

Ubisoft Blue Byte Newcomer Award (2017)

Der **Newcomer Award** steht in der Tradition der Preise, die sich der Nachwuchsförderung innerhalb des Deutschen Entwicklerpreises verschrieben haben. Als einer der wichtigsten deutschen Preise für junge Entwickler ist der Ubisoft Blue Byte Newcomer Award mittlerweile ein fester Bestandteil des Deutschen Entwicklerpreises.

Der **Newcomer Award** ist der Sachpreis innerhalb des Deutschen Entwicklerpreises. Folgende hochwertige Sachpreise erhalten die beiden bestplatzierten Nachwuchsentwickler-Teams in zwei Unterkategorien:

1. Platz – Studierende:

- Ihr erhaltet die einmalige Chance das Ubisoft-Hauptquartier in Paris kennenzulernen und stellt euer Projekt im Rahmen eines Workshops vor. Erfahrene Ubisoft Producer werden euch vor Ort coachen und euch wertvolle Tipps für euer Projekt aus Sicht der einzelnen Fachbereiche geben (Producing, Game Design, Art, Programming, Marketing, ...). Euch begleitet auf der Reise nach Paris ein Ubisoft Blue Byte-Mitarbeiter. Teilnehmerbeschränkung: Ubisoft Blue Byte lädt hierzu jeweils zwei eurer Teammitglieder ein (z.B. Producer und Lead Game Designer); sämtliche Reisekosten (inkl. Unterkunft, falls zeitlich notwendig) übernimmt Ubisoft Blue Byte.
- Um eurem Projekt den letzten Schliff zu geben und Erkenntnisse zu vertiefen, lädt Ubisoft Blue Byte zu einem weiteren Workshop nach Düsseldorf oder Mainz ein. Im Rahmen des Mentoring-Workshops erhaltet ihr die Perspektive erfahrener Entwickler aus den unterschiedlichen Fachabteilungen auf euer Projekt, Projektfortschritte können diskutiert sowie auf eure individuellen Fragen ausgiebig eingegangen werden. Teilnehmerbeschränkung: Ubisoft Blue Byte lädt Teammitglieder bis zu einer Gruppenstärke von sechs Personen ein. Sollte ein Gruppentermin nicht zustande kommen, kann es auch zu individuellen Einzelterminen mit Gruppenmitgliedern im Studio kommen, in dem das Teammitglied zu seinem individuellen Fachschwerpunkt mit einem Ubisoft Blue Byte-Mitarbeiter spricht (z.B. ein spezifischer Game Art-Termin); sämtliche Reisekosten übernimmt Ubisoft Blue Byte.
- Ihr erhaltet einen exklusiven Blick hinter die Kulissen eines der führenden Entwicklerstudios Deutschlands und könnt hautnah miterleben, wie Ubisoft Blue Byte in Düsseldorf (oder Mainz) Spiele entwickelt.
- Eine eigene Fachjury für die Unterkategorie *Studierende* wird aus den sogenannten „Guilds“ – den Fachabteilungen des Ubisoft-Studios Blue Byte gebildet: Game Art, Game Programming, Game Design, Producing sowie Human Resources, Brand Marketing und Studio Management.

1. Platz – Gründer:

- Euer Projekt wird in das Acceleration-Programm des Kooperationspartners „SpielFabrique“ für mindestens 8 Monate aufgenommen (<http://spielfabrique.eu/de/home/>).
- Experten von Ubisoft Blue Byte und anderen Unternehmen unterstützen euch im Rahmen von Workshops und Online-Mentoring. Inhaltliche Schwerpunkte der Beratung sind die Bereiche Business Plan, Finanzierungsmöglichkeiten, Pitching, Game Design, Artistic Direction, Sound Design, Positionierung und Marketingkommunikation, Monetarisierung und Publishing.
- Das Team erhält einmalig eine „Small Booth“ des Kooperationspartners „Indie Arena“ auf der nächsten gamescom (<http://indiearenabooth.de/>).
- Für den Newcomer Award wird eine eigene Fachjury bestehend aus Vertretern namhafter Deutscher Entwickler, Publisher und Pressevertreter sowie von SpielFabrique und Indie Arena über die besten Einreichungen entscheiden.

