

STÉPHANE PILET



# MINECRAFT

# EL GRAN LIBRO DE LOS TRUCOS



Planeta Junior

UNA GUÍA NO OFICIAL

STÉPHANE PILET



# MINECRAFT

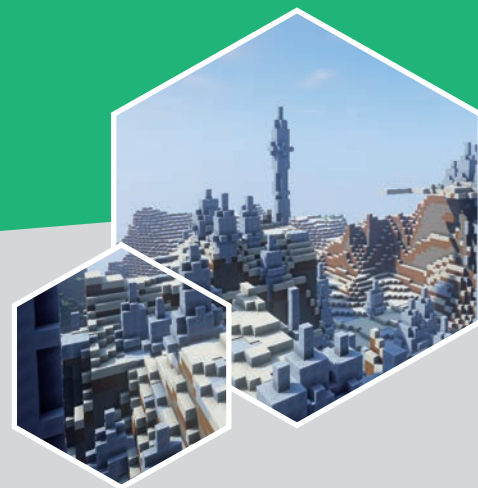
# EL GRAN LIBRO

# DE LOS TRUCOS



UNA GUÍA NO OFICIAL

Planeta Junior



Minecraft es una marca registrada por Mojang Synergies AB, empresa que no ha patrocinado ni autorizado este libro. Todos los personajes, nombres, lugares y otros aspectos del juego que aparecen en el libro son propiedad de Mojang Synergies AB. Esta guía no es un producto oficial de Minecraft ni un producto aprobado por Mojang.



Diseño de cubierta: Axel Mahé  
Diseño de interior: Delphine Ribeyre

© 404 Éditions, un département d'Édi8, 2022  
© de esta edición: Editorial Planeta, S. A., 2023  
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)  
[www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com](http://www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com)

[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)  
Primera edición: julio de 2023  
ISBN: 978-84-08-27198-7  
Depósito legal: B. 11.676-2023  
Impreso en España

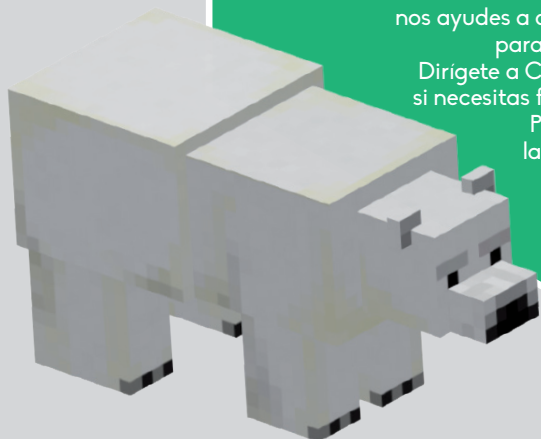


El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento. En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor.

Dirigete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Puedes contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.





# ÍNDICE



Exploración	4
La redstone	12
Alquimia	18
El Nether	24
El End	30
La ciudad del End	34



Monstruos	38
Agricultura	46
Fauna	52
Combate	58
Minería	64



# EXPLORACIÓN

Minecraft es un universo enorme por explorar y está lleno de secretos. Estos son los consejos que debes recordar para no perderte nada esencial cuando empieces una partida en modo supervivencia, solo o con amigos.



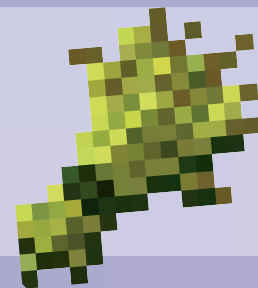
## Tu primer refugio

Tu primer refugio debe contener una mesa de trabajo, uno o varios cofres para almacenar los recursos que recojas durante tus sesiones de exploración y un horno para cocinar los alimentos que vayas obteniendo. Los alimentos te proporcionan más puntos de salud cuando están cocinados que cuando están crudos. Uno de tus primeros objetivos será encontrar ovejas para poder construir una cama y cambiar el punto de reaparición (spawn) en caso de muerte. No olvides que los primeros recursos que debes encontrar son: madera, carbón, piedra y algunas ovejas para obtener su lana.



