

- [はじめに](#)
  - [操作](#)
  - [特殊アクション](#)
- [Minecraftの世界へようこそ](#)
  - [基本動作](#)
- [冒険に向けての第一歩](#)
  - [Tutorial 1\\_1.木材を手に入れ、加工する](#)
  - [Tutorial 1\\_2.作業台を作る](#)
  - [Tutorial 1\\_3.道具を作る](#)
  - [Tutorial 1\\_4.かまどを使う・たいまつを作る](#)
    - [かまどを使って木炭を作る](#)
    - [たいまつを作る](#)
  - [Tutorial 1\\_5.食料を確保する](#)
  - [Tutorial 1\\_6.探索を進める](#)
- [家を作る](#)
  - [Tutorial 2\\_1.簡単な隠れ家を作る](#)
    - [ドアを作る](#)
    - [簡単な仕掛けを作る](#)
    - [夜の間の行動](#)
  - [Tutorial 2\\_2.便利な設備を設置する](#)
    - [チェストを設置する](#)
    - [ベッドを設置する](#)
  - [Tutorial 2\\_3.さらなる家の拡張へ](#)
    - [階段やハシゴを設置する](#)
- [冒険に備える](#)
  - [Tutorial 3\\_1.武器を作る](#)
    - [剣を作る](#)
    - [動物やモンスターと戦う](#)
    - [弓矢を作る](#)
  - [Tutorial 3\\_2.防具を作る](#)
    - [耐久について](#)
- [冒険に出よう](#)
- [参考リンク](#)
- [編集用コメント](#)

## はじめに

Minecraftのガイドへようこそ。ここでは製品版ver.1.0を元に冒険のチュートリアルをしていきます。

### 操作

マウス - 視点を動かす

数字キー(テンキーではない) / マウスホイール - アイテムスロット選択

W,A,S,D - 前後左右に動く

Space - ジャンプ

Shift - しゃがむ

マウス左ボタン - 攻撃, ブロックを壊す

マウス右ボタン - ブロックを置く, アイテムの使用, 食料の摂取

E - インベントリを開く

Q - 選択中のアイテムを1個捨てる

Esc - メニューを開く

オプションで編集できます。初期状態で十分だと思いますが...

### 特殊アクション

ダッシュ - Wを素早く二回入力

吹き飛ばし攻撃 - ダッシュ中に攻撃

ガード - 剣使用時にマウス右ボタン

クリティカル攻撃 - 自身が落下中に攻撃

# Minecraftの世界へようこそ

Minecraftの世界へようこそ。  
地形が生成されていくのが見えるでしょうか？  
ここがあなたの冒険する世界です。  
ここで生き延び、様々な物を作るのがMinecraftの目的です。

## 基本動作

まずは手近な砂や土ブロックをマウス左ボタン長押しで殴ってみましょう。  
押し続けるとブロックにヒビが入ってゆき、壊すとアイテムとして手に入ります。  
アイテムは近づくと拾え、画面下のアイテムスロットに保存されます。

アイテムスロットに入ったアイテムは、数字キーまたはマウスホイールで選択、マウス右クリックで設置・使用する事ができます。  
アイテムがスロットに入りきれない場合はインベントリに入るので、Eキーでインベントリを開きましょう。

インベントリ内のアイテムは左クリックで選択/入れ替えが出来、インベントリ下部のアイテムスロットにも入れる事ができます。  
インベントリ内のアイテムに右クリックする事で、まとまっているアイテムを半分に分ける事ができます。  
Shiftを押しながらクリックでアイテムスロットとインベントリ間で瞬時に移動出来ます。

