ОБ ИГРЕ

«Майнкрафт» — очень необычная игра. Обманчиво простая в графическом плане, она наполнена безграничными возможностями и интересными техническими решениями. Огромное количество всевозможных блоков и их сочетаний позволяет воплотить любой объект. Благодаря смешению многих механик в жанре «песочницы» каждое прохождение, каждый новый мир открывается с неожиданной стороны.

Книга, которую ты держишь в руках, посвящена одному из вариантов «Майнкрафта» — режиму выживания. В этом режиме нужно следить за здоровьем и сытостью, сражаться с враждебными существами, добывать ресурсы для крафта и строительства, путешествовать и исследовать необъятный мир игры.

Персонаж может погибнуть, а содержимое инвентаря не всегда удается вернуть после стычки с могучим врагом или затяжного падения в расщелину. Однако ты почти ничем не ограничен — прокачивайся, улучшай экипировку, выторговывай ресурсы, используй мощные зелья. Добывай редчайшие блоки, набирайся опыта и сил. Построй уникальный дом, в который будешь возвращаться после долгих походов в неизвестные области. Спроектируй систему железных дорог, высади фермы, приручи животных.

Тебе открыт весь мир — от коренной породы до верхней границы неба. Изучай опасные пещеры и океаническое дно, сооружай механизмы и сложные устройства с помощью красной пыли. Отправляйся покорять измерения Нижнего мира и Края и возвращайся с богатой добычей и новыми впечатлениями.

В этой книге ты познакомишься с основами выживания в мире «Майнкрафта», узнаешь ключевые механики и особенности игры, а также много разнообразных и порой неожиданных фактов.

Усаживайся поудобнее и запускай «Майнкрафт» — пора начинать!

- КАК СОБРАТЬ КАРАВАН?
- ЗАЧЕМ ЛОДКАМ ЛЕД?
- ЗАЧЕМ ПОД ВОДОЙ ДВЕРИ?
- ЧЕМ ОПАСЕН ДРЕВНИЙ ГОРОД?
- КАК ПЕРЕЖИТЬ НАБЕГ РАЗБОЙНИКОВ?
- В ЧЕМ СМЫСЛ ЗОЛОТОЙ ЭКИПИРОВКИ?

1. НАСТРОЙКА И СОЗДАНИЕ МИРА

Ненадолго заглянем в настройки игры

В основном они мало чем отличаются от прочих игр. Настройки по умолчанию достаточно универсальны, поэтому для первого запуска можешь оставить все как есть. Разве что отрегулируй размер интерфейса под свой монитор (*«настройки графики» — «интерфейс»*).

Встречающееся в настройках слово «чанк» обозначает сегмент мира размером 16 × 16 блоков, который занимает всю высоту от нижней до верхней границы. Весь мир «Майнкрафта» поделен на чанки, а они, в свою очередь, на блоки.

В настройках управления есть пункт «автопрыжок». Если он включен, персонаж сам будет запрыгивать на уступы высотой в 1 блок, без нажатия клавиши «пробел». Эта функция удобна не всем, и по своему опыту рекомендую ее отключить.

Переходим к созданию мира

РЕЖИМ. В «Майнкрафте» (без модификаций) есть три режима игры: «Выживание», «Хардкор» и «Творчество».

- **ВЫЖИВАНИЕ**. Здесь доступны путешествия, сражения, добыча, строительство, торговля, рыбалка и многое другое. На этом пути тебя ожидают враждебные существа, опасные структуры, темные пещеры и прочие неприятности.
- **ХАРДКОР.** Разновидность режима выживания, в котором у твоего персонажа всего одна жизнь. Если персонаж гибнет, игра удаляет мир. Испытание для тех, кто уже успел освоиться в обычном режиме и перестал допускать фатальные ошибки.
- **ТВОРЧЕСКИЙ РЕЖИМ** дает неограниченный доступ ко всем существующим в игре блокам и предметам, а также позволяет моментально разрушать любые блоки. Делай все, что тебе захочется, строй все, что придет в голову.

Чтобы начать, в настройках выбери *«Одиночная игра»*, далее *«Создать новый мир»*. Здесь ты можешь дать имя будущему миру, выбрать режим (в нашем случае — «Выживание»), уровень сложности и возможность использования читов.

