



Gunnar Lott
gunnar@gamstar.de

NA BITTE, PETER, GEHT DOCH

SCHÖN, SCHÖN, SCHÖN Es ist uns langsam schon ein bisschen peinlich, Spiele von Peter Molyneux in Previews regelmäßig hoffnungsfroh als potenzielle Hits anzukündigen (denn die Ideen des **Dungeon Keeper**-Erfinders sind meist klasse), nur um sie dann im Test regelmäßig niederzumachen (denn die Ausführung der Ideen ist meist mittelmäßig). Daher danken wir für **The Movies**:

Das Aufbauspiel mit Filmbaukasten ist auch bei weitem nicht perfekt, hält aber, was es verspricht. Schöne Grafik, tolle Atmosphäre, viel Liebe zum Detail, viel Spaß fürs Geld. Das belohnen wir mit zwei Awards und die Spieler sicherlich mit guten Verkaufszahlen.

FRECH, FRECH, FRECH Dass **Die Sims**-Serie eine Gelddruckmaschine ist, ist ja bekannt. Die Hauptprogramme und zahllosen Addons werfen für den Hersteller Electronic Arts Millionen und Abermillionen ab. Besonders frech finden wir es daher also, zu Weihnachten ein läppisches Paket mit 40 neuen Gegenständen für happige 15 Euro auf den Markt zu werfen. Ein kostenloser (oder wenigstens sehr günstiger) Download als Weihnachtsgeschenk für die treuen Fans wäre angemessener gewesen.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: ▼

INHALT

TESTS

The Movies	116
Rollercoaster Tycoon 3: Wild!	122
Marine Park Empire	123
Crazy Sudoku	123
Endangered Species	123
Pax Galaxia	123
Roter Sturm	124
Great Invasions	124
Fritz 9	125

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 01/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar	
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	92	7	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon	
2	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05	90	7	9	8	9	10	10	8	10	10			
3	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	12/05	89	10	10	10	8	8	10	8	8	10	7		
4	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	10/03 (89%)	89	7	9	10	10	10	9	7	9	8		11/03: Addon	
5	Rome – Total War	Strategiespiel	Activision	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10		11/05: Addon
6	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89%)	88	▼9	7	9	10	8	10	9	9	9	8		
7	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89%)	88	6	10	8	8	8	10	9	9	10	10		
8	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	NEU	86	9	4	10	8	7	10	10	10	8	10		
9	Stronghold 2	Aufbauspiel	Take 2 Games	Firefly	06/05	86	8	9	7	9	8	10	9	6	10	10		Version 1.1
10	Schlacht um Mitteleuropa	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (86%)	85	▼9	10	9	8	8	10	7	7	9	9		
11	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	NEU	85	8	10	8	10	6	9	9	8	8	9		
12	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	08/02 (89%)	85	5	7	9	7	10	9	8	10	10	10		07/04: Addon
13	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05	85	9	9	8	8	9	9	10	7	10	6		
14	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	85	8	9	8	9	10	8	9	6	9	9		10/05: Addon
15	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbox Software	05/05	85	8	7	8	8	8	10	10	6	10	10		
16	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	83	7	7	6	9	9	10	9	6	10	10		
17	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	83	7	7	8	9	9	8	10	9	8	8		
18	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	83	10	9	8	9	7	9	7	8	9	7		08/05: Addon
19	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	82	5	7	10	9	10	8	6	8	10	9		
20	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	81	7	8	8	7	9	9	8	8	9	8		
21	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	01/05 (81%)	81	▼8	8	4	10	8	10	10	4	10	9		
22	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	05/05	81	10	10	6	9	8	7	8	7	9	7		
23	Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	Dtp	Irrational	07/05	81	7	9	7	10	9	8	7	6	10	8		
24	Dragonshard	Echtzeit-Strategie	Atari	Liquid	12/05	80	8	7	7	9	7	9	8	7	10	8		
25	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	80	4	6	10	8	10	10	9	7	9	7		

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.

