



ByteMaker 016-n0v Award

Description

Der Wettbewerb ist vorbei und die Stimmen der Umfrage ausgezählt. Zeit, den Sieger zu küren!

Da, [wie bereits berichtet](#), lediglich drei Beiträge eingeschickt wurden, konnte nur bei der **No-Shader Realtime-Effekt** Competition eine Abstimmung erfolgen. Hierbei standen die Effekte **BadDiamond** von **Gerrit Weiermann** (Husi012) und **n0 w4y b4ck** von **Propagandalf** zur Wahl. Diese Wahl gewann, mit 77,8% der Stimmen, der Effekt

n0 w4y b4ck von **Propagandalf**!

Der Effekt zeigt eine scheinbar unendliche 3D Welt aus verschiedenen Objekten. Die Kamera fliegt hindurch, ändert zwischendurch ihre Richtung und bewegte Lichter schmücken die ganze Szene etwas auf. Zur Krönung kann der Betrachter den Effekt jederzeit pausieren und sogar selbst die Kontrolle übernehmen! Herzlichen Glückwunsch für den ersten Platz!

Da es beim **One-Object Game** nur einen Beitrag, nämlich **Curse of the Tower of Souls** von **Michael Schuler** gab, ist das Spiel automatisch technischer Sieger. Auch hier herzlichen Glückwunsch! Nicht, weil der Sieg besonders schwer gewesen wäre, sondern weil das Spiel die technische Limitierung unfassbar beeindruckend erfüllt und ein wunderbares Spiel auf den Bildschirm zaubert. Man merkt mit jedem Pixel, mit wie viel Liebe und Mühe das Spiel entstand und ich bin mir sicher, dass es sich auch gegen eine große Anzahl von anderen Spielen locker durchgesetzt hätte.

Alle Beiträge können im oben verlinkten Artikel heruntergeladen werden. Wie gefallen euch die Beiträge? Wie hat euch der Wettbewerb gefallen? Schreibt es bitte in die Kommentare!

Date Created

2. Dezember 2016

Author

sven