

DER 2. SPPRO-SPIELE-CONTEST [↪ Link zum Forum-Thread](#)

ZEITRAUM: 20.07. bis 05.08. (Abgabe bis Mitternacht per E-Mail an contest@spieleprogrammierer.de)
TECHNIK: JavaScript, HTML5-Canvas-Element, WebGL (Spiel läuft im Browser, getestet wird mit Chrome)
TOOLS: Einsatz von Libraries, Engines und „Game Maker-artiger“ Software erlaubt ([↪ Vorschläge für Libraries](#))
GRAFIKEN & SOUNDS: Keine Vorgaben, benutze selbst angefertigte oder *freie* Inhalte aus dem Internet
DAS BITTE NICHT: Übermäßige Darstellung von Gewalt, Rassismus, nicht-jugendfreie Inhalte, ...
TEAMBILDUNG: Erlaubt, bitte alle Mitwirkenden angeben
BEWERTUNG: Jury aus Moderatoren bewertet das komplette Spiel (*Spiele Spaß*, Umsetzung, Kreativität, ...)
ZU GEWINNEN: Überraschung!



ACHTUNG, WICHTIGE REGELUNG:

Suche dir unten für *jede* Kategorie jeweils einen „Baustein“ aus, den du in deinem Spiel umsetzt. In der Kategorie „Verschiedenes“ musst du *zwei* auswählen. Bei der Umsetzung der Bausteine ist Kreativität angesagt. Es gibt keinen Bonus für die Umsetzung von mehr Bausteinen als gefordert sind. Fragen entweder [↪ per E-Mail](#) oder im Forum stellen.

SPIELFIGUR

- Einer der Entwickler des Spiels (erkennbar!)
- Ein grün-braun gestreifter Klotz
- Der Weltraum-Herumtreiber Hans Solo
- Ein alter VW-Bus
- Ein rosafarbener Gummiball mit Noppen
- Ein pensionierter Pirat
- Eine junge, ambitionierte Pizzalieferantin
- Der Staubsaugervertreter Herr Jürgens
- Ein grüner schleimiger Blob, der seine Form der Spielsituation entsprechend anpassen kann
- Der Regenschirm mit der Aufschrift „Popcorn“, den es beim letzten Contest zu gewinnen gab

WO SPIELT DAS SPIEL?

- Auf der dunklen Seite des Mondes
- Im Dschungel
- In einer Höhle
- Im Körper eines Dackels
- Auf dem Ozean
- Im Weltraum
- In Norristown, Pennsylvania

WANN SPIELT DAS SPIEL?

- Vor 103 Millionen Jahren
- 400 v. Chr.
- Im Jahre 0
- 1492
- 1942
- 1969
- 2001
- Genau heute, 20. Juli 2012!
- 5. April 2063

ZIEL DES SPIELS

- Zutaten für ein Kochrezept sammeln
- Chuck Norris besiegen oder ihm Paroli bieten
- Ein blaues Formular abstempeln lassen
- Das Aussterben einer Tierart (z.B. Nacktmull) verhindern oder herbeiführen
- Die Spielfigur durch Essen zum Platzen bringen
- Ein Seifenkistenrennen gewinnen
- Möglichst schnell oder oft sterben
- Linux + Anwendungen von einem PC tilgen
- Einen durchgeknallten Clown davon abhalten den Mond zu zerstören
- Den Kontinent Amerika entdecken oder seine Entdeckung verhindern
- Die Erde vor abstürzendem Müll beschützen
- Invasion von Hummer-artigen Aliens stoppen
- Die Schriftart „Comic Sans MS“ vernichten

STEUERUNG

- Das Spiel benutzt eine invertierte Steuerung (rechts/links und oben/unten vertauscht)
- Das Spiel wird nur durch Bewegung der Maus gesteuert, keine Mausknöpfe oder Tasten (Ausnahme: Startbildschirm und Menü)
- Es wird nur eine einzige Taste/Knopf benutzt
- Sämtliche Eingaben des Spielers werden mit einer Verzögerung von mindestens 0.15 Sekunden verarbeitet
- Es werden ausschließlich die beiden Tasten S und P benutzt, und das Spiel muss eine sinnvolle Begründung dafür liefern
- Das Spiel unterstützt Mausgesten
- Die Tastenbelegung ändert sich bei jedem Spielstart zufällig oder sogar im Spiel selbst

VERSCHIEDENES (2 AUSWÄHLEN!)

- Ende nach 1:42 Minuten aktiver Spielzeit
- Es gibt freischaltbare Extras („Unlocks“)
- Simulation der Wirkung von Alkohol
- Der Held stirbt im Spiel (als geplantes Element; der Spieler muss nicht neu starten)
- Die einzige Waffe des Spielers ist ein Schoko-Nikolaus von Weihnachten 2003
- Götter greifen in das Spiel ein
- Sound spielt eine zentrale Rolle im Spiel
- Der Spieler muss Rechenaufgaben lösen
- Der Spieler muss auftauchende Buchstabenkombinationen oder Wörter schnell und fehlerfrei tippen
- Es gibt „Power-Ups“, die gutartig aussehen, jedoch tatsächlich dem Spieler schaden
- Es ist gut, eine niedrige Punktzahl zu haben
- Es gibt Zeitreisen, Paralleluniversen oder Wurmlöcher im Spiel
- „Bullet Time“-Feature (Power-Up, mit dem das Spiel kurzzeitig in Zeitlupe gespielt wird)
- An langweiligen Stellen kann man das Spiel einfach vorspulen
- Das Spiel steht mindestens 25% der aktiven Spielzeit auf dem Kopf
- Das Spiel als Ganzes ist eine Hommage/Parodie auf ein berühmtes Video-/Computerspiel
- Es gibt mindestens 3 Cutscenes, die zusammen genommen mindestens eine Minute dauern
- Es gibt Portale wie in „Portal“
- Die Zeit im Spiel verlangsamt sich, bis sie stehen bleibt; Power-Ups beschleunigen sie
- Online-Highscore-Funktion
- Interaktive Dialoge wie z.B. in „Monkey Island“

GRAFIK UND INTERFACE

- Vermischung der folgenden Grafikstile: Comic-Style, ASCII Art und Realismus
- Im Spiel sind zu jedem Zeitpunkt immer nur maximal drei verschiedene Farben zu sehen (Grautöne gelten auch als Farben!)
- Alle Zahlen im Spiel werden als römische Zahlen dargestellt (nur anwendbar, wenn es sinnvolle Zahlen im Spiel gibt)
- Ausschließliche Verwendung einer fiktiven Sprache im Spiel (z.B. Klingonisch, Elbisch, ...) außer in Titelbildschirm und Abspann
- Starkes Motion Blurring ist ständig aktiviert
- Das Spiel simuliert einen alten, flimmernden Röhrenmonitor
- Sprachausgabe mit deiner eigenen Stimme (mindestens 10 komplette Sätze)
- Das Spiel verwendet überhaupt keinen Text (auch nicht in Grafiken, mit Ausnahme des Titelbildschirms und des Abspanns)

Viel Erfolg!