

游戏名称

冲向终点!

玩家人数

4

游戏机制

玩法为 4 人互相对抗 / 帮助，里面有很多小玩法可供选择，每个玩家可以选择一种到两种小游戏进行游玩，在所有小游戏全部结算之后，比分最高的玩家获得 MVP。

小玩法

龟兔赛跑

- 在一个赛道上，四名玩家在准备阶段结束后，需要将一个箱子从这头背到另一头，但是箱子有负重，玩家一旦背上箱子**速度就会减慢**
- 场景上的地形也会导致玩家速度变慢，地形分为以下几块：
 - 第一块：柏油路，玩家不会受到影响
 - 第二块：水泥路，玩家速度会稍稍再次降低
 - 第三块：砂石路，玩家速度会再次降低
 - 第四块：沼泽路，玩家速度还会再次降低
- 在每一块地形的尽头（出了最后一块），当玩家过去的时候都会给一把枪（这个枪只会给一次），玩家可以使用这把枪攻击其他玩家。一旦被击中，玩家会后退一段距离
- 最先到达对面的玩家获得 100 分，其余玩家按照时间依次扣分（按**比例**进行扣除，比如第二名到达时间比第一名时间多了 10%，那么他的成绩就为 $Score = 100 - 100 * 10$ ）

打靶子

- 地图上有一个超大的靶子，玩家需要跳伞 / 从滑索上跳下来，玩家按照距中心点的距离来计算比分（比如：9环就是 90分...），该小局可能不存在满分，就按最终成绩计算

药神之名

- 地图上有有限的药品，玩家需要尽可能的装备药品，因为毒圈在准备时间之后就会刷到
- 在准备时间内，一个玩家击打其他玩家，其他玩家身上如果有药品的话，那么会随机掉落一个药品；
- 在准备时间后，安全区开始刷新（刷新速度会很快），玩家需要尽快到达安全区内，最终安全区只会有一个非常小的区域。
- 当一个玩家攻击其他玩家的时候，如果这个被攻击的玩家正在打药，那么他将会被打断。
- 玩家有一个轰击的技能，可以将其他玩家轰开
- 最终按玩家存活时间来计算

伪装者

- 在一个地图上（俯视角）有许多物品，同一时刻三个玩家可以进行变形，然后一个玩家当鬼（下称当鬼玩家），需要尽快找到伪装起来的其他玩家；
- 玩家可以在场景里任意挑选一个物品进行变形；变形之后，物品就会消失，玩家需要自己调整位置和旋转来伪装该物品；当然，此时玩家也可以跑，但是速度会降低（变形之后）；在玩家伪装阶段，当鬼玩家会被关小黑屋，小黑屋内摆放了一张最开始房间的地图（俯视图），当鬼玩家需要记住该图以便最快抓人
- 当鬼玩家可以拿平底锅测试是否该玩家在，如果是，被打中玩家该小局失败；不是，当鬼玩家自动扣除 $\frac{1}{6}$ 血。
- 该小游戏每分钟准备 15s，鬼抓人时间 45 s；一旦全部抓住或到达时间限制，会计算分数并且开启下一小局，四人轮询当一次鬼。
- 当鬼玩家需要尽快在规定时间内找到其他玩家，最终按是否全部抓到、抓到所有人的时间来计算比分。

投掷之王

- 在绿茵场上有一个投掷铁饼的比赛，而在和平精英里有一个投掷之王的玩法
- 玩家需要一条线以内尽可能的远的投掷手中的平底锅，一共三局游戏。
- 每局玩家不能越界，一旦越界，成绩作废，最终按最远距离计算分数。

套圈圈

- 类似投掷之王，不过地面上会有许多有一定价值的东西，玩家需要在线内套选自己需要的东西（使用平底锅进行砸取，一旦砸到就是自己的了）
- 最终按照得到的总分计算（上不封顶）。

谁是猎人

- 在场景中呈六角分布，每个角都有一个点位，一名玩家可以在这些点位随意切换（下称点位玩家），该玩家会手持一把十字弩（无限子弹，不需要换弹），且该玩家可以看到场景内其他玩家
- 场景中有一片空地，除了在点位的玩家之外，其余玩家会守在该场景，且拥有一把枪（无限子弹，需要换弹）；但是这些玩家无法看到在点位上的玩家。
- 点位玩家需要使用手中的十字弩尽快击杀场景内的玩家或者场景内的玩家要尽快击杀点位玩家，通过时间计算
- 当到达规定时间，且一边的玩家没有全部被击败，那么分数会添加到存活玩家身上
- 该小游戏四名玩家会依次当点位玩家。最终按照比分计算

结算

结算部分按照每轮玩家的总分计算，每局小游戏满分均为 100 分；总分 = 选择小游戏数量 * 100