

【不吃雞就搗蛋。萬聖驚魂。絕地搗蛋王】

報名暨活動辦法

- 報名資格：
 - 選手須於比賽日前一日(10/22)滿 15 歲；
 - 須持有可使用之 Steam 版本 PUBG:Battleground 遊戲帳號；
 - 僅限台港澳地區玩家參賽(或是至少一半)；
 - 本次初賽賽事分為每日一梯次，每日報名隊伍將以未參加過之選手做為優先排序，詳細排序如下；
 - 優先排序方式：全部未參加過選手之隊伍 > 部分未參加過+部分參加過選手之隊伍 > 全部皆為參加過比賽選手之隊伍
- 報名時間：賽制公布～每梯次比賽日前兩天。
- 報名方式：以 Google 表單進行。
- 報名須提交：
 - 隊伍名稱：
 - 隊長姓名、聯絡電話、Email、隊長 Discord ID、遊戲 ID、身分證正反面照片。
 - 隊員姓名、Discord ID、遊戲 ID、身分證正反面照片。
- 賽事獎勵：
 - 初賽階段每日比賽之各組前三名將可獲得獎金及獎品如下
 - ◆ 分組第一：NTD 6,000 元整、G-Coin 金寶箱*4(由隊長代表領取)
 - ◆ 分組第二：NTD 5,000 元整、G-Coin 銀寶箱*4(由隊長代表領取)
 - ◆ 分組第三：NTD 4,000 元整、G-Coin 銅寶箱*4(由隊長代表領取)
 - 決賽階段將依照該日總分前三名給予對應獎金及獎品
 - ◆ 第一名：NTD 15,000 元整、G-Coin 金寶箱*4(由隊長代表領取)
 - ◆ 第二名：NTD 10,000 元整、G-Coin 銀寶箱*4(由隊長代表領取)
 - ◆ 第三名：NTD 5,000 元整、G-Coin 銅寶箱*4(由隊長代表領取)
 - ◆ 第四名：禁運品票券*80、G-Coin 銅寶箱*4(由隊長代表領取)
 - ◆ 第五、第六名：禁運品票券*40、G-Coin 銅寶箱*4(由隊長代表領取)
 - ◆ 第七、第八名：禁運品票券*40(由隊長代表領取)
 - 所有決賽完賽隊伍之選手將可獲得 PUBG 官方實體獎勵-搗蛋部隊軍牌乙枚

賽程	總獎金/日	分配	總獎金
10/23- Day1	每日: 60,000 A 組: 15,000 B 組: 15,000 C 組: 15,000	【各組積分排名前三隊伍可獲得搗蛋加菜金】 第一名: NTD 6,000 第二名: NTD 5,000 第三名: NTD 4,000	NTD 120,000
10/24- Day2	D 組: 15,000		
10/29	NTD 30,000	【積分排名前三隊伍可獲得搗蛋獎勵金】 第一名: NTD 20,000 第二名: NTD 15,000 第三名: NTD 5,000 *所有隊伍可獲得 PUBG 實體獎勵-搗蛋部隊軍牌一枚 。	NTD 30,000

- 比賽日期：10/23、10/24

梯次	比賽日期	報名截止日
第一梯次	10/23 14:00	10/21 18:00
第二梯次	10/24 14:00	10/22 18:00
決賽	10/29 19:00	

- 隊伍組成：每天以四組為上限，每組以 16 隊為上限共 64 隊，每隊伍須由四名選手組成，不外加替補。
- 晉級資格：隊伍與玩家可重複報名不同梯次參賽，若有晉級資格重複之隊伍與玩家資格將給予該組下一名次遞補。

● 賽事架構

本次初賽將進行兩天，每天進行四場賽事兩局 GM 來給糖、兩局 GM 來搗蛋。各組單日累計積分最高之隊伍將晉級決賽，每日將晉級八隊。

場次	地圖	模式
Match1	Erangel-萬聖節主題	GM 來給糖
Match2	TAEGO	GM 來給糖
Match3	Erangel-萬聖節主題	GM 來搗蛋
Match4	TAEGO	GM 來搗蛋

