



Die Ruhe nach der Skriptsequenz: Zwar vermittelt uns das Spiel durch die Flammen Zeitnot, aber wir klappern erst mal in Ruhe alle Handlungsoptionen per Hotspot-Anzeige ab.

Wandteppich

# Geheimakte 3

Die erfolgreiche Adventure-Serie geht in die nächste Runde. Aufgebohrt werden nicht etwa Technik und Texturen, sondern Story und Rätseldesign. Und zu Hilfe kommen nicht Spieldesigner, sondern Filmregisseure und Autoren. Von Michael Trier

## Angespielt

Genre: **Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Animations Arts (Geheimakte 2: Puritas Cordis, GS 10/08: 86 Punkte)**  
Termin: **2012** Status: **zu 70 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7572](http://GameStar.de/Quicklink/7572)

**D**a kann man die Uhr nach stellen«, gilt vielen Deutschen immer noch als der höchste denkbare Ausdruck von Anerkennung. Wenn in der deutschen Spieleszene etwas wie ein Uhrwerk funktioniert, dann die Adventure-Schmiede Animation Arts. In enger Zusammenarbeit mit dem Publisher Deep Silver haben die Entwickler seit 2006 alle zwei Jahre ein Erfolgs-Adventure raus. Dabei wandelt das neueste

Werk **Geheimakte 3** nach der Indiana-Jones-Hommage **Lost Horizon** (2010) ganz auf den Spuren des Erstlings **Geheimakte Tunguska**. Die Hauptdarsteller sind wieder Nina Kalenkov und Max Gruber. Auch die Grafik sieht seit 2006 (zumindest auf den ersten Blick) einigermaßen unverändert aus. Wenn man jetzt noch einige bekannt klingende Story-Versatzstücke (Brand in der antiken Bibliothek von Alexandria, uralte Tempelanlagen, Mythen, Geheimdienste) in die Waagschale wirft, dann muss man einfach fragen: Steckt die **Geheimakte** im Recycling-Archiv fest? Oder ist vom dritten Teil eine Weiterentwicklung der Reihe zu erwarten? Wir sagen jetzt einfach mal herzhaft: Letzteres! Denn die Entwickler wagen ein spannendes Experiment. Statt in die mittlerweile angegraute Technik zu investieren,

stehen die Geschichte und der nahtlose Einbau der Rätsel an erster Stelle.

Dazu hat sich Animations Arts professionelle Hilfe geholt. Ein Autoren-Trio, spezialisiert auf Filmregie und Drehbücher («Bang Boom Bang», «Hui Buh», «Commisario Brunetti»), arbeitet eng mit den Rätseldesignern zusammen, damit die Knocheleien nicht wie Fremdkörper in der Story wirken. »In Geheimakte 3 gibt es keine aufgesetzten Rätsel, garantiert!«, verspricht der Produzent Stefan Schamberger, und das klingt schon ziemlich vollmundig. Zumindest, wenn das Spiel dann auch noch spannend sein soll. Schließlich handelt es sich hier um ein klassisches Point&Click-Adventure, und da benutzt man nun mal »Gummihühner mit Haken am Seil«, um Überraschungsmomente

## ⊕ Stärken

- + logische Rätsel
- + glaubwürdige Welt
- + trotzdem »Akte X«-Spannung
- + professionelle Sprecher

## ⊖ Schwächen

- starre Mimik der Charaktere



Nach Max' Verhaftung durchsuchen wir sein Büro und finden unter anderem diesen Zettel.



Durch Gewichtsverlagerung (rhythmisches Klicken auf die beiden Buttons) haben wir die Statue ins Wanken gebracht – Abflug!



Diese Schublade erweist sich als äußerst ergiebig. Neben Plänen, Bildern, Büchern finden wir den Auslöser für einen Mechanismus.



Nichts ist so, wie es scheint: Sogar in Ninas scheinbar ruhigem Apartment gibt es Geheimfächer.

zu erleben. Oder geht's auch ohne? Wir haben **Geheimakte 3** angespielt, um das große Versprechen zu hinterfragen.

