

Die Stimmen des Volkes

GameStar Leserpreis 2003

Gespannt erwartete die deutsche Spiele-Industrie das Votum der GameStar-Leser – und Take 2 hätte sich im Trophäen-Taumel fast in Take 3 umbenannt.



Auf CD/DVD:
Video-Special
von der
Veranstaltung



Wie wäre das: Ein GameStar-Leser spricht über sein Lieblingsspiel, und die ganze Branche hört zu. Geschehen am 13. Februar: Die Creme der Spiele-Publisher hatte sich im Lenbach Palais in München eingefunden, um – hoffentlich – eine von zwölf GameStar-Trophäen in Empfang zu nehmen. Die gab es aber nicht etwa für

Verkaufserfolge oder hohe Wertungen, sondern für die Beliebtheit bei unseren Lesern. Viele tausend Spielefans waren unserem Aufruf vor zwei Monaten gefolgt und hatten abgestimmt: für das beste Spiel des Jahres 2002, und für die Genre-Sieger. Auch Hardware-Produkte wurden prämiert, darüber hinaus drei Sonderpreise vergeben.

Computerspiele sind positiv!

Bevor die Neugier der 160 geladenen Gäste befriedigt werden konnte, erhielten zwei Redner das Wort. Dr. Jens Uwe Intat, Geschäftsführer für Mitteleuropa von Electronic Arts, rief die Branche zu mehr Selbstbewusstsein auf: Man müsse aktiv dafür wer-

Event-Impressionen

Die zwölf eigens für uns angefertigten Plexiglas-Trophäen stehen schon auf der Bühne bereit, doch noch liest EA-Geschäftsführer Dr. Intat der deutschen Spiele-Branche die Leviten.





Mit dieser
Stimmkarte
gewann
Dominik die
Einladung.



Sichtlich wohl fühlt sich Leser **Dominik Fuchs** mit den Redakteuren Patrick Hartmann und Petra Schmitz.

ben, dass Computerspiele ein positives Hobby sind! In einem viel beachteten Vergleich legte Intat dar, dass jene europäischen Länder mit besonders hohem Computerspieler-Anteil auch gute Leistungen in der Pisa-Studie geschafft haben. Danach berichtete der Präsident unseres Schwesterverlags IDG Games Media, John Rousseau, vom amerikanischen Spielmarkt. Dieser erlebe zurzeit einen deutlichen Aufschwung. Außerdem sei der PC keinesfalls auf dem absteigenden Ast, sondern bleibe wichtig.

Dank an die Leser

Dann war es soweit: Die Sonderpreise für Grafik, Multiplayer und Innovation leiteten die Preis-Zeremonie ein, moderiert von der GameStar-Chefredaktion. In Sachen Spiele-Hardware hatten sich unsere Leser mehrheitlich für 3D-Karten, Mäuse und Soundkarten entschieden. Sobald das jeweilige Gewinner-Produkt verkündet war, durften sich die anwesenden Firmenvertreter den GameStar Award abholen, aus blauem Plexiglas und mit poliertem Messingstern. Egal, ob Take-2-Pressesprecher oder Logitech-Geschäftsführer: Niemand vergaß, den GameStar-Lesern für die Auszeichnung zu danken.

Die Genre-Sieger

Obwohl bei dem VIP-Event nur ein echter Leser (als Ehrengast) dabei war, meldete sich »das Volk« gehörig zu Wort. Und zwar in

Videos, die wir kurz vorher im Münchner Experten-Laden PC Fun aufgenommen hatten. Zu jedem Spiele-Genre wurden zunächst die drei am häufigsten genannten Programme vorgestellt; bei der Strategie waren das **Age of Mythology**, **WarCraft 3** und **Anno 1503**. Dann lauschte der ganze Saal gebannt der Endkunden-Stimme: Die überlebensgroß auf der Leinwand erscheinenden Spieler beschrieben – frei nach »Dingsda« – bewusst vage den Sieger. Im Beispiel war erst bei der Aussage »vier Völker« klar, dass der Strategie-Primus **WarCraft 3** lautet. Die anderen Genre-Champions sind **Aquanox 2** (Simulation), **Fifa 2003** (Sport), **Gothic 2** (Rollenspiele) und **Mafia** (Action). Letzteres hatte bereits den Innovationspreis gewonnen und den Namen des Herstellers Take 2 (»Nimm zwei«) somit gerechtfertigt.

