SQL:

SELECT Id, heals

FROM (SELECT Id, matchId, damageDealt, winPlacePerc, heals FROM player_statistic WHERE damageDealt = 0 AND winPlacePerc = 1) as player_focus

JOIN (SELECT matchId FROM `match` WHERE matchType = 'solo' OR matchType = 'solo-fpp') as match_focus

USING(matchId)

ORDER BY heals desc;

主旨:

雖然前面的題目已經做過 0 傷害吃雞,但是仔細想想,只要有很厲害的隊友,那說不定他只是靠隊友吃雞的,這其實沒有什麼大不了。

但如果模式是在 solo 模式呢?那他就沒有隊友了,最後幾乎免不了要面對 1 對 1 的狀況,那贏法只有兩種:

- (1) 毒圈打包比血量
- (2) 對手因為不明原因死掉,只剩下一個人吃雞

因此我也把 heals 這個參數拿出來看。

我本來以為,打包比血量的贏法是比較正常的,畢竟 SOLO 模式的殘局, 在沒有隊友的掩護下,常常會消耗大量的補品,因此撐不過最後的補包戰。

但是從結果發現,竟然有許多人除了在沒有造成傷害的情況下,竟然連一個補品都沒有使用就吃雞了。

這些人很單純的,只是走路就贏了。 也就是說,這些人是傳奇。

結果圖:

