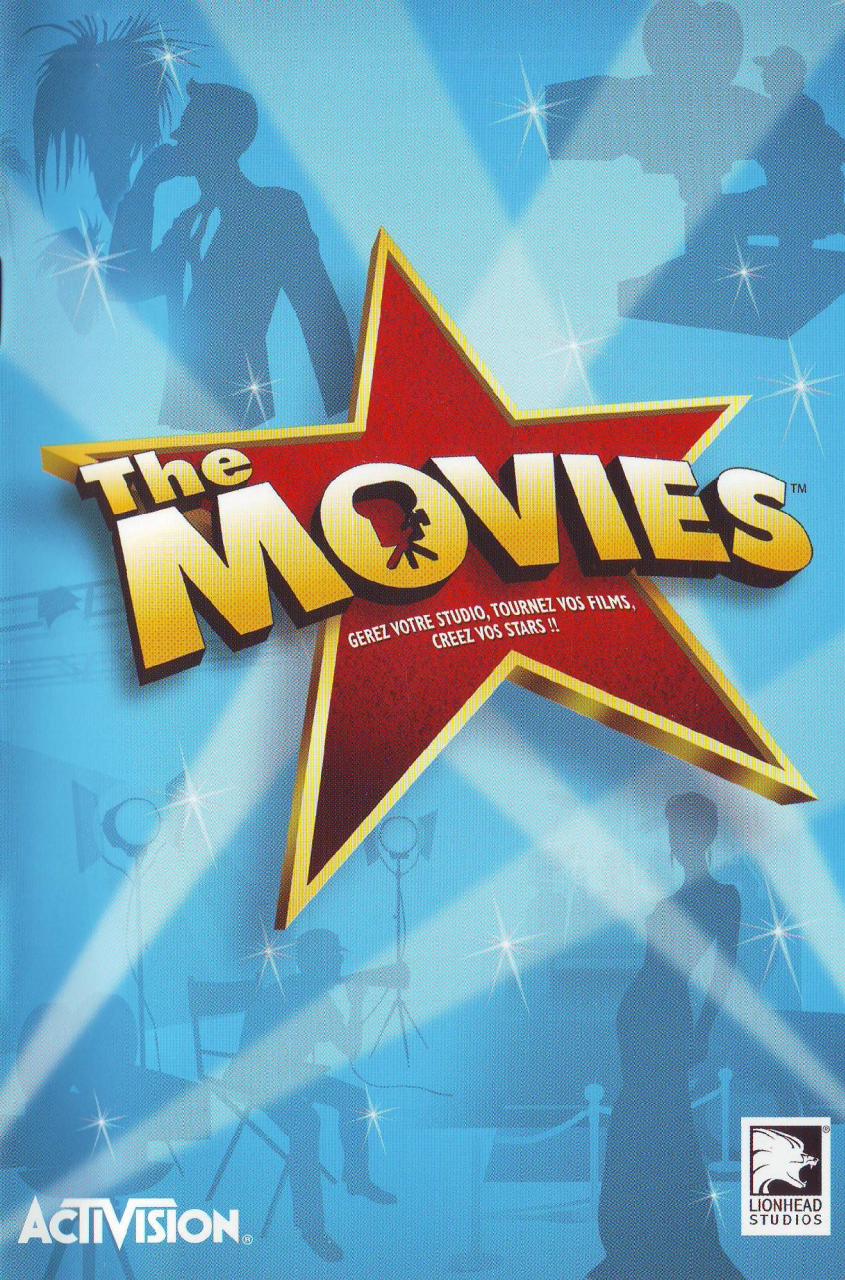

The MOVIES™
GEREZ VOTRE STUDIO, TOURNEZ VOS FILMS,
CREEZ VOS STARS !!
ACTIVISION®
LIONHEAD STUDIOS®

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Sommaire

Introduction 2

Installation 2

But du jeu 3

Menu principal 3

Menu de jeu 4

Le jeu 5

Menu Pause 10

Sauvegarde et chargement 10

Votre premier film—Didacticiel rapide 11

Créer des stars 13

Gérer le studio 16

Création de film avancée et postproduction 23

Ajout de décors, de scènes d'acteurs et de costumes 24

The Movies™ en ligne 32

StarMaker 34

Commandes clavier 36

Menu Options 38

Trucs et astuces 39

Crédits 40

Support clients 44

Contrat de licence logicielle 46

Introduction

Le show-business est le jeu le plus impitoyable qui existe. Dans les années 20, le public s'est pris de passion pour le cinéma et, rapidement, une vague de jeunes premiers rêva de se retrouver sur le grand écran. Certains n'avaient pas le talent nécessaire pour se retrouver devant la caméra, mais en coulisse, c'est eux qui tiraient les ficelles à Hollywood. Il s'agissait bien sûr des propriétaires des studios, les quelques personnes qui inventèrent le cinéma tel qu'on le connaît aujourd'hui. Ce n'est certainement pas un métier facile et plus vous vous rapprochez du sommet, plus la pression est grande… Est-ce que vous aurez les épaules assez larges pour gérer votre propre studio de cinéma ?

Installation

Veuillez vous assurer que vous utilisez Windows® 98SE ou une version ultérieure. *The Movies*™ n'est pas compatible avec Windows® 98 ou des versions précédentes ou tout autre système d'exploitation.

Installation de The Movies™

1. Veuillez fermer toutes les autres applications avant de lancer l'installation.
2. Insérez le DVD de *The Movies*™ dans votre lecteur de DVD-ROM. Si l'Exécution automatique est activée, le menu d'installation apparaît. Dans le cas contraire, double-cliquez tout simplement sur Poste de travail, puis sur le lecteur DVD-ROM pour lancer l'assistant d'installation. Depuis le menu d'installation, cliquez sur le bouton **Installer** pour débuter l'installation et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.
3. Une fois le jeu *The Movies*™ installé, il vous sera demandé si vous souhaitez installer Microsoft® DirectX® 9.0c. Si vous installez DirectX® 9.0c, vous devrez redémarrer votre ordinateur avant de pouvoir jouer à *The Movies*™.
4. *The Movies*™ est compatible avec Windows® Media Player 9 ou supérieur lorsque vous regardez vos films. Le programme d'installation est disponible dans la section Suppléments du menu d'installation.

Clé

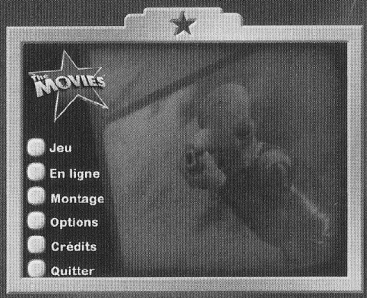
Votre jeu est fourni avec une clé unique imprimée à l'arrière du manuel. Vous devrez saisir la clé au cours de l'installation du jeu. Cette clé est unique et sans elle, vous ne pourrez pas jouer. Veuillez saisir la clé telle qu'elle apparaît au dos du manuel.

Conservez cette clé en sûreté au cas où vous auriez à réinstaller le jeu. Ne la communiquez à personne car vous ne pourriez plus accéder aux fonctionnalités Internet de *The Movies*™. En cas de perte, aucune autre clé ne pourra vous être fournie.

But du jeu

Le principal objectif de *The Movies*™ est tout simplement de devenir le studio le plus rentable au monde ! Vous devrez recruter et couver les meilleures stars, veiller à leur bonheur, construire le studio le plus impressionnant, remporter des récompenses et gagner autant d'argent que possible. Pour ce faire, il vous faudra engager les meilleurs talents et gérer leur accès à la célébrité, mais aussi veiller à ce que les films qui sortent en salle soient à la pointe du progrès. Mélangez tout cela et votre studio prendra la tête des classements.

Menu principal



Jeu – Ouvre le menu de jeu comme décrit dans la section suivante.

En ligne – Envoyez des films, déverrouillez de nouveaux contenus depuis le magasin d'accessoires. Cette option requiert la saisie de vos informations personnelles de connexion. Vous devez enregistrer votre jeu lors de l'installation. Si toutefois, vous décidiez de ne pas effectuer l'enregistrement à ce moment-là, il vous suffit de vous connecter à l'adresse www.themoviesgame.com/register et de suivre les indications.

Salle de montage – Regardez vos films sauvegardés ou ceux que vous avez téléchargés depuis le site Internet de la communauté (cf. En ligne). Vous pouvez également charger des films sauvegardés que vous avez créés et les modifier à l'aide de la suite d'outils de postproduction à votre disposition.

Options – Réglez les paramètres de jeu en fonction des performances désirées et de votre style de jeu.

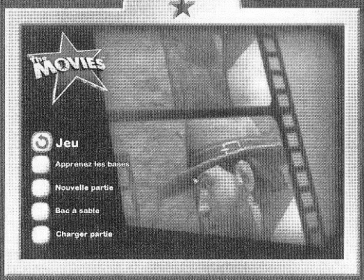
Crédits – Voyez l'équipe qui a créé *The Movies*™.

Quitter – Permet de quitter le jeu.

Reportez-vous au paragraphe concernant le menu Options dans ce manuel pour de plus amples informations.

Menu de jeu

Apprenez les bases – Une introduction au jeu. Cette option vous enseignera les bases dont vous aurez besoin pour parcourir le monde et interagir avec votre personnel et les studios.

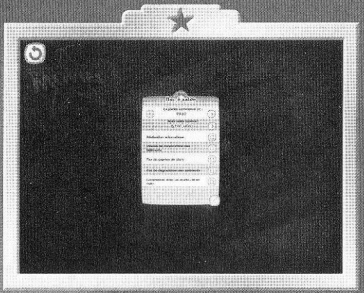


Nouvelle partie – Il s'agit du premier pas vers la gloire et la fortune. En sélectionnant cette action, vous disposez des choix suivants pour créer votre studio :

- **Logo –** Cliquez sur les flèches gauche et droite pour faire défiler les différents logos pour votre studio.
- **Nom du studio –** Saisissez un nom pour votre studio ou gardez celui qui vous est proposé.
- **Nom du joueur –** Saisissez votre nom ici.

Après avoir joué une partie, lorsque vous revenez à ce menu pour en démarrer une nouvelle, vous pouvez passer le didacticiel.

Bac à sable – Vous voulez personnaliser votre expérience de réalisation ? Dans ce cas, le bac à sable est fait pour vous. Il vous permet de vous concentrer sur la réalisation sans vous inquiéter des récompenses.



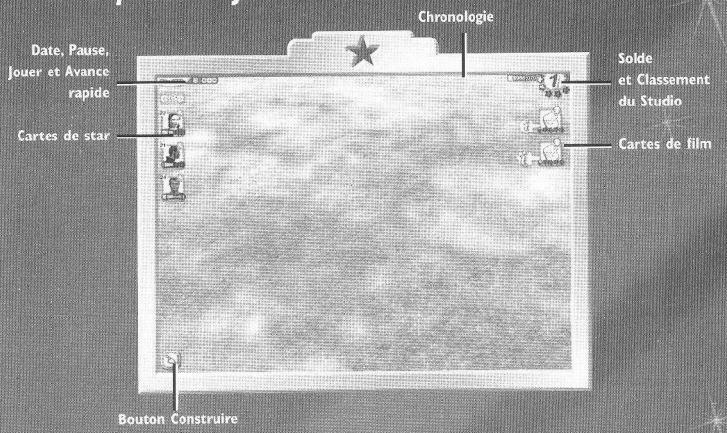
- **Début du jeu –** Choisissez la décennie de départ. Veuillez noter qu'en mode bac à sable, vous ne pouvez choisir que les décennies 30 ans minimum après une partie choisie depuis l'option Nouvelle partie.
- **Argent de départ –** A vous de choisir si vous voulez démarrer avec un budget serré ou une grosse somme d'argent !
- **Réalisation automatique –** Choisissez si vous voulez suivre le processus entier de réalisation ou si vous voulez tourner vos films instantanément. N'oubliez pas que vous devez tout de même choisir les acteurs et l'équipe.
- **Vitesse de construction des bâtiments –** Vous pouvez choisir que votre équipe construise les bâtiments ou que les bâtiments soient construits immédiatement.

- **Pas de caprice de stars –** Choisissez si les humeurs de vos stars changent ou si elles restent constantes.
- **Pas de dégradation des bâtiments –** Activez ou désactivez cette option pour déterminer si vos bâtiments se dégradent lentement ou s'ils restent toujours en bon état.
- **Commencer avec un studio clé en main –** Choisissez si, dès le début, vous démarrez avec un studio vide ou si vous disposez d'un studio déjà équipé.

Charger partie – Chargez une partie précédemment sauvegardée et reprenez où vous vous étiez arrêté.

Le jeu

L'interface de jeu



Chronologie – La ligne située en haut de l'écran indique le passage du temps, chaque segment représentant une année. Faites-y bien attention car elle vous informe sur les événements touchant votre studio : les nouveaux décors et bâtiments, les cérémonies, les goûts changeants du public, les potins sur vos stars et la fin des recherches. Placez le curseur de la souris sur une icône pour obtenir de plus amples détails.

Pause, Jouer et Avance rapide – Suspendez le passage du temps, accélérez-le ou jouez à vitesse normale. Lorsque le jeu est en pause, vous pouvez tout de même effectuer de nombreuses tâches et vérifier le statut de votre équipe, du studio et des films en production. Vous ne pouvez cependant pas récupérer ou placer d'objets dans le studio tels que des stars, du personnel, des films ou des scripts. En mode Avance rapide, vous pouvez jouer normalement à ceci près que tout arrive plus rapidement.

Classement du studio – Votre studio doit affronter les concurrents d'Hollywood et cette icône indique vos performances par rapport à vos rivaux. Votre classement découle de différents facteurs, tels que le solde, la qualité des films que votre studio a sortis jusqu'à maintenant, le talent de vos stars, l'accessibilité et l'aménagement du studio et même sa propreté. Cliquez sur l'icône de classement en haut à droite de l'écran pour accéder à l'écran de classement.



Solde – Dans l'industrie cinématographique, la concurrence est rude et si vous voulez rester dans le peloton de tête, vous devrez disposer d'un compte en banque bien rempli. Cliquez sur ce chiffre pour ouvrir l'écran Finances. Votre solde influe également sur votre classement. Il est donc conseillé de dépenser votre argent avec sagesse.

Remarque : si votre solde peut être négatif lorsque vous avez des dettes, vous ne pouvez toutefois pas construire de nouveaux décors ou ajouter des bâtiments ou des ornements au studio.

Bouton Construire – L'icône située dans le coin inférieur gauche de l'écran vous permet d'accéder aux constructions de votre studio. Cliquez dessus pour afficher les sous-menus suivants :

- **Installations –** Construisez des installations pour votre studio, des toilettes jusqu'aux laboratoires de recherche.
- **Décors –** Construisez un décor dans lequel sera filmé votre dernier chef-d'oeuvre.
- **Paysage et ornements –** Vous disposez d'une gamme d'objets pour améliorer votre studio et en faire un endroit agréable pour vos stars.

Cartes de star – Ces images représentent les stars (acteurs et réalisateurs) de votre studio. Ces portraits indiquent leur position dans le classement des stars, leur humeur et leur activité en cours. Vous pouvez également afficher les informations détaillées concernant votre star en plaçant simplement le pointeur de la souris sur la carte. La carte de star est également un instantané de l'apparence de votre acteur ou de votre réalisateur. En utilisant les boutons situés au-dessus des cartes de star, vous pouvez faire défiler les autres employés du studio et trouver rapidement la personne adéquate pour un travail donné.



Astuce : pour repérer un acteur, un réalisateur ou un quelconque membre de votre équipe, effectuez un clic gauche sur sa carte pour vous rendre auprès d'elle dans le studio. Pour amener un acteur, un réalisateur ou un membre de votre équipe à l'endroit où vous vous trouvez, faites un clic gauche sur sa carte et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour le glisser à l'endroit voulu.

Cartes de film – Affichez le statut actuel des films dans votre studio. Vous pouvez voir la phase de production du film, ce qui retarde la production et le niveau des stars. La place des films au box-office est également affichée sur ces cartes. Les icônes de carte de film indiquent le statut de votre film. Avant le début du tournage, votre carte de film est représentée par une icône de script. En cours de tournage, elle apparaît sous la forme d'une caméra. Lorsque le film est terminé, il s'agit d'une bobine de film.



Vos scénaristes travaillent sans relâche sur votre dernier blockbuster.



Votre script est terminé et le casting peut démarrer dans le bureau de casting.



Le casting est terminé et vous pouvez démarrer le tournage du film.



Le tournage de votre film se déroule dans votre studio.



Le tournage est terminé et votre film peut sortir en salles.



Votre film est sorti. Si votre film fait des recettes, un signe $ clignote au-dessus de la carte de film. Lorsque votre film ne rapporte plus rien, il est conseillé de l'archiver dans le bureau de production.

Le nombre qui apparaît sur la carte indique le classement actuel de votre film.

- **Icône de genre –** L'icône située dans le coin supérieur droit de votre carte de film vous rappelle le genre du film.



Action



Comédie



Horreur



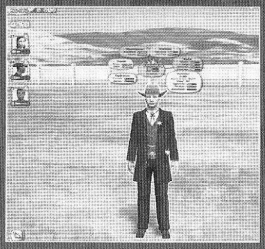
Romance



Sci-fi

Bulles d'information

Les bulles d'information permettent de suivre votre équipe, vos stars, vos films, vos bâtiments et vos décors. Ces bulles hiérarchisent les informations et affichent les données prioritaires en premier.



Affichage des bulles d'information – Pour afficher les informations concernant une star, un film ou un bâtiment, passez le curseur de la souris sur un objet et attendez que la bulle apparaisse. Cela fonctionne également pour les cartes de star et de film décrites respectivement aux pages 6 et 7.

Affichage instantané de toutes les informations – Effectuez un clic droit sur un objet sur lequel vous désirez obtenir des informations. Toutes les informations concernant cet objet apparaîtront instantanément.

Fermeture des bulles d'information – Pour fermer une bulle d'information, cliquez dessus et elle « éclatera ». Cliquez sur la bulle centrale pour fermer toutes les bulles adjacentes. Eloignez le curseur de la souris de l'objet lié aux bulles d'information et celles–ci se fermeront.



Parfois, lorsqu'un grave problème survient, une bulle contenant un « ! » rouge apparaît. Un « ! » peut également s'afficher pour vous informer de quelque chose.

Les bulles apparaissent parfois en groupe pour vous aider à comprendre, si besoin est, les domaines qui posent problème. Ces bulles affichent des informations dans une simple barre vous permettant de voir rapidement ce qui ne va pas.

Signification des bulles d'information – La plupart des barres affichées dans les bulles d'information vous donne une valeur minimum et une valeur maximum. Ainsi, si la barre d'une bulle d'information est pleine, votre star est absolument ravie de la manière dont elle est traitée. Si, au contraire, la barre est vide, votre star est furieuse de la manière dont vous vous comportez et vous devez réagir au plus vite.

Certaines barres disposent de lignes verticales qui indiquent les « seuils » d'humeur auxquels le niveau de la barre commencera à avoir un certain impact sur vos stars. Si une barre passe en dessous du seuil le plus bas, votre star a un problème et ses performances et sa joie de vivre s'en ressentent. Dans ce cas, il est conseillé de lire toutes les bulles d'information pour essayer de trouver un moyen de résoudre ce problème. Si une barre dépasse le seuil le plus élevé, cela signifie que vous gérez très bien votre star. Gardez toujours à l'esprit que plus une star est heureuse, mieux elle joue.

Système d'annonces – Outre les bulles d'information, vous pouvez également écouter les annonces diffusées dans le studio. Elles vous permettent de vous tenir informé des problèmes et des développements.

Pépites – Outre les bulles d'information, les pépites fournissent des informations supplémentaires. Lorsque le statut des différents secteurs de votre studio change, des pépites apparaissent à l'écran pour vous alerter. La couleur d'arrière-plan d'une pépite indique si ce changement est positif (vert) ou non (rouge).



Faisceaux et faisceaux lumineux – Lorsque vous choisissez une star, un film, un scénario ou une personne dans la queue, un faisceau lumineux indique l'action la plus sensée. Il ne s'agit toutefois que d'une suggestion. Vous pouvez l'ignorer et décider librement de la marche à suivre. Quoi qu'il en soit, les faisceaux indiquent toujours l'étape suivante si vous ne savez pas quoi faire. Ils s'affichent également dans le menu Construire, vous indiquant les icônes et les options à choisir si votre studio a besoin de quelque chose.

Commandes de base

Clavier	*Action*
Flèche Haut ou Z	Déplacer la caméra vers le haut
Flèche Bas ou S	Déplacer la caméra vers le bas
Flèche Gauche ou Q	Déplacer la caméra vers la gauche
Flèche Droite ou D	Déplacer la caméra vers la droite
Tab	Aller à l'extrémité du faisceau lumineux prioritaire
Echap	Quitter/fermer un écran ou afficher le menu Pause lorsque vous êtes dans le studio
Barre d'espace	Centrer la caméra sur les portes du studio
L	Afficher l'esthétique du studio
,	Activer/désactiver le mode carte
P	Interrompre/reprendre la partie

Déplacement

Déplacez-vous rapidement et simplement dans votre studio à l'aide des touches Z Q S D pour déplacer la caméra dans la direction correspondante. Vous pouvez également placer le curseur de la souris sur un des bords de l'écran pour déplacer la caméra dans cette direction.





Pour faire pivoter la caméra, maintenez le bouton central de la souris enfoncé et déplacez la souris à gauche ou à droite. Si votre souris n'est pas équipée d'un bouton central, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en utilisant les flèches gauche et droite. Faites des zooms avant et arrière dans votre studio à l'aide de la molette de votre souris : en haut pour un zoom avant et en bas pour un zoom arrière. Maintenez la touche Maj. enfoncée en effectuant l'une de ces commandes pour accélérer le mouvement.

Pour obtenir une vue panoramique de votre studio, appuyez sur la touche « , » de votre clavier. Vous pouvez alors double-cliquer n'importe où dans votre studio pour déplacer la caméra à cet endroit. Il s'agit du mode carte.

Interaction avec votre studio et votre équipe

Pour interagir avec votre studio et votre équipe, il vous suffit de déplacer le curseur de la souris sur l'élément de votre choix et de cliquer sur le bouton gauche de la souris en le maintenant enfoncé pour sélectionner et récupérer des objets. Appuyez sur le bouton droit pour obtenir des informations concernant l'objet sur lequel est situé votre curseur de souris. Pour déplacer les ornements, les meubles ou la végétation, placez le curseur sur l'objet pour le mettre en surbrillance, puis effectuez un clic gauche en maintenant le bouton enfoncé pour le saisir.

Objet utilisé	*Clic gauche*	*Clic droit*
Personne	Récupérer/Déposer	Afficher toutes les bulles d'information
Icône de star sur l'interface	Sélectionner pour déplacer/Déposer	Afficher toutes les bulles d'information
Icône de film sur l'interface	Sélectionner pour déplacer/Déposer	Afficher toutes les bulles d'information
Ornements du studio	Copier(en main)	Voir l'option Déplacer
Installations	Afficher le plan	

Menu Pause



Appuyez sur la touche Echap pour interrompre la partie en cours et afficher le menu Pause où vous pouvez sauvegarder la partie. Les options sont les mêmes que celles du menu principal. Une option supplémentaire est disponible pour sauvegarder la partie en cours.

Vous pouvez interrompre la partie sans ouvrir le menu en appuyant sur l'icône Pause située dans le coin supérieur gauche de l'écran sous la chronologie.

Sauvegarde et chargement

Votre carrière dans l'industrie cinématographique sera longue et vous voudrez probablement garder une trace de votre progression. Pour sauvegarder votre partie, ouvrez le menu Pause et sélectionnez Sauvegarder partie. Vous devez saisir un nom pour votre partie sauvegardée ou en écraser une déjà existante. L'icône sur la droite apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran au cours de la sauvegarde automatique.

Le jeu effectue des sauvegardes automatiques à intervalles réguliers.

Votre premier film— Didacticiel rapide

Le didacticiel rapide présente dans ce manuel est conçu pour vous permettre de maîtriser les principales règles du jeu. Le jeu propose des conseils beaucoup plus détaillés dans son didacticiel interactif et son mode « Apprenez les bases » que nous vous conseillons de suivre si vous débutez.

Embaucher des bâtisseurs

Vous devez avant tout employer du personnel pour vous aider à construire et à entretenir votre studio.

Devant le bureau de maintenance, le bâtiment sur la gauche à l'entrée du studio, vous devriez voir une file de personnes cherchant du travail. Appuyez sur la barre d'espace pour centrer la caméra sur les portes d'entrée. Prenez quelqu'un dans la queue en effectuant un clic gauche sur le personnage et placez-le dans la salle Créer bâtisseur en passant la souris au-dessus du bureau de maintenance jusqu'à ce que le plancher se colore en bleu. Déposez-le d'un clic gauche.

Les bâtisseurs construisent de nouvelles installations. Plus vous en embauchez, plus le bâtiment est vite construit. Une autre pièce du bureau de maintenance vous permet d'embaucher des agents de maintenance chargés d'enlever les ordures, tondre le gazon et entretenir les ornements.

Construire votre studio

Vous disposez désormais d'une équipe de bâtisseurs. Il ne vous reste plus qu'à construire d'autres installations pour votre studio. Pour ce faire, cliquez sur l'icône Construire dans le coin inférieur gauche de l'écran. Un sous-menu proposant Installations, Décors, Paysages et ornements s'affiche. Tous les travaux de construction sont regroupés sous ces trois catégories, mais pour le moment, cliquez sur l'icône Installations. Un menu apparaît énumérant toutes les installations du studio que vous pouvez créer ainsi qu'une fiche indiquant le coût et la quantité de bâtiments de ce genre déjà construits.

Il vous faudra une école d'art dramatique si vous voulez recruter de nouveaux talents. Cliquez sur le menu Construire et sélectionnez la liste Installations. Ensuite, cliquez sur Ecole d'art dramatique. Une image aplatie du bâtiment apparaît. Vous pouvez la déplacer comme bon vous semble dans le studio. Son contour est de couleur jaune si vous pouvez construire le bâtiment à l'endroit désiré et de couleur rouge si quelque chose vous en empêche. Placez une école d'art dramatique dans votre studio et les bâtisseurs que vous avez engagés débuteront la construction.

Le prestige de votre studio est en partie basé sur sa configuration. Vous devez bien réfléchir à la disposition des bâtiments et à leur accessibilité. Placez des chemins entre les différentes installations pour réduire les temps de déplacement.

Une fois la construction terminée, une file de jeunes et talentueux espoirs attendent leur chance. Ayez recours aux bulles d'information pour connaître le talent et la beauté d'une personne et obtenir image précise de sa personnalité. Dans la file, glissez-déposez les personnages dans la salle Créer acteur, Créer réalisateur ou Créer figurant de l'école d'art dramatique. Ils seront alors ajoutés à votre liste de stars située sur le côté gauche de l'écran. Pour débuter, nous vous conseillons d'engager un réalisateur et deux acteurs.



Ecrire un script

Pour faire un grand film, il vous faut avant tout une bonne histoire. Le didacticiel de jeu a déposé un script à votre attention à l'entrée du studio, mais si vous passez le didacticiel, vous devez engager quelqu'un pour écrire un scénario. Cliquez sur le menu Construire et sélectionnez la liste Installations comme vous l'avez déjà fait pour l'école d'art dramatique. La procédure est la même. Veillez à placer le bureau de script à un bon endroit. Une fois le bâtiment terminé, une file de scénaristes cherchant du travail se forme.

Pour engager un scénariste, la démarche est la même que pour les bâtisseurs, à ceci près que vous devez les glisser dans le bureau de script et les déposer dans la salle correspondant au genre de scénario désiré.

Une fois le scénariste engagé, il se dirige dans le service de rédaction et s'attelle à la tâche. Si vous voulez engager d'autres scénaristes pour accélérer le travail, placez-les dans le service de rédaction avec un glissé-déposé.

Engager une équipe

Les scénaristes sont en plein travail, il est temps d'engager les personnes qui marqueront l'histoire de votre studio et celle du cinéma.

Suivez la même méthode pour engager une équipe qui vous aidera à tourner votre film. Construisez un bureau d'équipe depuis le menu Construire et engagez du personnel. Il vaut mieux vérifier l'avancement du scénario. Si le script est terminé, vous pouvez faire un clic droit sur son icône dans le coin droit de l'écran pour afficher la bulle d'information et savoir le nombre de stars et de personnel dont vous aurez besoin.

Casting

Maintenant que vous avez à votre disposition de jeunes talents, vous allez devoir organiser un casting. Construisez un bureau de casting et effectuez un clic gauche dessus pour faire disparaître les murs et obtenir une vue en plan. Cette vue indique tous les personnages nécessaires à la réalisation de ce film, du casting à l'équipe. Pour choisir le film dont vous souhaitez faire le casting, faites glisser l'icône de ce film du côté droit de l'interface à la salle Lancer casting sur le plan. La phase de casting débute alors. Vous pouvez choisir des stars, des réalisateurs, des figurants et l'équipe entière en plaçant les différentes personnes dans les salles correspondantes. Une fois le casting terminé, le jeu vous demande de déposer l'icône du film dans la salle Tourner. Le tournage commence.

Tourner un film

Tous les tournages se font dans un décor. Les bulles d'information d'un film indiquent le décor à utiliser en fonction du script. Si le décor apparaît en rouge, il y a un problème : des réparations sont nécessaires, vous ne l'avez pas encore construit ou il est déjà utilisé pour un autre tournage. Construisez de nouveaux décors en cliquant sur l'icône Construire puis en sélectionnant une icône de décor. Choisissez le décor voulu et placez-le dans votre studio. Si tout se passe bien, une fois la construction terminée, vos acteurs et votre équipe se regroupent sur le décor et le tournage peut commencer.

Sortir un film

Une fois le tournage terminé, vous pouvez présenter votre chef-d'œuvre au public. Faites glisser le film terminé jusqu'au bureau de production et placez-le dans la salle de sortie. Si vous disposez d'un bureau de promotion, vous pouvez décider du degré de couverture marketing accompagnant la sortie du film en déplaçant simplement l'icône de film sur la somme que vous voulez dépenser. Il est préférable de parvenir à un équilibre entre le budget marketing, la qualité du film et son coût de production. Si vous voulez voir votre film avant sa sortie, placez-le dans la salle de montage. Lors de la sortie du film, une liste d'informations concernant le coût du film et son impact sur les stars s'affichera. Cliquez sur l'icône en forme d'œil située en bas du menu pour revoir le film.

Les critiques

Lorsque votre film est sur les écrans, la page de critique s'affiche. Vous pouvez y lire ce que la presse pense de votre produit fini. Les critiques commenteront tout, de la qualité du script à la manière dont vous avez entretenu vos décors. Ne prenez pas tous leurs commentaires au pied de la lettre. Quand un critique aime quelque chose, il l'adore et quand il ne l'aime pas… il n'est pas payé pour faire plaisir.

Vous pouvez à tout instant placer une de vos stars ou l'icône « ! » dans la salle de critique pour savoir ce que le public pense de cette star ou de votre studio.

Créer des stars

Acteurs et réalisateurs

Les acteurs et les réalisateurs sont au centre même de votre studio. Faites en sorte qu'ils se sentent bien et ce sera déjà un grand pas vers le succès. Ils ont chacun leur personnalité, leurs goûts et un ego proportionnel à leur célébrité et à la pression du grand écran. S'ils sont malheureux, leur barre d'humeur chute. Une star de mauvaise humeur ne donnera pas le meilleur d'elle-même.

Classement – Pour faire de grands films, il faut de grandes stars et les compétences et la célébrité sont des facteurs clé pour la progression de votre studio. Affichez la bulle d'information de n'importe laquelle de vos stars et vous verrez son niveau, de 0 à 5. Ce niveau est déterminé par plusieurs facteurs : image, talent, salaire, caravane, entourage ainsi que la qualité et le succès des films tournés.

Vous contrôlez leur carrière. Ainsi, en faisant tourner un acteur dans plusieurs films d'horreur, vous améliorez ses compétences dans ce genre.

Outre leur niveau, les stars de tous les studios sont regroupées dans un classement. Les numéros en haut à gauche indiquent leur place. Cette place est déterminée non seulement par le niveau des stars, mais aussi par leur couverture médiatique, leurs relations publiques et leurs relations avec les autres personnages. Cliquez sur le ruban dans le coin supérieur droit de l'écran pour afficher les facteurs qui déterminent la position de votre star au classement.

Travail – N'obligez pas votre star à enchaîner les tournages sans faire de pause sinon elle risque d'être trop stressée et de mal jouer ou de se tourner vers la boisson ou la nourriture. Si vous la laissez sans rien faire, elle peut s'ennuyer. Pour éviter qu'elle ne s'ennuie, faites-la jouer dans un film, faites-la répéter un genre précis en la plaçant dans un décor vide ou donnez-lui quelque chose à faire pour passer le temps. Au fil de votre progression, des objets deviendront disponibles pour distraire vos stars : machines de fitness, flippers… et même des distributeurs de chewing-gum.

Expérience – Lorsque vous engagez un débutant, sa bulle d'information détaille son expérience dans chaque genre. Plus son expérience dans un genre est grande, meilleure sera sa performance dans un film de ce genre. Pour accroître l'expérience d'une star, faites-la répéter dans un décor ou tourner dans un film de ce genre.

Statut – Chaque star de votre studio est une personne à part entière et votre travail consiste à répondre à ses besoins. Les stars que vous engagez sont toujours plus exigeantes à mesure qu'elles deviennent célèbres et vous risquez d'être rapidement submergé de demandes de stars gâtées ou malheureuses.

Vos stars veulent qu'on s'occupe d'elles et qu'on les récompense pour leurs efforts : une grosse augmentation, une nouvelle caravane ou une bande de flagorneurs pour flatter leur ego… A vous de voir. Une star malheureuse aura l'air malheureux et au final piquera une crise. Vérifiez la bulle d'information pour de plus amples détails sur un problème précis.

- **Salaire –** L'argent est, comme dans n'importe quel secteur, une des principales motivations. A mesure que vos stars gagnent de l'expérience et que votre studio s'agrandit, celles-ci réclament plus d'argent. Cliquez sur le solde dans le coin supérieur droit de l'écran, puis sur la flèche située sur le côté droit de l'écran Finances pour accéder aux salaires. Vous pouvez déterminer le salaire de vos stars et visualiser l'impact sur leur bonheur (n'espérez tout de même pas qu'elles soient satisfaites d'une réduction de salaire, aussi minime soit-elle). Faites bien attention. Les stars peuvent être jalouses du salaire des autres stars !
- **Image –** Conformément aux canons de l'industrie cinématographique, une star doit être bien habillée et au mieux de sa forme à tout instant. C'est à vous de déterminer leur apparence à l'aide de la salle de relookage. Vous pouvez choisir les habits appropriés pour votre star et sélectionner le maquillage et les accessoires qui vont avec. C'est en fonction de la période et de la popularité du genre que se décide la mode.
- **Caravanes –** Toute grande star doit avoir un endroit où elle se sent chez elle. Au fur et mesure que vous avancerez dans ce jeu, des caravanes plus grandes et mieux équipées seront disponibles dans le menu Installations. Il suffit de placer une star dans une caravane pour l'y assigner. Son bonheur augmente si la caravane est assez grande par rapport à son statut. Si vous lui en donnez une trop petite ou trop vieille, elle peut se sentir insultée ! Comme pour les salaires, les stars peuvent être jalouses des caravanes des autres stars.

- **Cadeaux** – Ajouter de jolis objets et des ornements autour de la caravane calme une star. Ainsi, construire une fontaine n'est pas seulement un élément de décoration : cela donne aussi l'impression à la star qu'elle est spéciale.
- **Entourage** – Entourer votre star de larbins prêts à satisfaire ses moindres besoins est un moyen de la rendre heureuse. Vous pouvez offrir un entourage à un acteur ou à un réalisateur en plaçant des personnages près de lui. Une star ne peut en aucun cas faire partie d'un entourage. Son ego ne le lui permettrait jamais ! Seules les personnes de votre équipe qui n'ont rien à faire peuvent être affectées à l'entourage d'une star. Les débutants faisant la queue devant le studio ne peuvent pas être intégrés à la troupe qui entoure une star. Plus une star est célèbre, plus son entourage doit être grand pour qu'elle se sente bien.

Relations – Il est toujours préférable que les acteurs et les réalisateurs s'entendent bien. Les films qu'ils tournent ensemble sont bien meilleurs et ils sont plus faciles à gérer, ce qui n'est pas une mince affaire, surtout lorsqu'ils sont en compétition pour des rôles ou des récompenses. Si une star est stressée, dépendante de l'alcool ou de la nourriture, si elle est mécontente de son salaire ou de son image, elle ne créera que très peu de liens avec les autres.

Vous pouvez améliorer les relations de vos stars en les plaçant les unes à côté des autres pour discuter. N'oubliez pas qu'une relation ne se noue pas d'un claquement de doigts. Essayez de toujours rapprocher les gens. Vous pouvez voir ce qu'ils ressentent ou ce qu'ils désirent grâce aux bulles qui s'affichent lors des interactions. Une fois qu'une relation a démarré, organisez une rencontre dans un bar ou un restaurant, mais ne soyez pas trop pressé ou cela pourrait nuire à leur intimité.

Addictions – La pression découlant de la gloire et de la fortune peut être pesante pour une star. Si une star est trop stressée, elle peut trouver un certain réconfort dans la nourriture ou la boisson. Si vous n'y prêtez pas attention, ces problèmes peuvent avoir un grave impact sur l'apparence et le comportement d'une star. Si c'est le cas et que vous avez construit un centre de réadaptation, il est conseillé d'y envoyer la star pour un petit séjour, le temps qu'elle parvienne à surmonter son problème.

La fin d'une carrière – Si vous avez bien traité vos stars, elles vous resteront loyales jusqu'à leur départ en retraite. Un jour ou l'autre, elles arrivent à un âge où il est préférable qu'elles se détendent et qu'elles regardent des films plutôt que de jouer dedans. Quand c'est le cas, une bulle d'information apparaît sur la chronologie et passe en revue les grands moments de la carrière de la star en question pendant que vous lui offrez une montre en or et que vous lui montrez le chemin de la sortie en lui souhaitant le meilleur…

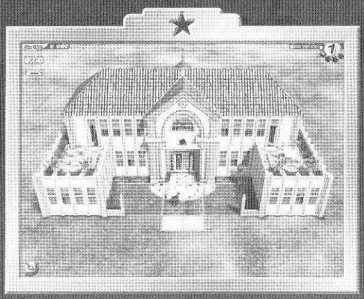
D'un autre côté, si vous ne vous êtes pas bien occupé d'une star, ou tout du moins pas assez bien selon elle, elle peut décider d'aller voir ailleurs. Lorsqu'elle en a assez de son salaire ou de son image, elle vous le dit. Si la situation ne s'améliore pas, elle quitte le studio et vous perdez l'argent et le temps que vous avez investis pour elle. Si vous souhaitez conserver cette star, vous devrez faire tout ce qui est en votre pouvoir pour la satisfaire et remonter son niveau d'humeur au-dessus du seuil supérieur.

Gérer le studio

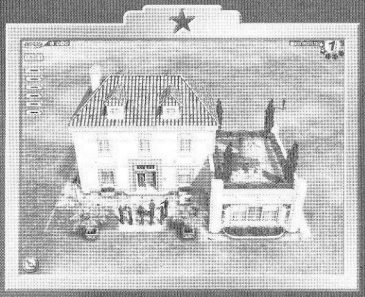
Installations

C'est dans votre studio que tout se déroule. Au début du jeu dans les années 20, les installations vous paraîtront peut-être un peu limitées. Au fil de la progression du jeu, vous aurez accès à de nouveaux bâtiments et à de nouvelles fonctionnalités. Cependant, vous ne pourrez pas vous passer de certaines installations :

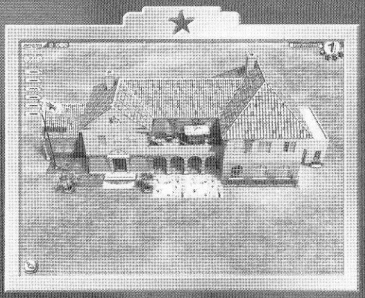
Ecole d'art dramatique – C'est ici que vous pouvez recruter des acteurs, des réalisateurs et des figurants. Vous pouvez également importer des stars que vous avez créées à l'aide du StarMaker (*cf.* page 33).



