1. 综述

游戏的玩法是pvpve，分为突围者和防守者，突围者任务是抵达规定的逃生地点，防守者任务是阻止突围者抵达、

一局游戏有5分钟的时间，突围者抵达地点后会获得杀人数，并且数秒内无法继续突围。最后根据杀敌数数量排名来结算分数。

双方杀死ai敌人后都会概率获得生命值或者伤害或者移动速度或者道具的buff，此外突围者可以破坏防守者的设置来延长时限，防守者也可以破坏突围者的营地来减少时限。

比赛中可以通过击杀一些ai敌人来获得生命值或伤害或剩余时间的延长，当然也开启友军伤害，杀死友军会减少杀敌数，但是最后时刻如果可以通过杀死友军而抢先突围，减少杀敌数的代价或许也是值得的（？）。

突围者的胜利条件是在规定时间内达到目标突袭人数，防守者的胜利条件是阻止达到目标突袭人数。

Ai敌人设定为僵尸，会自动搜寻视野范围内的任意玩家并向其靠近攻击

击杀僵尸后随机获得buff，一共如下几种：

增加生命值

增加子弹伤害

增加射速

增加弹夹容量

增加移动速度