HTML5造塔创作激励计划

距离第二届HTML5蓝海造塔大赛已经过去了7个月左右。为鼓励各位作者能够使用日益便捷的HTML魔塔样板创作出更多脍炙人口的佳作，在此举办HTML5造塔创作激励计划。

各流程时间：

报名截止日期：即日起至2020年10月4日

创作作品提交时间：2020年10月5日至2021年1月31日

评审时间：2021年2月1日至2021年3月15日

报名相关：有意向参加本次活动的用户，需在主办方处进行登记报名，提交一个个人id作为参赛凭证。该凭证将用于发布作品，奖项评选以及验证身份使用。每一位用户只可提交一个id，且提交后不得变更。

主办方和已经取得评委资格的用户，将禁止参加有关于本次活动有关于造塔创作的部分。如本项出现违规行为，将剥夺违规者已有的资格，并禁止参与之后的活动部分。

下文中如出现“我们”，均指代主办方及评委。

创作要求（该项需各位参与者严格遵守）：

1. 创作者所发布的作品之前必须从未发布，不得使用已有的作品（基于RPG Maker样板以及HTML5样板创作且已经公开发布的作品）。
2. 创作者所发布的作品不能包含抄袭1或魔改2元素。
3. 创作者所发布的作品层数不得低于20个有效战斗地图。
4. 每一位创作者只可以发布一个作品，用于参与“HTML5造塔创作激励计划”，在创作作品确认发布之后，除修改影响游戏性的BUG以及技术漏洞外，不允许对于已经存在的剧情和游戏设计做出任何修改。同时，该作品必须保证是一个有解且完整3的作品，且不允许创作作品以连载的形式连续更新发布。
5. 创作者的作品必须基于最新的HTML5样板4进行制作。
6. 创作者发布作品时，并且需在“作者的话”一栏中加入“【激励计划创作作品】”作为前缀。我们在原则上不会干涉创作者寻求合作伙伴进行合作创作，但是在发布的创作作品信息区，只能出现最多一位作者名，且本作者名和发塔id必须与报名时所提交的id完全一致。该作创作者发布作品以及后续更新的时间必须在规定的创作时间之内，过期发布的作品将被直接取消参与本次活动资格，并只会按照普通的作品进行发布。
7. 创作作品必须基于魔塔的战斗方式，完全脱离魔塔玩法的作品（如《消灭星星》，《连连看》等小游戏）是不被接受的，RGP式游戏在保留魔塔战斗方式的情况下可以作为合格的创作作品发布。
8. 如创作者所发布的作品如与创作要求1，2，3，5，6，7相悖，经核实后将取消创作者的参加资格，其创作作品将会被归为普通的发布作品，并无权进行之后的评选。如创作者所发布的作品如与要求4相悖，则只会按照时间顺序取第一座塔参与本次活动，其余的塔将会以普通的发布形式进行发布且不会纳入评选范围（创作者同样可以选择在创作时间内不以参与活动的形式发布自己的其他作品，此类作品不会被计算在内）。

评比相关：

本次HTML5蓝海塔创作激励计划将会邀请有时间对创作作品进行深度分析的经验玩家作为评委，对每一部创作作品进行尽可能详尽的分析。评委不仅会认真的游玩每一部创作作品，也会按照我们的评判标准，对每一部创作作品给予自己的评价，以便让参与本次活动的创作者了解自己仍然可以改进的空间及方向。评委名单及评委守则会在活动开始后公布。

