1. 简述

本游戏平台可供四名玩家对战。玩家可以通过炸箱子来获得用于兑换附加属性的积分。在规定时间和限定的区域内，玩家需要攻击和躲避其他玩家的进攻。至游戏结束时存活的最后一名玩家获胜。

1. 游戏背景

黄沙四起，广阔无垠的战场上，弥漫着令人紧张的气息。距离战斗还有五分钟不到，此时瞳、罗辑、苏伊、科德，这四个人，已经踏上了战场，进入位于战场四个角落的战时休整基地。这个战场一旦踏上就无法回头，四个人只有决一死战。

听说，人在即将死亡的时候，脑袋里会像走马灯一样，开始回忆所有的往事，几秒钟再次回忆人生。但是也有一些“幸运儿”，被死神暂且保存了生命，将时光停滞，被带到死神的战场。

这个战场，是死神独自一人欣赏的沙盘游戏，是他消遣时光的剧场。

死神保证，在这场四人一组的临时战场里，只要能成为四人中活下来的最后一个，就可以获得和死神谈判的机会，摆脱在现实世界中即将死亡的困境。

于是，计谋的使用和贪欲的力量被放大。四个人的血拼，最后只能留下一个人。多少阴谋，多少诡计，无数狗血烂剧情全部完完整整展现在死神面前。

开枪，使用特制的能直击灵魂的启灵枪，为了能让自己存活，牺牲别人的生命有时候也是不得已；引爆，用能给人带来致命一击的灵聚弹，不仅仅是为了击败敌人，有时战术性的引爆炸弹，轰炸土地的同时，也能带来意想不到的BUFF。

但即使逃过了敌人的炮火，也仍然有致命的毒圈随时等待收割战场上存活者的人的姓名。一旦碰上这不断缩小的毒圈，那是必死无疑。

幸运，实力，勇气，谋略，要想获胜，这些是必不可少。是谁能活到最后，获得与死神谈判的机会呢？

硝烟已经燃起，期待最后的胜者。

1. 人物角色

四个人物角色拥有完全相同的属性。

血量：100hp

速度：初始为3格/秒

技能1：在初始位置放置一个炸弹，CD1s

技能2：向某个方向发射子弹，CD1s

1. 场景道具

**1、场景为一个15\*15的方块地图，地图当中有两种格子。一种可炸，一种不可炸。**

**2、两种道具都可以在CD间隔之后无限次使用。**

■ 炸弹：伤害50hp，四周一格伤害持续1s，延迟1s爆炸，可以炸掉格子，伤害对每个人只造成一次。

■ 子弹：速度为14格/秒，伤害25hp

**3、每炸10个格子可以有一次附加技能的机会**

■ 血包：+50hp，不可叠加

■ 加速：+3格/秒，持续10s，不可叠加

■ 子弹加伤害：伤害变为50hp，持续10s不可叠加

1. 游戏进程

游戏时间上限为120秒，玩家在由方格块组成的世界中进行游戏。开局时，玩家将会出现在地图中的指定出生点。其后玩家可以在游戏世界中以“格”为单位移动，选择炸掉一些方块或者与其他玩家对战进行游戏。每炸掉一个方块，玩家将会获得一定积分，当积分达到一定数目时，可以兑换某个附加属性。

至游戏最后56秒时开始向中心缩小游戏区域，在区域外的玩家将当即死亡。直至游戏区域缩至最小，或在对战过程中场上只剩下最后一名玩家，游戏结束。

1. 评分标准

以比赛过程中玩家角色死亡的顺序作为评判依据。每局比赛场上最后一名玩家为第一名，以此类推。当两名玩家同时死亡时，将其剩余血量和积分作为第二、第三判据。

1. 比赛形式

比赛为淘汰赛形式。

初赛阶段将所有玩家随机分组，排名第一、第二的选手将进入复赛。如果参赛选手较多，则排名第一的选手进入复赛，排名第二的选手再次随机分组加赛决出复赛名额。

复赛阶段重新分组，每组排名靠前的选手决出16支队伍进入决赛。

决赛阶段将随机分组，以1/16决赛、1/8决赛、1/4决赛、半决赛和最终的决赛决出前10名。