

# 2025 CCCE

## 全國科藝電競大賽

### 《比賽辦法》

## 遊戲設計



# CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺北市政府教育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

線下總決賽日期：2025年12月13日（六）至 2025年12月14日（日）

地點：臺北市信義區光復南路133號「松山文創園區」2、3號倉庫

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

## 一、比賽主旨

隨著生成式 AI 技術的快速發展，其應用範疇不僅限於創作媒材，更在遊戲設計中帶來突破性的可能性。本次競賽以「AI 創新應用」為核心，聚焦於「遊戲設計」，參賽者須透過整合 AI 生成媒材（如圖片、影片、音樂）或結合 AI 技術於遊戲設計中（如 NPC 行為、Boss 動作設計等），展現創意與技術的結合。

透過這場比賽，我們希望啟發年輕創作者探索 AI 技術在遊戲領域的應用潛力，體驗與 AI 協作的創新過程，提升設計思維、跨領域整合能力及團隊協作精神，為未來的遊戲產業注入更多可能性與驚喜！

## 二、參賽基本資訊

### （一）參賽人數

每隊2至6人

### （二）參賽對象（全國各縣市皆可報名）

高中組（含技高）：高中一、二年級之學生。

大專校院組：大專校院之在學學生（不含研究所）。

- 本賽項可跨校組隊，惟限就讀同一縣市學校。
- 競賽期程間，若選手入學新學校，則以原報名時之隊伍為準。

### （三）參賽隊伍數

- 1、本競賽項目為「邀請賽」
- 2、入圍決賽之高中組，得參加「專家輔導工作坊」培訓；參加培訓者可獲〈學習歷程證明〉。
- 3、由六都各派5~8隊高中組參賽（不足額可調配）
- 4、報名隊伍數上限：60隊（含高中組及大專校院組）

(四) 重要日程

日期	賽程	備註
5月19日	線上說明會	
<u>5月19日～6月12日</u>	<b>線上報名</b> （25天）	於賽事官網上報名
<u>6月17日</u>	寄發《2025CCCE全國科藝電競 大賽報名確認函》	含「隊伍編號」
<u>6月30日前</u>	繳交預賽企劃書	
7月1日～7月11日	預賽評審期（11天）	預賽為書審
<u>7月14日</u>	<b>入圍決賽公告及「隊伍編號」</b> （於官網公告預賽結果）	預賽評選高中組30隊、大專校院 組12隊，入圍決賽。
7月28日～7月30日	專家輔導工作坊（1天）	僅限高中組！ 北7/28、中7/29、南7/30
<u>11月5日</u>	決賽作品繳交日	
11月7日～11月17日	決賽評審期（11天）	
<u>11月19日</u>	<b>晉級線下總決賽公告</b> （於官網公告決賽結果）	決賽評選出前8強，晉級線下總決 賽。
12月13～14日	線下總決賽（2天）	執行檔. 影片. 簡報. 評審QA
12月14日～19日	獎項寄發與領取	獎狀、獎盃、獎金

### 三、報名須知

#### (一) 報名「應備文件」

為報名流程及資料上傳順暢，在填寫《線上報名表單》之前，請先備齊以下資料：

- 1、照片：每位選手的〈半身照片〉1張、隊伍〈合影照片〉1張。
- 2、證件：高中組、大專校院組：每位選手之〈學生證〉正反2面。
- 3、領獎人資料：

獲頒獎金之隊伍領獎人，〈身分證〉正反2面、匯款帳戶〈存摺封面〉及獎項寄發地址。

- **《家長同意書》未滿18足歲者：**

2007年9月2日(含)之後出生者，須上傳由法定監護人簽名或蓋章之《家長同意書》（內容包含保證及授權）。

- **《同意參賽者保證及授權書》已滿18足歲者：**

2007年9月1日(含)之前出生者，須於官網線上報名表單內，詳閱《同意參賽者保證及授權書》並點選「同意」。

#### (二) 報名程序

請至賽事官網 <https://cccedu.org> 「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「立即報名」。

