

我的世界CTF攻防模式 - Attack & Defense

概述

攻防模式在《我的世界》CTF比赛中，参赛队伍将分为攻方和守方。所有参赛队伍在比赛开始前拥有相同的服务器环境，称为游戏服务器。在比赛中，攻方将利用游戏机制和漏洞影响守方的服务器性能，守方则需要加固服务器以防止被攻击。比赛通过监控TPS（每秒区块更新次数）来判断胜负，最终以TPS高的一方获胜。

比赛时间通常为1小时，期间允许无限次重启服务器，但每次重启将导致TPS归零。比赛不仅考验参赛队伍的技术能力，还考验团队的协作和策略制定能力。

基本规则

1. **初始设置**：所有队伍在比赛开始前获得相同的服务器配置和环境信息。
2. **回合制**：比赛以1小时为一个回合，期间攻防双方可以随时进行攻击和防御。
3. **异常处理**：如果服务器需要关闭进行维护，自关闭日志信息出现到服务器上线日志出现期间，tps记作0，mspt暂时不知道如何处理
4. **赛前初始化**：双方均需要提交模组/插件的源代码，现场查重编译，如果被判定为抄袭，判负
5. **禁止使用通用防御方法**：参赛队伍不能使用通用的防御插件或mod，需自行开发并测试防御措施。
即不允许对 原来就存在的mod 文件进行任何形式的修改
也不允许对 配置文件 进行任何的修改
6. **备份要求**：参赛队伍需在比赛开始前对服务器进行备份，主办方不提供重置服务。
7. **违规行为**：禁止攻击比赛以外的服务器，违规者将被取消参赛资格。
8. **举报机制**：参赛队伍如发现其他队伍违规行为，应及时举报，主办方将进行审核并作出相应判罚。
9. **胜利条件判定**：比赛时间结束后，按照双方的平均tps定胜负，如果tps战平，按照双方的mspt定胜负
10. 特别的，如果双方成绩十分接近，可以判定为平局
11. **牺牲游戏机制的惩罚**：比赛期间，如果防守方ban掉某项游戏机制，那么最终结算时将会扣除 1 tpsmspt暂时不知道如何处理

网络环境

比赛环境的网络拓扑将包含以下信息：

- **游戏服务器地址**：包括攻方和守方的服务器地址。
- **队伍ID与IP映射表**：便于队伍制定攻防策略。

访问游戏服务器

参赛文档将提供队伍登录游戏服务器的方式，通常包括：

- **登录方式：** 不作限制