※晉級名額分配：

如分為四組：各組單日累計積分最高前兩名之隊伍將晉級決賽。

如分為三組：除各組單日累計積分最高前兩名之隊伍將晉級決賽外，各組單日累計積分最高第三名之隊伍將按照以下優先順序進行比較，順序高的前兩名隊伍將可獲得晉級決賽資格：

- 1.比較所有同分隊伍總擊殺數高者；
- 2.比較所有同分隊伍單場最高總積分者；
- 3.比較所有同分隊伍單場最高擊殺分者；
- 4.比較所有同分隊伍最近一場賽事擊殺分數高者；
- 5.比較所有同分隊伍最近一場賽事生存排名高者。

如分為兩組：各組單日累計積分最高前四名之隊伍將晉級決賽。

如分為一組：各組單日累計積分最高前八名之隊伍將晉級決賽。

● 模式說明

模式：沙盒模式-GM 來給糖

地圖：Erangel-萬聖節主題/TAEGO

天氣設定：Erangel-萬聖節天氣 100%/TAEGO-日落

Erangel 物資設定

物資	倍率設定	備註
總倍率	1.8x	
子彈	1x	
-霰彈槍子彈	1x	
-其他子彈	0x	
槍械	0x	
投擲物	0x	
補品／飲料	1x	
載具	1x	載具將按預設，無電競模式額外固定生車點。
初始套件	霰彈槍	三選一霰彈槍+一級頭一級盔、繃帶、若干子彈
縮圈	參考電競模式	

Erangel 設定：藍圈

	延遲	等待	移動	DPS	縮小	擴散	陸地比例
Phase 1	90	240	270	0.6	0.35	0.5	0
Phase 2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
Phase 3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
Phase 4	0	60	120	3	0.6	0.56	1
Phase 5	0	60	120	5	0.65	0.56	0
Phase 6	0	60	120	8	0.65	0.56	0
Phase 7	0	60	90	10	0.65	0.56	0
Phase 8	0	60	60	14	0.7	0.56	1
Phase 9	0	10	160	18	0.001	10	0

TAEGO 物資設定

物資	倍率設定	備註
總倍率	1x	
子彈	1x	
槍械	1x	
投擲物	1x	
載具	1x	
初始套件	霰彈槍	三選一霰彈槍+一級頭一級盔、繃帶、若干子彈
縮圈	參考預設模式	

TAEGO 設定：藍圈

	延遲	等待	移動	DPS	縮小	擴散	陸地比例
Phase 1	120	240	270	0.4	0.35	0.5	0
Phase 2	0	180	120	0.6	0.6	0.5	0
Phase 3	0	130	90	0.8	0.55	0.5	0
Phase 4	0	120	60	1	0.55	0.5	0
Phase 5	0	100	60	3	0.5	0.5	0
Phase 6	0	90	30	5	0.5	0.5	0
Phase 7	0	70	30	7	0.5	0.5	0
Phase 8	0	60	30	9	0.5	0.5	0
Phase 9	30	30	30	11	0.001	0.5	0

1. (Erangel)GM 開場指令給予每位選手補品大禮包(急救包、能量飲料、止痛藥若干)
2. (TAEGO)GM 開場將不會給予任何物資。
3. 遊戲階段 Phase2 白圈出現時(10 分鐘/10 分 30 秒)GM 指令給予投擲物大禮包(手榴彈、燃燒瓶、煙霧彈)
4. 遊戲階段 Phase4 白圈出現時(16 分 30 秒/19 分 10 秒)GM 再次指令給予補品大禮包(急救包、繃帶及能量飲料、止痛藥若干)
5. 遊戲階段 Phase6 白圈出現時(22 分 30 秒/24 分 50 秒)GM 將開始生成 Panzerfaust 並放置在藍圈中心
6. 在 TAEGO 地圖回合時，GM 在返場結束後(返場玩家落地時，約 17 分時)將全部發送三級背包。
7. 每回合進行到最後獲勝的隊伍將可以額外獲得擊殺 GM 的分數，GM 會於最後存活的隊伍出爐時飛行到該隊伍前，並交由該隊伍之成員擊殺自己作為回合結束之儀式並獲得最終吃雞結果。(GM 此時將會關閉無敵模式)

