玩家操作：

移动：【↑↓←→】，允许类似【↑→】斜向移动

跳跃：可从另一玩家头顶跳过的高度

转动视角：

【向左转】顺时针转动，【向右转】逆时针转动

相机与地面角度40°

攻击：

1.当【A】被允许抓其他角色【B】时，【A】需要按攻击键，并攻击到【B】

才会判定为----->【B】被【A】淘汰

2.当玩家不按攻击键，则只会与其他玩家碰撞

3.当玩家身份不满足抓另一玩家的条件时（处于被抓或与其相同身份），攻击无效

倒计时：

游戏开始时，进（3）秒倒计时，并【获得随机身份】后，打开所有房间大门游戏正式开始

开始后进入（30）秒倒计时，之后再次进入（3）秒倒计时，所有玩家重新【获得随机身份】

【获得随机身份】的（3）秒所有玩家的攻击都无效

循环直到游戏结束

玩家身份：

【石头】---->【剪子】

【剪子】---->【布】

【布】---->【石头】

尽可能保证三种同时存在，当场上只有2名玩家时尽可能保证2名玩家身份不同

地图：九宫格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

游戏开始时九个房间位置随机，且在游戏中最外围没有门

房间：

每个房间按比例尺为：12x12

一个人物为1x1

玩家初始位置：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 6 | 4 | 7 |
| 2 |  | 3 |
| 5 | 1 | 8 |

在游戏人数不同时，晚间在地图的初始位置