







# Guia de Minecraft para PC

Capitulo 1: Guia de Crafting.

## Guía de crafting de Minecraft:

A continuación os explicamos como crear cada uno de los utensilios de Minecraft mediante el crafting o crafteo.

Para crear algo, el jugador debe mover objetos desde su inventario a la rejilla de creación y ordenarlos de manera que dibujen una representación del objeto que desea crear. Mientras el dibujo corresponda con la receta no importa donde coloque los materiales dentro de la rejilla. Las recetas también pueden ser volteadas horizontalmente: por ejemplo, puedes crear un arco con los hilos a la derecha en vez de la izquierda.

Nombre	Componentes » Resultado	Descripción
Taller		Permite el uso de la cuadrícula de creación de objetos de 3x3.
Horno		Permite fundir minerales y hacer comida.
Madera		Sirve como material de construcción y se puede usar para fabricar ciertos objetos.
Polos		Se usan para hacer antorchas, flechas, carteles, escaleras y herramientas.

Antorchas			Se usan para generar luz. También pueden fundir nieve y hielo.
Cofre			Te permite almacenar objetos. Si colocas dos juntos (en el entorno, no en el inventario) se convierten en un cofre grande.

### **Taller / Mesa de Crafting:**

Permite el uso de la cuadrícula de creación de objetos de 3x3.

### **Horno:**

Permite fundir minerales y hacer comida.

### **Madera:**

Sirve como material de construcción y se puede usar para fabricar ciertos objetos.

### **Palos:**

Se usan para hacer antorchas, flechas, carteles, escalas y herramientas.

### **Antorchas:**

Se usan para generar luz. También pueden fundir nieve y hielo.

### **Cofres:**

Te permite almacenar objetos. Si colocas dos juntos (en el entorno, no en el inventario) se convierten en un cofre grande.

Nombre	Componentes » Resultado	Descripción
<b>Bloques de minerales</b>	 → 	Te permite colocar minerales en forma de bloques. Un bloque puede volver a convertirse en 9 minerales.
<b>Bloque de tela</b>	 → 	Sirve como material de construcción. Puedes obtener <u>tela</u> de las <u>ovejas</u> .
<b>Bloque de TNT</b>	 → 	Se usa para producir explosiones. Puedes obtener <u>pólvora</u> de los <u>acosadores</u> o de los <u>cofres</u> que hay en las <u>mazmorras</u> .
<b>Escalones</b>	 → 	Se usan para hacer escalones formados por medio bloque. Si colocas un escalón encima de otro (en el entorno, no en el inventario) se convierten en un bloque normal.

<b>Escaleras</b>	 → 	Se usan para hacer escaleras en forma de un único bloque.
<b>Bloque de nieve</b>	 → 	Se usan para guardar <u>bolas de nieve</u> o como material de construcción.
<b>Bloque de arcilla</b>	 → 	Se usa para guardar <u>arcilla</u> y como alternativa a la <u>piedra</u> .

**Bloques de minerales:**

Te permite colocar minerales en forma de bloques. un bloque puede volver a convertirse en 9 minerales.

**Bloque de tela:**

Sirve como material de construcción. puedes obtener tela de las ovejas.

**Bloque de TNT:**

Se usa para producir explosiones. Puedes obtener pólvora de los acosadores o de los cofres que hay en las mazmorras.

**Escalones:**

Se usan para hacer escalones formados por medio bloque. Si colocas un escalón encima de otro (en el entorno no en el inventario) se convierte en un bloque normal.

**Escaleras:**

Se usan para hacer escaleras en forma de un único bloque.

**Bloque de nieve:**

Se usan para guardar bolas de nieve o como material de construcción.



**Bloque de arcilla:**

Se usa para guardar arcilla y como alternativa a la piedra.

**Bloque de ladrillo:**

Se usa como material de construcción.

Nombre	Componente » Resultado	Descripción
<b>Hacha</b>	 → 	Se usa para talar bloques de corteza y de madera más rápido de lo normal.
<b>Pico</b>	 → 	Se usa para destruir bloques como los de piedra, adoquín, ladrillo o minerales más rápido de lo normal. También es la única forma de obtener objetos de ellos.
<b>Pala</b>	 → 	Se usa para cavar bloques de tierra, hierba, arena, grava, arcilla y nieve más rápido de lo normal.
<b>Espada</b>	 → 	Te permite hacer más daño a las criaturas al atacarlas.

<b>Azadón</b>	 → 	Se usa para cultivar bloques de tierra para encontrar semillas y/o preparar los cultivos. El azadón tiene una excepción respecto a las demás herramientas: el de oro dura más y tiene 1024 usos.
---------------	---	--

Arco			Permite atacar de lejos tirando flechas. Puedes conseguir <u>hilo</u> de las <u>arañas</u> .
Flechas			Se usan como munición para el arco. Puedes obtener <u>plumas</u> de las <u>gallinas</u> y de los <u>zombis</u> .
Mechero			Se usa para crear <u>fuego</u> .
Cubo			Se usa para transportar agua, lava y leche. Ten en cuenta que sólo puedes obtener agua y lava del "bloque de origen" y que la fuente desaparecerá (a no ser que vuelvas a ponerla). También puedes conseguir agua infinita de fuentes de agua "inmovibles" como mares, lagos, etc.

#### Hacha:

Se usa para talar bloques de corteza y de madera más rápido de lo normal.

#### Pico:

Se usa para destruir bloques como los de piedra, adoquín, ladrillo, o minerales más rápido de lo normal. También es la única forma de obtener objetos de ellos.

#### Pala:

Se usa para cavar bloques de tierra, hierba, arena, grava, arcilla, y nieve más rápido de lo normal.

#### Espada:

Te permite hacer más daño a las criaturas al atacarlas.

#### Azadón:

Se usa para cultivar bloques de tierra, para encontrar semillas y/o preparar los cultivos. El azadón tiene una excepción respecto a las demás herramientas, el de oro dura más y tiene 1024 usos.

#### Arco:

Permite atacar de lejos tirando flechas. Puedes conseguir hilo de las arañas.

#### Flechas:

Se usan como munición para el arco. puedes obtener plumas de las gallinas y de los zombis.

#### Mechero de pedernal:

Se usa para crear fuego.

#### Cubo:

Se usa para transportar agua, lava y leche. Ten en cuenta que solo puedes obtener agua y lava "del bloque de origen" y que la fuente desaparecerá (a no ser que vuelvas a ponerla). También puedes obtener agua infinita de fuentes de agua "inmovibles" como mares, lagos, etc.

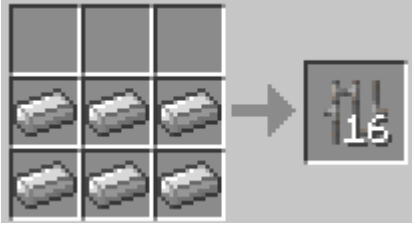
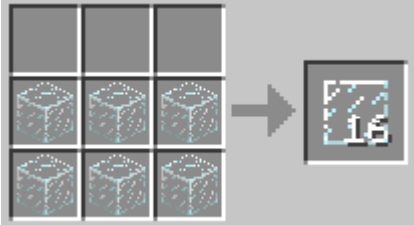
















<b>Barras de hierro</b>	Hierro		Es parecido a las vallas pero de 1 bloque de alto y más difícil de romper. Útil contra "griefing".
<b>Paneles de cristal</b>	Cristal		Puede funcionar como reemplazo del Cristal, como ventanas.
<b>Biblioteca</b>	Madera + Libros		Se usa como elemento decorativo y para dar más conocimientos a la Mesa de encantamientos.
<b>Jack-O-Lantern</b>	Calabaza + Antorcha		Funciona como una antorcha, excepto porque sigue brillando debajo del agua.

Nombre	Componentes » Resultado	Descripción
<b>Yelmo</b>		Armadura para la cabeza, te da 1,5 puntos de protección.
<b>Peto</b>		Armadura para el cuerpo, te da 4 puntos de protección.
<b>Mallas</b>		Armadura para las piernas, te da 3 puntos de protección.
<b>Botas</b>		Armadura para los pies, te da 1,5 puntos de protección.

**Yelmo:**

**Armadura para la cabeza, te da 1,5 puntos de protección.**

**Peto / Coraza:**




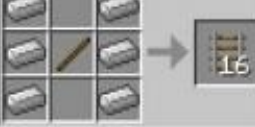
**Armadura para el cuerpo, te da 4 puntos de protección.**

**Mallas:**

**Armadura para las piernas, te da 3 puntos de protección.**

**Botas:**

**Armadura para los pies, te da 1,5 puntos de protección.**

Nombre	Componentes » Resultado	Descripción
Vagoneta		Se usa para transportarte a ti o a otros jugadores por vías. Las criaturas también pueden subirse si tocan una.
Locomotora		Se usa para empujar otras vagonetas por vías.
Vagoneta de carga		Se usa para transportar objetos por vías.
Railes		Se usan para crear vías por las que pueden circular las vagonetas.

**Vagoneta:**

Se usa para transportarte a tí y a otros jugadores por vías. Las criaturas también pueden subirse si tocan una.

**Locomotora:**

Se usa para empujar otras vagonetas por las vías.

**Vagoneta de carga:**

Se usa para transportar objetos por las vías.

**Railes:**

Se usan para crear vías por las que pueden circular las vagonetas.



