INDEPENDIENTE Y NO OFICIAL

MINECRAFT MAESTRO CONSTRUCTOR

MINIJUEGOS



OBERON

¡CREA JUEGOS INCREÍBLES PARA JUGAR CON AMIGOS!

CONTENIDOS



06 BIENVENIDO A LOS MINIJUEGOS DE MINECRAFT

08 JUGAR JUNTOS

10 REINOS DESCUBIERTOS

12 PONTE CREATIVO

14 ¡LA *REDSTONE* MOLA!

JUEGOS RÁPIDOS

16 LABERINTO INCREÍBLE

20 TIRO CON ARCO

24 CARRERA DE OBSTÁCULOS

CARRERAS LOCAS

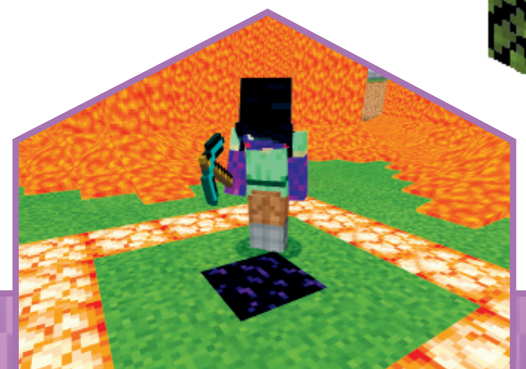
30 CARRERA DE ANIMALES

34 REGATA

38 CARRERA POR EL CIELO









GRANDES BATALLAS

44 ARENA

48 ATRAPA LA BANDERA

52 *BATTLE ROYALE*

AVENTURAS ÉPICAS

58 LA BANQUETA

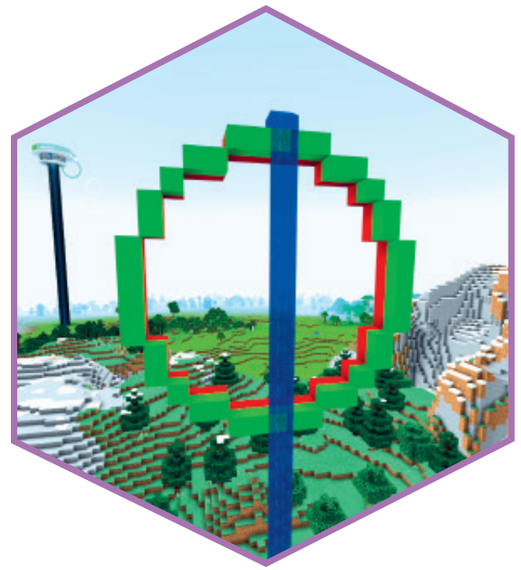
62 MAZMORRA OSCURA

68 LA MISIÓN DEFINITIVA









LABERINTO INCREÍBLE

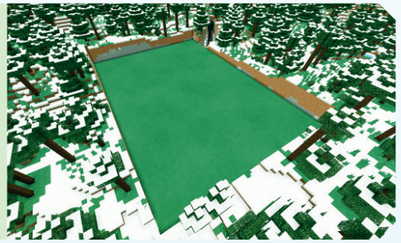
¡Minecraft está lleno de oportunidades alucinantes! Es hora de construir un puzle brillante en el que los jugadores tengan que elegir el camino correcto o correr el riesgo de perderse durante años.

MATERIALES

- BLOQUES DE HORMIGÓN
- BLOQUES DE HOJAS DE ABETO
- FAROLES
- ANTORCHAS
- BLOQUES DE MADERA
- BLOQUES DE PIEDRA
- MARCOS
- MARCOS LUMINOSOS
- COFRES
- CARTELES
- DIAMANTES
- ESMERALDAS
- CALABAZAS ILUMINADAS

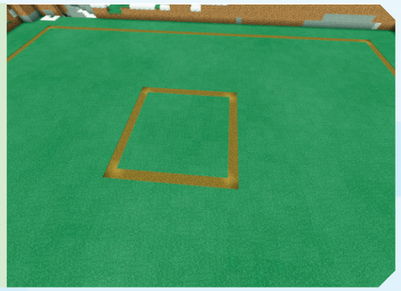
PASO 1

Busca una ubicación interesante o emocionante para construir tu laberinto. Aquí, se ha limpiado un área en un bosque nevado, lo cual ayuda a darle un aire misterioso. Asegúrate de que el espacio es lo bastante grande para el laberinto.