Последний пункт рекомендую оставлять включенным, просто на всякий случай. Под читами здесь подразумеваются консольные команды, которые ты прописываешь в игровой чат.

Сложность для первого раза желательно установить *«Нормальную»*. Обрати внимание на вкладки *«Мир»* и *«Прочее»* наверху экрана.

МИР. Здесь ты можешь выбрать тип мира и настроить его, определить, какие именно структуры будут генерироваться и появится ли рядом с персонажем сундук со стартовым набором экипировки.

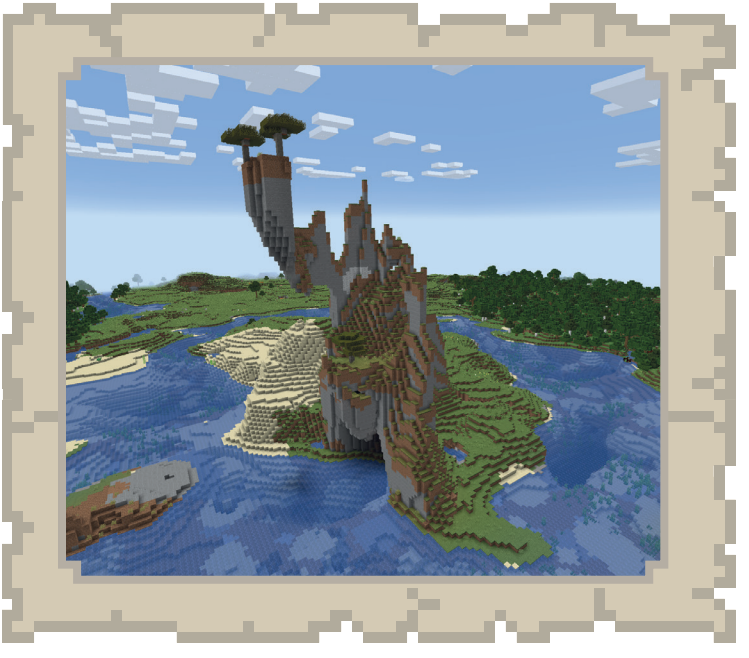
Структуры — это огромная часть контента в «Майнкрафте», не отключай их. Сундук — на твое усмотрение.

- **ПО УМОЛЧАНИЮ.** Стандартный мир, ничего необычного. Отсюда и стоит начать.
- **БОЛЬШИЕ БИОМЫ.** Стандартный мир, просто биомы в нем (см. раздел *«Биомы Верхнего мира»*) значительно крупнее обычных. Для поиска новых территорий и путешествий в конкретные области требуется больше времени.
- **РАСШИРЕННЫЙ.** Мир будет преимущественно состоять из высоких холмов и гор, глубоко под землей будут генерироваться пещеры. Полезные ископаемые добывать труднее, водных биомов меньше. Интересный вариант для продвинутого майнкрафтера.
- **ОДИН БИОМ.** Как следует из названия, ты выбираешь один биом из всех существующих и пробуешь пройти игру. В некоторых случаях это невозможно, в других скучно, а иногда бывает очень даже интересно.
- **СУПЕРПЛОСКОСТЬ.** Настраиваемый плоский мир. В первую очередь полезен для творческого режима. Слои блоков, из которых состоит мир, можно настроить на свой вкус или выбрать из заготовок.

Мир создается на основе зерна — ключа, который задает правила генерации мира. Если вдруг у тебя на примете есть конкретный мир, попробуй узнать его зерно. Ну или оставь поле пустым, тогда получишь случайный мир.

ПРОЧЕЕ. Углубленные настройки механик и различных нюансов игрового процесса. При первом запуске тут лучше ничего не менять. Но впоследствии не останавливайся перед возможностью поэкспериментировать.

Когда будешь готов, нажимай *«Создать новый мир»*.



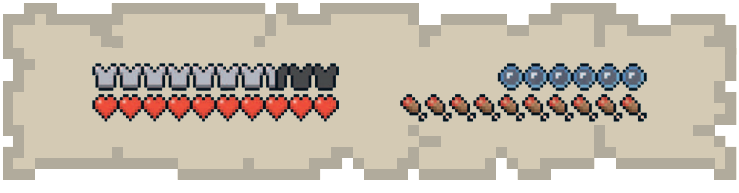
2. ПЕРВЫЕ ШАГИ, ИНТЕРФЕЙС, ОКРУЖЕНИЕ

Первое, что ты увидишь после загрузочного экрана, это твое окружение и интерфейс. Персонаж появляется в центре сгенерированного мира. В этой точке он будет возрождаться после гибели до тех пор, пока не сумеет найти или сделать первую кровать.

