

Positionspapier zum Deutschen Computerspielpreis des GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V.



Abbildung 1 - Quelle: DECK 13

Autoren:

Prof. Dr. Linda Breitlauch, Thorsten Unger (V.i.S.d.P)

Dr. Florian Stadlbauer, Hendrik Lesser, Carsten Fichtelmann, Jan Binsmaier,
Prof. Dr. Malte Behrmann

Stand:

06.07.2014

Inhalt

1. Summary und zentrale Thesen	3
2. Zusammenfassung der Positionen	4
Preis und Preisgelder	4
Fachjury, Hauptjury	4
Beteiligung der Verbände - GAME	5
Kategorien und Auszeichnungskriterien	5
Ausrichtung.....	5
3. Allgemeine Regularien	6
4. Kriterien	7
4.1 Auszeichnungswürdig, obligatorische Kriterien	7
4.1.1 Deutsche Produktion	7
4.1.2 Qualitative Kriterien	7
4.2 Auszeichnungswürdig, optionale Kriterien	7
4.2.1 besonders förderungswürdig.....	7
5. Preiskategorien	8
6. Erläuterung der Kategorien (dotiert)	11
6.1 Bestes Deutsches Spiel	11
6.2 Kategorien nach Alterskennzeichnung.....	11
6.2.4 Bestes Erwachsenenspiel	12
6.3 Game Development Kriterien	12
6.3.1 Bestes Game Design	12
6.3.2 Bestes Storytelling/Dramaturgie.....	13
6.4 Besonders förderungswürdig.....	13

1. Summary und zentrale Thesen

Der GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche fordert die Weiterentwicklung des "Deutschen Computerspielpreises" analog zu seinem Auftrag gemäß des ursprünglichen Beschlussantrages des Bundestages (<http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/16/080/1608033.pdf>).

Demnach handelt sich um eine Auszeichnung für die Entwickler, Kreativen und Kulturschaffenden der Bundesrepublik Deutschland - sie stehen im Mittelpunkt der Veranstaltung und der Preis ist Bühne wie Förderinstrument zugleich. Die Visibilität der Veranstaltung und die mediale Aufmerksamkeit stellen die deutsche Branche in den Mittelpunkt und inszenieren sich vergleichbar zum Deutschen Film durch den ebenfalls durch die Bundesregierung vergebenen „Deutschen Filmpreis“. Die Kategorien spiegeln die Schaffenskraft und Varianz des digitaler Spiele in Deutschland wieder: Spiele zur Unterhaltung für verschiedene Altersgruppen, Spiele als Kunst, Spiele im täglichen Leben (Gamification), Spiele zum Lernen (Game-based-Learning /Serious Games), Spiele als Technologie und Innovation.

Der "Deutsche Computerspielpreis" versteht sich nicht als einzelne Veranstaltung, sondern auch als Kampagne, dessen Höhepunkt die Preisverleihung ist:

a) Er ist ein **Förderwettbewerb** und unterstreicht die Leistungsfähigkeit der deutschen Branche. Durch unterjährige Maßnahmen, etwa Wettbewerbe als Sonderkategorien für besondere Themenschwerpunkte (Sonderwettbewerb Storytelling zu einem bestimmten Thema (bspw. Fall der Mauer, 25 Jahre vereintes Deutschland etc.), Sonderwettbewerb Bürgerbeteiligung (beispielsweise Energiewende etc.). können zusätzliche Fördermaßnahmen im Kontext des Preises durchgeführt werden.

b) Er ist eine **Marketingplattform**, denn die Produktionen stehen im Mittelpunkt der Kommunikation. Das Preisgeld sollte zukünftig nicht nur in bar sondern auch in Form von Medialeistungen erbracht werden. Medienkooperationen erhöhen die mediale Aufmerksamkeit vor und nach der Veranstaltung. Die Produkte und deren Produzenten sind dabei unsere Protagonisten.

c) Er ist ein **Format der aktiven Partizipation**. Das Publikum soll mittels einer eigenen Preiskategorie eine direkte Gestaltungsmöglichkeit erhalten.

e) Er ist eine **Auszeichnung der qualitativen Leistungsfähigkeit** der deutschen Branche. Und zwar unvoreingenommen und unabhängig von einer Alterskennzeichnung, sofern die USK eine Altersfreigabe (auch USK 18) vergeben hat

e) Er gibt der Branche ein **Format zur Identifikation mit der Branche**. Der Preis soll auch eine Auszeichnung für das Lebenswerk nationaler Protagonisten der deutschen Gamesbranche (bspw. für herausragende Leistungen in der Ausbildung, wegweisende Spiele, Pionierarbeit für ein Thema (bspw. Jugendmedienschutz etc.) sein. Er ist vergleichbar wie eine Berufung in eine „Hall of Fame“.

