更改目的：

解決遊戲1(水)的美術問題，改用以玩法、創意來填補美術缺陷。

遊戲類型：

2D Party game，以1v1v1…個人模式。

玩家彼此之間以互相傷害來進行遊戲勝負。

遊戲玩法：

活下去為核心的玩法。

血條相關：

1. 玩家具有血條隨時間扣血，消耗完畢即為死亡。
2. 血條初始都相同，可藉由道具增量OR獲得其他效果(扣血減慢、緩補、吸血加倍)。
3. 場地上也提供一定的回血機制，如：定時範圍補血點(中心補越多血OR最中心的人才能補)、隨機補血包、打人吸血。

道具相關：

1. 道具以陷害對手使其扣血，同時強化自己。呈現可退可攻。
2. 道具可攜帶(有限制量)。
3. 出場攜帶1~2道具進場比拚。

遊戲主題：

1. 具有任務模式：除了廝殺也得同時完成任務，沒完成以生命作為代價付出。任務懲罰有輕重之分可以選擇拖人下水。
2. 魔法技能：久久一次的CD可以在意想不到之處派上用場。

技能舉例：a.回滿血

b.通通任務失敗，自己懲罰減半

c.血量交換(OR操控腳色交換，分數計回原本的)

d.補充道具短暫消失，以身上現有的決一勝負

e.搶奪玩家身上道具(道具隨機，玩家指定)

g.死者殊醒(限1次，自動發動)

遊戲關卡：

以各種特殊補充玩法OR限制玩法來進行遊戲，或是將關卡元素相加。

限制類：

1. 無技能，除道具比拚
2. 無吸血
3. 短暫某些動作封鎖，EX跳躍、施放技能OR道具
4. 操控按鍵會隨機變動，EX行進方向顛倒

特殊類：

1. 陷阱
2. 死鬥：Kill-Death決定勝者
3. 靈魂出竅：一進場就遊玩不是自己的腳色(有機會是自己隨機分配)火拼