



Jurybegründungen

PROGRAMM AWARDS

LARA KIDS AWARD

Für das beste Spiel ohne Altersbeschränkung

Preispat:

Jana Ina Zarella

Gewinner:

New Super Mario Bros. Wii (Nintendo)

Jurybegründung:

Endlich ist der Klassiker unter den Jump 'n' Runs auf der Wii gelandet. Das nahezu geniale Level-Design und die vollendete Spielbarkeit garantieren ein zeitloses Juwel, das die Herzen junger, aber auch gestandener Freunde gepflegter Videospieldunterhaltung höher schlagen lässt. Die erstmals eingesetzte Super Guide Funktion hilft den Spielern, sich erfolgreich durch die Level zu bewegen. Premiere feiert auch der Mehrspielermodus, der beim Spiel im Freundeskreis oder als Partyspiel für gute Stimmung sorgt. New Super Mario Bros. Wii bietet Spielspaß pur. Und dafür gibt es den LARA Award.

LARA FAMILY AWARD

Für das beste Spiel ab 6 Jahren

Preispat:

Dorothee Gelmar

Gewinner:

Scribblenauts (5th Cell / Warner Bros. Interactive Entertainment)

Jurybegründung:

Es gibt Hunderte von Spielen für den Nintendo DS, aber keines ist so innovativ wie Scribblenauts. Sein Spielprinzip ist so kongenial wie revolutionär. Kein Spiel bietet mehr Möglichkeiten, ein Problem zu lösen. Einzig und allein der Einfallsreichtum und die Kreativität des Spielers setzen dem Spielverlauf Grenzen. Scribblenauts verfügt über 220 Level voller Rätsel- und Action-Spaß in Spielmodi für jede Altersstufe - für die ganze Familie. „Etwas Vergleichbares wie Scribblenauts, lobte ein Kritiker, existiert nicht auf dieser Welt. Aber ein Großteil dieser Welt existiert in Scribblenauts.“ Der LARA FAMILY AWARD 2010 geht zu Recht an Scribblenauts.

LARA TEEN AWARD

Für das beste Spiel ab 12 Jahren

Preispat:

Jacob Weigert

Gewinner:

Final Fantasy XIII (Square Enix)



Jurybegründung:

13 – allein diese Zahl sagt vieles über „Final Fantasy“ aus, über die Langlebigkeit und Qualität der japanischen Rollenspielerreihe. Nun, mit dem 13. Teil, ist „Final Fantasy“ endlich auf der aktuellen Konsolengeneration angekommen. Das Warten hat sich gelohnt, denn Square Enix ist es gelungen, den Wurzeln der Reihe treu zu bleiben und sie gleichzeitig neu zu erfinden. Das Spiel zieht mit bombastischer Grafik, atemberaubenden Zwischensequenzen, glaubwürdigen Charakteren, einer packenden Handlung und einem eingängigen Kampfsystem in den Bann. 13 Teile der Serie mussten ins Land ziehen, jetzt ist der LARA Teen Award fällig.

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

Preispatron:

Monica Ivancan

Gewinner:

Heavy Rain (Quantic Dream / Sony Computer Entertainment)

Jurybegründung:

Inhaltlich phänomenal, spielerisch ungewohnt - mit einer überzeugenden Inszenierung und spannenden Story ist Heavy Rain eher ein interaktiver Spielfilm als ein echtes Videospiel. Die Handlung gehört mit Abstand zu den besten, die bislang in einem Spiel erzählt worden ist, und begeistert mit allen Zutaten, die einen echten Thriller ausmachen. Heavy Rain unterstreicht auf beeindruckende Weise, wie viel Potenzial im Interactive Storytelling noch schlummert. Man kann die Kreativen der Gamesindustrie nur ermuntern, ihre Spiele verstärkt mit erzählenswerten Geschichten auszustatten. Gute Unterhaltung und gutes Gameplay müssen einander nicht ausschließen. Das zeigt Heavy Rain, und dafür regnet es die LARA.

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

Preispatron:

Yvonne de Bark

Gewinner:

Call Of Duty: Modern Warfare 2 (Infinity Ward / Activision Blizzard)

Jurybegründung:

„Call Of Duty: Modern Warfare 2“ ist ein Spiel der Superlative. Mit über 400 Millionen US-Dollar Umsatz am ersten Tag gelang dem Edel-Shooter der beste Entertainment-Start aller Zeiten. Kein Musikalbum, kein Kinofilm kann mit diesem Rekord mithalten. Damit hat Activision die Maßlatte sehr hoch gelegt - nicht nur für kommende Spieleproduktionen. „Modern Warfare 2“ zündet ein Feuerwerk nach dem nächsten und bietet intensiv inszenierte Actionszene, die den Spieler mitten in das Geschehen hineinziehen. Dazu kommen weitere Multiplayermodi, die für Monate motivieren. Alles in allem ein perfekter Shooter und ein verdienter Sieger des LARA Action Award.