2. Zusammenfassung der Positionen

Preis und Preisgelder

Mit dem Preis soll die Entwicklung von qualitativ hochwertigen Computerspielen in Deutschland gefördert werden. Der "Deutsche Computerspielpreis" versteht sich als Förderwettbewerb und unterstreicht die Leistungsfähigkeit der deutschen Kreativbranche.

Das Gesamtbudget der Preisgelder muss sich daher deutlicher an den Filmpreis annähern (z.Zt. knapp 3 Mio. EUR).

Zum Preisgeld können zusätzlich Medialeistungen erbracht werden (bspw. mit der "Deutschen Städtereklame", Ströer, Werbeleerzeiten, bspw. mit Pro7Sat1 etc.). Dies stellt nicht nur die Protagonisten als Ausgezeichnete in den Vordergrund, es erlaubt auch Abstrahlungseffekte für die Branche und die Dachmarke „Deutscher Computerspielpreis“.

Er wird medial bereits weit im Vorfeld und in der Nachbereitung in verschiedene andere mediale Kampagnen eingebunden. Medienkooperationen sollen zukünftig ein größeres Gewicht erhalten.

Eine Kategorie sollte ein Publikumspreis sein, welches im Zuge einer öffentlichen Abstimmung vorgeschlagen und ausgezeichnet werden soll. Dies kann mit einem reichweitenstarken Medienpartner, etwa aus der Special-Interest-Presse, durchgeführt werden.

Generell sollen durch die USK freigegebene Spiele egal welcher Alterskennzeichnung unvoreingenommen jedes Spiel unabhängig von seiner Alterskennzeichnung Zugang zur Auszeichnung erhalten.

Fachjury, Hauptjury

Die Hauptjury ist die politische und gesellschaftliche Legitimation des Preises gemäß des Beschlusses der Bundesregierung zur Vergabe des „Deutschen Computerspielpreises“. Die Hauptjury wird in den einzelnen Kategorien durch fachkundige, jährlich überprüfte Fachjurys unterstützt. Die eigentliche Auswahl der Spiele, Projekte und Personen erfolgt unabhängig durch die Fachjury, die hierfür alle nötigen Freiheiten erhält und nicht an Weisungen gebunden ist. Die Fachjury wählt aus den eingereichten Vorschlägen mit jeweils mindestens Dreiviertelmehrheit bis zu fünf Spiele zur Preisvergabe aus. Jede Kategorie wird von vier Fachjuroren juriert. Die Fachjurys setzen sich zusammen aus Spieleherstellern, Journalisten, Wissenschaftlern, sonstigen Experten aus Politik und Institutionen sowie Spielern. Jede Fachjury muss mindestens zur Hälfte mit Branchenexperten (Entwickler, Fachjournalisten, Wissenschaftlern) besetzt sein. Die Fachjurys nominieren in ihrer Kategorie bis zu fünf Kandidaten und stellen eine Nominierungsliste auf, aus der die Platzierungen hervorgehen.

Die meisten Kritikpunkte der vergangenen Jahre sind aufgrund der Intransparenz und der Aufteilung in zwei Jurys entstanden:

- Änderungen der Fachjuryentscheide durch die Hauptjury wurden ohne Rückkopplung mit den Fachjurys (beispielsweise zwei Mal nacheinander wurde der Kinderspielpreis an den von der Fachjury gesetzten dritten Platz vergeben) vorgenommen.

Ein Einspruch gegen eine Fachjuryentscheid durch die Hauptjury soll nur aus wichtigem Grund möglich sein. Ein wichtiger Grund kann nur darin bestehen, dass gegen die Integrität der Fachjury

Zweifel erhoben werden. Im Fall der Änderung von Fachjuryentscheiden durch die Hauptjury muss die betroffene Fachjury schriftlich unter Darlegung der Gründe informiert werden. Eine Beschädigung der Experten in den einzelnen Fachgruppen ist zu unterlassen.

