



前言

本书为《规矩》的刊印版,是在《规矩》(草案)基础上修改整理成的刊发出版物,修正了部分草案中的勘误,增添了不少遗漏的条款。同时,也增加了封面,目录,以及插图动画,让读者能更快速的查阅相关规矩内容,更加精美,值得收藏。

本书本身不具备任何法律效力,旨在营造和谐的游戏环境和更加良好的观战氛围。本书意在帮助读者更快地理解游戏规则,融入观战大家庭,切不可将具体的游戏情形与《规矩》中约定的情形对号入座,更不可攻击主播,具体情形应以参与选手的判断为准,且黄翔 Longdd 对此《规矩》享有最终解释权。

著 者: 黄翔 Longdd

校 对: 叫我老陈就好了, yyf123

版 次: 2022 年第一版

开本: 880*1220mm 1/32

书号: ISBN 74960-9999

地 址:长沙市解放西

出版人: 王回

经 销:深圳市川菜总馆

售价: AUD 2.99 / NZD 3.99

Digital Copy: Amazon / Kindle

目录

F殊名词释义	.1
只分规则	
准备阶段	3
1. 跳伞阶段	4
2. 落地阶段	5
3. 战斗阶段	
4. 乘车阶段	
4. 乘车阶段	8
5. 空投补给	9
6. 决赛圈	2

特殊名词释义

- ♣ 为了让大家能更方便地理解直播间中出现的各种特殊名词含义,特在此释义。
- 1. 大老板:指的是负分负的最多的人,若同分,则均为大老板,对于刚进直播间还尚未知晓比分的水友,可以默认此大老板为黄翔。
- 2. 二老板(小老板): 指的是负分负倒数第二多的人,此处要特殊解释一下,如果倒数第二名为正分,则不可叫做二老板,也不会享有二老板的特权。
- 3. 三老板: 指的是负分负倒数第三多的人,特殊解释同二老板。
- 4. 唱歌:指的是"情与义"这首歌,如果被击倒的人开始唱这首歌,表示情况紧急,请队友救援。当队友听到这首歌时,有困难也要救援,没有困难,创造困难也必须救援。
- 5. 猪(家猪): 指技术差,但有钱的老板。
- 6. 龙币: 龙币指的是吃鸡积分局的通用结算货币, 一龙币等于一架飞机等于100 软妹币。
- 7. 鱼币(头币): 鱼币是 yyf 在吃鸡时使用的货币,不具有硬通货性, yyf 在场时通常使用鱼币结算。与龙币兑换比例为: 1 鱼币=0.5 龙币。



- 8.1=3: 指的是在其他队友都阵亡的情况下,自己杀了一人,得了三分。
- 9. 奥迪双钻 ♥ ♥: 指的是四人落地成盒,都没杀人。
- 10. 结义: 指的是在有队友阵亡的情况下,剩余选手采用稳健打法,争取吃鸡。
- 11.1=0: 由于参赛选手实力悬殊,通常会采取的一种对实力强劲选手的惩罚机制,即,如果该名选手未击杀任何选手,则该局积分为 0,若该名选手当局有击杀,则该局击杀数-1。(此规矩修定者: 老岑)
- 12. 梅花桩:指的是安全区缩圈的第九阶段。此时安全区的面积仅有一个点的大小,故叫做梅花桩。
- 13. 升堂: 指的是如果对事实存在争议,通过搜集证据、回看录像、还原案发经过等途径沟通解 决问题的形式。

积分规则

积分规则是贯穿了整个 S2、S3 赛季的规则,秉承着公平、公正、公开的原则,由各个参赛选手共同计分,按照每局杀人数以及最终的吃鸡情况经行核算,汇总为最终积分。每局积分为: 击杀分+吃鸡分,每击杀一人为一分,活着吃鸡加 5分。在再每局积分的基础上计算相对积分,即为最终积分。

随机抽取一局普通竞技局为例:



四名选手分别为: 11 杀单人吃鸡选手陈彦川(存活),0 杀选手 yyf(吃鸡时尸体都臭了),4 杀选手黄翔(尸体)和 0 杀选手科比(尸体)。

陈彦川的积分为: 11 分击杀分+5 分吃鸡分=16 分,乘以 3,再减去其他三人的积分,分别为 0 分,4 分,0 分。所以最终该局陈彦川的积分为 16*3-0-4-0=44 分。

同样的,yyf 的积分为: 0 分击杀分+0 分吃鸡分=0 分,乘以 3,再减去其他人三人的分,分别为 16 分,4 分,0 分,所以最终 yyf 的积分为: 0*3-16-4-0=-20 分。

