



APRIL 2016:

IF GRAND PRIX 2016

deutscher textadventure-wettbewerb

Im April 2016 wird ein Wettbewerb für deutschsprachige Textadventures veranstaltet, bei dem alle Autorinnen und Autoren, Spielerinnen und Spieler zum Teilnehmen eingeladen sind. Im Folgenden werden Zeitplan, Regeln und häufig gestellte Fragen zum

Ausdrucken zusammengefasst. Alle Informationen sind auf ifwizz.de abrufbar. Neuigkeiten, Fragen und Kommentare gibt es auf dem Twitter-Kanal #ifGP16 und diskutiert wird im if-de Forum forum.ifzentrale.de!

> Zeitplan im Überblick

20. November 2015 – **Ankündigung:**

Ideen und Erwartungen stürmen durch die Köpfe.

1. März 2016 – **Absichtserklärung:**

Die Autoren geben ihre Absicht bekannt, ein Spiel einzureichen.

1. April 2016 – **Abgabe:**

Die Autoren reichen ihre Beiträge ein.

2. April 2016 – **Spielen:**

Die einmonatige Bewertungsphase beginnt.

1. Mai 2016 – **Bewerten:**

Die Bewertungsphase endet, der Schampus ist kalt gestellt.

2. Mai 2016 – **Feiern:**

Das Ergebnis wird bekannt gegeben!



Website

ifwizz.de

Twitter

#ifGP16



Regeln

> Zeitplan

Autoren müssen bis zum **1. April 2016** ein Spiel in (überwiegend) deutscher Sprache **einreichen**. Das Spiel muss bis Mittwoch, den 1. April 2016, 19:00 Uhr per E-Mail an info@ifwizz.de oder über ein entsprechendes Upload-Formular auf ifwizz.de eintreffen.

Jeder Autor muss darüber hinaus bis zum **1. März 2016** für jedes Spiel, das er einreichen möchte, eine **Absichtserklärung** an die genannte E-Mail-Adresse senden.

Die Spiele werden ab Donnerstag, den 2. April 2016 bei ifwizz.de zum Download bereitstehen. **Wertungen** müssen bis **1. Mai 2016**, 23:45 Uhr beim per E-Mail oder über ein während der Bewertungsphase bereitstehendes Formular eingegangen sein. Dafür ist kein Login erforderlich, die ifwizz.de-Loginfunktion stellt jedoch eine verwaltbare Abstimmungsmöglichkeit bereit.

> Regeln für Autoren

Das Spiel sollte **innerhalb von 90 Minuten spielbar** sein.

Jedem Spiel muss eine **Komplettlösung** – als separate Datei oder als Hilfe-Kommando im Spiel – beiliegen.

Eingereichte Spiele müssen **Freeware** und **bislang unveröffentlicht** sein. Sie dürfen keine Urheberrechte verletzen. Wenn zum Spielen ein Interpreter benötigt wird, muss dieser ebenfalls Freeware sein.

> Regeln für Juroren

Jeder, der keinen Beitrag eingereicht hat, darf abstimmen.

Ein Juror sollte jedes bewertete Spiel **mindestens 15 Minuten** spielen, er muss es **spätestens nach 90 Minuten** Spielzeit bewerten. Der Juror darf das Spiel nach 90 Minuten weiterspielen, aber er darf seine Bewertung nicht mehr ändern.

Jeder Juror muss mindestens fünf Spiele bewerten. Stimmen von Juroren, die weniger Spiele bewertet haben, verfallen, sofern keine technischen Hinderungsgründe für einzelne Spiele vorliegen. (Diese Regel gilt natürlich nicht, wenn weniger als fünf Spiele eingereicht werden.)

Betatester dürfen die Beiträge, die sie getestet haben, bewerten. Wenn sie sich aber ihrer Stimme enthalten wollen und so auf weniger als fünf bewertete Spiele kommen, so werden die Stimmen für die verbleibenden Spiele trotzdem gewertet. (Dies dann bitte bei der Stimmabgabe mitteilen.)

Die Spiele werden mit (ganzzahligen) deutschen **Schulnoten** bewertet.

