

The Next Big Thing

Nachdem die Runaway-Trilogie ihr Finale gefunden hat, besuchen die Pendulo Studios mit ihrem neuen Adventure ein 50er-Jahre-Horrorfilm-Szenario. Ist das ein so großer Wurf, wie der Titel verspricht? Von Patrick C. Lück

Genre: **Adventure** Publisher: **Crimson Cow**

Entwickler: **Pendulo Studios** (Runaway: A Twist of Fate, GS 01/10: 86 Punkte)

Termin: **31.1.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7262 Auf DVD: Test-Video und Demo

Im Stummfilm-Klassiker **Nosferatu** (1922) von Friedrich Wilhelm Murnau gelangte der damals unbekannte Schauspieler Max Schreck (was für ein Name!) als

untoter Vampir zu Weltruhm. Die Intensität seines Spiels sowie sein überraschend früher Tod führten schon damals zu irrwitzigen Spekulationen, bei Schreck könne es sich nur um einen echten Vampir gehandelt

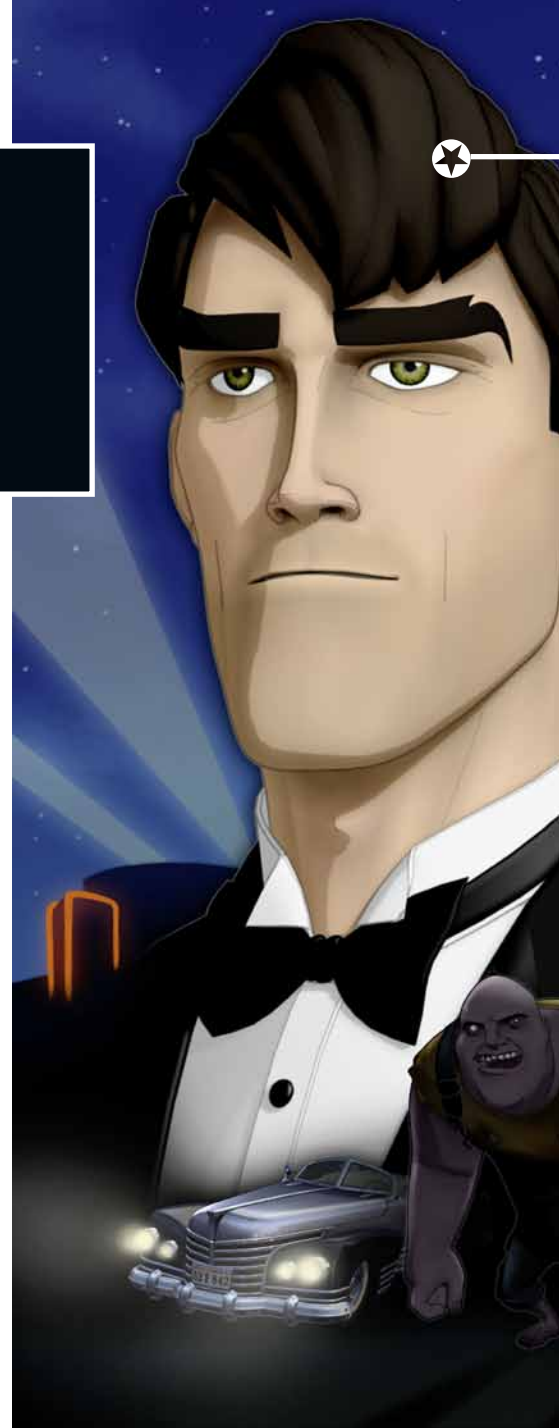
ohne Wissen seiner Crew den echten Vampir Max Schreck (gespielt von Willem Dafoe, bekannt unter anderem aus **Spider-Man** oder **Platoon**) anheuert, um seinem Film mehr Realismus zu verleihen. »Mysteriöse« Todesfälle nimmt er dabei billigend in Kauf, und auch Schrecks Todesszene im Sonnenlicht filmt er nicht nur realistisch, sondern real.