PASO 2

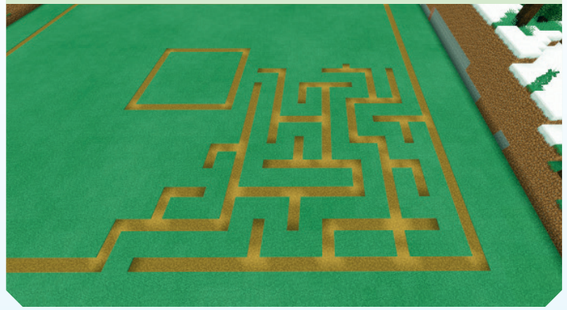
Traza tu diseño con cuidado, quizá usando papel cuadriculado o un generador de laberintos en línea. Con una pala, marca el perímetro del laberinto en la hierba y usa líneas guía para determinar el centro. Los laberintos no tienen por qué acabar en el centro, pero aquí vamos a marcar una zona central clara como meta.





PASO 3

Comenzando por la entrada, empieza por marcar dónde irán las paredes a medida que avanzas. No dejes huecos ni cometas errores que puedan confundir.



PASO 4

Prueba siempre la ruta del laberinto mientras construyes. En esta etapa, es aconsejable construir una ruta marcada hasta el final, que se muestra aquí con los **bloques de hormigón naranjas**.



Esta ruta de pruebas naranja es especialmente útil si estás construyendo en modo Supervivencia y no Creativo. En Supervivencia, la ruta coloreada es la ruta por el suelo hasta la meta.

PASO 5

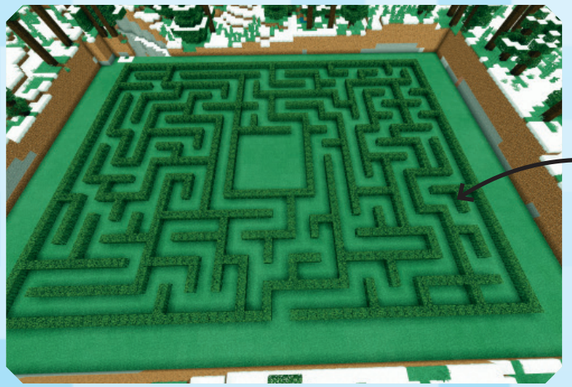
Ahora puedes poner las paredes del laberinto en las rutas que has trazado en el suelo. Para que queden bien en el ambiente del bosque, aquí hemos usados unos **bloques de hojas de abeto**.



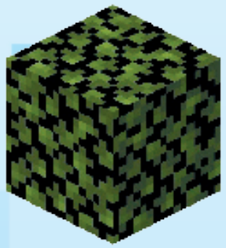


PASO 6

Construye las paredes del laberinto con una altura de al menos tres bloques. ¡Así, ningún caradura podrá saltar por encima! Si las paredes tienen solo dos bloques de altura, podrás saltar y ver qué hay por encima.

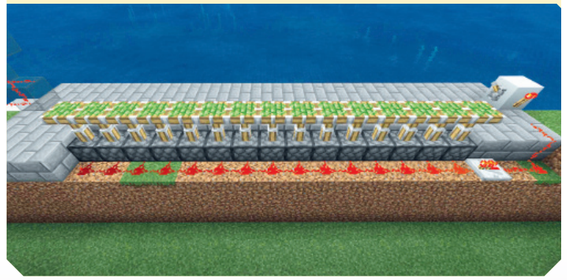


Construir un laberinto en Creativo es mucho más fácil, porque puedes volar y conseguir una vista aérea de tu construcción.



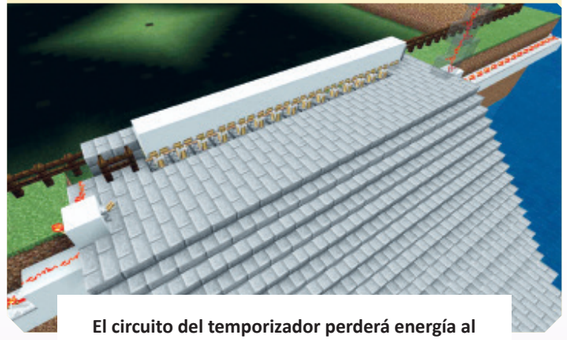
PASO 16

Coloca otra **antorcha** en el bloque de la **palanca**, que dará energía a una puerta que se baja cuando se mueve la palanca. Pon una línea de **polvo de *redstone*** desde la **antorcha** a una fila de **pistones pegajosos**. Los **pistones pegajosos** necesitan recibir energía para elevarse. La parte superior del **pistón pegajoso** debería estar expuesta por encima del nivel de nuestra plataforma.



