



ВСЕ СЕКРЕТЫ MINECRAFT

Читы и командные блоки

#топовыйгайд

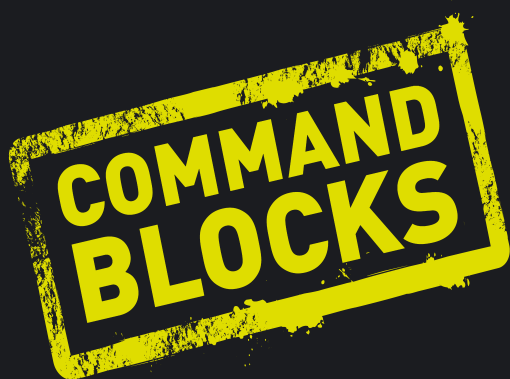
#моймайнкрафт



НАУЧИСЬ ПРАВИЛЬНО
ПИСАТЬ КОМАНДЫ



HACKS FOR MINECRAFTERS



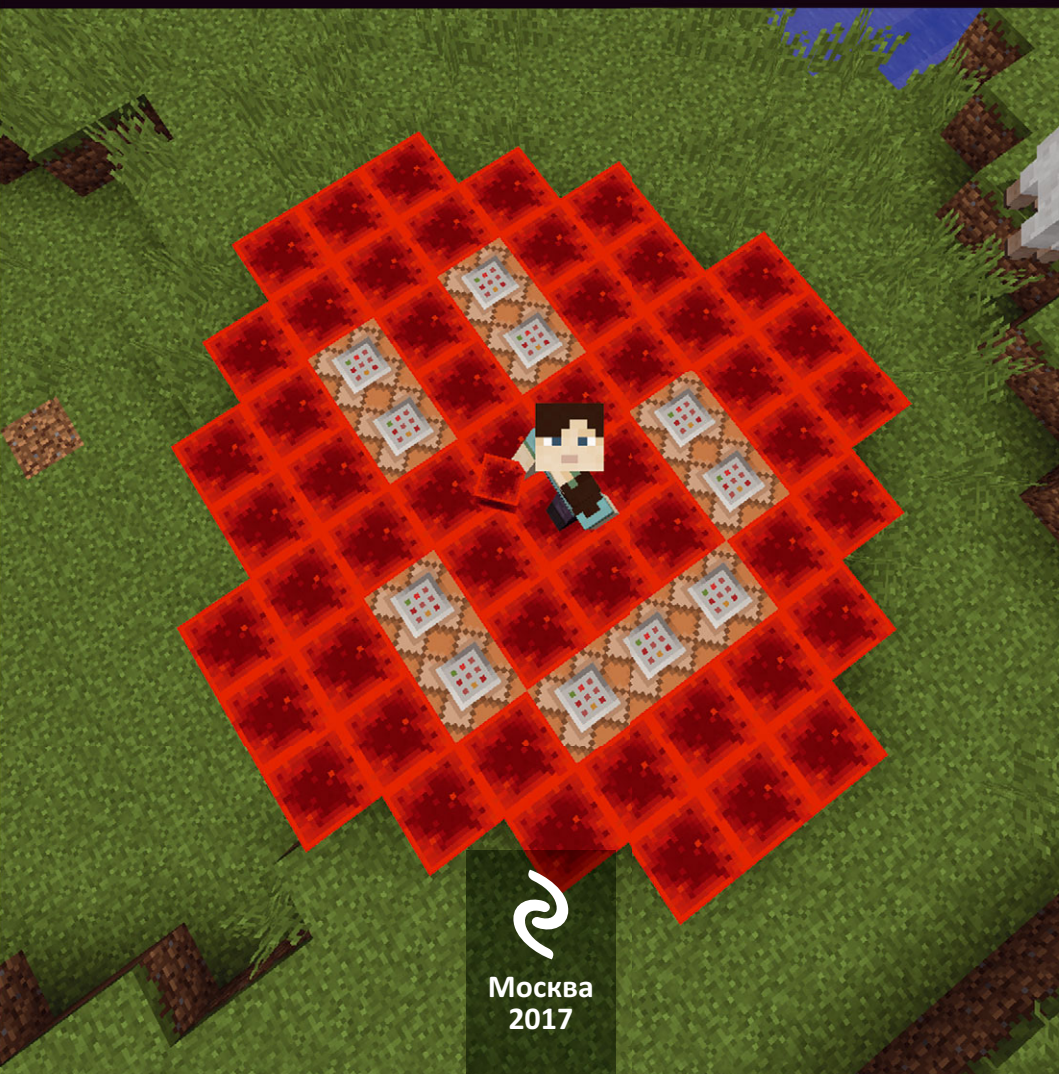
THE UNOFFICIAL
GUIDE TO TIPS
AND TRICKS THAT
OTHER GUIDES
WON'T TEACH YOU

MEGAN MILLER

МЕГАН МИЛЛЕР

ВСЕ СЕКРЕТЫ MINECRAFT

ЧИТЫ И КОМАНДНЫЕ БЛОКИ



Москва
2017

УДК 004.9
ББК 77.056с.я2
М60

Megan Miller
Hacks for Minecrafters: Command Blocks. The Unofficial Guide to Tips and Tricks
That Other Guides Won't Teach You
Copyright © 2014 by Hollan Publishing. Inc.

This book is not authorized or sponsored by Microsoft Corp., Mojang AB, Notch Development AB, Scholastic Inc., or any other person or entity owning or controlling rights in the Minecraft Name, Trademark, or copyrights.

Это издание не было спонсировано Microsoft Corp., Mojang AB, Notch Development AB, Scholastic Inc. или другими лицами и организациями, владеющими авторскими правами на название и торговый знак Minecraft.

Миллер, Меган.

М60 Все секреты Minecraft. Читы и командные блоки / Меган Миллер ; [пер. с англ. М.А. Райтмана]. — Москва : Издательство «Э», 2017. — 128 с. : ил. — (Minecraft).

Minecraft — очень популярная игра, где можно строить, сражаться, добывать ресурсы и делать множество других вещей! Если вы опытный игрок и хотите, чтобы ваш мир стал по-настоящему УНИКАЛЬНЫМ, то вам пора узнать всё о читках и командных блоках.

Создавайте мегамогучных зомби и деревенских жителей, продающих алмазы за землю, телепортируйтесь в любое место! Как это сделать? Эта книга поможет вам разобраться в командах и читках, научиться применять их и создавать карты для других игроков.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я2

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Научно-популярное издание

MINECRAFT

Меган Миллер

ВСЕ СЕКРЕТЫ MINECRAFT Читы и командные блоки

Директор редакции *Е. Капёв*. Ответственный редактор *В. Иванова*
Художественный редактор *Е. Анисина*



ООО «Издательство «Э»
123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел. 8 (495) 411-68-86.
Эндирүшү: «Э» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй.
Тел. 8 (495) 411-68-86.
Тауар белгісі: «Э»

Қазақстан Республикасында дистрибутор және өнім бөлімшесі арыс-талағаттары қабылдаушының
өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Дембровский көш., 9-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-89/90/91/92, факс: 8 (727) 251 58 12 вн. 107.
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат сайты Эндирүшү «Э»

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Э»

Эндирген мемлекет: Ресей
Сертификация қарастырылмаған



Подписано в печать 09.03.2017. Формат 60х90¹/₁₆.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 8,0.

Тираж экз. Заказ

ISBN 978-5-699-91767-9



9 785699 917679 >

ISBN 978-5-699-91767-9

В электронном виде книга издательства вы можете
купить на www.litres.ru

ЛитРес:
Одна книга до двух



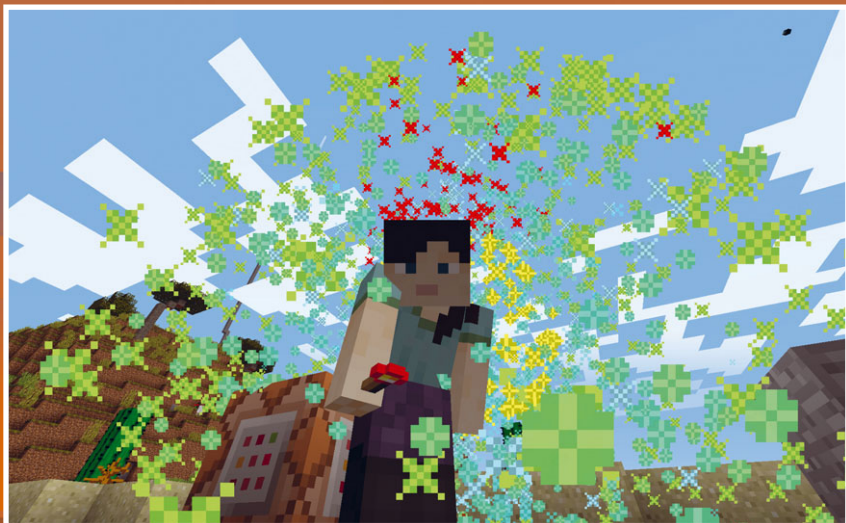
© Райтман М.А., перевод на русский язык, 2016
© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2017

ОГЛАВЛЕНИЕ

ГЛАВА 1 ЧТО ТАКОЕ КОМАНДА	9
ГЛАВА 2 ПРАВИЛА СОСТАВЛЕНИЯ КОМАНД (СИНТАКСИС).....	16
ГЛАВА 3 ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ КОМАНДЫ.....	24
ГЛАВА 4 КОМАНДНЫЕ БЛОКИ	31
ГЛАВА 5 ОСНОВНЫЕ КОМАНДЫ	38
ГЛАВА 6 ИГРОВЫЕ КОМАНДЫ.....	45
ГЛАВА 7 КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ БЛОКАМИ	59
ГЛАВА 8 КОМАНДЫ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ СУЩНОСТЯМИ	66
ГЛАВА 9 КОМАНДЫ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ ИГРОКОМ	76
ПРИЛОЖЕНИЕ	84
ИДЕНТИФИКАТОРЫ БЛОКОВ	84
ИДЕНТИФИКАТОРЫ ПРЕДМЕТОВ	100
ИДЕНТИФИКАТОРЫ ЗЕЛИЙ	113
ИДЕНТИФИКАТОРЫ ЗАЧАРОВЫВАНИЙ	116
ЭФФЕКТЫ	118
ЧАСТИЦЫ	120
ИДЕНТИФИКАТОРЫ СУЩНОСТЕЙ.....	121
КОМАНДЫ.....	123



ВВЕДЕНИЕ



Добро пожаловать в слегка безумный мир команд и командных блоков. С командами вы сделаете все, что кажется невозможным в обычном режиме выживания. Создавайте мегамошных зомби или деревенских жителей, которые будут продавать алмазы за землю, стройте башни из блоков изумруда и моментально телепортируйтесь куда угодно.

Эта книга покажет, как работают команды, и познакомит с самыми популярными из них. Они работают независимо от того, играете ли вы самостоятельно или создаете карту для других игроков. Также вы увидите, как можно использовать командные блоки, которые доступны любому игроку в вашем многопользовательском мире.

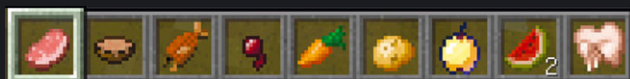
Поскольку очень легко ошибиться в написании команды, текстовый документ (.txt) с командами из этой книги можно скачать по адресу meganfmiller.com/commands. Команды из него можно скопировать (**Ctrl+C**) и вставить (**Ctrl+V**) в окне игры. Некоторые команды вам придется проверить, например, если там есть точное местоположение хуза (позиция выполнения команды) или имена игроков. Для создания собственных команд проще всего использовать генераторы команд, адреса которых приведены в книге.



В Minecraft
нет кнопки
отмены

Команды сильно влияют на игровой процесс и могут значительно изменить мир. В Minecraft нет кнопки отмены. Чтобы проверить, как работают команды, используйте тестовый мир, который не страшно потерять, если что-то пойдет не так. В первой главе есть инструкция по созданию тестового мира.

И последнее: некоторые команды немного различаются в разных версиях Minecraft. В этой книге описаны команды для версии Minecraft 1.10.



ГДЕ-ТО

ЧТО ТАКОЕ КОМАНДА?



Команда в Minecraft и во многих других программах – это последовательность определенных слов, на которые программа должна реагировать. Некоторые команды в Minecraft дадут вам предметы, которые обычно нельзя получить, поэтому иногда их называют читами.

Например, используя команду `/xp`, вы получите любое количество очков опыта. Это, конечно, нечестно, но зато станет хорошей наградой для игрока, который выполнил какое-то конкретное задание.

Существуют команды для создания любых предметов в Minecraft. Некоторые — используются только оператором сервера, чтобы управлять игрой, допускать и блокировать игроков. Их нельзя использовать в командных блоках. Другие команды используются только на игроках (напри-



мер, награждение очками опыта) или на блоках (если нужно поместить блоки в определенное место). Существуют команды, которые влияют на мир в целом, к примеру, изменяют время суток. Мы разберем разные типы команд (кроме тех, что управляют сервером) и способы их применения в последующих главах.

ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы использовать команды в одиночной игре, нужно либо играть в творческом режиме, либо активировать режим поддержки читов. Если вы играете в многопользовательском режиме, вы должны быть администратором или оператором сервера.

В Minecraft вы набираете команды в консоли. К примеру, чтобы получить 30-й уровень опыта, вы открываете консоль клавишей T. Затем набираете:

`/xp 30L`



Набирайте команду в консоли в левой нижней части экрана



Эта простая команда дает игроку, который ее ввел, 30-й уровень опыта, что достаточно для применения лучших зачаровываний!

Другие команды сложнее, в них нужно включать идентификаторы или имена и коды, которые ссылаются на специфические характеристики. Например, чтобы создать прирученного черного коня с белыми пятнами в паре блоков от вас, на котором будет седло и алмазная броня, вы должны набрать:

```
/summon EntityHorse ~ ~3 ~ {Type:0,Tame:1, Variant:516,Saddle-Item:{id:329}, ArmorItem:{id:419}}
```



Команда для вызова прирученной лошади определенного цвета, с нужной броней намного длиннее, чем команда, которая даст очки опыта

В следующей главе мы рассмотрим все ключевые слова команды, а также правильную компоновку команды.



Настройка нового мира

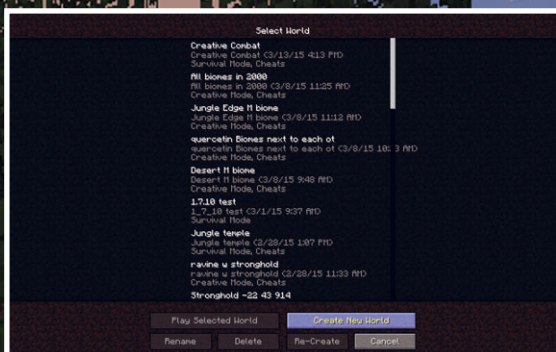
Если вы играете с командами и командными блоками, вам понадобится суперплоский творческий мир. В нем нет гор, каньонов, рек, которые могут затруднить строительство. Чтобы создать его, нужно сделать следующее.

1. Запустите Minecraft или выйдите из текущей игры, чтобы открыть главное меню. Выберите пункт **Одиночная игра** (Singleplayer), и откроется экран **Выбор мира** (Select World).

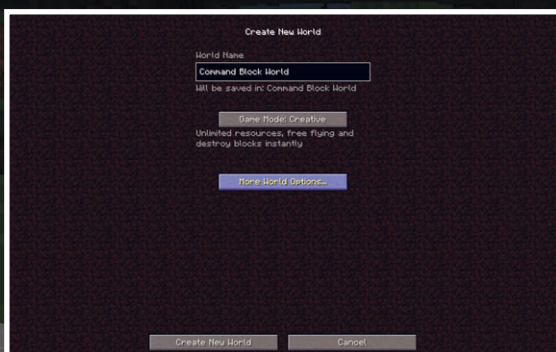


2. Здесь нажмите кнопку **Создать новый мир** (Create New World).



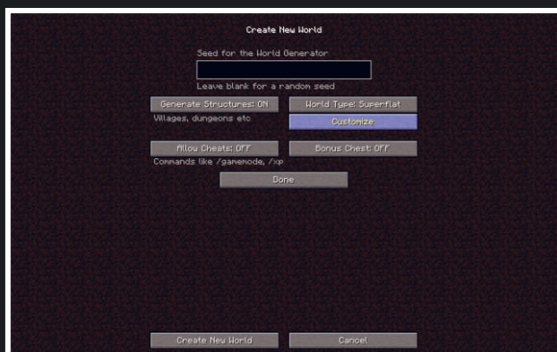


- На экране **Создать новый мир** (Create New World) введите название вашего мира (сделаете его описательным, например Мир с командами). Нажмите кнопку **Режим игры** (Game Mode) несколько раз до появления надписи **Режим игры: Творческий** (Game Mode Creative). Нажмите кнопку **Настройка мира** (More World Options).



- Далее нажмите кнопку **Тип мира** (World Type) несколько раз до появления надписи **Тип мира: Суперплоскость** (World Type: Superflat), а затем нажмите появившуюся кнопку **Настроить** (Customize).





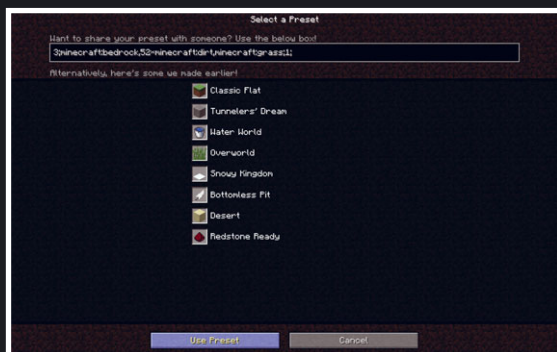
5. На экране **Параметры суперплоскости** (Superflat customization) нажмите кнопку **Шаблоны** (Presets), чтобы открыть экран **Выбор шаблона** (Select a Preset).



6. Потом введите следующий текст в верхнее текстовое поле. (Возможно, вам нужно будет исправить текст, который там уже есть, или просто удалить его.)

`3;minecraft:bedrock,52*minecraft:dirt,minecraft:grass;1;`





7. Нажмите **Использовать** (Use Preset). На экране **Параметры суперплоскости** (Superflat customization) вы увидите слои для вашего мира – один блок травы сверху, 52 блока земли в середине и 1 блок коренной породы внизу.

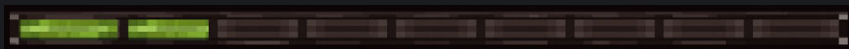


8. Нажмите **Готово** (Done) чтобы покинуть экран **Параметры суперплоскости** (Superflat customization).
9. Нажмите **Готово** (Done), чтобы покинуть экран настроек мира.
10. Нажмите **Создать новый мир** (Create New World), чтобы создать мир, где можно использовать команды.



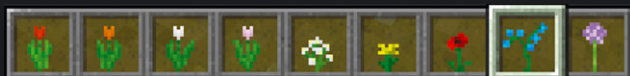
ГЛАВА 2

ПРАВИЛА СОСТАВЛЕНИЯ КОМАНД (СИНТАКСИС)



Чтобы команда работала, вы должны использовать определенные слова, причем эти слова надо указывать в определенном порядке. Правила составления команд называются синтаксисом. Каждая команда в Minecraft имеет синтаксис, который нужно соблюдать. (Если этого не делать, то команда может не сработать или привести к чему-то непредвиденному.)