## El pan

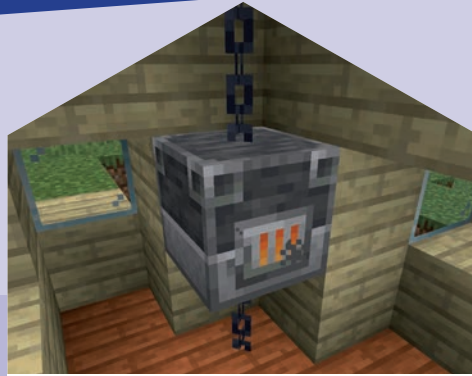
Las semillas de trigo pueden obtenerse fácilmente cortando la hierba que se encuentra por todo el universo Minecraft. Si fabricas una azada, podrás arar la tierra, plantar estas semillas (un bloque de agua hidratará 80 bloques de tierra) y cosechar trigo al cabo de unos días. Luego podrás hacer pan con el trigo (un trozo de pan te da 3 puntos de vida). No utilices tus herramientas o armas para cortar la hierba, las desgastarás innecesariamente (es suficiente si lo haces a golpes con la mano).





## Escudo

Tan pronto como sea posible, usa madera y un lingote de hierro para hacer un escudo, ya que te protegerá de las flechas de los esqueletos cuando te enfrentes a ellos. Las flechas rebotan en el escudo y, además, pueden herir a los enemigos que se encuentren cerca de ti.



## En la cocina

El horno es esencial para fundir minerales y cocinar alimentos. Para encenderlo, tienes que meter carbón o, mejor, un cubo de lava, pero también puedes usar objetos de madera (aunque se consumen más rápido). El alto horno funde minerales el doble de rápido, pero no puedes cocinar alimentos en él.



## ¡A pescar!

Hay varias formas de pescar. Con una caña, tienes que esperar hasta 40 segundos para pescar un pez, pero también puedes recoger objetos o tesoros. También puedes bucear y golpear los peces que veas en el agua. Por último, también puedes usar un cubo de agua para intentar atrapar un pez.



## Nafragios

Mientras navegas por los océanos o paseas por las playas, a veces descubrirás un naufragio. ¡No dudes en explorarlo! Un pecio puede contener hasta tres cofres: un cofre de provisiones (que contiene comida y a veces armaduras de cuero encantadas), un cofre del tesoro (que contiene minerales y a veces diamantes) y un cofre de mapas (que contiene al menos un mapa de exploración o del tesoro).



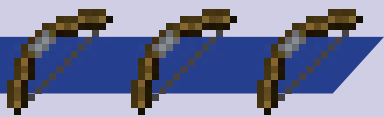
## ¡Bonita montura!

La caña de pescar con una zanahoria sirve para controlar a los cerdos. Puedes atraerlos hacia ti y montarlos si tienes una silla de montar. Si la caña de pescar está coronada por un hongo (que puedes encontrar en el Nether), puedes atraer a un lavagante (una criatura del Nether) y montarlo, siempre que también esté ensillado.



## Aldeas

En las aldeas puedes intercambiar recursos por esmeraldas (o viceversa). La mayoría de los aldeanos tienen una profesión: granjero, librero, sacerdote, herrero, cartógrafo, carnicero, etc. Las aldeas pueden aparecer en distintos biomas y a menudo contienen recursos muy útiles (altos hornos, telares, mesas de herrero, etc.).



## Proteger una aldea

Cuando cae la noche, aparecen los zombis y atacan las aldeas. Si estás cerca de una, es mejor que te quedes y ayudes a los aldeanos. Las aldeas con más de diez habitantes están protegidas por un gólem de hierro. Para hacer uno, necesitas cinco bloques de hierro colocados en forma de «T» y una calabaza para la cabeza. Cuidado, si has matado a un capitán y el efecto «Mal presagio» sigue activo en ti, esto desencadenará una plaga de saqueadores en la aldea.