Erste Überraschung: Wir beginnen das Spiel als Ägypter im Jahr 48 vor Christus. In der ersten Szene erklimmen wir eine immens hohe Mauer. Dahinter: die weltberühmte Bibliothek von Alexandria. Die sollen wir für eine Belohnung abfackeln. Mit der Maus klicken wir von Mauerspalt zu Mauerspalt und hangeln uns so an möglichen Sackgassen vorbei bis zum oberen Rand des Bauwerks. Eine harmlose Einsteigerübung, für Serienverhältnisse hübsch animiert. Dann wird's ernst: Wir schleichen auf einer Balkenkonstruktion über die Köpfe von Wachen hinweg, verscheuchen fette Ratten, locken mit Hilfe einer Schlange einen Muskelmann in einen Pferdestall und so weiter. Dabei kombinieren wir in bewährter Weise Fundstücke aus den schön gezeichneten Levelabschnitten mit Dingen aus unserem Inventar, der Schwierigkeitsgrad bewegt sich auf Neulingsniveau. Am Ende dieses ersten Abschnitts steht der Brand der Bibliothek, serientypisch beruht der auf historischen Gegebenheiten, die **Geheimakte 3** als Rahmen um die eigene Geschichte spannt.

So leitet das Spiel von der ebenso antiken wie brennenden Bibliothek über zu einer Hochzeit im Hier und Jetzt. Nina steht mit Max vor dem Altar, sie wollen sich offensichtlich gerade das Jawort geben. Was nun folgt, gehört zu den Paradedisziplinen der

**Geheimakte**-Serie: Eskalation. Der Priester flippt plötzlich aus, statt um den Segen zu bitten, flucht er eine sengende Flammen-

**»Kein Rätsel wirkt aufgesetzt, garantiert!«**

hölle vom Himmel, ruckzuck brennt die ganze Kirche. Die Zwischensequenz endet, wir steuern nun Nina, müssen raus aus der Kathedrale. Dinge kombinieren (Kelch + Taufbecken + brennendes Regal), neue Gegenstände (Brett aus gelöschtem Regal) sinnvoll nutzen (Brett + Mauerfuge = Kletterhilfe) und schon stehen wir mit Nina auf den Schultern einer riesigen Heldenstatue. Die schaukeln wir nun per geschicktem Timing hin und her, um richtig Schwung zu holen und schließlich Richtung Glockenturm abzuspringen. Geschafft!

Eine Sekunde später erwachen wir in einem schicken Loft – das Ganze war nur einer der Alpträume, die Nina seit **Geheimakte Tunguska** immer wieder plagen. Max sitzt am Bett, tröstet sie. Da stürmen Polizisten in den Raum, verhaften Max wie einen Terroristen. Während er abgeführt wird, beteuert er seine Unschuld (klar) und bittet uns eindringlich, dass wir uns »um den Vogel kümmern«. Bitte?! Es gibt in Ninas Leben keinen Vogel. Eine wahrhaft mysteriöse Äußerung, die den dramatischen Ausgangspunkt für

eine spannende Schnitzeljagd nach Vinylplatten, Geheimfächern, verborgenen Safes, Handy-Pins und einem russischen Modell unseres Sonnensystems bildet. Verwirrend? Im Spiel ganz und gar nicht, weil jede Handlung folgerichtig und nachvollziehbar ist. Wir geraten schnell in den typischen Rätselfluss der Serie, vergleichbar vielleicht mit der Dynamik einer Reihe sauber ausgerichteter, fallender Dominosteine. Da passt einfach alles – bis die Version unvermittelt abbricht. Wir wünschen uns nur eins: Dass **Geheimakte 3** bald weiter geht! **MT**



### Rästelmeister

Michael Trier  
Chefredakteur  
michael@gamestar.de

Die besten Rätsel hatte die Geheimakte-Serie schon immer. Nicht die originellsten, aber die logischsten. Solche, bei denen sich das Knobeln einfach lohnt, da sich das nächste, noch schönere im besten Falle nahtlos und logisch aus dem vorherigen ergibt. So ist es auch in Geheimakte 3, in kürzester Zeit hat mich diese Dynamik der Rätselketten wieder gepackt, das kann so keine andere Adventure-Reihe. Wer auf schräge, absurd-komische Überraschungen steht, ist hier definitiv falsch. Dies hier ist die Abteilung Popcorn-Kino: großartige Unterhaltung, perfekt inszeniert – zumindest bis zum Ende unserer Probespiel-Version.

**Potenzial: Sehr gut**