また、食中毒等の状態異常は残り時間と共にインベントリ画面に表示されます。

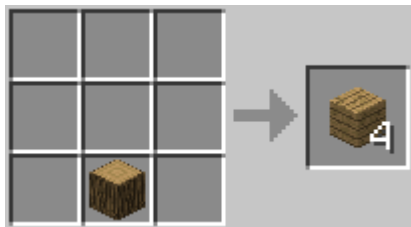
## 冒険に向けての第一歩

### Tutorial 1\_1.木材を手に入れ、加工する

木材は様々な道具を作る材料で、のちに説明する様々な道具を作るのに必須の作業台も木材から作ります。  
**木が無いとマインクラフトは始まらない**といって過言ではありません。  
冒険への第一歩として木を探し、木材を手に入れましょう。

木を見つけたら、マウス左ボタンで殴ります。**押し続ける**とブロックを壊して丸太を手に入れることができます。  
**マインクラフトの世界を構成するブロックは殴り続けることで破壊できます。**  
連打したり、壊れる前に手を止めると、また1から殴り始めないと壊せないので気をつけましょう

インベントリを開くと上部に2x2マスのアイテム加工枠があります。  
ここにさきほど入手した丸太をドラッグ&ドロップして置くと、木材x4に加工することができます。

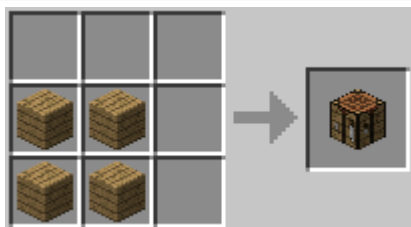


木 木材x4

**当wikiではアイテム加工のレシピは、基本的に「3x3」のワークベンチを使った画像を使用しています。**  
機能自体はインベントリの加工枠と違いは無く、2x2で作成可能なレシピは全てインベントリの加工枠で作成可能です。

### Tutorial 1\_2.作業台を作る

より多くの**アイテム製作**をするために、作業台（ワークベンチ）を作りましょう。  
加工枠に木材x1を4つ並べると、作業台を作ることができます。



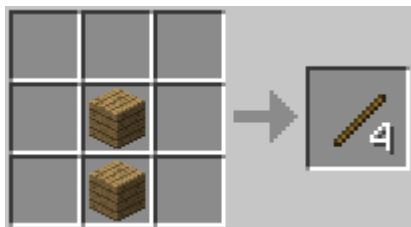
木材x4 作業台

早速適当な場所に作業台を設置してみましょう。  
設置した作業台を右クリックで3x3マスの加工枠が使えるようになります。

### Tutorial 1\_3.道具を作る

石や石炭・鉱石などの一部のブロックはツルハシを使用して壊さないとアイテムとして入手出来ません。  
それ以外の一般ブロックも手で殴って壊す事も出来ますが、道具を使うとより早く壊す事ができます。  
道具を作るために必要なアイテム加工枠は3x3なので、作業台が必須です。

まず棒を作ります。木材x2を縦に並べると棒x4ができます。

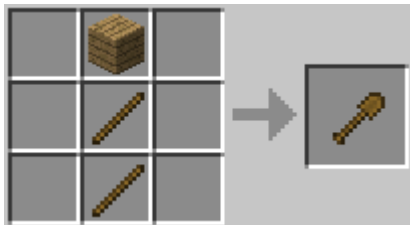


木材x2 棒x4

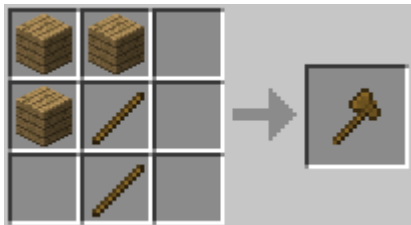
棒x2と木材や丸石などで道具を作ることができます。手近な素材で作ってみましょう。  
 まずは木材と棒で木のツルハシを作り、それで岩場などから丸石や石炭などを入手するといいでしょ。丈夫な素材で作るほど、長く使う事ができます。



