

# Baphomets Fluch

## Der Sündenfall 2

**Straffere Handlung, knackigere Rätsel: Die zweite Episode von Der Sündenfall wetzt die größten Scharten des ersten Kapitels aus.** Von Mirco Kämpfer

Genre: **Adventure** Publisher: **Revolution Software** Entwickler: **Revolution Software (Baphomets Fluch 4: Der Engel des Todes, GS 11/06: 72 Punkte)**  
Termin: **16.4.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **23 Euro**

Auf DVD: Test-Video



In Katalonien erfahren wir mehr über das Gemälde »La Maledicció«.



Die Rätsel sind um einiges kniffliger. Zur Not bemühen wir die Lösungshilfe.

**K**unst liegt im Auge des Betrachters. Während für Kulturbanausen Gemälde nur eine Ansammlung von Pinselstrichen und Farbtupfern sind, gab es für Adventure-Fans im Dezember letzten Jahres mit der ersten Episode von Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall (GS 01/14, 74 Punkte) nichts Spannenderes, als sich über das Geheimnis eines alten Bildes den Kopf zu zermartern. Mittlerweile haben die Entwickler das zweite Sündenfall-Kapitel nachgeschoben.

Beide Episoden sind nicht separat erhältlich. Stattdessen erhalten Käufer des Auftaktes für 23 Euro auf Steam das zweite Kapitel kostenlos per Update. Die Ladenversion für 28 Euro beinhaltet ebenfalls beide Teile. Obschon wir uns im Test hauptsächlich auf Der Sündenfall 2 konzentrieren, bewerten wir

daher im Testkasten Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall als Gesamtwerk.

Da seit der ersten Episode knapp vier Monate ins Land gezogen sind, blicken wir noch einmal kurz auf die Geschehnisse zurück: Alles beginnt Ende der 1930er Jahre in Spanien. Dort stürmen Soldaten die Villa einer Familie, verschaffen sich mit Gewalt Zugang zur Bibliothek und krallen sich das Objekt ihrer Begierde: das Gemälde »La Maledicció«. Jahrzehnte später wird dieselbe Pinselei von einem maskierten Dieb aus einer Pariser Galerie gestohlen. Als wäre das nicht schon merkwürdig genug, stoßen die beiden Serienhelden Nicole Collard und George Stobbarb bei ihren Recherchen auf ein mysteriöses Detail nach dem anderen. Was hat ein russischer Oligarch mit dem Vorfall am Hut? Welche Rolle spielt die falsche Versicherungsfirma? Und welche Absichten hegt der Agent von Interpol?

Die Antworten auf all diese Fragen liefert uns die zweite Episode, die nahtlos an die Geschehnisse des ersten Kapitels anknüpft und nach einem kleinen erzählerischen Durchhänger im ersten Spieldrittel wieder auf die Tube drückt. Statt wie bisher stundenlang mit Story-Häppchen vertröstet zu werden, erzählt Der Sündenfall 2 seinen Plot kompakter und konzentriert sich aufs Wesentliche. So erfahren wir bereits in den

### Eine Löffelladung Adventure-Logik

ersten Minuten mehr über die ominöse »Tabula Veritatis« – der Tafel der Wahrheit. Schnell wird klar: Das Steintäfelchen steht irgendwie in Verbindung mit dem Gemälde und besitzt eine uralte Macht, die das Gleichgewicht der Welt stören könnte.

Mehr wollen wir aus Angst vor der Spoiler-Polizei nicht verraten. Der zweiten Episode gelingt es, die roten Fäden zu einem spannenden Mix aus Krimi und Verschwörungsthiller zu verweben – was aber leider nichts daran ändert, dass Veteranen viele Story-Wendungen und kleinere Überraschungen meilenweit gegen den Wind riechen. So ist leider auch das per se befriedi-

### Spielversionen und Steam-Hinweis

Baphomets Fluch: Der Sündenfall ist komplett für circa 23 Euro bei Steam erhältlich, für knapp 18 Euro gibt's auch eine kopierschutzlose Version auf Gog.com. Die normale Box-Variante kostet 28 Euro und beinhaltet neben dem Spiel ein Artbook sowie den Soundtrack auf CD. Die Collector's Edition schlägt mit 50 Euro zu Buche und enthält zusätzlich ein Poster, diverse Comics sowie alle vier vorherigen Serienteile. Beide Ladenversionen setzen zur Aktivierung eine Internetverbindung und ein Steam-Konto voraus.



