


Джек Майнер

MINECRAFT

ВСЕ МОБЫ И КАК ИХ ПОБЕДИТЬ



ИЛЛЮСТРИРОВАННОЕ РУКОВОДСТВО
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

СОДЕРЖАНИЕ

Мобы в Minecraft	6
Белый медведь	8
Болотник	10
Брутальный пиглин	12
Ведьма	14
Верблюд-кадавр с наездником	18
Визер (Иссушитель)	20
Визер-скелет (Иссушитель-скелет)	24
Вихрь	26
Волк	28
Вредина (Досаждатель)	30
Всполох	32
Гаст	34
Дельфин	36
Древний страж	38
Железный голем	40
Заклинатель	44
Заряженный крипер	48
Зимогор	50
Зоглин	52
Зомби	56
Зомби-наездник	60
Зомби-ребенок	64

СОДЕРЖАНИЕ

Зомбифицированный пиглин	68
Зомбифицированный пиглин-ребенок	70
Зомбифицированный пиглин-наездник	72
Иглобрюх	74
Иллюзор	76
Кадавр	78
Кадавр-ребенок	80
Коза	82
Крестьянин-зомби	84
Крестьянин-зомби-наездник	86
Крестьянин-ребенок-зомби	88
Крипер	90
Кролик-убийца	92
Лама	96
Лама торговца	98
Лошадь-зомби с наездником	100
Магмовый куб	102
Наутилус	104
Наутилус-зомби	106
Панда	108
Паук	110
Пещерный паук	112
Пиглин	114
Пиглин-наездник	116
Пиглин-ребенок	118
Поборник	120

СОДЕРЖАНИЕ

Пустынник	122
Пчела	124
Разбойник	126
Разбойник-наездник	128
Разоритель	130
Скелет	132
Скелет-всадник	136
Скелет-наездник	138
Скрипун	140
Слизень	142
Страж	144
Утопленник	146
Утопленник-наездник	148
Фантом	150
Хоглин	152
Хранитель	154
Чешуйница	156
Шалкер	158
Эндер-дракон	160
Эндермен	168
Эндермит	170
Заключение	172

МОБЫ В MINECRAFT

В мире Minecraft каждый моб наделен уникальным поведением, которое напрямую зависит от присутствия игрока поблизости. Некоторые из мобов дружелюбны, такие как овцы и лавомерки, и никогда не нападут на игрока, другие же — нейтральные — будут защищаться, если их атакуют (например, пчелы или белые медведи). Есть и враждебные, например, зомби или страж, — они нападают сразу, как только игрок появится в поле их зрения. Их мы и рассмотрим в этой книге.

Мир Minecraft был бы куда спокойнее без монстров — и куда скучнее. Именно они создают опасность, заставляют держаться настороже и продумывать каждый шаг. Чтобы выжить, важно понимать, как мобы появляются, как находят игрока и как ведут себя в бою.

Большинство враждебных мобов замечает тебя на расстоянии до 16 блоков. Но есть и более «дальнозоркие» противники: зомби могут заметить с 35 блоков, эндермены — примерно с 44, а гасты и фантомы — с огромной дистанции до 64 блоков. Обнаружив цель, такие мобы сразу переходят в атаку.

При этом они не так просты, как кажется. Многие умеют обходить препятствия, перепрыгивать ямы, забираться вверх по лианам и лестницам, а также спрыгивать с высоты, чтобы добраться до тебя. Некоторые способны чувствовать игрока даже через стекло и другие тонкие блоки. А хранитель и вовсе ориентируется по звукам и вибрациям — от него не скрыться даже за стеной.

Монстры, как и игрок, подвержены урону от окружающей среды. Они получают урон при падении, могут утонуть или задохнуться, загораются в огне и разбиваются при падении с большой высоты. После смерти большинство из них оставляет добычу — ресурсы, которые можно подобрать.

Иногда мобы становятся еще опаснее: подбирают оружие и броню, используют их в бою, ездят верхом друг на друге или даже ломают деревянные двери на высокой сложности. Встреча с таким противником может закончиться куда быстрее, чем ты считаешь.

