

## **Wedstrijdreglement Creative Game Challenge (versie 1.2 – 24-09-2009)**

### **Wie**

- Iedereen die in het jaar van deelname leerling is van een school voor voortgezet onderwijs in Nederland mag meedoen;
- Je mag in je eentje een game bouwen of in een team. Alle leden van het team moeten leerlingen zijn van een school voor voortgezet onderwijs, maar ze hoeven niet op dezelfde school te zitten;
- De teamleider is het aanspreekpunt voor de wedstrijdorganisatie.
- Een team heeft één teamleider maar een team mag een onbeperkt aantal teamleden hebben. Een teamleider mag zijn team dus net zo groot maken als hij wil.
- Wees je er wel van bewust dat het moeilijk is om in erg groot team samen te werken. Een ideale teamgrootte is twee tot vijf personen. Zorg daarbij voor een goede taakverdeling: wie is/zijn verantwoordelijk voor het ontwerp, voor het programmeren, de vormgeving, het geluid? Bedenk overigens dat de prijs tussen de teamleden gedeeld moet worden;
- Je mag een docent vragen om jou of je team te coachen bij het bouwen van de game;
- Degene die inschrijft is verantwoordelijk voor de inzending en is contactpersoon voor de wedstrijdorganisatie. Dit moet een van de betrokken leerlingen zijn;
- Je mag als teamlid deelnemen in zoveel teams als je wilt, maar je mag maximaal voor 2 teams ingeschreven staan als teamleider. De teamleider moet zich in dat geval 2 keer inschrijven, met verschillende e-mailadressen. We raden je dat overigens ten zeerste af: het is beter al je energie te steken in het ontwerpen van één enkele game. Beter een goede game dan twee halve games.

### **Wat**

- De game wordt gemaakt met Game Maker versie 7.0 of 8.0 (verschijnt na 1 oktober);
- Elk jaar wordt door de wedstrijdorganisatie een thema gekozen. De ingezonden games moeten aansluiten bij het thema. Voor het schooljaar 2009-2010 is gekozen voor het thema 'beesten';
- Het spel moet in ieder geval gespeeld kunnen worden met een muis en toetsenbord. Het gebruik van andere input-devices is toegestaan, maar moet niet noodzakelijk zijn;
- De game mag zowel in het Nederlands als in het Engels zijn. Andere talen zijn niet toegestaan, tenzij dit essentieel is voor de gameplay (bijvoorbeeld als je een game wilt maken waarin je dierentaal moet leren spreken);
- De game wordt als executable-file ingeleverd en met alle bijbehorende bestanden als één zipbestand ingepakt en ingeleverd. Het totale in te leveren bestand mag niet groter zijn dan 25 Mb. Als een team een groter bestand wil inleveren moet hiervoor tevoren toestemming gevraagd worden aan de wedstrijdorganisatie;
- Bij het inleveren van de game moet ook een screendump van het spel ingeleverd worden + een korte omschrijving van het spel;
- Je hoeft bij de game geen documentatie te maken: het is de bedoeling dat het spel gespeeld kan worden zonder uitleg buiten het spel. Dat betekent dat je ervoor moet zorgen dat er in het spel voldoende uitleg te vinden is om het spel te kunnen spelen.

### **Extra's**

- Wie zich inschrijft voor de wedstrijd ontvangt na 1 oktober, voor de duur van de wedstrijd, gratis een licentie voor pro-versie van Game Maker, versie 7;

- Door de universiteit Utrecht zullen workshops aangeboden worden voor docenten en leerlingen ter ondersteuning van het bouwen van de game. De data van de workshops worden z.s.m. bekendgemaakt;
- Gedurende de wedstrijd is op de site een forum beschikbaar waar teams vragen kunnen stellen over de wedstrijd of over het gebruik en de werking van Game Maker;
- Teamleiders worden op de hoogte gehouden van de gang van zaken in de wedstrijd via een nieuwsbrief. Wie zich inschrijft voor de wedstrijd verklaart zich ermee akkoord dat hij de wedstrijdniewsbrief toegestuurd krijgt, vanaf het moment van inschrijving tot het einde van de wedstrijd.

### **Rechten en plichten**

- De deelnemers zijn ervoor verantwoordelijk dat met hun inzendingen de geldende wetten en fatsoensregels in acht worden genomen;
- In de inzending mag geen reclame worden gemaakt voor commerciële bedrijven;
- De rechten van het spel blijven bij de makers. De wedstrijdorganisatie krijgt het recht om de inzending (als zipbestand) gedurende maximaal 10 jaar op hun site ter download aan te bieden;
- Over de toekenning van de prijzen wordt niet gecorrespondeerd;
- Als blijkt dat met een inzending de regels van de wedstrijd zijn overtreden kan een team tot 2 weken na de prijsuitreiking gediskwalificeerd worden;
- De wedstrijdorganisatie heeft het recht om zonder opgave van redenen inzendingen te weigeren of uit te sluiten van jurering.

### **Jurering**

- Er is zowel een publieksjury (via de website) als een onafhankelijke vakjury. Beide zullen prijzen toekennen;
- Alle deelnemers worden gevraagd om deel te nemen aan de publieksjury en zoveel mogelijk anderen daarvoor op te roepen. Hoe meer mensen deelnemen aan de publieksjury, hoe eerlijker de beoordeling en des te groter de eer voor de winnaars!
- Inzendingen worden beoordeeld op gameplay (hoe ervaart de gebruiker het spel). Dat wil zeggen dat niet alleen zaken als besturing en balans in het spel beoordeeld worden voor de prijzen worden maar ook het gebruik van geluid/muziek en vormgeving en uiteraard creativiteit.
- Je mag (voor de jurering) cheats inbouwen in je game of een walkthrough maken. Deze mag je met het gamebestand meesturen (bij het zip-bestand). Dit bestand zal aan de jury worden aangeboden. Door het inbouwen van cheats of het maken van een walkthrough vergroot je de kans dat je spel in zijn totaliteit bekeken kan worden!

### **Planning**

- Teams kunnen ingeschreven worden tot 3 maart 2010;
- De inzending moet uiterlijk op 7 april 2010 om 12.00 uur via de website ingeleverd zijn;
- Vanaf 10 mei 2010 zijn de inzendingen online beschikbaar en start de jurering;
- Op 26 juni 2010 worden de winnaars van de wedstrijd bekend gemaakt tijdens een groot finalefeestje.

### **Prijzen**

- De prijzen worden toegekend per inzending. De teamleiders zijn verantwoordelijk voor het verdelen van eventuele gewonnen prijzen onder de teamleden;
- Aan een game kan maximaal één prijs toegekend worden;
- De prijzen worden in de vorm van cheques tijdens de finale uitgereikt aan de winnaars;
- Op de [prijzenpagina](#) staat welke prijzen gewonnen kunnen worden. De organisatie behoudt zich het recht voor af te wijken van het aantal en de indeling van de prijzen, maar zal wel elk jaar het totaal beschikbare prijzengeld uitkeren.