

GameStar Film präsentiert:

# THE MOVIES

In den Hauptrollen: Peter Molyneux und ein neues Spielprinzip. In den Nebenrollen: ein intuitives Interface und viel Filmflair. Doch garantiert diese Starbesetzung auch ein rundum gelungenes Spiel?

**N**iemand leuchtet heller als Al Hurlbut. Hurlbut, der Hollywood-Pionier und Stummfilm-Star. Jeder kennt ihn, jeder liebt ihn. Und wir haben ihn entdeckt. Sofort erkannten wir sein Talent, als er vor der Schauspielschule stand, im grauen Anzug samt seiner Melone. Sofort hoben wir ihn hoch und warfen ihn durch das Dach der Schule – Moment mal! Bildet man so etwa Schauspieler aus? Klar, und zwar in Peter Molyneux' Filmstudio-Aufbauspiel **The Movies**. Wir haben erstmals Probe gespielt.

## Der erste Star

Unsere Karriere als Filmproduzent beginnt im Jahr 1920. Bis 2000 muss unser Studio zur Nummer eins aufsteigen – mit den berühmtesten Darstellern und den erfolgreichsten Filmen. Angesichts dieser hochgesteckten Ziele können wir ruhig ein wenig Hilfe annehmen und den Tutorial-Modus von **The Movies** einschalten. Fortan ploppen Sprechblasen auf, die wichtige

Spielelemente gut erklären. So errichten wir erstmal eine Schauspielschule, ein Verwaltungsgebäude, ein Produktionsbüro, Casting-Räume und eine Holzbühne – all das geht über ein komfortables Aufklappmenü.

Bald stehen die Mochtengemeinschaftsschauspieler Schlange. Wenn wir einen Kandidaten mit der Maus anvisieren, informiert ein Pop-Up über Attraktivität und körperliche Verfassung. Schönlinge machen wir zu Darstellern, Kraftpakete zu Regisseuren. Das geht ganz einfach: Wenn wir die linke Maustaste gedrückt halten, heben wir eine Person hoch. Dann verschwinden die Dächer der Häuser, auf den Grundrissen entstehen Menüs. In der Schule etwa verteilen wir Bewerber auf die Fächer »Schauspieler«, »Regisseur« oder »Statist«. Wir erschaffen auf diese Weise erstmal den Darsteller Al Hurlbut und dazu einen Regisseur.

## Der erste Film

Für Drehbücher müssen wir später Schreiber anheuern, das

erste aber bekommen wir geschenkt: Am Eingang des Studios erscheint ein blaues Kästchen – das Buch einer Komödie. Wir heben es auf und wollen es im Casting-Büro ins Fach »Casting beginnen« werfen. Aber wo ist bloß das Casting-Büro? Die Häuser sehen einander recht ähnlich, zudem ist das Studiogelände groß. Damit wir trotzdem die Übersicht behalten, weisen schimmernde Hilfslinien den Weg zum passenden Gebäude, wenn wir Menschen oder Filme aufheben. Die Linien passen sich sogar an: Zum Beispiel zeigen sie ins Finanzbüro, wenn der gerade ausgewählte Star mehr Gehalt fordert.

Nachdem wir das Drehbuch zum Casting eingereicht haben, werfen wir Schauspieler und Regisseur hinterher. Doch wer hat welchen Beruf? Am Bildschirmrand sehen wir zwar Portraits der Stars, Infos über ihren Broterwerb müssen wir aber per Rechtsklick aufrufen – bei großen Studios mit vielen Angestellten könnte das unüber-

sichtlich werden. Ins Fach »Hauptrolle« befördern wir schließlich Al Hurlbut, seinen Kollegen ernennen wir zum Regisseur. Rund eine Minute lang proben die beiden: Hurlbut schmökert im Drehbuch, der Regisseur brüllt ins Megaphon.

