

Pressemitteilung

Herzlichen Glückwunsch!

Das sind die Gewinner des Deutschen Computerspielpreises und von LARA – Der Deutsche Games Award 2011

Berlin/München, 30. März 2011 – Im Rahmen einer festlichen Gala wurde am heutigen Mittwochabend der mit insgesamt 385.000 Euro dotierte **Deutsche Computerspielpreis 2011** und **LARA – Der Deutsche Games Award 2011** verliehen. Der Deutsche Computerspielpreis 2011 wird von den Branchenverbänden BIU e.V. und G.A.M.E. e.V. gemeinsam mit dem Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, Staatsminister Bernd Neumann, in sieben Kategorien vergeben. Die undotierte Auszeichnung LARA – Der Deutsche Games Award wird von G+J Entertainment Media in drei Kategorien vergeben.

Die Verleihungsgala im Rahmen von Munich Gaming (30.-31. März) wird von den Münchener Medientagen veranstaltet. Partner der Verleihung ist die Bayerische Staatskanzlei.

Alle Gewinner Deutscher Computerspielpreis 2011:

Bestes Deutsches Spiel (50.000 Euro)

A New Beginning, Publisher und Entwickler: Daedalic Entertainment, Hamburg, Co-Entwickler: Deep Silver, Planegg

Bestes Kinderspiel (75.000 Euro)

The Kore Gang, Publisher: Pixonauts, Ulm, Entwickler: SnapDragon Games, Hamburg, Games Foundation, Ulm, Zoink Games, Schweden

Bestes Jugendspiel (75.000 Euro)

A New Beginning, Publisher und Entwickler: Daedalic Entertainment, Hamburg, Co-Entwickler: Deep Silver, Planegg

Bestes Mobiles Spiel (50.000 Euro)

Galaxy on Fire 2, Publisher und Entwickler: Fishlabs Entertainment, Hamburg

Bestes Serious Game (50.000 Euro)

Energetika, Publisher: DIALOGIK, Stuttgart, Entwickler: TAKOMAT, Köln

Bestes Browsergame (50.000 Euro)

Die Siedler Online, Publisher: Ubisoft, Düsseldorf, Entwickler: Blue Byte, Düsseldorf

Bestes Nachwuchskonzept aus Schüler- und Studentenwettbewerb (35.000 Euro)

Tiny & Big – Grandpa's Leftovers, Entwickler: Universität Kassel/Black Pants Game Studio, Kassel

Alle Gewinner LARA – Der Deutsche Games Award 2011:

Bestes Internationales Computerspiel

Star Craft II: Wings of Liberty, Blizzard Entertainment

Bestes Internationale Konsolenspiel

Assassin's Creed: Brotherhood, Ubisoft

Bestes Internationales Mobiles Spiel

World of Goo, 2D Boy

LARA of HONOR

Yves Guillemot, Chairman und CEO UBISOFT

Aktuelle Fotos der Preisverleihung finden Sie ab ca. 23 Uhr auf www.deutscher-computerspielpreis.de.

Die Jurybegründungen Deutscher Computerspielpreis 2011

Bestes Deutsches Spiel: A NEW BEGINNING

Die Jury: siehe Bestes Jugendspiel

Bestes Serious Game: ENERGETIKA

Die Jury: „ENERGETIKA ist ein Strategiespiel mit dem Kernthema Energiepolitik. In einem fiktiven Zukunftsstaat muss der Spieler durch den Bau von Kraftwerken, Forschung, Entwicklung und Informationspolitik für einen umweltverträglichen aber auch sozial und ökonomisch nachhaltigen Energiemix sorgen. Dabei müssen Ratschläge und Sorgen von Bürgern und Fachleuten berücksichtigt sowie langfristige Folgen des eigenen Handelns in die Entscheidungen mit einbezogen werden. Das Spiel ist kostenlos und im Browser spielbar. Explizit ist ENERGETIKA auch für den Einsatz im Schulunterricht konzipiert. Spielergebnisse können gespeichert und auch verglichen werden.“

