

Vereinbarung zur Vergabe des Deutschen Computerspielpreises

zwischen der Bundesrepublik Deutschland

*vertreten durch das Bundeskanzleramt,
vertreten durch die Beauftragte der Bundesregierung für Digitalisierung,
Frau Dorothee Bär MdB,
Willy-Brandt-Straße 1, 10557 Berlin*

*und durch das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur,
vertreten durch den Bundesminister,
Herrn Andreas Scheuer MdB,
Invalidenstraße 44, 10115 Berlin*

und

als Vertreter der deutschen Games-Branche

game – Verband der deutschen Games-Branche

*vertreten durch den Geschäftsführer,
Herrn Felix Falk,
Friedrichstraße 165, 10117 Berlin*



Präambel

Computerspiele (digitale Spiele, Games) sind das Leitmedium der digitalen Gesellschaft. Ihre gesellschaftliche, kulturelle und wirtschaftliche Bedeutung nimmt seit Jahren stetig zu. Die einzigartige Verbindung von Kreativität, Innovation und moderner Technologie in der Computer- und Videospieldwirtschaft birgt ein enormes Potenzial für Wirtschaft und Gesellschaft. Deutschland ist auf die hohe Innovationskraft der deutschen Games-Industrie mit ihren Unternehmen und Beschäftigten angewiesen.

Der Deutsche Computerspielpreis (DCP) ist ein Instrument, mit dem Bundesregierung und Spielewirtschaft gemeinsam die Bedeutung von Games und die Leistungsfähigkeit der Branche aus Deutschland befördern. Er ist die bedeutendste Auszeichnung für digitale Spiele aus Deutschland. Er ist auch das Instrument, mit dem Eltern sowie Spielerinnen und Spielern Orientierung auf einem Markt gegeben werden soll, der sich durch seine Vielfalt auszeichnet.

Es ist das gemeinsame Ziel der Vertragsparteien als Träger des Deutschen Computerspielpreises, dass mehr Menschen in Deutschland entwickelte digitale Spiele entdecken. Der Deutsche Computerspielpreis ergänzt die Computerspieleförderung des Bundes und ist ein Element, um den Erfolg von Games ‚Made in Germany‘ öffentlich zu machen. Die Träger wollen den Deutschen Computerspielpreis gemeinsam weiterentwickeln und stärken.

Sie ermöglichen Unternehmen die Bewerbung um den Deutschen Computerspielpreis unter folgenden Voraussetzungen:

I. **Bewerbungsberechtigte Spiele**

Für eine Prämierung müssen folgende drei Zugangsvoraussetzungen erfüllt sein:

- **Auszeichnung deutscher Spiele** (siehe unten Ziffer III): Eingereichte Spiele müssen – mit Ausnahme der als international gekennzeichneten Kategorien – überwiegend, d. h. in der Regel zu mindestens 80 Prozent, in Deutschland entwickelt worden sein. Dies versichert der Einreicher an Eides statt. Das Preisbüro (Awardbüro) (siehe unten Ziffer II) führt hierzu eine Plausibilitätsprüfung durch.
- **In den internationalen Kategorien** können Spiele eingereicht werden, die international, d. h. zumindest in fünf der weltweit wesentlichsten Länder der Computer- und Videospieldindustrie erschienen sind oder entsprechend der unten genannten Bestimmungen erscheinen werden. Zu diesen Ländern gehören unter anderem die USA, Japan, Südkorea, China, Deutschland, Frankreich, das Vereinigte Königreich, Italien, Spanien, Russland und Polen. Im Zweifelsfall entscheiden die Träger einvernehmlich über eine Zulassung eines digitalen Spiels zu den internationalen Kategorien.





- **Sicherstellung des Jugendschutzes:** Jedes in Deutschland mit einem Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) versehene Spiel kann ausgezeichnet werden. Liegt ein Alterskennzeichen zum Zeitpunkt der Nominierung noch nicht vor, muss der Einreicher dies vor der Preisverleihung nachholen.
- **Erfüllung einer auszeichnungswürdigen Qualität:** Eingereichte Spiele müssen qualitativ hochwertig sein, d. h. sie
 - sind kulturell wertvoll oder
 - pädagogisch wertvoll oder
 - technisch oder anderweitig innovativ oder
 - bereiten Spielspaß.

Für eine Prämierung muss mindestens eines dieser vier Qualitätskriterien erfüllt sein, wobei eine Erfüllung mehrerer Kriterien in der Juryentscheidung einen Vorteil darstellen kann. Geschäftsmodelle haben grundsätzlich keine Relevanz für die Preiswürdigkeit eines Spieles. Für die Anwendung der Qualitätskriterien gelten die Kriterien für die Juryarbeit gemäß Anlage 1.

II. Awardbüro

Die Vertragsparteien einigen sich, dass das bei der Stiftung Digitale Spielekultur angesiedelte ständige Awardbüro in ihrem Namen für die Umsetzung des Auswahlverfahrens zum Deutschen Computerspielpreises zuständig ist. Das Awardbüro koordiniert den gesamten Auszeichnungsprozess des Deutschen Computerspielpreises mit Ausnahme der Gala, ist zentraler Ansprechpartner für Einreicher, Gewinner und Jurymitglieder und unterstützt die Träger des Deutschen Computerspielpreises.

III. Preiskategorien und Dotierung

Der Deutsche Computerspielpreis wird in folgenden **Preiskategorien** vergeben:

1. **Bestes Deutsches Spiel**
2. **Bestes Familienspiel**
3. **Nachwuchspreis Bestes Debüt**
4. **Nachwuchspreis Bester Prototyp**
5. **Beste Innovation und Technologie**
6. **Beste Spielewelt und Ästhetik**
7. **Bestes Gamedesign**
8. **Bestes Serious Game**
9. **Bestes Mobiles Spiel**
10. **Bestes Expertenspiel**
11. **Bestes Live Game**
12. **Bestes Internationales Spiel (undotiert)**



13. Bestes Internationales Multiplayer-Spiel (undotiert)

14. Spielerin/Spieler des Jahres (undotiert)

15. Studio des Jahres

16. Sonderpreis der Jury

Die Definitionen der Preiskategorien finden sich in Anlage 2.

Die Träger entscheiden jährlich über die Höhe der Preisdotierung und geben diese zu Beginn des Bewerbungsaufrufs über den Internetauftritt des Deutschen Computerspielpreises bekannt. Dabei sind folgende Grundsätze zu beachten:

- Die höchstdotierte Kategorie ist „Bestes Deutsches Spiel“.
- In dieser Kategorie werden drei Projekte nominiert und ein erster mit einem Preisgeld dotierter Preis vergeben. Die verbleibenden zwei Nominierten erhalten ein Nominierungsgeld. Für den Nachwuchspreis Bester Prototyp werden fünf Projekte nominiert und ein erster mit einem Preisgeld dotierter Preis vergeben. Die verbleibenden vier Nominierten erhalten ein Nominierungsgeld.
- Die Kategorien „Bestes Internationales Spiel“, „Bestes Internationales Multiplayer-Spiel“ und „Spielerin/Spieler des Jahres“ sind undotierte Preiskategorien.

IV. Jury

Die Jury des Deutschen Computerspielpreises gliedert sich in dreizehn Fachjürs und eine Hauptjury. Die Anzahl der Fachjurymitglieder darf 52 nicht übersteigen. Die Anzahl der Hauptjurymitglieder ist auf 40 beschränkt.

Folgende Institutionen sind berechtigt, direkt Personen für die Hauptjury zu benennen, die einen besonderen Bezug und/oder eine computerspielbezogene Expertise haben sollen:

- der Deutsche Bundestag zwei Jurymitglieder,
- die gastgebenden Bundesländer Berlin und Bayern jeweils ein Jurymitglied,
- jede Fachjury zwei Personen aus ihrer Mitte.

