

ОГЛАВЛЕНИЕ

Режимы игры Minecraft. Творческий режим	5
1. Основные биомы	6
Бесплодные земли	6
Болото	7
Горы	8
Грибные поля	8
Джунгли	9
Ледяные пики	10
Лес	10
Незер	12
Энд	13
Океан	14
Пещеры	16
Пустыня	18
Равнина	19
Саванна	19
Тайга	20
2. Подготовка к строительству	21
Добыча материалов для строительства	22
Особенности добычи разных блоков	24
Особенности поведения некоторых блоков	26
Обработка блоков	28
Цвета, красители, окрашивание	30
3. Основы строительства	32
Стены и крыши	32
Окна и двери	34
Освещение	36
Обустройство жилища	38
Редстоун – автоматические системы	40

Лифт	42
Интерьер	44
Флаги	50
Музыка	51
Защита периметра (53)	53
4. Особенности строительства	56
Строительство под водой	56
Строительство с помощью консоли	58
Строительство с помощью модов	60
5. Примеры интересных построек	62
Небольшой добротный дом	62
Дом на дереве	64
Замок	67
Парящий дом	70
Подводный дом	72
Грибной дом	74
Дом в пустыне	76
Японская пагода	80
Подземный дом	84
Дом на острове	86
Средневековый дом	90
Дом в горе	94

РЕЖИМЫ ИГРЫ MINECRAFT. ТВОРЧЕСКИЙ РЕЖИМ

В игре Minecraft существуют различные режимы. По умолчанию используется режим выживания, но есть специальный режим для строительства — Творческий. Его можно выбрать при создании нового мира, а также изменить у существующего. Нажми клавишу / и введи команду `gamemode creative` или `gamemode survival`. В первом случае игра перейдет в творческий режим, а во втором — в режим выживания.

В творческом режиме очень удобно строить.

И вот почему:

- Все блоки доступны в инвентаре в неограниченном количестве
- Мобы не нападают, даже не замечают тебя и не мешают строить
- Уровни голода и жизни не уменьшаются, ты не можешь умереть
- Ты умеешь летать — очень удобное качество при строительстве высоких зданий

ВНИМАНИЕ! Чтобы была возможность переключиться в режим выживания, не забудь включить поддержку читов в настройках создаваемого мира.



Чтобы перейти в режим полета, дважды нажми клавишу Пробел. Поднимайся в воздух клавишей Пробел, а опускайся клавишей Shift (слева). Управляй направлением полета теми же клавишами, что и ходьбой. А для более быстрого полета удерживай клавишу Ctrl. Чтобы быстро спикировать на землю (и не разбиться!) — снова дважды нажми клавишу Пробел.

Преимущества творческого режима:

- Неограниченные ресурсы
- Не нужно создавать предметы
- Не нужны рецепты крафта

СОВЕТ. Если наступила ночь, а тебе не терпится строить дальше, введи команду `time set 0`, и снова станет светло!

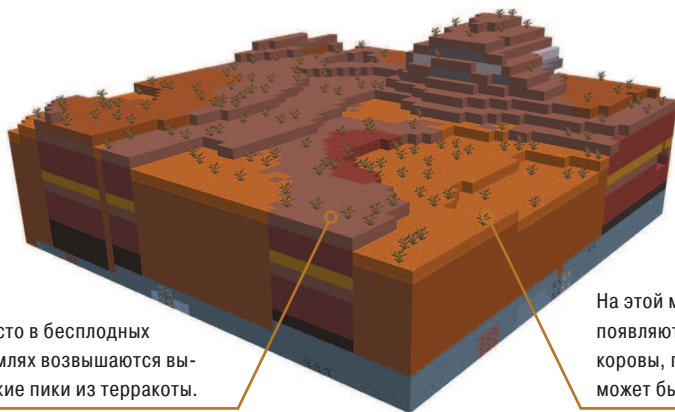
1. ОСНОВНЫЕ БИОМЫ

В игре **Minecraft** существует множество разных биомов. В зависимости от биома распространены различные блоки. Например, на равнинах повсеместно встречаются земля и камень, в пустынях — песок и песчаник, а в заснеженной тайге — снег и лед.

