



Verlagsleiter **André Horn** interviewte in einer kleinen Pause einige der Gäste und fragte nach persönlichen Favoriten, Hoffnungen und Enttäuschungen.



Michael Trier und Markus Schwerdtel eröffneten die **Preisverleihung**.



Alle **Gewinner** des Abends haben sich zum Abschlussfoto auf der Bühne versammelt.

08

Spiele, Preise, Sensationen: Zum siebten Mal verliehen GameStar und GamePro den Leserpreis für die besten Spiele.



York von Heimburg (rechts), Geschäftsführer von IDG Deutschland, im Gespräch mit **Thomas Kessler**, Sales Director von Sapphire.



Christian Beer von Activision Blizzard präsentiert stolz den Preis für *Wrath of the Lich King* (bestes Online-Rollenspiel). Die beiden Typen rechts und links kennen wir nicht.



Matthias Mirlach, **Christian Szymanski** und **Knut-Jochen Berge** von Codemasters freuen sich über zwei Preise für *Race Driver: Grid*.

GameStar.de
Infos & Fotos
► Quicklink: 6041

Ein GameStar zu gewinnen, ist vielleicht (noch) nicht so prestigeträchtig wie einen Oscar einzuheimen, aber ein GameStar ist allemal der bessere Preis. Denn im Gegensatz zu den Oscars werden die GameStars nicht nach verschurbelten Kriterien von einer großteilig unbekanntem Jury ausgelobt, sondern von den Spielern in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Sie entscheiden seit 2003, welche Entwickler und Publisher ihnen im jeweiligen Jahr mit welchen Programmen die größte Freude bereitet haben. Am 26. Februar 2009 war Stichtag für die Verleihung der

GameStars 2008. Dieses Mal fand die große Abendgala in der alten Kongresshalle in München statt, einem unter Denkmalschutz stehenden Tagungsgebäude. Und dort gab es mehr als eine Überraschung.

Zwei Stunden Spannung

Wenn Gala drauf steht, muss auch Gala drin sein: Die sonst Jeans und Shirt bevorzugenden Mitarbeiter von GameStar und GamePro hatten sich in schicke Abendgarderobe gestürzt und strahlten mit den 130 Branchen-Gästen um die Wette. Doch die eigentlichen Stars waren – der Name sagt es schon – die GameStars. 15 auf Hochglanz polierte Trophäen für zwei Jurypreise thronten auf der Bühne und warteten auf neue Besitzer. Am heißesten begehrt: die Preise für das Spiel des Jahres für PC und Konsolen. Doch bis die in glückliche Siegerhände übergeben wurden, vergingen getreu dem Motto »Das Beste immer zum Schluss« gut zwei Stunden spannendes Programm. Zwei Stunden, in denen auf der Bühne der Kongresshalle die Redakteure von GameStar und GamePro durch schmissige Laudatio-Ansprachen gute Laune und Spannung verbreiteten und anschließend glückliche Gewinner kürten. Am häufigsten durften Electronic Arts und Ubisoft aufs Podium. Eingerahmt wurde das Spektakel durch die Moderation von Gunnar Lott und fetzigen Einspielern auf der riesigen Leinwand des Saals.

Nichts für Niko Bellic

Die größte Verblüffung des Abends gleich vorweg: **Grand Theft Auto 4** gewann keinen der zwei möglichen PC-Preise. Zwar war das inhaltlich fantastische Programm ohne Zweifel eines der besten Spiele 2008, von GameStar erhielt es 93 Punkte. Aber offensichtlich strafen die Leser **GTA 4** aufgrund seiner eklatanten technischen Mängel beim Erscheinen ab. So landete es in der Top-Kategorie »Bestes PC-Spiel« lediglich auf dem enttäuschenden dritten Rang, bei den besten Actionspielen war es sogar nur der fünfte. Immerhin gab's am Ende doch noch den Titel für das beste Konsolenspiel, was aber sicherlich deutlich weniger war, als sich die Vertreter des Publishers 2K Games ausgemalt hatten.

Die PC-Hauptrophäe und ebenso die fürs beste Rollenspiel (auch bei den Konsolen) ging an **Fallout 3** von Bethesda und bestätigte damit die von uns vergebene Traumwertung von 93 Punkten: **Fallout 3** ist für die GameStar-Leser das beste Spiel des Jahres 2008!

Vorsprung für Edna

Neben der Schlappe für **Grand Theft Auto 4** war die zweite große Überraschung der erste Platz bei den Adventures. Den strich nämlich nicht wie erwartet Fusionspheres **Geheimakte 2** ein (der Vorgänger **Geheimakte Tunguska** war das beste Adventure 2006), sondern das ungewöhnliche **Edna bricht aus** von Daedalic –



Das apokalyptische Abenteuer *Fallout 3* von Bethesda wurde zum **Spiel des Jahres** gekürt.

