名字：生命值

别名：玩家血量

描述：生命值为零是评判玩家胜负的标准

扣除对方生命值是联盟消消乐这款游戏最直接最根本的获胜手段

定义：生命值=0{数字}50

位置：输出到游戏界面生命值板块，输入到联盟消消乐处理系统

名字：道具数量

别名：

描述：联盟消消乐当中有三种道具，分别有不同的功能，供玩家使用，增加了游戏的趣味性

和可玩性

道具死亡之帽：增加己方一个回合

道具狂徒铠甲：增加己方10点生命

道具无尽之刃：随机消去一种类型的所有方块

定义：道具数量=死亡之帽数量+狂徒铠甲数量+无尽之刃数量

位置：输出到游戏界面道具数量板块，输入到联盟消消乐处理系统

名字：道具使用操作

别名：使用装备

描述：在一方玩家回合第一阶段，可使用道具来打击对手或者为自己创造优势

定义：道具使用操作=使用死亡之帽+使用狂徒铠甲+使用无尽之刃

位置：输出到游戏界面道具板块，输入到联盟消消乐处理系统

名字：移动方块操作

别名：消消乐

描述：在一方玩家回合第二阶段玩家可以选择一个方块，将其与相邻的一个方块交换位置，若交换后某一行或列中出现了连续三个以上相邻的相同方块，则将这些方块全部消去，若一次行动消去的方块总数大于或等于7块，则此玩家额外获得一个回合第二阶段

定义：移动方块操作=选择一个方块，将其与相邻的一个方块交换位置

位置：输入到游戏界面方块板块，输入到联盟消消乐处理系统

名字：道具获取/扣除

别名：

描述：道具获取：部分方块中含有道具，可通过消除这些方块来获取此道具

道具扣除：使用道具，会扣除相应道具的余量

定义：道具获取=为己方获取道具，在道具数量中增加相应道具

道具扣除=在道具数量中扣除己方使用的道具

位置：道具数量

名字：增加/扣除生命

别名：

描述：增加生命：使用道具狂徒铠甲，可以增加己方的生命值

扣除生命：使用道具死亡之帽或者执行移动方块操作来扣除对方生命值

定义：增加生命=增加己方生命值

扣除生命=扣除对方生命值

位置：生命值

名字：更新方块

别名：刷新方块

描述：填补消去后的方块空缺，即消去后空缺的部分由其上方的方块落下后填充，并在最上方随机刷出方块。判断是否有无方块可消去情况，若有，则更新方块，即消去全部方块，由系统随机刷出方块。

定义：

位置：输出到游戏界面方块板块