Einen ähnlich skurrilen Ansatz verfolgt **The Next Big Thing**, das neueste Werk der spanischen Pendulo Studios, die zuvor mit der **Runaway**-Trilogie einen modernen Klassiker des Adventure-Genres schufen. In deren neuem Alternativ-Szenario haben es im Amerika der 50er-Jahre echte Monster in Horrorfilmen zu Weltruhm gebracht. Statt also reale Schauspieler wie Vincent Price (**Die Fliege**), Boris Karloff (**Frankenstein**) oder Charles Laughton (**Der Glöckner von Notre Dame**) anzuheuern, beschäftigen die Filmstudios stattdessen lieber

haben. Eine Idee, die im Jahr 2000 der Film **Shadow of a Vampire** aufgriff. Dort spielt John Malkovich den Regisseur Murnau, der



Doktor Fly, Big Albert und der Poet (v.l.n.r.) stehen unserem Heldenpärchen hilfreich zur Seite.



gleich »Originale« wie den mutierten Wissenschaftler Doktor Fly, den zuweilen hirnlosen Big Albert oder ein Quasimodo-ähnliches Ungetüm mit sehr poetischer Ader. Das größte und erfolgreichste Studio in diesem Parallel-Universum ist MKO (eine Anspielung auf die legendären RKO Studios), das von dem Magnaten und ebenfalls Monster FitzRandolph geführt wird. Anlässlich einer Filmpreisverleihung stoßen eines Abends zwei Journalisten hinzu, die beiden steuerbaren Helden des Spiels. Es sind die einzigen normalen Menschen im ganzen Spiel. Wobei »normal« in **The Next Big Thing** ein sehr dehnbarer Begriff ist. Den Sportjournalisten Dan Murray präsentiert das Spiel als selbstverliebten Star, der nur an Boxkämpfe, Baseball und seine eigene Bequemlichkeit denkt und mit Leuten wie FitzRandolph gerne an der Bar abhängt. Seine ambitionierte Anfängerkollegin Liz Allaire hingegen leidet unter sporadischen schizophränen Attacken sowie Geistesaussetzern und ist eine fürchterli-

Der selbstverliebte Sportreporter **Dan Murray** ist nicht unbedingt ein Vorzeigejournalist, schlittert aber in ein Komplott in Hollywood.

Dans Kollegin **Liz Allaire** will sich als Reporterin profilieren, hat aber einen Knacks.



Als Untertan einer wiedergekehrten Pharaonin muss Dan aus dem ägyptischen **Tempel** fliehen.



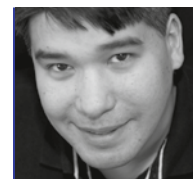
In der **Eingangshalle** der MKO-Studios ärgert sich Liz mit renitenten Robotern herum.

che Tänzerin. An inneren Monstern können es die beiden also durchaus mit den äußerlich echten Monstern aufnehmen. Zusammen kommen die zwei einem hochbrisanten Komplott auf die Spur, an dessen Spitze zum Erstaunen aller Studiochef Fitz-Randolph zu stehen scheint. Doch was hat er mit Big Alberts Gehirn tatsächlich vor, und warum will er demnächst nur noch

Dan mag kein Liebesdiener für die Pharaonin sein.