LARA ONLINE AWARD

Preispatron:

Franklin

Gewinner:

Farmerama (Bigpoint)

Jurybegründung:

In den letzten Jahren haben sich Browser-Spiele mit rasantem Tempo etabliert. Vor allem Free-to-Play-Spiele erleben einen regelrechten Hype. Die Bauerhof-Simulation „Farmerama“ von Bigpoint wurde erst Ende Januar dieses Jahres veröffentlicht, im Mai lebten bereits 4 Mio. registrierte Spieler ihre landwirtschaftlichen Gelüste in Farmerama aus, gut drei Wochen später waren es bereits 6 Mio., nach weiteren 5 Tagen zählte das Spiel schon 6,3 Mio. Hobby-Farmer. Bei den vielen Social Community Features von Farmerama sticht eines besonders hervor: der „Farm Herold“. Der „Farm Herold“ ist eine digitale Zeitung, in der die User ihre schönsten Zuchttiere präsentieren, ihre lustigsten Geschichten zum Besten geben sowie Fotos, Klein- und Kontaktanzeigen aufgeben können. Farmerama hat viel zu bieten und ist Spielspaß pur. Und dafür erntet Bigpoint jetzt verdienstermaßen den LARA Online Award 2010.

LARA EDUCATION AWARD

Preispatron:

Marie Luise Lewicki

Gewinner:

Winterfest - Das Lernspiel (Alphabit-Projekt) (Daedalic / Deutscher Volkshochschul-Verband / Deutsches Institut für Erwachsenenbildung / Fraunhofer IGD / Volkshochschul-Verband Mecklenburg-Vorpommern)

Jurybegründung:

Das Lernspiel Winterfest ist ein Adventure, das im Rahmen des vom Ministerium für Bildung und Forschung geförderten Verbundprojektes Alphabit entstanden ist. Da es sich als Zielgruppe an Erwachsene mit Schreib-, Lese- und Rechenschwäche richtet, waren an dem Projekt Experten aus den Bereichen Alphabetisierung und Grundbildung, Erwachsenenbildung und Spieleentwicklung beteiligt. Dazu zählen Mitarbeiter des Fraunhofer Instituts für Graphische Datenverarbeitung, des Deutschen Volkshochschul-Verbands, des Volkshochschulverbands Mecklenburg-Vorpommern, des Deutschen Instituts für Erwachsenenbildung sowie der Entwickler Daedalic Entertainment. Das Spiel kann kostenlos heruntergeladen werden. Inzwischen ist auch umfangreiches didaktisches Begleitmaterial, das den Einsatz im Unterricht bzw. in Alphabetisierungs- und Grundbildungskursen erleichtern und begleiten soll, sowie eine DVD mit dem Lernspiel erhältlich.

LARA PUBLIKUMSPREIS

Preispatron:

Charlotte Engelhardt

Gewinner:

Red Dead Redemption (Rockstar Games)



Jurybegründung:

Die Publikumsjury konnte aus insgesamt 20 nominierten Spielen ihre Favoriten wählen.

Mit der Wahl von Red Dead Redemption hat das Publikum seinen guten Geschmack wieder einmal deutlich unter Beweis gestellt. Red Dead Redemption ist die perfekte Mischung aus Open World und Western, eine einmalige Videospiel-Feinkost, die einen Spieler wochenlang bestens unterhält. Red Dead Redemption von Rockstar Games ist ein wunderschönes und sehr actiongeladenes Spiel, bei dem einfach alles passt: Die Story, die Charaktere, die schier endlos anmutende Weite und Vielfalt, die Steuerung, die Grafik und vor allem die Interaktivität bewegen sich auf einem absolutem Spitzenniveau. Das ist Entertainment at its best. Mehr davon!

BUSINESS AWARDS

Preispatron:

Harald Hesse

HÄNDLER DES JAHRES

Gewinner:

Müller Ltd. & Co.KG

Jurybegründung:

Die Jury, die den Händler des Jahres wählt, besteht aus den Vertriebs- und Salesdirektoren der im Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) organisierten Unternehmen. Das entscheidende Kriterium, das hierbei zugrunde gelegt wird, ist die Frage: Welches Handelsunternehmen im letzten Jahr am meisten im Markt bewegt hat, und meint ausdrücklich nicht den Umsatz, den die Publisher mit dem Handelsunternehmen realisieren. Die Wahl fiel, wie gesagt, auf die Müller Ltd. Co. KG.

Ich fasse die ausschlaggebenden Gründe ganz kurz zusammen: Übersichtliche Sortimentspräsentation, geschultes (hört, hört) Verkaufspersonal und eine vorbildliche Logistik. Das ist der Stoff aus dem Händler des Jahres gemacht werden.

