



Wir zeichnen aus

GAMESTAR-LESERPREIS 2006

In einer großen Gala kürten GameStar und GamePro die besten Spiele des Jahres 2006. Über die Gewinner hatten die Leser abgestimmt – und für einige Überraschungen gesorgt.

Aus der Sicht eines Veranstaltungsplaners ist der Abend ein Albtraum. Immer wieder stehen die gleichen Preisträger auf der Bühne. Der Hersteller mit den bestverkauften Spielen des Jahres wird nicht ausgezeichnet. Zwei Kategorien müssen wegfallen, weil das Siegerspiel nicht öffentlich gezeigt werden darf. Und als bestes Spiel 2006 entpuppt sich ausgerechnet ein heftig umstrittener Titel, der die Spielergemeinde spaltet. Aber die Verleihung des GameStar / GamePro Spiel des Jahres 2006, des renommiertes-

ten Spielepreises Deutschlands, wird nicht von Veranstaltungsplanern bestimmt – sondern von den Spielern selbst, den Lesern, die auf Tausenden von Stimmkarten ihre Favoriten in 14 Kategorien gewählt hatten. Und dabei für einige Überraschungen sorgten. Den Leserwillen präsentierten die beiden Redaktionen von GameStar und GamePro am 1. Februar 2007 zum mittlerweile fünften Mal in einem festlichen Gala-Abend, zu dem sich die Prominenz der deutschen Spielebranche in München versammelte.

Alles etwas größer

»Wenn ich so durchschaue«, leitete GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott den Abend auf der Bühne ein, »dann glaube ich, wir haben eine Rekordbeteiligung – so viele Leute waren noch nie hier.« Zum kleinen Jubiläum gab's deshalb erst einmal einen Standortwechsel, denn der angestammte Veranstaltungssalon im Münchener Künstlerhaus war zu klein geworden. Rund 200 Gäste trafen sich im luxuriösen Dorint-Hotel, dessen großer Saal



Im **festlichen Foyer** des Dorint-Hotels sammelten sich die Gäste zu Begrüßung und Plauderei, bevor es zur Preisverleihung in den großen Saal ging. Rund 200 Gäste waren zum Gala-Abend geladen.



Mitmach-Aufgabe: Mit **Laserpointern** zielten die Gäste auf das »Ja«- oder das »Nein«-Feld.



- DVD:
- Gala-Video
 - Video-Einspieler »Killerspiele«
 - Video-Einspieler »Nintendo Wii«



► GAMESTAR.DE:
Foto-Galerie
QUICKLINK 3346

samt Foyer für den Gala-Abend festlich dekoriert war. Unter den Anwesenden: GameStar-Leser Kai Lenski, den die Redaktion unter allen Einsendern ausgelost hatte und der repräsentativ für die Leserschaft bei der Preisvergabe mitfiebert durfte. Die übernahmen in jeder Kategorie zwei Redakteure, meist ein gemischtes Duo aus GameStar und GamePro. So vergaben Heiko Klinge und Bernd Fischer die Auszeichnungen zum besten Sportspiel auf PC und Konsole, Christian Schmidt und Neu-GamePro'ler Markus Schwerdtel kürten das beste Abenteuerspiel. Die Laudatoren stellten jeweils die fünf bestplatzierten Spiele vor; dann öffneten sie den Umschlag, in dem der Name des Gewinners steckte.

Das Jahr der Deutschen

Die Gewinner, das waren 2006 vor allem deutsche Spiele – deren Rang in der Spielergunst demonstrierte die GameStar-Preisverleihung eindrucksvoll. **Spellforce 2** schaffte es auf Platz 3 der besten Strategiespiele und schlug damit unter anderem das exzellente **Company of Heroes**, **Geheimakte Tunguska** deklassierte im Abenteurer-Genre sogar Konkurrenten wie **Titan Quest** und **Neverwinter Nights 2** und eroberte souverän Platz 3. **Darkstar One** erreichte im Action-Segment überraschend den vierten Platz – vor **Battlefield 2142**. Das bestverkaufte Spiel in Deutschland 2006, **Anno 1701**, wurde erwartungsgemäß von den Lesern belohnt: Das Aufbauspiel erhielt die Auszeichnung zum besten Strategiespiel des Jahres 2006. »Wir haben bewiesen, dass Unterhaltung planbar ist«, lobte Thomas Pottkämper in seiner Dankesrede sein Entwicklerteam Related Designs, das **Anno 1701** im Rahmen der gesetzten Zeit, des gesetzten Budgets und der gesetzten Qualität fertig gestellt habe.

Zum großen Abräumer des Abends wurde aber – durchaus überraschend – das Rollenspiel **Gothic 3**. Dreimal kletterten die Vertreter des Entwicklers Piranha Bytes und der Publisher Jowood und Deep Silver auf die Bühne, um eine Auszeichnung entgegenzunehmen: für das beste Abenteuerspiel (wo sich **Gothic 3** knapp gegen das starke **Elder Scrolls 4: Oblivion** durchsetzte), das beste deutsche Spiel und vor allem für das Spiel des Jahres 2006. »Wir haben nicht damit gerechnet. Wir haben nicht damit gerechnet, dass wir überhaupt irgendwelche Preise gewinnen«, bekannte Björn Pankrat von Piranha Bytes in seiner kurzen Ansprache nüchtern und schilderte »das ganze Hickhack um Gothic 3« aus der Perspektive seines Teams: »Wir sind mit dem Spiel rausgekommen und haben gedacht: Gott sei Dank ist es vorbei. Es war ziemlich schlimm am Ende. Es gibt auch bei uns zwei Lager. Das eine sagt, das Ding ist gut, das andere sagt, das Ding ist scheiße.«

DIE PREISTRÄGER 2006



PC-Spiel des Jahres 2006

Gothic 3 (Piranha Bytes)

Sieger 2005:
World of Warcraft
(Blizzard)



Bestes deutsches Spiel

Gothic 3 (Piranha Bytes)

Der Sonderpreis wird ohne Nominierungen an das bestplatzierte deutsche Spiel vergeben.

Sieger 2005: Ankh (Deck 13)

Bestes Online-Spiel

Guild Wars: Factions / Nightfall (Arenanet)

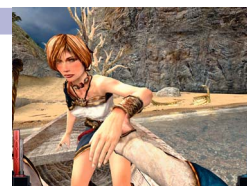
Dieser Preis wurde dieses Jahr zum ersten Mal verliehen.



Bestes Actionspiel

1. Platz: **Dark Messiah of Might & Magic** (Ubisoft)
2. Platz: **Tomb Raider: Legend** (Eidos)
3. Platz: **Prey** (2K Games)
4. Platz: **Darkstar One** (Ascaron)
5. Platz: **Battlefield 2142** (Electronic Arts)

Sieger 2005: Battlefield 2 (Electronic Arts)



Bestes Strategiespiel

1. Platz: **Anno 1701** (Sunflowers)
2. Platz: **Medieval 2** (Sega)
3. Platz: **Spellforce 2** (Jowood / Deep Silver)
4. Platz: **Company of Heroes** (THQ)
5. Platz: **Heroes of Might & Magic 5** (Ubisoft)

Sieger 2005: Age of Empires 3 (Microsoft)



Bestes Abenteuerspiel

1. Platz: **Gothic 3** (Jowood / Deep Silver)
2. Platz: **Elder Scrolls 4: Oblivion** (2K Games)
3. Platz: **Geheimakte Tunguska** (Deep Silver)
4. Platz: **Titan Quest** (THQ)
5. Platz: **Dreamfall** (Anaconda)

Sieger 2005: World of Warcraft (Blizzard)



Bestes Sportspiel

1. Platz: **GTR 2** (10tacle)
2. Platz: **Pro Evolution Soccer 6** (Konami)
3. Platz: **Need for Speed: Carbon** (Electronic Arts)
4. Platz: **Flatout 2** (Empire)
5. Platz: **Fifa 07** (Electronic Arts)

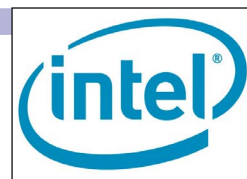
Sieger 2005: Need for Speed: Most Wanted (Electronic Arts)



Bester Hardware-Hersteller

1. Platz: **Intel**
2. Platz: **Nvidia**
3. Platz: **ATI**
4. Platz: **AMD**
5. Platz: **Logitech**

Sieger 2005: Nvidia





Die Redakteure Petra Schmitz und Fabian Siegmund bei ihrer Präsentation des Action-Genres im stilechten Mexican Standoff.



Alte Freunde: GameStar-Videomagier **Toni Schwaiger** und Microsofts Xbox-Mann **Boris Schneider-Johne**.



Ehrengast des Abends: GameStar-Leser **Kai Lenski** war unter allen Einsendern ausgelost worden.

