

Noch ein Vermächtnis der Tempelritter

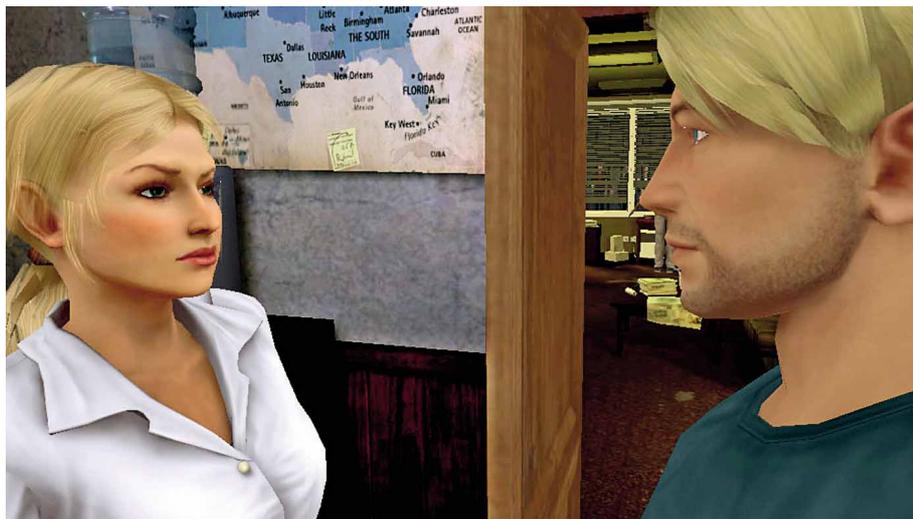
BAPHOMETS FLUCH 4 DER ENGEL DES TODES

Teil 3 sollte der letzte der Adventure-Serie sein. Hier ist Teil 4. Wir haben einen Tag in Sheffield mit der Baphomet-Fortsetzung verbracht – und mit George Stobbarts neuer Freundin.

Natürlich muss die wichtigste Frage früh fallen: »Wo ist Nico?« Charles Cecil holt tief Luft, man sieht: Er möchte gern antworten. Stattdessen wirft er einen hilfeschreitenden Blick über den Tisch; dort sitzt Guy Cunis, der Presse-Koordinator von THQ. »Das ist ein Geheimnis«, bestellt Cunis bündig, »wir behalten das im Moment für uns.« Kurzes Schweigen. Dann zucken die Mundwinkel von Charles Cecil, dem Vater der **Baphomets Fluch**-Reihe: »Aber ich denke, die Antwort ist klar.« Kurzes Schweigen. Guy Cunis: »Vielleicht.«

George ganz unten

Die Antwort dürfte allerdings nicht schwer zu erraten sein, trotz der strategischen Geheimniskrämerei von THQs Pressestab. Nicole Collard, genannt Ni-



George und Anna-Maria begegnen sich im Kautionsbüro in New York. Die Dame fordert Schutz und bietet dafür Schatz.

co, spielte die weibliche Hauptrolle in den vergangenen drei Episoden der Adventure-Serie **Baphomets Fluch**, sie war die Freundin des Helden George

Stobbart – und nicht nur wegen ihrer langen Beine hoch beliebt, sondern vor allem wegen ihrer Schlagfertigkeit und ihrem cleveren Charme. Zu Beginn des

vierten **Baphomets Fluch**, Untertitel: **Der Engel des Todes** fehlt von Nico jedenfalls jede Spur. George krebst am Tiefpunkt seines Lebens in einem schäbigen New Yorker Kautionsbüro herum, als eines Tages ein Engel in Blond in den Raum schwebt und nach Mr. Stobbart verlangt. Sie besitze ein antikes Manuskript, erklärt die Dame, auf das Mafia-Häscher scharf seien, und benötige einen Beschützer. Die unterkühlte Schönheit namens Anna-Maria reißt George so in bester Film-Noir-Manier nicht nur in ein turbulentes Abenteuer, sondern über kurz oder lang auch in ihr Bett.

Schnell! Was nun?

Zunächst brechen aber erst einmal Mafiosi in das Kautionsbüro ein und werfen sich gegen die Tür, hinter der sich George und Anna-Maria verschanzen. »Wir wollen den Spieler unter sanften Druck setzen«, erklärt Charles Cecil, deshalb sollen im

FÜNF FRAGEN AN CHARLES CECIL



Charles Cecil ist Gründer von Revolution Software und Vater von Baphomets Fluch.