棒x2+素材x3 ツルハシ



棒x2+素材x1 シャベル



棒x2+素材x3 斧

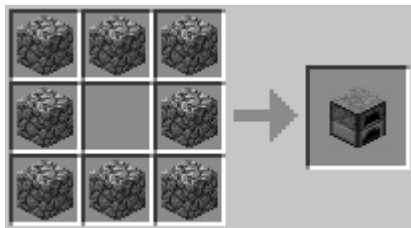
また、消耗した同一の道具同士を合わせる事で **修理** が出来ます。  
 修理後の耐久値は使用した2つの道具の耐久値合計より少し多めになるので、結果的に **道具の持ちが良**くなります。

## Tutorial 1\_4.かまどを使う・たいまつを作る

地下は基本的に真っ暗なので、明かりを灯すのにたいまつが欠かせません。  
 たいまつを作るには、棒と、木炭または石炭が必要です。

### かまどを使って木炭を作る

木炭は丸太を精錬する事で手に入ります。  
 精錬するにはかまどを使います。火は燃料と精錬素材を入れた時点で自動的に点火されます。



丸石x8 かまど

設置したかまどを右クリックして精錬画面を出します。  
 上のアイテム枠に丸太を入れ、その下の枠に燃料となる木材などを入れます。  
 しばらくすると丸太が木炭に精錬されるので取り出します。



### たいまつを作る

精錬した木炭と棒でたいまつを作ることができます。  
 たいまつは右クリックで地面や壁に設置する事で照明として使えます。



木炭x1+棒x1 たいまつx4

### 石炭を使う

木炭以外にも、石炭でもたいまつを作ることでもできます。  
 地中を探索すると大量に見つかることがあるので、冒険に慣れ始めたらこちらを使うのもいいでしょう。  
 石炭鉱石はツルハシを使わないと掘ってもアイテムが出ません。

## Tutorial 1\_5.食料を確保する

アイテムスロットの右上に骨付き肉が並んだ「満腹度」ゲージがあり、これが満タン付近にあればダメージを受け減った体力も時間と共に回復します。

逆に、0になり飢餓状態に陥ると体力が時間と共に減少していき、難易度によっては死に至ります。冒険をするにも大事な体力の回復手段としても空腹を満たす準備をしておく必要があるでしょう。

豚や牛・鳥を倒すと、それぞれの肉を落とす事があります。

肉は使うと満腹度ゲージが一定値回復する**食料**で、アイテムスロットに入れて **マウス右ボタン長押し**で 使用開始します。

食料の使用は食事モーションを完了した時点で行われます。

さらに肉を焼くと「焼肉」となり、回復量が増えます。

下のアイテム枠に燃料(木材,木炭,石炭)を入れて、上の枠に生肉を置きます。



また、オススメはしませんがゾンビを倒すと落とす事のある腐った肉でも空腹を満たす事は可能です。ただし...

