

STEPHEN O'BRIEN

MINECRAFT

LA GUÍA DEFINITIVA



El manual
más completo
a todo color

Bestseller
internacional

MINECRAFT

La guía definitiva

Stephen O'Brien


ESPASA

Minecraft. La guía definitiva

© Espasa Libros S. L., sociedad unipersonal, 2015

Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona
www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com
www.planetadelibros.com

© de la edición original: Que Publishing, 2015

Título original: *The ultimate player's guide to Minecraft*

Traducción: Traducciones Imposibles (Concha Fernández)

www.traduccionessimposibles.com

Primera edición: febrero de 2015

ISBN: 978-84-670-4356-3

Depósito legal: B. 109-2015

Impreso por Egedsa

Impreso en España – Printed in Spain

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Marcas registradas

Todos los términos mencionados en este libro que están constatados como marcas registradas o de servicios se han capitalizado debidamente. Que Publishing no puede afirmar la exactitud de esta información. El uso de un término en este libro no debería considerarse como una alteración de la validez de cualquier marca registrada o de servicio.

Minecraft es marca registrada de Notch Development AB.

Aviso legal y descarga de responsabilidad

Se ha hecho todo lo posible por hacer este libro lo más completo y preciso posible, pero se excluye toda garantía e idoneidad. La información se ha proporcionado “tal cual”. El autor y la editorial no tienen obligación legal alguna o responsabilidad ante cualquier persona o entidad con respecto a cualquier pérdida o daño que se derive de la información contenida en este libro.

Un vistazo al contenido

INTRODUCCIÓN 1

CAPÍTULO 1 Primeros pasos 5

CAPÍTULO 2 Sobrevivir a la primera noche 25

CAPÍTULO 3 Recopilación de recursos 53

CAPÍTULO 4 Minería 77

CAPÍTULO 5 Lecciones de combate 93

CAPÍTULO 6 Granja de cultivos 119

CAPÍTULO 7 Cría y adiestramiento de criaturas 145

CAPÍTULO 8 Construcción creativa 159

CAPÍTULO 9 *Redstone*, railes y otros 185

CAPÍTULO 10 Encantamientos, yunques y pociones 223

CAPÍTULO 11 Aldeas y otras estructuras 245

CAPÍTULO 12 Juego avanzado: el Inframundo y el Fin 263

CAPÍTULO 13 *Mods* y multijugador 285

GLOSARIO 311

Índice

Introducción 1

¿Qué incluye este libro? 2

Cómo utilizar el libro 4

Recetas de fabricación 4

Hay más en Internet... 4

Capítulo 1 Primeros pasos 5

Registro y descarga 5

Registrar una cuenta en Mojang 7

Comprar Minecraft 8

Ejecutar Minecraft 10

Iniciar una partida nueva 13

Elegir estilo para la generación de mundos 15

Modalidades de un jugador 17

Semillas para tu mundo 19

Las versiones en desarrollo 20

Controles 21

En conclusión 23

Capítulo 2 Sobrevivir a la primera noche 25

Supervivencia y prosperidad 25

Hacia los árboles 27

Uso del inventario 29

Construye una mesa de trabajo 31

Vamos a construir herramientas 32

Crear un refugio 36

El horno es tu amigo 40

Hágase la luz 41

Una cama caliente 44

Herramientas y su (ab)uso 47

Acerca de los logros 48

¿Qué hay del “cofre de regalo”? 49

En conclusión 50

Capítulo 3 Recopilación de recursos 53

- ¿Qué es el HUD? 53
- Mejorar las herramientas 57
- Cofres: custodia tus cosas en casa 60
- Evitar monstruos 62
- Control del hambre 64
- Tu misión: comida, recursos y reconocimiento del terreno 66
 - Comida sobre la marcha 68
 - Buscar un área de construcción 69
- Usar el inventario del modo creativo 73
- En conclusión 76

Capítulo 4 Minería 77

- ¡Cava, cava, cava! 77
- Guía por capas de la tarta de minerales 79
- Lagos de lava y otros obstáculos 82
- Descender hasta la capa 11 84
 - La escalera de mano de 2×1 84
 - La escalera recta 86
 - La escalera de caracol 87
- Planos de minería rápida y eficiente 88
- Cavar con seguridad 91
- En conclusión 92

Capítulo 5 Lecciones de combate 93

- Los miembros de la pandilla 94
 - Zombis 94
 - Arañas 96
 - Esqueletos 97
 - Arañas de cueva 98
 - Jinetes arácnidos 99
 - Jinetes avícolas 99
 - Creepers* 99
 - Slimes* 100
 - Endermen* 101
 - Hombrecerdos zombis 102