GameStar Charles, nach dem dritten Teil sollte die Baphomet-Reihe eigentlich enden. Warum nun einen vierten Teil?

Charles Cecil Wir haben von Anfang an gesagt, dass Baphomets Fluch eine Trilogie wird. Allerdings haben wir eine sehr treue Fanbasis. Die wünschen sich einen neuen Serienteil, und den bekommen sie.

GameStar Vom dritten Baphomets Fluch waren allerdings viele Fans enttäuscht.

Charles Cecil Die Zeit, die wir für die Produktion von Baphomets Fluch 3 hatten, war sehr, sehr knapp. Der schlafende Drache hatte deshalb einige Probleme, im Großen und Ganzen war es aber ein gutes Spiel. Die Schwächen haben wir in Engel des Todes ausgemerzt.

GameStar Stichwort: Kisten?

Charles Cecil Davon musste man in Teil 3 eine Menge schieben. Das war auf Dauer nervtötend. Auch in Engel des Todes wird man Gegenstände schieben, aber sinnvoll. Das sind keine Blockade-Rätsel mehr.

GameStar Was hast du aus den Vorgängern gelernt?

Charles Cecil Dass die Logik der Rätsel sehr wichtig ist. Wir haben einen internen Ausdruck für eine unlogische Lösung: ein Ziegenrätsel. Im ersten Teil von Baphomets Fluch musste George eine Ziege anbinden und dazu schnell zweimal klicken. Das war das erste und einzige Mal im Spiel, wo man das machen musste; wie haben an dieser Stelle einfach die Spielmechanik verändert, ohne dass der Spieler davon wusste. Das war schlechtes Design. In Engel des Todes wird es keine Ziegenrätsel geben.

GameStar Sondern?

Charles Cecil Taubenrätsel. Ich mag Tauben.



In der Salami-Fabrik muss George den Mafiosi Chico aus dem Verkaufsraum locken.

Spiel immer wieder Rätsel mit begrenzter Zeit stattfinden. Zögern wir zum Beispiel zu lange, um über das Hinterzimmer ins Dachgeschoss zu klettern und dort den Weg durch einen Lüftungsschacht zu öffnen, packen uns die Verbrecher am Kragen – und die Szene beginnt von vorn. Auf dem Speicher klemmt sich Anna-Maria automatisch unter das Aufzugstor, damit der Lift für die Mafia-Schergen unbenutzbar bleibt. Als George zerrt er währenddessen an einem Ventilatorenschrank, sind aber nicht kräftig genug. Also zurück zum Aufzug: George klemmt seinen allzeit bereiten Golschläger unter das Tor, nun kann ihm Anna-Maria bei der Schiebearbeit unter die Arme greifen. Währenddessen hören wir hinter uns ständig das Hämmern und Fluchen der gesetzlosen Verfolger.

Bildanalyse

Die Handlung führt über ruhigere Momente in Mama Martinos Salamifabrik nach Konstantinopel, denn George hat sich ans Entziffern von Anna-Marias Manuskript gemacht. Spätestens dieser Part dürfte altgediente Adventure-Fans mit den Zeitdruck-Passagen versöhnen. Charles Cecil und seine Crew haben eine mittelalterliche Zeichnung imitiert, die voller Hinweise und Geheimnisse steckt. Zahlreiche historische Figuren bevölkern zwei Burgen, getrennt durch ein Meer – wer

ist dargestellt, welche Städte sind gemeint? Wenn wir auf eines der Bildelemente klicken, analysiert George es auf der Basis seines momentanen Wissensstands. Aber erst durch die Befragung von Experten kann er den Figuren nach und nach Namen zuordnen. An mehreren Stellen des Gemäldes verbergen sich außerdem kryptische Anleitungen: Ritterschilde, Symbolketten, Farbfolgen. Um die Rätsel in den Gewölben unter Konstantinopel lösen zu können, wird George immer wieder auf das Bild in seinem Gepäck zurückgreifen müssen. Adventure-Veteranen erinnern das an das mit Hinweisen vollgestopfte, gedruckte Grals-Handbuch aus dem legendären Lucasfilm-Adventure **Indiana Jones und der letzte Kreuzzug**.