## Tutorial 1\_6.探索を進める

基本的な準備はこれで揃ったので、リスポーンポイントを中心にあちこち探索してみましょう。

色々な素材を見つけたり、洞窟の入口を見つけることもあるかもしれません。

地中にはより貴重な鉱石が眠っているので、さらに探索を進めてみましょう。

道具は使っていると耐久力が減っていき、耐久力が無くなればその道具は壊れて消えてしまいます。

多くの作業や長時間の探索を行う場合は、あらかじめ道具のスペアを用意しておくか、作業台と素材を携帯しているとよいでしょう。

また、道具をそれに適さないブロックに対して用い破壊すると、耐久力の減少が早くなるので注意しましょう。

## 家を作る

さて、そうこうするうちに、やがて夜が来ます。

夜になると攻撃してくるモンスターが出現し、襲ってくるのでその対策をしましょう。

モンスターに攻撃され、ライフ(ハートマーク)が0になるとプレイヤーが倒れてしまいます。

プレイヤーが倒れると、持っているアイテムを全てその場に落として、最初の地点(リスポーンポイント)まで戻されてしまいます。

モンスターから身を守るためには、家を作るといいでしょう。

## Tutorial 2\_1.簡単な隠れ家を作る

モンスターは暗くなった地面から湧き始め、プレイヤーを見つけると攻撃してきます。

自分の近くを壁で囲って、中を松明で灯すことで簡単な隠れ家ができます。

これで夜の間、モンスターから攻撃を受けることはなくなるでしょう。

朝になると、スパイダーは大人しくなり、ゾンビやスケルトンは燃えていなくなります。

ただし、クリーパーは朝になってもいなくなりません。注意しましょう。

### ドアを作る

入り口をいちいちブロックで塞いで、出入りするときには掘り直すのは面倒です。

家らしくするためにも、入り口にはドアを設置するとよいでしょう。

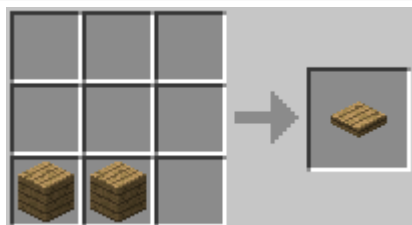
なお鉄のドアは手で開けられない(感圧スイッチなどを使わないといけない)ので注意が必要です。



木材x6 ドア

### 簡単な仕掛けを作る

わざわざ振り向いてドアを閉めるのが面倒と言う場合は感圧スイッチを使いましょう。



木材x2 感圧スイッチ

スイッチをドアの屋内側に隣接して設置すれば、屋内 外では自動ドア、外 屋内では閉め忘れ防止と大変便利になります。

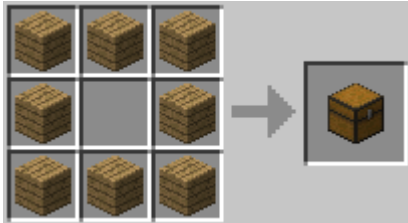
## 夜の間の行動

夜になると屋外にはモンスターが出現するため、外出するのは危険です。家の中や家のすぐ近くで行動しましょう。家を大きくしたり、さらに奥へ掘るなど、できることはまだあります。家の内装を考えてみるのもいいかもしれません。素材を集めてベッドを作ると、長い夜を飛ばすこともできます。(下記参照)

## Tutorial 2\_2.便利な設備を設置する

### チェストを設置する

アイテムはチェスト(倉庫)にしまう事でインベントリに余裕ができ、アイテムの整理にも役立ちます。家にチェストやかまど等を設置しておいき、そこを拠点に探索を進めていくとよいでしょう。

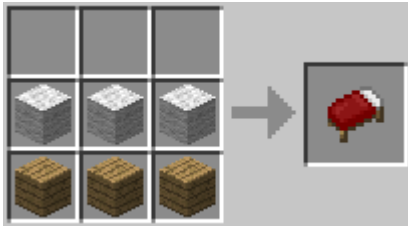


木材x8 チェスト

チェスト インベントリ(アイテムスロット含む)間はShift&クリックで瞬時にアイテム移動出来ます。また、チェストは上部に1Block分の空間がないと使う事が出来ません。

### ベッドを設置する

羊から羊毛を3個手に入れると、ベッドを作ることができます。夜中に右クリックで使用することで、長い夜もすぐに過ぎ去ります。ベッドに乗ってる状態では寝ることが出来ません。



羊毛x3+木材x3 ベッド

雨が降っているときに使用すると、天候を晴れにしてくれます。また、使用することで死亡時のリスポーンポイントをベッドの位置へ変えてくれます。

## Tutorial 2\_3.さらなる家の拡張へ

最低限の家の作り方を紹介しましたが、ブロックを積み上げることで、もっと豪華な家にも出来ます。思い通りに拡張してみましょう。

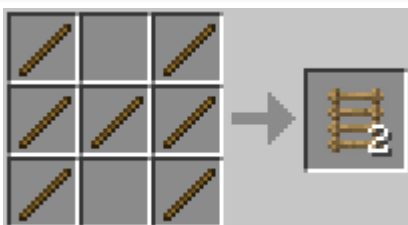
### 階段やハシゴを設置する

家を大きくすると上下の移動や段差の移動が面倒になりますが、階段やハシゴを使う事で移動がスムーズになります。



木材(丸石)x6 階段x4

段差をジャンプする事無くスムーズに登れるようになります。昇降時、天井に頭をぶつける高さでは通れません。また、屋根の段差に使う、壁の一部に使うなど、模様にも利用できます。