PUBLISHER DES JAHRES

Gewinner:

Electronic Arts

Jurybegründung:

Die Jury, die den Publisher des Jahres wählt, setzt sich aus 21 verantwortlichen Einkäufern der größten deutschen Handelsunternehmen (alle Betriebstypen sind vertreten) zusammen. Gesucht wird stets der Publisher, mit dem das Handelsunternehmen im letzten Jahr am besten zusammengearbeitet hat, und zwar im weitesten Sinne. Die Wahl, wie Sie alle sehen können, ist zum zweiten Mal in Folge wieder auf Electronic Arts gefallen.



Jetzt wollen Sie natürlich auch erfahren, welches die ausschlaggebenden Gründe für diese Wahl waren. Ich bleibe Ihnen nichts schuldig, hier sind sie: EA zeichnet sich durch eine sehr gute Betreuung aus, lässt sich auf individuelle Aktionen ein, ist insgesamt sehr engagiert und kooperativ, der AD ist sehr flexibel und EA lässt den Handelspartner bei Problemen nicht im Regen stehen. Und aus diesen Gründen ist EA mehrheitlich zum Publisher des Jahres 2010 gewählt worden.

INNOVATION DES JAHRES

Gewinner:

NVIDIA 3D Vision

Jurybegründung:

3D ist in aller Munde. Kein anderes Thema beflügelt derzeit die Phantasien der Entertainmentbranche wie die dritte Dimension. Und Games sind wieder einmal ganz vorne mit dabei. Vor gut einem Jahr, lange bevor James Cameron mit Avatar in den Kinos für Furore sorgte, brachte der Grafikkartenspezialist Nvidia eine Lösung für Heimcomputer auf den Markt. Nvidia 3D Vision ermöglicht stereoskopisches 3D auf PC. Das Beste: Für die Technologie muss keine neue Software programmiert werden. Fast alle Spiele funktionieren bestens damit. Über 400 Titel werden mittlerweile unterstützt, genauso wie Filme, 3D-Fotos und Webinhalte. Mehr als genug Gründe, um Nvidia 3D Vision mit dem LARA Award für die Innovation des Jahres auszuzeichnen.

LARA SPECIAL AWARD 2010

Gewinner:

rondomedia Marketing & Vertriebs GmbH / astragon Software

Jurybegründung:

Mit dem Special Award zeichnen wir eine kreative und unternehmerische Leistung aus, die mit beeindruckenden Zahlen aufwartet. Wir sprechen hier von Spielereihen und Spielen, die nicht selten für eine Viertelmillion Units stehen. Das erfolgreichste Franchise liegt derzeit bei insgesamt 540.000 Stück.

Das besondere Erfolgsrezept der Preisträger ist der Modelleisenbahneffekt, der das Kind im Manne weckt und zur Simulation greifen lässt. Wer träumte als Kind nicht davon, einmal ein Schiff, einen Bus, einen LKW, einen Mähdrescher oder Traktor zu steuern. Seit Jahren lassen die Simulationen von rondomedia und astragon Kindheitsträume wahr werden. Doch auch gestandene Landwirte, Trucker, Abbruchunternehmer und andere Berufsgruppen lassen sich von den Spielen der beiden Publisher in ihren Bann ziehen.

Und das sind mitunter Menschen, die sonst vielleicht nie ein PC- oder Videospiel gekauft hätten. Insofern erschließen auch rondomedia und astragon neue Zielgruppen für unser Medium. Seit Jahren bedienen sie konsequent und variantenreich diese Nische, die bei den erwähnten Volumen längst keine Nische mehr ist, sondern ein lukratives Teilsegment des Marktes darstellt.

astragon hat bislang 40 und rondomedia 15 Simulationen veröffentlicht. Und für weitere Berufssimulationen sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Auch in diesem Jahr stehen wieder einige Simulationen auf den Releaseplan, u.a. der Landwirtschafts-Simulator 2011 mit serverbasiertem Multiplayer-Modus und kompletter Viehhaltung auf dem Hof.



astragon feiert diesen Sommer übrigens sein 10jähriges Bestehen. Ich weiß nicht, wann Sie das Jubiläum begehen, aber wir können ja heute mit der Verleihung des LARA SPECIAL AWARDS schon einmal anfangen.

IN MEMORIAM: Armin Gessert (13. Juni 1963 – 8. November 2009)

Ich möchte Sie nun bitten, zusammen mit mir einen Moment inne zu halten und eines Mannes zu gedenken, der im letzten Jahr viel zu früh von uns gegangen ist: Armin Gessert, Gründer und Vorstand der Spellbound Entertainment AG. Er war ein Urgestein der deutschen Gamesbranche, und Spiele wie „The Great Giana Sisters“ oder die „Desperados“-Serie tragen seine Entwicklerhandschrift.

