**第十届大学生科技节**

**“团谱·奋斗杯”山东省大学生数字媒体创意大赛**

“创意类”命题——电子游戏

**1.命题背景**

电子游戏艺术是指在计算机或计算机网络上实现的，具有交互性、开放性、虚拟现实特征的超媒体艺术形态。电子游戏除了具有叙事功能、负载情感体验、具有充分交互性的角色扮演类、策略类、养成类等电子游戏外，电子游戏艺术还包括网络文学、电子游戏机、数码电影、数码电视、数码动画、数码音乐、数码戏剧、数码舞蹈等。每一种艺术，都有区别于其他艺术的内涵。[电子游戏](https://baike.baidu.com/item/%E7%94%B5%E5%AD%90%E6%B8%B8%E6%88%8F%22%20%5Ct%20%22_blank)最基本的艺术特点是参与，即：游戏者与游戏内容、游戏进程、游戏中的其他角色组成一个整体。所以，设计游戏，一切都是围绕游戏者及其所扮演的角色进行的。

近年来，中国游戏产业呈现出快速稳定增长的态势。2016年中国游戏营收总规模达到1832.7亿元，占全球游戏营收规模的17.5%，成为全球游戏第一大市场。 但在中国游戏行业发展持续利好的同时，游戏人才却面临巨大缺口。根据国内游戏企业的反馈，游戏企业目前在人才招聘及培养上遇到的主要问题有以下几点：游戏行业人才的培养必须跟上产业的发展，人才的繁荣才能推动产业的繁荣。中国的游戏人才培养还需要多方共同努力。本次大赛将积极搭建游戏人才培养的交流平台，特别鼓励参赛队伍进行完整的创新性设计，并且积极学习和掌握最先进的软件开发技术。

**2.选题方向（以下方向二选一）**

（1）齐鲁传统文化题材，以诸如诸子百家、孔子周游列国、稷下学堂、发生在山东省境内的古典诗词、成语故事、民族戏剧与曲艺、绘画作品、神话传说等为背景。

（2）一带一路题材，以诸如一带一路沿线国家的风土人情为背景。

**3.参赛资格**

（1）参赛队伍由1-5名全日制在校学生组成，参赛内容应该是参赛队员独立设计、开发完成的原创性作品，严禁抄袭、剽窃等行为。凡发现抄袭、剽窃等行为，将取消参赛队伍的参赛资格，并在大赛相关宣传平台上予以通报。

（2）凡已公开发布并已获得商业价值的产品不得参赛；凡有知识产权纠纷的作品不得参赛；与企业合作即将对外发布的产品不得参赛；请勿一稿多投，在其他赛事中获奖的作品不得参赛。

**4.作品规格及提交要求**

（1）游戏可以为三维或者二维的电脑游戏、手机游戏，不包括VR游戏、AR游戏（VR游戏、AR游戏请参加其他赛题）。

（2）所提交的参赛电脑游戏软件能够在PC端下载并完整运行，手机游戏软件至少能够在一款主流智能手机平台上（Android、Apple iPhone等）下载并完整运行。作品的起始画面、关键场景等处，必须动态地显示““团谱杯”山东省大学生数字媒体创意大赛”字样。

（3）按技术文档规范提交参赛文档，压缩文件中包含：“作品”、“文档”、“演示”三个文件夹，必须提交的材料包括：

* “作品”文件夹包括：作品可执行程序、源代码。
* “文档”文件夹包括：Word文档或者PDF格式的《安装及使用说明书》、《开发文档报告》 （内容包含整体架构、主要部分关键技术实现、完成时间进度情况、本游戏特色、参考的游戏及他人作品等），文档的页眉必须设置为：山东省大学生数字媒体创意大赛参赛作品报告。
* “演示”文件夹包括：游戏的演示视频（MP4或MOV格式，分辨率不低于720\*576），注意运行视频必须是在作品连续运行状态下抓取的完整视频，不能是个别片段的拼凑，以证明作品可以完整运行。
* 将上述内容打包后，以“参赛作品名称+领队姓名”命名后提交。

**5.主要评审依据：**

（1）创新性和原创新：即使没有完整完成，只要能够有吸引人的创意和构思，一样可以获得奖项；

（2）内容：内容丰富，有较多的关卡，内容富于变化，有趣味性、串联合理；

（3）美工音乐：界面的画面和音效设计制作精良、具有欣赏价值；

（4）交互性：操作简捷，指示清晰、交互友好、错误少，稳定；

（5）技术难度与特色：可以不是完整的游戏，提交自主研发的手机游戏引擎、手机游戏开发平台等；

（6）文档资料： 使用说明书、技术报告、视频是否内容完整，达到说明清楚、文字流畅、格式规范。