

Kryteria Oceny Gry

(480 punktów)

i. Ogólny pomysł i wpływ społeczny gry (60 punktów)

SKŁADOWE OCENY:

- oryginalność 0-15PKT
- atrakcyjność 0-15PKT
- potencjał rozwoju 0-15PKT
- wpływ społeczny 0-15PKT

POMYSŁ - ORYGINALNOŚĆ

- 0PKT pomysł na grę jest wtórny.
- 5PKT pomysł na grę nie należy do głównego nurtu.
- 10PKT pomysł na grę jest rzadko spotykany na rynku.
- 15PKT pomysł na grę jest nieszablonowy i nowatorski.

POMYSŁ - ATRAKCYJNOŚĆ

- 0PKT pomysł jest wyeksploatowany przez mainstream i nie oferuje odbiorcom niczego nowego.
- 5PKT chociaż pomysł na grę należy do lubianej klasyki, ale jest jej nową odsłoną.
- 10PKT pomysł na grę wzbudza ciekawość nowatorskimi rozwiązaniami.
- 15PKT pomysł na grę zachęca do jej wypróbowania i eksplorowania gry ze względu na swoją wyjątkową oryginalność.

POMYSŁ - POTENCJAŁ ROZWOJU

- 0PKT Pomysł na grę jest zamknięty w sobie i nie daje możliwości na rozszerzenia, kontynuacje lub adaptacje.
- 5PKT Pomysł na grę ma pewne możliwości rozwoju, np. poprzez dodatki DLC, ale nie otwiera drogi do stworzenia rozbudowanego uniwersum.
- 10PKT Pomysł na grę ma wyraźny potencjał na rozwój w kilku kierunkach, np. poprzez sequele, prequele, spin-offy, jednak jego uniwersum nie jest na tyle rozległe, aby umożliwić nieograniczone eksploracje.
- 15PKT Pomysł na grę jest niezwykle obiecujący pod względem potencjału rozwoju, otwierając drzwi do stworzenia bogatego i rozbudowanego uniwersum, które można eksplorować na wiele sposobów, w tym poprzez sequele, prequele, spin-offy oraz adaptacje na inne media.

WPŁYW SPOŁECZNY

- 0PKT gra nie posiada cech gry poważnej.
5PKT gra posiada elementy pozarozrywkowe, typowe dla serious games.
10PKT grę można zaliczyć do gatunku serious games.
15PKT cały projekt i design gry jest ukierunkowany na realizację konkretnego celu pozarozrywkowego

ii. Gameplay i mechanika (60 punktów)

SKŁADOWE OCENY:

- Innowacyjność Mechaniki 0-9 PKT
- Grywalność i Intuicyjność 0-9 PKT
- Głębia i Złożoność 0-9 PKT
- Satysfakcja i Poczucie Sprawczości 0-9 PKT
- Progresja Gracza 0-9 PKT
- Różnorodność Wyzwań 0-9 PKT
- Uczenie Gracza (Tutorial) 0-6 PKT

INNOWACYJNOŚĆ MECHANIKI (0-9 PKT)

- 0 PKT Mechanika gry jest całkowicie konwencjonalna i nie wnosi niczego nowego.
3 PKT Mechanika gry opiera się na znanych rozwiązaniach, ale wprowadza drobne ulepszenia lub modyfikacje.
6PKT Mechanika gry zawiera rzadko spotykane elementy lub łączy znane elementy w unikalny sposób.
9PKT Mechanika gry wprowadza innowacyjne, niespotykane rozwiązania

GRYWALNOŚĆ i INTUICYJNOŚĆ (0-9 PKT)

- 0PKT Gameplay jest nieintuicyjny, trudny do opanowania i sprawia, że gra jest frustrująca.
3PKT Gameplay jest poprawny i funkcjonalny, ale brakuje mu płynności i przyjemności.
6PKT Gameplay jest intuicyjny, responsywny i zapewnia przyjemne wrażenia z rozgrywki.
9PKT Gameplay jest niezwykle płynny, intuicyjny i satysfakcjonujący, sprawiając, że gra jest czystą przyjemnością.

GAMEPLAY i MECHANIKA – GŁĘBIA i EMERGENCJA (0-9 PKT)

- 0PKT Mechanika gry jest prosta, płytka i/lub losowa. Granie oferuje żadnych możliwości tworzenia strategii rozgrywki.
3PKT Mechanika gry oferuje podstawowe możliwości strategiczne, ale

brakuje jej głębi i emergentnych interakcji pomiędzy graczem a systemem gry.

