



BAPHOMET'S FLUCH 5

DER SÜNDENFALL

HANDBUCH

INHALTSVERZEICHNIS:

EINLEITUNG.....	1
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN.....	2
HAUPTMENÜ.....	3
SYMBOLE FÜR INGAME-OPTIONEN.....	5
SPIELSTEUERUNG.....	6
HERUMLAUFEN.....	6
ORTSWECHSEL.....	6
DINGE UNTERSUCHEN.....	7
GEGENSTÄNDE SAMMELN.....	7
INTERAKTION MIT DER UMGEBUNG.....	7
DAS INVENTAR.....	8
UNTERHALTUNGEN.....	9
EINEN BEREICH UNTERSUCHEN.....	9
KARTE VERWENDEN.....	10
TELEFONATE.....	10
ADLERAugenPUZZLES.....	11

EINLEITUNG

Paris im Frühling. Aus einer Galerie erklingen Schüsse ...

Ein Überfall ... ein Mord ... und der Anfang eines neuen, epischen Baphomets Fluch Abenteurers.

Revolution präsentiert die neuste, explosive Folge der klassischen Baphomets Fluch-Reihe. Du spielst den kühnen Amerikaner George Stobbart und die kecke französische Journalistin Nico Collard. Du befindest dich auf der Spur eines gestohlenen Bildes – und einem Mordkomplott. Ein Komplott, dessen Wurzeln sich in Geheimnissen finden, die älter als das geschriebene Wort sind...

Kannst du das Geheimnis des Sündenfalls ergründen? Nur bewaffnet mit Logik, Rechtschaffenheit und einem trockenen Sinn für Humor müssen George und Nico wieder einmal die Welt vor der bevorstehenden Katastrophe retten.

Baphomets Fluch 5 – Der Sündenfall ist ein Abenteuerspiel, bei dem es einiges zu untersuchen und zu entdecken gibt. Auch wenn du noch nie zuvor ein Abenteuer gespielt hast, so gibt es keinen Grund zur Sorge. Das Spiel wurde sowohl für Einsteiger als auch für Profis entworfen und hat eine intuitive Point-and-Click-Steuerung.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Für dieses Spiel muss dein Computer mindestens die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

PC

Betriebssystem:	Windows XP
Prozessor:	1.6 GHz
Speicher:	1 GB
Grafik:	256 MB
Festplatte:	7 GB freier Festplattenspeicher



HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü erscheint sobald du das Spiel geladen hast, oder kann während des Spiels aufgerufen werden, indem du mit dem Cursor oben im Bildschirm auf das Hammer und Schraubenschlüssel-Symbol klickst.

Du siehst die folgenden Optionen:

Weiter – Spiele von dort, wo du zuletzt warst, weiter (nicht jedoch bei deinem allerersten Spiel).

Neues Spiel – Wähle diese Option, wenn du das Spiel neu beginnen möchtest.

Wiederherstellen – Hier kannst du einen Spielstand laden und weiterspielen. Klicke auf „Wiederherstellen“ und eine Übersicht aller Spielstände wird angezeigt. Wähle einen aus, um von dort aus weiterzumachen.

Optionen – Hier kannst du gewisse Teile des Spiels ändern. Klicke auf:

Audioeinstellungen – hier kannst du die Lautstärke von Musik, Sprache und Geräuschen einstellen.

Grafikeinstellungen – hier hast du folgende Auswahlmöglichkeiten:

Sprachtext: Schalte um zwischen Modernem Sprachtext in Textblasen und Dialogboxen, oder Klassischem Sprachtext für eine 90er Jahre Atmosphäre.

Untertitel: Schalte zwischen der Anzeige und dem Ausblenden der Untertitel hin und her.

Benutzeroberfläche: Hier kannst du zwischen der modernen Rahmenansicht der Inventargegenstände oder der klassischen 90er Jahre Ansicht, bei der die Gegenstände unten entlang des Bildschirms dargestellt werden, hin und her schalten.

Erfolgsmeldungen: Schalte die Anzeige der Erfolge auf dem Bildschirm, sobald du sie freischaltest, ein oder aus.

Vollbild/Fenstermodus: Wähle deine bevorzugte BildschirmEinstellung aus – entweder den Vollbildmodus oder den Fenstermodus.

Spieleinstellungen – Hier kannst du auf die folgenden Optionen zugreifen:

Tipps: Schalte die Tipps, die dir Hinweise auf die Lösung der Rätsel im Spiel geben, an oder aus.

Profil: Bis zu vier Spieler können ein Profil auswählen, auf dem jeder von ihnen individuelle Profile, Spielstände und Checkpoints speichern kann.

Textsprache: Wähle eine Sprache für die Untertitel.

Audiosprache: Wähle eine Sprache für die Sprachausgabe.

Mehr: Sieh dir das Team an, oder verlinke dich mit unserer Facebook-Seite.

