

Zeigen &amp; Klicken mit Akte-X-Flair

# GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Ein Spiel wie eine Weltreise: Auf der Spur ihres Vaters deckt Nina Verschwörungen auf, löst knifflige Rätsel und kommt einem schrecklichen Geheimnis auf die Spur.

**S**tellen Sie sich vor, die Außerirdischen kommen, und niemand merkt's. Zumindest ist dies eine der zahllosen Theorien und Spekulationen rund um eines der rätselhaftesten Ereignisse der Menschheitsgeschichte: Das Tunguska-Ereignis. Am 30. Juni 1908 erschüttert eine Explosion unvorstellbaren Ausmaßes Sibiriens. In der Tunguska-Region plättet ein Energiestoß mit der Macht von 2.000 Hiroshima-Bomben 60 Millionen Bäume, als seien es Streichhölzer. Noch in 70 Kilometer Entfernung werden Fenster und Türen eingedrückt. Bis heute sind die Ursachen für dieses Phänomen nicht geklärt – es geriet in Vergessenheit. So denkt auch die hübsche Berlinerin Nina Kalenkow, Protagonistin im Adventure **Geheimakte Tunguska** von Deep Silver, beim Wort Tunguska eher an russische Folklore als

an faszinierende Mysterien. Oder gar an ihren Vater. Denn der ist plötzlich und spurlos aus seinem Naturkunde-Museum in Berlin verschwunden.

## Treffen der Dimensionen

In klassischer Point&Click-Manner steuern Sie zunächst Nina durch das verwüstete Büro ihres Vaters. Klassisch heißt, dass die Hintergründe in 2D gehalten sind und alle Aktionen des Spielcharakters mit der Maus gesteuert werden. Kein umständliches Navigieren und keine versteckten Gegenstände, die man erst entdeckt, nachdem man den Raum endlich in der nötigen Perspektive durchquert. Die Spielfiguren dagegen agieren dreidimensional und sind perfekt in die 2D-Szenarien eingebettet. Lichtverhältnisse und Schattenwurf ändern sich in Echtzeit, und jede Menge Animationen machen die über



In den filmreif geschnittenen Zwischensequenzen bekommt das Spiel richtig Tempo.

100 Schauplätze lebendig. Auf der Suche nach manipulierbaren, kassierbaren oder zumindest informativen Gegenständen erhalten Sie Unterstützung von ungewohnter Seite: Die Leertaste zeigt auf Wunsch alle im Bild befindlichen manipulierbaren Objekte, das erspart Frustmomente und den Besuch beim Augenarzt. Um die Schauplätze möglichst homogen er-

scheinen zu lassen, wurden nämlich auch die interaktiven Zonen harmonisch in die Grafik integriert. Also sind wichtige Punkte nicht besonders markiert oder in den Proportionen verändert. Wer will, kann natürlich auf die Hilfe verzichten und ganz altmodisch mit dem kontextsensitiven Mauszeiger auf Spurensuche gehen.

## In 20 Stunden um die Welt

Ah, da, ein Glaskolben, in den ein seltsamer Stein eingeschlossen ist, und da noch eine Porzellanschale – wer weiß, wozu so was mal gut sein kann. Nina durchsucht also das offensichtlich von extrem rücksichtslosen Zeitgenossen gefilzte Büro-Labor, um eine Spur ihres vermissten Vaters zu finden. Dabei steckt sie alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist, und kommentiert jeden Fund mit einer Art inneren Stimme. Die funktioniert wie eine Gedankenblase in einem Comic. Dabei haben die Tontechniker den Hall verändert, um Ninas innere Monologe von ihrer Sprechstimme abzuheben. Überhaupt haben Synchronisationsabteilung und Soundverantwortliche ganze Arbeit geleistet. Für



Optional verrät Ihnen ein Druck auf die Leertaste alle interaktiven Punkte (Lupen und Pfeile) der Szene.



