

中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员会

中创赛[2026]第 049 号

2026 年中国好创意 天空盒一游戏叙事性创新设计专项大赛（第二期）简章 (免费参赛)

一、“中国好创意”赛事介绍

中国好创意暨全国数字艺术设计大赛，英文名称：China creative challenges contest，简称“中国创意挑战大赛”，是入选教育部中国高等教育学会发布的《全国普通高校学科竞赛分析报告》赛项，是我国第一个以数字艺术、数字设计、数字创意、数字媒体以及数字技术创新领域各专业综合类规模大、跨学科、多专业、参与院校多、影响广泛的权威赛事，更是国内第一个将赛事理念上升至哲学高度的赛事，同时是第一个免费为参赛作品提供版权保护与存证的赛事，也是全国第一个对投稿数量作出明确限制的赛事。在科技快速迭代的时代，中国好创意大赛希望大学生，以创意为笔，以匠心为墨，创作出内涵丰富，具有积极价值导向的优质作品，普及大众的审美能力，提升全民的文明程度，拓展民众的认知境界，倡导民众的大爱精神，促进全民的内心向善。

二、天空盒一游戏叙事性创新设计专项赛背景

在“梦核”、“Y2K”等怀旧向艺术潮流的日渐盛行下，从游戏《重返未来：1999》对 20 世纪文化艺术风潮的追忆，到《明日方舟》、《绝区零》等游戏对各色复古风格的创新呈现，以及大量经典情怀向 IP 改编手游的涌现，Nostalgia Studies（怀旧研究）也在近年来逐渐步入了大众视野，告诉我们：“怀旧”作

为一种社会文化现象，不是要求回到过去，而是用现在的媒介，重新讲一个关于过去的故事。

天空盒赛道今年希望参赛者思考的是：如何以怀旧为主题，让一个角色“有历史”，让一款游戏“有温度”？

不是用长篇文案去讲述某个老掉牙的故事，而是用视觉与交互语言让过去在场，利用集体潜意识激发观看者的情感共鸣。

三、赛事价值

1. 专业适配：涵盖范围广、易上手，2D 角色原画、3D 建模、动作特效、交互设计、IP 衍生品设计等促使不同专业学生均可参与，覆盖人群多样；

2. 产业对接：作品完全贴合游戏企业实际岗位需求，优秀作品可获得游戏企业关注，为创作者提供就业、实习对接机会；

3. 奖项认可：获奖作品可获得大赛官方证书，纳入高校学科竞赛评优体系，助力学生综合素质评价与升学、求职加分。

当我们在游戏设计中谈论角色的塑造、情感的激发、玩家的留存，最终是在谈论一件事：记忆是如何被留下的。在 AI 时代，像素已经可以被自动生成，但让游戏有温度的，从来不只是技术的精度，而是那些被设计进细节里的记忆、情感与时光。

期待在这场赛事中，看见各位参赛者才华的光芒。

中国好创意大赛组委会与天空盒公司合作举办的专项赛，为学生们带来了诸多学习、实践与就业机会。其中，前两届“天空盒-文物新生”“游戏虚拟礼物”专项赛已有多位获奖选手凭借参赛作品成功入职网易、米哈游、字节等知名游戏公司，让参赛者真正做到“创作即实战，作品即简历”！

四、大赛主题

游戏叙事性创新设计

五、核心立意

在怀旧风潮席卷网络游戏文化的当下，天空盒赛道今年希望参赛者基于行业趋势与艺术理论研究，探寻视觉语言表达中怀旧情感激发的根源所在。

我们希望参赛者们以“怀旧”为核心，围绕怀旧情感表达制定视觉语言的叙事策略，设计出“怀旧”但不“复古”、能够激发玩家对游戏角色产生熟悉感与情感依恋的作品，同时对标产业刚需与流程规范，实现基础设计理论、学术研究成果的迁移性应用与落地。

