



**DEUTSCHER
ENTWICKLERPREIS**

Regelwerk

Stand: 03.09.2025

© 2025 games.nrw e.V.

Der Deutsche Entwicklerpreis ist die traditionsreichste Auszeichnung für herausragende Leistungen bei der Entwicklung von digitalen Spielen aus deutschsprachigen Ländern. Digitale Spiele sind als Kulturgut anzusehen und stellen als solches einen bedeutenden Bestandteil der kulturellen Identität dar und sind als ein interaktives Medium ein Spiegel unserer Gesellschaft. Das vorliegende Regelwerk soll die Prozesse und Abläufe zur Juryarbeit und den Preiskategorien im Rahmen des Deutschen Entwicklerpreises transparent und klar darstellen. Dieses Dokument wird jährlich aktualisiert, um der Dynamik in der Mediengattung digitale Spiele Rechnung zu tragen.

Inhalt

Einreichungsphase.....	3
Einreichungsvoraussetzungen	3
Erläuterungen.....	4
Weitere Regelungen.....	4
Hinweise zur Einreichung in der Kategorie „Studio des Jahres“	5
Juryarbeit und -zusammensetzung	5
Die Jury	5
Juryarbeit.....	6
Auszeichnungskategorien.....	7
Herausragende Entwicklerleistungen	7
Hauptpreise	7
Sonderpreise	7
Definitionen und Bewertungsmaßstäbe	7
Bestes Audiodesign	7
Bestes Gamedesign	8
Beste Grafik	8
Beste Story	8
Beste Technische Leistung	8
Bestes Indie Game.....	9
Bestes Casual Game	9
Bestes Game Beyond Entertainment	9
Innovationspreis (Preisgeld: 2.500 EUR)	9
Bestes Deutsches Spiel	10
Studio des Jahres.....	10
Ubisoft Newcomer Award (Sachpreis: Mentoring & Indie Arena Booth-Platz)	10
Sonderpreis der Jury.....	10
NRW-Förderpreis (Preisgeld: 5.000 EUR)	11

Einreichungsphase

Die Einreichungsphase beginnt jährlich im Sommer. Spiele können online über ein Formular auf der Website <https://www.deutscherentwicklerpreis.de/einreichen/> eingereicht werden.

Die Einreichungsphase für den Deutschen Entwicklerpreis 2025 **endet am 1. September 2025 um 12:00 Uhr**. Ab diesem Zeitpunkt nimmt die Jury ihre Arbeit auf.

Eine Einreichung ist ab der ersten Kategorie kostenpflichtig. Die Gebühr beträgt **75,- € netto pro Kategorie** und Spiel und wird nach abgeschlossener Einreichung in Rechnung gestellt. Die Gebühr wird als Schutzgebühr erhoben und um die Administration der Juryarbeit zu finanzieren. Sie ist auch zu entrichten, wenn das eingereichte Projekt/Spiel nicht nominiert oder von der Jury durch klar belegte Gründe von der Bewertung ausgeschlossen wird. Die Rechnungsstellung erfolgt nach Einreichungsschluss. Ausgenommen von der Gebühr sind Einreichungen für den Ubisoft Newcomer Award (mit dem Schwerpunkt auf studentische Teams) sowie die Sonderkategorien des Deutschen Entwicklerpreises.

Zu jeder Einreichung ist eine **kategoriespezifische Begründung** verpflichtend. Für jede ausgewählte Kategorie (z. B. Bestes Gamedesign, Beste Grafik) müssen die Einreichenden kurz darlegen, warum ihr Spiel in dieser Kategorie herausragend ist. Diese Erläuterungen helfen der Jury, die Stärken des Spiels gezielter zu bewerten.

