

# БОЙОВИЙ ПАРКУР

Паркур потребує хисту, чіткості рухів і сталеві витримки, адже на арені гравцям доводиться долати перешкоди й перестрибувати з опори на опору без права на помилку. «Бойовий паркур» – це поєднання традиційного паркуру і дуельних боїв у режимі PvP.

## ПРИНЦИП ГРИ

Перемагає той, хто першим дійде до зони фінішу. Заохочуються дуелі: гравець має право зіштовхувати опонента з опори. Ставити блоки, певна річ, заборонено.

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	2-10
ІГРОВИЙ РЕЖИМ	ВИЖИВАННЯ
СКЛАДНІСТЬ	МИРНА
ТИП ГРИ	КОЖЕН САМ ЗА СЕБЕ
ТРИВАЛІСТЬ РАУНДУ	НЕОБМЕЖЕНА
ВИРІВНЮВАННЯ КЛАСІВ	ВИМКНЕНО



Купити книгу на сайті [kniga.biz.ua](http://kniga.biz.ua) >>>

# ВЕСЕЛА СТРИЖКА

Бери ножиці – і мерщій у загін стригти сумирних овець! Мета гри – зібрати більше блоків кольорової вовни, ніж суперники. Проте зваж, що за різні кольори даються різні очки, тож стригти треба швидко і наступну вівцю вибирати з урахуванням турнірної ситуації.

## ПРИНЦИП ГРИ

Мета гри – зібрати якомога більше вовни за одиницю часу. У гравців є 5 хвилин для стрижки й складання вовни у спеціальні скрині в загоні. Скрині пронумеровані від 1 до 4, відповідно до числа, яке обрав кожен із гравців перед початком. Скрині призначені для підрахунку кількості зібраної вовни. Під час гри гравцям забороняється битися чи штовхати один одного.

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	2-4
ІГРОВИЙ РЕЖИМ	ВИЖИВАННЯ
СКЛАДНІСТЬ	МИРНА
ТИП ГРИ	КОЖЕН САМ ЗА СЕБЕ
ТРИВАЛІСТЬ РАУНДУ	5 ХВИЛИН
ВИРІВНЮВАННЯ КЛАСІВ	ВИМКНЕНО

Кожен колір коштує певну кількість очок, і перемагає гравець, який набере найбільше залікових балів. Перед початком змагання гравці мають знати вартість кожного кольору, проте за запропованою схемою ти можеш створити свої «розцінки».



