

# “行走河南·读懂中国” 品牌推广暨元宇宙创造者大赛参赛手册

为加快塑造“行走河南·读懂中国”品牌体系，打造河南文旅数字经济新增长点，河南省文化和旅游厅携手网易集团举办“行走河南·读懂中国”品牌推广暨元宇宙创造者大赛（以下简称“大赛”），面向社会公开招募元宇宙创造者团队和创作学术指导团队，共同开发建设河南文旅元宇宙虚拟空间——元豫宙，创新河南文旅数字经济的产品供给、数字空间、产业生态，创新参与模式、体验形式和传播方式，规划河南文旅数字经济新业态，数字赋能河南省文旅行业数字化转型和文旅经济高质量发展。

## 一、活动概况

大赛以“逐鹿中原 创造元豫宙”为主题，旨在围绕“行走河南·读懂中国”百大标识项目、重大历史事件、重要历史人物和重大标志性 IP，通过众创和定制两种模式打造游戏玩法及数字场景，创新线上数字空间和产品，用最新潮的形式输出厚重的河南文化、中华文化，运用现代科技创新表达河南文化元素和文旅 IP，通过数字化转化、网络平台传播、元宇宙沉浸式体验，让更多人了解河南，感受河南厚重的历史，创新塑造“行走河南·读懂中国”品牌体系，培育旅游新业态，推动河南文旅数字行业创新建设，为文旅文创融合战略破题开局。大赛将构建起河南首批虚拟数字场景，同时创新参与模式、体验形式和传播方式，吸引年轻一代的深度

参与，打造全程互动的新潮体验，创造一系列热点话题，引发社交媒体和公众的广泛关注。

元宇宙作为互联网的下一种形态，发展路径一方面可以由实向虚，作为物理世界的复现和增强渲染，另一方面又可以由虚向实，通过元宇宙与现实世界的交互达到数实结合的全新阶段，而两种路径都需要打造与物理世界相平行的虚拟场景，作为元宇宙的具象空间和内容承载。数字场景建设构建起元宇宙的基础空间和设施，相当于元宇宙空间中的“基建施工”，而参与数字场景建设的相关公司相当于元宇宙“施工队”。数字场景建设未来有望迎来发展机遇。数字场景已经在游戏、影视、工业建筑、设计等领域广泛应用，随着软硬件逐步完善、数字孪生和全真互联网的发展、国家对数字经济建设的鼓励和扶持、VR/AR 等新型终端设备的普及，对于数字场景建设的需求将会不断提高。长期看，数字场景将成为元宇宙时代的基础设施，在全面数实融合的过程中拓展出广阔的发展空间。

## **二、活动细则**

### **（一）参赛对象**

全国数字场景（三维模型）设计建造单位、个人及团体参与众创，公开评奖；游戏场景（《我的世界》中文版）内的专业玩家团队定向邀约制作。

### **（二）报名方式**

参赛选手（含企业/个人/多人团队）可通过 hntmcc@163.com 邮箱报名，报名时请注明选手简介（所获荣

誉)、代表作品(数字场景效果图)、创作意向(具体景点及文旅 IP 名称)及联系方式等资料,如有疑问可致电 0371-88916218 咨询,或访问大赛专题网页 [henanu.com](http://henanu.com) 及关注微信公众号“元豫宙”了解。

### **(三) 大赛进程**

**报名阶段:** 8 月 18 日之前

**创作阶段:** 报名审核通过后即可开始创作,并于 11 月 18 日前提交作品

**评选阶段:** 11 月 19 日至 12 月中旬

### **(四) 选题方向**

除以下选题外,未列入选题的景区/文旅 IP,其拥有者或运营方可通过邮件自荐,参赛选手也可自拟选题,与组委会沟通商定后开始创作。

**A. 数字场景(三维建模)组参赛选题为以下五个方向:**

一是文旅知名 IP,如少林功夫、太极拳等;

二是人文景观,如少林寺、龙门石窟、比干庙、陈桥驿、春秋楼、灞陵桥、武侯祠、花洲书院、汉梁王陵、许慎文化园、太昊陵等;