Einreichungsvoraussetzungen

Grundsätzlich können alle Spiele eingereicht werden, die zwischen dem 1. September des Vorjahres und dem 15. Oktober des laufenden Jahres für die Verwertung auf dem Markt erschienen sind bzw. noch erscheinen. Als Erscheinungstermin („Release“) gilt dabei entweder **der Start eines Early-Access-Zugangs oder der Full Release (Version 1.0)** – jedoch **nicht beide**. Ein Spiel kann hinsichtlich dessen **nur einmalig eingereicht werden**, selbst wenn es sich zwischen Early Access und Full Release deutlich weiterentwickelt hat. Einreichende müssen sich für einen dieser Zeitpunkte entscheiden.

Zur Wahl zugelassen werden Spiele und Projekte nur, wenn folgende Kriterien zutreffen:

1. Das Spiel/Projekt ist maßgeblich im deutschsprachigen Raum (Deutschland, Österreich, Schweiz) entwickelt worden. Dazu zählt, dass der Großteil des Entwickler- und Kreativteams im DACH-Raum sitzt und der überwiegende Teil des Entwicklungsbudgets hier investiert wurde.
2. Dem Veranstalter muss bis zum Einreichungsende eine aktuelle Version des Spiels zur Verfügung gestellt werden. Diese Version wird von der Jury intensiv getestet und bewertet. Die Jury ist dazu angehalten, jedes Spiel in der vorliegenden Form zu prüfen. Bitte reicht keine Spiele ein, die noch grobe Bugs enthalten oder unfertig sind, denn solche Spiele haben schlechte Chancen.
3. Ausgeschlossen sind Spiele, die verfassungsfeindliche Inhalte aufweisen.
4. Ein Spiel darf nicht eingereicht werden, wenn es bereits bei einem Deutschen Entwicklerpreis der Vorjahre eingereicht worden ist. Es gibt jedoch Ausnahmen (siehe unten in den Erläuterungen).

Erläuterungen

Zu 1) Ist die Frage, ob ein Spiel maßgeblich im deutschsprachigen Raum entwickelt wurde, nicht eindeutig beantwortet, trifft die Jury nach Ende der Einreichungsphase die endgültige Entscheidung.

Zu 4) Ausnahmen sind alle Spiele, die aufgrund technischer Mängel oder sonstiger Gründe im Vorjahr ausgeschlossen wurden.

Ebenfalls ausgenommen sind Spiele, die maßgeblich und nachweislich in den Kategorien verändert wurden, in denen sie eingereicht werden. Diese Veränderungen sind bei der Einreichung detailliert zu erläutern. Die Jury ist dazu angehalten, die veränderten Elemente zu bewerten, nicht das Spiel an sich. Beispiele für maßgebliche Veränderungen sind:

- In der Kategorie Gamedesign wäre eine maßgebliche Veränderung, wenn neue Spielweisen ermöglicht werden, etwa durch einen Mehrspielermodus oder durch neue Mechaniken.
- In den Bereichen Audio und Grafik müsste es große technische Veränderungen geben oder ein Großteil der Assets wurde ersetzt oder erweitert.
- Das Hinzufügen einer Kampagne oder einzelner neuer Elemente zählt nicht als maßgebliche Veränderung, es sei denn, die neue Kampagne beruhe größtenteils auf neuen Elementen.