棒x7 はしごx3 (画像は2になっています)

壁に設置する事で垂直に昇降出来る様になります。省スペースで設置出来る分、素材の消費が多めです。

## 冒険に備える

### Tutorial 3\_1.武器を作る

最低限身を守る方法は身についたと思うので、今度は冒険に備えて武器を作っていきます。

#### 剣を作る

素手でも戦えますが、素手ではわずかなダメージしか与えられません。

そこで、剣を作りましょう。よりよい素材を使うことによって、与えるダメージや武器の耐久力が増えます。



棒x1+素材x2 剣

#### 動物やモンスターと戦う

羊や牛、豚、鶏など、攻撃しても襲ってこない動物の他に、

近づいて攻撃してくるゾンビ、弓矢を撃ってくるスケルトン、

素早く飛び跳ねて攻撃してくるスパイダー、近づくと爆発するクリーパーなど、様々なモンスターがいます。

モンスターによって、行動の仕方・戦い方が異なります。詳細は[生物](#)を参考にしてください。

こちらの攻撃には通常の攻撃の他に

- 吹き飛ばし攻撃 - ダッシュ中に攻撃
- クリティカル攻撃 - 自身が落下中に攻撃。ジャンプの落下中に出すのが一般的。
- ガード - 剣使用時にマウス右ボタン

