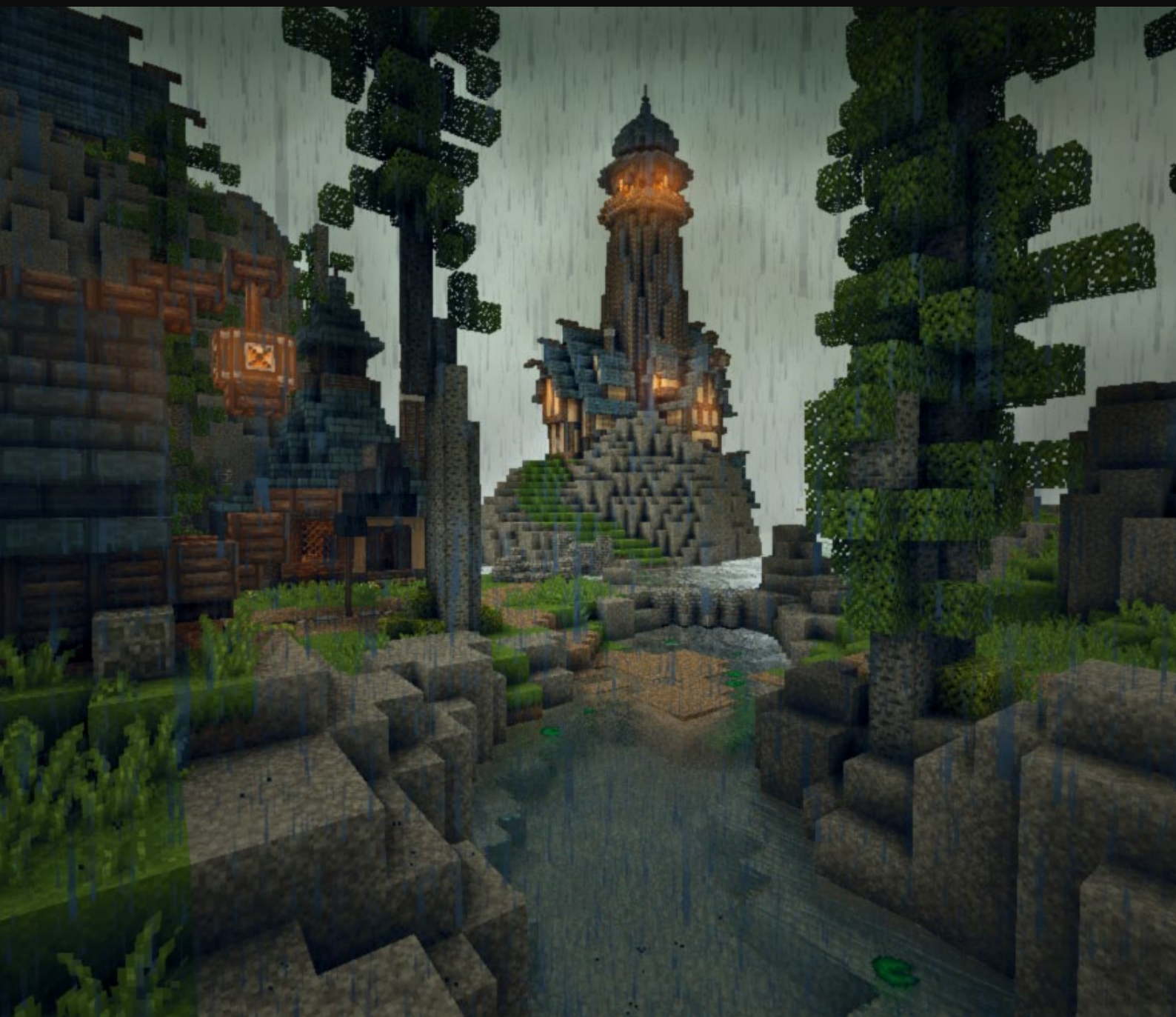


吉尔尼斯之战

MINECRAFT 资源争夺 PVP 对战地图

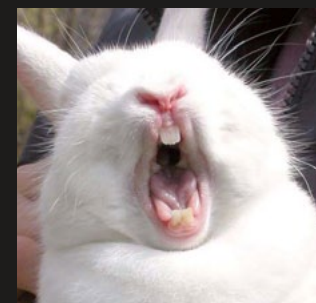


总述

感谢命令方块，让 MC 对战地图更加刺激和完善！本 PVP 地图由 icrdr 制作。游戏的地形是完全模仿魔兽世界吉尔尼斯之战，地形用 mcredit 笔刷绘制，比例非常接近魔兽世界战场原貌。树木形态各异，全部手工搭建。配合地图专用的材质包，风景更加美丽！精致的地形 + 趣味的战斗，一定能给你带来前所未有的 MCPVP 体验！本图支持局域网对战和服务器对战。地图智能程度极高，可以重复玩，理论上完全不需要 OP 维护和主持。

本地图是一款资源抢夺类的 PVP 游戏地图。玩家们为了得到更多的资源点数而展开战斗，最快达到 2000 资源点数的阵营将获得胜利。资源点数来自地图上的 3 个资源点，他们分别是矿区、磨坊、灯塔（见地图）。当一方阵营完全占领一个资源点后，他们将源源不断得获得资源点数，占领得越多，获得得越快！不仅如此，完全占领资源点后，该资源点的墓地会向一方打开。同时资源点旗帜一定范围内会不断产生荣誉奖章（金粒），这些荣誉奖章（金粒）可以用来兑换更好的装备。游戏推荐人数 8V8。