В общем, вы набираете имя команды, а потом указываете аргументы команды. Аргументы — это слова или числовые значения, которые уточняют, на какой объект или в каком месте должна действовать команда. Аргументы еще называют спецификаторами.



Синтаксис команды описывает, какие слова и аргументы входят в команду, и в каком порядке они набираются вместе с пробелами и необходимой пунктуацией. Ниже — пример синтаксиса для команды **/summon**:

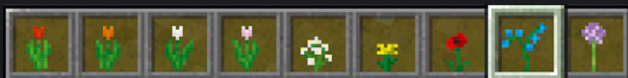
/summon <сущность> [xyz] [дополнительныеПараметры]

Что все это означает? Команда **summon** должна начинаться со слова **summon**. Далее следует один пробел (это важно!) и аргумент **<сущность>**. Добавьте координаты в формате **xyz**, чтобы указать место для создания объекта. В конце можно дописать **дополнительныеПараметры**, чтобы указать дополнительные свойства объекта.

Не все аргументы обязательны. Синтаксис помогает понять, что ввести необходимо, а что нет.

- **Некурсивный шрифт** показывает, что нужно ввести указанное слово так, как оно приведено в книге.
- **Курсивный шрифт** показывает, что вы должны заменить указанное слово (или слова) своими значениями, например нужными координатами или именем. При этом курсивные слова могут заключаться как в угловые, так и в квадратные скобки.
- **<Угловые скобки>** — это обязательный аргумент, без которого команда работать не будет. Угловые скобки указывать не нужно, например, команду с синтаксисом **/summon <сущность>** можно использовать как **/summon Villager** для создания деревенского жителя.
- **[Квадратные скобки]** — эти аргументы необязательны, но они позволяют уточнить или настроить команду. Квадратные скобки указывать не нужно.
- **аргумент А | аргумент Б | аргумент В** и т.д. — вы должны выбрать один из указанных вариантов.

ВАЖНО! Хотя можно не указывать аргументы в квадратных скобках, вы должны указать значения для всех аргументов, указываемых ранее нужного аргумента. Это единственный способ показать программе, какое значение к какому аргументу относится. Другими словами, пропустив один аргумент, следующие за ним аргументы вы использовать не сможете.



Примеры команд

Взгляните на следующий пример использования команды `/summon`:

`/summon Villager`

Любые команды, которые вы набираете в окне консоли начинаются со слеша (/). Если вы используете командный блок, слеш можно исключить.

Обратите внимание, что в команде указаны два слова: имя команды и один обязательный аргумент **<сущность>**. В синтаксисе первое слово набрано некурсивным шрифтом, а второе значение помещено в угловые скобки, а это значит, что оба они обязательны. Но вы не набираете код **<сущность>**. В синтаксисе он был набран курсивом, поэтому вы заменяете его необходимым значением. (**<сущность>** — это так называемый заполнитель, вместо которого нужно подставлять нужное значение.) Здесь вы должны набрать название, которое закреплено в Minecraft за нужным объектом. В примере приведена команда для создания деревенского жителя (villager), поэтому значение аргумента **<сущность>** в команде — это **Villager** с заглавной буквы V, название деревенского жителя.

Это простая команда. В ней нет аргументов, определяющих специфические черты или профессию. Нет указания и на позицию спауна. Поэтому эта команда создает случайного деревенского жителя по умолчанию в том месте, в котором находитесь вы или командный блок.

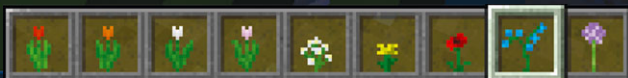
Более сложные примеры команд

Сложная вариация команды `/summon` выглядит так:

`/summon Villager 340 69 -220 {CustomName:"Петряй",Visible:1,Profession:3,Career:3,CareerLevel:2}`

Эта команда включает в себя дополнительные параметры после названия объекта **Villager**:

- **340 69 -220** — эти три числа обозначают координаты (по осям **x**, **y** и **z**) места, в котором должен появиться деревенский житель. (Если вы находитесь далеко от указанной позиции, то не увидите, как появится вновь созданный житель!) Обратите внимание, что числа разделе-



ны пробелами. Потом мы рассмотрим подробнее, как использовать координаты в командах или командных блоках.

- **CustomName:«Петряй»** — этот аргумент изменяет имя деревенского жителя на Петряй. Ввод дополнительных параметров начинается с фигурной скобки. В следующей главе мы узнаем, как правильно использовать и форматировать эти параметры.
- **Profession:3,Career:3,CareerLevel:2** — этот аргумент определяет профессию деревенского жителя — **Profession:3** (Кузнец), **Career:3** (Инструментальщик) и **CareerLevel:2** (второго уровня).

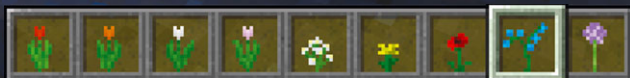


Вы можете дать имя почти каждой сущности в Minecraft. Имя жителю было дано с помощью аргумента CustomName

Специфические блоки, сущности и предметы.

Итак, хоть вы и знаете синтаксис команды, как вы поймете, какие значения можно использовать в качестве аргументов? Что еще можно поставить в качестве аргумента **<сущность>** кроме **Villager** (деревенский житель)? Рассмотрим варианты для каждой команды.

Практически каждый тип объектов в Minecraft — от криперов до алмазной руды и сундуков — попадает в одну из трех основных категорий: блоки, предметы и сущности. Каждый объект имеет идентификатор в виде



имени или номера, который используется в командах. Синтаксис команды подскажет вам, нужно ли использовать идентификатор в виде имени или номера. В последних версиях Minecraft код команд был изменен, так что вместо номеров можно ставить имена.



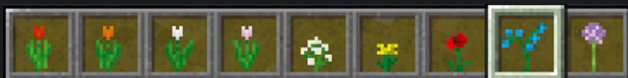
Почти все объекты в Minecraft поделены на три основные категории: блоки (слева), предметы (в середине), сущности (справа)

В приложении в конце этой книги приведен список многих объектов и их идентификаторов в виде имени или номера. Когда вам нужно указать в команде идентификатор **<Предмет>**, загляните в приложение и найдите код нужного предмета. Когда синтаксис команды подразумевает идентификатор блока, вы смотрите его в приложении с идентификаторами блоков.

Корректный ввод команд

Очень важно набрать команду без ошибок в орфографии, пунктуации, без опечаток и ошибок в заглавных и строчных буквах, со всеми нужными пробелами.

Если в команде будут ошибки, то она либо не будет работать, либо выдаст не тот результат, на который вы рассчитывали. Например, если вы



случайно введете неправильные координаты мира, игрок телепортируется не туда, куда нужно. (Игрок может даже попасть в море лавы или задохнуться, оказавшись внутри холма!)

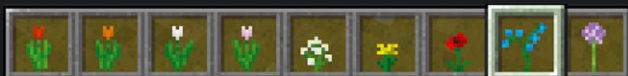
Когда вы вводите команды, вы получаете ответ системы, в котором сказано, удалось или не удалось выполнить ее. Точный текст зависит от того, какую команду вы использовали, но сообщение о неудаче всегда будет выделено красным шрифтом.

Если имя самой команды некорректно, то вы получите сообщение о невозможности выполнить ее. Если вы ввели имя команды правильно, то получите сообщение об удачном выполнении, даже если использовали ошибочные аргументы, например, неправильные координаты. Таким образом, сообщение о выполнении команды не всегда означает, что команда сработала так, как вы хотели.



Если окно консоли заполнено уведомлениями, очистите его, нажав клавиши F3+D

Когда вы набираете код команды, попробуйте думать о каждом слове не как о целом слове, а как о строке иностранных символов. Вы должны посмотреть на каждый символ, включая пробелы, чтобы убедиться, что написали все правильно и расположили их в нужном порядке. Один пропущенный символ — это провал, потому что в игровых программах, не встроена функция автоматической проверки правописания.



Автозаполнение

Система автозаполнения консоли может помочь с набором некоторых команд. Используйте клавишу **Tab**, чтобы просмотреть, какие команды или аргументы совпадают с уже набранными вами символами. (Автозаполнение не работает, если справа от курсора набраны какие-либо символы.)

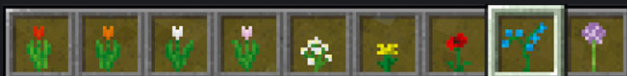
- Введите **/** и нажмите **Tab**, чтобы увидеть, какие команды можно использовать.
- Введите **/** и первые несколько букв, а затем нажмите **Tab**, чтобы увидеть команды, которые совпадают с набранными буквами.
- Введите **/**, имя команды и нажмите **Пробел**. Теперь нажмите **Tab**, чтобы увидеть, какие аргументы могут следовать за командой.

Например, чтобы получить помощь с командой `gamemode` (режим игры)...

1. Наберите **/g** и нажмите **Tab**. Продолжайте нажимать эту клавишу, пока в окне не появится слово **/gamemode**.
2. Нажмите **Пробел**.
3. Нажимайте клавишу **Tab**, чтобы увидеть возможные аргументы для команды **/gamemode**. Остановитесь, когда увидите **/gamemode creative**.
4. Ваша команда готова! Теперь нажмите **Enter**, чтобы выполнить ее и переключиться в творческий режим.



Когда вы набираете команду в окне консоли, нажмите клавишу **Tab**, и увидите предложения в области уведомлений



Чтобы получить помощь с названиями блоков или предметов, напишите **minecraft:** вместо названия блока или предмета. Например, наберите **/give <ВашеИмя> minecraft:m** и нажмите **Tab**, чтобы увидеть все предметы, которые начинаются на букву М. Вместо значения **<ВашеИмя>** нужно подставить имя вашего профиля в игре (без угловых кавычек).

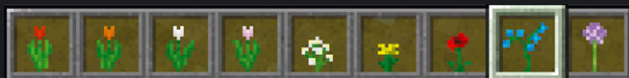
Можно добавить слово **minecraft:** (с двоеточием в конце и без пробелов) перед любым идентификатором блоков и предметов. Например, команда **/give <ВашеИмя> minecraft:dirt** аналогична команде **/give <ВашеИмя> dirt** и служит для создания блока земли. Слово **minecraft:** в окне консоли позволяет автозаполнению помочь вам не ошибиться при вводе команды.

Помощь извне!

В Интернете существует множество генераторов команд, которые можно использовать при проблемах с вводом команд. Вы заполняете форму, выбирая команду и указывая нужные аргументы. Когда закончите, обычно нужно нажать на кнопку, и в поле вы увидите законченную команду. Скопируйте этот код сочетанием клавиш **Ctrl+C**, перейдите в Minecraft и, используя клавиши **Ctrl+V**, вставьте ее в окно консоли или командный блок. Используя генератор команд, убедитесь, что он предназначен для используемой вами версии игры.

Ниже — ссылки на некоторые такие генераторы:

- minecraftupdates.com/commands
- minecraft.tools
- mcstacker.bimbimma.com
- digminecraft.com/generators/



ГЛАВА 3

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ КОМАНДЫ



В главе 2 вы узнали, как составляются команды. Для некоторых аргументов значения интуитивно понятны и просты, например название блока. Другие — координаты, целевые селекторы и дополнительные параметры — указывать существенно сложнее. Значения могут быть самыми разными.

Координаты

Координаты в команде определяют точное место в мире на пересечении воображаемых линий, называемых осями, где должна быть выполнена команда или создан объект. В системе координат начальная точка (центр) имеет координаты 0 0 0 (по осям x, y и z).



```

craft 1.8.3 (1.8.3/vanilla) Java: 1.8.0_25 64
fps (0 chunk updates) T: 120 vsync fast-clouds Mem: 31% 314/1011
8/7056 (cs) D: 10, pC: 000, pU: 0, aB: 5 Allocated: 55% 557
/120, B: 0, I: 119
T: All: 120 CPU: 8x Intel(R) Core(TM) i7-3610QM CPU @ 2.30G
lplayerChunkCache: 441, 441
x: -768.872 / 71.00000 / 203.456 Display: 1920x1200 (Inte
y: -769 71 203 Intel(R) HD Graphics 400
z: 15 7 11 in -49 4 12 3.3.0 - Build 8.15.10.26
ing: north (Towards negative Z) (168.3 / 56.3) minecraft:ra
e: Plains snowy: fal
t: 15 (15 sky, 0 block)
al Difficulty: 4.16 (Day 0)
king at: -770 70 202

```

Экран отладки отображает координаты места, где вы стоите, блок, на котором вы стоите и блок, на который вы смотрите

- Координата x показывает ваше положение на линии (или оси) восток–запад (x). Если число отрицательное, то вы находитесь к западу от центра.
- Координата y показывает ваше положение по вертикали. Это число отрицательно, если вы находитесь ниже центра, что, как правило, невозможно, так как для этого нужно пробить коренную породу — бедрок.
- Координата z показывает ваше положение на линии (или оси), проходящей с севера на юг. Это число будет отрицательным, если вы находитесь к северу от центра.



Ось x (красная) показывает, где вы находитесь на воображаемой линии, проходящей с востока на запад. Ось y (зеленая) отображает ваше положение по высоте от бедрока. Ось z (синяя) показывает, где вы находитесь по линии север–юг



Чтобы узнать ваши координаты, откройте экран отладки, нажав **F3**. Они указаны в левой части экрана. Кроме них там есть следующие строки.

- **Block** показывает координаты блока, на котором вы стоите.
- **Facing** означает направление, в котором вы будете двигаться.
- **Looking at** показывает, на какой блок наведен курсор. Данное значение отображается, только если вы находитесь близко от блока, который обведен тонкой линией.

Поэтому, если в команде требуется указать точные координаты, просто перейдите в нужное место. Чтобы какой-то предмет появился над блоком, на котором вы стоите или на который вы смотрите, вы должны добавить 1 к числу в строке **Y** или **Looking at**.

Относительные координаты

Можно указывать место выполнения команды по осям *x*, *y* и *z* относительно местоположения игрока. Это можно сделать как в консоли, так и с помощью командного блока.

Вы указываете значения с символом тильды (~). Клавиша с этой волнистой линией, как правило, находится на клавиатуре в левом верхнем углу. Вводите три тильды подряд вместо числовых координат по осям *x*, *y*, *z*, команда выполнится в том же месте, где вы находитесь. Добавляйте число, положительное или отрицательное, после каждого символа тильды, чтобы указать расстояние в блоках по соответствующей оси. Например, так.

~~~ — тильды без чисел указывают, что команда должна быть выполнена там, где стоит игрок.

~1 ~~-2 — здесь значение по оси *x* равно ~1. Таким образом, команда должна быть выполнена в одном блоке на восток (поскольку число положительное) от игрока. Вместо значения по оси *y* указана тильда. Значит, команда выполняется на одном уровне с положением игрока по оси *y*. И наконец, значение ~-2 означает, что команда выполнится в двух блоках севернее (поскольку число отрицательное) от местоположения игрока.





Используйте экран отладки (F3), чтобы определить координаты блока, на котором вы стоите и блока, на который вы смотрите.

## Целевые селекторы

Некоторые команды используют целевые селекторы. Целевые селекторы позволяют выбрать одного или нескольких игроков или сущностей, не зная их точного положения или имени. Вместо имени или идентификатора берется специальная целевая переменная.

**@p** — выбирает ближайшего игрока к вам.

**@r** — выбирает случайного игрока в мире.

**@a** — выбирает всех игроков в мире.

**@e** — выбирает все сущности в мире (включая игроков).

Расширьте команду, используя аргументы целевого селектора. Аргументы целевого селектора включают следующее:

|              |                                                                                                                              |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>x y z</b> | Выбор целей только в указанных координатах (вы не можете использовать относительные координаты)                              |
| <b>r</b>     | Выбор целей происходит только в радиусе <b>r</b> от позиции <b>xyz</b>                                                       |
| <b>c</b>     | Выбор определенного количества целей                                                                                         |
| <b>name</b>  | Выбор целей по совпадению имени сущности (или имени игрока, или имени сущности, которой было присвоено пользовательское имя) |
| <b>type</b>  | Выбор целей по типу сущности                                                                                                 |

Аргументы в целевом селекторе заключаются в квадратные скобки, вводятся без пробелов и имеют вид *аргумент=значение*. Если аргументов



несколько, то они разделяются запятыми без пробелов. Посмотрим на примеры использования целевых селекторов в командах **/xp** (опыт) и **/tp** (телепортация).

**/xp 2L @p** — дает 2-й уровень опыта ближайшему к вам игроку.

**/xp 2L @p[x=-697,y=65,z=211]** — дает 2-й уровень опыта игроку, находящемуся в позиции с координатами -697 65 211.

**/xp 2L @p[x=-697,y=65,z=211,r=2]** — дает 2-й уровень опыта ближайшему игроку в радиусе два блока от точки с координатами -697 65 211.

**/tp @a @r** — телепортирует все сущности в позицию случайного игрока.

**/tp @e[type=Creeper,c=4] @r** — телепортирует до четырех криперов в позицию случайного игрока. Очень подло!

## Дополнительные параметры

Некоторые сложные команды имеют длинную последовательность дополнительных параметров. Они определяют характеристики или свойства объектов, блоков и сущностей. Дополнительные параметры группируются и заключаются в квадратные или фигурные скобки.

**[Строчные параметры]:** Аргументы в виде списка, где значения разделяются запятыми и заключаются в квадратные скобки. Квадратные скобки сообщают игре, что дальше следует список, а запятые отделяют друг от друга разные значения.

**{Составные параметры}:** Составные аргументы заключаются в фигурные скобки. Эти аргументы состоят из имени, такого, как **id**, за которым следует двоеточие (:). После него указывается пробел, а затем числовое значение, например **1**. Фигурные скобки сообщают игре, что дальше будут составные аргументы и информируют об их окончании.

## Значения дополнительных параметров

Дополнительные параметры отличаются от других данных. Они указываются в виде *аргумент: значение* и описывают характеристики объекта или



сущности. Значения таких аргументов — специальные числовые идентификаторы, которые определяют тип блока или объекта. Например, текстовый идентификатор как обычного, так и гладкого гранита — `stone`, их общий числовой идентификатор — `1`<sup>1</sup>, а значение для каждого типа блока различно: `1` — для обычного гранита, `2` — для гладкого. Чтобы было понятно, сравните две команды (первая создает один блок гранита, а вторая — один блок гладкого гранита):

```
/give @p stone 1 1
```

```
/give @p stone 1 2
```

Ниже — пример очень длинной команды, которая позволяет получить сундук с парой предметов в нем.

