



Jurybegründungen

PROGRAMM AWARDS

LARA KIDS AWARD

Für das beste Spiel ohne Altersbeschränkung

Preispat:

Judith Hildebrandt

Gewinner:

Edna bricht aus – Ultimate (Daedalic Entertainment)

Jurybegründung:

„Edna bricht aus“ stammt „von den Leuten, die Monkey Island gut finden“. So steht es ganz groß auf der Spielverpackung geschrieben. Und den Einfluss des Adventure-Klassikers erkennt der Spieler an allen Ecken und Enden: Das fängt schon bei den herrlich abgefahrenen Charakteren an, etwa der sympathischen Hauptfigur Edna, die einem schnell ans Herz wächst, setzt sich in den knackigen und völlig verrückten Rätseln fort – wo sonst löst man mit abgebissenen Fußnägeln Schrauben aus einem Gitter? – und reicht bis zur liebevollen 2D-Grafik. Während an anderer Stelle das große Technik-Wettrüsten um Texturen und Polygone in vollem Gange ist, bezaubert „Edna bricht aus“ mit wunderschönen handgezeichneten Bildern. Jeder weiß: Ein gelungenes Adventure steht und fällt mit dem Humor. Auch in dieser Hinsicht sticht, oder besser: bricht „Edna“ aus der Masse der lustigen oder lustig-gemeinten Spiele heraus. „Edna bricht aus“ ist ein im besten Sinne altmodisches Adventure, das auch, aber nicht nur für junge Spieler geeignet ist. „Edna bricht aus“ ist ein verdienter Gewinner des LARA Kids Awards 2009.

LARA FAMILY AWARD

Für das beste Spiel ab 6 Jahren

Preispat:

Kristina zur Mühlen

Gewinner:

LittleBigPlanet (PS3) (Media Molecule/Sony Computer Entertainment)

Jurybegründung:

Erinnern Sie sich noch? Es soll mal eine Zeit gegeben haben, da saßen die Menschen stundenlang alleine vor ihren Bildschirmen und zockten Videospiele. Wie? Sie können sich nicht mehr daran erinnern? Kein Wunder, schließlich sind Games längst ein soziales Phänomen. Das beste Beispiel hierfür stellt „LittleBigPlanet“ dar. Auf den ersten Blick ist es ein ausgezeichnetes Jump'n'Run mit fotorealistischer Grafik, tollen Physikspielereien und viel Liebe zum Detail. Doch dort, wo andere Spiele enden, fängt „LittleBigPlanet“ erst richtig an: Hat der Spieler den Helden Sackboy, das kleine Stoffmännchen, einmal durch alle Level manövriert, beginnt erst der eigentliche Spaß. Jetzt kann der Spieler seiner Kreativität freien Lauf lassen und mit dem kinderleicht zu bedienenden Editor eigene Welten ganz nach seiner Vorstellung erschaffen. Aber nicht nur das: er kann seine „neue“ Schöpfung auch mit allen anderen Spielern auf der Welt teilen, die sich nach Herzenslust darin austoben und die Level wiederum selbst bearbeiten dürfen. Somit gewährt und beschert „LittleBigPlanet“ ein noch nie dagewesenes Spielerlebnis für Jung und Alt und alle Jahrgänge dazwischen. All das qualifiziert „LittleBigPlanet“ zum Gewinner des LARA Family Awards 2009. Herzlichen Glückwunsch!



LARA TEEN AWARD **Für das beste Spiel ab 12 Jahren**

Preispatre:

Benedikt Weber

Gewinner:

Das Schwarze Auge: Drakensang (RadonLabs/dtp entertainment)

Jurybegründung:

Lange Jahre war es auf dem PC still um das deutsche Rollenspiel „Das Schwarze Auge“, kurz: DSA, geworden. Bis sich schließlich der Entwickler Radon Labs des Themas annahm und mit „Drakensang“ eine Hommage an den Rollenspiel-Koloss erschuf und das komplexe Regelwerk liebevoll für den PC umsetzte. So finden sich Anfänger im DSA-Universum schnell zurecht, und kommen Experten dank der zahlreichen, tiefgreifenden Möglichkeiten voll und ganz auf ihre Kosten. „Drakensang“ gelingt es vorbildlich, den Spieler in die phantastische Welt des fiktiven, riesigen Kontinents Aventurien mit seinen interessanten und eindrucklichen Bewohnern - Elfen, Zwergen, Echsenmenschen und natürlich Drachen - abtauchen zu lassen. Dafür sorgen neben der zeitgemäßen Grafik auch die glänzend geschriebenen Dialoge und der wirklich ausgezeichnete Soundtrack. Der LARA Teen Award 2009 geht an „Das Schwarze Auge: Drakensang“.