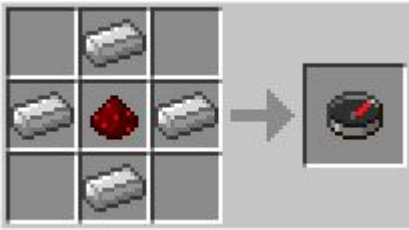

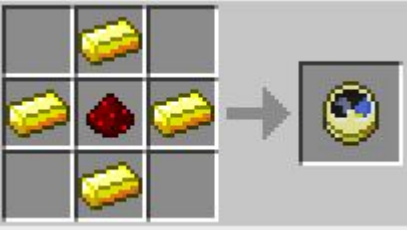
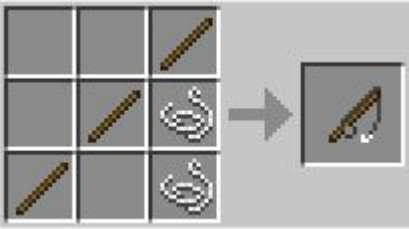
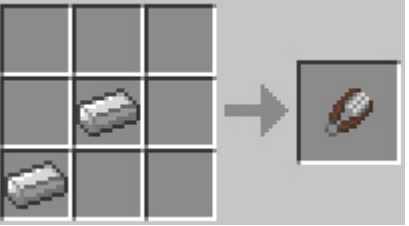







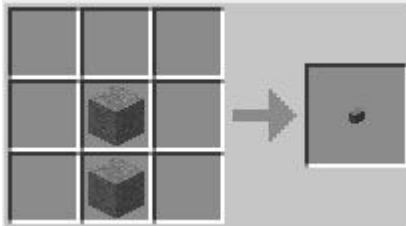
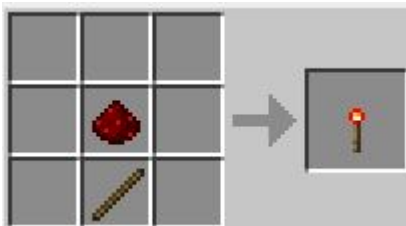






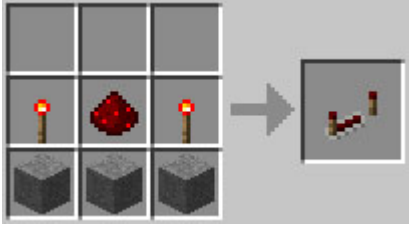
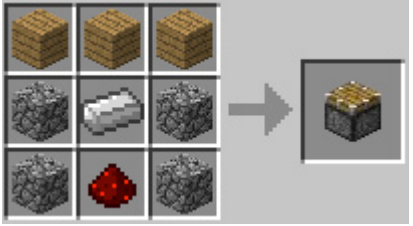





<b>Brújula</b>	Lingotes de Metal + Polvo de Redstone		Utilizado para guiarse hacia el Spawn point.
<b>Mapa (Objeto)</b>	Papel + Brújula		Memoriza las áreas que has explorado en el mundo.
<b>Reloj</b>	Lingotes de Oro + Polvo de Redstone		Utilizado para consultar la hora del Día/Noche.
<b>Caña de Pesca</b>	Palo + Hilo de araña		Utilizado para pescar en las Aguas de Minecraft.
<b>Tijeras</b>	Lingotes de Metal		Utilizado para extraer lana de las ovejas si tener que matarlas, recolectar hojas, Lianas y hierba alta.

## Mecanismos

Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
<b>Puertas</b>	Lingotes de Metal o Madera		Las puertas de madera pueden ser abiertas por un jugador. Las puertas de Acero pueden ser abiertas por un jugador o por un mecanismo (Polvo de Piedra Roja).

Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
<b>Placas de Presión</b>	Roca o Madera		Utilizado para enviar una carga electrica cua jugador o un Mob.
<b>Escotilla</b>	Madera		Las escotillas pueden ser abiertas mediante
<b>Botón de piedra</b>	Roca		Utilizado para enviar una carga electrica al p
<b>Antorcha de Piedra Roja</b>	Polvo de Piedra Roja + Palo		Envía cargas electricas. Tambien puede ser antorcha de baja iluminación.
<b>Palanca</b>	Palo + Cobblestone		Envía cargas electricas, se turna en Encendi
<b>Bloque de Notas</b>	Madera + Polvo de Piedra Roja		Toca notas musicales. Haz click izquierdo para nota. Click derecho para cambiar el tono. No bloque de notas puede variar sobre que supe
<b>Jukebox</b>	Madera + Diamante		Reproduce discos. (Nota: Estos Son Obtenid Esqueleto Destruya A Un Creeper).

Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
	Cobblestone + Arco + Polvo de Piedra Roja		El dispensador mantiene objetos en casillas. Utilizado con Polvo de Piedra Roja, éste lanza huevos, bolas de nieve, e incluso flechas con
<b>Repetidor de Piedra Roja</b>	Antorcha de Piedra Roja + Roca + Polvo de Piedra Roja		Funciona como renovador de la corriente eléctrica.
<b>Pistón Dispensador</b>	Madera + Cobblestone + Polvo de Piedra Roja + Lingotes de Metal		Empuja un bloque. Funciona mediante un interruptor eléctrico.
<b>Pistón Adhesivo</b>	Pistón + Slime Ball		Funciona de misma manera que un pistón regular, pero queda adherido al pistón.
<b>Lampara de redstone</b>	Redstone + Piedra Brillante		Funciona como una lámpara.
<b>Gancho de cuerda</b>	Lingote de hierro + palo + madera		Al poner dos mirándose, conectarlos entre sí (como las arañas) y poner redstone por detrás de uno de ellos, que alguien pase por el hilo, se activará la redstone.

## Comida







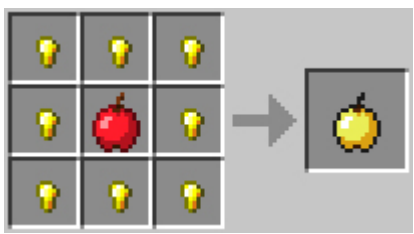









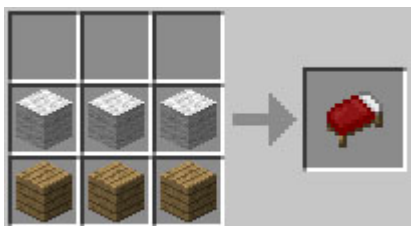
Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
--------	--------------	--------------	-------------

Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
<b>Bol</b>	Madera		Utilizado para hacer sopa de Hongos.
<b>Sopa de Hongos</b>	Hongo rojo + Hongo marrón + Bol		Cura al jugador. El bol es reutilizado.
<b>Pan</b>	Trigo		Cura al jugador.
<b>Azucar</b>	Caña de azucar		Utilizado para hacer Pasteles.
<b>Pastel</b>	Balde de Leche + Azucar + Huevos + Trigo		Se coloca en una superficie. Cura al jugador y es utilizado 6 veces. Los baldes no se pierden en el proceso.
<b>Manzana dorada</b>	Bloques de oro + Manzana		Restaura al jugador y proporciona regeneración de segundos.
<b>Galleta</b>	Trigo + Cacao		Cada galleta cura al jugador.

Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
<b>Bloque de melón</b>	Sandía Cortada		Almacenamiento compacto de rebanadas de melón. Cuando se come una rebanada restaura 1 punto de hambre.
<b>Semillas de melón</b>	Sandía Cortada		Cuando son plantadas producen un bloque de melón.
<b>Tarta de Calabaza</b>	Calabaza + Azúcar + Huevo		Curan 2 puntos de hambre.

## Miscelánea

Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
	Bloque de metal o Bloque de oro o Bloque de diamantes o Bloque de Lapis Lazuli		Extrae los minerales de los bloques.
<b>Pintura</b>	Palo + Lana		Utilizado para decorar la pared.
<b>Minerales</b>			
<b>Cartel</b>	Madera + Palo		Utilizado para colocar textos en los Carteles.

Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
<b>Escalera de mano</b>	Palo		Utilizado para trepar en superficies verticales.
<b>Papel</b>	Caña de azúcar		Utilizado para crear Libros o un mapa.
<b>Libro</b>	Papel + cuero		Utilizado para estantes de Libros.
<b>Vallas</b>	Palo		Utilizado como barrera. La mayoría de los Mob sobre él, excepto las arañas.
<b>Puerta de Valla</b>	Palo + Madera		Se utiliza como una puerta. Sin embargo, esta abre con el clic derecho y no funcionan con po
<b>Cama</b>	Madera + Lana		Utilizado para adelantar el paso del tiempo dur establece como un nuevo Spawn point. Sirve c de cualquier color.

