



Im Vordergrund: **der Kapitän**. Der glaubt Ninas Berichten erst angesichts der Toten im Hintergrund.



Auf Tastendruck werden alle **manipulierbaren Punkte** wie Ausgänge oder Gegenstände angezeigt.

Geheimakte 2

Das meistverkaufte Adventure 2006 geht in die zweite Runde: Nach dem Rätsel von Tunguska folgt nun die Auseinandersetzung mit der drohenden Klimakatastrophe.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4207

Irgendwo auf dieser Welt muss es einen riesigen Schrank geben. Einen Aktenschrank. Mit einem Aufkleber: geheim. All die Filme, Romane und mittlerweile auch Spiele, die um streng vertrauliche Schriftstücke kreisen, müssen ja irgendwoher ihr Futter kriegen. Einen Schlüssel zu diesem Archiv scheint auch der Entwickler Fusionsphere zu besitzen. Denn nach seinem Überraschungshit **Geheimakte Tunguska** (GS

10/2006, 83 Punkte) schraubt das deutsche Team nun emsig am Nachfolger **Geheimakte 2**.

Wiederholungstäter

Konnte vor **Geheimakte Tunguska** kaum jemand etwas mit dem fremd klingenden Aktenzeichen »Tunguska« anfangen, wissen heute Adventure-Fans in der ganzen Welt, dass dies eine Region in Zentralsibirien ist, in der es 1908 eine gigantische Explosion

gegeben hat. Bis heute regt das sogenannte Tunguska-Ereignis Wissenschaftler, Ufologen und Weltverschwörer zu mehr oder weniger abenteuerlichen Theorien an. Der ideale Stoff, um vor einer pseudodokumentarischen Kulisse in Form eines klassischen Point&Click-Adventures eine Geschichte rund um Verschwörung, Geheimwissen und Verbrechen zu spinnen. Im zweiten Teil bleiben die Entwickler dieser Linie hundertprozentig treu: Wieder sind die Hauptpersonen Nina Kalenkow und Max Gruber, ein betont junges, betont modernes (Ex-) Paar, das sich während der turbulenten Ereignisse des ersten Teils kennen und lieben lernte. Und wieder geht es um eine Jahrhunderte und Kontinente umspannende Handlungslinie, in der geschickt tatsächliche und fiktive Elemente kombiniert werden.

Kreuzfahrer

Der Prolog des Spiels empfängt Sie in einem britischen Herrenhaus. Sie beobachten Bischof Chester Parrey, der in seiner schummerig ausgeleuchteten Bibliothek einen Brief liest. Vielmehr vorgelesen bekommt: Eine zittrige Greisenstimme aus dem

Off berichtet von dem immens wertvollen Pergament, dessen geheime Botschaften höchst brisant und noch nicht entschlüsselt seien und das Parrey gut verwahren sollte. Plötzlich kommt Bewegung in die lauselige Szenerie, ein Schnitt: Sam Fisher samt Zwilingsbruder huschen ums antike Gemäuer; zwei schwarz gekleidete Gestalten mit Nachtsichtgeräten, schwer bewaffnet. Der Bischof entdeckt die beiden – und ab hier übernehmen Sie. Um es kurz zu machen: Sie schaffen es gerade noch, das wertvolle Pergament zu verstecken, dann nimmt die Geschichte unbarmherzig ihren Lauf.

Aufblende, Hamburger Hafen. Jetzt steuern Sie Nina, die sich im vergangenen Jahr kaum verändert hat. Das gilt im Grunde für das gesamte Spiel. Grafik, Interface, Animationen, Menüs, alles ist eins zu eins aus dem Vorgänger übernommen. Einerseits gibt das dem Spieler ein »Willkommen Zuhause«-Gefühl, andererseits sollten die Entwickler langfristig besonders im grafischen Bereich weiterentwickeln. Denn so hübsch die 2D-Schauplätze mit den in Pseudo-3D agierenden Charakteren wieder gelungen



Von hier aus gelangen Sie per Doppelklick zu allen Decks. Das **Schiff** ist nur ein Schauplatz von vielen.

sind, eine fixe Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln ist nicht mehr zeitgemäß. Vorteil der antiken Technik: Auch **Geheimakte 2** wird wieder auf so gut wie allen PCs bis hinunter zur elektrischen Schreibmaschine laufen.