Weitere Regelungen

1. Add-Ons können grundsätzlich in allen Kategorien eingereicht werden. Die Jury bewertet dabei ausschließlich die durch das Add-On hinzugefügten Inhalte. Es ist Aufgabe der Einreichenden, diese neuen Inhalte klar und nachvollziehbar zu beschreiben – idealerweise mit konkreten Beispielen, Screenshots oder einer Auflistung der Änderungen. Einreichungen ohne ausreichende Erläuterung der maßgeblichen Veränderungen können vom Bewertungsprozess ausgeschlossen werden. Das Hauptspiel fließt nicht erneut in die Bewertung ein. Bei Add-Ons, bei denen das nicht möglich ist, müssen die Kriterien zu den maßgeblichen Veränderungen erfüllt sein (siehe obige Erläuterungen unter Punkt 4).
2. Onlinespiele, Episodenspiele, Mobile Games und andere Spiele, die schon einmal eingereicht wurden oder deren Release weiter zurück liegt, können ebenfalls eingereicht werden, sofern sie die Kriterien zu den maßgeblichen Veränderungen (siehe Erläuterungen unter Punkt 4) erfüllen.
3. Eine Disqualifizierung muss dem Einreichenden per E-Mail begründet werden, damit er zu den Punkten Stellung nehmen kann. Die letzte Entscheidung obliegt der jeweiligen Fachjury. Wird ein Spiel durch die Jury im Nachhinein aus berechtigten Gründen disqualifiziert, entsteht kein Anspruch auf die Erstattung der Einreichungsgebühren.
4. Nachnominierung eines eingereichten Spiels: Ein eingereichtes Spiel kann in Ausnahmefällen von einer Fachjury in Absprache mit dem Veranstalter und den beteiligten Fachjurs auch in eine andere Kategorie weitergereicht werden. Ist dies der Fall, entstehen dem Einreicher keine zusätzlichen Kosten.
5. Eine Fachjury ist berechtigt, weitere Einreichungsmaterialien anzufordern, wenn sie dies für ihre Arbeit als notwendig ansieht. Dies können beispielsweise Spielstände, eine Zusammenfassung der Story oder Gründe für die Einreichung sein.

6. Portierungen eines Spiels auf verschiedenen Plattformen gelten grundsätzlich als das gleiche Spiel. Soll eine Portierung eingereicht werden, so gelten die gleichen Regeln für maßgebliche Veränderungen wie oben beschrieben.
7. Ein Spiel kann entweder für die Hauptkategorien (definiert unter „Herausragende Entwicklerleistungen“ und „Hauptpreise“) oder zum Ubisoft Newcomer Award eingereicht werden. Eine Einreichung desselben Titels in eine oder mehrere Hauptkategorien und den Ubisoft Newcomer Award ist nicht zulässig. Hier müssen sich Einreichende für eine der beiden Varianten entscheiden.

Hinweise zur Einreichung in der Kategorie „Studio des Jahres“

Zur Wahl zugelassen werden Studios nur, wenn folgende Kriterien zutreffen:

1. Das Studio hat seinen Hauptsitz im deutschsprachigen Raum (Deutschland, Österreich, Schweiz). Dazu zählt, dass der Großteil des Entwickler- und Kreativteams im DACH-Raum sitzt und der überwiegende Teil des Entwicklungsbudgets hier investiert wurde.
2. Die Begründung für die Einreichung zum „Studios des Jahres“ muss mit Belegen (Quellenangaben, Links, Screenshots etc.) ergänzt werden, um Nachvollziehbarkeit und Überprüfbarkeit zu gewährleisten. Die Belege müssen sich auf die letzten 12 Monate beziehen.

Juryarbeit und -zusammensetzung

Die Jury

Die Jury des Deutschen Entwicklerpreises nimmt ihre Arbeit spätestens nach Ende der Einreichungsphase auf und entscheidet über alle Nominierungen und Sieger des Deutschen Entwicklerpreises. Die Fachjurys werden aus den Mitgliedern der Grand Jury gebildet. Die Grand Jury bezeichnet die Gesamtjury des Deutschen Entwicklerpreises, dem Expertinnen und Experten der deutschsprachigen Computerspielbranche (zu denen auch Fachjournalisten und Wissenschaftler zählen) angehören. Diese sind im Laufe der Jahre des Bestehens der Veranstaltung hinzugekommen und nehmen aktiv an der Juryarbeit teil. Fortlaufend ergänzt wird die Grand Jury durch neue Mitglieder, die sich beworben und nach Eignungsprüfung durch den Veranstalter eine Zulassung erhalten haben. Ein Mitglied der Grand Jury wird Fachjurymitglied, indem es sich beim Veranstalter für die Mitarbeit in einer Fachjury bewirbt und bestätigt wird. Jedes Jurymitglied wird dabei genau einer Fachjury zugewiesen.

