

AUF AVES SPUREN II

WEGE DER AUTOREN

Der DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Horchet auf Ihr Schreiberlinge!

Denn das Ulisses-Forum, der Hexenkessel und die Selemer Tagebücher veranstalten in diesem Jahr zum zweiten Mal gemeinsam einen

INTERPRET-ABENTEUERWETTBEWERB!

Wir suchen in diesem Wettbewerb spannende, kuriose, interessante oder ungewöhnliche Abenteuer, die nach dem Wettbewerb allen Interessierten kostenlos im Internet zur Verfügung gestellt werden. Das diesjährige Thema lautet:

Im Fackelschein

Mitmachen kann jeder der sich berufen fühlt, sein Talent zu testen, der Spaß am Schreiben hat oder der schon immer das Konzept in seiner Schublade ausarbeiten wollte. Die besten Beiträge werden prämiert! Da der Wettbewerb das Ziel hat, der DSA-Community gute Abenteuer im Internet zur Verfügung zustellen, setzen wir mit Eurer Teilnahme das Einverständnis voraus, die eingesandten Abenteuer auf den Ausrichterseiten kostenfrei zum Download bereitzustellen.

Wettbewerbsbedingungen

Ein *wesentlicher* Teil des Abenteuers muss in einem Dungeon spielen.

Folgendes ist dabei für uns unter einem Dungeon zu verstehen:

Es besteht aus einer klar definierten Anordnung von Räumen oder Räumlichkeiten (die im Rahmen des Wettbewerbs durch eine Dungeonkarte festzuhalten ist) und die Erkundung der Örtlichkeiten bzw. des Unbekannten spielen eine wichtige Rolle im darin spielenden Abenteuer. Wo sich das Dungeon befindet und von welcher Beschaffenheit es genau ist, überlassen wir euch. Es kann sich dabei um die klassischen Grabkammern, Höhlen, Tempel oder ähnliche Anlagen handeln, aber auch um deutlich ungewöhnlichere Orte, sofern sie im aventurischen Sinne glaubwürdig und logisch aufgebaut sind.

Formelle Anforderungen

- Die Länge der Abenteuer ist freigestellt. Neben der Dungeonkarte können natürlich weitere Anhänge in Form von Bildern, Karten und Handouts eingereicht werden, sofern sie nicht bereits in der Datei enthalten sind.
- Bitte gebt bei den verwendeten Bildern eine Quelle an, damit wir nachvollziehen können, woher sie stammen und bei der späteren Verwendung im Rahmen einer Veröffentlichung im Internet keine Probleme bekommen.
- Die Einreichung erfolgt in elektronischer Form als Datei mit gängigem Format (DOC oder RTF). Eine zusätzliche „Hochglanzfassung“ (z.B. als gelayoutete PDF), ist ebenfalls gerne gesehen, aber bitte nur zusätzlich.
- Die Mail muss den vollständigen Namen und die Adresse des Autors enthalten.
- Das Format des Beitrags (Schriftgröße, Schriftart) ist euch freigestellt, benutzt aber bitte lesbare und gängige Formate (also z.B. *Schriftgröße 10-12* und am besten typische Schriftarten wie *Times New Roman* oder *Garamond*).
- Das Abenteuer muss in Aventurien spielen.
- Dem Beitrag muss ein Deckblatt vorangestellt sein, auf dem die folgenden Daten zum Abenteuer vermerkt sind: Titel, Art (Gruppen- oder Soloabenteuer), Anforderungen, Anzahl der Helden, Ortsangabe, Zeitangabe, Name des Autors, Mail-Adresse des Autors.
- Der Beitrag muss sich nach den Regeln der 4. Edition richten. Beide Regelversionen (Boxen und Hardcover) sind erlaubt. Verweise auf Regelwerke und Erweiterungen (Rote Reihe) sind zulässig, Verweise auf andere Werke (Blaue Reihe, RSH usw.) nur dann, wenn das Abenteuer auch ohne diese spielbar bleibt.