Doch zurück zur Geschichte: Wir erfahren, dass sich Nina von Max getrennt hat und nun auf einer Kreuzfahrt Erholung suchen will. Wie vieles im Leben der resoluten Ex-Studentin und Automechanikerin klappt das erst mal nicht so richtig. Im Hafen, vor ihren Augen, verunglückt ein Mann tödlich, und das Kreuzfahrtschiff entpuppt sich als besserer Seelenverkäufer. Trotzdem geht Nina an Bord, Urlaub tut not.

Rätselmaschine

Die Pannenserie geht weiter: In ihrer Kabine angekommen, entdeckt Nina, dass ihr Koffer vertauscht wurde. Routinierte Abenteurer hören die Nachtigall hier ganz laut trapsen: Tödlicher Unfall am Hafen, dann vertauschte Koffer, das ist kein Zufall. So ist es auch. Mehr wollen wir an dieser Stelle noch nicht verraten. Zunächst versucht Nina auf dem Schiff, ihr eigenes Gepäck aufzutreiben. Doch in ihre Kabine wird eingebrochen, sie selbst niedergeschlagen – und nun ist auch noch ihre Handtasche weg. Nina reicht's: Sie erzählt alles dem Kapitän. Eine zwielichtige Frau behauptet jedoch, Nina sei nicht niedergeschlagen worden, sondern »wahrscheinlich betrunken« gegen ihre Kabinentür gelaufen. Nun kommt die Rätselmaschine richtig in Gang: Warum lügt diese



Das Tussi-Rätsel: Um so ganz in rosa als die Dame links im Liegestuhl durchzugehen, mussten wir zahlreiche Dinge **sammeln und kombinieren**.

angebliche Zeugin? Die hängt mit drin! Wo drin, wissen wir zwar noch nicht, aber wir haben diesen einen Hinweis und folgen ihm wie Waldi der Wurst.

In der Folge reden wir mit den anderen Passagieren und sammeln Gegenstände. Dabei hilft uns wieder die praktische Hotspot-Anzeige. Die schon in diesem frühen Entwicklungsstadium sehr gelungene Synchronisation macht die Dialoge (trotz erneuter Überlängen) zum Erlebnis. Wieder wurden professionelle Sprecher verpflichtet, unter anderem

die Stimme des Chefkochs aus der Serie **South Park**.

Brückenschlag

Sehr dynamisch entwickelt sich die Geschichte dann auf einen ersten dramaturgischen Höhepunkt zu. Nur soviel sei verraten: Nina dringt in die Kabine der lügenden Zeugin ein und findet dort ihre Handtasche. Bevor die Frau ihr dazu Rede und Antwort stehen kann, wird sie vergiftet. Irgendwie scheint dabei die Sekte eines ebenso charismatischen wie fanatischen Weltuntergangspredigers die Finger im Spiel zu haben. Diese geheimnisvolle Organisation schlachtet die allgemeine Angst vor klimatischen Ver-

änderungen für ihre Zwecke aus: Menschen in Panik sind leicht zu manipulieren. Doch das ist längst nicht alles. Erinnern Sie sich an die Pergamentrolle vom Beginn dieses Textes? Zwischen dieser und dem Sektenführer scheint es eine direkte Verbindung zu geben – und zur globalen Klimaveränderung. Und so schlägt **Geheimakte 2** thematisch die Brücke zum ersten Teil: ein pseudodokumentarisches Szenario mit mystischem Verschwörungshintergrund. Unsere Preview-Version entlässt uns mit einer filmreif inszenierten, haushohen Tsunami-Welle. Und wir zittern vor Neugierde und Ungeduld. Kann es nicht morgen schon August sein? **MT**



Spannung in gewohnt dramatisch geschnittenen **Zwischensequenzen**: Eine Flutwelle erfasst das Schiff.

Geheimakte 2

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **19. August 2008**
► Hersteller **Fusionsphere / Deep Silver** ► Status **zu 70% fertig**

Michael Trier: Hach, wie schön! Wieder darf ich mit Nina Kalenkov mysteriösen Ereignissen nachschnüffeln, wieder entwickelt sich die Geschichte von der scheinbar banalen privaten Ebene zur weltbedrohenden Verschwörung mit Schauplätzen rund um den Planeten. Ich wünsche mir eigentlich nur, dass die Entwickler die wenigen Schwachstellen des Vorgängers (langatmige Dialoge, teils bemühter Humor) konsequent ausmerzen. Geheimakte 2 ist meine Adventure-Hoffnung 2008.



michael@gamestar.de

Potenzial Sehr gut