

建造業電競運動會 2021

比賽項目玩法及介紹

團體賽項目

E-Cycling 電競單車

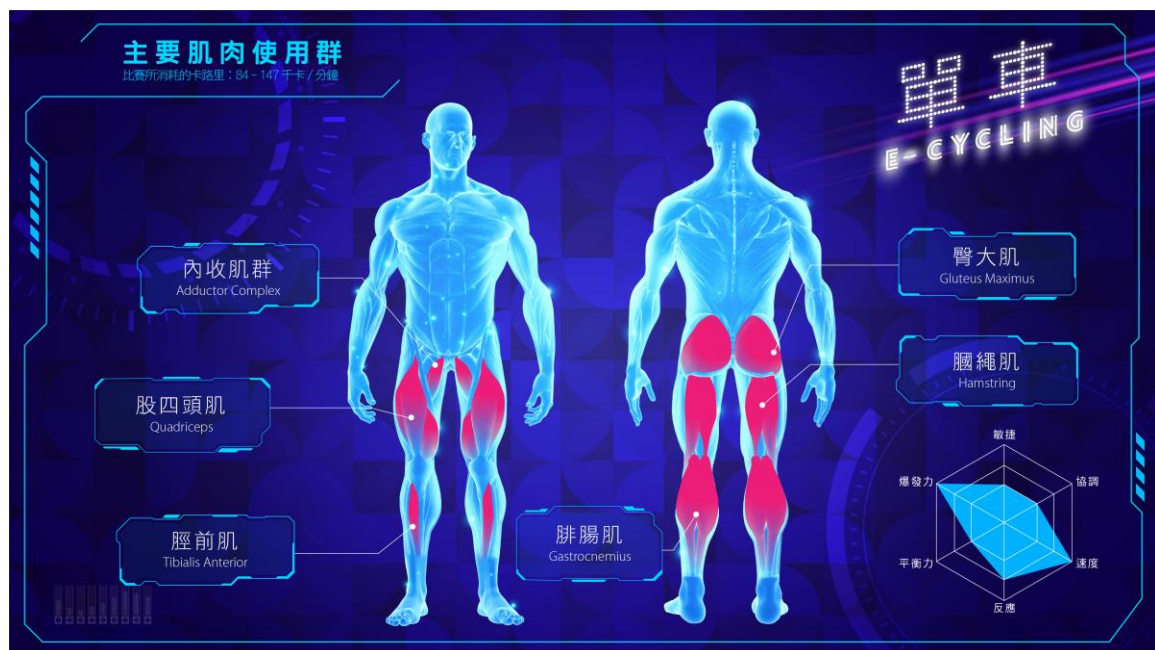
比賽項目玩法及介紹:

遊戲玩法

每次參加人數 2 人，比賽時間 5 分鐘。比賽開始前，先選擇單車角色，目標以**最短時間**穿過 6 個記錄點，抵達終點。

規則

1. 參賽者可選擇 3 種不同能力的角色: 衝刺手、爬坡手及裝備手。
2. 所有參賽角色皆有體力值上限，角色的移動速度達到特定水平後，會消耗體力。當體力耗盡時，角色的移動速度會減半，直至體力完全回復。
3. 賽道上有 6 個記錄點，參賽者穿過記錄點可獲得體力回復效果。
4. 最後 200 米為衝線路段，所有選手將獲得速度提升的破風效果。滿體力的選手將獲破風效果而不扣除體力。