Um mehrfaches Abstimmen eines Jurors zu verhindern, muss bei der Stimmabgabe der vollständige Name genannt werden. Diese Information wird nur vom Organisator verwendet, nicht weitergegeben und nach dem Wettbewerb gelöscht.

> Sieger und Preise

Es gewinnt das Spiel mit der besten Durchschnittsnote. Die Teilnehmer wählen aus den **Preisen** in der Reihenfolge ihres Abschneidens aus. Schneiden zwei Teilnehmer gleich gut ab und wählen denselben Preis, entscheidet das Los.

Spiele, die weniger als fünf Stimmen erhalten haben, fallen aus der Wertung heraus.

Preise werden ab sofort angenommen. Es genügt eine Mail mit kurzer Beschreibung des Preises an info@ifwizz.de. Wer einen Preis stiftet, muss ihn auch versenden!

> Fairness-Richtlinien

Jedes Spiel sollte vor Abgabe getestet werden. Jeder darf testen, auch wer bereits andere Spiele testet oder wer einen Beitrag einreichen will.

Diskussionen zwischen den Juroren, etwa im if-de Forum sind erlaubt. Entsprechende Hinweise und Leerzeilen (Spoiler Space) sind verpflichtend. Die Stimmen von Juroren, die sich nicht an diese Vorgabe halten, werden disqualifiziert. Autoren dürfen sich während des Wettbewerbs weder zu ihrem eigenen Spiel noch zu den Spielen anderer äußern.

> Letztes Wort

In von den Regeln und Richtlinien nicht klar beschriebenen Fällen hat der Organisator das letzte Wort.

Preise & Dank

Wer **Preise stiften** möchte, melde sich bitte bei info@ifwizz.de.

Der Stifter eines Preises muss auch den Versand übernehmen. Allen Preisstiftern vorab schonmal herzlichen Dank!

> Dank

Dieser IF Grand Prix greift eine langjährige Tradition auf, großer Dank geht an **Textfire.de** mit der Erlaubnis, das gesamte Regularium der früheren Wettbewerbe zu übernehmen!

Für das Logo ein herzliches Dankeschön an **Mischa Magyar**, von ihm stammt gleichzeitig die großartige Idee der Verbindung mit dem Twitter-Hashtag [#ifGP16](https://twitter.com/ifGP16).

> NIMM TEIL

Du nimmst am IF Grand Prix 2016 teil und ergatterst den ersten Platz!

> NIMM TEIL

Genommen.

FAQ—Häufig gestellte Fragen

> Welche Spiele?

Welche Spiele dürfen eingereicht werden? Darf ich zum Beispiel ein Multiple Choice (CYOA)-Spiel einreichen? Oder ein Grafikadventure?

Die Spiele, die eingereicht werden, müssen mit dem Spieler hauptsächlich über Text kommunizieren, sowohl in der Eingabe als auch in der Ausgabe.

Das heißt, dass Textadventures mit Parser und CYOA-Spiele (die zu jeder Szene eine Auswahl an Handlungsmöglichkeiten bieten), erlaubt sind. Diese Spiele dürfen auch illustriert oder mit Musik oder Geräuschen unterlegt sein, solange die wesentliche Information auch in Textform vorhanden ist.

Grafikadventures, bei denen die Spielsituation mit einem Bild und höchstens mit begleitendem Text dargestellt wird, sind nicht zugelassen.

> Überarbeitete Spiele

Die Spiele müssen bislang unveröffentlicht sein. Was ist beispielsweise mit Speed-IF-Beiträgen, die überarbeitet werden, oder Übersetzungen?

Beiträge zu anderen Wettbewerben sind natürlich bereits veröffentlicht worden und somit nicht zulässig.

Als veröffentlicht gelten auch anders der Allgemeinheit zur Verfügung gestellte Spiele, z.B. im Forum. Und zwar auch wenn diese als nicht vollständig oder als Beta-Version deklariert wurden oder wenn es sich um die Übersetzung eines bereits veröffentlichten Spiels handelt.

> Schulnoten

Bewertet wird mit (deutschen) Schulnoten. Wie funktioniert das Notensystem in Deutschland?

