



Eine Preview von Ludwig Kratz – <http://www.gamepad.de>



„*The Next Big Thing* spielt in einer alternativen Version des Los Angeles der 50er Jahre, in der Monster und Menschen friedlich miteinander leben. In diesem Szenario treffen die Reporter Liz Allaire und Dan Murray unfreiwillig aufeinander, als ihr Chef sie zur Zusammenarbeit verdonnert. Im Filmgeschäft gehen merkwürdige Dinge vor sich, ein Star bricht bei seinem Chef ein und die beiden Journalisten nehmen die Fährte des spannenden Falles auf. Selbstverständlich nicht ohne zwischenmenschliche Probleme, denn die hübsche und exzentrische Liz und der charismatische Dan können sich nicht ausstehen. Pendulo Studio bleibt mit *The Next Big Thing* seinen Markenzeichen, dem treffsicheren Humor und grandiosen Animationen, treu und gibt Filmkennern mit zahlreichen Zitaten bekannter Werke Grund zum Schmunzeln.“ (Zitat aus Angaben des Herstellers)

Uns lag eine Testversion mit den ersten beiden Kapiteln vor und die konnten überzeugen. Es macht Spaß, sich durch die verschiedenen Lokalitäten zu bewegen und die Rätsel zu lösen.

Grafisch kann man das Comicalventure mit Runaway 3 vergleichen, aber ich denke, man merkt, dass Zeit vergangen ist, denn es ist meines Erachtens noch eine Stufe besser.



Gut animierte Spielpersonen, witzige Texte, perfekte Lippensynchronisation, die ich so noch nie gesehen habe, und in der Regel auch zu den Figuren passende deutsche Stimmen bringen Spielvergnügen (Untertritel können zugeschaltet werden).

Grafik und Sound stellen sich automatisch ein, können aber durch ein separates Konfigurationsprogramm selbst angepasst werden, allerdings nicht während des Spieles.

Wie gesagt: die Sprachausgabe ist hervorragend, was allerdings etwas störte ist, dass man – wenn man z. B. im Inventar etwas kombinieren will – (fast) immer der gleiche Satz kommt, was nervtötend sein kann, wenn man öfter mal hintereinander Falsches kombiniert hat.

Die Hintergrundmusik bietet nichts Besonderes, aber ist doch passend gewählt.

Die Steuerung ist die eines klassischen 3rd-Person-Adventures, also eine Point&Klick-Steuerung.



Die Menuleiste versteckt sich am oberen Bildschirmrand und öffnet sich, wenn man mit der Maus dorthin fährt (oder die TAB-Taste benutzt). Der Schlüssel öffnet ein 3-stufiges Hilfesystem (das man auch abschalten kann oder eben nicht benutzen muss – aber: auch hier ist viel Witz verborgen) , die Lupe zeigt Hotspots an, der Koffer zeigt uns, was unser Inventar beinhaltet (hier kann man Gegenstände kombinieren und kann/muss sie teilweise auch in 3-D anschauen).