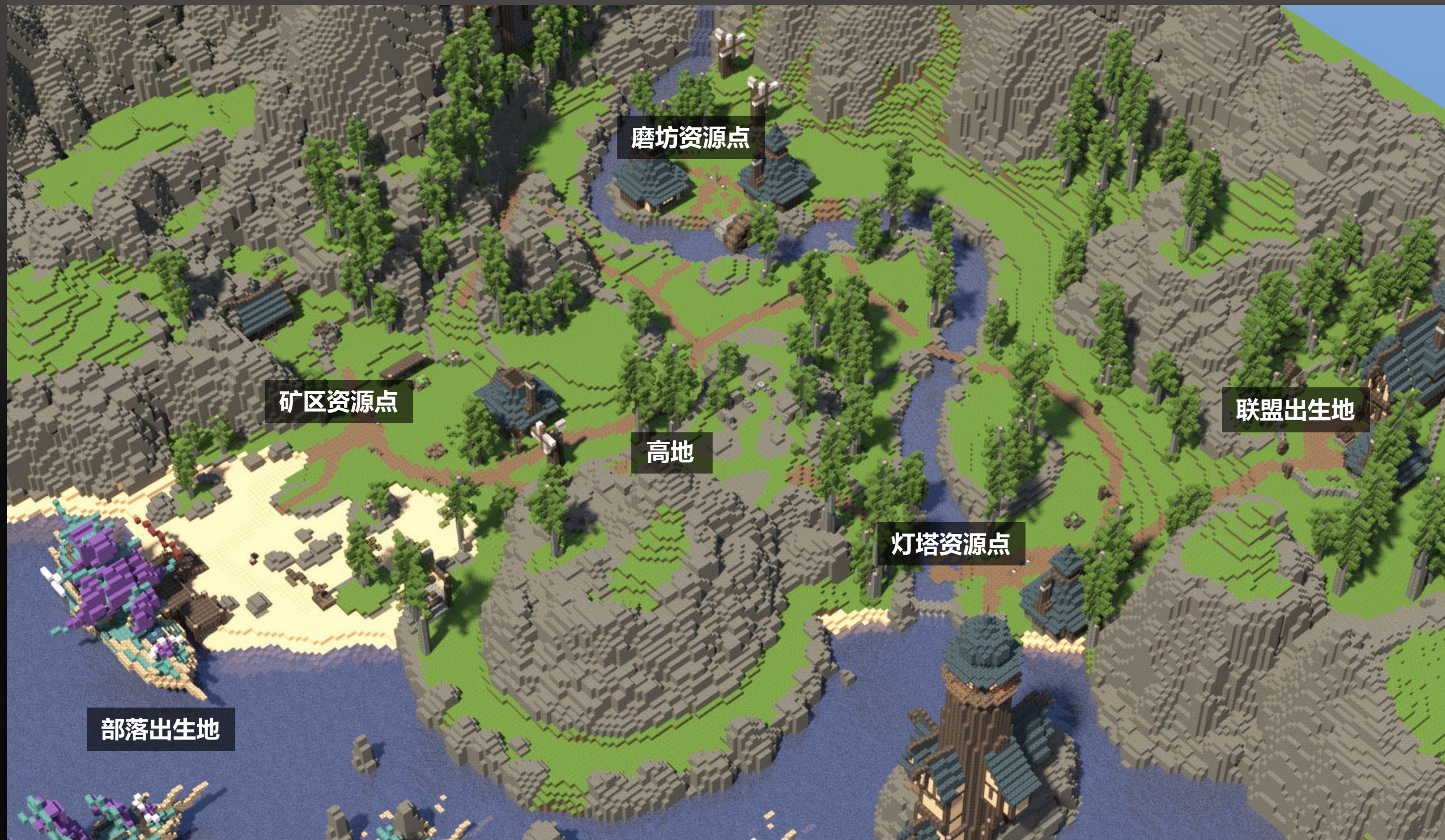
作者简介



作者常用昵称为 icrdr，原名马南。爱好游戏和插画。常年浪迹于各大游戏网站，闲余时间作画为乐。曾担任西安现代视觉文化研究会的画师。

2010 年在 3DM 首次接触 minecraft。原来为 MC 建筑向玩家，后来转型红石研究。对 MC 各方面了解都比较深入。2012 年初加入 Bilicraft 服务器，6 月下旬参与 Bilicraft 管理。后因时间问题退出管理组。

作战地图



游戏流程

部落入口

联盟入口

进入游戏厅后，选择你想进入的阵营~
我就先选择部落作为示范

进到部落的酒馆里头
酒馆的尽头会看到一个踏板，踏下后就会将你传送到部落的准备区。

Tips

只有冒险模式的玩家才能进入游戏

进入准备区之后，系统会清空你的背包，并给你64个牛排，64个绿宝石，一支箭矢。牛排当然是用于充饥的。绿宝石则是用来购买装备和药水，箭矢作为弓手的补给。

右击NPC打开购物栏

Tips

①所有装备耐久极高，完全不用担心会坏，而且死后物品保留。

②弓都有附魔无限箭矢~

右击后就会出现这样的界面，把交易所需物品放入左边的方格，右边的方格就可以获得你想购买的物品啦。

一个NPC可以提供约9种的物品交易，点左右的小三角切换交易类型。

Tips

装备只能在准备区购买，虽然战场也有商店，但是只能提升装备属性。“属性提升类”交易需要你拥有相应的装备为前提。因此，分配好这64个绿宝石能在前期给予团队很大的优势。

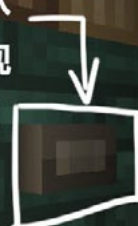
经过自己合理分配，
我的装备已经购买
完毕啦~！我喜欢玩
游侠，所以买了这
样一套。还买了急
速药水，最后还剩
下1个绿宝石，丢给
战友好了，说不定
他们正好还差一个~



