

## PRESSEMITTEILUNG

# Deutscher Computerspielpreis 2016: Das sind die besten Spiele des Jahres

- „Anno 2205“ von Blue Byte ist „Bestes Deutsches Spiel“
- „The Witcher 3: Wild Hunt“ von CD Projekt RED siegt in zwei internationalen Kategorien und sichert sich den Publikumspreis
- Gewinner werden auf feierlicher Preisverleihung in München mit insgesamt 470.000 Euro ausgezeichnet

**München, 7. April 2016:** Am Abend ist in München zum achten Mal der Deutsche Computerspielpreis (DCP) verliehen worden. In 14 Kategorien wurden die besten Spiele des Jahres ausgezeichnet. Die Gewinner wurden mit Preisgeldern von insgesamt 470.000 Euro bedacht. Überreicht vom Bundesminister für Verkehr und digitale Infrastruktur Alexander Dobrindt durfte sich das Entwicklerstudio Blue Byte über die Trophäe für „Anno 2205“ als „Bestes Deutsches Spiel“ und 100.000 Euro Preisgeld freuen. In gleich zwei internationalen Kategorien und beim Publikumspreis setzte sich „The Witcher 3: Wild Hunt“ des polnischen Entwicklers CD Projekt RED durch.

Vor über 600 Gästen aus der Computer- und Videospielebranche, Wirtschaft, Politik, Kultur und Medien führte Moderatorin Annett Möller durch den Abend. Die Gewinner wurden von prominenten Laudatoren geehrt. Mit dabei waren Bundesdigitalminister Alexander Dobrindt, die stellvertretende Ministerpräsidentin Bayerns Ilse Aigner, die Parlamentarische Staatssekretärin und Vorsitzende der Jury Dorothee Bär, YouTube-Star LeFloid, Komiker Kaya Yanar und Schauspieler Antoine Monot jr. sowie Persönlichkeiten aus der deutschen und internationalen Games-Branche. Am Ende einer kurzweiligen Gala in der BMW Welt in München strahlten glückliche Preisträger mit ihren Trophäen um die Wette.

Ein Novum gab es in der Kategorie „Bestes Kinderspiel“: erstmals entschied sich die Jury zur Prämierung von zwei Spielen. Das Rätsel- und Denkspiel „Fiete Choice“ und der durchdachte Rätselplattform „Shift Happens“ erhalten damit jeweils 30.000 Euro. „Shift Happens“ von Klonk gewann zudem die Auszeichnung für das „Beste Gamedesign“. In der Kategorie „Beste Innovation“ überzeugte die Virtual Reality-Klettersimulation „The Climb“ von Crytek die Jury mit atemberaubender Grafik und einem einzigartigen VR-Spielerlebnis.

Zum zweiten Mal konnten die Spielerinnen und Spieler beim DCP für ihr Lieblingsspiel abstimmen. Über 20.000 Stimmen wurden beim Online-Voting abgegeben. In der Gunst der Spieler stand am Ende „The Witcher 3: Wild Hunt“ ganz oben und sicherte sich den Publikumspreis. Erstmals wurde in diesem Jahr der neue „Sonderpreis der Jury“ vergeben. Ausgezeichnet wurden die Macher der „Indie Arena Booth“, einer öffentlichkeitswirksamen Präsentationsmöglichkeit für Indie-Entwickler auf der Spielemesse gamescom.

Bundesminister Alexander Dobrindt zieht ein positives Fazit der diesjährigen Preisverleihung: „Die Games-Branche ist der Front Runner der Digitalisierung. Mit dem Einsatz neuer Technologien wie Gestensteuerung und Virtual Reality zeigen unsere Spieleentwickler bereits heute, was künftig auch in anderen Wirtschaftsbereichen und in unserem Alltag Anwendung findet. Der Deutsche Computerspielpreis 2016 spiegelt die dynamische Entwicklung dieser jungen Branche wider: Wir vergeben höhere Preisgelder, freuen uns über eine Rekordbeteiligung der Gamer und erleben mehr Innovationen als jemals zuvor. Mit der Auszeichnung fördern wir die besten Spiele ‚Made in Germany‘ – und zugleich wichtige Innovationstreiber für die Gigabit-Gesellschaft.“

Bayerns Wirtschafts- und Medienministerin Ilse Aigner: „Der heutige Abend ist ein Signal für einen starken Medienstandort Bayern. In Bayern sind über 200 Firmen in den unterschiedlichsten Games-Branchen tätig, darunter auch viele Start-ups. Die Games-Branche ist sehr jung, innovativ und kreativ. Für diesen Ideenreichtum stehen auch die drei besten Nachwuchskonzepte, die heute ausgezeichnet werden. Sie sind gleichermaßen kulturell und pädagogisch wertvoll und wirtschaftlich erfolgreich.“

## Übersicht der Preisträger 2016 inkl. Begründungen der Jury:

### 1. Bestes Deutsches Spiel (dotiert mit 100.000 Euro)

- **Anno 2205**  
Blue Byte / Ubisoft, Mainz / Rheinland-Pfalz

**Jurybegründung:** Der neueste Serienteil **Anno 2205** überzeugt mit durchdachtem Gamedesign, neuen Ideen und ist mit einem Mix aus Zugänglichkeit und Komplexität eines der besten Spiele des Genres.

