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
2. 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。