LARA YOUTH AWARD **Für das beste Spiel ab 16 Jahren**

Preispatre:

Maike von Bremen

Gewinner:

Mirror's Edge (Dice/Electronic Arts)

Jurybegründung:

„Mirror's Edge“ ist ein mutiges Spiel: Es verlässt in vielen Bereichen ausgetretene Pfade und schlägt – in einem höllischen Tempo - neue erfrischende Wege ein. Basierend auf der Trendsportart Parkour, bei der der Sportler unter Überwindung sämtlicher Hindernisse den schnellsten und effizientesten Weg von A zum selbstgewählten Ziel B nimmt, versetzt es den Spieler in einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch: Dieser springt in einer Großstadt, in der nahen Zukunft gelegen, von einem Dach eines Wolkenkratzers zum nächsten, läuft Hauswände entlang, gleitet anmutig unter Barrieren hindurch und wird bei all seinen halbschweren Aktionen von den sphärischen Klängen des Soundtracks begleitet. Diese Aktionen werden jedoch nicht wie in ähnlichen Titeln aus der Verfolgersicht, sondern aus der Ego-Perspektive erlebt, was maßgeblich zu dem berauschten Mitten-drin-Gefühl beiträgt, das sich zwangsläufig beim Spieler einstellt. Und dann diese Großstadt, die sich in einem faszinierenden Kontrast aus einem klinischen Weiß und satten roten, orangen und gelben Farbtönen präsentiert, sie bildet die stilisierte Kulisse für die Spielheldin Faith, die sich mutig und tapfer einem totalitären Regime entgegenstellt. Nicht minder couragiert zeigten sich die Entwickler beim gesamten Game Design von „Mirror's Edge“. So viel Schneid, Beherrschung und Entschlossenheit muss einfach belohnt werden. Und deshalb gewinnt „Mirror's Edge“ den LARA Youth Award 2009.



LARA ACTION AWARD **Für das beste Spiel ab 18 Jahren**

Preispatre:

Mathis Landwehr

Gewinner:

Fallout 3 (Bethesda/Ubisoft)

Jurybegründung:

Als bekannt wurde, dass Bethesda die Rechte am legendären „Fallout“-Franchise erworben hatte, waren viele Spieleexperten zunächst skeptisch. Zweifel, die sich aber schnell in Luft auflösen sollten. Zwei Punkte zeichnen „Fallout 3“ besonders aus: Dem Spiel, das im Jahre 2077 angesiedelt ist, gelingt es in schier unglaublichen Bildern, die postnukleare Atmosphäre des radioaktiv verseuchten Odlands rund um die US-Hauptstadt Washington D.C. einzufangen. Der Moment, als der Hauptcharakter zum ersten Mal kurz nach Spielbeginn die scheinbare Sicherheit des Atomschutzbunkers verlässt und die schier endlose Weite der verwüsteten Landschaft erblickt, brennt sich für lange Zeit ins Gedächtnis ein. Zum anderen lässt „Fallout 3“ dem Spieler die freie Wahl, ob er als schleichender Dieb, rabiater Revolverheld, als guter Retter oder egoistischer Einzelgänger, der nur böse Absichten im Sinn hat, das Abenteuer bestreitet. Seine Entscheidungen rufen nicht nur unterschiedliche Reaktionen bei den Bewohnern des so genannten „Ödlands der Hauptstadt“ hervor, sondern beeinflussen auch den weiteren Verlauf und das Ende der Geschichte. Eine Geschichte, die Publisher Bethesda übrigens ständig mit neuen Inhalten anreichert und somit für den Spieler bereichert. „Fallout 3“ bietet beste Unterhaltung für Erwachsene und erhält den LARA Action Award 2009.

