



## PRESSEMITTEILUNG

### Deutscher Computerspielpreis 2017: Das sind die strahlenden Gewinner

- Bestes Deutsches Spiel 2017 ist Portal Knights
- Wichtigster Förderpreis für Computerspiele in Deutschland mit Preisgeldern in Höhe von 550.000 Euro
- Große Gala im Berliner Westhafen mit Moderatorin Barbara Schöneberger, Bundesdigitalminister Alexander Dobrindt, Mark Forster, Olivia Jones, Kurt Krömer, Gronkh und vielen Stars aus der Games-Branche, Kultur und Gesellschaft

**Berlin, 26. April 2017: Glamourös, unterhaltsam und spannend bis zur letzten Minute: Die Preisverleihung des Deutschen Computerspielpreises 2017 (DCP) im Berliner Westhafen, moderiert von Barbara Schöneberger, begeisterte das Publikum. Seit Mittwochabend, den 26. April 2017, stehen die Gewinner des wichtigsten deutschen Förderpreises für Computerspiele fest. Auf insgesamt 14 Kategorien, davon einige undotiert, entfallen 550.000 Euro Preisgelder. 110.000 Euro gehen an den wichtigsten Preisträger des Abends: Das Action-Rollenspiel Portal Knights des Studios Keen Games, das die Trophäe für das „Beste Deutsche Spiel“ von Bundesdigitalminister Alexander Dobrindt überreicht bekamen.**

Über 700 geladene Gäste aus der Computer- und Videospielebranche, Wirtschaft, Politik, Kultur und Medien verfolgten den spannendsten Abend des Jahres für die deutsche Games-Branche und wurden dank Moderatorin Barbara Schöneberger und Live-Musik von Mark Forster bestens unterhalten. Prominente Laudatoren wie Kurt Krömer, der YouTube-Star Gronkh, Olivia Jones, die auf die Vielfalt der deutschen Computerspiele hinwies, sowie Dorothee Bär als Vorsitzende der Jury und bekannte Persönlichkeiten aus der deutschen Spielebranche, überreichten die begehrten silber-blauen Trophäen und damit, für die prämierten Entwicklerstudios wichtige Preisgelder.

Die Gala-Verleihung schloss mit der Krönung des Action-Rollenspiels Portal Knights zum „Besten Deutschen Spiel“ ab. Laudator und Bundesdigitalminister Alexander Dobrindt, der zuvor die Gala eröffnete, betont die besondere Stellung des DCP 2017: „Der Deutsche Computerspielpreis 2017 ist ein Preis der Rekorde – mit mehr Preisgeld, mehr Einreichungen und mehr Innovationen als je zuvor. Wir erleben ein neues Qualitätslevel der deutschen Games-Branche. Unsere Spieleentwickler zeigen, dass sie ein wichtiger Treiber für innovative Technologien sind. Dabei

---

Ausrichter:



Gefördert durch:



Unterstützt durch:





# DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS

wird deutlich, was Technologien in der Gigabit-Gesellschaft zum Durchbruch verhilft: Kreativität, Innovationskraft und vor allem auch Spaß.“

Der Regierende Bürgermeister von Berlin, Michael Müller zum DCP: „Mit herausragenden Computerspielen leisten die Preisträger einen wichtigen Beitrag zur multimedialen Spielkultur in unserem Land. Die Entwicklung der Games-Industrie spielt für die Zukunftsfähigkeit unserer Wirtschaft eine zunehmende Rolle. Zahlreiche kreative Entwickler und innovative Produzenten, Startups und etablierte Unternehmen sind die Schrittmacher der Entwicklung. Berlin unterstützt und fördert diese auch weiterhin.“

Der Titel *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* gewinnt die Kategorie „Bestes Gamedesign“. Bemerkenswert ist auch der Gewinner in der Kategorie „Bestes Kinderspiel“: *She Remembered Caterpillars* beeindruckt mit einer künstlerischen Qualität, die heraussticht. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* von Nintendo gewinnt den Preis für das „Beste Internationale Spiel“. Bereits zum dritten Mal konnten die Spielerinnen und Spieler via Online-Voting den Sieger in der Kategorie „Publikumspreis“ bestimmen. Über 30.000 Stimmen wurden abgegeben – so viele wie nie zuvor. Gewonnen hat *The Witcher 3 – Blood and Wine*. Damit wählte die Community zweimal in Folge das Spiel *The Witcher 3* zu ihrem Liebling, in diesem Jahr allerdings die Fortsetzung ‚*Blood and Wine*‘.

