

中華民國 112 年全國大專校院創意遊戲設計競賽規程（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：臺灣科技大學

第三條 協辦機關及單位：

第四條 日期與地點：決賽訂於中華民國 113 年 1 月 6 日（星期六），於臺灣科技大學指定場地舉行（如附件一）。報名日期與競賽時間總表（如附件二）。

第五條 競賽辦法：

一、初賽：

(一) 初賽將於線上舉行，由參賽人員於報名時於線上繳交資格審核文件初、遊戲展示影片（長度以五分鐘內為限）、遊戲概念文件。

(二) 裁判組將根據評分標準（如附件四）進行評測，由評分最高之十五組進行決賽。

二、決賽：

(一) 入選決賽之隊伍需於決賽日期，至決賽地點進行實體展示，供參賽人員與裁判組進行遊玩測試，裁判組將根據評分標準（如附件五）進行評分。

(二) 參賽人員需於決賽時間，針對其設計之遊戲進行上台演講報

告，裁判組將根據報告內容進行評分。

第六條 參賽資格：

- 一、 參加比賽之人員以各校 112 學年度第一學期正式註冊在學之學生。
- 二、 參賽人員須檢附學生證、在學證明或該學期註冊繳費證明，始得參賽。
- 三、 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。

第七條 競賽秩序：

- 一、 競賽順序由創意遊戲設計競賽執行委員會（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。

第八條 報名、單位報到及會議

- 一、 至創意遊戲競賽官方網站 <https://igd.gamelab.com.tw/> 進行報名工作，各項規定如下
 - (一) 報名日期：訂於中華民國 112 年 11 月 29 日（星期三）起至中華民國 112 年 12 月 20 日（星期三）晚上 12 時止，逾時不予受理。
 - (二) 各參與組別於完成報名後得繳交競賽相關文件，組別需於報名截止期限前完成繳交。逾時不予補交及評分。
- 二、 公佈入選隊伍
 - (一) 公佈時間：訂於中華民國 112 年 12 月 25 日（星期一）上午 11 時。

(二) 入選隊伍需自備其設計遊戲之遊玩媒介。於決賽時進行遊玩測試。倘若使用大功率設備需於決賽前向執委會競賽執行組提出審核。

三、 決賽報到：中華民國 113 年 1 月 6 日（星期六）上午 8 時於臺灣科技大學國際大樓 IB-101 會議室進行辦理。

四、 開閉幕典禮：請參加組別提前一小時至會場指定位置集合

(一) 開幕典禮：中華民國 113 年 1 月 6 日（星期六）上午 9 時於臺灣科技大學國際大樓 IB-101 會議室舉行。

(二) 閉幕典禮：中華民國 113 年 1 月 6 日（星期六）下午 5 時於臺灣科技大學國際大樓 IB-101 會議室舉行。

第九條 參賽人員之獎勵頒給原則：

一、 競賽將依個指標進行評分，各獎項標準如下

(一) 最佳創新獎：頒給於遊戲機制評分前二名之組別。

(二) 最佳技術獎：頒給於技術性評分前二名之組別。

(三) 最佳音效獎：頒給於音樂音效評分前二名之組別。

(四) 最佳視覺獎：頒給於視覺美術前二名之組別。

(五) 年度風雲遊戲獎：頒給綜合評分最高之組別。

(六) 本項第一至四款獎項取優等及佳作各一，第五款取特優一名。

(七) 特優：頒發獎狀、獎金伍萬元

(八) 優等：頒發獎狀、獎金貳萬伍仟元

(九) 佳作：頒發獎狀、獎金壹萬貳仟伍佰元

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、 參賽人員若於競賽期間，倘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，得依競賽執行組逕行裁定停賽，並依下列罰則處分之。
 - (一) 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。
 - (二) 以任何手段干擾比賽進行：
 1. 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。
 2. 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，立即取消將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。
 - (三) 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所有權人。

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、 各組得設立領隊 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。

- 附件一：中華民國 112 年全國大專校院創意遊戲設計競賽場地圖
- 附件二：中華民國 112 年全國大專校院創意遊戲設計競賽時間、地點預定表
- 附件三：中華民國 112 年全國大專校院創意遊戲設計競賽初賽評分標準
- 附件四：中華民國 112 年全國大專校院創意遊戲設計競賽決賽評分標準

