

HALL OF FAME

BAPHOMET'S FLUCH

Normale Menschen als Helden, eine coole Verschwörungsgeschichte, gute Rätsel: Baphomets Fluch ist eines der großen Adventures der 90er-Jahre.

Im Jahr 1996, da war die Welt der Adventure-Fans noch in Ordnung. Einigermaßen. Irgendwie begann man schon zu ahnen, dass mit dem Siegeszug der CD die Goldene Ära vorbei sein könnte – mit **Myst** wurde eine Hi-Res-Postkartensammlung mit angeschlossenen Denkspielen zum Verkaufsschlager, mäßige »interaktive Filme« begannen den Markt zu überschwemmen. Auch LucasArts erreichte nicht mehr die Qualität der frühen 90er: Statt **Indiana Jones 4** oder **Day of the Tentacle** gab es **Vollgas** und **The Dig**. Doch das Abendland war noch nicht verloren: LucasArts hatte noch **Monkey Island 3** in petto (das 1997 erscheinen sollte), und aus England kam, etwas überraschend, **Baphomets Fluch**. Ein klassisches Adventure, entwickelt von Revolution, die ein paar Jahre zuvor mit dem Sci-Fi-Titel **Beneath a Steel Sky** gute Arbeit abgeliefert hatten.

Ich bin ein Touri

Baphomets Fluch erreichte sofort die Herzen vieler Spieler, auch und vor allem weiblicher: Die hübsche Grafik erinnerte an einen Zeichentrickfilm; die Animationen, die mit Schauspielern aufgenommen und von 23 Zeichnern übertragen wurden, setzten Maßstäbe im Spielebereich. Dazu kam der angenehme Mix aus quasi-ernsthafter Verschwörungsgeschichte um die Tempel (viele Jahre vor **Sakrileg**) und leichtem Dialoghumor – ein schmaler Grad, den das Spiel aber souverän beschreitet. Außerdem, und dafür kann man **Baphomets Fluch** nicht genug loben, hat es als eines von wenigen Spielen einen glaubhaft agierenden normalen Men-

schen als Helden: den amerikanischen Touristen George Stobart. Der noch dazu in einigermaßen authentisch klingenden Dialogen mit einer Frau flirtet. Mit einer Frau zudem, Nicole »Nico« Collard, die kein typisches Stereotypen-Abziehbild ist wie so oft in Spielen, sondern eine Person mit zumindest halbwegs nachvollziehbaren Zielen – und deshalb praktisch sofort zur Adventure-Ikone avanciert.

Pixel-Jäger

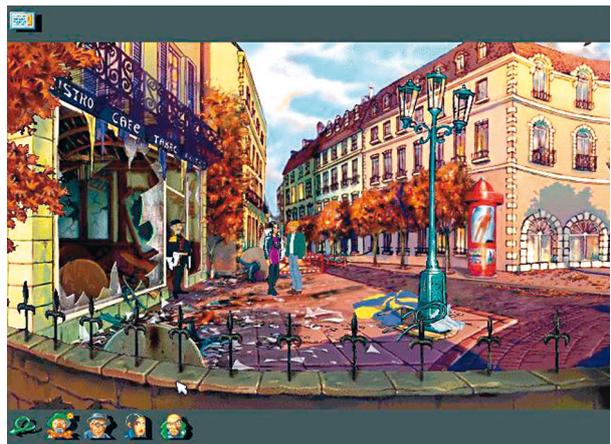
Das eben beschriebene war die Kür, **Baphomets Fluch** überzeugte aber auch bei der Pflicht. Das Rätseldesign und die Bedienung gewannen keine Innovationspreise, funktionierten aber gut. An ein paar Stellen musste man ein bisschen viel von der ungeliebten »Bildschirm-Absucherei« betreiben, nicht alle



Zwischendurch gibt's häppchenweise Zeichentrick.

Aufgaben waren logisch – doch nichts davon zerstörte den Spielspaß. Ohnehin lebte der Titel mehr vom Charme der Erzählung und den gut gestalteten Charakteren als von der reinen Adventure-Mechanik.

Was kaum jemand weiß: Von **Baphomets Fluch** gibt es eine ganz gelungene Umsetzung für den Game Boy Advance. Die ist 2002 bei Ubisoft erschienen und mit ein bisschen Glück heute noch auffindbar. **GUN**



In **Dialogen** blendet das Spiel oben und unten Gesprächsthemen-Symbole ein.

BAPHOMET'S FLUCH ADVENTURE

PUBLISHER: Virgin Interactive
ENTWICKLER: Revolution
QUELLE: noch im Handel
SPRACHE: Deutsch

ORIGINALRELEASE: 1996
CA. PREIS: 5 Euro
USK: ab 12 Jahre



HARDWARE MINIMUM:

Pentium 60, 16 MByte Speicher

SO LÄUFT'S:

Baphomets Fluch läuft problemlos unter Windows XP.

FAZIT: AUCH HEUTE NOCH EIN SPIELENSWERTES ADVENTURE.

DESWEGEN LEGENDÄR

- sympathische, aber nicht zu abgedrehte Charaktere
- angenehmer Humor, ohne dabei kindisch zu sein
- hübsche Comic-Grafik plus Zeichentrick-Sequenzen
- gute Rätsel, nette Verschwörungsgeschichte

IM TEST:
Baphomets
Fluch: Der
Engel des
Todes