

【2018 RTC】實體總決賽 比賽規章

一、總決賽現場比賽注意事項

1. 比賽時間

RTC 2018 八強實體賽比賽日期為 2018 年 8 月 26 日（日）13：20

當日詳細賽程表：

- 11：30 開放選手報到
- 12：30 開放玩家進場
- 12：30 各隊選手設定時間（30 分鐘）
- 13：20 活動正式開始（直播開始時間）
- 13：30 八強賽開打
- 16：20 四強賽開打
- 17：40 季軍賽開打
- 18：20 冠軍賽開打
- 18：55 頒獎典禮
- 19：00 活動結束

（依當天現場活動狀況將進行調整）

2. 決賽比賽進行場所

台北哈哈活力站 士林銀座旗艦店

地址：台北市士林區文林路 102 號

3. 參賽選手隊伍

經初賽、預賽、複賽、決賽方式成功晉級之八強隊伍

4. 決賽報到須知（參賽隊長注意）

- (1) 決賽當日將確認隊長本人身分，隊長身分必須與報名之申請人為同一人，隊長本人與報名資料若不符合，將喪失參賽資格。
- (2) 決賽當日請參賽隊伍隊長和隊員攜帶【身分證】、【健保卡】、【戶口名簿】或【戶籍謄本】，以配合審核參賽選手身分，未攜帶者，視同棄權。
- (3) 報到時，全部隊員請提供上述證件給報到工作人員檢核，確認身份正確無誤後，將發給【選手證】及【決賽規章】。
- (4) 未到場隊伍，或未於報名時間內完成報名的隊伍，將喪失比賽資格。
- (5) 請隊長和隊員們注意隊伍比賽時間，若是因離開現場或是其他因素，無法準時上台比賽，即視同取消參賽資格。
- (6) 隊長在比賽時間之外，若需離場用餐或暫離，請保持手機暢通，以便連繫。

- (7) 全日活動過程中，請各隊隊長維持隊友秩序，隊友或隊伍有任何相關問題，請由隊長向工作人員反應，比賽當日若出現違反場內秩序者，官方將可取消該玩家，甚至該隊伍的參賽資格。
- (8) 本次賽事活動舉辦地點為台北市網咖營業場所，依規定未滿 15 歲不得入場，若有隊員在 2018/08/26 當天未滿 15 歲，還請於 8/13 23:59 之前向 GNJOY 客服中心聯繫。

5. 現場比賽注意事項

前置準備時間

- (1) 比賽前，會請各隊選手進行相關設定，配點及購買裝備等，設定時間 30 分鐘。
- (2) 正式比賽時，賽前準備為 10 分鐘(最後 3 分鐘關閉入口)，若雙方已準備完畢，將提前關閉入口。
- (3) 參賽玩家進入比賽場地後請遵從裁判指示入座，在主裁判尚未公佈比賽開始前，雙手不得碰觸鍵盤與滑鼠。
- (4) 比賽前置準備時間開始時，請隊長確認每一回合要上場的 7 個職業，確認無誤後，此回合則無法進行換職業需等下一回合時才可以更換職業。
- (5) 若參賽玩家有任何問題(如電腦軟硬體故障異常等問題)時，請於前置準備時間內告知裁判人員以便解決，若有出現惡意阻礙裁判舉辦比賽之行為，裁判將有權踢除該角色，該角色將無法繼續參加比賽。
- (6) 聽聞主裁判喊準備時間開始後再請玩家登入比賽帳號，同時已經開啟商店街入口，隊伍將有 7 分鐘的時間進入商店街若有需要不同回合更換其他職業時也請玩家在先前的 30 分鐘設定時間內做好準備。
- (7) 準備時間結束後，參賽隊伍請依裁判人員及線上 GM 指示，依照您的所屬位置進入正式商店街等待區做最後一次的補給，並同時入口 NPC 關閉且開始進行倒數最後 3 分鐘。
- (8) 決賽全程選手必須使用同一組帳號，帳號使用之前比賽賽事的專屬帳號。
決賽全程人物及帳號將不重置屬性或技能設定、不補發遊戲幣，成功晉級的選手進行下一輪比賽時，仍必須使用原帳號、原人物設定、以及上一輪比賽後的剩餘金錢，請選手有效分配您的人物至贏得冠軍為止。
- (9) 每一回合比賽前接受選手變更職業，但請於有效前置 3 分鐘商店街準備時間內完成準備，並與裁判完成變更之確認。
- (10) 本次比賽皆使用現場官方配備(鍵盤、滑鼠、耳機)，不得更換私人配備，不得調整耳機、電腦以及遊戲內音量大小，比賽前裁判將會逐一檢查。