```
/give @p chest 1 0 {BlockEntityType: {Items: [{id: diamond_pickaxe,Damage: 6,Slot: 0,Count: 1},{id: diamond_axe,Damage: 1,Slot: 1,Count: 1},{id: jukebox,Slot: 2,Count: 1},{id: golden_apple, Slot: 3, Count: 5}]}}
```

Тип предмета определяется аргументом **id**, степень повреждения — аргументом **Damage**, слот в инвентаре — аргументом **Slot**, а количество — аргументом **Count**. Каждый предмет заключен в фигурные скобки, а весь список предметов (после слова **Items**;) заключен в квадратные скобки. Сам аргумент **BlockEntityType** также заключен в фигурные скобки.

## Скобки

Очень важный момент: каждая открывающаяся скобка должна иметь пару — закрывающую скобку справа от первой. Не забывайте их ставить! Простой редактор кода, такой как BBEdit для MacOS или Notepad++ для Windows, подсветит парные скобки и выделит пропущенные. Можно использовать и обычный текстовый редактор (TextEdit в MacOS или Блокнот (Notepad) в Windows), чтобы расположить длинные команды для проверки правильности указания скобок, как показано ниже:

---

<sup>1</sup> Определяет группу схожих объектов, например, для `1` — это каменные блоки: камень, гранит, гладкий гранит, диорит, гладкий диорит, андезит и гладкий андезит. Идентификатор `2` присвоен траве, а `3` — разным земляным блокам и т.д.



```

/give @p chest 1 0 {
  BlockEntityType: {
    Items: [
      {
        id: 1,
        Damage: 6,
        Slot: 0,
        Count: 1
      },
      {
        id: 125,
        Damage: 1,
        Slot: 1,
        Count: 12
      },
      {
        id: 267,
        Slot: 2,
        Count: 1
      },
      {
        id: 326,
        Slot: 3,
        Count: 1
      }
    ]
  }
}

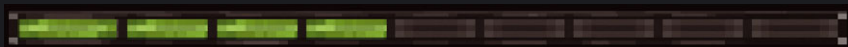
```

В приведенной команде скобки не только указаны на отдельных строках, но и имеют одинаковый отступ, поэтому вы легко различите пары скобок и находящийся в них код.



# ГЛАВА 4

## КОМАНДНЫЕ БЛОКИ



**К**омандными называются блоки, которые вы помещаете в мир Minecraft. Каждому командному блоку можно назначить одну команду. Чтобы выполнить ее, вы активируете блок, посылая редстоуновый сигнал. Самый простой способ сделать это – поместить кнопку на текущий командный блок.

### Разница между командными блоками и командами в консоли

- Командные блоки позволяют вводить очень длинные команды, а строка консоли ограничена 100 символами.
- Игроки без статуса оператора могут вводить команды в командные блоки. (Однако только операторы могут добавлять команды в командные блоки.)



- Командные блоки автоматически активируются с помощью редстоуна, а в консоли каждую команду нужно вводить по отдельности.
- Две и более команды можно связать вместе, соединив командные блоки с помощью редстоуна.
- Используйте относительные координаты в командных блоках, но помните, что команда будет исполнена относительно командного блока, а не вашего положения.

## Получение командных блоков

Командные блоки очень мощные, и их нельзя скрафтить или найти в инвентаре в творческом режиме. Чтобы получить стопку командных блоков из 64 штук, наберите следующую команду в окне консоли:

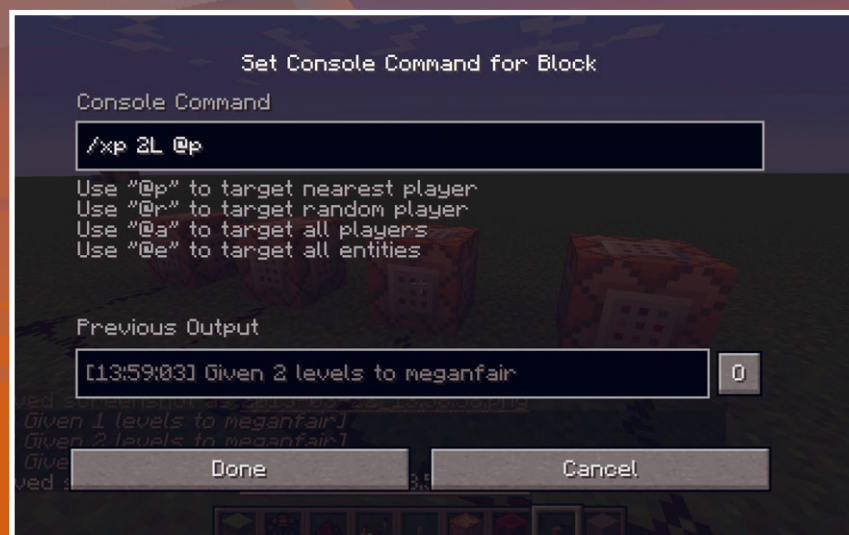
```
/give @p command_block 64
```

## Добавление команд в командные блоки

Чтобы добавлять команды в командные блоки, запустите игру в творческом режиме и делайте следующее.

1. Поместите блок на землю в желаемом месте. Помните, что его расположение влияет на относительные координаты.
2. Щелкните правой кнопкой мыши по командному блоку, чтобы открыть его интерфейс.
3. Введите или вставьте скопированную команду в поле **Консольная команда** (Console Command). Внизу отобразится сообщение об успешном выполнении команды или об ошибке. Это поле можно скрыть, нажав кнопку **X**. После нажатия она поменяется на **O**.
4. Нажмите кнопку **Готово** (Done), чтобы назначить команду и закрыть интерфейс командного блока.





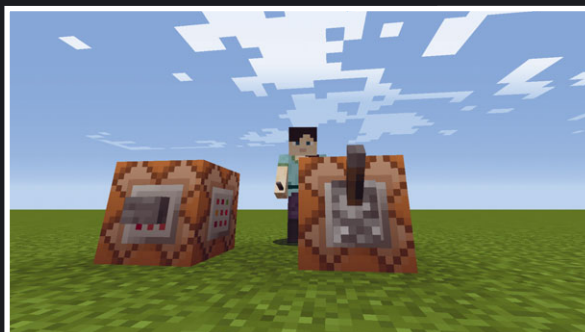
Введите команду в поле Консольная команда в интерфейсе командного блока

## Активация командного блока

Чтобы активировать командный блок, нужно послать на него редстоун-сигнал. Конечно, редстоун — это большая тема, и ее невозможно охватить в этой книге. Но есть простые решения для активации командных блоков — просто подключите к нему источник питания.

1. Поместите кнопку или рычаг на блок — удерживайте **Shift** и кликните правой кнопкой мыши. Рычаг имеет две позиции — «включен» и «выключен». Чтобы включить его, нажмите один раз, а чтобы повторить команду, нажмите на рычаг и выключите его, а затем снова включите. Кнопка автоматически возвращается в положение «выключено», поэтому при каждом нажатии на нее, блок повторит команду.





Командный блок активируется кнопкой или рычагом, расположенными прямо на блоке

2. Прикрепите кнопку или рычаг на другой непрозрачный блок. Соедините его с командным блоком с помощью редстоунной пыли. Линия редстоунной пыли должна указывать прямо на командный блок.

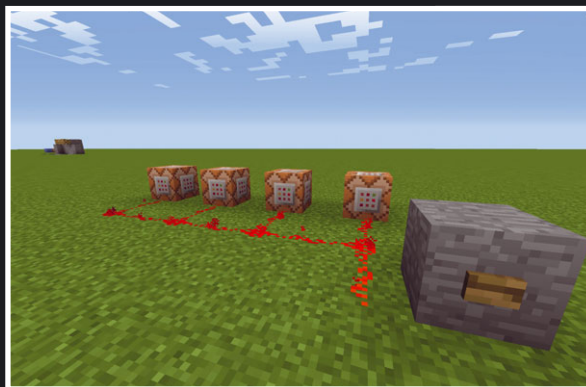


Используйте редстоунную пыль для соединения командного блока и блока с кнопкой или рычагом

## Соединение командных блоков

Командные блоки объединяются друг с другом редстоунным сигналом — с помощью редстоунной пыли и/или редстоунного повторителя. Повторитель должен быть направлен в сторону командного блока, чтобы посылать ему сигнал.





Активируйте сразу несколько командных блоков, соединив их все с одной кнопкой, рычагом или другими источниками питания



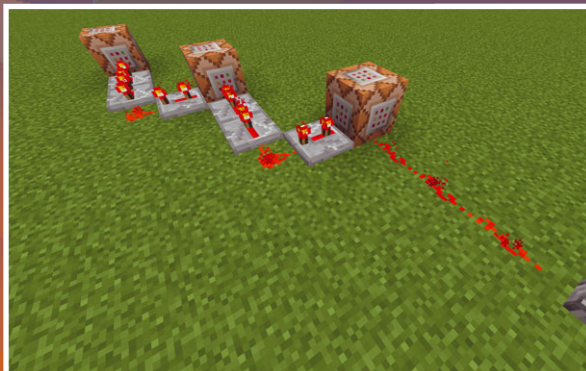
Сигнал на командный блок можно посылать и с помощью повторителя. Он должен быть направлен в сторону командного блока

## Создание последовательности командных блоков

Активируйте командные блоки один за другим, используя повторители, чтобы замедлить сигнал между командными блоками. Нажимайте факелы на повторителе три раза, чтобы переключаться между самой быстрой (по умолчанию) и самой медленной скоростями.

Когда командный блок активирован, он тоже посылает сигнал небольшой мощности. Повторитель, присоединенный к блоку, продолжит сигнал от одного командного блока к другому.

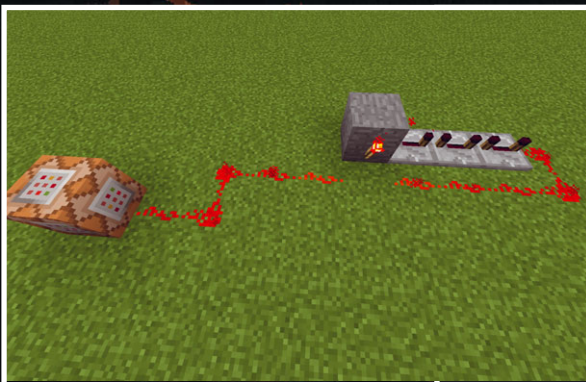




Эти командные блоки соединены вместе с повторителями так, что одна команда повторяется после другой

## Повторение команд с помощью редстоуновых часов

Иногда нужно, чтобы командный блок повторял команду все время (выполнял цикл). Например, если вы хотите создать молнии, бьющие в дом снова и снова, необходимо использовать редстоуновые часы. По сути это таймер, который будет посылать сигнал циклически, но не один раз (как кнопка) и не постоянно (как рычаг или редстоуновый блок). Существует много типов редстоуновых часов. Одни из самых простых — это часы с повторителем. Постройте их, используя повторитель, редстоуновый факел и немного редстоуновой пыли.



Редстоуновые часы (справа) посылают сигнал на командный блок каждые несколько секунд, и команда выполняется снова и снова



Показанные на рисунке редстоуновые часы (справа) сделаны из блока с установленным на нем факелом, трех повторителей, направленных на этот блок, и редстоуновой пыли, соединяющей факел с обратной стороной повторителя. Добавьте дополнительные повторители и отрегулируйте на них задержку, чтобы замедлить таймер. Затем используйте редстоуновую пыль, чтобы соединить часы (с любой стороны) с командным блоком. Чтобы отключить часы, уничтожьте один из элементов, например, редстоуновую пыль.

**СОВЕТ:** Если вы зациклили команду с помощью часов, консоль заполнится сообщениями о команде. Чтобы избавиться от них, используйте следующую команду:

**/gamerule commandBlockOutput false**

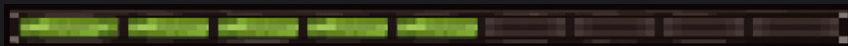
**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** Использование часов для за цикливания некоторых команд (таких, как создание огромного Иссущителя) занимает слишком много памяти, и от этого может зависнуть компьютер. Так что используйте тестовый мир для таких экспериментов, его не жалко потерять, если что-то пойдет не так. Ну или сделайте резервную копию своего мира.

**СОВЕТ:** Чтобы не забыть о том, какую команду выполняет командный блок, установите на него табличку, которая нап о мнит вам о его предназначении.



# ГЛАВА 5

## ОСНОВНЫЕ КОМАНДЫ



уществуют очень простые основные команды. Некоторые из них может использовать любой игрок, не только оператор сервера. Что же это за команды?

**/difficulty**

**/gamemode**

**/help**

**/list**

**/me**

**/say**

**/tell**



## Команда/difficulty

Эта команда устанавливает уровень сложности текущей игры: мирный, легкий, нормальный или тяжелый.

К примеру, используйте командный блок, чтобы изменить нормальный уровень сложности в режиме выживания на мирный, который убьет всех враждебных мобов. Когда вы закончите играть на мирном уровне, используйте второй командный блок и поменяйте уровень сложности обратно на нормальный. Эти два командных блока можно соединить с помощью редстоунной пыли, чтобы сначала изменить уровень на мирный и убить враждебных мобов, а затем вернуться на нормальный уровень в режиме выживания.

### Синтаксис

`/difficulty <уровеньСложности>`

- Замените аргумент **<уровеньСложности>** одним из следующих значений:

- ◊ **peaceful** — мирный (р или 0);
- ◊ **easy** — легкий (е или 1);
- ◊ **normal** — нормальный (н или 2);
- ◊ **hard** — тяжелый (h или 3).

### Примеры

`/difficulty peaceful`

`/difficulty 1`

`/difficulty h`

## Команда /gamemode

Эта команда изменяет режим игры на **Выживание** (Survival), **Творческий** (Creative), **Приключение** (Adventure) или **Наблюдение** (Spectator). (Хард-



кор не является истинным режимом игры — он сочетает в себе тяжелый уровень сложности с наличием только одной жизни в мире.) Это удобно на игровой карте, где вы хотите изменить режим игры с приключения на наблюдение, если игрок умирает (и находится вне игры).

## Синтаксис

`/gamemode <режим> [игрок]`

- Замените аргумент **<режим>** следующими допустимыми значениями:
  - ◇ **survival** — выживание (s или 0)
  - ◇ **creative** — творческий (c или 1)
  - ◇ **adventure** — приключение (a или 2)
  - ◇ **spectator** — наблюдение (sp или 3)
- Аргумент **[игрок]** меняйте на имя игрока или на целевой селектор. Если вы не укажете игрока, то поменяете собственный режим игры. Если вы используете команду в командном блоке, то вы обязательно должны указать игрока.

## Примеры

`/gamemode s vasyapupkin`

`/gamemode 0 notch`

`/gamemode c`

`/gamemode sp @p`

## Команда/help

Любой игрок может получить помощь с командами, введя команду `/help`. Она выведет список всех команд (для страниц дальше первой нужно на-



брать еще и номер страницы). А чтобы получить помощь по конкретной команде, наберите после **/help** ее название.

### Синтаксис

**/help [страница | имяКоманды]**

- Замените аргумент **[страница | имяКоманды]** либо номером в диапазоне от 1 до 7, чтобы открыть нужную страницу, либо названием команды.

### Примеры

**/help**

**/help 3**

**/help give**

## Команда/list



Любой игрок может использовать команду **/list**, которая выводит список всех, кто играет в данный момент. Для получения той же информации нажмите клавишу **Tab**.

### Синтаксис

**/list**

## Команда /me

Эта команда нужна, чтобы послать сообщение другому игроку. На выводе сообщение всегда начинается с вашего имени.



## Синтаксис

### */me <любой текст>*

- Замените аргумент **<любой текст>** любым текстом на ваш выбор. Вы можете указать целевой селектор, например **@p**.

## Примеры

### */me загрузил*

Сообщение отображается так: \* vasyapupkin загрузил.

Обратите внимание, что сообщение начинается со звездочки (\*) перед вашим именем. Так другие игроки узнают, от кого пришло сообщение.

Операторы могут использовать целевые селекторы вместо аргумента **<любой текст>**. Это нужно, чтобы отобразить одно или более целевых имен пользователей. Кроме того, если вы используете командный блок, в самом сообщении значение **/me** заменяется на **@**. **@** — это имя командного блока по умолчанию, но его можно переименовать с помощью наковальни. Тогда в команде **/me** будет показано данное имя командного блока. Так что, если вы назовете командный блок **Монстр** и выполните команду, то увидите такое сообщение:

\*Монстр загрузил

## Команда /say

Команда **/say** посылает сообщение в чат для всех игроков. Это почти то же самое, что и команда **/me**, но здесь можно использовать целевые селекторы, такие как **@p**, чтобы включить в сообщение имя пользователя. Если командный блок запрограммирован на команду **/say**, его именем будет символ **@**. Другое имя командному блоку присваивается с помощью наковальни. Имя игрока, который вводит команду, заключено в квадратные скобки, вместо угловых. Запрограммируйте командный блок, чтобы публиковать общие объявления или делать вид, что сообщения идут от другого игрока (не забудьте присвоить командному блоку соответствующее имя).





## Синтаксис

**/say <любой текст>**

- Замените аргумент *<любой текст>* своим сообщением.

## Примеры

**/say Сервер будет закрыт на техническое обслуживание до утра!**

Это сообщение отобразится в чате так:

**[vasyurupkin] Сервер будет закрыт на техническое обслуживание до утра!**

Если командный блок называется ВАЖНО, то сообщение будет выглядеть так:

**[ВАЖНО] Сервер будет закрыт на техническое обслуживание до утра!**

## Команда /tell

Команда **/tell** отправляет личное (приватное) сообщение на сервер одному или нескольким игрокам. Если эту команду использует оператор, вместо имен пользователей может быть целевой селектор.

## Синтаксис

**/tell <игрок> <любой текст>**

- Замените аргумент **<игрок>** на имя пользователя, которому вы посылаете сообщение.
- Замените аргумент **<любой текст>** вашим сообщением.

## Примеры

**/tell Krolik Айда в подводную крепость!**

Если отослать это сообщение на сервер для игрока Krolik, то он (и только он) увидит следующее:

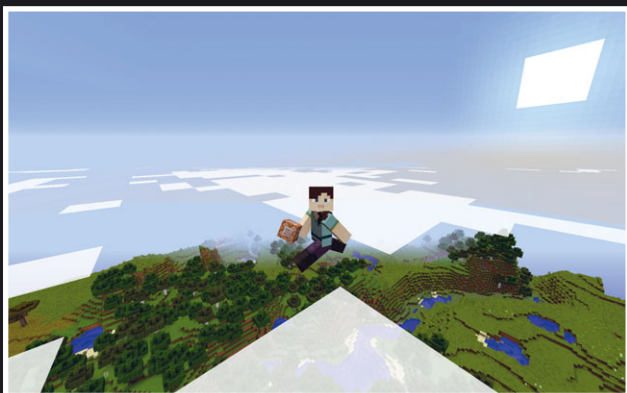
vasyarpupkin: Айда в подводную крепость!





# ГДЕ-ТО

## ИГРОВЫЕ КОМАНДЫ



**И**гровые команды влияют на целый мир или игру. Например, команда **/weather** изменяет погоду, а команда **/time** — время.

К игровым командам относятся:

**/defaultgamemode**

**/gamerule**

**/seed**

**/setworldspawn**

**/time**

**/toggltdownfall**

**/weather**

**/worldborder**



## Команда `/defaultgamemode`

Эта команда изменяет режим игры, чтобы новые игроки заходили на сервер в определенном режиме: выживания, творческом, приключения или наблюдения. Используйте ее на многопользовательском сервере с картой квестов или для того, чтобы каждый игрок, который только зарегистрировался на вашем сервере, находился в режиме приключения и не мог разрушать ваши постройки.



В режиме наблюдения вы невидимы для других игроков. Но если вы нажмете F5, другие игроки, находящиеся в этом режиме, будут вам видны. Вам (и им тоже) будут видны парящие полупрозрачные головы

### Синтаксис

`/defaultgamemode <режим>`

- Замените аргумент `<режим>` одним из следующих значений:

- ◇ `survival` (s или 0);
- ◇ `creative` (c или 1);
- ◇ `adventure` (a или 2);
- ◇ `spectator` (sp или 3).

### Примеры

`/defaultgamemode adventure`

`/defaultgamemode 3`

`/defaultgamemode c`



## Команда /gamerule

Команда **/gamerule** устанавливает основные игровые характеристики (правила) вашего мира или дает информацию о текущих правилах игры. Можно создать и новые игровые правила для хранения настроек и использования их в будущем. Это полезно, если вы объединяете командные блоки, чтобы создать командную программу.

### Синтаксис

**/gamerule <имяПравила> [значение]**

- Замените аргумент **<имяПравила>** правилом из списка ниже.
- Замените **[значение]** любым допустимым значением для правил игры, которые вы устанавливаете. В большинстве случаев, это либо истина (**true**), либо ложь (**false**), либо число. Если значение не указать, вы увидите текущую настройку данного правила.

#### ИГРОВЫЕ ПРАВИЛА\*

| имяПравила         | Описание                                                                                                                                  | значение                      |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| commandBlockOutput | Если присвоить значение true, командный блок сообщает администратору о выполнении команды                                                 | true (по умолчанию) или false |
| doDaylightCycle    | Это правило останавливает и запускает перемещение солнца и луны. Это нужно, чтобы все время был день и спаунились меньше враждебных мобов | true (по умолчанию) или false |

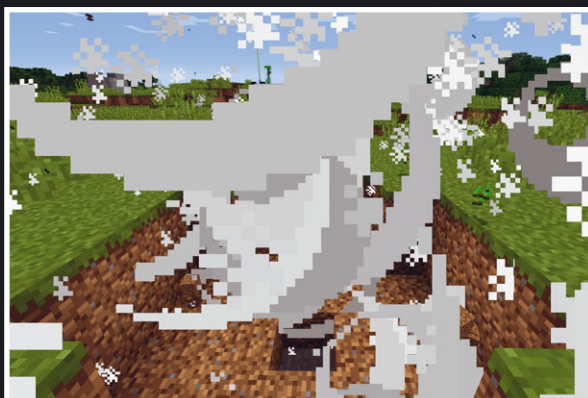


|               |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                               |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| doMobLoot     | Это правило позволяет мобам при смерти выбрасывать дропы, например, зомби роняют гнилую плоть. Отключение (false) означает, что вы перестанете получать мясо и прочие дропы, когда убиваете мобов, в том числе и нейтральных                                                               | true (по умолчанию) или false |
| doMobSpawning | Это правило разрешает или запрещает мобам спауниться естественным образом. Если присвоить значение false, они будут делать это только из спаунеров                                                                                                                                         | true (по умолчанию) или false |
| keepInventory | Если значение этого правила равно true, то в случае, когда игрок умирает, весь его инвентарь не выбрасывается, а остается с ним после респауна. Включите это правило в специальной мини-игре на выживание, где игроки постоянно умирают. Тогда они быстро вернуться в бой со своим оружием | true или false (по умолчанию) |



|                     |                                                                                                                                                                                                                                 |                               |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| mobGriefing         | Это правило позволяет мобам уничтожать или изменять блоки. Например, криперы взрывают все вокруг, или овцы «сбедают» траву и оставляют после этого голые блоки земли. А деревенские жители, эндермены и зомби забирают предметы | true (по умолчанию) или false |
| naturalRegeneration | Игроки восстанавливают очки здоровья за счет сытости                                                                                                                                                                            | true (по умолчанию) или false |
| showDeathMessages   | В чате отображаются сообщения о смерти игрока                                                                                                                                                                                   | true (по умолчанию) или false |

\*Этот сокращенный вариант полного списка, полную версию см. на сайте [tinyurl.com/jvaksyu](http://tinyurl.com/jvaksyu).



Присвойте правилу mobGriefing значение false, чтобы запретить криперам и другим мобам уничтожать блоки



## Примеры