БІЛИЙ – 1 очко



ЧЕРВОНИЙ – 2 очки



ЖОВТИЙ – 3 очки



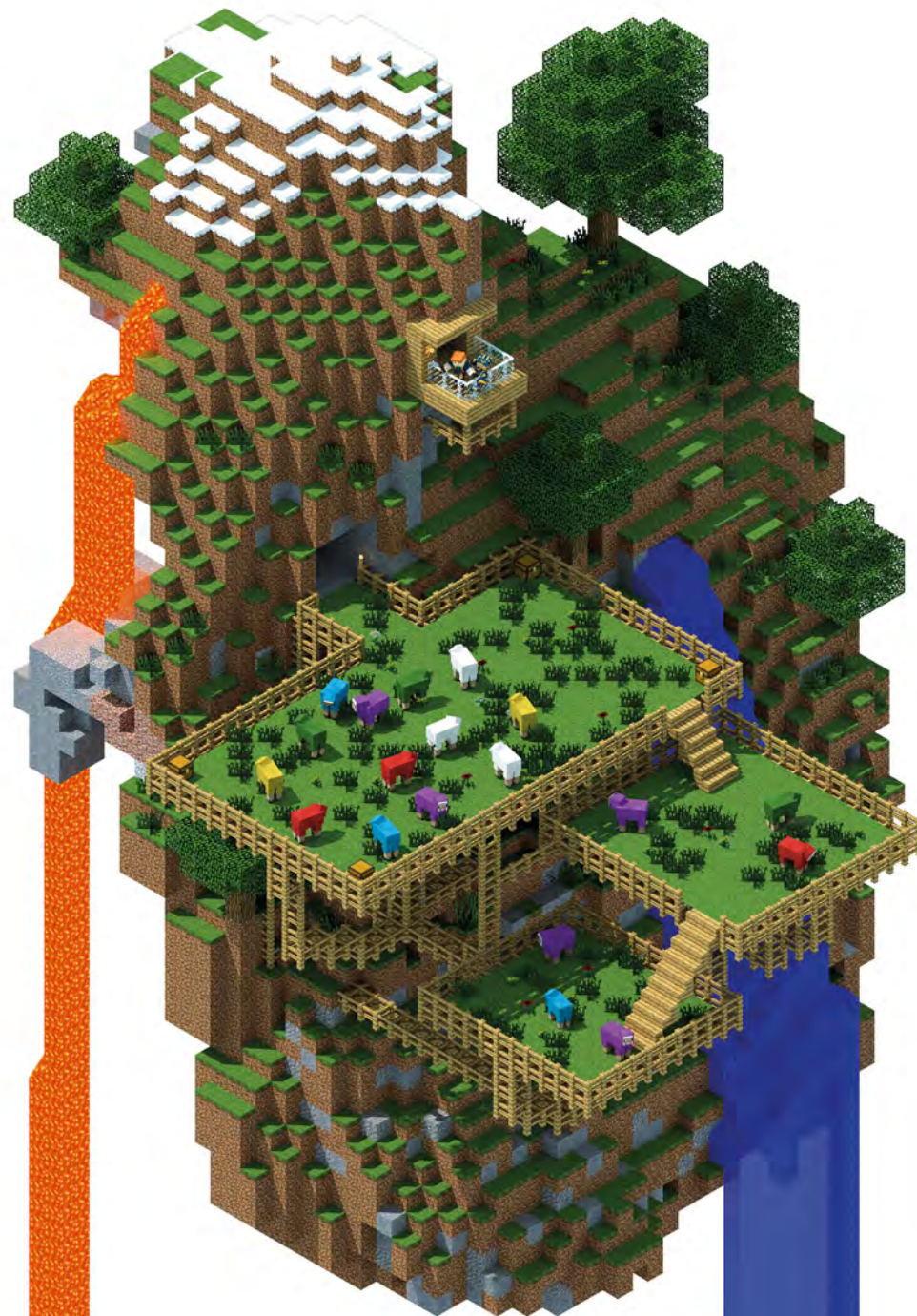
БЛАКИТНИЙ – 4 очки



ЗЕЛЕНИЙ – 5 очок



ФІОЛЕТОВИЙ – 6 очок



# БУДІВНИЦТВО АРЕНИ

Щоб усе було максимально чесно, спроектуй дві однакові бази і збудуй їх у більш-менш ідентичних умовах. Якщо вирішиш застосувати команду клонування, на сторінках 72-73 є відповідна інструкція.

**1** Збудуй у центрі карти стартову зону – саме там гравці чекатимуть на початку гри.

**2** Карта не повинна бути ані надто великою, ані замалою. Між фортецями має бути помірна відстань.

**3** На зовнішніх кутах обох фортець облаштуй зручні майданчики для лучників.



**4** Урізноманітни місцевість якимись цікавими елементами: невеличкими поселеннями, лавовими озерами тощо.

**5** Створи два прапори – з червоної і синьої вовни. Повісь кожен із прапорів на центральних вежах фортець, куди максимально складно дістатися.

**6** Бази мають бути важкодоступними, а тому обнеси їх зовнішніми стінами, залишивши тільки один вузький прохід.

**7** Щоб грати було ще цікавіше, розташуй довкола замків дерева, які затулятимуть суперникам огляд.

# НАВАЛА МОБІВ

Досвідчений гравець Minecraft знає не з чуток, як протистояти зграям ворожих мобів. Але ця мінігра вдвічі складніша, адже в ній доведеться змагатися з іншим гравцем. Ігровий майданчик розділений на дві частини, кожна з яких закріплена за певним гравцем. Мета змагання полягає в тому, щоб перевершити суперника в кількості убитих мобів.

## ПРИНЦИП ГРИ

Мета гри – винищити всіх мобів на своїй частині, перш ніж вони встигнуть перетнути лінію, на якій стоїть персонаж, і робити це швидше за опонента. Для цієї мінігри ми радимо застосувати систему вирівнювання класів (детальніше про це на сторінках 62-69).

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	2
ІГРОВИЙ РЕЖИМ	ВИЖИВАННЯ
СКЛАДНІСТЬ	ЗВИЧАЙНА
ТИП ГРИ	1x1
ТРИВАЛІСТЬ РАУНДУ	НЕОБМЕЖЕНА
ВИРІВНЮВАННЯ КЛАСІВ	УВІМКНЕНО

**1** Кожен гравець обирає собі ігрову смугу і стає на лінію, озброївшись зачарованим луком, стрілами й діамантовим мечем. Після старту гри дозволяється рухатися уздовж лінії.

**2** На кожен смугу випускається 50 мобів, які наближаються до гравця і намагаються перетнути лінію. Гравець не дає їм цього зробити.

## КОМЕНТАР МОJANG

У цій грі успіх залежить від продуманої стратегії. Наприклад, смертоносні крипери доволі повільні, тож є сенс розібратися спершу з докучливими лучниками, а вже потім йти в рукопашний бій.

## ПІДКАЗКА

Не забувай, що зомбі й скелети згорають на сонці. Щоб вони були в грі, арена має бути розташована в місцевості, де рівень освітлення не перевищує 7 одиниць.