Tips

- ①正式开始战斗后，绿宝石将全部收回。
- ②战友间可以赠送绿宝石，使得整个团队最大程度利用有限的绿宝石。

等所有队员都已经准备好了之后请按下“确认准备按钮”右下方出现提示，说明准备完毕！



[[@]] 部落已经准备完毕！

当部落和联盟都准备好了之后，全体玩家将传送到各队的基地，开始战斗！

<<<=准备确认按钮

Tips

- ①如果误按了按钮，请再次按下按钮即可取消准备。
- ②请务必确保所有成员都已经穿戴整齐再按下准备按钮。

游戏开始！！！！ 抢夺资源大战即将上演！！



我现在的位置

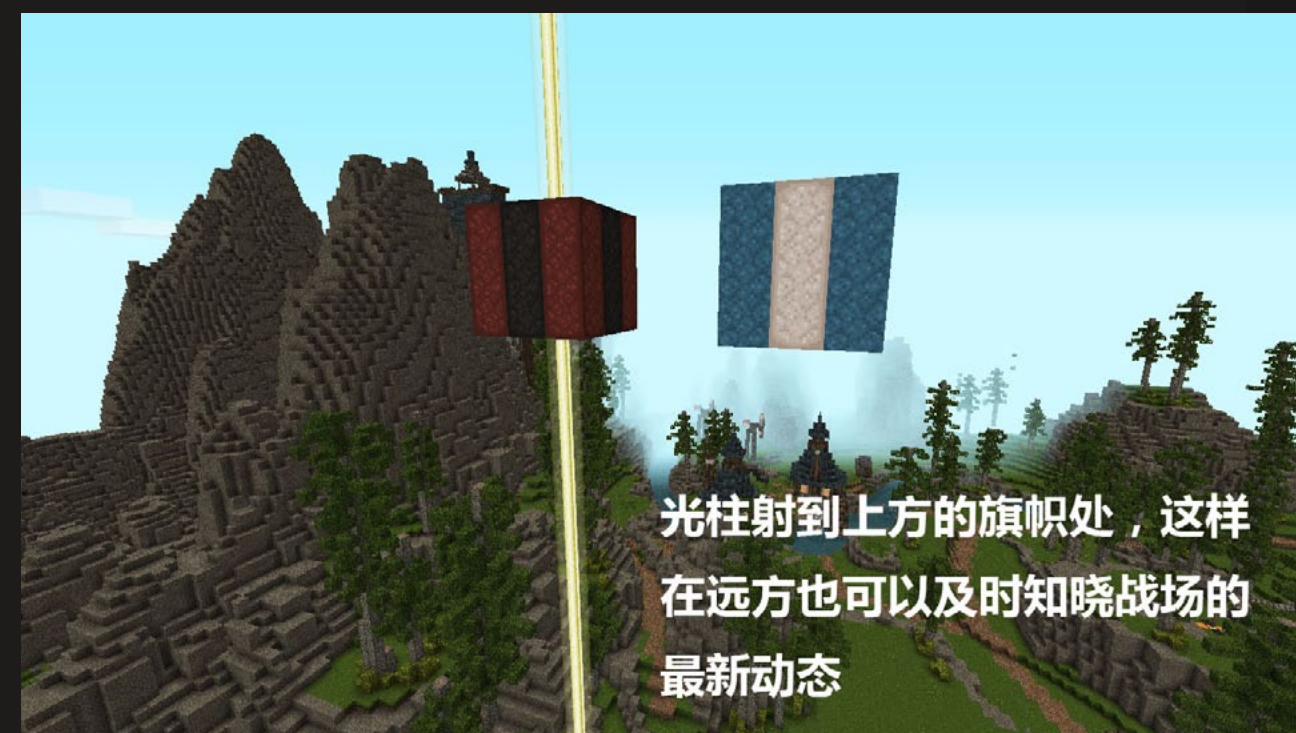
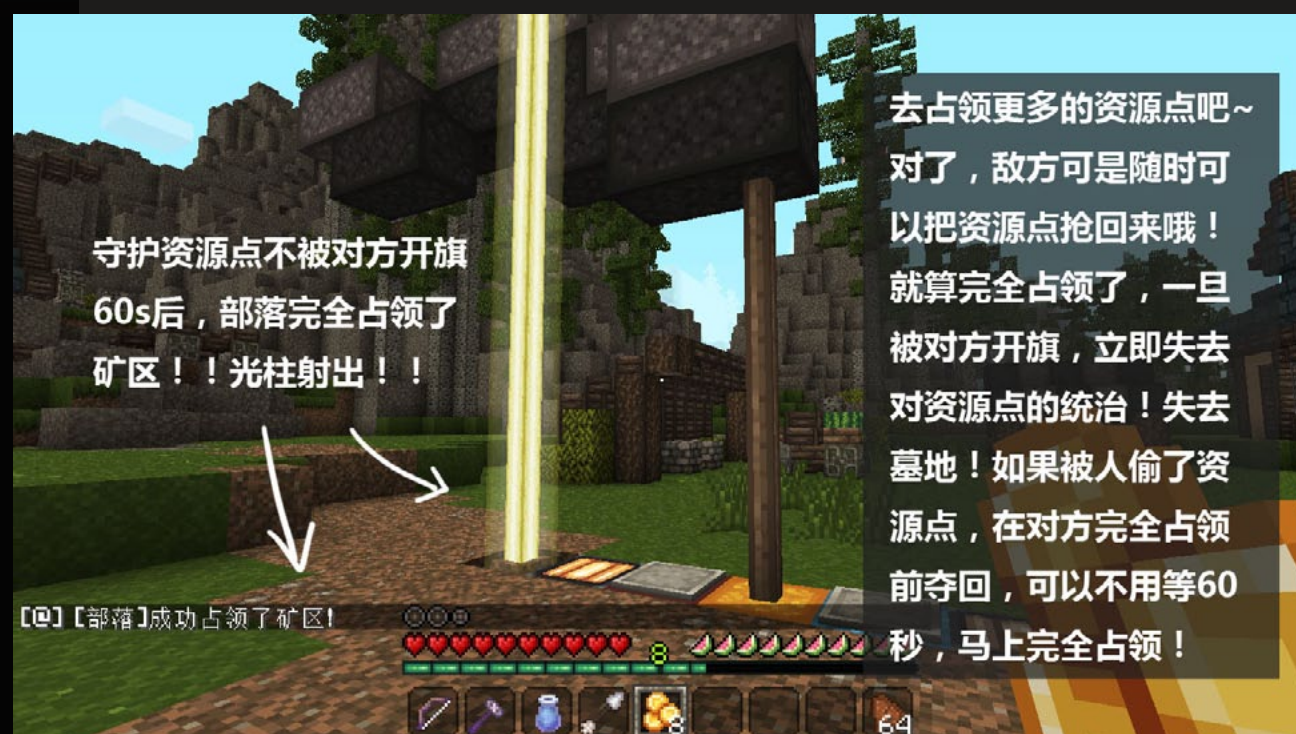
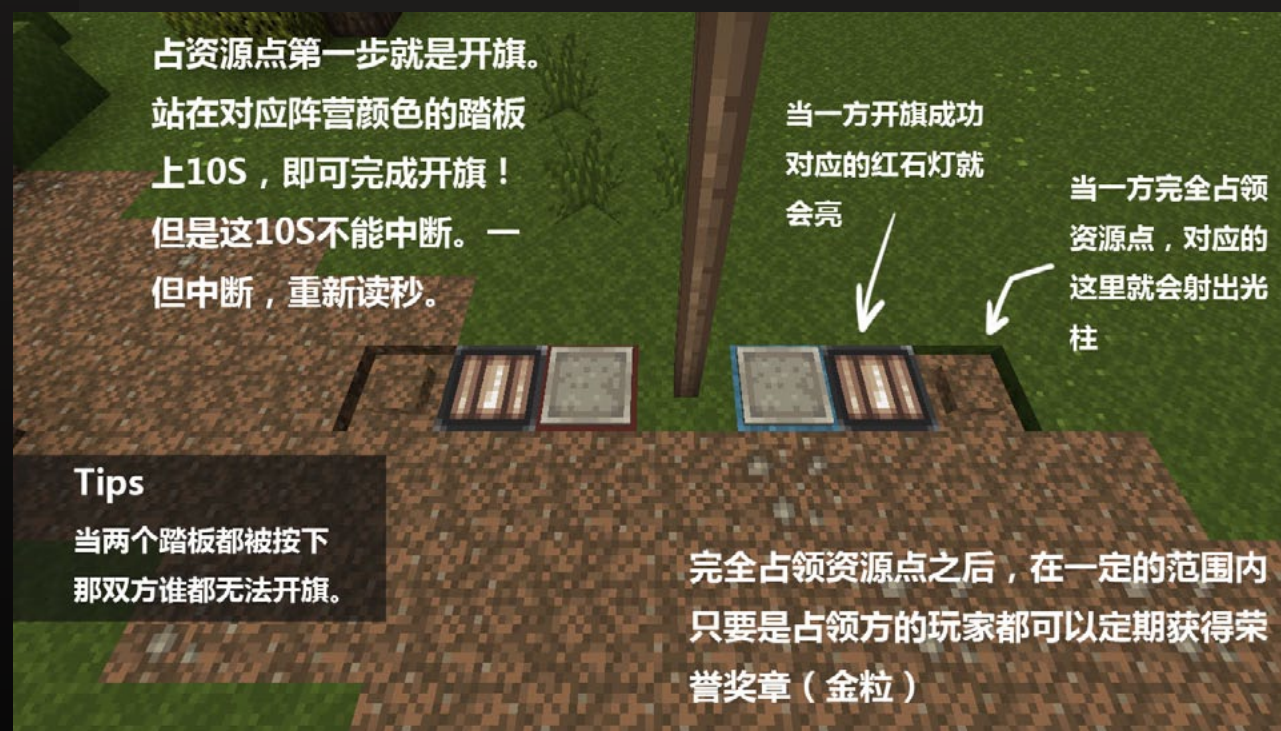
矿区、灯塔、磨坊就是资源点！
玩家所要拼死争夺的地方！