```
/gamerule mobGriefing false
```

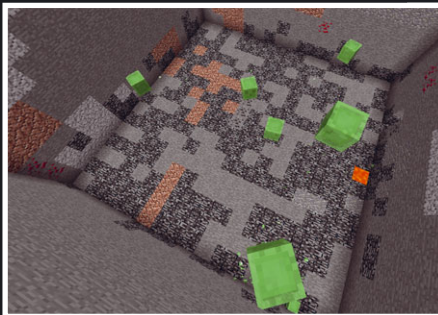
```
/gamerule NewGameRule 30
```

Вторая команда создает и сохраняет новое правило.

## Команда /seed

Команда **/seed** показывает числовое значение зерна мира. Даже если для зерна вы используете обычные слова, оно по-прежнему отобразится в виде числового значения. Ведь когда вы вводите буквы в название, они преобразуются в цифры. Зерно помогает Minecraft создать полностью разные миры с новой местностью. Если вы знаете, какое зерно у вашего мира, то можете поделиться им с другим игроком, чтобы он мог играть в тот же мир (вы должны использовать одинаковую версию Minecraft). Это знание облегчает и поиск слизневых чанков<sup>2</sup>. Существует несколько специальных сайтов во Интернете, которые помогут вам с этим. Зная числовое значение зерна своего мира, вы узнаете, в каких зонах спаунятся слизи (помимо болота ночью). Один из таких сайтов — [chunkbase.com/apps/slime-finder](http://chunkbase.com/apps/slime-finder).

<sup>2</sup> Чанк — участок мира размером 16×16×256 блоков, который используется в программировании мира.



Формирование слизневых чанков в вашем мире зависит от числового значения зерна мира. Слизневые чанки — это участки размером 16 16, на которых спаунятся слизи при любом уровне освещенности и на уровне ниже y=40.



## Синтаксис

`/seed`

У этой команды нет аргументов, просто набирайте `/seed`.

## Команда `/setworldspawn`

Команда `/setworldspawn` изменяет точку спауна в вашем мире. Точка спауна — это место, в котором появляются новые игроки и вы сами после смерти (если перед этим не выпалились в другом месте в кровати). Эта команда полезна, если точка спауна находится в негостеприимном месте. Если вы сделали мини-игру или карту приключений, вам, возможно, захочется, чтобы игроки начинали в каком-то определенном месте.



Команда  
`/setworldspawn`  
устанавливает  
точку спауна там,  
где вам удобно

## Синтаксис

`/setworldspawn [x y z]`

- Координаты `[x y z]` замените нужными вам значениями. Если не сделаете этого, то в качестве точки спауна будет установлено местоположение командного блока (или ваше).



## Команда /time

Команда **/time** изменяет время в вашем мире на какое-то определенное или просто на время дня и ночи. Используйте ее, чтобы перейти вперед во времени на определенное значение или понять, сколько тактов прошло с полуночи или с момента создания мира.

Время в Minecraft измеряется в тактах. В одной секунде 20 тактов, следовательно, один такт длится 0,05 секунды. Поскольку в Minecraft полный цикл день-ночь длится 20 минут реального времени, то один день равен 24 000 тактов. Значит, игровой час длится 50 секунд реального времени.

### Синтаксис

**/time set <add | query | set> <значение>**

- Замените аргумент **<add | query | set>** одним из трех параметров: **add**, **query** или **set**.
- В параметре **add** замените **<значение>** числом тактов, которые вы хотите добавить ко времени — от 1 до 2 147 483 647 тактов. 1 час игрового времени — это 1000, сутки — 24 000.
- В параметре **query** укажите вместо **<значение>** либо **gametime** либо **daytime**. Значение **gametime** покажет общее число тактов с момента запуска вашего мира, **daytime** — число тактов с полуночи.
- В параметре **set** замените **<значение>** либо числом тактов в диапазоне от 1 до 2 147 483 647, либо словом **day** или **night**. Значение 1 000 устанавливает дневное время, а 13 000 — ночное.

### Примеры

**/time set day**

**/time set 13000**

**/time add 24000**

**/time query gametime**



## Команда `/toggledownfall`

Простая команда `/toggledownfall` управляет осадками (дождем и снегом). Если на момент ввода команды уже идет дождь или снег, то осадки заканчиваются. Если осадков нет, то они начинаются.

### Синтаксис

`/toggledownfall`

Для этой команды нет параметров, просто введите `/toggledownfall`.

## Команда `/weather`

Команда `/weather` изменяет погоду на безоблачную, дождливую или грозовую. (Если вы в снежном биоме, то вместо дождя пойдет снег. Если вы в пустынном биоме, то не увидите дождя нигде кроме мест, граничащих с другим биомом.) Длительность погодных явлений определяется игрой. Но есть возможность самостоятельно установить, сколько будет продолжаться нужная погода, прежде чем она вернется к запрограммированной.



Если в пустыне использовать команду `/weather rain`, то дождя вы не увидите. Но если зайдете в другой биом на один блок, то там будет идти дождь!



## Синтаксис

**/weather <clear | rain | thunder> [продолжительностьВсекундах]**

- Замените аргумент **<clear | rain | thunder>** одним из трех параметров: **clear**, **rain** или **thunder**.
- Используйте в качестве аргумента **[продолжительностьВсекундах]** число в диапазоне от 1 до 1 000 000, чтобы установить, сколько секунд (реального времени) будет длиться погода.

## Примеры

**/weather clear 1000000**

**/weather thunder**

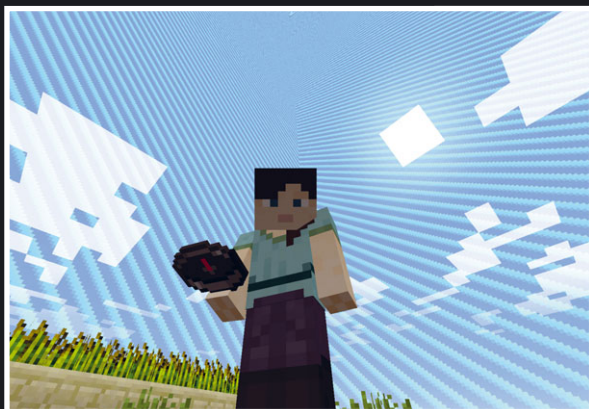
## Команда /worldborder

Существует восемь команд **/worldborder**. Название переводится как «граница мира» — имеются в виду размеры мира в Minecraft. Команда нужна создателям карт или квестов, таких как UltraHardcore. В некоторых случаях простые многопользовательские серверы с ее помощью создают новые карты, поэтому игроки могут обживатьсь близко друг от друга и знакомиться. Мир имеет форму квадрата с координатами центра 0,0. Описываемая команда относится к значению радиуса мира (хотя он и квадратный!). Это расстояние от центра мира к одному из четырех его краев. Мир можно увеличить или уменьшить в размере. Вода в мире статична. Расширяемые области мира имеют зеленый цвет, а сжимающиеся — красный.

### **/worldborder add**

Команда **/worldborder add** увеличит размер существующего мира. Можно установить время, в течение которого мир будет увеличиваться с нынешнего размера до заданного.





Если вы случайно ограничили мир, вы можете сбросить настройки, присвоив параметру `worldborder` значение 30 000 000 (30 миллионов)

## Синтаксис

`/worldborder add <числоБлоков>[количествоСекунд]`

- Замените аргумент `<числоБлоков>` числом блоков, которые вы добавляете.
- Замените аргумент `[количествоСекунд]` числом секунд (реального времени), в течение которых мир будет расширяться.

## Примеры

`/worldborder add 100 3600`

### `/worldborder center`

Команда `/worldborder center` определяет центр мира. По умолчанию центр имеет координаты 0,0.

## Синтаксис

`/worldborder center <x z>`

- Замените аргумент `<x z>` координатами нового центра по осям `x` и `z`. Поскольку границы мира охватывают всю высоту мира, нет необходимости указывать значение координаты `y`.



## Примеры

`/worldborder center 100 -100`

### `/worldborder damage amount`

По умолчанию, при попадании в буферную зону мира игроку наносится два очка урона за каждый пройденный блок. Эта команда регулирует количество урона.

## Синтаксис

`/worldborder damage amount <очковУрона>`

- Замените аргумент **<очковУрона>** числом очков урона, которые будут нанесены игроку каждым блоком буферной зоны мира.

## Примеры

`/worldborder damage amount 1`

### `/worldborder damage buffer`

По умолчанию буферная зона мира составляет пять блоков. Эта команда изменяет ширину буферной зоны.

## Синтаксис

`/worldborder damage buffer <числоБлоков>`

- Замените аргумент **<числоБлоков>** числом блоков буферной зоны.

## Примеры

`/worldborder damage buffer 3`

### `/worldborder get`

Команда `/worldborder get` отображает размер мира.

## Синтаксис

`/worldborder get`



Эта команда не имеет дополнительных параметров, просто набирайте `/worldborder get`.

### `/worldborder set`

Команда `/worldborder set` создает мир определенного размера. Также можно установить, в течение какого времени (в секундах) мир будет расширяться или уменьшаться до нового размера.

### Синтаксис

`/worldborder set <размерВблоках> [количествоСекунд]`

- Замените аргумент `<размерВблоках>` желаемым радиусом мира. Длина мира будет равна удвоенному радиусу. Поэтому, если вы установите радиус 500, новый мир займет область 1000×1000 блоков.
- Заменить аргумент `[количествоСекунд]` временем в реальных секундах, в течение которого текущий мир будет изменять размер. (В часе 3600 секунд.)

### Примеры

`/worldborder set 500 7200`

### `/worldborder warning distance`

По умолчанию, когда игрок находится на расстоянии 5 блоков от границы, экран подсвечивается красным. Команда устанавливает другое значение дистанции, на которой возникает предупреждение.



Minecraft предупреждает игрока о приближении к границе мира, подсвечивая экран красным



## Синтаксис

**`/worldborder warning distance <размерВБлоках>`**

- Замените аргумент ***<размерВБлоках>*** расстоянием в блоках, на котором будет появляться предупреждение.

## Примеры

**`/worldborder warning distance 15`**

### **`/worldborder warning time`**

Если мир уменьшается и достигнет игрока в течение 15 секунд, игрок получит предупреждение. Команда изменяет время получения предупреждения.

## Синтаксис

**`/worldborder warning time <количествоСекунд>`**

- Замените аргумент ***<количествоСекунд>*** числом, которое обозначает время, за которое игрок получит предупреждение.

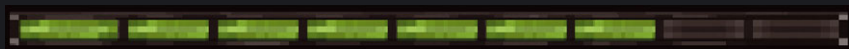
## Примеры

**`/worldborder warning time 120`**



# ГЛАВА 7

## КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ БЛОКАМИ



тот тип команд действует на блоки. В мире Minecraft блоки — это любые кубические объекты, начиная от дубовых досок и заканчивая головами зомби, а также предметы, созданные с помощью крафта, например лестницы или наковальни. Ниже — список этих команд.

**/blockdata**

**/clone**

**/fill**

**/replaceitem**

**/setblock**



## Команда/blockdata

Помимо типа и координат по осям  $x$ ,  $y$  и  $z$  некоторые блоки имеют дополнительные параметры, которые описывают особые признаки. Например, цветочный горшок имеет параметр, который описывает, есть ли в нем растение и какое именно.

### Синтаксис

`/blockdata <x y z> <дополнительныеПараметры>`

- Аргумент `<x y z>` — это координаты блока, который вы настраиваете.
- Аргумент `<дополнительныеПараметры>` измените на параметры, значения которых вы меняете. В качестве параметров указываются пары **атрибут:значение**, например `{Item:sapling}`.

### Примеры

`/blockdata ~ ~ ~1 {Item:sapling,Data:2}`



Команда добавляет саженец (`Item:sapling`) или (`Data:2`) в цветочный горшок на расстоянии в 1 блок (`~ ~ ~1`)



## Команда /clone

Команда **/clone** копирует блоки из одной трехмерной области в другую. Просто создавайте копии чего-либо, что трудно построить, например дома или сложной стены. Будьте осторожным в назначении координат. Выберите два противоположных угловых блока области, которую копируете. Затем, когда вы клонировали область, вам нужен только один блок для области, в которую собираетесь клонировать. Он будет нижним северо-западным углом нового местоположения. Вы не сможете повернуть вашу копию или разместить ее в другом направлении. Количеством блоков, которое можно клонировать, — 4096.

### Синтаксис

**/clone <x1 y1 z1> <x2 y2 z2> <x y z> [режимМаски] [режимКлонирования] [имяБлока]**

- Замените аргумент **<x1 y1 z1>** координатами первого угла области, которую вы копируете.
- Замените аргумент **<x2 y2 z2>** координатами противоположного угла этой области.
- Замените аргумент **<x y z>** координатами нижнего северо-западного блока области, куда вы будете копировать блоки.
- Аргумент **[режимМаски]** можно заменить одним из следующих значений:
  - ◇ **filtered** используется с аргументом **[имяБлока]**, чтобы указать тип блоков, который нужно скопировать. То есть можно копировать только, к примеру, каменные блоки;
  - ◇ **masked** копирует любые блоки, кроме воздушных;
  - ◇ **replace** копирует все блоки и используется по умолчанию.
- Можно заменить аргумент **[режимКлонирования]** одним из следующих значений:
  - ◇ **force** клонирует блоки в перекрывающуюся область;



- ◇ **move** заполняет исходную область воздушными блоками;
- ◇ **normal** используется по умолчанию.
- Если вы использовали значение **filtered** для аргумента *[режимМа-ски]*, нужно заменить аргумент *[имяБлока]* на идентификатор типа блоков, который вы хотите клонировать.

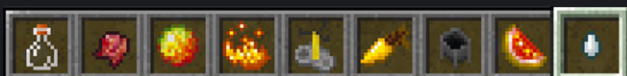


Команда `/clone` быстро сделает копии зданий, например деревенских домиков

## Примеры

`/clone -778 64 307 -774 68 310 -778 64 314`

`/clone -778 64 307 -774 68 310 ~2 ~ ~2 filtered normal sandstone`



## Команда /fill

С помощью команды **/fill** вы определяете трехмерную область и заполняете ее выбранными блоками.

### Синтаксис

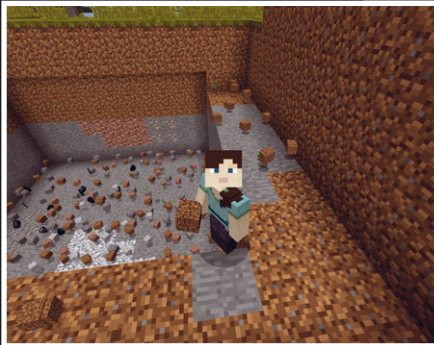
**/fill <x1 y1 z1> <x2 y2 z2> <имяБлока> [значениеБлока]  
[обработкаИсходныхБлоков] [дополнительныеПараметры]  
[типЗаменяемогоБлока] [значениеЗаменяемогоБлока]**

- Замените аргумент **<x1 y1 z1>** и **<x2 y2 z2>** координатами двух противоположных углов выбранной области.
- Аргумент **<имяБлока>** — идентификатором типа<sup>3</sup> блоков, который вы используете для заполнения области.
- Аргумент **[значениеБлока]** — значением<sup>3</sup> для блока, который вы используете.
- Аргумент **[обработкаИсходныхБлоков]** — одним из следующих значений:
  - ◇ **destroy** — замененные блоки разрушаются или выбрасывают дропы, если они их содержат;
  - ◇ **hollow** — новыми блоками заменяются только внешние края, внутренняя область заполняется блоками воздуха;
  - ◇ **keep** — новыми блоками заполняются только области воздуха;
  - ◇ **outline** — работает так же, как hollow, только внутренние блоки не заменяются;
  - ◇ **replace** — используется по умолчанию и заменяет все блоки.
- Замените аргумент **[дополнительныеПараметры]** характеристиками нового блока. Это можно сделать, если вы не используете аргументы **[типЗаменяемогоБлока]** или **[значениеЗаменяемогоБлока]**.
- Аргумент **[типЗаменяемогоБлока]** замещайте нужным типом блока. Применимо, только если используется аргумент **[обработкаИсходныхБлоков]**.

<sup>3</sup> Тип блока — это, к примеру, «булыжник», а значение блока — это разновидность типа блока, например, «замшелый булыжник».



- Заменить аргумент **[значениеЗаменяемогоБлока]** значением блока, который хотите заменить. Применимо, только если используется аргумент **[обработкиИсходныхБлоков]**.



Используйте команду `/fill` для разрушения блоков в выбранной области, чтобы очистить большое пространство и получить дропы добытых объектов. Будьте внимательны, отменить удаление невозможно!

## Примеры