Beteiligung der Verbände - GAME

Der "Deutsche Computerspielpreis" ist ein Preis der Bundesregierung für die Entwickler und Produzenten der Branche - sie sind Begünstigter und nicht Finanzierer des Preises. Der Entwicklerverband wird sich deshalb an der Organisation, nicht jedoch am Preisgeld beteiligen.

Dies entspricht dem originären Gedanken des Preises zur Unterstützung der Kreativen und Produzenten von Computerspielen. Die Refinanzierung sollte durch intelligente Modelle, wie Sponsoring und Stiftung abgestellt und nicht durch Mitgliedsbeiträge der Preisempfänger sichergestellt werden.

Sollte die Bundesregierung eine vollumfängliche Übernahme der Preisgelder, wie es etwa beim Deutschen Filmpreis der Fall ist, nicht sicherstellen, ist ein angemessenes und umsetzbares Fundraising-Konzept zu entwickeln, welches beispielsweise größere Stiftungen und Förderungen in das Finanzierungskonzept miteinbezieht.

Kategorien und Auszeichnungskriterien

In den Kategorien spiegelt sich die Schaffenskraft und Varianz der Branche wieder: Spiele zur Unterhaltung für verschiedene Altersgruppen und Plattformen, Spiele als Kulturgut und Kunst, Spielprinzipien im täglichen Leben (Gamification), Spiele zum Lernen (Game-based-Learning/Serious Games), Games for Health, etc.

Auszeichnungswürdig sind hierbei qualitativ hochwertige Spiele hinsichtlich einer oder mehrerer Kriterien:

- Game Design, Storytelling, Ästhetik, Graphik, Technologie (z.B. Engineentwicklung), Sound, Kreativität, Innovation, relevanter Vertreter eines Genres/des Mediums
- Darüber hinaus besonders förderfähig: Nachwuchs/Talent, Einsatz in "anderen" Bereichen, z.B. Games for Health; nicht kommerziell; Didaktische Wirkung erwiesen (nur Serious Games/Gamification, ggfs. Kinderspiele)

Ausrichtung

Die Preisverleihung sollte sich stärker an der Branche orientieren. Moderation und Laudatoren mit Fachkenntnis erleichtern die Akzeptanz in der Gamer-Community. Die Besetzung dieser Rollen durch Vertreter aus der Branche oder öffentlich bekannten Computerspielern erhöht die gewünschte und notwendige Akzeptanz für den Preis. Dies kann sich auch auf das Showprogramm der Preisverleihung auswirken, wie etwa Musik aus Spielen, Spielecharaktere als Laudatoren und ähnlichem.

3. Allgemeine Regularien

Der „Deutschen Computerspielpreis“ sollte für qualitativ hochwertige und/oder kulturell wertvolle Computerspiele (einschließlich anderer interaktiver Unterhaltungsmedien wie Video-/Konsolen-, Online- und Handy/Tablet-Spiele sowie von Serious Games und Nachwuchskonzepten), vergeben werden, die in Deutschland entwickelt wurden.

Rahmenbedingungen:

- Bereits geförderte oder in einem anderen Wettbewerb ausgezeichnete Spiele sind grundsätzlich preiswürdig, können also eingereicht werden.
- Bereits in einer Kategorie des DCP geförderte Spiele können in einer anderen Kategorie (siehe Kapitel 5. **Preiskategorien**) ebenfalls ausgezeichnet werden.
- Eingereichte Spiele werden zugelassen, wenn sie im Vorjahr der Preisverleihung veröffentlicht wurden. Davon ausgenommen sind die Kategorien Nachwuchskonzept / Nachwuchsspiel.
- Bei Serious Games/Gamification sowie bei nicht kommerziellen Spielen gilt das Veröffentlichungsjahr, jedoch nicht die Bedingung „öffentlich zugänglich“.
- Einreichungen in einer Kategorie, in der Spiele für eine bestimmte Plattform eingereicht werden können, erfordern zusätzlich das Release auf dieser Plattform im Einreichzeitraum.
- Es können bis zu fünf Spieletitel in einer Kategorie nominiert werden.
- Wird mindestens ein Spiel nominiert, so muss eine Auszeichnung in der entsprechenden Kategorie erfolgen.
- Mitglieder einer Fachjury können Spiele in ihrer Kategorie vorschlagen oder in ihre Kategorie übernehmen (in Absprache mit anderen Jurys).