## Colorantes



























Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
--------	--------------	--------------	-------------

Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
	Hueso		Es utilizado para el cultivo instantaneo de árboles y flores, tambien puede ser utilizado en las recetas de
	Saco de Tinta + Fertilizante ó Colorante Gris + Fertilizante		Se utiliza como colorante para crear lana de color
<b>Fertilizante</b> <b>Colorante</b> <b>Gris</b>	Saco de Tinta + Fertilizante		Se utiliza como colorante para crear lana de color
<b>Colorante</b> <b>Gris</b> <b>Claro</b> <b>Rojo</b> <b>Rosa</b>	Rosa		Se utiliza como colorante para crear lana de color
<b>Colorante</b> <b>Naranja</b>	Rojo Rosa + Diente de león		Se utiliza como colorante para crear lana de color

**Colorante  
Amarillo**

	Diente de león		Se utiliza como colorante para crear lana de co
<b>Colorante Lima</b>	Verde Cactus + Fertilizante		Se utiliza como colorante para crear lana de co

Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
<b>Colorante Azul Claro</b>	Lapis Lazuli + Fertilizante		Se utiliza como colorante para crear lana de color
<b>Colorante Cian</b>	Lapis Lazuli + Verde Cactus		Se Utiliza como colorante para crear lana de color
	Lapis Lazuli + Rojo Rosa		Se utiliza como colorante para crear lana de color
<b>Colorante Magenta</b> <b>Colorante Purpura</b>	Colorante Purpura + Colorante Rosa ó Lapis Lazuli + Fertilizante + 2 Rosa Rojas ó Lapis Lazuli + Colorante Rosa + Rojo Rosa		Se utiliza como colorante para crear lana de color
<b>Colorante Rosa</b>	Rojo Rosa + Fertilizante		Se utiliza como colorante para crear lana de color

## Lana

Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
--------	--------------	--------------	-------------

Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
<b>Lana Gris Claro</b>	Lana + Colorante Gris Claro		Se utiliza como decoración.
<b>Lana Gris</b>	Lana + Colorante Gris		Se utiliza como decoración.
<b>Lana Negra</b>	Lana + Saco de Tinta		Se utiliza como decoración.
<b>Lana Roja</b>	Lana + Rosa Roja		Se utiliza como decoración.
<b>Lana Naranja</b>	Lana + Colorante Naranja		Se utiliza como decoración.
<b>Lana Amarilla</b>	Lana + Diente de León		Se utiliza como decoración.
<b>Lana Lima</b>	Lana + Colorante Lima		Se utiliza como decoración.

Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
<b>Lana Verde</b>	Lana + Cactus Verde		Se utiliza como decoración.
<b>Lana Azul Claro</b>	Lana + Colorante Azul Claro		Se utiliza como decoración.
<b>Lana Cian</b>	Lana + Colorante Cian		Se utiliza como decoración.
<b>Lana Azul</b>	Lana + Colorante Azul		Se utiliza como decoración.
<b>Lana Purpura</b>	Lana + Colorante Purpura		Se utiliza como decoración.
<b>Lana Magenta</b>	Lana + Colorante Magenta		Se utiliza como decoración.
<b>Lana Rosa</b>	Lana + Colorante Rosa		Se utiliza como decoración.

Nombre	Ingredientes	Entra » Sale	Descripción
<b>Lana Marrón</b>	Lana + Granos de cacao		Se utiliza como decoración.

---

Capítulo 2: Modos de juego.

---

## Modos de juego

### Minecraft Classic

Clásico, es un título dado a los modos de juego lanzado antes de inDev. Es la primera fase de desarrollo en Minecraft. Esta fase fue identificado hasta el 28 de junio de 2010, cuando una entrada del blog fue escrito a nombre de las fases de desarrollo [1]. Idea, y más tarde supervivencia Modos de juego se han introducido en esta versión.

Las liberaciones del modo de supervivencia en el entorno Classic se llevaron a cabo en una prueba llamada prueba de supervivencia. Es una versión muy temprana del modo de juego. La prueba cuenta con un sistema basado en puntos, donde el jugador obtiene puntos de matar a algunos de los principios de las turbas pocos. Incluso después de clásico fue eliminado, la prueba de supervivencia podría ser jugado hasta el 16 de diciembre de 2010, cuando la web ha recibido una revisión importante.

Este modo se retiró en silencio desde el sitio web para que la gente no hizo mucho caso de ello.

La versión más reciente del modo clásico juego creativo es, sin embargo, todavía puede jugar de forma gratuita en el sitio web de Minecraft. Ya no sólo se mantiene actualizado y con fines históricos. De acuerdo con Notch, que planea sobre "... lentamente eliminación. No lo voy a quitar, sin embargo. Sólo tienes que ocultar." Se puede jugar tanto en las variaciones para un jugador y multijugador. Hay mods que se han añadido en el modo multijugador, haciendo el juego más variado en el juego.



Algunos modos de juego especiales personalizados como la lava de Supervivencia, La Guerra de TNT o zombis también han sido creados.

Debido a su estado obsoleto, no es compatible con muchas de las principales características en las versiones actuales como la artesanía, el inventario o cualquiera de las funciones más recientes, como la iluminación dinámica. La falta de escondidas y la adición de colorantes a Beta se van haciendo redundante el modo clásico.

### **Un solo jugador (Singleplayer)**

El formato de nivel clásico es utilizado por todas las variedades de Minecraft clásico. Está comprimido con gzip y contiene un breve encabezado seguido de serializar los objetos Java. Los niveles de un solo jugador tiene la extensión ".mío".

### **Multijugador (Multiplayer)**

Los niveles que utiliza el servidor de Creative Clásico se denominan "server\_level.dat". El archivo puede ser una copia de seguridad para guardar el contenido que ayuda a proteger las construcciones contra los intimidadores o utilizar el archivo para la edición de mapa.

Dado que el formato de este nivel depende de la forma en que Java serializa los objetos, la forma más fácil trabajar con él es a través del servidor clásico en sí, minecraft-server.jar. El código de ejemplo se proporciona para mostrar cómo crear un editor en la parte superior de minecraft-server.jar.

### **Minecraft Alpha**

Alfa o Alpha fue la versión anterior en el ciclo de desarrollo de sustitución de Minecraft Infdev (Infdev o Infinite Development es la tercera fase del ciclo de desarrollo y sólo se pueden reproducir en modo de un solo jugador de Survival Mode. Infdev superó indev cuando un plan para los mapas infinitos se ha puesto en marcha por Notch. La principal novedad de Infdev fue la inclusión de mapas infinitos, de ahí el "inf" en el nombre.

Infdev funciona mediante la generación de un área de terreno para el jugador de la primera vez que desovan, a continuación, sigue generando más tierra como el reproductor de empresas en áreas no exploradas. Los mapas generados por infdev teóricamente puede ser hasta ocho veces más grande que la superficie de la Tierra (aunque mucho menor volumen conveniente, ya que los mapas son sólo cerca de 64 metros de profundidad).

### **Alpha sustituye a Infdev**

Infdev fue sustituido por el Alfa. Infdev ya no se actualiza, y su relación se ha quitado de la página web de Minecraft. A partir de septiembre de 2010, la muesca ha eliminado las versiones inDev y Infdev.

Sólo había un tipo de modo de juego jugable en esta versión, que fue la supervivencia.

Durante la fase Alpha, Minecraft se ha actualizado con mucha frecuencia, debido a que la muesca (Notch) trabajó a tiempo completo en el proyecto de Minecraft desde el 29 de mayo de 2010 y que tiene una pequeña empresa hizo más tarde. Corrección de errores y ajustes que podría suceder a lo largo de la semana, que aparece en el blog de desarrollo del juego, con importantes adiciones y los cambios que aparecen en las actualizaciones de 'Seecret los viernes, dejando a los jugadores del juego para descubrir las nuevas características incluidas.

El 11 de diciembre de 2010, la muesca anunció que el partido entraría en la fase Beta de desarrollo el 20 de diciembre, momento en el que el precio se elevaría a € 14.95.

### **Un solo jugador (Singleplayer)**

#### **Supervivencia (Survival)**

**El modo de supervivencia es el segundo modo de juego en libertad de Minecraft en el que los jugadores deben construir estructuras y luchar para sobrevivir. Actualmente, es el foco principal en el desarrollo de Minecraft, siendo el único modo de juego jugable en la versión beta más reciente del juego. Los jugadores pueden construir refugios para defenderse de los mobs enemigos que se generan para hacer su vida más difícil.**

**Todos los bloques de construcción en el juego se deben ganar. Los jugadores también tienen un inventario de lo que tienen más espacio para reunir elementos, que son capaces de combinar entre sí mediante determinados acuerdos para crear nuevos objetos. Este proceso se conoce como artesanía. Los jugadores también son capaces de mina subterránea en busca de minerales**

preciosos.

### **Creativo (Creative)**

Modo creativo es uno de los muchos modos de juego en Minecraft. Actualmente sólo es jugable en la versión Classic y será lanzado para la versión Beta en una fecha sin previo aviso.

Los jugadores tienen una cantidad infinita de cada bloque para construir y no con la salud o el daño de que preocuparse. Aprovechando esto, los jugadores pueden crear grandes construcciones como castillos, caminos, edificios y pasos elevados, fuentes de agua, junto con las formas de arte llamado Pixel Art. No sólo tienen los usuarios de los edificios diseñados, Pixel Art, y las cuevas, pero también se divierte mini.

Uso de las funciones actuales en el juego, los usuarios han puesto a un uso inteligente. Un popular deporte Minecraft es Spleef.

### **Multijugador (Multiplayer)**

#### **Supervivencia (Survival)**

Supervivencia en multijugador está actualmente en desarrollo pesados y sólo está disponible en versión beta. Sin embargo, la leche desnatada en polvo se encuentra actualmente en un estado defectuoso. Se ha mejorado en muchos aspectos, sin embargo, la salud y ahora funciona apropiadamente, las multitudes pueden hacer daño a los jugadores, los jugadores de sufrir daños de la caída, y los jugadores pueden matar a otros jugadores (si no hay una implicación basada en servidor para prevenir los daños ). Los jugadores han especulado sobre la forma de juego va a salir una vez que el modo multijugador es finalmente completado, el juego podría incluir grupos de asalto, los mecanismos de base de defensa, los pueblos de cooperación jugador, y mucho más.

