



ByteMaker Challenge 016-n0v (de)

Description

Im November 2016 starten wir zum ersten Mal einen Online-Wettbewerb, genannt „ByteMaker Challenge“. Da wir klein anfangen, gibt es für die erste Veranstaltung 3 Competitions. Nachfolgend findest Du alles, was Du wissen musst. Da dieser Wettstreit für alle gedacht ist, die Spaß am Entwickeln haben, gibt es diesen Text auf Deutsch und [Englisch](#).

Update: Da sich das neue GameMaker Studio 2 in der Beta befindet, wird es vom Wettbewerb ausgeschlossen. Es sind nur Einsendungen gültig, die mit Studio 1.4 laufen.

A graphic with a green-to-yellow gradient background. It features the text "ByteMake" in a large, stylized, black font, followed by "CHALLENGE" in a smaller, bold, black font. Below that, the dates "24-27 NOV 2016" are written in a black, monospaced font. Faint, large, light-colored letters "B" and "M" are visible in the background.

ByteMake CHALLENGE 24-27 NOV 2016

Wann findet der Wettbewerb statt?

Die Einsendungen beginnen am 24. November und enden am 27. November um Mitternacht. Vom 28. November bis 30. November wird abgestimmt. Die Gewinner werden am 1. Dezember bekanntgegeben.

Wer darf teilnehmen?

Jeder, der Spaß daran hat, sein Können mit dem GameMaker zu beweisen und der gerne an Wettbewerben teilnimmt.

Wo kann ich meinen Beitrag einsenden?

Auf www.bytegame.de wird es einen Upload-Bereich geben. Informationen über den Upload findest Du weiter unten.

Wer entscheidet über die Gewinner?

Jeder kann abstimmen. Teilnehmer, Veranstalter und neutrale Beobachter. Wenn ausreichend Teilnehmer mitmachen, muss jeder, der bei einer Competition abstimmen will, seine drei Favoriten wählen. Wenn es nur drei oder weniger Teilnehmer gibt, ist nur eine Stimme möglich. Bei nur einem Teilnehmer ergibt sich der Gewinner automatisch.

Was passiert mit einer Einsendung nach dem Wettbewerb?

Alle Einsendungen landen im Download-Archiv von ByteGame.de und werden dort bis zum Ende der Menschheit konserviert.

Generelle Regeln

1. Alle Einsendungen müssen mit dem GameMaker erstellt werden und als GameMaker Dateien (Ordner mit der GMX-Datei) vorliegen. Reine EXE-Dateien werden disqualifiziert. Ausgenommen sind natürlich Sounds und Grafiken.
2. Ihr müsst Urheber der Daten sein. Sounds und Grafiken dürfen, wenn es die Lizenz erlaubt, von Dritten verwendet werden. Der GameMaker Code muss von euch stammen. 1:1 Umsetzungen von Tutorials und Beispielen werden disqualifiziert.
3. Als Referenz gilt **GameMaker Studio in der Version 1.4.1763** oder höher, **aber nicht Studio 2**. Alle Einsendungen werden mit dieser Version getestet und erst dann zur Wahl freigegeben, wenn es funktioniert.
4. Alle Einsendungen müssen als Windows-EXE exportiert werden können.
5. Es wird empfohlen, eine Funktion einzubauen, mit der man den Beitrag jederzeit mit der Esc-Taste abbrechen kann.
6. Jede Einsendung muss eine readme.txt beinhalten. In der Textdatei muss der Name und die Mailadresse des Erstellers, Name des Beitrags und (optional) eine Beschreibung stehen. Ohne die Angabe einer Mailadresse können wir dich nicht kontaktieren, wenn es mit dem Beitrag Probleme gibt.
7. Der Upload muss eine ZIP-Datei sein.
8. Jede Einsendung muss einen Screenshot mit einer **maximalen Breite** von 920 Pixel beinhalten. Der Screenshot erscheint nach der Deadline auf der Abstimmungs-Seite.
9. Jeder kann an einem oder mehreren Wettbewerben teilnehmen, aber nur einmal. Bei mehreren Einsendungen zu einer Competition von einer Person wird nur der erste Beitrag genommen.

Competitions

One-Object-Spiel

Erstelle ein Spiel mit nur einem Objekt! Du kannst so viele Ressourcen, Scripte und Räume verwenden wie Du möchtest, aber nur ein Objekt.

No-Shader Realtime-Effekt

Programmiere im GameMaker einen Effekt, der keinen Shader verwendet. Der Effekt muss in Echtzeit laufen (keine vorberechneten Animationen oder Filme!) und darf nicht interaktiv sein. 3D Funktionen sind erlaubt, sofern keine Shader benutzt werden. Sound ist verboten. Ein Effekt kann auch ein aus mehreren, einzelnen Effekten bestehenden Szene sein. Ideal ist es, wenn dieser Effekt / diese Szene in einer Schleife läuft.

Multi-Arcade-Spiel

Mache ein Arcade-Spiel, das mindestens vier Spielelemente folgender Klassiker in sich vereint:

- Pong
- Breakout
- Space Invaders
- Asteroids
- Pac-Man
- Frogger
- Donkey Kong
- Nibbler (Snake)
- Tetris
- Time Pilot

Zu jeder Zeit müssen mindestens zwei Klassiker sichtbar und spielbar sein. Die Spielideen müssen deshalb miteinander verschmolzen werden. **Beispiel:** Ein Mix aus Pong und Breakout.

Date Created

20. Oktober 2016

Author

sven