Klicke auf Zurück, wenn du mit der Auswahl deiner Optionen fertig bist, damit du zum vorherigen Bildschirm gelangst, und dann auf Weiter (oder Zurück zum Spiel).

Spiel verlassen – Verlasse das aktuelle Spiel und kehre zu deinem Arbeitsplatz zurück.

SYMBOLE FÜR INGAME-OPTIONEN

Einige Optionen kannst du vom Spiel aus einstellen. Bewege den Mauscursor an den oberen Rand des Spielbildschirms und sehe eine Reihe mit Symbolen:



Dieses Symbol bringt dich direkt zum **Hauptmenü**.



Wenn du bei einem Puzzle feststeckst, kannst du über dieses Symbol Tipps erhalten(es sei denn, du hast **Tipps** im Hauptmenü vorher ausgeschaltet). Die Tipps geben dir Hinweise, die sich auf dein aktuelles Problem beziehen. Oftmals gibt es mehrere Tipps für jede Situation und der erste versucht dich nur in die richtige Richtung zu lenken. Alle nachfolgenden Tipps zum selben Puzzle bieten dir genauere Einzelheiten.



Klicke auf dieses Symbol, um deine **Erfolge** zu sehen, die du im Spiel verdient hast.



Dieses Symbol bringt dich zum **Speichermenü**.



Dieses Symbol bringt dich zum **Wiederherstellen-Menü**.

SPIELSTEUERUNG

In Abenteuerspielen geht es hauptsächlich um Untersuchungen und Erkundungen – dafür musst du Gegenstände und verdächtige Personen entdecken und mit ihnen interagieren. Dies kannst du tun, indem du deinen Mauszeiger über den Bildschirm bewegst. Sobald er über etwas Interessantes gleitet (wir nennen das „Hotspot“), verändert sich der Zeiger und wird zu einem Action-Cursor, der dir zeigt, was genau du hier tun kannst.

Vielleicht siehst du nicht gleich auf Anhieb, wofür ein Hotspot gut ist, aber keine Sorge – setze deine grauen Zellen ein, und in null Komma nichts hast du es raus. Bis du in einem Bereich nicht alles getan hast, was es zu tun gibt, lässt das Spiel dich nicht weiter, insofern brauchst du keine Angst haben, etwas zu verpassen.

HERUMLAUFEN

Klicke mit deinem Mauszeiger auf einen Ort, zu dem George oder Nico gehen sollen, und klicke dann mit Links. Falls du nicht bis genau zu diesem Punkt hinkommst, so werden sie zumindest so nah wie möglich rangehen – also mache dir keine Sorgen darüber, ob du genau geklickt hast.

Einige Bereiche sind größer als der Bildschirm, auf dem du spielst. In diesem Fall wird die Kamera dir mehr zeigen, sobald sich dein Charakter dem Bildschirmrand nähert.



ORTSWECHSEL

Wenn du einen Ort verlassen möchtest, musst du einen Ausgang-Hotspot finden und darauf klicken – normalerweise ist dies eine Tür. Bewege den Mauszeiger auf den Ausgang und wenn er sich in einen beweglichen Zeigefinger verwandelt, dann klicke mit Links. Der Charakter geht dann zum Ausgang und läuft dadurch hinaus.



DINGE UNTERSUCHEN

Während des Spiels ist es wichtig, Dinge in deiner Umgebung zu untersuchen. Dafür kannst du mit dem Mauszeiger auf einen Hotspot gehen und wenn ein Action-Cursor erscheint, die **rechte Maustaste** betätigen (statt der linken, mit der du normalerweise eine Aktion auslöst). Ein Klick mit der rechten Maustaste ruft einen Kommentar für den Hotspot auf.

Wenn es sich bei dem Action-Cursor um ein **blinkendes Auge** handelt, dann kannst du diesen Hotspot nur untersuchen oder versuchen, einen Inventargegenstand darauf zu benutzen (weitere Informationen gibt es bei „Inventar“ unten).



GEGENSTÄNDE SAMMELN

Auf ihrem Weg sammeln Nico und George allerlei wirklich bizarre Gegenstände – Du wirst bald entdecken, dass es eine Verwendung für beinahe alles gibt. Wenn du einen Gegenstand siehst, von dem du meinst, er könnte später nützlich sein, dann bewege den Mauszeiger dorthin. Wenn er sich aufheben lässt, dann verwandelt sich der Cursor in eine **greifende Hand**. Klicke auf den Gegenstand, um ihn aufzuheben und er landet in deinem Inventar. Denke aber daran, dass du für einige Gegenstände genau das richtige Timing zum Aufheben brauchst – vor allem, wenn sie genau vor der Nase von Menschen liegen, die nicht gerade hilfreich sind.