中華民國 112 年全國大專校院創意遊戲設計競賽場地圖



中華民國 112 年全國大專校院創意遊戲設計競賽時間、地點預定表

競賽種類	比賽時間	比賽地點	地址
初賽	112 年 11 月 29 日（星期三）開始報名 112 年 12 月 20 日（星期五）報名截止 112 年 12 月 25 日（星期三）公布結果	線上	
決賽	113 年 1 月 6 日（星期六）	國立臺灣科技 大學國際大樓 一樓	台北市大安區 基隆路四段 43 號

附件三

Innovation Game Design Evaluation Standard Form (for preliminary)

INNOVATION
GAME DESIGN

Name: _____ Date: _____ Page: _____

Quality scale			
6.00	7.00	8.00 - specialty	9.00
6.25	7.25	8.25	9.25
6.50 - good	7.50 - very good	8.50 - excellent	9.50 - outstanding
6.75	7.75	8.75	9.75

#Game_ID	Scenario	Score: <input type="text"/>	Audio Effect	Score: <input type="text"/>	Visual art	Score: <input type="text"/>	Game mechanics	Score: <input type="text"/>	Creativity	Score: <input type="text"/>	Overall	Score: <input type="text"/>
	storytelling	dialogue	structure	performance	SFX normalization	technique	designing	UI/UX	gameplay	balance	level design	Flaw = 0.1
	storytelling	dialogue	structure	performance	SFX normalization	technique	designing	UI/UX	gameplay	balance	level design	Flaw = 0.3
	Notes:											
												Final Score <input type="text"/>

#Game_ID	Scenario	Score: <input type="text"/>	Audio Effect	Score: <input type="text"/>	Visual art	Score: <input type="text"/>	Game mechanics	Score: <input type="text"/>	Creativity	Score: <input type="text"/>	Overall	Score: <input type="text"/>
	storytelling	dialogue	structure	performance	SFX normalization	technique	designing	UI/UX	gameplay	balance	level design	Defects (subtract)
	storytelling	dialogue	structure	performance	SFX normalization	technique	designing	UI/UX	gameplay	balance	level design	Defects (subtract)
	Notes:											
												Final Score <input type="text"/>

#Game_ID	Scenario	Score: <input type="text"/>	Audio Effect	Score: <input type="text"/>	Visual art	Score: <input type="text"/>	Game mechanics	Score: <input type="text"/>	Creativity	Score: <input type="text"/>	Overall	Score: <input type="text"/>
	storytelling	dialogue	structure	performance	SFX normalization	technique	designing	UI/UX	gameplay	balance	level design	Defects (subtract)
	storytelling	dialogue	structure	performance	SFX normalization	technique	designing	UI/UX	gameplay	balance	level design	Defects (subtract)
	Notes:											
												Final Score <input type="text"/>

中華民國 112 年全國大專校院創意遊戲設計競賽初賽評分標準：

HOW TO USE IT

- This form help judge to evaluation the contestant's performance, each row can rate a game. there has 5 reviews , the Overall and Defects in one row.

Every Indicators has some rubrics, Judges are free to allocate the weights of it, that's mean if you think the rubric is more important for the indicator , the score of that can be influenced more by it. In the example, the judge think bad normalization is jarring and affects the experience.

The scale diagram is help to concretize the value in your mind, if the game missing some part like audio or pretty bad you can choose not use or not grading in the part. In creativity part has 4 checkbox is stand for “there has something new in first four indicators”.

There is a example evaluated Turn-based RPG – honkai:star rail 1.40ver, a trending game in 2023.

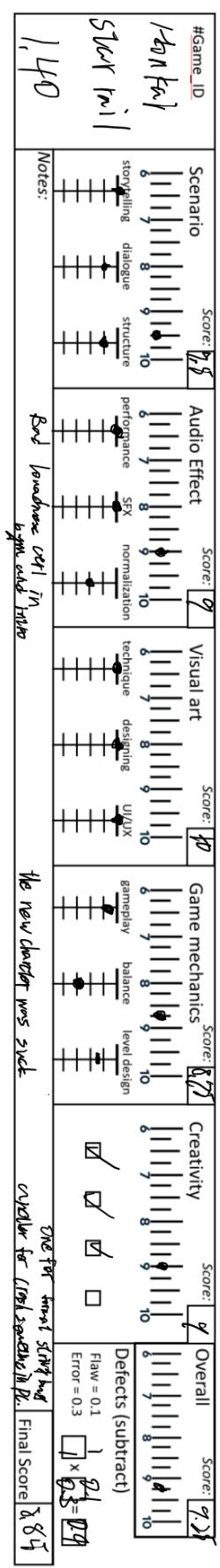
這個表格可以協助您快速且明確地為一款遊戲做評分，每一行表格有五個指標用於評斷遊戲的表現、一個主觀的概括分數用於表示您對於遊戲的整體感覺、以及一個用於扣分用的欄位。