Bestes Jugendspiel: A NEW BEGINNING

Die Jury: „Bei A NEW BEGINNING handelt es sich um ein klassisches, bereits mehrfach prämiertes Point&Click-Adventure, das sich durch seine spannende, tiefgründige und anspruchsvolle Geschichte von vergleichbaren Spielen abhebt. Die Story dreht sich um den Sohn eines Wissenschaftlers, der an einem Projekt zur Erzeugung sauberer Energieformen arbeitet. Von einer charmanten Besucherin aus der Zukunft erfährt er von einer drohenden Klimakatastrophe, die unweigerlich zur Ausrottung der Menschheit führen wird - die Zeit drängt also. A NEW BEGINNING hält die Spannung von Anfang bis zum Schluss, enthält stets logische und nachvollziehbare Rätsel und begeistert mit sorgfältig vertonten Dialogen und atmosphärischer Musik. (...) Ohne pädagogischen Zeigefinger wird der Spieler mit den großen Zukunftsherausforderungen im Hinblick auf das Thema Energie konfrontiert und bestens unterhalten - ein Spiel, das Spaß macht und dennoch sensibilisiert. Nach "Edna bricht aus" und "The Whisped World" beweist der junge Hamburger Publisher Daedalic mit A NEW BEGINNING einmal mehr sein Gespür für packend erzählte Abenteuerspiele.“

Bestes Kinderspiel: THE KORE GANG

Die Jury: „THE KORE GANG belebt das fast schon müde und abgedroschene Genre des 3D-Jump'n Run mit echter Spiellust, viel Entdeckerfreude und jeder Menge erfrischender Ideen. Im Mittelpunkt tapen in liebevoll gestalteten, surrealen Welten äußerst skurrile Charaktere durch eine abenteuerliche und spannende Geschichte. Vor allem begeistern der Humor, die tollen Sprecher und die wirklich wunderbare Musik. THE KORE GANG hat überdies den Vorteil, dass sowohl sechsjährige Kinder genauso viel Vergnügen wie 12jährige und sogar Erwachsene haben dürften. Spielerleben pur.“

Bestes Mobiles Spiel: GALAXY ON FIRE 2

Die Jury: „GALAXY ON FIRE 2 ist ein Weltraum-Spiel, das sein Szenario ernst nimmt: dem Spieler wird eine große Freiheit gegeben. Zwar gibt es eine sehr gut erzählte Story, aber die dient nur als Anker für die Erforschung des Universums, in dem sich der Spieler frei bewegen kann. Der Raumschiffkampf ist ein grundlegender Mechanismus des Spiels, der Spieler kann aber Rohstoffe abbauen und Handel treiben. In Umfang und Ambition geht GALAXY ON FIRE 2 weit über andere iPhone-Spiele hinaus und gilt auch international als Maßstab in seinem Genre. Vor allem beeindruckend ist dabei die technische Umsetzung der wirklich großartigen Grafik.“

Bestes Browser Game: DIE SIEDLER ONLINE

Die Jury: „DIE SIEDLER ONLINE ist die Browsergame-Variante der traditionsreichen Aufbaustrategie-Serie. Ziel des Spiels ist, durch Rohstoffgewinnung, Handel und geschickte Planung eine florierende Siedlung zu errichten. Die Herausforderung liegt dabei vor allem im Beherrschen und Ausbalancieren der komplex simulierten Infrastruktur. So müssen etwa abgeholzte Wälder wieder aufgeforstet werden, und Getreide muss in der Mühle erst zu Mehl weiterverarbeitet werden, bevor es in der Bäckerei schließlich zu Brot wird. Durch das Lösen von Aufgaben lernt der User nicht nur das Spiel, sondern schaltet auch neue Gebäude und Produktionsketten frei - er wächst also mit seinen Aufgaben. Die große Leistung von DIE SIEDLER ONLINE besteht darin, dass sämtliche Details dieser Spielwelt nicht wie bei vielen anderen Browsergames im Hintergrund berechnet, sondern grafisch dargestellt werden. Das Brot existiert also nicht nur als Zahl, sondern wird vor den Augen des Spielers tatsächlich hergestellt. DIE SIEDLER ONLINE setzt hier technisch neue Maßstäbe und zeigt eindrucksvoll, was im Browser heutzutage möglich ist.“

Bestes Nachwuchs-Konzept aus Studenten- und Schülerwettbewerb: TINY & BIG – GRANDPA'S LEFTOVERS

