

15.03.2007 – Redakteur: **Andy**

- ▷ [Artikel kommentieren \(6\)](#)
- ▷ [Alle Infos zum Spiel](#)
- ▷ [Screenshot-Galerie öffnen](#)
- ▷ [Demo downloaden \(PC\)](#)
- ▷ [Belief & Betrayal bestellen](#)
- ▷ [Alle Spiele in Zahlung geben und Belief & Betrayal für 0 Euro kaufen](#)
- ▷ [Zurück zur Reviews-Übersicht](#)

Seite: [1](#) | [2](#) | [Fazit](#)**Razzies**

Kennt ihr die 'Goldene Himbeere'? Dieser un(denk)würdige Preis wird jedes Jahr ein Tag vor den Oscarverleihung vergeben, quasi als Äquivalent für die schlechtesten Schauspieler, den schlechtesten Regisseur und natürlich auch für das schlechteste Drehbuch. Wenn 'Belief & Betrayal' kein Spiel, sondern ein Film wäre, würde ich es genau diesen Preis an den Hals wünschen: So einen bescheuerten Story-Blödsinn, der an miese B-Movies der 80er Jahre erinnert, kriege ich nur ganz selten untergejubelt. Es fängt schon hanebüchen hoch zehn an: Der Journalist Jonathan Danter steht kurz davor, eine Reise nach Miami anzutreten. Dort erwartet ihn ein Interviewgast, doch vor seiner Abreise klingelt unerwartet sein Telefon und ein 'Chief Constable' von Scotland Yard zwingt ihn in weniger als zehn Sätzen, doch bitte lieber nach London, England (!) zu fliegen, weil er angeblich in großer Gefahr stecke. Jonathan ist natürlich ein ganz netter Kerl, der diesem Anliegen nachgibt und netterweise von der bereits informierten New Yorker Polizei zum Flughafen eskortiert wird. Vor Ort kommt die 'schockierende' Wahrheit ans Tageslicht: Sein Onkel Frank, der seit zehn Jahren tot sei, ist erst kürzlich ermordet worden! Er habe beim vatikanischen Geheimdienst gearbeitet und damals sein Ableben nur vorgetäuscht, damit seine Familie in Sicherheit wäre und er in Ruhe arbeiten könne. Nun war er anscheinend einem Geheimnis auf der Spur, weshalb ihn Unbekannte auf ziemlich unschöne Weise 'real' ins Jenseits beförderten.

Danach folgt ein konstruierter Plotablauf nach dem anderen: Scotland Yard bittet Jonathan, ein Schließfach seines Onkels, dessen Inhalt wohlmöglich (!) total wichtig sei, zu öffnen. Noch mal zum Mitschreiben: Da wird ein Geheimdienstler ziemlich brutal und so richtig schön ritualsmäßig hingerichtet, aus nicht weiter erläuterten Gründen (alles Geheimsache...) soll der Neffe, der seit zehn Jahren seinen Onkel für tot hält, von Amerika nach England reisen, weil er angeblich in Gefahr wäre, und nebenbei darf er noch Scotland Yard helfen, ein Schließfach des getöteten Onkels zu öffnen, welches (wieder angeblich) auch auf seinem Namen laufen würde und von dem er noch nie zuvor etwas gehört hat.

Dümmste Polizei Englands

Bevor es jedoch soweit kommt (schließlich wird noch ein ganz wichtiger und im gesamten Spiel nicht weiter benannter oder charakterisierter CIA-Mann erwartet), darf er zurück zur Wohnung seines Onkels und selbst ein wenig herumschnüffeln, welche Fieslinge den armen Frank auf dem Gewissen haben. Obwohl Jonathan diesen seit seiner Kindheit nicht mehr gesehen hat, erinnert er sich perfekt an dessen Essgewohnheiten und daran, das er mit neumodischer Technik nichts am Hut gehabt hätte. Scotland Yard gibt ihm auch freundlicherweise den nigelnagelneuen Laptop zurück, weil er keine Hinweise enthalte... nur damit ihr zweieinhalb Kapitel später dem Gerät dann doch ein gar nicht mal gut verstecktes Geheimnis entlockt.



