



APRIL 2026:

IF GRAND PRIX 2026

deutscher textadventure-wettbewerb

Im Frühjahr 2026 findet zum 16. Mal der IF Grand Prix statt, ein Wettbewerb für alle, die selbst Textspiele in deutscher Sprache schreiben oder

solche Spiele spielen und bewerten wollen. Bis zum 1. April können Beiträge für den Wettbewerb eingereicht werden.

Zeitplan

1. März – Absichtserklärung:

Wer ein Spiel einreichen möchte, gibt dies per E-Mail bekannt.

1. April – Abgabe-Deadline:

Spätestens um 19 Uhr müssen alle Beiträge eingereicht sein.

2. April – Spielen:

Die Spiele stehen zum Herunterladen bereit, es wird bewertet.

1. Mai – Bewerten:

Die Bewertungsphase endet um 23:45 Uhr CEST.

Der Champus ist kalt gestellt.

2. Mai – Feiern:

Feiern: Die Ergebnisse werden bekannt gegeben!

Abstimmung

> Zusammenfassung der Regeln

Wer bewertet, kann einmal für jedes Spiel abstimmen, außer für eigene Beiträge. Für mindestens fünf Spiele muss ein Votum abgegeben werden, Nichtbewertungen aufgrund von technischen Schwierigkeiten, Betatests oder eigener Einreichung müssen entsprechend begründet werden. Betatestern steht es dabei frei, ob eine Stimme zum getesteten Spiel abgegeben wird; eigene Beiträge müssen zwingend gekennzeichnet sein und dürfen nicht bewertet werden.

Die Abstimmung erfolgt per E-Mail an intf@ifwizz.de, wofür am besten der vorgefertigte Bewertungsbogen auf der Download-Seite <https://if-forum.org/pub/ifGP/> verwendet wird, der nach der Spielveröffentlichung zur Verfügung steht.

Preise & Dank

Wer Preise stiften möchte, melde sich bitte bei intf@ifwizz.de.

Wer einen Preis stiftet, muss auch den Versand übernehmen.

Vorab schonmal einen herzlichen Dank dafür!

> Dank

Dieser IF Grand Prix greift eine langjährige Tradition auf, die 2002 begann und 2010/11 nach vierjähriger Pause wieder mit großartigen Beiträgen auflebte. Der damalige Veranstalter Textfire.de hat die Erlaubnis erteilt, das gesamte Regularium zu übernehmen.

Das Regularium wurde im Herbst 2025 überarbeitet, insbesondere können sich im Unterschied zu früheren Regeln nun alle an Abstimmungen und Diskussionen beteiligen, auch wenn sie Beiträge eingereicht haben. Für die Überarbeitung geht großer Dank an Martin Oehm, Olaf Nowacki und an das Forum.

Für das Logo ein herzliches Dankeschön an Mischa Magyar, von ihm stammt gleichzeitig die großartige Idee der Verbindung mit dem Hashtag #ifGP.



Regeln

> Zeitplan für 2026

Wer teilnehmen möchte, muss mindestens ein Spiel in überwiegend deutscher Sprache einreichen. Das Spiel muss bis 1. April 19 Uhr per intf@ifwizz.de eingegangen sein. Für jedes Spiel, das eingereicht werden soll, muss bis zum 1. März aus organisatorischen Gründen eine Absichtserklärung an die genannte E-Mail-Adresse gesandt werden.

Die Spiele stehen ab 2. April zum Download bereit.

Wertungen müssen bis 1. Mai 23:45 Uhr per E-Mail an intf@ifwizz.de eingegangen sein.

> Regeln zum Einreichen

Das Spiel sollte innerhalb von 90 Minuten spielbar sein.

Jedem Spiel sollte eine Komplettlösung – als separate Datei oder als Hilfe-Kommando im Spiel – beiliegen.

Eingereichte Spiele müssen Freeware und bislang unveröffentlicht sein. Sie dürfen keine Urheberrechte verletzen. Wenn zum Spielen ein Interpreter benötigt wird, muss dieser ebenfalls Freeware sein.

> Regeln zur Abstimmung

Die Abstimmung steht allen offen – auch denjenigen, die selbst Beiträge eingereicht haben – solange die folgenden Regeln eingehalten werden.

Wer abstimmt, muss mindestens fünf Spiele bewerten. Bei weniger Bewertungen müssen nachvollziehbare Hinderungsgründe angegeben werden, ansonsten werden die Bewertungen nicht berücksichtigt. Wenn weniger als fünf Spiele eingereicht werden, müssen alle Spiele entsprechend bewertet werden. Spiele, die weniger als fünf oder entsprechend der Beitragszahl weniger Stimmen erhalten haben, werden in der Wertung nicht berücksichtigt.

