

Ruhe am Set!

THE MOVIES

Filmpremiere für Peter Molyneux: Des Altmeisters Mix aus Hollywood- und Kinohit-Baukasten steht endlich im Laden. Doch macht das innovative Aufbauspiel auch Spaß?



Peter, Peter, du bist unser Mann! Du machst erst möglich, was sonst keiner kann: Um die Vision hinter **The Movies** zu verstehen, muss man erstmal Entwickler Peter Molyneux verstehen. Der Design-Altmeis-

ter hat stets versucht, Genre-Grenzen zu sprengen: Im witzigen Strategiespiel **Dungeon Keeper** (1997) macht er den Spieler zum bösen Kerkermeister. Mit **Black & White** (2000) verknüpft er Götter-Aufbau und Kreatu-

ren-Tamagotchi. Und das vom Designer produzierte Rollenspiel **Fable** (2005) legt keinen Wert auf eine ausgeklügelte Story, sondern stellt die moralische Entwicklung des Helden in den Mittelpunkt. In **The Movies** ver-

bindet Molyneux nun den Aufbau eines Hollywood-Studios mit einem Editor für Kinostreifen. Innovativ? Klar! Doch bei aller Originalität sind Molyneuxs Spiele niemals perfekt, denn mal hakt die Bedienung, mal



Wir drehen ein Weltkriegs-Drama, das wir im Editor gebastelt haben. Statt Russen und Deutschen könnten hier aber auch Enten und Hasen kämpfen – der Baukasten macht's möglich.

knarzt die Mechanik. Auch **The Movies** hat Schwächen – ist aber trotzdem ein Ausnahmespiel.

Aller Anfang ist Aufbau

Genre-Grenzen sprengen, wie geht das? Nun, im Grunde behutsam: **The Movies** besteht im Kern immer noch aus einem klassischen Aufbauspiel. Auf Brachland bauen Sie ein Hollywood-Studio samt Schauspielerschule, Produktionsbüro, Casting-Agentur und unterschiedlichen Sets für Ihre Filme. Ihr Ziel ist so ambitioniert wie simpel: Sie haben von 1920 bis 2000 Zeit, das beste Filmstudio aller Zeiten aufzubauen – mit den erfolgreichsten Blockbustern und den tollsten Stars. Im Lauf der Jahrzehnte stehen Ihnen immer

neue Sets zur Verfügung, darunter eine Raumschiffbrücke und eine zerbombte Stadt. Hinzu kommen Gebäude wie PR-Büro, Restaurant und Bar. Häuser müssen Sie mit Wegen verbinden, das Umfeld verzieren Sie mit Pflanzen und Statuen. Denn nur wenn das Gelände schön aussieht, bewerben sich Stars und Studiopersonal.

Der Großteil von **The Movies** dreht sich aber nicht um Aufbau, sondern um die Stars selbst. Wie in **Die Sims 2** kümmern Sie sich um die Wünsche Ihrer Schützlinge. Denn die Hollywood-Diven fordern hohe Gehälter, persönliche Assistenten und einen eigenen Wohnwagen mit schönem Auto davor. Typisch Filmstars: Sobald Sie

die Wünsche eines Akteurs erfüllen, glühen seine Kollegen vor Neid und stellen ebenfalls neue Forderungen. Dafür können Sie Stars verkuppeln, was gemeinsame Filme des Paares erfolgreicher macht. Wenn die Akteure unter Stress leiden, greifen sie schlimmstenfalls zu Alkohol oder überfressen sich. Das verzögert jedoch die Dreharbeiten ihrer Filme. Also schicken Sie Schauspieler und Regisseure auf langwierigen Entzug (in die Studioeigene Drogenklinik) oder behalten die Stars stets im Auge – um sie sofort zurück zum Set zu bugsieren, wenn sie zur Bar wandern. Dieses Babysitting fordert aber viel Mikromanagement und wird zudem schnell eintönig.

VON ANFANG AN...



... ist Peter mit dabei: Als Medienstar der Spielebranche taucht Molyneux in fast jedem Heft der GameStar-Historie auf. Und sogar in einem Heft, das offiziell gar nicht zur GameStar-Historie gehört: unserer Nullnummer. Das ist der Prototyp des Hefts, der Mitte 1997 auf Messen vorgestellt wurde. Und auf dem Titel der Nullnummer prangt Molyneuxs Kerker-Simulation **Dungeon Keeper**.

