

- هیأت داوران این مسابقات برای انتخاب بهترین تیم بازی سازی در هر یک از سطوح دو بعدی و سه بعدی، فاکتورهای بررسی را به سه دسته کلی تقسیم نموده است، توجه دقیق کلیه گروه‌های شرکت‌کننده در این مسابقات را به موارد زیر به جلب می‌نمائیم:

الف) بخش فنی بازی‌های رایانه‌ای شامل موارد زیر:

- فیزیک اولیه (تشخیص برخورد، نیروهای گرانش، جرم، ارتجاع، اصطکاک، مفصل‌های لولایی و توبیی و چرخشی و ...)
- خلاقیت
- نورپردازی
- سایه‌ها (ثابت یا پویا، تخت یا حجمی و ...)
- بافت (Texture)
- هوش مصنوعی (مسیریابی، تصمیم‌گیری و ...)
- جلوه‌های ویژه (انفجار، اعوجاج ناشی از حرارت و انفجار، آب و حرکت طبیعی و ...)
- سیستم شبکه (بازی با قابلیت تحت شبکه)

ب) بخش هنری بازی‌های رایانه‌ای شامل موارد زیر:

- **گرافیک:** کیفیت و زیبایی تصاویر محیط بازی - وجود خلاقیت و تنوع گرافیکی - گرافیک شخصیت داستان - افکت‌های تصویری - کیفیت فنی شامل منابع نور، اشعه‌ها و ...
- **صدا و موسیقی:** بهره‌مندی از موسیقی متناسب با بازی - تناسب صدای کاراکترها با فضای بازی - کاربرد صدا و آوای مناسب در محیط بازی - وجود خلاقیت - کیفیت صدا و موسیقی در بازی - تأثیرگذاری صدا و موسیقی در جریان بازی - ساخت موسیقی برای بازی.
- **شخصیت:** گیرایی شخصیت - طراحی شخصیت - طبیعی بودن حرکت شخصیت در طول بازی - خلاقیت در طراحی شخصیت - هماهنگی طراحی کاراکترها با نوع بازی -