LARA PUBLIKUMSPREIS

Preispatre: Harald Hesse

Gewinner: Grand Theft Auto 4 – Rockstar Games

Jurybegründung:

Das ist das Votum der Menschen draußen im Lande, die sich auf den Partnerseiten zu Wort gemeldet haben. Und ich darf ergänzen: Es eine vortreffliche Wahl. Ein paar Worte des Lobes seien genannt:

GTA IV hat weltweit alle Verkaufrekorde gebrochen, die Spielepresse hat sich vor Lobeshymnen geradezu überschlagen, die Metacritic bewertete es mit 98 Prozent. GTA IV ist in allen Feuilletons der Weltpresse besprochen und diskutiert worden, es überschreitet die Genre Grenzen, verfügt über einen subtilen und wirklich intelligenten Humor, ist in weiten Teilen eine Gesellschaftssatire, verfügt über eine bombastische Optik, über eine geniale Physik und exzellente Musik. Ein Spiel, das heute schon andeutet, wohin sich Computer- und Videospiele in Zukunft bewegen werden. Das ist ganz großes Kino - zum Mitmachen. Das ist intelligentes Entertainment. Ich will nicht verhehlen, dass dieses Spiel nicht ganz unumstritten war. Ich kann aber jedem nur raten, spielen Sie es selbst und bilden Sie sich ihr eigenes Urteil.



LARA ONLINE AWARD

Preispatron:

Emily Whigham

Gewinner:

World Of WarCraft: Wrath Of The Lich King (Blizzard Entertainment/Activision Blizzard)

Jurybegründung:

„World Of WarCraft“ – ein Name wie in Stein gemeißelt. Seit Anfang 2005 bestimmt das Online-Rollenspiel nicht nur die Verkaufscharts, sondern auch einen Großteil der Freizeitgestaltung vieler Spieler. 10, 11, 12, 13 Millionen – stetig wächst die Zahl der weltweiten Abonnenten. Doch statt sich auf diesen Lorbeeren auszuruhen und es sich auf dem Genre-Thron gemütlich zu machen, legt der Entwickler Blizzard Entertainment nach. Die Erweiterung „Wrath Of The Lich King“ geht über das ansonsten übliche „Mehr vom Gleichen“ deutlich hinaus. Neben vielen kleinen Detailverbesserungen, Neuerungen und frischen Gebieten wird etwa mit dem so genannten Todesritter zum ersten Mal eine neue Charakterklasse eingeführt. Zudem ist die Geschichte individueller gestaltet: manche Veränderungen in der Fantasiewelt Azeroth sind nur für den jeweiligen Spieler zu sehen. Überhaupt gibt es so viel Interessantes zu entdecken, dass zahlreiche „World Of WarCraft“-Veteranen voller Vorfreude an den Bildschirm zurückgekehrt sind, und viele Neueinsteiger für das Online-Erlebnis begeistert werden konnten. Der erste LARA Online Award geht verdientermaßen an „World Of WarCraft: Wrath Of The Lich King“.

SPEZIALPREIS DER JURY

LARA EDUCATION AWARD

Preispatron:

Minister Andreas Krautscheid

Gewinner:

2weistein – Lernen, Trainieren, Spielen! Trainingsversion (Brainmonster)

Jurybegründung:

Bei der *2weistein-Trainingsversion* handelt es sich um ein qualitativ sehr hochwertiges 3D-Lernspiel mit Adventure-Charakter. Das sorgfältig durchdachte Spielkonzept ist in enger Zusammenarbeit mit Lehrern, Therapeuten und Kinderärzten entstanden. Es zielt auf ein intensives Lernen und Trainieren von Konzentration, Aufmerksamkeit, Impulskontrolle und Handlungsplanung ab. Dabei berücksichtigt es in besonderer Weise die Lernprobleme von Kindern mit Rechenschwäche und Konzentrationsstörungen. Während des gesamten Spiels, das von äußerst liebevoll gestalteten Charakteren getragen wird, sorgen zahllose Spannungsmomente für einen anhaltenden Spielspaß und Erfolgserlebnisse für die zum Lernen notwendige Motivation. Die *2weistein-Trainingsversion* umfaßt neben dem Lernspiel das Begleitbuch „Lernen – Trainieren – Spielen!“, indem Experten Hintergrund und Konzept der neuartigen AD/HS- (Aufmerksamkeits-/Hyperaktivitätsstörung) und Dyskalkulie-Software *2weistein* erläutern. Zusätzlich enthält diese Version ein Gamepad im Design der Spielefiguren.

