( )遊戲大廳：

( )1 開始遊戲

選擇人數 >> 選擇地圖 >> 遊戲

( )2 鍵位設置

非必要，待商議

( )3 離開遊戲

( )遊戲內：

( V )1 操作控制

兩隻角色進行碰撞會互頂

確認操控適用於地圖，進行微調

( )2 死亡特效

簡易特效(爆炸、倒地、消失) or無

( )3 勝利

贏者動畫(煙火)、積分榜排行

( )4 時間控制血條

扣血(每秒1滴，每1分鐘扣血加倍)or道具效果補血

( )5 道具系統 (大約5秒2個道具，事後平衡微調)

( )a 丟一顆火球 -30 D

( )b 補血包：小補10滴，中補40，大補70

( )c 毒氣模式：15秒內衝撞他人造成扣血5%可疊加

( )d 火線：施放後1秒燃燒於地板，經過扣5%

( )e 大炸彈：全部人除了自己加速1.2倍，撞到他人必死( 一次性)，自身5秒內沒碰撞自身死亡

( )f 石化：碰觸目標使其石化停留3秒

( )g 回血魔法：緩補10滴/秒，共5次

( )h 加速魔法：自身提速1.2倍，共5秒

( )I 地雷陷阱：共可施放5次採到爆炸破壞格子，扣血70

( )6 技能系統

( )a 回血術 60秒 固定50%

( )b 小火球術 10秒 -10D

( )c 好運到(被動) 15秒 隨機獲得一個道具

( )d 神速 20秒 使用後加速5秒

( )e 迴避 30秒 1秒內躲避所有傷害

關卡主題：

1. 陷阱：

滿滿雷射掃射，共8層平台。雷射一次4層，發射前會有提示。掃射到立即死亡。一樣撿道具開戰。

1. 自動生產地雷：

每2秒自動放下一顆地雷。(拔除地雷道具)

該地雷變成一擊斃殺。

1. 定時炸彈：

每人身上帶有一顆定時炸彈(60秒爆炸必死)，拾取鑰匙停止炸彈。其他人須搶奪鑰匙，大家自帶火球使他人鑰匙噴飛。

該關卡無血條問題，只有爆炸死亡。

1. 傳遞炸彈：

如一般常見，隨機一人獲得炸彈開始傳遞。於15秒內沒傳地他人即死亡。傳遞方式為碰觸。

1. 死鬥：

技能改成擁有每2秒一次的火球充能，地圖上有可搶奪的道具。以死亡數少為勝者。

1. 鬼抓人：

鬼被動改成特殊地雷(一樣地雷不炸人，3秒後摧毀方塊)

碰觸抓到他人。此關計分方式特殊採如以下：

總分為人數\*10分，鬼抓到1人獲得10分。反之人類存活10分。