



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

神魔之塔王者盃 2020 第二季資格賽 選 手 手 冊

第一部 - 比賽基本資料	2
第二部 - 參賽資格	2
第三部 - 比賽架構	3
第四部 - 比賽運作	6
第五部 - 比賽設備及帳戶	7
第六部 - 競技精神、誠信、舞弊及違規行為	8
第七部 - 處分機制	8
第八部 - 比賽獎項	9
第九部 - 聲明	10
第十部 - 其他	10
附件一 - 競賽模式	11
附件二 - 4 強及總決賽賽事勝負判定	13
附件三 - 被允許使用的遊戲漏洞	14



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

第一部 - 比賽基本資料

1. 比賽舉辦方資料

- Mad Head App Limited（下稱「主辦單位」）為神魔之塔王者盃 2020 第二季資格賽（下稱「比賽」）的舉辦方
- 神魔之塔王者盃 2020 競賽委員會（下稱「官方」）乃負責是次比賽的工作小組，獲授權處理是次比賽的管理、行政及各項比賽相關事項

2. 比賽基本資訊

- 遊戲：神魔之塔（下稱「遊戲」）
- 比賽名稱：神魔之塔王者盃 2020 第二季資格賽
- 比賽日期：
 - 海選：2020 年 9 月 29 日 (二) 至 10 月 5 日 (一)
 - 1600 強外圍賽：2020 年 10 月 11 日 (日)
 - 400 強小組賽：2020 年 10 月 18 日 (日)
 - 16 強小組賽：2020 年 11 月 7 至 8 日 (六及日)
 - 4 強淘汰賽及總決賽：2020 年 11 月 21 日 (六)

第二部 - 參賽資格

1. 任何人士如：

- a. 擁有屬於本人的神魔之塔遊戲帳戶；
- b. 神魔之塔遊戲帳戶達等級 150 或以上及登入天數超過 30 天；

均可獲得海選參加資格

2. 任何人士如：

- a. 擁有屬於本人的神魔之塔遊戲帳戶；
- b. 神魔之塔遊戲帳戶達等級 150 或以上及登入天數超過 30 天；
- c. 未曾因任何原因被禁止進行競技場模式；
- d. 未曾因任何原因被禁止參與是次比賽；
- e. 未晉級至神魔之塔王者盃 2020 總盃賽預選賽；
- f. 沒有與主辦單位或遊戲有合作關係（包括但不限於主辦單位員工、Madhead Girls、神魔達人、測試員等）；及
- g. 於第二季資格賽海選成功晉級 1600 強外圍賽



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

均會獲得參賽資格（此類人士下稱「選手」）

第三部 - 比賽架構

1. 海選

- 玩家可以於比賽期間內，於遊戲內的「古神遺跡」挑戰預設的 3 個海選關卡
- 關卡只可以使用官方預設隊伍挑戰
- 關卡將會以遊戲內戰慄級分數計算模式進行計算，玩家將會以 3 個海選關卡的合共總分數作排名
- 經官方核對後，排名最高 1600 名將會獲得選手資格及晉級至 1600 強外圍賽

2. 1600 強外圍賽

- 1600 名選手將會按海選排名分成 4 個組別：A 組、B 組、C 組及 D 組

A 組	B 組	C 組	D 組
海選第 1 名	海選第 2 名	海選第 3 名	海選第 4 名
海選第 5 名	海選第 6 名	海選第 7 名	海選第 8 名
...	...	...	...
海選第 1597 名	海選第 1598 名	海選第 1599 名	海選第 1600 名

- 各組別均於同一時間開始比賽，選手需在比賽時間內進入「競賽模式」挑戰預設的 3 個關卡，挑戰順序及次數不限（「競賽模式」細節詳見「附件一」）
- 比賽將以完成「成就分數」及完成「關卡速度」的原則向選手給予分數，同一關卡的挑戰時間取最短作記錄
- 3 個關卡的挑戰分數總和為選手在 1600 強外圍賽的分數
- 每組最高分數首 100 名選手晉級（分數相同並位於最高 100 名的選手將以同一排名同時晉級）



