

Die Schöne und der George

BAPHOMETS FLUCH 3

Die größte Hoffnung für alle Fans klassischer Adventures erweist sich als Atmosphäre-Protz und einsteigertauglich – nervt aber Genre-Liebhaber mit Verschiebe-Puzzles und Hüpfereien.

Von mystischen Gruppen und Verschwörungen können George Stobard und Nico Collard ein Liedchen singen. Das **Baphomets Fluch**-Traumpaar erledigte im ersten Part der Serie den Templerorden und versalzte im zweiten einem fieses Maya-Gott die Weltherrschafts-Suppe. Im dritten Teil **Baphomets Fluch – Der schlafende Drache** gibt's einige spiele-

rische Neuerungen. Die sind jedoch nicht immer gelungen.

Gute, alte Zeit

Um die spannende Handlung zu verstehen, müssen Sie die Vorgänger nicht kennen. Die Helden stolpern unabhängig voneinander über zwei Mordfälle – George im Kongo, Nico in Paris. Zunächst weisen die Verbrechen keine Verbindung auf.

Im Lauf der Handlung entpuppt sich jedoch ein ganzes Geflecht geheimer Organisationen. Auch die Templer sind wieder mit von der Partie. Viel gefährlicher als der Ritterorden ist jedoch Erschurke Sussaro, ein alter, ausgezehrter Mann auf der Suche nach der ultimativen Macht. Dass Sie den Grufti und seine eiskalte Handlangerin Petra aufhalten müssen, liegt auf der Hand.

Dimensions-Sprung

George und seine hübsche Begleiterin wandeln im neuen Abenteuer durch detaillierte 3D-Kulissen. Ähnlich wie in **Monkey Island 4** steuern Sie in jedem Abschnitt einen der beiden per Tastatur, Joystick oder Gamepad – was stellenweise zu Fehlbedienungen führt. Denn die Figuren laufen nicht etwa in



Krisensitzung der versammelten Helden-Gemeinschaft in Nicos Wohnung. Rechts unten wählen wir Themen für das aufschlussreiche Gespräch.

EIN KLASSISCHES RÄTSEL



Der Gullydeckel ist verschweißt. Selbst mit dem passenden Werkzeug kommt George nicht weiter.



Also klettert unser Held auf das Gerüst einer nahen Baustelle und borgt sich ein Seil...



Mit dem Strick bindet er den Deckel samt Gullyschlüssel am nahen LKW fest. Doch dessen Fahrer schläft.



Der Fahrer hat Angst vor Erdstößen. Also erschreckt ihn George durch laute »Erdbeben«-Rufe.



Panisch tritt der Erschrockene aufs Gaspedal und rast samt Gullydeckel davon. Der Weg ist frei.



Viel zu häufige Szene: George schiebt Blöcke — diesmal aus Stein und in einer afrikanischen Tempelruine.

Blickrichtung, sondern stur der jeweils gedrückten Richtungstaste nach. Muss George vor der Killerin Petra flüchten, kann ein Druck auf den falschen Knopf sein Ableben bedeuten. Zudem haben Sie in solchen Action-Sequenzen häufig nur einen Herzschlag lang Zeit, die richtige Aktion auszulösen. Fair: Wer verliert, springt automatisch zur letzten Zwischensequenz zurück und darf die Stelle wiederholen. Filmschnipsel lassen sich allerdings nicht abbrechen.

Wenn Sie George oder Nico bewegen, wechselt häufig die Kamera-Perspektive – was zu

filmreifen Schnitten führt und dennoch übersichtlich bleibt. Wichtige Gegenstände in Reichweite unserer Helden markiert das Programm mit Sternchen und zeigt Ihnen, welche Interaktions-Möglichkeiten zur Verfügung stehen, etwa »Objekt aufheben« oder »Tür öffnen«.

Rätsel-Fluch

In Sachen Rätseldesign knüpft **Baphomets Fluch 3** nicht an die anderen Serienteile an. Aufgesammelte Gegenstände sind meist nur kurz von Nutzen. Ein Beispiel: Nico findet die Halterung einer Regenrinne. Die

braucht sie schon wenige Sekunden später, um ein Fenster zu öffnen. Den Rest des Spiels vergammelt die Metallklammer im Inventar. Einige Objekte lassen sich kombinieren, was allerdings nur an wenigen Stellen im Spiel zum Einsatz kommt. Da haben die Entwickler von Revolution viele Rätselchancen verschenkt.

Immerhin sind einige Puzzles recht originell. Eine der schwersten Knobeleyen: Sie müssen Nico durch ein Schloss voller feindlicher Wachen führen. Dabei belauscht die Französin zufällig ein Gespräch, in dem sich die Solda-



Die Zwischensequenzen wirken durch Schnitte und Kamerafahrten filmreif.

PETRA SCHMITZ

Für Rätsel-Neulinge ist Baphomets Fluch 3 dank der leicht zugänglichen Rätsel genau der richtige Einstieg ins Adventure-Genre. Die tolle Atmosphäre und die sympathischen Hauptdarsteller tun ihr übriges. Ich hingegen bin eher enttäuscht: Die Knobeleinlagen sind nicht knackig genug. Und das elende Verschieben von Kisten hasse ich spätestens seit Half-Life.

Sicher, das Wiedersehen mit George und Nico hat mich gefreut, hinterlässt aber den schalen Beigeschmack, dass in diesem Fall früher wirklich alles besser war.

