

Sie haben entschieden

GAMESTAR LESERPREIS 2004

EA räumte ab und Knights of the Old Republic sorgte für mehr als nur eine Überraschung: In feierlichem Rahmen verlieh GameStar die Leserpreise für die besten Spiele und Hardware-Produkte 2003.



Freitag, der 13. – im Februar 2004 war das kein schwarzer Tag. Zumindest nicht für die Spiele-Hersteller: Im Restaurant Lenbach in München vergab an diesem Abend GameStar die begehrten Leser-Awards. Wer die bekommen würde, wusste außerhalb der Redaktion noch niemand. Denn für den Sieg

zählten weder Verkaufserfolge noch hohe Wertungen. Nur auf eines kam es an: Welche Ausnahmetitel hatten unsere Leser zu ihren persönlichen Favoriten gewählt? Mehrere Tausend Spielefans waren unserem Aufruf gefolgt und hatten Mitmachkarten eingeschickt. Auf das Ergebnis warteten nun 100 gela-

dene VIPs der deutschen Spiele-Industrie. Und zwei Ehrengäste: Unsere Leser Christine Schmitt und Timo Hormtientong.

GameStar goes west

Nach einem Vortrag von Dr. Karl Ulrich (von der Beratungsfirma Roland Berger) wartete eine weltexklusive Neuigkeit

IMPRESSIONEN VON DER PREISVERLEIHUNG

Die noch nicht polierten Preise.



Unser Leser Timo spricht mit Redakteur Markus.



Gebannte Aufmerksamkeit beim Saalpublikum.



auf die Anwesenden: Der Boss unseres US-Schwesterverlags, John Rousseau, kündigte an, dass GameStar zur E3 testweise auch in USA erscheinen wird! Das freut uns sehr, schließlich bedeutet eine Schwester in den USA für uns noch engeren Kontakt zu den Spieledesignern in Übersee.

Lesers Stimme

Die Preisverleihung fand erstmals gemeinsam mit unserem Schwesternmagazin GamePro statt. Chefredakteur Gunnar Lott und sein Stellvertreter André Horn überreichten im Namen der Leser die Preise für die besten Spiele auf Playstation 2, Xbox und Gamecube. Danach waren die PC-Spiele dran: Jörg Langer und Florian Stangl präsentierten die Sieger in den vier GameStar-Genres.

Gezeigt wurden jeweils die Plätze 5 bis 2 (nach absoluter Zahl der Stimmen), mit kurzen Videosequenzen. Dann hatten wieder GameStar-Leser das Wort: In den wenigen Tagen zwischen Stimmenausschüttung und Preisverleihung waren wir in die Münchner Innenstadt gefahren, um im Spieleladen PC Fun Originalstimmen einzufangen. Natürlich samt Bild und neuerdings sogar mit lustigen Pantomime-Einlagen – schön zu sehen im Video auf unserer Heft-CD/DVD. Die gezeigten Leser gaben Hinweise auf das Siegerspiel, sodass mancher im Saal schon vor der Einblendung des Namens ahnte, welche Firma gleich auf die Bühne gerufen wird.

Die Genre-Sieger

Bei den Sportfreunden landete **Need for Speed Underground** auf Platz eins, bei den Rollenspielen siegte **Knights of the Old Republic**. Die Strategen wählten **C&C Generäle** mit ganz knappem Vorsprung vor **WarCraft 3: Frozen Throne**. Die Lokalisierung des im letzten Jahr schnellindizierten **C&C Generals** hat sich also für EA gelohnt. Bei den Actiontiteln kam **Max Payne 2** auf das Siegereppchen;

offensichtlich hat die kurze Spieldauer unsere Leser nicht gestört.

Die Preise für die beste Hardware ermittelten wir gemeinsam aus den Stimmen von GameStar- und GamePro-Lesern. Aufgrund der schier unüberschaubaren Produktvielfalt in diesem Segment haben wir drei Hauptpreise verliehen: Logitech für ihre Maus **MX 500**, Sony bekam einen für das **Eye Toy**, und AMD gelang mit dem **Athlon 64 FX** ebenfalls ein verdienter Sieg.

