



**Lara Award 2010:**

## Die Spielebranche feiert sich selbst

Auf der Verleihung der "Lara Awards 2010" wurden die besten Videospiele ausgezeichnet. Der Gründer von Atari bekam einen Sonderpreis für sein Lebenswerk. Verlierer gab es keine. **Von Gerd Blank**



Atari-Gründer Bushnell bekam die Lara-Statue für sein Lebenswerk  
© Jörg Carstensen/DPA

Als vor ein paar Monaten der Deutsche Computerspielpreis, gefördert von Bund und Ländern, verliehen wurde, gab es viel Kritik. Nicht nur, dass klare Favoriten aufgrund von Gewaltdarstellungen keine Chance auf eine Auszeichnung hatten, auch die Veranstaltung selbst entsprach eher einer Vorlesung als einer Feier.

Inzwischen zum vierten Mal wurde die "Lara Awards" vergeben. Die Preisträger werden von Fachleuten und Spielern, nicht von Politikern und Moralaposteln ausgewählt. (Auch *stern.de* sitzt in der "Lara"-Jury. Ausrichter der Veranstaltung ist das Fachmagazin

"Gamesmarkt", das von G&J Entertainment Media verlegt wird. Dieses Unternehmen gehört dem Verlag Gruner & Jahr, der auch den *stern* und *stern.de* herausgibt.)

Es ist eine lebensnahe Auszeichnung, deren Kategorien sich an die Alterskennzeichnungen der Industrie ausrichten. Da war es nur konsequent, dass "New Super Mario Bros.", ein Spiel für die ganze Familie, den Kids-Award erhielt - schließlich gibt es für das Spiel mit dem lustigen Klempner keine Altersbegrenzung.

Auch die weiteren Kategorien waren eine Anerkennung der Kennzeichnungen. Den Family-Award (ab 6 Jahren) gewann "Scribblenauts", den Teen-Award (ab 12 Jahren) gab es für "Final Fantasy 13". "Heavy Rain" erhielt den Youth-Award (ab 16 Jahren), und der Shooter "Call of Duty: Modern Warfare 2" wurde mit dem Action-Award (ab 18 Jahren) ausgezeichnet. Außerdem erhielt Bigpoint für das Browser-Spiel "Famerama" den Online-Award. Aber auch wenn nur eine Handvoll Lara-Skulpturen überreicht wurden, gab es eigentlich keine Verlierer. So erhielt Electronic Arts, immerhin einer der größten Spielehersteller der Welt, zwar keinen Preis für ein Spiel. Dafür gab es dann die Auszeichnung als Publisher des Jahres.

### "Bleibt mutig und kreativ"

Bei der Veranstaltung ging es aber nicht allein um Preise und Preisträger. Die Branche wollte sich feiern. Spiele sind längst keine Exotenprodukte mehr. Dass man mit Computerspielen Geld verdienen kann, wissen inzwischen selbst notorische Nichtspieler. Spielen ist Allgemeingut, mehr noch, Kulturgut geworden. In Computerspielen werden Geschichten erzählt und erlebbar gemacht. Es wird geliebt, gelebt und gestorben - und das nicht nur in den so genannten "Killerspielen". Nintendo hat mit "Dr. Kawashimas Gehirnjogging" und der Wii ganz neue Spielerschichten erobert, und ein spielbares Krimidrama wie "Heavy Rain" bringt den Pixeln Emotionen bei. Der Ehrenpreisträger Nolan Bushnell, Gründer von Atari, appellierte in seiner Dankesrede an die Spieleentwickler, kreativ und mutig zu bleiben: "Die verrückten Ideen von heute sind die Blockbuster von morgen."

**Die Lara Awards 2010 - Spiele**

Lara Kids Award	"New Super Mario Bros.", Nintendo
Lara Family Award	"Scribblenauts", Warner
Lara Teen Award	"Final Fantasy 13", Square Enix
Lara Youth Award	"Heavy Rain", Sony
Lara Action Award	"Call of Duty: Modern Warfare 2", Activision
Lara Publikumspreis	"Red Dead Redemption", Rockstar Games
Lara Education Award	"Winterfest - Das Lernspiel", Daedalic Entertainment

Die Branche wird immer selbstbewusster und versteht langsam selbst, dass es nicht darum geht, immer wieder dasselbe Spielprinzip mit neuen Versionsnummern zu veröffentlichen. Programmierer und Künstler arbeiten eng zusammen, um bedeutende Werke zu schaffen. Ein junges Beispiel ist "Red Dead Redemption" von Take 2, welches auch den Publikumspreis erhielt. Auf den ersten Blick nichts weiter als Actionspiel, dass im Wilden Westen angesiedelt wurde. Doch dieser Eindruck würde täuschen, denn selten zuvor konnte man sich in einer so umfangreichen digitalisierten Welt so frei bewegen.

Computer und Spielkonsolen bevölkern längst nicht mehr nur Kinderzimmer und Junggesellenbuden. Vielerorts sind sie die Medienzentrale im Wohnzimmer. Schnell eine Runde Bowling zwischendurch oder ein Sangeswettbewerb auf einer Party. Der Griff zum Controller ist inzwischen so selbstverständlich wie der zur Fernbedienung oder zum Handy.

Obwohl jeder Mensch spielt, egal ob "Solitär", "Tetris" oder "Call of Duty", findet die Berichterstattung über Games noch immer nicht in der Primetime statt. Mal wird ein Spiel rezensiert, mal über Rekordverkäufe berichtet. Aber der Rest beschränkt sich vor allem auf Fachmagazine. Was Spiele für gesellschaftliche Auswirkungen haben, liest man nur in Verbindung mit Gewaltspielen und Amokläufern. Während bei Filmen und Musik nicht nur das Werk, sondern auch die Künstler und Urheber von Interesse sind, kennt die Macher von Spielen außerhalb der Branche kaum jemand namentlich.

Auch deshalb ist die Verleihung eines Spielepreises wichtig, egal wer letztendlich die Trophäe in den Händen hält. Mit möglichst viel Prominenz garniert, zeigt so eine Veranstaltung, dass es was zu feiern gibt.

**Die Lara Awards 2010 - Sonderpreise**

Hall of Game - Lara of Honor 2010	Nolan Bushnell
Lara Business Award 2010 - Innovation des Jahres	Nvidia 3D Vision
Händler des Jahres	Müller Ltd. & Co. KG
Publisher des Jahres	Electronic Arts
Lara Start-Up-Award 2010	Addmore Games UG
Lara Special Award 2010	Rondomedia / Astragon Software

Von Gerd Blank

© 2010 stern.de GmbH