

U N I S I N

Bewertungskriterien des Cosplay-Contests Unision 2024

Jede der Kategorien zählt ein Drittel zum Endergebnis.

Genauigkeit

Bewertet, wie nahe das Cosplay am Original/der Referenz ist. Es liegt in der Verantwortung der Teilnehmer, hochauflösende, qualitativ hochwertige Referenzbilder zur Verfügung zu stellen, die den Charakter so genau und detailliert wie möglich zeigen. **Das Make-up/Styling wird auch als normales Element des Kostüms** (Face- /Bodypaint, Linsen, Perücke, etc.) **bewertet**.

Wichtig: Es wird nur das bewertet, was der Jury als Referenzbild vorliegt, auch Details.

Die folgende Tabelle zeigt, auf was die Jury achten wird und was welcher Punktwert für diese Kategorie bedeutet*:

Punktzahl	Details	Proportionen	Farben & Oberfläche/Textur
1-3	Dem Kostüm fehlen wichtige Details oder sie unterscheiden sich extrem von der Referenz oder die Referenz ist so simpel, dass es kaum Details benötigt.	Die Proportionen stimmen nicht, kein stimmiges Gesamtbild.	Die Farben stimmen überhaupt nicht mit dem Original überein, die Oberfläche passt nicht zur Referenz oder nur aus Distanz.
4-6	Das Kostüm hat alle nötigen Elemente, unterscheidet sich aber nach wie vor von der Referenz, aus der Nähe betrachtet ODER es hat wenige anspruchsvolle Elemente.	Alle wichtigen Teile des Kostüms haben die richtigen Proportionen, auch im Verhältnis zueinander, aber Details sind es nicht.	Farben stimmen gut mit der Referenz überein und die Oberfläche/Texturen stimmen auch aus der Nähe betrachtet.
7-9	Das Kostüm hat alle Elemente und ist sehr detailliert, auch ist die Referenz entsprechend fordernd.	Proportionen von allen wichtigen Teilen des Kostüms sind perfekt und die Details passen gut zur Referenz.	Farben stimmen extrem gut mit der Referenz überein und die Oberflächen/Texturen sind sehr gut gewählt im Verhältnis zur Referenz.
10	Alle Elemente sind vorhanden, Details stimmen auch, das Kostüm ist aber auch sehr fordernd und entsprechend schwierig.	Die Proportionen von allen Teilen sind präzise und korrekt.	Farben und Oberfläche/Texturen sind perfekt.

*Dies sind Richtlinien, jeder Judge bewertet selbstständig und nach **eigenem Ermessen**, bei unseren Judges ist Fairness sowie eine gute Beurteilungsfähigkeit zu erwarten. Entscheide und Bewertungen sind endgültig und können nicht angefochten werden.

Aufbau/Konstruktion

Diese Kategorie bewertet, wie gut ein Kostüm gemacht ist. Die Vielfalt und Schwierigkeit der Techniken, die genutzt wurden für das Kostüm sowie wie gut diese umgesetzt wurden, sind die Kernpunkte der Kategorie. Es gibt Bonuspunkte für Robustheit und Beweglichkeit, es wird berücksichtigt, dass ein Kostüm eventuell durch Transporte beschädigt wurde.

Weathering, also gezielte und gewollte Abnutzungserscheinungen, zählt selbstverständlich als Technik.

Bei der Robustheit geht es mehr darum, wie gut die Verarbeitung ist (Nähte platzen z.B. nicht sofort auf bei jeder Bewegung) - es sind **Bonuspunkte** und es gibt keinen Abzug, wenn man sich z.B. nicht hinsetzen kann (Wir können nicht "glitchen" wie 3D-Models.) und soll belohnen, wenn sich jemand besonders angestrengt hat, um beweglich zu sein und um nicht alles in Bubble Wrap einpacken zu müssen. Es gibt allerdings Abzug, wenn unter fehlender Beweglichkeit der Gesamteindruck des Kostüms leidet.

