



## App電子遊戲設計大賽

此賽規或會隨時更新，請定時瀏覽香港區選拔賽的網站。

V1.0 2025年10月15日建立

### 1. 比賽目標

App電子遊戲設計大賽是讓學生創作遊戲和比併編程技巧的賽事。除了遊戲軟件外，隊伍也可以製作結合軟件和硬件的遊戲。參賽者需要把完成的作品上載至大會的報名電子表格。

### 2. 隊伍組成

組別	初小組	高小組
學歷階段	小學1年級至2年級	小學3年級至6年級
每隊人數	1	
每隊教練人數	1	

參賽組別按截止上傳參賽作品當天，參賽者正在就讀的學歷階段劃分。

### 3. 作品設計要求

1. 作品主題不限。
2. 作品必須為遊戲，而且需要有人機互動的功能。
3. 編程語言不限。
4. 裁判會按作品牽涉的數學及科學技術是否符合參賽者年齡和認知程度評分。隊伍可使用進階的技術，但如果在匯報時及程式註解沒有說明清楚，裁判不會評給較高的分數。
5. 隊伍可使用曾參與Robofest香港區選拔賽的作品，但未能做到:
  - 加入新功能 或/和 顯著地改良其中一個或多個功能
  - 及在報告中告訴裁判作品是舊作品的延續版本。

### 4. 比賽方式

本屆度賽事將按以下時間表進行：

1. 隊伍預備 (2025年11月1日-12月15日)：比賽賽規已公佈，隊伍準備本屆香港區選拔賽。
2. 截止報名日：所有隊伍必須完成網上報名表格的報名程序，並把程式源碼上傳至網上表格。
3. 公佈賽果 (2026年1月)

## 5. 香港區選拔賽

1. 隊伍需於截止報名日前於大會的電子表格上載以下檔案：
  - a. 所有程式檔案
    - i. 所有程式檔案必須壓縮成1個壓縮檔上傳。
    - ii. 程式必須加入適量及適當的註解，以協助裁判了解作品的運作。
    - iii. 如程式檔案有遺漏，裁判可考慮扣分。
    - iv. 如程式或作品存在抄襲，裁判可考慮扣分。

未能在截止日期前提交上述文件之隊伍將被取消資格。
2. 有關各評分項目的詳細說明，請參考本文件附錄中的分紙。
3. 裁判將按分紙獨立評分，該評分為最終賽果。

## 6. 獎項

- 各組別設冠軍、亞軍及季軍各一名。
- 其餘隊伍按排名頒發金獎、銀獎、銅獎。
- 此比賽項目沒有Robofest國際賽的出線權。

## 7. 常見問題

Q： 可以製作多人遊戲嗎？

A： 可以。

Q： 可以額外提交報告和網站等嗎？

A： 不可以。隊伍應妥善設計程式，使程式容易令人明白。

Q： 可在作品加入硬件嗎？硬件部分將如何評分？

A： 可以。硬件部分的評分將計算在分紙的第1部分。由於本項目的目的為設計電子遊戲，裁判將考慮硬件部分在有關作品中的整體作用。因此，隊伍必須展示硬件在遊戲中有著密不可分的關係，而且有助提升遊戲體驗才可獲得額外加分。

## 附錄1 – App電子遊戲設計大賽 評分紙

(*)評分	評分準則
5. 非常同意	傑出、進階、驚人 或 超出期望的
4. 同意	好、能達到要求 或 熟悉相關的技術
3. 中立	一般 或 可接受的
2. 不同意	有嘗試，但需要多加努力
1. 非常不同意	沒有盡力嘗試 或 仍需要付出較多努力
0. 完全不同意	完全沒有、完全不同意

評分範疇	評分項目	比重	分數 (0分 – 5分)
1. 作品構思及原創性	a. 作品符合主題	是 (繼續評)	否 (取消資格)
	b. 作品的構思創新。	20%	
	c. 作品獨特或有創新的玩法。	25%	
2. 程式設計	a. 程式結構良好和有恰當運用註解。	20%	
	b. 程式設計合理和易用。	15%	
	c. 作品的玩法多元化。	10%	
3. 隊伍獨立性	a. 相信作品完全由隊員設計、開發和編程。	10%	
	b. 作品出現抄襲，相關作品編號或外部資料： _____	扣總分 x 0.5	-
	c. 作品曾參與往年Robofest香港區選拔賽	是 (回答4d)	否 (完成評分)
	d. 隊員有清晰做到： <ul style="list-style-type: none"> <li>加入新功能 或/和 顯著地改良其中一個或多個功能，及</li> <li>及在匯報中表明作品是舊作品的延續版本。</li> </ul>	有做到 (完成評分)	沒有做到 (取消資格)
		總分	