E-Racing 電競騎馬

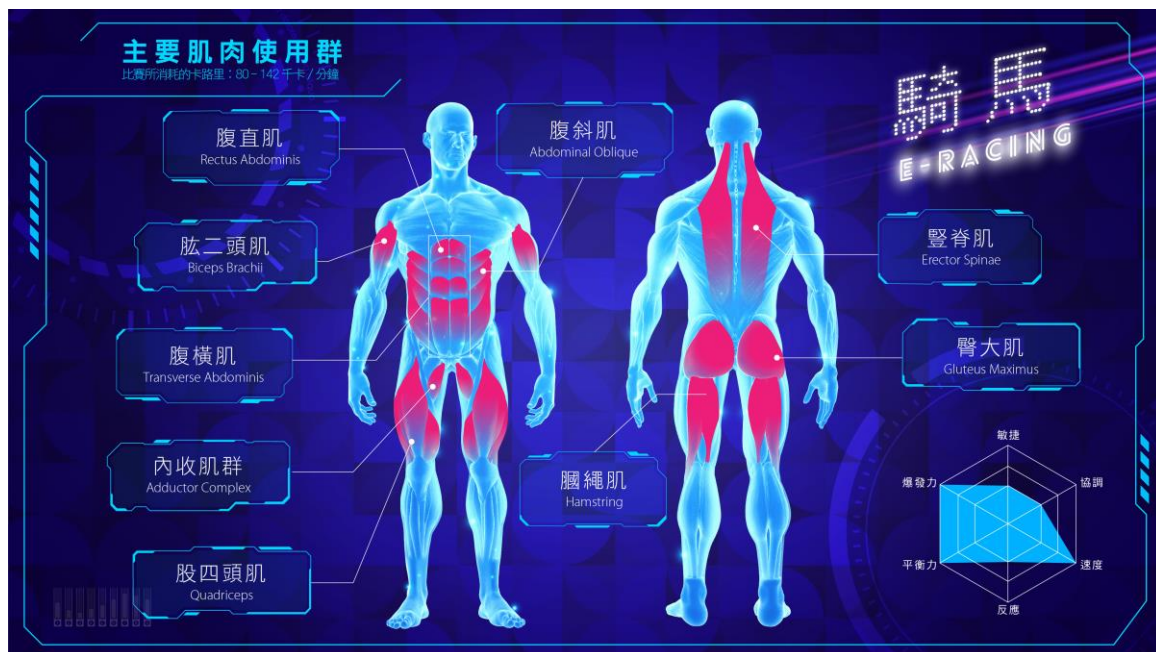
比賽項目玩法及介紹:

遊戲玩法

每次參加人數 4 人，比賽限時 6 分鐘。參賽者騎乘騎馬機，以搖晃馬頭的方式操控遊戲馬匹。競賽以**最短時間**，完成 2200m 賽程，抵達終點。

規則

1. 所有參賽者均會騎上基本能力的均速馬。
2. 比賽共 3 個階段: 出閘及起跑、策騎及衝線。



E-Kayak 電競獨木舟

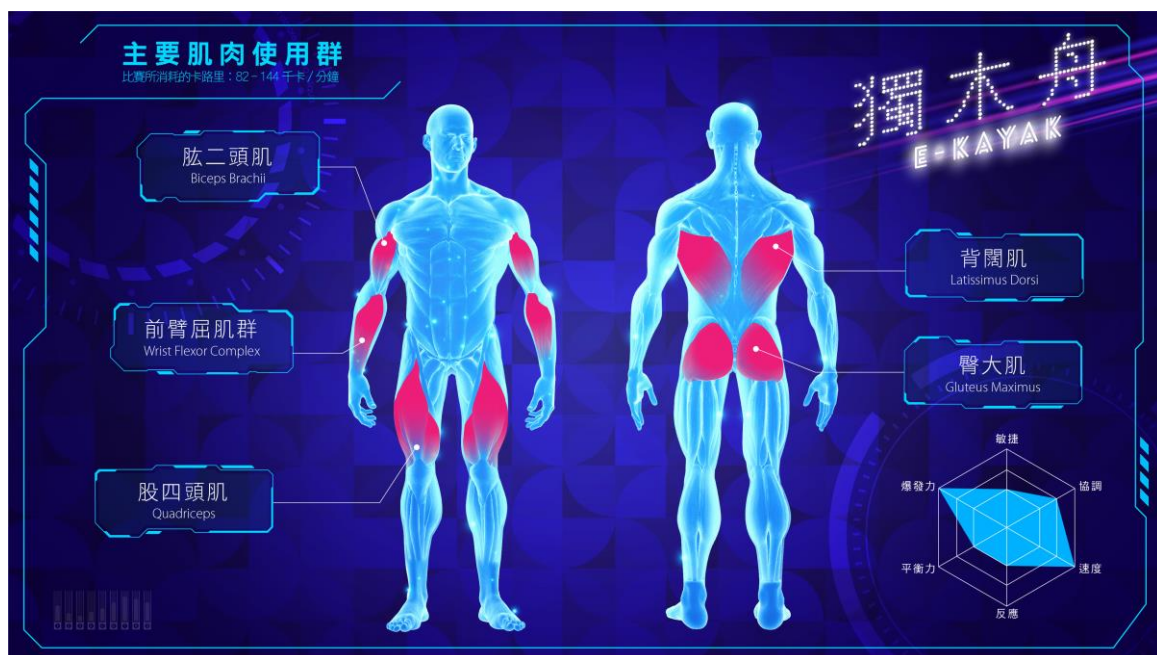
比賽項目玩法及介紹:

遊戲玩法

每次參加人數 2 人，比賽時間 5 分鐘。比賽開始前，參賽者獲分配指定顏色的旗幟，目標以**最短時間**取回比賽場上所有旗幟，抵達終點。

規則

1. 開始比賽前，參賽者獲指配一種顏色的旗幟。
2. 取回賽場上 5 支所屬旗幟，返抵終點。
3. 比賽場上，設有不同道具，觸碰道具後，即獲得增益效果或攻擊機會。



E-Running 電競飛躍跑

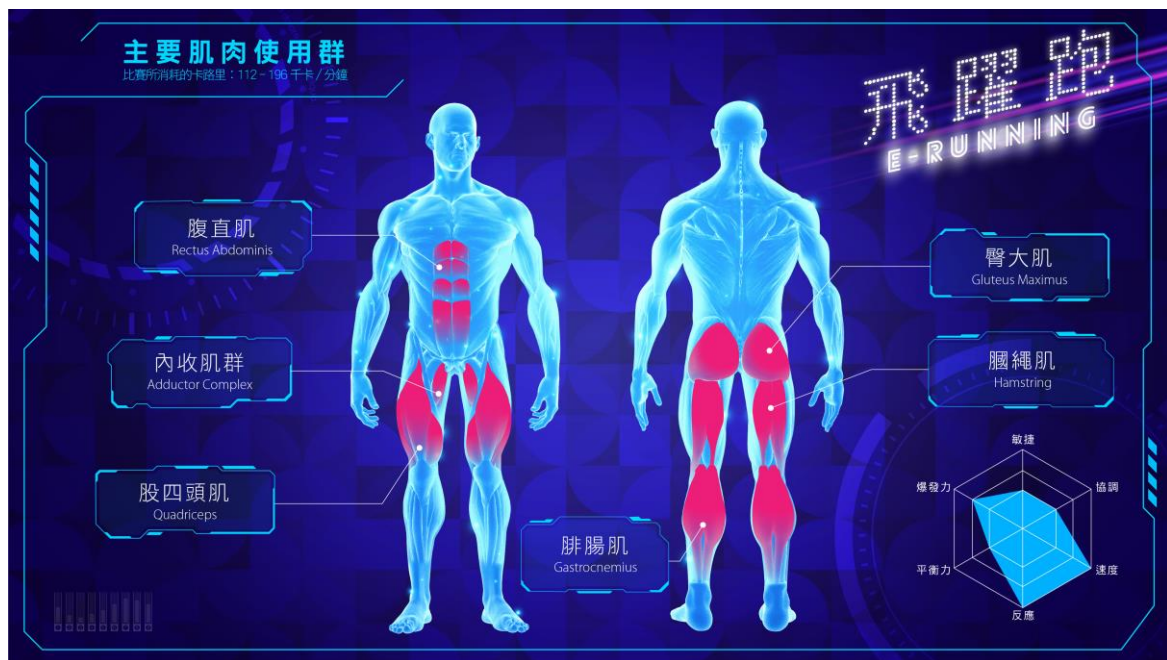
比賽項目玩法及介紹:

