

# GameStars 2007



Fabian Siegmund und Petra Schmitz erklären dem Leipziger Fernsehen, welches ihre Favoriten sind.



Toni Schwaiger mit Tommy Krappweis (links) und Erik Haffner.



Machen sich gut auf dem Kamin Sims: die GameStars-Trophäen.

Hieß das bislang nicht immer »Spiel des Jahres«? Doch, aber neben einem neuen Namen gab es bei unserer großen Preisverleihungs-Gala dieses Jahr noch weitere Premieren.



Die Spielehersteller des Jahres: Kerstin Müller von EA (Bildmitte), flankiert von Pascal Schmidt (links) und Harald Ebert von Nintendo.



Die Leser Gregor Lange (Mitte) und Maik Mernitz (rechts von ihm) umringt von Sascha Mutschler, Philipp Duberke und Nino Kerl.

Was die anwesenden Spieleentwickler und Publisher wollten, war glasklar – immerhin bestand es aus Plexiglas. Darauf waren je ein Firmenname und der Titel eines Computer- und Konsolenspiels zu lesen, stets mit dem Zusatz »Spiel des Jahres«: Die 16 Trophäen der Leserpreis-Verleihung von GameStar und GamePro waren in diesem Jahr schick neu gestaltet. Und so hatten sich auch knapp 200 Branchenvertreter in Schale geworfen, als wollten sie sich mit blendendem Aussehen für die Preise qualifizieren. Dabei stand wie schon in den Jahren zuvor bereits fest, wer am 28. März 2008 welche Auszeichnung mit nach Hause nehmen sollte – dank Ihnen. Sie haben entschieden, welches die besten Spiele 2007 waren. Die Abstimmung erfolgte erstmals online und erzielte so eine Rekordbeteiligung – 12.500 Internet-User gaben ihr Votum ab. Zwei von ihnen waren Maik Mernitz und Gregor Lange, die als Vertreter unserer Leser und Ehrengäste nach Leipzig eingeladen waren. Leipzig? Die Redaktionen von GameStar und GamePro sitzen doch in München? Stimmt – dennoch haben wir uns in diesem Jahr dazu entschieden, die Preisverleihung im Leipziger Panometer abzuhalten.

- DVD**
- Video-Special
- gamestar.de**
- Video zum Event
- ▶ Quicklink: 5111
- Bilder vom Event
- ▶ Quicklink: 5104
- GameStars 2007 im Internet
- ▶ Quicklink: 5105
- Infos zu Starcraft 2
- ▶ Quicklink: 5091



Ex-Giga-Moderatorin Alexandra Polzin führte durch den Abend.



Kerstin Müller und Michael Graf im Grinse-Wettstreit.



Heiko Klinge zeigt Erststicherscheinungen, Marion Eilers und Ingo Zaborowski freuen sich über die Trophäe für Dirt.



Yadegar Asisi (links) herrscht über das Panometer, York von Heimburg über den IDG-Verlag, GameStar und GamePro.



Gunnar Lott und André Horn üben vor der Show unauffälliges Ablesen. Einer kann's schon, der andere noch nicht so ganz.

## Panometer

Das Panometer ist ein umgewandelter, kolossaler Gasspeicher, auf dessen Innenseite der Berliner Künstler und Architekt Yadegar Asisi ein 106 Meter langes und 31 Meter hohes Panoramabild des antiken Roms gemalt hat, das die Halle komplett umschließt. Im Zentrum des Panometers steht eine Aussichtsplattform, auf dessen Spitze man das Gefühl hat, tatsächlich über dem alten Rom zu thronen – die perspektivische, maßstabsgetreue Konstruktion des Gemäldes macht's möglich. Asisi versteht Panoramabilder, die ihrem Betrachter die Wirklichkeit vorgaukeln, als Vorläufer der interaktiven Medien. Insofern war das Panometer der perfekte Veranstaltungsort für unsere Computerspiel-Preisverleihung.