三是山水景观,如老君山、云台山、鸡公山和嵯岈山等;

四是红色景观,如红旗渠、王屋山等;

五是虚拟复刻景观,包括曹魏古城、大运河(浚县古城)。

除第一类文旅 IP 可使用超写实数字人(三维建模+视频渲染输出)等外,其他类别均需要创作三维模型场景,并置入网易瑶台评选展示。

## B. 游戏场景组定制选题为以下两方面：

一是知名文旅 IP，如隋唐洛阳城、清明上河图等；

二是发生在河南的 16 场逐鹿中原战争及历史事件，如官渡之战、楚汉争霸、东京保卫战、伊阙之战、汝州之战、昆阳之战、牧野之战、澶渊之盟、马陵之战、城濮之战、鄢陵之战、召陵之战、郟城之战、函谷关之战、睢阳之战、蔡州之战。

### （五）作品要求

（1）参赛作品必须为选手原创制作，或使用承办方提供的模组和模型素材，不得假冒及侵犯他人知识产权。如获奖作品存在知识产权争议，大赛组委会有权撤销其获奖资格，并收回荣誉、追回奖金，由此引发的相关法律责任由参赛者自行承担；

（2）参赛作品需要按照大赛组委会公布的技术要求和相关规范进行创作，并提交合格作品。

### （六）参赛及获奖团队权益

（1）**百万丰厚奖金：**获奖团队最高可获得 50 万元奖金，总奖金额度超过百万元；

（2）**市场资源对接：**参赛团队将在大赛组委会协助下与选题景区、在地文旅局取得联系、直接对接。获奖团队将列入元豫宙创作扶持计划，由河南省文化和旅游厅、河南省非物质文化遗产保护和智慧化中心推荐给河南各地文旅、文博机构，同等条件下优先与相关景区合作落地应用；

（3）**网易扶持计划：**优秀参赛企业和团队将获得网易

扶持，成为网易瑶台、游戏等项目的备选美术供应商；

**(4) 品牌传播赋能：**河南及全国 200 余家主流媒体跟踪报道，打造热点话题，有助于参赛企业品牌曝光度和知名度的快速提升；

**(5) 技术与学术辅导：**报名结束后，大赛组委会将邀请历史和文化专家、学者组成创作导师团队，为参赛队伍提供学术指导。此外，将邀请网易高级美术总监为数字场景参赛队伍提供技术指导。

**(6) 享有作品的著作权：**获奖作品的著作权归创作者和主办方共同所有，创作者和作品关联的品牌方可用于自宣使用，其他商业领域使用需征得创作者及品牌方授权。主办方和承办方可以无条件免费应用于本次大赛的宣传、后续成果展示及元豫宙空间场景。

**(7) 企业品牌展示：**获奖作品将在河南文旅元宇宙虚拟空间（元豫宙）中展示，并供网友游玩，大赛期间内每个场景内都将展示创造者团队的信息。

**(8) 参赛及获奖证书：**参赛（有成形作品）及获奖团队将分别获得参赛及获奖证书，获得河南文旅元宇宙创造者大师荣誉，为企业在拓展同类项目时“加分”。

## **(七) 奖项设置**

本次大赛数字场景组设立 21 个获奖名额，最高奖金 50 万元，游戏场景组以定向邀约的形式进行，设立 10 个优秀作品共建奖。

数字场景组			
奖项	获奖名额	奖金/奖励	合计（万元）
特等奖	1名	奖金50万元	50
一等奖	2名	奖金各30万元	60
二等奖	6名	奖金各10万元	60
三等奖	12名	奖金各2万元	24
网易定制场景作品：黄帝故里、大宋东京城、太极数字人，不参与评奖			
游戏场景组			
奖项	获奖名额	奖励	备注
优秀共建奖	10名	获奖证书	定向邀约

