

SO WIRD 2007

Lott wird von Aliens entführt, Broussard erobert die Welt. Lesen Sie, wie's dazu kommt.

Januar

Auf einer US-Hühnerfarm stürzt ein Raumschiff ab. Aus den rauchenden Trümmern klettert George Broussard, der Chefentwickler von **Duke Nukem Forever**. Broussard wörtlich zum verutzten Federvieh: »Ich wurde vor sieben Jahren von Außerirdischen entführt, deshalb konnte ich das Spiel nicht fertigstellen!« Die Hühner wenden sich gelangweilt ab, die internationale Presse nimmt kaum Notiz von dem Vorfall. GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott mit finsterner Miene: »Das Thema ist durch. Aber ihr werdet euch noch alle umgucken, wenn ich hier mal das Sagen habe! Hahaha...«

März

In der Villa des Chefredakteurs und Lebemanns Gunnar Lott stoßen BND-Agenten auf geheime Welteroberungspläne. Lott wiegelt ab: »Sehe ich so aus, als wolle ich die Welt erobern?« Die Richter sagen »Aber hallo!« und verurteilen den Multimillionär zu 200 Jahren Zwangsarbeit in einem chinesischen Ubisoft-Studio. Dort muss Lott im Akkord **Splinter Cell**-Fortsetzungen klöppeln. »Das ist überhaupt nicht schlimm«, juchzt der Sträfling, »ich lasse einfach ein paar Levels weg, schon geht's schneller!« Gerüchten zufolge zwangsarbeitet Lott zudem an einem Geheimprojekt.

Mai

Auf der E3 kommt es zu einem Eklat: Electronic Arts stellt das niedrigste Spiel aller Zeiten vor (eine Art **Die Sims** mit Kuschtieren). Zeitgleich kündigt Ubisoft ein noch viel niedlicheres Spiel an (ein Mix aus **Splinter Cell** und **Barbies zauberhafte Pferdewelt**). Zwischen den Rivalen entflammt ein Streit. Doch dann bemerken sie, dass es die E3 gar nicht mehr gibt – und man die Spiele versehentlich auf einer Kleintiermesse ausgestellt hat. Deren Besucher sind begeistert, EA und Ubi verdienen Milliarden, kaufen Nuklearwaffen und drohen einander mit Weltkrieg. Das kann heiter werden.

2007

Januar Februar März April Mai Juni Juli August September Oktober November Dezember

Juli

Aus dem Dritten Weltkrieg (Juni) geht Ubisoft als Sieger hervor, Electronic Arts wird Zweiter. Der Rest der Welt strahlt (☛ Atombomben) oder geht unter (☛ Klimawandel). Kaum schweigen die Waffen, präsentiert Ubisoft auch schon das Spiel zum Weltkrieg. Entwickler des monumentalen **Barbies zauberhafte Pferdewelt**-Klons ist Gunnar Lott. »Endlich wird mir mehr Ruhm zuteil, als ich verdient habe!«, gurgelt er auf einer Familienfeier. Denkste, das Spiel liegt wie **Daikatana** in den Regalen. Lott resigniert: »Ich habe meine Lektion gelernt und ziehe mich ins Privatleben zurück.«

September

In Electronic-Arts-Land (den ehemaligen USA) investiert der verarmte Lott seine Notgroschen in eine Hühnerfarm. Er staunt nicht schlecht, als er im nuklear verseuchten Freigehege auf das Wrack eines Raumschiffs stößt. Und wer hockt drin? Der schmolle George Broussard: »Ich komme erst raus, wenn mir einer glaubt!« Lachend wendet sich Lott ab, doch dann kommt ihm eine Idee. Er zerrt den kreischenden Broussard aus dem Wrack, schlägt ihm ein Geschäft vor: Der Designer solle **Duke Nukem Forever** fertig entwickeln, dann werde Lott ihm auch glauben. Broussard willigt ein.

Dezember

Nach drei Monaten harter Arbeit veröffentlicht George Broussard **Duke Nukem Forever**, ein Vollpreis-Addon zu **Barbies zauberhafte Pferdewelt**. Dann überschlagen sich die Ereignisse. Gunnar Lott verschwindet, Zeugen berichten von seltsamen Lichtern am Himmel. Die **Duke Nukem**-Erlöse machen Broussard über Nacht reich, er kauft Electronic Arts sowie Ubisoft und steigt so zum Herrscher der Welt auf. Zeitgleich erscheint **Stalker**, das beste Spiel aller Zeiten. Oh, der Platz wird knapp, klicken Sie für mehr Infos auf diesen [Link](#). Geht nicht? Dann warten Sie bitte noch ein Jahr. 

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 87: SO WAR 2006

Mai



Im E3-Stress schleichen sich Fehler in unsere Berichterstattung ein. Hat aber keiner gemerkt, puh.

August



Auf der Games Convention gelingt es unserem geschulten Fachpersonal, zahllose neue Leser zu werben.

November



Markus Schwerdtel, Opfer einer Mobbing-Kampagne, flieht zu GamePro. Wer wird der nächste sein?