В разных биомах растут различные деревья, например, мангровые деревья в болотах или дубы — в темном лесу. В измерениях Энд и Незер есть собственные биомы, в которых доступны уникальные блоки, а некоторые правила строительства отличаются от Верхнего мира.

БЕСПЛОДНЫЕ ЗЕМЛИ

Довольно редкий биом, который легко узнать по обилию красного песка и редкой растительности, в основном представленной мертвыми кустами и кактусами.



Часто в бесплодных землях возвышаются высокие пики из терракоты.

На этой местности не появляются куры, овцы или коровы, поэтому добыть еду может быть проблематично.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

- Красный песок
- Терракота
- Каменистая земля
- Красный печаник



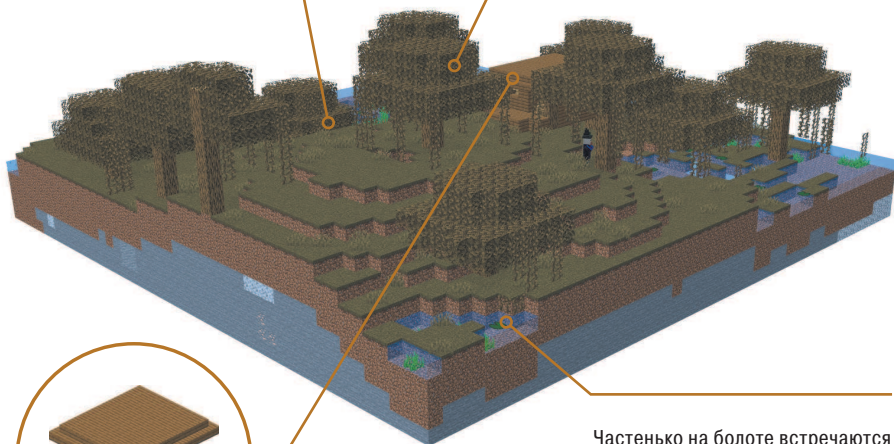
СОВЕТ. Здесь идеально будут смотреться сооружения в духе Дикого Запада: дома, салуны и домики Шерифа.

БОЛОТО

Встречается обычное и мангровое болото. Это равнинные местности, затопленные водой серо-зеленного оттенка. В болотах обитают слизни и лягушки.

На сухих и затопленных участках встречаются деревья, покрытые лианами.

Из-за водной среды передвижение по болоту затруднено.



В болотах генерируются хижины, в которых живут ведьмы. Убив ведьму, можно заселиться

в ее домик, установив дверь и окна. Кошку, проживающую вместе с ведьмой, можно приручить рыбой, чтобы обзавестись компаньоном, отпугивающим криперов и фантомов.

Частенько на болоте встречаются ведьмы, которых можно узнать по характерным бородавкам. Увидев тебя, ведьма начнет бросать различные вредоносные зелья. Отойди на такое расстояние, чтобы попасть в ведьму из лука, а она не могла докинуть до тебя зелья.

СОВЕТ. Для этих мест идеально подойдет дом на сваях.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

- Глина ■ Дерн
- Дубовая древесина
- Мангровая древесина



ВРАЖДЕБНЫЕ ОБИТАТЕЛИ

Ведьма



ГОРЫ

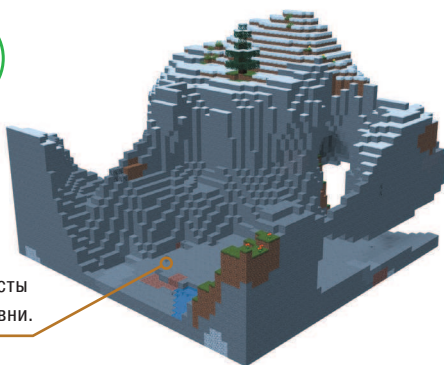
В горах можно построить жилище отшельника на пике выше облаков. Или же неприступный замок с веревочной лестницей. Заодно можно устроить козью ферму, наловив горных коз, чтобы не испытывать недостатка в молоке, лечащем от отравления.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

- Камень ■ Кальцит
- Гранит ■ Андезит



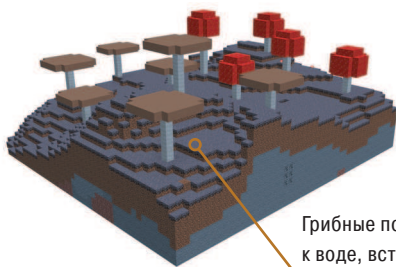
СОВЕТ. В горах отлично будет смотреться высокий замок.



