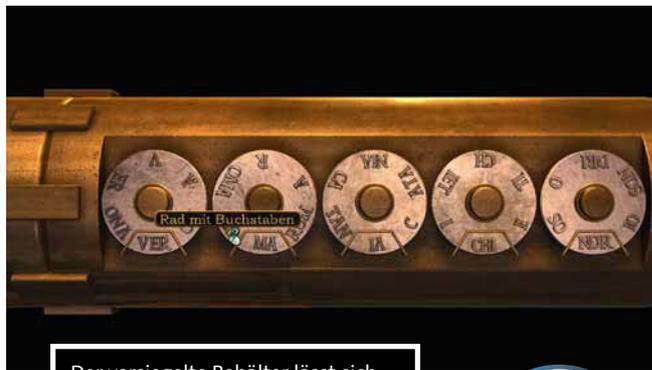




Wie kommt man an einem **Kampfroboter** vorbei? Ganz recht. Mit einem eigenen Kampfroboter.



Der versiegelte Behälter lässt sich nur mit dem richtigen **Code** öffnen.



Geheimakte 3

GameStar Gold-Award

Die Geheimakte-Serie fesselt seit ihrem Debüt im Jahr 2006 alle Freunde von kniffligen Krimi-Abenteuern und verzwickten Verschwörungstheorien und ist die meistverkaufte Adventure-Reihe Deutschlands. Ob sich die Erfolgsgeschichte um Nina und Max auch im dritten Teil fortsetzen wird?

Von Julian Freudenhammer

Genre: **Point&Click-Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Animation Arts (Geheimakte 2: Puritas Cordis, GS 10/08: 86 Punkte)**
Termin: **31.8.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **35 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7572

Trotz mysteriöser Verschwörungstheorien und bedrohlicher Geheimorganisationen, die ebenso einem Dan Brown-Roman entsprungen sein könnten, ist eines ganz bestimmt kein Geheimnis: **Die Geheimakte-Serie** gehört zur Spitze der deutschen

Point&Click-Adventures. In **Geheimakte 3** kehrt nun Titelheldin Nina Kalenkow nach vier Jahren Auszeit auf den Bildschirm zurück – um zu heiraten. Bevor der

kecke Rotschopf aber mit ihrem Abenteuer-Kollegen und Verlobten Max vor den Altar treten darf, gilt es, ein weiteres großes Geheimnis zu lüften – und auf dem Weg dahin massig Rätsel zu lösen.

Was gehört alles zu einer feierlichen Hochzeit abgesehen von zahlreichen Gästen, einem üppigen Buffet und einer hübschen Braut im schicken, weißen Kleid? Ganz genau, ein Bräutigam. Und genau hier liegt das Problem: Göttergatte Max Gruber wird vor Ninas Augen aus der gemeinsamen Berliner Wohnung entführt. Der Archäologe ist wenige Wochen zuvor bei Ausgrabungen auf dem Nabelberg in der Türkei auf etwas höchst Eigenartiges gestoßen. Hat seine Entführung etwas mit dem brisanten Fund

zu tun? Und was hat es eigentlich mit den seltsamen Alpträumen Ninas auf sich?

Die Abenteuerin macht sich auf die Suche nach ihrem geliebten Max und ist schon bald einer weltumspannenden Verschwörung auf der Spur, die sich über mehrere Jahrtausende(!) erstreckt. Kein Problem für unsere Nina. Immerhin macht sie den Job nicht zum ersten Mal. Wie in **Geheimakte Tunguska** und **Geheimakte 2: Puritas Cordis** steuern wir die forscherin in bester Point&Click-Manier durch hübsche, vorgeordnete Bildschirmhintergründe und suchen mit dem Mauszeiger nach Interaktionspunkten wie Gegenständen, versteckten Nischen oder Schaltern. Dank übersichtlichem Inventar-System geht das Rätseln und