Die Fachjurys werden über die Preiskategorien definiert. Für jede Preiskategorie gibt es eine Fachjury aus 5 Mitgliedern. Jedes Mitglied verfügt über langjährige Erfahrungen in seiner Kategorie.

Um eine objektive Arbeit zu gewährleisten, gilt folgende Regel: Ein Jurymitglied, das an der Entwicklung eines in die Kategorie eingereichten Projekts in irgendeiner Form beteiligt war, darf nicht Teil der Fachjury dieser Kategorie sein. Da sich die Fachjurys jedoch untereinander nicht austauschen, ist es erlaubt, in einer anderen Fachjury mitzuwirken.

Juryarbeit

Die Mitgliedschaft in der Jury setzt eine aktive Teilnahme an der Juryarbeit voraus. Dazu muss sich jedes Jurymitglied dazu verpflichten,

- an den Jurytreffen teilzunehmen. Diese finden online statt. Es handelt sich i.d.R. um einen Kick-Off-Termin Anfang September und um das finale Voting-Treffen Mitte Oktober.
- Stillschweigen über die Teilnahme an der Jury (bis zur Bekanntgabe der Nominierungen) und die Juryarbeit (dauerhaft) zu wahren.
- alle Spiele seiner Kategorie so ausgiebig zu spielen, dass eine fundierte Beurteilung des Spiels möglich ist. Zur Vereinfachung der Juryarbeit wird in Kategorien mit besonders vielen Einreichungen ein System angewendet, bei dem nur die aussichtsreichsten Spiele ausgiebig von jedem Fachjurymitglied gespielt werden muss.
- zu allen Spielen über das Bewertungstool eine Bewertung abzugeben und ein Fazit zu schreiben.

Alle Jurymitglieder erhalten die benötigten Spiele und Materialien, um sich umfassend mit einem Produkt beschäftigen zu können. Bis zum Abschluss der Juryarbeit werden die Mitglieder der Jury geheim gehalten.

Die Mitglieder der Fachjury bestimmen 3 nominierte Spiele bzw. Projekte oder Personen, aus denen sie einen Sieger bestimmen. Die nominierten Einreichungen und der Sieger werden von der Fachjury im Bewertungstool erfasst und die Richtigkeit wird von jedem Fachjurymitglied bestätigt. Zu jeder nominierten Einreichung erstellt die Fachjury ein Fazit. Alle Einreichenden haben das Recht, nach der Preisvergabe Einblick in die Bewertungen und das Fazit ihrer eingereichten Spiele zu erhalten.

Auszeichnungskategorien

Der Deutsche Entwicklerpreis 2025 wird in den folgenden Kategorien verliehen.

Herausragende Entwicklerleistungen

- Bestes Audiodesign
- Bestes Gamedesign
- Beste Grafik
- Beste Story
- Beste Technische Leistung

Hauptpreise

- Bestes Indie Game
- Bestes Casual Game
- Bestes Game Beyond Entertainment
- Innovationspreis
- Bestes Deutsches Spiel*

Sonderpreise

- Studio des Jahres
- Ubisoft Newcomer Award
- Sonderpreis der Jury
- NRW-Förderpreis