Bei der Besetzung der Jury werden Frauen und Männer zu gleichen Teilen berücksichtigt.

Alle Fachjurymitglieder und die nicht durch andere Institutionen benannten Hauptjurymitglieder werden durch die Träger im Einvernehmen benannt. Hierfür schlägt jeder Träger geeignete Personen vor.



Die Fachjurymitglieder sind Games-Experten und kommen aus folgenden Bereichen:

- Entwicklung von digitalen Spielen,
- Vertrieb von digitalen Spielen,
- aktive Spielerinnen und Spieler, E-Sportlerinnen und E-Sportler
- Journalismus (einschließlich Influencerinnen und Influencern),
- Medienpädagogik und Jugendmedienschutz,
- Wissenschaft und Forschung sowie
- Politik.

Die Amtszeit der berufenen Fachjurymitglieder beträgt zwei Jahre; eine Wiederberufung durch die Träger ist frühestens nach einem Jahr Pause möglich. Die Jury soll aus bestehenden und neuen Jurymitgliedern bestehen. Die Aufteilung der Fachjurymitglieder auf die Fachjurs erfolgt einvernehmlich durch die Träger und wird für jede Vergabeperiode erneut durchgeführt.

Für die Hauptjury benennen die Träger einvernehmlich zwölf weitere Personen des öffentlichen Lebens, die sich mit dem Medium Computerspiel eindeutig identifizieren. Die oder der Juryvorsitzende ist stimmberechtigtes Mitglied der Jury, kann Teil der Fachjury sein und wird jährlich im Einvernehmen der beiden Träger bestimmt.

Die 26 Vertreter der Fachjurs gehören der Hauptjury nur für die jeweilige Vergabeperiode an. Die anderen 14 Personen werden für zwei Jahre als Hauptjurymitglied benannt. Eine Wiederberufung ist möglich.

Vorstandsmitglieder, Leitungsmitglieder und Mitarbeiter der Träger dürfen nicht der Jury angehören. Die Träger sollen aber als Beobachter ohne Stimmrecht an den Jurysitzungen teilnehmen, um eine ordnungsgemäße Abwicklung zu gewährleisten.

Das Nähere regelt die Geschäftsordnung der Jury (Anlage 4).

V. Auswahlverfahren

a) Einreichung

Ein digitales Spiel oder Prototyp darf nur einmalig zum Deutschen Computerspielpreis eingereicht werden. Eine Einreichung in mehreren Kategorien ist zulässig und muss jeweils begründet werden, um einen nachvollziehbaren Auswahlprozess zu erleichtern. Die Einreichung muss innerhalb der auf dem Internetauftritt des Deutschen Computerspielpreises veröffentlichten Frist dem Awardbüro zugegangen sein. Verspätete oder unvollständige Einreichungen gelten als nicht eingereicht. Das Nähere regeln die auf der Website einsehbaren Teilnahmebedingungen.

Vorschläge für die Kategorien „Spielerin/Spieler des Jahres“ und „Studio des Jahres“ müssen begründet werden und ebenfalls innerhalb der veröffentlichten Frist zugegangen sein.





Einreichungsberechtigt für die Kategorien 2-13 sind nur natürliche und juristische Personen, die nach diesen Regeln berechtigt sind und denen die zur Einreichung erforderlichen Nutzungsrechte zustehen. Die Einreichung und das Verfahren erfolgen in deutscher oder englischer Sprache. Eingereicht werden können digitale Spiele, die nach Ende der Einreichungsphase der zurückliegenden Vergabeperiode (außer Kategorie 11) und spätestens bis zum Tag der Preisverleihung der Preisvergabe erschienen sind oder erscheinen werden. Spiele können auch in der Early-Access- oder Open-Beta-Phase eingereicht werden. Entsprechend ist das Spiel von einer späteren Einreichung ausgeschlossen. Über den bevorzugten Einreichungszeitpunkt entscheiden die Einreichenden selbst. Sofern ein Spiel zur entsprechenden Jurysitzung nicht fertiggestellt ist, muss es zu diesem Zeitpunkt in einem hinreichend spielbaren, bemusterungs- und bewertungsfähigen Zustand sein. Dies wird durch das Awardbüro beurteilt.

Ferner steht es der Fachjury frei, einen für die Bewertung noch nicht hinreichend fertiggestellten Titel für eine mögliche Einreichung in der folgenden Vergabeperiode zurückzustellen. Der Titel gilt damit als nicht eingereicht, so dass auch das Verbot der mehrfachen Einreichung in diesem Fall nicht greift.

Für die Kategorie 1 (Bestes Deutsches Spiel) gelten alle eingereichten digitalen Spiele der Kategorien 2-11 als eingereicht, eine direkte Einreichung nur für Kategorie 1 ist nicht möglich.

Für die Kategorien 14 (Spielerin/Spieler des Jahres) und 15 (Studio des Jahres) kann jede Person begründete Vorschläge einreichen.

b) Jury

Die Jury des Deutschen Computerspielpreises bestimmt die Preisträger. Die Preisträger werden in einem unabhängigen, zweistufigen Prozess ermittelt. Die Jurymitglieder sind im Rahmen ihrer Jurytätigkeit unabhängig und weisungsfrei und lediglich an die Regularien des Deutschen Computerspielpreises und die Geschäftsordnung gebunden. Alle Juryentscheidungen über Nominierungen und Gewinner müssen begründet werden. Der Auswahlprozess erfolgt in den Sitzungen der Fachjurs und der Hauptjury. Die Arbeit der Jurymitglieder wird über digitale Prozesse unterstützt.

Das Verfahren zur Auswahl der Preisträger wird in der Geschäftsordnung (Anlage 4) näher bestimmt.

VI. Preisträger und Verwendung der Preisgelder

Preisträger können natürliche und juristische Personen sein. Der Preis und das damit verbundene Preisgeld werden dem Entwickler und ggf. dem Publisher des ausgezeichneten Computerspiels zuerkannt. Dem Entwickler werden 70 Prozent des Preisgeldes und dem Publisher 30 Prozent des Preisgeldes zuerkannt.





Bei Gemeinschaftsproduktionen, an denen auch ausländische Entwickler oder Publisher beteiligt sind, erhalten nur der oder die in Deutschland steuerpflichtigen Entwickler oder Publisher den Preis und das damit verbundene Preisgeld. Eine Ausnahme bilden die internationalen Kategorien, wo auch ausländische Entwickler oder Publisher Preisträger werden können. Wird ein Spiel im Auftrag entwickelt, gilt der Auftraggeber als Publisher.

Die Auszahlung des Preisgeldes erfolgt unter der Voraussetzung und dem Vorbehalt, dass

- ausgezeichnete Spiele bis spätestens zum Tag der Preisverleihung öffentlich verfügbar sind. Dies schließt „Early Access“ und „Open Beta“ ein,
- der Preisträger mittels eines Formblatts eine Selbstverpflichtungserklärung abgibt, in der er bestätigt, dass er die Preisgelder vollständig für die Entwicklung eines neuen, den Zulassungsvoraussetzungen und Qualitätskriterien des Deutschen Computerspielpreises entsprechenden Computerspiels einsetzen wird, und
- der Preisträger das Preisgeld vollständig innerhalb von zwei Jahren verwendet und die Verwendung nach drei weiteren Monaten gegenüber dem Awardbüro einen Verwendungsnachweis für das Preisgeld erbringt oder dieses andernfalls zu erstatten.

Wird eine dieser Maßgaben nicht erfüllt, wird die Auszeichnung aberkannt; sie darf dann nicht weitergeführt werden.