4. Kriterien

4.1 Auszeichnungswürdig, obligatorische Kriterien

4.1.1 Deutsche Produktion

Das eingereichte Spiel muss ganz oder zu einem überwiegenden, maßgeblichen Teil in Deutschland produziert worden sein.

4.1.2 Qualitative Kriterien

Das eingereichte Spiel sollte qualitativ hochwertig und/oder kulturell wertvoll hinsichtlich eines oder mehrerer der nachfolgenden Kriterien sein:

- Game Design
- Story
- Ästhetik
- Graphik
- Technologie (z.B. Engineentwicklung)
- Sound
- Kreativität
- Innovation
- relevanter Vertreter eines Genres, des Mediums
- kulturell wertvoll
- künstlerisch wertvoll
- didaktische Wirkung erwiesen (nur Serious Games, ggfs. Kinderspiele)

4.2 Auszeichnungswürdig, optionale Kriterien

4.2.1 besonders förderungswürdig

- Nachwuchs/Talent
- Einsatz in "anderen" Bereichen (alles, was über das Spiel als Unterhaltung hinausgeht, nicht nur Serious Games/Health Games oder Gamification sondern beispielsweise News Games/Not Games)
- nicht kommerzielle Angebote

5. Preiskategorien

Das Preisgeld sollte aufgrund der gegebenen kulturellen Bedeutung und der wirtschaftlichen Implikation der Branche, die heute bereits größer als die Filmwirtschaft ist, angehoben werden. Der Deutsche Filmpreis wird mit Mitteln in einer Größenordnung von etwa 3 Millionen Euro unterstützt. Aufgrund eines ähnlich hohen Medienkonsums und den enormen Potentialen der Branche sollte dieser Wert als Orientierung herangezogen werden.

Eine Erweiterung der auszuzeichnenden Kategorien sollte nach den Kriterien des Auftrages des Deutschen Computerspielpreises und unter Berücksichtigung der Veränderung der medialen Realität sowie damit einhergehenden veränderlichen Medienkonsums erfolgen.

Die Unterkategorien sind bisher nicht konsistent geführt (zum Beispiel gibt es bestes Mobile/bestes Browsergame, jedoch nicht bestes PC oder bestes Konsolenspiel). Wenn man Spiele für unterschiedliche Plattformen auszeichnet, dann müssen alle Plattformen bedacht werden.

Die Problematik der Plattformen zeigt sich jedoch zukünftig auch darin, dass immer weniger Spiele gezielt für eine bestimmte Plattform entwickelt werden und deshalb Alleinstellungsmerkmale (z.B. Zugang, technische Herausforderungen) immer unwichtiger werden. Das heutige mediale Angebot kennt keine wirklich neuen Plattformen. Mobiles Spielen ist heute im Mittelpunkt der Gesellschaft angekommen, so wie es das Spielen am PC und auf Konsolen bereits seit Jahren der Fall ist.

Es wird deshalb empfohlen, auf die Kategorie „Beste Spiele einer Plattform“ zugunsten inhaltlich/ästhetischer Qualitätskriterien zu verzichten und stattdessen inhaltliche Schwerpunkte zu setzen wie: Game Design, Story, Innovation, Technologie, Sound, Interface Design, usw. Damit würde das Medium Spiel sich dem Deutschen Fernsehpreis annähern, was gemäß des Auftrages des Preises ein wünschenswertes Unterfangen darstellt.

Nachfolgende Betrachtungswinkel in Bezug auf Unterkategorien sind also zu empfehlen:

- Bestes Deutsches Spiel (Bestes Spiel aus allen Kategorien oder als Einzeleinreichung)
- Beste Spiele in einer Alterskategorie
- Bestes Spiel hinsichtlich folgender Kriterien:
 - Bestes Game Design (Spielmechanik, Balancing, Interface Design, Level Design etc.)
 - Beste Graphik (2D oder 3D Charaktere und Assets, Modelling, Animation, Cinematics, Weltdesign etc.)
 - Bestes Storytelling (Dramaturgie, Glaubwürdigkeit, Relevanz, Level Design, Rätsel-/Questdesign,)
 - Bester Sound (Sound Design und Komposition, Synchronisation, Lokalisierung etc.)
 - Beste Technologie (Programmierung, Engines, Shader usw.)
- Beste nicht überwiegend kommerziell entwickelte Spiele oder –konzepte (besonders förderfähig)