遊戲玩法

每次參加人數 2 人，比賽時間 5 分鐘。參賽者在跑步機上跑步及利用按鈕操控遊戲角色，目標以**最短時間**，完成 1km 賽程，抵達終點。

規則

1. 參賽者開始前可自由選擇 3 種跑鞋裝備: 速度、敏捷及平均。
2. 參賽者於跑步機上的跑速將直接影響遊戲角色的速度。
3. 參賽者有兩顆按鈕操控遊戲角色動作，成功完成指定動作即獲得加速效果。



個人賽項目

E-Basketball 電競籃球技巧

比賽項目玩法及介紹:

遊戲玩法

比賽限時 4 分鐘，共 3 個關卡。參賽者須完成所有關卡的傳球及投球挑戰，目標以**最短時間**完成 3 個關卡。

規則

第一關 - 定點傳球和投球 (時間:1 分鐘)

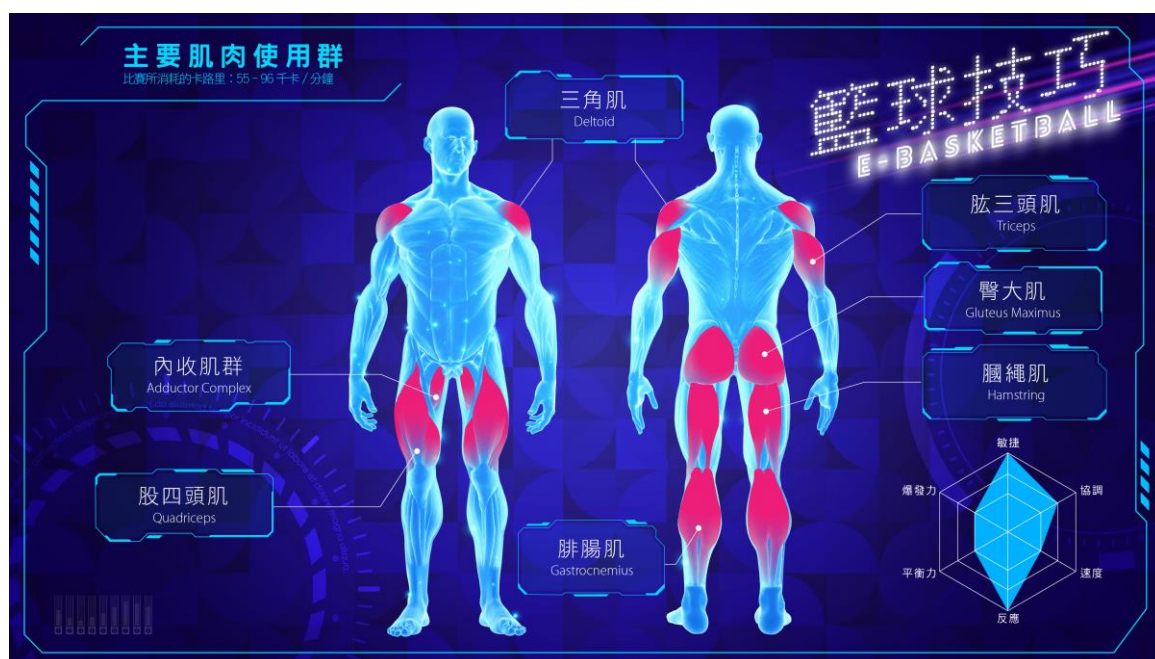
牆上有 5 個固定的傳球目標，參賽者先傳球擊中傳球目標，再選擇在不同得分區域內投球以獲取相應的分數。第一關目標以最短時間獲得 5 分。1 分鐘內挑戰成功與否均會晉級到第二關。

第二關 - 移動傳球和投球 (時間:1 分鐘)

牆上有 5 個移動的傳球目標，參賽者先傳球擊中傳球目標，再選擇在不同的得分區域內投球以獲取相應的分數。第二關目標以最短時間獲得 5 分。1 分鐘內挑戰成功與否均會晉級到第三關。

第三關 - 倍數傳球和投球 (時間: 2 分鐘)

牆上有 5 個移動的傳球目標，每個目標代表相應的倍數。參賽者先傳球擊中傳球目標，再選擇在不同的得分區域內投球以獲取相應的分數。傳球所得的倍數將乘以投球所得的分數。第三關目標以最短時間獲得 15 分。