In der Kategorie „Beste Innovation und Technologie“ kann das Preisgeld auch für die Entwicklung weiterer Innovationen oder technischer Entwicklungen verwendet werden, sofern diese klaren Bezug zu digitalen Spielen haben. In der Kategorie „Sonderpreis der Jury“ darf das Preisgeld auch für Projekte oder Dinge verwendet werden, die in dieser Kategorie grundsätzlich auszeichnungswürdig sind.

VII. Preisverleihung

Die feierliche Preisverleihung findet unter Anwesenheit der Träger im ersten Halbjahr jedes Kalenderjahres statt. Die Parteien beabsichtigen, die Preisverleihung unter Einbeziehung regionaler Partner abwechselnd in München und Berlin stattfinden zu lassen. Die Vergabe der Preise ist der zentrale Kommunikationsanlass des DCP, der die Spiele und ihre Macher in den Mittelpunkt stellt.

Die Träger sind sich einig darin, dass die breite Öffentlichkeit, Gamer, Games-Branche und Politik gleichermaßen erreicht werden sollen und gleichzeitig die Glaubwürdigkeit des Preises bei Gamern und Games-Branche gewährleistet sein muss. Dafür ist eine differenzierte, spezifische Kommunikation über unterschiedliche Kanäle für die jeweilige Zielgruppe nötig.

Die Träger des DCP wollen daher Folgendes für die Preisverleihungen umsetzen:

- Die Inszenierung und Dramaturgie der Preisverleihung findet in einem modernen Format statt, das abwechslungsreich, unterhaltsam, divers und dynamisch dem



Medium Games entspricht. Games-Kompetenz und Games-Affinität müssen bei Organisation und allen Protagonisten auf der Bühne gewährleistet sein.

- Für Gamer und Teile der interessierten Öffentlichkeit gibt es eine unterhaltsam und glaubwürdig kommentierte Übertragung in einem hochwertigen Stream.
- Hochrangige Vertreter der Träger sind an geeigneter Stelle in der Preisverleihung präsent (Minister- oder Staatsministerebene oder Geschäftsführung oder Vorstandsvorsitz). Das ausrichtende Bundesland wird auf Ebene Ministerpräsident oder Regierender Bürgermeister vertreten.

VIII. Kommunikation der Vertragsparteien

Die Träger werden sich nach jeder Preisverleihungsveranstaltung bis spätestens 30.06. eines jeden Jahres persönlich treffen, um die vergangene Vergabeperiode zu beurteilen und Verbesserungspotenziale für die Zukunft zu besprechen. Die Träger erklären ihre grundsätzliche Bereitschaft, festgestellte Verbesserungspotenziale im Rahmen ihrer Möglichkeiten umzusetzen.

Die Parteien streben an, den Deutschen Computerspielpreis durch geeignete Maßnahmen ganzjährig zu kommunizieren. Darüber hinaus wollen die Träger auch bei weiteren Gelegenheiten gemeinsam die Umsetzung der Politik der Bundesregierung zu digitalen Medien im Allgemeinen und zur Computer- und Videospiegelindustrie im Besonderen unterstützen. Möglichkeiten bieten unter anderem Beteiligungen an Messen und Veranstaltungen des zuständigen Bundesministeriums sowie am Tag der offenen Tür der Bundesregierung.

Pressemitteilungen einzelner Träger bezüglich des Deutschen Computerspielpreises werden vorab allen Trägern bekannt gegeben.

Alle Träger verpflichten sich im Sinne eines guten Miteinanders, einer vertrauensvollen Zusammenarbeit und für den Erfolg des Deutschen Computerspielpreises, ihre Botschaften und Kommunikationsmaßnahmen frühzeitig miteinander abzustimmen.

IX. Laufzeit der Vereinbarung, Beendigung der Trägerschaft

Die Vereinbarung tritt mit der Unterzeichnung in Kraft. Die Träger wollen die Inhalte dieser Vereinbarung regelmäßig evaluieren und im Sinne der Stärkung und Weiterentwicklung des Preises gemeinsam anpassen. Jeder Träger kann seine Trägerschaft beenden durch spätestens bis zum 31.07. eines Jahres schriftlich zu erklärende und zum 31.10. dieses Jahres wirkende Kündigung; für die vergangenen Vergabeperioden eingegangene Verpflichtungen, insbesondere nachvertragliche Pflichten, bleiben auch über diesen Zeitpunkt hinaus bestehen.



X. Finanzierung

Das BMVI ist bestrebt, im Rahmen des jeweils geltenden Bundeshaushalts ein Preisgeld in Höhe von 800.000,00 Euro pro Jahr zur Verfügung zu stellen und darüber hinaus die Umsetzung des DCP finanziell zu unterstützen.

Die Träger des Deutschen Computerspielpreises legen einvernehmlich und unter Berücksichtigung der dafür anfallenden Kosten fest, welche Leistungen das Awardbüro für die jeweilige Durchführung des Deutschen Computerspielpreises erbringen soll. Wünscht ein Träger vom Awardbüro über den einvernehmlich vereinbarten Umfang hinausgehende Leistungen, trägt dieser die dafür zusätzlich anfallenden Kosten.

XI. Sonstiges

Soweit im Rahmen der Durchführung dieses Vertrages eine Vertragslücke oder ein unvorhergesehenes Ereignis erkennbar wird, verpflichten sich die Vertragsparteien, unverzüglich eine gemeinsame Regelung zu vereinbaren.

Die Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen dieser Vereinbarung berührt die Wirksamkeit im Übrigen nicht. Jede Partei kann in diesem Fall jeweils die Vereinbarung einer wirksamen Bestimmung verlangen, die dem Zweck der unwirksamen Bestimmung möglichst nahekommt. Alle Ergänzungen oder Veränderungen dieser Vereinbarung bedürfen der Schriftform.

Alle vorhergehenden Vereinbarungen zur Vergabe des Deutschen Computerspielpreises treten mit Unterzeichnung dieser Vereinbarung außer Kraft.



DER DEUTSCHE COMPUTERSPIELPREIS

Berlin, den 20.10.2021



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Digitalisierung

Dorothee Bär MdB
Die Beauftragte der Bundesregierung
für Digitalisierung



Bundesministerium
für Verkehr und
digitale Infrastruktur

Andreas Scheuer MdB
Bundesminister für Verkehr und
digitale Infrastruktur

game

Verband der deutschen
Games-Branche

Felix Falk, Geschäftsführer
game – Verband der deutschen Games-Branche

Träger:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Digitalisierung



Bundesministerium
für Verkehr und
digitale Infrastruktur

game
Verband der deutschen
Games-Branche

Unterstützt durch:



Seite 10 von 26



Anlage 1

Kriterien für die Juryarbeit – Zielsetzung und Qualitätskriterien

1. Zielsetzung

Das Profil des Deutschen Computerspielpreises ergibt sich aus der Präambel der Vereinbarung zur Vergabe des Deutschen Computerspielpreises, insbesondere durch Anerkennung einer auszeichnungswürdigen Qualität deutscher bzw. internationaler Games. Dazu gehören:

- künstlerischer bzw. kultureller Wert oder
- pädagogisch-didaktischer Wert oder
- Technik und Innovation oder
- Spielspaß und Unterhaltung.

Je nach Preiskategorie müssen die jeweiligen Qualitätskriterien durch die Fachjury zueinander in eine Gewichtung gebracht werden. Geschäftsmodelle haben grundsätzlich keine Relevanz für die Preiswürdigkeit eines Spieles. Die folgenden Beschreibungen geben dafür die grundlegende Orientierung vor.

