

Der Nachfolger zum erfolgreichsten Adventure des Jahres 2006 ist da. **Wieder führt uns eine mysteriöse Verschwörungsgeschichte an Schauplätze rund um die Welt.**

# Geheimakte 2 Puritas Cordis

DVD-XL  
- Demo

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5171  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5458

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Nina ist wieder da! Die Haare noch leuchtendroter, die Augen noch smaragdgrün – prima, die widerborstig-zickige Schönheit aus **Geheimakte Tunguska** zu einer neuen Runde Rätsel, Reisen und Abenteuer auf dem Monitor begrüßen zu können. Aber hey! Wer ist dieser Typ da neben ihr? Und da, noch ein zweiter Kerl! Warum hat der eine Waffe? Und warum rauscht da eine haushohe Flutwelle auf uns zu ...?

## Geschmeidig: die Bedienung

Sie kennen **Geheimakte Tunguska** nicht? Kein Problem, auch ohne

den Vorgänger von **Geheimakte 2: Puritas Cordis** enträtselt zu haben, wird es Ihnen spielend leicht gelingen, sich in die dramatische Handlung einzufinden. Das Adventure führt Sie unaufdringlich von Beginn an. Schon das atmosphärische Intro verdammt Sie nicht zum tatenlosen Zuseher, sondern fordert Ihnen mit zunächst simplen Rätseln erste Interaktionen ab. So werden auch Neu-Abenteurer schnell vertraut mit der klassischen Maussteuerung. Mit dem Mauszeiger über den Bildschirm fahren, manipulierbare Punkte (Hotspots) wie einzusammelnde Gegenstände

und zu aktivierende Schalter suchen und finden – »Point & Click« nennt das der Genrekenner. Hotspots gibt es reichlich in den über 100 prächtigen, vorgeordneten 2D-Bildschirmhintergründen. Eilige benutzen das durch **Tunguska** populär gewordene und mittlerweile zum Genre-Standard avancierte Hilfesystem, mit dem per Tastendruck alle relevanten Punkte in einem Spielbildschirm aufpoppen. Ein perfekt bedienbares Inventar, eine blitzschnelle, jederzeit verfügbare Speicherfunktion und ein ausführliches Tagebuch, das Ihnen auch nach längeren Spielpausen schnell wieder

auf die Rätselsprünge hilft, runden die sehr gute Bedienung ab. Sahnehäubchen ist die (schon in der ersten **Geheimakte** äußerst nützliche) Hilfestellung an besonders kniffligen Stellen. Auf Wunsch gibt Ihnen das Tagebuch hierzu Tipps, damit erst gar kein Frust aufkommen kann.

## Vielfältig: die Handlung

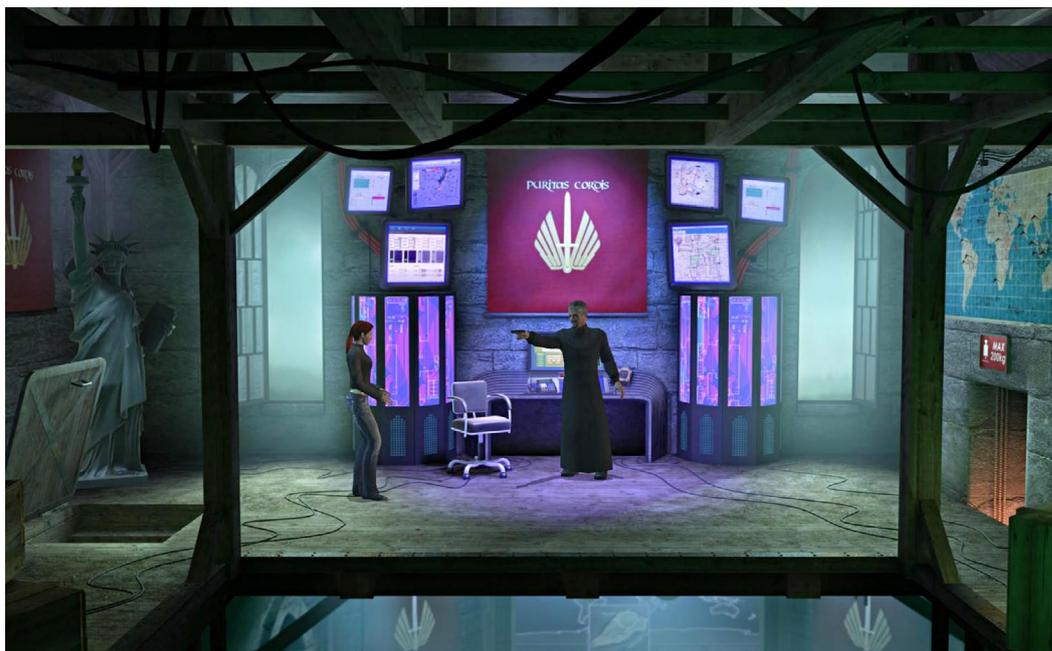
Doch was passiert eigentlich in **Geheimakte 2**? Wir werden das Geschehen hier nur grob umreißen, um niemandem den Spaß am Spielen zu nehmen: Im Gegensatz zu **Tunguska** bezieht sich der neue Serienteil auf kein konkretes historisches Ereignis. Dagegen ist die Handlung fest mit realen Problemen unserer Zeit verknüpft: Umweltverschmutzung, Naturkatastrophen und Kriegsgefahr haben den Boden für windige Propheten bereitet. Der Untergangsprediger Pat Shelton ist der charismatische Anführer von Puritas Cordis, einer mächtigen TV-Sekte, die ihren fanatischen Anhängern einen exklusiven Platz im Paradies verspricht – natürlich erst nach der unmittelbar bevorstehenden Apokalypse. Fatal: Shelton sagt Katastrophen wie verheerende Flutwellen, Feuersbrünste oder Vulkanausbrüche nicht nur exakt voraus, sie treffen auch exakt so ein. Während Ninas Vater, Professor Kalenkov, an einer Versammlung der UNO teilnimmt, um der Serie des Schreckens auf den Grund zu gehen, kommt Nina durch einen Strudel von sorgfältig verschachtelten Ereignissen unglaublichen Machenschaften auf die Spur – sind die Katastrophen um uns herum Teil einer Verschwörung? Am anderen Ende der Welt, im Dschungel von Indonesien macht Max, Ninas Verlobter aus dem ersten Teil, sein eigenes Ding – in Begleitung einer ziemlich kessen Blondine. Nina und Max haben sich offensichtlich zwischenzeitlich ge-