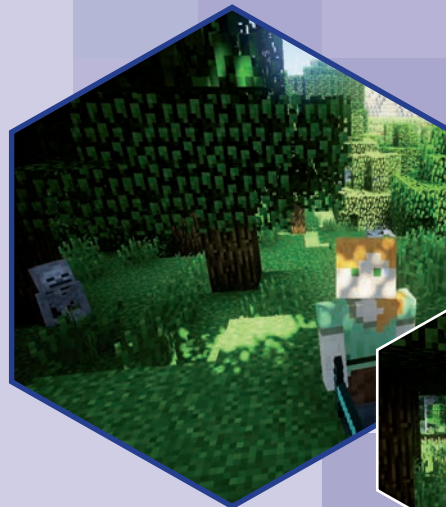
## Experiencia

Matar criaturas, fundir minerales, pescar, desencantar un objeto y criar animales: todas estas acciones dan puntos de experiencia. Estos puntos se utilizan principalmente para encantar o reparar objetos (utilizando la tabla de encantamientos o el yunque). Al morir, un jugador pierde 7 niveles de experiencia (de los cuales solo una parte es recuperable si el jugador regresa a tiempo al lugar del accidente).



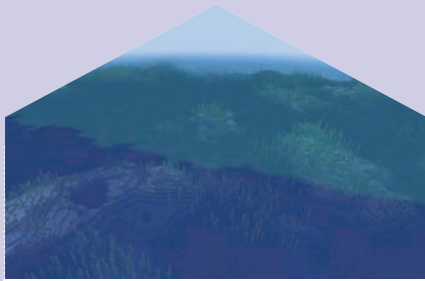
## Aldeanos

Cada aldeano desbloquea una nueva oferta de compra y venta al comerciar con él. Un aldeano puede cambiar de profesión si desaparece su bloque de tareas y colocas otro. Por ejemplo, un telar puede convertir a un aldeano sin profesión en pastor. Un aldeano simple (cuya ropa es verde) no puede aprender un oficio.



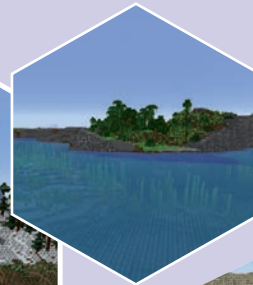
## Vida nocturna

Las criaturas hostiles (o monstruos) aparecen de noche o con poca luz. Evita instalarte en el bosque, los esqueletos podrían atacarte, ¡incluso a pleno día! Utiliza antorchas o linternas para evitar que aparezcan monstruos a tu alrededor. Ten cuidado, si no duermes durante tres días, aparecerá un fantasma (criatura voladora) que te atacará sin cesar.



## Los océanos

Existen cinco tipos de océanos (templado, cálido, frío, helado y normal). Aparte del bioma océano cálido, los demás existen en una variante llamada «profundo». Contienen algas, hierbas acuáticas y ruinas. La fauna difiere según el tipo de océano. Algunas rocas, como los corales, solo aparecen en océanos cálidos. Los monumentos se encuentran en los océanos profundos.



## Los biomas

En la actualidad existen casi 70 biomas diferentes: biomas fríos, templados o áridos, montañas, océanos, cuevas, etc. Cada uno de ellos tiene un tipo de bloque predominante (arena, piedra, tierra, etc.), así como una fauna y una flora específicas. ¡Así nunca te aburrirás durante tus exploraciones!



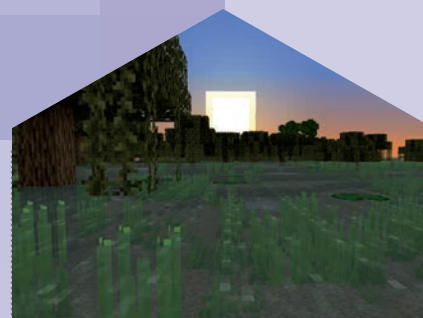
## El desierto

Los desiertos son sobre todo arenosos. Los biomas sabana y mesa se consideran biomas secos. Puedes encontrar aldeas allí. Las pirámides solo se pueden encontrar en los desiertos (ten cuidado, están llenas de trampas). En los cofres de las pirámides, tienes un 23,5% de probabilidad de encontrar una silla de montar.