Definitionen und Bewertungsmaßstäbe

Bestes Audiodesign

In dieser Kategorie wird geprüft, inwiefern das Spiel von einer gelungenen Mischung aus Soundeffekten, Musik und Sprachausgaben profitiert. Es wird bewertet, wie gut die gesamtkünstlerische Umsetzung erfolgte und welche kulturellen Elemente integriert wurden. Ein gutes Sounddesign unterstützt das Spiel in allen Bereichen und ist dabei nie aufdringlich. Für die Bewertung sind unter anderem folgende Fragen wichtig: Helfen der Sound und die Musik bei der Spielführung, beispielsweise indem er Zeitdruck oder Gefahr vermittelt? Inwieweit unterstützt er das Eintauchen in die Spielwelt und ihre Glaubwürdigkeit? Wie passend und atmosphärisch sind die Klänge? Wie gut wird mit Distanzen und Übergängen gearbeitet? Ist die Endabmischung gelungen? Wie hoch ist die Varianz von Musik und Sounds und wie hoch ist deren Wiederholungsrate?

* Hinweis: In diese Kategorien kann nicht eingereicht werden, Details dazu unter „Definitionen und Bewertungsmaßstäbe“.

Bestes Gamedesign

In dieser Kategorie wird ein Spiel danach beurteilt, wie gut das Regelwerk des Spiels mit seinen Freiheiten und Grenzen funktioniert und wie motivierend die daraus resultierende Spielerfahrung ist. Dazu gehören für die Bewertung folgende Fragen: Wie gut sind die Spielelemente miteinander verzahnt? Wie gut funktioniert das Balancing? Welche Herausforderungen müssen Spielende meistern und wie werden sie belohnt? Wie neu und innovativ ist das Spielprinzip? Wie motivierend sind die Gameloops? Wie sind Bedienbarkeit, Spieleinführung und Barrierefreiheit zu bewerten?

Beste Grafik

Diese Kategorie beschreibt die visuelle Gesamtkomposition des Spiels, künstlerische Umsetzung der Spielidee und die Wirkung der grafischen Darstellung. Ob ein Spiel realistische Grafik verwendet, illustrativ oder künstlerisch ist: die grafische Darstellung muss stimmig sein und zum Thema und den Ereignissen im Spiel passen. Bewertet wird in dieser Kategorie: Ist das Spiel visuell abwechslungsreich? Wie attraktiv sind Hauptcharaktere und Spielwelt? Wie hoch ist die Qualität der grafischen Elemente und Effekte? Wie gut transportiert die Grafik die Stimmung und Glaubwürdigkeit der Welt? Werden die Spielenden durch Grafik und besondere Effekte belohnt?

Beste Story

Eine gute Story zieht die Spielenden durch die künstlerische Umsetzung ins Spiel hinein und lässt sie mit der Spielwelt und den ihr innewohnenden Charakteren mitfiebern. Die Story begleitet den Spieler den gesamten Spielverlauf über und kann ebenso motivierend wie emotional mitreißend sein. Bewertet wird in dieser Kategorie, wie stimmig, aufregend, bedeutsam und glaubhaft Story, Spielwelt und Charaktere sind. Außerdem wird geprüft, wie gut der narrative Erzählweg funktioniert und wie hoch die Qualität der verwendeten Dialoge sind. Mögliche Fragen: Gibt es innovative Ansätze in der Erzählweise? Erwarten den Spieler spannende Twists oder unerwartete Wendungen? Ist eine besondere Interaktivität im Storytelling zu verzeichnen, die auf die Handlungen des Spielers reagiert? Wird die Geschichte unterhaltsam und kurzweilig vermittelt?

Beste Technische Leistung

Alle Spielelemente müssen so implementiert werden, dass der Spielablauf reibungslos funktioniert. Folgende Aspekte sind in dieser Kategorie wichtig: Welche Technologien wurden für das Spiel entwickelt, beispielsweise in den Bereichen grafische Darstellung, Physik, KI, 3D-Sound oder Mehrspielermodus? Lässt sich das Spiel flüssig spielen? Sind die technischen Leistungen für das Erleben des Spiels von Bedeutung und heben sie das Spiel von anderen Spielen ab?

