

Frau sucht Mann

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

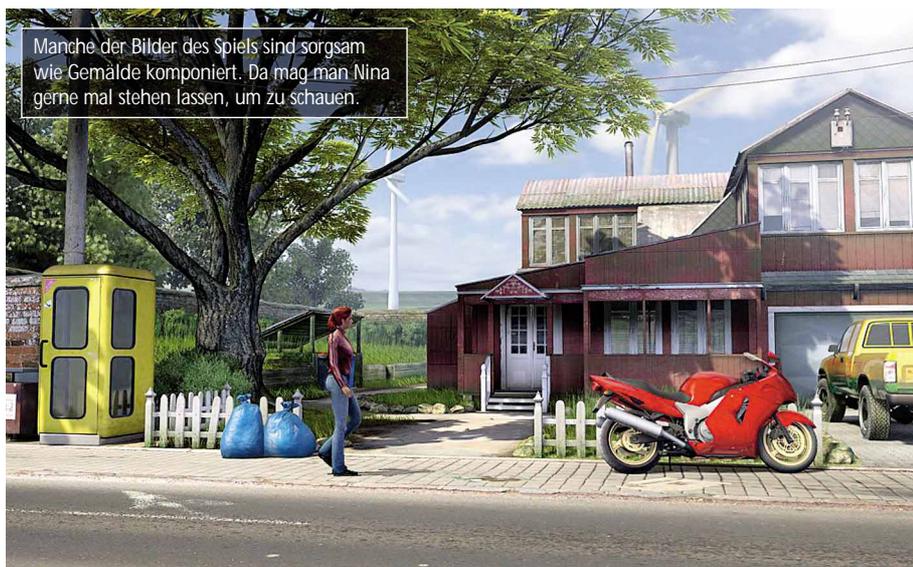
Papa ist weg, und niemand weiß wohin. Weil aber Papa nicht nur Wissenschaftler ist, sondern auch von seiner Tochter geliebt wird, macht die sich auf die Suche.

Sibirien, 1908: In der Nähe des Tunguska-Flusses wackelt die Erde, brennt der Himmel. Bäume im Umkreis von 30 Kilometern knicken wie Streichhölzer, über die ein Panzer rollt. Augenzeugen sprechen von einer Explosion, andere sagen, es seien mehrere gewesen. Und bis heute forschen Forscher, wissenschaften Wissenschaftler an der Ursache für den riesigen Knall – ohne wirkliche Lösung. Vielleicht sollte man den Herren vorschlagen, einfach das Adventure **Geheimakte Tunguska** zu spielen. An dessen Ende könnte das Rätsel nämlich aufgeklärt werden. Und falls doch nicht, bleibt den Forschern immerhin noch eine spannende Weltreise von Berlin über Irland, Kuba, China und Russland in die Antarktis – mit einer reizenden jungen Dame. Wir sind bei Entwickler Fusionsphere in Aichach bei Augsburg schon mal ein bisschen vorgereist.

Anschauen oder anfassen?

Nina Kalenkow, Tochter von Wladimir Kalenkow, ist besorgt. Ihr Vater verschwindet von jetzt auf gleich aus dem Naturkunde-Museum in Berlin. Zurück bleiben nur ein zerstörtes Büro und viele Fragen; unter anderem die nach der Verbindung zwischen Papa Wladimir und dem Tunguska-Ereignis. Nina und Max Gruber, ein Kollege ihres Vaters, machen sich gemeinsam auf die Suche (Achtung! Liebe im Verzug!).

Gerätselt wird in **Geheimakte Tunguska** nach guter alter Point-and-Click-Tradition. Dabei kommt ein kontext-sensitiver Mauszeiger zum Einsatz, der verrät, ob man ein Objekt nur anschauen oder auch benutzen



Manche der Bilder des Spiels sind sorgsam wie Gemälde komponiert. Da mag man Nina gerne mal stehen lassen, um zu schauen.



In der Tunguska-Region liegt im Spiel kein Schnee.



Tarnfummel: Nina gibt sich als russische Militärbraut aus.

kann. So kombiniert Nina beispielsweise ihr Handy mit einem doppelseitigen Kleband, um eine Hauskatze später mit der ungewöhnlichen Wanze zu präparieren. Der pelzige Aushilfsspion bespitzelt dann dank Aufnahmefunktion des Mobiltelefons sein Herrchen für die junge Dame. Wie Nina danach wieder an ihr Handy kommt, verraten wir aber nicht.

Heiße Stellen

Dank der detailreichen und sehr gelungenen Hintergründe könnte sich die Suche nach Objekten manchmal mühsam gestalten. Die fügen sich nämlich genau

wie die Figuren völlig in die Umgebung ein. Um die ebenso uralte wie nervige Adventure-Untugend des Bildschirmabgrasens zu vermeiden, planen die Entwickler eine so genannte Hotspot-Anzeige. Per Tastendruck wird Nützliches durch kleine Icons hervorgehoben.

Besonders angenehm fiel uns während des Probespielens der Humor des Adventures auf. Nina hat ein paar sehr lockere Sprüche auf Lager, die aber nie aufgesetzt wirken. Hoffentlich waren das nicht nur sorgsam für die Präsentation des Programms ausgesuchte Highlights. **PET**

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Genre: Adventure
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: Fusionsphere / Deep Silver
Status: zu 70% fertig

Petra Schmitz: »Lassen Sie mich mal provokant fließ sein: Adventures sind tot! Und jetzt relativiere ich das fix, bevor die Leserbriefe einschlagen: Lang leben die Adventures! Tatsächlich freue ich mich auf jedes, das mit einer netten Story und guten Charakteren lockt. Geheimakte Tunguska scheint beides zu haben – in ansprechender Grafik. Da freu' ich mich doch gleich zweimal.«