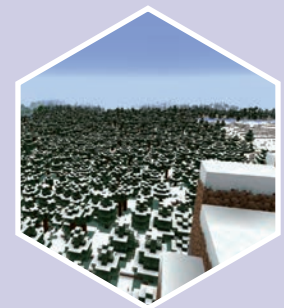
## Las llanuras

Colinas, pocos árboles, lagos y pueblos, los biomas de llanura son agradables para vivir. Es fácil encontrar cerdos, vacas, ovejas y caballos. Hay un 5% de probabilidad de que se formen nidos de abejas y hay mucha hierba, lo que facilita el cultivo de trigo.



## Los pantanos

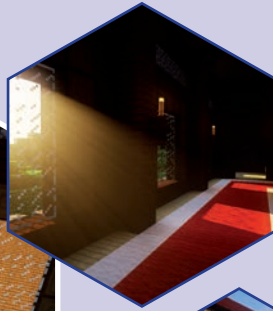
Los pantanos son biomas populares por su arcilla, por su caña de azúcar o por su hierba acuática (que puede usarse para criar tortuguitas). Puedes encontrarte con limos (ya que el terreno suele ser llano), así como con brujas. En las cabañas de las brujas encontrarás un caldero y, a menudo, un gato negro.



## Taiga nevada

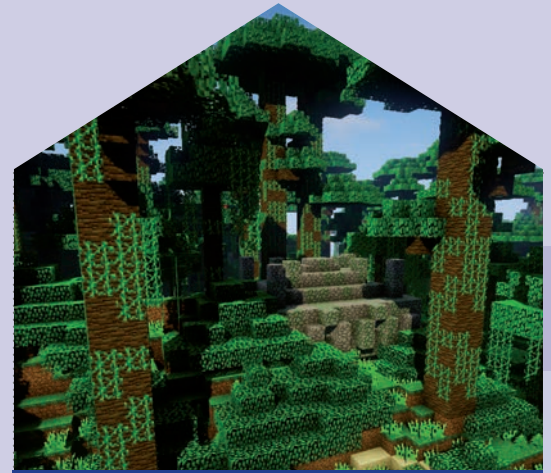
Este bioma es una mezcla de bosques y montañas. Aquí se encuentran lobos en mayor número que en los bosques, así como zorros. Su pelaje es rojo en la taiga y blanco en la taiga nevada. Hay una probabilidad del 20% de que un zorro lleve un objeto en la boca (a veces una esmeralda). En estos biomas se pueden encontrar lagos helados.





## La mansión

La mansión se encuentra en los bosques oscuros. Es la guarida de vindicadores y de evocadores. Al matar a un evocador, puedes conseguir un tótem de inmortalidad (se autodestruye para darte vida cuando estás a punto de morir). El mapa de exploración te permite localizar la mansión. Puedes comprárselo a un cartógrafo en un pueblo o encontrarlo en el cofre de un naufragio.



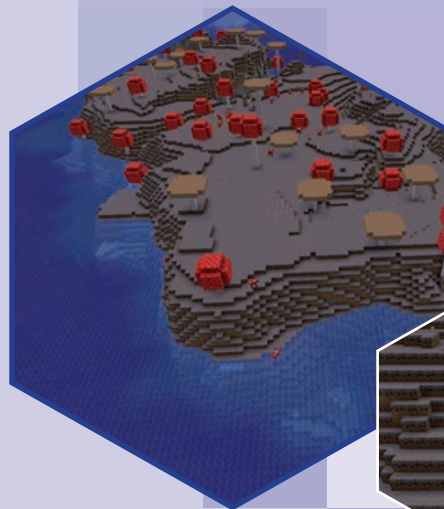
## En la jungla

La jungla es un bioma buscado por los exploradores por sus templos, granos de cacao, lianas que pueden servir de escalera o como decoración, loros, bambú y pandas. ¡Cuidado con las trampas que hay en los templos! Puede que encuentres diamantes o una silla de montar (13% de probabilidad).