六、组织机构

主办单位：

中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员会

承办单位：

北京天空盒国际教育科技有限公司

七、参赛对象

全国高校艺术类、设计类、数字媒体艺术、游戏设计、动画、产品设计、文创设计等相关专业在校学生，个人或团队参赛均可（团队人数不超过 3 人）。

***专项赛直接进入国赛评选，无需经过院校管理员审核，作品数量不限。**

***特别注意：所有参赛作品必须先存证（免费存证，作品版权归投稿作者或参赛团队）再投稿。**

八、投稿组别

1、静态类

2、动态类

九、投稿方向

贴合游戏产业岗位的创作方向

本次赛题严格对标游戏产业核心岗位实战工作内容，将创作维度细分为六大岗位方向，参赛者可结合自身专业特长，针对性完成对应岗位的实战型作品，实现赛事创作与行业岗位需求无缝对接，具体创作方向如下：

1. 角色原画设计方向

基于产业界新兴技术表现手段和潮流前沿，聚焦怀旧风格角色的设计，完成角色原画绘制及角色效果图。需围绕角色人设、性格、背景故事，设计能有效激发用户怀旧情感的外观造型，同时可延伸详细设计角色的道具配饰、穿搭细节、服装纹饰、材质质感等，还原行业角色原画设计全流程。

2. 场景模型或地编方向

聚焦怀旧风格的游戏场景模型搭建，对具有怀旧风格的游戏道具进行建模。地编方向的同学可以做怀旧风格游戏场景的氛围渲染，注重场景氛围与情绪表达，同时设计制作需要基于业界新兴技术手段与视觉语言，不能完全复古，兼顾场景细节质感与游戏实战落地性，还原场景地编与场景模型融合的岗位工作内容。

3. 动作设计岗

聚焦怀旧感动作设计，涵盖角色待机动作、日常互动动作、专属战斗动作等。动作需贴合角色性格、背景故事，兼顾流畅度与深度情感传递，要求动作设计具有故事感与情感表达张力，还原游戏动作设计岗位针对角色专属动作设计的实战要求。

4. 特效设计岗

聚焦怀旧氛围感视觉特效设计，包括但不限于战斗特效、升级特效、氛围特效等。特效风格需贴合角色定位与文化表达内涵，注重通过细节化设计激发受众情感共鸣，但设计制作需要基于业界新兴技术手段与视觉语言，不能完全复古，兼顾视觉美观与游戏内性能适配，还原游戏特效设计岗位核心工作。

5. 游戏交互设计岗

聚焦怀旧主题游戏的全流程交互逻辑与界面设计，涵盖主线剧情交互、资源获取交互、角色升级交互等，配套设计主线剧情界面、角色详情界面、角色等级提升弹窗等 UI 界面。需优化交互流程的便捷性与趣味性，强化玩家在游戏当中的情感体验，还原游戏交互与 UI 设计岗位的实战需求。

6. IP 衍生品设计岗

制作具有怀旧风格的游戏 IP 周边商城实体礼物设计。围绕既有商业游戏角色人设、剧情、世界观与文化符号，制作可量产、可收藏、可上架官方商城的实体周边商品。设计方向包括：徽章、色纸、立牌、挂件、钥匙扣、礼盒套装、轻文创、文具、小摆件等。要求既兼顾视觉颜值、量产可行性与成本控制，设计语言又要有叙事属性，设计聚焦怀旧情感表达创新。

7. 游戏设计岗

以怀旧为主题，对标专业游戏设计文档及国内游戏市场前沿项目、市场需求缺口，撰写一款原创商业游戏设计说明书，作品要求既要体现出对于国内外游戏设计学科学术前沿的关注，又要有产业视野与落地可行性。

十、游戏产业应用参考

本赛题创作内容可直接对接游戏产业实际研发环节，应用场景包括但不限于：

- 剧情卡牌、二次元开放世界等重度内容向品类游戏的主线剧情、活动剧情配套美术；
- 风格化角色皮肤设计、家园系统外观及相关道具设计；
- 游戏衍生文创、官方周边商城实体礼物、线下展会周边产品的核心设计原型。

十一、游戏产业实际应用案例

- 《绝区零》、《重返未来：1999》、《明日方舟》、《代号：Lovalia》等（重

度内容类游戏)

◦游戏概念设计及剧情配套美术：从美术概念生成到主线/活动剧情架构到配套UI设计，这类游戏都曾采用特殊怀旧风格定向捕捉受众的怀旧情绪成功破圈，如《重返未来：1999》致敬上世纪老式恐怖电影的版本活动《绿湖噩梦》、《代号：Lovania》致敬纸媒绘本时代的突破性风格化概念设计

