《第九造物》遊戲狂潮設計

競賽規程(總則)

第一條　宗旨：為培養台灣多媒體娛樂應用頂尖人才，強化台灣於遊戲產業之競爭力;同時亦活絡互動娛樂經濟，媒合產業與學界所需人力資源，特舉辦創意遊戲設計比賽，邀請全台大專院校學生與業界頂尖人才一同參與，以加強企業界與學術界交流和互動。

第二條　主辦單位：國立臺灣科技大學數位娛樂科技研究中心、TNDA 臺灣未來設計創業家培力聯盟

第三條　執行單位：臺灣產學策進會、沐序策略行銷

第四條　辦理期間：中華民國 115 年 11 月 16 日（一）至 116 年 01 月 08 日（五），競賽各階段時程，請參閱如下內容與附件 1。

第五條　參賽資格：

一、　參賽團隊成員皆須為 115 學年度第一學期正式註冊在學之學生。

二、　參賽團隊須檢附學生證、在學證明或該學期註冊繳費證明，始得參賽。

第六條　作品規範：

一、　參賽作品應為中華民國 115 年 07 月 01 日以後完成之創作。

二、　參賽作品須為未曾以任何形式公開發表於各類媒體之作品。

三、　參賽作品類型應為數位遊戲，但不限題材、類型、開發與執行平台；惟禁止違反善良風俗之內容。

第七條　報名方式：

一、　報名：

（一）時間：中華民國 115 年 11 月 16 日（一）至 12 月 18 日（五），晚上 23:59 截止，逾時不予受理。

（二）繳件方式：https://igd.gamelab.com.tw

（三）繳件內容：

1. 遊戲展示影片連結：5 分鐘為限，請留意影片讀取權限，避免影響參賽權益。
2. 遊戲企劃與說明文件：限 PDF 格式。

二、　初選：

（一）日期：中華民國 115 年 12 月 19 日（六）至 12 月 30 日（三）

（二）評分方式：裁判組將根據評分標準(如附件 2)進行線上評測，由評分最高之 15 組進行實體決選。擬於民國 115 年 12 月 31 日（四），公布入選團隊。

三、 決選：

（一）日期：中華民國 116 年 01 月 08 日（五）。

（二）地點：臺灣當代文化實驗場，聯合餐廳 1F。

（三）評審方式：

1. 實體展覽－需於指定地點實機展示並提供現場玩家遊玩。
2. 實體評審－每組 3 分鐘產品行銷＋5 分鐘直播試玩＋2 分鐘評審問答，共 10 分鐘。裁判組將根據評分標準(如附件 3)進行現場評分；評審順序將另行公告。
3. 玩家票選－依現場玩家體驗後投票狀況選出。

（四）其他：

1. 各組需於指定時間提前至會場布展並彩排，避免設備狀態影響實體評審結果。
2. 如需使用大功率設備，敬請於決賽前向執委會競賽執行組提出申請並審核。
3. 其他決選日之報到、彩排、布展、開閉幕暨頒獎等事宜，將另行公告通知予參賽團隊。

第八條 競賽秩序：

一、 決選之競賽順序由創意遊戲設計競賽執委會競賽執行組(以下簡稱執委會)競賽組按其競賽規則規定進行抽籤與編排之。

二、 遲到與遲交相關評分文件之隊伍，不得要求補交與重新評分。

第九條 參賽人員之獎勵頒給原則：

競賽將依各指標進行評分，各獎項標準如下：

一、 年度最佳遊戲獎：1 名，獎金新台幣 10 萬元整。

二、 最佳劇情獎：1 名，獎金新台幣 5 萬元整。

三、 最佳技術獎：1 名，獎金新台幣 5 萬元整。

四、 最佳美術獎：1 名，獎金新台幣 5 萬元整。

五、 最佳音效獎：1 名，獎金新台幣 5 萬元整。

六、 最佳人氣獎：1 名，獎金新台幣 3 萬元整。

第十條 罰則:

一、 參賽人員若有資格不符或冒名頂替，經查證屬實者，將取消其繼續參賽資格及已賽成績、名次、並追回已發給之獎狀、獎金。

二、 參賽作品於報名前須維持未公開發表，違反經查證屬實者，將取消其繼續參賽資格及已賽成績、名次、並追回已發給之獎狀、獎金。

三、 參賽人員於競賽期間，如有違背遊戲設計精神之行為，如:對裁判組有不正當之行為、妨礙比賽進行、使用未經授權素材者，得由競賽執行組逕行裁定停賽，並依下列罰則處分之。

四、 向裁判人員行賄、以口頭或暴力威脅者:立即取消參賽資格並通報主管機關進行處理。

五、 以任何手段干擾比賽進行：

(一) 情節輕微者：如影響司儀進行，干擾會場網路設備等。立即進行口頭警告並扣除競賽總成績百分之五。

(二) 情節嚴重者：如惡意破壞其他組別參賽設備、大會設備，或企圖使競賽無法繼續進行者，立即取消其參賽資格並通報主管機關進行處理。毀損現場設施者將會被執委會於賽後進行求償程序。

六、 使用未經授權之素材者：將取消其繼續參賽資格及已賽成績、名次、並收回已發給之獎狀、獎金。並通報相關情節於素材權利人。

第十一條 附註：

一、 報名一經確認、繳交競賽文件後，不得增減參賽人員，參賽組別請務必審慎辦理。

二、 各組得設立隊長1 人、指導老師至少 1 人。

三、 對於本規程有疑義，由創意遊戲設計競賽執行委員會說明解釋。

四、 附件1：《第九造物》遊戲狂潮設計時間預定表。

附件2：《第九造物》遊戲狂潮設計初選評分標準。

附件3：《第九造物》遊戲狂潮設計決選評分標準。

附件 1

《第九造物》遊戲狂潮設計時間預定表

競賽階段	**重要日程表**	地點	地址
報名	115 年 11 月 16 日（一）至 12 月 18 日（五），晚上 23:59 止		
初選	115 年 12 月 19 日（六）至 12 月 30 日（三）	線上	
初選結果公告	115 年 12 月 31 日（四）		
決選	116 年 1 月 8 日（五）	臺灣當代文化實驗場	台北市大安區建國南路一段 177 號

附件 2

《第九造物》遊戲狂潮設計初選評分標準

Innovation Game Design Evaluation Standards ~~Form~~ (Preliminary)

評分量表，每項目 1-10 分；評分級距：6.5 Good、7.5 Very Good、8.0 Specialty、8.5 Excellent、9.5 Outstanding

評分項目	說明	佔比
劇情腳本創意 Scenario	1.敘事能力 Storytelling 2.旁白表現 Dialogue 3.故事結構 Structure	20%
遊戲機制 Game Mechanics	1.操作體驗 Gameplay 2.各項數值平衡設計 Balance （如裝備、屬性） 3.關卡難易度設計 Level Design	20%
視覺美術 Visual Art	1.美術技巧 Technique 2.設計表現 Designing 3.介面設計 UI/UX	20%
音效音樂 Audio Effect	1.音樂演出 Performance 2.音樂效果 SFX 3.音量正規化 Normalization	20%
整體完成度 Overall	1.創意表現 Creativity 2.整體能力表現 Overall	20%

附件 3

《第九造物》遊戲狂潮設計決選評分標準

Innovation Game Design Evaluation Standards ~~Form~~

評分量表，每項目 1-10 分；評分級距：6.5 Good、7.5 Very Good、8.0 Specialty、8.5 Excellent、9.5 Outstanding

評分項目	說明	佔比
劇情腳本創意 Scenario	1.敘事能力 Storytelling 2.旁白表現 Dialogue 3.故事結構 Structure	15%
遊戲機制 Game Mechanics	1.操作體驗 Gameplay 2.各項數值平衡設計 Balance （如裝備、屬性） 3.關卡難易度設計 Level Design	15%
視覺美術 Visual Art	1.美術技巧 Technique 2.設計表現 Designing 3.介面設計 UI/UX	15%
音效音樂 Audio Effect	1.音樂演出 Performance 2.音樂效果 SFX 3.音量正規化 Normalization	15%
提報品質 Presentation	1.報告使用之素材品質 Slide、Video 2.提報表現與行銷能力 Presentation	20%
整體完成度 Overall	1.創意表現 Creativity 2.整體能力表現 Overall 3.商業潛力 Potential	20%