

Regeln für den ABBUC-Softwarewettbewerb 2021 (see English version below)

Der ABBUC veranstaltet auch 2021 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 31.08. 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

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.

Nützliche Programmertipps von JAC! (in englisch):

<http://www.wudsn.com/index.php/productions-atari800/tutorials/tips>

Rules for the ABBUC-Software Contest

The Atari Bit Byter User Club e.V. (ABBUC e.V.) runs a software competition in 2021.

1. Participation

1.1 Every individual or group can participate in the contest with one or more entries.

1.2 An ABBUC membership is not required.

2. Terms and conditions

2.1 Every entry requires

2.1.1 to be able to run on an Atari 8-Bit homecomputer.

2.1.2 to be submitted on a maximum of two unprotected 90KB or 130 KB 5.25" floppy disk sides or ATR-Images). The authors are allowed to provide further disk images for download under the condition that those images are not able to run standalone, e.g. level disks.

2.1.3 to mention "ABBUC Software Contest" together with the year of the contest on the title screen.

2.2 Not allowed for submission are commercial programs, programs which already have been published for Atari 8-Bit computers (e.g. on the internet or in magazines), as well as programs which already have participated in previous ABBUC contests. Every submission may only be published after the end of the contest, i.e. after the annual general meeting of the ABBUC.

2.3 Also allowed are:

2.3.1 submission of an already existing program if it has been extended or altered.

2.3.2 conversions from other platforms under the conditions that the conversion has been programmed solely by the author(s) who submit the program and the author(s) confirm in writing that the author(s) of the original content have agreed to the conversion and that the submitted program does not constitute an act of plagiarism.

2.3.3 collections of programs as long as the individual programs are linked to each other (such as a DOS and its utilities).

2.4 Furthermore, the following has to be submitted alongside the program:

2.4.1 a description/instruction of 400 words maximum including three screenshots for publication in the ABBUC magazine.

2.4.2 a comprehensive documentation in case the 400 word description is not sufficient for using the program.

2.4.3 a postal address as well as bank account details for delivering possible prizes.

2.5 Any kind of documentation needs to be submitted in German or English as ASCII or PDF text file. The text has to be printable and transferable via copy/paste (no copy protection, no text as image).

2.6 The authors need to confirm that they are the owners of all rights regarding the submission. If the submission contains material of which the authors are not (sole) owners, proof needs to be provided that the original author(s) allow the use of these materials.

2.7 By submitting an entry for the contest, the authors declare that they will do anything to prevent that the ABBUC is held liable for any legal infringement resulting of the individual submission. Should any financial or other damage occur to the ABBUC due to the submission, the author(s) declare that they will compensate ABBUC in full as well as bear the legal and economic consequences resulting from the submitted program.

3. Modes of submission

3.1 The program including its documentation has to be sent to the head of the ABBUC software resort via e-mail or via the ABBUC Software Contest portal (<http://asc.abbuc.de>). The submission needs to reach the software resort no later than August 31st of the year in which the contest is held. Corrections of already submitted programs are allowed until the same date.

4. Testing the submissions

4.1 The head of the ABBUC software resort checks each submission regarding the conditions laid out in section 2. In cases of doubt, a decision is made together with the president of ABBUC whether the program is accepted or not.

4.2 The ABBUC reserves the right to:

4.2.1 reduce the financial awards in case of low quality of the submitted programs.

4.2.2 cancel the contest in case of less than three submissions by different authors. In that case, submitted programs may again participate in a later contest, provided they have not been published before.

5. Distribution to ABBUC members

5.1 Accepted submissions will be made available for ABBUC members as a supplement to the next possible ABBUC magazine on 5.25" disk(s).

5.2 Additionally, disk images will be made available in a protected members-only area of the ABBUC website as soon as finalizing the collection is completed.

6. Promotion by the authors

6.1 Authors are allowed to freely promote their programs before and after submission, e.g. via videos, screenshots or texts in any kind of media. The programs themselves may not be

published until the annual general meeting. Non-public beta tests do not constitute a publication and are allowed.

7. Voting

7.1 Only ABBUC members are eligible for voting. Any submitted program can be given points from 0 (very bad) to 10 (very good)

7.2 Following modes of casting votes are provided:

7.2.1 via filling out the ballot which is part of the respective ABBUC magazine and sending it via post to the club.