- Beste Verwendung von Spieltechnologie oder –innovation (z.B. Wearables)

Die bisherigen Dotierungen sind unverhältnismäßig. Das „Beste Kinderspiel“ ist höher dotiert als das „Beste Deutsche Spiel“ oder auch das „Beste Serious Game“. Gute Kinderspiele sind durchaus wichtig und leider ebenso selten, da deren wirtschaftliche Auswertung komplex und deren inhaltliche Ausgestaltung anspruchsvoll ist. Gleichzeitig kann es (wie in den letzten beiden Jahren) passieren, dass das Preisgeld über den Entwicklungskosten liegt. Die Kategorie sollte aufgeteilt werden, da die Altersgruppe von 0-12 einen enormen Entwicklungsgrad abdeckt, der es erschwert, dass die Nominierten in dieser Kategorie sinnvoll miteinander verglichen werden können.

Das „Beste Deutsche Spiel“ muss zwar nicht notwendigerweise die am höchsten dotierte Kategorie sein, da es möglich ist, in mehreren Kategorien zu gewinnen. Dennoch sollte auch durch die Dotierung die Wichtigkeit dieses Preises hervorgehoben werden. Hier könnte beispielsweise eine unbare Bereitstellung eines Medienbudgets einen im Antrag gewünschten werblichen Faktor ermöglichen.

Besonders fördergeeignete und förderfähige Spiele und –konzepte sind solche, deren Erstellung nicht am Markt orientiert ist und nicht in erster Linie auf Gewinnerzielung abhebt. Hier wird der Sinn eines Förderpreises besonders deutlich. Dabei sind die Aspekte Innovationsförderung und auch Kulturförderung zu unterstreichen.

Vorschlag für die entsprechenden Dotierungen:

- Bestes Deutsches Spiel: 13%
- Bestes Kinderspiel bis 6 Jahre: 6,5%
- Bestes Kinderspiel bis 12 Jahre: 6,5%
- Bestes Jugendspiel: 6,5%
- Bestes Erwachsenenspiel: 6,5%
- Bestes Game Design: 8%
- Bestes Storytelling: 6%
- Beste Graphik: 7%
- Bester Sound: 6%
- Beste Technologie: 8%
- Bestes Nachwuchs-Konzept: 6%
- Bestes Nachwuchsprojekt (Prototyp): 7%
- Bestes Independent Game: 6%
- Bestes Serious Game: 7%

Vergleich bisherige Verteilung – Vorschlag neue Verteilung:



Abbildung 2: DPC - Aktuelle Verteilung der Preisgelder

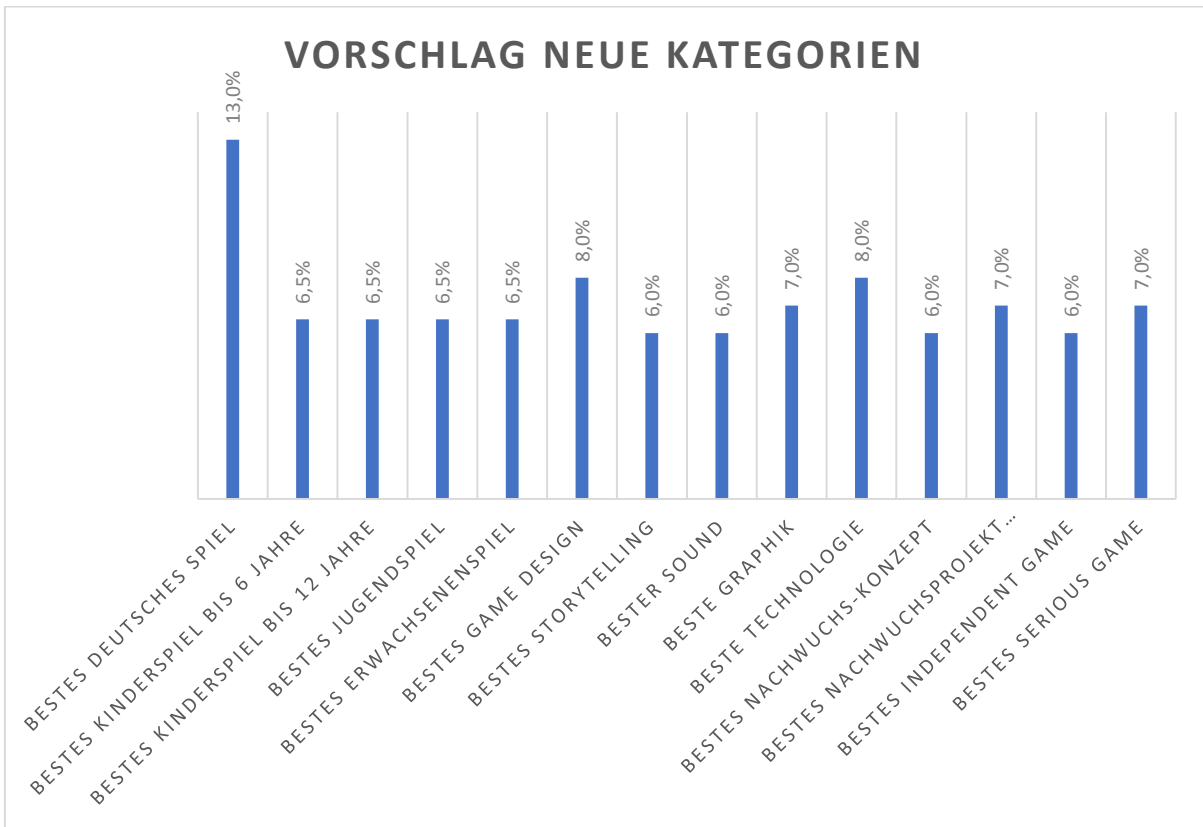


Abbildung 3: Vorschlag neue Verteilung der Preisgelder, neue Kategorien

Die Vergabe eines Publikums- oder Akademiepreises ist aus Sicht des GAME zusätzlich zu überlegen.

6. Erläuterung der Kategorien (dotiert)

Zur Verdeutlichung der einzelnen Kategorien aus der ersten Variante seien nachfolgende Erläuterungen angegeben.

6.1 Bestes Deutsches Spiel

In dieser Kategorie wird das beste Spiel prämiert — unabhängig von der Zielgruppe, des Genres und der verwendeten Spieleplattform. Wichtig ist, dass das Spiel technisch und künstlerisch hochwertig sowie kulturell wertvoll ist, aber vor allem gute Unterhaltung bietet.

Die Qualität des Game Design bemisst sich am Spielerleben in der Gesamtheit. Dabei spielen Faktoren wie das Interface Design, einem gutem Balancing, die durch das Gameplay erreichte Immersion und/oder Story usw. eine Rolle.

Die technische Qualität wird beispielsweise durch funktionale Steuerung und Darstellung, Barrierefreiheit, akzeptable Ladezeiten sowie souveränem Umgang mit Stärken und Schwächen der jeweiligen Spieleplattform abgebildet.

Die künstlerische und kulturelle Qualität eines Spiels äußert sich unter anderem in der Behandlung gesellschaftlicher Themen, der Auseinandersetzung mit kultureller Identität, seiner ästhetisch-dramaturgischen Faszinationskraft sowie seinem Hervorstechen im Vergleich mit anderen Medien und Spielen.

Das „Beste Deutsche Spiel“ muss in erster Linie Spielspaß und Unterhaltung bieten. Es sollte also unter anderem motivierend und spannend sein, einen fesselnden Spielfluss aufweisen, Gelegenheiten für Selbstwirksamkeitserleben bieten, ein breites Publikum ansprechen und sich durch Originalität, Charme und Attraktivität auszeichnen.

6.2 Kategorien nach Alterskennzeichnung

- Bestes Kinderspiel bis 6 Jahre (Kategorie aufgeteilt)
- Bestes Kinderspiel bis 12 Jahre (Kategorie aufgeteilt)
- Bestes Jugendspiel (12-16 Jahre)
- Bestes Erwachsenenspiel (ab 16 Jahre)

6.2.1 Bestes Kinderspiel bis 6 Jahre

In die Preiskategorie Kinderspiel fallen Spiele, die sich vornehmlich an Kinder bis 6 Jahre richten und eine Altersfreigabe der USK von höchstens 6 Jahren aufweisen.