2. Qualitätskriterien

2.1 Künstlerischer bzw. kultureller Wert

Der nominierte Titel ...

- behandelt Themen von großer gesellschaftlicher oder (populär-)kultureller Bedeutung.
- fördert die Auseinandersetzung mit der deutschen und/oder europäischen kulturellen Identität der Rezipienten.
- fasziniert durch seine ästhetische, dramaturgische und/oder spielmechanische Gestaltung und lässt Liebe zum Detail der verantwortlichen Spiele-Schaffenden erkennen.
- besticht durch eine innovative und/oder avancierte audiovisuelle Darstellung der virtuellen Spielumgebung (bei Spielen mit Fokus auf einen hohen Realismusgrad) bzw. durch eine gelungene abstrakt-symbolische Stilisierung der dargestellten Elemente.
- kann sich gegenüber ähnlichen Spielen (innerhalb desselben Genres), gegenüber vergleichbaren Produkten anderer Mediengattungen (bspw. Film oder Comic) sowie in Hinblick auf die Spieletradition durch Qualität und Originalität behaupten.





2.2 Pädagogischer Wert eines Computer- oder Videospiele

Der nominierte Titel ...

- weist Bezüge und Anknüpfungspunkte zur Lebenswelt der Zielgruppe auf, die zu kritischer Reflexion anhalten und zu Empathie anregen, vermittelt eingebettet allgemeinverbindliche Werte, Umgangsformen, Fachwissen und/oder Sachkompetenz, ohne deren Wirkung durch zu starke Aufdringlichkeit zu verhindern.
- ist durch einen angemessenen Grad audiovisueller sowie koordinativer Beanspruchung gekennzeichnet (zielgruppenadäquat) und erlaubt regelmäßiges und häufiges Speichern des Spielfortschritts.
- bietet mögliche Lerneffekte hinsichtlich sensomotorischer, kognitiver, sozialer, personalbezogener und/oder medialer Kompetenzen und gibt dem Spieler wertvolles Feedback über seine Fortschritte.
- vermeidet die Darstellung gesellschaftlich problematischer Handlungsweisen (bspw. Gewalt und Diskriminierung) oder stellt diese allenfalls in zielgruppengerechter, zu kritischer Reflexion anhaltender Art und Weise dar.
- lässt Förderpotenziale erkennen, etwa durch die Erprobung neuer Rollenmuster, Propagierung von Deeskalation, Wecken von Neugier und Interesse etc.

2.3 Technik und Innovation

Unabdingbar ist generell, dass das eingereichte Spiel technisch einwandfrei läuft, flüssig spielbar ist, nicht abstürzt und keine offenkundigen Programmierfehler (Bugs) enthält. Für eine Auszeichnung wesentlich ist des Weiteren, dass der nominierte Titel ...

- kontinuierlich die Balance des (möglichst anpassbaren) Schwierigkeitsgrades wahrt; die Steuerung durchdacht ist und ergonomisch angemessen funktioniert.
- hinsichtlich Steuerung und Darstellung vielseitig anpassbar und den spezifischen Gegebenheiten verschiedener Systeme angemessen umgesetzt ist.
- überlange Ladezeiten vermeidet, diese geschickt kaschiert oder Ladepassagen produktiv durch sinnvolle und informative Tooltips und Hintergrundinfos nutzt.
- souverän mit den technischen Potentialen und Limitationen der jeweiligen Hardwareplattform umgeht, sich also Hardware-Stärken voll zunutze machen und Schwächen ausgleichen oder abmildern kann.
- ausgetretene Genre-Pfade verlässt, sich durch die gelungene Umsetzung origineller Ideen in jeglicher Hinsicht auszeichnet und/oder durch besondere Qualitäten in Technik, Spielmechanik, Visualisierung, Bedienung, Akustik etc. zu überraschen weiß.



2.4 Spielspaß und Unterhaltung

Der nominierte Titel ...

- bietet anhaltende Motivation durch einen dramaturgischen Spannungsbogen, begeistert durch „magische Momente“ (die „Anekdoten“ der Games) und besticht durch eine interessante Story und einen wendungsreichen Plot.
- zeichnet sich durch eine zugleich fordernde als auch faire Bedienung aus, wahrt dabei die Balance zwischen „Lust- und Frustrpassagen“ (Intervallspannung) und/oder weist anhaltende Spielsequenzen mit fesselndem Spielfluss auf.
- spricht ein breites Publikumsspektrum an (Einsteiger, Fortgeschrittene, Genre-Liebhaber) und besitzt offenkundig Potenzial, von Kritikern zu einem Genre-Referenztitel erklärt zu werden.
- zeichnet sich durch Originalität, Charme und Attraktivität aus, die gemeinsames Spielen unterschiedlich medien-kompetenter Rezipienten ermöglichen oder fördern.
- bietet Freiräume für selbstbestimmtes Spielhandeln (Selbstwirksamkeitserleben) in einer glaubwürdigen (wenn auch u.U. miniaturisierten und stilisierten) Spielwelt.



Anlage 2

Definition der Kategorien des Deutschen Computerspielpreises

Allgemeine Voraussetzungen

Prämierungswürdige digitale Spiele zeichnen sich durch eine hohe Qualität aus, das heißt sie bieten Spielspaß und/oder sind kulturell wertvoll und/oder pädagogisch wertvoll und/oder technisch oder in anderer Weise innovativ.

1. Bestes Deutsches Spiel

In der Kategorie Bestes Deutsches Spiel wird das beste aus Deutschland stammende digitale Spiel prämiert – unabhängig von der Zielgruppe, dem Genre und der Spieleplattform. In der Kategorie Bestes Deutsches Spiel erhalten alle nominierten Spiele ein Preisgeld und werden dadurch aufgewertet.

2. Bestes Familienspiel

In der Kategorie Bestes Familienspiel werden aus Deutschland stammende digitale Spiele prämiert, die sich insbesondere an Kinder richten, die von ihren Eltern begleitet Spielspaß erleben, oder in der Familie gemeinsamen Spielspaß bieten und die eine Altersfreigabe der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) von höchstens 12 Jahren aufweisen oder erhalten.

3. Nachwuchspreis Bestes Debüt

In der Kategorie Nachwuchspreis Bestes Debüt werden die besten aus Deutschland stammenden Debütspiele prämiert. Als „Bestes Debüt“ werden der/das digitalen Spiele eines Entwicklers oder Entwicklerteams ausgezeichnet, die erstmals ein relevantes Spiel auf den Markt gebracht hat/haben oder dessen/deren Spiel bis zum Tag der Preisvergabe im Sinne der Regeln des Preises veröffentlicht wird und im Sinne der Preiskriterien (siehe I.) auszeichnungswürdig ist. Das Spiel muss nicht das allererste Spiel des Entwicklerteams sein.

4. Nachwuchspreis Bester Prototyp

In der Kategorie Nachwuchspreis Bester Prototyp werden die besten aus Deutschland stammenden Prototypen von Nachwuchsteams prämiert. Das digitale Spiel, das zum „Nachwuchspreis: Bester Prototyp“ eingereicht wird, darf bis zur Preisverleihung nicht veröffentlicht sein und nicht als fertiges Spiel gleichzeitig in einer anderen Kategorie eingereicht werden. Übliche nicht kommerzielle Veröffentlichungen in frühen Entwicklungsphasen auf den dafür gängigen Plattformen z.B. auf itch.io sind zugelassen. Preisträger für den „Nachwuchspreis: Bester Prototyp“ sind beispielsweise Schülerinnen und Schüler und Studierende.

