



Das Motiv könnte von Maler Edward Hopper sein: Die Kleinstadt Washington, New Mexico wirkt weit und bedrückend einsam.

Kinder-Detektiv rettet Kleinstadt vor Kidnappern

TONY TOUGH 2

Was lila Hunde mit Perücken zu tun haben und wieso dabei Aliens mitmischen, kann nur einer aufklären – Tony Tough. Der vieräugige Detektiv löst als Halbstarker seinen skurrilen ersten Fall.



Im Jahre 1995 erschufen die beiden siebzehnjährigen Schüler Valerio Massari und Stefano Gualeni in ihrem Keller einen ungewöhnlichen Adventure-Helden. Be-

brillt, klein und schwach, wollte er so gar nicht zum typischen Protagonisten-Stereotyp passen. Und eigentlich sollte er auch nur eine Nebenrolle in einem italienischen Science-Fic-

tion-Spiel bekommen. Bereits sechs Monate später wurde Tony zur Hauptfigur des 2003 veröffentlichten Point&Click-Adventures **Tony Tough and the Night of Roasted Moths**. Bei den

kuriosen Fällen der sarkastischen Spürnase fühlte sich mancher PC-Veteran an die Anfänge des Genres erinnert. Das italienische Entwicklerstudio Prograph möchte seinen Prinzi-



In der Biostunde experimentiert Tony auf eigene Faust mit Limonade.



Die Rendergrafik mit 3D-Figuren ist detaillierter als im Vorgänger.



Tony sucht in der ganzen Stadt nach Hinweisen auf das Nachbarsmädchen.

pien treu bleiben – so erwartet Sie auch in **Tony Tough 2** der bewährte schwarze Humor.

Aliens statt Motten

Die Handlung von **Tony Tough 2** ist weit vor Teil eins angesiedelt und erzählt die Geschichte von Tonys erstem Fall. 1953 ist der junge Schnüffler gerade dreizehn Jahre alt geworden und lebt zusammen mit seinen Eltern in der US-Kleinstadt Washington in der Nähe von Roswell, New Mexico. In den staubigen Straßen der Stadt wird ein Mädchen entführt – und weil die Area 51 in unmittelbarer Nähe liegt, tippt Tony prompt auf Alien-Aktivität. Als die Ermittlungen der Behörden zu keinem Ergebnis führen, nimmt Tony den mysteriösen Fall selbst in die Hand. In der frei begehbaren Stadt treffen Sie auf schräge Charaktere und suchen nach Hinweisen auf die Kidnapper. Kommentiert von Tonys trockenem Humor, nimmt sich das Spiel dabei selbst auf die Schippe. Bei den vielen Anspielungen auf den er-



Rotzlöffel Tony hat für jeden einen bissigen Kommentar auf Lager.

sten Teil wird unter anderem auch Tonys spätere Vorliebe für lila Tapire und Perücken erklärt.

Absurde Wege zum Ziel

Da Teenager bekanntermaßen noch keine eigene Detektei führen, muss sich auch Tony auf Hobbyschnüffeleien in seiner Freizeit beschränken. Wenn da nur nicht andere Kinderpflichten wären – zum Beispiel die Schule! Genau dort beginnt auch das Spiel. Natürlich platzt Tony an einem Montagmorgen unpünktlich in die Biostunde. Mit der Entschuldigung, er habe eine so schwere Gastritis, dass sich sein Magen selbst verdaut habe, kommt er bei seinem Lehrer nicht weit. Und auch für Hausaufgaben war natürlich keine Zeit, was zu einer weiteren Konfrontation mit dem Pauker führt. Neben witzigen Dialogen lernen Sie im Unterrichtsraum auch die Steuerung. Zur Übung gießen Sie während der Schulstunde Limonade in ein Reagenzglas und lösen damit eine Fontäne aus. Das Ergebnis dieses Streichs: Tony



Die schrullige Krankenschwester macht Tony die Flucht aus dem Hospital schwer.

muss nachsitzen. Um den lästigen Überstunden zu entgehen, haben Sie viele amüsante Möglichkeiten, die Tony aber nicht wirklich weiterbringen. Auf die Frage nach dem Toilettengang verweist Sie der Lehrer schlichtweg in die Ecke. Reißnägel auf dessen Stuhl lassen ihn ebenfalls kalt, bringen Tony aber dazu, geschockt über Gerüchte zu referieren, dass sich der Erzieher im Zweiten Weltkrieg auf eine Granate gesetzt hätte und seitdem einen künstlichen Hintern trägt. Auch der Plan, den Lehrer mit Leim an der Tür von seiner Aufsichtspflicht abzuhalten, schlägt fehl. Erst die abstruseste Lösung führt zum Ziel: Tony schluckt den Klassenfrosch und wird ins Krankenhaus gebracht. Von dort will er ebenfalls fliehen; dabei stoßen Sie auf weitere, nicht immer logische Rätsel. Beispielsweise müssen Sie einen Schrank mithilfe eines Blutdruckmessers hochpumpen, um an ein Seifenstück zu gelangen, das Tony zu Beginn der Szene entglitten ist.

Kühler Stil trotz heißem Sand

Für ihr zweites Detektiv-Abenteuer haben sich Prograph für einen Mix aus comicbunten 3D-Figuren und kühlen Hinter-

gründen entschieden, deren Stil stellenweise an die Gemälde von Edward Hopper erinnert. Die bedrückend realistischen Werke des New Yorkers haben im vergangenen Jahrhundert schon Regisseure wie Alfred Hitchcock oder Ridley Scott beeinflusst. Auch an der einsamen Wüstenlandschaft und den veralteten Häusern, von deren Wänden die Farbe blättert, wird dieser Stil deutlich. Mit der neuen Point&Click-Engine bewegt sich Tony nun durch eine 3D-Welt, mit 1024 mal 768 Pixel deutlich detaillierter als im Vorgänger. Auch die Figuren wirken mit fast 5.000 Polygonen rund. Das schräge Charakterdesign bleibt Geschmackssache.

Die Kameras wurden an interessanten Punkten in den Levels angebracht, so dass man Tony mitunter auch aus der Vogelperspektive steuern kann. Die 30 verschiedenen Handlungsorte sind rund um die Stadt verteilt und sollen in der finalen Version mit zahlreichen Gesprächspartnern belebt werden. Dynamische Schatten und Wettereffekte wurden ebenfalls bedacht. Für den nötigen Wortwitz will der Publisher Dtp wie im ersten Teil bekannte deutsche Comedians als Synchronsprecher engagieren. **DB**

TONY TOUGH 2

Genre: Adventure
Termin: Juni 2005

Entwickler: Prograph / Dtp
Status: zu 80% fertig

Denise Bergert: »Schwarzen Humor gibt's in aktuellen Adventures nur noch selten, meist kläre ich bierernst Morde auf. Tonys sarkastische Kommentare haben mich schon im Vorgänger zum Schmunzeln gebracht. Der neue Grafikstil gefällt mir gut, wenn dadurch auch die Handlungsorte teilweise trist wirken. Ich hoffe, dass die Rätsel in der endgültigen Version nicht zu absurd ausfallen, und bin gespannt auf die deutsche Synchronisation.«