Prämierungswürdige Kinderspiele sollten Anknüpfungspunkte zur kindlichen Lebenswelt aufweisen, Werte, Allgemeinwissen und Umgangsformen vermitteln, die junge Spieler weder über- noch unterfordern, ihnen Lernmöglichkeiten hinsichtlich allgemeiner Kompetenzen bieten und Kinder Rollen erproben lassen, ihre Neugier wecken und sie zu Empathie anregen. Besonders preiswürdig sind Kinderspiele, denen es gelingt, den Spielspaß vor die Vermittlung von reinen Lerninhalten zu stellen. Die Vermittlung von Kompetenzen und Lerninhalten ist gewünscht, sollte jedoch symbiotisch in das Spielerlebnis integriert werden, also keine Trennung von Lern- und Spielinhalten aufweisen.

6.2.2 Bestes Kinderspiel bis 12 Jahre

In die Preiskategorie Kinderspiel fallen Spiele, die sich vornehmlich an Kinder über 6 und bis 12 Jahren richten und eine Altersfreigabe der USK von höchstens 12 Jahren aufweisen. Prämierungswürdige Kinderspiele sollten Anknüpfungspunkte zur Lebenswelt Heranwachsender aufweisen, Werte, Allgemeinwissen und Umgangsformen vermitteln, die junge Spieler weder über- noch unterfordern, ihnen Lernmöglichkeiten hinsichtlich allgemeiner Kompetenzen bieten und Kinder Rollen erproben lassen, ihre Neugier wecken und sie zu Empathie anregen. Besonders preiswürdig sind Kinderspiele, denen es gelingt, den Spielspaß vor die Vermittlung von reinen Lerninhalten zu stellen. Die Vermittlung von Kompetenzen und Lerninhalten ist gewünscht, sollte jedoch symbiotisch in das Spielerlebnis integriert werden, also keine Trennung von Lern- und Spielinhalten aufweisen.

6.2.3 Bestes Jugendspiel

In diese Preiskategorie fallen Spiele, die keine Kinderspiele sind, sich vornehmlich an Jugendliche ab 12 Jahren richten und eine Altersfreigabe der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)“ von höchstens 16 Jahren aufweisen.

Die Kategorie legt besonderes Augenmerk auf die künstlerisch-kulturelle Qualität des prämierten Spiels. Ein künstlerisch-kulturell wertvolles Jugendspiel besitzt eine (pop-) kulturelle Relevanz und weist Bezüge zur Spieltradition auf. Es fördert die Reflexion kultureller Identität, fasziniert durch sein Gameplay, seine Ästhetik und/oder Dramaturgie und behauptet sich gegenüber Werken anderer Mediengattungen sowie aus demselben Genre. Es ist jugendaffin gestaltet und bietet Jugendlichen Spielspaß und Unterhaltung.

6.2.4 Bestes Erwachsenenpiel

In diese Preiskategorie fallen Spiele, die keine Kinder- oder Jugendspiele sind, sich vornehmlich an erwachsene Spieler Jahren richten und können eine Altersfreigabe der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)“ von bis zu 18 Jahren aufweisen.

6.3 Game Development Kriterien

Hier sollen Spiele ausgezeichnet werden, die sich im Hinblick auf die Entwicklung und das Design eines Spiels durch inhaltliche Qualitätskriterien auszeichnen.

6.3.1 Bestes Game Design

Eingereicht werden können Spiele für alle Altersgruppen.

Hier werden die besten Spiele ausgezeichnet, die es verstehen, Game Design Kriterien in besonders hervorragender Art umzusetzen: Spielmechanik (Gameplay), Steuerung, Interface Design, Balancing, Level Design.

6.3.2 Bestes Storytelling/Dramaturgie

Eingereicht werden können Spiele für alle Altersgruppen.

Hier werden die besten Spiele ausgezeichnet, die es verstehen, die Geschichte und das daraus resultierende Spielerlebnis durch überzeugende Dramaturgie, interessante Figuren, überzeugendes und spannendes (interaktive) sowie glaubwürdiges Storytelling, Rätsel-/Questdesign und/oder narratives Leveldesign in besonders hervorragender Art umzusetzen.

6.3.3 Bester Sound

Eingereicht werden können Spiele für alle Altersgruppen.

Hier werden die besten Spiele ausgezeichnet, die es verstehen, das Sound Design, die Komposition (Musik), die Synchronisation und/oder die Lokalisierung in besonders hervorragender Art umzusetzen.

6.3.4 Beste Technologie

Eingereicht werden können Spiele für alle Altersgruppen.

