



Teilnahmebedingungen Deutscher Computerspielpreis 2023

Im Auftrag der **Ausrichter des Deutschen Computerspielpreises**,

- des **Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz** und
- des **game – Verbands der deutschen Games-Branche e.V.**

ruft das Awardbüro Deutscher Computerspielpreis

- Entwicklerinnen/Entwickler und Publisher qualitativ hochwertiger Computerspiele *made in Germany* sowie
- Entwicklerinnen/Entwickler und Publisher qualitativ hochwertiger internationaler Spiele sowie
- Schülerinnen/Schüler und Studierende, die einen Spiele-Prototypen erstellt haben,

auf, diese im Zeitraum 02. bis 20. Januar 2023 zur Auszeichnung vorzuschlagen.

I. Awardbüro

Das Awardbüro betreut und berät Einreicherinnen/Einreicher umfassend bei allen Fragen rund um die Einreichung zum Deutschen Computerspielpreis.

AWARDBÜRO DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS

Benjamin Rostalski, Tobias Lo Coco
c/o Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Marburger Str. 2 | 10789 Berlin | Germany
T +49 30 29 04 92 92

E kontakt@computerspielpreis.de

W www.deutscher-computerspielpreis.de

II. Bewerbungsberechtigte Spiele

Für eine Prämierung müssen folgende Zugangsvoraussetzungen erfüllt sein:

Erste Zugangsvoraussetzung:

- In den nationalen Kategorien (siehe Abschnitt III, Kategorien 1 bis 11) können Spiele eingereicht werden, die überwiegend, d. h. in der Regel zu mindestens 80%, in Deutschland entwickelt worden sind. Dies versichert der bzw. die Einreichende an Eides statt. Das Awardbüro führt hierzu eine Plausibilitätsprüfung durch.
- In der internationalen Kategorie (siehe Abschnitt III, Kategorie 13) können Spiele eingereicht werden, die international, d. h. zumindest in fünf der weltweit wesentlichsten Länder der Computer- und Videospieleindustrie erschienen sind, oder entsprechend der unten genannten Bestimmungen erscheinen werden. Zu diesen Ländern gehören die



DER DEUTSCHE COMPUTERSPIELPREIS

USA, Japan, Südkorea, China, Deutschland, Frankreich, Vereinigtes Königreich, Italien, Spanien, Russland und Polen. Das Awardbüro wird hierzu eine Plausibilitätsprüfung vornehmen und die Einreichenden ggf. um Belege ersuchen, bspw. Lokalisierungen oder Alterskennzeichnungen der entsprechenden Länder/Territorien.

Zweite Zugangsvoraussetzung: Sicherstellung des Jugendschutzes

Alle Gewinner des Deutschen Computerspielpreises müssen über eine Alterskennzeichnung verfügen. Nominierte in der Kategorie „Bestes Familienspiel“ müssen über eine Alterskennzeichnung ab 0 Jahren, ab 6 Jahren oder ab 12 Jahren verfügen.

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) fungiert als Jugendschutzpartnerin des Deutschen Computerspielpreises.

- Die USK trägt die Kosten für die Alterskennzeichnung solcher Gewinner-Titel, die nicht bereits über eine solche verfügen.
- Die USK trägt die Kosten für die Alterskennzeichnung aller Nominierten in der Kategorie „Bestes Familienspiel“, die nicht bereits über eine solche verfügen.
- Das Awardbüro reicht die betreffenden Titel rechtzeitig vor Bekanntgabe der Nominierung bzw. Auszeichnung stillschweigend bei der USK zur Prüfung ein und informiert die Einreicher nach Bekanntgabe der Nominierung bzw. Auszeichnung über die erteilte Alterskennzeichnung.
- Es liegt im fachlichen Ermessen der USK, ob ein IARC-Alterskennzeichen oder eine Altersfreigabe gem. Jugendschutzgesetz erteilt wird.

