Comeback-Versuch

Baphomets Fluch 3

Mit filmreifen Szenen, moderner Technik und packenden Action-Einlagen will Revolution Software das Adventure-Genre modernisieren.



Nicht nur Kopfarbeit ist gefragt: George braucht oft auch seine Muckis, um Rätsel zu lösen.

Auf DVD: Trailer

Obwohl schon seit geraumer Zeit in Entwicklung, kündigte Entwickler Revolution das Adventure **Broken Sword 3** (deutscher Titel: **Baphomets Fluch 3**) erst auf der ECTS offiziell an. Wie in den beiden ersten Teilen steuern Sie Detektiv George Stobbart und seine aparte Kollegin Nico. Worum es in der Story im Detail geht, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Fest steht jedenfalls, dass die Spürnasen einmal mehr den Machenschaften der mysteriösen Tempelritter auf der Spur sind. Dabei verschlägt es die Protagonisten unter anderem nach Frankreich, England und Ägypten. Im Laufe des Spiels kommen offene Handlungsstränge aus den Vorgängern zu einem Ende. Die Aufgaben sind vielfältig: Aus Gesprächen mit Nebenfiguren filtern Sie Hinweise und gehen diesen nach. Gegenstände müssen kombiniert und eingesetzt werden. Klassische Rätsel im Stile von »Wie komme ich an dem Wachhund vorbei?« oder »Mit welcher Kombination öffne ich den Safe?« sind auf mehrere Arten lösbar. Keine nervigen Trial-and-Error-Puzzles, sondern nachvollziehbare, logische Aufgaben sollen Sie zum Nachdenken anregen.



Die schöne Fotografin Nico macht in jeder Situation eine gute Figur.

Wie im Film

Baphomets Fluch 3 packt bewährte Tugenden in eine technisch moderne Form. Hintergründe, Gegenstände und Figuren zeigt die bekannte Renderware-Engine (**GTA 3**, **Tony Hawk's Pro Skater 3**) in 3D. Auf eine freie Kameraführung wird bewusst verzichtet: Feststehende Perspektiven seien schon aus dramaturgischen Gründen sinnvoller, begründet Charles Cecil, Chef von Revolution Software, diesen Schritt. Um möglichst optimale Szenen zu erschaffen, greifen die Entwickler auch auf die Erfahrungen von Filmemachern zurück. »Die Spieler sollen sich auf die Handlung konzentrieren, statt Kameramann zu spielen«, sagt Cecil. Eine Point-and-Click-Steuerung hält er für überflüssig, sodass Sie die Helden direkt mit Gamepad oder Tastatur durch die Gegend manövrieren. Aktionen wie das Untersuchen, Kombinieren und Verwenden von Gegenständen, Tür öffnen sowie Unterhaltungen lösen Sie direkt mit Tasten aus. Das lästige Absuchen des Bildschirms nach benutzbaren Objekten fällt weg, da **Baphomets Fluch 3** wichtige Gegenstände automatisch hervorhebt.



Je nach Situation ändert sich die Mimik.

Und Action!

Als Besonderheit gibt es regelmäßig kleine Action-Einlagen. Dann gilt es, entweder besonders schnell auf eine Situation zu reagieren oder binnen Sekunden eine wichtige Entscheidung zu treffen. Als Beispiel nennt Cecil den Angriff durch einen Unbekannten, bei dem Sie entweder fliehen oder kämpfen können – was den weiteren Spielverlauf beeinflusst. Als Erholung von derlei Aufregung laufen immer wieder kurze Zwischensequenzen, die genretypisch die Handlung vorantreiben und mitunter witzige Dialoge zwischen George und Nico bieten. FS

Baphomets Fluch 3

Genre:	Adventure	Entwickler:	Revolution
Termin:	August 2003	Ersteindruck:	Sehr gut

Florian Stangl: »Das Konzept und die Ideen klingen durchdacht und überzeugend; die Identifikation mit den altbekannten Hauptfiguren George und Nico fällt leicht. Als Adventure-Fan hoffe ich, dass Revolution klassische und innovative Spielelemente mit Bedacht kombiniert.«