每一個指標當中包含著一些細項，您可以透過細項來評估該款遊戲在單個指標中表現得如何，細項主要是協助您具體化分數，因此它的權重可以是自由分配的。比如在下面的範例中，評分員認為音效方面中，音量正規化做的不是很出色，在一定程度上影響了遊玩時的沉浸感，因此該遊戲在音效方面中只得到了九分

分數的計算方式為 {Scenario + Audio Effect + Visual art + Game mechanics + Creativity + Overall} / 6 - Defects

分數的計算方式為 $\{ \text{Scenario} + \text{Audio Effect} + \text{Visual art} + \text{Game mechanics} + \text{Creativity} + \text{Overall} \} / 6$ - Defects

下圖是一個評分範例，評分的遊戲為回合制RPG遊戲-崩壞：星穹鐵道 1.40 版本。



INDICATORS AND RUBRICS

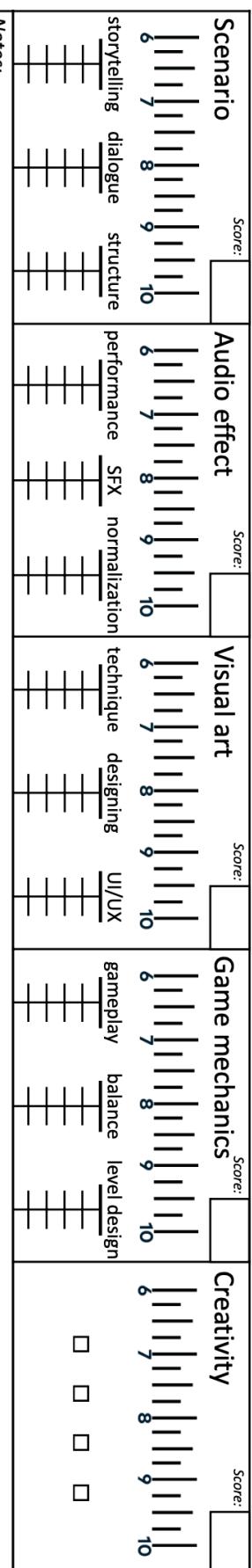
- Scenario: 故事劇情
 - storytelling : 敘事能力，指遊戲是否能夠讓人明確的了解劇情，故事背景等。
 - dialogue: 旁白表現，遊戲當中的旁白是否恰到好處，能夠提升沉浸感等。
 - structure : 故事結構，指故事架構表現得如何？是否具有張力？
- Audio Effect: 音樂音效
 - performance : 音樂演出，遊戲中的配樂是否好聽，具備帶入感等？
 - SFX : 音樂效果，遊玩時操作的反饋音效表現是否真實，恰到好處？
 - normalization : 音量正規化，遊戲中各式音效響度是否正確且符合規範？
- Visual Art: 視覺美術
 - technique : 遊戲當中所展現的美術技巧，動畫模型的建模品質等。
 - designing : 遊戲當中角色、場景等美術設計表現。
 - UI/UX: 使用者介面是否美觀、直觀、體驗流暢。
- Game mechanics: 遊戲機制
 - gameplay : 遊玩時的操作體驗
 - balance : 遊戲當中的各項如裝備、屬性..... 的數值平衡
 - level design : 關卡難易度設定的是否恰到好處，並且能夠提升遊玩時間。
- Creativity: 創意表現，用於評斷遊戲在前四項評分標準是否別出心裁，令人嚮往。