- 1、填寫《線上報名表單》、上傳報名「應備文件」及繳交預賽作品。
- 2、報名表中，非隸屬六都之學校，城市選擇請點選「其他」。
- 3、隊伍代表人會收到《2025CCCE全國科藝電競大賽報名確認函》的電子郵件，內容包含「隊伍編號」，參賽選手在繳交作品時，檔名須寫入該編號。
- 4、入圍決賽公告（預賽結果）、晉級線下總決賽公告（決賽結果），將於賽事官網「最新消息」發布。
- 5、未收到郵件或有任何問題，可向主辦方 [cccedu.org@gmail.com](mailto:cccedu.org@gmail.com) 提出詢問。

#### (三) 報名注意事項：

- 1、參賽者應詳閱本《比賽辦法》；完成報名程序即視為同意本賽事

之各項規範，包含線上報名表單之《參賽者保證暨授權書》及未滿 18 足歲之《家長同意書》所列條款。

- 2、報名「應備文件」、《線上報名表單》及「預賽作品」填繳齊全，主辦方才受理報名。
- 3、資格不符、資料填寫/繳交不齊全、證件模糊不清者，主辦方有權不受理或予以補正機會。參賽者如未於規定期限內完成報名繳交程序，則視同報名無效。
- 4、因報名隊額有限，為維護「收件時序」之公平，除不可抗力之特殊情況外，報名申請資料一經送出成功後，即不得要求修改或更換隊員名單，比賽期間亦不受理任何資料更動之申請。報名資料提交前，參賽者應詳加檢查和確認！
- 5、學生證未註記 114 學年度第一學期之「註冊章」者，主辦方先予以信任受理；倘之後查驗有問題或遭檢舉，經證實為“非在校生”者，即刻撤銷參賽資格，並視情況保留責任追究或行使告訴權。

## 四、比賽辦法與繳交方式

### （一）賽制：評選制

#### 1、預賽：線上賽（書審）

高中組評選出30隊入圍決賽，並參加「專家輔導工作坊」培訓。

大專校院組評選出12隊入圍決賽。

#### 2、專家輔導工作坊：線下進行。由專家與學者進行輔導，協助優化提案及原型設計，為決賽做好準備。

#### 3、決賽：線上賽。高中組與大專校院組分別評選出8強晉級線下總決賽，並得獲頒獎狀。

#### 4、線下總決賽：高中組與大專校院組分別評選出冠軍、亞軍、季軍、殿軍，並進行頒獎。

### （二）作品製作規範

#### 1、參賽作品必須由選手自主創作。

#### 2、不得使用簡體中文字。

#### 3、為評分之公平性，作品中不得揭露參賽隊伍之所屬學校或選手身分（包括但不限於學校制服、識別證、LOGO、獨特花紋或意象等標誌）。若要寫上製作團隊和職務等訊息，須化名呈現。例如：

- 腳本 | 瘋狂工作室 | 大喵
- 美術 | 棠棠、阿源、爆牛

#### 4、作品須有運用到 AI 進行輔助創作，AI的選擇和應用範圍不限；例如 Filmora、Suno、UbiArt、Runway、ChatGPT等或其他，可解決問題、協助完成任務的皆可；惟若有花費購買的 AI，總金額不得超過新台幣 3,000 元，且須在簡報當中載明。

#### (四) 預賽作品

##### 1、繳交作品內容

###### (1) 「遊戲企畫書」1份：

遊戲企畫書5頁以內（不含附件）；內容須說明遊戲玩法類型、風格主題、AI 技術應用（如 AI 生成的圖片、影片、音樂，或 NPC 與 Boss 的行為設計等）、創新亮點（突出遊戲的創新性及吸引玩家的特色），並展示遊戲概念原型畫面或功能示意，簡述開發計劃與團隊分工。

##### 2、日期及繳交時間

詳見「二、參賽基本資訊（四）重要日期」

##### 3、繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

##### 4、檔案繳交格式

遊戲企劃書	檔名	報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-預賽企劃書
	副檔名	.pdf
	格式	直式、橫列
	字型	標楷體
	字體大小	標題：16、大綱：14、內文：12
	大綱	一、遊戲概要:名稱(可暫定)、玩法概念、主題 二、遊戲內容:操作方式、美術風格、開發估量 三、遊戲特色:創意要素、獨家亮點、遊玩策略 四、開發規劃:預計使用何種引擎與AI工具輔助 五、時程分工:團隊分工，預估時程、版本規劃