占领资源点的流程：

首先到达资源点找到开旗处开旗（需10s），开旗后守护资源点不被对方开旗，守护60s资源点就完全被开旗方占领了越多的资源点，资源点数就涨得越快，就越接近胜利！

那么我现在来到了离部落基地最近的资源点——**矿区**眼前的旗帜就是资源点的开旗处。
资源点除了可以增快资源点数增长外，可以提供一个墓地、定期的荣誉奖章（用于提升装备和兑换药品）。







右击NPC后就是这样的界面。在左侧放上相应的物品，右侧就能出货。我用10个荣誉奖章兑换到了优秀品质的弓，感觉良好~



同样，一个NPC有9种兑换方式，按三角形切换。

冷酷角斗士的猎弓
Power II
Punch I
Infinity I
Unbreaking enchantment, level 99
弓 优秀

我被从天而降的岩浆击中.....
死了.....



Respawn后，就来到了
这里等待复活。玩家将等
待大约小于28秒的时间。
死后物品都是保存的，不
必担心~但是增益效果都
没了.....

及时提示您还剩余多少时间

@ whispers to you: [系统]您将在12秒后复活...
@ whispers to you: [系统]您将在8秒后复活...

然后你将会被传送到这里，选择你想去的墓地转生。除了基地的墓地外，资源
点也可以提供墓地。占领资源点获得墓地，这样你就有更多的重生位置的选择
，能够及时增援队友~！