В горах повсеместно встречаются аванпосты разбойников, а в горных лугах еще и деревни.

ГРИБНЫЕ ПОЛЯ

Удивительный биом из мицелия с растущими огромными грибами, среди которых бродят муухоморы – грибные коровы. Готовые дома растут сами по себе – это огромные грибы, в которых можно жить после небольшой достройки.



Грибные поля, не прилегающие к воде, встречаются очень редко.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

- Грибные блоки ■ Мицелий
- Глина ■ Земля



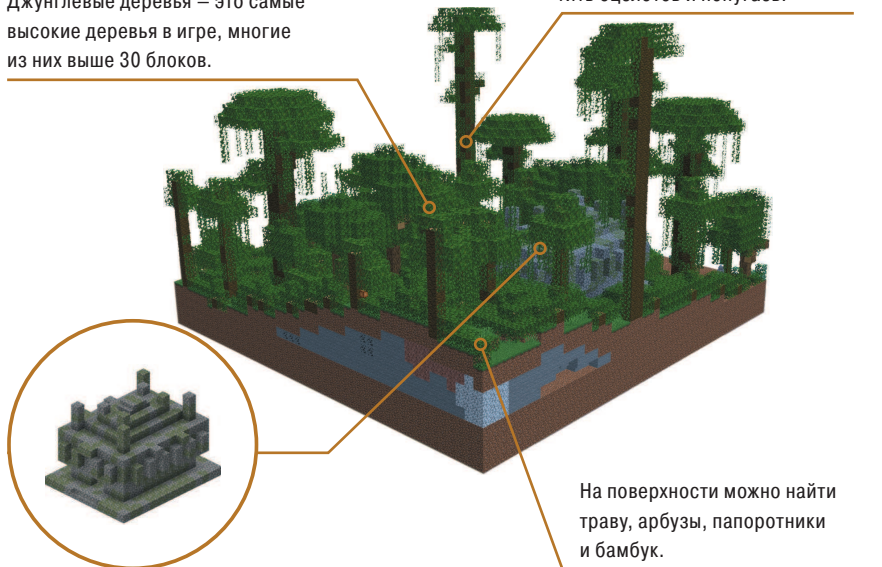
СОВЕТ. В грибных биомах шикарно будут смотреться фантазийные сооружения.

ДЖУНГЛИ

Джунгли отличают тропические деревья, лианы и бамбук, а в лесах можно встретить попугаев, оцелотов и панд. В джунглях так и просится под постройку древний храм из замшелого булыжника, полный тайн, сокровищ и ловушек.

Джунглевые деревья — это самые высокие деревья в игре, многие из них выше 30 блоков.

Только в джунглях можно встретить оцелотов и попугаев.



На поверхности можно найти траву, арбузы, папоротники и бамбук.

Храм в джунглях покрыт мхом и лианами и встречается только в биомех джунглей. В каждом храме есть два сундука, один из которых скрыт за системой рычагов, а другой, на нижнем уровне, защищен ловушкой с крюками и стрелами. Перережь крюки ножницами и открой первый сундук. Затем вернись к рычагам. Решив эту головоломку, ты откроешь отъезжающий блок за лестницей на нижнем этаже. Спрыгни вниз, чтобы добраться до второго сундука. Установив двери и окна, а также освещение, можно превратить храм в отличное надежное убежище в непролазных биомех джунглей.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

- Земля ■ Подзол
- Тропическая древесина
- Дубовая древесина

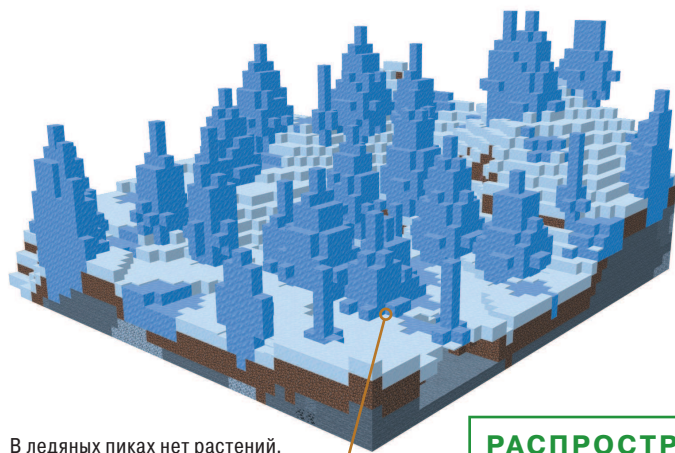


СОВЕТ. В джунглях можно построить пирамиду или храм Майя.