**Spur nach Kuba**

Sibirien, Krankenhaus: Max stolpert völlig überraschend über die Krankenakte von Manuel Perez, der von einer Expedition mit Wladimir Kalenkow offenbar mit schweren Verhaltens- und Bewusstseinsstörungen zurückkehrte und in dieses Krankenhaus eingeliefert wurde. Erst vor wenigen Wochen wurde er auf Antrag einer gewissen Dr. Nicole Charlesroi nach Kuba überstellt. Warum interessiert man sich nach über dreißig Jahren plötzlich wieder für ihn? Gibt es einen Zusammenhang mit dem nahezu zeitgleichen Verschwinden von Ninas Vater?

**Mysteriöse Krankheit**

Sibirien, Krankenhaus: In einem Arztbericht ist von Patienten mit schweren Bewusstseins- und Verhaltensstörungen die Rede – anscheinend keine Seltenheit in dieser Region. Wodurch diese psychischen Anomalien wohl ausgelöst werden?

Das übersichtliche Tagebuch hilft weiter, wenn Sie keinen Rat mehr wissen.



Die Verbotene Zone: Nina forscht auch in der Tunguska-Region.

sämtliche Rollen wurden namhafte Sprecher verpflichtet, unter anderem die deutschen Stimmen von Tom Hanks, Angelina Jolie und Homer Simpson. Die orchestrale Musik ist besonders in den cineastischen Zwischensequenzen ein echtes Atmosphäre-Highlight.

Später trifft Nina auf Max Gruber, ein Kollege ihres Vaters. Gemeinsam machen sie sich auf die Suche, in einigen Spielabschnitten steuern Sie dabei Nina und Max abwechselnd.

**Tod? Nein, danke!**

Nach und nach tragen Sie so Puzzleteil um Puzzleteil zusam-

men. Nina erfährt, dass ihr Vater vor langer Zeit an einer Expedition in die Tunguska-Region teilgenommen hat. Und dass der tödliche Autounfall ihrer Mutter vielleicht keiner war. Sie und Max begeben sich in der Folge auf eine aufregende Reise nach Moskau, Sibirien, Kuba und Irland. Die Handlung ist streng linear gegliedert, der Spieler weiß immer, was er zu tun hat. Bei Gedächtnislücken hilft Ihnen das detaillierte Tagebuch wieder auf die Sprünge. Sterben gibt's nicht, die Entwickler haben auf Actioneinlagen komplett verzichtet.

In unserer Previewversion, die

etwa 70 Prozent des Spiels umfasst, waren die Rätsel knackig, aber stets nachvollziehbar. An drei Stellen gab es die von vielen gefürchteten Schalterrätsel. De-

nen zieht ebenfalls das Tagebuch den Zahn: Eine optional abschaltbare Rätselhilfe zeigt das Schema der Aufgabe und hilft Knobelwilligen auf die Sprünge. **MT**

**GEHEIMAKTE TUNGUSKA** michael@gamestar.de

Genre: Adventure Entwickler: Fusionsphere / Deep Silver  
Termin: 1. September 2006 Status: zu 90% fertig

Michael Trier: »Meine ersten rund 10 Stunden in Geheimakte Tunguska waren wie Urlaub an einem lang vermissten Ort. Die Entwickler haben die Tugenden klassischer Adventures in eine intensive Geschichte gepackt und zeigen dabei sogar Hightech-3D-Spielen, wo der ästhetische Hammer hängt. Und auch wenn manche Animation oder mancher Witz etwas hüftsteif wirkt: Ich warte sehnsüchtig auf das fertige Spiel – so eine Art Resturlaub eben.



**POTENZIAL SEHR GUT**



► AUF DER GAMES CONVENTION:  
- Anspielen ab 12 Jahren



► DVD: Video-Special



► GAMESSTAR.DE: Screenshot-Galerie  
QUICKLINK **G123**