Die folgende Tabelle zeigt, auf was die Jury achten wird und was welcher Punktwert für diese Kategorie bedeutet*:

Punkte	Vielfalt	Schwierigkeit	Robustheit / Beweglichkeit (Bonus)
1-3	Das Kostüm zeigt sehr wenige Techniken bei einem normalen Skill-Level.	Die Techniken sind grösstenteils sehr einfach.	Das Kostüm fällt stellenweise auseinander oder hat sehr extreme Gebrauchsspuren.
4-6	Das Kostüm zeigt einige Techniken bei einem guten Skill-Level.	Die Techniken sind grösstenteils etwas schwieriger.	Das Kostüm hält gut, es hat einige Gebrauchsspuren und es ist relativ beweglich.
7-9	Das Kostüm zeigt einige Techniken perfekt ODER sehr viele Techniken bei einem guten Skill Level.	Die Techniken sind grösstenteils schwierig.	Das Kostüm hat kaum Gebrauchsspuren und ist sehr beweglich.
10	Das Kostüm hat eine sehr grosse Anzahl an Techniken, die perfekt umgesetzt wurden.	Die Techniken sind selbst für die Judges rätselhaft.	Das Kostüm hat keinerlei Gebrauchsspuren und ist extrem beweglich.

*Dies sind Richtlinien, jeder Judge bewertet selbstständig und nach **eigenem Ermessen**, bei unseren Judges ist Fairness sowie eine gute Beurteilungsfähigkeit zu erwarten. Entscheide und Bewertungen sind endgültig und können nicht angefochten werden.

Performance

Eine Performance zu bewerten ist immer sehr schwer, da es auch etwas sehr persönliches ist (z.B. wird jemand, der nie Zelda gespielt hat, Insider-Jokes nicht verstehen). Es soll bewertet werden wie gut die Essenz eines Charakters gezeigt wird bei einer dramatischen Performance; wie lustig/unterhaltsam es ist im Falle eines komödiantischen Auftritts oder einer Parodie; oder der Skill-Level bei einer Fähigkeits basierenden Performance.

Eine gute Performance sollte die Menge unterhalten, egal welchen Stil sie hat, ohne die Abhängigkeit davon, wie gut die Menge das Quellmaterial kennt.

Die folgende Tabelle zeigt, was die Judges bedenken, wenn sie die Punkte vergeben. Der Unterhaltungswert ist wichtiger als die Darstellung.

Die folgende Tabelle zeigt, auf was die Jury achten wird und was welcher Punktwert für diese Kategorie bedeutet*:

Punkte	Unterhaltungswert	Darstellung
1-3	Die Performance ist flach und kaum unterhaltsam.	Die Stage wurde kaum ausgenutzt, kaum Bewegung, sodass das Publikum das Kostüm kaum gesehen hat.
4-6	Die Performance passt zum Charakter, ist aber nicht sehr unterhaltsam/etwas flach. Unterhaltsam, aber nicht einprägsam.	Die Stage wird benutzt und es hat etwas Bewegung, sodass das Publikum das Kostüm einigermaßen gesehen hat.
7-9	Die Performance hat Flair und/oder erweckt den Charakter zum Leben, im grossen und ganzen, unterhaltsam und solide.	Gute Nutzung der Stage und Bewegung, sodass das Publikum das Kostüm gut sehen konnte. Die Performance wurde vielleicht sogar ausgelegt um bestimmte Kostümelemente besonders hervorzuheben.
10	Die Performance ist sehr gut und einprägsam, sehr unterhaltsam und zeigt die Essenz des Charakters perfekt ODER ist sehr lustig für eine Comedy-Vorführung ODER zeigt einen perfekten Skill-Level bei einer Fähigkeits basierten Performance.	Sehr gute Nutzung der Stage und gute Bewegung, sodass das Publikum das Kostüm vollständig und gut sehen konnte. Es hatte Elemente in der Performance, die speziell darauf ausgelegt waren, bestimmte Kostümteile hervorzuheben.

*Dies sind Richtlinien, jeder Judge bewertet selbstständig und nach **eigenem Ermessen**, bei unseren Judges ist Fairness sowie eine gute Beurteilungsfähigkeit zu erwarten. Entscheide und Bewertungen sind endgültig und können nicht angefochten werden.

Fragen und Wünsche bitte an stage@unicon.events senden. (Zum Beispiel, ob ein Kostüm erlaubt ist.)

[Cosplay Wettbewerbsbestimmungen](#)