ЛЕДЯНЫЕ ПИКИ

Это один из видов заснеженных биомов, в которых легко замерзнуть, провалившись в рыхлый снег. Здесь очень холодно, земля покрыта снегом, а вода превратилась в лед.

СОВЕТ. В этих заснеженных безжизненных местах великолепно будет смотреться замок в духе штаб-квартир на Стене из сериала «Игра престолов».



В ледяных пиках нет растений, поскольку поверхность биома состоит из снежных блоков.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

- Земля
- Лед
- Плотный лед
- Снег



ЛЕС

Лесные биомы легко узнать по обилию деревьев – дубов, берез и елей. В начале игры это самый удобный биом для выживания, так как здесь много древесины для строительства и животных для пищи.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

- Березовая древесина
- Дубовая древесина
- Дерн
- Земля

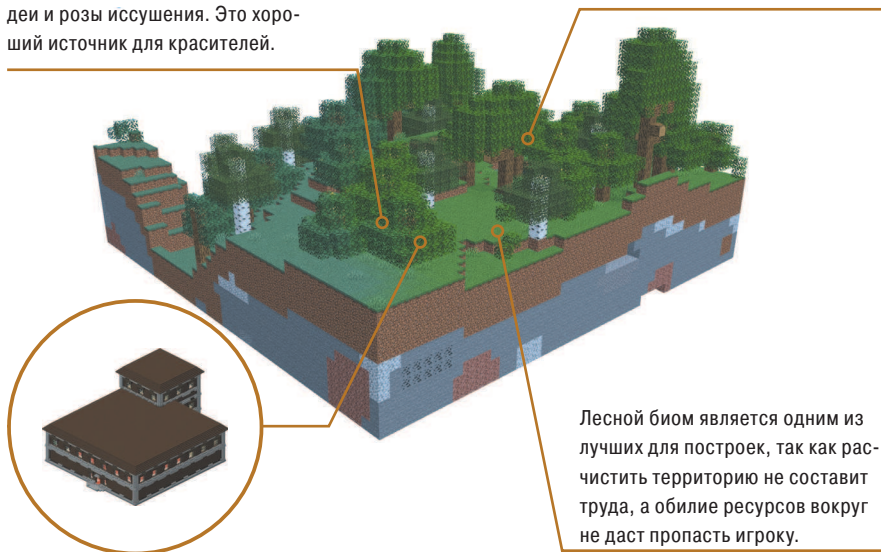


СОВЕТ. В лесных биомах можно построить лесные хижины и избы, а также шалаши, землянки и дома на дереве.

1. ОСНОВНЫЕ БИОМЫ

Существуют два варианта биома леса: обычный и цветочный. В цветочном можно найти все цветы, кроме подсолнечника, синей орхидеи и розы иссушения. Это хороший источник для красителей.

В обычном лесу встречаются волки, а в цветочном — кролики.



Лесной биом является одним из лучших для построек, так как расчистить территорию не составит труда, а обилие ресурсов вокруг не даст пропасть игроку.

Лесные особняки — это огромные натуральные структуры, генерируемые исключительно в биоме «Темный лес». Лесной особняк состоит из трех этажей, из которых первые два — большие, а последний — маленький. Особняки состоят из множества комнат: спален, кабинетов, столовых, библиотек, тюрем, боевых арен, складов, залов и сокровищниц.

Встретив такое огромное сооружение на своем пути, непременно возникает непреодолимое желание заселиться в него и обследовать каждый уголок. Но будь осторожен! В коридорах, спальнях и кабинетах появляются поборники, в столовых и залах — заклинатели с врединами. Захвати с собой тяжелую броню, дополнительные стрелы, еду и зелья, когда пойдешь исследовать особняк. Бои предстоят тяжелые.

