1. Czy są statystyki odnośnie do użytych silników?

Statystyki dotyczące użytych silników wyglądają następująco:

Unity – 29 zespołów

Godot – 10 zespołów

Unreal – 1 zespół

Jak wyglądają zasady doboru nowych osób do zespołu na Bitwę Konstruktorską?

Każdy zespół, niezależnie od swojej liczebności, może uzupełnić skład do 10 osób.

Zespoły, którym frekwencja spadnie poniżej 80%, muszą uzupełnić skład lub uzyskać zgodę organizatorów na udział w pomniejszonym składzie.

Oznacza to, że np. zespół pierwotnie 10-osobowy, który ma obecnie 8 osób, może dobrać dwie osoby – do limitu 10.

Czy będzie stream z ogrywania gier powstałych podczas Cyberiady?

Tak, planujemy taki stream. Więcej informacji wkrótce.

Co składa się na ocenę końcową zespołów?

Zgodnie z aktualnym regulaminem, ocena końcowa zespołu opiera się na średniej ważonej:

20% – punkty za Grę Otwarcia (Wyjazd Edukacyjny),

40% – punkty z Gali Śródfinałowej (gra główna, zwiastun, prezentacja),

40% – ocena jury za grę z Bitwy Konstruktorskiej.

Oznacza to, że Game Jam ma istotne znaczenie, ale nie decyduje samodzielnie o końcowym wyniku. Nadal jest szansa nadrobić straty lub umocnić przewagę.

Czy gra na Bitwie Konstruktorskiej musi być grą mobilną?

Nie ma wymogu, by gra była mobilna – wcześniejszy zapis w słowniczku regulaminu był błędny i został już usunięty. Możecie tworzyć grę na dowolną platformę – nie jest wymagane, by działała na Androidzie, iOS czy emulatorach.

Czy finaliści mogą wystawić się ze swoją grą podczas CD Action Expo?

Tak – uczestnicy będą mogli zaprezentować swoje gry w specjalnej strefie CD Action Expo.
Obsługę stoisk zapewni zespół wolontariuszy.

Jak wygląda punktacja w konkursie (ze szczególnym naciskiem na grywalizację)?

W puli systemu grywalizacyjnego Cyberiady jest 1000 punktów. Projekt gry głównej jest wart 600 punktów, a z zadań grywalizacyjnych możecie zdobyć 400, z których 100 można było uzyskać za LEM Game Jam.
700 z 1000 punktów, czyli 70%, otrzymujecie WYŁĄCZNIE za tworzenie gier per se.

To zostawia nas z 30% oceny końcowej. Za każde 2 zadania obowiązkowe i 1 dodatkowe, uzyskuje się 10 punktów, a więc 1%. Każdy cykl to 3%. Wszystkie zadania realizowane w cyklach to 24%, a ostatnie 6% to gry i zadania wyjazdowe – z czego GDD wart jest kolejne 2,5%.

Wszystkie zadania obowiązkowe związane z tworzeniem i dokumentowaniem gry stanowią więc 10,5% (1pkt*8 cykli + GDD za 2,5%).
W takim razie 80,5% wszystkich punktów otrzymujecie za zadania bezpośrednio związane z tworzeniem gier.

Pozostaje te 19,5%, gdzie mieszczą się zadania dodatkowe:
marketingowe;
wiedzowe;
branżowe (kamienie z nieba od Partnerów);
integracyjne.
Zadania integracyjne oraz 1 zadanie marketingowe, które wymagały spotkania się całego zespołu (acz na waszą prośbę niektóre miały lub będą mieć wariant „zdalny") to:
C1: Wieczór Planszówek
C2: LAN Party
C3: Wieczór filmowy
C4: Menu świata gry
C5: Wieczór żerców
C8: Game Prerelease Extravaganza Theme Party
Można dostać za nie NAJWYŻEJ 6% z puli WSZYSTKICH punktów do zdobycia w Cyberiadzie.
Można – ale każde z nich jest pomijalne. Mało tego – pomijając je, wciąż możecie wybrać 2 z 3 pozostałych zadań.

Co rozumiemy przez dodatkowe zasoby i przykłady użycia narzędzi?
Przykład „dodatkowych" zasobów: TextMeshPro w Unity plugin do tekstów. Sam w sobie dodaje tylko funkcjonalność lepszego renderowania tekstów, ale można do niego zaciągnąć dodatkowo paczkę z „Extra" zasobami, np wykorzystanie tego pluginu na 20 różnych sposobów. Tutaj sam plugin nie będzie liczony, ale te dodatkowe (extra / sample / demo) będą liczone per plik ze względu na to że one nie są niezbędne do działania tego pluginu.

