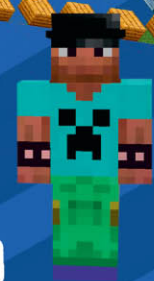
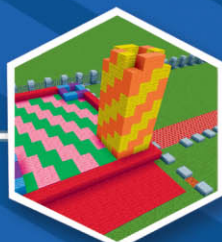


ВСЕЛЕННАЯ MINECRAFT

ПАРК АТТРАКЦИОНОВ



УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
Р86

Серия «Вселенная Minecraft»
Научно-популярное издание
ғылыми-бұқаралық баспа
Для среднего школьного возраста

Печатается с разрешения издательства
Carlton Books Limited.

Все права защищены. Распространение и копирование любыми способами, в том числе электронными, возможно только с разрешения правообладателя Carlton Books Limited.

Published in 2018 by Carlton Books Limited
An imprint of the Carlton Publishing Group
20 Mortimer Street, London W1T 3JW

Эта книга не одобрена компанией «Mojang AB». Minecraft и имена персонажей Minecraft являются товарными знаками компании «Mojang AB». Все скриншоты и изображения персонажей и геймплея Minecraft © Mojang Synergies AB.

Энн Руни

MINECRAFT: ПАРК АТТРАКЦИОНОВ

Перевод с английского Алисы Ткачёвой

Дизайн обложки Н. Сушковой
Редактор И. Усова Художественный редактор Е. Гордеева
Технический редактор Е. Кудиярова
Компьютерная вёрстка Н. Сушковой

Общероссийский классификатор продукции ОК-034-2014 (КПЕС 2008): 58.11.1 — книги, брошюры печатные.

Книжная продукция — ТР ТС 007/2011.

Подписано в печать 25.04.2019. Изготовлено в 2019 г.

Произведено в Российской Федерации

Формат 84х108/16. Печать офсетная. Бумага офсетная.

Усл. печ. л. 6,72. Гарнитура Pragmatica. Тираж экз. Заказ №

Изготовитель: ООО «Издательство АСТ». 129085, Российская Федерация, г. Москва, Звёздный бульвар, д. 21, стр. 1, комн. 705, пом. I, 7 этаж

Наш электронный адрес: malysh@ast.ru. Home page: www.ast.ru

Мы в социальных сетях. Присоединяйтесь!

https://vk.com/AST_planetadetstva, https://www.instagram.com/AST_planetadetstva, <https://www.facebook.com/ASTplanetadetstva>

«Баспа Аста» деген 000. 129085, Мәскеу қ., Звёздный бульвары, 21-үй, 1-құрылыс, 705-бөлме, I жай, 7-қабат

Біздің электрондық мекенжаймыз : www.ast.ru. E-mail: malysh@ast.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz. Интернет-дукен: www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан и Представитель по приему претензий в Республике Казахстан — ТОО РДЦ Алматы, г. Алматы. Қазақстан Республикасына импорттаушы және Қазақстан Республикасында наразылықтарды қабылдау бойынша өкіл — «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», Б литері, офис 1.

Тел.: 8(727) 251-59-90,91, факс: 8 (727) 251-59-92 ішкі 107;

E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz, www.book24.kz. Таяу белгісі: «АСТ». Өндірілген жылы: 2019

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген. Сертификация — қарастырылған

Руни, Энн

Р86 Minecraft: парк аттракционов / Э. Руни; пер. с англ. Ткачёвой А.А. — Москва: Издательство АСТ, 2019. — 48 с.: ил. — (Вселенная Minecraft).

ISBN 978-5-17-116324-2.

Книга «Minecraft: парк аттракционов» из серии «Вселенная Minecraft» — это простая пошаговая инструкция, которая позволит читателям создать в Minecraft свой собственный парк аттракционов. Помимо практических советов в книге содержится множество информации по науке, технике, математике и инженерии. Прочитав о них, читатель сможет перенести свои знания в игру и сравнить реальный мир и мир Minecraft. Живут ли они по одним законам?

Энн Руни, автор этой книги, опубликовала более 200 книг для детей и взрослых на самые разнообразные темы, а ещё раньше работала в компьютерной индустрии и не понаслышке знает о создании видеоигр.

Для среднего школьного возраста.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

Copyright © Carlton Books Limited 2018
© Ткачёва, А.А., пер. с англ., 2019
© ООО «Издательство АСТ», 2019



ERC

СОДЕРЖАНИЕ



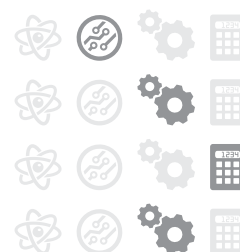
6 ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПАРК АТТРАКЦИОНОВ!

