

## Baphomets Fluch: The Director's Cut

# SPASS MIT DER PAPPNASE

**Ich habe den Point&Click-Klassiker nachgeholt und bin komplett entgeistert, dass hier trotz seines Alters ungesehene Mechaniken warten.** Von Fabiano Uslenghi

Wie kann sowas sein? Wie kann es passieren, dass ich ein fast 30 Jahre altes Point&Click-Adventure ausgrabe und vollkommen weggeblasen davon bin, was dieses Spiel leistet? Eigentlich müsste der Logik nach die Zukunft eines Genres noch rosiger aussehen als seine Vergangenheit. Aber ach, mit Point&Click-Adventures ist das ja sowieso eine knifflige Sache.

Sie werden schon noch gemacht (wir erinnern uns an den Kickstarter-Trailer zu Broken Age), aber mehr aus Leidenschaft denn aus Gewinnmaximierung. Die Glanztage dieses Genres sind vorüber, dabei hängt mein Herz so sehr daran. Immerhin bin ich mit Monkey Island 3 zum Spielen gekommen, und irgendwie jagen wir doch alle stets diesem Gefühl des ersten Mals hinterher. Immerhin bleiben mir auch heute noch zahlreiche ungespielte Adventures, die zu Recht als Klassiker gelten. Dazu zählt zweifelsfrei auch Baphomets Fluch oder zu Englisch: Broken Sword. Diesen blinden Fleck wollte ich ausräumen, aber dass es mich sprachlos zurücklässt ... das kam unerwartet.

### Eine Bombenstimmung

Baphomets Fluch beginnt mit einem Knall. Und zwar mit einem Bombenanschlag in Paris, ausgerechnet verübt von einem Clown. Als ehemaliger Jurastudent George folge ich der Spur des Attentäters in die Kanalisation und finde hier zweierlei: eine Pappnase und ein versifftes Taschentuch voller Schminke. Natürlich nimmt George das Geraffel mit, er ist ja ein Point&Click-Held. Beides wird er danach nie wieder fallen lassen. George trägt sowohl Pappnase als auch Taschentuch durch die Weltgeschichte. Fliegt damit in der Tasche nach Irland und Syrien – und bin ich froh, dass er das macht.

Dabei braucht er beides nur relativ selten für wirkliche Objektträtsel. Die Nase zum Vorankommen überhaupt nicht – aber immerhin für einen kleinen visuellen Scherz ganz am Ende. So ergeht es übrigens vielen Objekten in Georges Inventar, da Baphomets Fluch mehr Rätsel über Gespräche mit Figuren löst als darüber, einfach Dinge miteinander zu kombinieren. Und trotz-



Wer hätte gedacht, dass mir die Nase und Schminke dieses fiesen Clowns so viel Freude bescheren?



Das 4K-Remaster soll inklusive Pappnase bald als Baphomets Fluch 1 – Reforged erscheinen.



## Habe ich Ihnen das schon gezeigt?

Einen derartigen Aufwand betreibt heutzutage kaum ein anderes Point&Click-Adventure oder auch Rollenspiel. Zumindest mir ist bis zu diesem Zeitpunkt nicht mal klar gewesen, dass es in diesem Ausmaß jemals versucht wurde. Gut, auch in Edna bricht aus darf ich wundervoll viel rumprobieren und werde quasi jedes Mal mit einzigartigen Dialogzeilen belohnt, doch selbst im Vergleich mit Daedalics Erstling setzt Baphomets Fluch noch ein obendrauf. Denn wieso sollte ich den Leuten nur einmal mein Taschentuch zeigen, wenn sie es doch sicherlich mehrmals sehen wollen? Baphomets Fluch merkt sich stellenweise, wem ich ein Objekt bereits gezeigt habe und wie oft. Insbesondere Georges Partnerin Nico zeige ich regelmäßig wieder den gleichen Kram, die irgendwann nur noch wie eine ermüdete, genervte Mutter sagt: »Ja, George.