Die Jury: „Auf der Suche nach dem letzten Vermächtnis seines Großvaters, einer mysteriösen Unterhose, durchstreift der eher schüchterne Bastler Tiny Jr. eine Wüste übersät mit Ruinen einer untergegangenen Zivilisation. Seine Sandkastennemesis Big hat ihm das wertvolle Stück entwendet. Also rennt, springt, schiebt, schneidet und zieht Tiny sich durch eine frei nach seinen Wünschen veränderbare Welt. (...) Das ungewöhnliche Puzzle-Adventure TINY & BIG – GRANDPA'S LEFTOVERS überzeugte die Jury durch seine herausragende künstlerische Innovationskraft. Sowohl mit dem innovativen Game Design, der schrägen, jedem Mainstream-Geschmack trotzenden Story und dem ungewöhnlichen visuellen Stil verlässt das Spiel ausgetretene Genre-Pfade. Die Adaption von Comic Elementen und dem durchgängigen Cartoon Look ist durchgängig gelungen. In der Rolle des Tiny ist der Spieler mit drei einfachen Werkzeugen ausgerüstet um die Welt nahezu beliebig zu formen und umzugestalten. (...) TINY & BIG eröffnet mit der Möglichkeit, die „Waffen“ im Spiel nicht wie üblich destruktiv, sondern konstruktiv einzusetzen eine neue Kreativität in Computerspielen. Zudem fördert die Spielmechanik das dreidimensionale und strukturelle Denken des Spielers (Brücken bauen und Hindernisse aus dem Weg räumen). Dabei verlässt TINY & BIG klischeehafte Rollenbilder, und verfügt über einen beschwingten, skurrilen Humor, was das Spiel vor vielen Mitbewerbern auszeichnet. Insgesamt hat die Jury das wirklich neuartige Spielprinzip in Verbindung mit der künstlerischen Innovationskraft überzeugt.

Jurybegründungen LARA – Der Deutsche Games Award 2011

Bestes Internationales Computerspiel: Star Craft II: Wings of Liberty

Die Jury: „Zwölf Jahre – das ist in der Welt der Computer- und Videospiele eine halbe Ewigkeit! So lange mussten die Fans von „Star Craft“ aber warten, bis endlich im vergangenen Jahr der Nachfolger erschien: „Star Craft II: Wings Of Liberty“. Doch das Warten hat sich gelohnt. Der Nachfolger beweist zum einen, dass der PC als Spieleplattform noch lange nicht zum alten Eisen gehört, und zum anderen, dass es Blizzard Entertainment so gut wie keinem anderen Entwickler gelingt, ein hervorragendes, geschliffenes, ausbalanciertes, ja, fast schon perfektes Spielerlebnis zu erschaffen. „Star Craft II: Wings Of Liberty“ überzeugt durch eine packend inszenierte Story, filmreife Zwischensequenzen und natürlich den bis ins kleinste Detail ausgeklügelten Mehrspielermodus, der neue Maßstäbe im Genre gesetzt hat. Und dafür gibt's verdientermaßen eine LARA für das Beste Internationale Computerspiel 2011.“

Bestes Internationales Konsolenspiel: Assassin's Creed: Brotherhood, Ubisoft

Die Jury: „Die junge „Assassin's Creed“-Serie hat sich in ihrer bisherigen Geschichte enorm weiterentwickelt. Während das erste Spiel vor allem gute Ansätze zeigte, die im zweiten Teil konsequent ausgebaut wurden, stellt „Brotherhood“ den vorläufigen Höhepunkt der Reihe dar. Vor der historischen Kulisse der Ewigen Stadt Rom, zur Zeit der Renaissance, erlebt der Spieler die aufregenden Abenteuer des Assassinen Ezio. An jeder Ecke warten neue, abwechslungsreiche Aufgaben auf den Kletterkünstler Ezio. Zu keiner Zeit wird es dem Spieler und der Spielerin langweilig. Dafür sorgt auch die ansprechende Hintergrundstory - eine Verschwörung um Assassinen und Templer, die mit ihren unvorhersehbaren Wendungen immer wieder für Überraschung sorgt. Und als wären das noch nicht genug gute Gründe für eine LARA, hat Ubisoft dem Spiel erstmals einen Multiplayermodus spendiert, der sich durch seinen interessanten Ansatz von den Mitbewerbern deutlich abhebt.“