Czy element X wliczany jest do limitu assetów?
Do limitu nie wchodzą:

- Zasoby które są domyślnie dostępne w ramach danego narzędzia, przykładowo:
    - Domyślne zasoby programów audio, programów graficznych, silników, czy innych powiązanych programów
    - Elementy, które można traktować jako niezbędne do działania danego narzędzia / pluginu / rozszerzenia
- Rozszerzenia do programów, z których korzystacie i które rozszerzają funkcjonalność danego narzędzia, przykładowo:
    - Plugin dodający funkcjonalność 2D do Unreala
    - Plugin pozwalający budować poziomy w Godocie
    - Plugin wprowadzający większe możliwości dostosowywania inspektora w Unity
- Rozszerzenia programów graficznych, przykładowo:
    - Pluginy dodające kości do postaci
    - Biblioteki pędzli, palet kolorów

- Biblioteki audio
    - Biblioteki instrumentów, syntezatorów (VSTi) oraz sampli
- Efekty dźwiękowe, pod warunkiem że są dostępnie nieodpłatnie. Każdorazowe wykorzystanie takiego dźwięku należy jednak udokumentować i stosować się do licencji, na której dany dźwięk jest udostępniany.

Do limitu zaliczają się wciąż (**1 plik = 1 asset**):

- Zasoby, które nie są domyślną częścią danego programu, narzędzia czy rozszerzenia, przykładowo:
    - Pakiety modeli / grafik / kody dostępne na rynku danego silnika
    - Dodatkowe (extra) zasoby czy przykłady wykorzystania danego narzędzia
- Rozszerzenia do silników, którego wynikiem są elementy gameplayu, przykładowo:
    - Narzędzie implementujące algorytm poruszania się z wykorzystaniem A*
    - Plugin implementujące system dialogowy w grze
- Gotowe modele, grafiki, materiały
- Gotowe utwory oraz loopy muzyczne

Dodatkowe przykłady:

TextMeshPro – plugin do renderowania tekstów, sam plugin jest narzędziem, które rozszerza funkcjonalność Unity (ta część nie jest wliczana do limitu assetów), jednak do tego pluginu może pobrać masę “EXTRA” przykładów. Te przykłady będą już się zaliczać do limitu jako coś “gotowego”.

Save system -> liczy się jako asset, bo nie jest rozszerzeniem edytora tylko funkcjonalnością gry

Modyfikacje pluginów – same modyfikacje się nie liczą, ale w takim wypadku warto zaznaczać stworzone pliki które modyfilkują lub rozszerzają funkcjonalność

Addony które były dostępne w poprzednich wersjach narzędzia – jak długo były domyślnie dostępne i są oficjalną częścią projektu to nie liczą się do limitu (przykład: https://extensions.blender.org/add-ons/sapling-tree-gen/)

Przypominamy, że szczegółowe zasady dotyczące wykorzystania gotowych elementów znajdują się w regulaminie Cyberiady (sekcje X §1 oraz X §3)

Kiedy dany plugin, będzie wliczany, a kiedy przestanie być wliczany i będzie uznawany za te dodatkowe zasoby/narzędzia?
Rozróżnienie wynika z natury danego pluginu/narzędzia. Jeżeli dany plugin jest jedynie rozszerzeniem do programu, w którym tworzone są gry, to taka rzecz nie będzie podlegać limitowi. Jeżeli jednak zastosowanie jest bardziej związane z rozgrywką, to taki plugin będzie wliczać się do limitu.

Dlaczego punktacja po Game Jamie jest niejawna?
Tworząc system motywacyjny Cyberiady, zdecydowaliśmy się nie robić publicznych rankingów ze względu na ich (potwierdzony badaniami) demotywujący efekt. Wszystkie zespoły poznają swoją wzajemną punktację dopiero podczas Gali Śródfinałowej.

Czy zespół musi wykorzystać konsultacje z puli 8 dostępnych konsultacji, aby porozmawiać z sędziami na temat ich feedbacku?
Tak

Czy dźwięki z Meta Sound Collection, które mają wolną licencję i są częścią narzędzia, mogą być wykorzystywane?
Dźwięki zgodnie z licencją mogą być wykorzystane jedynie w produktach firmy Meta i nie mogą być dystrybuowane poza nią.

