



Und der Gewinner ist...

GAMESTAR LESERPREIS 2005

Unsere Leser haben abgestimmt, die Redaktionen übergaben Ende Februar Deutschlands wichtigsten Spielepreis: In einer großen Abendgala kürten GameStar und GamePro die Spiele des Jahres 2004.

In Amerika schlüpfen die Herren probeweise in ihre Anzüge und übten die Damen vor dem Spiegel Dankes-tränen, da bejubelten in München bereits 130 Menschen die Gewinner. Zwei Tage vor der Oscar-Verleihung vergaben die Redaktionen von GameStar und der Schwesterzeitschrift GamePro die Preise für die

besten Spiele des Jahres 2004 – ohne roten Teppich, dafür in einer Abendgala im Münchener Künstlerhaus. Die Verleihung von Deutschlands wichtigstem Spielepreis zog in ihrem dritten Jahr in den großen Ballsaal um, denn das Lenbach-Palais aus den Vorjahren war schlicht zu klein geworden. Auf dem Parkett fieberten Vertreter der

Entwickler, Publisher und Hardware-Hersteller den Ergebnissen entgegen, oben auf der Bühne leiteten die Chefredakteure Gunnar Lott und André Horn durch den Abend: »Und die Auszeichnung geht an...!« Die Verleihung des Spiels des Jahres 2004, Höhepunkt der Gala, war eindeutig: Klar vor den Erzrivalen **Doom 3** (Platz 4) und **Far Cry** (Platz 2) sicherte sich **Half-Life 2** den begehrten blau-goldenen GameStar-Stern. Frank Matzke vom Publisher Vivendi stemmte stolz die 31 Zentimeter hohe und zweieinhalb Kilo schwere Trophäe: »Danke an die GameStar-Leser für diese Auszeichnung!« Denn alle Sieger waren von den Lesern von GameStar und GamePro in Tausenden von Mitmachkarten gewählt worden.

Überraschender Sonderpreis

Dem Spitzenpreis gingen fünf Genre-Auszeichnungen voraus – und eine Überraschung gleich zu Beginn des Abends. Die beiden Chefredakteure ergänzten den Gewinnerkreis in letzter Minute um einen sechsten Kandidaten. Unter Beifall baten die Gastgeber die Brüder Avni, Cevat und Faruk Yerli auf die Bühne, um den Crytek-Gründern für ihr Action-Epos **Far Cry** den Sonderpreis für das beste deutsche Spiel



Im großen Saal im Künstlerhaus in München verfolgten 130 Gäste die Preisverleihung. Als Genre-Ankündigung liefen von den Redakteuren kommentierte Retro-Schnipsel auf der Videoleinwand.

des Jahres 2004 zu überreichen. Cevat Yerli erinnerte in einer kurzen Rede an die langatmige Suche nach einem Publisher, der das Erstlingswerk eines unbekannten Studios unterstützen würde – sein Dank galt entsprechend Ubisoft, die das Risiko mit **Far Cry** eingingen. Dann kam der Hardware-Preis an die Reihe: Der Vorjahressieger erklimm wieder den Thron, zur besten Hardware 2004 kürten unsere Leser den **Athlon 64** – und mit dem **Athlon XP** besetzt AMD auch noch Platz 3. Soviel Anerkennung brachte AMD-Presesprecher Stephan Schwolow auf der Bühne ins Prahlende: »Ich bin mir sicher, dass wir auch nächstes Jahr wieder hier oben stehen!«

Die Genre-Abräumer

In jedem der vier GameStar-Genres wählten die Leser ihren Spitzenreiter: Action, Strategie, Abenteuer und Sport. Im Actionbereich räumte der übliche Verdächtige ein zweites Mal souverän ab: **Half-Life 2** setzte sich klar gegen **Far Cry** und **Doom 3** durch. Newcomer **Chronicles of Riddick** scheiterte mit Rang 4 kurz vor dem Treppchen, erreichte aber immerhin bei den Konsolen-Kollegen von GamePro den dritten Platz. Bei der Strategie landete **Schlacht um Mittelmeer** überraschend abgeschlagen auf Platz 4, der GameStar-Stern ging an das Antiken-Abenteuer **Rome** und damit an den Publisher Activision. Mit **Siedler 5** landete ein deutsches Projekt auf dem zweiten Platz, Bronze ging an **Panzer**. Das Abenteuerspiel des Jahres 2004 kommt ebenfalls aus Deutschland: Ascarons **Sacred** schlug mit knappem Vorsprung **Vampire 2**. Publisher Take 2 freute sich über die dritte Trophäe neben gleich zwei GamePro-Preisen für die Konsolen-Version von **GTA San Andreas** – die Firma war damit der meistdekorierte Hersteller des Abends. Pressesprecher Markus Wilding freute sich über die clevere Veröffentlichungspolitik von **San Andreas**: 2004 bei den Konsolen abräumen, 2005 dann auf dem PC – wenn da mal **Stalker** keinen Strich durch die Rechnung macht! Mit **The Westerner** landete ein Abenteuer auf dem dritten Platz im Abenteuer-Genre. Den Meistertitel bei den Sportspielen holte sich der Genre-Primus Electronic Arts. Allerdings nicht für **Fifa** oder **NHL**, sondern für **Need for Speed: Underground 2**. Auf einem hochverdienten zweiten Rang landete das Edel-Rennspiel **GTR**, gefolgt von **Pro Evolution Soccer 4**.

Die besten Videospiele

Kleiner Blick ins Konsolenlager: Die GamePro-Leser wählten **GTA San Andreas** für die Playstation 2 sowohl zum besten Actionspiel als auch zum Videospiel des Jahres 2004, vor **Halo 2** (Xbox) und **Metroid Prime 2** (Gamecube). Bestes Action-Adventure wur-

DIE PREISTRÄGER 2004



PC-Spiel des Jahres 2004

Half-Life 2 (Vivendi)

Sieger 2003:
Knights of the Old Republic
(Activision)



Bestes deutsches Spiel

Far Cry (Ubisoft)

Dieses Jahr zum ersten Mal verliehen.



Bestes Actionspiel

- | | | |
|-----------|-----------------------|--------------|
| 1. Platz: | Half-Life 2 | (Vivendi) |
| 2. Platz: | Far Cry | (Ubisoft) |
| 3. Platz: | Doom 3 | (Activision) |
| 4. Platz: | Chronicles of Riddick | (Vivendi) |
| 5. Platz: | Splinter Cell 2 | (Ubisoft) |

Sieger 2003: Max Payne 2 (Take 2)



Bestes Strategiespiel

- | | | |
|-----------|------------------------|-------------------|
| 1. Platz: | Rome | (Activision) |
| 2. Platz: | Siedler 5 | (Ubisoft) |
| 3. Platz: | Panzer | (CDV) |
| 4. Platz: | Schlacht um Mittelmeer | (Electronic Arts) |
| 5. Platz: | Dawn of War | (THQ) |

Sieger 2003: C&C Generäle (Electronic Arts)



Bestes Abenteuerspiel

- | | | |
|-----------|----------------------|--------------|
| 1. Platz: | Sacred | (Take 2) |
| 2. Platz: | Vampire 2 | (Activision) |
| 3. Platz: | The Westerner | (DTP) |
| 4. Platz: | Black Mirror | (DTP) |
| 5. Platz: | Sid Meier's Pirates! | (Atari) |

Sieger 2003: Knights of the Old Republic (Activision)



Bestes Sportspiel

- | | | |
|-----------|--------------------------------------|-------------------|
| 1. Platz: | Need for Speed: Underground 2 | (Electronic Arts) |
| 2. Platz: | GTR | (iOttale) |
| 3. Platz: | Pro Evolution Soccer 4 | (Konami) |
| 4. Platz: | Fifa 2005 | (Electronic Arts) |
| 5. Platz: | Flatout | (Empire) |

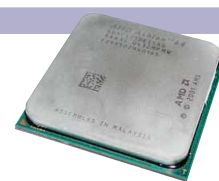
Sieger 2003: Need for Speed: Underground (Electronic Arts)



Beste Hardware

- | | | |
|-----------|------------------|------------|
| 1. Platz: | Athlon 64 | (AMD) |
| 2. Platz: | MX 510 | (Logitech) |
| 3. Platz: | Athlon XP | (AMD) |
| 4. Platz: | Pentium 4 | (Intel) |
| 5. Platz: | Radeon 9800 Pro | (Sapphire) |

Sieger 2003: AMD Athlon 64 FX, Logitech MX 500





Die drei Yerli-Brüder von Crytek erhielten den Sonderpreis für das beste deutsche Spiel.



GameStar-Leser Robert Rieder (2. v. r.) nahm als Gewinner an der Abendgala teil. Links die GameStar-Praktikantin Denise Bergert und GamePro-Praktikant Michael Söldner.



Pressearbeit: Gunnar Lott gibt vor der Veranstaltung ein Fernseh-interview.



Annie Weißenberger (GameStar) und Christine Freise (GamePro) überreichten die Preise.



Der Meister am Mischpult: Toni Schwaiger kümmerte sich um die Ton- und Videotechnik.



Die Mannschaft von Take 2 nahm gleich drei Preise mit nach Hause. Von links nach rechts: Jochen Till, Markus Wilding, Matthias Wehner, Jochen Färber.

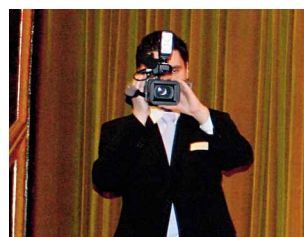
de Ubisofts **Prince of Persia 2** (alle Konsolen), in der Multi-Rubrik »Rollenspiele/Strategie/Adventure« gewann Microsoft mit **Fable** (Xbox). Unter den Sport- und Rennspielen räumte noch einmal **Need for Speed: Underground 2** ab. Als Sonderpreis kürte GamePro das Handheld-Spiel des Jahres; hier machten drei Gameboy-Advance-Titel den Sieger unter sich aus, **Advance Wars 2** und **Fire Emblem** unterlagen **Zelda: The Minish Cap**. Nintendo-Geschäftsführer Bernd Fakesch nutzte die Danksagung für Vorschusslob an das kommende Handheld Nintendo DS und handelte sich dafür mil-den Spott von Gastgeber Gunnar Lott ein:

»Das kommt davon, wenn man Geschäftsführer Reden halten lässt!«

Sehen und gesehen werden

Auch wenn die Erkältungswelle Lücken in die Reihen der Teilnehmer geschlagen hatte, war das Branchenpublikum hochkarätig besetzt und fein gewandt. Unter anderem unter den anwesenden Anzugträgern gesichtet: Boris Schneider-Johne, früher Chefredakteur der PC Player, jetzt bei Microsoft Deutschland für die Xbox zuständig; Stefan Jenzowsky, Leiter des Siemens Think Tanks, der als Gastredner über die Zukunft der Telekommunikations- und Medienbranche sprach; und natürlich einer von denen, deren Stimme über die Sieger entschied: GameStar-Leser Robert Rieder gewann unter allen Einsendern der Mitmachkarten einen Platz auf der Gala und unterhielt sich einen Abend lang mit den Redakteuren. Dazwischen wuselten Kamerateams, unter anderem von Giga und RTL 2 – Eindrücke von der Gala gab's einen Tag später im Fernsehen zu sehen. Wenn Sie das verpasst haben, finden Sie viele Fotos und Videos auch im Internet auf GameStar.de.

MEHR EINDRÜCKE VON DER PREISVERLEIHUNG



Gala-Video: Auf der GameStar-DVD tauchen Sie ab in die Preisverleihung und erleben die spannendsten Momente als Zusammenschnitt.



Retro-Videos: In jedem Genre kommentieren Redakteure Highlights der Spielgeschichte. Die Schnipsel finden Sie in den nächsten Monaten auf der DVD oder bei GameStar.de - Premium zum Download.



Fotogalerie: Wer hatte das schickste Outfit an, wer trank einen über den Durst? Auf GameStar.de finden Sie zahlreiche Beweisfotos. [WWW.GAMESTAR.DE](http://www.gamestar.de) QUICKLINK: [c29](#)



Beim Empfang mischten sich Branchenleute und Redakteure.