Egal: Jonathan wird von einem korrupten Inspektor beinahe getötet (soviel zum Thema 'Kommen Sie besser nach England, hier sind Sie in Sicherheit!'), doch Kat McKendal, weiblich und Frau zugleich, kann im letzten Moment das Schlimmste verhindern. Der Inspektor wird niedergeschlagen und natürlich nicht gefesselt, was ja auch Zeitverschwendung wäre (Achtung Ironie!), weil man viel sinniger im gleichen Appartement nach doofen Hinweisen sucht, während der doch irgendwie gefährlich wirkende Mann jederzeit aufwachen könnte. Jedenfalls labert Kat unseren Helden voll, das er selbst der Polizei nicht trauen dürfe und der glaubt ihr natürlich jedes Wort... wenn doch alle Menschen so vertrauensselig wären (Achtung, noch mehr Ironie).

Dieser selten dämliche Plot zieht sich durch das gesamte Spiel und wird von einer irrwitzigen Mystik-Story rund um irgendwelche Bibel- und Jesusgeschichten umstrickt, bei denen ihr viele Passage allein dank großzügig verteilter Fremdwörter gar nicht richtig begreift. Die Nebencharaktere sind dabei entweder blöd, bescheuert, hohl oder alles zusammen: Allein die bösen Mönche sollten vielleicht noch einmal ihre Aktionen überdenken, wenn sie (Achtung, Spoilergefahr) Jonathan eine Videonachricht mit der gefesselten Kat plus Zeitbombe schicken und sie gleichzeitig beides (!) vor ihm bewachen.

Auch unser lieber Held ist so unsympathisch und uninteressant, dass jede Identifikation im Keim erstickt wird. Allein seine Standardphrasen wie 'Lieber nicht.' (z.B. beim Aufnehmen eines interessant wirkenden Gegenstandes) oder 'Ach du dicker Kater!' (typischer Ausdruck des Erstaunens) gehen euch nach spätestens fünf Minuten Spielzeit gehörig auf den Keks. Mein Lieblingspruch ist jedoch eindeutig jener, den ihr beim Anschauen eines Pin-Up Posters zu hören bekommt: 'Ich finde es nicht in Ordnung, den Körper einer Frau für sexy Fotos auszunutzen ... aber solch eine Pracht muss man einfach bewundern!'

Seite: [1](#) | [2](#) | [Fazit](#)

15.03.2007 - Redakteur: **Andy**

- ▷ [Artikel kommentieren \(6\)](#)
- ▷ [Alle Infos zum Spiel](#)
- ▷ [Screenshot-Galerie öffnen](#)
- ▷ [Demo downloaden \(PC\)](#)
- ▷ [Belief & Betrayal bestellen](#)
- ▷ [Alle Spiele in Zahlung geben und Belief & Betrayal für 0 Euro kaufen](#)
- ▷ [Zurück zur Reviews-Übersicht](#)

Seite: 1 | [2](#) | [Fazit](#)

Mickrig-Design



Und wie sieht es mit dem 'Spiel' aus? Nicht besonders gut: Das Adventure, im klassischen Point'n'Click-Stil gehalten, ist sehr kurz und die sehr simplen Rätsel bestehen zu über 70% aus stupidem 'finde den Gegenstand'-Gesuche. Netterweise gibt es ein 'Tunguska'-ähnliches System, dank dem euch alle wichtigen Objekte per Tastendruck angezeigt werden (was auf der anderen Seiten in einem Falle zum Absturz meines PCs führte...).

'Herausfordernd' wird 'Belief + Betrayal' nur dann, wenn ihr zwanghaft irgendetwas mehrmals untersuchen müsst oder diverse Aktionen erst dann machen dürft, wenn ihr andere zuvor gemacht habt. Die Puzzlelogik dabei ist gar nicht mal so schlecht, leider wird sie ständig von der idiotischen Story in die Lächerlichkeit gezogen. Schönes Beispiel: Um eine Putzfrau abzulenken, müsst ihr fettigen, klebrigen Senf auf den Boden schmieren. Was passiert? Ihr seht in einer kurzen Sequenz, wie sie das Zeug mit einem stinknormalen Besen (!) versucht wegzuschubben.

Die Designer hingegen 'versuchen' immerhin etwas Komplexität einzubauen, indem sie euch neben Danter auch die gute Kat als Spielfigur zur Verfügung stellen (sowie eine weitere Person, dessen Handlungsrahmen sich jedoch auf wenige Minuten beschränkt). Meist dürft ihr zwischen den beiden hin- und herwechseln, allerdings ist es eher selten, dass ihr auch wirklich gemeinsam Rätsel löst. Im Endeffekt laufen einfach nur zwei parallele Handlungsstränge ab, welche ihr in fast allen Fällen auch nacheinander angehen könnt.