E-Football 電競足球技巧

比賽項目玩法及介紹:

遊戲玩法

比賽時間 4 分鐘，共 3 個關卡。參賽者須完成所有關卡的傳球挑戰。比賽目標以**最短時間**完成 3 個關卡。

規則

第一關: 定點傳球 (時間: 1 分鐘)

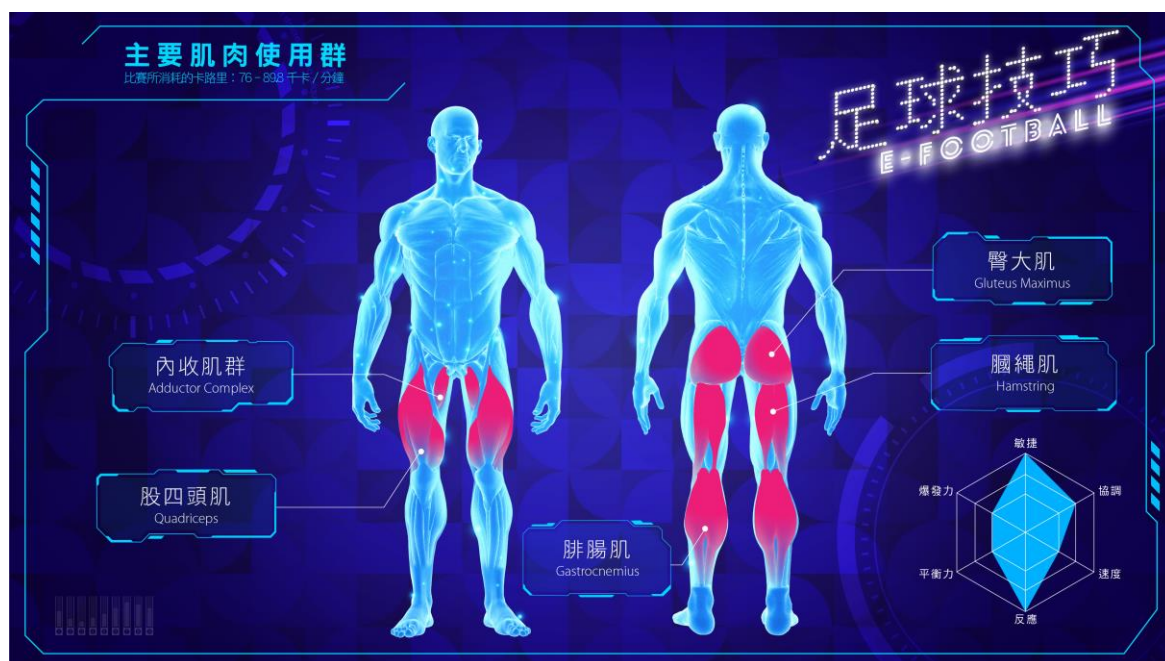
牆上有 10 個固定的傳球目標，第一關目標以最短時間擊中所有傳球目標。1 分鐘內挑戰成功與否都會晉級到第二關。

第二關: 移動傳球 (時間: 1 分鐘)

牆上有 10 個移動的傳球目標，第二關目標以最短時間擊中所有傳球目標。1 分鐘內挑戰成功與否都會晉級到第三關。

第三關: 移動傳球和射門九宮格 (時間: 2 分鐘)

牆上分別有傳球目標及九宮格球門。參賽者先傳球擊中傳球目標，再射球進九宮格球門上的方格內得分，每個方格對應不同的分數。第三關目標以最短時間獲取 100 分。



E-Boxing 電競拳擊

比賽項目玩法及介紹:

遊戲玩法

比賽限時 5 分鐘，共 3 個挑戰關卡。參賽者須戴上拳擊手套擊打沙包，以**最短時間**完成 3 項挑戰。

規則

第一關: Combo Round 玩法 (時間: 1 分 30 秒)