III. Preiskategorien

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

- 1) Bestes Deutsches Spiel
- 2) Bestes Familienspiel
- 3) Nachwuchspreis Bestes Debüt
- 4) Nachwuchspreis Bester Prototyp
- 5) Bestes Gamedesign
- 6) Bestes Expertenspiel
- 7) Bestes Grafikdesign
- 8) Bestes Audiodesign
- 9) Bestes Mobiles Spiel
- 10) Bestes Serious Game
- 11) Beste Innovation und Technologie
- 12) Studio des Jahres
- 13) Bestes Internationales Spiel (undotiert)



14) Sonderpreis der Jury

15) Spielerin/Spieler des Jahres (undotiert)

Die Definitionen der Preiskategorien finden sich online unter www.deutscher-computerspielpreis.de/kategorien.

IV. Einreichung von Computerspielen

Ein Spiel darf nur einmalig zum Deutschen Computerspielpreis eingereicht werden.

Grundsätzlich sind reine Plattformportierungen von einer erneuten Einreichung ausgeschlossen, können in Ausnahmefällen aber vom Awardbüro zugelassen werden, wenn durch die Portierung Gameplay, Darstellung, Steuerungsmöglichkeiten und/oder Spielerfahrung eine neue Bewertung durch die Jury rechtfertigen.

Add-ons / Downloadable Contents (DLC), die die Aktions- und/oder Ausstattungsmöglichkeiten eines Spiels mehr als nur unerheblich erweitern, dürfen eingereicht werden.

Die Einreichung eines Spiels in mehreren Kategorien ist zulässig.

Die Einreichung muss dem Awardbüro vollständig bis zum 20. Januar 2023 vorliegen. Bei postalischer Einsendung von Kopien und/oder Dokumenten gilt der Poststempel. Verspätete Einreichungen können in begründeten Ausnahmefällen *nach vorheriger Rücksprache mit dem Awardbüro (!)* berücksichtigt werden.

Einreichungsberechtigt sind nur natürliche und juristische Personen, denen die zur Einreichung erforderlichen Nutzungsrechte zustehen. Die Einreichung und das Verfahren erfolgen in deutscher Sprache.

Eingereicht werden können digitale Spiele, die nach Ende der Einreichphase der zurückliegenden Vergabeperiode und spätestens bis zum Tag der Preisverleihung der diesjährigen Preisverleihung erschienen sind oder erscheinen werden. Zur Klarstellung: **Das Erscheinungsdatum des Spiels muss zwischen dem 17. Januar 2022 und dem 11. Mai 2023 liegen.**

Spiele können auch in der Early-Access- oder Open-Beta-Phase eingereicht werden. Entsprechend ist das Spiel dann von einer späteren erneuten Einreichung ausgeschlossen. Über den Zeitpunkt der Einreichung entscheiden die Einreichungsberechtigten.

Sofern ein Spiel zur entsprechenden Jurysitzung nicht fertig gestellt ist, muss es zu diesem Zeitpunkt in einem hinreichend spielbaren, bemusterungs- und bewertungsfähigen Zustand sein. Dies wird durch das Awardbüro beurteilt. Das Awardbüro wird bei nicht hinreichender Bemusterungsfähigkeit des eingereichten Titels ein beratendes Gespräch mit den Einreichenden suchen und das Spiel ggf. im Einvernehmen für die folgende Vergabeperiode (DCP 2024) zurückstellen, falls keine technisch zufriedenstellende Lösung gefunden wird. Ferner steht es der Fachjury frei, einen für die Bewertung noch nicht hinreichend fertiggestellten Titel für eine



DER DEUTSCHE COMPUTERSPIELPREIS

mögliche Einreichung in der folgenden Vergabeperiode zurückzustellen. Der Titel gilt damit als nicht eingereicht, sodass auch das Verbot der mehrfachen Einreichung in diesem Fall nicht greift.

Die Einreichung erfolgt mithilfe eines online bereitgestellten Tools auf www.deutscher-computerspielpreis.de. Einreichende richten dort zunächst ein Nutzerkonto ein. In einem zweiten Schritt wird eine Reihe von Informationen und Assets zum Spiel abgefragt, die direkt online zur Verfügung gestellt werden können.