Um die GameStars 2007 noch professioneller als sonst zu gestalten, haben wir uns reizende Unterstützung ins Boot geholt: Durch



Das Panometer diente früher als Gasspeicher. Heute stellt Yadegar Asisi hier faszinierende Riesengemälde aus.



Christian Beer (links) und Tim Ende-Styra von Vivendi geben nicht etwa rotes Licht, sondern beteiligen sich am Mitmach-Rätsel.

den Abend führten nicht mehr unsere Chefredakteure, sondern die ehemalige Giga-Moderatorin Alexandra Polzin. Natürlich ließen sich die GameStar- und GamePro-Redakteure nicht davon abbringen, die insgesamt 16 Trophäen selbst an die glücklichen Gewinner zu überreichen. Die Zahl der Preise ist angewachsen: Die Kategorie »Bestes Abenteuerspiel« aus den Vorjahren haben wir in diesem Jahr in die Untergenres Rollenspiele und Adventures aufgeteilt und außerdem die PC-Disziplinen »Multiplayer« sowie »Family & Lifestyle« neu ins Leben gerufen. Doch kommen wir nun zu dem, was über die Jahre gleich geblieben ist: die Auszeichnung Ihrer Lieblingsspiele.

## Mannometer

Über die Wahl des besten Online-Rollenspiels des Jahres wunderte sich keiner der Anwesenden: 37 Prozent unserer Leser hatten sich für **World of Warcraft: The Burning Crusade** entschieden. Eine größere Überraschung war da schon der Gewinner der neuen Kategorie Family & Lifestyle: Hier siegte Activisions Musikspiel **Guitar Hero 3** – dank seiner starken Fangemeinde unter GamePro-Lesern. GameStar-Anhänger hatten sich mehrheitlich für das in der Gesamtwertung nur zweitplatzierte **Crazy Machines 2** entschieden. In der Rubrik Multiplayer waren sich die Kunden beider Magazine einig: **Call of Duty 4** ist der Mehrspieler-Hit 2007. Das deutsche Entwicklerstudio Deck 13 (**Ankh**) durfte sich ebenfalls über einen klaren Sieg freuen. Die Hälfte unserer Leser kürte **Jack Keane** zum besten Adventure 2007 – deutlich vor **Sam & Max: Season One**, das nur 19 Prozent der Stimmen erhielt. Im Gegensatz zu den Jungs von Deck 13 kam unser Redakteur Michael Graf für seine Laudatio zum Strategiepreis 2007 nur zögerlich auf die Bühne: Der begeisterte Rundenstrategie hatte zu wenig Aktionspunkte eingepackt. Trotz Michaels Appell für mehr Akzeptanz von Rundenstrategie heimste auch in diesem Jahr wieder ein Echtzeit-Strategiespiel die Genre-Trophäe ein: **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**.

## Fun-o-Meter

Sportfachmann Heiko Klinge zeigte sich bei seiner Anmoderation für das beste Sport- und Rennspiel 2007 überrascht: Trotz mittelmäßiger Verkaufszahlen setzte sich **Colin McRae Dirt** gegen Genre-Favoriten mit großen Namen wie **Fifa**, **Need for Speed** oder **Pro Evolution Soccer** durch. Entsprechend groß war auch der Jubel bei Codemasters, den Entwicklern des Spiels. Ingo Zaborowski, Marketing Manager bei Codemasters, erinnerte in seiner Dankesrede auch an das tragische Schicksal von Colin McRae: Der Rennfahrer war im September 2007 bei einem Hubschrauberabsturz gestorben. Zaborowski: »Mit Colin haben wir einen sehr guten Freund verloren.«

