

Spielberg møder The Sims

Af [CLAUS TOFT-NIELSEN](#)

Lige siden vi første gang hørte om Lionheads længe ventede spil The Movies, er det blevet båret fremad på opstrakte sejrshænder. Skal man tro hypen, har vi endeligt at gøre med et spil, der kan tilfredsstille både den indre filminstruktør, den detaljefikserede filmbuff og den almindelige spiller. Kan det virkelig være sandt?

Simulation og management

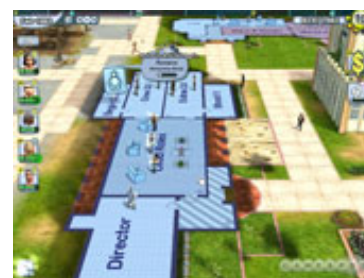
Antallet af simulationsspil og managementspil på markedet i dag er mildest talt forbløffende, men der er penge i skidtet. *The Sims*, verdens mest sælgende computerspil til dato, har så endegyldigt bevist, at simulationsspil appellerer bredt – og ikke mindst appellerer til kvinder. Vi mænd kan (efter sigende) bedre forholde os til managementspil, også kaldet *tycoon games*, hvori det gælder om at drive et stadigt voksende imperium, bygget op om salgbare goder som kaffe, rutschebaner, toge eller burgerbarer. Eller film. For det er netop film, og alt hvad der nu engang følger med denne industri, der skal sælges i *The Movies*.

Ved første øjekast er *The Movies* et klassisk *tycoon game*, hvor man skal opbygge sit eget filmimperium ved at hyre personale, opføre bygninger, anskaffe stjerneinstruktører og stjerneskuespillere til ens (forhåbentligt) kommende blockbustersucceser. Filmstudioet skal udvides, nye bygninger og sets opføres og nye filmteknikker udvikles. Hollywood er kendt for sine berømtheder, men her er jævne folk lige så vigtige; byggearbejdere, viceværter, vvs-arbejdere, manuskriptforfattere og lydfolk er ryggraden i dit studie. Og alle ens ansatte gør, hvad de får besked på, mens man langsomt udvider sit filmimperium. Det vil sige næsten alle. For der er een faggruppe, man hurtigt bliver ret træt af – og det er skuespillerne. De minder mest af alt *Sims*-figurerer, stjerneskuespillerne i *The Movies*, med den forskel at skuespillerne er meget mere krævende, jaloux og egoistiske. De elsker nogle af deres kolleger, men afskyr inderligt andre og lader bestemt ikke en i tvivl om deres humør. Det er her, den kvindelige egenskab af micromanagement kommer ind i spillet, for stjernerne skal holdes tilfredse for enhver pris – de skal passes og plejes og roses. For ellers laver de dårlige film – eller værre endnu, går over til konkurrenten. Kan man balancere de to dele, managementdelen og simulationsdelen, har man fundet sit spil og er godt på vej til at blive Hollywoods førende filmmogul.

Fra den spæde start til blockbusters

Spillet sætter dig i gang på en tom stykke jord i Hollywood anno 1920. Det eneste, man har, er en pæn sum penge, håbefulde ansatte og en spirende ambition om at lave bare nogenlunde film. Man starter med at bygge forskellige bygninger, som kan tiltrække en række talenter til sit studie. I Stage School hyrer du en instruktør, en hovedrolleskuespiller og en række statister. Herefter vælger man mellem de færdige manuskripter, der indleveres ved studiet, sætter holdet i gang med at øve og så skal filmen endeligt optages.

Dog er ens første film ikke mere end små to-minutters attraktionsstykker i sort/hvid, akkompagneret af klavermusik, bestående af een skuespiller, een scene og eet kamera. Narrativ udvikling er der ikke meget af i disse første forsøg. Men det er lærerigt og ikke mindst



sjovt. Sætter man heldet i gang med at optage, filmer de 'bare' manuskriptet, som foreligger. Men er man mere perfektionistisk anlagt, har man, som direktør for filmstudiet, det meget vigtige sidste ord. Man kan i optagefasen antage rollen som instruktør og hele tiden foretage små ændringer i form af baggrundsskift i scenerne, lyssætning, kameravinkler eller ændre skuespillernes humør. Dette sker i form af en lille skydebjælke, hvor fx graden af forskrækkelse i skuespillerens udtryk kan ændres, som man lyster. Et yderst simpelt tiltag fra spiludviklernes side, men hvor er det dog tilfredsstillende at få netop det resultat ud af en scene, man lige præcis gerne vil have.