Heben und werfen

Aber wo kommen die Stars eigentlich her? Vor der Schauspielschule stehen Bewerber Schlange. Per Linksklick können Sie einen Anwärter hochheben. Dann verschwinden die Dächer und Wände der Gebäude, auf den Grundrissen erscheinen

AUFGABEN EINES STUDIOCHEFS

STAR-BABYSITTING: 40%
Schauspieler und Regisseure fordern Gagen, Wohnwagen und persönliche Assistenten. Zudem müssen Sie sich um Beziehungen und um Suchtprobleme kümmern. Das artet jedoch in Mikromanagement aus und verschlingt viel Zeit.

STUDIO-AUFBAU: 30%
Sie bauen Sets und Häuser, verlegen Wege – und pflanzen Bäume. Denn nur wenn Ihr Studioareal schön aussieht, bewerben sich neue Filmarbeiter und Stars. Klassische Aufbauspiele sind jedoch deutlich abwechslungsreicher.

FILM-BAUKASTEN: 35%
Wer keine Filme bastelt, verpasst das Highlight von **The Movies**. So sollten Sie mindestens ein Drittel der Spielzeit im Editor zubringen – das macht viel Spaß, obwohl die von Ihnen erdachte Filmhandlung spielerisch wertlos ist.

LEERLAUF: 5%
Ja, auch das gibt's: Stellenweise passiert überhaupt nichts. Sie warten lediglich, bis genügend Geld aufs Studiokonto getropft ist. Oder Sie suchen auf dem unübersichtlichen Studiogelände nach einem bestimmten Gebäude – nervig.



Nettes Detail: Auf der Raumschiff-Brücke dient ein Crewmitglied als Türöffner (links).

Menüs. In der Schule etwa werfen Sie Nachwuchs-Stars in die Fächer »Schauspieler«, »Regisseur« oder »Statist«. So erschaffen Sie auch Personal wie Bauarbeiter, Hausmeister und Forscher, die im Labor neue Filmsets erfinden. Um ein Drehbuch zu erstellen, schleudern Sie einfach Autoren ins Schreibbüro. Das Skript erscheint dann in der Spielsicht, Sie heben es hoch und reichen es zum Casting ein. Dann werfen Sie Stars, Regisseur und Arbeiter hinterher, und nach kurzer Probe können die Dreharbeiten beginnen.

Auf dem Prinzip »Hochheben und an der richtigen Stelle absetzen« basiert das gesamte Interface des Spiels. Was bei Dreharbeiten noch gut klappt,

wird beim Studioaufbau aber zur Farce: Um ein Gebäude abzureißen, müssen Sie einen Arbeiter von Hand auf ein Bomben-Icon neben dem Haus ziehen – umständlicher geht's kaum. Immerhin können Sie per Rechtsklick auf einen Star oder die hilfreiche Portrait-Leiste am Bildschirmrand Pop-up-Blasen mit detaillierten Infos aufrufen. Zudem zeigen Hilfslinien, was Sie mit der angewählten Person Sinnvolles anfangen können: Wenn ein Star Hunger hat, führen sie ins Restaurant.

In dicht bebauten Studios geht dennoch die Übersicht verloren. Wenn sich ein Star beschwert, dass sein Wohnwagen kaputt ist, müssen Sie den Wagen aufgrund der nutzlosen



Stars verlangen ein modisches Outfit, sonst werden sie unglücklich und drehen miese Filme.

Karte von Hand suchen. Nervig: Sie dürfen derweil zwar pausieren, während der Unterbrechung aber keine Befehle erteilen. Zudem gibt's selbst mit 1,0 Gigabyte RAM heftige Nachladeruckler. Dafür lernen Sie die Bedienung im guten Tutorial, zudem gibt's auf Wunsch Tipps zu neu erforschten Gebäuden.

Der Dreh mit den Stars

Schwächen bei der Bedienung, monotones Star-Babysitting – beides mag zunächst enttäuschend klingen. Doch **The Movies** hat auch Stärken. Dazu zählt die dichte Hollywood-Atmosphäre: Zahllose Details machen das Studio lebendig. Zum Beispiel glotzen Hausmeister durch die Fenster der

Schauspielschule und träumen selbst von einer Karriere als Darsteller. Dreharbeiten beobachten Sie direkt in der Spielsicht. Zu Beginn rennen die Arbeiter zum Set. Dort hüpfert ein Crewmitglied hinter die Kamera, ein anderes schlägt die Klappe und ein drittes hält den Mikrofonarm. Schließlich brüllt der Regisseur »Action!« durch den Lautsprecher und los geht's – falls kein Star wegschleicht, um einen Schluck aus der Pulle zu nehmen. Neben der detaillierten Grafik tragen auch guter Stereo-Sound und brillante Musik zur Atmosphäre bei.

Eine weitere Stärke von **The Movies** ist die ausgeklügelte Wechselwirkung zwischen den Fähigkeiten der Stars und der

SO FUNKTIONIERT DER EDITOR



Auf dem Startbildschirm legen Sie den Titel, das Genre (Action, Komödie, Horror, Sci-Fi, Romanze), die Kostüme und die Stars fest.

Dann wählen Sie aus diversen Sets und Szenen. Eigene Szenen dürfen Sie nicht erstellen, die vorhandenen sind aber sehr vielfältig.



Im Szenemenü verteilen Sie Stars auf Rollen. Zudem wählen Sie eine Variante der Szene – etwa »glücklich« oder »wütend«.

In der Post-Produktion würzen Sie den Film mit Sound, Musik sowie selbst gesprochenen Dialogen und speichern den Streifen als Datei.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Mit niedrigen Details wirkt das Spiel hässlich. Stellen Sie die Details lieber auf »Mittel«, und reduzieren Sie die Auflösung.
- 2 The Movies braucht einen schnellen Prozessor und Arbeitsspeicher. Eine schnelle Grafikkarte ist weniger wichtig.
- 3 Mit 512 MB RAM treten Nachladeruckler auf. Mehr Speicher verringert die Häufigkeit, aber sogar mit 2,0 GB gibt's Ruckler.

CHECKLISTE

- 2,0 GByte Speicherplatz
- Min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 (1) 1024x768 (2)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2,4 GHz	1024x768 1280x1024 (2)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	3,0 GHz	1280x960 1600x1200	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 (1) 1024x768 (2)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2,4 GHz	1024x768 1280x1024 (2)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	3,0 GHz	1280x960 1600x1200	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1) niedrige Details 2) mittlere Details
 □ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

SO ENTSTEHT EIN FILM



Am Anfang war das Drehbuch: Um ein Skript zu erstellen, werfen Sie Autoren ins Schreibbüro. Oder Sie basteln Streifen per Baukasten.

Vor Drehbeginn werfen Sie das Buch ins PR-Büro. Denn nur wenn sich das Publikum auf den Film freut, klingeln auch die Kinokassen.

Dann reichen Sie das Skript zum Casting ein und werfen Stars, Statisten und Crew hinterher. Nach der Probe kann der Dreh losgehen.

Dreharbeiten können Sie in der Spielsicht beobachten. Per Doppelklick auf das Set dürfen Sie die Szenen minimal beeinflussen.

FILM-WETTBEWERB

GameStar und Lionhead suchen Nachwuchs-Regisseure: Schicken Sie uns Ihren schönsten, selbst gebastelten Kinohit! Den Gewinnern winken tolle Preise; die besten Werke veröffentlichen wir auf der Heft-DVD der Ausgabe 03/06. Als Juror bewertet Georg Backer Ihre Werke – der Online- und Infrastructure Manager von Lionhead. Senden Sie uns den Film bitte in der höchsten Qualitätsstufe zu, pro Leser ist eine Einreichung erlaubt. Einsendeschluss ist der 16.12.2005.