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 Molyneux' 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 Szenenmenü 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)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768 1280x1024 (2)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x960 1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 (1) 1024x768 (2)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768 1280x1024 (2)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x960 1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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«

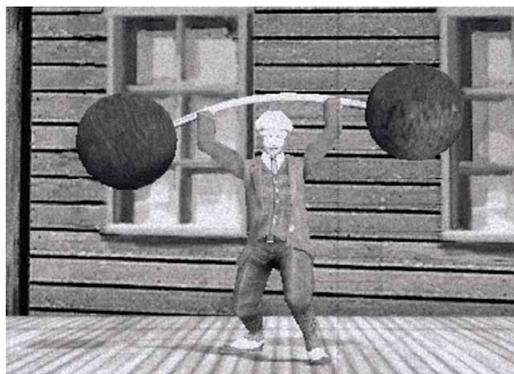
MARKUS SCHWERDEL

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 ungern 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](#)

Heia Safari!

ROLLERCOASTER TYCOON 3 WILD!



Spannung: Ein superkritischer VIP will fünf perfekt geführte Tiergehege besichtigen.

Disneyland ist viel zu lahm! Neue Attraktionen, deren Planung und Bau dort schon mal ein paar Jahre dauert, bastelt Entwickler Frontier für seine Erfolgs-Simulation **Rollercoaster Tycoon 3** schlüsselfertig im Halbjahrestakt. Das neueste Addon **Wild!** bringt allerlei Fauna in Ihren Park: rund 20 Tierarten, darunter Elefanten, Giraffen, Löwen, Kängurus, Gorillas, Kamele und Pandabären. Die Zwei- und Vierbeiner sind recht pflegeleicht, dafür verlangen deren Betreuer

öfter nach Abwechslung, sei es in Form einer Weiterbildung oder eines ersten Wortes. Verloftet das Gehege, bricht schon mal ein Insasse aus und muss vom Hubschrauber aus mit einem Betäubungspfeil dingfest gemacht werden.

Look at Siegfried!

Wie die Delfinshow des **Soaked!**-Addons funktioniert die Raubkatzenarena, in der Sie Löwen und Tiger auf Bälle oder durch brennende Reifen scheuchen. Komplett neu sind acht spekta-

ROLAND AUSTINAT

roland@gamestar.de

Wenn es Rollercoaster Tycoon 3 nicht gäbe, müsste man es glatt programmieren – so goldig sind die kleinen und großen Besucher, die munter meine Parks erkunden. Mit dem **Wild!**-Addon vermeiden die Entwickler fummeliges Tierpark-Mikromanagement – wer seine Gehege in Schuss und seine Tierpfleger bei Laune hält, kann sich voll und ganz auf das übliche Achterbahn- und Vergnügungsgeschäft konzentrieren. Das macht nach wie vor sehr viel Spaß. Für das nächste Addon wünsche ich mir aber eine echte Kampagnen-Story, beispielsweise ein Park-Wettbauen rund um den Globus.



»Wunderschöner Park-Baukasten«

Ihnen reichen zweibeinige Freizeitpark-Besucher nicht mehr? Kein Problem, mit diesem Addon kommen jede Menge Vierbeiner ins Spiel.

kuläre Achterbahnen, etwa mit verzweigenden Schienen oder einem freien Fall mit sechsfacher Erdbeschleunigung. Dazu kommen 18 Fahrgeschäfte und vier Transport-Attraktionen wie Elefantenreiten oder eine Autosafari durchs Löwengehege. Obendrein gibt's individuell gestaltbare Läden und Werbeplakate, Tierhäuser für Amphibien und nachtaktive Gesellen sowie tonnenweise Objekte zur Parkverschönerung, beispielsweise ein Urwald- und ein Urzeit-Set mit animierten Dinosauriern. Neben dem Vergnügungspark-Sandkasten-Modus warten in der Kampagne des Addons ein Dutzend Missionen auf Sie. Mit durchaus originellen Aufträgen, etwa dem Hochziehen einer Straußenfarm nebst lockenden

Achterbahnen oder der Generalüberholung eines Parks, dessen Gehege den Tierschutzverband auf den Plan bringen. Grafik und Sound liegen auf dem hohen Niveau der Vorgänger, der Bau von Wegen und Attraktionen ist jedoch noch immer stellenweise eine fitzelige Angelegenheit. **RA**

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L77



Mit der Tier-Kamera sehen wir das Gehege von innen.

