimmung und Detailfülle. Oder man haßt ihn, weil er Längen enthält, die verregnete Herbstnachmittage als turbulente Abenteuerferien erscheinen lassen. Viele Menschen haben 2019 die Erde verlassen, um auf den Kolonieplaneten ihr Glück zu suchen. Zurück bleiben die Mittellosen und Versprochenen, sowie einige

Superreiche, wie der Boß der Tyrell Corporation. Diese Firma baut »Replikanten«, künstliche Sklaven, die dummerweise immer wieder von den Kolonien zur Erde fliehen. Dort können sie nur von speziellen Killern enttarnt werden – den Blade Runnern (»Klingenläufer«). Westwood hat sich an die Umsetzung des Kultfilms gewagt.

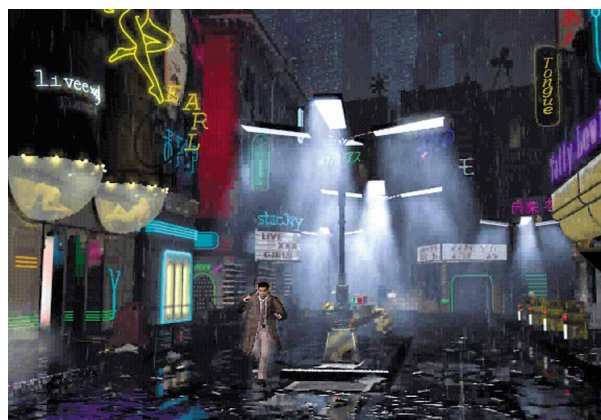
Replikantenjagd

Eine Mischung aus Detektivspiel und Action-Adventure erwartet den angehenden **Blade Runner**. Allerdings verkörpert man aus Lizenzgründen nicht den Filmhelden Deckard, sondern einen Kollegen. Laut Produzent Louis Castle sollen die Rollen bei jedem Spiel neu verteilt sein, so daß man bei den Verhören nie sicher sein kann, wer nun ein Mensch ist und wer ein Android. Durch rund 130 Schauplätze jagt der schwerbewaffnete Detektiv den Replikanten hinterher, die nur eines wollen: ihre genetisch auf vier Jahre begrenzte Lebensspanne verlängern. Der Spieler kann die Seiten wechseln und den Kunstmenschen helfen, die fehlende DNA-Information zu finden.

Große Authentizität

Ein Inventar im herkömmlichen Sinne gibt es nicht, dafür aber einen hilfreichen Taschencomputer. Kommen Gegner angerannt, wandelt

begleiter. Für die Authentizität von Schauplätzen und Objekten wurde extra Sid Mead engagiert, der vor 15 Jahren am Film mitgewirkt hat. Das Bradbury Building taucht ebenso auf wie Taffy



Spurt durch die **regennassen** Straßen des zukünftigen Los Angeles.

sich der Cursor zum Fadenkreuz. Meist stiefelt der **Blade Runner** als Figur durchs Bild, oder Sie sehen durch seine Augen Personen und Displays. Dazu kommen bombastische Überleitungen, etwa beim Flug mit einem Schwe-

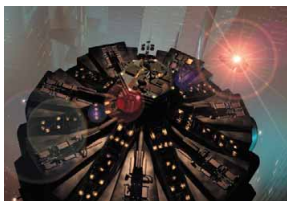
Lewis' Bar oder der Tiermarkt. Aufwendige KI-Routinen geben den Charakteren ein Eigenleben: Wer einen Unschuldigen mit der Waffe bedroht, sollte beim nächsten Treffen nicht auf allzu große Freundlichkeit hoffen. **la**

Blade Runner

Genre: Action-Adventure Hersteller: Westwood
Termin: November '97 Ersteindruck: Sehr gut

Jörg Langer: »Die Grafik kommt der Filmvorlage beängstigend nahe – wenn Story und Interface ähnlich gut werden, erwartet uns ein stimmungsvolles Edelabenteuer.«

uf unserer D finden e eine exklusive Video-review von adeRunner.



Von der **Sushi-Bar** fliegt unser Schwebegleiter zum monströsen Turm des **Polizei-Hauptquartiers**.