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

3. 400 強小組賽

- 所有選手將被分成兩組：A 組及 B 組：

A 組	B 組
1600 強 A 組第 1 名	1600 強 B 組第 1 名
1600 強 C 組第 1 名	1600 強 D 組第 1 名
1600 強 A 組第 2 名	1600 強 B 組第 2 名
1600 強 C 組第 2 名	1600 強 D 組第 2 名
...	...
1600 強 A 組第 100 名	1600 強 B 組第 100 名
1600 強 C 組第 100 名	1600 強 D 組第 100 名

- 各組別均會有特定比賽開始時間，選手需在比賽時間內進入「競賽模式」挑戰預設的 3 個關卡（「競賽模式」細節詳見「附件一」）
- 3 個關卡將會順序開放，每個關卡均有 20 分鐘挑戰時間
- 3 個關卡的挑戰分數總和便為選手在 400 強小組賽的分數
- 每組最高分數首 8 名選手晉級至 16 強小組賽

4. 16 強小組賽

- 16 強選手將會收到官方通知並進行選手登記程序（細節詳見第四部 (8)），完成登記的選手方為確認 16 強席位
- 選手必須以實名作登記，並以政府所簽發的身份證明文件佐證
- 選手將會被分為 4 組，並進行「競賽模式」對戰（「競賽模式」細節詳見「附件一」）：

A 組	B 組	C 組	D 組
400 強 A 組第 1 名	400 強 B 組第 1 名	400 強 A 組第 2 名	400 強 B 組第 2 名
其餘晉級選手將於直播抽籤決定分組			

- 3 個關卡將會順序開放，每個關卡均有 20 分鐘挑戰時間
- 3 個關卡的挑戰分數總和便為選手在 16 強小組賽的分數
- 每組第 1 名將可晉級至 4 強決賽



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

5. 4 強決賽

- 4 位選手將會按照 16 強組別而分配種子，並進行雙敗淘汰賽
 - 16 強小組賽 A 組第 1 名將成為 1 號種子，B 組第 1 名成為 2 號種子，如此類推
 - 首輪比賽由 1 號種子對上 4 號種子；2 號種子對上 3 號種子
- 選手需於官方預設的卡池中選取官方指定數量卡片進行比賽，並在 15 分鐘內使用選取卡池中的卡片挑戰關卡
 - 比賽開始前，雙方選手將會按抽籤結果決定先選後選次序
 - 先選的選手率先選擇 1 張卡片，其後輪流選取 2 張卡片，最後先選選手再選 1 張卡片作結
 - 注意：如選取卡片角色擁有轉換形態的能力，該角色只能以在卡池中所顯示的形態進關；如選手自行更改形態進關，將會被處分。而進關後能轉換形態的角色（例如變身）將不受此限
- 比賽時間內可以無限挑戰關卡，最佳關卡完成時間較短的選手為勝（實際判定詳見「附件二」）
- 勝部冠軍及敗部冠軍將會晉級至總決賽；然而 4 強選手將會晉級至總盃賽預選賽

6. 總決賽

- 最後 2 名選手將會進行 1 場 3 局 2 勝制的輪迴挑戰關卡
- 選手將會有 15 分鐘挑戰時間，戰敗時不能復活，挑戰時間內可以重覆挑戰
- 率先完成關卡或率先完成較多 Wave 數的選手為勝，勝出選手將獲得 1 分；如出現同 Wave 情況，處理方法請詳見「附件二」
- 3 局均會用同一個輪迴關卡
- 在整個總決賽期間，**選手不能使用總決賽分局「比賽紀錄」下曾使用過的卡片：**
 - 雙方均會以分局完成最多 Wave 數的隊伍作「比賽紀錄」：
 1. 分局勝方：獲勝的隊伍將成為分局的「比賽紀錄」；
 2. 分局敗方：以到達最遠層數之隊伍作為「比賽紀錄」
 - 幻化及煉化的卡片分別當作為兩張不同卡片
 - 此等限制將於進關前作判定；如有部份卡片在進關後會更換形態，均會以進關前的形態作記錄
 - 每次進關前官方人員將會再次進行確認；如在如選手使用重覆卡片入關，該次成績將不被計算，並有可能被處分
- 率先獲取 2 分後將成為第 2 季資格賽冠軍