LARA START UP AWARD 2010

Preispatron:

Dr. Peter Güllmann

Gewinner:

addmore games UG

Jurybegründung:

Die Deutsche Bahn ist schuld. Ohne sie gäbe es den Preisträger addmore games nicht. Auf seinen langen, wöchentlichen Bahnfahrten zu einem Kunden entwickelte der freiberufliche IT-Consultant und Softwareentwickler Daniel Pramel aus Zeitvertreib ein Spiel, das er und seine Freunde gerne spielen würden und das es noch nicht gab. Den Prototypen präsentierte er später einem weiteren Kunden, der addmore GmbH, die Pramel ermunterten, das Projekt kommerziell fortzuführen und die addmore games zu gründen. Gesagt, getan.

In wenigen Wochen, Mitte Juli 2010, wird das erste Spiel von addmore games, ToyBorgs, als XboxLiveIndie Game auf dem Marktplatz der Xbox360 erhältlich sein. Dabei handelt es sich um einen multiplayer-fähiges Spiel, das mit bis zu vier Spielern lokal oder online über Xbox Live gespielt werden kann. „ToyBorgs“ ist ein action-geladenes, aber jugendfreundliches Spiel, in dem sich Spielzeugroboter gegeneinander aufs Korn nehmen. Ein ideales Partyspiel.

Das Kernteam von addmore games besteht aus Daniel Pramel als Geschäftsführer und Lead-Programmer, seinem langjährigen Freund Daniel Waltenberg, der ihn in der Programmierung unterstützt, dem Grafiker Roland Maurischat und den drei Geschäftsführern der addmore GmbH, die die Entwicklung des Spiels finanziert haben und addmore games im Bereich Controlling sowie Projektmanagement verstärken. Hier hat sich ein Team zusammengefunden, das komplett aus Gamern besteht und über die nötige Erfahrung in der Entwicklung von Software verfügt.

HALL OF GAME

LARA OF HONOR

Laudator:

Prof. Dr. Horst Konrad Zuse

Gewinner:

Nolan Bushnell



Jurybegründung:

„Ich denke in Unternehmen, in wirklich großen Projekten, die Technologie mit Unterhaltung verbinden. Das mache ich am liebsten. Und ich versuche immer, sicherzustellen, dass es auch ein funktionierendes Geschäftsmodell gibt“ – so, meine Damen und Herren, klingt Nolan Bushnell, unser heutiger Ehrengast, im Originalton. Aus diesen wenigen Sätzen spricht ein Geist, der im Laufe der letzten 30 Jahre viele Unternehmungen gegründet hat.

Zu nennen wären da zum Beispiel die Catalyst Technologies Venture Capital Group, die eines der ersten Gründerzentren für Technologie-Unternehmen in den USA war, dann Etak, das für das erste Autonavigationssystem steht, dessen Maps noch heute die Basis für derlei Systeme liefern, oder Androbot, eine Firma, die den ersten Roboter für den Heimgebrauch produzierte, und ByVideo, die das erste Online Ordering System entwickelte.

Das bekannteste Unternehmen aber, für dessen Gründung Nolan Bushnell in die Geschichtsbücher eingegangen ist, hob er am 27. Juni 1972 mit einem Startkapital von nur 500 Dollar aus der Taufe: ATARI, dessen Logo die stilisierte Fassung des höchsten japanischen Berges Fudschijama darstellt.

Mit dem Videospiele "PONG" legte er den Grundstein für den ersten Erfolg von ATARI. Der wirtschaftliche Durchbruch gelang ihm dann mit dem PONG-Spielautomaten und der Heimversion eines am Fernseher anschließbaren Gerätes. Diese PONG-Konsole markiert den Beginn der kommerziellen Ära der Videospieleindustrie. Es gab zwar schon vorher Videospiele, doch erst mit PONG entstand hierfür ein Massenmarkt. Später folgten viele weitere Spiele und das sogenannte Video Computer System, die VCS-Konsole. Der Rest ist Geschichte. Nur so viel noch: Seit April dieses Jahres ist Nolan Bushnell wieder bei ATARI tätig, als Mitglied des Boards Of Directors.

Bis heute wird gestritten, wer das Videospiele erfunden hat, unbestritten ist hingegen, dass Nolan Bushnell der Gründungsvater der Videospieleindustrie ist. Mit zwei Strichen und einem Punkt hat er den Massenmarkt für Heimkonsolen geschaffen.

Auch deshalb wird Nolan Bushnell in seinem Heimatland, den USA, unter Newsweek's „50 Men that changed America“ geführt. Und da auch wir uns, alle, die wir hier versammelt sind, in diesem Massenmarkt bewegen, zollen wir ihm unseren Respekt und die Anerkennung und verleihen Nolan Bushnell für seine herausragende Leistung die LARA Of Honor.