

PRESSEMITTEILUNG

Große Preisverleihung im Live-Stream: Deutscher Computerspielpreis ehrt die besten Games des Jahres

- „Bestes Deutsches Spiel“ ist Desperados III von Mimimi Games aus München
- Erstlingswerk Dorfromantik mit Doppelauszeichnung
- Barbara Schöneberger und Uke Bosse führten durch die Show im Live-Stream

Berlin, 13. April 2021: Die Gewinner des Deutschen Computerspielpreises 2021 stehen fest. In einer unterhaltsamen und kurzweiligen Preisverleihung im Live-Stream wurde der wichtigste Preis für die deutsche Games-Branche in 15 Kategorien vergeben. Mit insgesamt 790.000 Euro war das Preisgeld so hoch wie nie zuvor. Der Titel „Bestes Deutsches Spiel“ und 100.000 Euro gehen an das Wildwest-Taktikspiel Desperados III, dessen Entwicklerstudio Mimimi Games aus München außerdem als „Studio des Jahres“ ausgezeichnet wurde. Barbara Schöneberger führte zusammen mit Uke Bosse durch die digitale Preisverleihung, die von tausenden Zuschauerinnen und Zuschauer online verfolgt wurde.

Nach dem Erfolg aus dem Vorjahr setzten die Ausrichter des Deutschen Computerspielpreises aufgrund der anhaltenden Corona-Pandemie erneut auf eine digitale Preisverleihung. In einer unterhaltsamen und spannenden Show wurden die besten Games aus Deutschland und ihre Macherinnen und Macher geehrt. Mit aufwendig produzierten Einspielern, vielen Liveschalten und einem bestens gelaunten Moderations-Duo wurde das Publikum an den Screens unterhalten. Für die perfekte Einstimmung sorgte das im Gaming-Style produzierte Begrüßungsvideo von Staatsministerin Dorothee Bär, Bundesminister Andreas Scheuer und game-Geschäftsführer Felix Falk. Prominente Laudatorinnen und Laudatoren ehrten die Gewinnerinnen und Gewinner in Live-Schalten. Mit dabei: Benedikt Grindel von Ubisoft, die Streamer Piet und Brammen von PietSmiet, die Heavy-Metal-Band Blind Guardian sowie Moderatorin Laura Wontorra und Comedian Kaya Yanar. An der Community-Bar holte YouTuberin Farbenfuchs die Stimmen des Publikums ins Studio.

Dorothee Bär, Staatsministerin für Digitalisierung: „Herzlichen Glückwunsch an die DCP-Gewinnerinnen und Gewinner! Mit dem Deutschen Computerspielpreis würdigen wir die Games-Community, eine Community, die mir ganz besonders am Herzen liegt. Die Games-Kultur zeigt uns nicht nur, aber besonders in dieser Pandemie, welchen Spirit wir momentan brauchen - nicht den Kopf in den Sand stecken, sondern kreativ, agil und experimentell mit der Situation umgehen! Mit dem Deutschen Computerspielpreis, den wir vor 12 Jahren ins Leben gerufen haben, wollen wir den Scheinwerfer auf die Branche richten, ihren Erfolg anerkennen und der

Öffentlichkeit zeigen: Gaming ist viel mehr als reiner Zeitvertreib. Games sind neben Spiel, Spaß und Gedächtnistraining ein maßgeblicher Antrieb für digitale Innovationen, sei es im Bereich Virtual Reality oder Künstliche Intelligenz, die auch auf andere Wirtschaftsbereiche übertragen werden. Vieles hätten wir ohne unsere Gamer und Gamerinnen in anderen Wirtschaftsbereichen nie erreicht.“

Andreas Scheuer, Bundesminister für Verkehr und digitale Infrastruktur: „Games sind so viel mehr, als viele denken. Viele Bereiche unseres Alltags profitieren von den technischen Innovationen und dem Know-how der Branche. Das reicht von Architektur und Bau über Mobilität und Bildung bis hin zu Gesundheit und Pflege. Wir wollen mit dem DCP vor allem die Menschen hinter den Spielen zeigen und ihre Leistung würdigen. Der DCP gibt Einblick in unglaubliche Welten, ich muss sagen: ich bin jedes Jahr aufs Neue beeindruckt. Herzlichen Glückwunsch allen Gewinnerinnen und Gewinnern, sie haben sich diesen Preis mehr als verdient.“

Felix Falk, Geschäftsführer game – Verband der deutschen Games-Branche: „Die große gesellschaftliche Bedeutung von Games ist im vergangenen Jahr besonders deutlich geworden: Sie haben uns in dieser schwierigen Zeit geholfen, mit Abenteuern in fremden Welten, mit gemeinsamen Spieleabenden online mit Freunden, mit Lernspielen im Home-Schooling oder mit neuen technischen Innovationen. Genau das zeigen auch die Gewinnerinnen und Gewinner des Deutschen Computerspielpreises 2021, denen ich zu ihren herausragenden Leistungen herzlich gratuliere. Sie sind großartige Beispiele für das außerordentliche Potenzial der deutschen Games-Branche, das wir mit der gestarteten Games-Förderung ab sofort noch stärker nutzen können.“

Die Preisträger 2021:

(innerhalb der Kategorien in alphabetischer Reihenfolge, in Klammern: Entwickler-Team und Publisher)

Bestes Deutsches Spiel (dotiert mit 100.000 Euro für das Gewinnerspiel)

- **Desperados III** (Mimimi Games / THQ Nordic)

Die beiden weiteren Nominierten erhalten jeweils 30.000 Euro:

- **Cloudpunk** (ION Lands)
- **Iron Harvest** (King Art / Koch Media)

Bestes Familienspiel (dotiert mit 80.000 Euro für das Gewinnerspiel)

- **El Hijo - A Wild West Tale** (Honig Studios, Quantumfrog / HandyGames - a THQ Nordic Division)

Die beiden weiteren Nominierten erhalten jeweils 20.000 Euro:

- **Curious Expedition 2** (Maschinen-Mensch / Thunderful)
- **Dorfromantik** (Toukana Interactive)

Nachwuchspreis – Bestes Debüt (dotiert mit 60.000 Euro für das beste Debüt)

- **Dorfromantik** (Toukana Interactive)
Die beiden weiteren Nominierten erhalten jeweils 20.000 Euro:
- **Penko Park** (Ghostbutter)
- **Scribble It!** (Detach Entertainment)

Nachwuchspreis – Bester Prototyp (dotiert mit 50.000 Euro für den besten Prototypen)

- **Passing By** (Hannah Kümmel, Jan Milosch, Marius Mühleck, Ilona Tremel)
Die vier weiteren Nominierten erhalten jeweils 25.000 Euro:
- **Ampere** (Laura Brosi, Mathieu Hentschel, Christopher Meier, Dave von Felten)
- **Get Together** (Alyssa Cooper, Heinrich Hammann, Mathilde Hoffmann, Maike Koller, Moritz Reinert, Nicolai Scham, Simon Sturm)
- **Mukana - Battle of Asgard** (Andreas Bechert, Felix Graf, Stefan Gruber, Tim Hoffmann, Alexander Keussen)
- **The Social Engineer** (Fabian Fischbach, Daniel Hirschle, Pascal Jansen)

Beste Innovation und Technologie (dotiert mit 35.000 Euro)

- **Holoride** (Holoride)

Beste Spielewelt und Ästhetik (dotiert mit 35.000 Euro)

- **Cloudpunk** (ION Lands)

Bestes Gamedesign (dotiert mit 35.000 Euro)

- **Dorfromantik** (Toukana Interactive)

Bestes Serious Game (dotiert mit 35.000 Euro)

- **Welten der Werkstoffe** (Cologne Game Lab der TH Köln)

Bestes Mobiles Spiel (dotiert mit 35.000 Euro)

- **Polarized!** (Marcel-André Casasola Merkle / TheCodingMonkeys)

Bestes Expertenspiel (dotiert mit 35.000 Euro)

- **Suzerain** (Torpor Games / Fellow Traveller)

Bestes Internationales Spiel (undotiert)

- **The Last of Us Part II** (Naughty Dog / Sony Interactive Entertainment)

Bestes Internationales Multiplayer-Spiel (undotiert)

- **Animal Crossing: New Horizons** (Nintendo)

Spielerin/Spieler des Jahres (undotiert)

- **Gnu** (Jasmin K.)