### 2. Bestes Nachwuchskonzept (dotiert mit insgesamt 75.000 Euro, 1. Platz 40.000 Euro, 2. Platz 25.000 Euro, 3. Platz 10.000 Euro)

#### 1. Cubiverse

Hochschule: Media Design Hochschule München / Bayern

**2. Lost Ember**

Hochschule: HAW Hamburg, Mooneye Studios / Hamburg

**3. Leaves**

Hochschule: TH Köln / Nordrhein-Westfalen

**Jurybegründung:** Mit **Cubiverse** verdreht das Studenten-Team Ludamus gängige Puzzlekonventionen und lässt Spieler neuartig um die Ecke denken. Das Konzept zeugt von hohem Qualitätsbewusstsein und legt Wert auf Benutzerfreundlichkeit.

**Jurybegründung:** Unter dem Namen **Lost Ember** entsteht ein hoch qualitatives grafisches Abenteuer in einer magischen Welt für den PC. Geschichte, Gameplay und Grafiken sind im Konzeptstadium bereits hervorragend ausgearbeitet.

**Jurybegründung:** Das zielgruppengerechte Kinderspiel **Leaves**, das Kinder mit der Tierwelt im Wald vertraut macht, bietet einfache Rätsel mit pädagogischem Mehrwert, ohne erhobenen Zeigefinger.

**3. Bestes Kinderspiel (dotiert mit 60.000 Euro) / Erstmals zwei Gewinner, die je 30.000 Euro Preisgeld erhalten.**

- **Fiete Choice**  
Ahoiii Entertainment, Köln / Nordrhein-Westfalen
- **Shift Happens**  
Klonk, München / Bayern

**Jurybegründung: Fiete Choice** ist ein Rätsel- und Denkspiel für die Jüngsten, das durch seine kindgerechte Gestaltung und sein altersgerechtes Gameplay überzeugt. Fiete Choice bietet Vorschulkindern einen guten und sinnvollen Einstieg in die Welt der Spiele.

**Jurybegründung: Shift Happens** ist ein Jump'n'Run, das durch sein durchdachtes kooperatives Rätseldesign und eine ansprechende Gestaltung überzeugt. Gemeinsam die Herausforderungen zu meistern, motiviert auch zum gemeinsamen Spielen in der Familie.

**4. Bestes Jugendspiel (dotiert mit 60.000 Euro)**

- **One Button Travel**  
Agnes Lison & Marcel-André Casasola Merkle, The Coding Monkeys, München / Bayern

**Jurybegründung:** **One Button Travel** ist ein liebevoll gestaltetes Text-Adventure mit einem spannenden und zuweilen nachdenklich stimmenden Messenger-Austausch mit einem Zeitreisenden aus der Zukunft.

#### 5. Beste Innovation (dotiert mit 35.000 Euro)

- **The Climb**  
Crytek, Frankfurt / Hessen

**Jurybegründung:** **The Climb** ist eine hervorragende VR-Klettersimulation mit atemberaubender Grafik und der Beweis, dass Technologie „made in Germany“ international wettbewerbsfähig ist.

#### 6. Beste Inszenierung (dotiert mit 35.000 Euro)

- **Typoman**  
Brainseed Factory, Headup Games, Bonn / Nordrhein-Westfalen

**Jurybegründung:** **Typoman** ist ein hervorragend inszeniertes Rätsel-Jump'n'Run, das zeigt, dass deutsche Spiele internationales Niveau haben. Die cleveren Buchstabenrätsel ziehen schnell in ihren Bann.

#### 7. Bestes Serious Game (dotiert mit 35.000 Euro)

- **Professor S.**  
LudInc, Berlin

**Jurybegründung:** Gamification in der Bildung – **Professor S.** ist eine unterhaltsame Mischung aus Spiel und Realwelt zur Förderung und Motivation von Kindern im Grundschulunterricht. Die notwendigen Lösungsbausteine werden durch Aufgaben des täglichen Unterrichts erstellt, die in die Plattform zurückgespeist werden.

#### 8. Bestes Mobiles Spiel (dotiert mit 35.000 Euro)

- **Path of War**  
Envision Entertainment, Nexon M, Ingelheim am Rhein / Rheinland-Pfalz

**Jurybegründung:** **Path of War** verlässt ausgetretene Genre-Pfade und fügt dem Genre mutige Neuerungen hinzu. Ein technisch ausgereiftes, international erfolgreiches und innovatives Free-to-Play-Strategiespiel.