ROLLERCOASTER TYCOON 3: WILD! AUFBAUSPIEL-ADDON

PUBLISHER	Frontier / Atari	RELEASE (D)	2.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 30 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Zoo Tycoon 2 (53, GS 01/05) Dräger, detaillierter Zoo-Manager.
Theme Park Manager (75, GS 03/01) Sim Rummelplatz mit kleinen Macken

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,6 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.
Radeon X600			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L179



ADDON: Hauptprogramm benötigt

BEWERTUNG

GRAFIK	+ alles wie aus einem Guss + sehr detailliert	9 / 10
SOUND	+ Besucher- und Tierstimmen + realistische Geräusche	9 / 10
BALANCE	+ sachter Anstieg + Pausentaste verhindert Stress	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ knuddelige Vergnügungsparks + Wettereffekte	9 / 10
BEDIENUNG	+ klare Menüs + fitzelliger Tunnel- und Bahnenbau	7 / 10
UMFANG	+ Endlosspiel + Kampagne mit zwölf Missionen	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ sehr abwechslungsreich + abgedrehte Szenarien	7 / 10
KI	+ jeder Besucher besitzt eigene Bedürfnisse und Wünsche	8 / 10
EINH. & GEBÄUDE	+ massig neue Fahrgeschäfte und Buden	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ sehr geruhsam + keine echte Gefahr für den Park	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: TIERISCHES ADDON MIT VIELEN NEUEN ATTRAKTIONEN



ENDANGERED SPECIES



Mit den Jeeps brettern Sie mitten durchs Gehege.

Das Hauptprogramm machte wenig Spaß. Welch Wunder, dass es Ihnen im **Zoo Tycoon 2-Addon Endangered Species** nicht anders ergeht. Egal welche von den 18 bedrohten Tierarten Sie in Ihrem Zoo ansiedeln wollen: Eine Herausforderung ist das nie. Da können auch Deko-Objekte wie ein Öko-Biotop nichts mehr retten. **MIC**

MARINE PARK EMPIRE



Die Orkas sind bei der Futterwahl genügsam.

Deutlich anspruchsvoller als im **Zoo Tycoon 2** geht es im **Marine Park Empire** zu. Das liegt zum einen an der fummeligen und komplizierteren Steuerung. Aber auch das Halten und Dressieren von Fischen und Meeressäugern klappt nicht immer reibungslos. Doch gerade deshalb macht der Aufbau des Hochsee-Zoos Spaß. **MIC**



ENDANGERED SPECIES	
GENRE	Aufbauspiel-Addon
PUBLISHER	Microsoft
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

53
SPIELSPASS

MARINE PARK EMPIRE	
GENRE	Wirtschaftssimulation
PUBLISHER	Enlight / CDV
CA. PREIS	35 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

67
SPIELSPASS

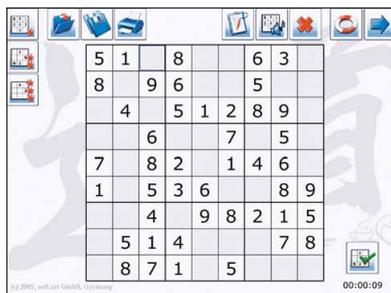
PAX GALAXIA



Mehrfrentenkriege: bei Pax Galaxia alltäglich.

Spar **Risiko** im Weltraum – das beschreibt **Pax Galaxia** wohl am ehesten. Mit Ihrer Flotte ziehen Sie von Planet zu Planet, um die gesamte Karte zu erobern. Das macht schnell süchtig. Die detailarme, effektlose Grafik, keinerlei Sound sowie grundlose Abstürze sorgen beim Galaxiskampf jedoch schnell für Galaxiskrampf. **MR**

CRAZY SUDOKU



Einfaches Spielprinzip, große Herausforderung.

Faszination Zahl: Mit **Crazy Sudoku** können Fans der japanischen Mathespielerei jetzt ewig rätseln. In einem Feld mit 9 Reihen und 9 Spalten müssen in jeder Spalte und Reihe die Ziffern von Eins bis Neun einmal vorkommen – und nicht öfter! Funktionen wie eine Überprüfung und Druckfunktion runden das Ganze ab. **MR**



PAX GALAXIA	
GENRE	Rundenstrategie
PUBLISHER	Frogster
CA. PREIS	17 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	200 MHz, 64 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

33
SPIELSPASS

CRAZY SUDOKU	
GENRE	Denkspiel
PUBLISHER	PepperGames
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	100 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

60
SPIELSPASS

GREAT INVASIONS

In 700 Jahren muss ein Reich erwachsen.