ВРАЖДЕБНЫЕ ОБИТАТЕЛИ

- Заклинатели
- Поборники
- Вредины



ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ

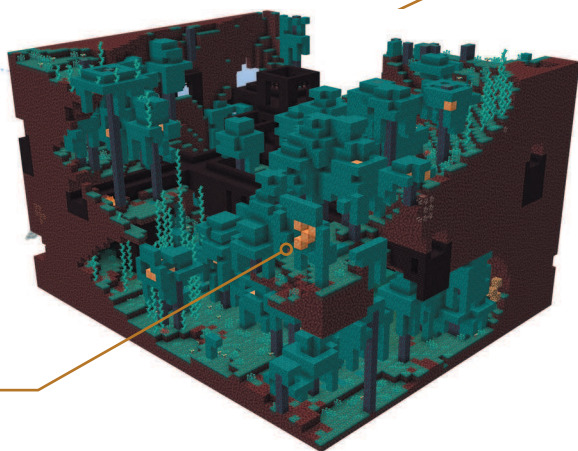
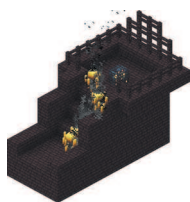
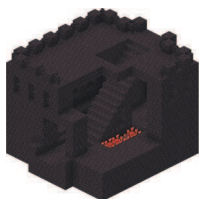
- Древесина
- Доски
- Булыжник
- Лестницы
- Шерсть



НЕЗЕР

В Незер можно попасть, построив портал из обсидиана и активировав его огнем. Биомы Незера очень опасны — тут огромное количество лавы и опасных мобов. Тем не менее сюда следует отправиться, чтобы добыть незерит — самый крепкий материал в игре.

СОВЕТ. Идеальные постройки создаются из темно-красовых блоков с лавовым освещением — замки, крепости и форты.



Крепости Незера — это страшные цитадели из незерских кирпичей. Они охраняются всплохами (генерируемыми рассадниками), визер-скелетами и магмовыми кубами. Эти mobs довольно сильны и биться с ними непросто. Единственная причина, по которой ты захочешь здесь обосноваться, — сбор незерского нароста, который растет только здесь. Он необходим для варки любых зелий, поэтому найти источник этой редкой травки — действительно большая удача. В крепостях есть специальные комнаты-фермы этого растения. Найдя такую комнату, максимально освети ее, сведя появление мобов к минимуму, и собирай нарост.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

- Чернит ■ Незерак
- Песок душ ■ Базальт



СОВЕТ. Помни, что поспать в Незере не удастся — кровати взрываются! Чтобы не потерять собранные ресурсы, используй Эндер-сундуки.

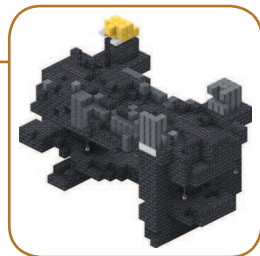
1. ОСНОВНЫЕ БИОМЫ

Развалины бастиона — еще одна структура, которая встречается в Незере и вряд ли заинтересует тебя как место жительства. Это мрачные замки, в которых бродят хоглины с пиглинами, а иногда встречаются магмовые кубы. Но несмотря на явные опасности, здесь можно найти золото, золотые инструменты и броню. Кроме того, только в развалинах бастиона ты отыщешь незеритовые предметы, редкую пластинку Лины Рейн Pigstep, а также узор флага «Рыло». А еще с пиглинами можно обмениваться: они охотно меняют золотые слитки на всяческие предметы.

Решив отправиться сюда, не забудь хорошо экипироваться и вооружиться и захвати светящиеся блоки или факелы. И помни, что в Незере спать нельзя!

ВРАЖДЕБНЫЕ ОБИТАТЕЛИ

- Пиглины
- Хоглины
- Магмовые кубы
- Брутальные пиглины
- Визер-скелеты
- Всплохи



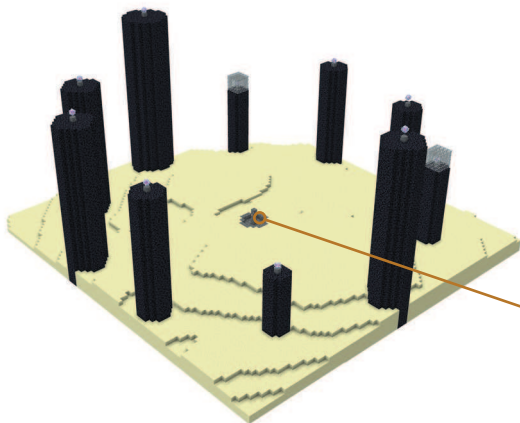
СОВЕТ. Идеальное место для забытых Богом крепостей и мрачных замков.