があります。

#### 弓矢を作る

スパイダーから手に入る糸を使うと、弓を作ることができます。

また、矢じりと羽を組み合わせると矢が作れます。矢はスケルトンからのドロップでも手に入ります。

弓矢は遠距離攻撃から攻撃できるので、特にスケルトンやクリーパーなどに対してはより安全に戦えます。

矢は消費アイテムなので、残弾には気をつけましょう。



糸x3+棒x3 弓

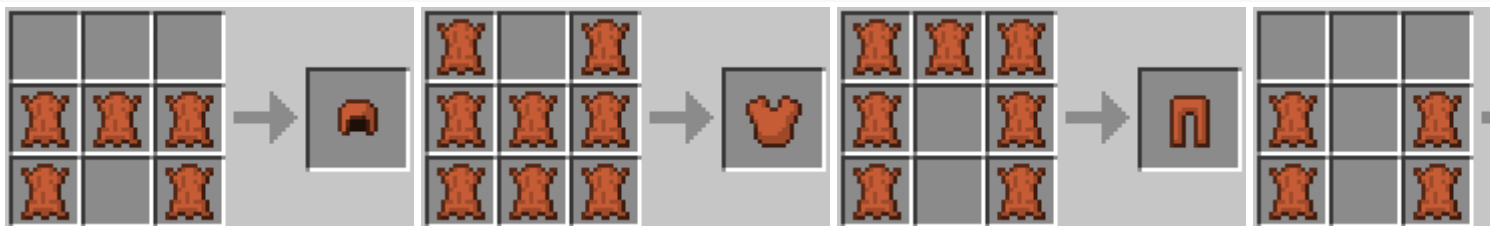
火打石x1+棒x1+羽x1 矢x4

### Tutorial 3\_2.防具を作る

防具なしでも戦闘はできますが、防具を作ると、受けるダメージを軽減してより安全に戦うことができるようになります。

防具を作るのに必要なのは革や金属です、革は牛を倒すと入手できます。

防具を作るには結構な量の資源を使います。頑張ってください。



素材x5

素材x8

素材x7

素材x4

防具が出来上がったら、インベントリを開いて左の枠に対応する防具を入れましょう。

#### 耐久について

ダメージを受ける毎に防具の耐久は減っていき、耐久が無くなれば防具は壊れてなくなります。

体力ゲージの上に防具能力(アーマーポイント)があります。これが防具の強さを表します。

防具もまた道具と同様に修理が可能であることを覚えておくといよいでしょう。

## 冒険に出よう

Minecraftでの1日の過ごし方は大体こんな感じです。  
[農耕](#)でパンを作ったり、釣りをするなどして農民生活に戯れたり、  
[畜産業](#)で卵やミルク、時には肉を手に入れる等牧場生活に興じてみたり、  
地下を掘り進んで鉱石を探したり、(時に巨大な洞窟に出くわすでしょう)  
鉄製のツルハシを作ってより珍しい鉱石を掘ったり、  
豊富な[レシビ](#)を使って様々なアイテムを作ったり、  
ボートを使って遠くまで旅するのもいいでしょう。(ただし倒れると最初の地点に戻されます)  
恐怖の冒険に出発したいなら[ネザー](#)に行くこともできます。  
金のブロックで巨大な城を作って王様気分になるのもいい夢ですね。  
[マルチプレイ](#)に参加したり、サーバーを立てて巨大な都市を作るのを手伝ってもらうのも良いですね。

ここからはあなたの自由です！さあ、冒険を楽しみましょう！

## 参考リンク

[Minecraft wiki - Tutorials](#)

動画(英語)：[\(1\)](#)[\(2\)](#)[\(3\)](#)

## 編集用コメント

**コメント欄の運営・編集方針に関してはコメント欄方針を参照してください。**

このコメント欄はwikiの情報充実のため、追記がしやすいよう設けた物なので、編集が苦手な方は以下のコメントフォームへ書き込んで頂ければ有志でページに取り込みます。

**編集に関わらない質問は一切受け付けておらず、一律して削除されます。**

注意書きをよく読んで上で、[質問掲示板](#)または[非公式日本ユーザーフォーラム](#)をご利用ください。

Wikiの運営に関連する話は[Wiki運営掲示板](#)、雑談等は[非公式日本ユーザーフォーラム](#)にてお願いします。

**表示される親コメントには限りがあるので、返信の際は返信したいコメント横のチェックを付けて返信するようご協力をお願いします。**

- **R** クリティカル攻撃ってMOBの落下中もだった気がします。 - 名無しさん 2011-10-18 14:26:12
  - **R** 「気がする」だけではwikiに載せることはできません、検証結果、あるいは情報源の啓示をお願いします。
- **R** クリティカルは確実に落下中でした。自分で検証したところ、ジャンプ中(上昇中)はクリティカルが発生してませんでした落下中にした時はクリティカルが発生してました - 名無しさん 2012-01-03 00:32:16
- **R** エンダーマンは昼になるとプレイヤーから逃げるように活動どうするらしいです - 名無しさん 2012-01-06 11:35:23
  - **R** らしい、ではなく情報提供であるなら確認した後にコメントを行うべきでは - 名無しさん 2012-01-06 15:19:18
    - **R** ikk - 名無しさん 2012-04-16 16:35:04
- **R** 正式版でチェストの上にチェストを設置しても下のチェストは使えることを確認できました - 名無しさん 2012-01-08 10:08:18
  - **R** チェストの真上にTNT、エンチャント台、ピストン、スティッキーピストンなどをおいた場合もしたのチェストを開けることが確認できました。 - 名無しさん 2012-01-08 10:13:02
  - **R** 1.2.4で確認しました。 - Yamamoto 2012-04-01 09:20:27
- **R** ドア云々のところ、鉄のドアは何か動力がないと開けられないということを書いておいた方が親切ではないのか・・・編集できないので誰かお願いします - 名無しさん 2012-01-17 03:14:27
  - **R** 書いていないと不親切なので一応書いておきました - Dy 2012-03-31 15:29:51
- **R** エンダーマンはプレイヤーが近づくと確かに逃げるようにワープし、最終的にいなくなりました。 - 名無しさん 2012-01-28 16:57:47
- **R** エンダーマンは昼夜かわかわらず目を合わせると逃げます。足元見ながら戦うのがベスト - 名無しさん 2012-01-29 03:10:37
  - **R** そういうことではなくて、昼間に近づくと(目を合わせなくても)ワープして逃げるということでは - 名無しさん