Unser Schiff voller Sachsen versucht, an der Küste von Britannien zu landen.



Achtung: »Wenn nicht anwesend, müssen Sie den Installateur DirectX ausstoßen, den Sie innerhalb des Digitalerschallplatte-ROM finden können.« Nein, keine Angst, GameStar ist nicht der Textchef abhanden gekommen. Aber wir wollten Ihnen diesen kryptischen Satz aus der Installationsroutine von **Great Invasions** nicht vorenthalten. Dabei ist das Strategiespiel selbst erheblich besser übersetzt (auch wenn es »Oströmisches Reich« heißt und nicht »Östliches Römisches Reich«) und macht auch deutlich mehr Spaß, als

der Lokalisierungs-GAU vermuten lässt. Ähnlich wie in den Spielen der **Europa Universalis**-Reihe übernehmen Sie eins von rund 80 europäischen oder orientalischen Völkern, dessen Geschicke Sie durchs Mittelalter zwischen 350 bis 1066 gestalten. Auf der genueblich hässlichen Karte verschieben Sie in Echtzeit Truppen und nehmen Länder sowie Städte ein. Um Vorteile in der Schlacht zu erhalten, spielen Sie Ereigniskarten aus, die Ihre Truppen kurzzeitig schlagkräftiger machen oder die Gegner die Flucht ergreifen lassen. Sehr wichtig ist Diplomatie: Durch zeitlich begrenzte Friedens- und Handelsabkommen verschafft man sich oft dringend benötigte Verschnaufpausen. Das fehlerhafte Tutorial erschwert jedoch den Einstieg genauso wie das ultraknappe Handbuch und die wenig intuitive Steuerung. **MIC**

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Great Invasions ist ein typischer Titel für Fickelstrategen und geduldige Tüftler. Wer sich die langen Stunden an Einarbeitung antut, wird mit einem durchaus gehaltvollen Strategiespiel belohnt, das epische Züge trägt. 700 Spieljahre sind eine lange Zeit, die clever agierenden Gegner fordern auch wirklich geübte Europa-Universalis-Profis. Doch die sind sehr lange Anlaufphasen ja gewöhnt und werden sich mit viel Freude ins Mittelalter stürzen.

»Mit Geduld und Weitsicht«



GREAT INVASIONS

GENRE Globalstrategie
PUBLISHER Nobilis / Indie Games
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Profis

MINIMUM 800 MHz
256 MB RAM

PREIS/LEISTUNG **GUT**

64

ROTER STURM

Kreisverkehr an der Ostfront.



Schick sind die Panzer ja. Doch die KI der Besatzungen ist wirklich selten dumm.

Dummheit siegt! Kaum zu glauben, aber wahr: Auch wenn Sie mit den dämlichsten Panzerbesatzungen der Spielhistorie den Russlandfeldzug zwischen 1941 und 45 erneut aufrollen, haben Sie gute Chancen, dennoch den Sieg davon zu tragen. Denn in Monte Cristos Echtzeitstrategiespiel **Roter Sturm** fahren Ihre Stahlkolosse gerne mal im Kreis. Trotzdem haben Sie kaum Probleme, die offensichtlich wahllos auf der jeweiligen Karte verteilten Flaggen einzunehmen. Denn die Gegner-KI ist dermaßen passiv, dass Sie kaum eine Chance zum Verlieren haben. Meist reicht es, einfach alle eigenen Einheiten in Richtung Front zu schicken und abzuwarten, bis sie den Feind ausgeschaltet haben. Lediglich wenn Ihre Jungs mal wieder den Drehwurm kriegen, müssen Sie eingreifen. Sehr verwirrend: Sie wechseln innerhalb der drei Kampagnen mit insgesamt 20 Missionen immer wieder ganz unmotiviert die Seiten. Gerade noch haben Sie als deutscher General Kiew eingenommen, da müssen Sie als Russe Minsk verteidigen. Die 3D-Grafiken-

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Roter Sturm ist noch deutlich öder als die Winterschlacht in den Ardennen. Die meiste Zeit guckt man den eigenen Truppen zu, wie sie den Feind von der Karte putzen. Immerhin sind die Schlachtfelder weiträumiger aufgebaut, weshalb sich die Katastrophen-KI nicht immer wieder in engen Straßenschluchten verheddert. Schade um die nette Grafikeengine, die aber auch nicht verhindern kann, dass aus dem Roten Sturm nur ein laues Lüftchen geworden ist.

»Doof wie Kommissbrot«



gine hat sich seit dem Vorgänger **Winterschlacht in den Ardennen** kaum geändert. Nach wie vor bewegen Sie Ihre Armee über ein hübsches 3D-Schlachtfeld. Rauch und Explosionen sorgen für Atmosphäre, die der langweilige deutsche Sprecher wieder zunichte mach. **MIC**

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L6

ROTER STURM

GENRE Echtzeitstrategie
PUBLISHER Monte Cristo
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene

MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM

PREIS/LEISTUNG **MANGELHAFT**

55



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK L6



FRITZ 9

Was Sie immer über Schach wissen wollten.

Alexander Aljechin, ein arroganter Choleriker, der Schmierschriften für die Nazis verfasst; Alexander Aljechin, der 1946 in Portugal in Suff und Armut verreckt; dieser Alexander Aljechin also war ein begnadeter Schachspieler, Weltmeister von 1927, Namensgeber der

Aljechin-Verteidigung, lange der Beste der Welt. Die Partien des verschrobene Meisters listet die Schach-Datenbank der **Fritz**-Reihe seit jeher akribisch auf, neu in **Fritz 9** sind dagegen videokommentierte Spiele – ein spannender Einblick in die Schachgeschichte, in dem Experten unter anderem auch das Leben Aljechins kurz umreißen. Okay, die je rund viertelstündigen Videos dienen vor allem dazu, die Schach-DVDs des **Fritz**-Machers Chessbase zu bewerben. Dennoch bekommen Sie mit 23 Meistervideos und 17 Grundlagen-Tutorials mehrere Stunden Bildfutter. Außerdem neu: Optional verschieben Sie die Figuren in einer 3D-Umgebung, bei der Ihnen der legendäre »Schach-Türke« gegenüber sitzt. Mit diesem Automaten beeindruckte Wolfgang von Kem-

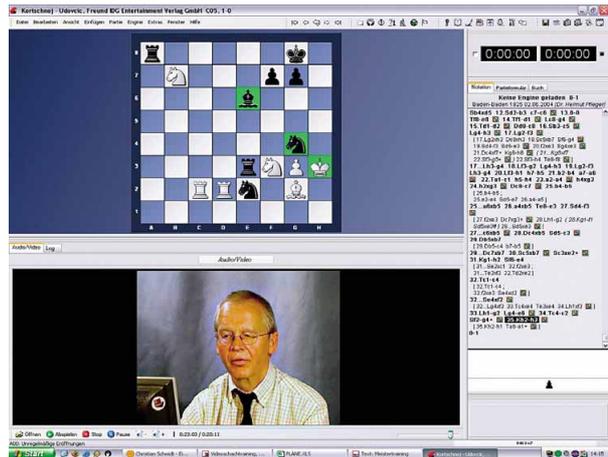
CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Weit und breit ist kein Konkurrent in Sicht, der Fritz 9 schlagen könnte – es bleibt das mit Abstand beste Schachspiel am PC. Dabei gäbe es durchaus noch Verbesserungspotenzial, etwa bei der seit jeher arg umständlichen Menüführung. Wer Schach schon kann, findet hier den perfekten, unglaublich flexiblen Sparringspartner. Für Besitzer des Vorgängers lohnt sich der Umstieg nur, wenn ihnen die (sehr guten) Videos 50 Euro wert sind.



»Schach und Matt«



In Videokomentaren erklären Schachexperten historische Partien.

pelen 1770 die österreichische Kaiserin Maria Theresia, dabei hockte im Inneren der Kommode ein Mensch und lenkte die Partie – der deutsche Wortschatz verdankt dem historischen Schwindel den Ausdruck »etwas türken«. Der **Fritz**-Türke entpuppt sich ebenfalls als Marketing-Bluff, zum Spielen taugt die Darstellung kaum. Am bewährt übersichtlichen Grunddesign hat sich ansonsten nichts geändert, die getunte **Fritz 9**-

Schachengine spielt noch stärker – was nur noch Großmeister zu schätzen wissen. Alexander Aljechin hätte der Rechner wohl vom Brett gefegt.

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L28](#)

FRITZ 9

GENRE	Schachspiel
PUBLISHER	Chessbase
CA. PREIS	27 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT



DVD:
Test-Check