#### **Modo adventure**

El modo Aventura es un modo de juego próximo. Será similar a la supervivencia, pero los jugadores no tienen la capacidad de destruir o colocar bloques, sólo podrá utilizar los elementos. El modo se convertirá en más de un juego de aventuras, en lugar de un juego sandbox.

#### **Características**

Tendrá Tiles programables, tales como puertas, placas de presión, y las palancas.

Nuevos tipos de Mobs que, seguramente, atacarán.

Elementos que puede llevar y utilizar. Estos incluyen pociones, llaves, e incluso piedras de

teletransportación.

Tienes la habilidad de dejar un botín (y tal vez otras cosas) para tus compañeros en tu juego, y hacer que puedan recogerlo en el suyo.

Importación de mapas desde el modo de supervivencia o el modo Creativo.

### Capturar la Bandera

Capturar la bandera se especula que será un futuro modo de juego en Minecraft, mencionada por Notch en un post de su blog. Se espera que después de la versión final del juego sea puesto en libertad.

No se sabe mucho al respecto, pero, de acuerdo con el nombre, se espera que estará formado por jugadores que deberán construir unas bases y tener que defender una especie de bandera de los agentes del enemigo. La bandera es probable que sea un nuevo tipo bloque. Algunas personas han hecho sus servidores en los cuales tienen una especie de "Capturar la bandera" de modo que cada equipo tiene una base, por ejemplo, Equipo Rojo cuenta con una base de color rojo, y el equipo azul tiene una base azul y así sucesivamente. Similar a los juegos de video más comunes con un "Capturar la bandera" de modo. Una posible forma de que esto podría ir sobre el tema es que tiene una cierta necesidad de ser transportada desde el pecho a pecho. Los mapas estarán ya sea pre-determinado o, en su capacidad de modificar el juego, un mapa personalizado. Esperar algo a lo largo de las líneas de un RPG en primera persona de captura la bandera. (por ejemplo: Call of Duty).

Capturar la bandera consiste en arrebatar la bandera del equipo contrario, que estará en la base del enemigo, y transportarla hasta tu base. Al final del juego, el que más veces llevase la bandera a su base, ganaría el juego.

---

## Capitulo 3: Guia principiantes: Los controles y la niebla

### Guía para principiantes: Los controles y la niebla

En esta guía te describiremos los puntos esenciales que debes seguir para poder iniciar la aventura de

Minecraft, no es necesario que sigas al pie de la letra lo que te aconsejemos, mas bien se trata de que tomes estas recomendaciones y que las utilices en tu provecho usándolas o no dependiendo de tus preferencias o de tu modo de ver el juego.

## Los controles.

Es básico tener claro las acciones que podemos realizar y saber con qué teclas se pueden ejecutar, así que nunca viene mal recordar los movimientos y acciones posibles y la secuencia de pulsado de botones que sea necesario para ello.

Los controles predeterminados del juego serán;

**W.** Con esta tecla haremos que nuestro personaje se desplace hacia adelante, si la pulsamos dos veces y mantenemos pulsada la tecla correremos.

**S.** Nos desplazaremos hacia atrás.

**A.** Nos desplazaremos hacia la izquierda.

**D.** Nos desplazaremos hacia la derecha.

**Spacio.** Al pulsarlo saltaremos.

**ç (Shift izquierdo).** Con este botón nos agacharemos o nos desplazaremos a hurtadillas (Silencioso/sigiloso). Si mantenemos este botón pulsado evitaremos caer desde alturas o deslizarnos escaleras abajo.

Aparte de lo indicado anteriormente y teniendo en cuenta siempre que podremos cambiar estos controles predeterminados podremos hacer la acción esencial de mirar alrededor utilizando el ratón. Ahora que estamos con el ratón podremos explicar la acción de romper bloques o minarlos, para ello solo tendremos que pulsar y mantener el botón izquierdo del ratón. Podremos acceder al inventario pulsando la tecla E y pulsando la tecla Q dejaremos caer el elemento que tengamos en ese momento en las manos (Te recomendamos que cambies al menos esta tecla predeterminada para evitar errores al pulsarlo por error cuando intentes desplazarte hacia adelante, una acción muy frecuente). Con la rueda del ratón podremos pasar de uno a otro elemento dentro de nuestro inventario, esta misma acción se puede realizar con los botones numéricos. El botón derecho del ratón nos servirá para colocar o utilizar un elemento que previamente debe estar resaltado en nuestra barra del inventario.

Pulsando la **tecla F1** cambiaremos todos los elementos informativos que tenemos en pantalla y los efectos de oscuridad.

Pulsando la **tecla F2** obtendremos una foto de lo que ocurre en ese momento en pantalla que se guardará en el directorio "minecraft\screenshots".

Pulsando la **tecla F5** cambiaremos el punto de vista de tercera a segunda persona y al revés.



Al pulsar a la vez **F3+F** cambiaremos los modos de niebla, esto consiste en la distancia hasta la que podremos ver elementos del paisaje antes de que queden sumidos en la susodicha niebla, este factor será relevante para ganar agilidad en la acción, ya que al tener mas o menos elementos en pantalla perderemos o ganaremos agilidad en los movimientos. Sin embargo es necesario encontrar un equilibrio en este aspecto, ya que será necesario poder ver lo mas lejos posible (Dentro del equilibrio anteriormente citado) para localizar elementos y materiales que podremos utilizar en las construcciones.

Habrá cuatro niveles de distancias para poder ver los elementos que hay alrededor, estas son;

#### 1) Lejana (sin niebla):

Podrás ver a la distancia máxima que soporta el juego, será mas o menos a una distancia de 256 bloques alrededor de tu personaje.

#### 2) Normal (Poca niebla):

Podrás ver mas o menos a la mitad de la distancia anteriormente mencionada, esta será aproximadamente 128 bloques alrededor de nuestro personaje.

#### 3) Corta (Nivel de niebla medio):

Este punto de niebla no se recomienda en absoluto ya que la distancia seleccionada no nos permitirá ver el sol y no podremos determinar el momento del día en el que nos encontramos, algo clave en determinadas situaciones y entornos. Con este modo de vista solo podremos alcanzar a ver a una distancia de 64 bloques alrededor de nuestro personaje.

#### 4) Muy corta (niebla espesa):



Será un caso muy similar al anterior con la salvedad de que en este modo solo veremos a una distancia de 32 bloques. Igualmente al modo anterior no se recomienda en absoluto y solo se puede utilizar para jugar en determinadas situaciones de retos o ralentización.



**Nota:** Cuando llegue el momento en el que entremos en localizaciones subterráneas profundas esta vista y la niebla se comportarán de manera parecida a como lo hace en el exterior. Sin embargo, cuanto mas abajo vayamos mas se reducirá la distancia de visionado, independientemente del modo de niebla seleccionado anteriormente.

## Guía para principiantes: Prioridades iniciales

Está claro que en este juego no hay una manera predefinida de comenzar y desarrollarlo, sin embargo también está claro que hay una serie de necesidades esenciales que tendrás que atender si quieres perdurar algo más de un solo día. Este factor mencionado se acentúa cuando jugamos en el modo supervivencia, en él deberemos crear rápidamente construcciones y refugios que nos permitan resguardarnos de habitantes y animales hostiles, especialmente en lugares oscuros o en momentos del día especialmente propicios para un ataque como puede ser la noche.



La primera necesidad a la que tendremos que atender es la de la comida. Para ello deberemos atender a nuestra barra medidora de alimento, que deberemos procurar siempre en mantener al completo. En el caso hipotético de que llegemos a perder el nivel hasta alcanzar el 85% la salud no se regenerará, pero en el caso de que bajemos de este nivel comenzaremos a perderla. Lo principal es mantener la calma, ya que esta barra desciende a un ritmo lento y no nos supondrá un problema a tener en cuenta hasta pasado un tiempo.



Tras dejar claro el tema de la comida pasaremos a centrarnos en los peligros, y dentro de este apartado el principal será las criaturas salvajes hostiles. Para resguardarnos de ellas es clave que comencemos a construir un refugio en cuanto comencemos la partida para resguardarnos por la noche. No recomendamos que te lances a masacrar bichos porque muy probablemente carezcas de recursos suficientes como para atacar y mucho menos para defenderte.

Otra de las prioridades esenciales del juego será marcar el punto de reaparición y saber elegir el emplazamiento correcto. Este punto se puede marcar construyendo un pilar alto que nos oriente desde lejos para saber en todo momento en el lugar en el que nos encontramos con respecto a este punto, sin embargo, en los primeros compases del juego, es recomendable no gastar demasiado tiempo ni recursos en esta construcción, con apilar un poco de materia del entorno puede servir (Arena o polvo). Es interesante elegir el punto de inicio/reaparición cerca de árboles o rebaños de ovejas, los primeros porque son sencillos de trabajar de inicio y los segundos porque gracias a la lana que puedes obtener de las ovejas podrás fabricar con tres unidades una cama que puedes utilizar para dormir plácidamente durante toda la noche. Una vez dicho esto es sencillo deducir que el punto de inicio/reaparición debe estar muy cercano al refugio que debes construir para resguardarte la primera noche. De esta manera será sencillo encontrarlo cuando reaparezcamos.



Otra opción muy interesante será la de buscar las aldeas generadas por el juego y en las que podrás encontrar numerosas viviendas ya construidas que podrás ocupar, aparte de eso también podremos encontrar una forja con bastante probabilidad en estas poblaciones.