```
/fill -480 69 180 -500 89 200 diamond_ore
```

```
/fill ~2 ~ ~2 ~12 ~-5 ~12 air 0 destroy
```

## Команда `/setblock`

Эта команда изменяет определенные блоки в мире в другие.

### Синтаксис

```
/setblock <x y z> <имяБлока> [значениеБлока]  
[обработкиИсходныхБлоков] [дополнительныеПараметры]
```



- Замените аргумент **<х у z>** координатами блока, который вы хотите изменить.
- Замените аргумент **<имяБлока>** идентификатором типа нового блока.
- Аргумент **[значениеБлока]** замещается значением типа блока.
- Заменить аргумент **[обработкаИсходныхБлоков]** можно одним из следующих значений:
  - ◊ **destroy** — замененные блоки разрушаются или выбрасывают дропы, если они их содержат;
  - ◊ **keep** — новыми блоками заменяются только воздушные блоки;
  - ◊ **replace** используется по умолчанию.
- Аргумент **[дополнительныеПараметры]** замещается дополнительными характеристиками нового блока.

## Примеры

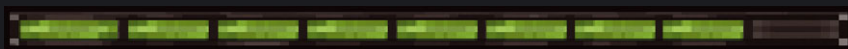
**/setblock -489 89 187 planks 3**

Изменяет блок с указанными координатами на блок досок из тропического дерева.



# ГЛАВА 8

## КОМАНДЫ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ СУЩНОСТЯМИ



Некоторые команды применяются только к сущностям. В Minecraft сущности — это движущиеся объекты, такие как игроки, мобы, вагонетки и стрелы. (Большинство из этих команд не применимы к транспорту и снарядам.) Для разных типов объектов в Minecraft используются разные команды, потому что объекты разных категорий запрограммированы немного по-разному. Сущности имеют разные способности и намного сложнее, чем большинство неподвижных блоков. Например, волк может быть как враждебным, так и прирученным, носить ошейник, и его разводят для получения волчат. А блок земли — это просто блок земли.

Список команд для сущностей приведен ниже:

`/effect`

`/entitydata`

`/kill`



/particle  
/spreadplayers  
/summon  
/tp

## Команда /effect

Команда **/effect** позволяет накладывать эффекты (и снимать их) на существ, включая игроков. Например, ослепите любого игрока, входящего в темное подземелье, на карте, которую вы создали. Даже факелы игроку не помогут. Список эффектов см. в приложении Д.



Ослепленный игрок все еще может видеть, но только на расстояние в несколько блоков вокруг себя. Даже днем или при свете факелов все кажется черным

## Синтаксис

**/effect <игрок> <эффект> [количествоСекунд] [усиление] [сокрытиеЧастиц]**

- Замените аргумент **<игрок>** ником игрока или целевым селектором.



- Аргумент **<эффект>** замените идентификатором эффекта, который вы хотите установить.
- Аргумент **[количествоСекунд]** — временем в секундах, которое покажет, сколько этот эффект будет длиться.
- Аргумент **[усиление]** — «силой» эффекта от 0 (самый слабый) до 255.
- Замените аргумент **[сокрытиеЧастиц]** значением true или false (по умолчанию false), который скрывает кружащиеся частицы при применении эффекта.

Для удаления эффекта используйте следующую команду:

```
/effect <игрок> clear
```

### Примеры

```
/effect @p fire_resistance 120 2 true
```

```
/effect @a clear
```

## Команда /entitydata

С помощью этой команды изменяются дополнительные параметры сущности. Например, количество предметов в сундуке, тип брони сущности и другие.

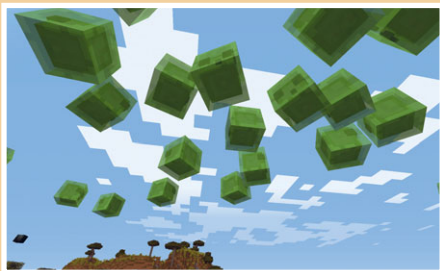
### Синтаксис

```
/entitydata <сущность> <дополнительныеПараметры>
```

- Замените аргумент **<сущность>** на целевой селектор для сущности.
- Аргумент **<дополнительныеПараметры>** — одним или более параметрами и их новыми значениями.



## Примеры



С помощью команды `/entitydata` превратите слизней в огромных прыгунов

```
/entitydata @e[type=Slime] {Motion:[0.0,1.0,0.0],Size:20}
```

## Команда `/kill`

С помощью этой простой команды можно уничтожить любую сущность, включая мобов и вагонетки с лодками.

### Синтаксис

`/kill [игрок|сущность]`

- С помощью командного блока замените аргумент `[игрок|сущность]` на имя игрока или целевой селектор. А в консоли можно написать `/kill`, чтобы убить вашего персонажа. (Это пригодится в творческом режиме игры — вы быстро вернетесь в точку спауна. Поскольку вы находитесь в творческом режиме, предметы вашего инвентаря легко восстановить.)

## Примеры

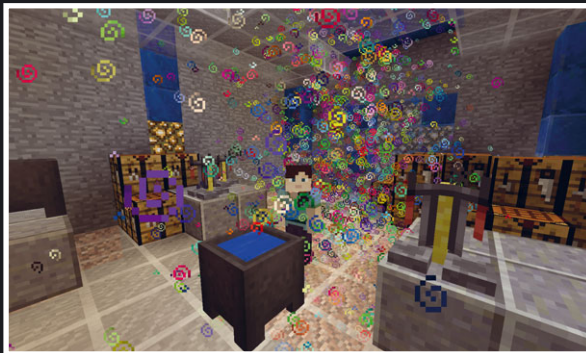
```
/kill vasyapupkin
```

```
/kill @e[type=Zombie]
```



## Команда /particle

Команда **/particle** позволяет создать частицы в выбранном месте мира.



Используйте значение более 1 для создания разноцветных завитков с помощью эффекта **mobSpell**.

### Синтаксис

**/particle <типЧастицы> <x y z> <xd yd zd> <скорость> [количество] [режим]**

- Замените аргумент **<типЧастицы>** идентификатором типа частиц.
- Аргумент **<x y z>** — координатами места, в котором вы хотите получить частицы.
- Аргумент **<xd yd zd>** — размером площади спауна частиц: длина (вдоль оси x), высота (вдоль оси y), ширина (вдоль оси z). Если установить координаты 1 1 1, то спаун частиц произойдет в одном блоке. (Хотя многим эффектам нужна более широкая зона.) Кроме того, в случае частицы **reddust**, **mobSpell** и **mobSpellAmbient** изменят цвет, если значение аргумента **[количество]** равно 0 или не указано.
- Аргумент **<скорость>** замещается числом от 0 (минимальная скорость) или выше, чтобы ускорить распространение частиц. Как



правило, чем выше скорость, тем меньше время, в течение которого наблюдается эффект, поэтому лучше устанавливать небольшие скорости — 0 или 0,05.

- Аргумент **[количество]** замените числом от 0 (одна частица) и выше, чтобы установить количество частиц в эффекте. Если частиц будет слишком много, то игра может зависнуть или закрыться. Мой компьютер виснет во время эффекта **happyVillager** при числе частиц около миллиона. Производительность вашего компьютера может быть выше.
- Поменяйте аргумент **[режим]** на значение **normal** или **force**, чтобы сделать частицы видимыми для игроков, которые ограничили количество отображаемых частиц в настройках графики своей версии игры. Значение по умолчанию — **normal**.

## Примеры

```
/particle happyVillager ~2 ~ ~2 1 1 1 .05 1000
```

```
/particle mobSpell ~2 ~1 ~ 2 3 1 1 5000
```

## Команда /summon



Вызывайте мобов, сидящих верхом на других мобах, например такую стопку слизней



**/summon** — самая чудесная команда в игре. Можно создать любую сущность и даже некоторых скрытых сущностей, которых в игре не встретишь, например лошадь-зомби. Измените некоторые аргументы команды, например дополнительные параметры, которые дают мобам зачарованную броню, но будьте внимательны и не путайтесь в скобках!

## Синтаксис

**/summon <сущность> [x y z] [дополнительныеПараметры]**

- Замените аргумент **<сущность>** на идентификатор сущности.
- С помощью аргумента **[x y z]** укажите координаты вызываемой сущности.
- Можно заменить **[дополнительныеПараметры]** характеристиками сущности.

## Примеры

Команда вызывает семь слизней, каждый из которых скачет верхом на другом слизне меньшего размера:

```
/summon Slime ~ ~ ~ {Size:15,Riding:{id:Slime,Size:13,Riding:{id:Slime,-Size:11,Riding:{id:Slime,Size:9,Riding:{id:Slime,Size:7,Riding:{id:Slime,-Size:5,Riding:{id:Slime,Size:3}}}}}}}}}
```

Команда ниже предназначена для вызова деревенского жителя, который обменивает блоки земли на алмазы:

```
/summonVillager ~1 ~ ~ {Offers:{Recipes:[{buy:{id:dirt,Count:1},sell:{id:diamond,Count:1},rewardExp:false}]}}
```

Следующая команда предназначена для создания прирученной лошади-зомби с седлом:

```
/summon EntityHorse ~0 ~1 ~0 {Type:3,Tame:1,SaddleItem:{id:329}}
```

Команда создает мощного зомби с 200 очками здоровья, который может нанести урон в 15 очков:





С помощью команды `/summon` можно создать все типы существ, в том числе прирученную лошадь-зомби

```
/summonZombie ~0 ~1 ~0 {Attributes:[{Name:generic.max-Health,Base:200},{Name:generic.attackDamage,Base:15}]}
```

## Команда `/summon` для создания фейерверков

Создавайте потрясающие фейерверки с помощью команды `/summon`.  
Пример команды:

```
/summon FireworksRocketEntity ~ ~5 ~ {LifeTime:20,FireworksItem:{id:401,Count:1,tag:{Fireworks:{Explosions:[{Type:1,Flicker:1,Trail:1,Colors:[2516601],FadeColors:[3932152]}]}}}
```

Эта команда использует несколько параметров в дополнение к аргументу *<сущность>* и координатам `[x y z]`.

- **LifeTime** — количество секунд до взрыва фейерверка.
- Элементы фейерверка `{id:401,Count:1}`, которые имеют дополнительные параметры.
  - ♦ **Type** задает форму взрыва.



- ♦ **Flicker** (значение 1 (используется) или 0 (не используется)) создает эффект мерцания.
- ♦ **Trail** (значение 1 или 0) отвечает за эффект блестящего шлейфа.
- ♦ **Colors** задает возможный цвет (цвета) эффекта.
- ♦ **FadeColors** задает цвет при затухании фейерверка.

Вы, наверное, уже успели заметить, что дополнительные параметры создают большое количество скобок. И это только один фейерверк, а внутри команды их может быть много. Обратите внимание на аргумент выбора цвета, он использует особый формат, который трудно сконструировать. Чтобы упростить создание собственного фейерверка, используйте специальный генератор в Интернете, в котором можно выбрать форму, цвета, длительность и прочие характеристики, скопировать команду и вставить ее в свой командный блок. Этот генератор доступен по адресу [www.minecraftupdates.com/fireworks](http://www.minecraftupdates.com/fireworks). Для выбора нужных цветов можно использовать генератор на сайте [wyattmarks.com/scripts/colorgenerator](http://wyattmarks.com/scripts/colorgenerator).

## Команда /tp

Команда **/tp** перемещает вас или другого игрока или сущность в какую-либо точку игры. Телепортируйтесь к другому игроку или в точку с заданными координатами. Воспользуйтесь командными блоками, чтобы создать «кабинку» телепортации с кнопкой, способной отправить вас в любую точку мира по вашему выбору.

### Синтаксис

Чтобы телепортировать игрока или сущность:

**/tp [телепортируемый игрок] <целевой игрок>**

Чтобы отправить игрока в место с определенными координатами:

**/tp [телепортируемый игрок] <xyz> [<у-поворот> <х-поворот>]**



- В командном блоке нужно заменить аргумент *[телепортируемый игрок]* на имя игрока или целевой селектор. Вы телепортируете своего персонажа, если опустите этот аргумент и используете консоль.
- Аргумент *<целевой игрок>* — именем другого игрока или целевым селектором.
- Поменяйте аргумент *<x y z>* на координаты места назначения.
- Замените аргумент *<у-поворот>* числом градусов поворота по горизонтали (180 (лицом к северу)), -90 (восток), 0 (юг), 90 (запад) и *<х-поворот>* числом градусов поворота по вертикали (90 — лицом вниз, -90 — лицом вверх).

## Примеры

`/tp 0 64 0`

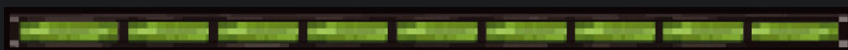
`/tp vasyapupkin egorpupkin`

`/tp vasyapupkin ~10 ~ ~10 180 90`



# ГЛАВА 9

## КОМАНДЫ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ ИГРОКОМ



ти команды нужны для управления игроками. В программировании игроки относятся к сущностям, поэтому на них можно использовать большинство команд для сущностей. Однако нельзя применять все команды для игроков на сущностях! В игре существуют замечательные команды для игроков: например, `/give` позволяет получить любой объект, включая зачарованное оружие с уровнем выше, чем возможно в обычной игре.

Для игроков применяют следующие команды:

`/enchant`

`/give`

`/playsound`

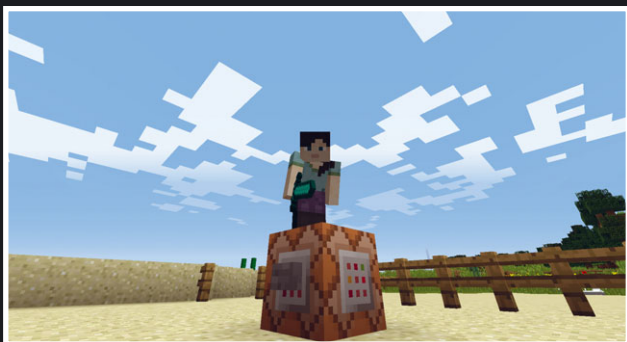
`/spawnpoint`

`/xp`



## Команда /enchant

С помощью команды **/enchant** можно зачаровать броню, оружие и инструменты. За один раз зачаровывается только один предмет, и он должен быть в руке игрока (выберите его в инвентаре). Вы должны придерживаться правил обычной игры, поэтому не можете заколдовать меч чарами Острота X (10). Чтобы сотворить подобные чары, используйте команду **/give**.



### Синтаксис

**/enchant <игрок> <зачарование> [уровень]**

- Замените аргумент **<игрок>** именем игрока или целевым селектором.
- Аргумент **<зачарование>** — идентификатором или номером зачарования. (Список идентификаторов зачарований смотрите в приложении Г.)
- На место аргумента **[уровень]** поместите уровень зачарования. Для многих зачарований существует ограничение уровня, равное 5, 4, 3 или 1. В игре уровень чар обозначается римскими цифрами, например Сила V. В команде для обозначения уровня используются арабские цифры.



## Примеры

```
/enchant vasyarupkin silk_touch
```

```
/enchant @p 61 3
```

## Команда /give

Команда `/give` дает игроку любой предмет или блок. Поскольку можно использовать дополнительные параметры для изменения предмета, который вы получаете/даете, то с помощью этой команды легко создавать предметы, зачарованные более высоким уровнем, чем возможно в игре.

### Синтаксис

```
/give <игрок> <объект> [количество] [тип]  
[дополнительныеПараметры]
```

- Замените аргумент **<игрок>** именем игрока или целевым селектором.
- Аргумент **<объект>** — идентификатор блока или предмета, который вы создаете.



С помощью команды `/give` создаются предметы с более высоким уровнем зачарования, чем доступно в игре



- Укажите в качестве аргумента **[количество]** количество нужных объектов.
- А в качестве аргумента **[тип]** — вариацию предмета. Например, чтобы получить еловые доски вместо дубовых, нужно указать значение 1.
- Аргумент **[дополнительныеПараметры]** можно заменить дополнительными характеристиками объекта.

## Примеры

```
/give @a cookie 10 0
```

```
/give vasyarupkin golden_apple 1 0 {display:{Name:Яблочко}}
```

```
/give @p golden_sword 1 0 {display:{Name:Эскалибур,Lore:["Легендарны  
ймечкорольАртура."]},ench:[{id:16,lvl:20000},{id:34,lvl:20000}]}
```

## Команда /playsound

С помощью команды **/playsound** можно проиграть любой из звуков Minecraft для другого игрока. Например, если у вас есть командный блок с эффектом частиц, то добавьте звуковой эффект взрыва с помощью второго командного блока. Список звуков есть на вики-сайте Minecraft по ссылке [minecraft-ru.gamepedia.com/Sounds.json](http://minecraft-ru.gamepedia.com/Sounds.json). Некоторые из звуков имеют немного разное звучание, которое воспроизводится в случайном порядке. Например, гост издаёт стоны семи разных тональностей, и все они относятся к звуковому объекту `mob.ghast.moan`.

## Синтаксис

