

**Der Nachfolger von Geheimakte Tunguska nähert sich der Fertigstellung: Wir haben uns angeschaut, was sich alles verändert – und verbessert hat.**

# Geheimakte 2



Im neuen Dialogmenü zeigt ein **Portrait** den Sprecher.



Steht ein Charakter im **Nebel**, wird er stimmig beleuchtet.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5171  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5170

Eine Tsunami-Welle erfasst ein Schiff. Das Schiff auf dem Nina Kalenkov, die Heldin der **Geheimakte Tunguska** (GS 10/2006, 83 Punkte), ihren wohlverdienten Urlaub verbringen wollte! So endete unsere erste spielbare Preview-Version von **Geheimakte 2**, dem Nachfolger des erfolgreichsten Adventures 2006. Nägelkaud haben wir auf den Bildschirm gestarrt und gebangt: Ist Nina verletzt, oder gar tot? Wer steckt hinter der Verschwörung an Bord des Kreuzfahrt-Dampfers? Und wer sind die unangenehmen Ty-

pen, die auch vor Gewalt nicht zurück schrecken? Wo treibt sich Ninas (Ex-)Freund Max Gruber rum? Und welche technischen Neuerungen wird es im zweiten Teil geben? Jetzt haben wir die Antworten! Das Entwicklerteam FusionSphere hat uns exklusiv weiter spielen lassen und wir durften bisher nie gezeigte Szenen an der Französischen Küste und in der Französischen Ruinenstadt Gati-neau bewundern.

## Verschwörung

Was bisher geschah: In den ersten Sequenzen von **Geheimakte 2** erfahren Sie in einem spielbaren Intro, dass ein Bischof von einer geheimnisvollen Organisation ermordet wird, weil er einen mysteriösen Brief besitzt. Nina Kalenkov weiß davon nichts, weil sie gerade eine Kreuzfahrt beginnt. Jedoch gerät sie zufällig in den Strudel der Ereignisse rund um den unheilbringenden Brief – kurz bevor der Kahn von einer Flutwelle erfasst wird. Doch bevor Sie erfahren, wie es mit Nina weitergeht, erforschen Sie in der Rolle von Ninas Freund aus dem ersten Teil, Max Gruber, den Indonesischen Dschungel. Max hat also nach der Trennung von Nina einen Auftrag in Indonesien angenommen. Dort trifft er, merkwürdige, aber adventurtypische Dualität der Ereignisse, ebenfalls auf die Truppe, mit der Nina auf



Meinten Sie nicht, Sie würden hier so lange stehen müssen, bis der Landvermesser sich in den Feierabend verabschiedet hat?



Dank der höheren Auflösung der Hintergründe sind in **Geheimakte 2 Zooms** möglich: Hier das Szenario rund um einen China-Imbiss-Wagen während eines Dialogs mit dem Besitzer und im normalen Spiel.

dem Schiff aneinandergeraten war. Zurück zu Nina: Sie überlebt die Flutwelle und strandet mit einem Agenten des kirchlichen Geheimdienstes an der Küste Frankreichs. Der Kirchen-James-Bond führt Sie auf die Spur einer globalen Verschwörung hinter der die fanatische Sekte »Puritas Cordis« zu stecken scheint. Deren Anführer, der Fernsehprediger Pat Shelton, beruft sich auf die düsteren Prophezeiungen des Propheten Zandona aus dem Mittelalter. Und der verkündete schon im Zeitalter der Blechmänner und Hexenverbrennungen schreckliche Katastrophen. Das Blöde: Manche trafen tatsächlich ein. Die heutige Sekte setzt nun alles daran, die vorhergesagten Ereignisse in der Gegenwart umzusetzen und hinterlässt dabei eine blutige Spur. Diverse Spuren führen Nina schließlich in die Französischen Ruinenstadt Gati-neau, in

der sie Hinweise vermutet, wie sie die Jünger Zandonas aufhalten kann. Später bereisen Sie große Areale von Paris und auch Maxens Abenteuer entwickelt sich weiter. So viel sei gesagt: Die beiden treffen sich wieder – ob sie erneut ein Paar werden, verraten wir hingegen nicht.

## Neuerungen

Wir spielen auf einem Breitbildmonitor, und es sind weder Balken sichtbar, noch ist das Bild von **Geheimakte 2** verzerrt – im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Sie das Adventure in allen Auflösungen ab einschließlich 1024 mal 786 Pixeln erleben. Aber wo ist die Inventarleiste hin? Sie verschwindet bei 16:9- und 16:10-Darstellungen am unteren Bildschirmrand. Das erinnert an die Startleiste von Windows und funktioniert genauso unproblematisch. Auf einem normalen 4:3-



Die verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten im Vergleich: Im **Breitbildformat** mit ausgeblendetem Inventar, mit **eingebledetem Inventar** und die normale **4:3-Ansicht**.



