1. **地图**
   1. 中等大小的地图（2560x1440，视角移动由鼠标控制，鼠标往哪里移动，视角就会往哪里移动）
   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. 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）
      2. 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. 盾手：血量160

重量10

初始速度10

速度衰减10

但是只有将别人撞到陷阱或者坑洞中才会造成伤害。

* + 1. 战士：血量120

重量7

初始速度13

速度衰减10

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。

* + 1. 牧师：血量100

重量6

初始速度16

速度衰减10

* + 1. 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。
    2. 冲撞者对被撞击者产生的撞击和位移按照动量守恒进行计算。

M前V前=M后1V后1＋M后2V后2

* 1. 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。
  2. 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。
  3. 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。
  4. 5分钟内，死亡次数少的胜利。