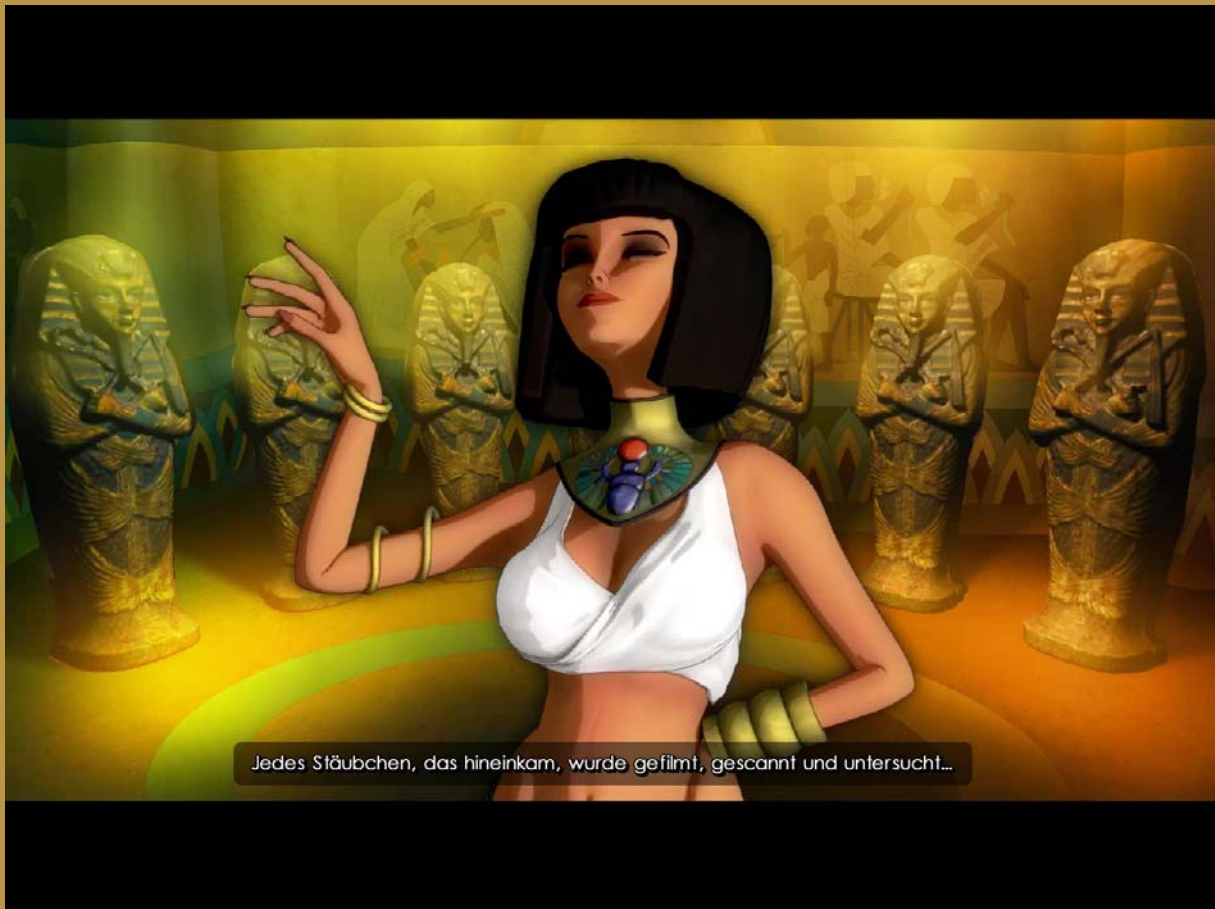
Das Puzzlestück zeigt, wo wir im Spiel sind, was wir erledigt haben und was erledigt werden muss und der Schraubenschlüssel führt uns schließlich zum Menü zwecks Laden und Speichern von Spielständen und zum Verlassen des Spieles.

Die beiden Maustasten sind unterschiedlich belegt. Die linke Maustaste steuert die Figur oder wir wählen damit einen Gegenstand/eine Person aus. Mit der rechten Maustaste können wir bestimmen, ob wir etwas nehmen, ansehen oder mit jemanden reden wollen.

Auch die Rätsel kommen klassisch daher. Wir sammeln (in der Regel) Gegenstände auf und kombinieren/benutzen diese mit anderen Gegenständen oder Personen. Manchmal wird es nötig sein, ein Objekt mit der 3-D-Funktion auch von hinten zu betrachten, um die nötige Information zu bekommen.

Minispiele gab es in den ersten beiden Kapiteln keine, die Demoversion zeigte uns aber, dass doch eines vorhanden ist und eine zuverlässige Quelle sagte uns, dass

es davon nur 2 gibt, die aber durchaus zu schaffen sind (ansonsten wird von uns ein Spielstand zur Verfügung gestellt!).



Abschließend kann ich nur sagen: es ist ein Spiel nach meinem Geschmack - gute Grafik, lippensynchrone Vertonung, schrullige Charakteren und eine unterhaltsame Geschichte, die hoffentlich in den weiteren Kapiteln genau so weiter geht, wie ich sie hier erlebt habe. Ich freue mich drauf, kann aber abschließend erst dann bewerten, wenn mir die komplette Version des Spieles vorliegt.