

The Movies

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Movies

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Za kulisami	4
Witamy w showbiznesie	4
Doskonalimy studio	9
Niańczymy gwiazdy	12
Jeszcze bardziej niańczymy gwiazdy	14
Produkujemy film	17
Dostajemy certyfikaty	20
Zakończenie	23

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

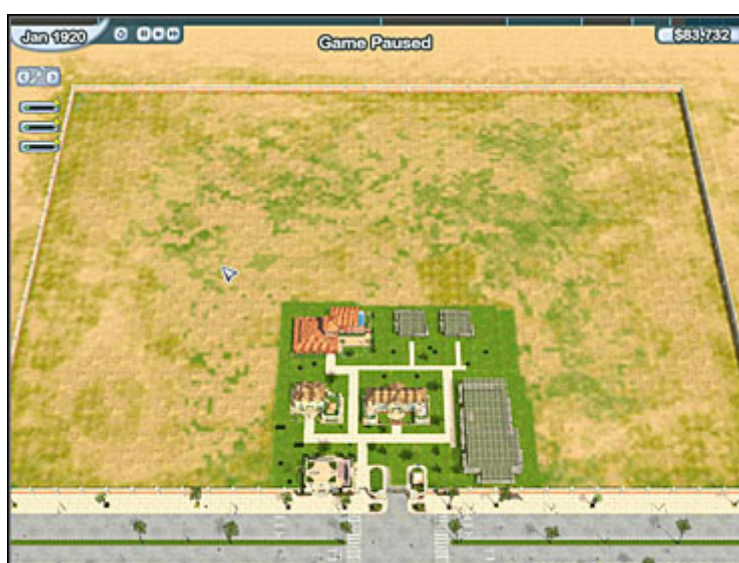
Showbiznes to ciężka szkoła życia. Niejeden próbował i skończył w rynsztoku. Czemu myślisz, że z Tobą będzie inaczej? Masz twardego charakter? Silną osobowość? Zacięcie menedżerskie? Wszystko to dobrze, ale bez iskierek Bożej i tak nie dasz sobie rady, a pędzący na złamanie karku świat kinematografii zapomni o Tobie równie szybko, jak się dowiedział. Jeśli chcesz, by Twoje studio było solidnym drapaczem chmur, jego budowę musisz zacząć od fundamentów. A oto właśnie i one, podane na talerzu, zebrane, zanalizowane i przetestowane. Zapoznaj się z nimi dobrze, jeśli myślisz o odniesieniu prawdziwego sukcesu. Dzięki nim żadna gwiazda nie wejdzie ci na głowę, nie pogubisz się w procesie produkcyjnym filmu, a i nie zbije cię z tropu nawet wybredna Akademia Filmowa. Idź więc, czytaj i zacznij wreszcie produkować coś strawnego dla widza! Światła, kamera, no, wiadomo jak to idzie – Action!

Uwaga natury technicznej: w poradniku pominęliśmy kwestie oczywiste, omówione w tutorialu oraz instrukcji do gry, skupiając się bardziej na samym „mięsiwie” gry, czyli recepcie na okiełznanie rządzącej nią mechaniki.

W i t a m y w s h o w b i z n e s i e



Życie producenta filmowego w ujęciu Petera Molyneux pełne jest kontrastów pomiędzy podejmowaniem ważnych, globalnych decyzji a drobiazgowym wtykaniem nosa w szczegóły. Podczas gdy proces produkcji filmu z biegiem lat rozbudowuje się i komplikuje, cały czas pamiętać musisz o monotonie powtarzanych czynnościach elementarnych. Bardzo istotną cechą, którą musisz wykazywać w trakcie gry jest dynamiczność. Możliwe jest osiągnięcie takich wyników, jak wyciągnięcie zysków wysokości miliona \$ już w 1930 roku czy zebranie kompletu statuetek przy okazji drugiego rozdania nagród. Wymaga to jednak przejścia na tempo gry bardzo różne od tego, które wykazuje gracz przy pierwszym, luźnym podejściu do gry, momentami przypominające wręcz RTS'a w starym stylu, pogardliwie zwanego zręcznościówką. Pewność i szybkość działania są kluczowe, jeśli chcesz wyprzedzić dość mocną konkurencję już w początkowej fazie gry. A przecież chcesz.



Każdy kiedyś zaczynał.

Na samym początku gry uczestniczymy w czymś w rodzaju tutoriala, który wprowadzi nas w tajniki obsługi oraz ogólnych zasad gry. Gdy przyjdzie nam zatrudnić pierwszych gwiazdorów, od razu najlepiej jest podzielić ich na dwa zespoły, specjalizujące się w dwóch różnych gatunkach filmowych (jest to wybór decydujący dla całego przebiegu gry, w naszym przypadku ten wariant sprawdził się najlepiej). Bierzemy więc po jednym reżyserze i po jednym aktorze, od samego początku starając się zapoznać ich ze sobą (najlepiej by niemal na starcie obie pary zaprzyjaźniły się) oraz wyspecjalizować w wybranym przez nas genre. Zauważ, że stosunki pomiędzy dwoma zespołami nie mają znaczenia dla oceny filmów. W kwestii doboru gatunków masz wolną rękę, choć popularność niektórych z nich (np. akcji) jest bardziej stabilna, niż innych (sci-fi). To, które wybierzesz, zależy jednak w głównej mierze od twojego gustu, każde filmy da się w tej grze sprzedać, tyle że w różnych okresach czasu. Dla „rusherów” najlepszym wyborem będzie akcja i komedia, które to gatunki w początkowych latach otrzymują bonusy popularności.