## Noch Luft nach oben

Mirco Kämpfer  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

Der zweite Teil von Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall zieht beim Rätseldesign ordentlich an und merzt damit den größten Kritikpunkt der Vorgängerepisode aus. Zudem ist die Verschwörungsgeschichte nicht mehr so diffus, die Handlung gewinnt an Fahrt und die Spieldauer wächst auf insgesamt ordentliche zwölf Stunden an. Obschon sich der Schlusspart des Abenteuers keine gravierenden Schwächen leistet, bleibt ein schaler Nachgeschmack. Vor allem die angestaubte Technik sowie die mäßige deutsche Dialogregie ziehen sich negativ durch das gesamte Spiel. Auch die räumliche Enge gegen Ende stößt mir sauer auf, zumal das Potenzial des Perspektivwechsels beider Hauptfiguren nicht genutzt wird. Fans freuen sich über viele Anspielungen, alte Bekannte und das typische Baphomet-Feeling. Den Kultstatus der ersten beiden Serienklassiker erreicht Der Sündenfall aber nicht.

gende Finale nach weiteren sechs Stunden kein Moment, bei dem uns die Kinnlade runterklappt, sondern lediglich eine logische Folge der vorherigen Ereignisse.

Die kompaktere Erzählweise hat auch einen Nachteil: Das Geschehen ist jederzeit auf einen Schauplatz beschränkt, wir dürfen nicht mehr wie im ersten Kapitel mit dem Taxi runddüsen und zwischen den Orten wechseln. Dadurch spielt sich das Abenteuer streng linear. Hinzu kommt, dass die zweite Episode nur eine Handvoll unterschiedlicher Umgebungen in Spanien und Asien bietet. Hier hätten wir uns mehr optische Vielfalt und vor allem spielerische Freiheit gewünscht, zumal auch die Perspektivwechsel durch die beiden Hauptcharaktere entfallen. Nico tanzt so gut wie gar nicht mehr nach unserem Mauszeiger, die meiste Zeit steuern wir George.

Wie schon im Auftakt von Der Sündenfall treffen wir auch in Episode 2 wieder auf alte Bekannte aus früheren Serienteilen.

Nach der netten Blumenverkäuferin und dem französischen Wachmann laufen uns diesmal auch die schrulligen Hendersons über den Weg. Zudem schlüpft eine bisher wenig prominente Figur in die Rolle des Bösewichts – der sich zuweilen idiotische Patzer leistet. Etwa, wenn er eine speerangelweit offenstehende Geheimtür übersieht und nicht mal mit den Schultern zuckt, obwohl sich George im Kerzenschein »versteckt« und lautstark Nico anbrüllt, anstatt zu flüstern. Abgesehen davon nervt uns die schon beinahe stoische Ruhe der beiden Protagonisten. Selbst in dramatischen Situationen watscheln die Reporterin und der Versicherungsvermittler im lässigsten Spaziergang durch die Kulissen. Weil sich auch Bildwechsel und längere Fußmärsche nicht überspringen lassen, platzt ungeduldigen Spielern schon mal die Halsschlagader.

Dafür macht Der Sündenfall 2 bei seiner Kerndisziplin – den Rätseln – fast alles richtig. Haben die Denkaufgaben in der ersten Episode selbst schlecht dressierte Äffchen unterfordert, freuen sich Knobelfreunde nun über echte Kopfnüsse. So dechiffrieren wir nicht nur ein verschlüsseltes Telegramm und drehen Statuen auf einem Kaminsims, sondern basteln auch eine Bombe und musizieren mit Blechheimern. Sämtliche Rätsel sind nachvollziehbar in die Handlung integriert.

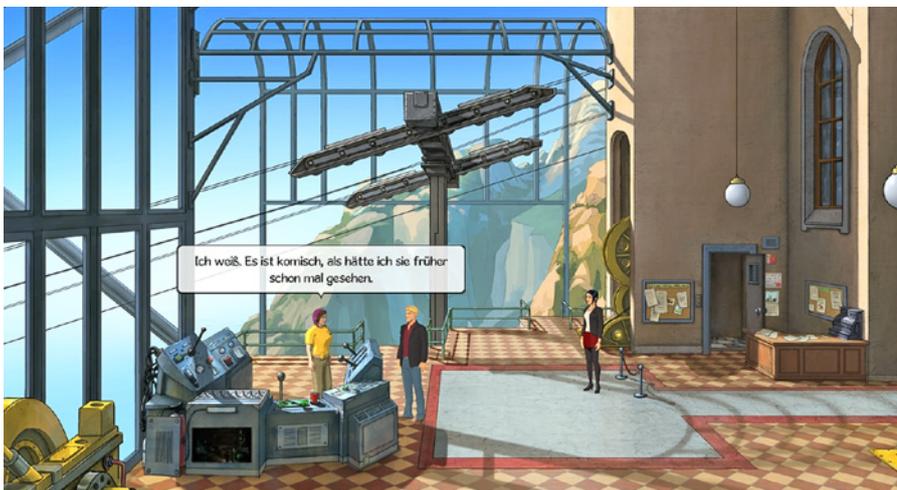
Dank des höheren Schwierigkeitsgrads kommen sogar Veteranen ins Schwitzen. Wer etwa auf Antrieb die gnostischen Symbole auf der Tafel der Wahrheit entschlüsselt, hat vermutlich ein abgeschlossenes Studium in Kryptologie. Ohne eine gute Kombinationsgabe, ein bisschen Fantasie und eine Löffelladung Adventure-Logik hilft nur die vierstufige Lösungshilfe weiter, die sukzessive Hinweise preisgibt und die Rätsel schließlich komplett für uns aufröseln. Eine optionale Objektanzeige suchen wir übrigens abermals vergeblich. Das Absuchen der Kulissen fällt aber nicht negativ ins Gewicht.

