在玩家进入游戏之前保存玩家背包内的物品（物品数量，耐久，状态（比如水桶是否有水）），等级，经验值，生命值，饱食度

进入游戏之后（指先执行/jointeam指令，以及/cd指令并成功选择英雄之后），清空玩家的背包及物品栏，等级设置为1，经验值0，生命值满，但生命值上限根据所选英雄决定，游戏期间饱食度锁定为满格

生命值回复速度初始化为1点/3秒

使用金锭（Material.GOLD\_INGOT）作为游戏内的货币

金锭每3秒（60tick）固定增长1。

金锭固定位于物品栏

击杀敌方玩家后会得到10个（demo阶段暂定）。

身上的金锭死亡后不会掉落，击杀敌人后直接瞬间得到10个

玩家“死亡”表现为传送到另一个坐标并无法移动/使用技能（将可能设计成可以俯瞰整个战场的高空方块上，demo阶段就随便传送到一个相对于中央塔的一个坐标吧（回来我自己改）），但可以查看自己的背包，并且金锭依然正常自动增加。

全局游戏内背包及物品栏中的所有物品皆不可主动丢弃（按Q或拖出背包），但可以在商店处卖出（单击）。

结束游戏之后将玩家之前的物品，等级，经验值，生命值，饱食度恢复

英雄一级属性：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性名 | 属性作用 | 备注 |
| 生命值 | 使玩家保持存活 |  |
| 护甲值 | 受到非真实伤害时首先减少护甲值 |  |
| 移动速度 | 移动的速度 | 游戏内所有玩家不能使用疾跑（就是双击前进方向键触发的疾跑） |
| 生命回复速度 | 每秒回复的生命值 |  |

不同英雄还可能拥有各自的二级特色属性，二级属性可以直接影响以上的一级属性

比赛结束后，获胜的一方的每位玩家将可以在奖励物品（箱子UI界面）中选择一个物品，系统将赠送一组此物品给获胜的玩家，同时，MVP玩家（MVP标准待定）将获得一组其他获胜玩家选择的物品

当中央塔完全被搭建完成，或被完全拆除后，对应的搭建方/拆除方宣告获胜，比赛结束

比赛场地内除中央塔方块可以被拆除方使用铁镐破坏外，所有方块不可破坏

比赛场地内除中央塔组成部分外不可放置除中央塔方块以及由于玩家主动/被动技能产生的方块以外的方块，中央塔方块可以放在地图的任意位置，但只有拆除方的铁镐可以破坏，破坏后不会掉落任何物品

比赛进行中时，在玩家完成一次拆除/搭建后，没有击杀者（“击杀者”包括敌对玩家，以及敌对玩家控制的生物）的溺亡，摔死，烧死等死亡情况，复活后1分钟内不会获得新的铁镐/中央塔方块，1分钟后，位于复活点时才会重新获得新的铁镐/中央塔方块

比赛开始，两队玩家将分别传送到比赛场地的对应出生点，拆除方所有人获得一个耐久为1的铁镐，建造方所有人获得一个中央塔方块（有可能是原版方块，也可以是MOD中新的方块，待定），30秒后场地中开始刷出其他生物，包括敌对生物和友善动物等。

英雄选择（箱子界面，每个英雄一个物品，英雄说明就是物品信息，将选定的物品（英雄）拿在手上，之后右键即确定选择，（说明赛场上不会出现两个相同的英雄）此时玩家的物品栏出现英雄技能图标（用我们做的图标或者原版的物品标识），以及触发其他配套的关于此英雄的变化（例如手中出现选定的英雄的武器，身上出现选定的英雄的护甲皮肤被动buff等）），此阶段持续60秒，在此期间若有玩家退出游戏，游戏将继续进行

所有人将被传送至等待大厅，并被随机分成两队（两队的区分标识待定）

在场外的玩家使用游戏方块，右键后出现GUI界面，可以设定人数，模式，密码等，也可以在房间列表中选择一个未满房间，输入密码（如果要求的话）后加入房间，加入房间后GUI界面将不可进行其他操作， 2分钟后如果人数不够将自动解散此房间，在此期间如果有位于房间内的玩家退出游戏，房间也会自动解散。