INNOVATION
GAME DESIGN

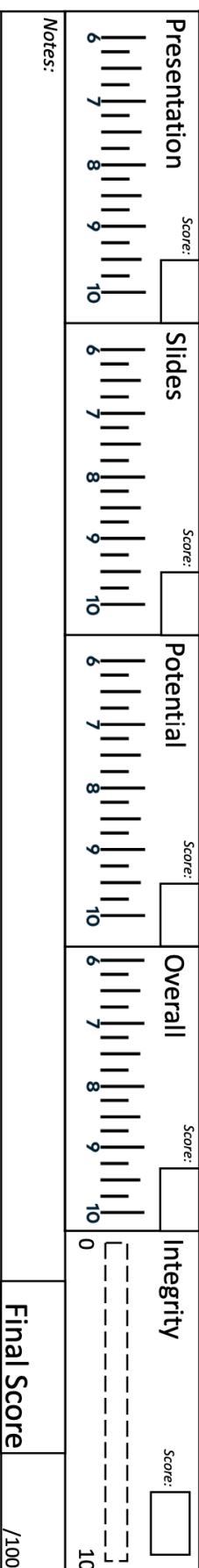
Innovation Game Design Evaluation Standard Form

Quantity Scale

Name: _____
Date: _____ Page: _____



WOLVES.



Notes:

Remark:

HOW TO USE IT

- This form help judge to evaluation the contestant's performance, first row can rate a game. there has 5 Indicators and some rubrics, Judges are free to allocate the weights of it, that's mean if you think the rubric is more important for the indicator , the score of that can be influenced more by it.

The second row has 5 reviews, there are representing presentation performance、slides quality、commercial potential, a subjective overall score of contestant's performance, and the assessment of integrity.

You need to grade and summary all of Indicators to get the final score.

- 這個表格可以協助您快速且明確地為一個組別做評分，第一行表格有五個指標用於評斷遊戲的表現、第二行表格包含著評斷報告表現的分數、針對遊戲商業化的潛力評估、一個主觀的整體分數、以及遊戲與報告完成度分數。

第一行指標當中包含著一些細項，您可以透過細項來評估該款遊戲在單個指標中表現得如何，細項主要是協助您具體化分數，因此它的權重可以是自由分配的。比如在範例中，評審認為該組別在視覺藝術中，場景的設計十分優秀，因此給予了9.5的高分。

總分的計算方式為十項評分的總和

每個指標與細項中都包含一個刻度圖，幫助您快速地將心中的分數視覺化並協助您權衡分數，如果遊戲中缺乏了某個指標或是該指標表現得非常不好，您可以選擇不評或不使用刻度圖。在Creativity指標當中有四個方格，用於協助評斷該遊戲在前四項指標是否具有創意、創新的表現。Integrity指標使用另外一種形式的刻度圖，方便評估完成度分數。

INDICATORS AND RUBRICS

- Scenario: 故事劇情
 - storytelling : 敘事能力，指遊戲是否能夠讓人明確的了解劇情，故事背景等。
 - dialogue: 旁白表現，遊戲當中的旁白是否恰到好處，能夠提升沉浸感等。
 - structure : 故事結構，指故事架構表現得如何？是否具有張力？
- Audio Effect: 音樂音效
 - performance : 音樂演出，遊戲中的配樂是否好聽，具備帶入感等？
 - SFX : 音樂效果，遊戲當中音樂效果表現是否真實，恰到好處？
 - normalization : 音量正規化，遊戲中各式音效響度是否正確且符合規範？
- Visual Art: 視覺美術
 - technique : 遊戲當中所展現的美術技巧，動畫模型的建模品質等。
 - designing : 遊戲當中角色、場景等美術設計表現。
 - UI/UX: 使用者介面是否美觀、直觀、體驗流暢。
- Game mechanics: 遊戲機制
 - gameplay : 遊玩時的操作體驗
 - balance : 遊戲當中的各項如裝備、屬性.....的數值平衡
 - level design : 關卡難易度設定的是否恰到好處，並且能夠提升遊玩時間。
- Creativity: 創意表現，用於評斷遊戲在前四項評分標準是否別出心裁，令人嚮往。
- Presentation: 組別報告整體表現，是否清晰明瞭，切合關鍵。
- Slides: 投影片製作品質。
- Potential: 評估參賽組別是否具有商業化的潛力。
- Overall: 概括報告、遊戲Demo等一個主觀的整體分數。
- Integrity : 整體完成度評估