***UWAGA*:** W początkowej fazie zabawy staraj się, by aktorzy cały czas robili coś pożytecznego. Na tym etapie nie ma w zasadzie problemu stresu, możesz więc niemal bez ograniczeń forsować ich w ćwiczeniach, pogawędkach i innych obowiązkach.



Szybkie zaprzyjaźnienie ze sobą gwiazd da nam solidny bonus do jakości filmów.

Systematycznie zaopatruj swoje studio we wszystkie nowinki techniczne. Gdy będziesz już miał w pełni wolną rękę, zacznij na zmianę produkować filmy z wykorzystaniem obydwu zespołów, wykorzystując czas odpoczynku jednego z nich na walkę ze stresem, ćwiczenia na planach (bardzo ważne!) oraz przyjacielskie pogawędki, które z czasem przeniesiesz do Baru oraz Restauracji.

W rozmieszczaniu budynków na naszym terenie wystarczy kierować się kilkoma, podstawowymi zasadami. Najważniejsze, by wszystkie plany zdjęciowe (które z czasem zajmować będą grubo ponad połowę całego dostępnego miejsca) pozostawały w bliskim sąsiedztwie, gdyż skraca to efektywny czas produkcji filmów. Warto jest mieć również „w kupie” wszystkie budynki, do których zgłaszają się chętni do pracy (Script Office, Stage School, Crew Facility, Laboratory itd.), z uwagi na pełną wymiennosc pomiędzy poszczególnymi zawodami („każdy może robić wszystko”).

Ważne jest, by ***cały czas*** produkować scenariusze, najlepiej z wykorzystaniem maksymalnej w danym momencie liczby pracowników. Nieważne, że większości z ich prac w ogóle nie wykorzystamy. Scenarzystów nie jesteśmy w stanie „przeforsować”, a każdy stworzony materiał to dla nich drobny bonus do doświadczenia, co na dłuższą metę jest bezcenne. Zaopatrz się więc w Star & Script Selling Facility i systematycznie upłynniaj zbędne scenariusze, samemu wykorzystując te najlepsze (zazwyczaj wahania nie są duże, w granicach 2 „ramion” gwiazdki, większym ogranicznikiem ich jakości jest rodzaj posiadanego Script Office).

UWAGA: Gdy widzisz, że scenariusz ma wysoką ocenę, ale wykorzystuje przeterminowane już scenografie (o niskim bądź zerowym Novelty Value), możesz wziąć go do Custom Script Office i tam zamienić dekoracje na te najnowsze. Nawet, gdy w 100% zmienisz treść filmu, ocena scenariusza pozostanie taka sama (a wzrośnie Novelty, stanowiące osobny parametr w ocenie filmu).



Tak wyglądały prace nad tym poradnikiem. No, prawie.

Od samego początku dużo inwestuj w wystrój swojego przybytku, pokrywając cały teren zieloną trawką oraz babrając kosztownościami gdzie tylko popadnie. AI nie jest w stanie ocenić sensowności ich rozmieszczenia, możesz więc darować sobie precyzyjne ustawianie ławeczek wzdłuż ścieżek. Staraj się, by cały teren w momencie ustawiania dekoracji przybierał kolor zielony, co oznacza że jego stan jest optymalny. W ten sposób łatwo wygrasz statuetkę Most Prestigious Studio Lot już na drugim rozdaniu nagród. Jakkolwiek nagroda zdobyta na Lionhead Movie Awards zawsze zaowocuje świetnymi bonusami dla twojego studia na najbliższe 5 lat. Warto jest o nie walczyć, gdyż jeśli uda nam się zgarnąć ich większość, złota era rozkwitu naszego przedsiębiorstwa jest tylko kwestią czasu.



Z takimi bonusami jesteśmy skazani na sukces.

Produkcja filmów z czasem komplikuje się i wydłuża, a zespoły, które stworzyliśmy na samym początku – rozrastają. Z czasem wyprodukowanie jednego obrazu osiągnie takie rozmiary czasowe, że nie będzie opłacalne pracowanie tylko nad jednym jednocześnie. Konieczne więc będzie zatrudnienie dodatkowych Extrasów, załogi technicznej oraz, z czasem, aktorów. Już na etapie Intermediate Script Office potrzebować będziemy po drugim aktorze do każdego filmu, a jeszcze później po trzecim. Pułap 8 gwiazd, który w ten sposób osiągniemy, daje się jeszcze ogarnąć ludzką ręką. Trudne jest co prawda pieczołowite pilnowanie, by aktorzy pozostawali w dobrych stosunkach między sobą oraz z reżyserami, ale dobrze jest poświęcić na ten cel nieco krwawicy.

UWAGA: Działalność firmy wciąż wzbogaca się o nowe rejony (badania naukowe, PR) i bardzo ważne jest wykorzystanie wszystkich dobrodziejstw, jakie mamy w zasięgu ręki. Nie ignoruj żadnego aspektu gry, gdyż zauważalnie odbije się to na twoich ekonomicznych osiągnięciach. Gdy kupisz studio PR – inwestuj czas w kampanię, gdy zbudujesz klinikę – funduj gwiazdom operacje plastyczne i tak dalej.



Biegiem, gwara, za tym rudzielcem!