评比细则及创作参考：

1. 我们非常希望看到基于魔塔基础上的创新性改动，但是如果此类创新对于大部分玩家来说较为难以理解或者专业性过高（例：如《complex world》，《势能面》型作品对于大部分游戏玩家来说，理解起来比较困难），那么该类创新可能会将创作作品变成一个期待值和玩家游玩意愿较低的作品，所以对于所有的参赛作品，将由评委先进行一轮内部投票，来确定该作品是否符合本条标准，如有半数以上评委不认为该作品符合本要求，那么很遗憾，该作品将会被界定为“不合格”。
2. 魔塔的游玩模式基于思考与计算，但我们同样希望看到创作者着力于剧情与演出，所以我们鼓励各位创作者在确保作品本身的难度水平，并提供一个较为简单的难度的同时，同样花费精力于剧情，演出以及美工方面，这样便可以让一些喜爱观看剧情胜于拆塔本身的玩家也能享受游玩创作作品所带来的快乐，所以对于所有的参赛作品，将由评委先进行一轮内部投票，来确定该作品是否是一座难度合格的作品，以及该作品是否是一个合格的剧情塔，如有半数以上评委认为该作品的任一难度过高或过低，或该作品没有剧情，演出以及美工方面的侧重5，那么很遗憾，该作品将会被界定为“不合格”。
3. 大多数玩家游玩时都非常希望可以看到一个美观的作品，而不是感受到光污染以及对于视力的损害。所以对于所有的参赛作品，将由评委先进行一轮内部投票，来确定该作品是否是一座可以接受的作品，如有半数以上评委认为该作品在布局和素材上会令大部分玩家感到不适，那么很遗憾，该作品将会被界定为“不合格”。
4. 虽然我们不会将录像作为一个硬性界定标准，但是我们鼓励每一位创作者尽量保证自己的游戏录像是绿勾而不是红叉。我们并不会将本项规则作为评比的重点，也允许创作者在出现录像问题后，及时解决本问题6。拥有一个合格的录像将成为一个很好的加分项，也可以有效提高创作者的作品在评委及广大玩家心目中的地位。
5. 我们知道在魔塔类游戏中，信息不对等（诸如机关塔）会对玩家的游戏体验造成毁灭性的打击，所以我们不希望看到创作作品出现这类情况。虽然我们不会对其做出硬性要求，但是此类情况一定会作为减分项出现在投票席上。
6. 本次活动的评委都要付出大量时间，对每一个创作作品进行游玩和分析，所以我们同样希望作品的长度不要过长（例：有效战斗地图超过150以上）。虽然我们不会对其做出硬性要求，但是此类情况并不会作为加分项出现在投票席上。
7. 我们理解评委不可能面面俱到，所以在作品发布后，在HTML5魔塔网站上所显示的“大众评分”（包含“制作精美程度”及“最低通关难度”两项），也将会作为部分评审参考标准。
8. 对于通过了评比细则1，2，3筛选的创作作品，将会在评审阶段开始时，由评委进行评判。

我们会给每一部被界定为“不合格”的作品仅一次为期一周的修改时间，在规定时间内完成修改的创作作品将会重新进入筛选轮。在第一次筛选轮中获得“不合格”评价的创作作品，如在修改时间截止前没有进行修改，或在修改后仍获得“不合格”评价，那么该作品将无法参与后续评选。

关于评选：

在评审期间，评委们将对于每一个创作作品进行尽可能详细的分析，包括但不限于剧情，美工，游戏难度及路线设计，并尽可能对每一部合格的作品写出自己的意见及短评，便于创作者在日后的创作中获得更大的进步与突破。

评选结果及奖励：

目前的奖金池总额为600元，由主办方提供，所有奖励具体数目按四舍五入取小数点后两位发放。

在评审时间结束后，我们将会对本次评选结果分为三档：

1. 优秀档，该档将由被评审给予最高评价的最多7五位创作者获得，创作者将获得“蓝海之光”成就，并获得作品特殊边框以及总奖池的8%作为奖励。
2. 精美档，该档将给予评审给出较高评价，但仍然有更多可完善的进步空间的最多五位创作者，创作者将获得“蓝海之星”成就，并获得作品特殊边框（与优秀档边框不同）以及总奖池的4.8%作为奖励。
3. 对于其余通过筛选但并不归于优秀和精美两档的作品创作者，将获得“未来可期”成就。
4. 由于学业或工作繁忙，可能会导致某些创作者无法在指定时间内完成创作，但为了鼓励各位创作者参与活动以及创作精美作品的积极性，主办方将额外提供相当于总奖池2.221%的奖金，在活动结束后且报名但没有提交作品的参与者人数不足10人时，平分给此类参与者，如报名但没有提交作品的参与者人数超过10人时，该项奖金将不会由此类参与者平分，而是直接捐赠给HTML5魔塔网站。
5. 奖励将在评审结束后，按照顺位依次发放。如有用户想提供奖励支持，可以联系主办方在评审时间结束前，在奖金池中增加奖金，主办方确认收到奖金后，会更新奖金池总额，并将奖金按原比例分配，四舍五入取小数点后两位，请注意，我们不会在原有的成就基础上增加任何新的成就。

额外成就相关：

1. “硬核作者”：游戏脚本是每个游戏最为重要且不可或缺的部分。所以我们会考量脚本编写的难度和工程量,以及对样板和其他塔产生的影响，将此成就颁发给在技术上有出色表现的一位创作者,并额外奖励总奖池金额的4%（该成就将由主办方联系相关技术人员8进行评选）。
2. “艺术大师”：作为一部优秀的作品，剧情，演出以及精美的素材搭配是必不可少的。我们鼓励参与本次活动的创作者能够脱离传统素材，尽可能的使用新的素材进行创作与搭配。该成就将颁发给可以在剧情，演出及素材使用上吸引玩家及评委眼球的一位创作者，并额外奖励总奖池金额的4%。
3. 以上成就与普通评选结果不冲突，获得普通评选成就的创作者同样可以获得以上额外成就。