Når filmen er optaget, kan man screene den for et testpublikum og høre, hvad de syntes. Er man ikke tilfreds, ændrer man på det, man vil og gentager ovenstående faser – ellers ryger filmen til premiere. På dette tidspunkt vil filmen blive bedømt af en bred vifte af anmeldere, som vil vurdere filmen på baggrund af, hvor godt dine stjerneskuspillere har gjort det, hvor stor deres *starquality* er, om man har ramt rigtigt med genren og en række andre faktorer. Eksempelvis gør man klogt i, når man når op i midten af 1950'erne, at have mindst eet science fiction set og en række skuespillere i overdrevne alienkostumer på lønningslisten.

Jo bedre anmeldelser man får, des flere penge indtjener den også. Og jo bedre film, man laver, des mere er man *the talk of the town*, tiltrækker større stjerner og, måske, ligger øverst i Hollywoods interne *studio rating*.

Efterhånden som ens studie vokser sig større, får man mulighed for at bygge et *post production office* og en PR-afdeling, så man kan finpudse og ikke mindst skabe lidt *hype* omkring ens kommende film. For selvom det er en middelmådig film, man har bedrevet, kan man jo godt bilde både anmeldere og biografgængere noget andet ind. Udviklingen tillader også, at man bygger flere og større *sets*, får tilgang til flere kameraer, flere *special effects* - og man vil blive overrasket over, hvordan nye *sets* og et par smarte *special effects* kan forvandle en rigtig møgfilm til en blockbuster. Hmmm, måske ikke så overrasket.

Spillets forskellige modi

Jeg nævnte tidligere, at hvis man formår at balancere managementdelen og simulationsdelen, så har man mulighed for at ryge til tops på Hollywoods interne *studio rating* liste. Men den bedste spiloplevelse lå for mig i helt at glemme dette konkurrenceelement. Det er bestemt sjovt at vinde en af de *awards* ceremonier, der med jævne mellemrum dukker op (vinder af bedste film – sådan!), men spiller man for at vinde, dvs. ligge øverst på listen, opdager man hurtigt, at spillet drukner i den førømtalte *micromanagement*: Nye *sets* skal til, nye teknologier skal udvikles før de konkurrerende studier og, slangerne i paradiset, nye stjerner skal erhverves og ikke mindst plejes. Giver man en stjerne en større garderobe, en lønforhøjeelse eller lader hende rekreere i baren oftere end de øvrige, ja så bliver alle andre misundelige. De skal alle forkæles på lige vilkår – dvs. underholdes. Byg en basketballbane og lad dem hygge sig lidt der, send dem på restaurant eller lad dem koble af i den nærmeste bar. Men pas på, de ikke hygger sig alt for meget, for ellers ender man med at skulle sende dem på rehabilitering for deres voksende alkoholproblem. Og det sker på din regning. Stjernerne skal holdes i form, deres udseende skal være i top for at fastholde deres *star quality*. Er ens kvindelige stjerneskuspiller ved at være lidt udbrændt, kan man give hende en *makeover*; nyt tøj, et *nose job* og to nye silikoneimplantater og pludselig indspiller hendes film mange flere penge. Enkelte dele er morsomme, men helhedsbilledet er uændret: For mange stjerner dræner simpelthen morskaben fra spillet.

I stedet kan det anbefales at spille den såkaldte *sandbox mode*, hvor konkurrenceelementet er nedtonet, og hvor de forskellige filmteknologiske udviklinger er tilgængelige med det samme. Det giver tid til at kunne finpudse alle aspekter af ens filmproduktion, fra manuskriptfasen til *post production* uden først at skulle bruge tid og penge på at udvikle nye teknologier. Men er man en rigtig filmnørd, som drømmer om at lave film, så tilbyder *The Movies* en fantastisk værktøj, der giver en næsten ubegrænset råderet over filmene. Det er her spillet tilbyder et skift fra et være studio boss til at blive både manuskriptforfatter, instruktør og filmklipper.



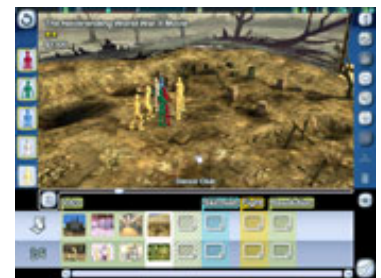
Genistregen

Der hvor *The Movies* viser sig nyskabende som computerspil er gennem et par små *in-game* værktøjer, der giver en mulighed for at skabe små mesterværker. For det første tilbyder spillet en simpel og lettilgængeligt digitalt videoredigeringsprogram, der mest af alt minder om en skrabet udgave af FinalCut eller Premiere: Man har således muligheden for at ændre på de film man – i spillet – har optaget, gennem en række lyd-, billede og effektspor. Savner filmen stemning kan man vælge at lægge sit favoritscore ind som underlægningsmusik, tilføje effektløyd eller endda selv indtale hovedrolleindehaverens dialog i filmen. Er en scene for lang, kan man dele den op i to, indføje en anden scene i midten og så har man lavet pludselig højnet den dramatiske effekt betydeligt gennem krydsklipning. Tilføj så et par fades eller overblændinger og lidt dramatisk musik og effekten er total. Man kan efterredigere ens film præcis, som man har lyst til og, hvis man gider, ligger der rigtig mange spiltimer gemt her. Men man finder også hurtigt ud af, at selvom man bruger timer på at redigere sin film og finpudser den, så fortælleøkonomien er nær ved total, ja så betyder det ikke det helt store for det samlede beløb, filmen efterfølgende indspiller. Filmen vurderes efterfølgende i spillet efter en færdig algoritme, der ikke tilgodeser en stram fortælleøkonomi og en afdæmpet æstetik nær så meget som en spektakulær eksplosion eller et scenskift. Men sådan er Hollywood jo.

Efterhånden som ens kreative ambitioner vokser (og det gør de), er det selvsagt ikke nok blot at realisere de færdige manuskripter, der til stadighed leveres ved ens studie. Også her kan man udbrede sin kreative kontrol ved 'skrive' sine egne manuskripter. Det sker ved, at man først vælger en genre. Da spillet af gode grunde ikke kan omfatte alle genrer, er der fem at vælge mellem: action, comedy, sci-fi, romance og horror. Helt basalt starter man med en tidslinie og en spændingskurve: Vælger man actiongenren følger opbygningen denne dramaturgi: Intro, skirmish (konfrontation), investigate, fight, prepare, battle og resolution. Hvilken stort set er den samme som for de øvrige fire genrer, med små modifikationer. Man gør altså klogt i at overholde de genremæssige guidelines, spillet selv foreslår. Avantgardistiske tiltag belønnes bestemt ikke, når filmen skal vurderes efterfølgende af spilles *in-game* kritikere.

Men kan man leve med en traditionel dramaturgi, så har man her en veritabel legeplads for filminteresserede. Interfacet er let at navigere i: man skaber sit 'manuskript' ved at sammensætte enkelte scener i et utal af underkategorier, så placerer man *props*, sætter scener og skuespillere sammen til større og større dele. Man forbløffes over, hvor mange 'situations'-scener der faktisk er at vælge mellem, så mulighederne for at skabe sin helt egen film er stort set uendelige. Af samme grund er tidshorizonten for spillet enorm: Det er ikke et spil der, når det er spillet igennem en gang, mister sin attraktionsværdi, for man får hele tiden lyst til at lave flere og bedre film eller finpudse sine eksisterende små mesterværker. Og mener man at man har begået et mesterværk kan man uploade det på spilproducentens hjemmeside (<http://movies.lionhead.com>) og få feedback fra andre håbefulde instruktører.

Så gro en hestehale, smid et par Gucci-solbriller på og slip din indre instruktør løs – der er film som skal laves.



Faktaboks

The Movies, Activision, Lionhead Studios. Platform: PC
Antal spillere: 1

Producentens hjemmeside: <http://www.themoviesgame.com>



[Udskriv denne artikel](#)



[Gem/åben denne artikel som PDF \(? Kb\)](#)



[Gem/åben hele nummeret som PDF \(? Kb\)](#)

«|| [forrige side](#) | [næste side](#) ||»

.....
■ 16:9, juni 2006, 4. årgang, nummer 17

10