Hier werden die besten Spiele ausgezeichnet, die durch den Einsatz moderner Technologien, performanter Programmierung, überzeugender Softwarelösungen und/oder Anwendungen in besonders hervorragender Art umzusetzen verstehen.

6.4 Besonders förderungswürdig

Nicht in erster Linie kommerziell, deshalb besonders förderungswürdig.

- Bestes Nachwuchskonzept
- Bestes Nachwuchsspiel (Prototyp)
- Bestes Independent Game (zu definieren)
- Bestes Serious Game/beste Gamification-Anwendung

6.4.1 Bestes Nachwuchskonzept

Diese Kategorie soll den Nachwuchsbereich fördern. Prämierungswürdig sind Spielkonzepte, die von Studenten oder Schülern an einer (Hoch-) Schule erarbeitet wurden. Das Preisgeld kann ausdrücklich auch für geplante Firmenausgründungen Verwendung finden.

6.4.2 Bestes Nachwuchsspiel (Prototyp)

Prämierungswürdig sind lauffähige Spiele-Prototypen oder Demoversionen, die von Studenten oder Schülern an einer (Hoch-) Schule erarbeitet wurden. Das Preisgeld kann ausdrücklich auch für geplante Firmenausgründungen Verwendung finden. Ein Konzept muss dem Prototypen beigelegt werden.

6.4.3 Bestes Independent (Debut)Game:

Prämierungswürdig sind Erstlingswerke neuer Entwicklerteams. Das Spiel muss voll lauffähig und veröffentlicht sein.

6.4.4 Bestes Serious Game / Gamification

In dieser Preiskategorie wird das beste Serious Game ausgezeichnet, unabhängig von der Zielgruppe, an die es sich richtet. Serious Games nutzen die Möglichkeit von Spielmechaniken und –geschichten zur Motivation und der Vermittlung von Kompetenzen und Wissen. Sie können geeignet sein, Therapien zu unterstützen oder zu ergänzen.

Sie nutzen Technologien aus der Unterhaltungssoftwareindustrie wie z.B. Simulationen für Aus- und Weiterbildung und Training. Zudem gestatten sie das spielerische Erschließen komplexer Zusammenhänge und regen zur Erprobung neuer Strategien, Taktiken und Herangehensweisen an Probleme an. Die überzeugende Übertragung aus der Spieleindustrie stammender Technologien in andere Bereiche ist ebenfalls prämiierungswürdig. Anwendungen, die sonst eher in den Bereichen Gamification verortet werden, können hier ebenfalls ausgezeichnet werden.

6.4.5 ggfs. beste Umsetzung/Anwendung einer Spieltechnologie /Innovation /Technologietransfer

Die Innovationskraft der Computerspielbranche ist in Fachkreisen unbestritten. Zur Erreichung eines bestmöglichen Verbrauchererlebnisses im Sinne eines auch wirtschaftlich erfolgreichen Spiels ist die Gamesbranche stetig bestrebt, neueste Technologien und Forschungsergebnisse in konkrete, kreative Produkte umzuwandeln. Die Kategorie soll das Engagement bei der Adaption von neuen Konzepten in konkrete Produktionen hervorheben und unterstreichen.

Impressum:

GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V.
Windscheidstraße 18
10627 Berlin

Telefon: 030 3465509 80
Mail: info@game-bundesverband.de
Mail Geschäftsstelle: walter@game-bundesverband.de
Pressekontakt: marschreiter@game-bundesverband.de

Geschäftsführer: Thorsten Unger

Vertreten durch den Vorstand:

Dr. Florian Stadlbauer, Vorstandsvorsitzender mit Einzelvertretungsmacht, ebendort,
Hendrik Lesser, stellvertretener Vorstandsvorsitzender mit Gesamtvertretungsmacht mit zwei weiteren Vorstandsmitgliedern, ebendort,

Prof Dr. Linda Breitlauch, Vorstandsmitglied mit Gesamtvertretungsmacht mit zwei weiteren Vorstandsmitgliedern, ebendort, Jan Binsmaier, Vorstandsmitglied mit Gesamtvertretungsmacht mit zwei weiteren Vorstandsmitgliedern, ebendort, Carsten Fichtelmann, Vorstandsmitglied mit Gesamtvertretungsmacht mit zwei weiteren Vorstandsmitgliedern, ebendort.

Eintragung im Vereinsregister:

Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg
Registernummer: VR 24683 B