Im Rollenspiel-Sektor setzte sich **The Witcher** durch. Und das, obwohl der Titel zunächst nur 73 Punkte von der GameStar-Redaktion erhalten hatte und erst durch Patches auf eine Wertung von 80 gekommen war. Lutz Anderie, Geschäftsführer von Atari Deutschland, konnte sich Stichelei nicht verknäueln: »Wir danken den Lesern, die die Wertung mit diesem Preis korrigiert haben.« In Sachen **Crysis** waren sich Redaktion und Leserschaft allerdings einig: Das bestbewertete Actionspiel der GameStar-Geschichte ist Ihrer Meinung nach nicht nur der beste Ego-Shooter, sondern auch das beste Spiel des Jahres 2007. Schade für Activision: In beiden Kategorien lag **Call of Duty 4** jeweils nur einen Prozentpunkt hinter Cryteks Shooter. Als Kerstin Müller von Electronic Arts dann auch noch den Redaktions-Preis für die innovative Spielmechanik von Valves **Portal** entgegennehmen durfte, knurrte der neben ihr am Tisch sitzende Daniel Matschijewsky: »Bei den ganzen Preisen auf dem Tisch habe ich gar keinen Platz mehr für mein Weinglas!« Der Preis für den Flachwitz des Abends ging jedoch an GamePro-Redakteur Bernd Fischer: Er bezeichnete **Mass Effect** als das offizielle Spiel des Oktoberfests. **FAB**

## Die Preisträger



**PC-Spiel des Jahres 2007**  
Crysis (Crytek / Electronic Arts)  
Sieger 2006: Gothic 3 (Piranha Bytes / Jowood)

### Bester Ego-Shooter

1. Platz: **Crysis** (Crytek / Electronic Arts)
2. Platz: Call of Duty 4 (Infinity Ward / Activision)
3. Platz: Bioshock (Irrational Games / 2K Games)

Sieger 2006: Dark Messiah of Might and Magic (Arkane Studios / Ubisoft)



### Bestes Strategiespiel

1. Platz: **C&C 3: Tiberium Wars** (EA LA / Electronic Arts)
2. Platz: World in Conflict (Massive / Vivendi)
3. Platz: Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs (Blue Byte / Ubisoft)

Sieger 2006: Anno 1701 (Related Designs / Sunflowers)



### Bestes Rollenspiel

1. Platz: **The Witcher** (CD Projekt / Atari)
2. Platz: Jade Empire (BioWare / 2K Games)
3. Platz: Two Worlds (Reality Pump / Zuxxez)

Dieser Preis wurde dieses Jahr zum ersten Mal verliehen.



### Bestes Online-Rollenspiel

1. Platz: **WoW: The Burning Crusade** (Blizzard / Vivendi)
2. Platz: Herr der Ringe Online (Turbine / Codemasters)
3. Platz: Guild Wars: Eye of the North (Arenanet / NCsoft)

Sieger 2006: Guild Wars: Factions / Nightfall (Arenanet / NCsoft)



### Bestes Adventure

1. Platz: **Jack Keane** (Deck 13 / 10tacle)
2. Platz: Sam & Max: Season One (Telltale / Jowood)
3. Platz: Ankh: Kampf der Götter (Deck 13 / Daedalic)

Dieser Preis wurde dieses Jahr zum ersten Mal verliehen.



### Bestes Renn- und Sportspiel

1. Platz: **Colin McRae Dirt** (Codemasters / Codemasters)
2. Platz: Pro Evolution Soccer 2008 (Konami Tokyo / Konami)
3. Platz: Need for Speed: ProStreet (EA Black Box / Electronic Arts)

Sieger 2006: GTR 2 (Simbin / 10tacle)



### Bestes Multiplayer-Spiel

1. Platz: **Call of Duty 4** (Infinity Ward / Activision)
2. Platz: Halo 3 (Bungie / Microsoft)
3. Platz: Team Fortress 2 (Valve / Electronic Arts)

Dieser Preis wurde dieses Jahr zum ersten Mal verliehen.



### Family & Lifestyle

1. Platz: **Guitar Hero 3** (Aspyr / Activision)
2. Platz: Crazy Machines 2 (Fakt / Pepper Games)
3. Platz: Viva Piñata (Rare / Microsoft)

Dieser Preis wurde dieses Jahr zum ersten Mal verliehen.



### Innovationspreis Hardware

Nvidia, für die **Geforce-8800-Serie**

### Innovationspreis Spielmechanik

Valve, für **Portal**