PASO 17

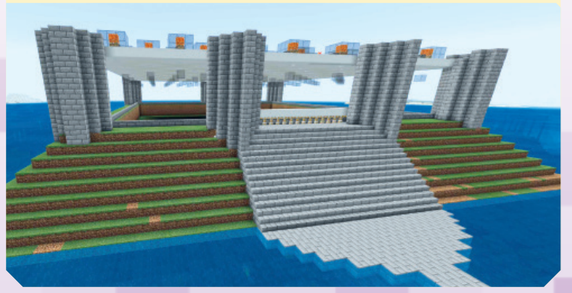
Pon un bloque en cada **pistón pegajoso**, de forma que ahora haya dos bloques totales por encima de la base. Esto significa que los jugadores no pueden saltar por encima para llegar a la arena; tienen que esperar hasta que se toque la **palanca** y se detenga la energía para ambos circuitos. Entonces, la puerta se baja y los jugadores pueden acceder.



El circuito del temporizador perderá energía al mismo tiempo, perdiendo de manera gradual la energía de todas las trampas de lava. Cuando termina una partida, solo tienes que cambiar la palanca para subir la puerta, bloquear las trampas de lava y reiniciar la *battle royale*.

PASO 18

Cuando estés satisfecho con el funcionamiento de los circuitos, empieza a ocultarlos todos. Aquí, quedan bien los pilares y las pendientes de césped, pero asegúrate de no interrumpir ni romper ningún circuito cuando los ocultes.



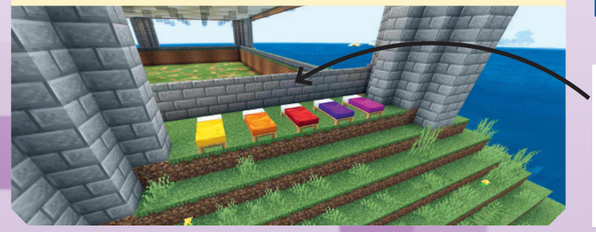
PASO 19

Observa que también puedes cubrir como quieras la estructura del techo. Las **plantas** y los **árboles** encajan muy bien en la temática isleña.



PASO 20

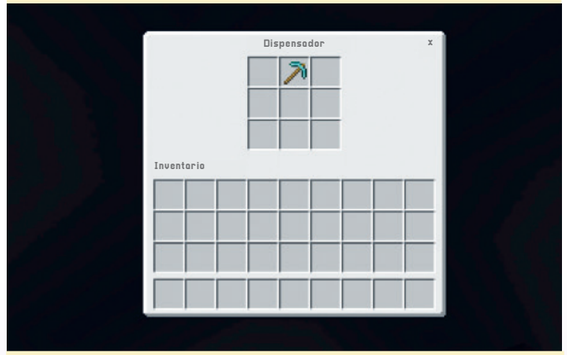
Las **camas** son puntos de aparición para cuando los jugadores son eliminados de la acción intensa en la arena.

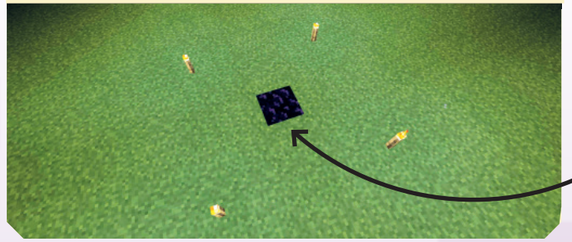


Ahora el borde de la arena tiene también una valla, garantizando que el acceso está bloqueado, además de en los puntos adecuados. Habíamos usado una valla de madera, pero, después de que se incendiase, ¡nos pasamos a la piedra!

PASO 21

¿Recuerdas el **dispensador** que has colocado? Pon un **pico de diamante** en él para que, durante la batalla final, la energía del circuito central haga que caiga al suelo. ¡Después, puede usarse para golpear un bloque de **obsidiana** en el centro de la arena, para que el jugador que quede pueda salir!



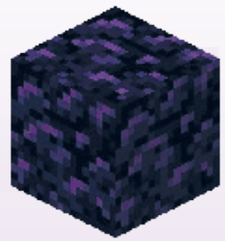


Los jugadores pelearán por el pico. Cualquiera que lo use estará en peligro de sufrir un ataque, ya que tardará diez segundos en romper el bloque de obsidiana y escapar.

PASO 22

Debajo del **bloque de obsidiana**, puede haber una habitación interesante para que el último jugador la explore. **Champiluces** en el suelo iluminarán el camino, y es aconsejable añadir un túnel de vuelta a la plataforma. Al final del túnel, una **puerta de hierro** con un interruptor de una dirección significa que el ganador puede salir.