進場準備開戰

- (1) 商店街 3 分鐘倒數完後會全員傳送到比賽場地。
- (2) 比賽前開始進入對戰場地的參賽者，不可使用隱匿、偽裝等隱身的技能，被舉發之參賽者，第一次給予警告，第二次處以棄權(出場)，舉發第三次時，該隊伍予以敗戰處分，請特別注意。
- (3) 所有隊伍玩家傳送到比賽場地後，請所有選手們勿登出或離開比賽場地，待現場裁判再次確認入場人員後，靜候線上 GM 裁判人員宣告開戰。
- (4) 若是在正式開打之前成員斷線或有任何異常請馬上提出，待正式開打之後再提出異議則不予理會。
- (5) 比賽當日的公會將由玩家在 30 分鐘準備時間內進行設定，公會名稱依大會規定之編號創立，公會徽章則使用選手於賽前提供之徽章圖(放置於比賽電腦桌面上)。公會成員只能加入官方發送的帳號，若經查證加入其他非同隊成員，將判定喪失資格。
- (6) 各參賽隊伍隊長必須確認公會會員是否都完成組隊，若沒有完成確認時所發生的不利因素由各參賽隊伍自行負責，並且在對決過程中，若發覺到有人沒有加入到組隊的話，馬上給予退場處分。
- (7) 進入正式比賽場地後，在對決開始前，若參賽角色因非正常因素下線時，需等待該角色重新上線，比賽開始延遲時間將可推遲 3 分鐘以內。當裁判正式宣佈比賽開始，在對決過程中若有非正常因素造成下線或失誤等，造成不能進行遊戲的隊員，將判決為棄權且剩餘隊員繼續進行比賽。
- (8) 前八強出戰順序和坐位以抽籤方式決定，確認後不可更換比賽出場順序。

(9) 現場使用官方比賽專用 RC 帳號，不得使用自己的 RC 帳號。

比賽正式開戰

- (1) 當遊戲正式公告比賽正式開始時，雙方隊伍才可開始進行比賽。
- (2) 若正式賽事進行中，如遇玩家斷線者以及任何不可抗力之因素，為維持比賽公平性和避免影響賽事進行，以淘汰論，不得再進場。
- (3) 比賽進行中（包含 3 戰 2 勝制和第 4 場延長比賽），角色死亡後將被傳送出比賽場地至商店街，此刻會由裁判關閉選手的電腦螢幕，且雙手離開電腦及鍵盤。
- (4) 若比賽結果進入到延長賽雙方人數持續維持相同比數，如 6:6，則會計算 4 個回合的角色生存數量進行判定輸贏。
- (5) 比賽時間到，雙方將進行延長賽時，除了離線的主教角色之外，其餘所有參賽選手將會在商店街進行最後 3 分鐘補給準備，當裁判提醒主教下線後，選手仍未登出時，將由裁判協助玩家下線。
- (6) 當延長賽時，會排除掉主教角色，由剩餘的角色再次進行比賽，原使用主教角色的選手請關閉螢幕，並聽從裁判指示；延長賽進行時，打至最後時間結束計算雙方仍在比賽場地的人數，打至最後時間結束計算雙方仍在比賽場地的人數，若還是平手則會計算 4 個回合的總角色生存數量進行判定輸贏。
- (8) 若是延長賽計算 4 個回合的總角色生存數量相同時：
 - 【前八強】一判定雙方隊伍無法晉級到下一輪比賽。
 - 【前四強】一判定雙方隊伍無法晉級到下一輪比賽。
 - 【季軍賽】一判定雙方隊伍皆為殿軍第四名。
 - 【冠軍賽】一判定雙方隊伍皆為亞軍第二名。
- (9) 7 分鐘比賽過程中，一方隊伍的 7 名選手電腦螢幕皆全數關閉時，該隊伍敗戰，對方隊伍獲勝，裁判將立刻宣布。