Die Schulnoten entsprechen folgenden Wertungen:

- Note 1 – sehr gut
- Note 2 – gut
- Note 3 – befriedigend
- Note 4 – ausreichend
- Note 5 – mangelhaft
- Note 6 – ungenügend.

> Spiellänge

Das Spiel soll innerhalb von 90 Minuten gespielt werden können. Was genau heißt das?

Die 90 Minuten sind ein Richtwert, eine Obergrenze für die Länge des Spiels. Da jeder Juror angehalten ist, das Spiel nach dieser Zeit zu bewerten, tut sich der Autor einen Gefallen damit, wenn der Juror das Spiel während der Bewertungszeit durchspielen kann.

Eine andere Richtlinie ist die Mindestspieldauer von 15 Minuten.

Diese ist vermutlich schwerer einzuhalten. Als Faustregel gilt: Wenn man den Beitrag auf den ersten Blick in unter fünfzehn Minuten bis zum (erfolgreichen) Ende durchspielen kann und er keinen Wiederpielwert hat, ist das Spiel zu kurz.

> Musterlösung

Sind 90 Minuten die Richtlinie für ein Durchspielen mit Musterlösung?

Nein, dieser Richtwert gilt für das normale Durchspielen, bei dem der Juror selbst versucht, die Geschichte zu erleben, sich den Aufgaben und Schwierigkeiten zu stellen. Ein stures Durchspielen anhand der Musterlösung ist nicht im Sinne des Grand Prix und wahrscheinlich auch nicht im Sinne der Autoren.

Warum dann die Regel mit der Musterlösung? Jeder Spieler hat einen anderen Spielrhythmus, geht anders an Probleme heran. Wenn ein Spieler an einer Stelle stecken bleibt und er auch nach längerem Probieren nicht weiter weiß, steht ihm als letzter Ausweg die Musterlösung zur Verfügung. Damit soll verhindert werden, dass ein unfaires Puzzle ein ansonsten faires Spiel innerhalb der Bewertungszeit unspielbar macht. Das Nachschauen in der Musterlösung sollte die Ausnahme bleiben, letzten Endes liegt die Verwendung der Lösung aber im Ermessen des Jurors.

Vielleicht sollte man die 90-Minuten-Regel nicht so sehr als »in höchstens 90 Minuten durchspielen«, sondern als »sich eine Stunde bis 90 Minuten mit dem Spiel beschäftigen« interpretieren.

Für Autoren sind die Betatester eine große Hilfe, wenn es darum geht, ein Gefühl für die Spiellänge zu bekommen.

> Abstimmung

Wie funktioniert das Abstimmen?

Man kann mit einem Webformular auf ifwizz.de, per E-Mail an info@ifwizz.de, die alle Noten enthält, sowie über einen ifwizz-Login abstimmen, wenn man einen solchen hat. Für den Weg über Webformular oder E-Mail gilt: nur die zuletzt versendete Abstimmung zählt, man kann also seine Abstimmung durch eine zweite Abstimmung korrigieren. Über den ifwizz-Login lässt sich das gewünschte Voting bis zur Deadline selbst verwalten und jederzeit ändern.

Eine Bitte noch: Schiebt die Abstimmung nicht bis zur letzten Sekunde auf, Ihr macht dadurch nichts besonders spannend. Am Stichtag um 23:45 Uhr werden die letzten E-Mail-Stimmen abgeholt, bitte beachtet dabei auch den zeitverzögerten Mailversand von Online-Mailern wie GMX oder web.de. Was bis zu diesem Zeitpunkt nicht angekommen ist, wird nicht berücksichtigt.

> Weitere Informationen

Website Permalink: <http://ifwizz.de/grand-prix-2016.html>
if-de-Forum: forum.ifzentrale.de
Twitter-Hashtag: [#ifGP16](https://twitter.com/#!/ifGP16)

> Kontakt

Email: info@ifwizz.de
Twitter: [@ifwizz](https://twitter.com/#!/ifwizz)
Snailmail: Martin Barth, Josef-Orlopp-Str. 54, 10365 Berlin
(Verantwortlich im Sinne des Presserechts.)