Kinder- und Familienfilme à la Walt Disney drehen? Innerhalb dieses hübsch ausgedachten Handlungsrahmens, dem es leider etwas an übergreifender Spannung und einem würdigen Finale fehlt, erleben die beiden Helden abgedrehte und witzige Abenteuer an ebenso skurrilen Schauplätzen. Als wäre das Film-Szenario mit echten Monstern nicht schon genug, verschlägt es unser

Pärchen zudem noch an absurdere Orte. Dan zum Beispiel findet sich in einen alt-ägyptischen Tempel wieder, in dem er von einer wiederauferstandenen Pharaonin als Liebesdiener gehalten wird. Dort bewachen Roboter, die auch aus einem Science-Fiction-B-Movie (wie zum Beispiel **Der Tag, an dem die Erde stillstand**) entsprungen sein könnten, trotz ihrer beschränkten KI die wichtigsten Punkte, und aus dem Brunnen sprudelt kein Wasser, sondern ein Schwall Skarabäen. Aber nur männliche, damit es nicht zu einem unappetitlichen Gerammel kommt. Liz hingegen findet sich im späteren Verlauf des Spiels als Gefangene ihres eigenen Geistes wieder. In den reichlich bizarren Räumen ihres Unterbewusstseins wird sie dabei mit ihren innersten Ängsten und Wünschen konfrontiert. So muss sie zum Beispiel ihrer Künstlerschwester mit absurden Geschichten und Posen Modell stehen oder mit einem kleinen blechernen Roboter Tango tanzen, was noch grauenvoller aussieht, als es klingt.



Keine große Sache

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Nein, ein großer Wurf ist The Next Big Thing nicht geworden. Dabei hatte ich mir einiges vom Nachfolger der erstklassigen Runaway-Reihe erhofft. Doch die arg kurze Spieldauer und das seichte Rätselniveau dürften Genre-Kenner enttäuschen, da helfen auch die wegschaltbaren Hilfoptionen nichts. Allerdings gibt es auch Anlass zu Freude: Das technische Niveau ist gewohnt hoch und (für ein Adventure zurzeit eher außergewöhnlich) zeitgemäß und zeitlos zugleich. Die Charaktere und der Humor erreichen den gewohnt hohen Stand, und das angenehm skurrile Szenario sowie das neue Heldenpärchen erlauben noch viel Spielraum für (hoffentlich) kommende Fortsetzungen.



Im Inneren von Liz' Verstand geht es seltsam zu. Ihr Machokollege Dan taucht als Tarzan auf.

The Next Big Thing spielt sich dank der ständig wechselnden Schauplätze sehr abwechslungsreich und kurzweilig, wobei die Betonung leider auf der Silbe kurz liegt. Erfahrene Adventure-Spieler dürften das Ende bereits nach fünf Stunden sehen, und auch Einsteiger sollten nicht wesentlich länger brauchen. Vor allem, wenn sie von der angebotenen (nützlichen) Rätselhilfe und der Objektanzeige reichlich Gebrauch machen. Wer sich gar nicht erst in Versuchung führen lassen möchte, der kann über die Schwierigkeitsgradwahl am Anfang des Spiels diese

Die meisten Rätsel sind viel zu einfach.

Hilfen auch komplett wegschalten. Das würden wir jedem fortgeschrittenen Rätselfreund dringend empfehlen. Denn die meisten Rätsel geraten durchgehend zu leicht. Dabei sind sie zum größten Teil clever in die Handlung eingebettet, gut designt und logisch zu lösen. So muss Dan beispielsweise einem Poeten stets neue Qualen zufügen, damit dieser aus dem Schmerz Gedichtzeilen formt. So spaßig diese Aufgabenstellung und deren Lösung auch ist, sie lässt sich schlicht zu schnell bewältigen. Mehr Komplexität beim Rätseldesign wäre auch ein Mehr an Spielfreude gewesen. Das hätte

sich auch bei einigen unlogisch geratenen Knobelaufgaben als Segen erwiesen. Im ägyptischen Tempel muss Dan zum Beispiel mit acht Hieroglyphen einen Grammatik-Test in alt-ägyptischer Syntax bestehen. Während wir endlich ein erfreulich komplexes Logikrätsel vermuteten, in dem wir clever hinter Wortbedeutungen und Satzkonstruktionen kommen sollten, war die letzte Lösung von einer haarsträubenden Banalität, die vollkommen an der eigentlichen Problemstellung vorbei ging. Selbst die ohnehin nicht allzu komplexen **Runaway**-Titel boten da deutlich anspruchsvollere Rätselkosten.