#### 9. Bestes Gamedesign (dotiert mit 35.000 Euro)

- **Shift Happens**  
Klonk, München / Bayern

**Jurybegründung:** Charmant präsentiert und mit Spielspaß-Garantie: **Shift Happens** ist ein kniffliges Puzzle-Jump'n'Run für zwei Spieler. Nur wer zusammenarbeitet, gewinnt!

#### 10. Bestes Internationales Spiel (undotiert)

- **The Witcher 3: Wild Hunt**  
CD Projekt RED, Bandai Namco, Warschau / Polen

**Jurybegründung:** **The Witcher 3: Wild Hunt** eröffnet den Spielern eine rohe und geheimnisvolle Welt, die bevölkert wird von vielschichtigen Charakteren. Gut und Böse ist hier selten eindeutig. Vielmehr wird der Spieler oftmals vor Entscheidungen gestellt, die direkten Einfluss auf die Handlung und damit auf das individuelle Spielerlebnis haben.

#### 11. Bestes Internationales Multiplayer-Spiel (undotiert)

- **Splatoon**  
Nintendo, Kyoto / Japan

**Jurybegründung:** **Splatoon** ist ein riesiger Spaß für die ganze Familie, bei dem zwar geschossen wird – dies aber völlig friedlich und bloß mit Farbe! Nintendo stellt mit diesem Spiel das Shooter-Genre auf den Kopf und kann auch Spieleveteranen mit dem originellen Konzept überzeugen.

#### 12. Beste Internationale neue Spielewelt (undotiert)

- **The Witcher 3: Wild Hunt**  
CD Projekt RED, Bandai Namco, Warschau / Polen

**Jurybegründung:** **The Witcher 3: Wild Hunt** ist die stimmungsvolle und überaus packende Fortsetzung der erfolgreichen Witcher-Reihe. Ein Muss für alle Rollenspiel-Fans!

#### 13. Sonderpreis der Jury (undotiert)

- **Indie Arena Booth**

**Jurybegründung:** Mit der Indie Arena Booth auf der gamescom haben die Macher einen Gemeinschaftsstand ins Leben gerufen, der aufstrebenden Indie-Entwicklern eine öffentlichkeitswirksame Plattform zur Präsentation ihrer Produkte bietet und bei Besuchern der Messe durch die unmittelbare Nähe zu den Entwicklern viel Zuspruch fand.

#### **14. Publikumspreis (undotiert)**

- **The Witcher 3: Wild Hunt**  
CD Projekt RED, Bandai Namco, Warschau / Polen

#### **Über den Deutschen Computerspielpreis**

Das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) und die Branchenverbände BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. und GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. vergeben, unterstützt durch die Stiftung Digitale Spielekultur, den Deutschen Computerspielpreis (DCP). Auf der Grundlage unabhängiger Entscheidungen von Fach- und Hauptjurs wird die Entwicklung qualitativ hochwertiger, innovativer sowie kulturell und pädagogisch wertvoller Computer- und Videospiele „Made in Germany“ gefördert. Ein weiteres wichtiges Kriterium, das über die Prämierung entscheidet, ist zudem Spielspaß. Der DCP wird in bis zu 14 Kategorien vergeben, um der Vielfalt von Computerspielen gerecht zu werden. Seit 2015 gibt es einen Publikumspreis und drei internationale Kategorien. Die Preisgelder werden vom BMMI und von den Branchenverbänden zur Verfügung gestellt. Das Bayerische Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie fördert die Gala des DCP am 7. April 2016 in München. Der Ort der Verleihung des DCP wechselt jährlich zwischen München und Berlin. Weitere Informationen im Internet unter [www.deutscher-computerspielpreis.de](http://www.deutscher-computerspielpreis.de)

#### **Kontakt**

Awardbüro Deutscher Computerspielpreis  
c/o Stiftung Digitale Spielekultur  
Benjamin Rostalski, Carolin Wendt  
Torstraße 6  
10119 Berlin  
Tel: +49/30/29 04 92 9 - 2  
E-Mail: [kontakt@computerspielpreis.de](mailto:kontakt@computerspielpreis.de)  
[www.deutscher-computerspielpreis.de](http://www.deutscher-computerspielpreis.de)

#### **Pressekontakt**

Quinke Networks GmbH  
Dennis Schoubye  
PR Manager  
Bei den Mühren 70  
20457 Hamburg  
Telefon: +49/40/43 09 39 49  
E-Mail: [ds@quinke.com](mailto:ds@quinke.com)  
[www.quinke.com](http://www.quinke.com)