

# Die Vorletzte

## Spiele in Euro-Land

Am 1. Januar 2002 ist es soweit: Die europäische Währungsunion wird endlich Realität. Um die geballte Kaufkraft von über 300 Millionen Euro-Bürgern bis auf den letzten Cent auszunutzen, haben Entwickler und Publisher aller zwölf Teilnehmerländer ein gemeinsames **Spiele-Projekt** gestartet (selbstverständlich mit EU-Mitteln gefördert – eine Klausel im Maastrichter Vertrag macht's möglich). Wir verraten Ihnen erste Details, obwohl bisher weder Genre noch Titel feststehen.

 **Irland:** Der gebürtige Ire und Designer-Dandy Dave Perry (Sacrifice) soll sich um das Styling der Hauptcharaktere kümmern. »Eigentlich ist mir das Spiel egal. Ich brauche nur das Geld für eine weitere Nasenoperation«, meint Perry.

 **Frankreich:** Noch streitet die französische Delegation unter Führung von Cryo darüber, ob das fünfhundertköpfige Grafik-Team durch einen Spieldesigner verstärkt werden soll. Das Außenministerium in Paris hofft indessen auf ein vernünftiges Spiel um den Nationalhelden Asterix.

 **Deutschland:** Alle deutschen Entwickler sind sich einig – ein Aufbauspiel mit zwölf schnuckeligen Völkern muss her. Pläne für einen Fußballmanager-Modus wurden in Hinblick auf den innereuropäischen Frieden verworfen.

 **Niederlande:** Davilex (Invasion Deutschland) brütet im firmeneigenen Wohnwagen über einem Ego-Shooter, der in den Räumen der Europäischen Zentralbank spielt (Endgegner: Wim Duisenberg) – ein Fest für Euro-Skeptiker.



 **Finnland:** Die Experten von Remedy (Max Payne) sind dabei. »Unsere Bullet-Time-Technologie ist eine Bereicherung für das Projekt.« Die Zeitlupe-Schießereien passen aber noch nicht in das von den Deutschen propagierte Aufbauspiel-Konzept.

 **Belgien:** Bei Appeal (Outcast) freut sich Firmenpräsident Yann Robert. Er plant als Spielesprache eine Art Euro-Esperanto, das nur aus Kunstwörtern besteht: »Das hat in Outcast schon hervorragend funktioniert und spart eine Menge Geld.«

 **Österreich:** DJ Ötzi soll im Auftrag von Jowood gemeinsam mit den Zillertaler Schürzenjägern den Soundtrack einspielen. Der Titelsong »Ich bin ganz blau, mit Pilzschnaps voll, ich bin ein Pimmon aus Tirol!« ist angeblich schon fertig.

 **Luxemburg:** Die Banker finanzieren mit un versteuerten Gewinnen Dave Perrys horrende Sonnenbank-Rechnung. Dafür fordert der Zwergstaat allerdings die extrem aufwändige Lokalisation des Spiels ins Luxemburgische.

 **Italien:** Die einzige Spiele-Erregungsschuld unseres südeuropäischen Nachbarn ist die Counterstrike-Karte cs\_italy. Wenn kein Streik oder eine Regierungsumbildung dazwischenkommt, soll sie samt Opernsänger im Spiel landen.

 **Portugal:** Das Land an der Atlantikküste kann kaum etwas zur Entwicklung beitragen. Dafür dürfen alle Beteiligten in Portugal urlauben. Je nach Erfolg des Programms an der Algarve oder auf einer abgelegenen Azoreninsel.

 **Spanien:** In der spanischen Abteilung hat alleine Pyro das Sagen – zum Leidwesen der Partner. »Was soll das heißen – Steuerung kompliziert und überhaupt viel zu schwer?«, ärgert sich Firmenboss Gonzo Suárez über die Kritik der Kollegen. »Wir planen doch nur 105 Tastenbefehle!«

 **Griechenland:** Mangels Fachkräften will sich das griechische Außenministerium nur materiell am Projekt beteiligen und versorgt sämtliche Teams während der Entwicklungszeit mit Gyros, Bifteki und Ouzo. Eycharisto Hellas!

## GameStar-Fotoroman Folge 29: Auf dem Kriegspfad