```
/playsound <звуковойОбъект> <источник> <игрок> [x y z] [громкость]  
[тональность] [минимальнаяГромкость]
```



- Замените аргумент **<звуковойОбъект>** именем звукового объекта. Имя указывается в формате категория.объект.название — например, mob.endermen.scream.
- Аргумент **<источник>** отвечает за то, какой источник будет издавать этот звук. Значением данного аргумента может быть **voice** (голос), **music** (музыка), **hostile** (враждебные mobs), **record** (проигрыватель/ нотный блок), **weather** (погода), **neutral** (нейтральные mobs), **block** (блоки), **ambient** (окружающая среда), **master** (общий канал звука) или **player** (игроки).
- Аргумент **<игрок>** заменяется именем игрока или целевым селектором.
- Аргумент **<x y z>** — координатами источника звука.
- В качестве аргумента **[громкость]** используйте число от 0.0 и выше. По умолчанию значение данного аргумента — 1.0. Числа меньше 1.0 делают звук тише, выше уровня 1.0 — громче.
- Можно заменить аргумент **[тональность]** числом, которое повышает или понижает тональность звука. По умолчанию установлено значение 1.0. Значения ниже этого понижают высоту звука. Значения выше 1.0 повышают высоту звука.



В Minecraft существует длинный список звуков, который можно прослушать с помощью команды `/playsound`



- Аргумент **[минимальнаяГромкость]** поменяйте на число в диапазоне между 0 и 1, чтобы усилить звук выше пределов нормального диапазона громкости.

## Примеры

/playsound entity.zombie.ambient master @p

/playsound entity.player.burphostile ~ ~ ~ 1 0.1

## Некоторые звуки в игре Minecraft

dig.glass

mob.magmaCube.jump

fireworks.largeBlast

mob.villager.yes

game.hostile.swim.

mob.wither.death

splash

mob.zombie.say

game.potion.smash

mob.zombie.wood

mob.cat.meow

note.pling

mob.chicken.plop

random.burp

mob.enderdragon.

random.drink

growl

random.eat

mob.ghast.scream

random.explode

mob.guardian.curse

random.fizz

mob.horse.donkey.

records.mellohi

angry



## Команда /spawnpoint

С помощью команды **/spawnpoint** можно настроить точку спауна для своего персонажа или другого игрока.

### Синтаксис

**/spawnpoint [игрок] [x y z]**

- Нужно заменить аргумент **<игрок>** именем игрока или целевым селектором, если вы используете командный блок. Опустите этот аргумент, и команда изменит вашу точку спауна.
- Аргумент **[xyz]** замените координатами новой точки спауна. Если этого не сделать, то точка спауна будет в месте ввода команды.

### Примеры

**/spawnpoint @p ~ ~ ~**

**/spawnpoint egorpupkin 500 64 -345**

## Команда /xp

Команда **/xp** позволяет присваивать очки опыта или уровень опыта себе или другому игроку.

### Синтаксис

Для получения очков:

**/xp <число> [игрок]**

Для получения уровня:

**/xp <число>L [игрок]**

- Замените аргумент **<число>** числом очков опыта или номером уровня, которое вы хотите установить.



- Укажите букву L после аргумента **<число>** (без пробела между ними), чтобы указать, что повысить нужно уровень опыта, а не количество очков.
- Нужно заменить **<игрок>** именем игрока или целевым селектором, если вы используете командный блок. Опустите аргумент **<игрок>**, и очки опыта или уровень опыта получит ваш персонаж.

## Примеры

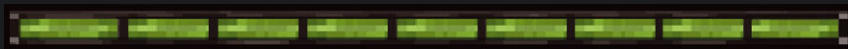
/xp 30L @p

/xp 300 vasyapupkin



# ПРИЛОЖЕНИЕ А

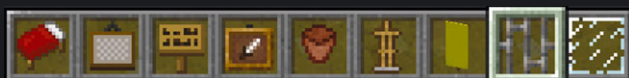
## ИДЕНТИФИКАТОРЫ БЛОКОВ



**Б**локи — это объекты, которые находятся повсюду в Minecraft. Например, булыжник или блок шерсти, в то время как мечи или слитки золота — это предметы.

Перечень идентификаторов блоков, приведенный в книге, это сокращенный и обновленный до версии 1.10 вариант списка с вики-сайта Minecraft. Полный список идентификаторов блоков смотрите на странице **[minecraft-ru.gamepedia.com/Нумерация\\_данных](http://minecraft.ru.gamepedia.com/Нумерация_данных)**. Если вы не нашли идентификатор нужного блока, посетите вики-сайт Minecraft — фантастический ресурс, на котором опубликовано множество информации обо всех элементах Minecraft и который переведен на множество языков.

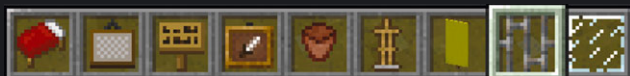
Некоторые блоки имеют и название, и идентификатор. Например, блоки камня, гранита, диорита и андезита имеют название stone и значение блока 1. Когда вам нужно указать один из них, но не камень, нужно добавить в команду номер значения блока.



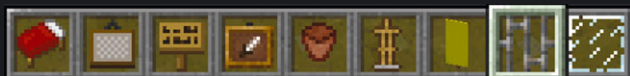
Кроме того, вам может показаться странной классификация некоторых блоков. Поскольку Minecraft постоянно меняется, то и метод присвоения имен тоже немного изменился с течением времени. Таким образом, акациевая лестница имеет определенное имя блока и значение блока, а древесина акации и акациевые доски относятся к группе с другими видами древесины.

## Строительные блоки

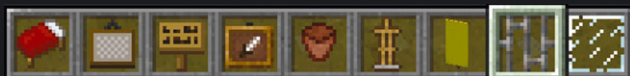
|                                                                                     | Блок                              | Имя блока                                      | Идентификатор блока | Значение блока |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------------------|---------------------|----------------|
|    | Акациевые ступеньки               | acacia_stairs                                  | 163                 |                |
|    | Акациевая/темно-дубовая древесина | log2<br>Вариант:<br>Темно-дубовая древесина: 1 | 162                 | *              |
|   | Бедрок                            | bedrock                                        | 7                   |                |
|  | Березовые ступеньки               | birch_stairs                                   | 135                 |                |
|  | Кирпичи                           | brick_block                                    | 45                  |                |
|  | Кирпичные ступеньки               | brick_stairs                                   | 108                 |                |
|  | Глина                             | clay                                           | 82                  |                |



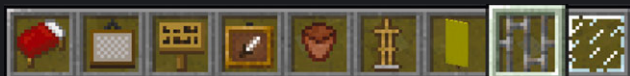
|                                                                                     |                              |                                                       |     |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-------------------------------------------------------|-----|---|
|    | Угольный блок                | coal_block                                            | 173 |   |
|    | Каменный уголь               | coal_ore                                              | 16  |   |
|    | Булыжник                     | cobblestone                                           | 4   |   |
|    | Булыжные ступеньки           | stone_stairs                                          | 67  |   |
|    | Ступеньки<br>из темного дуба | dark_oak_stairs                                       | 164 |   |
|    | Алмазный блок                | diamond_block                                         | 57  |   |
|    | Алмазная руда                | diamond_ore                                           | 56  |   |
|    | Земля                        | dirt<br>Варианты:<br>Каменистая земля: 1<br>Подзол: 2 | 3   | * |
|    | Изумрудный блок              | emerald_block                                         | 133 |   |
|    | Изумрудная руда              | emerald_ore                                           | 129 |   |
|    | Эндерняк                     | end_stone                                             | 121 |   |
|  | Стекло                       | glass                                                 | 20  |   |
|  | Светокамень                  | glowstone                                             | 89  |   |
|  | Золотой блок                 | gold_block                                            | 41  |   |



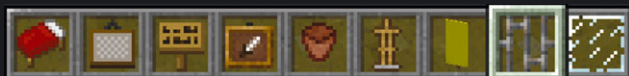
|                                                                                     |                                  |                   |     |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-------------------|-----|--|
|    | Золотая руда                     | gold_ore          | 14  |  |
|    | Дерн                             | grass             | 2   |  |
|    | Гравий                           | gravel            | 13  |  |
|    | Обожжённая глина                 | hardened_clay     | 172 |  |
|    | Лед                              | ice               | 79  |  |
|    | Железный блок                    | iron_block        | 42  |  |
|    | Железная руда                    | iron_ore          | 15  |  |
|    | Ступеньки из тропического дерева | jungle_stairs     | 136 |  |
|    | Блок лазурита                    | lapis_block       | 22  |  |
|    | Лазуритовая руда                 | lapis_ore         | 21  |  |
|   | Замшелый булыжник                | mossy_cobblestone | 48  |  |
|  | Мицелий                          | mycelium          | 110 |  |
|  | Незеритовый кирпич               | nether_brick      | 112 |  |
|  | Незер-кварцевая руда             | quartz_ore        | 153 |  |
|  | Незерит                          | netherrack        | 87  |  |



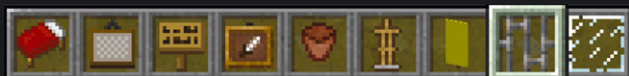
|                                                                                     |                                    |                                                                                               |     |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---|
|    | Дубовые ступеньки                  | oak_stairs                                                                                    | 53  |   |
|    | Обсидиан                           | obsidian                                                                                      | 49  |   |
|    | Плотный лед                        | packed_ice                                                                                    | 174 |   |
|    | Призмарин                          | prismarine<br>Варианты:<br>Призмариновый<br>кирпич: 1<br>Темный<br>призмарин: 2               | 168 | * |
|    | Кварцевый блок                     | quartz_block<br>Варианты:<br>Резной кварцевый<br>блок: 1<br>Кварцевая колонна: 2              | 155 | * |
|    | Кварцевые ступеньки                | quartz_stairs                                                                                 | 156 |   |
|   | Красный песчаник                   | red_sandstone<br>Варианты:<br>Резной красный<br>песчаник: 1<br>Гладкий красный<br>песчаник: 2 | 179 |   |
|  | Ступеньки из красного<br>песчаника | red_sandstone_stairs                                                                          | 180 |   |
|  | Плита из красного<br>песчаника     | stone_slab2                                                                                   | 182 |   |
|  | Редстоуновый блок                  | redstone_block                                                                                | 152 |   |



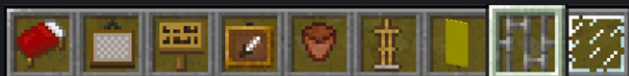
|                                                                                   |                        |                                                                                                                                                                                                                                                                        |     |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---|
|  | Редстоуновая руда      | redstone_ore                                                                                                                                                                                                                                                           | 73  |   |
|  | Песок                  | sand<br>Вариант:<br>Красный песок: 1                                                                                                                                                                                                                                   | 12  | 0 |
|  | Песчаник               | sandstone<br>Варианты:<br>Резной песчаник: 1<br>Гладкий песчаник: 2                                                                                                                                                                                                    | 24  |   |
|  | Песчаниковые ступеньки | sandstone_stairs                                                                                                                                                                                                                                                       | 128 |   |
|  | Морской фонарь         | sea_lantern                                                                                                                                                                                                                                                            | 169 |   |
|  | Снег (блок)            | snow                                                                                                                                                                                                                                                                   | 80  |   |
|  | Песок душ              | soul_sand                                                                                                                                                                                                                                                              | 88  |   |
|  | Еловые ступеньки       | spruce_stairs                                                                                                                                                                                                                                                          | 134 |   |
|  | Обожженная глина       | stained_hardened_clay<br>Варианты:<br>Оранжевая: 1<br>Пурпурная: 2<br>Голубая: 3<br>Желтая: 4<br>Лаймовая: 5<br>Розовая: 6<br>Серая: 7<br>Светло-серая: 8<br>Бирюзовая: 9<br>Фиолетовая: 10<br>Синяя: 11<br>Коричневая: 12<br>Зеленая: 13<br>Красная: 14<br>Черная: 15 | 159 | * |



|                                                                                     |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                     |     |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---|
|    | Стекло<br>(белое) | stained_glass<br>Варианты:<br>Оранжевое: 1<br>Пурпурное: 2<br>Голубое: 3<br>Желтое: 4<br>Лаймовое: 5<br>Розовое: 6<br>Серое: 7<br>Светло-серое: 8<br>Бирюзовое: 9<br>Фиолетовое: 10<br>Синее: 11<br>Коричневое: 12<br>Зеленое: 13<br>Красное: 14<br>Черное: 15      | 95  | * |
|    | Стекланная панель | stained_glass_pane<br>Варианты:<br>Оранжевая: 1<br>Пурпурная: 2<br>Голубая: 3<br>Желтая: 4<br>Лаймовая: 5<br>Розовая: 6<br>Серая: 7<br>Светло-серая: 8<br>Бирюзовая: 9<br>Фиолетовая: 10<br>Синяя: 11<br>Коричневая: 12<br>Зеленая: 13<br>Красная: 14<br>Черная: 15 | 160 | * |
|  | Камень            | stone<br>Варианты:<br>Гранит: 1<br>Гладкий гранит: 2<br>Диорит: 3<br>Гладкий диорит: 4<br>Андезит: 5<br>Гладкий андезит: 6                                                                                                                                          | 1   | * |



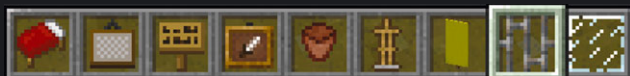
|                                                                                     |                                |                                                                                                                                                        |     |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---|
|    | Каменные кирпичи               | stonebrick<br>Варианты:<br>Замшелые каменные кирпичи: 1<br>Потрескавшиеся каменные кирпичи: 2<br>Резные каменные кирпичи: 3                            | 98  | * |
|    | Ступеньки из каменного кирпича | stone_brick_stairs                                                                                                                                     | 109 |   |
|    | Каменная плита                 | stone_slab<br>Варианты:<br>Печаниковая: 1<br>Деревянная: 2<br>Булыжная: 3<br>Кирпичная: 4<br>Из каменных кирпичей: 5<br>Незеритовая: 6<br>Кварцевая: 7 | 44  | * |
|    | Древесина (дуб)                | log<br>Варианты:<br>Ель: 1<br>Береза: 2<br>Тропическое дерево: 3<br>Акация: 4<br>Темный дуб: 5                                                         | 17  | * |
|  | Деревянные доски               | planks<br>Варианты:<br>Еловые: 1<br>Березовые: 2<br>Из тропического дерева: 3<br>Акациевые: 4<br>Из темного дуба: 5                                    | 5   | * |



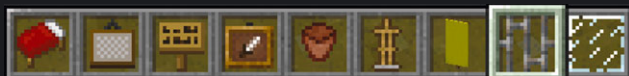
|                                                                                   |                  |                                                                                                                                                                                                                                                       |     |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---|
|  | Деревянная плита | wooden_slab<br>Варианты:<br>Еловая: 1<br>Березовая: 2<br>Из тропического дерева: 3<br>Акациевая: 4<br>Из темного дуба: 5                                                                                                                              | 126 | * |
|  | Шерсть           | wool<br>Варианты:<br>Оранжевая: 1<br>Пурпурная: 2<br>Голубая: 3<br>Желтая: 4<br>Лаймовая: 5<br>Розовая: 6<br>Серая: 7<br>Светло-серая: 8<br>Бирюзовая: 9<br>Фиолетовая: 10<br>Синяя: 11<br>Коричневая: 12<br>Зеленая: 13<br>Красная: 14<br>Черная: 15 | 35  | * |

## Декоративные блоки

|                                                                                     | Блок          | Имя блока | Идентификатор блока | Значение блока |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------|---------------------|----------------|
|  | Книжная полка | bookshelf | 47                  |                |

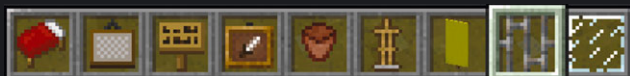


|                                                                                     |                      |                                                                                                                                                                                                                                                         |     |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--|
|    | Паутина              | web                                                                                                                                                                                                                                                     | 30  |  |
|    | Ковер (белый)        | carpet<br>Варианты:<br>Оранжевый: 1<br>Пурпурный: 2<br>Голубой: 3<br>Желтый: 4<br>Лаймовый: 5<br>Розовый: 6<br>Серый: 7<br>Светло-серый: 8<br>Бирюзовый: 9<br>Фиолетовый: 10<br>Синий: 11<br>Коричневый: 12<br>Зеленый: 13<br>Красный: 14<br>Черный: 15 | 171 |  |
|    | Цветочный горшок     | flower_pot                                                                                                                                                                                                                                              | 140 |  |
|    | Стеклянная панель    | glass_pane                                                                                                                                                                                                                                              | 102 |  |
|    | Сноп сена            | hay_block                                                                                                                                                                                                                                               | 170 |  |
|  | Железные прутья      | iron_bars                                                                                                                                                                                                                                               | 101 |  |
|  | Голова моба (скелет) | skull<br>Варианты:<br>Череп визер-скелета: 1<br>Зомби: 2<br>Стива: 3<br>Крипера: 4                                                                                                                                                                      | 144 |  |
|  | Снег (наст)          | snow_layer                                                                                                                                                                                                                                              | 78  |  |



## Ворота, калитки и двери

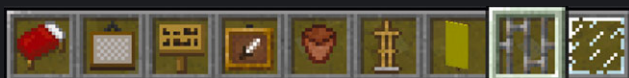
|                                                                                     | Блок                    | Имя блока                                                                        | Идентификатор блока | Значение блока |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------|----------------|
|    | Акациевая дверь         | acacia_door                                                                      | 196                 |                |
|    | Акациевая калитка       | acacia_fence_gate                                                                | 187                 |                |
|    | Акациевый забор         | acacia_fence                                                                     | 192                 |                |
|    | Березовая дверь         | birch_door                                                                       | 194                 |                |
|    | Березовая калитка       | birch_fence_gate                                                                 | 184                 |                |
|    | Березовый забор         | birch_fence                                                                      | 189                 |                |
|    | Каменная ограда         | cobblestone_wall<br>Для создания замшелой каменной ограды используйте значение 1 | 139                 |                |
|   | Дверь из темного дуба   | dark_oak_door                                                                    | 197                 |                |
|  | Калитка из темного дуба | dark_oak_fence_gate                                                              | 186                 |                |
|  | Забор из темного дуба   | dark_oak_fence                                                                   | 191                 |                |
