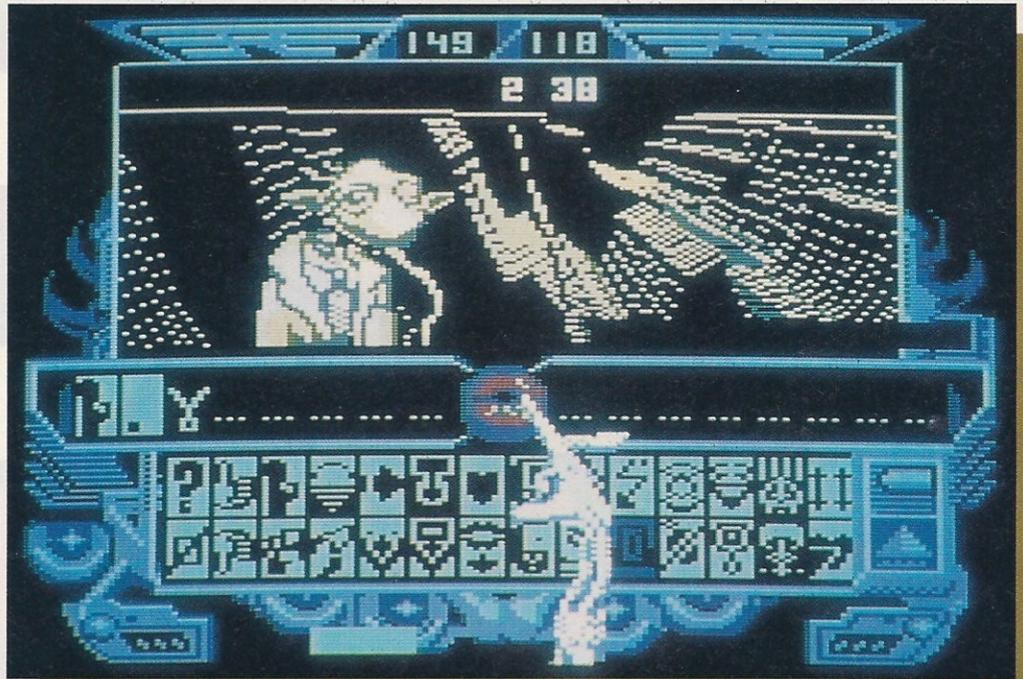


**64'er
TEST**

Ein Programmierer irrt durch einen Galaxienebel auf der Suche nach seinem Leben. Es bleibt ihm nicht viel Zeit bis zu seinem endgültigen körperlichen Zerfall.

von Andrew Draheim

Die Arche des Captain Blood« ist die Geschichte des gefrusteten Programmierers Bob Morlock. Bob, als Geschäftsmann ziemlich erfolglos, ist eine Legende. Besonders Kinder und Jugendliche in Spielhallen fallen



Eine unglaubliche Geschichte



Ein bewohnter Planet – Captain Bloods erster Ansatzpunkt für seine Suche

bei seinem Namen in Sprachlosigkeit. Was sie nicht wissen: Bob hat ein ziemlich langweiliges Leben.

Sein Zusammentreffen mit einem bekannten Biologen soll das schlagartig ändern. Dieser ist nämlich der unglaublichen Meinung, daß die Figuren in Computerspielen ihr eigenes Leben haben: »Die Pac-Mans existieren ... wirklich, sie existieren.« So kommt Blood auf eine wahnwitzige Idee: »Wenn die Pac-Mans und Außerirdischen existieren, muß man sie aus dem Programmieren heraus bekämpfen.« Er macht es sich zur Aufgabe, gegen das Übel der Informatikwelt anzutreten.

Monatelang programmiert Blood an einer Arche, die er Biohirn nennt. Er schafft es sogar sich selbst aufzulösen, sei-

ne körperliche Existenz aufzugeben und Teil seines Programms zu werden. Er steuert nun seine Arche von innen. Ein Unfall setzt dreißig Kopien des Captain Blood frei. Diese Clonierung löst einen unaufhaltsamen Zerfall seines Körpers aus. Einzige Rettung ist, die falschen Bloods zu finden, um das Lebensfluidum zurückzugewinnen.

25 hat er schon gefunden zu dem Zeitpunkt, wenn der Spieler in Bloods Rolle schlüpft. Nun gilt es in der Galaxie BABY1 die letzten Kopien innerhalb 312 Sternzeiteinheiten zu finden.

Natürlich sind nicht alle Planeten der Galaxis bewohnt, und Blood würde sterben, hätte er nicht einen konkreten Anhaltspunkt. Aus diesem Grunde beginnt »Die Arche des

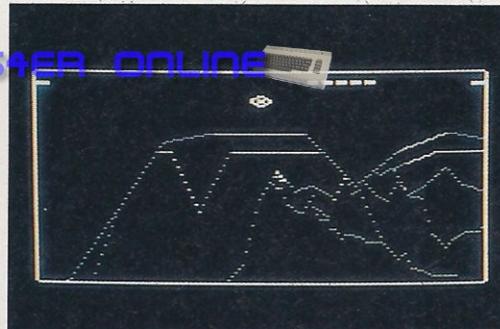
Captain Blood« bei einem bewohnten Planeten, wo er weitere Informationen erhalten kann. Über einen speziellen Übersetzer ist er in der Lage, mit den Bewohnern der Planeten zu kommunizieren. Sprache wird in Symbole verwandelt und umgekehrt. Jedes Symbol kann in einer Leiste angefahren werden und dessen Bedeutung erscheint als Wort in einem dafür vorgesehenen Feld.

Die Bewohner der Planeten sind unterschiedlichen Charakters. Es gibt friedliche und großzügige, aber auch kriegerische und niederträchtige Wesen. Sie sind dickköpfig, leichtgläubig, launisch, blitzgescheit oder strohdumm. Alle Eigenschaften sind unter ihnen zu finden, und mit allen muß Blood auskommen. Da

wollen welche, daß Blood bestimmte bewohnte Planeten zerstört, ein anderer ist glücklich, wenn Blood seine Familie sucht. Von fast allen Bewohnern gibt es jedoch Hinweise auf weitere Planeten, auf denen sich eine der noch fünf frei umherschweifenden Kopien Bloods befinden könnte.

»Die Arche des Captain Blood« ist mit Sicherheit ein ganz besonderes Spiel. Streckenweise wird es bei der Simulation des Fluges über die Planetenoberfläche trotz 3D-Animation ein wenig langweilig. Dieses ist der einzige Minuspunkt im Spiel. Die Grafik ist durchweg von hervorragender Qualität. Sehr schön ist die Anleitung zum Spiel, die nicht nur ausführlich auf die Bedienung eingeht, sondern auch Bloods Geschichte in Perry-Rhodan-Manier erzählt.

64ER ONLINE



Im 3D-Flug über Planetenoberflächen macht Blood Lebewesen ausfindig

Die Arche des Captain Blood
5 7 9 11 13 15

Spielidee	██████████
Grafik	██████████
Sound	██████████
Schwierigkeit	██████████
Motivation	██████████
Besonderheiten	überdurchschnittlich gutes Spiel
Hersteller	ERE Informatique
Preis	34,95 Mark (K) 49,95 Mark (D)
Bezugsquelle	Bomico Elbinger Straße 1 6000 Frankfurt 90