Otra de las cosas que debes tener en cuenta en Minecraft es que cuando muera tu personaje, todos los

elementos que llevabas en ese preciso instante quedarán esparcidos alrededor del lugar en el que has caído (Algo parecido a lo que sucede en juegos como Halo) mientras que tu personaje reaparecerá en el punto designado a ese efecto a menos que hayas dormido en una cama antes de desaparecer. Estos elementos que dejaste al morir desaparecerán al pasar cinco minutos siempre que hayan quedado a una distancia de 180 bloques, si están mas alejados desaparecerán enseguida. Debes tener esto en cuenta a la hora de efectuar desplazamientos largos o elegir los elementos que vasa portar así como el punto elegido para marcar la reaparición.

Otro factor al que tienes que prestar atención constante es al sol y los ciclos del día y la noche. Al comenzar una partida lo haremos partiendo desde primera hora de la mañana, lo que nos servirá también para establecer la situación de los puntos cardinales porque saldrá por el este y se pondrá por el oeste (Evidente pero a tener en cuenta), el sol se desplazará lentamente y nos servirá como reloj natural además de orientarnos, otro factor a tener en cuenta al levantar la vista es que las nubes también pueden servir para orientarnos porque se desplazarán de manera constante en una sola dirección, de este a oeste.

La mecánica mas provechosa para optimizar el tiempo es la de obtener materias y suministros durante el día para pasar a construir al refugio de nuestra vivienda durante la noche. Ten en cuenta que cada uno de estos procesos debe ser muy dinámico y rápido porque los días duran alrededor de diez minutos (Las noches otros diez).

---

## Capitulo 5: Guia principiantes: Los factores clave

---

### Guía para principiantes: Los factores clave

En la anterior entrega de la guía ya detallamos algunos detalles esenciales para comenzar el juego y hacerlo bién, sin embargo hay que mencionar algunos factores clave que harán que podamos proseguir en nuestra aventura, y para ello nada mas determinante que superar nuestra primera noche (Y llegar vivos a la mañana). Uno de los elementos clave será la obtención de madera y carbón, que puede ser de origen mineral o vegetal, estos elementos nos ayudarán a superar un enfrentamiento con unas mínimas posibilidades de éxito.



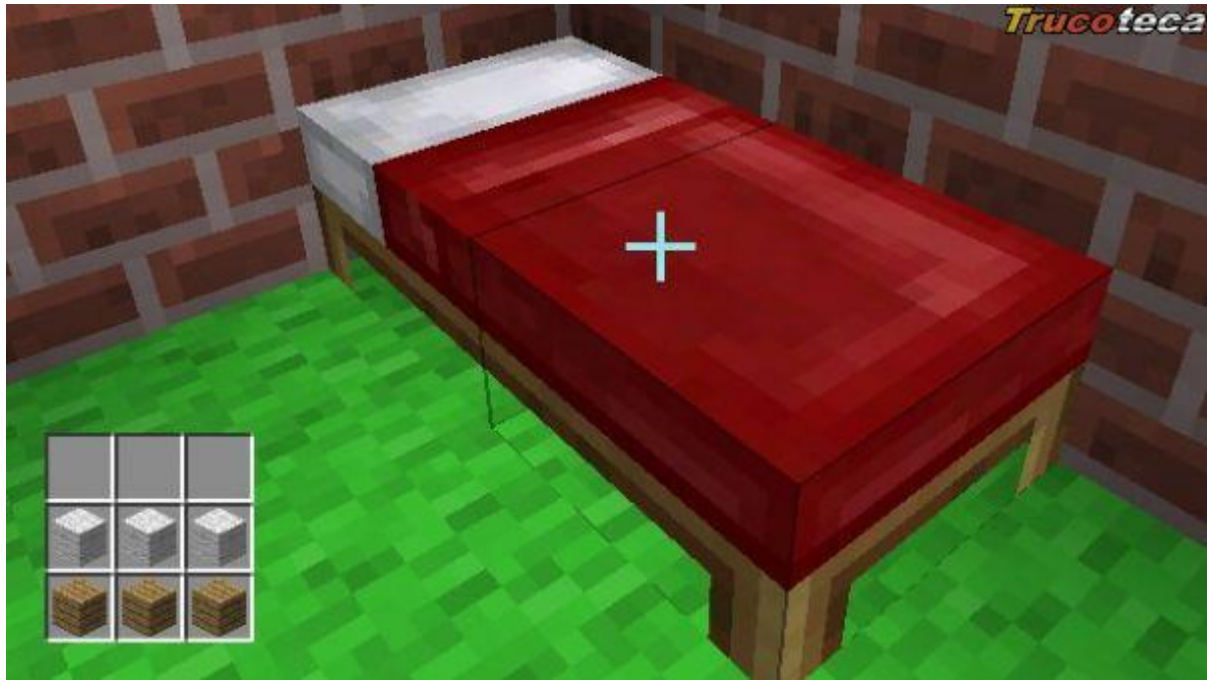
Para coger recursos tienes que apuntar con la cruceta de tu mira a uno de los bloques que quieras coger como recurso y pulsar el botón izquierdo del ratón manteniéndolo pulsado, De esta manera indicaremos a nuestro personaje que tiene que golpear el bloque, lo que hará repetidamente, poco a poco aparecerán en el bloque que estemos trabajando unas grietas que indicarán que lo estamos trabajando, tendremos que continuar con esta acción hasta que salte en pedazos. Si dejamos de tener el botón pulsado o miramos hacia otro lado el personaje dejará de trabajarlo y habrá que comenzar de nuevo. Podrás recoger los elementos resultantes de tu trabajo moviéndote cerca de los pedazos del bloque, en el momento en el que los cojas aparecerán en el inventario. Es clave para trabajar algunas materias correctamente usar la herramienta correcta, hay elementos como la piedra que solo se rompen con una herramienta precisa.

Para situar un recurso en tu alrededor tienes que pulsar el botón E del teclado para hacer que aparezca el inventario, una vez que aparezca este tienes que desplazarte por el inventario tienes que seleccionar este elemento deseado y pasarlo a la barra de acceso rápido (está en la parte inferior de la anteriormente citada barra de inventario). Una vez allí tienes que seleccionar el elemento pulsando el botón numérico de la posición en la que esté o pasando por esta barra con la rueda del ratón. Para terminar solo queda pulsar el botón derecho del ratón para colocar este elemento.

Para colocar el elemento en el entorno tendrás que pulsar el botón Q siempre que antes tengamos el recurso previamente seleccionado en la barra de acceso rápido, en ese momento una unidad del susodicho elemento se colocará frente a nosotros, podremos recogerlo en ese momento como cualquier otro elemento del entorno. Otra posibilidad para obtener rápidamente varias unidades de un mismo elemento es abrir la ventana de inventario y desplazar varios elementos de ella para dejar en el entorno varios a la vez.

### Punto de reaparición y obtención de madera

Ya hemos mencionado anteriormente la importancia de situar bien el punto de reaparición, será algo clave sobre todo en los primeros días de la aventura para evitar desplazamientos largos e innecesarios.



Un factor a tener en cuenta es situar este punto cerca de los recursos que vayas a necesitar para tus propósitos, y el elemento clave para iniciar la aventura es sin duda la madera (No necesitas herramientas específicas para esta materia). Situremos por lo tanto el punto cerca de árboles y comenzaremos a trabajarlos. Con la conversión en bloques de un par de árboles debemos tener suficiente materia como para comenzar a construir un refugio, sin embargo está claro que cuantos mas árboles consigamos convertir mejor para hacer un refugio mas grande o obtener mas herramientas. El refugio debe estar cerca del punto de reaparición, aunque también tienes la posibilidad de fabricarte una cama (Con tres bloques de lana y tres planchas de madera) que sustituirá al punto de reaparición. Debes tener en cuenta que si eliminas esta cama el punto de reaparición regresará de nuevo a su ubicación anterior. Si en algún momento necesitas llevarte la cama a otro lado es mas sencillo que te hagas otra, con dos barras de hierro en diagonal podrás recoger lana mas rápido tras el primer día.

## Guía para principiantes: hacerse unas tablas para trabajar\_

En este juego hay unos cuantos elementos que se pueden elaborar desde el inventario directamente, pero en general una mesa de trabajo es esencial para fabricar herramientas y casi cualquier tipo de elementos mas elaborados.

Para fabricarte esta mesa/banco de trabajo tendremos que abrir primero el inventario y seleccionar un bloque de madera:



Tras esto tendremos que colocar trozos de madera en una casilla de 2 x 2 situada encima de nuestro inventario, de esta manera habremos elaborado tablonos o planchas de madera:

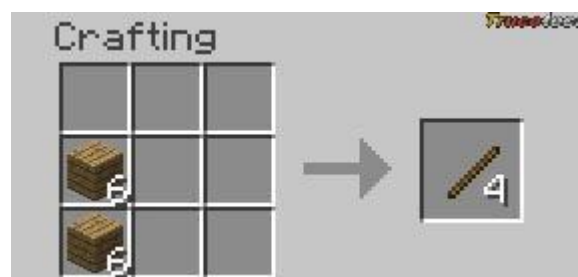


Después tendremos que pulsar el botón izquierdo del ratón sobre la plancha de madera para hacer listones, esto se puede hacer de uno en uno o mantener pulsados los botones Shift e izquierdo del ratón para fabricar todos los listones posibles partiendo de las planchas de madera de las que dispongamos (Un bloque de madera nos procurará 64 listones), estos nuevos elementos terminarán en nuestro inventario. Si no hemos terminado de elaborar toda la madera podremos hacer click en las planchas restantes para que regresen a nuestro inventario. Con los tablones terminados de elaborar de antes, haremos click en cada uno de los cuatro cuadrados de fabricación. De esta manera colocaremos los cuatro listones de madera en un solo hueco.