Unterm Strich macht Episode 2 von Der Sündenfall vieles besser als das Einstiegs-kapitel. Die Geschichte ist greifbarer und die knackigeren Rätsel sind auch für alte Adven-

ture-Hasen eine Herausforderung. Allerdings ergibt sich durch den abrupten Anspruchssprung zwischen den beiden Spielhälften keine angenehme Lernkurve. Ferner nerven immer noch technische Schlamperien, kleine Übersetzungsfehler sowie die mäßige deutsche Dialogregie, die beim Abstimmen der Sprechertexte geschlampt hat. Trotz der guten deutschen Synchronsprecher klingen die Dialoge eher bemüht und wenig dynamisch. Immerhin: Eine Full-HD-Option wurde inzwischen per Patch nachgereicht. **MK**

TERMIN	16.4.2014	PREIS	23 Euro	USK	ab 12 Jahren
<b>Baphomets Fluch</b> Der Sündenfall 2					
Publisher	Revolution Software		Adventure		
Entwickler	Revolution Software				
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch				
Kopierschutz	Steam				

<b>GRAFIK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>hübsche, handgezeichnete Hintergründe</li> <li>im alten Stil gehalten</li> <li>mäßige Charaktermodelle</li> <li>holprige Animationen</li> </ul>	6/10
<b>SOUND</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>klassische und unaufdringliche Hintergrundmusik</li> <li>George mit altem deutschen Synchronsprecher</li> <li>überwiegend ordentliche deutsche Sprecher</li> <li>aber schwache Dialogregie</li> </ul>	8/10
<b>BALANCE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nie unfair</li> <li>vierstufige Rätselhilfe</li> <li>starker Anspruchssprung zwischen beiden Episoden</li> </ul>	7/10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>gelungene Mischung aus Krimi und Verschwörungsthiller</li> <li>historischer Hintergrund</li> <li>altbekanntes Baphomet-Feeling</li> <li>stoische Helden</li> <li>vielen bereits schon mal gesehen</li> </ul>	7/10
<b>BEDIENUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>simple und eingängige Steuerung</li> <li>ausschließlich mit Maus spielbar</li> <li>zuverlässige, automatische Speicherfunktion</li> <li>nur begrenzte Anzahl an Speicherplätzen</li> </ul>	9/10
<b>UMFANG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>gute Spieldauer mit ungefähr zwölf Stunden</li> <li>zahlreiche und abwechslungsreiche Schauplätze</li> <li>serientypisches Schauplatz-Recycling</li> <li>kaum Wiederspielwert</li> </ul>	7/10
<b>HANDLUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>spannender Einstieg</li> <li>viele Wendungen</li> <li>altes Baphomet-Rezept</li> <li>teils vorhersehbar</li> <li>leichter Durchhänger im ersten Drittel</li> </ul>	8/10
<b>CHARAKTERE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sympathisches Helden duo</li> <li>überzeugender Bösewicht</li> <li>viele alte Bekannte</li> <li>einige profilarme Nebenfiguren</li> </ul>	9/10
<b>DIALOGE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>teils mit Humor gespickt</li> <li>mit einigen Entscheidungen</li> <li>enthalten häufig Hinweise</li> <li>gelegentlich kleinere Übersetzungsfehler</li> </ul>	8/10
<b>RÄTSEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>klassische Kombinationsrätsel</li> <li>meist logische Lösung</li> <li>sinnvoll in Handlung integriert</li> <li>anspruchlose Minipuzzles</li> <li>einige Rätsel nur mit Fantasie lösbar</li> </ul>	7/10



Die handgezeichneten 2D-Hintergründe sehen klasse aus, im Gegensatz zu den mäßigen Figuren.