二、決賽比賽進行規則

1. 參賽隊伍組成及進場規則

- (1) 決賽賽採 7 人對 7 人延長賽方式進行，選出總冠軍隊伍，並代表台灣與韓國代表隊進行友誼賽(若並列第二名則由抽籤決定出賽隊伍)。
- (2) 決賽當日八強選和前四強賽皆採【三戰二勝】晉級方式，參賽對戰隊伍將於比賽當日賽前，由隊長抽籤決定；
- (3) 由晉級出的四強隊伍，採【三戰二勝制】方式，決勝出冠、亞、季、殿軍隊伍。
- (4) 決賽賽事採 RTC2018 正式地圖【RTC 2018 Server】
 - A 組選手至九點鐘方向找 NPC【G】2018RTC Entrance 座標 55 · 132 進入商店街
 - B 組選手至三點鐘方向找 NPC【H】2018RTC Entrance 座標 209 · 131 進入商店街
- (5) 進場完畢後入口 NPC 將關閉，請選手儘速準備完畢後入場；進場後請所有選手們勿登出。
- (6) 每一回合賽前皆可重新調整參賽職業，比賽角色可任意進行組合，可選擇的職業限大會規定之 13 個三轉職業；
現場開賽前，裁判會和隊長確認此回合所參賽的職業是否有要進行變更，現場確認後此回合將無法再變更。
- (7) 賽事進行時，隊員人數大於 7 時，將當場勒令該隊停止賽事，並取消比賽資格，比賽對手直接予以晉級。
- (8) 2018RTC 賽事正式地圖無支援繁體中文語系，請選手參照選手手冊物品中英對照表。
- (9) 決賽正式比賽及準備時間：
 - 【前八強對戰時間】
 - 前置人物準備時間：10 分鐘(最後 3 分鐘關閉入口)，若雙方已準備完畢，將提前關閉入口。
 - 三戰二勝中間商店街準備時間：3 分鐘，正式開戰時間：7 分鐘

