#Battle Map

A. 一個9\*9格子的方形地圖

B. 地圖下方正中間是玩家主堡的位置，玩家必須在一定的時間內維持主堡血量大於0

C. 怪物出生點在地圖的上排

D. 地圖上怪物的移動是根據 [速度]與[矢量] 移動

E. 透過地圖上特定格子上 [矢量變動] 增加怪物移動的複雜性，當經過該格子時，矢量隨機變動為(上、下、左、右)，但矢量變動格最好以主堡最為最終目標

F. 當怪物位於主堡位置格時，[矢量]變為0，對主堡進行攻擊，削減主堡血量

#Play

A. 遊戲畫面上方有一條能量條，隨著[能量恢復量]增加，當放置[炸彈]時，減少一格，當能量少於一格的量時，無法放置炸彈

B. 遊戲畫面左方有三個控制鈕，分別為[紅][藍][綠]可切換要放置的炸彈種類

C. 遊戲畫面右方有四個控制鈕，分別為[放置][撤除][引爆][鍊結]，可對放置的炸彈進行控制

D. [放置]，點選方形地圖上的方格後，點選[放置]，會依照當時的炸彈種類在該方格放置該種類炸彈，當該方格上已有炸彈，則放置失敗

E. [撤除]，點選方形地圖上的炸彈，點選[撤除]，將炸彈從地圖上移除，恢復半格的能量

F. [引爆]，點選方形地圖上的炸彈，點選[引爆]，該炸彈在0.5秒後產生爆炸效果

G. [鍊結]，點選方形地圖上的炸彈，點選[鍊結]，可以與炸彈鄰接方格上的炸彈進行鍊結，當鍊結的炸彈引爆時，產生系統效果[爆炸融合]，爆炸效果以主鍊結的炸彈方格為基點

#Mob

A. Mob素質有[血量][攻擊力][速度][攻速][特殊能力][矢量]

B. 步兵，所有素質介於中間

C. 盾兵，以血量為特質

D. 騎兵，血量少，以速度為特質，特殊能力 毒無效

E. 弓兵，血量少，以攻速為特質

F. 衝車，血量多，攻擊力高，速度低

G 飛兵，風系爆炸效果對血量損耗加倍，特殊能力 飛行(矢量影響無效，只有方形地圖邊緣的矢量與主堡格會產生影響)

#Bomb

A. 爆炸效果範圍以放置炸彈的方格為基點0；上下左右拓展一方格為1；以方格為基點的九宮格為2；以此類推

B. 紅，範圍1，持續時間瞬發，效果對於範圍格內的Mob減少血量，機率產生燃燒效果

C. 藍，範圍2，持續時間10秒，效果對於範圍格內的Mob產生速度減緩效果

D. 綠，範圍2，持續時間10秒，效果對於範圍格內的Mob每秒減少些微血量；對飛兵產生速度減緩效果，減少血量爆增

E. ETC