|  | Забор (дубовый)         | fence                                                                            | 85                  |                |
|  | Калитка (дубовая)       | fence_gate                                                                       | 107                 |                |



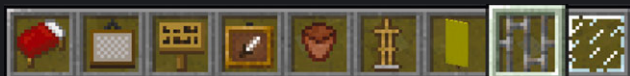
|                                                                                   |                                |                     |     |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|---------------------|-----|--|
|  | Дверь из тропического дерева   | jungle_door         | 195 |  |
|  | Калитка из тропического дерева | jungle_fence_gate   | 185 |  |
|  | Забор из тропического дерева   | jungle_fence        | 190 |  |
|  | Незеритовый забор              | nether_brick_fence  | 113 |  |
|  | Незеритовые ступеньки          | nether_brick_stairs | 114 |  |
|  | Еловая дверь                   | spruce_door         | 193 |  |
|  | Еловая калитка                 | spruce_fence_gate   | 183 |  |
|  | Еловая забор                   | spruce_fence        | 188 |  |
|  | Дверь (дубовая)                | wooden_door         | 64  |  |

## Разное

|                                                                                     | Блок       | Имя блока | Идентификатор блока | Значение блока |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----------|---------------------|----------------|
| —                                                                                   | Воздух     | air       | 0                   |                |
|  | Наковальня | anvil     | 145                 |                |



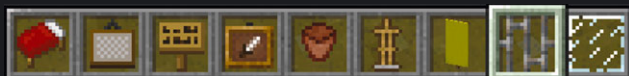
|                                                                                     |                  |                                       |     |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---------------------------------------|-----|--|
|    | Барьер           | barrier                               | 166 |  |
|    | Кровать          | bed                                   | 26  |  |
|    | Зельеварка       | brewing_stand                         | 117 |  |
|    | Торт             | cake                                  | 92  |  |
|    | Котел            | cauldron                              | 118 |  |
|    | Сундук           | chest                                 | 54  |  |
|    | Командный блок   | command_block                         | 137 |  |
|    | Верстак          | crafting_table                        | 58  |  |
|    | Стол зачарований | enchanting_table                      | 116 |  |
|    | Печь             | furnace                               | 61  |  |
|   | Проигрыватель    | jukebox                               | 84  |  |
|  | Нотный блок      | noteblock                             | 25  |  |
|  | Поршень          | piston                                | 33  |  |
|  | Блок слизи       | slime                                 | 165 |  |
|  | Губка            | sponge<br>Вариант:<br>Мокрая губка: 1 | 19  |  |



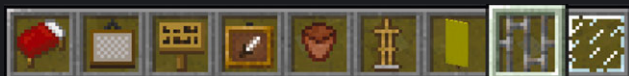
|                                                                                   |         |       |    |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------|-------|----|--|
|  | Динамит | tnt   | 46 |  |
|  | Факел   | torch | 50 |  |

## Растительные материалы

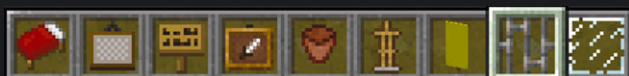
|                                                                                     | Блок                       | Имя блока                          | Идентификатор блока | Значение блока |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|------------------------------------|---------------------|----------------|
|    | Листья акации/темного дуба | leaves2<br>Варианты: Темный дуб: 1 | 161                 | *              |
|    | Лук-батун                  | red_flower                         | 38                  | 2              |
|    | Голубой василек            | red_flower                         | 38                  | 3              |
|    | Синяя орхидея              | red_flower                         | 38                  | 1              |
|  | Гриб (коричневый)          | brown_mushroom                     | 39                  |                |
|  | Гриб (коричневый) (блок)   | brown_mushroom_block               | 99                  |                |
|  | Кактус                     | cactus                             | 81                  |                |
|  | Одуванчик                  | yellow_flower                      | 37                  |                |
|  | Куст                       | deadbush                           | 32                  |                |



|                                                                                     |                         |                                                                                   |     |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----|---|
|    | Высокая трава           | double_plant                                                                      | 175 | 2 |
|    | Папоротник              | tallgrass                                                                         | 31  | 2 |
|    | Трава                   | tallgrass                                                                         | 31  | 1 |
|    | Светильник Джека        | lit_pumpkin                                                                       | 91  |   |
|    | Раскидистый папоротник  | double_plant                                                                      | 175 | 3 |
|    | Листья (дубовые)        | leaves<br>Варианты:<br>Еловые иголки: 1<br>Березовые: 2<br>Тропического дерева: 3 | 18  | * |
|    | Сирень                  | double_plant                                                                      | 175 | 1 |
|    | Кувшинка                | waterlily                                                                         | 111 |   |
|    | Арбуз                   | melon_block                                                                       | 103 |   |
|    | Нарост из Незера (блок) | nether_wart                                                                       | 115 |   |
|  | Оранжевый тюльпан       | red_flower                                                                        | 38  | 5 |
|  | Ромашка                 | red_flower                                                                        | 38  | 8 |
|  | Пион                    | double_plant                                                                      | 175 | 5 |
|  | Розовый тюльпан         | red_flower                                                                        | 38  | 7 |



|                                                                                    |                          |                                                                                                       |     |   |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---|
|   | Мак                      | red_flower                                                                                            | 38  | 0 |
|   | Тыква                    | pumpkin                                                                                               | 86  |   |
|   | Гриб (красный)           | red_mushroom                                                                                          | 40  |   |
|   | Гриб (красный) (блок)    | red_mushroom_block                                                                                    | 100 |   |
|   | Красный тюльпан          | red_flower                                                                                            | 38  | 4 |
|   | Розовый куст             | double_plant                                                                                          | 175 | 4 |
|   | Саженец                  | sapling<br>Варианты:<br>Ели: 1<br>Березы: 2<br>Тропического дерева: 3<br>Акации: 4<br>Темного дуба: 5 | 6   | * |
|   | Сахарный тростник (блок) | reeds                                                                                                 | 83  |   |
|   | Подсолнух                | double_plant                                                                                          | 175 |   |
|   | Лоза                     | vine                                                                                                  | 106 |   |
|  | Белый тюльпан            | red_flower                                                                                            | 38  | 6 |



# ПРИЛОЖЕНИЕ В

## ИДЕНТИФИКАТОРЫ ПРЕДМЕТОВ

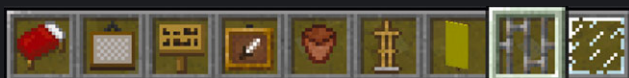
Предметы в Minecraft — это вещи, которые вы используете или носите, например инструменты и оружие, и которые не размещаются в мире (хотя некоторые предметы можно поместить, например зельеварку). Идентификаторы всех блоков меньше 255, а идентификаторы предметов — больше 255.

Схожие предметы, например разные красители, имеют один идентификатор и разные значения блока.

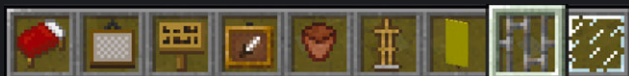
Это сокращенный вариант списка, опубликованного на вики-сайте Minecraft. Полный список идентификаторов предметов смотрите на странице [minecraft.ru.gamepedia.com/Нумерация\\_данных](http://minecraft.ru.gamepedia.com/Нумерация_данных). Если в приведенном в книге списке вы не нашли идентификатор нужного предмета, посетите вики-сайт Minecraft. Кроме того, некоторые объекты в игре имеют идентификатор и блока, и предмета.

### Броня

|                                                                                     | Предмет            | Имя блока            | Идентификатор блока |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------------|---------------------|
|  | Стойка для брони   | armor_stand          | 416                 |
|  | Кольчужные ботинки | chainmail_boots      | 305                 |
|  | Кольчуга           | chainmail_chestplate | 303                 |



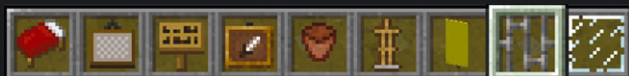
|                                                                                     |                        |                     |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|---------------------|-----|
|    | Койф                   | chainmail_helmet    | 302 |
|    | Кольчужные поножи      | chainmail_leggings  | 304 |
|    | Алмазные ботинки       | diamond_boots       | 313 |
|    | Алмазный нагрудник     | diamond_chestplate  | 311 |
|    | Алмазный шлем          | diamond_helmet      | 310 |
|    | Алмазные поножи        | diamond_leggings    | 312 |
|    | Золотые ботинки        | golden_boots        | 317 |
|    | Золотой нагрудник      | golden_chestplate   | 315 |
|    | Золотой шлем           | golden_helmet       | 314 |
|    | Золотые поножи         | golden_leggings     | 316 |
|  | Алмазная конская броня | diamond_horse_armor | 419 |
|  | Золотая конская броня  | golden_horse_armor  | 418 |
|  | Железная конская броня | iron_horse_armor    | 417 |
|  | Железные ботинки       | iron_boots          | 309 |
|  | Железный нагрудник     | iron_chestplate     | 307 |



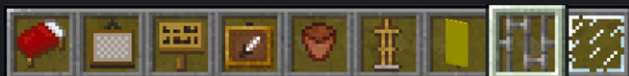
|                                                                                   |                 |                    |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------------------|-----|
|  | Железный шлем   | iron_helmet        | 306 |
|  | Железные поножи | iron_leggings      | 308 |
|  | Кожаные ботинки | leather_boots      | 301 |
|  | Кожаный шлем    | leather_helmet     | 298 |
|  | Кожаные штаны   | leather_leggings   | 300 |
|  | Кожаная куртка  | leather_chestplate | 299 |

## Пища и растения

|                                                                                     | Предмет           | Имя блока    | Идентификатор блока |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|--------------|---------------------|
|   | Яблоко            | apple        | 260                 |
|  | Печеный картофель | baked_potato | 393                 |
|  | Сырая говядина    | beef         | 363                 |
|  | Хлеб              | bread        | 297                 |
|  | Торт              | cake         | 354                 |
|  | Морковь           | carrot       | 391                 |



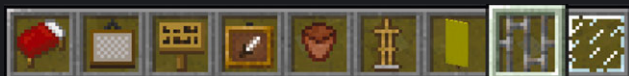
|                                                                                     |                  |                 |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------|-----|
|    | Жареная курица   | cooked_chicken  | 366 |
|    | Курытина         | chicken         | 365 |
|    | Печенье          | cookie          | 357 |
|    | Жареная треска   | cooked_fish     | 350 |
|    | Сырая треска     | fish            | 349 |
|    | Золотое яблоко   | golden_apple    | 322 |
|    | Золотая морковь  | golden_carrot   | 396 |
|    | Арбуз            | melon           | 360 |
|    | Семена арбуза    | melon_seeds     | 362 |
|    | Молоко           | milk_bucket     | 335 |
|   | Тушеные грибы    | mushroom_stew   | 282 |
|  | Жареная баранина | cooked_mutton   | 424 |
|  | Сырая баранина   | mutton          | 423 |
|  | Жареная свинина  | cooked_porkchop | 320 |
|  | Сырая свинина    | porkchop        | 319 |
|  | Картофель        | potato          | 392 |



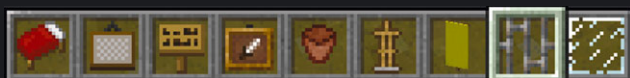
|                                                                                   |                     |                  |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------|-----|
|  | Ядовитый картофель  | poisonous_potato | 394 |
|  | Тыквенный пирог     | pumpkin_pie      | 400 |
|  | Семена тыквы        | pumpkin_seeds    | 361 |
|  | Жареная крольчатина | cooked_rabbit    | 412 |
|  | Сырая крольчатина   | rabbit           | 411 |
|  | Тушеный кролик      | rabbit_stew      | 413 |
|  | Гнилая плоть        | rotten_flesh     | 367 |
|  | Семена пшеницы      | wheat_seeds      | 295 |
|  | Стейк               | cooked_beef      | 364 |
|  | Сахар               | sugar            | 353 |
|  | Пшеница             | wheat            | 296 |

## Хозяйственные предметы

|                                                                                     | Предмет    | Имя блока | Идентификатор блока |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----------|---------------------|
|  | Белый флаг | banner    | 425                 |
|  | Кровать    | bed       | 355                 |



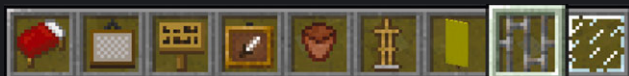
|                                                                                     |                        |                   |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-------------------|-----|
|    | Березовая дверь        | birch_door        | 428 |
|    | Дубовая лодка          | boat              | 333 |
|    | Книга                  | book              | 340 |
|    | Книга и перо           | writable_book     | 386 |
|    | Пузырек опыта          | experience_bottle | 384 |
|    | Миска                  | bowl              | 281 |
|    | Ведро                  | bucket            | 325 |
|    | Удочка с морковкой     | carrot_on_a_stick | 398 |
|    | Чистая карта           | map               | 395 |
|    | Зачарованная книга     | enchanted_book    | 403 |
|    | Огненный заряд         | fire_charge       | 385 |
| —                                                                                   | Фейерверк              | fireworks         | 401 |
|  | Пиротехническая звезда | firework_charge   | 402 |
|  | Пузырек                | glass_bottle      | 374 |
|  | Железная дверь         | iron_door         | 330 |
|  | Рамка                  | item_frame        | 389 |



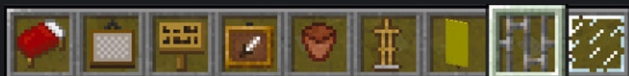
|                                                                                   |                                                                    |             |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-------------|-----|
|  | Дверь из тропического дерева                                       | jungle_door | 429 |
|  | Вагонетка                                                          | minecart    | 328 |
|  | Дубовая дверь                                                      | wooden_door | 324 |
|  | Картина                                                            | painting    | 321 |
|  | Бумага                                                             | paper       | 339 |
|  | Зелье (пузырек воды)<br>*Идентификаторы зелий ищите в Приложении В | potion      | 373 |
|  | Седло                                                              | saddle      | 329 |
|  | Табличка                                                           | sign        | 323 |
|  | Яйцо призыва                                                       | spawn_egg   | 383 |
|  | Еловая дверь                                                       | spruce_door | 427 |
|  | Палка                                                              | stick       | 280 |

## Материалы и дропы мобов

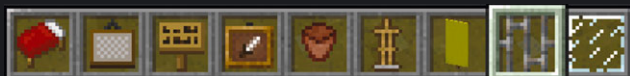
|                                                                                     | Предмет          | Имя блока    | Идентификатор блока |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------------|---------------------|
|  | Огненный порошок | blaze_powder | 377                 |



|                                                                                     |                          |                      |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|----------------------|-----|
|    | Огненный жезл            | blaze_rod            | 369 |
|    | Кость                    | bone                 | 352 |
|    | Кирпич                   | brick                | 336 |
|    | Глина (комоч)            | clay_ball            | 337 |
|    | Уголь                    | coal                 | 263 |
|    | Алмаз                    | diamond              | 264 |
|    | Чернильный мешок         | dye                  | 351 |
|    | Яйцо                     | egg                  | 344 |
|    | Изумруд                  | emerald              | 388 |
|    | Эндер-жемчуг             | ender_pearl          | 368 |
|   | Око Эндера               | ender_eye            | 381 |
|  | Перо                     | feather              | 288 |
|  | Маринованный паучий глаз | fermented_spider_eye | 376 |
|  | Кремень                  | flint                | 318 |
|  | Слеза Гаста              | ghast_tear           | 370 |
|  | Сверкающий арбуз         | speckled_melon       | 382 |



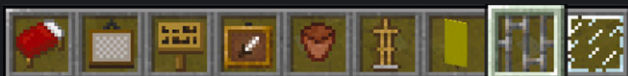
|                                                                                     |                     |                     |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------|-----|
|    | Светящаяся пыль     | glowstone_dust      | 348 |
|    | Золотой слиток      | gold_ingot          | 266 |
|    | Золотой самородок   | gold_nugget         | 371 |
|    | Порох               | gunpowder           | 289 |
|    | Железный слиток     | iron_ingot          | 265 |
|    | Ведро лавы          | lava_bucket         | 327 |
|    | Кожа                | leather             | 334 |
|    | Сгусток магмы       | magma_cream         | 378 |
|    | Голова              | skull               | 397 |
|    | Незеритовый кирпич  | netherbrick         | 405 |
|    | Незер-кварц         | quartz              | 406 |
|  | Звезда из Незера    | nether_star         | 399 |
|  | Нарост из Незера    | nether_wart         | 372 |
|  | Кристалл призмарины | prismarine_crystals | 410 |
|  | Осколок призмарины  | prismarine_shard    | 409 |
|  | Кроличья лапка      | rabbit_foot         | 414 |



|                                                                                   |                   |              |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------|--------------|-----|
|  | Кроличья шкурка   | rabbit_hide  | 415 |
|  | Редстоун          | redstone     | 331 |
|  | Сгусток слизи     | slime_ball   | 341 |
|  | Снежок            | snowball     | 332 |
|  | Паучий глаз       | spider_eye   |     |
|  | Нить              | string       |     |
|  | Сахарный тростник | reeds        |     |
|  | Ведро воды        | water_bucket |     |

## Музыкальные пластинки

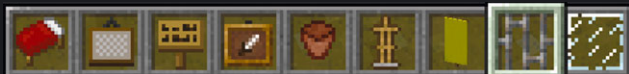
|                                                                                     | Предмет          | Имя блока     | Идентификатор блока |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---------------|---------------------|
|  | Пластинка № 11   | record_11     | 2266                |
|  | Пластинка № 13   | record_13     | 2256                |
|  | Пластинка Blocks | record_blocks | 2258                |
|  | Пластинка Cat    | record_cat    | 2257                |



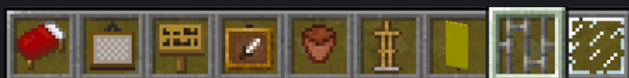
|                                                                                   |                   |                |      |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------------|------|
|  | Пластинка Chirp   | record_chirp   | 2259 |
|  | Пластинка Far     | record_far     | 2260 |
|  | Пластинка Mall    | record_mall    | 2261 |
|  | Пластинка Mellohi | record_mellohi | 2262 |
|  | Пластинка Stal    | record_stal    | 2263 |
|  | Пластинка Strad   | record_strad   | 2264 |
|  | Пластинка Wait    | record_wait    | 2267 |
|  | Пластинка Ward    | record_ward    | 2265 |

## Инструменты

|                                                                                     | Предмет         | Имя блока       | Идентификатор блока |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------|---------------------|
|  | Часы            | clock           | 347                 |
|  | Компас          | compass         | 345                 |
|  | Алмазный топор  | diamond_axe     | 279                 |
|  | Алмазная мотыга | diamond_hoe     | 293                 |
|  | Алмазная кирка  | diamond_pickaxe | 278                 |



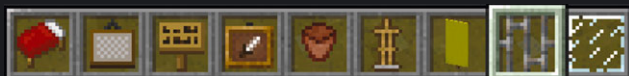
|                                                                                     |                 |                 |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------|-----|
|    | Алмазная лопата | diamond_shovel  | 277 |
|    | Удочка          | fishing_rod     | 346 |
|    | Огниво          | flint_and_steel | 259 |
|    | Золотой топор   | golden_axe      | 286 |
|    | Золотая мотыга  | golden_hoe      | 294 |
|    | Золотая кирка   | golden_pickaxe  | 285 |
|    | Золотая лопата  | golden_shovel   | 284 |
|    | Железный топор  | iron_axe        | 258 |