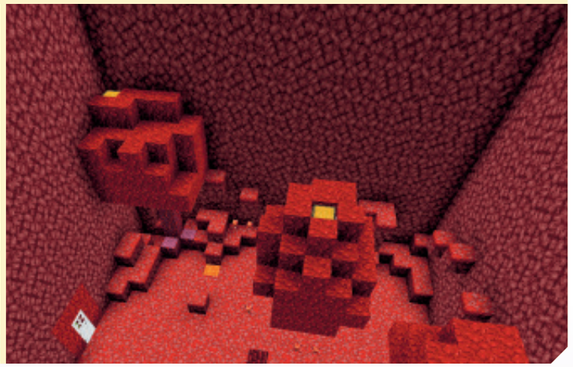


Intenta construir estructuras en la arena de la *battle royale* para que acampen los jugadores. Los objetos de botín también elevarán la apuesta y representarán una amenaza para aquellos que participen en la partida.

PASO 26

La siguiente sala está decorada con bloques de estilo *Nether*. La **placa de presión** que alimenta la entrada también activa un **dispensador** que tiene *piglins* y *piglins* brutos. Busca los **cofres** que contienen objetos de salud y una **espada** fuerte. ¡No pases por alto el **botón** final que te permite salir de este lugar aterrador!





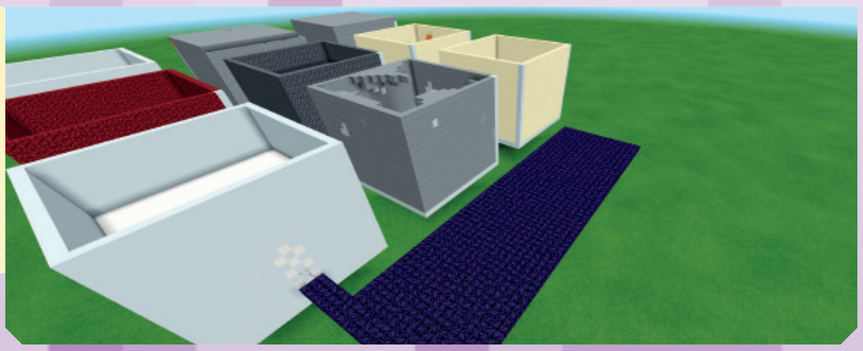
PASO 27

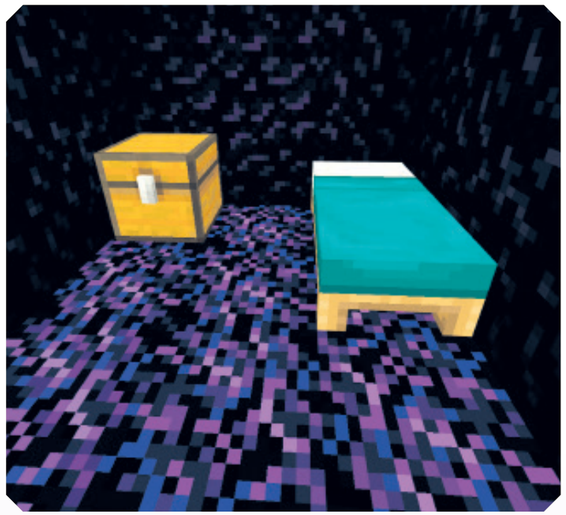
Antes de la sala del jefe hay un santuario relajante que crea una falsa sensación de seguridad. La sala tiene todo lo necesario para ganar una gran batalla, desde **armas** y **pociones** a cosas encantadas y objetos de salud.

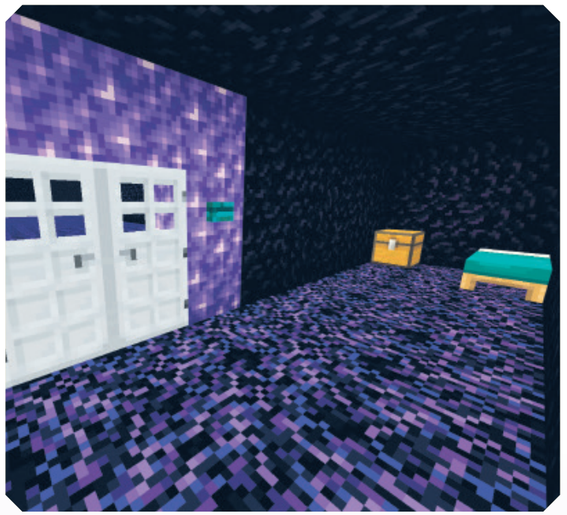


PASO 28

Después de abandonar la sala de los premios, el jefe es el último enfrentamiento. Añade una **cama** como punto de aparición y un **cofre**, por si hay que dejar algo atrás. Es una sala muy larga con mucho espacio.