Eine Einreichung muss jeweils begründet werden, um einen nachvollziehbaren Auswahlprozess zu erleichtern. Dabei soll in der Begründung Bezug auf die [Kategorie-Definition](#) genommen werden.

In der Kategorie „Beste Innovation und Technologie“ können außer Spielen auch andere Innovationen und Technologien eingereicht werden, sofern die Innovation aus Deutschland stammt und Bezug zu Computerspielen besteht. *In diesen Fällen ist Kontakt mit dem Awardbüro aufzunehmen, um die Details zur Einreichung zu besprechen.* Bei Einreichungen in dieser Kategorie muss bei allen Einreichungen die konkrete Innovation oder Technologie beschrieben werden, um von der Jury berücksichtigt zu werden.

Die Einreichung ist grundsätzlich kostenlos. Dem Awardbüro sind **pro Spiel pro Kategorie acht Kopien (bis max. 40 insgesamt)** des eingereichten Spiels zur Verfügung zu stellen. Diese werden für folgende Zwecke benötigt:

- Eine Kopie zur technischen Sichtung,
- Eine Kopie zur inhaltlichen Sichtung,
- Vier Kopien für Fachjuror*innen der Kategorie,
- Eine Kopie zur Präsentation auf der Jurysitzung und
- Eine Kopie für das Archiv des Deutschen Computerspielpreises bei der Internationalen Computerspielesammlung.

Spiele werden von einer vierköpfigen Fachjury begutachtet. Bis zu drei Spiele pro Kategorie werden nominiert, d.h. der Hauptjury zur Prämierung vorgeschlagen.

Wird ein Spiel nominiert, werden ggf. zusätzliche Kopien für die Hauptjury benötigt. Das Awardbüro tritt mit den Einreichenden nominiertester Spiele in Kontakt und fordert entsprechende zusätzliche Kopien und/oder Codes an.

Am Ende des Einreichprozesses müssen Einreichende ein PDF-Dokument mit der eidesstattlichen Erklärung generieren (findet sich unter dem Punkt "Eidesstattliche Erklärung"). Dieses ist unterschrieben bis zum Einsendeschluss 20. Januar 2023 dem Awardbüro postalisch oder per E-Mail zuzusenden oder kann im Einreichtool hochgeladen werden. Nach der Einreichung kann die eidesstattliche Erklärung auch im Profil unter dem Punkt „Meine Einreichungen“ für alle eingereichten Spiele nochmals erstellt werden.

Achtung: Fehlt die eidesstattliche Erklärung, gilt die Einreichung als nicht vollständig und kann nicht berücksichtigt werden. Fragen zur eidesstattlichen Erklärung richten Einreichende am besten telefonisch an das Awardbüro.



V. Einreichung für den Nachwuchspreis Bestes Debüt

Grundsätzlich darf ein Spiel nur einmalig zum DCP eingereicht werden.

Die Einreichung erfolgt mithilfe eines online bereitgestellten Tools auf www.deutscher-computerspielpreis.de. Einreichende richten dort zunächst ein Nutzerkonto ein.

Einzureichen ist ein Debütspiel. Unter Debütspiel werden Spiele eines Entwicklerstudios verstanden, das erstmals ein relevantes Spiel auf den Markt gebracht hat oder dessen Spiel bis zum Tag der Preisverleihung (11. Mai 2023) im Sinne der Regeln des Preises veröffentlicht wird. Das Spiel muss nicht das allererste Spiel des Entwicklerstudios sein.

Ansonsten gelten die allgemeinen Einreich-Voraussetzungen für Spiele (siehe Abschnitt IV).

