

【基础体验：30 分】

- 完成度：游戏内容、玩法设计、技术实现完整，游戏逻辑清晰；
- 美术：画面设计美观，能够结合竞赛主题相关元素；
- 音乐：游戏音乐与游戏画面、节奏协调配合，代入感强。

【内容：30 分】

- 主题理解：充分理解竞赛主题并结合相关元素进行创作；
- 结合程度：能够结合竞赛主题特色与小游戏特点，产出优质游戏内容；
- 传播效果：能够达到让玩家传播正确价值观的效果。

【玩法：30 分】

- 创新性：在游戏玩法设计上应有所创新，体现创意，避免抄袭；
- 趣味性：游戏在操作画面、关卡设计等方面应当具有正面积极的趣味；
- 社交设计：合理利用社交关系链，社交玩法巧妙，避免诱导分享。

大致的评分体系如上，我感觉我们还是蛮有竞争力的=w=

中国传统文化内涵丰富，作品选题可以参考但不限于以下类目：

- 民间传说：白蛇传传说、济公传说、梁祝传说、西施传说等
- 传统体育、游艺与杂技：蹴鞠、少林功夫、武当武术、太极拳（杨氏太极拳、陈氏太极拳）等
- 传统音乐：古琴艺术、蒙古族长调民歌、西安鼓乐、侗族大歌、河曲民歌、梅州客家山歌、聊斋俚曲、土家族打溜子等
- 传统戏剧：粤剧、昆曲、京剧、皮影戏、木偶戏等
- 民俗：春节、端午节、中秋节、重阳节、女娲祭典、农历二十四节气、珠算等
- 传统医药：针灸、中医正骨疗法、中医诊法、同仁堂中医药文化等
- 传统美术：中国篆刻、中国书法、中国剪纸、年画、象牙雕刻、苗绣（雷山苗绣、花溪苗绣、剑河苗绣）等
- 传统舞蹈：秧歌、狮舞、英歌、花鼓灯、土家族摆手舞等
- 曲艺：昆曲、东北二人转、扬州清曲、河洛大鼓、河南坠子等
- 传统技艺：景德镇手工制瓷技艺、武夷岩茶（大红袍）制作技艺、宜兴紫砂陶制作技艺等

注：更多非物质文化遗产目录可查阅相关网站 [http://www.ihchina.cn/5/5\\_1.html](http://www.ihchina.cn/5/5_1.html)。

可供参考：神话传说/古琴/功夫/京剧/针灸/剪纸/狮舞/清明上河图

比如女娲捏泥人/精卫填海/在教室里跟着先生弹古琴/少林寺跟着师傅练功夫/根据舞狮的动作推测你要做的动作/基于清明上河图的 remix

第一次点开游戏后就直接进入教学关卡？，类似 planet quest 这样可以无限进行，然后比分排名的，我们做几个场景几段音乐，然后随机拼接

**\*\*节奏感和美术风格一定要到位！操作简单只需要点击屏幕！**