5. Beste Innovation und Technologie

Mit der Kategorie „Beste Innovation und Technologie“ wird die beste in der Computer- und Videospieleindustrie eingesetzte Hardware- oder Software-Technologie Made in Germany prämiert. Dies kann z.B. ein besonderes Verfahren, eine spezielle Games-Technologie (Middleware) oder ein besonderes Steuerungssystem sein.

Auszeichnungswürdig sind wegweisende Neuerungen aus Deutschland, die die Innovationskraft der Computer- und Videospieleindustrie belegen. Preisträger können beispielsweise auch Forschungseinrichtungen oder Industrieunternehmen sein.

Einreichungen, die keine digitalen Spiele sind, müssen einen klaren Bezug zu digitalen Spielen aufweisen und im bemusterungsfähigen Zustand bzw. mit ausreichender Dokumentation eingereicht werden. Einreichungen in dieser Kategorie sollten durch aussagekräftige Beschreibung ihrer innovativen Aspekte ausreichend begründet werden.

6. Beste Spielewelt und Ästhetik

In der Kategorie „Beste Spielewelt und Ästhetik“ werden herausragende kreative Leistungen insbesondere im Bereich Sound, Musik, Artwork und künstlerische Leistung in einem aus Deutschland stammenden digitalen Spiel prämiert.

7. Bestes Game-Design

In der Kategorie „Bestes Game Design“ wird das beste aus Deutschland stammende Spieldesign prämiert. Unter Spieldesign werden die Konzeption und Umsetzung einer Spielvision, des Ablaufs des digitalen Spiels sowie von Spielregeln und -mechanismen verstanden, die zusammen das Spielerlebnis ergeben.

8. Bestes Serious Game

In der Kategorie „Bestes Serious Game“ wird das beste Serious Game aus Deutschland prämiert. Unter Serious Games versteht man digitale Spiele, die nicht primär der Unterhaltung dienen. Auszeichnungswürdig sind digitale Spiele, die ein konkret definiertes charakterisierendes Ziel haben, zum Beispiel einen Lerneffekt, eine Verhaltensänderung, einen Gesundheitseffekt oder spielerische Aufmerksamkeit für gesellschaftlich relevante Themen wie Religion, Sicherheit oder Energie. Mit dieser Kategorie können auch gelungene Beispiele von Gamification sowie von Technologietransfers aus der Computer- und Videospieleindustrie in andere Bereiche von Wirtschaft, Industrie oder Gesellschaft prämiert werden. In der Begründung für die Einreichung in dieser Kategorie muss der entsprechende Nutzen des Spieles konkret beschrieben werden.

9. Bestes Mobiles Spiel

In der Kategorie „Bestes Mobiles Spiel“ wird das beste aus Deutschland stammende digitale Spiel für mobile Endgeräte (insbesondere Mobiltelefone, Smartphones, Tablet-Computer, Handheld-Konsolen) prämiert.

10. Bestes Expertenspiel

In der Kategorie „Bestes Expertenspiel“ wird das besondere digitale Spiel aus Deutschland gewürdigt, das spezielle Zielgruppen und Interessensgebiete anspricht, ungewöhnliche Spielkonzepte umsetzt oder in Teilmärkten herausragend erfolgreich ist. Insbesondere sollen Simulationen, Strategiespiele und andere komplexe digitale Spiele hier ausgezeichnet werden.

11. Bestes Internationales Spiel

In der undotierten Kategorie „Bestes Internationales Spiel“ wird das beste internationale digitale Spiel prämiert – unabhängig von der Zielgruppe, dem Genre und der Spieleplattform. In dieser Kategorie kann auch der Erfolg eines Spiels bei den Spielern als Beleg seiner Qualität berücksichtigt werden.

12. Bestes Live Game

Das auszuzeichnende Spiel begeistert seine Spielerinnen und Spieler bereits über viele Jahre indem regelmäßig spannende Inhalte oder neue Features hinzugefügt werden und eine tolle Community-Arbeit loyale Fans mit herausragenden Aktionen über lange Zeit fesselt. Das auszuzeichnende Spiel hat sich in den letzten 12 Monaten besonders positiv entwickelt und/oder ist in dem Zeitraum anderweitig positiv aufgefallen. Ein Spiel, das in dieser Kategorie nominiert wurde, kann im Folgejahr nicht erneut eingereicht werden.

13. Bestes Internationales Multiplayer-Spiel

In der undotierten Kategorie „Bestes Internationales Multiplayer-Spiel“ wird das beste internationale digitale Spiel prämiert, das von mehreren Personen gemeinsam gespielt werden kann. Ausgezeichnet werden Spiele, die auch und gerade durch das (offline oder online) Multiplayer-Spielerlebnis eine besonders hohe Qualität aufweisen. In dieser Kategorie kann auch der Erfolg eines Spiels bei den Spielern als Beleg seiner Qualität berücksichtigt werden.

14. Spielerin/Spieler des Jahres

Mit dem undotierten Preis ‚Spielerin/Spieler des Jahres‘ werden E-Sportler, Let’s Player oder (einfache) Spieler ausgezeichnet, die sich mit besonderen Leistungen hervorgetan haben. Dies kann eine spielerische Leistung, aber auch ein Engagement für das Medium Games, die Community oder die Gesellschaft insgesamt sein. Eindeutige Bezüge zu Computer- und Videospiele müssen in jedem Fall gegeben sein.

15. Studio des Jahres

Mit dem Preis für das „Studio des Jahres“ werden explizit die Kreativen hinter den Spielen prämiert und in den Mittelpunkt gestellt. Das ausgezeichnete Entwicklungsstudio überzeugt insbesondere durch seine Spiele – aber auch (Team-)Erfolg, das Engagement des Studios insgesamt oder eine besondere Studio-Leistung sollen gewürdigt werden. Hierzu können beispielsweise zählen: die Qualität als Arbeitgeber, Produkterfolg und Produktqualität, Unternehmensentwicklung, Innovation, soziale Verantwortung oder gesellschaftliches Engagement (z.B. Diversität, Nachhaltigkeit, Nachwuchsförderung, Bildung und Ausbildung).

16. Sonderpreis der Jury

Mit dem „Sonderpreis der Jury“ kann die Jury eine Persönlichkeit, eine Institution, ein Unternehmen, ein Event oder Ähnliches auszeichnen, die oder das sich in besonderem Maße um Computer- und Videospiele oder die Computer- und Videospieleindustrie verdient gemacht hat.

Anlage 3

Bestimmung der Gewinnerin bzw. des Gewinners in der Kategorie „Spielerin/Spieler des Jahres“

Für die Kategorie Spielerin/Spieler des Jahres kann jede Person innerhalb der veröffentlichten Einreichfrist begründete Vorschläge einreichen.

Die Fachjury der Kategorie Spielerin / Spieler des Jahres wählt aus allen vorliegenden Vorschlägen drei bis max. fünf Nominierte aus. Diese werden sowohl dem Publikum als auch der Hauptjury zur Abstimmung vorgelegt.

Nominierte erhalten folgende Punkte vom Publikum:

- Die/Der Nominierende mit den meisten Stimmen des Publikums erhält 9 Punkte.
- Die/Der Nominierende mit den zweitmeisten Stimmen des Publikums erhält 6 Punkte.
- Die/Der Nominierende mit den drittmeisten Stimmen des Publikums erhält 4 Punkte.
- Die/Der Nominierende mit den viertmeisten Stimmen des Publikums (falls vorhanden) erhält 2 Punkte.
- Die/Der Nominierende mit den fünftmeisten Stimmen des Publikums (falls vorhanden) erhält 0 Punkte.

Nominierte erhalten folgende Punkte von der Hauptjury:

- Die/Der Nominierende mit den meisten Stimmen der Jury erhält 8 Punkte.
- Die/Der Nominierende mit den zweitmeisten Stimmen der Jury erhält 6 Punkte.
- Die/Der Nominierende mit den drittmeisten Stimmen der Jury erhält 4 Punkte.
- Die/Der Nominierende mit den viertmeisten Stimmen der Jury (falls vorhanden) erhält 2 Punkte.
- Die/Der Nominierende mit den fünftmeisten Stimmen der Jury (falls vorhanden) erhält 0 Punkte.

Die/Der Nominierende mit den meisten Punkten (Publikum + Jury) erhält die Auszeichnung als Spielerin/Spieler des Jahres.

Bei Punktgleichheit entscheidet die Fachjury, welcher/welchem Nominierten die Auszeichnung zuerkannt wird oder ob beide Nominierten gleichrangig ausgezeichnet werden.



Anlage 4

Geschäftsordnung zur Jury des Deutschen Computerspielpreises

Abschnitt I: Allgemeines

1. Allgemeines

Die Jury des Deutschen Computerspielpreises bestimmt in einem unabhängigen, nachvollziehbaren und zeitgemäßen Prozess die Preisträger des Deutschen Computerspielpreises. Die Jurymitglieder sind im Rahmen ihrer Jurytätigkeit weisungsfrei und lediglich an die Regularien des Deutschen Computerspielpreises und diese Geschäftsordnung gebunden. Die Jury des Deutschen Computerspielpreises besteht aus dreizehn Fachjurs und einer Hauptjury.

Die Auswahl der Preisträger erfolgt in einem zweistufigen Prozess. Zunächst werden aus allen Einreichungen einer Kategorie drei auszeichnungswürdige Spiele nominiert. Dies geschieht in der Regel durch eine Fachjury, in den Kategorien „Bestes Deutsches Spiel“ und „Bestes Internationales Spiel“ durch die Hauptjury. In einem zweiten Schritt wählt die Hauptjury für jede Kategorie aus den jeweiligen Nominierten den Sieger. In der Kategorie „Sonderpreis der Jury“ wird der Sieger ohne vorherige Nominierungen direkt gewählt. In der Kategorie „Spielerin/Spieler des Jahres“ werden 3-5 Spieler nominiert.

Die Auswahl der Preisträger in der Kategorie Spielerin/Spieler des Jahres erfolgt durch die Jury und die Öffentlichkeit im Rahmen einer Abstimmung im Internet. Das Vorgehen wird in Anlage 3 beschrieben.

Diese Geschäftsordnung wird von den Trägern des Deutschen Computerspielpreises vorgegeben.

2. Awardbüro

Das Awardbüro des Deutschen Computerspielpreises ist für den reibungslosen Ablauf des Auswahlprozesses einschließlich der Jurysitzungen verantwortlich. Es hat im Rahmen dieser Tätigkeit Neutralität zu bewahren. In Absprache mit den Vertragsparteien bereitet es die Sitzungen der Jurs vor und beruft diese ein. Darüber hinaus unterstützt das Awardbüro die Vertragsparteien des Deutschen Computerspielpreises und den Juryvorsitzenden bzw. die Juryvorsitzende. Es dokumentiert die Jurysitzungen und erstellt das Protokoll der Hauptjury.

Das Awardbüro verantwortet die Kommunikation mit den Jurymitgliedern. Dazu stellt es sicher, dass die Jurymitglieder alle notwendigen Informationen bekommen und sich ein ausreichendes Bild der eingereichten bzw. nominierten Titel machen können. Um dies zu ermöglichen, stattet das Awardbüro die Jurymitglieder mit den zu bewertenden Spielen





aus und präsentiert die eingereichten oder nominierten Titel in den Jurysitzungen, wofür sich das Awardbüro neutraler Dritter bedienen kann.

3. Vertretungsregelung

Ist ein Jurymitglied an der Teilnahme an einer Sitzung verhindert, muss das jeweilige Jurymitglied unverzüglich das Awardbüro informieren. Das Awardbüro informiert die Träger sowie gegebenenfalls die für die Benennung dieses Jurysitzes zuständigen Personen und bittet die Zuständigen, eine Vertretung für diese Person zu benennen.

Die Entscheidung darüber, wer die Vertretung des verhinderten Jurymitglieds übernimmt, obliegt den Trägern, bzw. denjenigen, die für die Benennung des verhinderten Hauptjurymitglieds zuständig waren. Dieses Ergebnis muss dem Awardbüro mitgeteilt werden. Dies sorgt für eine rechtzeitige Einladung der vertretenden Person. Die so bestimmte Vertretung ersetzt das verhinderte Jurymitglied bis zur Preisverleihung.

4. Befangenheit

Im Falle des Vorliegens eines objektiven Ausschlussgrunds oder eines begründeten Anscheins der Befangenheit legt das betroffene Jurymitglied dies der Jury gegenüber offen. Soweit eine Befangenheit oder ein objektiver Ausschlussgrund bereits vor der Jurysitzung bekannt ist, soll dies dem Awardbüro vorab angezeigt werden.

Wird ein begründeter Anschein der Befangenheit oder ein objektiver Ausschlussgrund offengelegt, wird dies im Protokoll festgehalten. Solange ein objektiver Ausschlussgrund oder ein begründeter Anschein der Befangenheit besteht, darf das Jurymitglied nicht aktiv an der betreffenden Entscheidungsfindung mitwirken. Für diese Zeit gilt das Jurymitglied bei Abstimmungen als nicht stimmberechtigt. Sobald der Grund für die Befangenheit nicht mehr gegeben ist, leben Stimmrecht und Beteiligung an der Entscheidungsfindung des Jurymitglieds wieder auf.

Ein objektiver Ausschlussgrund liegt vor, wenn das Jurymitglied

- a) selbst von der jeweiligen Entscheidung unmittelbar betroffen ist, an der Entwicklung eines zur Abstimmung stehenden Spiels mittelbar oder unmittelbar beteiligt war,
- b) ein Angehöriger oder eine Angehörige von der jeweiligen Entscheidung unmittelbar betroffen ist,
- c) den bzw. die von der Entscheidung Betroffene(n) kraft Gesetzes oder Vollmacht allgemein, regelmäßig oder in dieser Sache vertritt,
- d) bei dem bzw. der von der Entscheidung Betroffenen gegen Entgelt beschäftigt ist oder bei ihm bzw. ihr als Mitglied des Vorstands, des Aufsichtsrates oder eines gleichartigen Organs tätig ist,
- e) in der Angelegenheit ein Gutachten abgegeben hat, sonst für den bzw. die von der Entscheidung Betroffene(n) tätig geworden ist, oder





- f) persönlich an einer Förderentscheidung zugunsten oder zulasten des bzw. der Betroffenen mitgewirkt hat oder einer Institution angehört, die eine solche Förderentscheidung getroffen hat.

Befangen ist, wer durch die Entscheidung einen unmittelbaren Vorteil oder Nachteil erlangen kann. In Zweifelsfällen wird der betroffenen Person empfohlen, sich für befangen zu erklären.

5. Ausschluss der Öffentlichkeit

Die Jury tagt unter Ausschluss der Öffentlichkeit. Bei den Jurysitzungen dürfen nur

- Jurymitglieder,
- Vertreterinnen und Vertreter der Träger,
- das Awardbüro sowie
- eine Sekretärin oder ein Sekretär zur Unterstützung für den Juryvorsitz (zum Beispiel Justiziar oder Notar) anwesend sein.

Sollte die Anwesenheit weiterer Personen notwendig sein, müssen die Träger zustimmen.