Die Preisträger 2008



PC-Spiel des Jahres

Fallout 3 (Bethesda / Ubisoft)
 Sieger 2007: Crysis (Crytek / Electronic Arts)



Bestes Actionspiel

1. Platz: **Call of Duty: World at War** (Treyarch / Activision Blizzard)
 2. Platz: **Crysis: Warhead** (Crytek / Electronic Arts)
 3. Platz: **Far Cry 2** (Ubisoft Montreal / Ubisoft)
- Sieger 2007: Crysis (Crytek / Electronic Arts)



Bestes Strategiespiel

1. Platz: **C&C: Alarmstufe Rot 3** (EA LA / Electronic Arts)
 2. Platz: **Spore** (Maxis Software / Electronic Arts)
 3. Platz: **Civilization 4: Colonization** (Firaxis / 2K Games)
- Sieger 2007: C&C 3: Tiberium Wars (EA LA / Electronic Arts)



Bestes Rollenspiel

1. Platz: **Fallout 3** (Bethesda / Ubisoft)
 2. Platz: **Sacred 2** (Ascaron / Deep Silver)
 3. Platz: **Das Schwarze Auge: Drakensang** (Dtp / Radon Labs)
- Sieger 2007: The Witcher (CD Projekt / Atari)



Bestes Online-Rollenspiel

1. Platz: **WoW: Wrath of the Lich King** (Blizzard / Activision Blizzard)
 2. Platz: **Age of Conan** (Funcom / Eidos)
 3. Platz: **Warhammer Online** (Mythic / Electronic Arts)
- Sieger 2007: WoW: The Burning Crusade (Blizzard / Vivendi)



Bestes Adventure

1. Platz: **Edna bricht aus** (Daedalic / Xider)
 2. Platz: **Geheimakte 2** (Fusionsphere / Deep Silver)
 3. Platz: **Perry Rhodan** (Braingame / Deep Silver)
- Sieger 2007: Jack Keane (Deck 13 / 10tacle)



Bestes Renn- / Sportspiel

1. Platz: **Race Driver: Grid** (Codemasters / Codemasters)
 2. Platz: **Pro Evolution Soccer 2009** (Konami Tokyo / Konami)
 3. Platz: **Fifa 09** (EA Canada / Electronic Arts)
- Sieger 2007: Colin McRae Dirt (Codemasters / Codemasters)



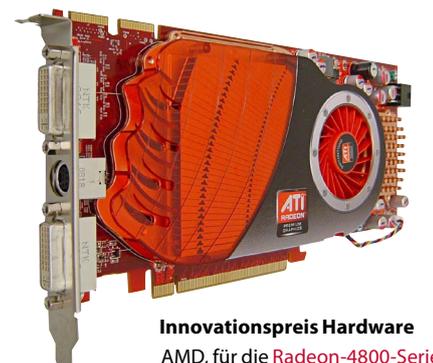
Bestes Multiplayer-Spiel

1. Platz: **Left 4 Dead** (Valve / Electronic Arts)
 2. Platz: **Call of Duty: World at War** (Treyarch / Activision-Blizzard)
 3. Platz: **Fifa 09** (EA Canada / Electronic Arts)
- Sieger 2007: Call of Duty 4 (Infinity Ward / Activision)



Preis der Jury

2D Boy, für **World of Goo**



Innovationspreis Hardware
 AMD, für die **Radeon-4800-Serie**



In der Kongresshalle, einem denkmalgeschützten Tagungsgebäude aus den 50ern, fand die Preisverleihung der GameStars 2008 statt.

wenn auch nur mit hauchknappen 49 Stimmen Vorsprung. Ein schöner Beweis dafür, dass Originalität belohnt wird, gleichzeitig allerdings auch ein Hinweis darauf, dass das Konkurrenz-Umfeld 2008 bei den Adventures eher dünn war. 2009 verspricht, deutlich mehr hochwertige Titel für PC-Knobler zu bieten.

Seniorentausch

Quasi nur einen Platztausch gab's bei den Actionspielen zu verzeichnen. Sie erinnern sich: 2007 gewann **Crysis** vor **Call of Duty: Modern Warfare**, jetzt siegte **Call of Duty: World at War** vor **Crysis: Warhead**. Und das, obschon man **World at War** vorwerfen kann, nur Altbekanntes in ein besser inszeniertes und grafisch aufwändigeres Kostüm zu stecken. Aber ebenso kann man **Crysis: Warhead** vorwerfen, die gleiche Geschichte nur von der anderen Seite der Insel zu erzählen. Und dass sich auf Platz 3 ein solides, aber sicher nicht überragendes **Far Cry 2** (bei den Konsolen sogar auf Platz 1) dazugesellte, zeigt eines recht deutlich: Der Action fehlte der strahlende Glanz des Vorjahres.

