

华为游戏中心热点内容审核规则

各位好，鉴于华为游戏中心社区管理团队对热点版块定位的重新界定，以及为了加速社区向一个优质内容的推广、交流平台的转变，现对热点版块所展示的内容做规则，希望大家根据规则来选择热点内容的推荐。

热点版块定位：

服务于泛用户，多维度的向用户展示优质的游戏相关内容，鼓励玩家自主产出，让用户可以真正看到感兴趣的内容并且参与讨论。

我们希望热点信息流可以更多的出现如下内容：

1. 游戏相关软文，游戏测评帖，记录帖，爆料帖，行业资讯，游戏赛事，线下活动；
2. 游戏相关同人内容，包括小说（须有连续性）、手绘、漫画、手工、周边、cosplay等；
3. 热点话题讨论（回复数量达到 10 以上才可申请）；
4. 玩家自主产出的优质攻略（仅重点存量游戏、重点首发新游和重点版块游戏）
5. 带有数据分析或操作指导性的深度攻略（仅重点存量游戏、重点首发新游和重点版块游戏）

CP 提供的以下内容将不再通过：

1. 简单的游戏介绍帖；
2. 内容空泛的攻略帖；
3. 某武器、某武将、某英雄、某系统等游戏内单方面内容的介绍帖；
4. 版本更新帖；
5. 活动贴（包括游戏内活动和论坛活动）；

出于对重点热门游戏受众较广以及对新游推广方面的考虑，我们会适当放松对以下游戏 CP 推荐内容的限制：

1. 月度 TOP 30 重点游戏版块
2. 月度重点推广游戏
3. 重点存量游戏和重点首发新游（新游满足一定条件后会获得热点通过保护期）

放宽松的内容包括：

1. 论坛活动帖
2. 重大版本更新帖
3. 重点推广相关内容帖

本次更新重点新增内容：

1. 对于内测游戏是否可以申请热点以及数量的限制；

2. 对于存量游戏每周可申请热点数量的限制;
3. 对于成功申请热点的文章, 若 1 日后文章回复数量不达标 (CP 回复的不算), 则该文从热点删除, 且游戏本周可申请数量扣除 1 次。

希望各 CP 可以提高产出内容的质量, 共同努力将华为游戏社区打造成一个优质的内容交流平台。

本文档为初期的试行方案, 试行过程中会逐步优化与完善此方案, 对于拿捏不准能否进入热点的帖子, 将由游戏中心社区组工作人员集体决策决定。

我们欢迎类似以下内容的帖子申请热点:

圣痕提升率计算方法

比如真炎幸魂

默认满残心, 68%全伤; 无法稳定触发时空, 忽略30元素增伤被动; 手持妖刀, 40元素; 身穿雨衣, 默认是闪避达人, 下位满触发, 共35元素, 15全伤。

提升率= 带上圣痕前增益/带上圣痕后增益= $((1+68\%+15\%)*(1+40\%+35\%))/((1+68\%)*(1+40\%))-1$
=36%

一般地默认忽略圣痕自身攻击力, 圣痕自身词缀, 圣痕附伤, 攻速按角色进行折算, 加成默认全满, 计时触发型, 视角色打折, 没有队友增益, 但默认可以有队友帮忙上点燃流血, 攻击类型锁定性, 根据角色攻击重要性进行打折, 影响较低者忽略, 小数点忽略, 所有非初始S默认80级SSS评级, 所有初始S默认80级S评级, 武器默认为专属武器/推荐武器。

一款被怒火掩盖的优秀作品, 《剑网 3: 指尖江湖》究竟做错了什么?

<http://youxiputao.com/articles/17960>

专访网易游戏营销副总裁向浪: 《第五人格》这一年, 像全球网红那样活

<http://www.nadianshi.com/2019/05/240598>

【纯干货萌新攻略贴】少走弯路才能进步更快。

<http://id5.16163.com/thread-5452772-1-1.html>

内容空泛的攻略贴示例:

1. 装备等级由低到高分别为: 白色、蓝色、紫色、橙色、红色; 装备的分为一星、二星和三星、三星装备等级最高, 而同样阶数越高的装备也就越高。(这种只要玩游戏谁都会知道的介绍)
2. 有些关卡里有持续治疗 BOSS 的物体, 这时需优先集火治疗物体 (大家都知道), 更有甚者需要利用小怪自身释放的技能 (并不知道要如何利用), 在进入副本后, 屏幕下方会出现温馨通关提示, 依据通关提示, 配合风骚走位, 相信你可以走到最后 (相当于什么技巧都没有介绍)!
3. 金币获取攻略: 大家可以去 xxx 副本刷怪, 怪物的难度不同金币获取量是不一样的。
4. 某角色使用攻略大篇幅介绍技能, 无实质性内容。
5. 某副本攻略帖大篇幅介绍副本背景、副本怪物等, 并无操作技巧、难点介绍、战力要求等方面的实质性内容。

不会通过的游戏介绍帖示例:

1. 游戏地图一览;
2. 游戏角色的背景介绍和技能介绍;
3. 游戏背景介绍;