時間終雙方平手時進行延長賽：7 分鐘

【前四強對戰時間】

前置人物準備時間：10 分鐘(最後 3 分鐘關閉入口)，若雙方已準備完畢，將提前關閉入口。

三戰二勝中間商店街準備時間：3 分鐘，正式開戰時間：7 分鐘

時間終雙方平手時進行延長賽：7 分鐘

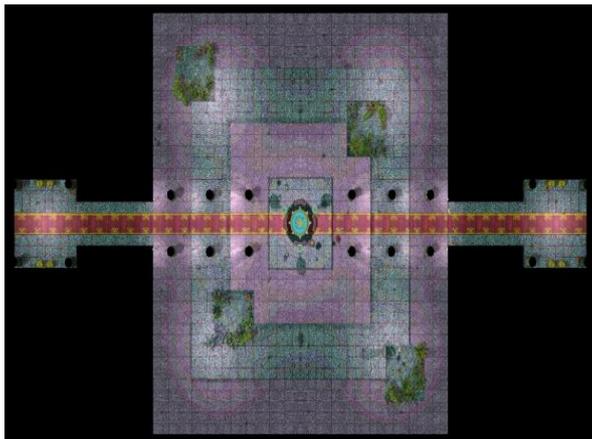
2. 角色人物設定規則

- (1) 所有參賽者必須使用 2018 RTC 伺服器內創立之角色來進行比賽。
- (2) 13 個職業的等級設定為 135 級，職業等級的設定為 50 級。
所有職業的 1 轉職業等級是 50LV，2 轉職業等級是以 70LV，3 轉職業等級是以 50LV 來設定，換句話說所有職業群是以轉生情況下已 1 轉 50LV、2 轉 70LV 轉職後來設定。
- (3) 1 轉 49 個、2 轉 69 個、3 轉 49 個，共有 167 個技能點數，基本技能點數到 9LV。
- (4) 3 轉職業都可參加，但職業不可重覆。
- (5) 每隊由 7 名轉生角色組成，每隊最多可派 7 位隊員上場。
- (6) 每個參賽角色可獲得的金錢為 3000 萬 Zeny，3000 萬 Zeny 必須使用於總決賽全程賽事，請妥善使用。
- (7) 角色必須在比賽開始前完成技能與屬性的設定，未能於事前設定完畢者，將被判為犯規並給予警告，警告後仍未修正完畢者則會喪失資格。
- (8) 若要使用魅影追蹤者的抄襲技能來學習技能，玩家必須在進入戰場之前的練習場內學習完畢。
- (9) 若有參賽者需準備其他角色(職業)於第二或第三回合換人物，請於準備期間內先準備好自己需更換的角色，競技場商店街的準備期限一律固定 3 分鐘，請參賽者自行斟酌時間。

3. 物品設定規則

- (1) NPC 所販賣的物品，在大會所提供的金幣額度內皆可購買，但部分品項(毒藥瓶、鹽酸瓶、火煙瓶、盧恩石、炸彈等)有數量限制。
- (2) 武器和防具只可精煉到安全精煉為止。(可精煉之等級為 防具：4 / 武器：等級 1_7、等級 2_6、等級 3_5、等級 4_4)
- (3) 3 轉轉職時所提供的特殊道具(美容筆、塗料筆、狼笛等)會透過 NPC 免費提供。
- (4) 皇家禁衛隊可透過 NPC 來獲得經驗值(1 次約 50%)，獲得經驗值後就無法使用 NPC。
- (5) 武器和防具只能精煉到指定精煉為止。
- (6) 2018 RTC 伺服器內，不可使用露天商店技能。
- (7) 技能與屬性的初始化 NPC 將於選手準備時間 30 分鐘結束後關閉。
- (8) 在 2018 RTC 伺服器裡面物品無法掉落或交易。

4. 對戰地圖



5. 對戰及隊伍規則

- (1) 比賽當日的公會將由玩家在 30 分鐘準備時間內進行設定，公會名稱依大會規定之編號創立，公會徽章則使用選手於賽前提供之徽章圖(放置於比賽電腦桌面上)。公會成員只能加入官方發送的帳號，若經查證加入其他非同隊成員，將判定喪失資格。
- (2) 比賽對戰中未加入隊伍或任意退出隊伍者，將被罰以出場，若是在比賽結束後才發現時，該隊伍予以敗戰處分。
- (3) 請依裁判的指示進入比賽場地，若有不遵守裁判指示者，將會被罰以出場，出場者及棄權者則不得再進入比賽場地裡。
- (4) 進入比賽場地後，裁判將會先確認參賽隊伍人員是否正確，當線上 GM 宣佈比賽開始時，比賽正式開始。
- (5) 比賽前開始進入對戰場地的參賽者，不可使用隱匿、偽裝等隱身的技能，被舉發之參賽者，第一次給予警告，第二次處以棄權(出場)，舉發第三次時，該隊伍予以敗戰處分，請特別注意。
- (6) 比賽時間到，雙方將進行延長賽時，除了離線的主教角色之外，其餘所有參賽選手必須立刻回到商店街準備 3 分鐘後等開戰當裁判提醒主教角色下線後，選手仍未登出時，將由裁判協助玩家下線。
- (7) 當角色無法進行戰鬥時，將會被各自移動至指定位置-商店街，待比賽賽事結束後才會再次傳送到伊斯魯德村。
- (8) 參賽者開始進入對戰場地後，到比賽開始之前，若發生異常斷線時，請立刻向您附近的裁判反應；對戰過程中若因異常斷線或其它問題造成無法繼續比賽的參賽者，將被視為棄權，比賽將持續進行。若有上述之情況將會全數隊伍先傳送至比賽場地之商店街，待斷線的隊伍成員請盡速進入商店街後即開始重新倒數 3 分鐘。
- (9) 進行延長賽時，雙方隊伍若持續不動作，兩方隊伍皆視為棄權。
- (10) 當延長賽時，會排除掉主教角色，由剩餘的角色再次進行比賽，原使用主教角色的選手請關閉螢幕，並聽從裁判指示至等待區等候；7 分鐘延長賽進行時，若打至最後時間結束計算雙方仍在比賽場地的人數，若還是平手則會計算 4 個回合的總角色生存數量進行判定輸贏。
- (11) 若是延長賽計算 4 個回合的總角色生存數量相同時：
 - 【前八強】—判定雙方隊伍無法晉級到下一輪比賽。
 - 【前四強】—判定雙方隊伍無法晉級到下一輪比賽。
 - 【季軍賽】—判定雙方隊伍皆為殿軍第四名。
 - 【冠軍賽】—判定雙方隊伍皆為亞軍第二名。
- (12) 7 分鐘比賽過程中，一方隊伍的 7 名選手電腦螢幕皆全數關閉時，該隊伍敗戰，對方隊伍獲勝，裁判將立刻宣布。

6. 勝負判定標準及資格喪失規範

- (1) 延長賽進行時間為 7 分鐘，比賽結束後剩下最多人數的隊伍為獲勝隊伍，雙方人數相同時，比賽判為平手，並進行 7 分鐘延長賽，打至最後時間結束計算雙方仍在比賽場地的人數，若還是平手則會計算

4 個回合的總角色生存數量進行判定輸贏。

(2) 若是延長賽計算 4 個回合的總角色生存數量相同時：

【前八強】一判定雙方隊伍無法晉級到下一輪比賽。

【前四強】一判定雙方隊伍無法晉級到下一輪比賽。

【季軍賽】一判定雙方隊伍皆為殿軍第四名。

【冠軍賽】一判定雙方隊伍皆為亞軍第二名。

(3) 被發現有妨礙比賽進行之行為者，該參賽者所屬之公會，第一次給予警告，第二次即喪失比賽資格。

(4) 若出現規則中未載明之項目時，請遵守裁判的裁決。不服裁判的裁決者，將可能被判警告，並喪失資格。

(5) 進行對戰過程中，請使用組隊頻或公會頻進行對話，未使用組隊頻或公會頻，而使用公頻進行對話者，第一次給予警告，第二次則處以喪失資格，同時官方也會準備 RC 帳號，方便玩家使用語音進行溝通。

(6) 進行對戰過程中脫離隊伍者，將判定為棄權，並處以強制結束。

(7) 其它被發現有妨礙大會比賽進行之行為者，該參賽者所屬之隊伍，第一次給予警告，第二次則予以敗戰處分。

(犯規例子) 在大會開始之前使用偽裝或是潛遁技能或不禮貌行為，以及被裁判認定為有妨礙比賽進行之一切行為等。

三、其他規範

(1) 對戰時所使用的客戶端程式，只能且必須使用由官方所提供之正式客戶端來進行，不得使用其他非官方提供之程式，上述行為一經發現，該隊伍將予以一次警告，並被要求立即改善，若不遵守該項要求時，該隊員將處以資格喪失。

