

《雅华千章：秦汉长明》征稿第二期

一、征稿武将名单

大家好，秦汉长明第一期征稿赛已截至，感谢大家的参与。但是征稿的步伐一刻也没有停歇，紧随而来的是秦汉长明第二期征稿赛，此次征稿赛着眼于长平之战，于长平之战前后的相关人物也会悉数登场。

先将此次征稿武将的名单和编号公布，如下：

QIN016 赢稷 QIN017 白起 QIN018 王龁 QIN019 半月 QIN020 范雎

QUN003 赵括 QUN004 廉颇 QUN005 蔺相如 QUN007 乐毅 QUN 008 魏无忌

且此次征稿有一名额外的梦武将——梦赢稷（QIN 404）。

其中，标黄武将为主公武将，需要额外设计主公技。

长平战后，白起力主趁机拿下邯郸，灭亡赵国，但奈何范雎害怕其功劳显赫，盖过自己，劝说赢稷接受赵国求和，错失良机，从此将相失和，白起自刎，秦昭襄王赢稷也最终错失了统一赵国的机会。历史没有如果，但是DIY有啊。

以下为梦赢稷故事线，大家可以对故事线提出修改意见或针对于此设计线展开梦武将设计，期待大家作品。



注意：

1. 每人每武将限投稿一次，且一旦投稿，不允许任何修改（个别错别字可以提醒我，但是涉及 bug 的错别字不允许！比如将<造成伤害时>改为<造成伤害后>）
2. 投稿武将以适应标准军争身份场为主，不要求全模式适应；
3. 本次征稿不提供武将插画，可自行寻找；
4. 因 Online 服务器的合纵抗秦模式中出现过类似秦武将的设计，所以请勿直接套用官方设计，此类作品最终将不作评分；
5. 如有其他异议和问题欢迎来到投稿 QQ 群讨论，群号：687813805，群二维码如下：



二、征稿日程及安排

- 投稿时间：即日起至 5 月 10 日结束；已投稿作品将会立马进行初审；
- 初审结果公布/复审时间：5 月 15 日~5 月 22 日期间；
- 总成绩公布时间：5 月 23 日

比赛流程：通过①邮箱/②贴吧/③私聊群主进行投稿→收到诸如“已接收到作品”之类的反馈→作品被分配 ID，可进入群相册查看已投稿作品，此时作品将会被群管理（即评委）进行初审→初审结果不予以公示→2024 年 5 月 15 日一周内会汇总并公布初审成绩以及进入复审名单→复审→公布复审名单！

三、投稿方式及注意事项

投稿将采用以下方式进行：

1. 投送稿件至相应邮箱：3342586122@qq.com；
2. 在相应的帖子下面进行回复；
3. 私聊群主进行沟通回复。QQ 号同上述邮箱。

每投稿需要分为两部分——文字稿和武将设计思路（二者均需以文本形式进行发布），二者缺一不可，不完整的将视为无效投稿。此外，也可额外补充制图，将作为复审加分的重要依据。注意，如果补充发布制图效果，参赛人员需上传：

- ① 武将称号；

- ② 武将名称；
- ③ 体力值；
- ④ 技能组；
- ⑤ 武将插画；
- ⑥ 引文（选填）；
- ⑦ 版权栏信息（选填）；
- ⑧ 编号和角标（选填）；

在投稿至评审结束过程中，请不要在评审名单公布前询问评委的成绩，更不要在群里向其他的群成员询问自己尚未投稿的武将修改意见。

另外，请在编写邮件的时候务必注明自己的昵称和联系方式（QQ 号、贴吧账号、bilibili 账号等）。

四、初审评分细则

本着公平、公正、公开的原则，本次初审评分将采用扣分制的原则，即评委会对参赛作品哪里有问题，为什么有问题，哪处因为该问题所以失分做出明确解释，尽最大努力让每一个参赛作品都能做到真实有效的评价，尽最大可能避免将主观因素代入评分之中，尽最大程度让每一个参赛者对赛制满意。