Präsentation: Hässlich und nervig

Grafik und Sound sind ähnlich vergessenswert: Die Auflösung ist auf 1024x768 beschränkt, die Texturen der Polygonfiguren sehen enorm verwaschen aus und die Hintergrundbilder scheinen einem billigen Renderprogramm entsprungen zu sein. Die Musik düdelt uninspiriert und nervig aus den Lautsprechern, manche Jingles hören sich obendrein verdächtig nach entliehenem Material der TV-Kultserie 'Buffy, the Vampire Slayer' an (!). Selbstredend bewegt sich die Sprachausgabe ebenso auf niederem Niveau: Die Sprecher agieren laienhaft und hintereinander gesprochene Sätze ertönen viel zu hastig aus den Lautsprechern, was sich sehr gut anhand des ersten Dialoges demonstrieren lässt. Und die Steuerung funktioniert ebenfalls nicht richtig, so werden manche Mausklicks einfach verschluckt und das Abbrechen von Sätzen setzt gerne mal aus.



Dann wäre da noch eine eigentlich gute Idee, dank derer ihr im Notizblock vermerkte Hinweise mit Gegenständen benutzen könnt. Damit wollten die Designer den Spieler quasi zum Kombinieren von 'Ideen' und Objekten zwingen, leider entsteht so eine zwanghafte Linearität. Beispiel: An einer Stelle müsst ihr einen Zahlencode an einem kleinen Gerät einstellen. Eine Bücherreihe verrät euch die richtige Kombination, doch ihr dürft den Code erst dann zurecht drehen, wenn ihr Jonathan auf die Idee bringt, dass beide Dinge etwas miteinander zu tun hätten. Dies wiederum geht nur, wenn ihr die Bücher anschaut und daraufhin das Gerät mit dem automatisch verfassten Hinweis in eurem Notizbuch kombiniert. Die naheliegendere Lösung, nämlich das Gerät einfach direkt mit der Bücherreihe zu benutzen, funktioniert leider nicht.

Seite: 1 | [2](#) | [Fazit](#)

15.03.2007 - Redakteur: **Andy**

- ▷ [Artikel kommentieren \(6\)](#)
- ▷ [Alle Infos zum Spiel](#)
- ▷ [Screenshot-Galerie öffnen](#)
- ▷ [Demo downloaden \(PC\)](#)
- ▷ [Belief & Betrayal bestellen](#)
- ▷ [Alle Spiele in Zahlung geben und Belief & Betrayal für 0 Euro kaufen](#)
- ▷ [Zurück zur Reviews-Übersicht](#)

Seite: 1 | 2 | [Fazit](#)

Fazit



Eigentlich passt der Titel: Ich habe 'geglaubt', dass das Spiel ein ganz nettes Adventure sein könnte und wurde 'verraten'. Die Story verursacht abwechselnd Kopf- und Bauchschmerzen, letztere vor Lachen. Allein diese selten dämliche Idee, dass ein Amerikaner von einem unbekanntem 'Chief Constable' von Scotland Yard mit Hilfe eines simplen Telefongesprächs zu einer Reise nach England gelockt... äh... überredet und kurz darauf von den hiesigen Beamten zum Flughafen gebracht wird, dürfte zu den zehn schlechtesten Plotaufhängern gehören, denen ich je begegnet bin. Immerhin: Die Rätsel sind logisch und nachvollziehbar, womit sich 'Belief + Betrayal' eine etwas bessere Wertung als der 'Eulembergsche Experiment'-Blödsinn verdient. Aber schlechte Grafik, nerviger Sound und Steuerungsmacken sorgen dafür, dass der wirklich miesen Geschichte,

welche noch nicht mal ein vernünftiges Ende spendiert bekam, vollends Tribut gezollt wird. Bitte nicht kaufen, außer ihr müsst wirklich alles gezockt haben, was weit entfernt an Bibel-Mystikkrams im Stile von 'Da Vinci Code' erinnert.

Wertung

Grafik:	<div style="width: 39%; background-color: #e91e63; color: white; text-align: center;">Schwach</div>	39 %
Sound:	<div style="width: 42%; background-color: #e91e63; color: white; text-align: center;">Schwach</div>	42 %
Steuerung:	<div style="width: 59%; background-color: #ffeb3b; text-align: center;">Durchschnitt</div>	59 %
Spielspaß:	<div style="width: 35%; background-color: #e91e63; color: white; text-align: center;">Schwach</div>	35 %