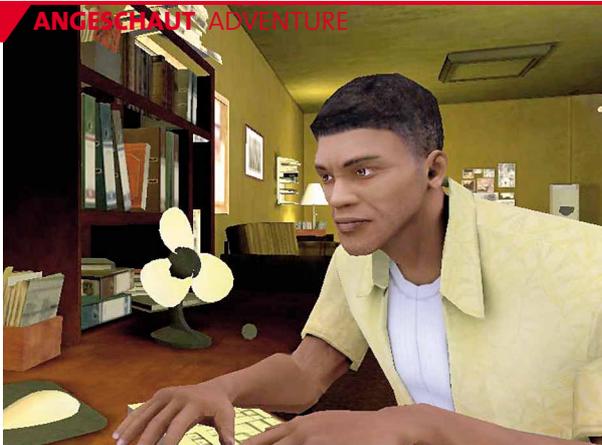
Mit einem Rechtsklick öffnet sich das Befehlsmenü, das alle sinnvollen Aktionen enthält.

Gedanken zum Thema

Das Auf und Ab, das George und seine attraktive Begleiterin schon in diesen ersten paar Stunden des Spiels erleben, ist Teil von Charles Cecils Plänen für **Engel des Todes**. »Die Charaktere sollen eine emotionale Reise durchleben, wie eine Achterbahnfahrt«, erklärt der Seriengründer.

»Wir bedienen uns bei Strukturen aus Filmen: Es wird ständig Überraschungen geben. Nur sind die bei uns mit Rätseln verknüpft.« Im Spielablauf schlägt sich





Georges Bürokollege Virgil hilft in brenzligen Situationen aus der Klemme.



Bei der Flucht vor den Mafiosi arbeitet sich George durch eine Bauruine.

das als Wechselbad aus Tempo und Ruhe nieder. »Ich will, dass sich Engel des Todes schnell bewegt. Trotzdem soll der Spieler dazu angeregt werden, nachzudenken.« Die meiste Arbeit steckt dabei laut Cecil in der Logik der Rätsel. »Wenn du in En-

Übersicht in der 3D-Welt teils schwierig. Mit Teil 4 rudert Cecil nun in mancher Hinsicht zurück. Der Konsolen-Abstecher ist Geschichte, **Engel des Todes** wird nur auf dem PC erscheinen. »Ich habe zur Zeit von Baphomets Fluch 3 einige harsche Kommentare gegen Point&Click abgegeben«, erinnert sich Cecil. »Jetzt muss ich zugeben, dass wir zur Maussteuerung zurückkehren.« Mit einem Linksklick auf ein Objekt wird George nun die jeweils naheliegendste Handlung ausführen, etwa eine Tür öffnen. Mit einem Rechtsklick öffnet sich ein Menü, das alle sinnvollen Aktionen für den jeweiligen Gegenstand anzeigt. Die Tür kann George zum Beispiel auch untersuchen oder aus dem Rahmen treten.

ventures sinnvollen Effekten auf. Allen voran die Farbregie: Je nach Situation legen Filter eine Lichtstimmung über die Szene, die die Gefühlswelt der Figuren unterstreicht. Ist George aufgeregt, taucht das Spiel die Welt in Rot-Töne, kalte, blaue Farben signalisieren emotionale Distanz zwischen Personen. Zudem setzt Sumo stark auf Partikeleffekte. Die Spielfiguren bestehen nun aus rund 10.000 Polygonen, fünfmal soviel wie im Vorgänger. Dazu gibt's moderne Effekte wie Normal Maps, Echtzeit-Schatten und Bewegungsunschärfe.