Fazit: Die *2weistein-Trainingsversion* ist eine konzeptionell und inhaltlich überzeugende Lernsoftware, die eines LARA EDUCATION AWARDS würdig ist.



SYNERGY AWARDS

LARA TV AWARD

Preispatron:

Janine Kunze

Gewinner:

Germany's Next Topmodel 2009 (SevenOne Intermedia)

Jurybegründung:

Vor gut einem Monat, am 22. Mai war es amtlich: 4,61. Mio. Zuschauer – gefühlt waren es deutlich mehr! – hatten am Vorabend das Finale der vierten Staffel von „Germany's Next Topmodel“ gesehen, in der die 19-jährige Sara Nuru aus München zur Siegerin der ProSieben-Castingshow gekürt wurde. Für den Sender war es die beste Quote aller bisherigen Finals, für das Spiel die beste Werbung. Wie in der Sendung geht es auch beim Game um die wahren Herausforderungen im Leben angehender Topmodels: Hairstyling, Make-up, das richtige Outfit, Körperhaltung und Selbstbewusstsein stehen hier an vorderster Front. Schließlich müssen sich die Nachwuchsmodeles beim Catwalk und Fotoshooting in Rio oder Tokio sowie in diversen Entscheidungsshow gegen ihre mitunter zickigen Konkurrentinnen durchsetzen. Wer dann bei solch anstrengendem Model-Dasein zu schwächeln droht, kann bei einigen kurzweiligen Minispielen wieder Kraft tanken. Für routinierte Zocker mag „Germany's Next Topmodel 2009“ ein reines Merchandisingprodukt sein, die Zielgruppe hat es dagegen als eine Möglichkeit verstanden, selbst einmal im Nachwuchsmodeles-Casting-Feeling zu schwebeln. Der Verkaufserfolg gibt den Machern recht und beschert ihnen den LARA TV Award.

LARA MUSIK AWARD

Preispatron:

Nina Eichinger

Gewinner:

Guitar Hero World Tour (Activision Blizzard)

Jurybegründung:

„Guitar Hero: World Tour“ ist das Schwergewicht unter den Musikspielen. Das Super Bundle, das Spiel, Gitarre, Drum-Set und Mikrofon umfasst, bringt schlappe 13 Kilo auf die Waage, wofür es dem geneigten Spieler pekuniär auch einiges abverlangt. Aber – und das ist die Message – das Gesamtpaket ist jeden verdammten Eurocent wert! Das Material hält selbst wildesten Performance-Exzessen stand, das umfassende Songangebot bietet eine stoffliche Vielfalt für (fast) jeden Geschmack und der Editor erlaubt es, mit ein wenig Geduld die eigene musikalische Kreativität so richtig auszuleben. Auf jeden Fall garantiert „Guitar Hero: World Tour“ stundenlangen Spielspaß - vor allem im Freundeskreis. Wenn sich dann noch, nach schweißtreibenden Sessions, so etwas wie ein echtes Bandgefühl einstellt, ist der Griff nach realen Instrumenten zumindest einen Hauch näher gerückt. Und dass der weltweite Erfolg von „Guitar Hero“ zudem einen positiven, meßbaren Effekt auf die Plattenverkäufe der Music Artists hat, deren Songs sich auf der Tracklist des Spiels befinden, darf die gebeutelte Musikindustrie ruhig erfreuen, ohne gleich wieder nach höheren Lizenzen zu rufen. „Guitar Hero: World Tour“ – it's only Rock'n'Roll, but we like it. Herzlichen Glückwunsch zum LARA Musik Award 2009.