Zu den Hinderungsgründen zählen insbesondere technische Gründe, das Betatesten von Beiträgen sowie eigene Einreichungen.

Wer selbst Beiträge eingereicht hat, darf seine eigenen nicht bewerten. Bei anonymer Einreichung ist die Nichtbewertung eigener Beiträge zwingend als Hinderungsgrund anzugeben, die Anonymität bleibt dabei gewährleistet.

Jedes bewertete Spiel sollte mindestens 15 Minuten gespielt und spätestens nach 90 Minuten Spielzeit bewertet werden. Weiterspielen danach soll nicht in die Bewertung einfließen.

Jedes Spiel wird mit einer ganzzahligen deutschen Schulnote bewertet. Um mehrfaches Abstimmen zu verhindern, muss bei der Stimmabgabe der vollständige Name angegeben werden. Diese Informationen

werden ausschließlich zur Auswertung verwendet, nicht weitergegeben und eine Woche nach Verkündung des Ergebnisses gelöscht.

Dementsprechend sind Einsprüche gegen die Votingergebnisse nur innerhalb von sieben Tage nach deren Verkündung möglich.

> Sieger und Preise

Es gewinnt das Spiel mit der besten Durchschnittsnote. Die Durchschnittsnote bestimmt auch die Reihenfolge, in der die Preise ausgewählt werden können. Wählen zwei Gleichplatzierte denselben Preis, entscheidet das Los.

Preise werden ab sofort angenommen. Es genügt eine Mail mit kurzer Beschreibung des Preises an intf@ifwizz.de. Wer einen Preis stiftet, muss ihn auch versenden!

> Fairness-Richtlinien

Jedes Spiel sollte vor Abgabe getestet werden. Auch wer bereits andere Spiele testet oder wer einen Beitrag einreichen will, darf testen, sollte dies aber vorab kommunizieren.

Diskussionen zwischen allen Beteiligten, etwa im Forum if-forum.org, sind ausdrücklich erlaubt, auch während der Bewertungsphase.

Weil nicht alle die Spiele bereits gespielt haben und weil es Leute gibt, die die Spiele nicht vor Ende der Bewertungsphase besprechen wollen, sollten diese Diskussionen jedoch mit entsprechenden Hinweisen versehen und Passagen, die eventuell zuviel verraten, durch Leerzeilen (»Spoiler Space«) abgetrennt werden.

Wer Wettbewerbsbeiträge liefert, darf sich bis zum Abschluss des Wettbewerbs nicht zum eigenen Spiel äußern. Ausgenommen sind Erläuterungen zum Spiel wie Intros oder Geleitworte. Sie dürfen sich dabei nicht auf aktuelle Spielediskussionen beziehen und auch nicht auf Diskussionsseiten platziert werden.

Wer bewertet, kann während der Bewertungsphase an Diskussionen zu den bewerteten Spielen etwa im if-forum.org teilnehmen – auch zu den selbst eingereichten. Entsprechende Hinweise und Leerzeilen (»Spoiler Space«) sind während der Bewertungsphase verpflichtend. Wer sich nicht an diese Richtlinien hält, wird von der Bewertung ausgeschlossen.

> Letztes Wort

In von den Regeln und Richtlinien nicht klar beschriebenen Fällen hat das letzte Wort, wer den IF Grand Prix organisiert.

Fragen, Antworten, Querverweise

> Welche Spiele?

Welche Spiele dürfen eingereicht werden? Darf ich zum Beispiel ein Multiple Choice (CYOA)-Spiel einreichen? Oder ein Grafikadventure?

Die Spiele, die eingereicht werden, müssen mit dem Spieler im Wesentlichen über Text kommunizieren, sowohl in der Eingabe als auch in der Ausgabe.

Das heißt, dass Textadventures mit Parser und *Choose your own adventure* alias CYOA-Spiele, die zu jeder Szene eine Auswahl an Handlungsmöglichkeiten bieten, erlaubt sind. Diese Spiele dürfen auch illustriert oder mit Musik oder Geräuschen unterlegt sein, solange die wesentlichen Informationen auch in Textform vorhanden sind. Grafikadventures, deren Handlung genuin visuell und lediglich mit Text als Beiwerk erzählt wird, werden nicht als Textspiele akzeptiert.

> Überarbeitete Spiele

Die Spiele müssen bislang unveröffentlicht sein. Was ist beispielsweise mit Speed-IF-Beiträgen, die überarbeitet werden, oder Übersetzungen?

Beiträge aus anderen Wettbewerben gelten als bereits veröffentlicht. Als veröffentlicht gelten auch anders wie beispielsweise im Forum der Allgemeinheit zur Verfügung gestellte Spiele, auch wenn diese noch unvollständig sind oder als Beta-Version verbreitet wurden.