7.2.2 via the online polling site.

7.2.3 by handing over the ballot to an ABBUC board member at the annual general meeting.

7.3 In the cases of 7.2.1 and 7.2.2, the member needs to make sure that the ballot has reached the club one day before the annual general meeting.

8. Results of the software competition

8.1 During the ABBUC annual general meeting the submissions are being presented in a way determined by the chairman and the moderator, usually by the head of the software resort. After the official part of the meeting, the ballots are counted and the submissions are being ranked. The higher the vote count, the better the program is ranked with equally ranked submissions sharing the same rank as well as the prize. The final ranking will be announced at the meeting, thereby concluding the contest. The results will be announced in the next ABBUC magazine as well as in the ABBUC forum.

8.2 If programs that are in the first 3 places have the same number of points, they will also receive the same additional amount for this placement, as listed under 9.1.

9. Awards

9.1 The ABBUC awards monetary prizes with a total of 2,850 Euro. Of this total, 850 Euro are shared among the first 3 places. 2.000 Euro are divided by the amount of points given to the respective entry in relation to the total number of points given to all participating entries. This will give a calculated share.

For example:

1.place: 500€ + calculated share

2.place: 250€ + calculated share

3.place: 100€ + calculated share

4.place and all following places: calculated share

The share of the prize money results from the percentage of the votes achieved in relation to the total number of votes.

9.2 Awards will be wired by bank transfer or PayPal or sent by postal mail. In case the competition is not being held due to reasons stated in 4.2.2, the awards will be added to subsequent contests unless the members decide to cease holding the competition.

10. General publication

10.1 After the annual general meeting each author can freely publish the program. All copyrights remain with the respective authors. The ABBUC e.V. will not make the software accessible to the general public without permission of the authors.

11. Disclaimer

11.1 Any software appearing to be plagiarized from Atari 8-Bit or other systems or is otherwise contravening German or international law is immediately disqualified from the contest. In case such a contravention is discovered only after the contest, the participant has to return the award to the ABBUC immediately. Recourse to the courts is not permitted.

Contact addresses:

ATARI Bit Byter User Club e.V.
President: Sascha Kriegel
Rückertstraße 23
22089 Hamburg
Germany

Software resort head:
Email: software@abbuc.de
Post:
Holger Bommer
Roßbergstr.3
73734 Esslingen
Germany

Advices:

It is not sufficient if a program runs with an emulator. For those who have no ability to test their software on real hardware please note the following:

The RAM under the OS-ROM and the BASIC is filled with random values after switching on a real Atari (mostly \$FF and \$00). Atari Emulators often have 0 here. Before changing the display list (DLISTL/H) or switching on or off the screen (DMACTL) a vertical blank should take place (wait for it). Otherwise on real Ataris, especially with enabled DLIs, interferences (flickering) or even crashes may occur.

Sound should be initialized at the start and after each load operation with AUDCTL=0, SKCTL=3, otherwise it will sound false. Also the total volume of all four (4) channels should not exceed 32, otherwise sound on real Ataris is distorted.

The program has to run on PAL-Ataris. There are following differences to NTSC:

- The VBI runs at 1/50 second (instead of 1/60 second)- Color palette is different
- At PAL the vertical blank is notably longer

Programs in XEX-format have to run as ATR also, regarding topic 2.1.3. That means, instead of the Emulator direct start, the XEX file has to be startable with XEX-loader in memory. Most loaders require \$700-\$BFF, zero page \$43-\$49 and all SIO memory locations. (If the program requires more memory, one can eventually release it as a 90k/130k bootdisk without DIR/VTOC.)

The Emulators Altirra and Atari800Win offer color palettes that are not correct. E.g. the doors in "Project M 2.0" do not have the colors red, green, blue as in Altirra but brown, white-blue, blue-violet. A game developed on an Emulator can show different colors on real Ataris.

The SIO runs slower with a 1050 than with SIO2XXX-devices or Emulators. This might lead to timing problems, if the program has a self-written SIO-routine or runs interrupts while loading.

Extremely useful programming tips by JAC! (english only): <http://www.wudsn.com/index.php/productions-atari800/tutorials/tips>