



**DEUTSCHER
ENTWICKLERPREIS**

Regelwerk

Stand: 30.07.2024

© 2024 games.nrw e.V.

Der Deutsche Entwicklerpreis ist die renommierteste Entwicklerauszeichnung für deutsche Computer- und Videospiele. Das vorliegende Regelwerk soll die zu Grunde liegenden Prozesse transparent und klar darstellen. Es beschreibt die Abläufe im Rahmen des Deutschen Entwicklerpreises, die Juryarbeit sowie die verschiedenen Preiskategorien. Dieses Dokument wird laufend verfeinert, aktualisiert und überarbeitet.

Inhalt

| | |
|---|---|
| Einreichungsphase..... | 3 |
| Einreichungsvoraussetzungen..... | 3 |
| Erläuterungen..... | 3 |
| Weitere Regelungen..... | 4 |
| Hinweise zur Einreichung in der Kategorie „Studio des Jahres“ | 4 |
| Juryarbeit und -zusammensetzung | 5 |
| Die Jury | 5 |
| Juryarbeit..... | 5 |
| Definitionen und Bewertungsmaßstäbe | 6 |
| Bestes Gamedesign | 6 |
| Beste Grafik | 6 |
| Bestes Audiodesign | 6 |
| Beste Story | 6 |
| Beste Technische Leistung | 6 |
| Innovationspreis | 7 |
| Bestes Casual Game | 7 |
| Bestes Indie Game | 7 |
| Bestes Game Beyond Entertainment | 8 |
| Ubisoft Newcomer Award | 8 |

Einreichungsphase

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

Die Einreichungsphase für den Deutschen Entwicklerpreis 2024 **endet am 2. September 2024 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 genutzt, um die Juryarbeit zu finanzieren. Sollte die Gebühr nicht entrichtet werden, wird die Einreichung nicht zur Begutachtung durch die Jury zugelassen. Ausgenommen von der Gebühr sind Einreichungen für den Ubisoft Newcomer Award sowie die Sonderkategorien des Deutschen Entwicklerpreises, in die nicht direkt eingereicht werden kann.

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. 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 keine Chance.
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 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 Gameplay 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 einiger neuer Elemente genügt als maßgebliche Veränderung nicht, es sei denn, die neue Kampagne ließe sich größtenteils mit den neuen Elementen spielen.

Weitere Regelungen

1. Add-Ons können grundsätzlich in allen Kategorien eingereicht werden. Die Jury ist allerdings angehalten, das Add-On und nicht das Hauptspiel zu bewerten. 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 schon weiter zurück liegt, können ebenfalls eingereicht werden, sofern sie die Kriterien zu den maßgeblichen Veränderungen (siehe obigen Erläuterungen unter Punkt 4) erfüllen.
3. Eine Disqualifizierung muss dem einreichenden Unternehmen per E-Mail begründet werden, damit es 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 Fachjurys 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.

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 die letzten 12 Monate beziehen.

Juryarbeit und -zusammensetzung

Die Jury

Die Jury des Deutschen Entwicklerpreises nimmt ihre Arbeit nach dem Ende der Einreichungsphase auf und entscheidet über alle Nominierungen und Sieger des Deutschen Entwicklerpreises. Sie wird aus den Mitgliedern der Grand Jury gebildet. Diese sind Experten der deutschsprachigen Computerspielbranche, zu denen auch Journalisten und Wissenschaftler gehören. Ein Mitglied der Grand Jury wird Jurymitglied, indem es sich beim Veranstalter für die Mitarbeit in einer Fachjury bewirbt und bestätigt wird. Jedes Jurymitglied wird dabei genau einer Fachjury zugewiesen.

Die Fachjurs 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 darf nicht in einer Fachjury tätig sein, in der ein Spiel eingereicht wurde, an dessen Entwicklung das Jurymitglied in irgendeiner Form mitgewirkt hat. Da sich die Fachjurs jedoch nicht untereinander austauschen, ist es erlaubt, in einer anderen Fachjury mitzuwirken.

Für folgende Preiskategorien werden die Fachjurs mit Vertretern externer Organisationen gebildet: NRW-Förderpreis für junge Entwicklerinnen, Sonderpreis für Soziales Engagement und Ubisoft Newcomer Award.

Juryarbeit

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

- an den Jurytreffen teilzunehmen. Diese finden online statt.
- Stillschweigen über die Teilnahme an der Jury (bis zur Veranstaltung) 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, aus denen sie einen Sieger bestimmen. Die nominierten Spiele und der Siegeltitel werden von der Fachjury im Bewertungstool erfasst und die Richtigkeit wird von jedem Fachjurymitglied bestätigt. Zu jedem nominierten Spiel erstellt die Fachjury ein Fazit. Alle einreichenden Unternehmen haben das Recht, nach der Preisvergabe Einblick in die Bewertungen und das Fazit ihrer eingereichten Spiele zu erhalten.