VI. Einreichung für den Nachwuchspreis Bester Prototyp

Schülerinnen und Schüler sowie Studierende deutscher Bildungsinstitutionen können Prototypen in der Kategorie „Nachwuchspreis“ einreichen. Einreichen können sowohl einzelne Personen als auch Gruppen. Auch Firmen-Ausgründungen Studierender sowie Nachwuchs- oder Hobby-Entwickler(teams), die noch kein Spiel kommerziell veröffentlicht haben, dürfen einreichen. Der Prototyp muss zu mindestens 80% in Deutschland entwickelt worden sein. Prototypen, die im Rahmen einer Ausbildung bzw. eines Studiums entwickelt wurden, gelten grundsätzlich nicht als kommerzielle Veröffentlichung im Sinne dieser Teilnahmebedingungen, können also in der Regel eingereicht werden.

Grundsätzlich darf ein Prototyp nur einmalig zum DCP eingereicht werden. Ein Prototyp darf, auch wenn er ausgezeichnet wurde, einmalig in einer späteren Vergabeperiode *als Spiel* eingereicht werden.

Prototypen, die zum DCP eingereicht werden, dürfen bis zur Preisverleihung (11. Mai 2023) nicht veröffentlicht werden / worden 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 wie z.B. auf itch.io sind jedoch zugelassen.

Die Einreichung eines Prototyps in der Kategorie „Nachwuchspreis“ schließt die Einreichung von Spielen in anderen Kategorien des DCP in derselben Vergabeperiode aus. Zur Klarstellung: **Wer einen Prototypen einreicht, darf kein Spiel in einer anderen Kategorie einreichen.**

Die Einreichung erfolgt mithilfe eines online bereitgestellten Tools auf www.deutscher-computerspielpreis.de. Einreichende richten dort zunächst ein Nutzerkonto ein.

Einzureichen ist ein spielbarer Prototyp (als permanenter Download-Link bspw. via Dropbox, Google Drive) inkl. Installations-Anleitung sowie einer Beschreibung des Spiel-Inhalts. Gestaltung und Umfang der Beschreibung sind freigestellt.



DER DEUTSCHE COMPUTERSPIELPREIS

Die Einreichung muss dem Awardbüro vollständig bis zum 20. Januar 2023 vorliegen. Bei postalischer Einsendung von Kopien und/oder Dokumenten gilt der Poststempel. Verspätete Einreichungen können *in begründeten Ausnahmefällen nach vorheriger Rücksprache mit dem Awardbüro (!)* berücksichtigt werden.

Einreichende in der Kategorie Nachwuchspreis Bester Prototyp erklären auf einem zusätzlichen Formblatt an Eides statt, dass sie den Prototypen selbstständig und nur unter Zuhilfenahme der ausgewiesenen Hilfsmittel angefertigt haben sowie dass sämtliche Features/Aspekte des Prototypen, die so oder dem Sinn nach anderen verfügbaren Werken entnommen sind, durch genaue Angaben kenntlich gemacht worden sind.

Achtung: Fehlt die eidesstattliche Erklärung, gilt die Einreichung als nicht vollständig und kann nicht berücksichtigt werden. Fragen zur eidesstattlichen Erklärung richten Einreichende am besten telefonisch an das Awardbüro.

Für den „Nachwuchspreis Bester Prototyp“ werden fünf Projekte nominiert. Es wird ein erster, mit einem Preisgeld dotierter Preis vergeben. Die übrigen vier Nominierten erhalten ein Nominierungsgeld.

VII. Vorschlag zur Spielerin / zum Spieler des Jahres

Mit dem undotierten Preis „Spielerin/Spieler des Jahres“ werden E-Sportler, Let's Player oder (einfache) Spielerinnen/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.

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

Ein vollständiger Vorschlag umfasst:

- Kontaktdaten der/des Vorschlagenden (für Rückfragen):
 - Name,
 - Mailadresse,
- Benennung einer Spielerin / eines Spielers des Jahres:
 - Namen oder Alias,
 - Social-Media-Account(s), bspw.
 - YouTube,
 - Twitch,
 - Facebook,
 - Twitter,
 - Instagram
 - oder Website(s).
- Link auf von der Jury zu berücksichtigende Leistung(en),
- Begründung für den Vorschlag (mind. 600 Zeichen).