因为刚才部落占领三个资源点，所有我有4个选择

复活！！

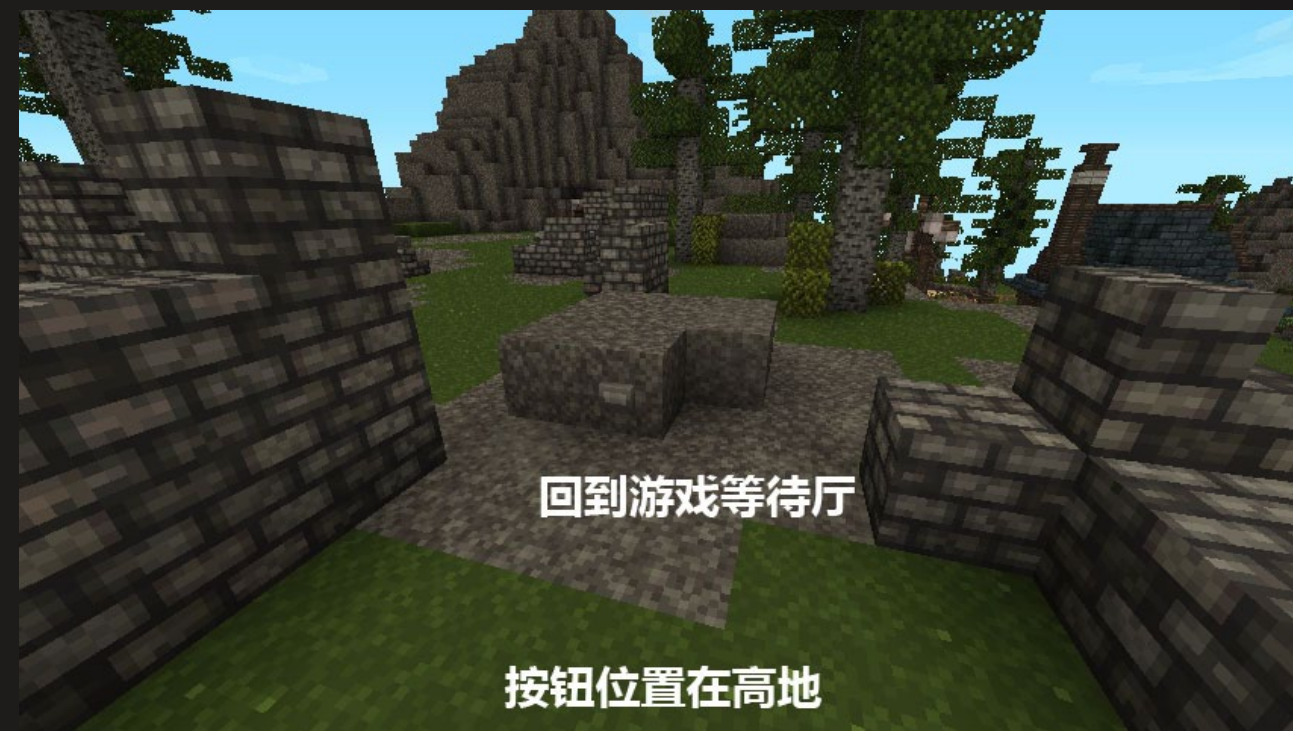