Für die beiden Unterkategorien des Newcomer Award gelten eigene Einreichungskriterien:

Unterscheidung zwischen *Studierende* und *Gründer*:

Im Einreichungstool des Deutschen Entwicklerpreises geben die einreichenden Projekte an, ob sie sich für die Unterkategorien *Studierende* oder *Gründer* bewerben.

Folgendes Teilnehmerfeld ist zulässig:

- Unterkategorie *Studierende*: Ausschließlich Studentenprojekte der namhaften deutschsprachigen Lehreinrichtungen (Akademien, Universitäten und Fachhochschulen) sind zulässig. Dies beinhaltet Studentenprojekte aus Deutschland, Österreich und der Schweiz.
- Unterkategorie *Gründer*: Projekte von Studierenden und Absolventen namhafter deutschsprachiger Lehreinrichtungen (Akademien, Universitäten und Fachhochschulen), die Ausgangspunkt für eine (in den nächsten 12 Monaten beginnende) Selbstständigkeit als Gamesentwickler sind oder im Jahr 2017 bereits gegründet haben. Dies beinhaltet Projekte aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Darüber hinaus Indieprojekte, die im Self-Publishing über die eigene Homepage oder in Eigenregie im App-Store, Steam, Android Market, Google Play oder Windows Marketplace vertrieben werden, sofern das Unternehmen im Jahre 2017 (!) gegründet wurde.

Kontaktaufnahme durch Ubisoft Blue Byte bzw. SpielFabrique:

- Die Einreicher sind mit der Weitergabe ihrer persönlichen Daten an Ubisoft Blue Byte sowie in der Unterkategorie *Gründer* insbesondere an den Kooperationspartner SpielFabrique einverstanden.
- Die Einreicher in der Unterkategorie *Gründer* werden im Vorfeld der Jury-Sitzung von Ubisoft Blue Byte oder SpielFabrique kontaktiert und telefonisch nach ihrer Gründungsmotivation und konkreten Gründungsplänen befragt. Dieses Telefoninterview ist Voraussetzung für die spätere Aufnahme in das Acceleration-Programm von SpielFabrique im Falle des Erreichens des 1. Platzes in der Unterkategorie *Gründer*.

Folgende Plattformen sind zulässig:

- PC-Games, die auf der Plattform „Windows“ entwickelt und auf Microsoft Windows Vista / 7 / 8 / 10 lauffähig sind
- Spiele, die für die Plattformen Xbox One, Playstation 4, PS Vita, Nintendo DS, 3DS, 2DS und Wii, WiiU, Switch entwickelt worden sind
- Browsergames für die handelsüblichen Browser (Firefox, Internet Explorer, Opera, Chrome, etc.)
- Mobile Games (Windows Phone, Android, iOS, Symbian)
- VR-/AR-Spiele, für die ein VR-/AR-Device benötigt wird. Dieses Device muss der Jury zur Bewertung ausgeliehen werden, sofern es nicht bereits vorliegt

Eingereichte Spiele:

- Die Rechte am Spiel und an allen verwendeten Medien, Charakteren etc. liegen ausschließlich und vollständig beim Entwicklerteam und verletzen nicht die Rechte Dritter
- Das eingereichte Spiel muss sich mindestens in einer spielbaren Beta-Version befinden oder über einzelne, spielbare Levels verfügen, die einen Eindruck des Spielkonzeptes vermitteln
- Es müssen zusätzlich ein erklärendes Exposé zum Spiel und eine konkrete Projektplanung bis zur Gründung eingereicht werden
- Browsergames dürfen auch in einer Closed Beta vorliegen
- Bei Mobile und Browsergames müssen mindestens **8 freie Zugänge** (Accounts) für die Jury vorhanden sein
- Zur Einreichung müssen mindestens 8 Versionen des Spiels vorliegen

- Zur Abstimmung muss die Jury das eingereichte Spiel fristgerecht erhalten haben – weitere angeforderte Materialien bitte dem Einreichungsformular unter www.einreichen-deutscherentwicklerpreis.de bzw. www.deutscherentwicklerpreis.de entnehmen
- Der Versand der Spiele sollte unmittelbar nach der Einreichung erfolgen