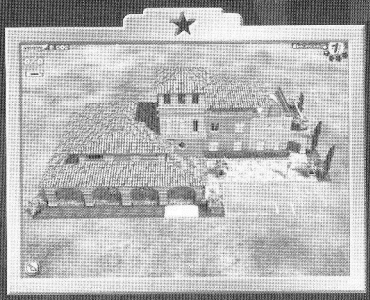
Bureau d'équipe – Engagez les petites mains qui travaillent en coulisses et s'occupent des caméras, des micros et des autres équipements essentiels au tournage. Il vous faut absolument une équipe pour démarrer un tournage.



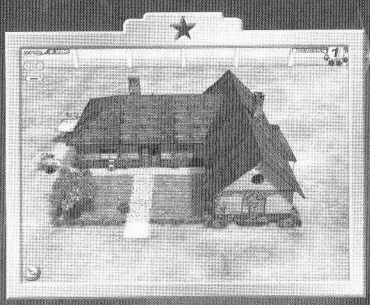
Bureau de casting – C'est ici que vous distribuez les rôles aux acteurs et aux figurants et que vous choisissez le réalisateur. Une fois que vous êtes satisfait de vos choix, vous pouvez démarrer le tournage.



Bureau de production – Il s'agit du centre névralgique des finances de votre studio. C'est d'ici que vous contrôlez les salaires, les budgets marketing et tout ce qui a trait à l'argent. Vous pouvez également sortir vos films et lire les critiques concernant les films, les stars et le studio.



Bureau de script – Vos scénaristes rédigent des scripts dans l'un des cinq genres.
La qualité des scripts dépend des bureaux de script. Petit à petit, vous pouvez améliorer ces bureaux. Au fur et à mesure que les scénaristes gagnent en expérience, le temps de rédaction d'un script diminue.



Bureau de script personnalisé – Ce bâtiment avancé vous offre une liberté totale sur vos propres scripts. Vous pouvez choisir la distribution, les décors, les scènes, les costumes, la météo et les effets de lumière tout en conservant un contrôle maximum sur le contenu, le budget et la qualité.

Postproduction – Ce bâtiment avancé vous permet de modifier votre chef-d'œuvre terminé pour y ajouter votre propre musique, des effets spéciaux, des sous-titres et des voix.

Vente de stars et de scripts – A certains moments vous voudrez peut-être vendre des stars ou des scripts à des studios rivaux pour gagner de l'argent rapidement. Ce bâtiment vous permettra de réaliser ces actions. Placez la star ou le script que vous voulez vendre dans le bâtiment et vous recevrez de l'argent en espèces sonnantes et trébuchantes.

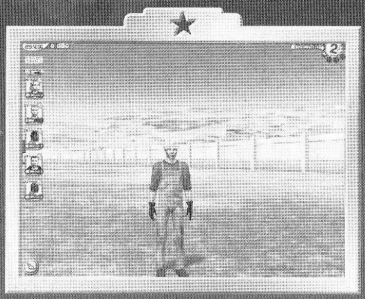
Description du personnel

Un studio n'est pas uniquement peuplé d'acteurs et de réalisateurs. Il y a également une pléthore de gens en coulisse qui jouent leur propre rôle pour créer toute la magie du cinéma. Tout comme les stars, plus ces gens sont expérimentés, mieux ils font leur travail. Voici quelques personnes qui jouent un rôle-clé dans le succès de votre studio :

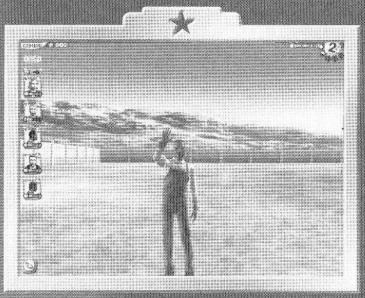
Figurants – Ils sont chargés des rôles où il n'y a pas besoin de star. Pour certaines scènes, il faut des figurants pour ajouter une touche de profondeur et d'authenticité. Les figurants peuvent être engagés à l'école d'art dramatique.

Scénaristes – Un bon scénario est la base de tout grand film. Vous pouvez engager des scénaristes pour en rédiger un pour vous.

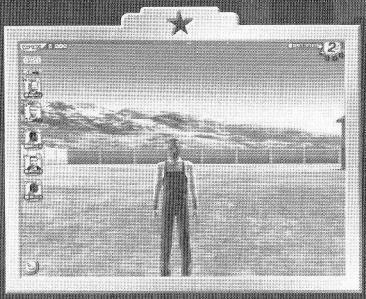
Bâtisseurs – Ils sont chargés de la construction et de l'entretien des bâtiments et des décors de votre studio. Si un élément du studio se dégrade, vous ne pouvez plus vous en servir. Il est donc préférable d'avoir assez de bâtisseurs pour que le studio fonctionne sans problème. Un bâtiment ne peut être utilisé que s'il est complètement réparé.



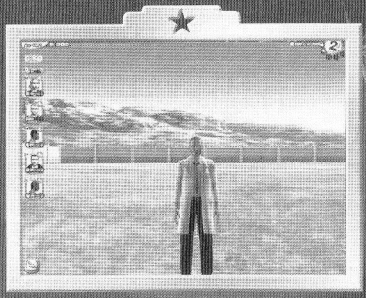
Agents de maintenance – Chargés de l'entretien, ils ont un impact sur le prestige et le classement de votre studio. Les agents ramassent les ordures et font leur possible pour que votre studio paraisse sous son meilleur jour.



Equipe de tournage – Elle est chargée de la mise en place des équipements sur le décor, du maniement des caméras et des micros pendant le tournage et se tient prête à intervenir en cas de problème technique. L'équipe de tournage est aussi indispensable que vos stars tout en étant beaucoup moins exigeante !



Scientifiques – L'industrie cinématographique est souvent à la pointe de la technologie et il est payant d'avoir un ou deux chercheurs sur site pour veiller à ce que votre studio ait toujours un ou deux coups d'avance sur ses concurrents. Les chercheurs travaillent sur de nouvelles méthodes pour améliorer vos films et perfectionner les technologies.



Les autres personnes dans le studio :

Photographes – A mesure que votre studio gravit les échelons du classement, les photographes font le pied de grue devant l'entrée dans l'espoir de grappiller une histoire bien croustillante qui fera la une des magazines. Les photographes ne prennent que les photos de stars pouvant intéresser les médias : admission en service de réadaptation ou relation avec une star du sexe opposé. Prenez un photographe et placez-le près d'une de vos stars.
Un appareil photo apparaît au-dessus de la star la plus proche. Si l'icône est accompagnée d'une coche ou d'une croix lorsque vous déposez le photographe, soit il retourne aux portes du studio en attendant une meilleure histoire, soit il prend une photo de la star et se précipite auprès de son rédacteur en chef. La parution d'un article sur une star augmente l'attention de la presse et donc son niveau d'étoiles. Cela peut cependant avoir un effet négatif sur son humeur.

Décors

Un bon film exige un décor glamour ou fantastique comme toile de fond pour ses acteurs. Pour construire un décor, cliquez sur l'icône Construire et choisissez Décor dans le sous-menu. Une liste des décors pouvant être construits s'affiche. Pointez chaque miniature avec le curseur de la souris pour obtenir une courte description du décor.

Même en-dehors des tournages, les décors peuvent être utilisés par vos stars pour améliorer leur expérience dans le genre associé avec le décor. Pour que votre acteur ou votre réalisateur répète dans un décor, prenez-le et placez-le sur l'icône Répéter de ce décor.

Aménager votre studio

De nombreux facteurs affectent le prestige de votre studio :

- L'entretien des installations.
- La qualité des chemins entre les bâtiments.
- La quantité d'ordures qui traînent.
- La qualité des installations sanitaires et de la restauration par rapport au nombre d'employés de votre studio.
- La quantité et la qualité des ornements et des plantes (pelouses, arbres, massifs de fleurs, etc.).

Placer et relier les bâtiments

Réfléchissez bien à la configuration de votre studio lorsque vous devez placer des installations et des décors. Prenez en compte les distances que devront parcourir votre équipe et vos stars par exemple. Ainsi, si vous construisez votre bureau de casting à une extrémité de votre studio et que les décors sont à l'extrémité opposée, vos réalisateurs et vos acteurs devront parcourir de longue distance. Une longue distance entre les bâtiments signifie que vous devrez construire des chemins plus longs, ce qui vous coûtera encore plus d'argent.

Pour que votre studio fonctionne bien, chaque bâtiment doit être accessible par un chemin. Votre équipe se déplace plus vite si elle emprunte des chemins plutôt que de marcher sur de l'herbe ou du sable.

Esthétique du studio

Pour que votre studio conserve un bon classement, vous devez vous assurer qu'il soit aussi plaisant que fonctionnel.

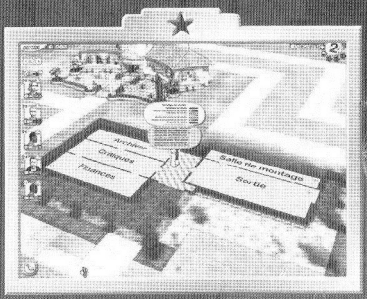
Pour afficher l'esthétique de votre studio, appuyez sur la touche « L ». Des zones rouge et verte apparaissent dans les secteurs où vous avez construit des bâtiments. Plus une zone est verte, plus elle est jolie. Les secteurs rouges ne sont pas très esthétiques et doivent donc faire l'objet d'attentions particulières.

Pour qu'un secteur rouge se transforme en secteur vert, agréable à l'œil, vous pouvez y mettre de l'herbe, du sable et des plantes telles que des massifs de fleurs, des haies ou des arbres. A mesure que vous ajoutez des plantes, vous verrez que la couleur rouge s'estompe peu à peu pour laisser place au vert. Si le problème est lié aux ordures, placez des poubelles dans cette zone et engagez un agent de maintenance pour nettoyer.

Parmi ce qui est considéré comme peu esthétique, on trouve :

- Les vastes zones dallées ou pavées.
- Les pelouses mortes.
- Les installations sanitaires.
- Les ordures.

Prestige



Tous les aspects de gestion mentionnés ci-dessus déterminent le prestige de votre studio, qui est un des facteurs utilisés pour établir le classement de votre studio. Si vous voulez une analyse du prestige de votre studio, rendez-vous au bureau de production et faites un clic droit sur le « ! » situé en son centre. Vous ouvrirez alors une bulle d'information qui vous indiquera ce qui va et ce qui ne va pas.

Classements des stars, des studios et box-office



Cliquez sur le bouton « soleil » du classement des studios situé dans le coin supérieur droit de l'écran pour ouvrir les classements des stars, des studios et des films. Ces classements indiquent les résultats des studios, des stars et des films par rapport à la concurrence. Vos stars sont surlignées pour que vous les repériez plus facilement. Si certaines stars se traînent dans les profondeurs du classement, cliquez sur la flèche à droite de leur nom pour accéder directement à la page du classement des stars où elles apparaissent. Faites un clic droit droit sur leur entrée pour voir le détail de leur classement et ce que vous pouvez faire pour améliorer leur statut.

Devenir le numéro un est l'objectif de tout un chacun dans le show-business. Un certain nombre de facteurs entre en compte pour déterminer le classement actuel, tels que les finances, la qualité des films que vous avez réalisés jusqu'à présent, le classement de vos stars et le prestige de votre studio.

Récompenses

Tous les cinq ans se tient une cérémonie et des récompenses sont décernées pour vos films, vos stars et le succès de votre studio. Ayez toujours un œil sur la chronologie pour voir quand ces cérémonies ont lieu. En outre, l'icône Récompense restera active dans le coin supérieur gauche après la fin de la cérémonie pour que vous puissiez voir les récompenses et les bonus qui vous auraient été décernés.



Pour chaque récompense obtenue à la cérémonie des Lionhead Motion Picture, vous récupérez un bonus spécial disponible jusqu'à la cérémonie suivante. Il n'y a pas de limite au nombre de récompenses que vous pouvez remporter, et donc pas de limite de bonus activés, pour une seule cérémonie. N'oubliez pas que ces bonus ne sont disponibles que pour cinq ans et sont désactivés à la cérémonie suivante. Vous devrez donc remporter d'autres récompenses pour continuer à bénéficier des effets des bonus. Une icône de bonus apparaît dans les bulles d'information et dans l'écran Sortie de films pour vous indiquer que vos bonus sont actifs. Une combinaison de bonus peut transformer un studio condamné en une véritable réussite, planifiez donc votre rafle des récompenses et exploitez vos bonus au maximum !

Classements des magnats du cinéma

La Lionhead Motion Picture Academy distingue neuf niveaux pour un gérant de studio. Vous commencez le jeu au rang de « débutant ». Pour gagner un niveau, vous devez remplir les objectifs fixés par l'académie qui vous sont indiqués à chaque cérémonie. Vous pouvez également accéder à ces objectifs en plaçant le curseur de la souris sur l'icône de cérémonie de la chronologie. En plus de vous apporter le respect de vos pairs, ces objectifs déverrouilleront des installations et des décors spéciaux qui vous aideront dans votre quête de domination cinématographique globale ! Chaque prix spécial obtenu en mode nouvelle partie deviendra disponible en mode bac à sable.

Recherche

La technologie a toujours joué un rôle important dans l'histoire du cinéma et joue donc un rôle important dans le succès de votre studio. Lorsque vous démarrez une partie, vous n'avez accès qu'aux technologies de la décennie. La recherche de nouvelles technologies, d'installations, de costumes et de décors vous permet de tourner de meilleurs films que vos rivaux et, ainsi, de gagner plus d'argent que la concurrence. Les recherches ouvrent les possibilités de nouvelles technologies plus rapidement que vos concurrents et les objets sur lesquels vous effectuez des recherches sont surlignés dans la chronologie. Lorsque vous avez accès à ces découvertes avant tout le monde, la qualité de vos films s'en trouve améliorée et cela vous permet de prendre de l'avance sur les autres studios.