Anerkannter Champion

Kurz vor 21 Uhr wird die Bühne dunkel, bekannte Klänge aus Raumschiff GameStar leiten das Finale ein: die Krönung des »Spiel des Jahres 2002«. Da es sich um eine eigene Kategorie auf der Stimmkarte handelte, sind plötzlich wieder alle Titel im Rennen. Die acht Bestplatzierten sind **Anno 1503**, **Battlefield 1942**, **GTA 3**, **Gothic 2**, **Mafia**, **Age of Mythology**, **UT 2003** und **WarCraft 3**. Nach einer letzten Leser-Einspielung (auf unserer CD/DVD in voller Länge zu sehen) steht fest: **Mafia** hat die Krone und Take 2 ihre dritte Trophäe errungen!

Der Applaus der Konkurrenten ist frenetisch, alle loben die kompetente Entscheidung unserer Leserschaft. Nur einer hätte lieber **WarCraft 3** ganz oben gesehen: unser Leser Dominik Fuchs aus Pfaffenhofen. Der hatte die Gewinner-Nachricht, die ihn zum Event einlud, erst für eine Abo-Rechnung gehalten. Nun aber saß Dominik mit Redakteuren und Industrie-Größen am festlichen Tisch – und durfte am nächsten Tag die GameStar-Redaktion besuchen. **LA**

Die Preisträger

Spiel des Jahres 2002

Hauptsieger: **Mafia** (Take 2)

Strategiespiele

1. Platz: **WarCraft 3** (Vivendi)
2. Platz: **Age of Mythology** (Microsoft)
3. Platz: **Anno 1503** (Sunflowers)

Actionspiele

1. Platz: **Mafia** (Take 2)
2. Platz: **UT 2003** (Infogrames)
3. Platz: **GTA 3** (Take 2)

Sportspiele

1. Platz: **Fifa 2003** (Electronic Arts)
2. Platz: **Tony Hawk's Pro Skater 3** (Activision)
3. Platz: **NHL 2003** (Electronic Arts)

Adventures & Rollenspiele

1. Platz: **Gothic 2** (Jowood)
2. Platz: **Morrowind** (Ubi Soft)
3. Platz: **Neverwinter Nights** (Infogrames)

Simulationen

1. Platz: **Aquanox 2** (Jowood)
2. Platz: **MechWarrior 4** (Microsoft)
3. Platz: **Comanche 4** (Novalogic)

Sonderpreise

Multiplayer: **Battlefield 1942** (Electronic Arts)
Innovation: **Mafia** (Take 2)
Grafik: **UT 2003** (Infogrames)

Hardware-Sieger

Beste 3D-Karte: **3D Prophet 9700 Pro** (Guillemont)
Beste Soundkarte: **SB Audigy Player** (Creative)
Beste Maus: **MX500** (Logitech)

Hardware-Nominees

Geforce-Karten: **GF 4 Ti 4200 P Medusa** (Albatron)
DVD-Laufwerke: **SD-M1612** (Toshiba)
CD-Brenner: **CRW-F1** (Yamaha)
CRT-Monitore: **Syncmaster 950P** (Samsung)
TFT-Displays: **AS 4135** (Iiyama)
Gamepads: **Wingman Rumble Pad** (Logitech)
Joysticks: **Sidewinder Precision Pro** (Microsoft)
Lenkräder: **Momo Force** (Logitech)

Vom Steh-Empfang zur Preisverleihung: Jowood-Vorstand **Thomas Kirchenkamp** (zwischen Jörg Langer und Isa Müller) und Infogrames-Marketing-Chef **Frank Holz** freuen sich.

