



Sehr geehrte Damen und Herren,

im April 2024 wird in München zum sechzehnten Mal der Deutsche Computerspielpreis verliehen.

Der Deutsche Computerspielpreis (#DerDCP) ist der wichtigste Preis für die deutsche Games-Branche. Als gemeinsame Initiative der Spiele-Industrie und des Deutschen Bundestags wird der DCP seit 2009 verliehen. Der Branchenverband game – Verband der deutschen Games-Branche und das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz prämiieren die Entwicklung innovativer Computer- und Videospiele *made in Germany*.

Hochrangige Fach- und Hauptjurs wählen nach Aspekten wie Spielspaß, Qualität, Innovationsgehalt sowie kulturellem und pädagogischem Anspruch die besten Games aus Deutschland und die kreativen Köpfe hinter den Spielen.

Das Awardbüro Deutscher Computerspielpreis bei der Stiftung Digitale Spielekultur gibt Ihnen hiermit die Möglichkeit, bis zum 24. November 2023 (neue Frist) ein **Angebot für die Kommunikationsarbeit zum Deutschen Computerspielpreis 2024** abzugeben.

#### **Was ist der Deutsche Computerspielpreis?**

- Der DCP ist die bedeutendste Auszeichnung für digitale Spiele aus Deutschland.
- Der DCP ist ein Instrument, mit dem Bundesregierung und Games-Branche gemeinsam die Bedeutung von Games und die Leistungsfähigkeit der deutschen Games-Branche zu demonstrieren.
- Der DCP ergänzt die Computerspieleförderung des Bundes und ist das Leuchtturm-Event, um den Erfolg von Games *made in Germany* sichtbar zu machen.

#### **Welche Botschaften sollen vermittelt werden?**

- Games sind das Leitmedium der Digitalisierung.
- Games sind bedeutsam als Kulturgut, Innovationsmotor und Wirtschaftsfaktor.
- Games *made in Germany* sind innovativ, kulturell und/oder pädagogisch wertvoll und erfüllen internationale Standards.
- Die einzigartige Verbindung von Kreativität, Innovation und moderner Technologie in der Games-Branche birgt enormes Potenzial für Wirtschaft und Gesellschaft.
- Der Digital- und Wirtschaftsstandort Deutschland ist auf die hohe Innovationskraft der deutschen Games-Branche mit ihren Unternehmen und Beschäftigten angewiesen.
- Mehr Menschen sollen in Deutschland entwickelte Games entdecken.

#### **Welche Zielgruppen sollen angesprochen werden?**

- Games-Branche
- Gaming-Communitys
- Gesellschaft (breite, Games-affine Öffentlichkeit)

Folgende Maßnahmen sollten Teil des Leistungsspektrums Ihres Angebots sein:

### **Entwicklung einer Digital-First-Kommunikationsstrategie inkl. Zeit- und Themenplan**

- Begleitung der DCP-Saison (Januar bis April 2024) hauptsächlich durch regelmäßige, Kanal- und Zielgruppen-spezifische Ansprache und Community-Aktivierung via *owned media* (bspw. X, Instagram, Twitch, Facebook) u. a. zu folgenden Anlässen:
  - Aufruf zur Einreichung im Januar 2024
  - Fachjurysitzung Anfang Februar 2024
  - Hauptjurysitzung Anfang März 2024
  - Bekanntgabe der Nominierten im März 2024
  - Publikumsvoting im März/April 2024
  - Countdown zur Preisverleihung Mitte April 2024
  - Preisverleihung Mitte/Ende April 2024
  - Bekanntgabe und Ehrung der Gewinner\*innen
- Erstellung und verstärkter Einsatz von Grafiken, Fotos und Videos auf den digitalen Kanälen des DCP
- Barrierefreiheit von Postings mitdenken, bspw. durch Alt-Texte bei Bildern und Untertiteln bei Videos

### **Begleitende Pressearbeit**

- Erstellung und begleitender Versand von Pressemitteilungen an relevante deutschsprachige General-Interest- und Special-Interest-Medien (B2B- und B2C-Games-Medien):
  - Start Einreichphase
  - Ankündigung Moderation und Veranstaltungs-Location
  - Bekanntgabe der Nominierten
  - Bekanntgabe der Gewinner\*innen
  - ggf. weitere Pressemeldungen: Reminder, Voting etc.
- Dedizierte Pitches für einzelne Artikel zum DCP in B2B-Games-Medien, Tech-Medien, Wirtschafts-Medien und/oder Kultur-Medien
- Platzierung von Informationen zum Event (Nominierte, Informationen zum Live-Stream, prominente Laudatorinnen und Laudatoren etc.) bei relevanten General- und Special-Interest-Medien
- Vorbereitung und Durchführung von Themen-Pitches rund um den DCP, die aktuelle und relevante Storys der Branche erzählen, um auch vor der Verleihung Aufmerksamkeit für den DCP und seinen Stellenwert zu generieren
- Persönliche Kontaktaufnahme zu den wichtigsten Medien:
  - Aktives Medienkontaktmanagement
  - Beantwortung von journalistischen Anfragen
  - Koordination von Interviewanfragen
- Internationalisierung:
  - Platzierung des DCP bei ausgewählten internationalen Gaming-Leitmedien per dediziertem Pitch (z. B. gamesindustry.biz)
  - Übersetzung ausgewählter Presseinformationen ins Englische