(2) 為維護賽事公平原則，如有玩家不符比賽公平秩序情節者，裁判有權予以踢出比賽場地，情節重大者，全隊以淘汰論。

(3) 比賽雙方，對勝負或規則若有疑慮，或出現規則中未載明之項目時，則須遵守現場裁判之裁決。

(4) 請玩家嚴格遵守比賽規則，若有違反將判處該隊伍失去比賽資格，依照裁判判定為主；不服裁判的裁決者，將可能被判警告，並喪失資格。

(5) 參賽人員皆會遵守以上注意事項規定及比賽規則，若有違反規則將自動放棄參賽資格。

四、領獎須知

勝利隊伍領獎須知

(1) 虛寶獎品（不含特殊冠軍專屬頭飾）預計於 2018 年 9 月 4 日，統一發送至隊長於報名初賽時所填寫的帳號及伺服器，領取後獎品分配請由各隊隊長自行處理，韓商格雷維蒂只負責獎項給予，其餘概不負責。

(2) 「RTC 特殊專屬頭飾」預計於 2018 年 9 月 4 日，單獨發送至勝利隊伍（冠、亞、季、殿軍）之各選手人物身上，發送之人物角色將依報名時所輸入之帳號及角色為主。

(3) 前四強隊伍之獎金發放方式，將獲得現金獎項目之隊伍，需由隊長代表填寫領【領獎簽收單】並附身份証影本及提供存摺帳號資料影本，屆時將統一匯入隊長所提供的指定帳號。再由隊長進行獎金的分配，若隊長當日未出席，則需指派由單一人員進行獎金領取及後續獎金分配。韓商格雷維蒂股份有限公司台灣分公司不負責後續分配事項。若得獎人未滿 20 歲（未成年）需額外檢附法定代理人證件或戶口名簿影本乙份，若未能檢附完整資料，將無法領取現金獎項。

三隊報到

每隊各對戰一次，每場進行 BO5，結算戰績排名，戰績前兩名晉級冠軍賽，最後一名為季軍。

對戰列表

場次	對戰組合
1	A vs B
2	A vs C
3	B vs C
4	冠軍賽

相同戰績、積分處理方式

晉級標準判定：依序為戰績→積分→獲勝時間

2 隊戰績相同

以雙方先前對戰成績為依據，優勝隊伍晉級。

2 隊積分相同

以雙方先前對戰成績為依據，優勝隊伍晉級。

3 隊戰績相同

積分前二名的隊伍晉級，三隊若連積分也相同，則以獲勝時間（註 1）較短者晉級

4 隊戰績相同

積分前二名的隊伍晉級，四隊若連積分也相同，則以獲勝時間（註 1）較短者晉級

積分計算方式

獲勝時隊伍剩餘人數，剩餘 1 人為 1 積分，直落 2 的隊伍積分，無論分數多寡，排名都會在 2:1 獲勝的隊伍之前

範例 1：A 隊伍以 2:0 獲勝，第一回合剩餘人數 7 人，第二回合剩餘人數 6 人，A 隊伍的積分就是 $7+6=13$ 分

範例 2：C 隊伍以 2:1 獲勝，第一次獲勝時剩餘人數 7 人，第二次獲勝時剩餘人數 7 人，A 隊伍的積分就是 $7+7=14$ 分，但是並不是直落 2 獲勝，所以積分將會排在每一隊直落 2 的隊伍之後

範例 3：當有平手加賽的情況，積分只有在正規賽中累計，加賽不列入積分計算

註 1.獲勝時間

獲勝所花費的時間較短者，排名在前，計算全部獲勝回合的加總，將以線上裁判之錄影檔（或現場計時）為依據

六、2018 RTC 版本更新

- (1) 採用『Episode 16.1 Version』為參考標準
- (2) 角色數值：單項數值上限擴升至 130
- (3) 新增道具：力量分享盧恩石、傷心淚水
- (4) 各職業新增技能

盧恩騎士	龍之氣息-水
皇家禁衛隊	王的恩典
咒術士	終極念力
妖術師	精靈結界
大主教	奉獻頌
修羅	閃光連擊
十字斬首者	致命爪痕
魅影追蹤者	緊急脫身
機械工匠	岩漿噴發
基因學者	幻覺禁藥
遊俠	菁英狙擊
宮廷樂師/浪跡舞者	豐年頌
三轉職業群共通技能	烈火戰車