同理可算出选手黄翔的积分为-4分,科比的积分为-20分。

故,选手的总积分加和应为0分。如不等于0分,则有人算错,启动复查机制,保证积分的公平,公正,公开。





- 1. 在队伍组成阶段,应提前约定好比赛规则,包括但不限于:比赛时长,组队规则,积分规则,积分结算规则以及选手替补及替换规则。
- 2. 当游戏时长接近或超过约定时长时,大老板有权决定哪一场比赛是真正的最后一场比赛。除大老板外,其他选手只有建议权。如果大老板准备了,其他选手也应准备,特殊情况除外。

- 1. 组队规则:目前 S3 赛季暂行两种组队规则,即四人单独作战和两两组队。该组队规则将直接影响最后结算阶段龙币的获取(支付)方式,由选手提前约定,不可更改。
- 2. 积分规则:积分规则包括让分规则和起始积分规则。选手间可以根据实力的差距制定相应的积分规则。目前 S3 赛季施行的积分规则有:总初始积分规则,每局让分规则,每局加分规则。
- 3. 在 yyf 在场的大多数情况下,该积分规则由 yyf 提出。
- 4. 总初始积分规则:即一次性让分规则。在第一局比赛前,直接修改 初始总积分,例: yyf +20, dougay -20.
- 5. 每局让分规则:对于实力强劲的选手,可以要求其 1=0,或者 2=0. 即每局杀的前 1 个 (2 个)人头不算。
- 6. 每局加分规则:对于实力较弱的选手,可以申请开局+1.即每局总杀人数+1,没有杀人也算1杀。
- 7. 积分结算规则:以最终积分进行结算,如有 yyf 在场,则按一分等于一鱼币结算,其他情况下,默认按照一分等于一龙币结算。
- 8. 该规则的具体解释权归黄翔 Longdd 所有,黄翔有权在大家同意的前提下增加、删除、更改相关规则。



规矩 1-1. 大老板可以在地图上标记跳伞落点。其余玩家必须与大老板一起跳向该点。

规矩 1-2: 如果该点为大型建筑,大老板可以选择强制性要求其他玩家是否必须进,如果故意不进,或怕死逃跑,则扣分。如果该建筑有敌方队伍争夺,则必须歼灭敌队,才能走出建筑。

规矩 1-3: 如果标点为大型城区(房区),则 理论上不可跳远离房区的建筑,除非大老板 同意。

规矩 1-4: 如果有选手故意 AFK,不按标的 点跳伞,则直接扣分。

规矩 1-5: 如果无敌方队伍争夺标点区域,则 按积分倒序选择自己搜刮物质的区域。

- 1. 对于规矩 1-1 的补充 1: 如果是第一局游戏,没有大老板,则应给龙神一个面子。
- 2. 对于规矩 1-1 的补充 2: 如果存在同分大老板,则由其中一位大老板标点,另一位大老板决定是否强制进入。
- 3. 对于规矩 1-2 的补充 1: 如果在不清楚建筑物内是否还有老阴逼的情况下,可以走出建筑物。
- 4. 对于规矩 1-2 的补充 2: 如果追逐的敌方目标跑出建筑物,可以进行建筑物外近距离追击。
- 5. 对于规矩 1-3 的解释:例如:标点海岛 G港,不可以跳马路对面两房或三仓。
- 6. 对于规矩 1-5 的补充:如果出现同分老板,则遵守先来后到原则,由谁先喊的先选区域。
- 7. 对于扣分的细则,由选手商议决定,黄翔保有最终解释权。



规矩 2-1:落地阶段如果没有敌方队伍,则必须按照按照跳伞阶段约定的区域搜刮,否则区域拥有者可直接击毙小偷。

规矩 2-2 (江湖规矩): 落地阶段如果有敌方队伍,则先落地的队员须照顾后落地的队友,留下至少一把副武器。在队友受伤时,必须分医疗物资,以免减员。

规矩 2-3: 遇到多余的稀有物资必须报点,如 八倍镜,托腮板,三级甲等。其他队友可以申 请拾取

规矩 2-4: 如果自己区域物资匮乏,可以申请去隔壁区域舔剩下的,但必须征得地主同意,一般回答为"开放参观"。

规矩 2-5: 老板无权霸占存活队友背包里的物资。

规矩 2-6: 如果安全区较远,在开始刷第一个 圈后,大老板有权让积分最高者去找载具。

- 1. 对于 2-2 江湖规矩的解释:即并非黄翔所定规矩,由大家约定俗成,如若违反,可能遭遇十八路诸侯围攻。
- 2. 对规矩 2-3 的补充: 如果捡到信号枪,则在任何情况下都必须报告大老板知晓。
- 3. 对规矩 2-3 队友申请拾取的补充 1: 大老板先捡。
- 4. 对规矩 2-3 队友申请拾取的补充 2: 离的近的先拾。
- 5. 对规矩 2-3 队友申请拾取的补充 3: 先说自己要的先捡。
- 6. 对规矩 2-3 队友申请拾取的补充 4: 如果黄翔均不满足上述 三种条件,则黄翔先捡(手动滑稽)。
- 7. 对规矩 2-5 的补充: 老板不能看到啥就要啥, 地板上拾取的物资, 谁拾取的就归谁, 大老板不是流氓。
- 8. 黄翔保有最终解释权。