МОБЫ В MINECRAFT

Появление монстров подчиняется строгим правилам. Главный фактор — освещение. Большинство враждебных мобов появляется только в полной темноте (уровень света 0). Даже слабый свет уже мешает их появлению, поэтому освещение территории — один из самых простых способов защиты.

Для появления монстров также важны условия: моб появляется на сплошном блоке, при наличии свободного пространства высотой не менее двух блоков. Прозрачные блоки для этого не подходят. Кроме того, mobs не появляются слишком близко — ближе 24 блоков от игрока — и исчезают, если оказываются дальше 128 блоков.

Некоторые монстры привязаны к определенным местам. Одни встречаются только в конкретных биомах, другие — в структурах вроде крепостей или аванпостов. Это позволяет заранее понимать, где тебя ждет опасность.

Поведение мобов тоже различается. Большинство просто преследует цель и атакует вблизи, но есть и те, кто держит дистанцию и атакует издалека — например, скелеты или гасты. Некоторые mobs зовут на помощь, другие стараются держаться подальше, как крипер перед взрывом. А слизни и магмовые кубы после поражения распадаются на более мелкие версии, продолжая бой.

ВАЖНО ПОМНИТЬ

Не все mobs нападают сразу. Нейтральные атакуют только в ответ на агрессию, а враждебные — при первой возможности. Понимание этой разницы часто решает, начнется бой или его удастся избежать.

Далее рассмотрим тактики ведения боя с враждебными и нейтральными мобами с помощью доступного в игре оружия — меча и лука/арбалета со стрелами. Также можно использовать особенности ландшафта, трюки и ловушки.

МОБЫ В MINECRAFT

Белый медведь

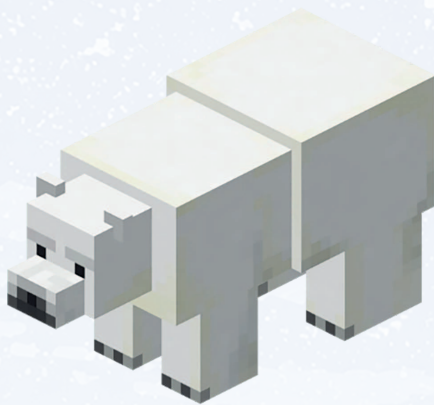
Появление: снежные биомы

Добыча: сырая треска;
сырой лосось

Здоровье: ❤️ 30 единиц

Сила атаки: ✂️ 6 единиц

Опыт: 🟢 1–3 очка



ПРИМЕЧАНИЕ

В Minecraft 2 единицы урона соответствуют одному сердцу здоровья (❤️). Аналогично 2 единицы защиты — это один значок брони (🛡️) на шкале доспехов.

ПРИМЕЧАНИЕ

Нейтрален, но быстро становится агрессивным, если рядом с ним находится детеныш или если его атаковать. Отлично плавает — быстрее игрока.



БЕЛЫЙ МЕДВЕДЬ

Описание

Крупный нейтральный моб, обитающий в снежных биомах, таких как ледяные равнины и ледяные шипы. Медвежата безобидны. Взрослые особи не нападают первыми, но становятся враждебными, если рядом медвежонок или если игрок сам начнет бой. Передвигаются медленно, но хорошо скользят по льду и быстро плавают.

Тактика боя

- **Ближний бой.** Можно сражаться мечом, обходя медведя по кругу и нанося удары. Он атакует лапами вблизи, вставая на задние лапы.
- **Дальний бой.** С луком или арбалетом биться легче всего: медведь медленный и не сможет догнать, если держать дистанцию. Однако в воде его скорость тебя удивит.

Советы и интересные факты

- Увидишь медвежонка — будь осторожен. Медведица нападает без провокации.
- Взрослые медведи атакуют лисиц, когда те подбираются слишком близко.
- В воде они почти не уступают по скорости лодке — на бег не надейся.
- Убийство медвежат не приносит ни предметов, ни опыта.
- Белые медведи были добавлены в Minecraft в версии 1.10 в 2016 году. Идея их добавления возникла благодаря Дженни, жене разработчика Йенса Бергенстена, поклоннице белых медведей. Он добавил медведей в Minecraft, когда у него родился сын, которого назвали Бьерн — на шведском это *медведь*. Поэтому медведь в игре — как дань имени сына.
- Экологическое послание. Присутствие белых медведей в игре напоминает игрокам о важности сохранения окружающей среды и защиты исчезающих видов.