Так как мир генерируется абсолютно случайно, окружающая местность может оказаться любой, вплоть до безбрежного океана. Тут как повезет — меня, например, постоянно закидывает то в равнины, то в какой-нибудь лес...

Если твой персонаж очутился в непролазных джунглях, на маленьком острове, в пустыне или в локации с некомфортным рельефом, просто пересоздай мир. Это быстро, да и терять пока нечего.

Интерфейс в «Майнкрафте» минималистичен и состоит из панели быстрого доступа и пяти индикаторов состояния персонажа.



Панель быстрого доступа, или «пояс» персонажа, — это девять пустых ячеек, переключаться между которыми можно нажатием клавиш 1–9 или с помощью колесика мыши. Эти предметы персонаж будет брать в правую руку.

Из индикаторов сразу видны только три — здоровье (красные сердечки), сытость/голод (куриные ножки) и пустая полоска под ними — это очки опыта и уровень персонажа (сейчас он нулевой). Еще два индикатора — защиты и кислорода — появятся, соответственно, когда персонаж наденет хотя бы один элемент брони любого типа и когда окажется под водой.

У персонажа есть инвентарь, который открывается и закрывается нажатием на клавишу *E*. Он состоит из 27 ячеек самого инвентаря и еще 9 — панели быстрого доступа. В инвентаре также отображен сам персонаж, ячейки под броню (слева), сетка 2 × 2 карманного верстака (справа), и ячейка для предмета левой руки (в виде щита).

При желании интерфейс можно выключить. Это делается нажатием клавиши F1. Вид от первого лица можно переключить на вид от третьего — для этого нажми F5.

Клавиша F3

Экран F3 — это важнейший помощник игрока. И, несмотря на обилие информации и не самый удобный внешний вид, здесь можно найти главные подсказки об окружении.

В первую очередь это координаты: X — широта, Y — высота, Z — долгота. Персонаж всегда впервые появляется в точке, где X = 0 и Z = 0, это так называемая нулевая координата. При движении на север величина Z уменьшается, на юг — увеличивается. Значение X уменьшается к западу и увеличивается к востоку.

Так как в «Майнкрафте» нет традиционной карты (не считая внутриигрового предмета или различных модификаций), координаты — это спасительный инструмент, которым ты будешь часто пользоваться, чтобы записать местоположение интересных локаций, своей базы, места гибели персонажа и много чего еще.

Другие важные параметры на этом экране — направление движения персонажа (по сторонам света), текущий биом и уровень освещенности. Остальное тебе пока не понадобится.

Итак, мы разобрались с интерфейсом и окружением, пора переходить к ключевым механикам игры — добыче и крафту.

3. Основы крафта и базовые инструменты

Изготовление предметов в «Майнкрафте» происходит на верстаках, для этого надо поместить в ячейки соответствующие материалы. Верстаков в игре два — карманный и в виде блока. Карманный отображается в инвентаре персонажа справа вверху и позволяет изготовлять простые предметы. Его сетка состоит из четырех ячеек — 2 × 2.

Для изготовления верстака понадобятся четыре блока досок. Чтобы их получить, ищем ближайшее дерево и ломаем бревна. Вне зависимости от типа блока его разрушение происходит одинаково: подходим, зажимаем *ЛКМ* (левую клавишу мыши), ждем, пока сломается. В процессе разрушения на блоке появятся и будут увеличиваться трещины. Сломанный блок падает на землю или к тебе в инвентарь (если ты стоишь достаточно близко). Некоторые блоки после разрушения могут просто исчезнуть без выпадения — это касается в первую очередь различных камней и металлов.

Может получиться, что деревьев рядом нет. Это не страшно, просто выбери направление и иди в ту сторону. Рано или поздно ты найдешь либо деревья, либо деревянную структуру, которую можно разобрать на блоки.