Czy korzystanie z biblioteki dźwięków Instagrama jest dozwolone?
Tak, można ich używać w zadaniach grywalizacyjnych. Nie można ich implementować do gier.

Gdzie znaleźć instagramy drużyn?
Zapraszamy do wpisu: https://cyberiada.info/2025/01/22/sledz-druzyny-na-instagramie/

Mój zespół zapomniał przesłać informacje o Instagramie. Możemy je wysłać po czasie?
Jeśli chodzi o publikację Instagrama na stronie internetowej, to należy w tym celu napisać prywatną wiadomość na Discordzie do Anny Wiśniewskiej (airleen).

Czy oprócz dokumentów z praktyk, są również wystawianie jakieś zaświadczenia o udziale w projekcie?
Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży widnieje w Rejestrze Instytucji Szkoleniowych i na wniosek osoby uczestniczącej w projekcie może wystawić certyfikat potwierdzający udział w projekcie. Na certyfikacie może znaleźć się także informacja na temat tego, jaką punktację w klasyfikacji otrzymał zespół, do którego przynależała osoba wnioskująca o certyfikat.

Czy praca w ramach zespołu liczy się na poczet praktyk?
Tak.

Do kiedy można się zgłaszać z prośbą o podpisanie dokumentów? Jakie daty byłyby ewentualnymi datami rozpoczęcia i zakończenia praktyk w dokumentacji?
Uczestnicy i uczestniczki biorą udział w projekcie do oddania gry głównej i jest to data zakończenia praktyk. Z prośbą o podpisanie dokumentów można się zgłaszać w trakcie wypraw edukacyjnych.

W jaki sposób miałyby być rozliczane/rejestrowane prace i konsultacje online? Czy jest jakaś minimalna wymagana liczba przesłanych prac i wykonanych konsultacji? Czy przed zaliczeniem praktyk konieczne byłoby dodatkowe portfolio?
System konsultacji online służy przede wszystkim zdobywaniu wiedzy z zakresu tworzenia gier (konsultacje w formie webinarów) oraz wsparciu zespołów w procesie tworzenia gry i rozwiązywaniu ich problemów (konsultacje indywidualne dla zespołów z dobranymi mentorami). W obecnej edycji Cyberiady udział w konsultacjach został zaplanowany jako działanie nieobowiązkowe. Praktyki studenckie zaliczane są ze względu na doświadczenie pracy w zespołach odwzorowujących realia działania w mini-studiu gier. Służy temu m.in. wykonywanie przez zespół kolejnych kamieni milowych oraz przygotowanie prototypu gry. Zaliczenie praktyk studenckich możliwe jest w dwóch przypadkach:
– dla osób, których zespoły regularnie wykonywały kolejne kamienie milowe, oddały w wyznaczonym terminie prototyp gry oraz przystąpiły do posttestu kompetencji. W wypadku wątpliwości, skontaktujemy się z daną osobą w celu ustalenia indywidualnej ścieżki zaliczenia praktyk.
– dla osób, które wzięły udział w Cyberiadzie jako wolontariusze/szki i realizowały zarówno działania programu edukacyjnego, jak również wywiązywały się z powierzonych im zadań w ramach wolontariatu.

Czy aktualizowanie backlogu i tablicy kanban w wyniku procesu iteracyjnego designu gry wpłynie negatywnie na ocenę za kryteria „spójność z backlogiem" i „spójność z tablicą kanban"?
Aktualizacja nie wpłynie negatywnie, jest to naturalny (i pożądany) element procesu twórczego / produkcyjnego gier. Spójność dotyczy tego, czy zadania aktualnie znajdujące się w backlogu są przypisane do odpowiedniej kolumny w tablicy kanban.

Czy w kamieniu milowym Merchandising musimy wykonać mockupy dokładnie takie jak są podane na niebiesko?
Tak. Powody są dwa:

1. Da się zrobić je korzystając z darmowej wersji freepika.
2. Wszystkie zespoły robią to samo, więc osoba sprawdzająca wykonanie zadania może te rzeczy ze sobą sprawiedliwie porównać.