Bestes Internationales Mobiles Spiel: World of Goo

Die Jury: „Die erste Version von „World Of Goo“ erschien bereits 2008, doch erst auf dem iPad entfaltet das von Kyle Gabler, Ron Carmel und Allan Blomquist entwickelte, innovative Puzzlespiel sein volles kreatives Potenzial. Das Spielprinzip ist einfach: Ziel ist es, kleinen schwarzen Bällchen, den so genannten Goos, einen Weg an das Levelende zu bauen. Die vom Spieler erstellten Konstruktionen folgen dabei den Gesetzen der Physik. So ist der volle Einsatz logischen Denkvermögens gefragt, um die Goos an allen möglichen kniffligen Fallen und Hindernissen vorbei ins angestrebte Ziel zu manövrieren. Die perfekt an das iPad angepasste, intuitive Fingersteuerung überzeugt auf der ganzen Linie: „World Of Goo“ ist ein absolut gelungenes Musterbeispiel dafür, wie Spiele auf den neuen mobilen Endgeräten aussehen müssen und ein verdienter Gewinner der LARA für das Beste Internationale Mobile Spiel - summa cum laude!“

Über den Deutschen Computerspielpreis

Der Deutsche Computerspielpreis wird von den Branchenverbänden BIU e.V. und G.A.M.E. e.V. gemeinsam mit dem Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, Staatsminister Bernd Neumann vergeben. Veranstalter der Preisverleihung ist die Medientage München GmbH. Die Preisverleihung findet im Rahmen der Munich Gaming (30.-31. März 2011) statt. Der Preis ist eine gemeinsame Initiative der deutschen Politik und Wirtschaft und wurde von der Bundesregierung auf Initiative des Deutschen Bundestags zusammen mit den Branchenverbänden ins Leben gerufen. Im Vordergrund steht die Förderung innovativer, kulturell und pädagogisch wertvoller Computerspiele. Die Preisgelder werden je zur Hälfte vom Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien und den Branchenverbänden zur Verfügung gestellt. Ausgewählt werden die Preisträger von einer unabhängigen Jury aus Wissenschaftlern, Vertretern der Medienpädagogik, des Jugendmedienschutzes, der Politik und der Spielebranche. Die Preisverleihung findet bislang im jährlichen Wechsel in Berlin und München statt. Nach der München-Premiere in 2009 folgte 2010 Berlin; 2011 wird der Preis wieder in München verliehen.

Die Veranstalter Deutscher Computerspielpreis:

- Beauftragter der Bundesregierung für Kultur und Medien, Staatsminister Bernd Neumann
- Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU)
- Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V. (G.A.M.E.)

Die Partner des Deutschen Computerspielpreis:

- Bayerische Staatskanzlei
- Medientage München
- USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
- Medienboard Berlin-Brandenburg

Über LARA – Der Deutsche Games Award

LARA – Der Deutsche Games Award ist ein Preis, der auf eine Initiative des Fachmagazins GamesMarkt und G+J Entertainment Media zurückgeht. Die LARA wurde 2007 als Preisverleihung konzipiert, die das Image von Computer- und Videospiele in der Öffentlichkeit fördern und das Bewusstsein von der kreativen Vielfalt des Gesamtangebots schärfen soll. LARA – Der Deutsche Games Award wird in den Kategorien „Bestes internationales Computerspiel“, „Bestes internationales Konsolenspiel“ und „Bestes internationales mobiles Spiel“ vergeben. Neben den Auszeichnungen für Spiele wird die „LARA of Honor“ an eine nationale oder internationale Persönlichkeit verliehen. Dieser Spezialpreis wird für besondere Leistungen, Werke oder kreative Ideen in der Geschichte der Computer- und Videospiele vergeben.

Der Veranstalter von LARA – Der Deutsche Games Award:

- G+J Entertainment Media, München

Kontakt Veranstalter:

Ruth Lemmen
Projektmanagement u. Referentin Medienkompetenz
BIU e.V.
Tel.: +49 30 240 8779 0
lemmen@biu-online.de

Kontakt Presse:

Dr. Kathrin Steinbrenner
stoneburner. Medienberatung & PR
Tel.: +4930 4737 2191
mail@stoneburner.org