



In Hollywood ist nichts echt: Hier drehen wir eine Vorstadtzene vor hübschen Villen, die allerdings nur Staffage sind.



Arbeitslose Schauspieler warten auf ihre Chance.



In solchen luxuriösen Wohnwagen leben die echten Stars.

Die Eroberung Hollywoods

THE MOVIES

Der erste Filmkuss? Ihre Erfindung. Der Horrorfilm? Von Ihnen dominiert. Der Oscar für das Lebenswerk? Ist Ihnen sicher. Sie sind Produzent, Regisseur – und Kindermädchen für bekloppte Filmstars.

Glauben Sie uns: Besuche bei Lionhead sind Highlights im Leben eines Spielereakteurs. Das liegt vor allem an Studiochef Peter Molyneux, dessen Spiele vielleicht nicht immer perfekt, aber immer voller neuer Ideen sind. Wir sind nach England gereist, um ihm und seinem Team einige Löcher in den Bauch zu fragen. Das Thema: **The Movies**. Und weil wir gerade da waren: Eine Preview zu Lionheads Rollenspiel **Fable** finden Sie auf Seite 52; ein Bericht zu **Black & White 2** folgt in der nächsten Ausgabe.

Worum geht's da?

Lionheads **The Movies** wird ein Aufbauspiel, bei dem Sie ein Filmstudio im Jahr 1900 übernehmen und durch Stummfilm- und Schwarzweiß-Ära bis zu den heutigen Special-Effects- und Computergrafik-Orgien be-

gleiten. Dabei managen Sie die Firma, bauen Gebäude, kümmern sich um Schauspieler und Angestellte – und drehen selber Filme. Ein »echtes« Ende des Spiels gibt es nicht, allerdings können Sie Ihre Karriere als Produzent bei entsprechendem Erfolg mit dem Oscar für Ihr Lebenswerk abschließen.

Greif' den Star!

»Wir wollen es möglich machen, dass wir jemanden vor einen PC setzen, der noch nie von **The Movies** gehört hat – und er kann dennoch sofort losspielen, ohne Anleitung und vor allem ohne Tutorial.« Mit dieser zentralen Aussage von Peter Molyneux beginnt derzeit jedes Gespräch über **The Movies**. Um den Einstieg in das nicht unkomplexe Aufbauspiel zu erleichtern, hat Peters Team vor einigen Monaten das komplette Interface samt Menüs und Statistiken völlig neu gebaut.

Alles, was Sie wissen müssen, ist Folgendes: Die linke Maustaste greift und bewegt Figuren oder Gegenstände, die rechte enthüllt per Klick alle Informationen zum angeklickten Item.

Sie starten nahezu ohne Bildschirmanzeigen. Erst wenn Sie aktiv ins Geschehen eingreifen, etwa eine Spielfigur mit dem Mauszeiger »nehmen«, weisen

schimmernde Linien den Weg zu Gebäuden, in denen Sie etwas Sinnvolles tun können. Selbstverständlich kann man sich auch entscheiden, etwas nicht Sinnvolles mit der Figur anzustellen – für diese Art Freiheit sind Molyneuxs Spiele schließlich berühmt. Zerren Sie nun die Figur zu einem Gebäude, verschwindet das Dach, und



Ihre Filme entstehen im mächtigen Filmbaukasten.