Das Gesetz der Serie

Wie gewohnt moderierten die GameStar- und GamePro-Redakteure jede Rubrik mit launigen Analysen an, und Michael Graf begann seine Laudatio für den Preis »Bestes Strategiespiel« mit dem Satz: »Ich bin froh, dass 2008 vorbei ist!« Denn seit Menschengedenken ist kein Jahr

vergangen, in dem weniger hochkarätige Strategietitel erschienen sind als im vergangenen. Als Gewinner glänzte – wenig überraschend – **C&C: Alarmstufe Rot 3**, abgeschlagen mit nur halb so vielen Stimmen landete auf Platz 2 der innovative Hoffnungsträger **Spore**. Trotzdem schmälerte das nicht die Freude der Vertreter von Electronic Arts, die diese Trophäe bereits 2007 entgegennehmen durften, auch für einen Titel aus dem C&C-Universum, nämlich für **Tiberium Wars**. Immerhin: Unter die besten fünf des Jahres 2008 wählten die GameStar-Leser auch kleinere Spieleperlen wie **King's Bounty** und **Civilization 4: Colonization**.

Trend in Sicht

Über 20 Prozent der Stimmen trennten den ersten vom zweiten Platz in der Kategorie »Bestes Multiplayer-Spiel«. Valves **Left 4 Dead** siegte mit einem komfortablen Abstand vor **Call of Duty: World at War (Modern Warfare** war Vorjahressieger) und **Fifa 09**. Der Clou an der Mehrspieler-Zombiehatz: hoher Kreischfaktor, einen gelungener Versus-Modus und natürlich die Koop-Komponente. Viele Titel, die in der jüngeren Zeit erschienen sind, und viele, die noch erscheinen werden, setzen auf eine kooperative Kampagne, also ein gemeinsames Erleben der Spielhandlung. Das ist etwas, das in Zeiten von Breitband-Internet einen deutlichen Mehrwert liefert. Und ein Trend, der von den Spielern begrüßt und belohnt wird.

Kein Trend in Sicht

Ein bisschen langweilig machte sich auf den ersten Blick die Preisverleihung für das beste Online-Rollenspiel aus. In der einzigen Kategorie, in der auch Addons zugelassen sind, gewann natürlich **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**. Aber längst nicht so dominant, wie man annehmen sollte. Gerade mal knapp fünf Prozent der Stimmen trennten den Sieger vom Verfolger **Age of Conan**. Aus dem Minimalabstand lässt sich allerdings kein Trend ablesen. Während Funcoms Erwachsenen-Rollenspiel einen grandiosen Start mit 700.000 Spielern hinlegte, derzeit aber nur noch 100.000 Abonnenten zählt, ist Blizzards Massenphänomen mittlerweile bei fast 12 Millionen zahlenden Abenteurern angekommen.

Und nun zum Spocht

Während die Sportspiel-Serien anderer Hersteller in den vergangenen Jahren nur minimale Neuerungen (oder Verschlimmberungen) lieferten, schaffte es der englische Rennspiel-Experte Codemasters immer wieder, die Vorgänger-Programme zu toppen. Kein Wunder also, dass **Race Driver: Grid** sich neben **Fallout 3** und **GTA 4** in die kleine Gruppe der Spiele einreichte, die von uns 2008 eine Wertung über 90 Punkte bekamen. Das spiegelte sich auch bei der GameStars-Verleihung wider: **Grid** belegte mit knapp 22 Prozent der Stimmen vor dem nächsten Verfolger **Pro Evolution Soccer 2009** die Pole-Position und gewann auch den Konsolenpreis in dieser Kategorie. Electronic Arts neuester Dauererien-Ableger **Need for Speed: Undercover** schaffte es gerade mal auf den vierten Rang.

Mehr Mut

Auch wenn die GameStars des Jahres 2008 wieder an viele Serienspiele gingen, zeigen doch gerade Titel wie **Left 4 Dead** oder **Edna bricht aus**, dass in den Herzen der Spieler reichlich Platz ist für Ungewöhnliches und neue Konzepte. Wir wünschen uns für kommende Preisverleihungen mehr Trophäen für mehr Programme, die nicht die x-te Fortsetzung sind – also mehr Mut und Innovationsdrang bei den Herstellern und Entwicklern. Und somit letztlich mehr Spaß und Abwechslung für die Spieler, die auch in Zukunft darüber entscheiden werden, welche Titel einen GameStar verdienen. PET



Ingo Horn (links) von den Global Producers und Daniel Matschewsky bleiben eisern und trinken nur Orangensaft (mit Prosecco).



Um die Gäste bei Laune zu halten, hatte Fujitsu Siemens kleine Spielstationen aufgebaut. Da traf man auch GameStar-Mitarbeiter an. Sie können es nicht lassen!



David Gromer und Erik Haffner von der bumm film GmbH (Bernd das Brot) versuchen, Gunnar Lott eine Schauspielkarriere als Baguette aufzuschwatzen.