



## Regeln für den ABBUC-Softwarewettbewerb 2020

Der ABBUC veranstaltet auch 2020 einen Softwarewettbewerb.

### 1. Teilnehmer

- 1.1 Jeder kann am Wettbewerb als Autor oder Autorenteam mit einem oder mehreren Beiträgen/Programmen teilnehmen.
- 1.2 Eine ABBUC-Mitgliedschaft ist nicht erforderlich.

### 2. Teilnahmebedingungen

- 2.1 Jedes teilnehmende Programm muss:
  - 2.1.1 auf einem Atari 8-Bit Homecomputer lauffähig sein.
  - 2.1.2 auf maximal zwei nicht kopiergeschützten 90KB oder 130KB großen 5,25"-Diskettenseiten oder als ATR-Images vorliegen. Die Autoren dürfen weitere Disketten, die alleine nicht lauffähig sind, auf ihren eigenen Seiten zum Download anbieten (z.B. Level-Disketten etc.).
  - 2.1.3 auf dem Startbildschirm einen Hinweis auf den ABBUC Software Wettbewerb unter Angabe des Wettbewerbsjahres nennen.
- 2.2 Nicht zugelassen sind kommerzielle Produkte, bereits veröffentlichte Programme für Atari 8-Bit Computer (z.B. im Internet, Magazinen, Zeitschriften) sowie Programme, die bereits an früheren ABBUC-Wettbewerben teilgenommen haben. Jedes Programm darf erst nach Ende des Wettbewerbs veröffentlicht werden, d.h. nach der Jahreshauptversammlung des ABBUC.
- 2.3 Erlaubt sind als Beiträge auch:
  - 2.3.1 Weiterentwicklungen bereits veröffentlichter Programme, wenn dadurch das Programm erweitert oder verändert wird.
  - 2.3.2 Konvertierungen von anderen Computer-Plattformen, wenn ausschließlich eigener Code verwendet wird und der Autor schriftlich versichert, dass das Einverständnis etwaiger Rechteinhaber vorliegt, bzw. ein Plagiatsvorwurf ausgeschlossen ist.
  - 2.3.3 Programmsammlungen, soweit die Programme thematisch zusammenhängen (z.B. ein DOS inkl. seiner Utilities).
- 2.4 Außerdem ist dem Programm folgendes beizulegen:
  - 2.4.1 eine maximal 400 Worte umfassende Beschreibung bzw. Bedienungsanleitung und drei Screenshots zur Veröffentlichung im ABBUC-Magazin.
  - 2.4.2 eine ausführliche Dokumentation, sofern die zweiseitige Kurzbeschreibung zum vollen Verständnis des Programms nicht ausreicht. In diesem Fall ist Rücksprache mit dem Softwareressortleiter zu halten.
  - 2.4.3 die Postadresse und Bankverbindung des Autors für die eventuelle Versendung bzw. Überweisung der Preise.
- 2.5 Jegliche Dokumentation muss in Deutsch oder Englisch als ASCII-Textdatei oder

PDF-Datei vorliegen. Der Text muss druckbar und per Copy & Paste herauskopierbar sein (kein Kopierschutz, Text nicht als Bild).

2.6 Der Autor muss eine schriftliche Bestätigung beifügen, dass er alle Rechte an dem von ihm eingereichten Beitrag hat. Beinhaltet der Beitrag Material, über dessen Copyright der Autor nicht verfügt, hat er einen Nachweis des originalen Copyright-Inhabers beizufügen, dass dieser die Nutzung erlaubt.

2.7 Der Autor erklärt sich mit der Einsendung seines Beitrages bereit, im Falle von zivil- oder strafrechtlichen Schritten gegen den ABBUC, die aufgrund dieses Beitrages erfolgen, alles zu unternehmen, um Schaden vom ABBUC abzuwehren und ggf. entstandenen Schaden vollumfänglich zu kompensieren und die rechtlichen und wirtschaftlichen Konsequenzen zu tragen.

### **3. Einsendung**

3.1 Das Programm samt Dokumentation ist an den Software-Ressortleiter per E-mail oder über die Wettbewerbs-Portalseite (<http://asc.abbuc.de>) zuzusenden. Der Beitrag muss bis spätestens 26.08. des Wettbewerbsjahres eintreffen. Korrekturen von vorher eingereichter Software sind bis zu diesem Termin noch möglich.