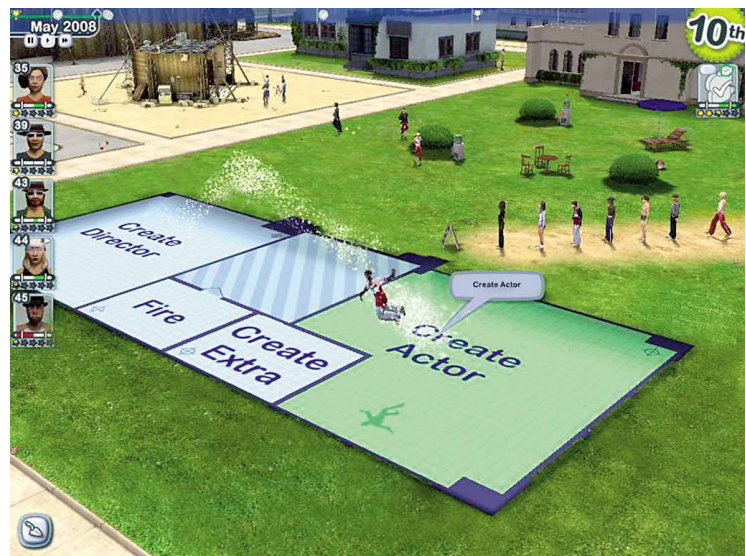
Ein Überblick über das wuselige Leben im Hollywood der Gründerjahre: In Sets wie der Bar rechts werden die Filme gedreht.

auf der Grundfläche des Hauses erscheint ein simples Auswahlménü. Im Falle eines Schauspielers etwa die Möglichkeiten »Zum Regisseur machen«, »Zum Star machen« oder »Rauswerfen« (siehe Bild rechts). Zur Auswahl einer der Möglichkeiten schmeißen Sie die Spielfigur einfach auf das entsprechende Feld. Damit definieren Sie die Karriere des jeweiligen Charakters. Genauso simpel funktionieren auch alle anderen Dinge: Sie werfen halbfertige Filme in die Postproduktion oder Dreh-

bücher in die Vorbereitungsphase, dann geht es weiter.

Kein Interface? Kann das gut gehen?

Aber eine Frage zur Steuerung an Herrn Molyneux: »Schön, dass der Einstieg einfach ist, was aber tust du für Genre-Fans, Spiele-Profis, die die bewährte Art der Steuerung von Aufbauspielen mögen, mit all ihren Icons, Tabellen, Shortcuts und so weiter?« Seine Antwort: »Das neue System bietet mehr Möglichkeiten, logische Dinge zu tun. Das alte Interface hat das eher behindert. Ein Beispiel: Wenn du einen fertigen Film im Büro der Drehbuchautoren ablegst, machen die eine Fortsetzung; wenn du den Autoren einen Star zugesellt, schreiben sie den Film mit ihm als Hauptfigur. Wollte man solche Interaktionen über Menüs regeln, wäre das sehr umständlich.« Klingt stimmig. Wir können zum jetzigen Stand noch nicht sagen, wie sich diese sehr ungewöhnliche, direkte Art der Steuerung im eigentlichen Spiel bewährt, innovativ und intelligent ist sie aber allemal.



Sie nehmen eine Figur, bekommen mit einer schimmernden Linie ein Gebäude angezeigt und können dort die Karriere der Figur bestimmen: Hier wird ein Schauspieler angestellt.

Informationen und Statistiken sind übrigens nicht ganz verschwunden, Sie können sie jederzeit einblenden – hin und wieder muss man ja doch nachgucken, welche fünf Filme im letzten Jahr am besten gelaufen sind oder ob die eigenen Autoren ausgelastet sind. Wenn Sie den Mauszeiger über einem Menschen verweilen lassen, poppen Sprechblasen mit Infos

auf, je länger Sie den Zeiger stehen lassen, desto mehr. Haben Sie Schauspieler im Einsatz, erscheinen zudem am linken Bildschirmrand deren Porträts.

Lights, Camera, Action!

Wie geht denn nun das mit den Filmen? Nun, ganz einfach. Oder sehr komplex, ganz wie Sie

ABSURDE DETAILS

Wie schön bin ich?

Wenn Sie Ihr Foto ins Spiel einladen, können Sie das Programm ermitteln lassen, wie schön Sie sind. Dazu vergleicht The Movies Ihr Gesicht mit Idealproportionen nach der Fibonacci-Sequenz.