## Übersicht der Preisträger 2017 und die Begründungen der Jury:

### 1. Bestes Deutsches Spiel (dotiert mit 110.000 Euro)

- **Portal Knights**

Keen Games, Frankfurt am Main / 505 Games, Mailand

**Jurybegründung:** Das Action-Rollenspiel **Portal Knights** besticht durch eine kunterbunte und clevere Mischung aus bekannten Spieleelementen und überzeugt sowohl große als auch kleine Spieler.

### 2. Bestes Nachwuchskonzept (dotiert mit insgesamt 90.000 Euro, 1. Platz 45.000 Euro, 2. Platz 30.000 Euro, 3. Platz 15.000 Euro)

1. **DYO**

Josia Roncancio, Maximilian Warsinke, Ragnar Thomsen, Fabian Golz, Oliver Langkowski (HTW Berlin)

2. **Isometric Epilepsy**

Utz Stauder, György János Droste, Bálint Márk, Juan Camilo Orjuela Lozano (TH Köln)

---

#### Ausrichter:



Bundesministerium  
für Verkehr und  
digitale Infrastruktur



Bundesverband Interaktive  
Unterhaltungssoftware



Bundesverband

#### Gefördert durch:

medienboard  
BerlinBrandenburg

#### Unterstützt durch:



STIFTUNG  
DIGITALE  
SPIELE  
KULTUR



### 3. ViSP – Virtual Space Port

Timo Falcke, Sandro Heuberger, Ngoc Hoang Tran (HTW Berlin)

**Jurybegründung:** Der Plattformer **DYO** überzeugt mit erfrischend konzipierten Rätseln in einem zweidimensionalen Labyrinth, einem unverbrauchten Setting und bietet mit einem permanenten „Um-die-Ecke-Denken“ ein kooperatives Spielerlebnis.

**Jurybegründung:** Das innovative 3D-Musikspiel **Isometric Epilepsy** begeistert mit einer gelungenen Kombination aus bewährten Puzzle-Elementen, rhythmisch-musikalischen Elementen und verrückter Ästhetik.

**Jurybegründung:** Das VR-Spiel **ViSP - Virtual Space Port** beeindruckt mit einem guten Konzept aus Kreativität, bei dem logisches Denken gefragt ist, einem hohen Spielspaß und Wiederspielwert sowie dem sozialen Austausch der ViSP-Community.

### 3. Bestes Kinderspiel (dotiert mit 75.000 Euro)

- **She Remembered Caterpillars**

Jumpsuit Entertainment, Kassel / Ysbryd Games, Brighton

**Jurybegründung:** **She Remembered Caterpillars** ist auf Anhieb voller Tiefe, märchenhaft und beeindruckte die Jury mit einer fantastischen Ästhetik, viel Detailliebe und einer exzellenten Artdirektion. Die Erzählebene über Liebe, Trauer und Akzeptanz führt zu einem für die Jury ganz besonderen Erfahren des Spielers: nur in Symbiose ist Zusammenleben möglich.

### 4. Bestes Jugendspiel (dotiert mit 75.000 Euro)

- **Code 7 – Episode 0: Allocation**

Goodwolf Studio, Bonn

**Jurybegründung:** **Code 7 – Episode 0: Allocation** ist ein gelungenes Beispiel für das innovative Modell eines Crowd-finanzierten Episodenspiels. Das dystopische Science-Fiction-Adventure begeistert mit einer intelligenten Geschichte und einer außergewöhnlichen Umsetzung. Vor allem die zeitkritischen Sequenzen, die die relevante Diskussion zu Überwachung und künstliche Intelligenz bewirken, sind hervorzuheben.



