

Zwischen zwei Frauen

BAPHOMET'S FLUCH DER ENGEL DES TODES

George Stobbart ist wieder da! Serienfans gehen mit alten Bekannten auf Templer-Tour und lernen, dass sich Schatzsuchen auf Fluchen reimt.

Frauen! Erst ist alles Glück und Sonnenschein, und kaum hat man für sie die goldene Engelsstatue aus der alten Templer-Zitadelle unter Istanbul geborgen, sind sie weg. Dann will man sich bei der alten Freundin ausheulen, die einen nachts aus der türkischen Todeszelle raushaut, und ermet nichts als Spott und beißende Scherze. Andererseits natürlich: Dass George Stobbart zum vierten Mal zum schatzstößenden Abenteurer wird, unterwegs viel zu schmunzeln hat und zwischendurch auch mal intensiven Körperkontakt unter den Laken findet, das verdankt er wiederum nur den Frauen. Die heißen Nico und Anna-Maria und ziehen mit George im Adventure **Baphomets Fluch: Der Engel des Todes** auf einen Parforceritt durch gleich drei abendländische Mythen.

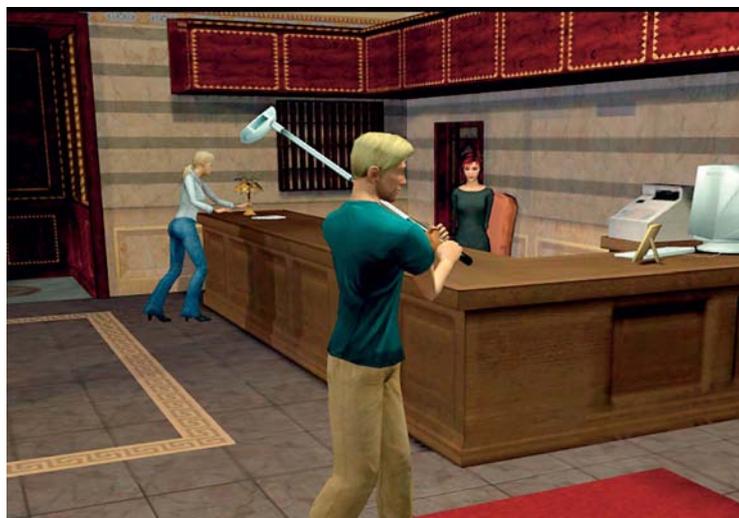
Das Manuskript des Todes

Ausgangspunkt ist ein mittelalterliches Manuskript, auf dem der Weg zum verschollenen Tempelerschatz eingezeichnet sein soll. Das glaubt zumindest die panische Blondine, die in George Stobbarts Kautionsbüro in New York platzt und ihn um Schutz bittet – manus-

kriptbegeisterte Mafia-Schergen seien ihr auf den Fersen. Sind sie auch. Also wird über verregnete Hinterhöfe und Bruchbuden geflohen. Mit Anna-Maria, so der Name der Schönen, rätselt sich George durch ein New Yorker Hotel und eine Salamifabrik, bevor das Dokument entschlüsselt und der Weg nach Istanbul vorgezeichnet ist. Dort verschwindet die sexy Schutzbedürftige nach einer heißen Nacht, George wandert ins Gefängnis – und die Handlung geht erst richtig los. Denn der sitzen Gelassene bekommt (endlich!) Hilfe und Gesellschaft von Nicole Collard, der patenten Französin, die in den vergangenen drei Spielen Georges schnippische Begleiterin war. An Sticheleien und Seitenhieben lassen's die beiden in ihren Gesprächen denn auch nicht mangeln. Gemeinsam heften sie sich an die Spur von Anna-Maria und dem samt ihr verschwundenen Schatz.