8 ТВОРЧЕСКИЙ ПОДХОД

10 НА ПОВЕРХНОСТИ

12 МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

14 МАТЕРИАЛЬНЫЙ МИР



16 НАДУВНОЙ ЗАМОК

18 ВАЖНЫЕ ВЕЩИ



20 ВОДНАЯ ГОРКА

22 ФОРМА И СКОРОСТЬ

24 СВОЙСТВА МАТЕРИАЛОВ

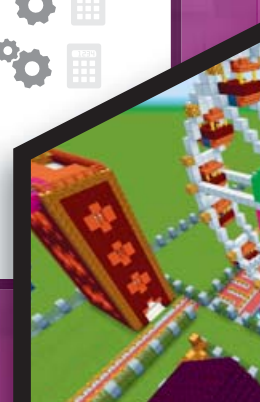


26 ДОМ С ПРИВИДЕНИЯМИ

28 КАК ЭТО?

30 ВМЕСТЕ С ПРИРОДОЙ

32 РАБОТА ПОД ДАВЛЕНИЕМ



36 КОЛЕСО ОБЗОРА

38 ВСПОМОГАТЕЛЬНАЯ РОЛЬ

40 ПРОЧНЫЕ СТРУКТУРЫ



42 АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ

44 ЯРМАРОЧНАЯ ФИЗИКА



50 ЗООПАРК

54 КОРМЛЕНИЕ И ПИЩА

56 ПОРА РАЗВЕДЕНИЯ



58 ФИНАЛЬНЫЕ ШТРИХИ



64 СЛОВАРЬ



НАУКА



ТЕХНИКА



ИНЖЕНЕРИЯ



МАТЕМАТИКА



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПАРК АТТРАКЦИОНОВ!

В этой книге мы расскажем, как построить в Minecraft фантастический парк аттракционов со всеми достопримечательностями реального парка: колесом обозрения, надувным замком-батутом и американскими горками. Если вы готовы повеселиться, давайте начнём строить!



И ВОТ КАК ЭТО ВЫГЛЯДИТ СВЕРХУ!

Мы разместили объекты от простого к сложному, но вам не обязательно строить их именно в таком порядке. Пока вы придерживаетесь плана на следующей странице, проложив в первую очередь дорожки и заборы, которые разделяют области, аттракционы можете расставлять в любом порядке, и зоны парка аттракционов будут идеально сочетаться друг с другом.



ВЫЙТИ ЗА РАМКИ

Мы не хотим ограничивать вашу фантазию! Используйте книгу в качестве отправной точки и сделайте огромный парк аттракционов, если хотите. Если захотите добавить больше объектов, подождите, пока не закончите строительство или добавьте их за пределами области, охватываемой планом. Например, если захотите создать автодром, его можно будет поместить за американскими горками. Всё, что нужно сделать, это перестроить забор вокруг парка так, чтобы он включал этот новый объект. Но если вы поместите новые здания в область, охватываемую планом, может оказаться, что не все они впишутся в огороженное пространство.





ТВОРЧЕСКИЙ ПОДХОД

Если раньше вы использовали Minecraft только в режиме выживания, то наверняка привыкли добывать инструменты и строительные материалы, а также избегать всевозможных опасностей, чтобы остаться в живых.

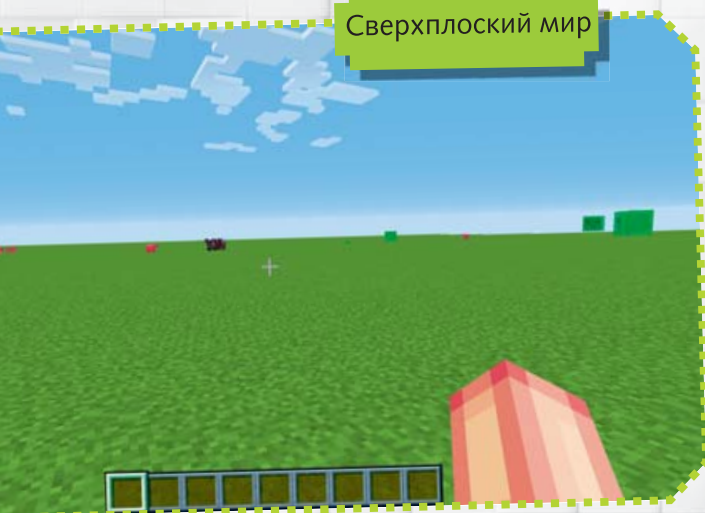
Строительство – это вопрос выживания, и вы могли селиться в хижине из соображений безопасности. Если вы хотите сосредоточиться на создании сложных структур, то можете сделать жизнь намного проще, работая в творческом режиме, в безопасности от враждебных мобов и их попыток добраться до вас, и с неограниченным запасом любых нужных вам материалов.