An mehreren Stellen gilt es **Codes** einzutragen, hier geht es um die Wurst.



Auch diese verrottete **Bahnstuhlsuhr** manipuliert Nina für ihre Zwecke.



Im Zentrum des Bösen: Oberfesterling Pat Shelton legt die Waffe auf Nina an. Jetzt heißt es klug zu handeln, sonst folgt eine Überraschung.



In dieser Szene **wechseln** Sie zwischen Nina (innen) und Max (vor dem Fenster) hin und her.



Wie soll Nina über den Abgrund gelangen? Das **Mosaik** rechts im Bild hilft – mit einer langen Rätselkette.

trennt. Doch so groß die Distanz zwischen ihnen auch sein mag, die beiden bewegen sich im Verlauf des Spiels unaufhaltsam aufeinander zu. Sie als Spieler übernehmen dabei mal die Rolle von Nina, mal die von Max. Beide haben zeitweise helfende Charaktere an ihrer Seite, die stellenweise zur Lösung von Rätseln notwendig sind und dann ebenfalls vom Spieler gesteuert werden. In solchen Situationen bringt Sie der muntere Austausch von Gegenständen weiter, mal hilft es gemeinsam Wachen abzulenken. Die Story wechselt dabei in passendem Timing zwischen den zwei zunächst komplett unterschiedlichen Handlungssträngen mit den jeweiligen Protagonisten Nina und Max – über das hochspannende Finale verraten wir nichts.

**Exakt: das Rätseldesign**

In kaum einem anderen Adventure sind die Rätsel von so bestechender Klarheit wie in **Ge-**

**heimakte 2.** Mit ein wenig Fantasie und logischem Denken (zumindest innerhalb typischer Adventure-Logik inklusive grenzenlosem Inventar usw.) kommen Sie auch in den vertracktesten Situationen weiter. Bei potenziell nervigen Stellen wie den von manchen geliebten und vielen gehassten Schalterrätseln à la **Myst**, denen Sie an einigen Stellen begegnen, gibt es zum einen die Tagebuch-Tipps. Manchmal können Sie aber auch anders um die kniffligen Puzzles herumkommen. So hilft es zum Beispiel, Ninas Begleiter in Frankreich, Vikar Korell, die eigene Unfähigkeit beim Entschlüsseln einer »Welchen Knopf drück' ich«-Orgie wiederholt und nervig zu klagen, und schon erledigt der Geistliche die Sache kurzerhand selbst und automatisch – zurück bleibt ein überraschter und erleichterter Spieler.

In den meisten Situationen schleppen Sie aber wieder jede Menge Zeug durch die Gegend, kombinieren munter drauflos und erfinden, ohne es zu wollen, aber vom Spiel sanft geführt ganz neue Dinge wie die trojanische Waldbeere, mit der Sie eine extrem unhöfliche Wache in den Wahnsinn treiben – toll! Die exzellent vertonten Dialoge sind tendenziell noch etwas weitschweifiger als im ersten Teil. Wen's nervt, der liest flugs die Untertitel mit und bricht den Wortschwall (gerade Nina hat hier einige innere Monolog-Schwergewichte drauf) per rechter Maustaste ab. Die etwa 40 Personen, die Ihnen im Spiel begegnen, sind in 3D gehalten und fügen sich dank Echtzeit-Schatten- und Lichteffekten klasse in die 2D-Hintergründe ein. Die Auflösung der Grafik ist in **Geheimakte 2** übrigens frei wählbar, und Breitbildschirme werden bestens ausgenutzt. Das setzt die wieder klasse geschnittenen Zwi-

schensequenzen perfekt in Szene. Bei vielen Aktionen zoomt das Spiel auf wichtige Punkte wie Gesprächspartner. Gemeinsam mit den Kameraschwenks zu Beginn mancher Spielszenen sorgt das für einen sehr dynamischen Gesamteindruck. Umso negativer fallen da die teils leicht ruckeligen, etwas hüftsteifen Animationen auf. Apropos hüftsteif: An dem für die einen liebenswerten, für die anderen stellenweise etwas zu biederem Humor hat sich im Vergleich zu Teil 1 nichts verän-

dert – wenn, dann ist der Anteil der selbstironischen Bemerkungen mit Seitenhieben aufs Genre und eigene Schwächen eher noch gestiegen.

Aber was soll's: Absurd können andere. **Geheimakte 2** ist ein hübsches, rundum gelungenes und hoch spannendes Grafikadventure mit perfekter Bedienung, und erstklassigen Sprechern – und damit eine uneingeschränkte Empfehlung für Freunde eher realistischer, aber nicht bierernster PC-Abenteuer. **MT**

**Meisterstück 2**

**Michael Trier:** Vor exakt zwei Jahren landeten der deutsche Entwickler Animation Arts mit Geheimakte Tunguska einen echten Überraschungshit. Schön, dass die Abenteuermacher mit Geheimakte 2 noch mal nachlegen können. Ich persönlich mag von skurrilen Adventures wie dem echt schrägen Edna bricht aus bis hin zu düsteren Vertretern wie Black Mirror eigentlich die ganze Bandbreite des Genres. Vor allem für Leute, die mit sehr abgedrehten Szenarien weniger anfangen können, ist Geheimakte 2 mit seinem perfekten Rätseldesign und dem zwar fordernden, aber stets fairen Schwierigkeitsgrad ein Pflichtkauf. Und wer glaubt, mit eher ernsthaften Spielen nichts anfangen zu können, sollte unbedingt reinspielen: Die Demo gibt's auf unserer DVD-XL.



michael@gamestar.de

### GEHEIMAKTE 2 ADVENTURE

ENTWICKLER	Animation Arts / Fusionsphere (Geheimakte Tunguska, GS 10/06: 83 Punkte)	
PUBLISHER	Deep Silver	TERMIN (D)
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 66 S. Handb. + 28 S. Hilfe	40 Euro
		ab 6 Jahren

USK

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

#### TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHERD-PCS		
	1	2	3	4	5	6 7	8	9	10
<b>MINIMUM</b>	800 MHz Intel 800 MHz AMD 256 MB RAM 2,0 GB Festplatte			<b>STANDARD</b> 1,5 GHz Intel XP 1700+ AMD 512 MB RAM 2,0 GB Festplatte			<b>OPTIMUM</b> 2,0 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte		

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE  4:3  5:4  16:9  16:10  KOPIERSCHUTZ Tages

TON  Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

#### BEWERTUNG

GRAFIK	+ hoch aufgelöste, prächtige Hintergründe + dynamische Zwischensequenzen + hübsche Beleuchtung + stakige Animationen - teils wirken Effekte nicht passend zu Räumen	7 / 10
SOUND	+ durchweg sehr gute Profisprecher + dramatische, passende Musik -	8 / 10
BALANCE	+ Rätsel steigern sich im Schwierigkeitsgrad + Hilfesystem + manchmal mehrere Lösungsmöglichkeiten	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Hintergrundgeschichte schafft persönlichen Bezugsrahmen + gut getimte Szenenwechsel + Humor teils bemüht	8 / 10
BEDIENUNG	+ perfektes Point & Click + sinnvoll integrierte, optionale Spielhilfen + nützliches Tagebuch + schnelles Speichern und Laden	10 / 10
UMFANG	+ zwei Handlungsstränge mit vier zu steuernden Personen + spannend über die gesamte Spielzeit + könnte länger sein	8 / 10
HANDLUNG	+ real verankert, trotzdem spannend fiktional + zwei Geschichten laufen schön zusammen - ganz kleiner erhobener Zeigefinger	9 / 10
CHARAKTERE	+ alle Charaktere von erkennbar unterschiedlichem Temperament + literarische Anspielungen + Klischees nicht immer komisch	8 / 10
DIALOGE	+ innere Stimme deutlich von Sprechstimme zu unterscheiden + viele Infos + teils lustig + teils nicht + gelegentlich zu lang	8 / 10
RÄTSEL	+ innerhalb von Adventure-Regeln immer logisch + viele, feine Kombinationsrätsel + Scheitern unmöglich + nicht zu simpel	10 / 10

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

**FAZIT** Spannendes, gut designtes klassisches Adventure.