	Conejo asesino de Caerbannog	102
	Guardianes y guardianes ancianos	103
	Criaturas defensivas	104
	Gólems de nieve	104
	Gólems de hierro	105
	Ejercicios de tiro al blanco	106
	Armas y armaduras	108
	El arte de la espada	108
	Arcos y flechas	109
	Armadura hasta los dientes	112
	Tiñe y conjunta el cuero	114
	Recibir daño en combate y curarse	115
	En conclusión	116
Capítulo 6	Granja de cultivos	119
	Elegir un cultivo	119
	Panadería de Minecraft	123
	Barbacoa de Minecraft	123
	Alquimia comestible	124
	Dieta de comida cruda	124
	Comida arriesgada	125
	Establecer una granja	125
	Granjas automáticas	132
	Crear una cosechadora de pistones	136
	Cosechadora de pistones pegajosos	139
	Crear una cosechadora de agua	140
	Cosechar otros cultivos	142
	En conclusión	143
Capítulo 7	Cría y adiestramiento de criaturas	145
	Criar y trabajar con criaturas amistosas	145
	Riendas	149
	Cría de animales	150
	Da color a tu vida	151
	Adiestrar y montar a caballo, burro y más	152
	Blindar al caballo	154
	Cargar a la bestia	155
	Cerdos de montura	155

Pesca	156
Ay, calamar	157
En conclusión	158

Capítulo 8 Construcción creativa 159

Abandonar la cueva	159
Construir un mundo personalizado	163
Saca el interiorista que llevas dentro	165
Edificios bajo el agua	172
Proteger el perímetro	179
Zanja los problemas	179
Trampas para criaturas	181
Duro contra el muro	182
En conclusión	183

Capítulo 9 *Redstone*, railes y otros 185

La vida en rojo: guía para principiantes	186
Fuentes de energía	186
Cables de <i>redstone</i>	190
Bloques transmisores	192
Modificadores	194
<i>Repetidores</i>	194
<i>Comparadores</i>	196
Dispositivos de salida	197
Puertas automáticas	200
Corrientes verticales	205
Circuitos avanzados	206
Puertas NO o inversores	207
Puertas O o “tanto como”	208
Puertas Y o dos verdades	209
Bucles de repetición	210
Transporte sobre railes	211
Vagoneta de viaje	212
Rodando sobre railes	215
Construir vías y estaciones	216
Cruces en forma de “T”	218
Estaciones intermedias	218

Nota acerca de las tolvas 219

En conclusión 221

Capítulo 10 Encantamientos, yunques y pociones 223

Trucos para encantar 223

Crear y extraer obsidiana 225

Fabricación de libros 228

Conjurar encantamientos 228

Probabilidad de mejorar encantamientos con librerías 230

Ganar y gastar la experiencia 232

Afila las armas 233

Endurece la armadura 234

Mejora las herramientas 235

A golpe de yunque y martillo 235

Elaboración de pociones 237

Cócteles explosivos 240

Mejorar pociones 242

En conclusión 244

Capítulo 11 Aldeas y otras estructuras 245

La vida aldeana 245

Ciudad Esmeralda: tu billete para el comercio 248

Templos ocultos y otras estructuras 251

Templos de desierto 251

Templos de jungla 253

Cabañas de bruja 253

Mazmorras 254

Minas abandonadas 255

Fortalezas 255

Monumentos oceánicos 256

Fortalezas del Inframundo 257

Mapas: de aquí para allá 257

Fabricar un reloj 260

En conclusión 261

Capítulo 12 Juego avanzado: el Inframundo y el Fin 263

- Dimensiones alternativas 263
- Llegar al Inframundo 266
 - Magia de portales 267
- Sobrevivir a la fortaleza del Inframundo 271
- Criaturas del Inframundo 272
- El Fin del juego 275
 - Encontrar una fortaleza 276
 - Derrotar al dragón del Fin 278
- En conclusión 283

Capítulo 13 Mods y multijugador 285

- Personaliza tu experiencia 285
 - Ponte en la piel de otro 286
 - Editores gráficos de Minecraft 288
 - Skincraft* 288
 - The Skindex* 289
 - Novaskin* 289
- Paquetes de recursos: cambia el mundo 290
 - La moda de los *mods* 293
 - Instalar *mods* de Forge 295
 - Too Many Items 297
 - More Explosives 298
 - Super Heroes 299
 - REI's MiniMap 299
 - Legendary Beasts 300
 - Too Many Mobs 300
- El multitudinario multijugador 301
 - Compartir y entrar en LAN 302
 - Entrar en un servidor multijugador 304
 - Hospedar un servidor multijugador 307
 - Modo espectador 310
- En conclusión 310

Glosario 311



Introducción

¡Imagina un mundo donde las posibilidades son los límites de tu propia imaginación!

Esto es Minecraft, uno de los juegos abiertos más interesantes que se hayan creado jamás.

Desde mi primera partida, allá por la versión alfa, hasta la extraordinaria experiencia de ahora, Minecraft se ha convertido en una obra maestra cuya jugabilidad es magnífica y que, con ayuda de este libro, cualquiera puede disfrutar, con infinidad de horas para explorar, crear y cavar.

Mucho antes de pensar en escribir este libro, descubrí que Minecraft surgía cada vez más en todo tipo de conversaciones y con gente de todas las edades, desde los mejores amigos de mi hijo de nueve años hasta gente más mayor..., mucho mayor. Su faceta “sin límites” provoca una fascinación igualmente ilimitada a gente de todas las edades. Contaba con más de 100 millones de usuarios en febrero de 2014, el doble que el año anterior en la misma fecha.

La primera edición en inglés de este libro aterrizó en una época en la que había pocos recursos fiables en Internet. Uno podía pasar horas viendo vídeos en YouTube sin profundizar demasiado ni capturar los verdaderos matices del juego. Y encima, hay miles de sitios basura, literalmente, que intentan engañarte para que pinches en sus anuncios o instales programas malintencionados.

Este libro, traducido de la segunda edición del inglés, trata de compensar esta situación, recopilando la información clave y necesaria en un solo lugar. Al estar escrito desde la perspectiva de un jugador, empieza por lo básico y termina con lo avanzado, aportando información contextual, recetas de fabricación, estrategias, e ideas necesarias para construir un mundo de Minecraft a tu gusto. Abarca todos los temas, desde cómo sobrevivir a la primera noche hasta cómo crear tu propio servidor multijugador.

Este libro está actualizado con información relativa a la actual versión 1.8 de Minecraft (al menos, hasta donde nos permitió la versión de desarrollo), y hemos añadido más consejos y trucos para que os compense.

Así que, si querías saber cómo moldear mundos totalmente personalizados, explorar mazmorras submarinas, jugar al multijugador como espectador y otras cosas, aquí te lo explicamos.

Si tienes hijos y te estás preguntando si Minecraft es adecuado para ellos, piensa que desde 2013 los estudiantes del colegio Viktor Rydberg de Estocolmo (Suecia) han estado recibiendo clases obligatorias de Minecraft para desarrollar temas y habilidades tales como:

- El capítulo 4, “Minería”, revela algunos de los secretos más profundos de Minecraft. Este capítulo te indica cómo planear los túneles para extraer la mayoría de recursos en el menor tiempo posible, las herramientas esenciales y necesarias, y las capas que habría que cavar para descubrir todo, desde las menas de hierro básicas hasta los diamantes.
- El capítulo 5, “Lecciones de combate”, te preparará para enfrentarte a cualquier criatura, incluido el *creeper*. Este capítulo abarca desde el combate a espada hasta la armadura. También aprenderás lo esencial para proteger el perímetro de tu hogar.
- El capítulo 6, “Granja de cultivos”, te ayudará a ser completamente autosuficiente, garantizando que la barra de hambre permanezca llena y mejorando tu salud constantemente. Aprende a regar 80 bloques de cultivos con un solo bloque de agua y a automatizar las cosechas para solo tener que tocar un botón.
- El capítulo 7, “Cría y adiestramiento de criaturas”, habla de los animales pasivos de Minecraft: las gallinas, los cerdos, las vacas y los caballos, entre otros, que habitan el mundo y proporcionan importantes recursos. Aprende a criar animales, adiestrar ocelotes y galopar por el mundo a lomos de un caballo.
- El capítulo 8, “Construcción creativa”, pondrá a prueba al arquitecto que llevas dentro. Desde grandes construcciones a interiores originales, conoce las formas decorativas en que puedes usar los bloques y objetos de Minecraft para construir la vivienda perfecta.
- El capítulo 9, “Redstone, raíles y otros”, aporta al mundo multitud de dispositivos automáticos. Controla la energía de *redstone* y las puertas automáticas, envía vagonetas en una misión, y construye estaciones, apeaderos y otras cosas.
- El capítulo 10, “Encantamientos, yunques y pociones”, está lleno de magia. Conjura hechizos, mejora tus armas y armadura, y cae desde gran altura con elegancia.
- El capítulo 11, “Aldeas y otras estructuras”, es la clave para interactuar con los personajes no jugadores. Comercia para conseguir objetos mejores y conoce los secretos de los templos y monumentos.
- El capítulo 12, “Juego avanzado: el Inframundo y el Fin”, es la guía estratégica que necesitas para superar esta peliaguda parte del juego. Encuentra una fortaleza rápido, consigue lo que necesitas y prepárate para el dragón del Fin. Es fácil si sabes el truco.
- El capítulo 13, “Mods y multijugador”, te enseña a personalizar el juego, con diseños de personajes nuevos y hasta *mods* que añaden una función de anfitrión. Y de paso, también aprenderás a entrar en partidas multijugador y a configurar un mundo permanente en tu propio servidor para tus familiares y amigos.

Cómo utilizar el libro

A lo largo de este libro, verás que hay textos destacados como notas, consejos y precauciones; todo se explica a continuación.

NOTA

Las notas puntualizan datos secundarios que son útiles, pero no cruciales. La mayoría conducen a divagaciones interesantes.

CONSEJO

Los consejos puntualizan un dato útil que sirve para solucionar un problema. Te sacan de un apuro.

PRECAUCIÓN

Las precauciones te avisan de posibles desastres y trampas. ¡No las ignores!

Recetas de fabricación

También verás que he incluido recetas de fabricación a lo largo del libro. He añadido los ingredientes al texto, así que solo tienes que reproducir el patrón de la imagen para crear el objeto, como se muestra a continuación en el caso de un pico de madera. Es fácil; ya verás como los creas rápido tras repetirlo varias veces.





Sobrevivir a la primera noche

Contenidos del capítulo:

- Bienvenido al nuevo mundo.
- Consigue tus primeros recursos y empieza a fabricar las herramientas básicas.
- Ve a las colinas e improvisa un refugio con estilo.
- Ahorra clics con los accesos rápidos.
- Ilumina la noche.
- Sáltate la noche en cuestión de segundos.

Cuando empiezas en un mundo de Minecraft, tu personaje llega con nada más que una camiseta, unos pantalones vulgares y unos puños para defenderse. ¡Hay que ponerse a trabajar! Hay muchas formas de morir sin querer en Minecraft y verás algunos ejemplos con el paso del tiempo. Pero, en realidad, es muy fácil sobrevivir a la primera noche y dejar muchas cosas preparadas para que el día siguiente vaya bien. No tienes por qué acabar siendo presa de las arañas, carne de zombi o una diana para los esqueletos arqueros al caer la noche, cuando las criaturas salen a jugar.

Este capítulo te enseñará a superar la primera noche y mejorar tu rendimiento físico.

Supervivencia y prosperidad

Tu primer día en Minecraft es importante porque hay varias cosas que hacer, y de prisa, para evitar los peligros de la noche. Nada más nacer en el nuevo mundo de Minecraft, echa un vistazo a tu alrededor; mueve el ratón. Tu primer objetivo es la madera de los árboles porque son la base para la fabricación de herramientas y, sinceramente, es difícil avanzar sin ellas.

NOTA

Bienvenido al Mundo Principal

El mundo de Minecraft se compone de tres dimensiones. Al principio, apareces en el Mundo Principal, la dimensión más grande. Con el tiempo, acabarás atravesando un portal hacia el Inframundo, la dimensión infernal y dantesca de Minecraft, y por último, al Fin, una pequeña dimensión donde lucharás contra el dragón del Fin. Dicho esto, pasarás la mayor parte del tiempo en el Mundo Principal. El capítulo 12, “Juego avanzado: el Inframundo y el Fin”, te enseñará a moverte entre las tres, pero no te preocupes por eso ahora.

Tu segunda tarea clave es buscar un precipicio o un montículo estratégico donde cavar tu primer refugio o, en todo caso, un suelo raso donde construir el equivalente de Minecraft a una choza, aunque sea con bloques de tierra.

Este es un resumen de las tareas del primer día:

- Busca árboles y golpéalos en el tronco para obtener esa parte.
- Transforma los troncos en madera y construye una mesa de trabajo.
- Transforma un poco de madera en palos.
- Fabrica un hacha a partir de madera y palos para acelerar la recolección de troncos.
- Fabrica un pico de madera para picar piedra, transformándola en roca para construir un horno.
- Fabrica una espada de madera, por si acaso.
- Cava un refugio básico.
- Construye una puerta de madera para el refugio, aunque también vale poner un bloque de algún material que hayas cavado si te falta tiempo.
- Construye un horno y funde madera para producir carbón vegetal.
- Usa el carbón vegetal y los palos para crear antorchas.
- Opcionalmente, busca tres ovejas para construir una cama.

Es una lista larga, pero no te llevará mucho tiempo. Aquí solo sobrevive el más rápido.



CONSEJO

Aprovecha la tecla Esc

Los días son cortos en Minecraft, así que no dudes en pausar la partida pulsando **Esc** en el teclado en todo momento cuando lo necesites.

Hacia los árboles

Empieza yendo hacia los árboles. Harán falta unos cuantos, así que busca un grupo. Usa el ratón para cambiar de dirección y la tecla **W** para avanzar; **A** y **D** para moverte a izquierda y derecha, y **S** para retroceder. En la mayoría de biomas hay árboles, así que no deberían de estar muy lejos; y si has nacido en un bioma de jungla, bosque o taiga, los hay por todas partes. La imagen 2.1 muestra un punto de nacimiento cerca de un bioma de río. Para aprovechar los recursos al máximo, usaré este mundo, llamado en adelante Elysia, hasta el final del libro. A veces, no se tiene tanta suerte. Algunos biomas, como el desierto, no tienen ningún árbol. Si ese es tu caso, ve directo a la colina más cercana y sube a la cima para lograr una buena vista. Pulsa la barra espaciadora ante un bloque a la vez que pulsas **W** para subirlo. Si ves árboles a lo lejos, corre; ¡la cuenta atrás para la noche ya ha empezado!



IMAGEN 2.1 Mi valle frondoso: árboles, colinas, un bonito río y el entretenimiento de buscar ovejas.

CONSEJO

Siempre puedes descartarlo

Si no naces cerca de un buen suministro de madera —es posible, aunque raro, nacer en una isla pequeña en medio de un océano grande— quizá sea mejor abandonar el mundo actual y crear uno nuevo. Como hay una variedad infinita de mundos disponibles, es más que justo reiniciar la partida si naces en un lugar difícil nada más empezar.

Cuando llegues a los árboles, empieza a lanzar golpes. El apéndice de color carne que ves a la derecha de la pantalla de visualización frontal (HUD) es tu brazo. Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón mientras apuntas con el punto de mira hacia el tronco para cortar el árbol, como en la imagen 2.2. Se irán formando grietas conforme le das, y el primer tronco de madera saldrá disparado en cuestión de segundos. Verás una pequeña representación del bloque caer hacia el suelo y levitar, moviéndose arriba y abajo. Felicidades: has conseguido tu primer recurso. ¡Bien hecho!

Si estás lo suficientemente cerca, el bloque va automáticamente a tu inventario. Si no, acércate hasta que se añada solo. Ahora echa abajo el resto de troncos, o hasta donde alcances, y haz lo mismo con dos o tres árboles más. Te harán falta unos 15 troncos para empezar a trabajar. Olvídate del follaje que queda en el árbol. Desaparecerá, aunque si lo cortas tú, podrías conseguir algunos brotes, que se pueden volver a plantar para contribuir a la sostenibilidad de los recursos. Podrías conseguir también algunas manzanas y guardarlas para más adelante.

CONSEJO

Consejos para talar

Hay una forma sencilla de obtener el máximo número de troncos de un árbol. Empieza quitando los dos bloques que están por encima del que hay a ras del suelo. Súbete a ese bloque y mira arriba. Termina de quitar el resto del tronco que tienes encima. Los bloques caerán hacia ti, directos al inventario. Cuando ya no alcances más, mira abajo y quita el bloque del suelo. Así se saca mayor partido al tronco de un árbol. Si por lo que sea no puedes subir al bloque tras quitar los dos de encima, quizá tengas que eliminar el follaje arriba de ti.

Ahora que has conseguido tus primeros recursos, es hora de familiarizarse con el inventario y la fabricación de objetos.



IMAGEN 2.2 Obtener madera a golpes requiere paciencia, pero pronto construirás herramientas que acelerarán el proceso considerablemente.

Uso del inventario

La pantalla del inventario es fundamental para gestionar los recursos a medida que recoges y fabricas materiales y objetos.

Ya conoces una parte: las nueve ranuras que hay en la parte inferior de la pantalla representan los objetos que has recogido, como los troncos de madera y algún que otro brote. Sin embargo, son solo una cuarta parte del inventario.

Pulsa **E** para abrir la pantalla del inventario. Verás una ventana como la de la imagen 2.3 con, al menos, los troncos de madera.

Veámoslo detenidamente:

- **Ranuras para armadura:** estas cuatro ranuras permiten llevar una armadura. De arriba abajo, representan el casco, el peto, las grebas y las botas, y cada una se puede hacer de cinco materiales distintos. Es mejor empezar con materiales de cuero o hierro porque son relativamente fáciles de conseguir. Te enseñaré a fabricarlos en el capítulo 5, “Lecciones de combate”. Pulsa Mayús. y haz clic en una pieza de armadura para colocarla automáticamente en la ranura correspondiente.
- **Cuadrícula de fabricación:** aquí se pueden crear objetos básicos sobre la marcha, como antorchas, madera, palos, etc. En la siguiente sección, la usarás para construir una mesa de trabajo con una cuadrícula más grande para hacer objetos más complejos. La imagen 2.3 muestra la fabricación de madera a partir de troncos.



IMAGEN 2.3 La pantalla del inventario tiene cuatro secciones.

- | | |
|----------------|--------------------|
| 1. Armadura | 3. Almacenamiento |
| 2. Fabricación | 4. Accesos rápidos |

- **Ranuras del inventario:** estas ranuras representan el inventario completo.
 - **Accesos rápidos:** la fila de abajo permite un acceso rápido a los objetos, ya sea usando la rueda del ratón o pulsando las teclas del 1 al 9 del teclado. Con el botón izquierdo del ratón, se puede utilizar cualquier objeto seleccionado de la fila para realizar una acción, o bien soltarlo pulsando **Q**.
 - **Almacenamiento:** las tres filas superiores permiten almacenar objetos que no necesites de inmediato, pero que quieras llevar contigo. Pueden ser objetos que has recogido en tus viajes y que quieres dejar en el refugio para guardarlos mejor o para construir y fabricar más cosas a partir de ellos. Normalmente, es mejor guardar las armas y herramientas en los accesos rápidos, un poco de comida para recuperar la salud deprisa y otros objetos que consideres vitales. El resto déjalo arriba.

NOTA

Apilar objetos

El inventario tiene 36 ranuras libres, pero puedes almacenar muchos más objetos apilándolos. Normalmente, se pueden apilar hasta un máximo de 64 unidades del mismo tipo de objeto por ranura, aunque algunos tienen un límite de 16. Las herramientas, armas y armaduras, y otros objetos particulares no se apilan.

En Minecraft, hay varios trucos para mover objetos de una ranura del inventario a otra para que no te quedes “bloqueado”. Esto es lo que necesitas saber:

- **Recoger objetos:** haz clic izquierdo en una ranura para recoger una pila entera de objetos. Haz clic derecho para recoger solo la mitad.
- **Colocar objetos:** haz clic izquierdo para colocar todos los objetos recogidos en una ranura. Si la ranura está ocupada, los objetos se intercambiarán de forma que sujetarás el objeto o la pila que había originalmente ahí. Haz clic derecho para colocar un solo objeto de la pila que sostienes en una ranura, o mantenlo pulsado y arrastra el ratón por varias ranuras para colocarlos de uno en uno.
- **Mover objetos entre el almacenamiento principal y los accesos rápidos:** pulsa **Mayús.** y haz clic en una ranura para transferir los objetos al primer hueco libre de la cuadrícula contraria. Los objetos del mismo tipo se apilan automáticamente en la cuadrícula de destino hasta alcanzar el límite de la pila.
- **Distribuir objetos equitativamente:** mientras sostienes una pila de objetos, mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y arrástrala por varias ranuras para separar la pila en cantidades iguales en cada una automáticamente. (Resulta muy útil para fabricar una pila del mismo objeto a la vez.) Si sobra algo, quedará seleccionado y podrás colocarlo donde quieras.
- **Soltar un objeto:** arrastra y suelta objetos desde un acceso rápido al suelo. Se puede soltar una pila de objetos entera. También puedes soltar un objeto de los accesos rápidos en cualquier momento seleccionándolo con la rueda del ratón, o las teclas del 1 al 9, y pulsando **Q**.

Ahora que te has familiarizado con el inventario, echemos un vistazo a la fabricación.

Construye una mesa de trabajo



¿Que para qué necesitas una mesa de trabajo si puedes fabricar cosas en el inventario? El inventario tiene una cuadrícula de 2×2 y solo se pueden construir ciertos objetos. La mesa de trabajo tiene una cuadrícula de 3×3 necesaria para objetos más complejos como herramientas y casi todo lo demás. Pero para hacerla hay que usar la cuadrícula del inventario. Sigue estos pasos para hacer la tuya:

- 1 Abre la pantalla del inventario pulsando **E**.



- 2 ¿Recuerdas los troncos de madera que conseguiste del árbol? Hay que transformarlos en bloques de madera. Haz clic izquierdo en la pila de troncos para recogerla y colócala

en cualquiera de los cuatro cuadros de la sección *Fabricación*. ¡Tachán! Una pila de cuatro bloques de madera aparecerá en el cuadro de producción de la derecha.

- 3 Haz clic en la pila de madera resultante tres veces más para crear un total de 16 bloques de madera.
- 4 Haz clic para recoger los troncos sobrantes de la cuadrícula de fabricación y luego en una ranura de almacenamiento vacía para retirarlos.
- 5 Haz clic en los nuevos bloques de madera para recoger la pila entera y haz clic derecho una vez en cada uno de los cuatro cuadros del área de fabricación. ¡Bien hecho! Acabas de crear tu primera mesa de madera.
- 6 Haz clic en una ranura de almacenamiento vacía para mover la madera sobrante.
- 7 Por último, haz clic para recoger la mesa de trabajo y moverla a un acceso rápido de la fila inferior de la pantalla del inventario.

PRECAUCIÓN

Puedes recibir daño con el inventario abierto

No camines con la pantalla del inventario abierta, pensando que la partida está pausada. El tiempo sigue transcurriendo, se sigue haciendo de noche y sigues siendo vulnerable ante los enemigos. Puedes encontrarte con que han matado a tu personaje porque te han atacado mientras estabas mirando el inventario. Recuerda que la tecla **Esc** sirve para pausar el juego, si necesitas un respiro.

¡Ahora empieza la diversión! Vamos a colocar la mesa de trabajo y construir herramientas.

Mueve la rueda del ratón para seleccionar la mesa de trabajo, o pulsa la tecla del acceso rápido donde está la mesa de trabajo. Por ejemplo, si la mesa está en la tercera ranura de la izquierda, pulsa **3** para seleccionarla directamente.

Ahora busca un lugar despejado donde colocar la mesa, apunta con el punto de mira hacia el suelo y haz clic derecho. Puedes ver un ejemplo en la imagen 2.4.

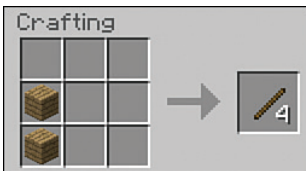
Vamos a construir herramientas

En la lista de fabricación inicial había un hacha, un pico y una espada. No se tarda nada en construir herramientas y tus puños necesitan descansar de tantos golpes.

Haz clic derecho en la mesa para abrir la ventana de fabricación. Verás que en la cuadrícula de 3×3 hay más espacio para colocar componentes. Vamos a aprovecharlo todo.



IMAGEN 2.4 No hace falta que busques un sitio pintoresco para ponerte a fabricar, aunque una bonita vista ayuda.



Primero, fabrica palos para los mangos de las herramientas. Apila dos bloques de madera en vertical en dos cuadros cualesquiera de la cuadrícula de fabricación para crear cuatro palos. Guárdalos en el inventario.

NOTA

Fabricar en otras ediciones

Pocket Edition y las ediciones de Xbox y PlayStation tienen una interfaz de fabricación más sencilla con una lista de las recetas disponibles que puedes seleccionar si tienes los ingredientes en el inventario. Aun así, hay que fabricar los componentes básicos, como transformar troncos en madera para hacer palos, para desbloquear más recetas, pero no hace falta recordar los componentes de cada una o su distribución en la cuadrícula de fabricación. Está todo a la vista. En Xbox, pulsa el botón **X** para abrir el área de fabricación del inventario y construye una mesa de trabajo; luego pulsa el gatillo izquierdo para abrir la cuadrícula de la mesa. En PlayStation, pulsa cuadrado y luego el gatillo izquierdo. En Pocket Edition, toca los puntos suspensivos junto a los accesos rápidos. La imagen 2.5 muestra la interfaz de fabricación en Pocket Edition.



IMAGEN 2.5 La fabricación en Minecraft Pocket Edition es sencilla pero, en mi opinión, no tan divertida como la de la versión completa.



Ahora fabrica un hacha poniendo dos palos en las ranuras central e inferior central de la mesa de fabricación. Luego, coloca bloques de madera en las ranuras central superior, superior derecha y central derecha para construir un hacha.

Así se hace; fácil, ¿verdad? En Minecraft hay cientos de recetas de fabricación, cada una distribuye los objetos de forma diferente en la cuadrícula y usa distintos materiales, pero la distribución de los objetos suele representar su aspecto físico. Es más evidente en el hacha y la espada, y en poco tiempo te sabrás al dedillo las recetas más útiles. Lee el apéndice de “Recetas de fabricación” para descargar una lista completa de todas las recetas de fabricación (véase la página 4 de la introducción para más detalles).



Para crear tu primer pico, coloca otros dos palos en las ranuras central e inferior central. Luego, coloca tres bloques de madera en la fila superior.

Crea más palos y bloques de madera si es necesario, pero no te pases. Fabrica lo necesario. Parece que el inventario tiene espacio de sobra, pero se llena rápido y, aunque la mayoría de objetos se pueden agrupar en pilas de 64 en cada ranura, es mejor guardar la madera en forma de troncos porque, si a partir de un tronco de madera se crean cuatro bloques de madera, 64 troncos hacen 256 bloques; y eso son otras cuatro ranuras ocupadas. Esos mismos bloques transformados en palos ocupan ocho ranuras. Así que fabrica solo lo necesario y cuando sea necesario.



Ahora crea una pala poniendo un palo y dos bloques de madera en una de las tres columnas de la cuadrícula de fabricación.



Si disfrutas fabricando cosas, crea también una pala. Es más útil para cavar tierra, arena y grava.

Cuando hayas terminado, tu inventario debería tener un aspecto parecido al de la imagen 2.6.



IMAGEN 2.6 Tu primer juego de herramientas, pero no el último, desde luego.

Ya has terminado por ahora, así que activa una ranura vacía de los accesos rápidos y rompe la mesa de trabajo con los puños. Ponte encima para guardarla en el inventario y poder reutilizarla.

Crear un refugio

Ahora que tienes algunas herramientas básicas, toca prepararse para la noche. Con diferencia, la forma más rápida es cavar un pequeño escondite en una ladera. No te metas en la primera cueva que veas porque podrías llevarte una sorpresa desagradable.

NOTA

Construir un refugio elevado

Si has nacido en un área llana, lee “Buscar un área de construcción” en la página 69 para construir un refugio elevado o cava en el suelo una cueva pequeña.

Ve hacia una colina, un precipicio o un montículo bien situados y selecciona el pico. Vas a cavar un espacio de dos bloques de altura pero, como también necesitas un techo, el área objetivo debería tener una altura mínima de tres bloques. Haz clic izquierdo para usar el pico y romper rápido el bloque que tienes delante y a ras del suelo, y el que está encima, a la altura de tus ojos. Si estás delante de una colina escalonada (en Minecraft son todas así), cava un par de bloques a ras del suelo y abre un camino de tres bloques de altura como el de la imagen 2.7.



IMAGEN 2.7 Cava un túnel en una colina o refúgiate en un precipicio.

Avanza golpeando con el pico, porque tendrás que construir una sala donde quepa tu mesa de trabajo, un horno y una futura cama. Un espacio de 4×4 debería bastar por ahora, pero puedes ampliarlo más tarde. Conforme avanzas, los bloques que rompes se recogen automáticamente. Si te topas con una cueva o atraviesas la colina (véase la imagen 2.8), abre el inventario y pon los bloques que has recogido en un acceso rápido, selecciónalos como herramienta activa, apunta con el punto de mira hacia encima del bloque que hay debajo del hueco y haz clic derecho para soltar un bloque en ese sitio.



IMAGEN 2.8 ¡Me pasé! Será mejor tapar el agujero.

Lamentablemente, tu refugio no tiene puerta. Si necesitas un apaño, puedes colocar un bloque en el hueco y pasar la noche acurrucado, evitando siempre la línea de visión con el hueco, por si un esqueleto pasa por ahí y empieza a dispararte flechas. Pero se puede hacer algo más elaborado.



Coloca la mesa de trabajo en una esquina de la sala, haz clic derecho en ella y llena dos columnas de bloques de madera.

CONSEJO

Atajo para fabricar

Puede parecer que hay que hacer muchos clics para fabricar, pero un atajo útil es recordar que puedes hacer clic izquierdo para recoger una pila de objetos como la madera y mantenerlo pulsado para dibujar la forma deseada en la cuadrícula de fabricación. Minecraft hace lo posible por equilibrar la cantidad de objetos que se reparten en la cuadrícula. Cuando hayas fabricado suficientes productos de un tipo, no te preocupes por retirar los elementos sobrantes al inventario. Pulsa **Esc** para cerrarlo y cualquier objeto sin usar quedará flotando en el suelo; ponte encima para recogerlo.

CONSEJO

Multiproducción

Es fácil fabricar un puñado de objetos idénticos a la vez. Mantén pulsado **Mayús.** cuando hagas clic en la ranura del producto, y obtendrás el máximo de objetos iguales que se pueden fabricar con las materias primas de las ranuras de fabricación.

Ahora, sal del refugio, selecciona la puerta y apunta con el punto de mira hacia el bloque del suelo bajo la primera sección del refugio, donde hay un túnel de dos bloques de altura con techo. Haz clic derecho para colocar la puerta. En la imagen 2.9 está la mía. Tras esto, puedes hacer clic derecho en la puerta, atravesarla y hacer clic derecho otra vez para cerrarla. Ya se parece más a una casa, pero aún nos queda una cosa fundamental: ¡la luz! En Minecraft, no existen las bombillas de bajo consumo. Para la iluminación, necesitas una antorcha hecha a partir de un palo y un trozo de carbón mineral o vegetal.

PRECAUCIÓN

Cierra al salir

Acuérdate siempre de cerrar la puerta cuando salgas del refugio. Dejarla abierta es como invitar a entrar a las criaturas y no querrás encontrarte intrusos al regresar.