



Jurybegründungen

PROGRAMM AWARDS

LARA KIDS AWARD

Für das beste Spiel ohne Altersbeschränkung

Preispatron:

Marta Jandova

Gewinner:

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen (Sega)

Jurybegründung

Stellen Sie sich Folgendes vor: Ein leicht übergewichtiger Klempner und ein rasend schneller, blauer Igel treten beim größten Sportereignis der Welt gegeneinander an. Was für den einen oder anderen hier im Saal vielleicht ein wenig seltsam klingen mag, ist für sehr viele Videospiele in der ganzen Welt ein wahr gewordener Traum. In „Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen“ haben nämlich zwei der wohl berühmtesten Figuren der Gamesgeschichte ihren ersten gemeinsamen Auftritt in einem Videospiel: Mario & Sonic. Und da messen sich nun die beiden ehemaligen Erzfeinde in 20 olympischen Disziplinen. Und das mit sehr großem Erfolg. Seit einem halben Jahr halten sich Mario & Sonic“ bereits in den oberen Regionen der Charts und begeistern Gelegenheits- und Vielspieler - junge, alte und mittelalte! Deshalb gibt es jetzt auch endlich die Goldmedaille für die beiden Helden des Spieleolympus: den LARA Kids Award 2008.

LARA FAMILY AWARD

Für das beste Spiel ab 6 Jahren

Preispatron:

Markus Othmer

Gewinner:

Project Gotham Racing 4 (Microsoft)

Jurybegründung

Als die Xbox 360 Ende 2005 auf den Markt kam, zeigte vor allem ein Spiel, welches Potenzial in der neuen Konsolengeneration steckt: „Project Gotham Racing 3“. Der Nachfolger und LARA-Preisträger „Project Gotham Racing 4“ besitzt alle Stärken, die diese Serie auszeichnen, und verbessert die Reihe an vielen Stellen. Kein anderes Rennspiel findet eine solch perfekte Balance zwischen realistischem Fahrverhalten und Spielspaß. Hier zählt nicht nur, wer am schnellsten, sondern auch, wer am schönsten fährt. Das neu eingeführte Wettersystem überzeugt auf ganzer Linie: Während eines Rennens kann es sich vom strahlenden Sonnenschein in chaotisches Schneetreiben verwandeln. Diese Eigenschaften machen „Project Gotham Racing 4“ zu einem perfekten Rennspielerlebnis und zum Gewinner des LARA Family Award 2008.

LARA TEEN AWARD

Für das beste Spiel ab 12 Jahren

Preispatron:

Ruth Moschner



Gewinner:

Die Simpsons - Das Spiel (Electronic Arts)

Jurybegründung

Unvorstellbar. Erst 20 Jahre ist es her, seit sie als US-Zeichentrickserie von sich reden machten: Homer, Bart, Marge, Lisa und Maggie Simpson, eine amerikanische Familie, fast wie sie im Buche steht - an jeder Hand vier Finger, die Hautfarbe knallgelb und politisch unkorrekt bis ins Mark. Extrem kritisch, nie moralisierend, herrlich subversiv, innovativ, Genre-sprengend – mit einem Wort: Kult! Im Sommer letzten Jahres stürmten Homer & Co. dann endlich die Kinoleinwand. In Begleitung kam das Spiel, ein eigenständiges Werk voll hintergründigen Humors und kurzweiliger Unterhaltung. Im engen Schulterschluss mit dem Team um "Simpsons"-Erfinder Matt Groening entstanden, versteht sich die episodenhafte Spielesammlung als Persiflage auf so manchen Gamesblockbuster, die selbst die Spiele des eigenen Publishers nicht schont. Hier wird be-, ge- und verspottet, was sich den Simpsons in den Weg stellt. Kurzum: „Die Simpsons – Das Spiel“ garantiert sehr viel Vergnügen und eine LARA!

LARA YOUTH AWARD

Für das beste Spiel ab 16 Jahren

Preispatron:

Patrick Wolff

Gewinner:

Assassin's Creed (Ubisoft)

Jurybegründung

Als das Action-Adventure „Assassin's Creed“ im November letzten Jahres erschien, war sofort klar: Das ist ein Meisterwerk. Mit sehr viel Liebe zum Detail hatte das Entwicklerteam um Produzentin Jade Raymond eine mittelalterliche Umgebung geschaffen, die unglaublich dicht und sehr authentisch wirkt. Wenn die Hauptfigur Altair etwa nach einer schwindelerregenden Kletterpartie auf dem Dach eines Jerusalemer Turms steht und sich ihm – und damit dem Spieler – ein atemberaubender Blick über die Dächer der Stadt eröffnet, dann ist das ganz großes Kino. Von diesen Momenten gibt es viele in dem Spiel, und sie sind es auch, die im Gedächtnis haften bleiben. Dass das Spiel auch noch herausfordernde Kämpfe und eine spannende Verschwörungsgeschichte zur Zeit des 3. Kreuzzugs bietet, wird angesichts der faszinierenden Bilderwelt fast zur Nebensache. Und deshalb geht der LARA Youth Award an keinen geringeren Titel als an „Assassin's Creed“.

