" **بسمه تعالی "**

**راهنمای داوری**

ضمن عرض سلام خدمت تمامی داوران عزیز و تشکر صمیمانه بابت بررسی آثار جهت شفافیت روند داوری و تاکید بر حفظ حقوق تمامی شرکت کنندگان توضیحات ذیل در باب بخش های داوری بازیهای ویدیویی به اطلاع رسانده میشود و خاطر نشان میسازد هدف اصلی از توضیحات ذیل حفظ وحدت رویه داوری میباشد.

داوری بخش بازیهای ویدیویی رویداد حاضر در شش بخش اصلی با ضرایب مشخص شده انجام خواهد شد و امتیاز نهایی از جمع امتیاز تمامی بخش ها استخراج خواهد شد و در نهایت تیمی که بالاترین امتیاز را کسب کند به عنوان برنده شناخته میشود. امتیازات از بازه 0 تا 10 خواهند بود و ضرایب به صورت مستقیم بر نمره هر بخش تاثیر میگذارند.

شش بخش داوری به شرح ذیل میباشند:

**الف: داستان و روایت**

در این بخش وجود همخوانی بین داستان روایت شده در اثر و موضوع مشخص شده در رویداد از اهمیت به سزایی برخوردار است . اگرچه داستان در معنای کلی به یک فرآیند از نقطه A به B اتلاق میشود اما در رویداد حاضر داستان به معنای عام تر( با توجه به محدودیت زمان رویداد و تولید در یک بازه محدود) یعنی وجود چرایی یک اتفاق در بازی میباشد. به عنوان مثال اگر حتی ایده ساده ای مثل حرکت دادن یک جعبه از یک نقطه به یک نقطه دیگر در یک اثر تنها به ضرورت گیم پلی و در اثر دیگر حتی با یک لوگو ساده بر روی جعبه در یک معنای نمادین به کارگرفته شود ، اولویت با روایت دوم خواهد بود. این بخش دارای ضریب 2 میباشد. بدیهی است داوران عزیز در قسمت جمع بندی نمرات بایست نمره این بخش را دو برابر نمایند.

**ب: گرافیک**

استفاده از آرت دو بعدی یا سه بعدی برای عناوین رویداد دلیل برتری نمیباشند اما استفاده از آرت جدید و تولید شده در طول رویداد امتیاز بیشتری خواهد داشت. همچنین استفاده از منابع آماده در این بخش بدون ایراد میباشد اما داوران عزیز بایست توجه نمایند که این استفاده به صورتی همگن و بخش بخش انجام شده باشد. بدین ترتیب که استفاده از یک Scene اماده از یک پکیج یونیتی یا آنریل کمترین میزان نمره و استفاده از مدل اماده و چیدمان و دیزاین محیط توسط خود تیم تولید از امتیاز معقولی برخوردار میباشد.بدیهی است بالاترین میزان امتیاز به آرت های با کیفیت تولید شده توسط تیم در طول زمان رویداد اختصاص خواهد یافت. ضریب این بخش 1 میباشد.

**ج: گیم پلی و دیزاین**

بی تردید مهم ترین بخش در یک بازی ویدیویی گیم پلی و دیزاین بازی است و با توجه به موضوع منحصر به فرد رویداد این مساله مهم تر نیز میباشد. دیزاین و گیم پلی که در خدمت موضوع و مدت زمان رویداد باشد دارای بالاترین میزان امتیاز میباشد. به عنوان مثال اگر موضوع گردشگری باشد ، دیزاین یک بازی اکشن اول شخص که کارکتر در محیط های مختلف با دشمنان مبارزه میکند از امتیاز کمتری نسبت به یک بازی رانر که دونده آن در شهرهای مختلف و محیط های مختلف مسابقه میدهد برخوردار میباشد.ضریب امتیاز این بخش 2 میباشد.

**د: موسیقی و صدا گزاری**

استفاده از موسیقی و صداهای آماده بدون ایراد میباشد اما در صورتی که تیمی در مدت محدود رویداد از دوبله ، ساخت موسیقی یا ... بهره بگیرد قطعا امتیاز مضاعفی خواهد داشت . ضریب امتیاز این بخش 1 میباشد.

**ح: تکنیک فنی و برنامه نویسی**

در مدت محدود رویداد انتظار بالایی از بخش فنی وجود ندارد و بالطبع استفاده از لایبرری ها بلامانع میباشد اما شاخص بودن یک اثر با روان بودن بازی ، بدون باگ بودن آن و مکانیک های تولید شده در طول رویداد سنجیده خواهد شد. بدیهی است تیمی که بیشترین مکانیک اما با باگ های زیاد را تولید نماید از امتیاز کمتری نسبت به تیمی که مکانیکی ساده را به بهترین شکل پیاده سازی کرده است برخوردار خواهد بود. ضریب امتیاز این بخش 1 میباشد.

**و: نو آوری و ایده**

اما مهمترین بخش این رویداد و به طور تمامی رویداد های محدود به زمان مشخص و مترکز در اجرا ایده و نوآوری در تولید اثر میباشد. مهمترین معیار سنجش ایده ، وجود ارتباط قوی بین بازی، روان بودن ان و موضوع مطرح شده برای عناوین رویداد میباشد. ضریب امتیاز این بخش 2 میباشد.

در نهایت جدول امتیاز دهی به آثار به شرح ذیل میباشد:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ردیف** | **نام اثر** | **امتیاز بخش داستان و روایت ( ضریب2)** | **امتیاز بخش گرافیک ( ضریب1)** | **امتیاز بخش گیم پلی و دیزاین ( ضریب2)** | **امتیاز بخش موسیقی و صداگزاری ( ضریب1)** | **امتیاز بخش فنی ( ضریب1)** | **امتیاز بخش نوآوری و ایده(ضریب2)** | **جمع امتیازات** |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 16 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 17 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 18 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 19 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 20 |  |  |  |  |  |  |  |  |