###### (1) 檔名範例：（01 為「隊伍編號」，已於入圍決賽通知函中告知）

**臺北市-遊戲設計01-預賽企劃書**

###### (2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

## （五）決賽作品

### 1、繳交作品內容

（1）「遊戲執行檔」1個：

參賽隊伍繳交完成之遊戲執行檔（須於CPU i5、RAM 32G與顯示卡4060以下之同級電腦可順暢執行），具完整音樂音效，不可有嚴重無法執行的遊戲錯誤。

（2）「遊戲簡報」1份：

遊戲簡報不超過10頁；說明遊戲主題、AI 技術應用及創新玩法，並展示具體遊戲原型畫面與功能，以及團隊分工等。

### 2、日期及繳交時間

詳見「二、參賽基本資訊（四）重要日期」

### 3、繳交方式

參賽隊伍須將作品繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

### 4、檔案繳交格式

遊戲執行檔	檔名	報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-決賽執行檔
	副檔名	.zip（壓縮檔案內需包含可執行之exe檔與相關遊戲資料）
	檔案大小	3G 以內
遊戲簡報	檔名	報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-決賽簡報
	副檔名	.ppt 或 .pptx 或 .pdf
	檔案大小	10MB 以內

（1）檔名範例：（01 為「隊伍編號」，已於入圍決賽通知函中告知）

**臺北市-遊戲設計01-決賽執行檔**

（2）檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。



## （六）線下總決賽

### 1、繳交作品內容：

#### （1）「遊戲執行檔」1 個：

進行功能性擴增修改，並提升遊戲的可玩性與AI技術應用深度。須在限定時間內完成遊戲的修改與整合。

#### （2）「成果報告」1份：（形式為影片或簡報，二擇一）

建議多加思考創意及生動活潑的介紹方式，內容須包含遊戲主題、風格、開發過程、玩法解說及線下總決賽「遊戲執行檔」修改之畫面、功能等整體成果。

- 影片：90秒之動態展示錄製。
- 簡報：不超過15頁。可使用決賽之「遊戲簡報」進行增修或重製。

### 2、日期及繳交時間

- （1）本賽程於12月13~14日線下進行，參賽隊伍應於12月13日上午10:00報到；中午11:00，官網公布總決賽擴增修改之題目。
- （2）作品繳交時間：12月14日上午09:00以前繳交「遊戲執行檔、成果報告」。
- （3）評審程序：12月14日由參賽隊伍先做「成果報告」及「遊戲執行檔」展示，然後進行「評審QA」。上午10:00進行大專校組，下午12:30進行高中組。
- （4）簡報報告與遊戲成果展示時長為 5 分鐘，報告人數不限。
- （5）評審 QA 及講評為 6~8 分鐘，參賽隊伍須全員到齊。
- （6）本賽程將同時進行「直播」，全程公開及錄製。

### 3、繳交方式

「遊戲執行檔、展示影片、現場簡報」須繳交至主辦方指定空間：

官網「報名專區」→選擇「競賽項目」→點選「作品繳交」，於表單內依序完成相關訊息，即完成繳交。

#### 4、檔案繳交格式

遊戲執行檔	檔名		報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-總決賽執行檔
	副檔名		.zip (壓縮檔案內須包含可執行之exe檔與相關遊戲資料)
	檔案大小		3GB 以內
成果報告 影片或簡報 二擇一	檔名		報名城市-遊戲設計[隊伍編號]-總決賽報告
	影片	副檔名	.mp4
		檔案大小	300MB 以內
	簡報	副檔名	.ppt 或 .pptx 或 .pdf
		檔案大小	10MB 以內

- (1) 檔名範例： (01 為「隊伍編號」，已於入圍決賽通知函中告知)

#### 臺北市-遊戲設計01-總決賽執行檔

- (2) 檔案名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植隊伍編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