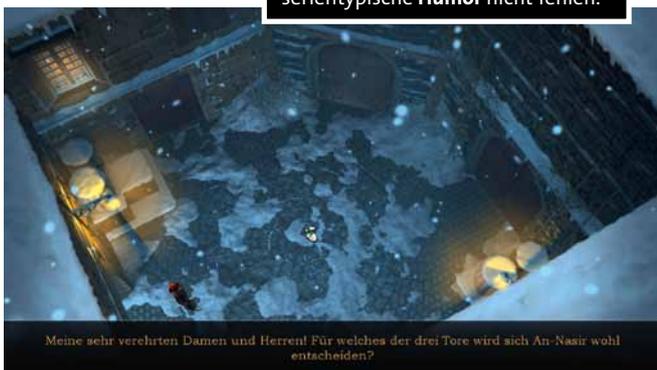
⊕ Stärken

- + spannende Geschichte
- + anspruchsvolle, komplexe Rätsel
- + professionelle Sprecher

⊖ Schwächen

- schwache Technik
- staksige Animationen

Auch in Geheimakte 3 darf der serientypische **Humor** nicht fehlen.





Tolle Story, maue Technik

Julian Freudenhammer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Als großer Fan von Lost Horizon hat mir auch Geheimakte 3 eine Menge Spaß gemacht. Knackige, stets nachvollziehbare Rätsel, eingebunden in eine spannende und gut inszenierte Geschichte. Was will man mehr? Animation Arts weiß, wie ein klassisches Adventure auszusehen hat – wenn man von den ironischerweise nicht mehr zeitgemäßen Animationen absieht. Für den nächsten Teil wird nun wirklich eine neue Grafik-Engine fällig. Trotzdem: Fans der Serie können bedenkenlos zugreifen. Alle anderen (außer Grafikfetischisten) auch.

Kombinieren hervorragend von der Hand. Wer Hilfe beim Aufspüren von Nägeln, Kätzchen oder Kampfrobotern (kein Scherz!) braucht, greift zur praktischen Snoop-Key-Funktion, die alle interaktiven Stellen auf dem Schirm hervorhebt. Sollten Sie nach einer längeren Spielpause weiterknobeln wollen, die Geschichte aber nicht mehr exakt vor Augen haben, fasst **Geheimakte 3** die letzten Geschehnisse kurz, prägnant und hervorragend vertont für Sie zusammen. Wer bei den teils kniffligen Aufgaben nicht weiter kommt, wird zudem auf Wunsch mit brauchbaren Tipps versorgt.

Die Rätsel sind aber allesamt mit Fantasie und innerhalb der typisch verqueren, aber folgerichtigen Adventure-Logik lösbar und hervorragend in die Handlung integriert. Wirklich nervige Lückenfüller sucht man vergebens. So macht sich Nina während ihres Abenteuers, das sie unter anderem auch nach San Francisco führt, die strikten Alkoholverbote Kaliforniens zu nutze: Um einen Polizisten wegzulocken, der ihr den Weg in ein geschlossenes, weil gerade ausgebranntes Museum versperrt, schmuggelt die gewitzte Heldin eine Whiskey-Flasche in die Auslage eines nahegelegenen Straßenkiosks ohne Alkohol-Lizenz. Anschließend verpfeift sie den ahnungslosen Verkäufer bei den

Nägel, Kätzchen, Kampfroboter

Cops, die den Laden nun natürlich genauer inspizieren – der Weg ist frei. Klasse Idee! Zwischen den durchweg gelungenen Rätseln sorgen interaktive Spielabschnitte für die nötige Abwechslung. Dazu gehört neben vereinzelt Klettereinlagen und anderen Minispielen sogar ein simpler, rundenbasierter Kampf gegen den zuvor erwähnten Roboter. Trotz **Robot Wars**-Passage bleibt **Geheimakte 3** ein im Grunde realistisches Adventure. Auch hier bewegt sich der dritte Teil in bester Serientradition.

Wie bereits in **Geheimakte Tunguska** fußt die Geschichte des dritten Teils auf einem real existierenden Mysterium, das von den Story-Autoren gekonnt mit fiktiven Handlungssträngen verwoben wird. Die antike Tempelanlage, die im Spiel Ninas Verlobter in der Türkei freilegt, existiert wirklich und bereitet den Wissenschaftlern bis in unsere Zeit gehöriges Kopfzerbrechen. Forschungen belegen, dass der Komplex mehr als 6.500 Jahre vor dem berühmten Stonehenge erbaut wurde. Eine solche architektonische Leistung galt und gilt zu dieser Zeit als absolut unmöglich. **Geheimakte 3** liefert eine fiktive, aber hoch spannende Antwort auf dieses Geheimnis. Wie die am Ende genau aussieht, beeinflussen Sie sogar selbst: Abhängig von den Entscheidungen des Spielers gipfelt die Story in einem von vier unterschiedlichen Enden.