LARA ACTION AWARD

Für das beste Spiel ab 18 Jahren

Preispatron:

Martin Semmelrogge

Gewinner:

The Witcher (Atari)

Jurybegründung

„The Witcher“ ist ein einmaliges Rollenspiel für Erwachsene, das kompromisslos auf die ältere Zielgruppe zugeschnitten ist und auf den Romanen des polnischen Autors Andrzej Sapkowski beruht. „The Witcher“ bietet eine extrem spannende Story, gute Dialoge, eine beispiellose Atmosphäre sowie vielschichtige Charaktere. Ständig gilt es, moralische Urteile zu fällen, die kein simples Entweder-



Oder, kein Schwarz oder Weiß, kein Gut oder Böse dulden. Jede Entscheidung hat Konsequenzen – für den generellen Spielverlauf, für das Verhältnis zu anderen Charakteren, mitunter hart und gnadenlos. Zugleich ist „The Witcher“ ein sehr mutiges Spiel: kein glatt poliertes Kunstwerk wie so viele andere. Es ist schroff, hat Ecken und Kanten. Das macht und zeichnet es aus. Auch deshalb ist „The Witcher“ im besten Sinne spannende Unterhaltung für Erwachsene und verdienter Gewinner des LARA Action Award.

LARA PUBLIKUMSPREIS 2008

Preispatron:

Harald Hesse

Gewinner:

Dr. Kawashimas: Mehr Gehirn-Jogging (Nintendo)

Jurybegründung

Toll, toll, toll! „Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging“ bekommt den LARA Publikumspreis 2008. Vielen, vielen Dank an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich an unsere Partner Radio NRJ und Yahoo!, mit denen wir, KINO.DE und "GameShop", zusammen den Publikumspreis gestemmt haben, die Königsdisziplin sozusagen, weil bei dieser Wahl Ihr Kunde der Juror war.

„Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging“

Weltweit - hier wie dort - begeistert die Mischung aus Lese-, Rechen- und Gedächtnisübung Millionen von Spielern. Dabei ist „Kawashima“ zugleich ein sehr gutes Beispiel dafür, dass die Gamesbranche neue Zielgruppen für ihre Produkte gewinnen kann, ohne die alten zu verlieren.

Noch mal: Der LARA Publikumspreis geht in diesem Jahr an Nintendo Deutschland für „Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging“.

SPEZIALPREIS DER JURY

LARA EDUCATION AWARD 2008

Preispatron:

Wolfram Winter

Gewinner:

Genius: Im Zentrum der Macht - Strategie - Politik (Cornelsen Verlag)

Jurybegründung

Per Mausclick Bundeskanzlerin oder Bundeskanzler von Deutschland werden? Nicht möglich? Doch! Mit der CD-ROM „Genius – Im Zentrum der Macht“ aus dem Cornelsen Verlag, die in Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für politische Bildung und dem ZDF entstanden ist, kann es jeder Spieler im Alter von 12 bis 99 Jahren spielerisch bis in Kanzleramt schaffen. Wie? Ganz einfach! Die Spieler kandidieren im Jahre 2015 in einem kleinen Dorf in Bayern für das Amt des Bürgermeisters. Dabei müssen Wahlversprechen eingelöst, Interessenskonflikte in der Bevölkerung ausgeglichen und Mehrheiten organisiert werden. Nur so können wichtige Projekte durchgesetzt werden. Wer erfolgreich ist und ausreichend über politisches Talent verfügt, kann es dann bis zur Kanzlerschaft bringen. Wissensvermittlung und die Aufgabenformen von „Genius – Im Zentrum der Macht“ sind so miteinander verknüpft, dass man die Bedeutung von politischen Entscheidungen in der Spielwelt



konkret erleben kann. Insofern vermittelt das Spiel ein Grundverständnis zentraler politischer Begriffe und Zusammenhänge. „Genius – Im Zentrum der Macht“ ist eine rundum gelungene Mixtur aus Aufbausimulation und anspruchsvoller Lernsoftware und einem LARA EDUCATION AWARD würdig.

