

Commandes de base

CLIC GAUCHE Attaquer/Casser un block

CLIC DROIT Utiliser l'objet/Placer un block

MOLETTE Changer l'objet sélectionné

W Avancer

S Reculer

A Aller à gauche

D Aller à droite

ESPACE Sauter

SHIFT S'accroupir (pour éviter de tomber lorsqu'on est proche d'un bord)

E Ouvrir l'inventaire et la table de craft de base (4 cases)

Manipulation de l'inventaire

Prendre des objets

CLIC GAUCHE sélectionne toute la stack

CLIC DROIT sélectionne la moitié de la stack

Déposer des objets

CLIC GAUCHE dépose tout ce qui est sélectionné

CLIC DROIT dépose un seul objet

Maintenir CLIC GAUCHE et glisser sur plusieurs cases réparti la sélection entre les cases

Maintenir CLIC DROIT et glisser sur plusieurs cases dépose un seul objet dans chaque case

Prendre et Déposer

SHIFT+CLIC GAUCHE Envoie toute la stack vers l'inventaire ouvert (ex: un coffre) et inversement

Manipulation de l'inventaire (cont)

CTRL+CLIC GAUCHE Envoie un objet de la stack vers l'inventaire ouvert et inversement

Note: Une "stack" c'est simplement plusieurs objets en une seule case. par exemple 10 de bois ça fait une seule case dans l'inventaire. au maximum on peut avoir une pile de 64 objets.

Voir les recettes

à droite dans le menu de l'inventaire

CLIC voir la recette de l'objet

GAUCHE

OU R

CLIC a quoi sert cet objet (dans quelles recettes il est)

OU U

si on ouvre une crafting table et que l'on affiche une recette

CLIC GAUCHE affiche la recette en transparence dans la table

sur le ?

SHIFT+ CLIC GAUCHE met directement les composants dans la table, si on les a dans son inventaire

Note: cela marche "récursivement", on peut voir la recette des composants d'une recette

Recherche dans la liste des objets du jeu

E Ouvre l'interface de recherche (barre en bas, et résultats à droite)

crafting table trouve tout les objets contenant les mots "crafting" et "table" dans leur nom, leur description ou le nom de leur mod

minecraft trouve tous les objets du jeu de base

drawers trouve tous les objets du mod "Storage Drawers"