LARA KINO AWARD

Preispatron:

Julia Dietze

Gewinner:

Die Wilden Kerle 5 – Hinter dem Horizont, Das Spiel zum Film (Silver Style Entertainment/The Games Company)

Jurybegründung:

Wie schon seine enorm erfolgreichen Vorgänger setzte auch das fünfte Leinwandabenteuer den Siegeszug der jungen Fußballer im Kino fort. Über 1,7 Millionen Besucher ließen sich vom Team der wilden Kerle, das gegen eine Horde Vampire Sturm läuft, begeistern. Das war die ideale Steilvorlage für das Spiel zum Film. Bei der Versoftung ist den Entwicklern schließlich ein überaus spannendes Point&Click-Adventure gelungen, das einerseits die Atmosphäre des Films so vollständig wie nur möglich eingefangen hat, andererseits aber auch den vielen Fans des Films genügend Neues bot, sodass der Spielspaß nicht auf der Strecke blieb. So stimmen die wichtigsten Aspekte des Plots überein, während überall dort Änderungen vorgenommen wurden, wo sie das Medium „Computerspiel“ zwingend erforderte. „DWK5 - Hinter dem Horizont. Das Spiel zum Film“ ist ein gelungenes Beispiel für die Verlängerung eines Inhaltes auf ein anderes Entertainment-Medium, das dem Geschmack des Publikums und der Spielergemeinde gerecht wird – obgleich es ein wenig länger hätte ausfallen können. Doch selbst der schönste Film endet einmal. Alles in allem versenkte „DWK5 – Hinter dem Horizont. Das Spiel zum Film“ den Ball unerreichbar im Tor und darf den LARA Kino Award 2009 wie einen Fußball-Cup nach Hause tragen. Herzlichen Glückwunsch!

HALL OF GAME

LARA eSPORTLER DES JAHRES

Laudator:

Timo Weiß, Max Weinhold, Tibor Weißborn (Hockey-Olympiasieger 2008)

Gewinner:

Jens Hilgers, Ralf Reichert (Geschäftsführer Turtle Entertainment)

Jurybegründung:

Wir zeichnen hier und heute ein Unternehmen aus, das - und das ist interessant - eine Schildkröte in seinem Unternehmenslogo führt. Jetzt wissen natürlich schon viele hier im Saal, wer gemeint ist. Klar: Turtle Entertainment.

Ganz so alt wie die Schildkröten, die erstmals vor rund 250 Millionen Jahren auf diesem Planeten erschienen sind, ist Turtle Entertainment zwar nicht. Das Gründungsjahr liegt gerade einmal gut neun Jahre zurück. Dafür hat das Unternehmen aber in dieser vergleichsweise kurzen Zeitspanne schon sehr viel erreicht.

Ähnlich wie Schildkröten, die sich unterschiedlichsten Biotopen und ökologischen Nischen angepasst haben, hat Turtle Entertainment den europäischen Markt mit seinen unterschiedlichen Regionen und Kulturen systematisch erobert:

Turtle Entertainment ist der europäische Marktführer im Bereich des elektronischen Sports. Turtle Entertainment veranstaltet unter anderem die Electronic Sports League, die mit über zwei Millionen registrierten Mitgliedern die größte Liga für Computerspieler in Europa darstellt.

Doch damit nicht genug: Das in Köln ansässige Unternehmen mit seinen 174 Mitarbeitern ist mittlerweile in 35 Ländern weltweit aktiv, so auch in China, wo es seit 2007 die Mehrheit an der eSport-Liga PGL hält.



Turtle Entertainment sehen sich aber nicht nur als Veranstalter von zahlreichen eSport-Wettkämpfen, seine Protagonisten verstehen sich zudem als Aufklärer! So fällt der Name Turtle Entertainment beispielsweise auch bei den Eltern-LAN, einem gemeinsamen Projekt der Bundeszentrale für politische Bildung, das in Kooperation mit dem Spieleratgeber NRW vom ComputerProjekt Köln e.V., Spielraum - Institut zur Förderung von Medienkompetenz an der Fachhochschule Köln und Turtle Entertainment durchgeführt wird. Diese Initiative hat sich zum Ziel gesetzt, Eltern und pädagogisch Tätige bei der Auseinandersetzung mit dem Hobby "Computerspielen" ihrer Kinder und Schüler zu unterstützen.