De esta manera terminaremos viendo lo que aparece a continuación.



Tras esto haremos click en los listones resultantes que deben ocupar un solo espacio y desplazarlos a la barra rápida.





Pulsaremos escape después para volver al modo de visión del entorno desplazándonos al lugar que consideremos mas adecuado para hacernos el refugio. Tras encontrarlo pulsaremos el número correspondiente a la casilla en la que estén o lo seleccionaremos mediante la rueda del ratón, después habrá que fijar la vista en un espacio de terreno plano (No sirve en el que estemos nosotros situados en ese momento) y haremos click en el botón derecho del ratón. De esta manera habremos colocado la mesa de trabajo en el lugar deseado. Si quieres desplazarlo en algún momento tendrás que hacer click en el botón izquierdo para volarlo y desplazarnos por el lugar para recoger los elementos del banco.



**Fabricando la primera herramienta, el pico** Una vez conseguida y elaborada la madera podremos acceder a otros materiales clave del juego, como son la piedra y el carbón. Para ello necesitaremos una herramienta esencial que es el pico. Para comenzar nos fabricaremos uno de madera, que no es el mejor material para esta herramienta por ser demasiado efímero, pero es el único camino para conseguir piedra y fabricarte un pico de verdad.

Necesitaremos al menos cinco planchas de madera para fabricar el pico, utilizaremos la mesa de trabajo creada antes presionando el botón derecho sobre ella. En ese momento aparecerá una vista parecida a cuando desplegamos el inventario, lo único que cambia es que tendremos un espacio de 3 x 3. Lo primero a fabricar es el mango del pico, para conseguirlo colocaremos varios tablones haciendo que dos planchas fabriquen cuatro palos.



Para hacer la cabeza del pico necesitaremos mas madera elaborada, una vez conseguida la tendremos que organizar en el casillero de manera que casi dibujemos en él la estructura que tendrá tras su creación, este patrón se repetirá en numerosos elementos y es algo clave a tener en cuenta.

---

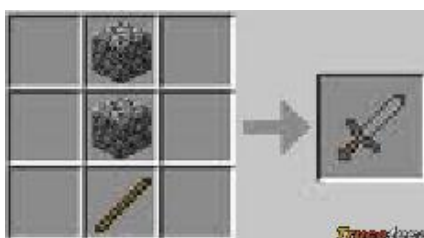
## Capitulo 7: Guia principiantes: Reuniendo materiales, minerales

### Guía para principiantes: Reuniendo materiales, minerales

Ahora que tenemos nuestra primera herramienta y podemos comenzar a trabajar nos centraremos en reunir materiales para construir, el primero y principal de ellos será la piedra. Como cualquier otro material lo primero que tendremos que hacer es localizarlo, tarea bastante sencilla tratándose de piedra ya que es uno de los materiales mas abundantes y presentes por todos lados. Si da la casualidad de que no ves nada de piedra por los alrededores puedes buscar o simplemente comenzar a escavar, para ello se recuerda y recomienda que caves formando unas escaleras, es importante encontrar piedra... pero habrá que sacarla de alguna manera. Obtendremos nueve bloques de piedra al menos y podremos dirigirnos a la mesa de trabajo para comenzar a convertirla en algo mas útil.

Usando madera y piedra podremos hacer algunas herramientas y armas básicas y muy interesantes;





En el diagrama anterior puedes ver la receta correcta para fabricarte una espada, segundo utensilio recomendable y muy útil para cubrir la necesidad de defensa/ataque, sobre todo con animales agresivos.



Lo segundo que podremos fabricar de manera rápida y eficiente es un pico de madera y con la cabeza de piedra, mucho mas duradero que nuestro anterior pico, sirvió para comenzar, pero ahora hemos pasado a un nivel superior.



Otro utensilio esencial para el juego es la pala, que podremos utilizar para diferentes tareas y acelerar procesos que normalmente se pueden hacer también a mano (Quitar hierbas, cavar...).



El hacha acelerará nuestro proceso de recogida de madera, así como su reducción a otras formas de este material necesario para otros utensilios.

Una vez conseguidas estas herramientas la prioridad debe ser la recolección de mas madera, en este sentido hay que decir que, aunque no todos los árboles son iguales en forma o color su madera se comportará de la misma manera una vez recolectada y utilizada en cualquier construcción o utensilio. Sin embargo, y solo con fines prácticos, no es recomendable acumular diferentes tipos de madera, ya que cada una de ellas ocupará una ranura de nuestro inventario. Cuando hayamos derribado un árbol y recogido su madera verás que quedarán bloques de hojas que irán deteriorándose, cuando desaparezcan dejarán semillas o frutos como manzanas, las primeras sirven para plantar mas árboles, las segundas como alimento. Sin embargo se recomienda que no se cultiven árboles, hay de sobra y no es necesario. Solo estará justificado su plantación y cultivo con fines estéticos en una vivienda (Rodeándola o en el jardín), pero esto será despues, ahora debemos concentrarnos en acumular tanta madera como podamos.

Aprovecha lo que quede del dia para observar las piedras que tengas mas cercanas, verás que algunas de ellas tienen manchas negras, se trata del mineral de carbón. Este elemento es otro de los materiales esenciales del juego, ya que sirve para diferentes propósitos, como fabricar antorchas. En el caso de que no encuentres carbón de procedencia mineral podrás fabricarlo a partir de la madera, para ello será esencial fabricar un horno (Diagrama mas abajo).



Sin embargo no es recomendable gastar este recurso y este tiempo en fabricar algo que puedes conseguir de manera directa, solo hará falta buscar un poco, en estas búsquedas probablemente encontremos algunos otros minerales, acumula tantos como puedas, pronto encontraremos interesantes opciones para usarlos.

## Capitulo 8: Guia principiantes: Reuniendo materiales, recursos animales

---

### Guía para principiantes: Reuniendo materiales, recursos animales

Uno de los elementos clave del juego es la cama, para hacértela tienes que conseguir madera... pero también lana, y este material es de procedencia animal. Con tres unidades de este material es suficiente, para obtenerlo puedes hacerlo matando a algunos animales, sin embargo no debes acostumbrarte a esto porque fabricando unas tijeras puedes esquilas a las mismas sin necesidad de matarlas.

Es posible que te encuentres con mas animales, son frecuentes las vacas, los cerdos y los pollos. Los animales anteriormente citados te procurarán comida (Habrás que matarlos) sin embargo te recomendamos que no abuses de esto porque tu espada se desgastará y puedes encontrarte con un animal agresivo al que no puedas hacer frente. La carne que obtengas de la muerte de estos animales se puede consumir cruda o cocinada, este será un paso que luego daremos.



Este paso será crucial, ya que la comida cocinada llena mas la barra de alimentos y hace imposible que enfermes por tomar comida cruda, cosa bastante posible consumiéndola cruda. Para cocinarla podremos utilizar el horno. Ojo porque al matar a los animales podrás obtener mas elementos que solo comida, todos ellos te serán bastante útiles. Al matar a una vaca obtendremos cuero, útil para fabricar libros y armaduras ligeras, al eliminar pollos obtendremos plumas, muy útiles para las flechas.



Relacionado con este aspecto es muy útil fabricar un vallado y meter dentro dos animales de la misma especie y distinto sexo, de esa manera criarán y te asegurarás muchos recursos aparte de comida.

## **Excavando**

Una de las acciones mas útiles del juego es excavar. Cuando comencemos a hacerlo caeremos en el hueco que hemos excavado, por lo que debes ser muy precavido, ya que puedes sufrir daños al dar con una caverna y caer desde una gran altura (Para regresar a la superficie tendrás que cavar hacia arriba) o dar con lava y caer en ella (En ese caso debes correr hacia alguna fuente de agua, de lo contrario morirás).

Si algún elemento tarda mucho en romperse es que estas utilizando una herramienta que no sirve, tendrás que desistir y regresar mas tarde con un utensilio mas adecuado. Hay unas cuantas reglas indispensables para las excavaciones;

Cuanto mejor sea el material del que esté hecho una herramienta mas rápido funcionará para romper un material.

Los materiales relacionados con la madera no necesitan herramientas para tratarlos, sin embargo el hacha acelerará el proceso.

El carbón y la piedra se pueden extraer con un pico de madera, pero minerales como el hierro y el lapislázuli requieren un pico de piedra, el resto de minerales requerirán herramientas de mejor calidad. La obsidiana sólo puede ser extraída por un pico de diamante.