Vos scientifiques peuvent lancer des recherches dans quatre secteurs clé de la réalisation de films :

Production – Les recherches lancées dans ce domaine vous permettent d'accéder à de nouvelles technologies de production telles que le son, la couleur et les effets numériques.

Innovation culte – Les recherches lancées dans ce domaine déverrouillent les décors, les costumes et les accessoires de science-fiction et d'horreur.

Film générique – Les recherches lancées dans ce domaine donnent accès aux costumes, aux accessoires et aux décors génériques.

Stars et studio – Il s'agit des recherches comprenant les nouvelles installations, les caravanes, les vêtements pour les stars et les cadeaux pour qu'elles soient heureuses. Devancez tout le monde en construisant le premier service de réadaptation et la première clinique de chirurgie esthétique.

Création de film avancée et postproduction

Dans le didacticiel rapide, nous avons appris à réaliser un film en faisant appel à des scénaristes pour rédiger un script. Bien que les scripts obtenus de cette manière peuvent être de bonne qualité, *The Movies*™ vous permet d'aller plus loin encore et vous offre les outils nécessaires pour tout régler dans le moindre détail, c'est-à-dire jusqu'au choix du plus petit accessoire. Ce processus se fait en trois étapes :



Etape n°1 : choisissez la distribution du film, ainsi que les décors et les scènes dans l'Editeur de film avancé.

Etape n°2 : tournez votre film en suivant le script personnalisé créé à l'étape n°1.

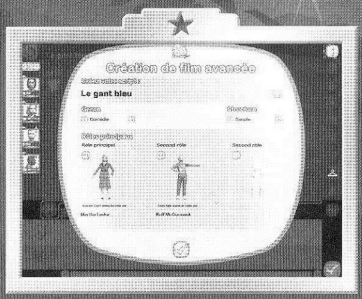
Etape n°3 : éditez votre film en ajoutant de la musique, des effets sonores, des sous-titres et des voix lors de la postproduction.

Didacticiels



Si vous avez besoin d'aide lors du tournage de votre film, reportez-vous aux didacticiels vidéo fournis. Cliquez sur le bouton « i » situé dans le coin supérieur droit de l'écran et sélectionnez le didacticiel approprié.

Rédiger votre script



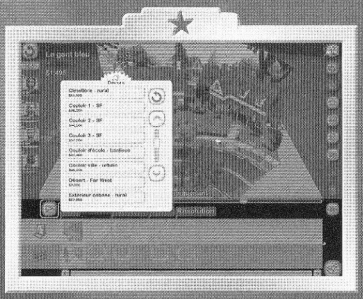
Lorsque vous accédez à ce mode, le premier écran vous permet de choisir le nom, le genre et la structure de votre film. L'Editeur de film avancé utilise le même principe de glisser-déposer que le studio. Cela ne devrait donc pas vous poser de problème. Trois mannequins représentent les trois rôles principaux de votre film. Placez une star sur un des mannequins pour lui donner ce rôle. Vous pouvez à tout moment revenir à cet écran lorsque vous ajoutez des scènes à votre script.

Costumes par défaut – Pour choisir un costume par défaut pour un acteur (celui qu'il portera à chaque scène que vous ajouterez), prenez la carte de star de l'acteur et placez-la sur l'icône Salle de relookage (le porte-manteau). Vous pouvez modifier l'accoutrement de l'acteur à chaque scène en le retirant de cette scène et en le plaçant sur l'icône Salle de relookage.

Structure – La structure que vous choisissez vous fournit un modèle spécifique au genre du film que vous avez sélectionné. Ce modèle vous guide dans le choix des scènes en sélectionnant la scène la plus appropriée à chaque étape de l'intrigue. Si vous voulez disposer d'une liberté totale, choisissez Libre. De plus amples détails concernant ces modèles se trouvent dans le paragraphe Modèle de scénario d'Hollywood (page 28) de ce manuel.

Ajout de décors, de scènes d'acteurs et de costumes

Choix de vos décors



Pour commencer à faire un film, vous devez avant tout choisir un décor. Cliquez sur un décor vide en bas de l'écran. Une liste de décors apparaît, ceux que vous détenez déjà figurant en premier et les autres apparaissant en dessous. Vous pouvez choisir un décor que vous ne possédez pas. Dans ce cas, vous devrez le construire avant de tourner la scène qui s'y déroule.

Ajouter des scènes

Une fois le décor sélectionné, le jeu vous demandera de choisir quelle scène vous voulez voir. Etant donné qu'il y a potentiellement des centaines de scènes par décor, vous pouvez réduire le nombre de choix en affichant juste les scènes qui vous intéressent. Il suffit de cliquer sur les boutons de filtre ou de saisir une description dans la boîte de recherche.

Placez la souris sur une scène pour obtenir une description de la scène ainsi que des informations sur la longueur de la scène, le nombre des acteurs et le nombre de paramètres que vous pouvez régler dans la dernière scène. Cliquez simplement sur une scène et elle sera ajoutée à votre film.

Voir le décor tout en le modifiant

L'Editeur de film avancé offre des commandes similaires à celles du studio afin de vous permettre d'effectuer des zooms, de faire pivoter la caméra et de faire un panoramique pour avoir la meilleure vue lorsque vous effectuez une modification.

Ajouter des acteurs à la scène

Pour attribuer un rôle dans la scène en cours, vous pouvez faire glisser un acteur depuis une carte d'acteur et le placer sur le rôle voulu ou le déplacer d'un rôle à un autre.

Modifier des scènes

L'Editeur de film avancé vous permet de combiner des décors et des scènes pour créer une histoire. Vous pouvez modifier ces scènes à l'aide des boutons situés sur le côté droit de l'écran :

Monter décor – Placez des ornements et des objets sur le décor pour améliorer son esthétique ou l'adapter à votre direction artistique.

Accessoires – Modifiez les accessoires dans certaines scènes tels que le type de voiture dans une scène de poursuite.

Météo et effets de lumière – Déterminez le moment de la journée et les paramètres météo de la scène.

Choisir toile de fond – Dans certaines scènes, vous pouvez modifier changer la toile de fond pour modifier le rendu visuel et l'atmosphère du plan.

Activer/désactiver rôles non attribués – Activez ou désactivez cette option pour afficher ou masquer les mannequins qui n'ont pas été utilisés.

Curseurs – Passez en mode paramètres. En fonction de la scène, vous pouvez utiliser différents curseurs pour modifier le ton, le résultat ou de nombreux autres éléments de la scène sélectionnée.

Costumes – Pour changer le costume d'un acteur, déplacez-le de la scène à l'icône de porte-manteau. Vous arrivez dans la salle de relookage et vous ne changez de costume que pour la scène en cours. Pour qu'un acteur utilise le même costume pendant la durée du film, glissez sa carte de star depuis le côté gauche de l'écran sur l'icône de portemanteau. Vous pouvez également déplacer une de vos trois principales stars de l'écran Créez votre script à l'icône de porte-manteau pour choisir son costume pendant toute la durée du film.



Déplacer et supprimer des scènes

Pour supprimer une scène superflue, glissez-la sur l'icône Poubelle. Pour déplacer une scène, glissez-la jusqu'à sa nouvelle position dans votre histoire.

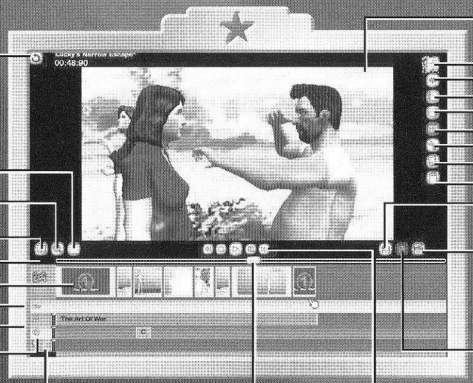
Postproduction

La postproduction vous permet de modifier vos films, d'ajouter des effets visuels ou sonores avant leur sortie ou avant de les envoyer sur le site Internet *The Movies*™.

Didacticiels – Si vous avez besoin d'aide pour modifier un film, veuillez vous reporter aux didacticiels vidéo. Cliquez sur le bouton « I » situé dans le coin supérieur droit de l'écran et choisissez le didacticiel adéquat.



Caractéristiques de l'interface



Ajouter une piste audio – Cliquez sur les chronologies de musique, de sons ou de dialogues pour ajouter des fichiers sur ces trois zones. Choisissez votre musique ou vos sons depuis une liste déroulante disponible dans les catégories en question. En outre, vous pouvez utiliser ce menu pour parcourir votre ordinateur et ajouter vos propres effets sonores. La piste de dialogue vous permet d'enregistrer vos propres dialogues pour votre film ou d'ajouter vos propres fichiers audio préenregistrés, ce qui est idéal pour ajouter des voix off ou des sons personnalisés pour votre film. Une fois que vous avez ajouté vos sons, vous pouvez les glisser sur la chronologie pour les caler dans votre film.

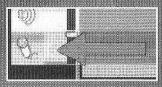
Un micro doit être connecté à votre ordinateur pour enregistrer vos propres fichiers audio.

Remarque : les fichiers audio que vous enregistrez doivent être au format .wav ou .ogg et doivent être placés dans le dossier ***Mes documents\The Movies\Sounds.***

Synchronisation labiale – Des fichiers de dialogue importés ou enregistrés peuvent être synchronisés avec le mouvement des lèvres de votre star.

- **Pour effectuer un enregistrement dans le jeu**

1. Assurez-vous que votre microphone est paramétré en tant que source d'enregistrement sélectionnée sous Windows.
2. Cliquez sur le bouton Jouer à l'écran de postproduction.
3. Vous pouvez cliquer sur le bouton Enregistrer grisé quand vous êtes prêt.



4. Le bouton Enregistrer s'allume et l'enregistrement commence. Parlez distinctement dans le microphone sans faire de trop longues pauses. Il est préférable que les segments enregistrés soient inférieurs à 40 secondes.
5. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur le bouton Stop. La piste enregistrée apparaît dans la piste de dialogue.
6. Faites un clic droit sur la piste dialogue enregistrée.
7. Un menu apparaît avec chaque rôle du film et le nom des stars qui jouent ces rôles.
8. Sélectionnez le rôle ou la star à laquelle vous affectez la synchronisation labiale et cliquez sur OK.
9. Assurez-vous que la piste de dialogue enregistrée corresponde bien à la scène appropriée.
10. Cliquez sur Jouer et regardez vos stars remuer les lèvres avec l'audio !

- **Pour importer une piste audio préenregistrée**

1. Enregistrez un fichier audio inférieur à 40 secondes en utilisant votre propre logiciel d'enregistrement.
2. Sauvegardez votre fichier au format .wav 16-bit PCM en mono ou en stéréo. Peu importe la fréquence. Une fréquence de 44 kHz est préférable, mais une fréquence de 22 kHz fonctionne également bien.
3. Placez le fichier dans un dossier sous Mes Documents\The Movies\Movie\Sounds.

4. Démarrez une partie et chargez un film terminé à l'écran de postproduction. Vous pouvez également charger un fichier .trl sauvegardé (tout film réalisé dans le jeu) depuis le menu principal dans l'option Salle de montage.
5. Cliquez à n'importe quel endroit d'une piste de dialogue.
6. Choisissez votre fichier audio et cliquez sur OK.
7. Reprenez les étapes 6 à 10 indiquées ci-dessus.

Ajouter des sous-titres – Comme pour l'audio, ajouter des sous-titres revient simplement à cliquer sur la piste des sous-titres et à saisir le texte que vous voulez voir apparaître dans votre film. Une série de polices différentes est également disponible.

Modifier – Il est très simple de personnaliser votre film en postproduction. Vous pouvez glisser-déposer des scènes où vous voulez sur la pellicule ou les supprimer en les plaçant dans la poubelle. Utilisez le bouton Couper scène pour décomposer une scène en plusieurs sections. Faites glisser le curseur de la chronologie à l'endroit désiré et appuyez sur le bouton Couper scène. La scène est alors divisée en deux. Chaque partie est considérée comme une scène séparée.

Vous pouvez également choisir le style des titres à l'aide des boutons situés sur le côté droit de l'écran. Cliquez simplement sur le bouton pour ouvrir le menu et choisir le style et le texte des crédits.

Exporter votre film

Si vous décidez d'envoyer ou d'enregistrer votre film dans un format qui vous permettra de le visionner sur votre ordinateur, vous pouvez le faire en postproduction. Le film est sauvegardé au format .wmv compatible avec Windows Media® Player 9 ou supérieur. Lorsque vous convertissez votre fichier, vous disposez de plusieurs options de rendu :

Basse – La qualité la plus basse mais également la taille de fichier la plus réduite. Cette option est destinée à l'envoi par E-mail ou aux connexions modem.

Moyenne – Un bon compromis entre la qualité et la taille.

Haute – La meilleure qualité possible, mais aussi la taille de fichier la plus importante.

En ligne – Conversion personnalisée conçue pour créer des fichiers de taille déterminée en conservant au maximum la qualité. C'est cette option que vous devrez utiliser pour envoyer vos films sur le site Internet de *The Movies*™.

Miniature en ligne – Déplacez le curseur le long de la chronologie et choisissez n'importe quelle image. Appuyez sur le bouton Miniature en ligne pour choisir l'image qui représentera votre film en ligne.

Modèle de scénario d'Hollywood

Comment être sûr que vos films correspondent aux standards d'Hollywood ? Comment faire pour qu'ils aient l'air de vrais films ? Eh bien, vous allez peut-être être déçu d'apprendre que les scénaristes d'Hollywood utilisent une recette éprouvée pour faire leurs films.

Ci-dessous, vous trouverez des modèles fournis par l'Editeur de film avancé pour chacun des cinq types de film, la manière dont ils fonctionnent et ce que représente chaque étape. Le jeu propose également une version simplifiée en quatre étapes de chaque modèle.