Установить блок можно нажатием *ПКМ* (правой клавиши мыши), когда персонаж держит его в правой руке, или *ЛКМ* — если блок находится в ячейке левой руки. Это правило относится ко всем блокам, которые можно куда-либо установить. В остальных случаях нажатие *ПКМ* может заставить персонажа применить, бросить или активировать предмет. При нажатии *ЛКМ* всегда будет совершен удар, при зажатии — начнется разрушение блока, на который смотрит персонаж.

Исключение — еда. Чтобы что-то съесть, нужно зажать ПКМ, иначе персонаж начнет есть и сразу остановится.

Взаимодействие с инвентарем

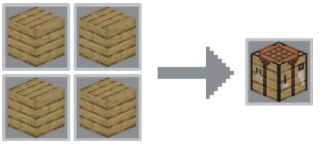
Подбираемые предметы сначала оказываются в панели быстрого доступа и уже потом — в свободных ячейках инвентаря.

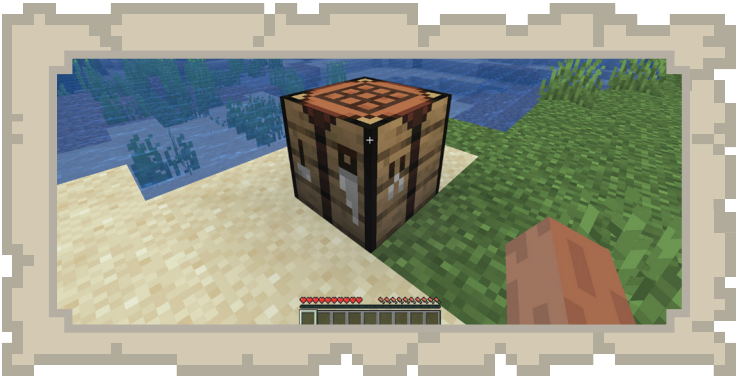
Почти все предметы в «Майнкрафте» складываются в пачки (стопки) по 64 предмета в одной ячейке. Иногда такие пачки называют стаками. Например, 32 блока древесины — это половина стопки, 64 блока земли — это стопка земли, и т. д. Если в одной ячейке уже накопилось 64 блока, они начнут складываться в новую стопку в следующей.

- Чтобы переложить блок из хранилища в инвентарь или из инвентаря на панель быстрого доступа, нужно навести курсор на блок, нажать *ЛКМ*, перенести блок в нужную ячейку и снова нажать *ЛКМ*.
- Чтобы перенести половину стопки, при выборе предмета нажми *ПКМ*. Быстро перенести всю стопку позволит комбинация *shift+ЛКМ*.
- Чтобы перенести конкретное количество предметов, нажимай *ПКМ* — в таком случае в ячейку будет сбрасываться по одному предмету из стопки. Это также работает, когда нужно разложить предметы по разным ячейкам или во время крафта на верстаке.
- Чтобы выкинуть предмет, ты можешь взять его, вытащить за пределы инвентаря и там нажать *ЛКМ* — персонаж выбросит это перед собой. Также можно навести мышку на предмет и нажать *Q*. Комбинация *ctrl+Q* позволит выкинуть разом всю стопку.

Верстак

Положи по блоку дерева в сетку 2 × 2 своего карманного верстака и забери готовый верстак из ячейки справа. Перемести его на панель быстрого доступа, возьми в руку и поставь там, где удобно.





Поздравляю — краткий курс крафта пройден!
Теперь ты можешь изготавливать более сложные предметы.
Не забудь забрать верстак с собой, когда закончишь.

Чтобы сделать какой-либо предмет, можно либо самому расставить блоки в сетке верстака, либо сделать это с помощью книги рецептов. Найди кнопку с изображением зеленой книги — если нажать на нее, появится список рецептов и схем, которые доступны персонажу. При нажатии на предмет в книге нужные блоки автоматически расставятся в крафтовой сетке верстака.

Рецепты обновляются всякий раз, когда ты подбираешь новый ресурс, которого еще не было в инвентаре твоего персонажа. В книге рецептов есть поиск и вкладки по типу предметов.

Если открыть эту книгу в инвентаре, то будут показаны только те предметы, которые можно изготовить в сетке 2 × 2 карманного верстака. Если открыть в интерфейсе верстака, то будут показаны все рецепты, которые уже знает персонаж (для сеток 2 × 2 и 3 × 3), а также добавится вкладка с инструментами и оружием.