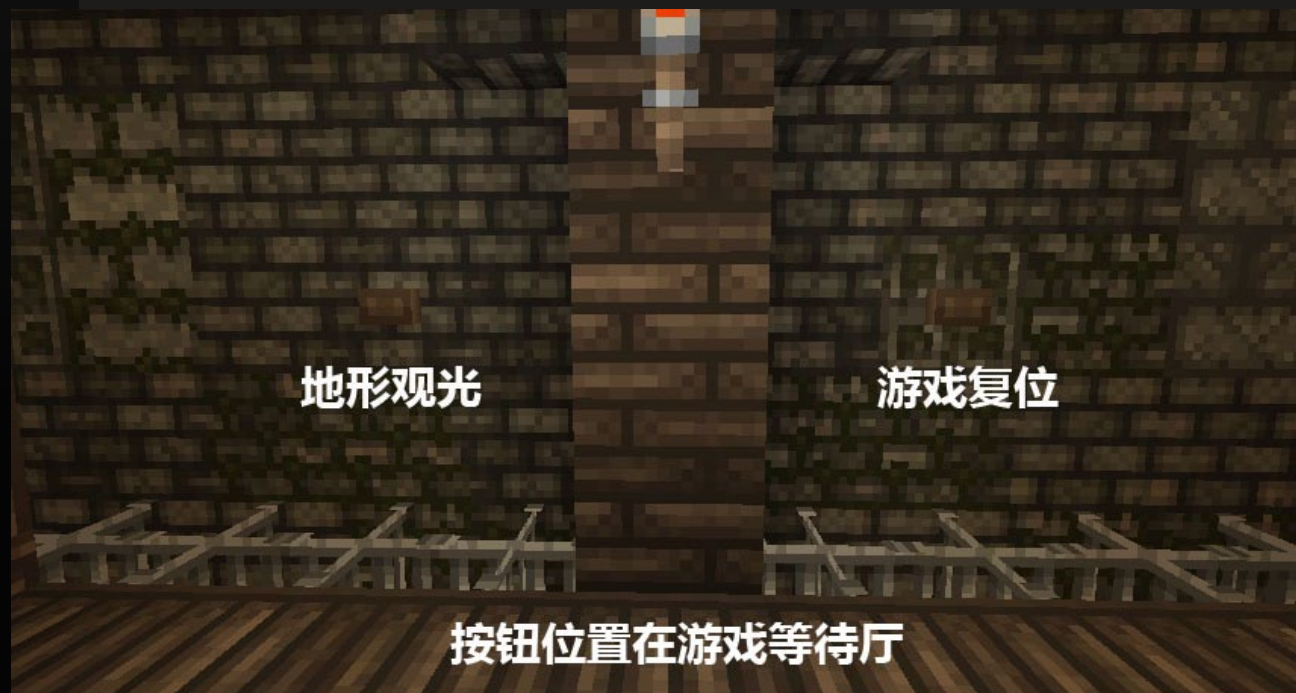
当一方资源点数到达2000，游
戏结束！该方获得胜利！战场
将自动复位。复位结束后，又
可以新一轮得游戏啦~~！