2012-01-30 19:44:26

- **R** 戦闘中だったエンダーマン、日が出た後は短距離ワープで逃げていきました。3回確認。 - 名無しさん 2012-02-01 12:21:48
  - **R** 昼間は視線をかなり逸らさないと反応する模様。画面内に足先だけ捉える程度でなら昼間でも殆どワープされずに戦闘可能。 - 名無しさん 2012-02-01 12:42:34
- **R** F1~5などの特殊な操作も書いた方がいいのでは? - 名無しさん 2012-02-26 18:46:47
  - **R** それらは[システム](#)のほうに記載があります。ゲームプレイに必ずしも必要な機能ではないのでチュートに載せるほどではないかと。 - 名無しさん 2012-02-26 19:04:48
  - **R** チュートリアルというのは学習教材などといった意味なので、このページにおけるチュートリアルの意識は「序盤のプレイの指針」となるでしょう。特に初心者が見るべきページなので「必要以上の情報を与えて混乱してしまう」原因を作らないように努めるべきだと思います。どうしてもというのであれば参考ページへの誘導を行うべきではないでしょうか。 - 名無しさん 2012-02-26 21:47:50
- **R** ドアをゾンビがハードだと破壊するから、ドアはあまり付けないほうがいい - 名無しさん 2012-03-20 17:48:21
  - **R** チュートリアル(基本的な手ほどき)にハードのことを書く必要があるかな? [設置物](#)の詳細ページに書くなら分かるけど、チュートリアルにその情報は要らないと思うよ - 名無しさん 2012-03-20 18:56:53
  - **R** 家を作るの所は洞穴を掘って自分の好きなだけ拡張して入り口にドアHAるんじゃないの?(簡単にまとめると・・・ - フォーチュン 2012-03-26 01:21:50
  - **R** 何故書き込むになった? ということで連スレごめんさい。(簡単にまとめると・・・)洞穴を掘るじゃないの? - フォーチュン 2012-03-26 01:23:11
    - **R** 穴を掘って居を構えるのはある程度慣れてから。石の地層に当たった際にツルハシがなければ実質詰んでしまうので、最初は土や砂岩を積み上げて居を構えたほうがいい。また、パッと見て居住空間の大きさを把握しやすいというのも理由に挙がる。 - 名無しさん 2012-04-09 13:27:54
  - **R** ドアあったほうが逆に壊そうとする音で気付いていいと思うが? ドアは壊されてもアイテム化するし - 名無しさん 2012-03-31 13:22:34
    - **R** 対ゾンビでしか意味がなく、スケ・クリーパー・エンダーマン相手には意味がないので、そういう意図だったら逆でないほうがいいかと。音がうるさくてかなわないし、昼になったか知りたいなら天井に1ブロック穴を開ければいいかと思う。(見栄えを考えるならドアはあったほうがいいけど) - 名無しさん 2012-04-10 17:33:23
      - **R** チュートリアルなんだからそんなに深く掘り下げる必要は無いでしょ。掘って建てから家・ドアの繋がりで分かり易く次の段階へ導いてるのだから、此处ではドアを付けない方が不自然かと。ついでにドアを叩くゾンビ対策なら家の周りを明るくする方がより自然かと。 - 名無しさん 2012-04-10 18:24:34
  - **R** チェストの画像が古いものそのままなのでどなたか編集をお願いします。 - 名無しさん 2012-05-13 15:44:34
    - **R** できれば階段、はしご等もお願いします - 名無しさん 2012-05-22 14:27:19

名前: