

# 第一届贺言杯评分细则

## 1 评分方式

第一届贺言杯作品由多位评委打分，以平均分数作为最终得分。打分共分为四个部分，分别为游戏体验分，游戏创新分，游戏流程分，游戏绘图分，占比分别为 50%，20%，20%，10%。每项打分均为百分制（0~100分），根据比例折合为总分。

## 2 评分细则

### 2.1 游戏体验分细则

91~100 可玩性极高，体验感非常好，基本所有坑都有巧妙设计，具有极强的娱乐性，没有任何令人不满意的地方。

81~90 可玩性极高，体验感非常好，大多数坑设计巧妙，有一些带制作坑增强娱乐性，没有令人不满意的地方。

71~80 可玩性高，体验感好，娱乐性强，大多数坑设计巧妙，虽然有一点小瑕疵（包括但不限于有些坑难勾引，有一些坑没有成功预判玩家），但不影响整体体验。

61~70 可玩性高，体验感好，娱乐性强，存在一些坑设计巧妙，但数量不多，或存在一些问题略微影响游戏体验。

51~60 整体可玩性较高，体验感较好，有一定娱乐性，但是存在一些位置比较无聊，影响体验，或难度有不平衡之处。

41~50 体验感中等，坑中规中矩，虽有设计但玩家体验感并不好，难度略有不平衡。

31~40 体验感差，虽有设计过的坑，但体验并不好，难度不平衡。

21~30 体验感差，没有设计过的坑，娱乐性差，难度不平衡。

0~20 体验感极差，游戏极其无聊，难度极其不平衡。

### 2.2 游戏创新分细则

以仅仅使用引擎自带 object 实现的作品为 40 分基准分。

若某一坑或某一面有抄袭痕迹，根据严重程度进行扣分；若有创新之处（指很少在已经发布的 iw 中出现的元素，且对游戏体验有正面影响，包括但不限于闻所未闻的坑人方式，新奇的题材），则进行加分；扣分与加分可抵消。

### 2.3 游戏流程分细则

此项经讨论后进行赋分，不由评委直接打分。

### 2.4 游戏绘图分细则

游戏绘图分包含两部分，画风特效和地形设计，每项均按百分制打分，取平均值作为画面分。

#### 画风特效细则

以本家画风为 60 分基准分。若画风过差，影响体验，在本家分基础上酌情扣分。若贴图美观，有特效增加游戏体验感，可进行加分。

#### 地形设计细则

基准分 60 分，若存在一些面地形略差，缺乏创意，则进行扣分。若地形设计比较优秀，则在基准分上加。