Vermissen Sie schon die Schildkröten? Nun, wie Sie vielleicht wissen, können Schildkröten ein sehr hohes Alter erreichen. Harriet etwa, die im Australia Zoo lebte, soll mindestens 176 Jahre alt geworden sein. Nicht auszudenken, was Turtle Entertainment in einer solchen Zeitspanne alles erreichen könnte!

Heute bekommt das Unternehmen jedenfalls erst einmal die LARA - eSportler des Jahres verliehen. Herzlichen Glückwunsch! Und weiter so!

LARA OF HONOUR

Laudator:

Ralph Baer

Gewinner:

Alexey Pajitnov

Jurybegründung:

Ladies and gentlemen, let me tell you about a Moscow-born man, whose lifelong love of puzzles and strategy gaming has led him to worldwide recognition as one of the computer game industry's most renowned game designers. He is best known as the creator of Tetris, which on its 25th anniversary this year has sold more than 125 million copies on more than 30 gaming platforms and available in more than 50 countries as the world's most popular electronic game. Today, Alexey Pajitnov spends much of his time working with Blue Planet Software to continue making Tetris exciting and fun for its millions of players.

(Early Computer History, Education)

Alexey showed an early interest in games and by age 14 became fascinated with puzzles and mathematical tasks. He received his Masters degree in Applied Mathematics from the Moscow Institute of Aviation and went on to work on the pioneering fields of speech recognition and artificial intelligence.

(Tetris Creation)

In the 1980s, Alexey worked for the Moscow Academy of Sciences as a computer programmer. In June 1984, 25 years ago, while working in his spare time, he created the groundbreaking new electronic puzzle game called Tetris.

(Tetris to the World)

The friendship with Blue Planet Software President and CEO Henk Rogers, then head of a Japanese software company, helped bring Tetris out of the Soviet Union in 1989 and into worldwide circulation in a historic licensing agreement with Nintendo that put millions of copies of the game on Game Boy and Nintendo consoles. In 1996, Alexey and Henk formed the business relationship that eventually would become a key part of The Tetris Company - still the exclusive source of all licenses to Tetris. Since his original creation of Tetris, Alexey has also helped produce several sequels to the game, including Tetris 2 and Super Tetris. Alexey relocated to the U.S. in 1991 with the help of Henk Rogers, and is now a resident of Washington State.



(Notable Gaming Contributions)

Just prior to moving to the U.S. in 1991, Alexey founded AnimaTek, a 3D software technology company in Moscow, along with his friend Dr. Vladimir Pokhiko. Together with Henk Rogers, they established an AnimaTek office in the United States to produce Procedurally Generated Animation. Alexey has also produced games with Bullet-Proof Software, Nintendo, and Spectrum Holobyte, including Faces, Welltris, Knight Moves and Hatris, as well as contributing to the puzzle design in the Super NES version of Yoshi's Cookie. In 1996, he joined Microsoft as the computer technology giant's first staff game designer. There, he worked on the Microsoft Entertainment Collection Puzzle Pack, designing the game Pandora's Box, which incorporated traditional jigsaw-style puzzles, and MSN Mind Aerobics. He was also part of the Microsoft Zone Group to create games for MSN, including Hexic, until leaving the company in 2004. Since leaving Microsoft as a staffer, Alexey has also contributed to game design as a consultant. In 2006, he returned to Microsoft to consult on the Xbox 360 version of Hexic. In addition, Alexey has also done some consulting work with Wildsnake Software.

(Accolades)

In the past 25 years, Alexey has won numerous accolades for game design and his creation of Tetris, including the International Game Developers Association's First Penguin Award in 2007 for "pioneering the casual games market." In 2009, Tetris was named the #2 Top Console Game of all time by the Guinness Book of World Records. Today, Alexey is with us tonight, here in the coloneum in cologne, and we are very proud honoring Alexey with the LARA Of Honour for his outstanding and worldwide acknowledged achievements.