6. Geheimhaltung

Um eine unabhängige Diskussion der Jurymitglieder zu ermöglichen, ist über die Beratungen und über das Abstimmungsverhalten in den Jurysitzungen dauerhaft Stillschweigen zu bewahren. Über die Sieger in den einzelnen Kategorien ist bis zur Bekanntgabe der Sieger auf der Preisverleihungsgala Stillschweigen zu bewahren. Etwaige gesetzliche Offenlegungspflichten bleiben unberührt.

7. Juryvorsitz und Sekretariat

Der bzw. die Juryvorsitzende ist Mitglied der Hauptjury und vertritt die Jury nach Absprache mit den Trägern in der Öffentlichkeit. Er bzw. sie leitet und moderiert die Hauptjurysitzung. Der bzw. die Juryvorsitzende wird während der Hauptjurysitzung durch eine Sekretärin bzw. einen Sekretär unterstützt. Die Sekretärin bzw. der Sekretär wird von den Trägern im Einvernehmen bestimmt, assistiert dem Juryvorsitz und unterstützt die Überwachung der Einhaltung dieser Geschäftsordnung.

Bei Fragen oder Unklarheiten verfährt der bzw. die Juryvorsitzende entsprechend Punkt 19 dieser Geschäftsordnung.





Abschnitt II: Fachjury

8. Aufgaben der Fachjury

Die Fachjurs bestimmen in ihrer jeweiligen Kategorie aus den Einreichungen die Nominierten und begründen ihre Entscheidung schriftlich. Die Einreichungsbegründung kann hierfür eine Orientierung sein. Darüber hinaus bestimmt jede Fachjury zwei ihrer Mitglieder, die der Hauptjury angehören sollen, und berücksichtigt dabei Frauen und Männer sowie die verschiedenen Bereiche aus Abschnitt „IV Jury“ der Vereinbarung zur Vergabe des Deutschen Computerspielpreises gleichberechtigt.

Um eine umfangreiche Begutachtung der eingereichten Spiele durch die Jurymitglieder zu gewährleisten, soll mit der Sichtung der Titel schon parallel zum Einreichprozess begonnen werden können.

Für die Hauptkategorien „Bestes Deutsches Spiel“ und „Bestes Internationales Spiel“ gibt es keine Fachjury. In diesen Kategorien ist die Hauptjury für die Bestimmung von Nominierten und Siegern zuständig. Auch in der Kategorie „Sonderpreis der Jury“ wird der Preisträger unmittelbar durch die Hauptjury gewählt.

9. Beschlussfähigkeit der Fachjury

Eine Fachjury ist beschlussfähig, wenn mindestens drei Mitglieder anwesend sind. Für einzelne Abstimmungen darf aufgrund von Befangenheiten die Anzahl der stimmberechtigten Mitglieder auf zwei absinken. Im Falle der Beschlussunfähigkeit ernennen die Vertreter der Träger Ersatzfachjurymitglieder aus der Gesamtheit aller Fachjurymitglieder.

10. Wahl von Sprecherin oder Sprecher und Stellvertretung

Jede Fachjury wählt aus ihrer Mitte für das jeweilige Jahr eine Sprecherin oder einen Sprecher sowie eine Stellvertreterin oder einen Stellvertreter, bei der Wahl sollen verschiedene Bereiche aus Abschnitt „IV Jury“ der Vereinbarung zur Vergabe des Deutschen Computerspielpreises berücksichtigt werden. Außerdem sollen je Fachjury eine Frau und ein Mann berücksichtigt werden. Beide Gewählte sind Mitglieder der Hauptjury und berichten in der Hauptjurysitzung über die Nominierungen und Empfehlungen ihrer Fachjury.

11. Nominierungen der Fachjury

Die jeweilige Fachjury nominiert aus den Einreichungen in jeder Preiskategorie drei auszeichnungswürdige Spiele bzw. drei bis fünf Spielerinnen und Spieler. Die Auswahlentscheidung der Fachjury erfolgt ohne Angabe einer Reihung, jedoch kann die Fachjury gegenüber der Hauptjury eine Empfehlung für die Preisvergabe aussprechen.



Jede Nominierung und eine Empfehlung für die Hauptjury benötigen eine Drei-Viertel-Mehrheit der jeweiligen Fachjury.

12. Protokollierung der Ergebnisse der Fachjury

Die Fachjury protokolliert während der Fachjurysitzung auf einem Formblatt folgende Inhalte und bestätigt diese durch die Unterschriften aller anwesenden Mitglieder der jeweiligen Fachjury:

- gewählte Sprecherin bzw. gewählter Sprecher,
- gewählte Stellvertreterin bzw. gewählter Stellvertreter,
- die nach der Abstimmung nominierten Titel in alphabetischer Reihenfolge und im Sinne einer nachvollziehbaren Entscheidung eine Begründung zu ihrer Auswahl,
- ggf. ihre Beschlussempfehlung für die Hauptjury, ebenfalls begründet,
- Befangenheiten mit Namen und Titel,
- weitere wichtige Entscheidungen, z.B. eine Begründung, falls weniger als drei Titel nominiert werden.

Die oben genannten Begründungen müssen dem Awardbüro spätestens drei Werktage nach der Jurysitzung zugeleitet werden.

Abschnitt III: Hauptjury

13. Aufgaben der Hauptjury

Die Hauptjury bestimmt die Preisträger des Deutschen Computerspielpreises. Hierfür wählt die Hauptjury in jeder Kategorie aus den nominierten Titeln den jeweiligen Sieger. In den Hauptkategorien „Bestes Deutsches Spiel“ und „Bestes Internationales Spiel“ bestimmt die Hauptjury dafür zunächst drei Nominierte.

Vorschläge für den „Sonderpreis der Jury“ können von den Mitgliedern der Hauptjury bis zwei Wochen vor der Jurysitzung beim Awardbüro begründet eingereicht werden. Spätere Vorschläge sind möglich, benötigen jedoch für die Zulassung zur Abstimmung eine Zustimmung der Hauptjury mit einem Quorum von zwei Dritteln der stimmberechtigten, anwesenden Jurymitglieder. Werden mehr als fünf Vorschläge eingereicht, stimmen die Jurymitglieder vor der Jurysitzung digital ab, um auf eine Shortlist von fünf Vorschlägen zu reduzieren. Das Awardbüro trägt vor der Abstimmung die Vorschläge bei der Jurysitzung vor.



14. Beschlussfähigkeit der Hauptjury

Die Hauptjury ist beschlussfähig, wenn mindestens die Hälfte der benannten Hauptjurymitglieder anwesend ist.

Sofern nichts anderes bestimmt ist, werden alle Beschlüsse der Hauptjury mit einfacher Mehrheit getroffen.

15. Tagesordnung

Die Tagesordnung wird vom Awardbüro in Absprache mit den Trägern und dem Juryvorsitz vorgeschlagen und von der Hauptjury beschlossen. Anträge zur Tagesordnung können von Jurymitgliedern jederzeit gestellt werden.

16. Ablauf der Hauptjursitzung

In Kategorien, in denen eine Fachjury nominierte Titel bestimmt hat, stellen die beiden in der Hauptjury vertretenen Fachjurymitglieder der Hauptjury die von ihnen nominierten Spiele vor und begründen sowohl die Nominierungsentscheidung als auch eine mögliche Vergabeempfehlung der Fachjury. Sie können sich für die Präsentation durch das Awardbüro unterstützen lassen.

Im Anschluss findet eine Aussprache zu den nominierten Spielen statt. Nach Abschluss der Aussprache bestimmt die Hauptjury den Preisträger in der jeweiligen Kategorie nach dem unter Punkt 17 festgelegten Verfahren. Für die Nachvollziehbarkeit der Entscheidung legt die Jury eine Begründung zu ihrer Auswahl fest. Dies kann die Nominierungs-Begründung der Fachjury sein. Die Hauptjury kann die Abstimmung über den Gewinner einer Kategorie ausnahmsweise in der Tagesordnung auf einen späteren Zeitpunkt schieben.