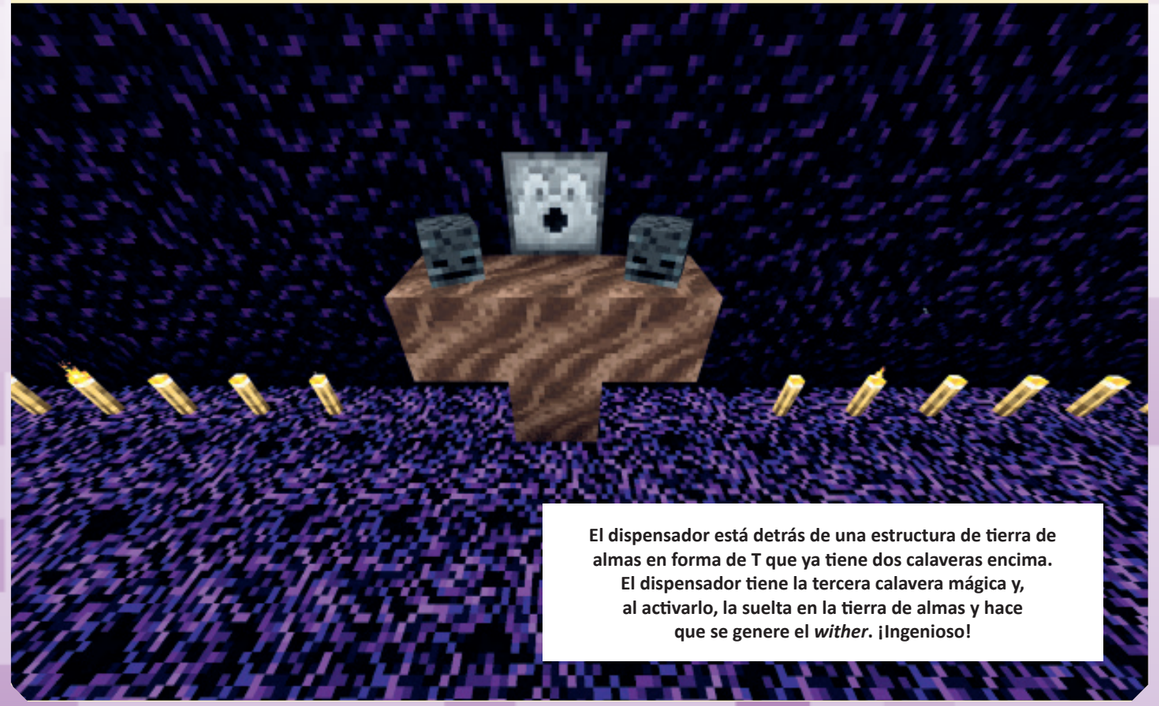






PASO 29

Nosotros hemos optado por un *wither* como jefe. Por lo general, se genera a partir de una forma de T en **tierra de almas** que tiene tres **calaveras de *wither*** en la parte superior. Aquí, sin embargo, las **placas de presión** que abren las puertas también están conectadas, mediante **polvo de *redstone***, con la parte trasera de un **dispensador**.



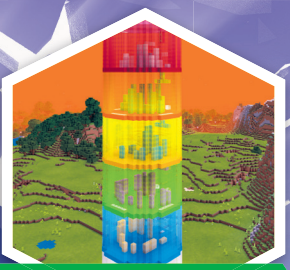
El dispensador está detrás de una estructura de tierra de almas en forma de T que ya tiene dos calaveras encima. El dispensador tiene la tercera calavera mágica y, al activarlo, la suelta en la tierra de almas y hace que se genere el *wither*. ¡Ingenioso!



BATTLE ROYALE



REGATA



CARRERA DE OBSTÁCULOS

¡UNA GUÍA FÁCIL DE SEGUIR PARA LA DIVERSIÓN MULTIJUGADOR CON MINECRAFT!

Esta asombrosa guía está llena de instrucciones paso a paso para construir minijuegos fantásticos en Minecraft. Puedes crear de todo, desde un arquero hasta una pista de carreras o una carrera de obstáculos masiva. Las construcciones van de fáciles a avanzadas, así que hay algo para todos. No necesitas *mods*, *cheats* ni *hacks*, ¡empieza a construir ya!



ESTILO



LABERINTO INCREÍBLE



MAZMORRAS LETALES

ISBN 978-84-415-4582-3
2360407
9 788441 545823
FSC
www.fsc.org

¡NO TE PIERDAS!





OBERON
www.oberonlibros.com