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。