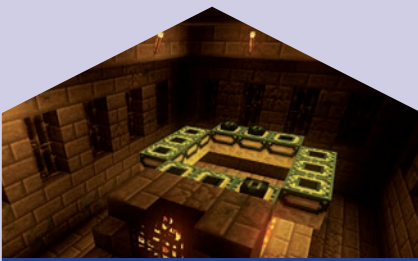
## Mapas

Para crear un mapa, necesitas una brújula y ocho hojas de papel. La mesa cartográfica te permite cambiar la escala de un mapa. Si en una aldea no hay un cartógrafo, puedes colocar una mesa cartográfica para que un aldeano se dedique a esta profesión (luego podrá venderte un mapa de exploración o del tesoro).



## Pradera de champiñones

El bioma campo de champiñones es difícil de encontrar. Está presente en el bioma océano en forma de islas. Es el único bioma en el que puedes encontrar champiñacas, que producen sopa de hongos de forma natural. El suelo de este bioma se compone principalmente de micelio, que solo se puede recoger con el encantamiento «Toque de seda» aplicado al pico. El micelio puede utilizarse para cultivar setas gigantes.



## Portal del End

La fortaleza es un gigantesco laberinto subterráneo con muchas salas (celdas, bibliotecas), una de las cuales alberga el portal del End. Permite llegar a la dimensión del End, donde vive el Enderdragón. Para activar el portal, hay que incrustar en él doce ojos de Ender. En muchos casos, el portal ya tiene algunos ojos de Ender, lo que reduce el número de ojos que hay que conseguir para activarlo. Tras encontrar el portal, debe instalarse cerca una base con una cama, para poder estar preparado lo más rápidamente posible para otro combate contra el Enderdragón en caso de derrota.



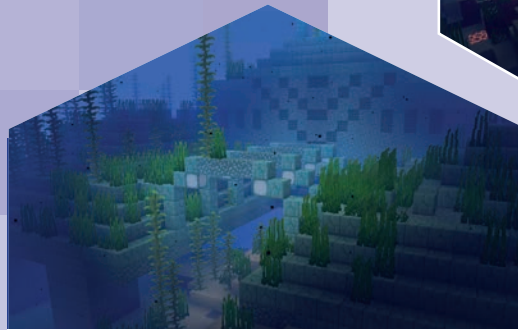
## Los iglús

Los iglús son estructuras que puedes explorar en las llanuras heladas y en la taiga nevada. Los iglús suelen tener una habitación secreta en el sótano que contiene un alambique, un cofre con una manzana dorada, y un aldeano zombi encerrado en una celda.



## Encontrar una fortaleza

Puedes confiar en la suerte para excavar por el mundo hasta encontrar la entrada a una fortaleza, pero es más rápido usar un ojo de Ender. Se consigue con una perla de Ender y una vara de blaze. La perla se obtiene matando a un Ender, y la vara, eliminando a un blaze (que vive en el Nether). Cuando se ha logrado el ojo, hay que tirarlo y seguir su dirección. El ojo es atraído por el portal. Una vez lanzado, indica durante unos segundos la dirección del portal antes de caer al suelo. Cuando el ojo cae muy rápido, significa que has localizado el portal. Entonces tendrás que excavar hasta llegar a una de las estancias de la fortaleza. En un mundo Minecraft se pueden generar un máximo de 128 fortalezas, frente a las tres de las versiones Bedrock del juego.



## Monumentos oceánicos

Esta estructura solo se encuentra en los biomas del océano profundo. Está formada principalmente por bloques de prisma marina y puedes encontrar linternas marinas, así como bloques de oro y esponjas. Ten cuidado, a menudo tendrás que enfrentarte a los guardianes que acechan en este antiguo templo, y a su líder: el guardián anciano.



## Portal en ruinas

A medida que exploras el mundo, puedes descubrir portales en ruinas que puedes reconstruir y activar con un mechero para viajar por el Nether. Están hechos de obsidiana y obsidiana llorona. Un cofre cerca de un portal en ruinas suele contener hierro, obsidiana, una bola de fuego, un mechero o una manzana dorada. En el 1% de los casos, puede haber una manzana de oro encantada.