Schicken Sie Ihr Werk per Mail an: micha@gamestar.de
Stichwort: Filmwettbewerb

Oder auf CD an:
IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar »Filmwettbewerb«
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München

Qualität der Filme – jedes Detail wirkt sich auf den Erfolg eines Streifens aus. So eignet sich jeder Star mehr oder weniger gut für eines der fünf Filmgenres: Action, Horror, Romanze, Science-Fiction und Komödie. Muskulöse Männer etwa sind ideale Actionhelden. Außerdem sammeln die Stars in den Genres Erfahrung, indem sie in Filmen mitspielen oder auf einem Set proben. So können Sie die Darsteller auf bestimmte Filmgenres spezialisieren. Auch die Laune der Stars wirkt sich aus: Wer schlecht drauf oder gestresst ist, dreht miese Streifen. Wie gut oder schlecht die Akteure spielen, sehen Sie aber nur in der abschließenden Bewertung des Films; die Spielszenen selbst schauen stets gleich aus.

Für einen echten Kassenküller müssen sich die Stars auch noch gut verstehen, die Ausgaben für Marketing sowie PR sollten stimmen und der Film muss einen hohen Neuigkeitswert haben – durch frische Sets und bislang unbekannte Schauspieler. Außerdem passen Sie den Streifen dem wechselhaften Publikumsgeschmack an; während des Zweiten Welt-

kriegs etwa sehen die Zuschauer am liebsten Komödien. Diese Details motivieren: Sie wollen immer bessere Filme drehen. Als Belohnung winkt alle fünf Jahre eine Preisverleihung, auf der die besten Stars, Filme und Studios prämiert werden. Preise bringen sogar Vorteile. Wer etwa das schönste Studiogelände hat, darf fünf Jahre lang halbierte Gehälter zahlen. So hält Sie **The Movies** trotz der monotonen Star-Pflege bei Laune.

Film-Baustelle

Das Herz von **The Movies** sind aber natürlich die Filme selbst. Falls Sie im Drehbuch-Büro vorgefertigte Streifen in Auftrag geben, spucken die Autoren kurze Zeit später ein Skript aus. Das trägt einen Namen wie »Die Braut trug Blut«, die Handlung ist von Entwickler Lionhead festgelegt. Wenn ein Film fertig ist, dürfen Sie ihn anschauen. Vorgefertigte Skripte laufen allerdings oft nach dem gleichen Muster ab. Wer Reißbrett-Bücher verfilmt, scheffelt zwar Geld, langweilt sich aber.

Was also tun? Na klar, den Film-Baukasten benutzen, um eigene Drehbücher zu entwer-

fen – zumindest, sobald Sie in den 50er-Jahren das entsprechende Gebäude gebaut haben. Dort werfen Sie einfach ein »leeres« Drehbuch ins Fach »Erweiterter Film-Editor«, geben einen Namen für Ihren Streifen ein und legen Schauspieler sowie Kostüme fest. Dann bestimmen Sie in einem übersichtlichen Menü die Sets, auf denen der Film spielen soll. Für die Handlung wählen Sie aus vorgegebenen Szenen wie »Messerkampf« oder »Leiche finden«. Moment: vorgegebene Szenen? Ja, zwar stehen viele Varianten zur Auswahl, eigene Szenen dürfen Sie jedoch nicht erstellen. Im Grunde verteilen Sie die Stars nur auf vorgegebene Rollen und statten die Sets mit Requisiten wie Waffen aus. Trotzdem können Sie durch kluge Auswahl der Szenen eine Handlung zusammensetzen.

Wie skurril oder ernsthaft diese Handlung ausfällt, liegt bei Ihnen. Wie wär's zum Beispiel mit einer Romanze zwischen einer Ente und einem Gorilla? Oder einem Antikriegsdrama? Der Erfolg des Films hängt jedoch nicht von seiner Handlung ab. Wichtig ist viel mehr,

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ja, ich bin einer von denen, die mit dem Editor nichts anfangen können. Ich will ein Wirtschaftsspiel, keinen Film-Bastel-Workshop. Und im Bereich Studio-management hat **The Movies** gehörige Defizite. Warum kann man keine Verhandlungen mit Stars führen? Wieso kommen die großen Verleihketten nicht vor? Die Liste, was mir fehlt, ist noch lang. Für zwei, drei Stunden kann mich **The Movies** zwar beschäftigen, länger aber nicht.