角标注释补充：

1. 我们对于抄袭的界定为：

大量套用任何已发布的，基于RPG Maker样板以及HTML5样板所制作出的魔塔游戏所使用的剧情与地图布局（50/51层魔塔的第一层不在此范围内）。我们同样会比较每一部创作作品，如创作作品之间单向或互相存在抄袭行为，我们将按照作品的发布时间顺序做出评判。

1. 我们对于魔改的界定为：

1). 必须获得原作者的授权（三原塔可无视此项）；  
2). 必须和原塔有完全不同的机制（不可只简单的修改数据或地图）；  
3). 必须基于该机制有着完全不同的路线（即原始的为人所知的路线是没有办法通过的）；  
4). 具有一定的可研究性（魔改别人的塔还做水塔就算了吧...）。

1. 我们对“有解”的界定为：

该作品在发布时，创作者必须提供一份通关录像，保证该塔是可以正常通关的。如果有多于一个的结局，则需要为每一个结局都提供一份通关录像。

我们对“完整”的界定为：

该作品的剧情必须是有头有尾的。我们可以接受在该作品落下帷幕后仍然保留创作续集的可能，但不会接受故事讲到一半便戛然而止。

1. 截止本规则发布时，HTML5魔塔样板的最新版本为2020年8月17日所发布的V2.7.2版本，在此之后所更新的版本同样可以参加本次活动，我们同样鼓励已发布或者正在制作的作者在创作期内能够及时的将作品更新至最新版本。

该项补充：我们理解并允许已经发布的作品对于已出现的bug和技术漏洞进行修改与补救，并且评委对于每一部作品的评比基准将基于该作品在评审时间开始前的最新版本。但是，过多及过为频繁的对已发布的作品进行修改将会作为减分项出现在评审席上，且在评审期（2021年2月1日至2021年3月15日）开始后的修改不会被纳入对该作品的评比基准中。

1. 我们对于“侧重”的解释为：
   1. 我们希望看到有血有肉的角色。无论是勇士还是魔王，都应该拥有属于自己的故事。我们也期待创作者可以用一个庞大的世界观来展示创作作品的美妙，而不是玩过通篇游戏，却只能看到短短的几行无关紧要的剧情。这样的作品作为参与本次活动的作品，无论是在评委，还是在广大玩家眼中，都将是不过关的 。
   2. 我们同样希望创作者能够脱出传统魔塔素材的桎梏，大胆的使用新颖，美观的RPG制作素材。烘托气氛的背景音乐以及技能动画会对一部创作作品在提升玩家感官体验以及游玩体验上有非常大的帮助。虽然我们理解每一位创作者在线路设计和数值计算上的水平会有差距，但是对于游戏素材设计（包括但不限于游戏图标，背景音乐以及游戏界面设计），我们希望能看到高于24年前魔塔类游戏刚刚问世时的设计水准 。虽然该项不会作为硬性要求，但是在我们的评委进行评价时，精美的素材设计会作为很大的加分项出现。
   3. HTML5魔塔玩家团体拥有专门的素材设计与交流群（728428405）为广大创作者提供美术素材，创作者可以积极联系群内有关人员进行素材创作。如创作者需要寻求更为专业的美术人员进行原创素材创作，也可以联系主办方寻求帮助。
   4. 需要注意的是，虽然我们鼓励创作者尽可能使用原创素材，但是如有未经原创素材作者授权的素材被原创素材作者要求从作品中被移除，那么我们会立即要求创作者对其作品做出修改，情节严重者可能会被取消参与资格。
2. 有关于录像以及其他技术方面的支持，我们欢迎各位创作者在HTML5造塔技术交流群（959329661）中寻求帮助。
3. 我们举办本次活动的愿望与初衷是希望能看到质量优秀的作品大量涌现，但我们仍不排除优秀档的作品数量少于我们的期望，如此类情况（被归档于精美档的作品不足五个）发生，我们将秉承宁缺勿滥的原则，将多余部分的奖励金全部捐赠于HTML5魔塔游戏网站，以支持网站的开发，建设与维护，下述精美档同理。
4. 相关技术人员包括但不限于主办方及评委。

如对上述规则仍有疑问，请在HTML5魔塔交流群（539113091）中联系736227878获取帮助。本次活动主办方保留对于本次活动的最终解释权。