ES WERDE LICHT

Kurioser Abschluss der Engel des Todes -Präsentation in den Sumo-Studios in Sheffield: Im dunklen Saal setzte man uns vor einen Flachbild-Fernseher, dann lief der Intro-Film zum Vorgängerspiel Der schlafende Drache an – und der Raum reagierte auf das, was auf dem Bildschirm geschah. Zwei Lampen links und rechts des Monitors tauchten die Rückwand in passende Farben, Stroboskoplichter blitzten, als George Stobbar einen Flieger durch ein Gewitter steuert. Eher absurd muteten die weiteren Effekte an: Ein Ventilator blies uns Luft ins Gesicht, während die Propellermaschine auf dem Schirm auf uns zuflog, und Gewittergrollen pflanzte sich dank Force-Feedback-Matte bis in die Sitzfläche unserer Stuhls fort – wir fürchteten im ersten Moment, zu Mittag doch zu viele Bohnen auf unseren Teller gehäuft zu haben. Hinter der Effekthascherei steckt das AmBX-System des Elektronikriesen Philips, das über eine USB-Schnittstelle beliebige Geräte ansteuert. Engel des Todes soll einer der Vorzeige-Titel zum offiziellen Verkaufsstart des AmBX-Systems Ende des Jahres werden.



Baphomet-Designer Charles Cecil (links) plaudert mit GameStar-Redakteur Christian Schmidt über sein Spiel.

gel des Todes an irgendeiner Stelle nicht weißt, was du zu tun hast, dann kannst du kommen und mich erschießen!»

Zurück zur Maus

Mit dem dritten Teil der **Baphomets Fluch**-Reihe, dem Vorgänger von **Engel des Todes**, hatte Charles Cecils Entwicklerteam Revolution Software den Sprung in 3D-Grafik gewagt – auch deshalb, weil das Spiel auch auf Konsolen erschien. Entsprechend waren die Steuerung eher für Joypads ausgelegt und der Spielablauf actionlastig; außerdem gestaltete sich die

Es bleibt bei 3D

Von der 3D-Grafik rückt Charles nicht ab. Anders als in **Ankh** dienen die Polygon-Welten nicht als Hintergründe, in die man nach wie vor seitlich hinein sieht wie in ein Puppenhaus. Stattdessen haben die Schauplätze in **Engel des Todes** Tiefe wie in einem Action-Adventure. Die Kamera schwenkt, zoomt und springt deshalb mit, um George im Blick zu behalten. Während sich Charles Cecil um das Design, die Handlung und die Dialoge kümmert, übernimmt das englische Entwicklerteam Sumo die technische Entwicklung. Die geschichtreichen Revolution Studios gibt es nur noch dem Namen nach – das Team ist aufgelöst, Cecil gleichzeitig Chef und einziger Angestellter. Sumos Eigenbau-Engine kann und soll nicht mit modernen Shootern mithalten, peppt die Atmosphäre von **Engel des Todes** aber mit für Ad-

Vorbild Hollywood

Wonach Herr Stobbar und Anna-Maria eigentlich jagen, das stellt sich in Konstantinopel heraus: George stößt auf den Schatz der Tempelritter, den auch Nicolas Cage und Diane Krüger im Hollywood-Streifen **Das Vermächtnis der Tempelritter** in ähnlicher Konstellation (Schatzkarte, Verbrecher, blonde Frau) aufspürten. Als kleine Hommage basiert die Figur der Anna-Maria »sehr lose« auf dem Vorbild Diane Krüger. »Wir wissen aus **Das Vermächtnis der Tempelritter**, dass der Tempelschatz einen gewaltigen Saal füllt«, schmunzelt Charles Cecil, »verständlichweise ist George daher etwas enttäuscht, als er nur eine kleine Statue fin-



Das AmBX-System regelt die Lichtstimmung im Raum.

det.« Zu allem Überfluss endet die erfolglose Suche für George im türkischen Knast. Abblende, Schnitt – ab jetzt steuern wir jemand anderen. Wen, das steht unter Geheimhaltung. Wir denken uns unseren Teil. CS



BAPHOMET'S FLUCH: DER ENGEL DES TODES

Genre: Adventure Entwickler: Sumo / THQ
Termin: September 2006 Status: zu 60% fertig

Christian Schmidt: »Schön wär's ja, wenn die große Adventure-Saga nach dem unglücklichen dritten Teil zu alter Größe zurück finden würde. Der alte Hauden Charles Cecil hat auch die richtigen Ideen – Spielfluss ohne Hänger, starke Charaktere, logische Rätsel. Nur der verflixte Zwang zu wenig überschaubaren 3D-Szenen will mir nicht in den Kopf. Cecil zeigte sich nach unserem Besuch grüblerisch; mal sehen, ob sich in Sachen Perspektive noch was tut.«