Ein wichtiger Hinweis für diese Kategorie: Wer hier einreicht, muss angeben, welche Middlewares bei der Ausführung des Spiels eingesetzt werden. Denn die Jury muss berücksichtigen, welche Leistungen ein Team selbst erbracht hat und welche von einer allgemein verfügbaren Software stammen.

Bestes Indie Game

Diese Kategorie zeichnet innovative und von aktuellen Konventionen unabhängige Spiele aus, die von unabhängigen Teams entwickelt wurden. Kriterien, die dafürsprechen, dass ein Spiel als Indie Game angesehen werden kann, sind:

- Das einreichende Studio hat das Spiel selbst entwickelt und als unabhängiges Studio finanziert.
- Der Markenname des Spiels ist im Besitz des Entwicklerstudios.
- Das Spiel wurde maßgeblich ohne Einfluss Dritter nach eigenen kreativen Zielen entwickelt.

Ein Spiel/Studio muss nicht jedes Kriterium erfüllen. Die Fachjury ist jedoch dazu angehalten, neben der Bewertung des Spiels auch diese Kriterien zu beurteilen. Dem einreichenden Studio wird geraten, bereits in der Einreichung auf strittige Kriterien einzugehen.

Die Fachjury bewertet außerdem das fertige Produkt im Verhältnis zu den zur Verfügung stehenden Ressourcen (Teamgröße, Entwicklungsdauer, Finanzierung). Da Indiespiele stark von einer engagierten Community abhängig sind, kann vorliegendes Feedback zur Bewertung hinzugezogen werden (beispielsweise aus Foren und Vertriebsplattformen wie Steam oder Kickstarter).

Bestes Casual Game

Diese Kategorie soll Spiele auszeichnen, die besonders intuitiv und leicht zugänglich sind und/oder sich außerdem für den kleinen Zeitvertreib für zwischendurch eignen. Die Fachjury stellt sich zur Bewertung dieser Spiele unter anderem die folgenden Fragen: Wie einfach verläuft der Spieleinstieg? Wie gut funktionieren die Lern- und Levelkurven? Kann das Spiel auch nach längerer Spielpause (einige Tage) gut weitergespielt werden oder könnten die Spieler:innen wichtige Ereignisse oder Informationen vergessen haben? Eignet sich das Spiel für kurze Sessions (beispielsweise 10 oder 20 Minuten)? Sind die Spieler:innen nach dem Start des Spiels schnell im Geschehen?

Bestes Game Beyond Entertainment

Diese Kategorie zeichnet digitale Spiele aus, die das interaktive Gamesmedium vorrangig dazu nutzen, um besonders wirkungsvolle Botschaften und Inhalte zu transportieren. Die Fachjury hat die Aufgabe, die eingereichten Spiele mit Fokus auf die Kommunikation dieser Botschaften zu analysieren; ihr Unterhaltungswert spielt hier eine untergeordnete Rolle. Sie stellt sich dabei unter anderem folgende Fragen: Welche Erfahrungen, welches Wissen oder welche Emotionen werden vermittelt? Unterstützt das Spiel mit diesen Aspekten die Auseinandersetzung mit realen Problemen und lernen Spielende etwas daraus? Inwieweit sind die angesprochenen Themen aktuell wichtig und hilfreich? Hilft das Spiel dabei, gesellschaftliche Konflikte zu hinterfragen?

Innovationspreis (Preisgeld: 2.500 EUR)

Der Innovationspreis wird durch KölnBusiness präsentiert. Er würdigt Spiele, die durch besonders innovative Inhalte, künstlerische Elemente, Spielabläufe oder Technologien hervorstechen. Ausgezeichnet werden Titel, die neue und wegweisende Ansätze verfolgen, Grenzen verschieben und neue Standards setzen. Die Spiele setzen z.B. Trends, die die Branche nachhaltig beeinflussen – ob durch ein revolutionäres Gameplay oder durch die Nutzung fortschrittlicher Technologien. Fragen zur Bewertung sind u.a.: Führt das Spiel neue Spielmechaniken ein? Sind Teile des narrativen Konzepts

einzigartig? Gibt es technische Errungenschaften, die bisherige Möglichkeiten übertreffen? Wurden mutige, neue Wege beschritten, um den Spielern ein innovatives Spielerlebnis zu bieten?

