

Sie wählen die Sieger!

# SPIEL DES JAHRES 2004

Den Shooter mit der Hammer-Grafik? Oder die bunte Lebenssimulation? Oder doch den sympathischen Außenseiter mit der hübschen Story? Sie haben die Wahl – küren Sie Ihr Spiel des Jahres!

**D**as Jahr ist vorbei. Lehnen Sie sich zurück, schließen Sie die Augen, und besuchen Sie noch einmal im Geiste all die schönen virtuellen Welten, die Ihnen im Laufe des Jahres 2004 so viel Freude bereitet haben. Gehen Sie von Januar bis zum Dezember, von A bis Z, von Action

zu Strategie zu Abenteuer zu Sport. Und nun suchen Sie die Welt, in der Sie am liebsten zuhause waren, in der Sie am meisten Spaß gehabt haben – oder immer noch haben. Nun sehen Sie vermutlich Ihr ganz persönliches Spiel des Jahres vor Augen, unabhängig von Verkaufszahlen oder Wertungen. Und genau das sollten Sie



Das Star-Wars-Spiel Knights of the Old Republic von Kultfirma Bioware wurde im letzten Jahr verdient der Gesamtsieger.

uns nennen, schließlich möchten wir auch dieses Jahr wieder in Ihrem Auftrag den Spiele-Entwicklern und -Publishern sagen, was wirklich das Geld wert war. Netter Nebeneffekt: Unter allen Teilnehmern verlosen wir Preise im Wert von 5.000 Euro. Ein glücklicher Gewinner wird außerdem von uns zur festlichen Preisverleihung im Künstlerhaus in München eingeladen und einen Abend lang verwöhnt.

## Genrepreise und Gesamtsieger

Zur Wahl stehen alle Spiele des Kalenderjahres 2004, also sämtliche Titel, die wir in den Ausgaben 2/2004 bis 2/2005 getestet haben. Jedes Genre (Sport, Abenteuer, Strategie, Action) bildet eine eigene Unterkategorie mit einer eigenen Auszeichnung, zusätzlich wählen Sie noch das über alle Genre-Grenzen hinweg beste Spiel.

Außerdem dürfen Sie auch die beste PC-Hardware des Jahres prämiieren. Achtung: Aufgrund der Vielzahl erhältlicher Geräte sind nur Produkte aus unserem Einkaufsführer (ab Seite 160) nominiert – dort finden Sie auch die grüne Kennziffer, die Sie dann auf die Mitmachkarte übertragen. Mitmachkarte? Ach richtig, da war doch was: Auf der Karte (S. 27) finden Sie Felder, in die Sie Ihre Hits eintragen. Briefmarke drauf und ab in den Briefkasten.

**GameStar**  
Spiel des Jahres

Wer sind die Favoriten?

Das Dreigestirn der Mega-Ego-Shooter (**Far Cry**, **Doom 3** und **Half-Life 2**) hat die Verkaufscharts 2004 dominiert und ist natürlich auch für die Wahl zum Spiel des Jahres favorisiert. Wo bei die Konkurrenz nicht schlief: **Chronicles of Riddick** glänzte mit einer großartig erzählten Story, **Splinter Cell 2** mit einem stimmigen Gesamtkonzept; **MoH Pacific Assault** mit filmreifen Skriptsequenzen. Insgesamt gab es bei der Action die größten Spieldesign-Fortschritte. Übrigens auch bei den Online-Balleisen: Nach dem soliden **Battlefield Vietnam** kam das gloriose **Joint Ops**, das einige Dinge im Genre neu definierte. Auch die Strategie hatte in diesem Jahr hochkarätige Spiele zu bieten: **Panzers**, **Dawn of War**, **Rome**, **Siedler 5** und Electronic Arts' Kassenschlager **Die Sims 2** sind nur einige davon. Insgesamt erlebte das ehrwürdige Genre 2004 eine regelrechte Renaissance – wenn auch wenig wirkliche Neuerungen eingeführt wurden. Einzig **Full Spectrum Warrior** bot ein unverbrauchtes Spielkonzept.

Bei den Rollenspielen (die letztes Jahr mit **Knights of the Old Republic** den Gesamtsieger stellten) war 2004 recht wenig los – **Sacred** erreichte gute Wertungen und Verkaufszahlen; **Vampire 2** erschuf eine schöne und stimmige Welt, auch wenn dem Spiel einige Monate mehr Entwicklungszeit gut getan hätten. Dafür starteten die Adventures ein erstaunliches Comeback: Von **Black Mirror** über **The Westerner** bis **The Moment of Silence** rangen ein Schwung hochkarätiger Abenteuer um die Gunst der Spieler.

Sportspieler konnten sich über den heißesten Herbst seit Jahren freuen: Der Newcomer **GTR** schlug, gemeinsam mit dem Außenseiter **Pro Evolution Soccer 4**, die tra-

DIE SPIELE DES JAHRES

Seit 1999 lassen wir Sie abstimmen, welches Spiel Ihnen am besten gefallen hat. Die Sieger waren:

- 1999 **Age of Empires 2** (Microsoft/Ensemble)
- 2000 **Diablo 2** (Vivendi/Blizzard North)
- 2001 **Return to Castle Wolfenstein** (Activision/id/Grey Matter)
- 2002 **Mafia** (Take 2/Illusion Softworks)
- 2003 **Knights of the Old Republic\*** (Activision/LucasArts/Bioware)

\* gemeinsam mit GamePro

SO MACHEN SIE MIT!



Um an der Wahl zum Leserpreis teilzunehmen, müssen Sie die Mitmachkarte (S. 27) ausfüllen und einschicken. Abonnenten von GameStar.de Premium können die Karte auch online ausfüllen. Nennen Sie in jeder Kategorie jeweils einen Favoriten; teilnahmeberechtigt sind alle Spiele und Produkte, die im Verlauf des Jahres 2004 erschienen sind (entspricht den GameStar-Ausgaben 2/2004 bis 2/2005).

DIE KATEGORIEN

**PC-Spiel des Jahres 2004**  
Der wichtigste aller Preise! Wertungen oder Verkaufszahlen sind unwichtig: Welcher Titel hat Ihnen persönlich am besten gefallen?

**Actionspiel des Jahres 2004**  
Hier ringen Ballerspiele, Flugsimulationen und Taktik-Shooter um die GameStar-Trophäe.

**Strategiespiel des Jahres 2004**  
Echtzeit oder Runde, Fantasy oder Geschichte

– die Vielfalt in diesem Genre erschwert die Wahl des besten Titels.

**Abenteuerspiel des Jahres 2004**  
Ob Adventures oder Rollenspiele, Spieltiefe und Story sind in dieser Kategorie das Wichtigste.

**Sportspiel des Jahres 2004**  
Wählen Sie zwischen Fußballsimulationen, Mannschafts-Managern, Rennspielen oder Trendsport-Hüpfereien.

HARDWARE DES JAHRES 2004

Zur Wahl stehen alle 150 Produkte aus dem GameStar-Einkaufsführer (ab Seite 160). Bitte tragen Sie dazu auf der Mitmachkarte die Nummer des Produkts ein (im Einkaufsführer grün gedruckt). Alternativ können Sie auch eine Prozessorklasse wählen. Die entsprechenden Nummern sind:

AMD Athlon XP	151	AMD Athlon 64	152
AMD Sempron	153	Intel Celeron	154
Intel Pentium 4	155		

ditionell übermächtige EA-Sports-Konkurrenz aus dem Feld; nur **NHL 2005** konnte sich behaupten. Und das, obwohl auch EA einen sehr starken Jahrgang hatte, vor allem aufgrund der brillanten deutsch-kanadischen Koproduktion **Fußball Manager 2005**. Und dann waren da noch **Colin McRae Rally 2005**, **Top Spin**, **Fifa 2005**, **Flatout** und und und – insgesamt ein fantastisches Jahr für Sportler und Rennfahrer.

Ihre Stimme zählt!

Okay, die Wahl ist schwierig. Dennoch sollten Sie nicht zögern: Greifen Sie zum Stift, reißen Sie die Mitmachkarte aus dem Heft und sagen Sie uns (und damit der Spielebranche insgesamt) Ihre Meinung! Nicht nur die GameStar-Redaktion, auch die Entwickler und Publisher sind sehr gespannt,

wie Sie sich entscheiden werden und welche Spiele bei der Verleihung am 25.2.2005 ganz oben auf dem Treppchen stehen. **GUN**



Im Künstlerhaus in München werden wir Ende Februar in Ihrem Namen die Preise verleihen – ein GameStar-Leser ist vor Ort dabei.