### **Begleitung der Preisverleihung im April 2024 in München**

- Management der Presse-Einladungen und -Akkreditierungen
- Presse-Betreuung vor Ort
- Ansprache glaubwürdiger VIPs als Gäste für die Preisverleihung
- Organisation und Koordination des Foto-Calls und der Fotodokumentation

### **Akquise von Partnerschaften**

- Vereinbarung von Medienpartnerschaften (General Interest und Special Interest)
- Akquise von Partnern für das (Co-) Streaming und Übertragung der Preisverleihung
- Ansprache bzw. Aktivierung potenzieller Multiplikator\*innen

### **DCP-Website**

- Pflege des Pressebereichs
- Betreuung der Presse-Akkreditierung
- Bereitstellung von Fotos und sonstigen Pressematerialien
- SEO

### **Auswertung und Medienbeobachtung**

- Quantitative und qualitative Auswertung der digitalen Kommunikationsmaßnahmen via owned media binnen vier Wochen nach der Preisverleihung
- Selektives (sinnvoll eingegrenztes) Presseclipping
- Medienresonanzanalyse / quantitative und qualitative Evaluation binnen vier Wochen nach der Preisverleihung (Hierfür anfallende externe Kosten müssen im Angebot inkludiert sein)

### **In Ihrem Angebot sollten Sie auf folgende Fragen eingehen:**

- Was befähigt Sie / Ihre Agentur ganz besonders für diesen Auftrag?
- Welche Erfahrung im Bereich Games und Veranstaltungs-Kommunikation sind vorhanden?
- Wo sehen sie das größte Potenzial? Auf welcher digitalen Plattform muss der DCP auf jeden Fall stattfinden?
- Was wären die konkreten nächsten Schritte, wenn wir Sie beauftragen würden?
- Wie sähe eine zeitlich sinnvolle Dramaturgie grob aus? Bitte beachten Sie, dass es wegen vieler Stakeholder z. T. längere Abstimmungswege gibt.

### **Fristen / Zeitplan**

- Bitte senden Sie Ihr vollständiges Angebot bis zum 24. November 2023 postalisch sowie per E-Mail an das Awardbüro. Sie erhalten eine Eingangsbestätigung.
- Sie erhalten ggf. eine Einladung zu einem Gespräch mit den Ausrichtern des DCP.
- Beauftragung möglichst Ende November 2023,
- Die Kommunikationsarbeit für den Deutschen Computerspielpreis 2024 wird im Zeitraum Dezember 2023 bis einschließlich April 2024 erbracht:
  - Kick-off-Workshop mit Ausrichtern und Awardbüro baldmöglichst nach Beauftragung,
  - Vorbereitung/Planung und Anlaufen der Kommunikationsarbeit im Dezember 2023,



- Aufruf zur Einreichung im Januar 2024,
- Publikumsvoting im März/April 2024,
- Preisverleihung im April 2024 in München.

### Hinweise

- Die Ausschreibung steht unter dem Vorbehalt der Zuwendung entsprechender Mittel durch die Ausrichter des Deutschen Computerspielpreises. Die Leistung wird erst beauftragt, sobald dem Awardbüro ein Zuwendungsbescheid vorliegt.
- Die Vergabe erfolgt als beschränkte Ausschreibung ohne Teilnahmewettbewerb gem. § 11 UVgO.
- Bitte beachten Sie: Die Verwertungsrechte aller erstellten Grafiken und Internetseiten sowie die gesammelten Kontaktdaten etc. dürfen nicht bei Dritten (freien Mitarbeiter\*innen o. ä.) liegen und gehen nach Projektende vollständig an die Ausrichter oder das Awardbüro über.
- Im Rahmen des Projektes gesammelte Personendaten unterliegen dem Datenschutzgesetz sowie der EU-DSGVO. Die Sicherheit dieser Daten muss garantiert werden.

### Ansprechpartner

Benjamin Rostalski | Leiter Awardbüro Deutscher Computerspielpreis  
c/o Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH  
Marburger Str. 2 | 10789 Berlin  
[rostalski@computerspielpreis.de](mailto:rostalski@computerspielpreis.de)  
Mobil +49 173 4827862