

Teilnahmebedingungen Deutscher Computerspielpreis 2026

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

- des **Bundesministeriums für Forschung Technologie und Raumfahrt** und
- des **game – Verbands der deutschen Games-Branche e.V.**

ruft das Awardbüro Deutscher Computerspielpreis

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

auf, diese im Zeitraum 05. bis 23. Januar 2026 zur Auszeichnung vorzuschlagen.

Darüber hinaus kann jede*r vom 05. bis zum 23. Januar 2026 Vorschläge für die Auszeichnung in den Kategorien Spieler*in des Jahres und Studio des Jahres einreichen.

1. Awardbüro

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

AWARDBÜRO DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS

Benjamin Rostalski, Matej Samide, Tobias Lo Coco

c/oStiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Marburger Str. 2 | 10789 Berlin | Germany
T +49 30 23 62 58 94 14

E kontakt@computerspielpreis.de

W www.deutscher-computerspielpreis.de

2. 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 12) können Spiele eingereicht werden, die international, erschienen sind oder entsprechend der unten genannten Bestimmungen erscheinen werden, nicht jedoch maßgeblich in Deutschland entwickelt worden sind.

Zweite Zugangsvoraussetzung: Sicherstellung des Jugendschutzes

Alle Gewinner-Titel 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 Einreichenden 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.

3. 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) Beste Innovation und Technologie
- 6) Bestes Gamedesign
- 7) Bestes Audiodesign
- 8) Bestes Grafikdesign
- 9) Beste Story
- 10) Bestes Serious Game
- 11) Bestes Mobiles Spiel
- 12) Bestes Internationales Spiel (undotiert)
- 13) Spieler*in des Jahres (undotiert)
- 14) Studio des Jahres
- 15) Sonderpreis der Jury

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

4. 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 23. Januar 2026 vorliegen. Bei postalischer Einsendung von Kopien u/o 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 2025 und dem 29. April 2026 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 fertiggestellt 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 Bewertbarkeit des eingereichten Titels ein beratendes Gespräch mit den Einreichenden suchen und das Spiel ggf. im Einvernehmen für die folgende Vergabeperiode (DCP 2027) 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 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 Nutzer*innenkonto 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.

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 nommierter Spiele in Kontakt und fordert entsprechende zusätzliche Kopien u/o Codes an.

Am Ende des Einreichprozesses müssen Einreichende ein PDF mit der eidesstattlichen Erklärung generieren (findet sich unter dem Punkt "Eidesstattliche Erklärung"). Dieses ist unterschrieben bis zum Einsendeschluss 23. Januar 2026 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.

5. 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 Nutzer*innenkonto ein.

Einzureichen ist ein Debütspiel. Unter Debütspiel werden Spiele eines Entwicklungsstudios verstanden, das erstmals ein relevantes Spiel auf den Markt gebracht hat oder dessen Spiel bis zum Tag der Preisverleihung (29. April 2026) im Sinne der Regeln des Preises veröffentlicht wird. Das Spiel muss nicht das allererste Spiel des Entwicklungsstudios sein.

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

6. Einreichung für den Nachwuchspreis Bester Prototyp

Schüler*innen sowie Studierende deutscher Bildungsinstitutionen können Prototypen in der Kategorie „Nachwuchspreis Bester Prototyp“ einreichen. Einreichen können sowohl einzelne Personen als auch Gruppen. Auch Firmen-Ausgründungen Studierender sowie Nachwuchs- oder Hobby-Entwickler*innen(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 (29. April 2026) 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 Bester Prototyp“ 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 Nutzer*innenkonto 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.

Die Einreichung muss dem Awardbüro vollständig bis zum 23. Januar 2026 vorliegen. Bei postalischer Einsendung von Kopien u/o 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 oder mithilfe von KI-Tools generiert worden 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.

7. Vorschlag zur Spieler*in des Jahres

Mit dem undotierten Preis „Spieler*in des Jahres“ werden E-Sportler*innen, Let's Player*innen oder (einfache) Spieler*innen 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 Videospielen müssen in jedem Fall gegeben sein.

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

Ein vollständiger Vorschlag umfasst:

- Kontaktdaten der/des Vorschlagenden (für Rückfragen):
 - Name,
 - E-Mail-Adresse,
- Benennung einer Person als Spieler*in des Jahres:
 - Namen oder Alias,
 - Social-Media-Account(s) u/o YouTube/Twitch-Kanal u/o 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.

8. Vorschlag 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 können 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).

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

Ein vollständiger Vorschlag umfasst:

- Kontaktdaten der/des Vorschlagenden (für Rückfragen):
 - Name,
 - E-Mail-Adresse,
- Benennung eines Studios des Jahres:
 - Namen des Studios,
 - Website des Studios,
 - Social-Media-Account(s) [optional],
 - 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.

9. Preisträger*innen und Verwendung der Preisgelder

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

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

Maßgeblich für die Preisgeldaufteilung zwischen Entwicklungsstudio und Publisher ist der Zeitpunkt der Einreichung. Eventuell vorhandene Co-Publisher oder Co-Entwicklungsstudios 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*der Preisträger*in 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*der Preisträger*in 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 und
- die Auszahlung des Preisgelds bzw. Nominierungsgelds erfolgt 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*der Preisträger*in 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
- die*der Preisträger*in 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.
- Die Auszahlung des Preisgelds bzw. Nominierungsgelds erfolgt 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 vorgesehenen Preisgelder stehen wie jedes Jahr unter dem Vorbehalt der Verfügbarkeit der veranschlagten Haushaltsmittel.

10. Preisverleihung

Die Preisverleihung findet am 29.04.2026 in München statt.