## 5. Beste Innovation (dotiert mit 40.000 Euro)

- **VR Coaster Rides und Coastality App**  
VR Coaster, Kaiserslautern

**Jurybegründung:** Die **VR Coaster Rides und Coastality App** ist eine beeindruckende Demonstration von deutscher Innovationskraft mit internationaler Relevanz und schafft eine neue Dimension der Unterhaltung. Hochwertige 3D-Grafiken in 4K-Auflösung und die Möglichkeit, die Inhalte je nach Einsatz zu adaptieren sind nur ausgewählte Punkte, die die Jury überzeugt haben.

## 6. Beste Inszenierung (dotiert mit 40.000 Euro)

- **Robinson: The Journey**  
Crytek, Frankfurt am Main

**Jurybegründung:** **Robinson: The Journey** ist ein technisch und ästhetisch auf höchstem Niveau entwickeltes VR-Spiel mit mehreren Stunden Spielzeit, intuitiver Steuerung, einer flexiblen Erzählstruktur und einer hohen audiovisuellen Qualität.

## 7. Bestes Serious Game (dotiert mit 40.000 Euro, je Platzierung mit 20.000 Euro)

1. **Debugger 3.16: Hack'n'Run**  
Spiderwork Games, Vechta
2. **Orwell**  
Osmotic Studios, Hamburg / Surprise Attack, Melbourne

In der Kategorie „Bestes Serious Games“ teilen sich zwei Gewinner den Preis.

**Jurybegründung:** Das Jump and Run **Debugger 3.16: Hack'n'Run** besticht neben einer atmosphärisch anspruchsvoll gestalteten Grafik vor allem durch die Verschmelzung von Lern- und Spielinhalten. Dabei stehen bei dem Erlernen der objektorientierten Programmierung immer die spielerischen Aspekte im Vordergrund.

**Jurybegründung:** Das Social-Awareness-Game **Orwell** geht auf exzellente Weise auf das aktuelle und gesellschaftlich sehr relevante Thema Überwachung ein, indem es die SpielerInnen unter anderem für die Rolle von Social Media in Überwachungsszenarien sensibilisiert, ohne mit dem pädagogischem Zeigefinger daher zu kommen oder den Spielspaß zu vergessen.



## 8. Bestes Mobiles Spiel (dotiert mit 40.000 Euro)

- **Glitchskier**  
Shelly Alon, Hamburg

**Jurybegründung:** Der Arcade-Shooter **Glitchskier** ist ein brillantes Zusammenspiel von Metapher, Gameplay und Ausführung und hebt sich von anderen Spielen in diesem Genre vor allem durch die Grafik und den Sound ab. An diesem Spiel sitzt jeder Pixel, jeder Effekt, die komplette Mechanik.

## 9. Bestes Gamedesign (dotiert mit 40.000 Euro)

- **Shadow Tactics: Blades of the Shogun**  
Mimimi Productions, München / Daedalic Entertainment, Hamburg

**Jurybegründung:** In **Shadow Tactics – Blades of the Shogun** fügen sich die Missionen der SpielerInnen visuell, auditiv und story-technisch sehr authentisch in das historische Szenario. Ein zugängliches Interface Design, überzeugendes Level Design und eine angemessene Steigerung des Schwierigkeitsgrades konnten zusätzlich überzeugen.

## 10. Bestes Internationales Spiel

- **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**  
Nintendo

**Jurybegründung:** **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** bietet ein unvergleichbares Open World-Erlebnis, das Spieler für Experimente und Erkundung immens belohnt. Das Rollenspiel entführt Spieler in eine liebevoll gestaltete Welt voller Abenteuer und Rätsel, in der es selbst nach 100 Stunden Neues zu entdecken gibt.