Das Tempo des Todes

Der Engel des Todes ist im Kern ein klassisches Rätsel-Adventure; Inventar-Aufgaben und Dialoge machen rund zwei Drittel des Spielzeit aus. Der Rest entfällt auf zahlreiche Logik-Knocheleien und Geschicklichkeitspassagen, die den Spielablauf aufpeppen sollen. Das hat Haken und Ösen. Der Zwang zum Hangeln, Schleichen und zu richtig getimten Manövern folgt aus der Erkenntnis des **Baphomet**-Designers Charles Cecil, dass gut erzählte Geschichten Tempo bräuchten. Richtig Idee, falsch umgesetzt: Die Klick-Einlagen schieben sich immer wieder als lästige Bremse in den Rätselfluss. Wenn George beim Tasten durch Laserstrahlen, beim Wachen-Ausweichen im Palastgarten oder beim Balkonhangeln in Rom stirbt, trägt Sie das Spiel automatisch an einen nahen Rücksetzpunkt zurück. Dann gehen Sie's von vorn an,



Teamwork: Während George die Hotelrezeptionistin mit seiner Golf-Schlagtechnik beeindruckt, stützt Anna-Maria im Hintergrund einen Brief von der Theke.



In Rom **hangelt** George über die Straße zur Zielwohnung. (1280 x 1024)



Oha! Da bahnt sich was an! **Anna-Maria und George** kommen sich näher.



In **Gesprächen** bestimmen Sie das Thema durch ein Auswahlmenü.



George durchforstet das **Manuskript** von Anna-Maria nach Hinweisen.

bis die Situation gemeistert ist. Immerhin: Sonderlich anspruchsvoll oder schwierig sind die Einlagen nie.

Die Kamera des Todes

Dass manche der Zeitdruck-Passagen dennoch zur Quälerei werden, liegt an der missglückten Steuerung des Spiels – Schuld an der ist wiederum allein die 3D-Grafik mit ihrer Kameraführung. Denn anstatt zu sehen, wo George hinläuft, bekommen Sie ständig gezeigt, wo er herkommt. Das sieht filmhaft aus, ist aber spielmechanisch untauglich. Statt in die Tiefe des Raumes gehen zu können, müssen Sie George stückweise zu sich her klicken, bis die Kamera endlich umschwenkt. Simple Ortswechsel werden so zur ermüdenden Mausearbeit. Dazu kommt die schwache Wegfindung, die oft ihre Mühe mit im Weg stehenden Hindernissen hat. Zu allem Überfluss zwingen Sie die Rätsel, in den teils unnötig großen Arealen hin- und her zu rennen, etwa durch das leere Treppenhaus des Hotels. Die alternative Tastatursteuerung krankt wiederum an den häufigen Perspektivwechseln: Wenn

die Kamera umschwenkt, läuft George regelmäßig gegen Wände. Dafür funktionieren die Aktionen problemlos. Der Mauszeiger wird über Objekten automatisch zum Symbol, über einen Rechtsklick wählen Sie im Kontextmenü Befehle an.

Die Hinweise des Todes

Georges Abenteuer führen von New York nach Istanbul, Rom, in eine US-Forschungsbasis und den Vatikan. Unter den Rätsel, die mit Inventar, Charme und dem cleveren Einsatz der Gefährtinnen zu lösen sind, glänzen originelle Ideen. Wie George einen versperrten Tresor in New York knackt, ist ebenso kurios wie einleuchtend. In einem römischen Club befreit sich der gefesselte Herr Stobbart, indem er die Gegenstände im Raum für ei-

ne Kettenreaktion einsetzt. Schön gemacht ist auch das Templer-Manuskript, das George Schritt für Schritt entschlüsselt. Dazu nimmt er einzelne Ausschnitte und Passagen unter die Lupe und sucht Hilfe in einer lesenswerten Mittelalter-Datenbank. Auf dem Pergament verbergen sich zudem zahlreiche Rätselhinweise. Zwar sind die Probleme und ihre Lösungen weitgehend einleuchtend, allerdings wissen Sie oft schlicht nicht, was zu tun ist. Denn **Der Engel des Todes** verschweigt Ihnen wesentliche Hinweise. In den Katakomben unter Istanbul findet George beispielsweise ein Rohrsystem, aber keinerlei Anhaltspunkt dafür, was damit zu tun ist. Denn den Stein, der aus der Wand gedrückt werden muss, kann George nicht anse-

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Ich mag die Serie. Ich mag die Charaktere. Ich mag Charles Cecil. Und ich mag den cineastischen Drive, den das Spiel in seinen besten Momenten entwickelt. Nur sind die zu selten, und zwischen ihnen liegen lange Durststrecken, in denen ich durch viel zu große und zu leere Räume irre und mich verloren fühle. Trotzdem hat dieser Engel des Todes seinen Charme, nimmt mich in den entscheidenden Momenten gefangen und macht mich neugierig auf den Fortgang der umfangreichen Story. Ich spiel's. Und Adventure-Fans sollten definitiv mit ihm probeflirtet.

