第十五届山东省大学生软件设计大赛命题

手机游戏

手机与现代信息化社会紧密相连，已经成为日常生活中不可缺少的组成部分。相应手机的娱乐功能也越来越重要，手机游戏伴随着智能手机和无线通信网络的发展迅速普及，对手机游戏开发人员的需求也急速增加，目前保守估计全国至少有40万人的开发者缺口。 这一点在大赛中也得到了体现，手机游戏作为齐鲁大学生软件与外语设计大赛的传统比赛题目之一，在2016年收到全省各高校的104件有效作品，共评出一、二、三等奖62个，一些作品通过大赛遴选出来，已经和相关的手机软件公司签订了后续开发和商业推广合同。但是，仍然广泛存在着作品创意不足、亮点不够、设计缺陷等问题，游戏同质化，内容缺乏手机特色等。基于上述考虑，本届大赛在上届成功举办的基础上，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。

**参赛要求：**

1、参赛队伍由1-5名全日制在校学生组成，**独立完成作品，严格杜绝抄袭**。如果参考了他人的数据、源代码、库文件、图标、图片、视频等，无论他人是否开源或者公开，必须在提交作品的文档及源代码中显著标明。

2、所提交的参赛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“第十五届齐鲁软件大赛参赛作品”字样。

3、大赛不享有提交作品的软件著作版权和专利权，但是**完全享有作品的首次评奖权**。即作品提交之时，必须保证从来没有在其他比赛中获奖，且当时也没有参加其他比赛的评比。

4、按技术文档规范提交参赛文档，必须提交的材料包括：

1. 作品可执行程序、源代码；
2. 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“第十届齐鲁软件大赛参赛作品报告”；
3. 游戏的演示视频（尽量控制在20M以内），可以发布能保证访问的YOUKU等视频共享网站的链接；

**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。

**奖项设置：**

一般原则：能够独立开发完成，运行稳定，游戏内容、美工、交互方式、涉及技术等方面均没有明显不足，文档完整。而一、二等奖作品则在游戏题材、游戏内容、游戏美工、游戏技术（人工智能、网络、三维技术，人机交互）等几方面中，比较完善，并具有一定的特色。一等奖的作品需要具备一定的商业产品潜质，或在创新性、技术探索等方面做出了突出工作。

为更客观的判定成绩，并引导创新，评审过程中，将按照作品类别评审（主要类别包括：过关冒险类游戏、休闲益智游戏、RPG游戏、3D游戏等，提交作品时建议注明类别。对不同题材的游戏，评审中有不同的侧重，如休闲益智游戏突出题材、内容的创新性，应当易于学习、支持中断，鼓励基于订阅的模式；RPG游戏强调故事内容，游戏平衡体系；3D游戏侧重交互，视觉特效。设置单项技术探索奖，鼓励游戏设计中，进行3D游戏特效、自然交互方式（基于摄像头的交互、重力感应控制交互）、密集计算技术及基于HTML5技术的WEB网游等方面的积极尝试。