SYNERGY AWARDS

LARA TV AWARD

Preispatron:

Isabell Edvardsson

Gewinner:

High School Musical: Sing It! (Disney Interactive Studios)

Jurybegründung

Das Musikspiel „High School Musical: Sing it“ basiert auf dem TV-Film „High School Musical“, der in den USA ein Überraschungserfolg war und dessen zweiter Teil bei seiner Erstausstrahlung mit über 17 Mio. Zuschauern eine neue Rekordmarke im US-Kabelfernsehen gesetzt hat. Jede Menge Auszeichnungen folgten, u. a. ein Emmy Award für die Filmvorlage und Vierfach-Platin für den Soundtrack, der in den USA 2006 das meistverkaufte Album war. Diese Musical-Euphorie setzte sich auch Deutschland fort. Die Filme liefen mit imposanten Quoten im Disney-Channel und auf ProSieben, und Kate & Ben eroberten mit „Du bist wie Musik“, der deutschen Version des Titelsongs von „High School Musical 2“, die media-control-Charts. Keine Frage, dass auch das Musikspiel „High School Musical: Sing It!“ der Disney Interactive Studios sofort die Pole-Position der hiesigen Gamescharts stürmte. Solche überragenden Erfolge verdienen einen würdigen Preis: Der LARA TV AWARD 2008 geht an „High School Musical: Sing it“.

LARA MUSIK AWARD

Preispatron:

Thomas M. Stein

Gewinner:

SingStar – Die Toten Hosen (Sony Computer Entertainment Deutschland)

Jurybegründung

Am 29. August 2007 bebte in Deutschland die Erde. Als Epizentrum machten Experten die unweit Frankfurt gelegene Metropole Neu-Isenburg aus. Die Erschütterungen waren bis Düsseldorf messbar. Augenzeugenberichten zufolge soll sogar der Kölner Dom für kurze Zeit geschwankt und der Bischof seine natürliche Gesichtsfarbe verloren haben. Als wirkliche Ursache stellte sich noch am gleichen Tag das außerordentliche Zusammenspiel zweier Giganten heraus: PlayStation 2, die meistverkaufte Videospielekonsole der Welt, und die Toten Hosen, die bekannteste Punk-Rock-Band Deutschlands, machten bei SingStar gemeinsame Sache. „SingStar – Die Toten Hosen“ ist weltweit das erste Spiel der Karaoke-Reihe, das ausschließlich mit den Songs einer einzigen Band bestückt ist und die größten Hosen-Erfolge versammelt. „SingStar – Die Toten Hosen“ brachte die Band mit ihrer 25-jährigen Bühnenerfahrung direkt zu den Fans nach Hause. Außerdem bescherte das Spiel den Toten Hosen und Publisher Sony Computer Entertainment Deutschland den LARA MUSIK AWARD 2008. Und darauf trinken wir jetzt einen „Eisgekühlten Bommerlunder“ oder „Zehn kleine Jägermeister“, denn „Kein Alkohol (ist auch keine Lösung)“, wie die Hosen so schön sangen.



LARA KINO AWARD

Preispatron:

Steffen Henssler

Gewinner:

Ratatouille (THQ Entertainment)

Jurybegründung

„Ratatouille“, seit ewigen Zeiten als geschmortes Gemüsegericht der provenzalischen Küche bekannt, hat letzten Sommer eine Neuinterpretation als interaktives Spezialmenü erfahren. Schuld daran war Remy, eine kleine Landratte mit ausgeprägten Kochambitionen, die nicht nur die ganze Pariser Gastroszene aufmischte, sondern auch über sechs Millionen Deutsche in den Kinos und unzählige Spielerherzen daheim auf allen Plattformen begeisterte. Ob als Trickfilm aus der Pixar-Schmiede oder als Game aus dem Hause THQ Entertainment, mit „Ratatouille“ ist in jeder Hinsicht - für Leib und Seele - beste Unterhaltung gelungen, eine kulinarische Offenbarung, die mindestens einen Michelin-Stern, aber garantiert einen LARA Kino Award 2008 verdient hat. Bon Appetit!

HALL OF GAME

LARA eSPORTLER DES JAHRES

Laudator:

Axel Schulz

Gewinner:

Frank Pinter

Laudatio

Frank Pinter, den wir heute auszeichnen wollen, ist von Beruf Kriminaloberkommissar und als Fachlehrer beim Landesamt für Ausbildung, Fortbildung und Personalangelegenheiten der Polizei Nordrhein-Westfalen tätig.

