



香港津貼中學議會

抗戰勝利 80 周年遊戲設計比賽

80th Anniversary of Victory in the Anti-Japanese War Game Design Competition

活動詳情

背景

教育局於 2022/23 學年率先在官立學校推出第一期「心繫家國」聯校國民教育活動系列；2023/24 至 24/25 學年，教育局聯同香港津貼中學議會及其他議會、校長會及辦學團體推展計劃，促進學界不同團體共同參與，擴大活動規模。2025/26 學年，適逢抗戰勝利 80 周年，「心繫家國」將繼續推行，透過舉辦一系列與國民教育相關的活動，培植年輕一代的愛國情懷，攜手共建美好家園。

1 比賽簡介

學生運用 GDevelop 開源無代碼遊戲引擎技術，製作單人或多人遊戲程式，展示抗戰勝利 80 周年的精彩事跡或互動遊戲，從而探索抗戰勝利對國家及人民的意義。是次活動旨在強化學生綜合和應用 STEAM 知識及技能，同時讓學生了解中國抗戰歷史背後的意義，以史為鑑，培養年輕人的愛國情懷和奉獻精神。

2 比賽主題

作品需以「抗戰勝利 80 周年」為主題，學生可透過製作電腦遊戲，詳細介紹這段歷史，讓學生了解中國抗戰歷史背後的意義。

3 主辦及協辦機構

是次比賽由香港津貼中學議會主辦，資訊科技教育領袖協會(AiTLE)、香港電腦教育學會(HKACE) 及中國文化研究院協辦（排名不分先後），提供教師及學生培訓，並擔任評審工作。

4 比賽平台及帳戶

是次比賽使用 GDevelop 開源平台，網站如下：<https://gdevelop.io/>。

5 比賽規則及作品要求

- 5.1 比賽分香港組及姊妹學校組。
- 5.2 全港官立、津貼或直資中學學生均可參加香港組，每校最多可派兩隊參賽。香港中學亦可夥同一所姊妹學校組隊參加姊妹學校組，每所香港中學最多可派兩隊參賽。比賽報名遵循先報先得原則。
- 5.3 參賽隊伍須運用 GDevelop 開源平台製作關於抗戰勝利 80 周年電腦遊戲或場景。
- 5.4 以隊際形式參賽，每隊由一至四位學生組成，隊伍成員必須就讀同一所中學，或為姊妹學校的學生。
- 5.5 香港組比賽隊伍名額 100 隊，姊妹學校組名額 20 隊。
- 5.6 作品要求：
 - 5.6.1 運用 GDevelop 開源平台製作
 - 5.6.2 作品描述(不多於 400 字)
 - 5.6.3 影片演繹(不多於 5 分鐘)

6 評分準則

評分項目	分數比例
內容設計	30%
創意度	25%
技術程度	25%
演繹技巧	20%

7 比賽獎項

獎項	香港組名額	姊妹學校組	獎品
一等獎	5 名	1 名	獎杯、獎狀及\$1000 書券
二等獎	5 名	1 名	獎杯、獎狀及\$800 書券
三等獎	5 名	1 名	獎杯、獎狀及\$500 書券
優異獎	10 名	3 名	獎杯、獎狀及\$300 書券

優勝學生隊伍將於 2026 年 4 月 25 日頒獎典禮中分享學習成果。

8 參賽、簡介會與教師及學生工作坊

比賽將設簡介會，除簡介規則、比賽主題及評審準則外，亦會就抗戰勝利 80 周年進行專題分享。簡介會詳情如下：

日期：2025 年 10 月 27 日(一)

時間：下午 4:30-6:00

地點：網上會議

講者：邱逸博士(中國文化研究院院長)

講題：抗戰勝利 80 周年

內容概要：讓學生對「抗戰勝利 80 周年」這主題有一個深入淺出的了解，並學習如何作進一步搜集、分析或研究資料，以作遊戲設計內容。

參賽隊伍可在教師及學生培訓工作坊中，學習使用 GDevelop 開源平台製作遊戲。工作坊詳情如下：

實體工作坊

日期：2025 年 11 月 5 日及 19 日 (兩天課程內容不同)

時間：下午 4:15-6:15

地點：九龍真光中學 (九龍塘沙福道真光里 1 號)

講者：數碼創新 Teen 代表

網上工作坊

日期：2025 年 11 月 12 日及 26 日 (兩天課程內容不同)

時間：下午 4:15-6:15

地點：網上工作坊

講者：數碼創新 Teen 代表

實體及網上工作坊內容相同，各有意參加比賽、簡介會及工作坊的學校，可透過以下連結報名：

<https://forms.gle/8R961gvgSoLbutr19>

比賽報名遵循先報先得原則。

9 截止報名日期

各有意參與比賽的學校，請於 2026 年 1 月 23 日或之前報名參賽。

10 作品遞交

請參賽隊伍於 2026 年 3 月 6 日提交所有遊戲作品的內容，包括可單獨啟動的遊戲程式、遊戲 source code、宣傳品及參考內容等。

逾時提交的作品將不獲受理，成功提交作品的學校及隊伍將收到電郵確認信。

如有任何問題，請透過電郵 info@hksssc.edu.hk 與香港津貼中學議會簡偉鴻校長聯繫。

11. 比賽日程

項目	日期	備註
公布比賽	2025 年 9 月	
比賽簡介會	2025 年 10 月 27 日 下午 4:30 - 6:00	Zoom Meeting
教師及學生工作坊	實體工作坊 日期：2025 年 11 月 5 日及 19 日 時間：下午 4:15 - 6:15 網上工作坊 日期：2025 年 11 月 12 日及 26 日 時間：下午 4:15-6:15	地點:九龍真光中學 Zoom Meeting
截止報名	2026 年 1 月 23 日 (五)	
提交作品日期	2026 年 3 月 6 日或之前提交作品	逾時提交的作品將不獲受理。成功提交作品的學校及隊伍將收到電郵確認信。
頒獎日期	日期: 2026 年 4 月 25 日 (六) 地點: 九龍真光中學	分享學習成果。

12 比賽須知

- 12.1 所有參賽遊戲作品必須為隊伍原創，不得抄襲或挪用他人創作。
- 12.2 隊伍須遞交遊戲的原始碼（source code），供主辦單位審查原創性及符合性。
- 12.3 作品中所有內容（包括圖片、聲音及影片）必須為原創、已取得合法授權或使用無版權素材。
- 12.4 遊戲內容不得包含任何色情、暴力、賭博、歧視性內容或鼓吹違法行為之元素。
- 12.5 主辦單位將於活動期間進行拍照及錄影。參加者須同意主辦單位拍攝其影像及聲音，並允許該資料用作活動記錄、政府相關工作與活動推廣，且可能於各類媒介中公開使用，而不獲任何報酬或補償。
- 12.6 如有隊伍違反上述規定，主辦機構保留取消其參賽資格及對相關事宜的最終決定權。