Suivez ces quelques règles et vous réaliserez des blockbusters en un rien de temps...

Horreur

L'horreur prend plusieurs formes. Cela va de la débauche de coups de couteau, rapide et sanglante, à la terreur psychologique, lente et alambiquée. Certains films d'horreur ont recours à une utilisation des sons et de la musique pour effrayer le public et pour le faire sursauter aux bons moments.

Intro – Elle permet de choisir la scène, le ton du film et d'introduire les personnages et les thèmes.

Choc – Un événement choquant ou étrange qui terrifie le héros et laisse présager l'horreur à laquelle elle fera face.

Poursuite – Le héros, effrayé mais pas découragé pour autant, suit les pistes possibles et enquête plus avant.

Rencontre – Une scène terrifiante et importante dans laquelle le méchant commet un acte horrible tel que le meurtre de l'un des principaux personnages.

Préparation – Le héros se prépare pour le face-à-face final avec le méchant défiguré ou les forces maléfiques.

Combat d'envergure – Confrontation finale entre le héros et le méchant.

Résolution – Le héros a remporté la victoire et vaincu le terrifiant ennemi. Il reprend sa vie normale, à jamais changé par cette expérience terrifiante.

Action

Un film d'action ne se compose pas uniquement de scènes de bagarres, de poursuites en voitures, de criminels et de règlements de compte. Il est possible d'y intégrer des scènes de bataille, des soldats et des actes de guerre. Quel que soit le thème ou le décor, les films d'action ne sont rien sans un héros courageux et plein de ressources, flanqué ou non d'un acolyte.

Intro – Elle permet de choisir la scène, le ton du film et d'introduire les personnages et les thèmes principaux.

Affrontement – La première confrontation entre le héros et le méchant ou un homme de main du méchant. L'ennemi du héros sort généralement victorieux ou parvient à s'échapper de cette confrontation.

Enquête – Meurtri, mais pas découragé pour autant, le héros cherche des indices pour poursuivre sa mission.

Combat – Le héros affronte l'homme de main du méchant et le bat.

Préparation – Le héros se lance à la poursuite du méchant tout en s'entraînant et en se préparant pour la dernière confrontation.

Bataille – Combat final entre le héros et le méchant.

Résolution – Une fois le crime résolu, le méchant battu ou la guerre remportée glorieusement, le héros médite sur son aventure.

Amour

De la première rencontre au baiser final, les films romantiques regorgent de tribulations, faisant durer le drame et laissant le public sur des charbons ardents en séparant les amoureux jusqu'au dernier moment.

Intro – Elle permet de choisir la scène, le ton du film et d'introduire les personnages et les thèmes principaux.

Rencontre – La première rencontre entre le héros et la personne aimée. Le spectateur entrevoit la relation qui pourrait naître.

Problème – Un problème empêche l'amour de voir le jour et, déjà, l'union du héros et de la personne aimée semble vouée à l'échec.

Séparation – Le héros et la personne aimée vivent leur vie chacun de leur côté, mais, au plus profond d'eux-mêmes, pensent encore l'un à l'autre.

Retrouvailles – Le héros et la personne aimée se retrouvent.

Discussion – Une dernière dispute menace leur amour.

Résolution – Une fois le dernier obstacle franchi, les amoureux tombent dans les bras l'un de l'autre, enfin réunis.

Science-fiction

Qu'ils se déroulent dans l'espace, sur terre ou dans un autre univers, les films de science-fiction contiennent autre chose que des lasers et des vaisseaux. L'intrigue peut également comporter des histoires d'amour, des réflexions sur la société ou des questions morales. L'utilisation d'accessoires, de costumes et d'une toile de fond de science-fiction sur n'importe quel plateau permet de pimenter une aventure en la transposant dans l'espace.

Intro – Elle permet de choisir la scène, le ton du film et d'introduire les personnages et les thèmes principaux.

Rencontre – Première confrontation entre le héros et le méchant, ou l'obstacle qu'il doit surmonter. L'ennemi du héros en sortira vainqueur, fuira la confrontation ou kidnappera la petite amie du héros.

Etude – Prudent, mais pas découragé, le héros évalue la situation et cherche des indices pour résoudre le problème.

Combat – Un affrontement très important a lieu. Le héros combat un homme de main du méchant, par exemple.

Poursuite – Le héros poursuit le méchant et se prépare pour le dernier affrontement.

Affrontement – L'ultime affrontement entre le héros et le méchant.

Résolution – Une fois l'ennemi vaincu, la crise morale résolue ou la jolie prisonnière libérée, le héros médite sur son aventure.

Comédie

L'humour tarte à la crème peut fonctionner, mais si vous voulez que vos comédies soient vraiment drôles sans pour autant avoir recours aux déguisements pour faire rire le public, vous devez ajouter des sous-titres, des voix-off ou les deux.

Intro – Elle permet de choisir la scène, le ton du film et d'introduire les personnages et les thèmes principaux.

Problème – Le héros doit faire face à un problème ou à un dilemme ce qui permet d'amener la première grande blague ou le premier moment vraiment drôle.

Poursuite – Il est temps de changer d'endroit ! Le héros se lance à la poursuite de quelqu'un ou de quelque chose dont il a besoin.

Défi – Un défi est lancé et le héros doit se débrouiller avec une série d'accessoires comiques.

Préparation – Le héros doit se préparer et revoir toutes ses répliques à mourir de rire pour l'affrontement final.

Conflit – Le problème auquel le héros doit faire face s'aggrave.

Résolution – Le héros surmonte le problème. Tout est résolu et tout le monde a bien ri.

Le héros et le méchant

Une autre constante dans les films hollywoodiens, c'est la présence d'un héros et d'un méchant.

Le héros

Le terme « Héros » peut paraître plus approprié aux films d'aventure, aux grandes sagas, mais il est également utilisé pour décrire le protagoniste – c'est-à-dire le personnage principal – de n'importe quel film.

Selon le genre et le thème du film, le héros peut travailler seul ou avec un ou deux acolytes. Il peut avoir des amis, des compagnons ou des mentors qui, dans la plupart des cas, le guideront.

Le héros doit relever le défi qui chamboule sa vie quotidienne, résoudre les problèmes et surmonter les obstacles avant de pouvoir vaincre son ennemi ou venir à bout des difficultés.

Une fois sa mission remplie, le héros a une meilleure compréhension de son environnement ou de lui-même.

Le méchant

Le méchant peut prendre de nombreuses apparences. Même s'il s'agit généralement d'une personne, il peut également prendre la forme d'un groupe, d'une force maléfique ou même d'une situation délicate ou d'un dilemme. Ainsi, le méchant peut tout à fait être une personne dans un film romantique, mais cela peut également être un obstacle à surmonter, les événements ou les problèmes qui empêchent un amour de voir le jour.

En fonction du genre et du thème, le méchant peut perpétrer les crimes seul ou les déléguer à des hommes de mains, des gardes ou des associés.

The Movies™ en ligne

The Movies™ en ligne vous permet de présenter vos films au monde entier. Une fois que vous vous êtes enregistré et que vous avez obtenu un nom d'utilisateur et un mot de passe de la communauté Lionhead sur le site http://www.themoviesgame.com/register, vous pouvez activer votre jeu depuis l'interface de jeu afin de vous connecter. Vous n'aurez à le faire qu'une fois. Ensuite, chaque fois que vous voudrez envoyer un film, voir votre solde ou votre classement en ligne, vous pouvez afficher l'écran En ligne où vos données de connexion vous seront demandées.

L'écran En ligne vous indique vos films exportés sur le côté gauche et vos films envoyés sur la droite. Il vous donne également l'espace disque qu'il vous reste. En outre, vous pouvez envoyer un film ou en supprimer un du serveur.

Envoyer un film

Cliquez sur un film sur le côté gauche de l'écran En ligne (les films estompés ont déjà été envoyés) et le jeu enverra le film au serveur. Il indiquera également l'adresse à laquelle le jeu a été envoyé (vous pouvez aussi vérifier par vous-même en allant sur le site de la communauté à l'adresse www.themoviesgame.com).

Une fois votre film envoyé, votre solde en ligne augmente. L'argent gagné pour un film dépend de votre réputation en ligne. Si vous êtes un réalisateur connu, le public attendra votre film même s'il s'agit d'un navet. Dans ce cas, la fois suivante, vous risquez de gagner moins d'argent, même si votre film marche du tonnerre.

Supprimer un film

Cliquez sur l'icône Poubelle située à côté du nom du film sur le côté droit de l'écran pour supprimer le film.

Attention : si vous supprimez un film peu après l'avoir envoyé (reportez-vous au site de la communauté pour en savoir plus sur ce laps de temps – http://www.themoviesgame.com/community), vous devez payer des pénalités. Votre crédit diminue du montant auquel le film a été estimé au départ.

Solde en ligne

Vous pouvez échanger votre solde/vos crédits en ligne contre de nouveaux contenus dans le magasin d'accessoires. Certains objets sont bon marché et d'autres sont hors de prix. Vous obtenez des crédits en ligne en envoyant des films et en gagnant des récompenses et des compétitions.

Magasin d'accessoires

Grâce à votre crédit en ligne, vous pourrez « acheter » du contenu supplémentaire. Dans cette boutique, vous verrez une liste des accessoires disponibles et vous aurez des explications sur la manière de les ajouter dans le jeu une fois la transaction terminée.

Classements en ligne

Les classements en ligne affichent les joueurs (représentés par leur studio), les films et les stars des joueurs dans les 25 premières places. Ces mêmes informations sont disponibles sur le site Internet de la communauté.

Le site Internet de la communauté

Sur le site Internet de la communauté, les gens peuvent regarder, télécharger et critiquer/noter votre film. Pour noter un film, vous devez avant tout vous enregistrer à l'aide du système de la communauté Lionhead (http://www.themoviesgame.com/register). Chaque utilisateur dispose d'un seul vote par film et les résultats des votes déterminent la qualité de votre film.

Nous disposons de classements en ligne – un box-office virtuel – qui montrent le succès de votre film. Les premiers films sont en lice pour remporter une récompense.

Règles

Partager vos films, c'est aussi ce qui est amusant. Les autres joueurs peuvent les voir, les télécharger ou les noter et vous laisser des critiques constructives. Nous ne voulons en aucun cas museler la vision créatrice des joueurs, mais sachez que le site est contrôlé et que les films pouvant choquer seront supprimés.

Les films que vous envoyez ne doivent pas contenir du matériel soumis à un copyright pour lequel vous n'avez aucune autorisation. Cela comprend la musique et les effets sonores.

Sachez également que les films modifiés à l'aide d'outils externes au jeu ne pourront pas être envoyés sur le site officiel.

Vous trouverez les termes et conditions d'envoi des films sur le site officiel à l'adresse www.themoviesgame.com.

StarMaker

Le StarMaker est un outil puissant mais simple qui vous permet de créer vos propres stars du grand écran. Lors de l'installation du jeu, si vous choisissez de placer des raccourcis sur votre bureau, le raccourci du StarMaker se trouve sous le raccourci de *The Movies*™. Vous pouvez également trouver un raccourci au StarMaker dans le dossier *The Movies*™ du menu Démarrer.

Menu principal

Vous pouvez créer une star homme ou femme, sauvegarder une star que vous créez ou charger une star déjà existante.

Modelage du visage de base

Une fois le nom de votre nouvelle star saisi, vous pouvez choisir son visage. Cliquez sur les deux têtes visibles en haut de l'écran pour ouvrir un écran de sélection qui vous permettra de faire votre choix. Vous y choisissez la forme du visage. Si vous désirez créer un visage personnalisé, cliquez sur les deux têtes en bas et faites un deuxième choix. Vous pouvez ensuite utiliser les curseurs Fusionner les formes de tête et Mélanger deux couleurs de peau pour personnaliser la tête de votre star comme bon vous semble.

Vous pouvez également changer la couleur des yeux et l'âge de votre star grâce aux curseurs Choisir la couleur des yeux et Changer l'âge en bas de l'écran. Déplacez le curseur sur la gauche pour rajeunir une star ou sur la droite pour la vieillir.

Enfin, cliquez sur le bouton Changer les traits du visage sur la gauche de l'écran pour modifier la coupe et la couleur des cheveux de votre star. Vous pouvez également modifier ses sourcils, son maquillage, sa pilosité et son rouge à lèvre à l'aide des curseurs.

Modelage du visage avancé

Cliquez sur le bouton Modelage du visage avancé situé en haut de l'écran pour accéder au mode avancé et jouer sur la taille et la forme du nez, de la bouche, de la mâchoire, des joues, des oreilles, du front, des cils et de la tête. Pour changer une de ces caractéristiques, cliquez simplement sur le bouton en question (situé sur le côté gauche de l'écran) et modifiez-la à l'aide des curseurs.

Définir le physique, la personnalité et les aptitudes de votre star

Si vous désirez voir et modifier le physique, la personnalité et les aptitudes de votre star, cliquez sur le bouton Infos sur les stars situé en haut de l'écran. Vous verrez une série d'attributs auxquels vous pouvez affecter des points (à l'aide des boutons **+** et **-**). La barre située en bas de l'écran affiche le nombre de points qu'il vous reste à distribuer. Ces attributs affectent l'apparence et les actes de votre personnage et les aptitudes qu'elles détiennent dans le jeu.

Attributs de star

Apparence – Il s'agit de la beauté du visage de la star. Plus cet attribut est élevé, plus son image et son niveau d'étoiles seront bons. La star sera parfaite pour certains genres où une bonne apparence est très importante.

Minceur – C'est ici que vous définissez le poids de votre star. Plus son niveau de minceur est élevé, plus elle est maigre. Un faible poids est un atout pour l'image, l'humeur et le niveau d'étoiles de la star. Elle sera plus adaptée à certains genres où le niveau de minceur nécessaire est élevé.

