1. **地图**
   1. 正常偏小的地图
   2. 地图上充斥着各种各样的障碍，具体而言有
      1. 各种形状的障碍物，大小不同，分为纯粹只是障碍/碰到会掉血两种
      2. 各种地图道具
         1. 血球：回复最大生命值的X%
         2. 强化药：使得自己变重，移动速度降低，但是更加不容易被冲撞，自己冲撞别人力量也会变大
         3. 略
      3. 坑洞，掉下去即宣告死亡
   3. 地图会随机出现各种气候
      1. 大风（会把所有与玩家往一个地方吹，但是风速不是很大，略小于玩家移动速度）（主要机制，用于强迫玩家移动，抑制消极性）
      2. 雷电（地面上会有预警，之后会落雷，被雷击中失去大量生命值（大于一半），并且被击晕数秒）
      3. 下雨（所有行动附加巨大的惯性）
      4. 地裂（数秒预警之后，整张地图出现一道巨大的裂隙，掉下去即死，会在出现6s之后缓慢恢复成正常地面）
      5. 略
2. **玩家**
   1. 玩家只有一条槽，即血量槽
   2. 无特殊情况（比如道具），玩家无法进行任何攻击，只有一个基本技能，那就是冲撞：往一个方向猛冲一段距离，CD3s，此技能附带巨大的冲击力，可以击退其他玩家。此技能按空格放出，可以蓄力来提高冲撞力和冲击距离。
   3. 生命值归0/被撞下坑洞即宣告死亡。然后会在5s之后复活。
   4. 3分钟内，死亡次数最小的胜利。