Bewertungskriterien

Umsetzung der Wettbewerbsbedingungen (40%)

Hier achten wir darauf wie die Bedingungen umgesetzt wurden, ob der Plot uns logisch erscheint und die vorgesehene Dramaturgie des Abenteuers funktioniert.

Aventurische Stimmigkeit (25%)

In dieser Kategorie prüfen wir, ob das Abenteuer aventurienkompatibel ist. Stehen Elemente des Abenteuers im krassen Widerspruch zu offiziellen Setzungen? Decken sich die Beschreibungen weitgehend mit dem vorherrschenden Aventurienbild?

Spielreiz (20%)

Das Abenteuer soll Spaß machen zu spielen. Entsteht bereits beim Lesen des Abenteuers der Drang das Abenteuer spielen zu wollen? Weil es interessante ungewöhnliche Ideen hat, weil es einen gewissen Coolness-Faktor hat oder weil es ganz einfach viel Spannung und Spaß verspricht.

Schreibstil & Strukturierung (15%)

Liest sich das Abenteuer gefällig oder ist es voll mit komplizierten Wörtern und umständlichem Satzbau? Hier bewerten wir also ob es Spaß macht das Abenteuer zu lesen und ob der Meister durch die Strukturierung des Abenteuers Orientierung und Unterstützung beim späteren Leiten erhält.

Bei Nichteinhaltung der formalen Kriterien und groben Verbrechen gegen die deutsche Sprache und Rechtschreibung behält sich die Jury vor Punkte abzuziehen.

Einsendeschluss ist der 19. Juli. 2009 (23:59 Uhr)

Die Preisverleihung wird auf dem diesjährigen RatCon am letzten Augustwochenende in Dortmund stattfinden.

Schickt eure Beiträge als Anhang an folgende Adresse:

wettbewerb@selemer-tagebuecher.de

Vorsicht! Keine Umlaute in der Adresse!

Viel Erfolg!

Die Jury

Die *Selemer Tagebücher* sind die virtuelle Heimat von **Ulrich Lang**. Auf seiner Seite kann man nicht nur viele interessante Spielhilfen finden, sondern Ulrich ist auch als Autor einiger offizieller Publikationen in Erscheinung getreten, z.B. für die jüngste Bornlandspielhilfe und den *Aventurischen Boten*.

Für das *Ulisses-Forum* wird **Alex Spohr** an den Start gehen. Alex hat an der Überarbeitung der DSA4-Regeln mitgearbeitet und Beiträge für die *Wege-Bände* verfasst.

Der *Hexenkessel* wird vertreten durch die Betreiberin der Seite, **Melanie Käfer**. Sie hat bereits als Ausrichterin des Hexenkult&Racheflug-Wettbewerbs Erfahrungen mit der Arbeit als Juror machen können.

Ebenfalls für den *Hexenkessel* wird **Florian Rudig** in der Jury sitzen. Auch er war Jury-Mitglied des Hexenkult&Racheflug-Wettbewerbs. Außerdem arbeitet er auch für das Projekt „Elementare Gewalten“.

Als Gast-Juror wird in diesem Jahr **Martin „Obaran“ Schmidt** die Jury verstärken. Seit 2008 ist Martin ein Alveraniar und hat sich auch schon als Autor zahlreicher Artikel des *Aventurischen Boten* und als Moderator des *Ulisses-Forums* verdient gemacht.

Die Preise

Unsere Preise sind diesmal nicht mit einer Platzierung verbunden. Der Sieger des Abenteuerwettbewerbs darf zuerst unter den Preisen auswählen, gefolgt vom zweiten Platz und dann dem Drittplatzierten.

Als Preise winken:

Ein *F-Shop*-Gutschein im Wert von 25€

Eine aktuelle Publikation von DSA von *Ulisses*

Ein „Königsmacher-Bundle“ (enthält die beiden Soundtrack-CDs zur KM-Kampagne), ein „Klar zum Entern“-Soundtrack und einen Gratis-Download für den „Die Wandelbare“-Soundtrack von *Rauschwerk*

Sponsoren

Wir möchten uns bei den Sponsoren herzlich bedanken, die uns freundlicherweise die genannten Sachpreise zur Verfügung stellen.