初审评分将会从以下两个大方面共计三个小方面进行打分：

4.1 武将设计（70 分）

4.1.1 武将历史贴合度（30 分）

注意：请务必填写武将设计思路，尽可能将武将技能的每一句话为什么这样设计，跟人物原型有什么关系进行标明，此将作为评分的重要参考。

以下情况将会被扣分：

1.偏题，离题的人物原型：如有史料已经明确站明了对此历史人物的评价而过度揣度甚至持相反观点的；如小 Q 在相关史料记载中被明确点明了宽宏爱民的君子形象，而在武将设计和技能组中却出现了妄想其鱼肉百姓的负面形象

2.过度使用泛式类型标签：针对于某一人物性格进行泛式设计，如小 Q 在历史中是个武将，所以针对于武将这重身份，无任何由头的设计加伤，无限出杀等效果

3.过度联想：

小 Q 很仁德，所以可以有一个刘备的仁德，或者基于仁德这一技能模板进行二次设计
张 Q 跟张飞都性张，所以张 Q 也可以咆哮，或基于咆哮这一技能模板进行二次设计

4.1.2 技能组设计（40 分）

以下情况将会被扣分：

1.有 bug：

出现可以通过限制回合发动次数的 bug（适当扣分）

其他 bug（属于严重错误，将会加大扣分力度）

2.单个武将过于依靠技能拖时间但无用功情况，如某个技能：〈出牌阶段，你可重铸一张牌，本回合你无法使用或打出以此法获得的牌。〉

3.针对于在武将卡和游戏卡本身描述的设计，如〈游戏牌中含有【杀】，武将技能中含有“【杀】”等〉，〈技能中前 X 个字符〉

注意，因制图时 diy 语言风格组织和习惯的迥异，对与武将牌和游戏卡本身描述不同是常有之事，请避免这种缺乏基准参考和易引起争端的技能设计。

4.当涉及延时效果时，缺少技能效果维持时间，开始时间以及结束时间。（虽然评委会看武将设计思路，但是请务必在技能描述中写清楚，不要让评委自己去找或去猜）

4.2 技能描述规范（30 分）

以下情况将会扣分：

1.技能描述过于冗长，但是可以进行缩减

注意：技能描述中可适当缩减，如“可以”写作“可”，“弃置”写作“弃”。

2.使用无效标记，给牌增加无用标记等——扣 1 分，如：

〈出牌阶段限一次，你可令一名角色获得“6”标记，然后你可令有“6”标记的角色摸一张牌〉

〈出牌阶段限一次，你可令手牌中一种类别的牌视为“6”牌，本回合你可以使用或打出“6”牌（须合法）〉

3.技能字数限制（不算标点符号和衍生牌，但阿拉伯数字记录其中）：

单个技能，不大于 150；

两个或多个技能，不大于 150+50n（n 为技能数）。

注意：如果使用官方已经出现过衍生技，则该衍生技仍会算作字数的计算中。

每超出此范围 20 字扣 10 分，超出此范围不足 20 字仍会算作 20 字（比如超出 21 个字扣 20 分）

4.技能描述有歧义，指代关系不明

5.病句（如一主多宾、缺乏宾语、谓语和宾语不搭配等...）

五、初审通过评定

1.初审作品需保证上述细则两大方面的**三个小方面的评分分别大于 18 分,24 分,18 分**，否则初审不予通过（每一小项的评定仍旧采用去除最高、最低分，采用平均值的方式计算）。