INTERAKTION MIT DER UMGEBUNG

Ein paar drehende Zahnräder zeigen an, dass George oder Nico etwas mit einem Hintergrundobjekt machen können. Dies kann alles Mögliche sein, entweder das Drücken eines Knopfes, das Öffnen einer Klappe, das Schieben eines Einkaufswagens oder das Streicheln einer Ziege.



DAS INVENTAR

Das **Inventar** ist eine visuelle Darstellung aller Gegenstände, die dein Charakter bei sich trägt. Du erreichst es über das Taschensymbol unten auf dem Bildschirm, das alles in Georges oder Nicos Besitz anzeigt. Du verlässt das Inventar und kehrst zum Spiel zurück, indem du auf einen beliebigen Fleck außerhalb des Inventars klickst. Du kannst dir Gegenstände im Inventar genauer ansehen, indem du den Mauszeiger darüber hinweg bewegst – klicke mit der rechten Maustaste, sobald der Zeiger sich in ein Fadenkreuz verwandelt.

Manchmal willst du vielleicht bestimmte Gegenstände aus dem Inventar an einem Hotspot benutzen oder sie jemandem zeigen. In diesem Fall kannst du das Inventar öffnen und auf den entsprechenden Gegenstand klicken. Ziehe den Gegenstand aus dem Inventar; das Inventar verschwindet nach einem Moment. Jetzt kannst du den Gegenstand zu einem Hintergrundobjekt oder zu einer Person ziehen. Wenn der Zeiger sich zum Action-Cursor verwandelt, klicke erneut und beobachte, was passiert.

Einige Inventargegenstände können miteinander kombiniert werden und ergeben so einen neuen Gegenstand. Dafür wähle einen Inventargegenstand aus – Gegenstände, die damit kombiniert werden können, bleiben so, wie sie sind, und alle anderen werden grau (es sei denn, du hast die „Tipps“ deaktiviert). Bewege den ausgewählten Gegenstand über einen anderen Gegenstand, der seine Form behalten hat (wenn es welche davon gibt) und klicke dann erneut zum Kombinieren.



UNTERHALTUNGEN

Während deines Abenteuers wirst du vielen Charakteren begegnen – einige davon sind hilfreich, andere desinteressiert und manche aber auch wirklich gefährlich. Möchte du dich mit jemandem unterhalten, bewege den Mauszeiger auf diese Person. Wenn du dann klickst, verwandelt sich der Zeiger in einen **Mund**. Einige Charaktere wollen vielleicht nicht gleich mit dir sprechen. Falls doch, dann öffnet sich ein Fenster mit Themen für die Unterhaltung. Unterhalb der Themen findest du kleine Symbole, die für Gegenstände stehen, die du den Leuten zeigen kannst.

Sobald ein Thema ausgeschöpft wurde, wird das Symbol grau oder komplett entfernt – falls das Symbol jedoch in der Themenleiste bleibt, heißt das, es gibt noch mehr zu besprechen. Gleichermäßen kannst du so lange über einen Inventargegenstand sprechen, bis das Symbol grau wird.

Die Reihe der möglichen Themen hängt mit dem zusammen, was du bereits von anderen Charakteren in Erfahrung gebracht hast, bei anderen Ereignissen beobachtet hast oder an bestimmten Orten herausgefunden hast. Sobald du mehr herausfindest, bringt ein erneutes Gespräch mit einem Charakter vielleicht neue Informationen ans Licht.

Eine Unterhaltung kannst du über den roten Pfeil beenden. Denke daran, dass dieses Symbol manchmal nicht erscheint, bis eine bestimmte Unterhaltung abgeschlossen wurde.



EINEN BEREICH UNTERSUCHEN

Eine bewegliche **Lupe** als Cursor zeigt dir, wann du einen Bereich genauer „unter die Lupe“ nehmen kannst. In diesem Fällen ist es immer ratsam, einen Blick darauf zu werfen.

KARTE VERWENDEN

Je weiter du im Spiel kommst, desto größer wird die Auswahl der Orte, die dein Charakter besuchen kann. Nachdem du gewisse Orte verlassen hast, erscheint eine Karte, die dir mögliche Orte mit roten Stecknadeln anzeigt. Um einen dieser Orte auszuwählen, klickst du auf die Stecknadel von dem Ort, zu dem du möchtest.



TELEFONATE

Durch deine sorgfältigen und langwierigen Ermittlungen wirst du eine Handvoll Telefonnummern erhalten. Öffne dein Inventar und klicke mit links auf dein Handy, und du siehst eine Liste mit Nummern, die du anrufen kannst.



ADLERAugenPUZZLES

Manchmal musst du ein Puzzle lösen, das du näher betrachten musst. Jedes dieser Puzzles wird auf eine andere Art und Weise gesteuert. Die Steuerung wird dir zu Beginn des Puzzles erklärt.





Distributed by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH.
© 2014 and Published by Revolution Software Limited. Revolution and their respective logo are trademarks of Revolution Software.
All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved.

1004526MAUK