## Capítulo 9: Guía principiantes: Un refugio de emergencia

### Guía para principiantes: Un refugio de emergencia

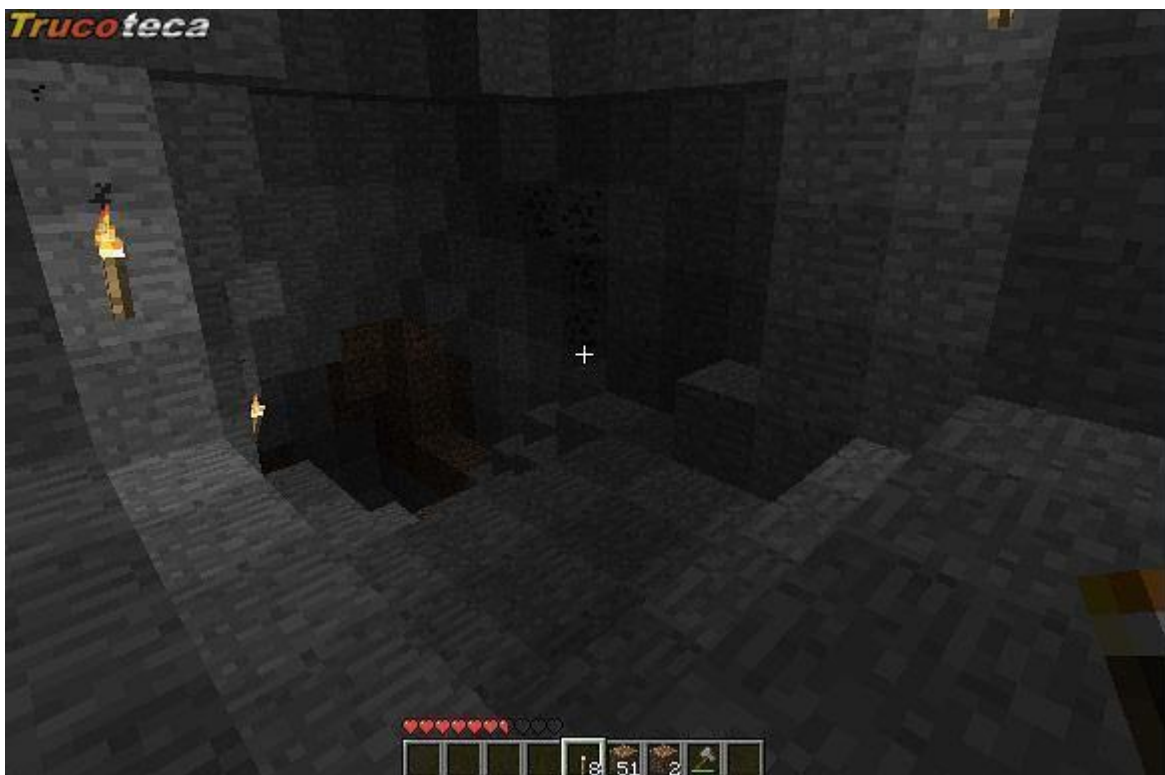
En el mundo de Minecraft llegará el momento en el que tendrás que aventurarte lejos de tu refugio, y cuando lo hagas es bastante probable que te pille la noche, para cuando esto ocurra es crucial que tengas preparadas estrategias y trucos para poder sobrevivir con ciertas garantías. También es posible que sufras ciertos contratiempos como caídas en lugares de los que no puedas salir y los consejos y trucos que te vamos a detallar a continuación pueden serte muy útiles.



**Clave para sobrevivir, una altura de dos bloques** En muchas ocasiones lo mas importante es que no te vean, de esa manera no et atacarán, para ello lo mas simple y rápido es hacer una construcción en cuadrado de dos bloques de altura. La única excepción a esta regla serán las arañas y otro tipo de animales

que puedan trepar estas paredes, pero en general te protegerá bastante bien, conste que esta salvedad también se puede solucionar construyendo un tejado, pero recuerda siempre dejar una abertura para poder controlar los cambios de día/noche. En general no importará de qué estén hechas las paredes, solo la altura, que debe ser de dos bloques, es posible que también te encuentres en lugares en los que no tengas materiales a mano, pero para eso también hay solución, solo debes cavar dos alturas para ocultarte y así quedar fuera de la vista de los posibles agresores.

**Si no puedes cavar hacia abajo... siempre puedes intentarlo hacia una pared** En ocasiones el material que tienes debajo es demasiado duro y no puedes cavar todo lo rápido que quieres, una posible solución es cavar en una pared. Lo mejor en esos casos es buscar la pared de un acantilado, la profundidad mínima que necesitas es de tres bloques. En realidad no hay límite de profundidad, puedes hacer la caverna que quieras pero es mucho más práctico hacerla corta para terminar antes. Una cosa clave es tapar la entrada, pero no del todo, deja una abertura para poder ver los ciclos de día/noche. Otra cosa que puedes hacer es calcular los ciclos, son de ocho minutos y así evitarás cualquier agresión. Otra técnica es tapar del todo la entrada, esperar un tiempo y minar un bloque para comprobar si es de día, en el caso de que no puedas salir vuelves a tapar la abertura y listo.



Sea como sea tienes que tener en cuenta que debes evitar saltos grandes, que podrían resultar de cavar demasiado y dar con una caverna inferior y te caerías, así que mejor te quedas quietecito hasta que llegue el día y de esa manera conseguirás pasar tu primera noche fuera a salvo.

## Capitulo 10: Guia principiantes: Un refugio de emergencia (No todo son cuevas)

---

### **Guía para principiantes: Un refugio de emergencia (No todo son cuevas)**

#### **Siempre nos quedará el mar**

Siempre que te encuentres en situaciones comprometidas o pueda echársete encima la noche puedes adentrarte en el mar, trata de desplazarte a una distancia prudencial hacia el interior para quedar fuera del alcance de la vista de cualquier animal hostil y mantén pulsada la barra de espacio (De esa manera te mantienes a flote). Cualquier elemento del juego hostil solo se puede generar sobre bloques sólidos (El hielo no se incluye entre estos), y en el mar estarás a salvo. Lo ideal es que fabriques una barca, para ello solo tienes que seguir el diagrama que verás debajo, rápido y sencillo.



### ... y si no hay mar siempre puedes encontrar un árbol

En lugares o situaciones peligrosas puedes salir al mar... pero si no hay masas de agua puedes echar mano de un árbol, siempre que sea alto y grande. Para subirte puedes apilar cosas al pie de él hasta que puedas subirte. Normalmente los bichos no te pueden ver porque estás arriba, sube lo suficiente y todo solucionado, si aún así te detectan solo tienes que desplazarte al otro lado del árbol y todo solucionado. Como en casos anteriores las arañas son unas de las pocas excepciones, pero nunca hay un refugio del todo seguro.

### ... y si no hay árboles te fabricas un lugar por encima del entorno

Otra solución para encontrar un lugar que te mantenga a salvo... es fabricártelo. Para ello solo tienes que construir un bloque de columna de 1 x 1 debajo de ti, después saltas sobre él y a la misma vez colocas un bloque debajo de manera que vayas construyendo una columna cada vez mas alta, necesitarás una altura de 10 - 12 pisos para que nadie te detecte después de eso solo queda esperar a que pase el peligro.





Una vez que pase el peligro solo tendrás que ir quitando los bloques que haya debajo de ti formando la columna de uno en uno para volver al nivel del terreno y listo. Ojo porque no debes saltar, si estás lo suficientemente alto como para que no te vean... también lo estás como para dañarte mucho en la caída.

Evita por todos los medios utilizar materiales en la construcción como arena o grava, son elementos fácilmente derribables y un ente hostil puede derribar tu torre matándote en la caída o dejándote seriamente dañado y a su merced. Es necesario que no te vean, demasiado jaleo puede hacer que se sientan atraídos los esqueletos y estos lanzan flechas alcanzándote sin necesidad de subir. Para evitarlo sube un poco mas... aún así quedará el problema de las arañas, que pueden subir por la columna. Para evitarlas construye un borde alrededor de la cima que haga que no puedan alcanzarla. De esta manera tendrán un espacio directamente bocabajo que no podrán superar.



Si estás en un desierto y no hay mas que arena para construirte la columna la solución será... no hacer ninguna columna. En el desierto son muy comunes los cactus, pero no podremos usarlos porque nos dañarán, así que puedes usarlos sin tocarlos construyendo un refugio enterrado cerca de uno, de manera que lo usamos como defensa de uno de nuestros flancos a la vez que nos ocultamos bajo la arena. Para este refugio podremos usar piedras de arenisca, para fabricarlas tenemos que usar cuatro unidades de arena, no es la solución mas recomendable pero en este entorno será la única opción y la mas rápida.



### Encontrando una cueva

Si encuentras cuevas formadas en el entorno puedes pasar la noche en ellas. Para ello solo debes tapiar la entrada hasta casi cubrir todo el espacio (Recuerda que necesitas ver la luz de fuera) y así estar seguro. Asegúrate de que no haya mas entradas, si las hay puedes taparlas todas o directamente buscar lugares estrechos que no requieran demasiado trabajo y por lo tanto menos bloques para taparlos. Solo debes observar una regla de oro, se trata de que al final quedes a una distancia de siete bloques de cada una de las paredes, muchos seres pueden detectarte a seis bloques aún detrás de paredes, es por eso que necesitas estar algo mas lejos.

Si durante tu estancia en la cueva decides cavar procura tener siempre a mano bloques para tapar la abertura que estés haciendo, esto es así porque puedes dar en tu excavación con lugares llenos de seres hostiles y necesitarás taparlos rápido. Una buena solución es mantener en tu barra rápido el pico al lado de los bloques que vayas a usar para tapar el hueco, de manera que puedas pasar de uno a otro rapido.

## Capítulo 11: Guía principiantes: Como pasar la noche

### Guía para principiantes: Como pasar la noche

Una vez claro que tenemos un refugio ha llegado el momento de buscar una distracción y así aprovechar el tiempo de la noche. Lo primero que puedes hacer es cavar, ya sea en el suelo o en una pared, si estas en un lugar alto puedes reforzar las defensas fabricando voladizos que te aseguren de no recibir visitas de las arañas.

Las únicas fuentes de luz que tendremos en los refugios serán las antorchas, podremos fabricarlas con palos y con carbón, así que busca ambos elementos y procura que estén cerca uno del otro.