Das ist erstmal nichts Besonderes, und dafür bekommt er auch keinen Preis! Den bekommt er für sein außerordentliches und nachhaltiges Engagement im Bereich des elektronischen Sports, des eSports! Damit wir Frank Pinter näher kennen lernen, stelle ich ihn kurz vor, denn sein ehrenamtliches Wirken ist wirklich vorbildlich und vielseitig:

Frank Pinter ist 35 Jahre alt und 1. Vorsitzender des gemeinnützigen Vereins n!faculty e.V., der sich zum Ziel gesetzt hat, die Jugendbewegung ‚Gaming‘ und den elektronischen Sport, also den eSport, zu fördern und die gesellschaftliche Akzeptanz zu verbessern.

Dies geschieht durch umfangreiche Aufklärung von Politikern, Behörden und Eltern einerseits, und durch fördernde, kriminal-präventive und sozial-integrative vielseitige Jugendarbeit andererseits.

Frank Pinter ist auch ein Gesellschafter der n!faculty management Gesellschaft, sowie Vorstand im Deutschen eSport Bund.



Wenn alles gut geht, dann eröffnet n!faculty in Kürze das weltweit erste eSport-Vereinsheim in Köln, in dem interessierten Kindern, Jugendlichen, Eltern und öffentlichen Stellen eSport zum Anfassen geboten wird.

Für Frank Pinter ist „eSport das, was Boxen für mich war und ist – sozusagen der ‚Rock ´n´ Roll‘ dieses Jahrhunderts, der vor allem Jugendlichen ein breites Betätigungsfeld bietet, das auch öffentliche Stellen nutzen könnten und müssten.

Die Jury ist voll einverstanden und sieht das genau so, deshalb zeichnet sie Frank Pinter mit der LARA ESPORTLER DES JAHRES aus.

LARA OF HONOUR

Laudator:

Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring

Gewinner:

Jürgen Goeldner

Laudatio

Hier und heute soll ein Mann für seine besonderen Verdienste um die deutsche Computer- und Videospieleindustrie geehrt werden, der nie viel Aufhebens um seine Person, Wirkung und Werke gemacht hat. Ein Mann, dessen Handschrift bis in die frühen 80er Jahre dieser Branche nachweisbar ist und dessen Name seither in besonderer Weise mit ihr verknüpft ist. Ein Mann, der die Geschicke zahlloser Unternehmen lenkte und deren Line-up sich wie das Who's who der Games- und Mobile-Geschichte liest.

Firmen wie Rushware, Softgold, Rainbow Arts, Time Warp, Reline, Funsoft, Gremlin Graphics, SCI Entertainment, ABC Spielspaß, THQ, THQ Wireless, Mobile Scope, In-Fusio, Games That Matter und seit 2006 FIDIUS TRUST markieren den professionellen Weg des Mannes, der nach Abitur und Militär zunächst die akademischen Weihen der Pädagogik und Psychologie erklimmte, bevor er sich vollends der Entertainment Software verschrieb. Möglicherweise waren es gerade diese an der Universität erworbenen humanwissenschaftlichen Kenntnisse, die den heute 54-Jährigen bei allem Erfolg, und fiel er noch so groß aus, nie die Bodenhaftung verlieren ließen, weshalb ihn Zeitgenossen und Berufsbegleiter stets als besonnene und bescheidene, vor allem aber authentische Persönlichkeit beschreiben.

Hier und heute wird ein Mann geehrt, ein Mann der ständigen Präsenz, der die Repräsentanz in der ersten Reihe, wenn möglich, mied. Kein Mann der großen Worte, aber einer, dessen Worte stets gewichtig sind und Geltung haben. Ein Mann, dessen Rat und Tat man sucht, weil man ihn schätzt, und der es schätzt, wenn man ihn sucht, ohne sich deswegen zu überschätzen. Ein Mann, der bewegt, ohne bewegt zu wirken, ein Gestalter, ein Mover und Treiber, ein Logiker und Strukturalist. Mit stiller Konsequenz sein Ziel verfolgend, mit preußischen Tugenden bewehrt, aufrichtig, bescheiden, geradlinig und redlich.

Hier und heute wird ein Mann geehrt, der den Anfang dieser Branche markiert. Ein Mann, dessen Unternehmen Funsoft schon ein European Player war, als Electronic Arts noch die Windeln wechselte, ein Mann, auf dessen Konto die Gründung des ersten Branchenverbands in Deutschland zurückgeht, nicht allein, gewiss, aber er war federführend und treibend dabei. Durch seine Initiative entstand schließlich nach einigem Hin und Her die USK, und selbst die Gründung einer Branchenmesse geht auf seinen Impuls zurück.

Der Mann, der hier und heute geehrt wird, ist selten in den Vordergrund getreten, dennoch zählt er ohne Zweifel zu den prägendsten Gestalten des deutschsprachigen und internationalen Games- und Mobile-Business.

Meine Damen und Herren, die LARA OF HONOUR geht an Jürgen Goeldner.