### **4. Prüfung der Programme**

4.1 Der Software-Ressortleiter prüft die Programme auf die Einhaltung der unter Punkt 2. genannten Bedingungen. In Zweifelsfällen entscheidet er gemeinsam mit dem 1. Vorsitzenden des ABBUC über die Zulassung.

4.2 Der ABBUC behält sich das Recht vor:

4.2.1 bei schlechter Qualität der Programme die Preisgelder zu reduzieren.

4.2.2 bei weniger als drei Programmen verschiedener Autoren den Wettbewerb nicht durchzuführen. In diesem Fall dürfen die Programme bei einem folgenden ABBUC-Softwarewettbewerb erneut eingereicht werden, sofern sie bis dahin nicht veröffentlicht wurden.

### **5. Veröffentlichung für ABBUC-Mitglieder**

5.1 Die zugelassenen Programme werden samt Kurzbeschreibung als Beilage im nächstmöglichen ABBUC-Magazin auf 5.25" Disketten den ABBUC-Mitgliedern zur Verfügung gestellt.

5.2 Darüber hinaus werden nach Abschluss der Zusammenstellung Diskettenimages auf der ABBUC-Webseite in einem nur den ABBUC-Mitgliedern zugänglichen Bereich zum Herunterladen bereitgestellt.

### **6. Präsentation durch die Autoren**

6.1 Die Autoren dürfen ihre Programme sowohl vor als auch nach der Einsendung frei präsentieren, z.B. in Form von Videos, Screenshots oder Texten in beliebigen Medien. Die Programme selbst dürfen jedoch bis zur JHV nicht veröffentlicht werden. Nicht-öffentliche Beta-Tests zählen nicht als Veröffentlichung.

### **7. Abstimmung**

7.1 Stimmberechtigt sind ausschließlich ABBUC-Mitglieder. Jedes Programm kann 0 (sehr schlecht) bis 10 (perfekt) Punkte erhalten.

7.2 Es gibt folgende Möglichkeiten, abzustimmen:

7.2.1 den dem entsprechenden ABBUC-Magazin beiliegenden Stimmzettel ausfüllen und an die Clubzentrale schicken.

7.2.2 über eine Online-Wahlseite die Punkte zu vergeben.

7.2.3 auf der JHV den Stimmzettel ausfüllen und bei einem Mitglied des Vorstands abgeben.

7.3 In den Fällen 7.2.1 und 7.2.2 muss das wählende Mitglied sicherstellen, dass die Stimmabgabe bis einen Tag vor der JHV in der Clubzentrale eingegangen ist.

## **8. Wettbewerbsergebnis**

8.1 Auf der JHV werden die Programme in einer mit dem 1. Vorsitzenden und dem Moderator der JHV koordinierten Form präsentiert, normalerweise vom Software-Ressortleiter. Nach dem offiziellen Teil der JHV werden die abgegebenen Punkte für jedes Programm gezählt. Je mehr Punkte ein Programm erhält, desto besser ist es platziert.

8.2. Sollten Programme, die auf den ersten 3 Plätzen sind, die gleiche Punktzahl haben, so bekommen diese auch den gleichen Zusatzbetrag für diese Platzierung, wie unter 9.1. aufgeführt.

Bsp.:

Platz 1: Programm A mit 450 Stimmen

Platz 2: Programm B mit 400 Stimmen und Programm C mit 400 Stimmen

Platz 3: Programm D mit 350 Stimmen

Somit würde Programm A 500€+ Gewinnanteil Stimmen erhalten, Programm B und C jeweils 250€ + Gewinnanteil Stimmen, Programm D 100€ + Gewinnanteil Stimmen.

8.3. Noch auf der JHV wird die Platzierung bekannt gegeben, womit der Wettbewerb endet. Das Ergebnis wird im folgenden ABBUC-Magazin und im ABBUC-Forum veröffentlicht.

## **9. Preise**

9.1 Im Rahmen des Wettbewerbs werden Preisgelder in Höhe von mindestens 2.850 Euro vergeben. Davon werden 850 Euro fest aufgeteilt an die ersten 3 Plätze, 2.000 € werden über den Anteil der erhaltenen Stimmen verteilt.

Dies bedeutet:

Platz 1: 500 € + Gewinnanteil Stimmen

Platz 2: 250 € + Gewinnanteil Stimmen

Platz 3: 100 € + Gewinnanteil Stimmen

Platz 4 und weitere: Gewinnanteil Stimmen

Der Gewinnanteil der Einreichung am gesamten Preisgeld ergibt sich aus dem Verhältnis der für die Einreichung abgegebenen Punkte zu der Gesamtpunktzahl aller Einreichungen.

