

GAMES

LARA Award – die Gewinner

Mit der LARA werden Spiele, Konzepte, Formate und Persönlichkeiten geehrt, die in der Spielebranche für Aufsehen sorgten

Zum dritten Mal wurde in diversen Kategorien der deutsche Games Award LARA verliehen. Bei der großen Gala im Coloneum in Köln überreichten prominente Preispaten die begehrten Trophäen an die Gewinner. Zu den Laudatoren gehörte auch Ralph H. Baer: Der Pionier auf dem Gebiet der Spiele-Entwicklung (u. a. „Pong“ und „Senso“) ist für sein Lebenswerk bereits selbst mit einem LARA-Ehrenpreis ausgezeichnet worden (siehe auch das Interview mit Ralph H. Baer unten). Wir stellen die Preisträger in den altersübergreifenden und den Jugend-Kategorien vor.



15.8. 8.25 Uhr /
15.8. 14.30 Uhr

oder 3
Kinder aus Afrika
... besondere Aus-
... Quizshow für Kids:
... Hamburger
... Sissler gegen ihre
... Soteki in
... an! Ihre Schulen
... schon länger eine
... rschaft, nun lernen
... Kinder beim
... iel rund um das
... Leichtathletik auch
... lich kennen.
... ow: 1, 2 oder 3
... ab 5 Jahre



no-do ab 31.8.
Uhr
pen macht
ule
p-Talente gesucht!
... den Schülern einer
... er Gesamtschule
... eine hochkarätige Jury
... Musik-Talente, die
... sche Gedichte und
... getextete Verse als
... ongs präsentieren
... n. In neun Folgen wird
... eschichte vom Casting
... r ersten Show erzählt.
Soap: Rappen macht
e
ab 8 Jahre

INTERVIEW

Ralph H. Baer, der Erfinder der ersten Spielekonsole „Odyssey“, über die Anfänge der Videospiele und deren Zukunft



Familie&Co: Wie kamen Sie auf die Ideen für Ihre ersten Videospiele?

Ralph H. Baer: Bevor ich das konnte, brauchte ich erst einmal die Idee, dass man Spiele ja auch auf einem normalen Fernsehgerät spielen könnte. Das war der Ausgangspunkt – und die sehr beschränkten technischen Möglichkeiten, die es anfangs gab.

Wann wurde Ihnen klar, dass Computerspiele ein Massenmedium werden könnten?

Als wir mit Videospielel begannen, waren Mikrochips noch gar nicht erfunden – das kam erst zehn Jahre später. Aber allein die Tatsache, dass es damals schon 40 Millionen Fernseher in den USA gab, brachte mich darauf, dass sich ein Geschäft damit machen lässt, sie mit interaktiven Elementen auszustatten.

Welche Entwicklungen bei der Games-Technologie erwarten Sie in den nächsten Jahren?

Eine noch stärkere physische Interaktion; die Controller der Wii sind sicher erst der Anfang. Außerdem werden 3-D-Effekte eine große Rolle spielen.

Haben traditionelle Brettspiele überhaupt noch eine Zukunft?

Brettspiele wird es immer geben. Bei ihnen besteht einfach ein ganz andere soziale Dynamik zwischen den Spielern. Es wird immer einen Unterschied ausmachen, ob man einem Menschen gegenüber sitzt oder einem elektronischen Medium.

FOTO: ENTERTAINMENT MEDIA VERLAG



Zweistein: Lernen – Trainieren – Spielen (Brainmonster)

LARA Education Award

Spielerisch üben Kinder mit Drache Zweistein Mathematik und verbessern ihre Konzentrations- und Merkfähigkeit.



Das schwarze Auge: Drakensang (dtp)

LARA Teen Award

Fantasy-Rollenspiel mit individuellen Charakteren und aufwendigen Spiel-Landschaften



Edna bricht aus (Daedalic Entertainment)

LARA Kids Award

Skurriles, liebevoll gestaltetes Adventure mit einem einzigartigen Comic-Stil und vielen schrägen Charakteren



Guitar Hero World Tour (Activision)

LARA Musik Award

Jeder kann ein Rockstar sein: eine gelungene Verbindung zwischen Popmusik und Computerspiel



DWK5 – Hinter dem Horizont. Das Spiel zum Film (TGC)

LARA Kino Award

Zum letzten Teil der „Die wilden Kerle“-Fußballfilme: ein kreativer Brückenschlag zwischen Games und Kino



Little Big Planet (Sony)

LARA Family Award

Ein Feuerwerk kreativer Ideen: „Little Big Planet“ geht weit über ein Jump’n’Run hinaus und bietet ein noch nie da gewesenes Spielerlebnis für die ganze Familie