## （八）数字场景组评选规则

11月18日前，参赛团队提供符合要求的场景模型文件以及基于该模型的渲染视频给大赛组委会，进入评选环节：

评选维度	分值	说明
竞争力	40分	大众通过大赛组委会指定渠道进入大赛评分通道（网站、小程序等）进行投票。以票数第一名为满分40分，其他按照票数与第一名的比例得分（其他人得票÷第一名得票×40）。
传播力	30分	根据本平台评分项总量相加，按区间给分。由6个平台得分相加（细则详见传播力计算表）。
专业度	30分	由文化和技术专家对作品的文化内涵、艺术呈现和技术实现质量等标准进行评分。

## 传播力计算表：

ID	平台	组委会可量化的传播评分项						传播热度计算公式
1	抖音	点赞	评论 / 回复	收藏	转发 / 分享			根据本平台评分项总量相加，按区间给分。满分 5 分。10000+得 5 分，10000-5000 得 4 分，5000-2000 得 3 分，2000-1000 得 2 分，1000-100 得 1 分，100-0 不得分。
2	快手	点赞	评论 / 回复	收藏	转发 / 分享			根据本平台评分项总量相加，按区间给分。满分 5 分。10000+得 5 分，10000-5000 得 4 分，5000-2000 得 3 分，2000-1000 得 2 分，1000-100 得 1 分，100-0 不得分。
3	视频号	点赞	评论 / 回复	收藏	转发 / 分享			根据本平台评分项总量相加，按区间给分。满分 5 分。100+得 5 分，100-50 得 4 分，50-20 得 3 分，20-10 得 2 分，10-5 得 1 分，5-0 不得分。
4	B 站	点赞	评论 / 回复	收藏	转发 / 分享	播放量	投币数	根据本平台评分项总量相加，按区间给分。满分 5 分。10000+得 5 分，10000-5000 得 4 分，5000-2000 得 3 分，2000-1000 得 2 分，1000-100 得 1 分，100-0 不得分。
5	微博	点赞	评论 / 回复		转发 / 分享	观看 / 播放量		根据本平台评分项总量相加，按区间给分。满分 5 分。50000+得 5 分，50000-10000 得 4 分，10000-5000 得 3 分，5000-1000 得 2 分，1000-100 得 1 分，100-0 不得分。
6	微信公众号	点赞	评论 / 回复	收藏	转发 / 分享	在看	阅读量	根据本平台评分项总量相加，按区间给分。满分 5 分。100+得 5 分，100-50 得 4 分，50-20 得 3 分，20-10 得 2 分，10-5 得 1 分，5-0 不得分。
总传播热度						各个平台得分相加（满分 30 分）		

### 备注：

A、抖音，快手有话题热度和播放量的量化指标，但只能从个人账号中取得，为防止截图作弊，考虑到公平性，不作为组委会可量化的传播评分项。

B、转发/分享，为防止网络机器人病毒式传播作弊，组委会只计算创作者发送的原始视频作品的数字，二级或多级转发的不计算在内。

C、微信公众号有播放量，但只能从个人账号中取得，为防止截图作弊，考虑到公平性，不作为组委会可量化的传播评分项。

## （九）创作学术指导团队招募及赛事指导活动

### 1. 创作学术指导团队招募

本次大赛将特别邀请相关领域历史文化学者/教授、河南各地市文旅局局长及景区负责人、各地市博物馆文化馆馆长、文旅或元宇宙行业资深从业者、资深三维建模师，成立专家学术指导团队，为本次大赛的参赛团体进行学术指导、技术辅导、作品评判等。

### 2. 元豫宙专家讲坛

根据大赛创作选题，大赛组委会将组织领域内权威专家、资深从业者、资深三维模型师，开设元豫宙专家讲坛，内容包括与选题方向相关的历史文化指导、创作技术规范培训、场景虚实共生探讨等。

### 3. 数据资料采集与采风活动

为帮助参赛者快速获取创作对象资料，组委会将组织团队，对入围选题方向的相关景区（景点）进行数据采集（三维模型）和资料收集，并将基础素材提供给参赛选手；有需要实地考察的参赛团队，组委会将协助联系景区给予实地采风支持，帮助参赛者了解创作对象、创作优秀作品。

## （十）作品创作规范和标准

1、**数字场景组：**三维模型创造要求（见附件）

2、**游戏场景组：**根据《我的世界》中文版相关规则制作游戏玩法和场景。