## 五、報到、檢錄

- (一) 報到應於比賽前 1 小時，抵達比賽地點之「報到處」進行報到及檢錄；若開賽前 30 分鐘尚未報到者，則主辦方有權不予受理並視同該隊棄賽。
- (二) 選手應出示〈學生證〉進行檢錄。
- (三) 證件未帶者，或證件模糊無法識別者，不予受理並視同棄賽。

## 六、獎項內容、頒發對象

- (一) 各組獎狀：入圍線下總決賽之8強隊伍。  
獎狀除冠軍、亞軍、季軍、殿軍外，其餘5~8強皆為「表現優異」。
- (二) 各組獎盃：冠軍、亞軍。
- (三) 各組獎金：冠軍24,000元、亞軍9,000元。
- (四) 特頒「最具潛力新星」獎：高中組壹隊，獎狀及獎盃。
- (五) 獎狀頒發，以獲獎隊伍的「每 1 位選手」為頒發對象；獎盃、獎金頒發，以獲獎的「隊伍」為頒發對象。
- (六) 獲得冠、亞、季、殿隊伍之「指導老師 1 名」得獲頒獎狀乙幀。
- (七) 獎狀由主辦城市頒發。

## 七、 評分標準

### (一) 預賽評分標準

滿分 100

賽程	繳交文件	項目	說明	高中組	大專校院組
預賽	遊戲企畫書	創新性	玩法設計的創意, AI應用方式之說明	65%	
		主題性	主題故事, 劇情世界觀等	35%	

### (二) 決賽評分標準

滿分 100

賽程	繳交文件	項目	說明	高中組	大專校院組
決賽	1. 遊戲執行檔 2. 遊戲簡報	完整性	遊戲可執行, 無重大BUG	35%	25%
		藝術性	遊戲美術風格	10%	10%
		遊戲性	玩法特色, 趣味性	15%	25%
		主題性	主題故事設計	10%	10%
		AI應用程度	使用AI輔助遊戲設計與開發之程度	30%	30%

### (三) 線下總決賽評分標準

滿分 100

賽程	繳交文件	項目	說明	高中組	大專校院組
線下總決賽	1. 遊戲執行檔 2. 成果報告	完整度與AI技術性	現場增修功能 遊戲完整度	65%	60%
		成果報告	成品動態展示 遊戲解說 開發過程報告	25%	30%
		評審問答	現場詢答	10%	10%

## 八、 注意事項

- (一) 作品繳交後，不受理更改；作品未依規定時間內繳交，或繳交不齊全者，主辦方有權不予受理。
- (二) 作品須有運用到 AI 進行輔助創作，AI 的選擇和應用範圍不限；如有使用非自創之相關素材（例如圖片、影像、音樂、人聲、文辭…等），應註明出處並注意其版權使用，避免造成侵權。使用 AI 輔助也須避免生成侵權之圖像或聲音內容！
- (三) 作品內容不得有詆毀、嘲諷、裸露、性別歧視、不雅言行、危害善良風俗及人權等之違法、犯罪或負面意象；亦不得涉及宗教、政治及國際情勢等特定意識形態，違者取消參賽資格。
- (四) 主辦方具宣傳、保留及使用「參賽作品」之權利（惟不得營利）；「決賽作品」或將展示於賽事官網之「歷屆作品」專區，及上傳至 YouTube「CCCE 專屬頻道」。
  - 主辦單位對於得獎作品之著作權享有無償使用權，得公開展示、公開推廣、重製、編輯和其他合作方式利用本作品內容，以及行使其他法定著作財產權所包括之權利，不另提供稿費並視需要得請參賽者無償配合修改。
  - 全部參賽作品均不予退件，並同意將獲獎作品著作權轉交主辦單位使用於媒體宣導、公布網站、公開展覽或其他用途權利。
- (五) 參賽隊伍須自備本賽項所需之相關軟/硬體、通訊網路等設備，主辦方不予提供。線下總決賽僅提供工作區長桌x2、椅子x6。
- (六) 參賽者應尊重評審委員公平、公正、公開之決定，對評審結果不得有異議。
- (七) 主辦方有權對《賽事規章》及《比賽辦法》進行補充、修訂，並保有比賽過程、結果之最終解釋與仲裁權。