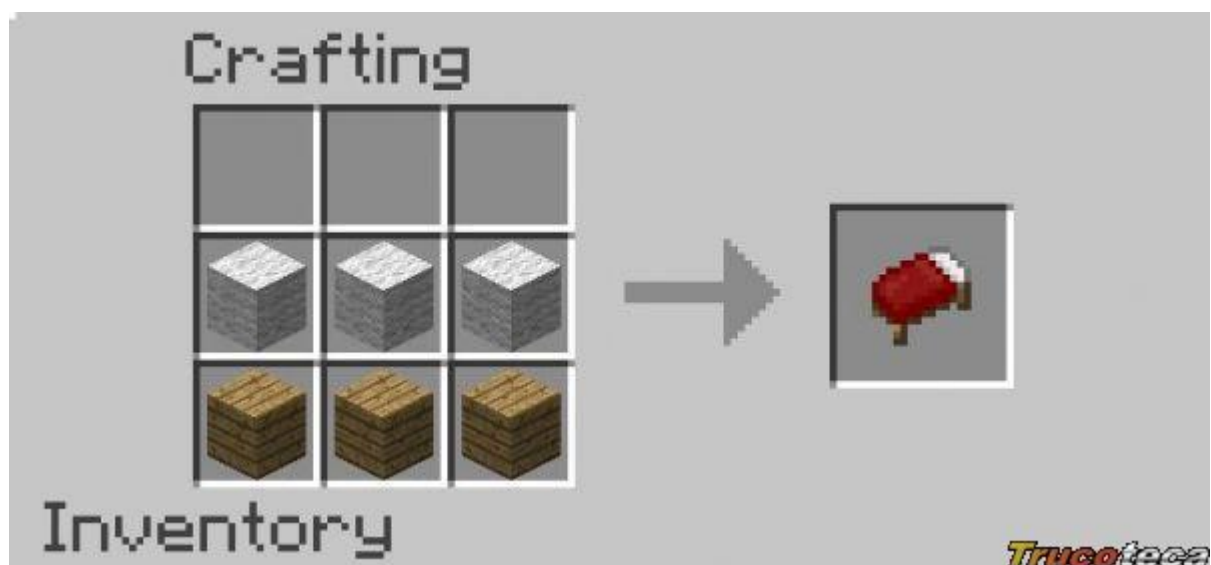


Para hacer carbón Puedes quemar algo de madera, sin embargo este carbón solo saldrá si utilizas para ello un horno, y para crear un horno puedes seguir el diagrama que verás debajo.



Después de fabricado el horno haz clic en el botón derecho sobre él y añadirás combustible (preferentemente tablones de madera) en la ranura de la parte inferior y madera en la ranura superior. Consejo: Una vez que obtengas tu primera pieza de carbón, reemplaza los tablones de madera con el carbón como combustible, durará más y puedes usar los tablones para hacer otras cosas.

Cuando tengas unos 6 trozos de carbón podrás comenzar a cocinar alimentos. Cubierta esta necesidad solo queda hacerse una cama, el diagrama es este.



Aunque hay la opción siempre de aventurarse en la noche abandonando el refugio no es nada



recomendable. Busca siempre actividades complementarias que puedas realizar en la seguridad de tu refugio y utiliza las horas del día para explorar.

## Capitulo 12: Guia principiantes: La mineria

---

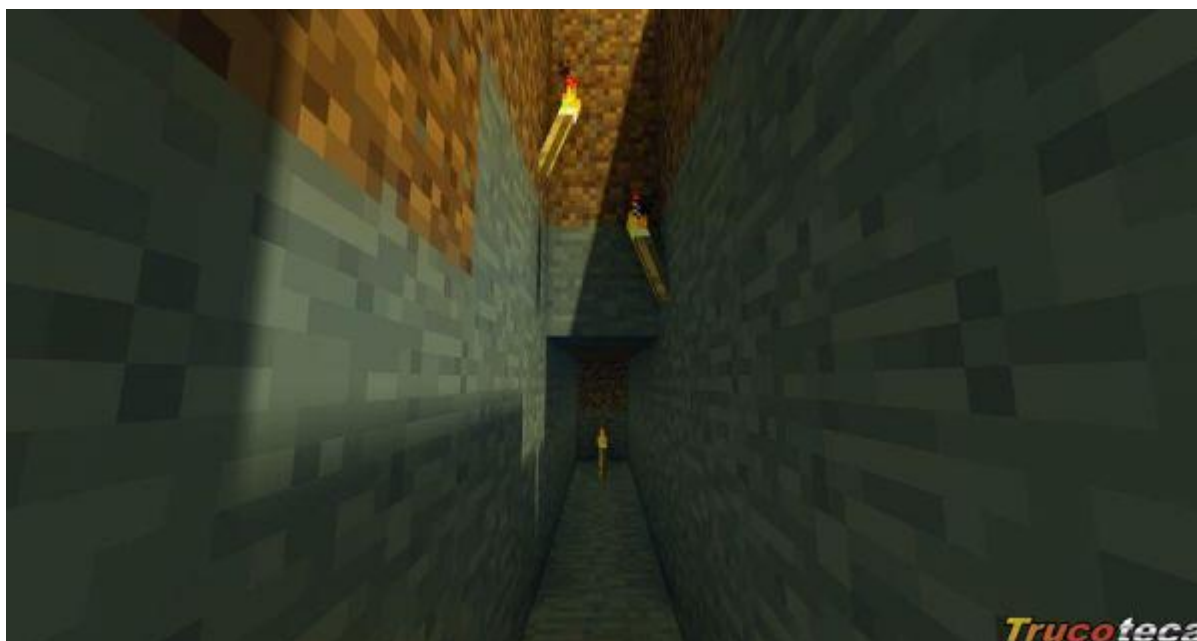
### Guía para principiantes: La minería\_

La minería es el elemento clave del juego para obtener recursos y para no permanecer siempre en un nivel de principiante, son embargo hay muchas maneras de ver este aspecto del juego. La experiencia nos dice que el mejor sistema es buscar una cueva formada en el entorno y comenzar en su interior.



## Encontrar una cueva

No suele ser demasiado complicado encontrarlas, las entradas suelen ser bastante visibles e incluso puedes usarlas como parte de tu refugio para protegerte en las noches. Las cuevas mas interesantes para encontrar recursos valiosos y variados son las mas profundas y bifurcadas. Sin embargo con frecuencia las cuevas menos profundas son continuaciones de aberturas posteriores en la tierra, con lo que solo cavando unos ocho bloques hacia el fondo posiblemente encuentres una cueva mucho mas grande por la que podrás explorar.



Ojo porque en este aspecto también funciona el oído, en muchas ocasiones puedes oír seres de las cuevas que haya al otro lado de las paredes, esto significa dos cosas, que habrá batalla y que habrá cueva. Debes estar preparado para un enfrentamiento y para ello necesitarás armadura y arma, si cuentas con ambas cosas generalmente valdrá la pena el enfrentamiento porque después te quedará una gruta que explorar.

## Explorando una cueva

Explorar es bastante sencillo, tienes que tener en cuenta que es necesario contar con antorchas que te servirán para iluminar tu camino y para señalar los lugares ya visitados así como una ruta de escapada clara. Estas antorchas también te servirán para detectar materiales útiles en las paredes de las cuevas, de ellos hablaremos en los siguientes capítulos de la guía.

## Capitulo 13: Tutorial para principiantes

---

### **Vídeo Tutoriales de Minecraft:**

Serie de vídeo tutoriales para principiantes (novatos) de Minecraft en el que os enseñamos como hacer las cosas más básicas, como por ejemplo como construir una casa, como hacer pan, sembrar, cultivar, contruir una casa, ventanas, puertas, una mesa de trabajo, un horno, un huerto, etc.

### **Tutorial: Como crear una cama**

Tutorial como hacer una casa rápidamente en Minecraft, guía para novatos en Minecraft.

### **Tutorial: Hacer pan, sembrar y cultivar**

Tutorial como cultivar o sembrar trigo, abonar y hacer pan en Minecraft, guía para novatos en Minecraft, aprende con nosotros a Minecraft.



### **Tutorial: Como hacer una casa**

Tutorial como hacer una casa rápidamente en Minecraft.

### **Tutorial: Hacer una ventanas y puertas**

Tutorial como hacer cistral o ventan y puerta en Minecraft.

### **Tutorial: Crear carbon, antorchas y cocinar**

Tutorial como hacer carbón antorchas cocinar en el horno en Minecraft.

### **Tutorial: Crear una mesa de trabajo y horno**

Tutorial como hacer una mesa de trabajo o creación y un horno en Minecraft.

### **Tutorial: Hacer un huerto**

Vídeo en el que os explicamos como hacer un huerto casero, pero profesional en Minecraft.

### **Tutorial: Domesticar caballos**

Vídeo en el que os explicamos como domesticar caballos y burros en Minecraft.

---

#### Mas contenido de Minecraft

- [Trucos de Minecraft](#)
- [Videos de Minecraft \(242\)](#)
- [Fotos de Minecraft \(59\)](#)
- [Análisis de Minecraft \(7\)](#)
- [Noticias de Minecraft \(29\)](#)
- [Foro de Minecraft \(154\)](#)

---

#### Licencia de la guía

Esta guía es propiedad de www.trucoteca.com. La guía se puede distribuir libremente bajo licencia Creative commons siempre que se cite y se incluya links al contenido original.