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

第四部 - 比賽運作

1. 所有比賽關卡設定皆由官方制定，選手不能有任何異議
2. 「競賽模式」中的排名只作參考用，官方在比賽結束後將會就選手最終成績進行查核程序及處理任何申訴，官方查核完成後將會公佈最終晉級名單
3. 進行 400 強小組賽時，**選手必須錄取自己的比賽時的手機螢幕畫面**，並將影片根據官方指引上載至指定平台，如選手未能提供影片，其晉級資格將被褫奪
4. 進行 400 強小組賽及 16 強小組賽時，如排名有同分情況並影響到晉級資格，官方將會：
 - a. 首先以受影響的玩家成就數量總和作排序，較多的選手將晉級；
 - b. 如亦未能夠解決晉級問題，便再以最快通關時間總和作排序，較短的選手將晉級；
 - c. 如仍未能解決晉級問題，官方將以抽籤決定
5. 如選手認為其他選手違反比賽規則或對比賽有任何問題，選手應繼續完成比賽，並在比賽結束後**當天**向官方人員提出申訴，**逾期可能不會受理**。官方將就選手申訴進行調查程序，並作出判決
6. 公佈晉級名單後，如名單內有選手因任何原因決定棄權，其位置將不會被遞補，而該選手會被處分（如選手有其他特殊情况，則另作處理）
7. 如有任何突發情況（包括但不限於天災、伺服器廣泛性連接問題）而官方認為未能在合理時間內繼續進行比賽，官方有權取消當前比賽，並決定局部重賽、整輪重賽或甚至整項比賽重賽
8. 於 400 強中獲得 16 強晉級資格的選手必須進行選手登記程序
 - a. 選手必須提供並確認自己的資料正確無誤，如官方有合理懷疑資料有誤而選手未能就此懷疑提供合理解釋，選手晉級資格可能會被褫奪，並可能受到額外處分。所有資料一經確認，不得更改，如日後發現資料有誤，選手可能會被處分
 - b. 如選手曾於過往「神之手」或「神魔之塔王者盃」比賽作選手登記，是次你所提供的官方活動名字、真實姓名、由政府發出的身份證明文件均必須與當時登記時的資料相符
 - c. 任何官方活動名字將會由官方進行審批，官方有權拒絕或要求作出更改；選手提供的官方活動名字將會用於日後的官方活動，例如在介紹影片、比賽直播、應援活動或實體活動內使用

16 強選手登記後

1. 選手需要進入統一的 LINE 頻道，官方將會在該頻道中統一發放比賽相關資料、解答問題及進行比賽流程相關事項，所有 16 強選手必須參與該頻道，而頻道內的資訊均為比賽機密，不得公開
2. 若選手私下聯絡官方人員查詢比賽相關問題，官方人員會視乎情況，可能不會回覆選手或要求使用比賽 LINE 頻道進行查詢。而官方人員將**不會**於其他通訊平台解答比賽相關的問題



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

3. 選手參與 16 強及後的比賽時，選手將需要按官方要求於直播上以真實肖像上鏡並參與比賽。同時選手亦有機會被邀請參與賽事訪問，請確保自己儀容及談吐得體
4. 選手**必須**在比賽時繼續沿用已提交並由官方確認的官方活動名字
5. 有關比賽日的實際比賽運作，官方將會在相關頻道公佈