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 Spieler:innen meistern und wie werden sie belohnt? Wie neu und innovativ ist das Spiel? Wie motivierend sind die Gameloops? Wie sind Bedienbarkeit, Spieleinführung und Barrierefreiheit zu bewerten?

Beste Grafik

Diese Kategorie beschreibt die visuelle Gesamtkomposition des Spiels und die Wirkung der grafischen Darstellung. Egal, ob ein Spiel realistische Grafik verwendet, illustrativ oder künstlerisch ist, die 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 werden die Spieler:innen durch Grafik und besondere Effekte belohnt?

Bestes Audiodesign

Bei dieser Kategorie wird geprüft, inwiefern das Spiel von einer gelungenen Mischung aus Soundeffekten, Musik und Sprachausgaben profitiert. Ein gutes Sounddesign unterstützt das Spiel in allen Bereichen und ist dabei nie aufdringlich. Für die Bewertung sind unter anderem folgende Fragen wichtig: Hilft der Sound bei der Spielführung, beispielsweise indem er Zeitdruck oder Gefahr vermittelt? Inwieweit unterstützt er das Eintauchen in die Spielwelt? Wie passend und atmosphärisch sind die Klänge? Wie gut ist die Endabmischung gelungen? Wie hoch ist die Varianz von Musik und Sounds bzw. wie hoch ist deren Wiederholungsrate?

Beste Story

Eine gute Story zieht die Spieler:innen in die Spielwelt 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.

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.

Innovationspreis

Der Innovationspreis würdigt Spiele, die durch besonders innovative Inhalte, Spielabläufe oder Technologien hervorstechen. Ausgezeichnet werden Titel, die neue und wegweisende Ansätze verfolgen, Grenzen verschieben und neue Standards setzen. Diese Spiele führen beispielsweise neue Spielmechaniken ein, präsentieren einzigartige narrative Konzepte oder weisen technische Errungenschaften vor, die bisherige Möglichkeiten übertreffen.

Der Innovationspreis erkennt die kreative Vision und das technische Know-how der Entwickler an, sowie deren Mut, neue Wege zu beschreiten und den Spielern ein einzigartiges Erlebnis zu bieten. Die Spiele setzen z.B. Trends, die die Branche nachhaltig beeinflussen – ob durch ein revolutionäres Gameplay oder durch die Nutzung fortschrittlicher Technologien.

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 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 konnte maßgeblich ohne Einfluss eines Dritten nach eigenen kreativen Zielen entwickelt werden.

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, in der Einreichung auf strittige Kriterien einzugehen.

Die Fachjury bewertet außerdem das fertige Produkt im Vergleich zu den zur Verfügung stehenden Ressourcen (Teamgröße, Entwicklungsdauer, Finanzierung). Da Indie-Spiele stärker von einer engagierten Community abhängig sind als durch Publisher finanzierte und vertriebene Spiele, kann

vorliegendes Feedback ebenfalls zur Bewertung hinzugezogen werden (beispielsweise aus Foren und Vertriebsplattformen wie Steam oder Kickstarter).

Bestes Game Beyond Entertainment

Diese Kategorie zeichnet Spiele aus, die das Medium der Spiele nutzen, um wirkungsvolle Botschaften und Inhalte abseits der reinen Unterhaltung zu transportieren. Die Fachjury hat die Aufgabe, die eingereichten Spiele nach dieser zusätzlichen Bedeutung zu analysieren. Sie stellt sich dabei unter anderem folgende Fragen: Welche Erfahrungen, welches Wissen oder welche Emotionen vermittelt das Spiel neben der reinen Unterhaltung? Unterstützt das Spiel mit diesen Aspekten die Auseinandersetzung mit realen Problemen und lernt der Spielende etwas daraus? Inwieweit sind die angesprochenen Themen aktuell wichtig und hilfreich? Hilft das Spiel dabei, gesellschaftliche Konflikte zu hinterfragen?

Ubisoft Newcomer Award

Der Newcomer Award ist ein Sachpreis, der von einer Fachjury und Vertreter:innen von Ubisoft vergeben wird. Er soll das beste Erstlingswerk prämiieren. Für den Ubisoft Newcomer Award gibt es ein separates Einreichungsformular und ein eigenes Regelwerk. Die Beurteilung der Spiele dieser Kategorie erfolgt durch eine Fachjury und Vertreter:innen von Ubisoft.