6PKT Mechanika gry jest złożona i oferuje wiele strategicznych możliwości oraz pewien stopień emergencji, pozwalając na odkrywanie nieoczywistych i niezaplanowanych przez twórców działań graczy.

9PKT Mechanika gry jest niezwykle głęboka i złożona, charakteryzuje się wysoką emergentnością i pozwala graczowi na samodzielne opracowywanie różnorodnych i nieprzewidywalnych strategii oraz taktyk.

SATYSFAKCJA i ZNACZĄCA ROZGRYWKA (0-9 PKT)

0PKT Gameplay nie daje graczowi poczucia wpływu na świat gry ani satysfakcji z osiągnięć; wybory gracza nie mają realnych konsekwencji, a rozgrywka jest pozbawiona znaczenia.

3PKT Gameplay daje graczowi podstawowe poczucie wpływu i satysfakcji, ale rozgrywka jest w dużej mierze skryptowana i przewidywalna; wybory gracza mają ograniczone konsekwencje.

6PKT Gameplay daje graczowi wyraźne poczucie wpływu na świat gry i satysfakcję z pokonywania wyzwań; rozgrywka oferuje znaczące wybory i konsekwencje, które są postrzegane dla gracza.

9PKT Gameplay daje graczowi ogromne poczucie sprawczości i satysfakcji, sprawiając, że czuje się on potężny i spełniony; rozgrywka jest głęboko znacząca, pozwalając graczowi na dokonywanie wyborów, które realnie i w istotny sposób wpływają na świat gry i jego własną historię, a konsekwencje tych wyborów są wbudowane w strukturę rozgrywki

PROGRESJA GRACZA (0-9 PKT)

0PKT System progresji jest nieobecny lub źle zaimplementowany, nie dając graczowi poczucia rozwoju.

3PKT System progresji jest prosty i liniowy, oferując ograniczone możliwości rozwoju postaci.

6PKT System progresji jest rozbudowany i oferuje różnorodne ścieżki rozwoju, nagradzając gracza za postępy.

9PKT System progresji jest niezwykle satysfakcjonujący i motywujący, dając graczowi poczucie ciągłego rozwoju i odblokowywania nowych możliwości.

RÓŻNORODNOŚĆ WYZWAŃ (0-9 PKT)

0PKT Gra oferuje monotonne i powtarzalne wyzwania, które szybko stają się nudne.

3PKT Gra oferuje pewną różnorodność wyzwań, ale po pewnym czasie stają się one przewidywalne.

6PKT Gra oferuje bogaty wachlarz różnorodnych i interesujących wyzwań, które wymagają od gracza stosowania różnych umiejętności i strategii.

9PKT Gra oferuje niezwykle zróżnicowane i pomysłowe wyzwania, które zaskakują gracza i utrzymują jego zainteresowanie przez długi czas.

UCZENIE GRACZA (TUTORIAL) (0-6 PKT)

0PKT Gra nie posiada samouczka lub jest on źle zaprojektowany, przez co gracz ma trudności z opanowaniem mechaniki.

3PKT Samouczek wprowadza gracza w podstawowe mechaniki, ale pomija inne, ważne aspekty gry.

6PKT Samouczek efektywnie i stopniowo wprowadza gracza w wszystkie kluczowe mechaniki gry.

iii. Elementy światotwórcze, narracyjne i klimat gry (60 punktów)

SKŁADOWE OCENY:

- Elementy światotwórcze 0-20 PKT
- Elementy narracyjne 0-20 PKT
- Klimat gry 0-20 PKT

ELEMENTY ŚWIATOTWÓRCZE

0PKT elementów światotwórczych jest zbyt mało, by skutecznie zrealizować pomysł na grę.

10PKT w grze istnieje wystarczająca ilość elementów światotwórczych by zrealizować pomysł na grę.

20PKT gra jest kompletna i spójna pod względem ilości elementów światotwórczych.

ELEMENTY NARRACYJNE

0PKT elementów narracyjnych jest zbyt mało, by skutecznie zrealizować pomysł na grę.

10PKT w grze istnieje wystarczająca ilość elementów narracyjnych realizujących pomysł na grę.

20PKT gra jest kompletna i spójna pod względem ilości elementów narracyjnych.

KLIMAT GRY

0PKT gra nie posiada wyraźnego klimatu, nastroju i lejtmotyw.

10PKT gra posiada elementy wprowadzające graczy w konkretny nastrój, klimat i/lub sugerujące lejtmotyw.