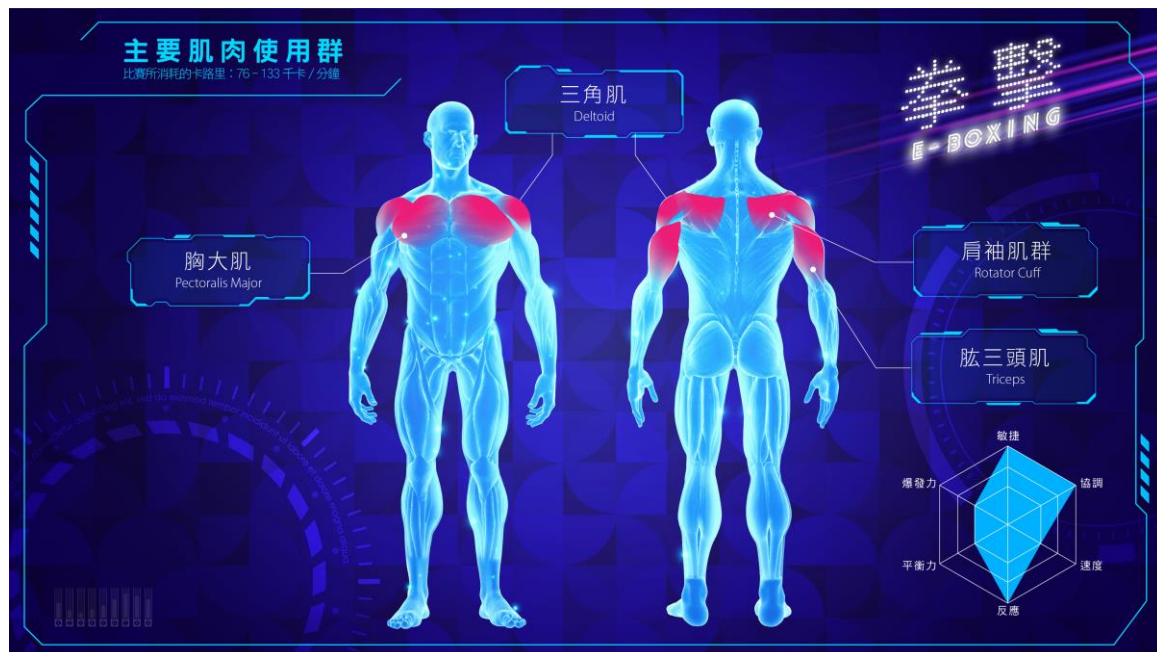
1. 參賽者須擊破 20 個打擊點，以最短時間擊中所有打擊點。
2. 擊打沙包能扣除沙包耐久度，所有沙包的耐久度相同。
3. 參賽者需擊打沙包 50 次才能將沙包擊破。

第二關: Hit And Run Round 玩法 (時間: 1 分 30 秒)

1. 參賽者須擊打沙包上的光點。
2. 光點會隨機出現，並以最短時間擊打 100 個光點。
3. 光點的滯留時間和出現頻率將會不斷遞減。

第三關: Challenge Round 玩法 (時間: 2 分鐘)

1. 第三關共有 5 個小關卡。
2. 參賽者須擊打沙包上的光點才能晉級。
3. 5 個關卡皆有 10 個光點並隨機出現在沙包上，參賽者須依序擊打所有光點。
4. 比賽目標以最短時間完成 5 個關卡。



E-Skiing 電競滑雪

比賽項目玩法及介紹:

遊戲玩法

每次參加人數 1 人，比賽時間 20 分鐘。參賽者需穿上滑雪靴，透過在軌道上滑動控制左右越過旗桿，並抵達終點。比賽目標以最短時間抵達終點。

規則

1. 參賽者須穿過賽道上的旗桿，旗桿分別有兩種顏色: 藍色及紅色。越過藍色旗桿時必須繞過旗桿的左側，越過紅色旗桿時必須繞過旗桿的右側。
2. 穿過旗桿後會獲得加速效果，反之錯過旗桿則減速。
3. 連續錯過 5 枝旗桿會立即淘汰。
4. 參賽者有 6 分鐘練習時間及 2 次正式比賽。
5. 比賽目標以最短時間抵達終點。但如果參賽者未能抵達終點，則以比賽場上較長的逗留時間為目標。
6. 比賽結果以參賽者最好的成績計算。