Während Rätselanspruch und Spielzeit eher auf niedrigem Level verharren, erreicht vor allem die Präsentation das von den **Runaway**-Adventures gewohnte hohe Niveau. Wie schon bei ihren vorherigen Titeln setzen die Entwickler auf handgezeichnete Hintergründe, vor denen butterweich animierte Charaktermodelle im comicartigen Cel-Shading agieren. Vor allem die zahlreichen Zwischensequenzen erreichen dabei das Niveau anständiger Animationsfilme, ebenso die Qualität der deutschen Sprecher, die passend die unterhaltsamen, witzigen und nicht ausufernden Dialoge vertonen. Zwar fehlt es gelegentlich an Schwung in der Dialogregie, und manch Monster hätten wir uns noch »monströser« im Auftritt gewünscht, aber das ist Kritik auf hohem Niveau. Welches Monster ist schon perfekt? *Patrick C. Lück*



Die **Zwischensequenzen** erreichen dank exzellenter Charaktermodelle Animationsfilm-Niveau.

TERMIN 31.1.2011 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

The Next Big Thing

Publisher: Crimson Cow
Entwickler: Pendulo Studios
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box im Schubert, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch
Kopierschutz: Securom

Genre: Adventure

»Dem Finale fehlt ein dramaturgischer Höhepunkt.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	realistisch		fiktiv
RÄTSELSTIL	Denksport		Kombination
DIALOGE	starr		dynamisch
ACTION	keine		häufig
HANDLUNG	einfach		komplex

GRAFIK

- perfekter Comicstil
- tolle Charaktermodelle
- weiche Animationen
- Hintergründe teils leblos

SOUND

- passende Musikuntermalung
- gute Soundeffekte
- sehr gute Sprecher
- Monster könnten »monströser« klingen

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- optionales Hilfesystem
- optionale Objektanzeige
- für Profis deutlich zu leicht

ATMOSPHÄRE

- zahllose Anspielungen an Horrorfilm-Klassiker
- skurriles, aber in sich stimmiges Szenario
- unterhaltsamer Humor ...
- ... manchmal bemüht
- Bedrohung wenig greifbar

BEDIENUNG

- schlichte Point&Click-Steuerung
- mehrere parallele Profile möglich
- nützliche Aufgaben-Übersicht
- manche Aktionen wie Speichern oder Profilwechsel sehr umständlich

UMFANG

- abwechslungsreiche Schauplätze
- kurze Spieldauer
- kaum Wiederspielwert
- keine motivierenden Extras

HANDLUNG

- nette Verschwörungsgeschichte im Horrorfilm-Milieu der Fünfzigerjahre
- überraschende Exkurse an außergewöhnliche Schauplätze
- finale Auseinandersetzung wenig spektakulär

RÄTSEL

- zumeist logisch und gut durchdacht
- nie unfair ...
- ... aber fast immer zu leicht
- ein paar unlogische Ausreißer

DIALOGE

- meist witzig und unterhaltsam
- sprühen vor Zitaten und Anspielungen
- enthalten nützliche Hinweise
- gelegentlich gestreckt oder repetitiv

CHARAKTERE

- originelle Anlehnungen an berühmte Filmmonster
- Journalistenpärchen mit sympathischen Ticks
- eigenständige Charaktere mit teils überraschenden Hintergründen

80

Kurz und leicht, aber sehr unterhaltsam.

Preis/Leistung: Mangelhaft

SPIELZEIT 5 Stunden

ANFÄNGER: 1000+ AMD, Radeon 5900, 512 MB RAM, 8,0 GB Festplatte
FORTGESCHRITTENE: Intel 3,8 GHz, 3700+ AMD, GeForce 7800, 1,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte
PROFIS: A64 X2 6000+, AMD, GeForce 4600, 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte