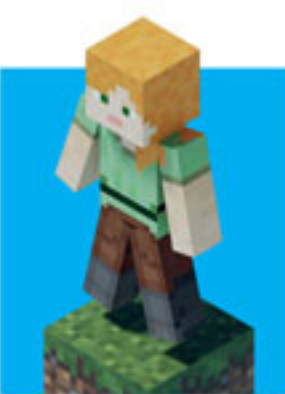


СПАВН

Точка, в якій ти з'являєшся одразу після початку гри, називається точкою спавну. Це випадково обране місце є дуже важливим, адже те, що ти знайдеш у цій точці, визначить твою подальшу ігрову долю.



ПОЧАТОК ГРИ

Щоб розпочати гру на виживання у режимі синглплеєра, натисни «грати» (Play), «створити нову» (Create New), а тоді — «створити новий світ» (Create New World). Дефолтний ігровий режим виставлений на виживання. Рекомендуємо починати з легкого рівня складності. Тепер натисай «створити» (Create) — і ось ти вже в новому, випадково згенерованому світі Minecraft. Вітаємо, тобі вдалося заспавнитися!



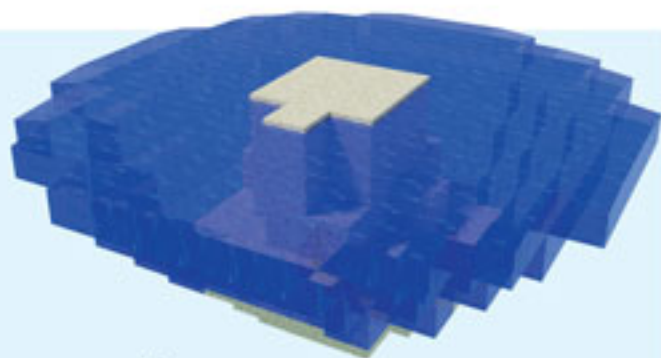
ПІДКАЗКА

Наймолодші гравці можуть попросити батьків чи опікунів про допомогу в установці гри.



ВДЯЛИЙ СПАВН

Тобі пощастило, якщо тебе закинуло у біом із деревами, травою, тваринами і водою — усе це допоможе тобі вижити й прогресувати. Шанси на виживання зростають, якщо створюватимеш нові світи, де буде все необхідне для життя. Без ресурсів у грі не вижити.



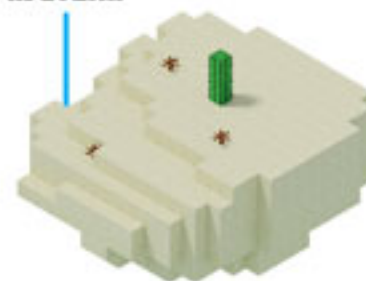
НЕВДЯЛИЙ СПАВН

Якщо ж реально не пощастило, ти заспавнишся у віддаленій, пустельній місцевості — наприклад, посеред океану на крихітному острові без жодних ресурсів або в пустелі. Це поганий початок, тож краще в такому разі запустити гру заново.

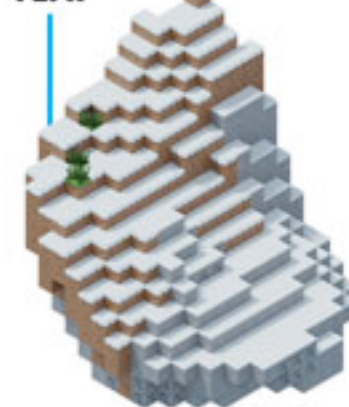
БІОМИ ВЕРХНЬОГО СВІТУ

Під час спавну ти опинишся в одному з 13-ти біомів Верхнього світу. Це природні зони зі своїми екосистемами й кліматичними особливостями. Це і посушливі пустелі, і засніжені тундри, і все, що між ними.

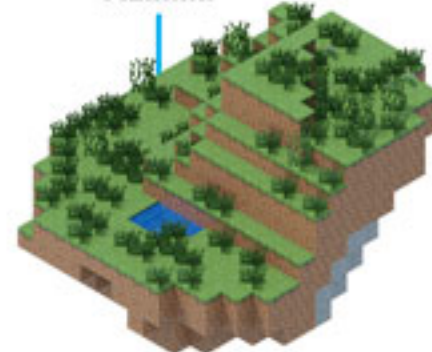
ПУСТЕЛЯ



ГОРИ



РІВНИНА



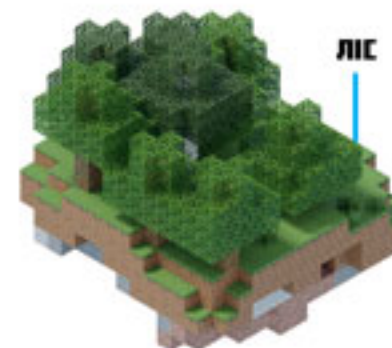
ХОЛОДНА ТУНДРА



СТОЛОВІ ГОРИ



ЛІС



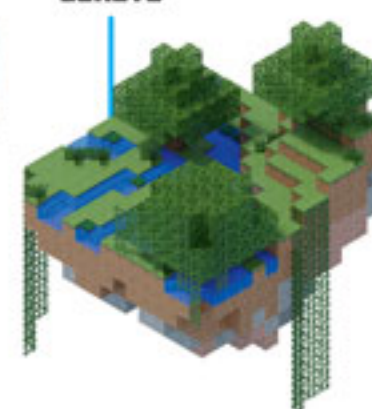
ГРИБНІ ПОЛЯ



САВАНА



БОЛОТО



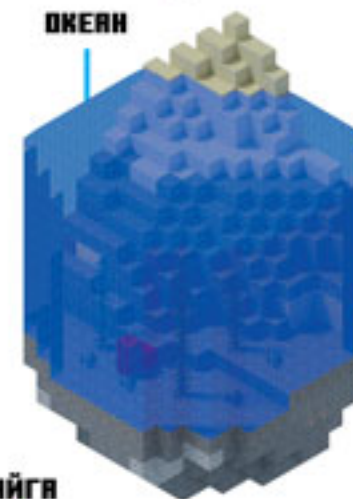
ТЕМНИЙ ЛІС



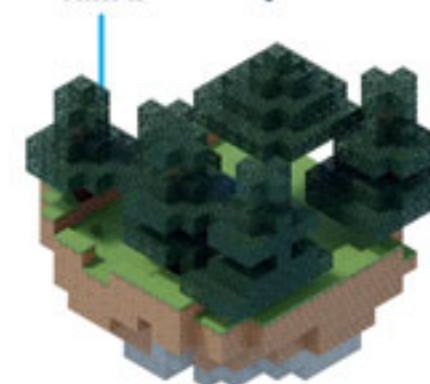
ДЖУНГЛІ



ОКЕАН

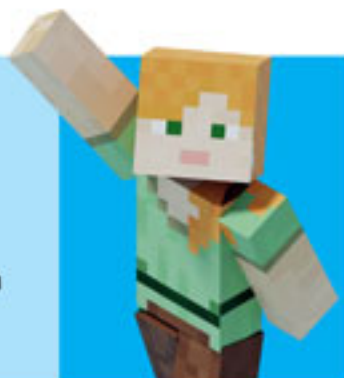


ТАЙГА



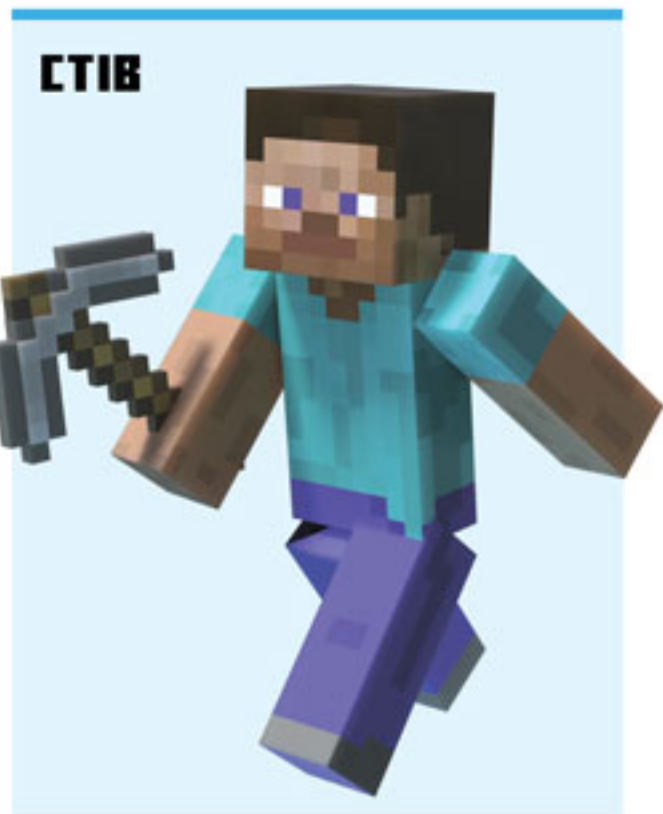
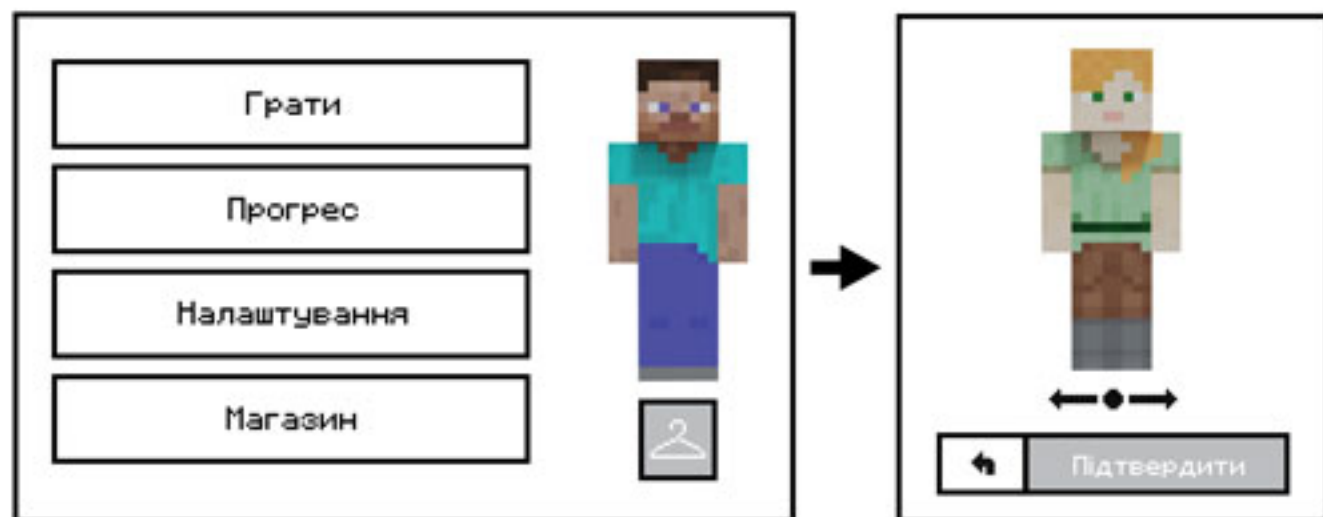
ЦЕ ТИ!

Тепер, коли ти вже знаєш, як управляти грою, можна відкривати світ Minecraft. Та перш ніж натиснути кнопку «play» і поринути у своє перше проходження, обері персонажа, який стане твоїм образом у грі.



ОБИРАЄМО ПЕРСОНАЖА

Клацни на іконку із зображенням вшалки внизу екрана. Перед тобою з'являться два варіанти персонажа на вибір — Стів та Алекс. Обери того, котрий тобі до вподоби, і натисай «confirm» («підтвердити»). Тепер ти маєш усе необхідне, аби починати неймовірні пригоди у світі Minecraft! Про перші кроки у грі ти дізнаєшся на сторінці 14.



СТІВ



АЛЕКС

ГРАФІЧНИЙ ІНТЕРФЕЙС

Під час гри в Minecraft ти помітиш деяку важливу інформацію, що спливає на екрані. Ця інформація називається графічним інтерфейсом (ГІ, або ж HUD-дисплеєм). Погляньмо, що ж воно таке.

ПРИЦІЛ

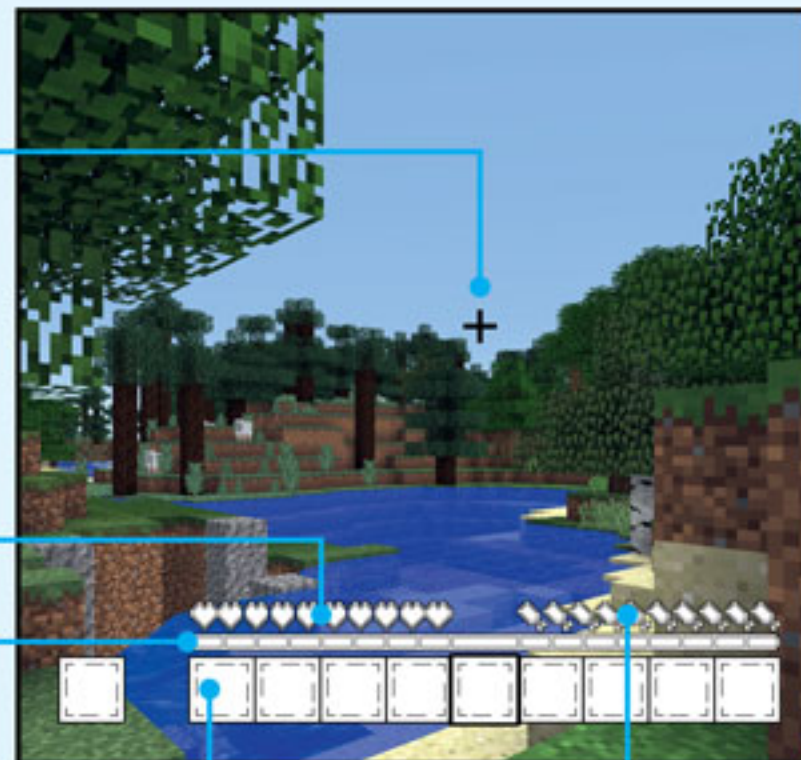
Це невеликий хрестик, який ти наводитимеш на блоки для видобування або на монстрів під час бою. Він вказує на місце, куди буде спрямовано інструмент або предмет у твоїй руці.

ШКАЛА ЗДОРОВ'Я

Рівень життя персонажа позначають 10 сердець. Кожне серце — це 2 очки, отже, максимальний рівень здоров'я — 20. Ти втрачатимеш очки здоров'я, якщо довго не їстимеш або якщо зазнаватимеш ушкодження (наприклад, під час атаки монстра). Завжди намагайся максимально поповнювати цю шкалу.

ДОСВІД

Ця шкала показує поточний рівень досвіду персонажа. Очки досвіду накопичуються під час видобування ресурсів, виплавки руд та після бою з мобами. Персонаж автоматично підбирає зелені кульки («сфери досвіду»), якщо стоїть достатньо близько. Накопичений досвід складається в рівні.



ХОТБАР

Це 9 слотів, що потрібні для зберігання найбільш ужиткових предметів. А слот ліворуч — це допоміжний слот для другої руки. Якщо обраний «швидкий» слот порожній, а ти натискаєш кнопку «використати предмет», персонаж використає предмет з допоміжного слоту.

ШКАЛА ГОЛОДУ

Шкала голоду також дуже важлива, адже вона пов'язана зі шкалою здоров'я. Вона складається з 10 курячих ніжок, на кожную з яких припадає по 2 очки голоду (максимальна кількість очок — 20). Не дозволяй їй спорожніти — інакше втрачатимеш очки здоров'я.

ІНВЕНТАР

В інвентарі зберігатимуться всі речі, які ти знаходитимеш у своїх мандрах. У ньому є 27 слотів для предметів та сітка для крафту (2x2 слоти), в якій можна змайструвати прості речі. Крім того, в інвентарі є 4 слоти для обладунків, куди вставляються відповідні елементи захисту, а також — слот для другої руки, звідки вільною рукою береться ще один предмет. Зазирни на сторінки 8-9, якщо потрібно буде пригадати, як відкривати інвентар на кожній ігровій платформі.



Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

БЛОКИ Й ПРЕДМЕТИ

Після успішного спавну ти вже можеш мандрувати й полювати. Озирніся: усе, що ти бачиш у грі (окрім створінь або інших гравців), — це предмети чи блоки (або сукупність блоків). Із блоків і предметів можна майструвати різні штуки, необхідні для виживання.



А ЧИ ЗНАЄШ ТИ, ЩО...

Хоча в інвентарі є лише 27 слотів, він розрахований на більшу кількість предметів чи блоків. Майже всі блоки складаються: ти можеш сформувати стос із 64-х одиниць і вмістити їх в один слот. Щодо предметів на кшталт сніжок чи яєць — їхня максимальна кількість в одному слоті становить 16 одиниць. А от із більшістю інструментів, на жаль, так само вчинити не вдається. Під час гри ти поступово дізнаєшся, які предмети складаються, а які — ні.

БЛОКИ

Бачиш отой клапоть трави? Він складається з трав'яних блоків. Фактично все, що ти бачиш у світі Minecraft, від води і до смолоскипів, — це блоки. Щоб підібрати блок, його треба розламати руками або інструментом. Тоді замість цього блока з'явиться його зменшена копія, яку персонаж автоматично підбере при наблизненні.



А ЧИ ЗНАЄШ ТИ, ЩО...

Різні інструменти призначені для різних типів блоків. Пісок і гравій найзручніше видобувати лопатою, а деревину — сокирою.

ПРЕДМЕТИ

Предмети неможливо розташувати деінде в грі — їх лише носять на собі, тримають у руках, складають в інвентар чи скриню. Деякі предмети ти знаходитимеш у скринях зі скарбами — і вони автоматично генеруватимуться у твоєму світі. Окремі предмети випадають з тварин і монстрів після їхньої смерті.



Залізни зливки, кістки, мотузки, обладунки, майже вся їжа — усе це предмети. Персонаж підймає їх із землі чи виймає зі скрині, а потім кладе у свій інвентар.

ПІДКАЗКИ З МАЙНУ

Підготовку до спуску завершено, тож зберися з духом — і вирушай. Без паніки! Якщо дотримуватимешся цих правил, то уникнеш будь-яких ушкоджень і видобудеш стільки руди, скільки тобі знадобиться.



1

1

Знайди вхід до природної печери. Так значно простіше потрапити під землю, ніж самостійно прокопувати вхід.

2

Встромляй у стіни смолоскипи, щоб бачити дорогу і стежити за активністю ворожих мобів.

3

Під землею дуже легко заблукати, тож краще залишати смолоскипи лише з одного боку (наприклад, ліворуч). Тоді після завершення робіт тобі буде легко зорієнтуватися, де вихід. Ти просто розвернешся і підеш за смолоскипами праворуч.

4

Ніколи не видобувай блок просто над головою — тебе може вкрити потоком лави. Також не видобувай блок, на якому стоїш, інакше ризикуєш впасти у печеру з монстрами!

5

Видобувай усю руду, яку бачиш. Руди рідкісні, вони необхідні для крафту, і, крім того, видобування дає купу очок досвіду.

2

3

4

6

6

Уважно прислухайся: почувши джоркіт води, не роби різких рухів. Адже якщо впадеш у потік, він може винести тебе до водоспаду чи до басейну з лавою.

7

Опинившись біля водоспаду, застосуй функцію «присісти». Так ти точно не впадеш через край. На сторінках 8-9 є детальна інструкція, як це зробити на твоїй панелі керування.

8

Для повернення нагору можуть знадобитися драбини. Майструй їх із палиць і припасовуй до твердих блоків.

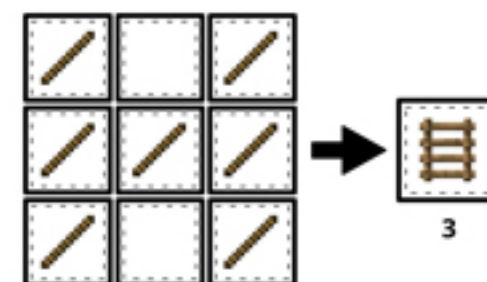


СХЕМА ДРАБИНИ

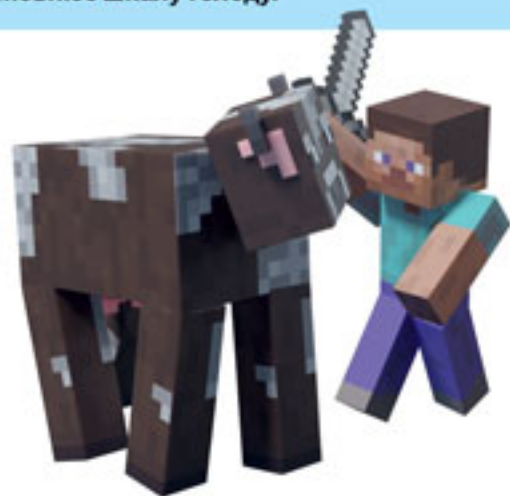
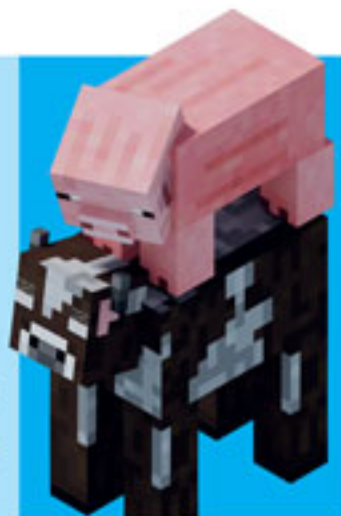
7

8

5

ТВАРИНИ І М'ЯСО

До цього моменту тобі вже напевне довелося витратити трохи очок здоров'я і їжі, тож саме час їх поповнити. Шукай тваринних «мобів» — ці живі, рухливі істоти є в більшості біомів. Споживання їхнього м'яса найкраще поновлює очки здоров'я і заповнює шкалу голоду.



ЯК ЗАБИТИ ТВАРИНУ?

Перетягни меч в один зі слотів хотбару, потім нацлься на тварину і натисни кнопку «використати предмет». Тварина намагатиметься втекти, тож не зволікай! Після кількох ударів тварина сконає.

ПРИГОТУВАННЯ М'ЯСА

Перед тим, як їсти м'ясо, його треба приготувати (нижче є інструкція, як для цього використовувати піч), оскільки смажена поповнює більше очок їжі. Курятина споживається лише в готовому вигляді. Якщо з'їсти її сирію, можна отруїтися.

1 ЗРОБИ ПІЧ
Для створення печі розташуй кругляк так, як показано на малюнку.

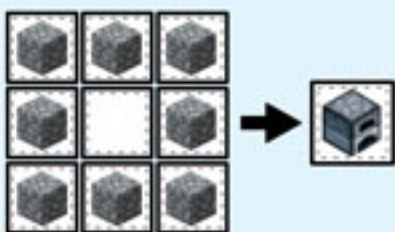


СХЕМА ПЕЧІ

2 РОЗТАШУЙ ПІЧ
Постав піч на землю і натисни кнопку «використати предмет».



3 ПОСМАЖ М'ЯСО
У нижній слот положи вугілля — це буде паливом. У верхньому слот розташуй м'ясо. Готовий продукт з'явиться у вихідному слоті праворуч. Тепер можеш перекласти його в інвентар.



ЧИМ ХАРЧУВАТИСЯ?

Їжа — це теж предмет. Перетягни її з інвентаря в один зі слотів хотбару, потім обери саме цей слот — і м'ясо опиниться в руці персонажа. Натисни кнопку «використати предмет», і шкала їжі стане заповнюватися просто на очах.

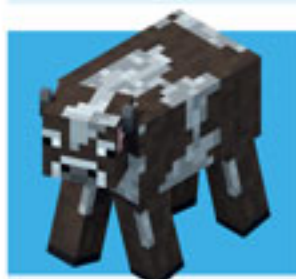


КУРКА

Кури мешкають у трав'янистій місцевості. Кожні 5-10 хвилин вони відкладають яйця, які можна використовувати для випікання тортів. Яйця зависають близько до землі. Щоби підібрати їх в інвентар, достатньо просто до них підійти. Після смерті з курки випадає порція сирі курятини. Пам'ятай, що сира курятина може спричинити харчове отруєння, тож обов'язково приготуй м'ясо в пічці.

Сира курятина поповнює 3 очки їжі.

Смажена курятина поповнює 6 очок їжі.



КОРОВА

Корови спавняються на траві. Після смерті з корови випадає до 3-х одиниць яловичини. Також корову можна подоїти за допомогою відра (див. інструкцію нижче). Для виготовлення відра знадобляться залізні зливки (інструкція з видобування залізної руди — на сторінці 44, інструкція з виплавки зливок — на сторінці 54). З молока можна приготувати торт (див. сторінку 31).

Сира яловичина поповнює 3 очки їжі.

Приготовлена яловичина (стейк) поповнює 8 очок їжі.

ЗАЛІЗНІ ЗЛИВКИ

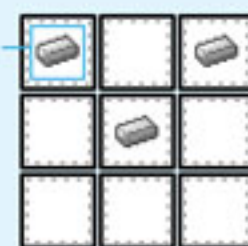


СХЕМА ВІДРА

ДОЇННА КОРОВИ
Спершу знайди корову. Потім перетягни відро в хотбар. З відром у руці підійди до корови. Натисни «використати предмет», і відро наповниться молоком!