Bestes Deutsches Spiel

In dieser Königs-kategorie stimmen alle Mitglieder der Grand Jury ab. Zur Wahl stehen dabei alle von den Fachjürs nominierten Spiele. Es kann nicht in diese Kategorie eingereicht werden. Die Wahl findet geheim über ein Online-Tool statt, sobald alle Fachjürs ihre Arbeit beendet haben. Das Spiel mit den meisten Stimmen erhält den Preis.

Studio des Jahres

Diese Kategorie zeichnet herausragende Leistungen eines Studios innerhalb der letzten 12 Monate aus und bezieht sich auf den gleichen Zeitraum wie eingereichte Spiele. Hierbei berücksichtigt die Jury Aspekte, die nachprüfbar und nachvollziehbar sind. Diese beziehen sich vor allem auf folgende Teilaspekte: Community Management, soziales, kulturelles und gesellschaftliches Engagement, Marketing / PR. Hat sich das Studio im letzten Jahr durch sein Community Management hervorgehoben? Gab es ein besonderes soziales oder gesellschaftliches Engagement? War eine Marketing-/PR-Aktion im letzten Jahr besonders gelungen? Um die Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten und eine möglichst objektive Entscheidung der Jury zu ermöglichen, werden in dieser Kategorie nur begründete Einreichungen berücksichtigt.

In dieser Kategorie wird keine Einreichungsgebühr erhoben.

Ubisoft Newcomer Award (Sachpreis: Mentoring & Indie Arena Booth-Platz)

Der Newcomer Award ist ein von Ubisoft zur Verfügung gestellter Sachpreis, der das beste Erstlingswerk prämiiert. Das Gewinner-team erwartet i.d.R. ein professionelles Mentoring durch Ubisoft sowie ein Platz am Indie Arena Booth während der gamescom. Für den Ubisoft Newcomer Award gibt es ein separates Einreichungsformular und ein eigenes Regelwerk. Die Beurteilung der Spiele dieser Kategorie erfolgt durch eine Fachjury.

Sonderpreis der Jury

Mit dem Sonderpreis der Jury würdigt der Deutsche Entwicklerpreis außergewöhnliches Engagement von Teams, das in besonderer Weise zur positiven Entwicklung der deutschen Gamesbranche beiträgt. Im Mittelpunkt stehen dabei Studios und Publisher, die durch Haltung, Initiative oder nachhaltige Impulse einen besonderen Mehrwert für die Branche geschaffen haben. In begründeten Ausnahmefällen kann die Auszeichnung auch an Einzelpersonen oder Institutionen vergeben werden. Spiele können nicht in diese Kategorie eingereicht werden.

Um Einreichungen/Vorschläge durch Dritte zu ermöglichen, wird für diese Kategorie keine Einreichungsgebühr erhoben.

NRW-Förderpreis (Preisgeld: 5.000 EUR)

Dieser Sonderpreis der Film- und Medienstiftung NRW zeichnet eine marginalisierte Einzelperson aus, die in den vergangenen zwölf Monaten durch herausragende berufliche Leistungen, besonderes Engagement, inspirierende Impulse oder innovative Ansätze einen nachhaltigen Beitrag zur Weiterentwicklung der deutschsprachigen Games-Branche geleistet hat – insbesondere im Hinblick auf die Förderung von Diversität und Gleichstellung. Der Preis würdigt Menschen, die andere inspirieren, fördern und die Branche auf vorbildliche Weise bereichern.

Um Einreichungen/Vorschläge durch Dritte zu ermöglichen, wird für diese Kategorie keine Einreichungsgebühr erhoben.