

【新北電競王 健康特攻隊】

網路遊戲規則

壹、校園系規則

一、初賽（學校網路競賽）：

（一）109年10月12日至11月12日，為期一個月。

（二）國定假日及例假日不開放競賽。

（三）採積分模式(跟電腦對戰)

二、決賽（實體電競競賽）：

（一）109年12月12日(如遇不可抗力之因素，如颱風天災等，將另行通知延期辦理)。

（二）本市國小九大分區取各分區積分前2名隊伍參加實體電競比賽，共18隊，若隊伍因故無法參加，得由該分區第3隊伍遞補。

（三）採對戰模式(指學校跟學校間對戰)。

（四）為在決戰模式增加遊戲性，故增加三大屬性及九大角色的特殊能力設計，讓參賽隊伍進行戰術安排與調整選角習慣。角色技能介紹如下：

能力素質 角色職業	血量	魔法攻擊	魔法防禦	物理攻擊	物理防禦
水屬性優勢：天生血量多一格					
水之法師	♥♥♥♥♥	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	★★☆☆☆	★★☆☆☆
水形俠	♥♥♥♥♥	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	★★★★☆	★★★★☆
酷寒戰士	♥♥♥♥♥	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	★★★★☆	★★★★☆
木屬性優勢：天生魔法攻擊多一格					
木之法師	♥♥♥♥♥	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	★★☆☆☆	★★☆☆☆
森林弓箭手	♥♥♥♥♥	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	★★★★☆	★★★★☆
大地勇者	♥♥♥♥♥	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	★★★★☆	★★★★☆
火屬性優勢：天生物理攻擊多一格					
炎之法師	♥♥♥♥♥	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	★★★★☆	★★☆☆☆
炎舞者	♥♥♥♥♥	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	★★★★★	★★☆☆☆
火焰劍士	♥♥♥♥♥	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	★★★★☆	★★★★☆

三、初賽競賽規則：

- (一) 每隊每日可玩 5 次，每次至多 20 題，依魔王血量決定答題次數。
- (二) 遊戲中途若因網路因素、電源因素等關閉遊戲，系統仍會記錄遊玩次數，且將不會有分數累積，進入遊戲前應確保網路與電源無異常再開始進行遊戲。
- (三) 參與遊戲之 3 名隊員，須建立遊戲大廳，待人數到齊，始可進入遊戲。
- (四) 每次進入遊戲選角時，可根據戰術運用選擇不同角色攻擊，每個角色因屬性不同於血量、技能中有所差異。
- (五) 積分模式：
 1. 初賽中僅可選擇積分模式，在遊戲選單時由隊長（提供帳號密碼時擇定其中一組為隊長）選擇難易度（Easy、Normal、

Hard)，進入選擇角色頁面後才由三位玩家各自選擇角色。

2. 遊戲中每一回合答題只由其中一位玩家控制，EX：第一題由 1 號玩家控制角色攻擊、防禦、施放技能以及答題，第二題則 2 號玩家控制。
3. 遊戲進行中每回合當下的控制者可由所有角色之中選擇一個角色攻擊、防禦或施放技能。
4. 積分模式須與電腦競賽答題速度，且遊戲難易程度將影響獲得積分，Easy 模式中敵人血量為 16 格、回答問題速度為 8 秒；Normal 模式中敵人血量為 24 格、回答問題速度為 5 秒；Hard 模式中敵人血量為 30 格、回答問題速度為 2 秒；難度越高血量越多、回答問題速度越快。
5. 職業特性介紹

(1) 因角色特殊技能僅限於對戰模式，故在積分模式以角色血量及攻擊力為主。

(2) 各職業血量及攻擊力設計如下：

職業	血量	攻擊力
戰士	♥♥♥♥	★
遊俠	♥♥♥	★★
法師	♥♥	★★★

6. Easy 模式積分計算方式：

- (1) 敵人血量歸零可得 10 分，另計算角色剩餘血量每多一格加一分（整隊血量總和）。
- (2) 敵人血量未歸零狀態，遊戲結束時我方角色剩餘血量（整隊血量總和）大於敵人血量可得 10 分。
- (3) 戰敗情況，遊戲結束時敵人血量大於等於我方角色剩餘血量（整隊血量總和）可得 5 分。
- (4) 積分計算方式以隊伍為單位。

7. Normal 模式積分計算方式：

- (1) 敵人血量歸零可得 20 分，另計算角色剩餘血量每多一格加一分（整隊血量總和）。
- (2) 敵人血量未歸零狀態，遊戲結束時我方角色剩餘血量（整隊血量總和）大於敵人血量可得 20 分。
- (3) 戰敗情況，遊戲結束時敵人血量大於等於我方角色剩餘血量（整隊血量總和）可得 10 分。
- (4) 積分計算方式以隊伍為單位。

8. Hard 模式積分計算方式：

- (1) 敵人血量歸零可得 30 分，另計算角色剩餘血量每多一格加一分（整隊血量總和）。

- (2) 敵人血量未歸零狀態，遊戲結束時我方角色剩餘血量(整隊血量總和)大於敵人血量可得 30 分。
- (3) 戰敗情況，遊戲結束時敵人血量大於等於我方角色剩餘血量(整隊血量總和)可得 15 分。
- (4) 積分計算方式以隊伍為單位。



9. 比賽結束條件：

- (1) 將魔王血量歸 0 即為勝利，比賽結束。
- (2) 整隊角色血量歸 0 即為失敗，比賽結束。
- (3) 20 題答題結束時我方隊伍角色血量總合大於敵人血量即為勝利，比賽結束。
- (4) 20 題答題結束時我方隊伍角色血量總合小於等於敵人血量

即為失敗，比賽結束。

10. Bonus 機制：成功將魔王血量歸 0 後即達成 KO 勝利，可觸發

Bonus 轉盤，隨機得到分數的倍數 Bonus (1~3 倍)。

貳、民眾系規則

- 一、每個帳號每日可玩 5 次，每次至多 20 題，依魔王血量決定答題次數。
- 二、玩家於系統註冊完成後即可進入遊戲，遊戲時間為 109 年 9 月 15 日至 11 月 12 日。
- 三、在遊戲選單時選難易度，進入後選擇 3 個角色並開始遊戲。
- 四、遊戲進行中每回合當下的玩家可由所有角色之中選擇一個角色攻擊、防禦或施放技能。
- 五、須與電腦競賽答題速度，且遊戲難度將影響獲得積分，Easy 模式中敵人血量為 16 格、回答問題速度為 8 秒；Normal 模式中敵人血量為 24 格、回答問題速度為 5 秒；Hard 模式中敵人血量為 30 格、回答問題速度為 2 秒；難度越高血量越多、回答問題速度越快。
- 六、比賽結束條件：
 - (一) 將魔王血量歸 0 即為勝利，比賽結束。
 - (二) 整隊角色血量歸 0 即為失敗，比賽結束。
 - (三) 20 題答題結束時我方隊伍角色血量總合大於敵人血量即為勝利，

比賽結束。

(四) 20 題答題結束時我方隊伍角色血量總合小於等於敵人血量即為失敗，比賽結束。

七、 Bonus 機制：成功將魔王血量歸 0 後即達成 KO 勝利，可觸發 Bonus 轉盤，隨機得到分數的倍數 Bonus (1~3 倍)。

八、 職業特性介紹

(一) 因角色特殊技能僅限於對戰模式，故在積分模式以角色血量及攻擊力為主。

(二) 各職業血量及攻擊力設計如下：

職業	血量	攻擊力
戰士	♥♥♥♥	★
遊俠	♥♥♥	★★
法師	♥♥	★★★