Die Pappnase hast du mir schon gezeigt.«

Ein Straßenkünstler reagiert sogar unterschiedlich, sollte ich ihm die Pappnase vor dem Taschentuch hinhalten. Und wenn ich einer Touristin in Syrien eine offensichtlich neue Statuette erfolglos als Antiquität anzudrehen versuche, bevor ich sie beim zweiten Versuch ein wenig einsaue, merkt die Dame tatsächlich an, dass diese Statue der modernen von vorhin verdammt ähnlich sieht. Das macht sie lebensechter!

dem zählt Georges Inventar zu den besten Dingen im ganzen Spiel. Gerade weil Baphomets Fluch mehr aus Dialogen als aus klassischen Rätseln besteht. Nur kann ich als George in jedem Gespräch, zu jeder Zeit jedes verfügbare Objekt in meiner Tasche hervorkamen und meinem Gesprächspartner ins Gesicht drücken. Egal ob mir das jetzt hilft oder nicht.

## Wollen Sie meine Pappnase sehen?

Ja, ja. Das geht gewisser Weise in vielen Point&Clicks – aber meist sagt meine Figur dann entweder: Das war ja mal eine richtig dumme Idee, Fabiano. Bist du eigentlich bescheuert? Oder sie haut einen witzigen Spruch raus, aber das auch überwiegend nur bei ganz besonderen Item-Mensch-Kombinationen. In der Welt von Baphomets Fluch gehört es jedoch im Grunde zum spielerischen Kern, dass George nicht anders kann, als den Leuten seinen Dreck zu zeigen. Nahezu jeder einzelne NPC reagiert anders auf Georges Gerümpel. Das macht die Pappnase und das versifftes Taschentuch so grandios.

Wie würdet ihr reagieren, wenn ein Wildfremder euch erst nach Tempelrittern fragt und dann plötzlich ein verdrecktes Taschentuch aus der Tasche zieht, von dem er stolz erklärt, dass er es in der Pariser Kanalisation gefunden habe? Ihr sagt dann sicherlich sowas wie: »Bäh, nehmen Sie das weg!« Woraufhin der Mann es wieder in die Tasche steckt und kurz darauf fragt: »Wollen sie mal meine Pappnase sehen?« Es ist jedes Mal zum Totlachen. Diese beiden Objekte trägt er durchs ganze Spiel, entsprechend viele individuelle Reaktionen gab es darauf zu sehen, und das geht mit seinem gesamten Inventar.

## Die kleinen Details

Auf dem Papier klingt das womöglich nicht nach viel. Gerade wenn Spiele wie Baldur's Gate 3 existieren. Ich hätte aber schlicht nicht gedacht, dass mich ein derart betagtes Point&Click überhaupt noch überraschen kann. Zumal sogar sein direkter Nachfolger ausgerechnet hier bereits kürzer tritt. In Baphomets Fluch 2 darf ich nur noch die Objekte zeigen, die das Spiel mir vorgibt. Auch hier gibt es noch sehr unterhaltsame Interaktionen, meistens wenn George plötzlich mit einem Seidenhöschen rumwedelt, aber das Spiel haut mich nicht länger mit seiner schieren Masse an einzigartigen Antworten vom Hocker.

Wie viel Spaß diese Mechanik macht, müsst ihr aber am besten selbst ausprobieren. Die perfekte Gelegenheit könnte sich euch noch dieses Jahr offenbaren. Zum Jahresende soll nämlich das 4K-Remaster Baphomets Fluch 1 – Reforged erscheinen, mit aufpolierter Grafik, aber der gleichen zeitlos guten Geschichte. Spielt vielleicht mal rein! Ein richtiger Nachfolger (Teil 6) soll ebenfalls kommen. Aber hier habe ich recht wenig Hoffnung, dass ich abermals überall meine Pappnase zeigen darf. ★