|    | Железная мотыга | iron_hoe        | 292 |
|    | Железная кирка  | iron_pickaxe    | 257 |
|   | Железная лопата | iron_shovel     | 256 |
|  | Поводок         | lead            | 420 |
|  | Бирка           | name_tag        | 421 |
|  | Ножницы         | shears          | 359 |
|  | Каменный топор  | stone_axe       | 275 |
|  | Каменная мотыга | stone_hoe       | 291 |



|                                                                                   |                   |                |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------------|-----|
|  | Каменная кирка    | stone_pickaxe  | 274 |
|  | Каменная лопата   | stone_shovel   | 273 |
|  | Деревянный топор  | wooden_axe     | 271 |
|  | Деревянная мотыга | wooden_hoe     | 290 |
|  | Деревянная кирка  | wooden_pickaxe | 270 |
|  | Деревянная лопата | wooden_shovel  | 269 |

## Оружие

|                                                                                     | Предмет        | Имя блока     | Идентификатор блока |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------|---------------------|
|    | Стрела         | arrow         | 262                 |
|  | Лук            | bow           | 261                 |
|  | Алмазный меч   | diamond_sword | 276                 |
|  | Золотой меч    | golden_sword  | 283                 |
|  | Железный меч   | iron_sword    | 267                 |
|  | Деревянный меч | wooden_sword  | 268                 |

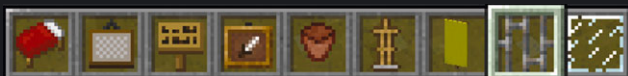


# ПРИЛОЖЕНИЕ В

## ИДЕНТИФИКАТОРЫ ЗЕЛИЙ

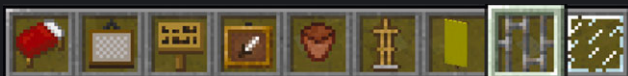
Все зелья имеют идентификатор `potion` и номер 373, поэтому, чтобы указать конкретное зелье, нужно использовать соответствующее значение данных. После названия зелья указывается время, в течение которого оно действует, иначе действие зелья прекратится мгновенно.

| Зелье                         | Значение данных |
|-------------------------------|-----------------|
| Неловкое зелье                | 16              |
| Огнестойкости (3:00)          | 8195            |
| Огнестойкости (8:00)          | 8259            |
| Огнестойкости взрывное (2:15) | 16387           |
| Огнестойкости взрывное (6:00) | 16451           |
| Вреда                         | 8204            |
| Вреда II                      | 8236            |
| Вреда взрывное                | 16396           |
| Вреда взрывное II             | 16428           |
| Исцеления                     | 8197            |
| Исцеления II                  | 8229            |
| Исцеления взрывное            | 16389           |
| Исцеления взрывное II         | 16421           |
| Невидимости (3:00)            | 8206            |
| Невидимости (8:00)            | 8270            |
| Невидимости взрывное (2:15)   | 16398           |
| Невидимости взрывное (6:00)   | 16462           |
| Прыгучести (3:00)             | 8267            |
| Прыгучести II (1:30)          | 8235            |



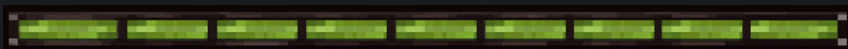


|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| Силы II (4:00)                     | 8297  |
| Силы взрывное (2:15)               | 16393 |
| Силы взрывное (6:00)               | 16457 |
| Силы взрывное II (1:07)            | 16425 |
| Силы взрывное II (3:00)            | 16489 |
| Стремительности (3:00)             | 8194  |
| Стремительности (8:00)             | 8258  |
| Стремительности II (1:30)          | 8226  |
| Стремительности II (4:00)          | 8290  |
| Стремительности взрывное (2:15)    | 16386 |
| Стремительности взрывное (6:00)    | 16450 |
| Стремительности взрывное II (1:07) | 16418 |
| Стремительности взрывное II (3:00) | 16482 |
| Водного дыхания (3:00)             | 8205  |
| Водного дыхания (8:00)             | 8269  |
| Водного дыхания взрывное (2:15)    | 16397 |
| Водного дыхания взрывное (6:00)    | 16461 |
| Слабости (1:30)                    | 8200  |
| Слабости (4:00)                    | 8264  |
| Слабости взрывное (1:07)           | 16392 |
| Слабости взрывное (3:00)           | 16456 |



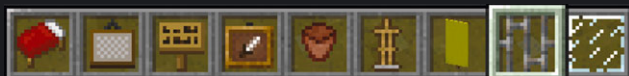
# ПРИЛОЖЕНИЕ Г

## ИДЕНТИФИКАТОРЫ ЗАЧАРОВЫВАНИЙ

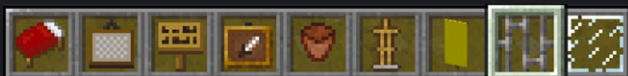


ти идентификаторы используются с командами `/give` и `/enchant`. В правом столбце указан максимальный уровень зачаровывания, который можно достичь в обычной игре.

| Зачаровывание      | Название           | Идентификатор | Максимальный уровень |
|--------------------|--------------------|---------------|----------------------|
| Подводник          | aqua_affinity      | 6             | I                    |
| Гибель насекомых   | bane_of_arthropods | 18            | V                    |
| Взрывоустойчивость | blast_protection   | 3             | IV                   |
| Подводная ходьба   | depth_strider      | 8             | III                  |



|                    |                       |    |     |
|--------------------|-----------------------|----|-----|
| Эффективность      | efficiency            | 32 | V   |
| Невесомость        | feather_falling       | 2  | IV  |
| Заговор огня       | fire_aspect           | 20 | II  |
| Огнеупорность      | fire_protection       | 1  | IV  |
| Горящая стрела     | flame                 | 50 | I   |
| Удача              | fortune               | 35 | III |
| Бесконечность      | infinity              | 51 | I   |
| Откидывание        | knockback             | 19 | II  |
| Добыча             | looting               | 21 | III |
| Везучий рыбак      | luck_of_the_sea       | 61 | III |
| Приманка           | lure                  | 62 | III |
| Сила               | power                 | 48 | V   |
| Защита от снарядов | projectile_protection | 4  | IV  |
| Защита             | protection            | 0  | IV  |
| Отдача             | punch                 | 49 | II  |
| Подводное дыхание  | respiration           | 5  | III |
| Острота            | sharpness             | 16 | V   |
| Шелковое касание   | silk_touch            | 33 | I   |
| Небесная кара      | smite                 | 17 | V   |
| Шипы               | thorns                | 7  | III |
| Прочность          | unbreaking            | 34 | III |



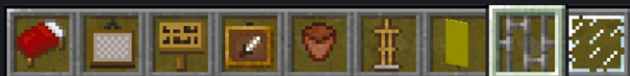
# ПРИЛОЖЕНИЕ Д

## ЭФФЕКТЫ

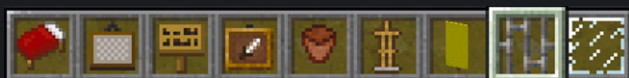


используйте эти имена и идентификаторы для создания эффектов с помощью команды `/effect`.

|                                                                                     | Эффект             | Имя объекта     | Идентификатор |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------|---------------|
|    | Поглощение         | absorption      | 22            |
|    | Слепота            | blindness       | 15            |
|    | Огнестойкость      | fire_resistance | 12            |
|    | Спешка             | haste           | 3             |
|    | Повышение здоровья | health_boost    | 21            |
|   | Голод              | hunger          | 17            |
| —                                                                                   | Мгновенный урон    | instant_damage  | 7             |
| —                                                                                   | Мгновенное лечение | instant_health  | 6             |
|  | Невидимость        | invisibility    | 14            |



|                                                                                     |                   |                 |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------|----|
|    | Мощный прыжок     | jump_boost      | 8  |
|    | Усталость         | mining_fatigue  | 4  |
|    | Тошнота           | nausea          | 9  |
|    | Ночное зрение     | night_vision    | 16 |
|    | Отравление        | poison          | 19 |
|    | Регенерация       | regeneration    | 10 |
|    | Сопротивление     | resistance      | 11 |
| —                                                                                   | Насыщение         | saturation      | 23 |
|    | Замедление        | slowness        | 2  |
|    | Скорость          | speed           | 1  |
|  | Сила              | strength        | 5  |
|  | Подводное дыхание | water_breathing | 13 |
|  | Слабость          | weakness        | 18 |
|  | Иссушение         | wither          | 20 |



# ПРИЛОЖЕНИЕ

## ЧАСТИЦЫ



ти идентификаторы используются для создания визуальных эффектов с помощью команды **/particle**.

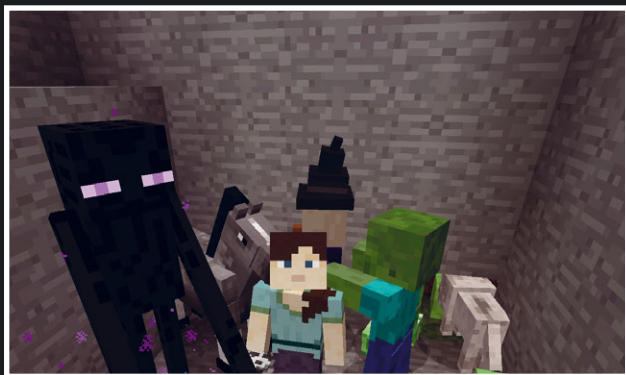
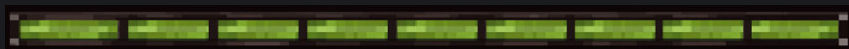
Это сокращенный вариант списка, опубликованного на вики-сайте Minecraft. Полный список идентификаторов частиц смотрите на странице [minecraft-ru.gamepedia.com/Частицы](http://minecraft-ru.gamepedia.com/Частицы).

| angryVillager                      | largesmoke   |
|------------------------------------|--------------|
| bubble (работает только под водой) | lava         |
| cloud                              | magicCrit    |
| crit                               | mobSpell     |
| dripWater                          | note         |
| dripLava                           | portal       |
| droplet                            | reddust      |
| enchantmenttable                   | slime        |
| explode                            | smoke        |
| fireworksSpark                     | snowballpoof |
| flame                              | snowshovel   |
| happyVillager                      | spell        |
| heart                              | splash       |
| hugeexplosion                      | wake         |
| instantSpell                       | witchMagic   |
| largeexplode                       |              |



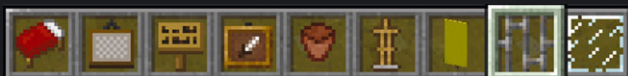
# ПРИЛОЖЕНИЕ И

## ИДЕНТИФИКАТОРЫ СУЩНОСТЕЙ

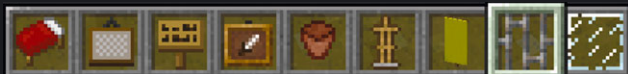


ущности запрашиваются по их именам. Это сокращенный вариант списка, опубликованного на вики-сайте Minecraft. Полный список идентификаторов существ смотрите на странице [minecraft-ru.gamepedia.com/Нумерация\\_данных](http://minecraft-ru.gamepedia.com/Нумерация_данных).

| Название сущности      | Имя сущности |
|------------------------|--------------|
| Активированный динамит | PrimedTnt    |
| Ведьма                 | Witch        |
| Визер                  | WitherBoss   |
| Волк                   | Wolf         |
| Всполох                | Blaze        |
| Гаст                   | Ghast        |
| Гигант                 | Giant        |
| Деревенский житель     | Villager     |



|                                                              |                       |
|--------------------------------------------------------------|-----------------------|
| Дракон Энда                                                  | EnderDragon           |
| Железный голем                                               | VillagerGolem         |
| Зомби                                                        | Zombie                |
| Корова                                                       | Cow                   |
| Крипер                                                       | Creeper               |
| Кролик                                                       | Rabbit                |
| Кролик-убийца                                                | Rabbit                |
| Курица                                                       | Chicken               |
| Летучая мышь                                                 | Bat                   |
| Лошадь                                                       | EntityHorse           |
| Магмовый куб                                                 | LavaSlime             |
| Муухомор                                                     | MushroomCow           |
| Овца                                                         | Sheep                 |
| Оцелот                                                       | Ozelot                |
| Очко опыта                                                   | XPOrb                 |
| Падающий блок (гравий, песок, нако-<br>вальня, яйцо дракона) | FallingSand           |
| Паук                                                         | Spider                |
| Пещерный паук                                                | CaveSpider            |
| Свинозомби                                                   | PigZombie             |
| Свинья                                                       | Pig                   |
| Скелет                                                       | Skeleton              |
| Слизень                                                      | Slime                 |
| Снежный голем                                                | SnowMan               |
| Спрут                                                        | Squid                 |
| Страж                                                        | Guardian              |
| Фейерверк                                                    | FireworksRocketEntity |
| Чешуйница                                                    | Silverfish            |
| Эндермен                                                     | Enderman              |
| Эндермит                                                     | Endermite             |

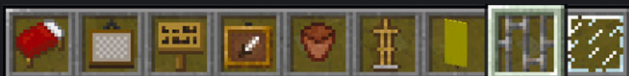


[Home](#)
[About Us](#)
[Services](#)
[Testimonials](#)
[Contact Us](#)



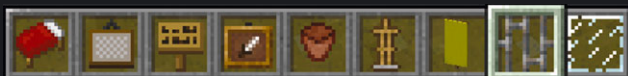
Курсивом выделен текст аргументов, который нужно заменить на соответствующее значение. Угловыми скобками обозначены обязательные аргументы, а квадратными — опциональными. (Скобки при вводе команды указывать не нужно.) Ввод команды начинается с указания символа косой черты (слева). Косая черта обязательна при вводе команд в консоли и может быть опущена при использовании команд с помощью командного блока.

| Команда      | Синтаксис                                         |
|--------------|---------------------------------------------------|
| /achievement | /achievement <give / take> <название / *> [игрок] |

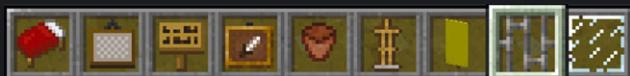




|                |                                                                                                                                                                                                              |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| /gamemode      | /gamemode <режим> [игрок]                                                                                                                                                                                    |
| /gamerule      | /gamerule <имяПравила> [значение]                                                                                                                                                                            |
| /give          | /give <игрок> <объект> [количество]<br>[тип] [дополнительныеПараметры]                                                                                                                                       |
| /help          | /help [страница   имяКоманды]<br><br>/? [страница   имяКоманды]                                                                                                                                              |
| /kill          | /kill [игрок   сущность]                                                                                                                                                                                     |
| /list          | /list                                                                                                                                                                                                        |
| /me            | /me <любой текст>                                                                                                                                                                                            |
| /particle      | /particle <типЧастицы> <x y z> <xd yd<br>zd> <скорость> [количество] [режим]                                                                                                                                 |
| /playsound     | /playsound <звуковойОбъект> <источ-<br>ник> <игрок> [x y z] [громкость] [то-<br>нальность] [минимальнаяГромкость]                                                                                            |
| /replaceitem   | /replaceitem block <x y z> <slot> <объ-<br>ект> [количество] [тип] [дополни-<br>тельныеПараметры]<br><br>/replaceitem entity <selector> <slot><br><объект> [количество] [тип] [допол-<br>нительныеПараметры] |
| /say           | /say <любой текст>                                                                                                                                                                                           |
| /scoreboard    | /scoreboard<br><objectives   players   teams> ...                                                                                                                                                            |
| /seed          | /seed                                                                                                                                                                                                        |
| /setblock      | /setblock <x y z> <имяБлока><br>[значениеБлока] [обработкаИсход-<br>ныхБлоков] [дополнительныеПара-<br>метры]                                                                                                |
| /setworldspawn | /setworldspawn [x y z]                                                                                                                                                                                       |
| /spawnpoint    | /spawnpoint [игрок] [x y z]                                                                                                                                                                                  |

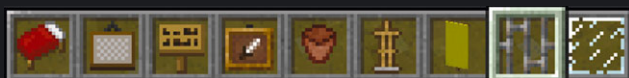


|                 |                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| /spreadplayers  | /spreadplayers <х z> <дистанцияРаспространения> <максимальнаяОбласть> <respectTeams> <игрок ...>                                                                                                          |
| /stats          | /stats block <х у z> <режим><br><br>/stats entity <селектор> clear <режим>                                                                                                                                |
| /summon         | /summon <сущность> [х у z] [дополнительныеПараметры]                                                                                                                                                      |
| /tell           | /tell <игрок> <любой текст><br><br>/msg <игрок> <любой текст><br><br>/w <игрок> <любой текст>                                                                                                             |
| /tellraw        | /tellraw <игрок> <json-сообщение>                                                                                                                                                                         |
| /testfor        | /testfor <игрок> [дополнительныеПараметры]                                                                                                                                                                |
| /testforblock   | /testforblock <х у z> <имяБлока> [значениеБлока] [дополнительныеПараметры]                                                                                                                                |
| /testforblocks  | /testforblocks <х1 у1 z1> <х2 у2 z2> <х у z> [режим]                                                                                                                                                      |
| /time           | /time <add   query   set> <значение>                                                                                                                                                                      |
| /title          | /title <игрок> clear<br><br>/title <игрок> reset<br><br>/title <игрок> subtitle <json-подзаголовок><br><br>/title <игрок> times <fadeIn> <stay> <fadeOut><br><br>/title <игрок> title <json-подзаголовок> |
| /toggltdownfall | /toggltdownfall                                                                                                                                                                                           |



|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| /tp          | /tp [телепортируемый игрок] <цель-вой игрок><br><br>/tp [телепортируемый игрок] <x y z> [<у-поворот> <х-поворот>]                                                                                                                                                                                                                                                           |
| /trigger     | /trigger <задача> <add   set> <значение>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| /weather     | /weather <clear   rain   thunder> [продолжительностьВсекундах]                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| /worldborder | /worldborder add <числоБлоков> [количествоСекунд]<br><br>/worldborder center <x z><br><br>/worldborder damage amount <очковУрона><br><br>/worldborder damage buffer <числоБлоков><br><br>/worldborder get<br><br>/worldborder set <размерВблоках> [количествоСекунд]<br><br>/worldborder warning distance <числоБлоков><br><br>/worldborder warning time <количествоСекунд> |
| /xp          | /xp <число> [игрок]<br>/xp <число>L [игрок]                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

\* Источник: вики-сайт Minecraft, [minecraft.gamepedia.com/Commands](http://minecraft.gamepedia.com/Commands) и Minecraft 1.8.3.

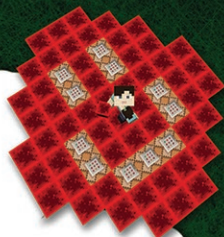




Хочешь улучшить свой мир Minecraft и стать ЛУЧШИМ ИГРОКОМ? Зарабатывать море опыта, перекрасить мобов в другой цвет и создавать карты для других игроков?

В этом тебе помогут команды – они сделают игру в сто раз интереснее для тебя и твоих друзей. Ты сможешь напрямую управлять любимыми предметами и мобами, и они будут делать то, что ты захочешь!

#minecraft



## ТЫ НАУЧИШЬСЯ:

- правильно писать читы
- перемещать игроков
- составлять мощные командные блоки
- изменять погоду и границы мира
- клонировать предметы
- и много чему еще!

В КОНЦЕ КНИГИ ТЫ НАЙДЕШЬ СПИСОК НЕОБХОДИМЫХ ИМЕН И ИДЕНТИФИКАТОРОВ БЛОКОВ, ПРЕДМЕТОВ И СУЩНОСТЕЙ.



#minecraftonly

**СТАНЬ СУПЕР-  
КРУТЫМ ИГРОКОМ**



Это издание **не было** спонсировано Microsoft Corp., Mojang AB, Notch Development AB, Scholastic Inc. или другими лицами и организациями, владеющими авторскими правами на название и торговый знак Minecraft.



ISBN 978-5-699-91767-9



9 785699 917679 >