Tour de poitrine – Il s'agit de la taille des pectoraux de votre star, homme ou femme. Plus le tour de poitrine d'une femme est grand, plus son image et son niveau d'étoiles sont élevés. Cette star sera tout à fait adaptée à des genres où certains... atouts sont nécessaires.

Genre – Votre star peut gagner de l'expérience dans cinq genres différents : action, comédie, horreur, amour et science-fiction. Plus vous remplissez une barre de genre, plus l'expérience de départ de votre star est élevée dans ce domaine au début du jeu.

Stress – Ce paramètre permet de définir le seuil de stress de votre star. Plus ce seuil est élevé, plus elle pourra travailler dur sans craquer. Plus ce seuil est bas, plus elle aura tendance à stresser et à développer des dépendances.

Ennui – Ce paramètre détermine le seuil d'ennui de votre star. Plus ce seuil est élevé, mieux la star gère l'absence d'activité. En outre, une star dont le seuil d'ennui est élevé a moins de chance de craquer et de développer des dépendances.

Alcool – Le seuil d'alcool d'une star détermine sa prédisposition à l'alcoolisme. Plus ce seuil est élevé, plus elle peut boire sans devenir dépendante. Si une star devient alcoolique, il y a des chances qu'elle se comporte bizarrement.

Nourriture – Le seuil de nourriture d'une star détermine sa prédisposition à la boulimie. Plus ce seuil est élevé, plus elle peut manger sans développer de dépendance. Si une star devient boulimique, elle sera beaucoup plus susceptible de s'éclipser pour partir à la recherche d'un petit en-cas, ce qui se répercutera sur son physique.

Bonne humeur – Plus le seuil de bonne humeur d'une star est élevé, plus il est simple de la contenter et de la rendre heureuse. N'oubliez pas, une star heureuse joue bien mieux qu'une star qui déprime.

Mauvaise humeur – Plus le seuil de mauvaise humeur d'une star est élevé, moins elle a de chance de se mettre en colère. Une star de mauvaise humeur a de grandes chances de mal jouer et, si elle est vraiment en colère, peut même quitter le studio.

Utiliser votre nouvelle star dans le jeu

Il est très facile d'utiliser votre nouvelle star dans le jeu. Choisissez un débutant dans la queue à l'extérieur de l'école d'art dramatique et placez-le dans la salle Importer de ce bâtiment. Cette salle n'est disponible que lorsque vous avez créé et sauvegardé au moins une star dans le StarMaker. Vous devrez alors choisir quelle star vous voulez importer dans la partie.

Commandes clavier

Clavier	*Action*
Flèche Haut ou Z	Déplacer la caméra vers le haut
Flèche Bas ou S	Déplacer la caméra vers le bas
Flèche Gauche ou Q	Déplacer la caméra vers la gauche
Flèche Droite ou D	Déplacer la caméra vers la droite
Maj. + déplacement	Accélérer le mouvement de la caméra
Ctrl + Flèche Droite ou D	Pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre
Ctrl + Flèche Gauche ou Q	Pivoter dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
Ctrl + Flèche Haut ou Z	Zoom avant
Ctrl + Flèche Bas ou S	Zoom arrière

Clavier	*Action*
1	Aller au bureau de script/bureau de script suivant (faire défiler)
2	Aller au bureau de casting
3	Aller au décor actif (décor dans lequel se déroule un tournage)/ décor actif suivant (faire défiler)
4	Aller au bureau de production
5	Aller à la postproduction (si disponible)
6	Aller à l'éditeur de film avancé (si disponible)
7	Aller au bureau de maintenance/à l'école d'art dramatique/au bureau d'équipe (faire défiler)
8	Aller au décor (actif ou non)/décor suivant (faire défiler les décors)
9	Aller à la caravane/caravane suivante (faire défiler les caravanes)
0	Aller au complexe de recherche/à la postproduction/ à l'éditeur de film avancé
TAB	Aller à l'extrémité du faisceau lumineux prioritaire
F1	Ouvrir le menu Installations
F2	Ouvrir le menu Décors
F3	Ouvrir le menu Aménagement paysager (chemins par défaut)
F5	Accéder à l'écran Finances (graphiques)
F6	Accéder à l'écran Finances (salaires)
F7	Accéder aux classements
F9	Sauvegarde rapide
F10	Charger
E	Menu Personnel – déplacer sur la droite
A	Menu Personnel – déplacer sur la gauche
Barre d'espace	Centrer la caméra sur les portes du studio
L	Afficher l'esthétique du studio
,	Activer/désactiver le mode carte
P	Interrompre/reprendre la partie

Menu Options

Vidéo

Détails graphismes – Modifiez le niveau de détails des graphismes du jeu. Diminuez ce paramètre pour accroître les performances de jeu. Vous devez redémarrer *The Movies*™ pour que ces modifications prennent effet.

Taille écran – Déterminez la résolution de l'écran en fonction des performances de votre ordinateur. Une faible résolution accroît les performances de jeu. Vous devez redémarrer *The Movies*™ pour que ces modifications prennent effet.

Intensité couleurs – Choisissez le nombre de couleurs utilisées à l'écran. Diminuez-le pour améliorer les performances du jeu. Vous devez redémarrer *The Movies*™ pour que ces modifications prennent effet.

Audio

Volume effets – Augmentez ou diminuez le volume des effets sonores.

Volume musique – Augmentez ou diminuez le volume de la musique.

Options radio – Choisissez une des multiples options de voix-off.

Aide par annonces – Déterminez l'aide fournie grâce au système de sonorisation du studio.

Réglage enceintes – Choisissez le réglage des enceintes en fonction de votre configuration.

Options de jeu

Niveau d'aide – Choisissez le niveau d'aide fourni par les bulles d'information (reportez-vous au paragraphe Le jeu pour de plus amples détails).

Délai entre les sauvegardes auto – Modifiez la fréquence de sauvegarde automatique de votre progression.

Options en ligne

Configurez vos paramètres de connexion pour profiter de *The Movies*™ en ligne.

Trucs et astuces

- La gestion des relations entre vos stars peut se traduire par une sorte d'alchimie à l'écran qui améliore encore votre film. Les relations entre le réalisateur et les acteurs sont cruciales. Pensez-y lorsque vous choisissez la distribution de vos films.
- Placez le curseur sur une dalle de votre studio et lorsque celle-ci se met en surbrillance vous pouvez cliquer dessus en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé pour étendre le chemin. Faites un clic droit pour supprimer le dallage.
- Réfléchissez bien lorsque vous construisez des installations. Si vous bâtissez un décor à chaque extrémité du studio et que vous les utilisez tous deux pour un film, vos acteurs et votre équipe devront sans arrêt faire des allers-retours ce qui allongera la durée de tournage du film, retardera sa sortie et augmentera ses coûts de production.
- Ayez toujours un œil sur la chronologie. Vous y trouverez des informations sur ce qui se passe dans le monde et certains événements ont un impact direct sur le succès des genres cinématographiques.
- Placez vos stars et vos films dans les RP pour faire un battage publicitaire et, au final, augmenter vos recettes.
- Si vous faites un clic droit sur un bâtiment déjà existant du menu Construire, vous zoomez sur cette installation.
- Double-cliquez sur un décor sans affectation pour avoir un aperçu du décor en question.
- Si vous double-cliquez sur un décor où se tourne une scène, vous obtenez une « vue réalisateur » de la scène, ce qui vous permet de régler les curseurs et modifier la toile de fond pendant le tournage.
- Vous pouvez placer un film terminé dans la salle Critiques du bureau de production avant sa sortie pour obtenir les impressions du public. Si la séance test se déroule bien, consacrez beaucoup d'argent au budget marketing pour la sortie du film. Dans le cas contraire, réduisez le marketing au minimum. Inutile de faire un battage autour d'un flop.
- Si vous passez le curseur de la souris sur une des critiques dans l'écran Critiques, une bulle d'information apparaît pour vous indiquer les raisons des commentaires.
- Si vous faites un clic droit sur le bureau de script, une bulle d'information apparaît pour vous indiquer l'intérêt du public pour les différents genres. Consultez régulièrement ces informations car les goûts du public ont tendance à changer au fil du temps.
- Si vous maintenez la touche Maj. enfoncée lorsque vous disposez un ornement dans votre studio, vous déverrouillerez le curseur de la grille, ce qui vous offrira une plus grande précision de placement.

Crédits

LIONHEAD

DESIGN

Executive Designer
Peter Molyneux

Executive Lead Designer
Mark Webley

Lead Designer
Adrian Moore

Senior Designer
Steven Hood

Technical Designers
Oliver Purkiss
Ben Huskins

Designers
Tom Hooper
Andrzej Zamoyski

PROGRAMMING

Lead Programmer
James Brown

Engine Architect Technical Lead
Jean-Claude Cottier

Senior Programmers
Jon Askew
Matt Chilton
Cliff Harris

Programmers
Edward Cieslik
Oliver Dawson
Tak L Fung
Paul Holden
Jonny Hopper
Michael Movel
Kieran Nee

Additional Programming
Alex Evans
Christian Gossart
Neil Griffiths
Rik Heywood
James Hopkin
Philip Hounslow
Marcus Lynn
Sylvain Payrouse
Robert Stuliglowa
Serge Van Den Boom
Rune Vendler

ART

Lead Artist
Joe Rider

Additional Art Direction
Mark Smart
Jonas Thornqvist

Senior Environment Artists
Phillipe Brolles
Rohan Knuckey
Chris White

Artists
David Bruce
Rob Watkins
Mark Williams

Concept & Fine Art
Kareem Ettouney
David Le Merrer

Additional Art
Christian Bravery

INTERFACE DESIGN

Senior Graphic & Interface Designer
Rex Crowle

Graphic & Interface Designer
James Unwin

ANIMATION

Animation Lead
Wilfried Ayel

Senior Animator
Chris Knott

Animators
Simon Boscaro
Casey Fulton
Ceri Harrison
Mikael Hogstrom
Chris Roe
Ramona Wilhelmsson

Additional Animation
Caroline Jeffries
John Lee

SCENE DESIGN

Lead Scene Designer
Ash Harman

Technical Scene Designer
Dave Carter

Scene Designers
Marie Colwell
Nick Dry
Tadhg Kelly
Rob Mackenzie

Additional Scene Design
Carson Herrick

Movie Script Creation
Kelly Anderson
Steve Bodle
Kelly Ford
James Hair
Neil Hibbert
Sean Power
Gareth Thomas

AUDIO

Head of Lionhead Audio
Russell Shaw

Sound-Designer
John Silke

Lead Audio Technologist
Paul Knight

Audio Programmer
Anastasios Brakis

Original Score Composed by
Daniel Pemberton

Orchestration by
Andrew Skeet

Music Produced by
Daniel Pemberton

Mixed & Mastered by
Gareth Williams

WRITING

Head of Scripting & Writing
James Leech

Writer
Martin Korda

Additional Writing
Mark Hill

ONLINE

Online Lead
Georg Backer

Web Programmer
Pete Coward

PRODUCTION

Head of Studio
Gary Carr

Senior Development Manager
Geoff Smith

Associate Producer
Brynley Gibson

Assistant Producer
Jennifer Stanners
Jeremie Texier

Production Assistant
Phil Noyce

PR & COMMUNITY

PR Consultant, Panache PR
Cathy Campos

Chief Community Relations Officer
Sam Van Tilburgh

Community Assistant
Woody Hennekam

TESTING

QA Manager
Andy Robson

Assistant QA Manager
Nathan Smethurst

Head of Movies Testing
Tony Ciniglio

Assistant Lead Test
Rob Den Dekker
Kiernan Sleep

Lead Gameplay Testing
Charlton Edwards

Gameplay Testing
Rob Moody
Tim Spencer

Testing
Aaron Ashbrook
Harrison Baker
Peter Barnard
John Duffill
Peter Gent
Matt Lane
Wayne Marx
David Pajax
Jamie Pendleton
Dan Purcell
Jeff Read
Peter Spencer
David Thatcher
Michael Woolgar
Adam Zamoyski

Additional Testing
Chris Berry
Will Braham
Ben Brooks
Jeff Brutus
Jamie Bury
Darren 'Dimes' King
Efstratios Samaras
Ben Sebire
Greg Stephen
Tad Swift
Ted Timmins
Kevin Watt
Marcus Welfare
Andrzej Zamoyski
Karl Zielinski

MUSIC & VOICE PERFORMERS

Orchestral
The City of Prague
Philharmonic Orchestra
Recorded at Smecky Studios, Prague

Conductor
Adam Klemens

Engineer
Jan Holzner

Fixer (for Tadlow Music)
James Fitzpatrick

Big Band
The Movies™ Big Band
Recorded at Angel Studios, London

Conductor
Daniel Pemberton

Engineer
Niall Acott

Fixer (for Knifedge)
Jonathan Brigden

Jazz/Rock
The Movies™ Ensemble
Recorded at
Intimate Studios, London

Conductor
Andrew Skeet

Engineer
Paul Madden

Electronics/Piano
Daniel Pemberton
Recorded at Daniel Pemberton Private
Studio, London

DJ Whispering Kristen
Leiah Bowden

Voices
Benedict Caesar
Ben Cullum

DJ English Hughie
Jamie Cullum

DJ Andy Wright
Kyle Eastwood

DJ Randy Shaw
Kennie Andrews

DJ Wally Krunkleburger & Awards Man
Bill Roberts

DJ William McDuff & Future News
Kerry Shale

PA Announcer
Laurel Lefkow

Awards Woman
Patricia Rodriguez

Tutorial & Tech News
Lorelei King

DJ Mad Dog John
Robert O Smith

Current News
Tony Guida

Voices
Georg Backer
Benedict Caesar
Ben Cullum
Kristen Guida
Louisa Gummer
Martin Korda
Eric Myers
Lillian Paulson
John Silke
Richard Whetton