And the winner is...

Ein Wort zu den Awards selbst: Das sind nicht etwa irgendwelche billigen Urkunden, sondern massive, große Trophäen aus blauem Acrylglas, die extra für uns gefertigt werden. Bei GameStar sitzt auf dem blauen Sockel ein polierter Messingstern, bei GamePro eine weitere Acrylglas-Scheibe mit dem Schriftzug »Pro«. Kurzum: Der EA-Vertreter Frank Hermann hatte viel zu tragen, denn schon vor dem Hauptpreis hatte er drei Trophäen gesammelt.

Nun nahte der Höhepunkt des Abends: Die Chefredakteure von GameStar und GamePro leiteten die letzte Kategorie ein – wer würde den Preis für das Spiel des Jahres ergattern? Alles war möglich, denn auch bereits prämierte Spiele konnten hier abräumen. Auf den Plätzen fünf bis zwei: **Zelda: The Wind Waker** (GameCube), **Splinter Cell** (PC, Xbox), **Max Payne 2** (PC) und **GTA Vice City** (PC). Dann atemlose Spannung – sollte EAs Marketing Direktor womöglich noch einen vierten Award nach Hause schleppen? Sozusagen: Der erste Preis ging an **Knights of the Old Republic** – damit sicherten sich sowohl Activision (PC-Version) als auch EA (Xbox) den Doppelsieg. Ein Ausgang nach unserem Geschmack: Wir hatten in der Redaktion das epische **Star Wars**-Rollenspiel ebenfalls auf Platz 1 gesehen. Und auch von den Gästen im Saal gab es viel Lob für die Wahl der GameStar-/GamePro-Leser zu hören.

DIE PREISTRÄGER

Spiel des Jahres 2003

Hauptsieger: **Knights of the Old Republic** (EA/Activision)

Actionspiele

1. Platz: **Max Payne 2** (Take 2)
2. Platz: **GTA Vice City** (Take 2)
3. Platz: **Call of Duty** (Activision)

Strategiespiele

1. Platz: **C&C Generäle** (Electronic Arts)
2. Platz: **WarCraft 3: Frozen Throne** (Vivendi)
3. Platz: **Spellforce** (Jowood)

Rollenspiele

1. Platz: **Knights of the Old Republic** (Activision)
2. Platz: **Gothic 2: Die Nacht des Raben** (Piranha Bytes)
3. Platz: **Runaway** (DTP/Crimson Cow)

Sportspiele

1. Platz: **Need for Speed Underground** (Electronic Arts)
2. Platz: **Fifa 2004** (Electronic Arts)
3. Platz: **NHL 2004** (Electronic Arts)

Hardware-Sieger

Prozessor: **Athlon 64 FX** (AMD)
Konsolen: **Eye Toy** (Sony)
Eingabegerät: **Logitech MX 500** (Logitech)

Playstation-2-Spiel

1. Preis: **Pro Evolution Soccer 3** (Konami)
2. Preis: **Silent Hill 3** (Konami)
3. Preis: **Jak 2: Renegade** (Sony)

Xbox-Spiel

1. Preis: **Knights of the Old Republic** (Electronic Arts)
2. Preis: **Rainbow Six 3** (Ubi Soft)
3. Preis: **Project Gotham Racing 2** (Microsoft)

Gamecube-Spiel

1. Preis: **Zelda: The Wind Waker** (Nintendo)
2. Preis: **Metroid Prime** (Nintendo)
3. Preis: **Mario Kart: Double Dash** (Nintendo)

Chefredakteur Jörg Langer.



Dichtes Gedränge bei den Getränken. Finden Sie im Bild die Leserin?



Hauptsieger: Frank Hermann (EA), Stefan Luludes (Activision).