»Film ohne Business«

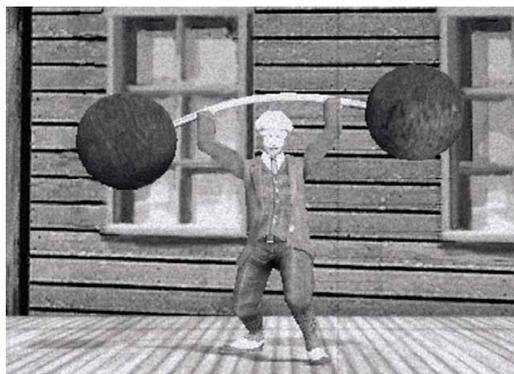
MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Die ersten Spielstunden vergehen wie im Flug: Immer neue Sets, innovative Spielelemente und nicht zuletzt die ansprechende Optik motivieren enorm. Ziemlich schnell aber durchschaut man sämtliche Mechanismen und ärgert sich über die Bedienung. Ein Motivationshoch gibt's, wenn der Editor frei geschaltet wird. Doch auch da vergeht mir irgendwann die Lust. Auf Dauer fehlt wirtschaftlicher Tiefgang. Bis dahin vergehen allerdings auch für einen Aufbau-Erbsenzähler wie mich viele vergnügliche Stunden.



»Kurze Karriere«



Filmtechnik im Wandel der Zeit: In den 20ern (links) erschaffen Sie noch Schwarzweiß-Streifen, in den 70ern (rechts) gibt's Farbfilme.



Während der Dreharbeiten sollten Sie auf die Stars aufpassen. Denn bei zu viel Stress greifen sie zur Flasche oder überfressen sich.

Nach Drehschluss ziehen Sie den fertigen Film ins Produktionsbüro, legen das Werbebudget fest und bringen den Streifen in die Kinos.

Nach dem Filmstart präsentiert Ihnen das Spiel eine ausführliche Bewertung des Kinohits, der Schauspieler und des Regisseurs.

Nun dürfen Sie Ihren Film natürlich auch anschauen. In unserem Beispiel sehen Sie den Sci-Fi-Klassiker »Der Mond ist konstruiert«.

dass die verwendeten Sets noch nicht oft zu sehen waren. Spielerisch bringt es also nichts, inhaltlich stimmige Filme zu basteln. Dafür dürfen Sie Ihr Meisterwerk über Lionheads Community-Website anderen **The Movies**-Spielern vorführen. Oder Sie sind einfach stolz auf ihre kreative Leistung, zumal Sie fertige Filme mit vorgegebenen Musikstücken und Soundeffekten veredeln sowie per Mikrofon eigene Dialoge aufnehmen dürfen. Diese Bastelei hebt **The Movies** vom Aufbau-Einerlei ab – und macht Spaß.

Wer's mag, mag's

Obwohl er anfangs wie eine Dreingabe wirkt, ist der Filmeditor eng mit dem Aufbauart von **The Movies** verwoben. Denn Ihre Kinohits müssen Sie zunächst von Ihren Schauspielern drehen lassen, bevor Sie die Streifen mit Freunden tauschen können. Zudem schalten Sie im Kampagnenmodus viele Sets erst durch Forschung frei. Immerhin gibt's alternativ auch die Sandkasten-Variante, ganz

ohne Konkurrenzdruck – ideal, um schnell Filme aus dem Hollywood-Boden zu stampfen. Der Editor unterliegt jedoch diversen Einschränkungen. Beispielsweise können Charaktere in einigen Szenen nur Gewehre in der Hand halten, in anderen aber bloß Pistolen. Das führt zu »Continuity Errors«, Anschluss- oder Logikfehlern. Außerdem fehlen in **The Movies** beliebte Szenarien, etwa Piratenfilme.

Trotz dieser Einschränkungen stimmt die Vielfalt aber, selbst nach 100 Stunden Spielzeit entdecken Sie noch neue Szenen, Requisiten und Möglichkeiten. Deshalb ist der Editor das Glanzstück des Spiels; wer gerne Filme bastelt, wird **The Movies** lieben. Umkehrschluss: Wer ungerne Drehbücher erstellt, sollte nicht zu Molyneux' Werk greifen. Studioaufbau und Star-Management faszinieren anfangs zwar, motivieren aber nur 20 Stunden lang. Molyneux hat erneut Genre-Grenzen gesprengt – dabei aber wieder kein perfektes Spiel geschaffen. **GR**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L149

