

Critério	Nota 9-10	Nota 7-8	Nota 5-6	Nota 3-4	Nota 0-2
Estilo Artístico	O estilo artístico é original, consistente e adequado ao tema do jogo, contribuindo significativamente para a identidade visual.	O estilo artístico é bem desenvolvido e consistente, mas poderia ser mais alinhado ao tema ou mais original.	O estilo artístico é funcional, mas apresenta inconsistências ou falta de originalidade.	O estilo artístico está pouco desenvolvido, com incoerências que afetam a experiência visual.	O estilo artístico está ausente ou completamente incoerente com o tema do jogo.
Som (Trilha Sonora e Efeitos Sonoros)	A trilha e os efeitos sonoros estão bem integrados e reforçam a ambientação, elevando a experiência do jogador.	A trilha e os efeitos sonoros são adequados e contribuem para a ambientação, mas poderiam ser mais imersivos.	O som é funcional, mas pouco envolvente ou adequado ao estilo do jogo.	O som é inconsistente ou de baixa qualidade, afetando a imersão no jogo.	Não há som ou os efeitos sonoros estão completamente desalinhados com o jogo.
Desenvolvimento de Fases	As fases são bem desenvolvidas, com progressão lógica e estética consistente que contribui para a ambientação e o gameplay.	As fases estão bem elaboradas, mas poderiam ter uma estética mais consistente ou um design de progressão mais claro.	As fases são básicas e funcionam, mas carecem de detalhes ou coerência visual.	As fases estão pouco desenvolvidas, com design inconsistente que compromete a ambientação.	Não há desenvolvimento significativo de fases.
Coleta ou Desenvolvimento de Assets	Todos os assets necessários estão coletados ou criados com qualidade e consistência, bem integrados ao estilo do jogo.	A maioria dos assets está presente e bem escolhida ou desenvolvida, com pequenas inconsistências.	Alguns assets estão ausentes ou são inconsistentes, mas a maioria é adequada.	Os assets são insuficientes ou inconsistentes, prejudicando a ambientação.	Não há assets coletados ou desenvolvidos de forma significativa.