第五部 - 比賽設備及帳戶

1. 在 4 強比賽前，所有選手必須使用自己的遊戲帳戶、手機及環境進行比賽
 - a. 選手有責任確保自己的帳戶有能力應對比賽各項挑戰
 - b. 選手有責任確保自己比賽時身處的環境是可以讓自己專心及免受其他影響而參與比賽
 - c. 選手有責任確保自己的設備足以應付比賽需要（如遊玩神魔之塔、錄片及直播至特定平台等）
 - d. 官方將不受理任何個別選手受個別情況（包括但不限於手機故障、遊戲漏洞或選手帳戶欠缺卡片等）而影響到比賽表現的申訴
2. 在 16 強比賽時，選手**必須**將其肖像及手機畫面直播至特定平台，如選手未能準備相關設備，官方可就情況提供有相關設備的暫時比賽場地，惟：
 - a. 官方不會保證比賽場地能提供不被騷擾的環境予選手進行比賽
 - b. 如官方設備出現故障，官方會盡力提供其他方案，惟官方不會保證選手能不被影響下繼續參加比賽
 - c. 故此，如選手選擇接受到訪官方暫時比賽場地，選手需得悉及承擔一切的風險
3. 在 4 強比賽及總決賽時，選手**必須**在特定區域按照比賽場地人員指示進行比賽：
 - a. 選手必須使用官方提供的手機及帳號進行比賽，比賽時不得因任何原因拿出自己的手機
 - b. 比賽時不得更改神魔之塔的任何設定、不得改動背包的設定及需按指示進行操作
 - c. 比賽時不得自行切換手機設定
 - d. 比賽時不得離開神魔之塔
 - e. 如比賽開始前，請確認自己的比賽帳戶及手機有沒有任何異常，並向比賽場地人員確認。如選手在比賽開始前未提出任何問題，在比賽時才發現設定問題，官方可能不會受理其問題的申訴，並判定比賽繼續
 - f. 如官方設備在比賽期間有突發問題，如自動關機、卡頓等，選手應向場地人員提出，場地人員將會進行處理。如比賽場地人員未能在短時間內解決問題，官方有權決定暫停比賽或甚至安排賽事重賽
 - g. 在後台區域及比賽區域不得拍照或錄影



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

- h. 不得干擾正在比賽的選手
- i. 不得干擾直播流程及直播人員

第六部 - 競技精神、誠信、舞弊及違規行為

1. 所有選手（包括參與海選的玩家）於比賽期間必須全力以赴應對所有賽事，如選手因任何理由在比賽中故意放棄或棄權，可能會被處分
2. 選手在參賽前有責任閱讀、了解及同意嚴格遵守比賽所有規則
3. 選手必須在比賽期間展示出互相尊重的競技精神
4. 下列為比賽違規行為，**包括但不限於**：
 - a. **串通及黑箱操縱（打假賽）**：任何企圖或行動更改或嘗試更改或操控賽事結果，包括故意戰敗而令其他選手能夠得以晉級。或與比賽外的任何人士串通、影響或干擾比賽運作或其他選手表現
 - b. 故意干擾遊戲伺服器運作或阻礙其他選手與遊戲伺服器的連接
 - c. 代打：選手容許其他人因任何原因而使用自己所登記的帳號
 - d. **遊戲漏洞**：惡意使用未經允許的遊戲漏洞以獲取不公平的優勢（允許的遊戲漏洞詳見「附件三」）
 - e. **賭博行為**：不論合法與否，任何選手就遊戲的任何比賽賽事下注或嘗試下注(不限涉及金錢與否)
 - f. 缺乏體育精神的行為：選手意圖造成、實質造成或恐嚇對其他人（包括但不限於一般玩家、其他選手、工作人員等）作出暴力行為、滋擾、辱罵或其他缺乏體育精神的行為
 - g. 不遵從官方人員的指令或故意阻礙比賽運作
5. 如選手觸犯或官方認為選手有任何意圖以上違規行為，一經證實，有可能會被處分

6. 注意：所有選手（包括參與海選的玩家）將需由官方作最後確認以證實其比賽成績、得獎資格及接收任何獎項

第七部 - 處分機制

1. **警告機制。**選手在違規時，官方可按情況予以警告。如選手在賽季內被 2 次警告，該選手將被取消資格及不能參與神魔之塔王者盃 2020 的餘下所有賽事，並可能會額外按情況追加其他處分；警告記錄只於神魔之塔王者盃 2020 生效，惟如官方發現選手再次於其他官方賽事中犯下與是次比賽所記錄的警告原因相若的違規行為，此項記錄可能會影響官方對其裁決
2. 如被發現有任何違規情況出現，官方將以事件嚴重情況而制定處分，處分包括：
 - a. 按警告機制發出警告 1 次；
 - b. 沒收一半或所有獎項（包括已派發的獎項）；
 - c. 即時取消比賽資格；
 - d. 按遊戲機制內停權；或
 - e. 被禁止參與日後官方舉辦的指定或全部比賽或活動



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

- 官方有權就個別個案進行調查。選手應如實回答官方問題，如被查實有故意欺騙及隱晦並誤導官方調查方向，該選手有機會被處分
- 官方擁有一切並絕對的權力對任何違規事項作出最終決定，選手不得就此決定提出任何異議