»Spröder Engel«



hen. So bleibt nur Raten. Auch dafür, wie Sie die Mönche im Klostersgarten ablenken, oder wie Sie den Black Cat Club entdecken, bleibt das Spiel jede Andeutung schuldig. Außerdem



ANNA-MARIA

Heuert George als Beschützer an. Hilfsbedürftig, aber zielstrebig. Verliebt sich in George – oder ist das nur gespielt?

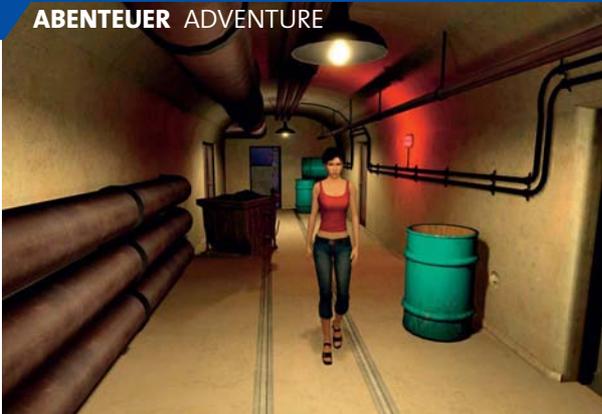


GEORGE STOBBART

Georges patente Begleiterin aus vorangegangenen Abenteuern. Spitzzüngig. Schießt sich auf Anna-Maria ein.



NICOLE COLLARD



In Phoenix steuern Sie Nico. Unsinnig: Oft sehen Sie nicht, wo Sie hinlaufen.

fehlen Begründungen, warum manche Aktionen noch nicht funktionieren (sondern erst später). Einige Aussagen sind sogar irreführend: Bei einem gefundenen Stift fragt sich George, wo der herkomme. Wer dem nachgeht, verschwendet Zeit – das Problem wird viel später gelöst.

Der Humor des Todes

Kenner der **Baphomets Fluch**-Reihe dürfen sich auf Auftritte und Anspielungen auf bekannte Charaktere freuen, darunter der vermeintliche CIA-Agent Duane. Und natürlich Nico, die treue Begleiterin, mit modernem Kurzhaarschnitt und der Synchronstimme von Franziska Pigulla (Scully aus **Akte X**). Die geheimnisvolle, aber anschniegsame Anna-Maria bildet ein reizvolles Gegenstück zur burschikosen Nico – die George mit angemessen eifersüchtigem Unterton die romantischen Flausen auszutreiben versucht. Bis zum Schluss tauchen die beiden Frauen nie gemeinsam auf; schade, denn aus dem Rivalinnen-Treffen hätte sich viel Humorkapital schlagen lassen. Davon gibt's allerdings auch so genug, vor allem Sprachwitz. George gibt sich mal

als texanischer Tourist aus, mal als deutscher Prüfer vom Gesundheitsamt. Seine Kommentare reichen von süffisanten Anekdoten über seine Verwandtschaft bis hin zu Kalauern: »Hast du was an den Ohren?!« – »Tut mir leid, ich höre nix, ich hab's an den Ohren!« Umso ärgerlicher, dass sich die Texte nicht abbrechen lassen. Wer Szenen wiederholt oder zweimal auf den gleichen Gesprächseintrag klickt, muss sich alles geduldig noch mal anhören.