Dlaczego plik do światotworzenia nie może być w formacie .pdf? Wymagania wymieniają tylko .docx i .xls
Format .docx ułatwia pozostawianie czytelnego feedbacku, w przeciwieństwie do sticky notes dostępnych w plikach .pdf

Ile jest zadań obowiązkowych i dodatkowych?
W cyklu są 2 zadania obowiązkowe, po 5 punktów maksymalnie, co daje możliwość uzyskania razem 10 punktów. Zadań dodatkowych jest więcej i można za nie dostać po 10 punktów, ale liczą się tylko wyniki dwóch z nich, które poszły drużynie najlepiej. Łącznie zatem można uzyskać 20 punktów.

Kto odpowiada za sprawdzanie zadań kreatywnych w ramach grywalizacji?
Piotr „Kula" Milewski

Znaki liczymy ze spacjami czy bez?
Liczymy ze spacjami. Zadania nie będą niezaliczane ze względu na drobne różnice w liczbie znaków.

Kamień z nieba – czy to zadanie dodatkowe?
Kamień z nieba jest zadaniem dodatkowym działającym na tych samych zasadach, co inne zadania dodatkowe. Jedyna różnica to fakt, że pojawia się później w cyklu, a nie na jego starcie.

Pytanie do zadania z menu (nie znalazłam nigdzie odpowiedzi na to) – czy jeśli tworzymy przepisy zawierające jakiś fantastyczny twist, typu jaja gryfa, to w spisie składników można podać fantastyczną wersję, czy podać realną (zamiast jaj gryfa jaja kurzęcę)?
Napisać fantastyczną, a w nawiasie podać realny składnik. Tak, żeby dało się to naprawdę przyrządzić i zjeść ze smakiem.

Co to jest kryterium wszechstronności?
Kryterium wszechstronności ocenia pracę zespołu pod kątem różnorodności tytułów, jakie stworzyli na przestrzeni Cyberiady. Trzy gry stworzone w trakcie projektu, a więc gra otwarcia, gra główna i gra finałowa powinny reprezentować trzy kategorie gier w regulaminie: akcję, symulację oraz przygodę.

Co jeśli ktoś się nie wyrobi w czasie z wysłaniem zadań? Czy formularze pozostaną otwarte dla spóźnialskich, czy wtedy już nie ma co zbierać?
Pozostaną otwarte. Zgodnie z regulaminem, nadesłanie pracy po terminie skutkuje obniżeniem oceny o 20% za każdy tydzień spóźnienia – z wyjątkiem cyklu IX.

Czy testy trwają 20 minut?
Tak.

Do czego dokładnie ma być ten link „bug overview”?
Nie zawsze można zrobić screen. W takim wypadku wykorzystujemy ten wiersz i wrzucamy link do video, pliku tekstowego czy czegokolwiek innego, co pokazuje dany bug.

Do czego odnosi sie pole „przeglądarka”?
W projekcie możecie zrobić grę webową – to też są gry cyfrowe W takim wypadku, należy opisać na jakiej przeglądarce występuje błąd. Jeśli Wasza gra nie jest przeglądarkowa, zignrujcie ten punkt i wpiszcie N/A

Jak ma wyglądać formatowanie wierszy w reporcie QA?
Prosimy formatować i powiększać wiersze, tak, aby były czytelne.

Czy pod scenografie w zadaniu cosplay można zaliczyć wykorzystanie otoczenia i pleneru? Czy mimo wszystko ręcznie musimy przygotowywać poszczegolne elementy?
Jeśli otoczenie i plener pasuje do settingu gry, to jak najbardziej można.

Pytanie co do zadania QA, czy błędy dotyczące lokalizacji trzeba dokładnie opisywać w krokach odtworzenia np. dostań się do poziomu A1 Czy raczej można napisać „dostań się do poziomu widocznego na dowodzie (wideo/screenie)?
Raport QA służy do tego, żeby dev, który będzie to czytał, nie męczył się próbując odtworzyć ścieżkę użytkownika. Lepsza jest więc pierwsza wersja, niż „zobacz na screenie”. Ale wszystko zależy od rodzaju błędu.

Jak są błędy które po prostu sobie egzystują i nie są wynikiem czynności to nie będzie utraty punktów za pominięcie rubryki Kroki odtworzenia?
Trzeba zrobić odpowiednią adnotację, że jest to błą środowiskowy, istniejący poza interakcją z graczem.

Czy w raporcie QA można zamieszczać też filmy/gify?
Tak.

Kiedy kończy się ostatni cykl?
VIII cykl kończy się 6 lipca 2025.

W jakiej formie ma być logo magazynu?
Logo magazynu ma być tekstowe.

Kiedy będą rozesłane karty cyklu III?
W maju, razem z kartami cyklu IV.