Dieser sture Vermessungstechniker in Gatineau (links) zeigt mit dem Lichtkegel seiner **Taschenlampe**, dass dynamische Beleuchtung auch auf 2D-Hintergründen funktioniert.

Monitor verändert sich nichts – Ihre gesammelten Gegenstände finden Sie, wie von **Geheimakte Tunguska** gewohnt, in Ihrem ständig sichtbaren Inventar. Und egal auf welchem Gerät Sie spielen, die Hinweistexte, die im ersten Teil am oberen Rand Ihres Monitors auftauchten, kleben jetzt direkt am Mauszeiger und alle Symbole sind jetzt etwas größer.

Auch auf einen expliziten Wunsch der Fan-Gemeinde gehen die Entwickler ein: Es gibt Schrittgäusche. Sie können nun hören, wenn ein Charakter herumläuft. Außerdem müssen Sie das Sprinten nicht mehr mit einem Doppelklick befehlen, sondern Nina und Max entscheiden eigenständig, wann eine Strecke zu weit zum gemütlichen Schlendern ist – eine Komfortfunktion, die im Genre längst überfällig war.

### Grafikpracht

In den mehr als zwei Jahren Entwicklungszeit haben sich die Macher des Spiels intensiv um die Optik gekümmert: Zwar bleiben die Hintergründe zweidimensional aber dank Shader 3.0 und dynamischer Beleuchtung sehen die 3D-Charaktere besser und detailreicher aus, als noch in **Geheimakte Tunguska**. Durch die größere Vielfalt an Auflösungen liegen die 2D-Hintergründe in so hoher Qualität vor, dass erstmals

Zooms möglich sind, die zum Beispiel die Dialoge lebendiger machen. Damit Sie Ihr Abenteuer ohne störende Ladebalken erleben können, hat Fusionsphere ein Zwischenspeichern der Daten (Caching) eingebaut, sodass Sie bekannte Gebiete fast ohne Wartezeiten betreten können.

### Potenzial

Wie auch im Vorgänger wird reales Zeitgeschehen, wie Naturkatastrophen und Kriege, mit fiktiven Elementen zu einer pseudo-dokumentarischen Geschichte verwoben. Selbst den Propheten Zandona haben die Köpfe hinter **Geheimakte 2** ein wenig an den echten schwarzen Propheten Giralomo Savonarola angelehnt. Ein solcher Hintergrund hat in **Geheimakte Tunguska** schon gut funktioniert. Die Dialoge sind in der Tendenz eher knackiger geworden, und die neue Zoomfunktion ermöglicht zudem den Einsatz von Gegenschüssen. Das bringt deutlich mehr Dynamik in die teils langen Gespräche, die ein Kritikpunkt beim Test des ersten Teils waren. Der stellenweise bemühte Humor in den Dialogen wird hoffentlich nicht zum Markenzeichen der Serie: Den ein oder anderen wenig anspruchsvollen Kalauer haben wir auch schon in **Geheimakte 2** abgekriegt – Geschmacksache. **PD**



Nina entscheidet selbst, wann es angebracht ist zu **laufen** oder zu gehen – lästige Doppelklicks entfallen.

### Geheimakte 2

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **3. Quartal 2008**  
► Hersteller **Fusionsphere / Koch Media** ► Status **zu 85% fertig**

**Philipp Dubberke:** Schön ist's, Spaß macht's, gut wird's. Wenn den Entwicklern jetzt nicht noch spontan einfällt, dass sie einen Online-Modus oder Action-Sequenzen einbauen müssen, kann da eigentlich nicht mehr viel schief gehen – Fusionsphere testet jedes Szenario in drei verschiedenen Phasen und hat mit **Tunguska** ein bugfreies Spiel abgeliefert. **Geheimakte 2** spielt sich genauso intuitiv wie der Vorgänger, und mit der altbewährten Rätselhilfe kommen selten Frustmomente auf. Trotzdem meine Wunschliste: Witze nur dann, wenn sie auch lustig sind, nicht ganz so lange Dialoge und ein größerer Fokus auf die Hauptcharaktere. In jedem Fall: akutes Hit-Potenzial.



philipp@gamestar.de

**Potenzial Sehr Gut**