Die Grafik des Todes

Trotz Partikeleffekten und Lichtspielereien: Die 3D-Grafik von **Der Engel des Todes** ist veraltet. Die Räume wirken baukastenhaft und leer, die Texturen oft matschig. Die Figuren haben detaillierte Gesichter, aber eckige Körper, die zudem mäßig animiert sind. Überhaupt trickst sich das Spiel um viele Animationen herum – auf das Kommando »Sitz!« reagiert der Palasthund beispielsweise einfach nicht, weil es keine Animation dafür gibt. Auch viele kleine Logiklücken und Schlamereien stellen der Sorgfalt des britischen Entwicklerstudios Su-



Immer mal wieder müssen Sie in einem Hackerspiel Computer knacken.

mo kein gutes Zeugnis aus. Mal liest ein Hotelgast im geschlossenen Buch, mal kommt Anna-Maria nach endlosem Ausweisfälschen für George einfach so

in den Topkapi-Serail. Musik, Sprache und Texte sind dagegen tadellos und passen gut zur Atmosphäre.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2807

BAPHOMET'S FLUCH: DEDT ADVENTURE

ENTWICKLER	Sumo / Revolution Software (Baphomets Fluch 3, GS 1/04: 73 Punkte)	TERMIN (D)	15.9.2006
PUBLISHER	THQ	CA. PREIS	50 Euro
SPRACHE	Deutsch	AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 36 S. Handbuch
		USK	Ab 6 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

GENRE: ABENTEUER

SZENARIO: realistisch (fiktiv)

RÄTSELSTIL: Denksport (Kombination)

DIALOGE: starr (dynamisch)

ACTION: keine (häufig)

HANDLUNG: einfach (komplex)

SWING: Schwächer Einstieg, Ende wirkt gehetzt.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

EINSTIEG: leicht (schwierig)

SPIELMECHANIK: einfach (komplex)

SPIELTEMPO: langsam (schnell)

HILFEN: -

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: Philips amBX

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: Securom

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Gesichter + detailarme Räume + mäßige und teils fehlende Animationen	5/10
SOUND	+ stimmungsvolle Musik + musikalische Hinweisschnipsel + Profi-Sprecher + wenige, teils dürre Soundeffekte	8/10
BALANCE	+ oft fehlende und irreführende Hinweise + Sterben möglich (Rücksetzpunkte) + Zeitdruck-Rätsel	5/10
ATMOSPHERE	+ Schatzjäger-Stimmung + Geheimnis um Anna-Maria + interessante Schauplätze + langatmige Hangelei & Co	9/10
BEDIENUNG	+ Symbolsteuerung + weder Maus- noch Tastensteuerung funktioniert gut + fehlende Übersicht durch eigenwillige Kamera	5/10
UMFANG	+ lange Spielzeit + viele Charaktere + historische Informationen + Schauplätze wiederholen sich	9/10
HANDLUNG	+ ordentliche Handlung + historische Mythen + Prise Romantik + Motivation der Personen nicht immer nachvollziehbar	8/10
RÄTSEL	+ originelle Ideen + Manuskript-Entschlüsselung + Hackerspiel + teils unklar + Geschicklichkeits-Passagen	7/10
DIALOGE	+ Wortwitz und Ironie + Kabbeleien mit Nico + Themen auswählbar + Texte nicht abbrechbar	8/10
CHARAKTERE	+ Bekannte aus früheren Spielen + interessante und kuriose Personen + teilweise alberne Witzfiguren	8/10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

FAZIT: VIELE DETAILMÄNGEL PLAGEN DAS SOLIDE SPIEL.

72 SPIELSPASS

- DVD: Video-Special
- MAGAZIN-TEIL: Hall of Fame
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2808

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Der Engel des Todes ist ein schlampiges Spiel – und das ärgert mich. Zum einen, weil es das Spiel viel Fluss und Atmosphäre kostet, wenn ich ständig über Ungereimtheiten und unklare Situationen stolpere. Zum anderen, weil's Adventure-Spielern zu verstehen gibt, dass sie besondere Sorgfalt offenbar nicht wert sind. Die Fans werden's schon kaufen. Mag sein – aber auch die dürften sich fragen, was denn gegen eine stringente und etwas aufwändigere Inszenierung gesprochen hätte. Dass 3D-Grafik kein Wert an sich ist, demonstriert das Spiel sehr anschaulich, denn die schmuck- und vorteilslose Optik ist den ganzen Ärger mit der Kamera und der Steuerung nicht wert ist. Trotz allem: Die Charaktere, die (mit 15 Stunden erfreulich lange) Spielhandlung und manch gewitztes Rätsel dürften Adventure-Spieler mit vielen der Macken versöhnen.



»Wenn's nur nicht so schludrig wäre!«