2.初审作品分数达到 90 分，将直接作为优胜奖设计（直接加入待印刷序列）。

3.初审作品的权值占比为 100%。

注意，在初审和复审之间不设置任何修改过程，请参赛选手本着对自己作品负责任的态度，在提交作品前对设计进行反复检查。作品一旦修改，不允许任何修改和反复提交。

复审是评价武将可玩性的过程，为了评选出优秀的武将设计，采用加分制的原则。

六、复审评分细则

复审作品的权值占比为 100%。

6.2.1 制图能力（8 分）

优秀制图和配件设计：制图十分精美，或设计出面杀可玩性极高且不落俗套的标记物（比

如做一个大旗模板当衍生技或者当标记物这种官方出现过的不算啊），酌情加分 1~5 分；

注意，1.制图不局限于任何工具，包括但不限于 SGS-SHAP 网站，PHOTOSHOP，三国杀武将制作器等一切可以编辑图像类的工具

2.制图不局限于任何作者的任何模板，但是推荐旧 ui 和新 ui，模板质量本身不会计入评分

3.制图不对技能描述字体，版权栏字体等过去重复变更的字体有规定，但如果使用新 ui 和旧 ui，须是官方卡中已有过的字体，如版权栏中“游卡桌游”四字不做宋体还是黑体的硬性要求

4.制图不对张数限制，任何选手可酌情使用大旗模板，圆形标记或各种富有想象力自创标记，技能卡，游戏牌对武将卡本身进行补充，将作为复审的额外加分项

5.角标本身不作为制图评分的参考项

6.2.2 优秀技能组设计（7 分）

在技能中出现了可以兼具面杀和网杀游玩条件，且极具创新力的技能形式；酌情加分 0~7 分。

评委在评审时可从以下几个角度进行分析：

- ✚ 技能之间联动效果；
- ✚ 与其他已有官方武将之间的搭配效果；
- ✚ 局内整体平衡性，需避免招惹场上仇恨和降低其他玩家可玩性的技能；
- ✚ 操作体验，避免出现多锁定技或仅有锁定技的武将。

注意：本次比赛虽然不对强度进行任何规制，即武将体力设计，技能组数值设计，技能发动时机设计不会过度考虑，但是会检查有没有 Bug 和描述问题的存在。

6.2.3 极具启发性和创造力的武将设计思路（5 分）

武将设计思路别具一格（但要避免过度的阴谋论和不切实际的联想与想象），技能设计立意别出心裁，可以带给更多人启发。

七、成绩评定和奖惩

7.1 总成绩计算标准

若作品已经通过初审：最终成绩的评定为为：初审成绩+复审成绩。

如某个评委给出的初审成绩 85 分，复审成绩 5 分，则最终成绩为 85+5=90 分。

每个评委具备相同的权重，对同一作品去除最高分和最低分后取平均值。（如果遇到因为评委不足或参考数据过少情况下，会采用直接取平均值的方式）

注意：未通过初审的作品不参加最终的排名和总分的计算，但是可以在初审评定后申诉并进行重新评定。

7.2 奖惩机制

7.2.1 奖励：

- ① 通过初审且初审成绩达到 18 分的作品得优胜稿件；
- ② 每武将评分最高的作品得优胜稿件。

1.秦汉长明征稿每期结束后，会向评选为优胜稿件最多的参赛者和武将设计总评分的前五名参赛者免费赠送比赛五期的全套印刷卡牌（此奖励在最后一期比赛结束后发布）。

2.获得优胜稿件的每个作品的作者可以获得 1 积分，积分可用于兑换官方实体卡牌（始计篇·智、喵娘乱舞、将星归汉、江山如故等系列扩展包）奖励，具体执行方法另行通知；

3.每期比赛的前三名可额外获得十元现金奖励。

7.2.2 惩罚

以下行为将会取消比赛稿件的参选资格：

- ✦ 抄袭别人思路；
- ✦ 照搬官方已有或其他人技能组设计
- ✦ 评委参赛。

以下行为将会取消评委的评选资格：

- ✦ 评委参赛；
- ✦ 评委在评语中留下涉嫌侮辱性的评价（比如“一坨”、“答辩”“shi”等等）；
- ✦ 协助他人恶意评分。

八、结语及给评委的话

祝各位参赛者比赛顺利，无论最后比赛结果如何，希望你能在 DIY 的过程中，真正学到一些有用的历史知识，发挥自己的主观能动性，让自己的创新能力和创造精神上升到一个新的台阶。

令请各位评委务必在评价之前对相关的历史人物有充分认识和理解，对每一个投稿作品做出公平公正的评价。

最后，欢迎大家踊跃投稿！阿里嘎多！

注，本规则自施行之日（2024 年 4 月 10 日）起不做任何修改