9.2 Die Übergabe der Preise erfolgt durch Banküberweisung (Geldpreise) bzw. Versand (Sachpreise). Wird der Wettbewerb mangels Teilnahme gemäß 4.2.2 nicht durchgeführt, werden die Preise auf zukünftige Wettbewerbe verteilt, sofern der ABBUC e.V. nicht die Einstellung des Wettbewerbs beschließt.

## **10. Allgemeine Veröffentlichung**

10.1 Nach der JHV kann jeder Autor über sein Programm frei verfügen und es allgemein veröffentlichen. Das Urheberrecht der Programme verbleibt bei den Autoren. Der ABBUC selbst wird die Programme nicht ohne Zustimmung der Autoren der Allgemeinheit zugänglich machen.

## **11. Rechtsausschluss**

11.1 Das ABBUC Software-Ressort disqualifiziert umgehend Programme, die als Plagiat bereits existierender und/oder kommerzieller Atari 8-Bit Software oder kommerzieller Software anderer Plattformen erkannt werden bzw. die anderweitig gegen geltendes Recht verstoßen. Wird dies erst nach der Preisübergabe erkannt, hat der Teilnehmer den erhaltenen Geld- oder Sachpreis unverzüglich an den ABBUC zurückzugeben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Rechte vorbehalten.

## Kontaktadressen:

Clubzentrale: ATARI Bit Byter User Club e.V.  
c/o Sascha Kriegel  
Rückertstraße 23  
22089 Hamburg  
Deutschland

Software-Ressortleiter:

Email: [software@abbuc.de](mailto:software@abbuc.de) oder [holger.bommer@gmx.de](mailto:holger.bommer@gmx.de)

Post:

Holger Bommer  
Roßbergstr.3  
73734 Esslingen  
Deutschland

## Tipps:

Die Lauffähigkeit der Programme auf Emulatoren genügt nicht. Wer keine Möglichkeit hat, sein Programme auf einem echten ATARI zu testen, sollte folgendes beachten:

Das RAM unter dem OS-ROM und dem BASIC ist nach dem Einschalten/Booten eines echten ATARI mit Zufallswerten belegt (meist \$FF und \$00), in ATARI-Emulatoren steht hier meist 0. Vor dem Ändern der Display-List (DLISTL/H) oder Ein/Ausschalten des Bildschirms (DMACTL) sollte ein Vertical Blank abgewartet werden. Sonst kann es auf echten ATARIs vor allem bei aktivierten DLIs zu Bildstörungen (Flackern) oder gar Abstürzen kommen.

Der Sound sollte beim Start und nach jedem Nachladen von Programmteilen mit AUDCTL=0, SKCTL=3 initialisiert werden, sonst klingt er falsch. Außerdem sollte die Gesamtlautstärke aller 4 Kanäle 32 nicht überschreiten, sonst klingt der Sound auf echten ATARIs verzerrt.

Zwischen PAL- und NTSC-Geräten gibt es insbesondere folgende Unterschiede:

- Der VBI läuft alle 1/50 Sekunde (statt bei NTSC 1/60 Sekunde).
- Die Farbpalette ist anders.
- Bei PAL ist der Vertical Blank Interrupt wesentlich länger.

Programme im XEX-Format müssen gemäß Punkt 2.1c auch als ATR lauffähig sein. Das heißt, anders als beim Emulator-Direktstart muss das XEX auch mit XEX-Lader im Speicher startbar sein. Die meisten Lader benötigen dafür den Bereich \$700-\$BFF, die Zeropage-Stellen \$43-\$49 und alle SIO-Speicherstellen. Falls das Programm mehr Speicher benötigt, kann man es ggf. als 90k/130k Bootdisk ohne DIR/VTOC veröffentlichen.

Der Altirra-Emulator und auch der Atari800Win haben PAL-Farbpaletten, die nicht korrekt sind. Z.B. haben die Türen in "Project M 2.0" nicht die Farben rot, grün, blau wie in Altirra, sondern braun, weißblau, blaulila. Ein auf dem Emulator entwickeltes Spiel kann also auf echten ATARIs andere Farben haben. Das SIO läuft mit einer 1050 langsamer als mit SIO2XXX-Geräten oder Emulatoren. Dies kann zu Timing-Problemen führen, falls das Programm eine selbstgeschriebene SIO-Routine hat oder Interrupts des Programms während des Ladens laufen.