Аналогичными книгами обладают и прочие рабочие блоки, например печи. В них ты также сможешь посмотреть доступные рецепты для еды, обжига или переплавки.

Итак, что крафтить в первую очередь? Сначала добудь немного древесины и попробуй сделать блоки досок и палки, они понадобятся для твоей первой экипировки.

Инструменты

Инструменты — это незаменимые предметы в инвентаре. Каждый из них узкоспециализирован, ускоряет добычу конкретных блоков.

ТОПОР. Он стоит на первом месте в этом списке, так как без дерева не получится создать другие инструменты. Топором быстрее всего ломаются блоки, в составе которых есть древесина. Такие блоки сломаются и руками, при этом сам предмет можно будет подобрать. Помимо добычи, топор используется для удаления коры с бревен или окиси с блоков меди (вместо *ЛКМ* нужно навестись на блок и нажать *ПКМ*). Также используется в качестве оружия.

КИРКА. В отличие от деревянных, каменные и рудные блоки ломать руками или иными инструментами бессмысленно — добычи не будет. Кирка — основа «Майнкрафта», без нее не раздобыть уголь, железо, золото, алмазы и прочие незаменимые ресурсы. Все, что состоит из камня или металлов, быстрее всего будет добываться именно киркой.

ЛОПАТА. Не самый частый в использовании инструмент. Зато чемпион по скорости добычи сыпучих, рыхлых и легких блоков. К ним относятся все виды песка, земля и дерн, глина, гравий, снег и цемент.

МОТЫГА. Необходима для фермерства. Также быстро ломает растительные блоки. Этим инструментом пользуются реже всего, но без него не получится вырастить еду.

МЕЧ И ЩИТ. «Инструменты» для защиты от враждебных существ, а также для охоты на мирных (о них подробнее рассказано в разделе *«Оружие, броня и бой»*).

Топор, кирка, лопата, мотыга и меч могут изготавливаться из различных материалов. Они будут различаться по эффективности (скорости добычи), прочности (как быстро они сломаются) и виду добываемых блоков (касается только кирки).

ДЕРЕВЯННЫЕ. Первые инструменты, которые берет в руки персонаж. Деревянной киркой можно добыть только булыжник или уголь. Обладают самой низкой прочностью и надолго не задерживаются в инвентаре.

КАМЕННЫЕ инструменты прослужат подольше. Каменной киркой можно добыть железную и медную руду. Благодаря тому, что булыжник есть повсюду, новые инструменты можно изготовить на замену сломанным в любой пещере.

ЖЕЛЕЗНЫЕ — основа основ и доступ к добыче алмазов. Прочные, добывают почти все и достаточно быстро.

ЗОЛОТЫЕ инструменты — одни из самых неоднозначных вещей в «Майнкрафте». Золотые предметы имеют крайне малый запас прочности (меньше, чем у деревянных). Они более ценные, чем железные, и на первый взгляд должны быть лучше. Но это не так. Зато скорость добычи у них самая высокая, даже выше, чем у алмазных аналогов.

АЛМАЗНЫЕ — очень эффективные, киркой можно добыть обсидиан. Одно из лучшего, что доступно в игре.

НЕЗЕРИТОВЫЕ инструменты нельзя сжечь, они не боятся лавы. Обладают огромным запасом прочности. Наилучшая экипировка.

Не стоит сразу делать полный набор деревянных инструментов. Лучше начать с топора, срубить несколько деревьев, сделать деревянную кирку, добыть булыжник и уже после этого делать каменный комплект.

Какие еще инструменты могут пригодиться?

ВЕРСТАК И ПЕЧЬ. Верстак необходим постоянно, и желательно либо иметь про запас дерево, либо сам верстак. В печи можно готовить еду и переплавлять металлы, но не обязательно постоянно носить ее с собой. В отличие от деревьев, камни есть везде.

ВЕДРО С ВОДОЙ. Ведром можно потушить загоревшегося персонажа или спуститься в глубокую расщелину. Приноровившись, можно и подниматься, выливая и собирая воду над персонажем. Если нажать *ПКМ* с ведром воды в руке в последний момент падения, то она разольется за мгновение до приземления персонажа и полностью поглотит урон. Также в ведро можно набрать лаву, молоко и рыхлый снег. Ведро изготавливается из трех слитков железа.

На мой взгляд, этот предмет нужно делать из добытого железа сразу после железной кирки и щита.