«ЭТО ПЛОСКИЙ, ПЛОСКИЙ МИР»

Довольно сложно построить парк аттракционов в горах или под водой. К счастью, в Minecraft есть возможность выбрать абсолютно плоский мир для строительства, чтобы нам не приходилось бороться с неправильным типом ландшафта. Вот как это сделать:

Сверхплоский мир



ШАГ 1:

На экране выбора мира выбираем «Создать новый мир».

ШАГ 2:

Задаём нашему новому миру имя, а затем нажимаем на кнопку «режим игры» дважды, пока значение не изменится на «режим игры: творчество».

ШАГ 3:

Нажимаем на кнопку «Дополнительные настройки мира».

ШАГ 4:

Нажимаем на кнопку «тип мира» и устанавливаем значение «тип мира: супер-плоский».

ШАГ 5:

Нажимаем кнопку «Готово», а затем создаём новый мир. Перед нами бесконечное зелёное поле под голубым небом. Время строить!

« БЕЗОПАСНОСТЬ В СЕТИ »

Minecraft – одна из самых популярных игр в мире, и нам, конечно, важно, чтобы в процессе игры было весело. А для этого важно оставаться в безопасности, пока мы находимся в сети.

Лучшие советы по безопасности:

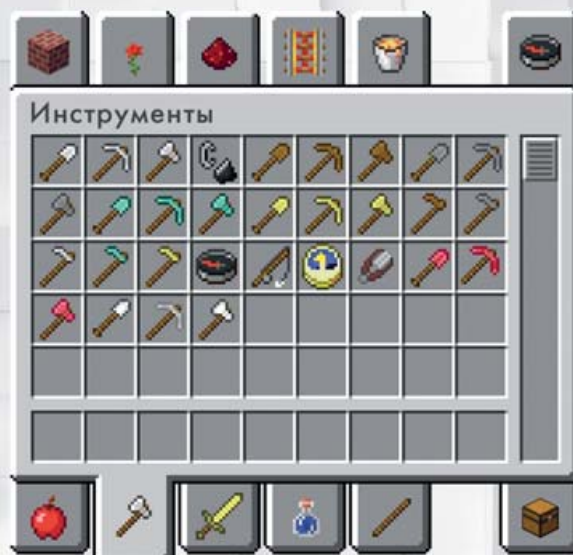
- » отключить чат
- » найти дружелюбный к детям сервер
- » остерегаться вирусов и вредоносных программ
- » установить лимит времени в игре
- » сообщить надёжному взрослому, чем мы здесь занимаемся

Изображение lamNewAsWell



« ВЫБОР МАТЕРИАЛОВ »

В творческом режиме нам не нужно будет охотиться, чтобы получить материалы, или добывать их из земли. Они доступны в любом количестве. Чтобы открыть меню «строительные блоки», нужно нажать клавишу «Е». Здесь можно выбрать до девяти материалов, которые постоянно будут находиться под рукой, и нет предела количеству блоков, которые можно использовать.



« ХОРОШЕЕ ОСНОВАНИЕ »

В реальной жизни здания не строят прямо на земле – в таком случае они не были бы достаточно устойчивыми. Под землёй находится фундамент, который позволяет им оставаться прочными и стабильными. В настоящем парке аттракционов в основании всех строений были бы столбы, уходящие глубоко в землю, эти столбы не давали бы постройке упасть, взорваться или стать причиной несчастных случаев. В Minecraft нам не нужно беспокоиться о фундаменте.





НА ПОВЕРХНОСТИ

На этом плане обозначены области, предназначенные для различных построек. Необходимо сверяться с ним, чтобы верно разделить парк аттракционов на зоны.

« ВСЕМУ СВОЁ МЕСТО »

Область на земле, которая занята строением, называется его площадью. Иногда размер площади больше, чем нижний слой строения. Если у объекта есть свес (более широкая секция выше), нам нужно будет оставить пространство для него внизу.



« ПЛАНЫ И ИЗМЕРЕНИЯ »

Архитекторы, геодезисты и строители работают по детальным планам. Они работают в определённом масштабе, действительном для всех частей разрабатываемого проекта. Например, если план разрабатывается в масштабе 1:100, это означает, что каждый сантиметр на плане соответствует 100 см (1 метру) в самом здании.

« ПЕРИМЕТР И ПЛОЩАДЬ »

Периметр – это сумма длин границ объекта. Периметр парка аттракционов – общая длина его четырёх сторон:

$$124 + 81 + 124 + 81 = 410 \text{ блоков}$$

Площадь фигуры – это пространство, которое она охватывает. Поскольку парк аттракционов представляет собой прямоугольник, его площадь равна длине длинной стороны, умноженной на длину короткой стороны:

$$124 \times 81 = 10\,044 \text{ блока}$$

Площадь имеет два измерения, поэтому обычно сообщается в «квадратных» единицах, таких как квадратные сантиметры (см^2) или квадратные метры (м^2).