

Critério	Nota 9-10	Nota 7-8	Nota 5-6	Nota 3-4	Nota 0-2
Premissa Dramática	A premissa é original e bem definida, com um conflito claro que impulsiona a história e desperta interesse.	A premissa é boa e o conflito está claro, mas poderia ser mais cativante ou ter um foco mais definido.	A premissa está presente, mas o conflito é previsível ou pouco elaborado.	A premissa é vaga, com conflito pouco claro ou mal definido.	A premissa está ausente ou não faz sentido no contexto do jogo.
Desenvolvimento do Personagem (Visual e Arquétipos)	Os personagens possuem identidade visual bem definida e apresentam arquétipos de forma marcante e coerente com a narrativa.	Os personagens possuem identidade visual e arquétipos bem aplicados, mas poderiam ser mais profundos ou coerentes.	Os personagens têm uma identidade visual básica e arquétipos vagos ou pouco explorados.	Os personagens têm pouca distinção visual, e os arquétipos são inconsistentes.	Personagens não possuem identidade visual nem arquétipos claros.
Cenas Desenvolvidas em Software	As cenas são bem construídas no software, com fluidez e visual impactante, e suportam a premissa dramática e a narrativa.	As cenas são boas e funcionais, com algumas limitações, mas ainda conseguem dar suporte à narrativa.	As cenas estão desenvolvidas, mas são simples e oferecem pouco suporte ao desenvolvimento dramático.	As cenas estão pouco desenvolvidas e não contribuem para a narrativa de forma significativa.	Não há cenas significativas ou utilizáveis no software.
Dramas Secundários Desenvolvidos em Software	Os dramas secundários são integrados ao jogo de forma eficaz e interessante, complementando a narrativa principal.	Os dramas secundários estão presentes e contribuem para a história, mas poderiam ser mais bem trabalhados.	Os dramas secundários são superficiais, e sua conexão com a narrativa é fraca.	Os dramas secundários estão pouco desenvolvidos e mal conectados à narrativa principal.	Não há dramas secundários claros ou desenvolvidos no software.