第八部 - 比賽獎項

- 除非官方同意，所有比賽獎品均不可轉讓、更換或兌換現金，如有遺失，不設補發。所有獎品將會按照當時獎品的原樣作頒授
- 海選獎項。**當玩家達成以下關卡條件，相關獎勵即時派發至玩家帳號內
以下為是次比賽的海選獎項：

- 首次通過每個海選關卡可獲「銀瘋頭」1 隻，最多可獲 3 隻
- 首次通過所有海選關卡可獲「人面怪鳥」1 隻
- 每個關卡首次達成指定分數可分別獲得 (關卡 A 及 C)
 - 15,000 分：「虹蝶」5 隻
 - 20,000 分：「可口羊駝」(隨機屬性) 1 隻
 - 40,000 分：「雛鳥騎士・瘋頭」1 隻
 - 50,000 分：靈石系列素材 (隨機屬性) 1 隻
- 每個關卡首次達成指定分數可分別獲得 (關卡 B)
 - 15,000 分：「虹蝶」5 隻
 - 20,000 分：「可口羊駝」(隨機屬性) 1 隻
 - 25,000 分：「雛鳥騎士・瘋頭」1 隻
 - 30,000 分：靈石系列素材 (隨機屬性) 1 隻

- 參加獎獎項。**當選手完成了該輪的比賽並在官方查核結果確認成績後，該選手將會合資格獲取該輪的參加獎
以下為是次比賽的參加獎獎項：

16 強	- 魔法石 40 粒 「龍爭虎鬥」(金) 稱號
400 強	- 魔法石 10 粒 「力爭上游」(銀) 稱號
1600 強	- 魔法石 5 粒 「力爭上游」(銅) 稱號

注意：選手如在該輪比賽中沒有通關紀錄，均不會獲取該輪參加獎的得獎資格

- 排名獎獎項。**4 強決賽及總決賽完成後將會確定 4 名選手的最終排名
以下為是次比賽的參加獎獎項：

冠軍	- 魔法石 200 粒 - 於官方卡池自選 ALL MAX 角色 1 張 「王者候選人」(白金) 稱號 - 專屬戰友欄 (鑽石特效)
亞軍	魔法石 150 粒



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

	2. 「王者候選人」(白金) 稱號 3. 專屬戰友欄 (無特效)
季軍	1. 魔法石 100 粒 2. 「王者候選人」(白金) 稱號 3. 專屬戰友欄 (無特效)
殿軍	1. 魔法石 80 粒 2. 「王者候選人」(白金) 稱號 3. 專屬戰友欄 (無特效)

注意：選手如因任何原因**未能完成**4 強比賽，均不會獲取排名獎的得獎資格

第九部 - 聲明

1. 免責聲明：

選手一經報名/參與此賽事，即表示同意接受此手冊所有條款及細則的規限。選手亦同意接受所有由主辦單位或官方所作的決定為最終決定。如選手因為參與此比賽而招致任何直接、間接、附帶、特別或懲罰性的損害或金錢上有所損失，主辦單位及官方概不承擔任何責任

2. 個人資料收集聲明：

選手於本活動提供的個人資料由主辦單位按照個人資料（私隱）條例及公司的私隱政策 (<http://www.towerofsaviors.com/privacypolicy.html>) 所收集、使用和保留。所收集的資料將用作核對參加者參加是次活動資格、得獎者身分、聯絡得獎者、是次活動及神魔之塔遊戲廣告宣傳、提供工作機會(如適用)、市場統計及所有直接相關的目的。如選手有任何查詢，請電郵至 info@madhead.com

3. 參加者同意授權主辦單位在遊戲官方網頁、Facebook 專頁及 YouTube 等社交平台內發放你提供的官方活動名字及照片，以推廣遊戲及是次比賽

第十部 - 其他

1. 主辦單位保留對此比賽的一切最終決定權
2. 主辦單位有權隨時修改本手冊任何內容而不作事前通知
3. 如因任何原因影響到比賽行政、保安、比賽性、比賽被中斷或由官方最終決定比賽無法如常舉行，官方有一切權力停止、擇日重賽或取消整場比賽
4. 本手冊設有英文及中文版本。如兩版本有差異，均以中文版為準
5. 如你對手冊各項內容有任何疑問，請以電郵 (tcc.issue@towerofsaviors.com) 查詢。