ЭНД

В Энд можно попасть только через портал в подземной крепости, найти которую можно с помощью ока Эндера. Энд представляет собой группу островов из эндерняка, где на центральном обитает Эндер-дракон под охраной множества эндерменов.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

- Эндерняк
- Обсидиан
- Пурпур
- Бедрок



Ты сможешь что-нибудь строить, только победив дракона. Но и в этом случае тебе вряд ли захочется тут жить — кругом кишат враждебные эндермены, выходящие из себя, когда на них смотрят.

Энд — это темное космоподобное измерение, которое представляет собой множество островов, целиком состоящих из эндерняка.

ОКЕАН

Существуют умеренные, теплые (и тепловатые) и холодные (и замерзшие) виды океанов. В океанах можно строить подводные жилища из стекла. Для удобства можно набросать на дно блоки песка или гравия по форме будущего жилища, затем «обшить» его стеклянными блоками, а потом удалить песок/гравий, чтобы осушить сооружение.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ РЕСУРСЫ

- Вода ■ Гравий ■ Песок
- Гранит ■ Лед
- Призмарин
- Коралловые блоки

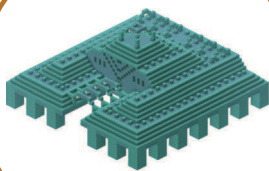


ВРАЖДЕБНЫЕ ОБИТАТЕЛИ

- Стражи ■ Древние стражи
- Утопленники



Весь смысл существования коралловых рифов — это умиротворенное наблюдение за тропическими рыбами и кораллами разных форм и цветов.



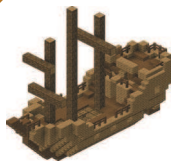
Океанские монументы, встречающиеся в биоме глубокого океана, поражают красотой и масштабом. Это сооружение построено из призмарина — материала, похожего на камень, — и освещается блоками «Морской фонарь».

Жемчужина подводной крепости — комната с восемью золотыми блоками, как правило, расположенная в центре строения и охраняемая несколькими древними стражами. А снаружи монумент охраняется обычными стражами, которые не менее опасны, чем древние.

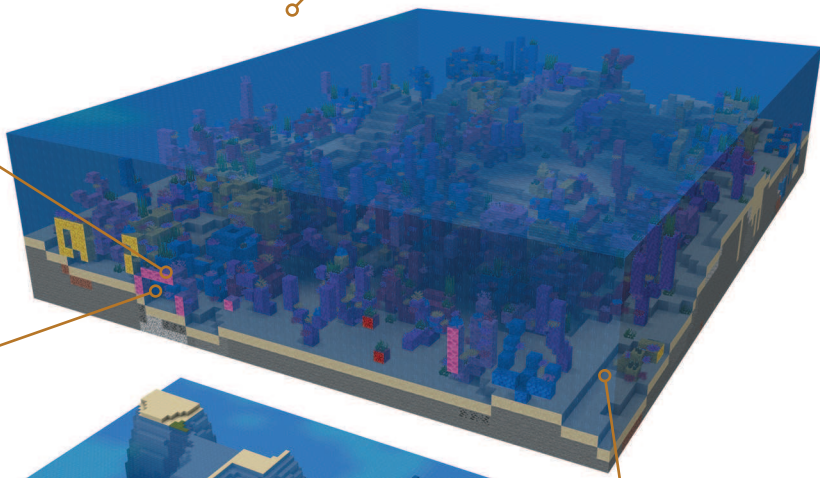
Задумав исследовать монумент или даже обжить, отнесись очень серьезно к экипировке. Желательно пользоваться чарами и зельями — невидимости, ночного зрения и подводной ходьбы для ботинок, чтобы быстро передвигаться и дышать под водой. Обычные и древние стражи очень сильны и атакуют в том числе с расстояния, накладывая негативные эффекты.