Übertragungen aus anderen Sprachen werden als eigenständige Werke betrachtet und können eingereicht werden.

> Schulnoten

Bewertet wird mit (deutschen) Schulnoten. Wie funktioniert das Notensystem in Deutschland?

Die Schulnoten entsprechen folgenden Wertungen:

Note 1 – sehr gut (<i>excellent</i>)	Note 4 – ausreichend (<i>pass</i>)
Note 2 – gut (<i>good</i>)	Note 5 – mangelhaft (<i>bare pass</i>)
Note 3 – befriedigend (<i>fair</i>)	Note 6 – ungenügend (<i>fail</i>)

> Spiellänge

Das Spiel soll innerhalb von 90 Minuten gespielt werden können.

Was genau heißt das?

Die 90 Minuten sind ein Richtwert, eine Obergrenze für die Länge des Spiels. Wegen der Richtlinie, das Spiel spätestens nach dieser Zeit zu bewerten, sind Beiträge von Vorteil, die ein Durchspielen in dieser Zeit erlauben.

Eine andere Richtlinie ist die Mindestspieldauer von 15 Minuten. Diese ist vermutlich schwerer einzuhalten. Als Faustregel gilt: Wenn man den Beitrag auf den ersten Blick in unter fünfzehn Minuten bis zum (erfolgreichen) Ende durchspielen kann und er keinen Wieder-spielwert hat, ist das Spiel zu kurz.

Eine andere Richtlinie ist die Mindestspieldauer von 15 Minuten. Als Faustregel gilt für Beiträge: Wenn sie in unter fünfzehn Minuten bis zum erfolgreichen Ende durchgespielt werden können und keinen Wiederspielwert erkennbar ist, sind sie zu kurz.

> Musterlösung

Sind 90 Minuten die Richtlinie für ein Durchspielen mit Musterlösung?

Dieser Richtwert gilt für das normale Durchspielen ohne Hilfsmittel wie Musterlösungen. Die Geschichte soll mit allen Aufgaben und Schwierigkeiten aus sich heraus erlebt werden können. Ein Durchspielen anhand eines Lösungsvorschlags ist weder im Sinne des Grand Prix noch im Sinne im Sinne der Person hinter dem Beitrag. Warum dann die Empfehlung, eine Musterlösung mitzuliefern? Wir haben alle unseren eigenen Spielerhythmus und gehen unterschiedlich an Probleme heran. Wer an einer Stelle stecken bleibt und auch nach längerem Probieren nicht weiterkommt, sollte einen letzten Ausweg erhalten. Dafür ist eine Musterlösung gedacht. Damit soll verhindert werden, dass ein unfaires Puzzle ein ansonsten faires Spiel innerhalb der Bewertungszeit unspielbar macht. Das Nachschauen in der Musterlösung sollte die Ausnahme bleiben, letzten Endes liegt die Verwendung der Lösung aber im jeweiligen eigenen Ermessen. Im Zweifelsfall sollte die 90-Minuten-Regel nicht so sehr als »in höchstens 90 Minuten durchspielen« interpretiert werden, sondern als »sich eine Stunde bis 90 Minuten mit dem Spiel beschäftigen«. Wer Beiträge einreicht, wird im Betatesten eine große Hilfe finden wenn es darum geht, ein Gefühl für die Spiellänge zu bekommen. Für einige Arten von Spielen – etwa Spielbücher, Spiele mit Zufallselementen oder auch stets problemlos durchspielbare Spiele mit zahlreichen verschiedenen Ausgängen – macht eine Musterlösung wenig Sinn, so dass die Muss- in eine Soll-Bestimmung für eine Musterlösung umgewandelt wurde.

Für einige Arten von Spielen – etwa Spielbücher, Spiele mit Zufallselementen oder auch stets problemlos durchspielbare Spiele mit zahlreichen verschiedenen Ausgängen – macht eine Musterlösung wenig Sinn, so dass es eine Empfehlung und keine Regel bleibt.

> Abstimmung

Wie funktioniert das Abstimmen?

Abgestimmt wird per E-Mail an intf@ifwizz.de. Nur die zuletzt versendete Abstimmung zählt, eine spätere Abstimmung ersetzt also stets eine frühere.

> Weitere Informationen

Website Permalink: ifwizz.de/grand-prix.html

if-de-Forum: if-forum.org

Hashtag: [#ifGP26](https://twitter.com/ifGP26)

> Kontakt

Email: intf@ifwizz.de

Snailmail: Martin Barth

c/o Gözlig, Grüntaler Str. 12, 13357 Berlin

(Verantwortlich im Sinne des Presserechts.)