Bonus-GM 來給糖：GM 將於比賽時間 10 分鐘開始會隨機出現在本次萬聖節主題地點（學校、醫院、教堂），尋找到 GM 者可在附近撿取強力武器-滿配 M416(配合 WSUS 造型宣傳)

P.S. GM 來給糖時間如果有躲在載具內/貪心塞滿背包的孩子是拿不到任何糖的，恕不補發，請務必提前下車/整理背包準備拿糖。

模式：沙盒模式-GM 來搗蛋

地圖：Erangel-萬聖節主題/TAEGO

天氣設定：Erangel-萬聖節天氣 100%/TAEGO-日落

Erangel 物資設定

物資	倍率設定	備註
總倍率	1.8x	
子彈	1x	
槍械	1x	
投擲物	1x	
載具	0x	
縮圈	參考電競模式	

Erangel 設定：藍圈							
	延遲	等待	移動	DPS	縮小	擴散	陸地比例
Phase 1	90	240	270	0.6	0.35	0.5	0
Phase 2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
Phase 3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
Phase 4	0	60	120	3	0.6	0.56	1
Phase 5	0	60	120	5	0.65	0.56	0
Phase 6	0	60	120	8	0.65	0.56	0
Phase 7	0	60	90	10	0.65	0.56	0
Phase 8	0	60	60	14	0.7	0.56	1
Phase 9	0	10	160	18	0.001	10	0

TAEGO 物資設定

物資	倍率設定	備註
總倍率	1x	

子彈	1x	
槍械	1x	
投擲物	1x	
載具	0x	
縮圈	參考預設模式	

TAEGO 設定：藍圈							
	延遲	等待	移動	DPS	縮小	擴散	陸地比例
Phase 1	120	240	270	0.4	0.35	0.5	0
Phase 2	0	180	120	0.6	0.6	0.5	0
Phase 3	0	130	90	0.8	0.55	0.5	0
Phase 4	0	120	60	1	0.55	0.5	0
Phase 5	0	100	60	3	0.5	0.5	0
Phase 6	0	90	30	5	0.5	0.5	0
Phase 7	0	70	30	7	0.5	0.5	0
Phase 8	0	60	30	9	0.5	0.5	0
Phase 9	30	30	30	11	0.001	0.5	0

1. GM 開場將不會給予任何物資。
 2. 遊戲 Phase1 藍圈開始移動時 (5 分 30 秒/6 分鐘)GM 指令給予每位存活選手摩托車乙輛
 3. 遊戲階段 Phase4 白圈出現時(16 分 30 秒/19 分 10 秒)GM 再次指令給予補品大禮包(急救包、繃帶及能量飲料、止痛藥若干)
 4. 遊戲階段 Phase6 白圈出現時(22 分 30 秒/24 分 50 秒)GM 開始拿著 Panzerfaust 在藍圈周圍驅趕所有玩家
- Bonus-GM 來搗蛋：GM 將出現在交戰區)附近，亂丟任何傷害性投擲物(手榴彈、燃燒瓶、藍圈手榴彈)；GM 搗蛋時間直到剩餘隊伍數為四隊時停止。

積分計算方式

排名	擊殺倍率	排名分
1 st	2x	6 pts
2 nd	1.8x	3 pts
3 rd	1.6x	2 pts
4 th	1.6x	1 pt
5~8	1.5x	1 pt
9~16	1x	0 pt
1pt / kill		

每局隊伍總積分= 擊殺分*擊殺倍率+排名分

如有同分狀況，將依以下規則依序排出名次先後順序：

1. 比較所有同分隊伍總擊殺數高者；
2. 比較所有同分隊伍單場最高總積分者；
3. 比較所有同分隊伍單場最高擊殺分者；
4. 比較所有同分隊伍最近一場賽事擊殺分數高者；
5. 比較所有同分隊伍最近一場賽事生存排名高者。