

Indie Prize原创游戏大赛

条款须知

Indie Prize原创游戏展会是一项扶持游戏开发者的评选活动。Casual Connect全球游戏开发者大会为参赛者提供学习、交流以及创意、作品展示的机会，让他们被更多发行商以及潜在的合作伙伴了解。

1. 参赛者可获得

- 1.1 60*90cm的展位空间：用于入围游戏作品的展示
- 1.2 2张全球游戏开发者大会的活动通票，可用于参加展览、行业讲座以及派对活动。
- 1.3 当地青旅的免费入住资格。限量100个免费床位，先到先得。
- 1.4 原创游戏大赛奖杯&奖品。奖品均来自活动赞助商。
- 1.5 gamesauce官网的事后专栏稿机会
- 1.6 全球游戏开发者大会智能会议系统使用机会：可与所有与会者预约面谈
- 1.7 全球游戏开发者大会Twitch游戏直播机会

2. 参赛标准

- 2.1 游戏需具备可玩性。
- 2.2 开发团队需拥有所在公司的控股权。
- 2.3 开发团队需拥有50%的游戏IP版权

请注意：参赛者需能出席全球游戏开发者大会现场。每场大会的与会资格有限，请有意向者今早申请。

3. 参赛流程

- 3.1 在indieprize.org提交参赛申请。
- 3.2 在收到确认邮件的72小时内回复是否参展。
- 3.3 在展出期间（9:00am-5:00pm）每个参展团队至少有一人在展位，期间不得出现无人在场的情况。

4. 参赛者的责任义务

4.1 在展出期间（9:00am-5:00pm）展览团队入围的游戏

4.2 需出席原创游戏颁奖典礼

4.3 在展出期间及颁奖典礼现场尽量着装Indie Prize标志T恤

4.4 如果无法参展，请告知组委会。若您的团队无法参展但又没有告知组委会，您的团队将无法参加Indie Prize未来的一系列活动。

请注意：如果您入围展览，但在收到确认邮件的72小时内未进行回复，我们将默认取消您的参展资格。

5. 评选流程

5.1 我们的评委将全面考察所有参赛作品，其中分数排名最高的作品，我们将发松参展邀请函给到相应的队伍。全球游戏开发者大会将为入围者提供Indie Prize原创游戏大赛展出机会。如果您的团队入围，您将在大会开始前的1个月内收到相关通知。

5.2 在作品提交截止的前几个星期，评委会收到提交的作品列表并开始体验游戏以及考核（评委名单可上indieprize.org查看）。

5.3 在作品提交通道关闭后，评委会在10天内根据每款游戏的名称、体验链接及游戏视频等作品资料，按照音效、创意、游戏设计、美术以及剧情5个标准维度对参赛作品进行反馈和打分。每个维度20分，满分100分。总分排名前100的作品将入围展览。组委会将发送入围通知邮件给入围的团队。

5.4 第100-130名的作品成为入围名单的第二梯队。当第一梯队（前100名）的队伍有人无法到场时，第二梯队的作品队伍将有机会参展。每个参展队伍可以获得2张门票。

5.5 若您没有入围参展但也想参加活动，您可以选择以下两种方式参与：

- 1) 报名志愿者，您将可以免费参与大会活动；
- 2) 以开发者参展商的身份参加活动，您可以享受5折优惠价，同时拥有升级版的展位空间。

说明事项：

1. 请仔细浏览Indie Prize原创游戏大赛的评选视频（<http://bit.ly/buildingabetterpitch>），内含评委的推荐建议。

2. 请保证您的视频链接及游戏体验链接可供评委顺利打开。当评委无法打开您的链接时将无法做出有效评价。若因此影响了您的入围资格，责任自负。

3. 由于评委为国际评委，您的链接尽量以Dropbox/google/Youtube/Facebook等；作品信息等请全英填写。

4.请在收到确认邮件的72小时内及时回复，以免取消资格。

6.获胜者的评选流程

6.1 在收到入围队伍的确认回复后，我们将梳理一份最终入围名单给到评审团。

6.2 评委在音效、创意、游戏设计、美术、剧情这五个不同维度下分别选出对应的前4名。

6.3 组委会根据所有评委的投票情况进行汇总，得出每个维度的4个最高提名作品以及最终获奖作品。

7.颁奖

7.1 与会者将通过3天的作品展览和试玩体验投票选出现场的最佳人气作品。

7.2 如果您的作品入围了但却无法亲临现场，我们将把机会顺递给另一个作品队伍。

7.3 此次大赛的所有获胜队伍都将在Indie Prize原创游戏大赛颁奖典礼公布。

如果您对该活动存在任何疑问，请联系我们indieprize@greenlitconnect.com。期待在全球游戏开发者大会中国站与您见面！