

Videospielpreis „Lara“ hat keine Angst vor virtuellen Pistolen

Von Thomas Lindemann

Eigentlich ist ja gerade erst der „Deutsche Computerspielepreis“ gestartet – doch dessen Verleihung in München geriet Ende März etwas halbherzig. So sagte etwa Bayerns Ministerpräsident Horst Seehofer kurzfristig wieder ab, seine Partei schießt sich derzeit wieder gegen Videospiele ein. Dabei mied er zur Hälfte staatlich finanzierte Spielepreis fast alle Gewaltinhalte pedantisch.

Am Mittwochabend war in Köln zu sehen, wie manches glatter laufen kann. Dort wurde der private Games-Preis „Lara“ verliehen. Die 2007 von dem Fachverlag „Entertainment Media“ gegründete und hauptsächlich von VW finanzierte Auszeichnung kannte keine Berührungängste mit virtuellen Pistolen und Kämpfern. Spiele für Erwachsene gewannen drei der elf Preise: „Grand Theft Auto IV“ war der eindeutige Publikumsliebling, „World of Warcraft“ erhielt eine Auszeichnung. Zudem gewann als Action-Spiel das hervorragende „Fallout 3“, das eine postapokalyptische Welt simuliert – eine Art „Mad Max“ zum selbst Erleben.

Als beste Innovation wurde das WiiFit-Board ausgezeichnet, mit dem man durch Balance Spiele steuert. Ebenfalls prämiert wurden „Mirror's Edge“, das deutsche Abenteuerspiel „Edna bricht aus“ sowie „Little Big Planet“. Das Rollenspiel „Das schwarze Auge: Drakensang“, das schon den Computerspielepreis gewann, erhielt auch einen Lara-Award. Zudem werden hier auch immer neue Unterhaltungskonzepte prämiert, diesmal das Spiel zum Film „Die wilden Kerle 5“, das Musikspiel „Guitar Hero World Tour“ und eine interaktive Umsetzung von „Germany's Next Topmodel“. Ein Preis für pädagogisch Wertvolles ging an „2weistein“. Lara-Awards sind nicht dotiert.

Der „Lara“ wurde während einer exklusiven Gala vor 500 Gästen verliehen, Karten kosteten 350 Euro. Einige der Laudatoren und Preisträger gelten in der Szene als Legende. Der 87-jährige Ralph H. Baer hielt eine Ansprache, er erfand das Ur-Videospiel „Pong“. Alexei Paschitnow, der Kopf hinter „Tetris“, nahm einen Ehrenpreis entgegen. Er hatte sein Spiel 1984 für die Sowjetunion erdacht und wurde am weltweiten Erfolg nicht beteiligt.