◦风格化角色设计：《绝区零》角色潘引壶致敬卡通电影《功夫熊猫》、《重返未来：1999》角色榭寄生致敬上世纪欧美时尚，成功呼唤起了玩家的怀旧情绪和对角色的好奇心

•《哈利波特魔法觉醒》、《诡秘之主》、《第五人格》、《纸嫁衣》、《世界之外》等（经典IP游戏、推理解谜类及部分女性向游戏）

◦整体美术基调设计：《第五人格》整体美术调性紧扣维多利亚时代与哥特美学、《诡秘之主》依托ue引擎带来的“拟真”复古视听与交互盛宴和《哈利波特魔法觉醒》运用风格化卡通渲染+手绘线条，将经典IP中所描绘的奇幻世界焕然一新，都是运用怀旧情绪激发玩家对游戏背景设定的认同感的实例

◦剧情氛围渲染：《纸嫁衣》、《世界之外》和《七界梦谭》当中的怀旧感配套美术包装成功让玩家丝滑沉浸至游戏剧情的世界，接纳游戏中看似不合常理、充满奇幻色彩的设定，从而实现对玩家注意力的极致引导

•《时光杂货店》、《叫我大掌柜》（模拟经营类游戏）

◦深化游戏体验叙事：作为怀旧题材的模拟经营游戏，《时光杂货店》、《叫我大掌柜》密切需要通过激发玩家的怀旧情绪实现用户增长和留存，其中，美术设计扮演了深化游戏体验叙事的核心作用，以激活受众的集体记忆与文化基因

•IP衍生品落地案例：明日方舟×大白兔联名奶糖、第五人格“雕刻时光”系列收藏卡、阴阳师NFC系列手办等。

•**游戏设计落地案例：**《明日方舟》复活《墟》将日本泡沫经济时代的弹珠游戏与游戏原生塔防玩法结合，成功让玩家清晰体验到弹珠游戏背后沉淀的特殊历史时期的时代记忆以及人们对此的反思。

十二、评审标准

1. **主题创意：**作品的主题设定，主要从网感传播，社会价值，精神内核，艺术性方面进行评审；
2. **美观设计：**从作品整体的合理性，美观度，细节，呈现方式等方面考量；
3. **创作难度：**从作品融入的媒介，实现方式，技能等应用能力等方面考量；
4. **成品展现：**从作品表现形式，效果图等方面考量。

十三、作品要求

1. **创作规范：**作品需紧扣赛题主题，拒绝同质化、无情感内核的纯视觉设计 & 无结合时代潮流审美及新技术的纯复古式设计，需附 100-200 字设计说明，阐述设计理念及设计文化内涵。
2. **作品形式：**
 - 2D 原画设计：提交角色正面、侧面、细节展示图，可搭配角色道具交互效果图，格式为 JPG/PNG，分辨率 300dpi，单张尺寸不小于 A4；
 - 3D 建模设计：提交道具、场景模型渲染图、三视图，格式为 JPG/PNG，可附简易模型展示视频（MP4 格式，1080P 及以上）；
 - 动作 / 特效：提交成品源文件预览图、效果演示视频，视频时长不超过 1 分钟，MP4 格式，720P 及以上；
 - GUI 交互：提交字体规范、色彩规范，主要界面功能展示图，角色立绘可使用公开已上线游戏素材，但需声明非原创并标明出处；

◦IP 衍生品设计：需提交产品效果图、三视图、包装示意图、材质与工艺说明，系列化创作获奖概率更高（不少于 3 款为一套），格式为 JPG/PNG，分辨率 300dpi，需体现量产可行性、商城上架属性与 IP 情感价值。

◦游戏设计：需提交游戏设计全案文档一份，需要完整包含以下模块：游戏概述、核心体验与定位、艺术风格说明（含美术与音乐基调参考）、游戏世界观及剧情架构设定、核心循环与机制、系统设计、数值与经济、关卡设计及交互与界面、技术方案、美术资源规划、项目管理、对标参考项目，作品需要兼具学术高度、人文关怀与商业视野，提交文档为 pdf 格式。