20PKT gra posiada wyraźny klimat, nastrój i lejtmotyw.

iv. Spójność designu (60 punktów)

SKŁADOWE OCENY:

- | | |
|---|----------|
| • Spójność Mechaniki i Narracji | 0-12 PKT |
| • Spójność Poziomu Trudności i Doświadczenia Gracza | 0-12 PKT |
| • Spójność Systemów i Mechanik | 0-12 PKT |
| • Spójność Interfejsu i Mechanik | 0-12 PKT |
| • Spójność Celów i Motywacji Gracza | 0-12 PKT |

SPÓJNOŚĆ MECHANIK I NARRACJI:

- 4PKT. Mechaniki gry wspierają i efektywnie komunikują narrację.
- 4PKT. Elementy fabularne (postacie, wydarzenia, świat) są spójne z mechanikami i systemami gry.
- 4PKT. Mechaniki pomagają w budowaniu i wzmacnianiu narracyjnych motywów i tematów.

SPÓJNOŚĆ POZIOMU TRUDNOŚCI I DOŚWIADCZENIA GRACZA:

- 4PKT. Poziom trudności jest adekwatny do zamierzonego doświadczenia gracza (np. relaksującego, wymagającego, satysfakcjonującego).
- 4PKT. Krzywa trudności jest spójna i logiczna w kontekście rozwoju gracza i fabuły.
- 4PKT. Wyzwania i przeszkody są spójne z umiejętnościami i zasobami, jakie gracz posiada w danym momencie.

SPÓJNOŚĆ SYSTEMÓW I MECHANIK:

- 4PKT. Wszystkie systemy gry (np. walki, ekonomii, rozwoju postaci) działają w sposób spójny i logiczny.
- 4PKT. Mechaniki w ramach różnych systemów są zbalansowane i nie powodują konfliktów lub sprzeczności.
- 4PKT. Systemy i mechaniki wspierają różnorodność strategii i stylów gry.

SPÓJNOŚĆ INTERFEJSU I MECHANIK:

- 4PKT. Interfejs użytkownika jest intuicyjny i efektywnie komunikuje mechaniki gry.
- 4PKT. Informacje prezentowane przez interfejs są spójne z zasadami i logiką mechaniki.
- 4PKT. Interfejs nie wprowadza gracza w błąd i nie utrudnia zrozumienia mechaniki gry.

SPÓJNOŚĆ CELÓW I MOTYWACJI GRACZA:

- 4PKT. Cele gry są spójne z oczekiwanymi motywacjami gracza.
- 4PKT. Mechaniki i systemy gry efektywnie wspierają dążenie do celów gry.
- 4PKT. Nagrody i kary są spójne z wysiłkiem gracza i satysfakcjonują go.

v. Spójność elementów tworzących warstwę audiowizualną gry (60 punktów)

0 PKT – Projekt gry jest nielogiczny i niespójny w obszarze oprawy audiowizualnej. Poszczególne elementy gry nie wiążą się lub kolidują ze sobą.

** Przykład braku powiązania: Cicha, ambientowa muzyka w dynamicznej scenie walki.*

** Przykład kolizji: Jaskrawy, futurystyczny interfejs w grze osadzonej w realistycznym świecie II wojny światowej.*

15 PKT – Projekt jest spójny w zakresie głównych elementów gry audiowizualnych.

** Przykład: Muzyka i ogólna estetyka graficzna pasują do gatunku fantasy, ale efekty dźwiękowe kroków są syntetyczne i nieprzystające do tekstur podłoża.*

30 PKT – Projekt jest spójny w zakresie większości elementów audiowizualnych gry (w tym interfejsu), aczkolwiek niektóre z nich nie wiążą się lub kolidują ze sobą.

** Przykład braku powiązania: Spokojna muzyka w tle podczas eksploracji mrocznych i niebezpiecznych lochów.*

** Przykład kolizji: Arkadowy, kolorowy wskaźnik zdrowia w grze o poważnej, realistycznej narracji.*

45 PKT – Projekt jest spójny w zakresie doboru większości elementów audiowizualnych gry (w tym interfejsu), a elementy niepowiązane nie kolidują ze sobą.

