

Kryteria Oceny Zwiastunu Gry

(80 punktów)

I. Koncepcja Zwiastunu (10 punktów)

- Oryginalność i Innowacyjność Koncepcji (4 punkty):
 - Zwiastun prezentuje unikalny i odróżniający się od standardowych prezentacji gier pomysł.
2PKT
 - Koncepcja zwiastunu wprowadza świeże spojrzenie na gatunek lub tematykę gry.
2PKT
- Spójność Koncepcyjna (3 punkty):
 - Wszystkie elementy zwiastunu (narracja, montaż, użyte środki wyrazu) są spójne z przyjętą koncepcją na poziomie idei i zamysłu.
1.5PKT
 - Zwiastun konsekwentnie realizuje założony cel i przekazuje zamierzone przesłanie w warstwie conceptualnej.
1.5PKT
- Kreatywne Wykorzystanie Materiału Źródłowego (3 punkty):
 - Zwiastun w pomysłowy sposób wykorzystuje fragmenty rozgrywki, grafikę koncepcyjną lub inne materiały związane z grą, aby zilustrować i wzmocnić przekaz koncepcji zwiastunu (ocenie podlega to, czy użyte materiały służą wyrażeniu idei zwiastunu, czy są do niej dopasowane i czy celowo wspierają jego przekaz).
1.5PKT
 - Zwiastun prezentuje grę w sposób kreatywny, a nie tylko jako zbiór przypadkowych scen, tworząc spójną narrację i logiczny przepływ informacji (ocenie podlega to, czy zwiastun opowiada historię, czy informacje są podane logicznie, i czy użyte materiały tworzą spójną całość).
1.5PKT

II. Czytelność Przekazu (10 punktów)

Czytelność Przekazu (10 punktów)

- Jasność Informacji o Świecie Gry (2 punkty):
 - Zwiastun jasno przedstawia setting, realia i uniwersum gry. (Pomijamy tu ocenę jakości wizualnej prezentacji świata.)
1PKT
 - Widz uzyskuje podstawowe informacje o świecie przedstawionym w grze w kontekście fabularnym i tematycznym.
1PKT
- Zrozumienie Celu i Założeń Rozgrywki (2 punkty):
 - Zwiastun pozwala zrozumieć ogólny cel rozgrywki i główne założenia gry na poziomie mechaniki i zasad.
1PKT
 - Widz wie, co gracz będzie robił w grze i jakie są podstawowe mechaniki abstrakcyjnie, bez oceny sposobu ich prezentacji wizualnej.
1PKT
- Określenie Grupy Docelowej (4 punkty):
 - Zwiastun jasno komunikuje, do jakiej grupy odbiorców jest skierowany.
1.5PKT
 - Zwiastun uwzględnia preferencje i oczekiwania docelowych graczy.
1.5PKT
 - Przekaz zwiastunu jest dostosowany do poziomu wiedzy i doświadczenia grupy docelowej.
1PKT
- Call to Action (2 punkty)
 - Zwiastun kończy angażujący Call to Action
2PKT

III. Zwięźłość i Efektywność Przekazu (10 punktów)

- Koncentracja na Istocie Przekazu (4 punkty):
 - Zwiastun skupia się na najważniejszych elementach, pomijając zbędne szczegóły w kontekście informacji i treści.
2PKT
 - Zwiastun efektywnie właściwie wykorzystuje cały czas trwania, aby przekazać kluczowe informacje pod względem zawartości i struktury informacji.
2PKT
- Intensywność Przekazu (3 punkty):
 - Zwiastun angażuje widza i utrzymuje jego zainteresowanie przez cały czas trwania pod względem narracji i informacji.
1.5PKT
 - Zwiastun jest dynamiczny i unika dłużyzn w warstwie informacyjnej, a nie wizualnej.
1.5PKT
- Zapamiętywalność Przekazu (3 punkty):
 - Zwiastun pozostawia w widzu silne wrażenie i zapada w pamięć pod względem treści i przekazu.
1.5PKT
 - Zwiastun ma element, który sprawia, że widz będzie o nim pamiętał po obejrzeniu w kontekście informacji o grze.
1.5PKT

IV. Dobór scen oraz ujęć (20 punktów)

1.. Montaż (10 punktów)

- Struktura emocji (3 punkty).
 - Układ scen buduje napięcie, wywołuje zaskoczenie, wzruszenie lub ekscytację.
1PKT
 - Zwiastun ma wyraźny punkt kulminacyjny i satysfakcjonujące zakończenie (jeśli dotyczy).
1PKT
 - Emocje są odpowiednio dawkowane i zróżnicowane w czasie trwania zwiastunu.
1PKT
- Narracja (2 punkty).
 - Układ i dobór scen jasno przedstawiają cel gry, główne postacie i/lub konflikt.
1PKT
 - Montaż posuwa do przodu narrację bez zdradzania kluczowych elementów (spoilerów).
1PKT
- Rytm (1 punkt).
 - Cięcia układają się w dynamiczny i angażujący rytm, dopasowany do komunikacji, akcji i muzyki.
1PKT
- Prowadzenie wzroku (1 punkt).
 - Cięcia są ułożone tak, aby w naturalny sposób prowadzić wzrok widza na kluczowe elementy kadru.
1PKT
- Spójność kompozycyjna (1 punkt).
 - Cięcia zachowują spójność kompozycyjną między kadrami, unikając nagłych i dezorientujących przeskoków wizualnych.
1PKT
- Dynamika scen (1 punkt).
 - Zwiastun zawiera dynamiczne ujęcia akcji, które skutecznie oddają energię rozgrywki.
1PKT
- Płynność przejść (1 punkt).
 - Przejścia między scenami są płynne i naturalne, nie zakłócając odbioru całości.
1PKT

2. Estetyka Wizualna (7 punktów)

- Styl graficzny i artystyczny (4 punkty).
 - Styl graficzny gry jest spójny i atrakcyjny wizualnie.
2PKT
 - Kierunek artystyczny jest przemyślany i konsekwentnie realizowany w prezentowanych scenach.
2PKT
- Kolorystyka (3 punkty).
 - Kolorystyka zwiastunu jest spójna i buduje odpowiedni nastrój
1.5PKT
 - Paleta barw jest atrakcyjna i pasuje do klimatu gry
1.5PKT

3. Prezentacja Informacji Wizualnej (3 punkty)

- Czytelność prezentowanych informacji (1 punkt).
 - Teksty ekranowe (np. tytuł gry, data premiery, platformy) są czytelne i dobrze widoczne.
1PKT
- Kompozycja kadrów (1 punkt).
 - Kadry są dobrze skomponowane, przyciągają wzrok i skupiają uwagę na najważniejszych elementach.
1PKT
- Wykorzystanie napisów i logotypów (1 punkt).
 - Napisy i logotypy są estetycznie wkomponowane w zwiastun i nie odwracają uwagi od prezentowanej gry.
1PKT

V. Montaż oraz dobór muzyki (20 punktów)

1. Muzyka (8 punktów)

- Dopasowanie do klimatu i gatunku gry (3 punkty).
 - Muzyka idealnie współgra z prezentowaną wizją gry, jej tematyką i gatunkiem.
1.5PKT
 - Muzyka buduje odpowiedni nastrój (np. epicki, mroczny, radosny, pełen napięcia).
1.5PKT
- Wzmacnianie emocji (3 punkty).
 - Muzyka skutecznie podkreśla emocje w poszczególnych scenach zwiastunu.
1.5PKT
 - Muzyka intensyfikuje momenty akcji, buduje napięcie w scenach dramatycznych lub wywołuje wzruszenie w spokojniejszych fragmentach.
1.5PKT
- Jakość wykonania i produkcji (2 punkty).
 - Muzyka jest dobrze skomponowana, zaaranżowana i nagrana.
1PKT
 - Muzyka brzmi profesjonalnie i nie odstaje jakością od warstwy wizualnej.
1PKT

2. Efekty Dźwiękowe (7 punktów)

- Realizm i immersja (3 punkty).
 - Efekty dźwiękowe są realistyczne i wiarygodne dla prezentowanych akcji i środowisk w grze.
1.5PKT
 - Efekty dźwiękowe przyczyniają się do zwiększenia immersji i poczucia obecności w wirtualnym świecie.
1.5PKT
- Współpraca z warstwą wizualną (2 punkty).
 - Efekty dźwiękowe są zsynchronizowane z akcją na ekranie i wzmacniają jej impakt.
1PKT
 - Dźwięki wystrzałów, uderzeń, kroków itp. są precyzyjne i zgodne z tym, co widzimy.
1PKT

- Budowanie atmosfery i napięcia (2 punkty).
 - Efekty dźwiękowe (np. ambienty, subtelne szумы) pomagają w budowaniu unikalnej atmosfery gry.
1PKT
 - Efekty dźwiękowe potęgują napięcie w kluczowych momentach.
1PKT

3. Lektor (5 punktów)

- Jasność i zrozumiałość przekazu (2 punkty).
 - Głos lektora jest wyraźny i łatwy do zrozumienia.
1PKT
 - Informacje przekazywane przez lektora są klarowne i zwięzłe.
1PKT
- Barwa głosu i dopasowanie do charakteru gry (2 punkty).
 - Barwa głosu lektora pasuje do tonu i stylu prezentowanej gry.
1PKT
 - Głos lektora jest angażujący i wzbudza zaufanie.
1PKT
- Tempo i intonacja (1 punkt).
 - Tempo mowy lektora jest odpowiednie.
0.5PKT
 - Intonacja lektora jest naturalna i podkreśla ważne informacje.
0.5PKT

VI. Efekty specjalne lub inne elementy innowacyjne lub wyróżniające zwiastun (10 punktów)

Jakość i Efektywność Efektów Specjalnych (4 punkty):

- Efekty specjalne (jeśli występują) są wykonane na wysokim poziomie.
1PKT
- Efekty specjalne są użyte w sposób efektywny i wzmacniają przekaz zwiastunu.
1PKT
- Efekty specjalne są zintegrowane z resztą zwiastunu w spójny sposób.
2PKT

Innowacyjność i Oryginalność Elementów (3 punkty):

- Zwiastun zawiera elementy innowacyjne, które wyróżniają go na tle innych.
1PKT
- Twórcy zastosowali nietypowe rozwiązania formalne lub narracyjne.
1PKT
- Zwiastun prezentuje świeże podejście do tematu lub gatunku.
1PKT

Wpływ Elementów na Odbiór Zwiastunu (3 punkty):

Efekty specjalne lub inne elementy innowacyjne...:

- ... pozytywnie wpływają na odbiór zwiastunu.
1PKT
- ... zwiększają atrakcyjność i zapamiętywalność zwiastunu.
1PKT
- ... przyczyniają się do skuteczniejszego przekazania informacji o grze
1PKT