»Früher war's besser«





Rätsel-Beispiel: Durch Drehen der Spiegel muss George den Strahl in eine bestimmte Richtung lenken.

ten über die fiese Petra unterhalten. Schlussfolgerung: Als blonde Petra verkleidet kann Nico die Söldner womöglich täuschen. Also suchen Sie nach einer Möglichkeit, der dunkelhaarigen Nico den Schopf zu färben. Eine knifflige Ausnahme, denn die Mehrzahl der Rätsel ist selbst für Einsteiger zu schnell gelöst. Daher werden Sie auch kaum mehr

als zwölf Stunden mit **Baphomets Fluch 3** beschäftigt sein.

Schiebung!

Neben Mördern, Fallen und Denkaufgaben treffen Sie in **Baphomets Fluch 3** auch auf andere Hindernisse: Kisten. Viele Bereiche der großen Areale lassen sich nur durch fleißiges Verschieben und Erklettern der Holzwürfel erreichen. Das gab es vereinzelt schon in den Vorgängern, doch nun treiben die Designer den Kisten-Wahn auf die Spitze: Ein bis zwei Stunden Spielzeit verbringen Sie mit Brüten über den Schiebe-Organen.

Jump and Run

Völlig unnötig sind die regelmäßigen Sprung- und Kletter-Passagen. Wenn George oder Nico beispielsweise an eine Lücke in einem Felsvorsprung ge-

langen, blendet das Programm ein, welche Taste Sie drücken müssen – etwa »Sprung«. Dann hüpfen die Helden automatisch zur anderen Seite. Tödliche Stürze gibt's nicht. Also müssen Sie die Helden lediglich nahe an eine Klippe oder einen Abhang bugsieren und einen Knopf betätigen. Das spielt sich so öde, wie es klingt und kommt im Spiel viel zu oft zum Einsatz.

Stimmungsvolle Details

Die Schauplätze sind sehr detailliert und stimmungsvoll ausgeleuchtet. Wenn George durch antike Tempel-Ruinen schleicht und rätselt, kommt fast schon **Indiana Jones**-Stimmung auf. Auch die einzelnen Charaktere glänzen durch ausgearbeitete Einzelheiten: Die dichten Brusthaare von Stobards Freund Harry können Sie zählen. Lediglich einige Texturen wirken verwaschen.

Hör-Genuss

Der orchestrale Soundtrack passt gut zum Geschehen, die gut gewählten deutschen Synchrosprecher sorgen für Atmosphäre. Besonders Nico hat eine passende, erotische Stimme. Streitereien zwischen den bei-

den Helden sprühen vor Witz und Ironie, kommen aber selten vor. Die Dialoge sind zwar intelligent und mit Kamerafahrten unterlegt, ziehen sich aber teilweise in die Länge. Surround-Sound per EAX sorgt für mehr Atmosphäre. **GR**

MICHAEL GRAF

Auf Baphomets Fluch 3 habe ich mich richtig gefreut. Endlich wieder ein klassisches Adventure mit kniffligen Rätseln. Dann die Überraschung: Anstatt Gegenstände geschickt zu kombinieren, soll ich braune Würfel verschieben und anspruchsvolle Sprung-Einlagen überstehen. Konventionelle Knobelereien gibt es zwar noch, aber eben zu wenige. Außerdem stellt mich die Steuerung gerade zu Beginn vor manche Hürde. Da hätte ich mir die bewährte Maus-Methode gewünscht.

TROTZDEM GUT

Als eingefleischter Adventure-Fan musste ich George und Nico dennoch zur Endsequenz führen. Schließlich sind Handlung und Atmosphäre wie in den Vorgängern großartig. Und einige originelle Rätsel lassen die alte Klasse aufblitzen. Dank der ausgezeichneten Sprecher höre ich mir die Zänkereien zwischen Nico und George immer wieder gerne an. Mehr als ein Wochenende brauchen aber auch Einsteiger kaum zum Durchspielen – obwohl die zeitkritischen Action-Sequenzen oft erst im dritten Anlauf klappen.

»Nicht so rätsel-lastig wie erhofft«



Wenn Sie einen Gegenstand ansiewern, zeigt das Programm die möglichen Aktionen.



Action-Sequenz: Nur durch schnellen Tastendruck weicht Nico dem Wagen aus.

BAPHOMET'S FLUCH 3 ADVENTURE

PUBLISHER: THQ, (0190) 505 511
SPRACHE: Deutsch **RELEASE (D):** 14.11.2003
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 29 Seiten **PREIS:** ca. 40 Euro
MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original **USK:** ab 6 Jahre

Internet Netzwerk Modem an-1-PC

MULTIPLAYER-MODI: –

3D-GRAPHIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	1,7 GB Inst.	1,7 GB Inst.	1,7 GB Inst.
Geforce 3/3 Ti	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte
Geforce 4 Ti	Radeon 9500/Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro
	GF FX 5600/Ultra	GF FX 5800/5900	

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde **SOLO-SPASS:** 12 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** –

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ALTERNATIVEN: **Monkey Island 4** (86%, GS 01/01) Ähnliche Steuerung, allerdings mehr Rätsel.
Runaway (84%, GS 01/03) Klassisches Adventure mit originellen Knobelereien.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + Interessante Story
- nervige Kisten-Puzzles
- + Sprecher passen zu Charakteren
- Sprung-Passagen nehmen Tempo
- + Gespräche mit Tiefgang
- Spielzeit von nur 12 Stunden
- + einige logische Knobel-Aufgaben
- wenig klassische Rätsel

GRAFIK:	██████████	Gut
SOUND:	██████████	Gut
BEDIENUNG:	██████████	Befriedigend
MULTIPLAYER:	██████████	Nicht vorhanden
PREISLEISTUNG:	██████████	Ausreichend

FAZIT: GUTES ADVENTURE MIT NERVIGEN KISTEN-PUZZLES.