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

附件一 - 競賽模式

1. 1600 強外圍賽至 16 強小組賽的入圍選手可以於比賽開始前 30 分鐘，透過主畫面的瘋頭按鈕進入「競賽模式」
2. 「競賽模式」以玩家帳號的角色卡組隊挑戰 3 個關卡。勝負判定由每個關卡獨立取得的「通關時間排名分數」及「成就加乘分數」加總，與其他「競賽模式」選手比拼計算名次
 - a. 於 1600 強外圍賽時，3 個關卡將會同時開放，挑戰次數及順序不限；於 400 強小組賽及 16 強小組賽時，3 個關卡將會輪流開放，競賽模式大廳中應有訂明關卡尚餘時間或距下個關卡開始尚餘時間。關卡關閉後，不能重返關卡
 - b. 比賽只會計算關卡開放時的關卡完成記錄；如選手在關卡開放時間過後才完成關卡，**所獲得的成績將不會計算在比賽記錄內**
 - c. 「通關時間排名分數」
 - i. 愈短取得的排名分數愈高 (通關時間排名只計算最佳成績，選手通關時間相同時，優先以回合數較少，其次以最高傷害較高決定勝負)，同一關卡的挑戰時間取最短作記錄。
 - ii. 分數分佈如下：

排名	獲得分數	排名	獲得分數
1	1000	50	550
2	960	51 - 99	每比第 50 名低 1 名次 少 3 分
3 - 9	每比第 2 名低 1 名次 少 20 分	100	400
10	800	101 - 199	每比第 100 名低 1 名次 少 2 分
11 - 19	每比第 10 名低 1 名次 少 10 分	200	200
20	700	201 - 399	每比第 200 名低 1 名次 少 1 分
21 - 49	每比第 20 名低 1 名次 少 5 分	400	0



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

d. 「成就加乘分數」

- i. 每個關卡均有 3 個獨立成就加乘條件，成功通過可獲得該成就加乘分數 (完成成就並通關成功即可得分；若完成成就但通關失敗將不會取得分數)。每個關卡每個成就加乘條件只能獲得一次

1. 第 1 成就：獲 25 分
2. 第 2 成就：獲 50 分
3. 第 3 成就：獲 80 分

3. 例子：

關卡	完成排名	可獲分數	+	成就完成情況	可獲分數	關卡分數
A	1	1000		第 1、3 成就	105	1105
B	5	900		全部完成	155	1055
C	3	940		第 3 成就	80	1020
獲得總分：						3180

4. 「召喚師系列」及指定召喚獸被禁止在「競賽模式」中使用；選手應在每次比賽時在「競賽模式」中的「禁用角色」欄自行確認
5. 除總決賽無法復活外，選手於「競賽模式」挑戰關卡時，每次進關只能復活 1 次，而選手需要在遊戲內等待 45 秒才可以復活
6. 所有選手將會按總分排序，並由此決定晉級資格



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

附件二 - 4 強及總決賽賽事勝負判定

	4 強賽事	總決賽
勝出機制 (雙方通關成功)	第一判定：限時內最佳通關時間較短獲勝	率先通關獲勝
	第二判定：回合數較少獲勝	
	第三判定：最高傷害較高獲勝	
勝出機制 (雙方通關失敗)	第一判定：完成層數較多獲勝	
	第二判定：優先進入該層數者獲勝	
	第三判定：優先進入前一層數者獲勝 (如此類推)	
	第四判定：交換選角先後次序， 重新進行 Draft Pick 及再次挑戰關卡	N/A

* 如進行第四判定亦未能成功分出勝負，選手會進行多一次關卡挑戰，選手可以在角色池中任意選擇角色組隊，勝出機制均利用以上機制分出勝負。



神魔之塔王者盃

TOS CHAMPION CUP

附件三 - 被允許使用的遊戲漏洞

1. 以下已知的遊戲漏洞不作觸犯第六部 (4) (d) 的規限處理：
 - a. 「搶轉」
定義：在敵人完全呈現前，選手移動符石(轉珠)或發動攻擊。
 - b. 「空中接技」
定義：在第一個技能未完全發動完結前，同時發動另一個技能。
2. 以上已知的遊戲漏洞判定有機會隨版本修復問題而更改。主辦單位有權隨時檢視情況及更新此清單