Nach Abschluss der Proben werfen wir das Drehbuch im Casting-Büro ins Fach »Drehbeginn«. Daraufhin wandern Crew, Darsteller und Regisseur zur Bühne: Drehbeginn! Nette Details erzeugen dabei Filmflair. Ein Crewmitglied kurbelt an der Schwarzweiß-Kamera, das andere schlägt die Klappe. Der Regisseur geht vor dem Set auf und ab und ruft Anweisungen. Und der Schauspieler? Der spielt ganz schön schlecht. Hurlbut hat keine Erfahrung mit Komödien, tanzt hilflos hin und her. Also greifen wir ein: Per Doppelklick auf die Bühne können wir die Szene beeinflussen. Dann erscheint ein Schieberegler, mit dem wir Hurlbuts Gesichtsausdruck von unglücklich zu fröhlich ändern. Auch das



Nach dem Zweiten Weltkrieg möchte niemand Kriegsfilme sehen, der Boom kommt später.



Im Editor erstellen wir Kinohits inklusive Besetzung, Kostümen und Ausstattung der Sets.



Bühnenbild dürfen wir festlegen; Hurlbut tanzt fortan vor einer Waldlandschaft.

### Der erste Erfolg

Sobald der Film fertig gedreht ist, pfeffern wir ihn im Produktionsbüro ins Fach »Veröffentlichung«. Außerdem können wir den Stummfilm nun ansehen. An sich ist er recht unspektaku-

lär, Hurlbut tanzt ungelentk, die Bildqualität ist schlecht. Aber im Jahr 1920 sind die Zuschauer schon glücklich, wenn sich auf der Leinwand überhaupt etwas bewegt: Der Film schlägt ein wie eine Bombe, Hurlbut wird über Nacht zum Star! Zudem hat er nun Erfahrung mit Komödien gesammelt, nächstes Mal wird er besser tanzen. Oder

sollten wir lieber Actionfilme drehen? Auf der Zeitleiste am oberen Bildschirmrand sehen wir nämlich, dass Lindbergh in naher Zukunft den Atlantik überfliegen wird. Solche Ereignisse beeinflussen die Beliebtheit bestimmter Genres, durch den Atlantikflug steigt die Nachfrage nach Actionfilmen.

Obwohl wir im Laufe der Jahre neue Technologien wie den Farb- oder Tonfilm erfinden, bleibt das Spielprinzip gleich: Wir produzieren Kinohits und hüten Stars, die bei zu viel Drehstress sogar zu Drogen greifen. Alles, was wir tun, beeinflusst

den Erfolg unserer Streifen: Wenn wir etwa zwei Schauspieler verkuppeln, werden gemeinsame Filme des Paares erfolgreicher. Von den 1960ern an dürfen wir auf Reißbrett-Drehbücher verzichten und per Editor eigene Filme gestalten, samt Sets und Kamerafahrten. **The Movies** fordert also neben Geschick beim Umgang mit Stars und beim Ausbau des Studios auch Kreativität beim Filmdesign – endlich eine neue Spielidee. Wenn es um Pioniergeist geht, leuchtet eben niemand heller als Peter Molyneux. Außer vielleicht Al Hurlbut. **GR**



Um das Ziel unserer Forscher festzulegen, werfen wir sie in den entsprechenden Labortrakt.

### THE MOVIES

micha@gamestar.de

Genre: Aufbauspiel  
Termin: November 2005

Entwickler: Lionhead / Activision  
Status: zu 90% fertig

Michael Graf: »The Movies lebt von der Lust am Ausprobieren. Was passiert, wenn ich Stars miteinander verkuppel? Wie reagiert das Publikum, wenn in meinem Italo-Western eine riesige Ente die Hauptrolle spielt? Die Steuerung funktioniert gut und dank Filmeditor darf ich endlich meiner Kreativität freien Lauf lassen – beides motiviert. Ob aber in großen Studios die Übersicht auf der Strecke bleibt, wird erst unser Test in der nächsten Ausgabe zeigen.«

POTENZIAL SEHR GUT