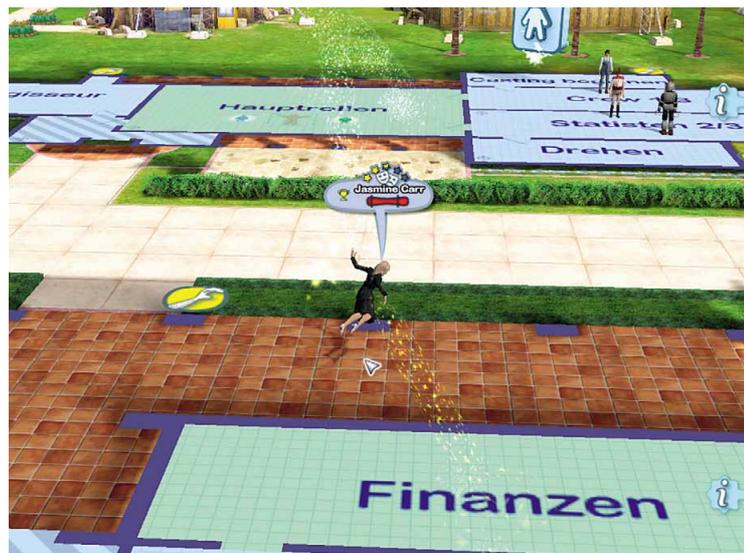
MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Ach, Mister Molyneux, warum machen Sie's mir so schwer? Der Filmeditor ist eine brillante Idee – aber warum steckt er in einem Aufbauspiel, das bloß gehobener Durchschnitt ist? Das Star-Babysitting artet in nerviges Mikromanagement aus; außerdem spule ich stets das gleiche Programm ab: Stars hüten, Filme drehen, Stars hüten, Filme drehen – wie eintönig. Doch der Baukasten durchbricht diese Monotonie. Das tolle Tool birgt unendlich viele Möglichkeiten. Ich sitze nächtelang vor dem PC und bastle Filme, ohne dass mir langweilig wird – obwohl das Spiel mich nicht belohnt, wenn ich einen inhaltlich stimmigen Streifen stricke. Aber ich bin eben stolz auf meine kreative Leistung und führe meine Filme gern Freunden vor. Klar, wer mit dem Editor nichts anfangen kann, sollte trotz Hollywood-Flair nicht zu **The Movies** greifen. Aber: Wer gerne bastelt, muss dieses Spiel haben!



»Kreativer Kinoknüller«



Hilfslinien zeigen, wo Sie den Star absetzen können. Hier weisen sie ins Finanzbüro (die Dame fordert höhere Gagen) und zum Casting, wo noch Haupt- und Nebenrollen frei sind.

THE MOVIES AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	Lionhead / Activision	RELEASE (D)	10.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 52 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		PROFI
1	2	3	4

VERGLEICHBAR MIT: Black & White 2 (75, GS 11/05) Mies ausbalanciertes Götter-Aufbauspiel. Rollercoaster Tycoon 3 (83, GS 08/05) Klassischer Vergnügungspark-Aufbau.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,2 GHz AMD	2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detailliertes Studiogelände + liebevolle Animationen	8 / 10
SOUND	+ brillante Filmmusik + exzellenter Stereosound	10 / 10
BALANCE	+ Tutorial + stets fair - streckenweise monoton	8 / 10
ATMOSPHERE	+ mehr Hollywood-Flair passt nicht in ein Spiel – klasse!	10 / 10
BEDIENUNG	+ gute Menüs - Komfortmängel - unübersichtlich	6 / 10
UMFANG	+ umfangreicher Editor - einige Szenarien fehlen (Piraten!)	9 / 10
STARTPOSITIONEN	+ je nach Star-Talenten müssen Sie andere Filme drehen	9 / 10
KI	+ selbstständige Stars - wenig individuelle Gegner	8 / 10
GEBAUDE	+ abwechslungsreiche Sets - gegen Spielende wenig Neues	8 / 10
ENDLOSSPIEL	+ brillanter Editor - Editor-Verweigerer haben kaum Spaß	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: INNOVATIVER HOLLYWOOD-AUFBAU MIT FILM-BAUKASTEN.

85 SPIELSPASS

- DVD: Video-Special Filmwettbewerb: Markus vs. Michael
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK L148](#)