规矩 3-1: 大老板在存活的情况下,可以要求击杀 遇到的队伍。其余队员应与大老板共同歼敌。

规矩 3-2: 误杀队友导致战斗失利,则犯错方扣 1 分,被误杀者加 1 分。

规矩 3-3: 大老板无权操控其他玩家的具体行为。

规矩 3-4: 若被击倒,必须报点,并可要求队员救援,若唱歌,则理论上必须救。

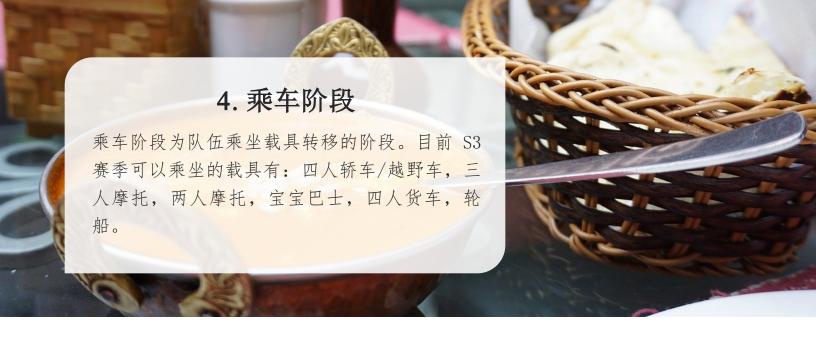
规矩 3-5: 在歼灭敌队情况下,必须先救人,再舔包。被救起的人必须后舔。

规矩 3 6: 可申请舔自己所杀人的包

规矩 3-7: 同规矩 2-3, 稀有物资必须报。

规矩 3-8: 若战斗结束仅剩一人存活, 经其他三人同意, 可选择自杀并加1分。

- 1. 对规矩 3-2 的补充:如果存在特殊误杀情况,例如:捏 雷被击倒,车辆被撞飞又砸死队友等,可协商解决或升 堂。
- 2. 对规矩 3-2 的补充:如果存在碰瓷的情况导致队友误 杀,可协商解决或升堂。
- 3. 对规矩 3-3 的举例:如不可强制要求其他人必须冲或者必须救或者必须自杀。
- 4. 对规矩 3-4 的补充:理论上离得近的先救,但是并不强制要求距离最近的队友救援,具体情况具体分析。
- 5. 在灭队后的舔包阶段,谁先捡到的归谁,对于意外更换 的装备,须协商归还。
- 6. 对规矩 3-6 的解释: 此规矩为 S2 赛季的规矩,并不适用于本赛季。黄翔保有最终解释权。



规矩 4-1:由正分最多的玩家开车。大老板有权选择转移目标地点。理论上必须等所有玩家都乘上车,才可出发。

规矩 4-2: 四人车的乘车规则参考细则。

规矩 4-3:若无四人载具,或载具不足以坐下所有存活成员时,分数最高者必须让老板们先走,自己步行。

规矩 4-4: 若积分相同,则先上车 的玩家可以选择座位。

- 1. 对于有顶棚的四人车(轿车,越野车): a. 大老板坐三号位,b. 二老板坐四号位,c. 三老板坐二号位。
- 2. 对于后座无顶棚的四人车(货车,越野货车): a. 大老板坐二号位,b. 二老板坐三号位,c. 三老板坐四号位。
- 3. 对于三人摩托车: a. 大老板坐二号位, b. 二老板坐三号位
- 4. 对于两人摩托车:应让老板们先走,大老板坐后座。
- 5. 对于宝宝巴士: a. 大老板坐三号位, b. 二老板坐四号位, c. 三老板坐二号位。具体情况可协商。
- 6. 若为第一局游戏,没有老板,则先上车的可以优先选座位,最后上车的开车。
- 7. 黄翔保有最终解释权。