** Przykład braku powiązania: Realistyczne efekty dźwiękowe otoczenia, ale proste, niemelodyjne tło muzyczne, które nie buduje dodatkowej atmosfery.*

60 PKT – Projekt jest całkowicie spójny pod kątem doboru zastosowanych elementów audiowizualnych.

** Przykład: Mroczna, orkiestrowa muzyka idealnie współgra z gotycką architekturą i ponurą kolorystyką świata gry. Efekty dźwiękowe futurystycznych broni są potężne i realistyczne, a interfejs jest minimalistyczny i nie odciąga uwagi od akcji.*

vi.1. Wykonanie techniczne - build gry (60 punktów)

SKŁADOWE OCENY:

- zaawansowanie prac: 20 PKT
- wydajność: 12 PKT
- błędy / bugi: 12 PKT
- kompatybilność: 8 PKT
- instalacja i uruchomienie: 8 PKT

ZAAWANSOWANIE PRAC

0 PKT - Zespół nie stworzył działającego prototypu gry.

5 PKT - Zespół stworzył grę na poziomie MVP - Minimum Viable Product (prezentującą podstawowe funkcjonalności).

10 PKT - Zespół stworzył rozszerzony prototyp (zawierający więcej mechanik i elementów, ale niekoniecznie w docelowej jakości).

15 PKT - Zespół stworzył prototyp beta (zawierający większość planowanych funkcjonalności, ale wciąż wymagający testów i poprawek).

20 PKT - Zespół stworzył grę na poziomie Release Candidate, prezentującą docelową jakość i kluczowe mechaniki danej gry.

WYDAJNOŚĆ

0 PKT - Gra nie jest w żadnym stopniu zoptymalizowana, działa w bardzo małej ilości klatek lub jest niegrywalna na docelowej platformie.

4 PKT - W grze występują częste i znaczące spadki wydajności poniżej akceptowalnego poziomu FPS, negatywnie wpływające na rozgrywkę.

8 PKT - W grze mogą zdarzać się sporadyczne spadki wydajności, ale generalnie utrzymuje ona grywalny poziom FPS.

12 PKT - Gra działa stabilnie w docelowej lub wyższej ilości klatek na sekundę bez znaczących spadków wydajności.

BŁĘDY I BUGI

0 PKT - W grze znajduje się wiele krytycznych błędów, które uniemożliwiają rozgrywkę lub postęp.

4 PKT - W grze często występują błędy, w tym niektóre mogą blokować rozgrywkę lub znacząco ją utrudniać.

8 PKT - W grze występują drobne błędy (wizualne, gameplayowe), ale nie uniemożliwiają one ukończenia gry.

12 PKT - W grze nie napotkano na widoczne i znaczące błędy.

KOMPATYBILNOŚĆ (jeśli dotyczy)

0 PKT – Gra nie działa na docelowych platformach lub występują poważne problemy z kompatybilnością.

4 PKT – Gra działa z problemami na niektórych docelowych platformach.

8 PKT – Gra działa poprawnie na wszystkich docelowych platformach.

INSTALACJA I URUCHOMIENIE

0 PKT – Występują poważne problemy z instalacją lub uruchomieniem gry.

4 PKT – Proces instalacji lub uruchomienia jest skomplikowany lub napotkano na drobne problemy.

8 PKT – Gra instaluje się i uruchamia bezproblemowo.

vi.2. Wykonanie techniczne - jakość oprawy audio (60 punktów)

SKŁADOWE OCENY:

- Muzyka 0-20 PKT
- Efekty dźwiękowe (SFX) 0-20 PKT
- Spójność i miks dźwięku 0-20 PKT

MUZYKA

- 0 PKT – Brak muzyki w grze.
- 5 PKT – Muzyka jest obecna, ale jest prosta, repetytywna lub niedopasowana do kontekstu rozgrywki.
- 10 PKT – Muzyka jest adekwatna do sytuacji, tworzy tło, ale nie wyróżnia się jakością ani pomysłowością.
- 15 PKT – Muzyka jest dobrze skomponowana i dopasowana do poszczególnych momentów gry, wzmacnia atmosferę.
- 20 PKT – Muzyka jest wysokiej jakości, zapada w pamięć, posiada wyraziste motywy i znacząco podnosi immersję.

EFEKTY DŹWIĘKOWE (SFX)

- 0 PKT – Brak efektów dźwiękowych w grze.
- 5 PKT – Efekty dźwiękowe są obecne, ale są niskiej jakości, niespójne lub brak im szczegółowości.
- 10 PKT – Podstawowe akcje i elementy otoczenia posiadają adekwatne efekty dźwiękowe, ale brakuje im głębi i różnorodności.
- 15 PKT – Efekty dźwiękowe są dobrze zrealizowane, realistyczne i dostarczają istotnych informacji zwrotnych graczowi.

- 20 PKT - Bogata paleta wysokiej jakości efektów dźwiękowych, które dodają realizmu i immersji, z dbałością o detale otoczenia i interakcji.

SPÓJNOŚĆ I MIKS DŹWIĘKU

- 0 PKT - Oprawa dźwiękowa jest niespójna i źle zmiksowana, poszczególne elementy zagłuszają się nawzajem.
- 5 PKT - Miks dźwięku jest niechlujny, poziom głośności poszczególnych elementów jest nierówny, co utrudnia odbiór.
- 10 PKT - Poziomy głośności muzyki i efektów są w miarę zbalansowane, ale mogą występować drobne niedociągnięcia.
- 15 PKT - Miks dźwięku jest profesjonalny, muzyka i efekty dźwiękowe współgrają ze sobą, tworząc klarowne i przyjemne brzmienie.
- 20 PKT - Dźwięk jest dynamiczny i przestrzenny, idealnie dopasowany do akcji na ekranie, z subtelnymi niuansami wzbogacającymi immersję.

vi.3 Wykonanie techniczne - jakość oprawy graficznej (60 punktów)

SKŁADOWE OCENY:

- | | |
|---|---------|
| • Styl | 0-9 PKT |
| • Jakość grafik | 0-9 PKT |
| • Kolorystyka | 0-9 PKT |
| • Animacje (animation) | 0-9 PKT |
| • Efekty specjalne (visual effects - vfx) | 0-9 PKT |
| • Oświetlenie i cienie (lighting & shadows) | 0-9 PKT |
| • Interfejs | 0-6 PKT |

STYL

0 PKT - gra nie posiada wyraźnego stylu graficznego.

4.5 PKT - kluczowe elementy gry należą do tego samego stylu graficznego.

9 PKT - całą gra wykonana jest w jednym, wybranym stylu graficznym.

KOLORYSTYKA

0 PKT - nie można jednoznacznie określić kolorystyki gry.

3 PKT - kluczowe elementy gry są spójne kolorystycznie.

6 PKT - gra posiada spójną kolorystykę.

9 PKT - gra posiada spójną, dobrze i celowo dobraną kolorystykę, wspierającą pozostałe elementy gry.

JAKOŚĆ GRAFIK

0 PKT - Niska. Elementy graficzne nie są estetyczne, zrozumiałe i czytelne.

3 PKT - Średnia. Kluczowe elementy graficzne są estetyczne, zrozumiałe i/lub czytelne.

6 PKT - Dobra. Większość elementów graficznych jest estetyczna, zrozumiała, pomysłowa i/lub czytelna.

9 PKT - Bardzo dobra. Wszystkie elementy graficzne są estetyczne, pomysłowe, oryginalne, zrozumiałe i/lub czytelne.

ANIMACJE (ANIMATION):

0 PKT - Animacje są sztywne, nienaturalne i psują immersję.

3 PKT - Podstawowe animacje są obecne, ale brakuje im płynności i detali.

6 PKT - Animacje postaci i elementów otoczenia są płynne i adekwatne do akcji.

9 PKT - Animacje są dopracowane, ekspresyjne i dodają dynamiki rozgrywce oraz wiarygodności postaciom.

EFEKTY SPECJALNE (VISUAL EFFECTS - VFX):

0 PKT - Brak efektów specjalnych lub są one niskiej jakości i nieprzekonujące.

3 PKT - Podstawowe efekty (np. eksplozje, cząsteczki) są obecne, ale brakuje im jakości i finezji.

6 PKT - Efekty specjalne są adekwatne do sytuacji i nie odciągają od rozgrywki.

9 PKT - Efekty specjalne są efektowne, dobrze zrealizowane i wzbogacają wizualne doświadczenie.

OŚWIETLENIE I CIENIE (LIGHTING & SHADOWS):

0 PKT - Oświetlenie jest płaskie i brak dynamicznych cieni.

3 PKT - Podstawowe oświetlenie i cienie są obecne, ale nie wpływają znacząco na atmosferę.

6 PKT - Oświetlenie tworzy spójną atmosferę, a cienie dodają głębi scenom.

9 PKT - Dynamiczne oświetlenie i realistyczne cienie znacząco wpływają na nastrój i immersję.

INTERFEJS

0 PKT - interfejs gry nie posiada spójnej kolorystyki i stylu.

3 PKT - interfejs gry posiada spójną kolorystykę i styl.

6 PKT - interfejs gry posiada spójny styl i dobrze dobraną kolorystykę, które wspierają komunikację gra-gracz.