



fördern·bilden·vernetzen

Kriterien für die Juryarbeit – im Rahmen des Game Award Saar

1. Voraussetzungen

Die Voraussetzungen sind

- Auszeichnung saarländischer Spiele und Prototypen
- Sicherstellung des Jugendschutzes¹
- Erfüllung einer auszeichnungswürdigen Qualität in mindestens einer der nachfolgenden Kategorien:
 - Künstlerischer bzw. kultureller Wert oder
 - Pädagogisch-didaktischer Wert oder
 - Technik und Innovation oder
 - Spielspaß und Unterhaltung.

Je nach Preiskategorie müssen die jeweiligen Qualitätskriterien durch die Fachjury zueinander in eine Gewichtung gebracht werden. Die folgenden Beschreibungen geben dafür die grundlegende Orientierung vor.

2. Qualitätskriterien

2.1. Künstlerischer bzw. kultureller Wert

Der nominierte Titel...

- setzt sich mit Themen von wichtiger gesellschaftlicher oder (populär-) kultureller Bedeutung auseinander.
- fördert die Auseinandersetzung mit der deutschen und/oder europäischen kulturellen Identität der Rezipienten.

¹ Bei Prototypen soll durch eine kurze schlüssige Erklärung aufgezeigt werden, für welche Altersgruppe das Spiel bestimmt ist.



fördern·bilden·vernetzen

- behandelt Inhalte regionaler Bedeutung und fördert das Saarland als Wirtschafts- und Spielestandort
- fasziniert durch seine ästhetische, dramaturgische und/oder spielmechanische Gestaltung und lässt Liebe zum Detail der verantwortlichen Spiele-Schaffenden erkennen.
- besticht durch eine innovative und/oder avancierte audiovisuelle Darstellung der virtuellen Spielumgebung (bei Spielen mit Fokus auf einen hohen Realismusgrad) bzw. durch eine gelungene abstrakt-symbolische Stilisierung der dargestellten Elemente.
- kann sich gegenüber ähnlichen Spielen (innerhalb desselben Genres), gegenüber vergleichbaren Produkten anderer Mediengattungen (bspw. Film oder Comic) sowie in Hinblick auf die Spiele-Tradition durch Qualität und Originalität behaupten.

2.2. Pädagogischer Wert eines Computer- oder Videospiele

Der nominierte Titel...

- weist Bezüge und Anknüpfungspunkte zur Lebenswelt der Zielgruppe auf, die zu kritischer Reflexion anhalten und zu Empathie anregen, vermittelt eingebettet allgemeinverbindliche Werte, Umgangsformen, Fachwissen und/oder Sachkompetenz, ohne deren Wirkung durch zu starke Aufdringlichkeit zu verhindern.
- ist durch einen angemessenen Grad audiovisueller sowie koordinativer Beanspruchung gekennzeichnet (Zielgruppen-adäquat).
- bietet mögliche Lerneffekte hinsichtlich sensomotorischer, kognitiver, sozialer, personal-bezogener und/oder medialer Kompetenzen und gibt dem Spieler wertvolles Feedback über seine Fortschritte.
- vermeidet (soweit möglich) Darstellung gesellschaftlich problematischer Handlungsweisen (bspw. Gewalt und Diskriminierung) oder stellt diese allenfalls in zielgruppengerechter, zu kritischer Reflexion anhaltender Art und Weise dar.
- lässt Förderpotentiale erkennen, etwa durch die Erprobung neuer Rollenmuster, Propagierung von Deeskalation, Wecken von Neugier und Interesse etc.

2.3. Technik und Innovation

Unabdingbar ist generell, dass sich das eingereichte Projekt technisch in einem spielbaren Stadium befindet.² Das nominierte Projekt soll zur Beurteilung bereits Aufschluss darüber geben, ob es...

- kontinuierlich die Balance des (möglichst anpassbaren) Schwierigkeitsgrades berücksichtigt und die Steuerung durchdacht ist
- den spezifischen Gegebenheiten verschiedener Systeme angemessen umgesetzt ist.
- souverän mit den technischen Potentialen und Limitationen der jeweiligen Hardwareplattform umgeht, sich also Hardware-Stärken voll zunutze machen und Schwächen ausgleichen oder abmildern kann.
- ausgetretene Genre-Pfade verlässt, sich durch die gelungene Umsetzung origineller Ideen auszeichnet und/oder durch besondere Qualitäten in Technik, Spielmechanik, Visualisierung, Bedienung, Akustik etc. zu überraschen weiß.

2.4. Spielspaß und Unterhaltung

Der nominierte Titel...

- bietet anhaltende Motivation durch einen dramaturgischen Spannungsbogen, begeistert durch „Magische Momente“ (die ‚Anekdoten‘ der Computerspiele) und besticht durch eine interessante Story und einen wendungsreichen Plot.
- zeichnet sich durch eine zugleich fordernde als auch faire Bedienung aus, wahrt dabei die Balance zwischen „Lust- und Frustpassagen“ (Intervallspannung) und/ oder weist anhaltende Spielsequenzen mit fesselndem Spielfluss auf.
- spricht ein breites Publikumsspektrum an (Einsteiger, Fortgeschrittene, Genreliebhaber)
- zeichnet sich durch Originalität, Charme und Attraktivität aus, die gemeinsames Spielen unterschiedlich medienkompetenter Rezipienten ermöglichen oder fördern.

² Ausgenommen sind hierbei Spiele-Konzepte.



fördern·bilden·vernetzen

- bietet Freiräume für selbstbestimmtes Spielhandeln (Selbstwirksamkeitserleben) in einer glaubwürdigen (wenn auch u.U. miniaturisierten und stilisierten) Spielwelt.