[@] [部落]资源点数2000/2000 获得胜利!!!
[@] [系统] 恭喜部落获得胜利!! 战场复位中.....请稍后
[@: Teleported icdr to -506.50,20.50,-627.50]
[@: Set icdr's spawn point to (-507, 20, -628)]
[@: Cleared the inventory of icdr, removing 98 items]

游戏复位

地图本身高度智能，游戏结束后会自动复位。但是为了对应突发情况，本地图也支持人工复位。人工复位需要创造模式，虽然地图初始模式为冒险模式，但是我没有禁止作弊，所以局域网的开启者可以通过 /gamemode 1 让自己变为创造模式从而进行复位操作。但是在复位完毕后，如果还想继续加入游戏，请输入 /gamemode 2 变回冒险模式才行。地图只有一个复位键，复位需要少许时间，请提示复位完毕后在继续游戏。

同时，我也给创造模式一个能够自由进入战场和游戏厅的便利。这样就能观赏地图或者围观战斗。



注意事项

我有必要告诉大家哪些事是允许的哪些是不允许的。之前没有命令方块，很多东西只能用服务器插件来限制，有了命令方块后，情况大为改观，但即便如此，也经不起熊孩子瞎折腾。

①禁止攀爬

高山都为天然屏障，不是战斗场所。对于不能上的地方我已经加高了一些，但不免有所遗漏

②禁止海洋游泳

勿入海洋的请马上回岸，海洋同样不是战斗场所。

③禁止破坏地形

虽然已经设置为冒险模式才能参与游戏，但是冒险模式下仍可以破坏很多物品，如火把。

④禁止探索地图的边界

不可视界线会把你吃掉 ~

感谢 & 转载声明

首先我要感谢我的好友 HopeAsd，帮我开服进行测试，让这张地图真正投入使用。测试的意义非常重大，一来能证明这个地图真的可以玩起来，二来有利于游戏数据的合理性修改。最最重要的一点：弥补了我之前阿拉希复刻版所留下的遗憾 ~ 我想做一个真正可以玩并且好玩的地图。其次我感谢帮我测试的人，没有他们测试就进行不下去。他们中大多都是 BC 的玩家，在我接位 BC 总管理以来，没有一次不是坑大伙的。我以为当我实现了心里想的计划，大家就会明白我的所作所为。最后，因为现充把我的时间吃得所剩无几，我只能放弃。给大家留下这样一个不知人情为何物的印象。但在这样的情况下，还能获得这么多人的支持，感动无以言表 经过几次测试，装备的数据进行了调整，修正了很多设定之外的 BUG，甚至对奖章获取方式也进行了一次大的调整，这些离不开测试人员的功劳。

最后我也感谢我自己。我之前也说了，我的空闲时间极少。最后还是坚持完成了地图，算是给自己一个完满。

地图存档的制作、材质包的绘制花了极大的心血。我感谢帮我转载的少年，但是请您注明地图作者。

测试人员

排名不分先后

ghoststar	1011041663	bl444164
3gmo	qianxun	Littlep
davidisl	a7	SoloMon
himesama	mojoe	windysoul
2861679144	q2518825	Sparks
xiaoxi	honkli	LianLian
kun7895123	ben_jy	Frosto
bl444164	Dys	redeemer
gundang	abel	honkli
tkmmot321	black_gundam	
david	Sasami	
mig	qczyy	