规矩 4-5: 若有玩家不按照规定 座位乘坐,可当场击毙。

规矩 4-6: 若玩家错误击毙队 友,需要认错并甘愿被连杀带 补。

规矩 4-7: 若因司机错误操作导 致车辆翻覆,坠车死亡,冲入人 群白给,均不可以责怪司机。

规矩 4-8: 若责怪司机,直接扣分。

规矩 **4-9**: 若司机没血,可申请交替开车,但必须经过同意,否则只能停车打药。

规矩 4-10: 若存在多载具,大老板可自由选择载具座位。其他玩家必须跟随,除非大老板认可的特殊情形。

规矩 4-11: 若无意碰瓷并成功救起,多数情况下不应扣分。

图例







规矩 5-1: 空投补给为老板们的专属财产,其拥有分配权。

规矩 5-2: 如果只存在一名老板,其拥有对空投补给的完全支配权。可以同时舔头甲枪。

规矩 5-3: 如果存在两名老板,则大老板可以 优先选择头加甲还是枪。大老板选择后,二老 板才能舔。

规矩 5-4: 空投箱中的配件也归老板们所有,按需拾取。

规矩 5-5: 大老板不可打开空投后更换选择。

规矩 5-6: 大老板可要求司机开车前往空投,司机不可拒绝。

规矩 5-7: 信号枪空投同普通空投,老板们享有支配权,与信号枪所有者无关。

规矩 5-8: 超级空投(子母空投)的主空投为 老板们的专属财产,其他空投箱大家均能舔, 但是,若主空投已被舔空或存在多老板,老板 可要求其他成员上缴箱子中的装备。

- 1. 对规矩 5-2 的解释:这里"如果只存在一名老板"包含两种情况: a,仅有一名玩家为负分,其余玩家均为正分。b,在有老板阵亡的情况下,场上仅存活一名老板。
- 2. 对规矩 5-5 的举例:若大老板选择了头甲,但打开空投后 发现稀有枪械为 AWM。大老板无权更换选择。
- 3. 对于特殊空投的解释补充:如出现双空投,并且存在两名老板的情况下,可经协商,决定物资归属。
- 4. 对于空头箱中的物资归属解释的补充: 所有空投箱中的物资均归老板所有,其他人无权拾取,除非经过老板们同意。即:我可以不要,但你不能拿。
- 5. 对规矩 5-7 的补充 1: 若游戏 刚开始第一局,没有老板,则信号枪空投归信号枪拥有者。
- 6. 对规矩 5-7 的补充 2: 如果信号枪拥有者故意打偏信号枪, 或打下空投车,则老板有权进行追责。



规矩 6-1: 阶段 6 即为决赛圈。

规矩 6-2: 阵亡人员不可开麦影响

选手。

规矩 6-3: 梅花桩阶段阵亡可算作

依旧存活吃鸡。

解释

- 1. 对于吃鸡时被击倒的队友,依然算存活吃鸡。
- 2. 由于 s3 赛季三张比赛地图均为大图,因此梅花桩阶段即为阶段 9, 为了鼓励选手奋勇杀敌,故规定梅花桩阶段阵亡,可算作依旧存活 吃鸡。

各阶段缩圈范围及伤害

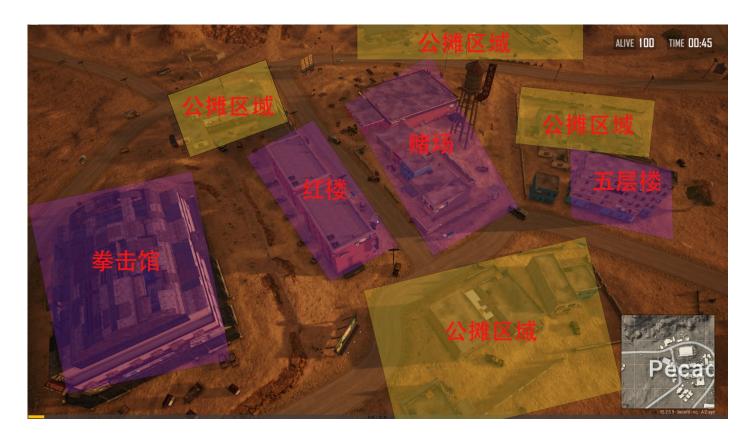
Bluezone

Phase	Delay	Wait	Move	DPS	Shrink	Spread	LR
1	90	180	270	0.6	0.4	0.5	0
2	0	90	120	0.8	0.55	0.56	0
3	0	60	120	1	0.6	0.56	0
4	0	60	150	3	0.6	0.56	1
5	0	50	120	5	0.65	0.56	0
6	0	50	120	8	0.65	0.56	0
7	0	50	90	10	0.65	0.56	0
8	0	50	60	14	0.7	0.56	1
9	0	10	160	18	0.001	10	0



目前 S3 赛季仅对如下三区域有详细的产权划分,其他区域以口头约定为准。

拳击馆: (沙漠地图)



监狱: (海岛地图)



机场: (海岛地图): 机场分为六片区域,四名选手选择其中四片,剩余两片为公摊区域。(有时候 KA 和小五也算是一片区域)。