Auf dem Weg dahin kommen wir in den knapp 15 Stunden Spielzeit auch ordentlich in der Weltgeschichte herum. So suchen wir im Berliner Museum nach Hinweisen auf

Maxens Verbleib, erkunden eine unterirdische Grabungsstätte in der Türkei, fliegen nach San Francisco und stattdessen dort sogar der

legendären Gefängnisinsel Alcatraz einen Besuch ab, nur um in einer Traumsequenz einige hundert Jahre zuvor Leonardo Da Vinci in seinem Atelier zu belauschen.

So hübsch, detailliert und abwechslungsreich die Schauplätze sind, so sehr stören uns die hakeligen und stellenweise ungewollt komischen Animationen. Wenn Heldin Nina beispielsweise eine weit entfernte Kiste mit Hilfe eines Zollstocks zu sich herziehen soll, bewegt sich die Box wie von Geisterhand auf sie zu. Der Stock ist nicht zu sehen. Das geht deutlich besser.

Die spannendste Geschichte ist nichts ohne die Charaktere, mit denen wir sie erleben. Insgesamt schlüpfen wir in **Geheimakte 3** in die Rolle von gleich fünf verschiedenen Figuren, die sich hinsichtlich ihres Temperaments deutlich voneinander unterscheiden. Das liegt vor allem an den hervorragenden deutschen Sprechern und den gut geschriebenen Dialogen. An dem etwas eigenen Humor der Serie hat sich allerdings nichts geändert: Insbesondere Nina klingt bei ihren teils ausufernden (zum Glück auch

überspringbaren) Monologen hin und wieder bemüht komisch, zaubert uns mit selbstironischen Aussagen und Seitenhieben auf bekannte Spiele- oder TV-Serien aber auch regelmäßig ein breites Grinsen aufs Gesicht. Trotz der angestaubten Technik ist **Geheimakte 3** ein toll inszeniertes, story-lastiges Adventure klassischer Machart mit der Extraportion an Rätselklasse und Abwechslungsreichtum und damit auch für Nicht-Serienkenner definitiv mehr als nur einen Blick wert. Julian Freudenhammer / **MT**

TERMIN 31.8.2012

PREIS 35 Euro

USK ab 12 Jahren

Geheimakte 3

Adventure

Publisher Deep Silver
Entwickler Animation Arts
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Tages



GRAFIK

- + hübsche, detaillierte Hintergründe
- + schicke Zwischensequenzen
- + stakische Charakteranimationen
- angestaubte Gesamtoptik

SOUND

- + durchweg professionelle Sprecher
- + stimmungsvoller Soundtrack

BALANCE

- + Hot-Spot & Hilfefunktion
- + manchmal mehrere Lösungswege
- + unterschiedliche Schwierigkeitsgrade bei Minispielen

ATMOSPHÄRE

- + toll inszenierte Zwischensequenzen
- + angenehmes Tempo
- Animationen teils ungewollt komisch

BEDIENUNG

- + perfekte Steuerung
- + übersichtliches Inventar
- + freies Speichern & Quicksave-Funktion

UMFANG

- + vier steuerbare Charaktere
- + viele abwechslungsreiche Schauplätze
- + hohe Rätseldichte
- könnte länger sein

HANDLUNG

- + spannende Verschwörungsthematik
- + reales Mysterium als Basis

CHARAKTERE

- + sympathische Heldin
- + interessante Nebencharaktere
- Max etwas blass

DIALOGE

- + gut geschrieben
- + viele interessante Zusatzinfos
- + teils lustig ...
- + ... teils arg bemüht
- + stellenweise ausufernd

RÄTSEL

- + immer logisch und fair
- + teils sehr fordernd
- + kein Zeitdruck
- seltene, teils nervige Schalterrätsel

6/10

9/10

10/10

8/10

10/10

8/10

9/10

8/10

8/10

9/10



Die hübschen 2D-Hintergründe zählen zu den Stärken des Adventures.