МОБЫ В MINECRAFT


Болотник

Появление: болота; мангровые болота; камеры испытаний

Добыча: кости; стрелы; стрелы отравления

Здоровье:  16 единиц

 3–5 единиц (стрелы)

Сила атаки:  стрелы отравления (4 сек.)

Опыт:  5 очков

ПРИМЕЧАНИЕ

Стреляет ядовитыми стрелами, перезаряжается медленнее обычного скелета.



БОЛОТНИК

Описание

Разновидность скелета, обитающая в болотных биомах и камерах испытаний. В отличие от обычных скелетов, болотник стреляет ядовитыми стрелами, поэтому он особенно опасен в затяжных боях. Однако перезарядка лука у него занимает довольно много времени, позволяя игроку контратаковать.

Тактика боя

- **Ближний бой.** Лучше подойти быстро и атаковать в ближнем бою. Болотник стреляет медленнее, чем обычный скелет, с интервалом в 3,5 секунды. Щит эффективно блокирует все стрелы, включая ядовитые.
- **Дальний бой.** Из-за медленной стрельбы болотника и его низкого здоровья его удобно атаковать луком или арбалетом с безопасной дистанции. Он часто не успевает нанести ответный урон.

Советы и интересные факты

- Болотник стреляет реже, чем обычный скелет, но его отравленные стрелы пробивают броню и быстро снижают здоровье до критического уровня.
- Убив болотника, можно получить стрелу отравления. Это один из немногих способов добыть ее в режиме выживания.
- В камерах испытаний болотник часто появляется в группе с другими мобами, из-за чего бой становится заметно сложнее.
- В отличие от обычного скелета, болотник не носит броню и уязвим ко всем типам урона.
- Происхождение названия: английское название моба Bogged — отсылка к выражению bogged down, что значит застревание или замедление, это отражает болотистую природу моба.

Брутальный пиглин

Появление: Незер;
развалины бастиона

Добыча: золотой топор (редко)

Здоровье: ❤️ 50 единиц

Сила атаки: ⚔️ 13 единиц

Опыт: 🟢 20 очков

ПРИМЕЧАНИЕ

Если брутальный пиглин попадает в Верхний мир или Энд, через 15 секунд он превращается в зомбифицированного пиглина.



Описание

Самый свирепый из пиглинов. Эти враждебные mobs обитают только в развалинах бастиона. Они сразу нападают на игрока, игнорируя надетую на того золотую броню, и обладают огромным запасом здоровья и силой атаки. В отличие от обычных пиглинов, не торгуются и не отвлекаются на золото. Их поведение агрессивное и непредсказуемое. Погибнув, не возрождаются.

Тактика боя

- **Ближний бой.** Атаковать мечом крайне рискованно. Используй чары *Острота*, *Заговор огня* и *Отдача*. Щит поможет защититься от мощных ударов. В бою действуй быстро и решительно, прикрывайся щитом и не забывай оглядываться по сторонам: соседние пиглины сбегаются на шум. При численном превосходстве отступай или построй укрытие.

БРУТАЛЬНЫЙ ПИГЛИН

- **Дальний бой.** Лук остается самым безопасным оружием против brutального пиглина. Подойдут чары *Сила*, *Воспламенение* и *Откидывание*, они помогут быстро ослабить врага на расстоянии. В узких коридорах бастиона особенно важно держать дистанцию.

Арбалет тоже может быть полезен: чары *Быстрая перезарядка* и *Пронзающая стрела* увеличат урон и позволят стрелять быстрее.

СОВЕТ

Чтобы не привлекать внимание других пиглинов, атакуй brutального пиглина с помощью огня или лавы — такие источники урона не вызывают агрессии у окружающих. Если же ударить его напрямую, все обычные пиглины поблизости сразу станут враждебными.