Die Auszeichnung in den Kategorien „Bestes Deutsches Spiel“ sowie „Bestes Internationales Spiel“ nimmt die Hauptjury ohne Vorauswahl durch eine Fachjury vor. Die Hauptjury ermittelt die Preisträger in diesen Kategorien in einem zweistufigen Verfahren. Zunächst werden die drei Nominierten der jeweiligen Kategorie ermittelt. Danach gibt der Juryvorsitz erneut Gelegenheit zur Aussprache. Anschließend wird aus den Nominierten der Preisträger nach dem unter Punkt 17 festgelegten Verfahren ermittelt. Für die Kategorie „Bestes Deutsches Spiel“ sollen in der Tagesordnung mindestens 60 Minuten vorgesehen werden.

Für die Kategorie „Bestes Deutsches Spiel“ erstellt jedes Hauptjurymitglied jeweils seine bzw. ihre persönlichen Top5 aus allen Einreichungen aus Deutschland und teilt diese dem Awardbüro im Vorfeld der Sitzung mit. Für die Kategorie „Bestes Internationales Spiel“ gilt das gleiche Verfahren auf Basis aller für internationale Kategorien in Frage kommenden Spiele. Das Awardbüro erstellt aus den Top5-Rückmeldungen der Jurymitglieder jeweils





eine Top10-Liste für die Kategorien „Bestes Deutsches Spiel“ und „Bestes Internationales Spiel“. Spiele dieser Top10-Liste, die in der Hauptjursitzung nicht im Rahmen anderer Kategorien besprochen wurden, werden in der Jursitzung durch das Awardbüro präsentiert und von Jurymitgliedern, die das Spiel gut kennen, vorgestellt und kommentiert.

Die Spiele der Top-10-Liste bilden die Diskussionsgrundlage der Hauptjury in der jeweiligen Kategorie. In mehreren Abstimmungsrunden wird diese Auswahl auf drei Nominierte reduziert. In der Regel bedeutet dies: erste Abstimmung auf acht Spiele (fünf Stimmen pro Jurymitglied). Zweite Abstimmung auf fünf Spiele (drei Stimmen pro Jurymitglied). Dritte Abstimmung auf drei Spiele (drei Stimmen pro Jurymitglied). Alle Stimmen müssen durch das jeweilige Jurymitglied immer auf ebenso viele Spiele verteilt werden.

In der Kategorie „Sonderpreis der Jury“ wählt die Hauptjury den Preisträger bzw. die Preisträgerin ohne vorherige Bestimmung von Nominierten.

17. Feststellung der Preisträger

Die Hauptjury wählt in jeder Kategorie das auszuzeichnende Spiel in einem ersten Wahlgang mit einer absoluten Mehrheit der anwesenden, stimmberechtigten Jurymitglieder. Alle weiteren Wahlgänge werden mit einfacher Mehrheit der anwesenden, stimmberechtigten Jurymitglieder entschieden.

Wird das benötigte Quorum im ersten Wahlgang verfehlt, wählt die Hauptjury in einem zweiten Wahlgang in einer Stichwahl zwischen den beiden Spielen mit den meisten Stimmen aus dem ersten Wahlgang das auszuzeichnende Spiel.

Gibt es im ersten Wahlgang keine absolute Mehrheit und Stimmgleichheit nur beim zweit- und drittplatzierten Spiel, findet eine Stichwahl zwischen diesen beiden Spielen statt, um zu entscheiden, welcher Titel im zweiten Wahlgang berücksichtigt wird. Wenn diese Stichwahl erneut keine Mehrheit findet, dann findet der zweite Wahlgang mit allen drei Titeln statt.

Haben in einem Wahlgang alle Spiele die gleiche Stimmenzahl, wird für jedes dieser Spiele zumindest vor dem nächsten Wahlgang um ein Plädoyer gebeten. Es wird so lange gewählt, bis ein Gewinner feststeht. Abweichend hiervon kann nur in begründeten Fällen die Jury entscheiden, dass der Preis zu gleichen Teilen auf maximal zwei Spiele in einer Kategorie aufgeteilt wird.

Bei allen Abstimmungen werden die Stimmen jeweils vom Sekretär bzw. von der Sekretärin des Juryvorsitzes und zusätzlich und unabhängig von dem Awardbüro gezählt. Bei Unklarheit über die jeweilige Stimmenzahl wird die Auszählung wiederholt, bis ein übereinstimmendes Ergebnis festgestellt wurde. Alle Wahlen finden als offene



Abstimmung per Handzeichen statt. Geheime Abstimmung wird ausnahmsweise dann durchgeführt, wenn mindestens drei Mitglieder der Jury dies wünschen.

18. Protokollierung der Ergebnisse der Hauptjury

Das Protokoll der Hauptjursitzung wird vom Awardbüro angefertigt. Folgende Angaben müssen im Protokoll enthalten sein:

Allgemeine Angaben:

- Teilnehmerliste der Jurymitglieder inkl. Abwesenheitszeiten jedes Jurymitglieds,
- sonstige Anwesende, inkl. Abwesenheitszeiten,
- folgende Uhrzeiten:
 - Beginn und Ende der Jursitzung,
 - Beginn und Ende von Sitzungsunterbrechungen,
 - Beginn und Ende der einzelnen Kategorien.

Angaben zu Abstimmungen:

- die konkrete Abstimmungsfrage,
- Zeitpunkt der Abstimmung,
- benötigte Mehrheit, gegebenenfalls besondere Abstimmungsmodalitäten,
- Anzahl der anwesenden, nicht befangenen Jurymitglieder (=Anzahl der Stimmberechtigten),
- Befangenheiten (mit Nennung des befangenen Jurymitglieds und dem Gegenstand der Befangenheit),
- Verteilung der Stimmen einschließlich Enthaltungen,
- das Ergebnis der Abstimmung,
- gegebenenfalls besondere Vorkommnisse.

Die Angaben zu den Abstimmungen werden vom Vorsitzenden festgestellt, verkündet und dann protokolliert. Das Protokoll muss vor einer Preisverleihung von allen Trägern freigegeben und von der Juryvorsitzenden bzw. dem Juryvorsitzenden sowie dem bzw. der Protokollierenden unterschrieben werden.

Abschnitt IV: Schlussbestimmungen

19. Vorgehen in nicht geregelten Situationen

Soweit unklar ist, ob Bestimmungen der Geschäftsordnung oder der Vereinbarung zur Vergabe des Deutschen Computerspielpreises in einer spezifischen Situation gelten, entscheiden die Träger einvernehmlich, ob und ggf. wie die jeweiligen Bestimmungen anzuwenden sind. Dies ist unverzüglich als Anlage zum Sitzungsprotokoll zu nehmen.

20. Verstöße von Jurymitgliedern

Bei schwerwiegenden Verstößen gegen diese Geschäftsordnung wird ein Jurymitglied aus der Jury ausgeschlossen und kann auch zukünftig nicht mehr für die Jury benannt werden. Ein Verstoß wird nach Anhörung des betroffenen Mitglieds und der bzw. des Juryvorsitzenden im Einvernehmen der Träger festgestellt.

21. In-Kraft-Treten

Diese Geschäftsordnung tritt zeitgleich mit der Verabschiedung der Vereinbarung zur Vergabe des Deutschen Computerspielpreises in Kraft. Die Geschäftsordnung kann nur im Einvernehmen beider Träger geändert werden. Endet die Vereinbarung zur Vergabe des Deutschen Computerspielpreises, endet auch die Gültigkeit dieser Geschäftsordnung.