3. 原创性要求：参赛作品需为原创，严禁抄袭、盗用他人作品，不得侵犯任何第三方知识产权，若涉及版权纠纷，取消参赛资格。

4. 风格要求：风格类型不限，二次元、国风、治愈系、写实风均可，但需符合主流游戏美术审美，兼具创意性与落地性，同时能够有效唤起受众怀旧情绪。

十四、作品提交平台

请在大赛官网 <https://contest.cdec.org.cn/#/>，统一报名与上传作品。

十五、奖项设置：

按投稿数量的 4%获奖：

类别	奖项	数量
静态类	一等奖	参赛作品数量 4%的六分之一
	二等奖	参赛作品数量 4%的六分之二
	三等奖	参赛作品数量 4%的六分之三
动态类	一等奖	参赛作品数量 4%的六分之一
	二等奖	参赛作品数量 4%的六分之二
	三等奖	参赛作品数量 4%的六分之三

备注：指导教师奖：获得一等奖，二等奖作品的指导老师，将获得国赛优

秀指导教师奖；获得三等奖作品的指导教师，将获得省赛优秀指导教师奖。

优秀奖不超过总报名数的 1%。

十六、赛程安排

- 作品征集期：2026 年 9 月 20 日 — 2026 年 12 月 1 日 17:00
- 评审：2026 年 12 月
- 获奖公示与证书发放：2027 年 1 月 20 日之前

十七、赛事咨询及指导

微信：box1234hu

QQ 群：1051912145

十八、参赛注意事项

投稿前，请务必详细阅读《参赛须知》及《大赛章程》，并严格遵循其中的各项规定。

(一) 作品不得包含违反中华人民共和国法律法规的内容，不得包含涉及与性别、宗教相关的歧视性内容，不得侵犯他人隐私等，如由此引起的相关法律后果均由参赛者承担；

(二) 参赛者需保留作品源文件，获奖后需按大赛要求提交源文件用于公示及宣传；

(三) 作品必须为原创，集体创作作品参赛需征得主创人员的同意方可投稿。参赛者提交的作品不得侵犯第三方的任何著作权、商标权或其他权利，不得违反相关法律法规和公共道德习俗。凡涉及抄袭、剽窃、损害第三方合法权益等行为，参赛者应承担全部的经济和法律责任，与主办单位、承办单位及组委会无关，并且组委会有权取消其参赛资格（教育部对学术造假一票否决制，如作品涉嫌造假，所在学院将受到严重批评，学科、专业、科研等，均会受到影响，请不要为母校带来负面影响）；

(四) 作品上请勿出现作者、指导老师、学校名称等信息；

(五) 一件作品，最多不超过 3 所合作院校（含本校）；

(六) 作品名字只能使用中文，且不多于 20 个汉字；

(七) 同一个作品，只能提交到一个类别，如果投两个或以上类别并获奖，组委会将取消这个作品的全部奖项；

(八) 所有投稿作品严禁在中国好创意大赛所有赛项（包括常规赛、专项赛、计时赛）中进行一稿多投。获得奖金的作品除署名权外，版权归奖金发放单位所有，作者不得擅自将其重复投稿至其它赛项。一经发现并核实，即取消该作者（或团队）的参评及入围资格；已获奖的，将撤销奖项、追回奖金（如有）及证书，组委会有权追究由此引发的侵权及相关法律责任；由此引发的所有法律纠纷均由均与组委会无关，由作者自行承担；

(九) 为确保评审的公平公正，并有效减轻组委会的存证负担，同一作者（包括个人及团队成员，团队以其成员组合为认定依据，成员顺序不同亦视为同一团队）在每个类别中的投稿数量不得超过 10 件（含 10 件）。凡超出该数量限制的投稿，将一律视为恶意投稿，并取消其获奖资格；

(十) 参赛作品必须是围绕本简章内命题创作的原创作品，大赛不接受其它赛事的作品；

(十一) 以上问题组委会接到实名举报，有抄袭、侵权或其他不当行为证据后，将取消入围资格；若为获奖作品，则追回颁发的获奖证书。对赛事造成恶劣影响的，大赛组委会将依法追究其法律责任；

(十二) 大赛组委会拥有参赛作品的宣传、展览、改编等非商业性使用权，作者保留著作权，使用时将注明作者姓名；

(十三) 本次比赛按自愿原则参加，赛事期间按民法典风险自担；

(十四) 凡投稿者视为认同并遵守本公告的各项条款，组委会保留对本公告各项

条款的修订及最终解释权。

中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员会

2026 年 8 月 31 日