Советы и интересные факты


- В отличие от обычных пиглинов, brutальный пиглин не интересуется золотом и не обменивается — даже если бросить ему слиток, он не отреагирует.
- Если не подготовиться, brutальный пиглин может убить игрока с 2–3 ударов: у него высокий урон и нет перерывов между атаками.
- Brutальные пиглины появляются только один раз — при генерации развалин бастиона. В режиме выживания они не встречаются нигде, кроме этой структуры, и не возрождаются после смерти.
- Brutальные пиглины не боятся огня душ и не обращают внимания на зомбифицированных сородичей.
- Несмотря на свою силу, они не носят броню, поэтому уязвимы для мощного лука или арбалета.
- Если вывести brutального пиглина в Верхний мир или Энд, через 15 секунд он превратится в зомбифицированного пиглина.
- Название brutальный подчеркивает их роль как элитной охраны бастиона. Они всегда настроены враждебно и не отвлекаются на добычу.

Ведьма

Появление: темные участки мира, хижины в болотах, во время набегов

Добыча: палки, паучий глаз, светокаменная пыль, порох, сахар, редстоуновая пыль, бутылочка; зелья, которые ведьма пила в момент смерти (редко)

Здоровье:  26 единиц

Сила атаки:  урон от взрывных зелий замедления, слабости отравления, вреда

Опыт:  5 очков



ПРИМЕЧАНИЕ

Иммунитет к большинству эффектов; может пить зелья скорости, исцеления, огнестойкости и подводного дыхания.

Описание

Враждебный гуманоидный моб, встречающийся в хижинах на болотах, в темных местах и во время набегов. Он отличается тем, что бросает взрывные зелья замедления, отравления, вреда, а иногда — слабости. При появлении игрока ведьма выпивает зелье стремительности, чтобы быстрее двигаться. В зависимости от ситуации ведьма может также выпить зелье исцеления (если ранена), зелье огнестойкости (если оказалась в огне или лаве) и зелье водного дыхания (при погружении под воду).

Даже в одиночку ведьма остается серьезным противником — благодаря устойчивости к эффектам зелий и способности лечить себя.

ВЕДЬМА

Нападение

Ведьма бросает зелья с интервалом в 2 секунды:

- Зелье замедления: если игрок на расстоянии не менее 8 блоков и не имеет эффекта, действует до 1 минуты 30 секунд.
- Зелье отравления: если у игрока не менее 8 единиц здоровья и он не отравлен, действует до 45 секунд.
- Зелье вреда: применяется, если ни одно из условий не выполнено, наносит 6 единиц урона.
- С шансом 25% может бросить зелье слабости, если игрок ближе 3 блоков.

Тактика боя

- **Ближний бой.** Ведьму можно быстро убить мечом, но ведьма может забросать зельями. Лучше атаковать ее сбоку или из-за укрытия. Пока она пьет зелье, она не нападает, используйте этот момент.
- **Дальний бой.** Лук или арбалет — надежный выбор. Если начать атаку с расстояния более 16 блоков, ведьма может не заметить тебя сразу. Главное — действовать быстро, чтобы она не успела выпить зелье исцеления.

Защита

Раз в 0,05 секунд ведьма выбирает защитное зелье, если не пьет уже другое. Процесс питья зелья занимает 1,6 секунды и замедляет движение, в это время она не атакует.

- Зелье подводного дыхания — шанс 15%, если находится под водой. Действует до 3 минут.
- Зелье огнестойкости — шанс 15%, если последний урон был от огня.
- Зелье исцеления — шанс 5% при получении урона. Восстанавливает 4 единицы здоровья.
- Зелье стремительности — шанс 50%, если цель дальше 11 блоков.

МОБЫ В MINECRAFT

Советы и интересные факты

- Пока ведьма пьет зелье, она не может атаковать. В этом у тебя преимущество. Атакуй с расстояния.
- У ведьмы устойчивость 85% к зельям отравления и вреда, а также к чарам *Шипы*.
- Возьми с собой ведро молока. Оно снимет отравление и другие негативные эффекты.
- Ведьму можно услышать издалека: она хихикает, вздыхает и бурчит. Это характерные звуки, отличные от других мобов в игре.