## 11. Bestes internationales Multiplayer-Spiel

- **Overwatch**  
Activision Blizzard

**Jurybegründung:** Der Multiplayer-Ego-Shooter **Overwatch** ist der Beweis dafür, dass perfektes Balancing und Map-Design der Schlüssel zum Erfolg im Multiplayer-Genre sind. Das Spiel bleibt einsteigerfreundlich und weicht auch mit seinem visuellen Stil gängige Genre-Standards auf.



## 12. Beste internationale neue Spielewelt

- **Uncharted 4: A Thief's End**  
Naughty Dog / Sony Interactive Entertainment

**Jurybegründung: Uncharted 4: A Thief's End** ist ein Meilenstein des Gamedesignhandwerks. Mit einer unfassbar detailverliebten und teilweise grandios verschwenderischen Inszenierung fühlt sich dieses Abenteuer wie ein zum Leben erweckter Luxus-Reiseprospekt an, der mit ordentlich Action abgeschmeckt wurde.

## 13. Publikumspreis

- **The Witcher 3: Blood and Wine**  
CD Projekt RED

## 14. Sonderpreis der Jury

- **Computerspielmuseum, Berlin**

**Jurybegründung:** Das **Computerspielmuseum** in Berlin macht auf eine einzigartige Weise digitale Spielkultur erlebbar und bildet damit seit genau 20 Jahren eine Begegnungsstätte für Jung und Alt.

### Bildmaterial

Eine Galerie mit Bildern der Gala und den Gewinnern finden Sie auf <https://flic.kr/s/aHskYgHTKc> (wird fortlaufend aktualisiert). Bitte geben Sie bei Verwendung der Fotos aus der Galerie folgende Bildquelle an: Getty Images/Quinke Networks

### Über den Deutschen Computerspielpreis

Als gemeinsame Initiative der Wirtschaft und des Deutschen Bundestags wird der Deutsche Computerspielpreis (DCP) seit 2009 verliehen. Die beiden Branchenverbände BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. und GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. fördern gemeinsam mit dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) die Entwicklung innovativer Computer- und Videospiele „Made in Germany“. Unterstützt werden sie dabei von der Stiftung Digitale Spielkultur. Der DCP ist der wichtigste Förderpreis für die deutsche Gamesbranche. Hochrangige Fach- und Hauptjürs wählen nach Aspekten wie Qualität, Innovationsgehalt, Spielspaß sowie kulturellem und pädagogischen Anspruch die besten Spiele in 14 Kategorien. Bereits zum dritten Mal wird auch der „Publikumspreis“ vergeben, bei dem Spielerinnen und Spieler unmittelbar als Jury „ihr“ Lieblingsspiel küren. Das Medienboard Berlin-Brandenburg fördert die Gala zur Verleihung des DCP am 26. April 2017 in Berlin. Weitere Informationen finden Sie auf [www.deutscher-computerspielpreis.de](http://www.deutscher-computerspielpreis.de).

#### Ausrichter:



Bundesministerium  
für Verkehr und  
digitale Infrastruktur



#### Gefördert durch:

medienboard  
BerlinBrandenburg

#### Unterstützt durch:





# DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS

## Kontakt

Awardbüro Deutscher Computerspielpreis  
c/o Stiftung Digitale Spielekultur  
Benjamin Rostalski, Carolin Wendt  
Torstraße 6  
10119 Berlin  
Tel: +49 30 29 04 92 93  
E-Mail: [kontakt@computerspielpreis.de](mailto:kontakt@computerspielpreis.de)  
[www.deutscher-computerspielpreis.de](http://www.deutscher-computerspielpreis.de)

## Pressekontakt

Quinke Networks GmbH  
Achim Quinke  
Geschäftsführer  
Bei den Mühlen 70  
20457 Hamburg  
Telefon: +49/40/43 09 39 49  
E-Mail: [aq@quinke.com](mailto:aq@quinke.com)  
[www.quinke.com](http://www.quinke.com)

---

### Ausrichter:



### Gefördert durch:



### Unterstützt durch:

