

武大漫协×口袋方舟 游戏制作比赛 选手手册

- [武大漫协×口袋方舟 游戏制作比赛 选手手册](#)

- [一、主办信息](#)
- [二、比赛主题](#)
- [三、报名方式](#)
- [四、参赛须知](#)
- [五、技术说明](#)
- [六、作品提交](#)
- [七、活动流程](#)
- [八、奖项设置](#)
 - [1. 核心奖项](#)
 - [2. 其他奖项](#)
- [九、评分细则](#)

Written By: -QuQ-

请仔细看完哦~如有疑问可在参赛群内提出



死鱼眼日照不足往返跑部.jpg

一、主办信息

- **「口袋方舟」**：口袋方舟致力于构建一个全年龄的 3D 互动内容创作体验平台，为同学们提供免费的游戏编辑器，帮助同学们自由创作喜欢的游戏。此外，口袋方舟旗下233乐园平台活跃用户超千万，为同学们发布的游戏提供了充足的流量支持和收益来源。
- **「武大漫协」**：（这还要介绍吗(x)）武汉大学历史最为悠久、人数最多的校级社团之一，也是武汉大学二次元文化（即动漫文化）涵盖面最广的社团。

二、比赛主题

主题不限——唯一需要的就是你的灵感！

本次活动鼓励大家大胆尝试各种类型：解谜、跑酷、平台跳跃、RPG、小型 Roguelike、模拟经营等等都可以！但我们**「推荐制作 AVG / 视觉小说 (Adventure Game / Visual Novel)」**类作品：

为什么推荐 AVG？

1. 上手门槛低：更聚焦剧情分支、角色立绘与演出，减少复杂系统负担。
2. 表达空间大：适合展示世界观、人物关系与情感；文案/美术同学能充分发挥。
3. 易于完成：合理规划字数 + 分支结构，更容易在一个月内达到提交标准。

三、报名方式

加入**「参赛交流群」**，填写**「比赛报名表」**进行报名



参赛交流群

报名表填写

四、参赛须知

1. 选手可以单人或组队参赛，若组队参赛，每支参赛队伍的人数上限为「2人」。
2. 单人参赛与组队参赛的「评奖赛道不同」，详情见[奖项设置](#)
3. 参赛队员确定后不可以随意改动。
4. 任何同学若发现参赛队伍存在抄袭、代写等行为均可向比赛举办方举报。

五、技术说明

本次活动需使用「[口袋方舟编辑器](#)」完成游戏制作

口袋方舟编辑器是一款面向零基础的「低 / 免代码」游戏创作工具：很多传统引擎里需要自己写脚本实现的功能（角色控制、剧情对话、界面、交互触发、背包、基础数值等）都已做成可视化模块或现成组件，只需拖拽、勾选与配置即可。多数玩法可以在“很少或不写代码”的情况下完成；尤其是本次推荐的「[AVG / 视觉小说](#)」类型，基本通过场景、立绘、对话与分支配置即可完成，无需编写脚本。

口袋方舟编辑器还提供了完整的示例工程与图文教程，供选手快速上手：

- 教程文档链接：<https://meta.feishu.cn/wiki/lxlvwUyKwi7kWgkeW5ocngtKnXg>
- AVG游戏教程：<https://meta.feishu.cn/wiki/DvqxwjedOisCE5kczXwcn6minpd>

六、作品提交

1. 作品应保证基本完成度，「[游戏时长≥5分钟](#)」。
2. 选手在「[口袋方舟编辑器](#)」中将游戏发布上线，经评委评审完成后，视为有效提交。

七、活动流程

- 参赛报名：2025/8/20 - 2025/8/26
- 编辑器学习/作品制作：2025/8/27 - 2025/9/26
- 作品提交：2025/9/26 12:00 前
- 奖项评选：提交结束后7日

「[全流程线上参与！](#)」

八、奖项设置

1. 核心奖项

说明：组队参赛作品参与一、二、三等奖评选；单人参赛作品参与 solo 奖评选。
奖励预算为每人预算

奖项	数量	奖励内容（也可与活动方沟通，根据右侧预算自选同价位商品）	奖励预算/人
一等奖（组队赛道）	1组	PS5 手柄	500
二等奖（组队赛道）	3组	瓦尔基里VK75 机械键盘	200
三等奖（组队赛道）	5组	狼蛛SC580 鼠标	88
solo 奖（单人赛道）	3组	200元以内游戏CDK	200
参与奖（游戏上线即可获得）	10组	可得所做游戏的立绘吧唧	40

注：若上线作品数量低于 10 款，我们将根据实际情况进行奖品调整（不低于 200 元/人）。

2. 其他奖项

奖项	覆盖范围	奖励内容	触发条件（参与奖标准）	额外派对币奖励
完赛认证奖	所有有效作品	MetaAPP 通关电子证书	提交可运行作品	3000

九、评分细则

评委为口袋方舟工作人员~

评分维度	说明	权重
完成度	内容契合度、剧情（或玩法）丰富度、整体功能与流程完整度	40%
美术设计	原创立绘/角色立绘加分，背景图与场景元素，UI 数量与精细程度，整体一致性	40%
游戏数据	上线后 7 日内的日活或总游玩时长（以平台后台统计为准）	10%
整体体验&差异点	创新性、沉浸感、节奏与亮点	10%

「本次比赛的最终解释权由活动举办方所有。」