1. ОСНОВНЫЕ БИОМЫ

В океанах и на пляжах часто встречаются места кораблекрушений. Внутри каждого корабля можно найти несколько сундуков с сокровищами. Кроме того, корабль — огромный источник древесины. Уже ради этого стоит обжить капитанскую рубку или каюту, а со стороны корабль выглядит впечатляюще. Единственный недостаток — часто корабли генерируются полуразрушенными и затопленными, поэтому чтобы привести такое судно к первоначальному виду, придется попотеть — осушить и достроить его. Враждебных мобов на кораблях нет.

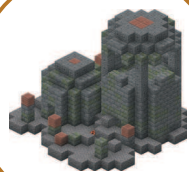


СОВЕТ. Отлично будет смотреться подводный стеклянный дом, а на берегу океана можно построить корабль.



Подводные руины обычно встречаются на дне океанов, но иногда появляются и на суше. В руинах очень много утопленников, поэтому, прежде чем отправляться туда, нужно основательно подготовиться. Руины можно использовать в качестве основы для строительства подводного дома, а заодно собрать сокровища.

Как и в случае с океанскими монументами, тебе понадобятся сыпучие блоки, чтобы осушать внутреннее пространство руин. Захвати с собой и светящиеся блоки или факелы, так как внутри царит непроглядная тьма.

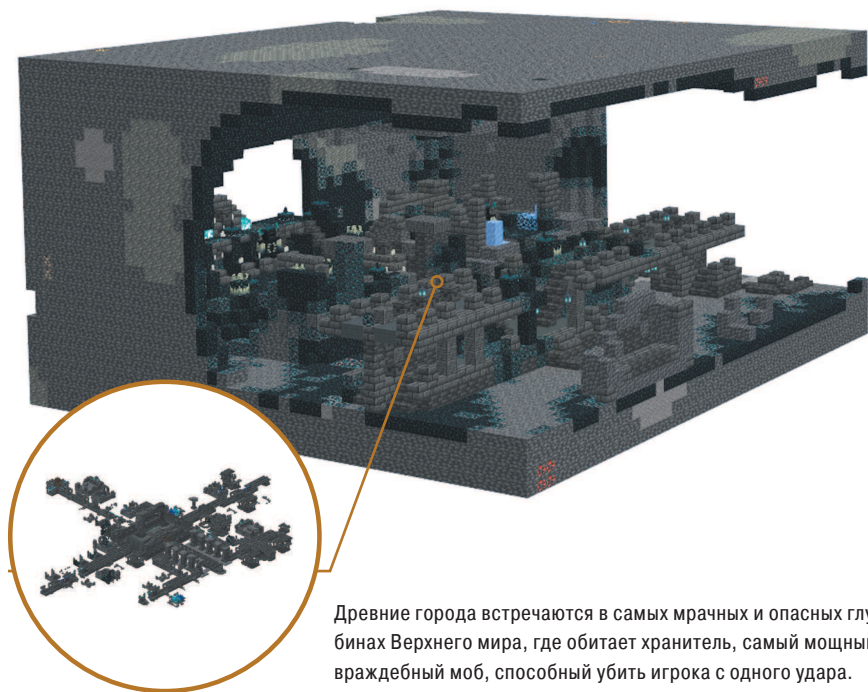


ПЕЩЕРЫ

В Minecraft образуются пещеры разного размера, как холодные и мрачные (карстовые), так и с многообразной флорой и фауной (заросшие). Самый пугающий биом игры — темные глубины — также относится к пещерам. В нем игрока поджидает очень опасный и сильный враждебный моб Хранитель.

СОВЕТ. Пещеры изначально пригодны для проживания — все что требуется, освещать их шаг за шагом и изгонять монстров.

Это огромная структура, очень большой подземный город с дворцом и длинными коридорами. В древнем городе полно специальных скалк-блоков, улавливающих вибрации игрока, а также скалковых крикунов, при появлении игрока призывающих хранителя. Чтобы заселиться в древнем городе, нужно избавиться от скалковых крикунов, хотя бы в той части, где ты решил жить. А если тебе не повезло и ты активировал крикуна — то готовься к смертельному бою — хранитель может убить тебя одним ударом.



Древние города встречаются в самых мрачных и опасных глубинах Верхнего мира, где обитает хранитель, самый мощный враждебный моб, способный убить игрока с одного удара.