Das Awardbüro stellt hierfür auf www.deutscher-computerspielpreis.de ein geeignetes Vorschlags-Tool zur Verfügung.

VIII. Preisträger und Verwendung der Preisgelder

Preisträgerinnen bzw. 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% des Preisgeldes und dem Publisher 30% des Preisgeldes zuerkannt.

Bei Gemeinschaftsproduktionen, bei denen auch ausländische Entwicklerinnen und Entwickler oder Publisher beteiligt sind, erhalten nur der oder die in Deutschland steuerzahlenden Entwickler oder Publisher den Preis und das damit verbundene Preisgeld. Eine Ausnahme bildet die internationale Kategorie, in der auch ausländische Entwickler oder Publisher Preisträger werden können. Diese Kategorie ist allerdings undotiert.

Maßgeblich für die Preisgeldaufteilung zwischen Entwicklerinnen und Entwickler und Publisher ist der Zeitpunkt der Einreichung. Eventuell vorhandene Co-Publisher oder Co-Entwickler sind dem Awardbüro bereits bei Einreichung zu nennen. Später, also nach der Einreichung, hinzukommende Parteien werden bei der Preisgeldvergabe grundsätzlich nicht berücksichtigt.

Die Auszahlung des Preisgeldes bzw. Nominierungsgelds erfolgt bei Spielen unter der Voraussetzung und dem Vorbehalt, dass

- die Preisträgerin bzw. der Preisträger gegenüber der Bundesregierung mittels eines Formblatts eine Selbstverpflichtungserklärung abgibt, in der bestätigt wird, dass die Preisgelder innerhalb von zwei Jahren vollständig für die Entwicklung eines neuen, den Zulassungsvoraussetzungen und Qualitätskriterien des Deutschen Computerspielpreises entsprechenden Computerspiels eingesetzt werden und
- die Preisträgerin bzw. der Preisträger sich schriftlich verpflichtet, drei Monate nach Ablauf des Verwendungszeitraums gegenüber dem Awardbüro einen geeigneten Verwendungsnachweis für das Preisgeld zu erbringen oder dieses andernfalls zu erstatten.
- Außerdem erfolgt die Auszahlung des Preisgelds bzw. Nominierungsgelds voraussichtlich auf Basis der De-minimis-Verordnung (Verordnung Nr. 1407/2013 der Kommission vom 18. Dezember 2013 über die Anwendung der Artikel 107 und 108 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union auf „De-minimis“-Beihilfen).

Die Auszahlung des Preisgeldes bzw. Nominierungsgelds erfolgt bei Prototypen unter der Voraussetzung und dem Vorbehalt, dass

- die Preisträgerin bzw. der Preisträger gegenüber der Bundesregierung mittels eines Formblatts eine Selbstverpflichtungserklärung abgibt, in der bestätigt wird, dass die Preisgelder innerhalb von zwei Jahren vollständig für die Umsetzung des Prototypen oder Teilen hiervon oder zur Entwicklung eines neuen, anderen Computerspiels eingesetzt werden und



DER DEUTSCHE COMPUTERSPIELPREIS

- die Preisträgerin bzw. der Preisträger sich schriftlich verpflichtet, drei Monate nach Ablauf des Verwendungszeitraums gegenüber dem Awardbüro einen geeigneten Verwendungsnachweis für das Preisgeld zu erbringen oder dieses andernfalls zu erstatten.
- Außerdem erfolgt die Auszahlung des Preisgelds bzw. Nominierungsgelds voraussichtlich auf Basis der De-minimis-Verordnung (Verordnung Nr. 1407/2013 der Kommission vom 18. Dezember 2013 über die Anwendung der Artikel 107 und 108 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union auf „De-minimis“-Beihilfen).

IX. Preisverleihung

Die Preisverleihung findet am 11.05.2023 in Berlin statt.