Filmnamen-Zufallsgenerator

Falls Sie einen Kreativitätshänger haben, generiert das Spiel einen griffigen Namen für Ihren Film. Peter Molyneux dazu: »Unser Programm kommt beunruhigend nah an die Namen echter Filme heran.«

Vorbild Word

Das System, nach dem im Spiel Infoblasen aufpoppen, ist laut Molyneux von Microsoft Word inspiriert. Hm. In Black & White 2 kommt es übrigens auch zum Einsatz.

Interface from Hell

Die erste Variante des Interface von The Movies bestand aus rund 20 Icons und Mini-Anzeigen. Nach der Überarbeitung sind es weniger als fünf.

WELCHEN FILM HÄTTEN SIE GERN?



Eine kleine Auswahl zur Verfügung stehender Film-Genres, von links nach rechts: Horror, Highschool-Komödie, Western sowie Liebesfilm.

ENTWICKLER-CHECK

Lionhead ist die Firma von Designer-Legende Peter Molyneux. Er gründete sie 1997, nachdem er sein Studio Bullfrog (Theme Park, Dungeon Keeper) an EA verkauft hatte. Lionhead residiert in Guildford südlich von London und beschäftigt derzeit rund 240 Mitarbeiter. Der bislang größte Erfolg von Lionhead ist Black & White (ca. 2 Millionen verkaufte Exemplare).

Bisher veröffentlichte Spiele: Black & White, Fable (Xbox)

Derzeit in der Mache:

The Movies, Black & White 2, Fable (PC), Dimitri (Arbeitsstitel für ein Geheimprojekt)

Eingestellte Projekte:

B.C. (Xbox), Unity (GameCube)



Ihrer Änderungen, ob sie den Film besser macht. Den fertigen Streifen können Sie im Spiel ansehen, er wird zudem auf Ihrer Festplatte als MPEG-File abgelegt, damit Sie ihn auch Freunden schicken können, die das Spiel nicht besitzen. Sie dürfen sogar eigene Dialoge per Mikro aufnehmen und einfügen! Die besten Filme will Lionhead auf der eigenen Webseite im Rahmen von monatlichen Wettbewerben prämiieren und bei Filmfestivals einreichen.

Star-Allüren

Wir können anhand der bei Lionhead gesehenen Szenen den Aufbauteil von **The Movies** noch nicht richtig beurteilen, uns erscheint zudem die Beschäftigung mit den Schauspielern ein zentraleres Spielelement zu sein. Mit den Stars steht und fällt der Erfolg Ihrer Filme, außerdem können Sie mit den Herren und Damen einiges anstellen: Der Actionheld ist zu schwach auf der Brust? Training macht ihn zum Muskelmann, was die Grafik-Engine mittels der Lionhead-eigenen Morphing-Technologie auch getreulich darstellt. Die Morphing-Effekte kommen auch beim Altern der Schauspieler oder bei, ahem, Brustvergrößerungen von Starlets zum Einsatz. Ihre Leinwandhelden können alkoholsüchtig werden (dann ist die Reha-Klinik fällig), fordern bei Erfolg höhere Gagen, bekomme sinnlose Wutanfälle, wenn ihnen das Drehbuch nicht gefällt und und und. Wenn Sie da nicht jedes Mal rasch und richtig reagieren, bekommen Sie die Bande nicht in den Griff – und Ihr Studio geht den Bach runter.



Details, Details: Hier können Sie sogar die Art verändern, wie die Dame die Knarre hält.



Ihre wichtigen Schauspieler werden links als Portraits inklusive zentraler Infos angezeigt.

THE MOVIES

Genre: Aufbauspiel
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Lionhead
Status: zu 70% fertig

Gunnar Lott: »Molyneux-Spiele sind vorab schwer zu beurteilen – sie strotzen meist vor Ideen. Ob aber Balance und Design am Ende stimmen, kann nur ein intensiver Test erweisen. The Movies mit seiner intelligenten Mischung aus Aufbauspiel und Filmbaukasten hat aber alle Chancen, ein echter Kracher zu werden. Alles, was bislang gezeigt wurde, macht einen sehr guten Eindruck.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK D103