ADMINISTRATION & BUSINESS SERVICES

Chief Executive Officer
Peter Molyneux

Development Director
Mark Webley

Chief Technical Officer
Tim Rance

Chief Financial Officer
Peter Murphy

Chief Legal Officer
Steve Hutchings

Head of Production
Stuart Whyte

FINANCE

Head of Finance
Mike Brethertor

Group Financial Controller
Graham Harris

Accountants
Allison Coles
Jackie Keys

Administration
Office Services Manager
Geraldine Ashworth

Administration Assistant
Emma Perkins

Receptionists
Emma Puttock
Charlotte Warren

LEGAL

Chief Legal Officer
Steve Hutchings

Legal Counsel
Mark Perfrement

Legal Assistant
Catherine Crowther

HUMAN RESOURCES

Head Of HR
Mark Perfrement

HR Manager
Claire Hedley

HR Assistant
Rebecca Guymer

PAs to the Directors
Jane Hill
Marion Shanly

TECHNICAL SUPPORT

IT Manager
Neil Grevitt

IT Support
Daniel Jenkins
Oran Maliphant
Georg Wieselsberger

OUTSOURCING

Art Outsourcing
N-Able

Vehicle Outsourcing
Liquid

Lionhead Special Thanks
William Braham, James Bramley
David Burton, Fern Chapell
Mylene Debussy, Steve Jackson
Stevie Lawrie, Harte Logan
Julian Lynn Evans, Rick Mehler
Louisa Sopp, Lara Sweeney
Catherine Tutton, Martin Waterfield

Logo Competition Winners
David Boyle, David Watts

Art Interns
Adam Archer, John Baja
Steven Baker, Julia Brown
Roy Ofodeu

Movie Script Interns
Kelly Anderson, Steve Bodle
Kelly Ford, James Hair
Neil Hibbert, Sean Power
Gareth Thomas

© 2002-2005 Lionhead Studios Ltd. Lionhead, the Lionhead logo, The Movies and The Movies logo are trademarks or registered trademarks of Lionhead Studios Ltd. All rights reserved. Published by Activision Publishing Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. PC CD-ROM logo TM & © IEMA 2004. All other trademarks are the property of their respective owners.

Renderware is a registered trademark of Criterion Software Limited. Parts of the software are Copyright 1998-2005 Criterion Software Limited and its licensors

The Splinter logo is used with the permission of Brynley Gibson. All rights reserved.

Portions utilize Microsoft® Windows Media® Technologies. Copyright © 1999-2002 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Pentium, Intel, and the Intel logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries

Copyright 2005, ATI Technologies Inc. ATI and the ATI logo are registered trademarks and/or trademarks of ATI Technologies Inc. All rights reserved.

Chrysler is a registered trademark of DaimlerChrysler Corporation, which is used under license. © DaimlerChrysler Motors Company, LLC 2005

MOTOROLA And The Stylized M Logo Are Registered In The US Patent & Trademark Office. All other product or service names are the property of their respective owners. © 2005 Motorola, Inc.

"The Hollywood Reporter" and its logo are the registered trademarks of VNU Business Media, Inc. Used by permission.

ACTIVISION

PRODUCTION

Producer
James Steer

Executive Producer
Marcus Iremonger

Associate Producer
Callum Godfrey

Production Coordinators
Ben Barker, Daryl Heffernan
Lawrence Wong, Matthew Hunt

Production Tester
Jim Norris

VP, European Studios
Laird Malamed

ADDITIONAL PRODUCTION

Producer
Ben Smedstad

MARKETING

VP, Global Brand Management
Dusty Welch

Director of Brand Management
Kim Salzer

Global Brand Manager
Tom Silk

Associate Brand Manager
Geoff Carroll

CREATIVE SERVICES

Packaging & Manual
Ignited Minds LLC

ACTIVISION UK

Senior VP
Tricia Bertero

VP - UK, Emerging Markets & European Marketing
Roger Walkden

Head of Publishing Services
Nathalie Ranson

UK Marketing Director
Scott Morrison

Marketing Manager
Tim Woodley

Brand Manager
Gary Sims

Localisation Project Managers
Simon Dawes, Charlotte Harris,
Corinne Callois

Creative Services Manager
Jackie Sutton

PR Manager UK/ROE
Suzanne Panter

European Operations Manager
Heather Clarke

Production Planners
Victoria Fisher
Lynne Moss

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director
Bernard Sizey

Marketing Group Manager
Guillaume Lairan

Brand Manager
Gautier Ormancey

PR Manager
Diane de Domecy

PR Assistant
Julien Chevron

Sales Manager
Antoine Seux

French Localisation
ExeQuo, Paris

CORPORATE COMMUNICATIONS

Manager Corporate Communications
Ryh-Ming Poon

Senior Publicist Corporate Communications
Peter Binazeski

Publicist Corporate Communications
Kehau Rodenhurst

Publicist Corporate Communications
Aaron Grant

CENTRAL TECHNOLOGY

Director of Technology
Matt Wilkinson

Sr. Manager, Central Technology
Ed Clune

Programmer Trainee
Kim Carrasco

QUALITY ASSURANCE / CUSTOMER SUPPORT

Project Leads
Brad Saavedra, David Hansen
Paul Williams

Sr. Project Leads
Jason "Fox" Potter, Jeffry Moxley
Henry Villanueva

Sr. QA Managers
Tim Vanlaw

QA Managers
Adam Hartsfield, Jason Levine

Floor Leads
Donald E. Marshall, Israel Barco
Brian Martin

Quality Assurance Testers
Matthew Mahler, Jared Pruett,
Peter Von Oy, Jason Guyan,
William Penn III, Robin Odlum,
Robert Mendicki III, William J. Carson,
Daniel Davis, Julius Yi,
Shamene Childress, Brad Graber,
Justin Green, Robert Yeomans,
David McGreavy, Caleb St. Clair,
Grant Werner, Vic Alvarado,
Rusty Gaidzik, Andrew Rosenman,
Stephano Terry, Benjamin Arnold,
Mathew Hewlett, Tan La,
Santiago Arrendondo, Chris
Noddings, Vin Hoong, Minh Truong,
Yardi Fox,
James Gobert, Adam Pascual,
Mikey Ackland, Adrienne Arrasmith,
Czyznyk Deco, Robert Elias, Justin
Smith, Robert Tai, Robert Warren,
Matthew Wyatt, Kervin Carmarce,
John Germann, Michael Hutchens,
Justin Gogue, Brian Minor,
Michael Grimpo,
Yevgeniya Romanovskaya

Pentium, Intel, et le logo Intel sont des marques commerciales ou des marques déposées de Intel Corporation ou de ses filiales aux Etats-Unis et dans les autres pays

Copyright 2005, ATI Technologies Inc. ATI et le logo ATI sont des marques déposées et/ou commerciales de ATI Technologies Inc. Tous droits réservés.

Chrysler est une marque déposée de DaimlerChrysler Corporation, utilisée sous licence. © DaimlerChrysler Motors Company, LLC 2005

MOTOROLA et le logo du M stylisé sont enregistrés au Patent & Trademark Office des Etats-Unis. Tous les autres noms de services ou de produits appartiennent à leurs propriétaires respectifs. © 2005 Motorola, Inc.

"The Hollywood Reporter" et son logo sont des marques déposées de VNU Business Media, Inc. Utilisées avec permission.

Support Clients

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours sur 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*
Par téléphone : 08 92 68 17 71*
Sur notre site web : "http://www.activision.com/support", si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).
* Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 0,34 euros/min © 2002 CPP.
** Uniquement sur notre site Web.

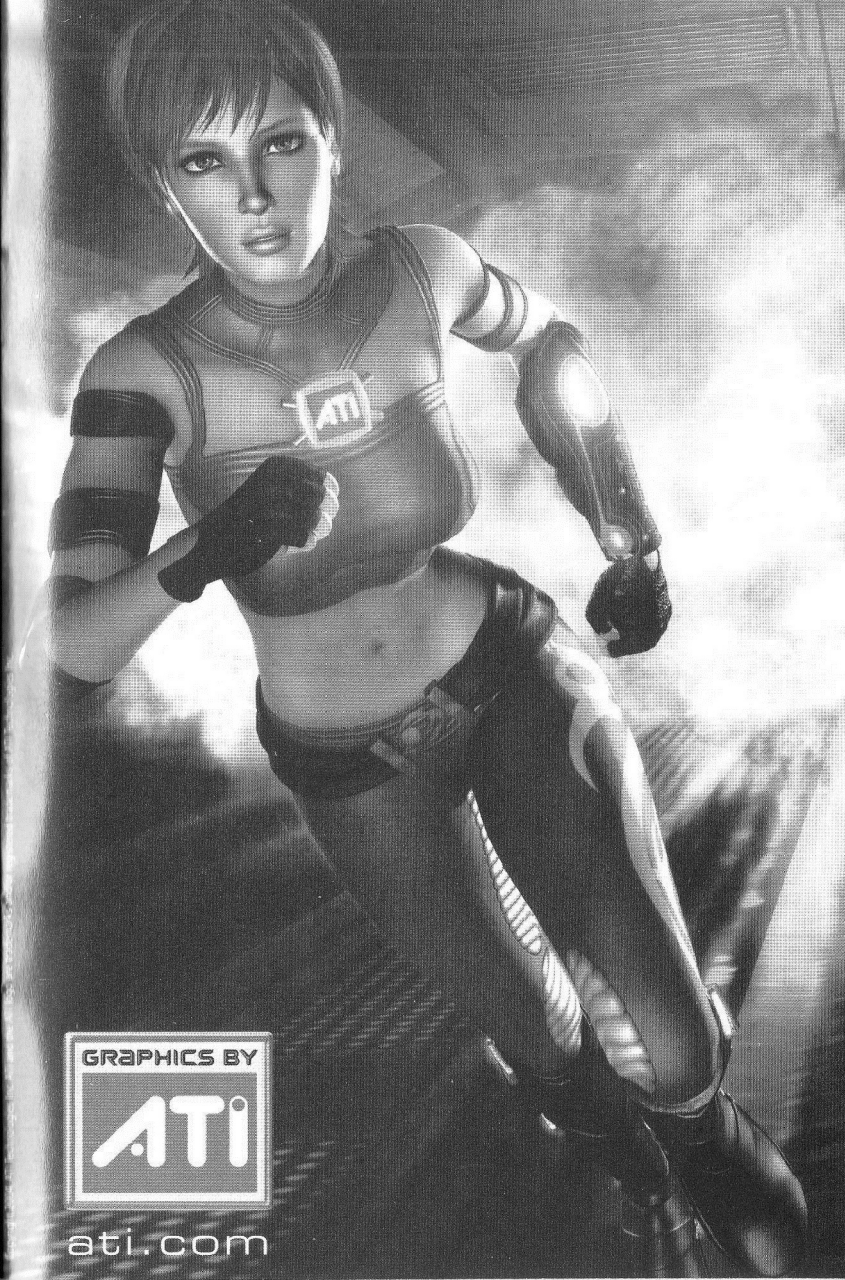
Hotline Technique

0825 15 00 24* ou par e-mail : activision@loisir.net

* Quelle que soit l'origine de l'appel : 0,15 euros/min TTC © 2002 CPP RCS B 395 093 172

Horaires : du lundi au vendredi de 16 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.


GRAPHICS BY
ATi
ati.com

CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce programme exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le programme et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce programme.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Utiliser ce programme ou permettre l'autorisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec le programme.
- Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce programme depuis le CD-ROM inclus (même si le programme copie automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement).
- Utiliser le programme ou permettre l'utilisation du programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies , sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le programme ou créer des travaux dérivés de ce programme en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés. En utilisant ce programme, vous devez garantir que vous n'êtes pas une "personne étrangère", telle que définie selon les lois du gouvernement américain, ou que vous n'êtes pas sous tutelle d'une personne étrangère.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS: ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre), frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par ACTIVISION. Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par ACTIVISION, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit.

Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite portant sur ce produit est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES

LA SOCIETE ACTIVISION NE GARANTIT PAS L'ADEQUATION DE CE PRODUIT LOGICIEL A VOS BESOINS, PAS PLUS QU'ELLE NE GARANTIT QU'IL FONCTIONNERA SANS DISCONTINUITE ET SANS ERREUR, OU QUE LES DEFAUTS DU PRODUIT LOGICIEL SERONT CORRIGES. LE LOGICIEL EST CHARGE ET UTILISE A VOS PROPRES RISQUES. SAUF DANS LE CAS DE DOMMAGES PERSONNELS OU DE MORT DUS A LA NEGLIGENCE DE ACTIVISION, ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA SOCIETE ACTIVISION NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté,
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,
4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £6.00 par CD à remplacer ou £9.00 par DVD à remplacer.

REMARQUE : Il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS
ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Royaume-Uni.
Remplacement de disque : +44 (0)870 241 2148

LIMITATION DE RESPONSABILITE.
ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision , si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire tout le programme ainsi que ses composants.

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN. Le programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants sont sujettes aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphes (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilité, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Kit de Construction conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1(310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.

Notes



Ne perdez pas cette clé !

Ce code est nécessaire pour profiter pleinement du produit.

D793-3N9D-3ZZK-PD3N-B01B

The Movies © 2002-2005 Lionhead Studios Limited. Lionhead, le logo Lionhead, The Movies et le logo The Movies sont des marques commerciales ou déposées de Lionhead Studios Ltd. Tous droits réservés. Activision est une marque déposée d'Activision Publishing, Inc. ATI et le logo ATI sont des marques commerciales et/ou déposées d'ATI Technologies Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et tous les autres noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

ACTIVISION.

activision.com

32587.260.FR