

Джек Майнер

MINECRAFT

СТРОИТЕЛЬСТВО



ИЛЛЮСТРИРОВАННОЕ РУКОВОДСТВО
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

УДК 379.82-053.2
ББК 77.056я92
М14

Майнер, Джек.

М14 Minecraft. Строительство : иллюстрированное руководство для начинающих / Джек Майнер. — Москва : Эксмо, 2026. — 96 с. : цв. ил. — (Minecraft).

ISBN 978-5-04-172218-0

Строительство — главный аспект Minecraft. Игра предоставляет множество способов раскрыть свой творческий потенциал, и данное руководство научит вас ими пользоваться. Вы узнаете, как лучше всего находить место для постройки, выбирать правильные материалы и декоративные элементы, строить под водой и многое другое. А в конце руководства вас ждут готовые примеры красивых и функциональных построек и подробные инструкции по их созданию. Разберется даже новичок!

УДК 379.82-053.2
ББК 77.056я92

ISBN 978-5-04-172218-0

© Джек Майнер, текст, иллюстрации, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026



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	11
Незер	12
Океан	14
Энд	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 крыша	32
Окна и двери	34
Освещение	36



Обустройство жилища	38
Редстоун — автоматические системы	39
Лифт	40
Интерьер	44
Гостиные и спальни	46
Кухня	48
Ванная и туалет	49
Флаги	50
Музыка	51
Защита периметра	53
Ландшафтный дизайн	54

4. Особенности строительства 56

Строительство под водой	56
Строительство с помощью консоли	58
Строительство с помощью модов	59

5. Примеры интересных построек 61

Небольшой добротный дом	61
Дом на дереве	63
Замок	67
Парящий дом	70
Подводный дом	72
Грибной дом	74
Дом в пустыне	76
Японская пагода	79
Подземный дом	83
Дом на острове	85
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

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
- Ты умеешь летать

ВНИМАНИЕ!

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



СОВЕТ

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

1. ОСНОВНЫЕ БИОМЫ

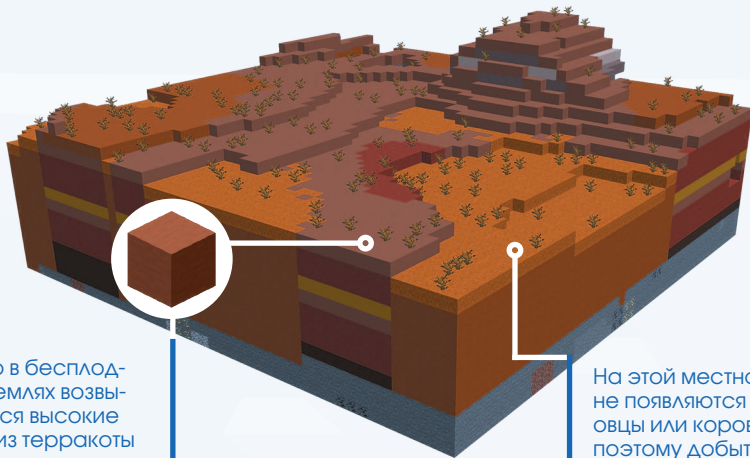


В игре Minecraft существует множество разных биомов. В зависимости от биома распространены различные блоки. Например, на равнинах повсеместно встречаются земля и камень, в пустынях — песок и песчаник, а в заснеженной тайге — снег и лед.

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

Бесплодные земли

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



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 песчаник



СОВЕТ

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

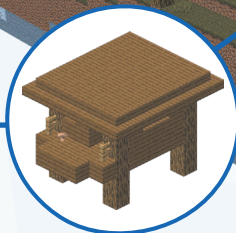
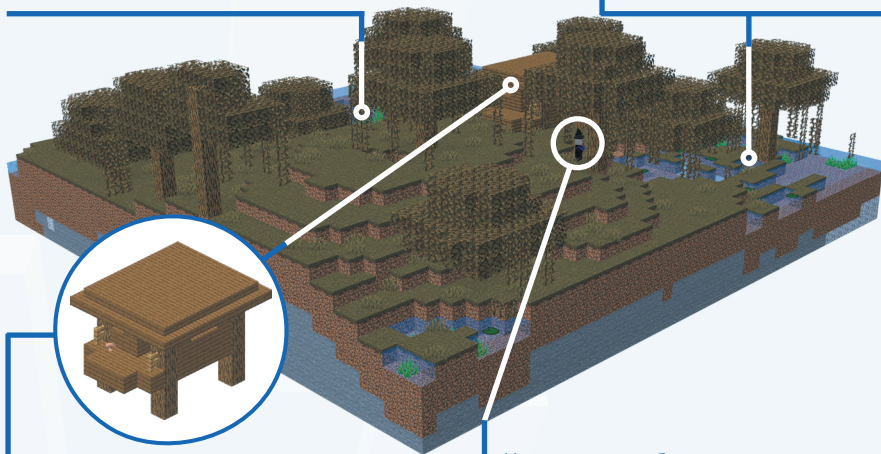
1. ОСНОВНЫЕ БИОМЫ

Болото

Встречается обычное и мангровое болото. Это равнинные местности, затопленные водой серо-зеленого 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 попадать 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
- Слизень





1. ОСНОВНЫЕ БИОМЫ



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

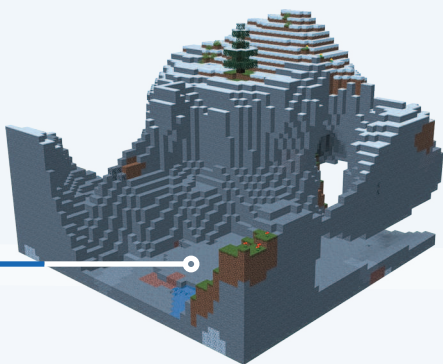
- Камень
- Гранит
- Диорит
- Андезит



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

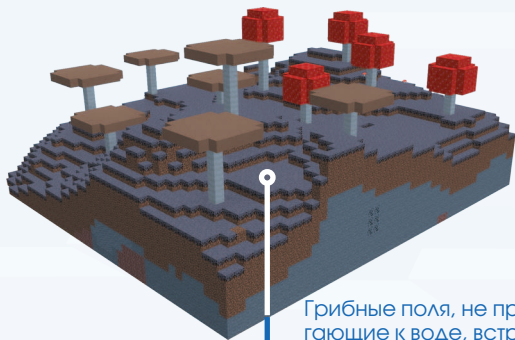
СОВЕТ

В горах отлично будет смотреться высокий замок.



Грибные поля

Удивительный биом из мицелия с растущими огромными грибами, среди которых бродят мухоморы — 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
- Глина
- Мицелий
- Земля



СОВЕТ

В грибных биомех шикарно будут смотреться фантазийные сооружения.



1. ОСНОВНЫЕ БИОМЫ



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.

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



На поверхности можно найти траву, арбузы, папоротники и бамбук

Только в джунглях можно встретить оцелотов и попугаев

Храм в джунглях покрыт мхом и лианами и встречается только в биоме 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. Пережь 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 биоме джунглей.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

- Земля
- Подзол
- Тропическая древесина
- Дубовая древесина



СОВЕТ

В джунглях можно построить пирамиду или храм Майя.



1. ОСНОВНЫЕ БИОМЫ

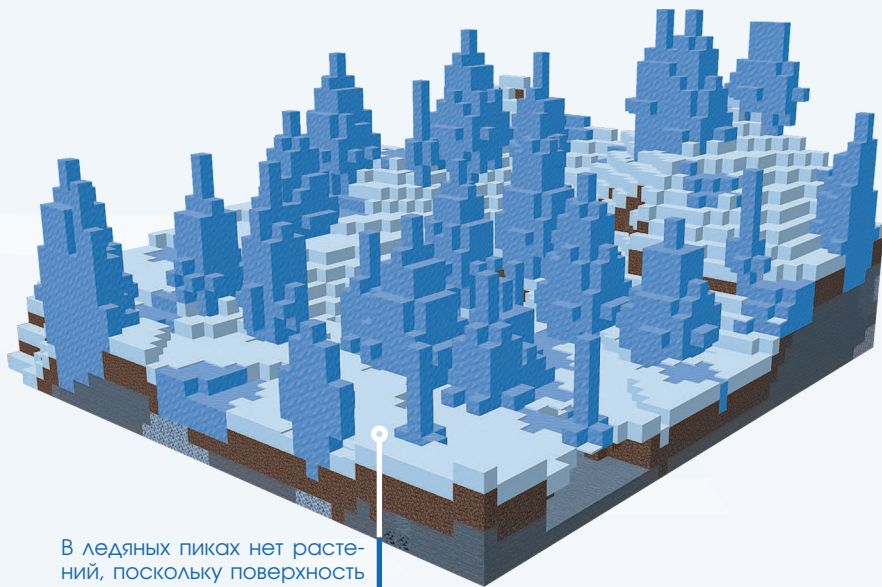


Ледяные пики

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-квартиры на Стене из сериала «Игра престолов».



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

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

- Земля
- Лед
- Плотный лед
- Снег