Klein schlägt groß

Es folgten weitere Überraschungen. In fast allen Kategorien fielen die Favoriten in der Lesergunst durch, vermeintliche Außenseiter triumphierten. Beispiel Action: Die **Battlefield**-Reihe, letztes Jahr der Gewinner, versumpfte in der 2142er-Variante auf Platz 5. Stattdessen ging die Trophäe ans Schwert- und Magie-Spiel **Dark Messiah of Might & Magic**. Beispiel Sport: Auf Platz 1 landeten weder das Fun-Rennspiel **Need for Speed: Carbon** noch **Flatout 2**, sondern die realistische Simulation **GTR 2**. Zum ersten Mal seit drei Jahren war damit die Dominanz der **Need for Speed**-Serie durchbrochen. »Das hätte ich nicht für möglich gehalten«, staunte Frank Holz vom Publisher 10tacle, »das war David gegen Goliath.« Der Riese Electronic Arts ging komplett leer aus: Weder auf dem PC noch auf der Konsole bekamen dessen Serien-Fortsetzungen Auszeichnung. **Fifa 07** landete wie gewohnt hinter **Pro Evolution Soccer 6**, große Spiele wie der **Fussball Manager** oder **Schlacht um Mittelmeer 2** tauchten gar nicht erst in den Top-5-Listen auf. Der Preis für den besten Hardware-Hersteller reihte sich nahtlos in die Kette der unerwarteten Gewinner ein: Intel, noch letztes Jahr gar nicht unter den fünf Besten, sprang aus dem Stand auf Platz 1 – dem großen Erfolg des Core 2 Duo sei Dank. In der dieses Jahr neu geschaffenen Kategorie »Bestes Online-Spiel« gab's ebenfalls eine Überraschung: Hier gewannen gleich zwei Spiele. Die beiden **Guild**

Wars-Addons **Factions** und **Nightfall**, beide 2006 erschienen, wurden von den Lesern gleichberechtigt auf Platz 1 gewählt.

Nintendo, dann lange nichts

So wie **Gothic 3** auf dem PC drei Preise einsammelte, hatte auch die Konsolenseite ihren Abräumer. Der hieß Nintendo und bekam neben der Auszeichnung für das beste Handheld-Spiel (**New Super Mario Bros.**) auch die Trophäen für das beste Action-Adventure und das Spiel des Jahres – beides **The Legend of Zelda: Twilight Princess** auf dem Nintendo Wii. Im Sportgenre gewann **Pro Evolution Soccer 6**, den Rollenspiel-Siegerplatz sicherte sich **Elder Scrolls 4: Oblivion** auf der Xbox 360. Im Anschluss stieg noch einmal GamePro-Chef André Horn auf die Bühne und hob entschuldigend die Arme: Man habe natürlich auch auf den Konsolen über das beste Actionspiel und das beste Online-Spiel abstimmen lassen. Aber die Leser hätten eben ihren eigenen Kopf, und so habe in beiden Kategorien ein Spiel gewonnen, das hierzulande indiziert ist. Eine öffentliche Kür mit Pomp und Rummel konnte es deswegen nicht geben, aber gewonnen sei gewonnen, versicherte Horn: »Der Preis geht den Entwicklern zu.«

Quake gegen Beckstein?

Zwischen den Genrepreisen stiegen immer wieder die Chefredakteure auf die Bühne, um für Auflockerungen zu sorgen. André Horn referierte über die größten Probleme in **World of Warcraft** (»Alli raid

gankt xr – kommt alle, der hexer portet!«), Gunnar Lott lobte den Beitrag mancher Spiele zum Weltfrieden – unschätzbar wertvoll sei zum Beispiel, was **Gothic 3** für die Kommunikation in Internet-Foren getan habe. Durften sich die Gäste im letzten Jahr noch mit grünen und roten Karten an einer spontanen Meinungsumfrage beteiligen, hatten die Redaktionen dieses Jahr technisch aufgerüstet: auf Laserpointer. An jedem Platz lag einer der Punktstrahler, mit dem die Gäste auf das »Ja«- oder »Nein«-Feld auf der Leinwand zielen sollten – auch wenn's zu Beginn eher der Hinterkopf des Sitznachbarn war. »Wird Apple das nächste Handheld machen?«, wollte André Horn wissen. Schwirrend verteilten sich Hunderte der roten Punkte auf die beiden Felder, aber das Publikum war sich uneins – Zukunftsprognose unklar. Auf die Frage »Würden Sie gerne mal gegen Günther Beckstein eine Partie Quake 3 spielen?« huschte der Schwarm der Lichtpunkte dagegen schnurstracks ins »Ja«-Feld. Die paar verblieben Neinsager konnte Gunnar Lott aus dem Stegreif erklären: »Einige wissen offenbar nicht, was Quake 3 ist.«

CS

MEHR EINDRÜCKE VON DER PREISVERLEIHUNG



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



Fotogalerie: Wer war am Abend vor Ort, wer hatte das schickste Outfit an? Auf GameStar.de finden Sie zahlreiche Fotos.

➤ [QUICKLINK: 3346](#)



Video-Einspieler: Zur Auflockerung zeigten die Redaktionen die Videos »10 Dinge, die schlimmer sind als Killerspiele« und »5 Dinge, die Sie mit dem Nintendo Wii machen können«. Die Filme finden Sie auf der DVD.



Björn Pankratz von Piranha Bytes (links) stand für Gothic 3 gleich dreimal auf der Bühne.