1. **地图**
   1. 正常偏小的地图（1080×1920绝对够了，也就是没有视角移动）
   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40%。
         2. 强化药：自身重量和冲击力提升。
      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（在一个回合中，会把所有玩家往一个地方吹，风速为一固定值）
      2. 雷电（己方回合开始前地面上会有预警，己方回合结束后会有落雷，被雷击中失去40%最大生命值，下回合无法行动）
      3. 下雨（所有行动附加巨大的惯性）
2. **玩家**
   1. 有两位玩家，每位玩家操纵三个角色。
   2. 三个角色依次是战士/刺客/牧师类职业（可能会有更多）
      1. 战士：血量160，无论是自身重量还是撞击力都是max，但是只有将别人撞到陷阱或者坑洞中才会造成伤害。
      2. 刺客：血量100，自身重量中等，撞击力中上。只要撞到别的单位即可造成20+10%敌方最大生命值的伤害，撞到陷阱或者坑洞中仍然会造成伤害。
      3. 牧师：血量120，只有将别人撞到陷阱或者坑洞中才会造成伤害。但是可以主动撞击友方单位来为其回复25%的最大生命值。
   3. 游戏按照回合进行，一人自己的三个角色全部进行一次操作后切换至另一个人。
   4. 角色的一次操作即：玩家可以为其选择一个冲击方向，以及冲击力的大小，然后进行发射。
   5. 生命值归0/被撞下坑洞即宣告死亡。死亡单位会在下一个自己行动回合继续保持死亡，再下一个自己行动回合重生。
   6. 5分钟内，死亡次数少的胜利。