Studio des Jahres (dotiert mit 40.000 Euro)

- **Mimimi Games** (München)

Sonderpreis der Jury (dotiert mit 10.000 Euro)

- **Indie Arena Booth Online 2020** (Super Crowd Entertainment)

So arbeitet die Jury:

Die Sieger der meisten Kategorien werden in einem zweistufigen Verfahren ermittelt. Zunächst beraten zwölf Fachjurs über die Nominierungen in den verschiedenen Kategorien. Im Anschluss kürt die Hauptjury aus diesen Nominierungen die Gewinnerinnen und Gewinner. Jeweils zwei Mitglieder jeder Fachjury sitzen gleichzeitig auch in der Hauptjury. Die Auswahlkriterien für die besten Spiele des Jahres sind Aspekte wie Qualität, Innovationsgehalt, Spielspaß sowie der kulturelle und pädagogische Anspruch.

Die Ausrichter:

Ausrichter des Deutschen Computerspielpreises sind die Bundesregierung – vertreten durch die Staatsministerin für Digitalisierung und das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) – sowie der game – Verband der deutschen Games-Branche. Unterstützt werden sie dabei von der Stiftung Digitale Spielekultur. Das Medienboard Berlin-Brandenburg fördert die Preisverleihung 2021.

Bildmaterial aus dem Livestream und dem Studio auf <https://bit.ly/3g5l7yE> (wird fortlaufend aktualisiert). Bildquelle: Franziska Krug/Getty Images für Quinke Networks (sofern in den Dateieigenschaften nicht anders angegeben). Eine **Aufzeichnung der Preisverleihung** steht auf [YouTube](#) bereit.

Bleiben Sie auf dem Laufenden

Der DCP auf Instagram: www.instagram.com/deutschercomputerspielpreis

Der DCP auf Facebook: www.facebook.com/computerspielpreis

Der DCP auf Twitter: www.twitter.com/derdcp

Der Hashtag zum DCP lautet #derDCP.

Pressemeldungen und Bildmaterial aus den Vorjahren auf www.deutscher-computerspielpreis.de/presse



DER DEUTSCHE COMPUTERSPIELPREIS

Über den Deutschen Computerspielpreis

Der Deutsche Computerspielpreis (DCP) ist der wichtigste Preis für die deutsche Games-Branche und wird seit 2009 verliehen. Mit dem DCP zeichnet die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur und die Staatsministerin für Digitalisierung, gemeinsam mit dem game – Verband der deutschen Games-Branche die besten Computer- und Videospiele „made in Germany“ aus. Unterstützt werden sie dabei von der Stiftung Digitale Spielekultur. Hochrangig besetzte Fach- und Hauptjurs wählen nach Aspekten wie Qualität, Innovationsgehalt, Spielspaß sowie kulturellem und pädagogischem Anspruch die besten Spiele aus. Weitere Informationen auf www.deutscher-computerspielpreis.de.

Kontakt

Awardbüro Deutscher Computerspielpreis
c/o Stiftung Digitale Spielekultur
Benjamin Rostalski, Tobias Lo Coco
Marburger Str. 2
10789 Berlin
Tel: +49/30/29 04 92 92
E-Mail: kontakt@computerspielpreis.de
www.deutscher-computerspielpreis.de

Pressekontakt

Quinke Networks GmbH
Achim Quinke
Bei den Mühren 70
20457 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49
E-Mail: presse@quinke.com
www.quinke.com